

DIPLÔME NATIONAL DU BREVET : DEMI-FOND

Compétences attendues de niveau 2	Principes d'élaboration de l'épreuve
Réaliser la meilleure performance possible sur un temps de course de 12 à 15 minutes, fractionné en 3 à 4 périodes séparées de temps de récupération compatibles avec l'effort aérobie, en maîtrisant différentes allures très proches de sa VMA et en utilisant principalement des repères sur soi et quelques repères extérieurs. Établir un projet de performance et le réussir à 0.5 km/h près.	Les élèves sont placés en groupes de deux ou trois athlètes. Le coureur réalise un enchaînement de 3 à 4 parcours différents, de durées différentes et de VMA différentes (supérieures ou égales à 90 % VMA). Une des durées choisies ne devra pas avoir été vécue par les élèves pendant le cycle. Les élèves passent dans tous les rôles : coureur, chronométrateur, observateur. Des temps de concertation sont prévus. Le temps de course total est compris entre 12 et 15 minutes. L'enseignant définit l'espace athlétique (couloirs de courses, zones de récupération) et fixe une durée à la réalisation de la situation d'évaluation.

Points	Éléments à évaluer Indicateurs de compétence	0 Degrés d'acquisition du niveau 2 de compétence 20		
8	Performance : moyenne de la VMA sur les 3 courses	Courses sub-maximales La moyenne des VMA effectivement réalisées est inférieure à 90 %. 0 - 4	Courses performantes La moyenne des VMA effectivement réalisées est comprise entre 90 et 95 %. 4,5 - 6	Courses optimales La moyenne des VMA effectivement réalisées est supérieure à 95 %. 6,5 - 8
8	Efficacité dans l'utilisation des repères sur soi et des repères extérieurs Efficacité du projet : dans sa conception et dans sa réalisation (l'écart au projet est calculé sur la moyenne des écarts dans les trois courses)	Coureur avec peu de repères sur soi, au projet inadapté L'élève effectue ses parcours en utilisant principalement des repères extérieurs. Des erreurs sont commises dans la correspondance entre la VMA choisie et la durée de la course ou dans les temps de récupération choisis. Le projet est réalisé avec un écart supérieur à 0,5 km/h. 0 - 4	Coureur en construction d'autonomie, avec un projet adapté L'élève effectue son projet en prenant principalement des repères sur lui. Peu de mise en relation entre les repères sur soi et les repères extérieurs. Projet de performance avec des valeurs de VMA adaptées pour chaque course. Les temps de récupération choisis sont pertinents mais pas toujours respectés. Le projet est réalisé à 0,5 km/h près. 4,5 - 6	Coureur autonome, avec un projet précis L'élève effectue son projet en prenant principalement des repères sur lui (fréquence cardiaque, échelle respiratoire, sensations musculaires) en réalisant des mises en relation pertinentes. L'élève gère seul toute la séquence de course avec des choix pertinents et respectés des pourcentages de la VMA, de la durée des courses et de la récupération. Le projet est réalisé à moins de 0,5 km/h près. 6,5 - 8
4	Efficacité dans les rôles de chronométrateur et d'observateur	Du juge dilettante Chronomètre avec quelques erreurs les différents paramètres de la séquence de course (temps de course, récupération, prise de pouls, etc.). Les observations sont globales. 0 - 1,5	Au juge fiable Chronomètre de manière précise certaines séquences et certains paramètres des courses (temps de course, récupération, prise de pouls, etc.). Les observations sont réalisées correctement. 2 - 3	Au juge multifonctions Chronomètre de manière précise toutes les séquences et tous les paramètres des courses. Toutes les observations sont justes et accompagnées de conseils pertinents pour le coureur. 3,5 - 4

Exemples d'items du socle commun liés à cette activité	Exemples d'indicateurs permettant de renseigner ces items
Compétence 1 : Formuler clairement un propos simple	L'élève est capable de préciser l'ensemble de son projet, en utilisant le vocabulaire spécifique du demi-fond.
Compétence 7 : Être autonome dans son travail : l'organiser, le planifier, rechercher et sélectionner des informations utiles S'engager dans un projet individuel Mobiliser à bon escient ses capacités motrices dans le cadre d'une préparation physique (sportive ou artistique) adaptée à son potentiel	L'élève se connaît et détermine avec précision l'effort qu'il doit réaliser en fonction de sa VMA, de la durée de la course et des informations intermédiaires qui lui sont données ou qu'il prélève sur lui au cours de la course. L'élève fait des choix sur la base de son ressenti et des repères internes et externes. L'élève gère la durée de la séquence de course et utilise les temps de récupération pour maintenir un état favorisant la performance.

DIPLÔME NATIONAL DU BREVET : COURSE DE HAIES

Compétences attendues de niveau 2		Principes d'élaboration de l'épreuve								
À partir d'un départ commandé réaliser la meilleure performance possible sur une distance de 40 à 60 mètres, avec 4 à 5 haies de 70 à 84 centimètres de haut, en élevant le moins possible son centre de gravité et en réalisant 4 appuis dans l'intervalle le plus adapté à ses possibilités. Assurer le recueil de données fiables. Construire et apprécier l'efficacité de ses actions à partir de repères sur soi et d'observations extérieures.		Les élèves sont répartis par groupes de 3 ou 4 athlètes. Ils passent dans tous les rôles : coureur, chronométreur et observateur. Chacun devra réaliser une course de haies de 40 à 60 m, avec 4 à 5 haies de 70 à 84 cm. Des temps de concertation sont prévus. L'enseignant définit l'espace athlétique d'évolution, les conditions d'un fonctionnement en sécurité et la durée de la séquence d'évaluation. Les barèmes proposés correspondent à une distance de 50 mètres (cinq haies) et sont à adapter par l'équipe EPS si le choix de la distance se porte sur un 40 ou un 60 mètres haies. Les règles essentielles d'une course de haies sont utilisées avec des aménagements pouvant être mis en place pour faciliter l'évaluation de la compétence : départ debout ou accroupi, course en opposition ou non, haies avec latte fixe ou libre, organisation des temps d'échange entre l'observateur et le coureur, etc. On veillera à permettre une prise de vitesse maximale de l'élève avant la première haie. Toutes les prises de performance sont réalisées le même jour.								
Points	Éléments à évaluer Indicateurs de compétence	Degrés d'acquisition du niveau 2 de compétence							20	
8	Performance :	0	addition du meilleur temps sur le plat et du meilleur temps sur les haies : voir le tableau suivant						8	
Filles	> 27"	25"5	23"7	22"	20"5	19"4	18"5	17"9	≤ 17"5	
Garçons	> 24"5	23"	21"6	20"2	19"	17"9	17"	16"4	≤ 16"	
Points	0	1	2	3	4	5	6	7	8	
8	Efficacité de l'élévation du centre de gravité, du nombre d'appuis dans les intervalles et dans l'appréciation de son ressenti associé l'utilisation des observations extérieures	Coureur sauteur Non-respect de la règle des 2/3 - 1/3 lors du franchissement de la haie et de la reprise d'appui. 5 ou 6 appuis sont réalisés dans les intervalles, ou le nombre d'appuis est irrégulier sur un même parcours. Les observations ne sont pas mises en pratique. 0 - 4			Coureur de haies coordonné 2/3 du franchissement se font avant la haie et 1/3 après la haie, sans accélération à la reprise d'appui. 4 appuis sont réalisés dans tous les intervalles, sur un parcours adapté aux possibilités. Les actions de régulation en fonction des observations reçues amènent plus d'efficacité. 4,5 - 6			Coureur de haies accélérateur 2/3 du franchissement se font avant la haie et 1/3 après la haie, avec reprise d'appui dynamique. Le coureur est capable d'adaptations visibles et pertinentes à chaque course. 6,5 - 8		
4	Efficacité du starter, du chronométreur et de l'observateur	Du juge dilettante Donne les départs sans faire respecter l'intégralité du règlement. Chronomètre avec une différence de plus de 3 dixièmes par rapport au chronométreur de référence. Les observations sont globales. 0 - 1,5			Au juge fiable Donne un départ en respectant les commandements officiels Chronomètre avec une différence de 2 à 3 dixièmes par rapport au chronométreur de référence. Les observations sont réalisées correctement. 2 - 3			Au juge multifonctions Donne des départs avec toujours la même régularité dans les commandements. Chronomètre avec moins de 2 dixièmes de différence. Toutes les observations sont justes et accompagnées de conseils pertinents pour le coureur. 3,5 - 4		
Exemples d'items du socle commun liés à cette activité					Exemples d'indicateurs permettant de renseigner ces items					
Compétence 1 : Adapter sa prise de parole à la situation de communication					L'élève transmet de manière concise et argumentée les informations recueillies et les éventuels conseils					
Compétence 3 : Rechercher, extraire et organiser l'information utile					L'élève prouve sa capacité à recueillir des données en renseignant une fiche d'observation. En tant que coureur, il traite les informations collectées pour choisir celle qui semble pertinente et modifier ainsi ses actions.					
Compétence 7 : Mobiliser à bon escient ses capacités motrices dans le cadre d'une préparation physique adaptée à son potentiel Assumer des rôles, prendre des initiatives et des décisions					L'élève sait se préparer à l'effort de vitesse et maintenir cet état durant la séquence d'évaluation. L'élève assure avec sérieux et réussite les rôles de starter, chronométreur et observateur.					

DIPLÔME NATIONAL DU BREVET : SAUT EN HAUTEUR

Compétences attendues de niveau 2	Principes d'élaboration de l'épreuve
<p>À partir d'un élan étalonné et accéléré de 6 à 8 appuis, réaliser la meilleure performance possible, avec un nombre limité d'essais, en utilisant un franchissement dorsal de la barre en son milieu.</p> <p>Assumer dans un groupe restreint les rôles d'observateur et de juge.</p>	<p>Les élèves sont placés par groupes de trois à cinq athlètes. Chacun devra réaliser ses sauts en prenant un élan de 6 à 8 appuis. Les élèves passent dans tous les rôles : sauteur, observateur et juge. Le sauteur dispose de huit tentatives au maximum pour réaliser son concours.</p> <p>L'enseignant définit l'espace athlétique d'évolution, les conditions d'un fonctionnement en sécurité et la durée de la séquence d'évaluation.</p> <p>Des temps de concertation sont prévus.</p> <p>Les règles essentielles d'un concours de saut en hauteur sont utilisées avec des aménagements pouvant être mis en place pour faciliter l'évaluation de la compétence : possibilité de tenter à une hauteur inférieure en cas d'échec au premier choix de barre, organisation des temps d'échange entre l'observateur et le sauteur, utilisation d'un fil à la place d'une barre, etc.</p> <p>Toutes les prises de performance sont réalisées le même jour.</p>

Points	Éléments à évaluer Indicateurs de compétence	0	Degrés d'acquisition du niveau 2 de compétence	20
8	Performance :	0	addition de la première et de la meilleure hauteur franchie : voir le tableau suivant	8

Filles	≤ 1 m 60	1 m 70	1 m 80	1 m 90	2 m 00	2 m 10	2 m 20	2 m 30	≥ 2 m 40
Garçons	≤ 1 m 80	1 m 90	2 m 00	2 m 15	2 m 30	2 m 45	2 m 60	2 m 75	≥ 2 m 90
Points	0	→ 1	→ 2	→ 3	→ 4	→ 5	→ 6	→ 7	→ 8

8	Efficacité lors de la course d'élan et du franchissement	<p>Sauteur saccadé Le sauteur ne peut réguler sa course d'élan par rapport à son point d'impulsion : décélération, piétinement, allongement des foulées. Le franchissement est costal, ou le franchissement est dorsal, mais en début ou fin de barre.</p> <p>0 - 4</p>	<p>Sauteur coordonné La course d'élan est étalonnée et en accélération sur les derniers appuis : observation visible particulièrement sur les premières barres.</p> <p>Le franchissement est dorsal en milieu de barre, sans bascule des épaules.</p> <p>4,5 - 6</p>	<p>Sauteur fluide et constant La course d'élan étalonnée est accélérée et stabilisée (répétée sur plus de 4 essais).</p> <p>Le corps est orienté à la réception sur le tapis entre l'axe de la course d'élan et la perpendiculaire à la barre.</p> <p>6,5 - 8</p>
		<p>Du juge dilettante Les observations sont globales et peu fiables.</p> <p>Connaît partiellement les paramètres de validation et de mesure d'un saut.</p> <p>0 - 1,5</p>	<p>Au juge fiable Les observations sont réalisées correctement.</p> <p>Connaît les paramètres de validation et de mesure d'un saut.</p> <p>2 - 3</p>	<p>Au juge multifonctions Toutes les observations sont justes et accompagnées de conseils pertinents pour le sauteur. Assume efficacement le rôle de juge.</p> <p>3 - 4</p>

Exemples d'items du socle commun liés à cette activité	Exemples d'indicateurs permettant de renseigner ces items
Compétence 1 : Formuler clairement un propos simple Adapter sa prise de parole à la situation de communication	L'élève transmet de manière concise et argumentée les informations recueillies et les éventuels conseils.
Compétence 3 : Rechercher, extraire et organiser l'information utile	L'élève prouve sa capacité à recueillir des données en renseignant une fiche d'observation. En tant que sauteur, il traite les informations collectées pour choisir celle qui semble pertinente et modifier ainsi ses actions.
Compétence 7 : S'engager dans un projet individuel Assumer des rôles, prendre des initiatives et des décisions	L'élève démontre qu'il est en mesure de se fixer des objectifs de performance et de réalisations motrices. L'élève s'implique efficacement dans le fonctionnement du groupe. Il reste concentré sur ses rôles de juge et d'observateur.

DIPLÔME NATIONAL DU BREVET : JAVELOT

Compétences attendues de niveau 2	Principes d'élaboration de l'épreuve
Réaliser la meilleure performance possible avec un nombre limité d'essais en enchaînant, sans rupture, prise d'élan et phase finale de double appui. Construire et réguler l'efficacité de ses actions à partir de repères sur soi et d'observations extérieures.	<p>Les élèves sont placés par groupes de deux ou trois. L'enseignant définit l'espace athlétique réglementaire et les conditions d'évolution en toute sécurité et fixe une durée permettant la réalisation de la situation d'évaluation. Des temps de concertation sont prévus.</p> <p>Le barème proposé dans cette fiche correspond à un poids des engins de : 600 g pour les garçons et 500 g filles. Il revient à l'équipe EPS de l'adapter si les engins utilisés dans l'établissement sont plus légers.</p> <p>Un lanceur dont la performance avec élan est égale ou inférieure à sa performance sans élan ne peut obtenir plus de deux points sur les huit attribués à cet item.</p> <p>Les règles essentielles d'un concours de javelot sont utilisées avec des aménagements pouvant être mis en place pour faciliter l'évaluation de la compétence : essais effectués en continuité ou non, mesure intervenant à la fin de la série de lancers, organisation des temps d'échange entre l'observateur et le lanceur, etc.</p> <p>Toutes les mesures sont réalisées le même jour.</p>

Points	Éléments à évaluer Indicateurs de compétence	0	Degrés d'acquisition du niveau 2 de compétence	20
8	Performance	0	meilleur lancer avec élan additionné au meilleur lancer sans élan : voir le tableau suivant	8

Filles	<13 m	15 m	18 m	21 m	25 m	29 m	34 m	39 m	≥45 m
Garçons	<17 m	19 m	23 m	28 m	34 m	40 m	46 m	53 m	≥60 m
Points	0	→ 1	→ 2	→ 3	→ 4	→ 5	→ 6	→ 7	→ 8

8	Efficacité dans la continuité entre prise d'élan du double appui. Efficacité de ses actions à partir de repères sur soi et dans l'utilisation des observations extérieures	Lanceur arrêté Discontinuité course d'élan et lancer ou absence de double appui. Le lanceur ne peut situer son lancer sur une grille de ressenti présentant les trois sources de forces (double appui, rotation scapulaire, bras lanceur allongé). Les observations ne sont pas mises en pratique. 0 - 4	Lanceur en mouvement L'enchaînement prise d'élan et phase de double appui est réalisé sans arrêt. Le lanceur sait positionner son lancer dans une grille de ressenti présentant les trois sources de forces (double appui, rotation scapulaire, bras lanceur allongé). Les actions de régulation en fonction des observations reçues amènent plus d'efficacité. 4,5 - 6	Lanceur accélérateur L'élève ajoute à la phase de double appui une autre action (rotation ceinture scapulaire, bras lanceur allongé visible avant le double appui). Le lanceur est capable d'adaptations visibles et pertinentes à chaque essai. 6,5 - 8
4	Efficacité dans les rôles d'observateur et de juge	Du juge dilettante Les observations sont globales. Gère la sécurité et connaît partiellement les paramètres de validation et de mesure d'un lancer. 0 - 1,5	Au juge fiable Les observations sont réalisées correctement. Connaît les paramètres de validation et de mesure d'un lancer. 2 - 3	Au juge multifonctions Toutes les observations sont justes et accompagnées de conseils pertinents pour le lanceur. Assume efficacement le rôle de juge. 3,5 - 4

Exemples d'items du socle commun liés à cette activité	Exemple d'indicateurs permettant de renseigner ces items
Compétence 1 : Adapter sa prise de parole à la situation de communication	L'élève transmet de manière concise et argumentée les informations recueillies et les éventuels conseils.
Compétence 3 : Rechercher, extraire et organiser l'information utile	L'élève prouve sa capacité à recueillir des données en renseignant une fiche d'observation. En tant que lanceur, il traite les informations collectées pour choisir celle qui semble pertinente et modifier ainsi ses actions.
Compétence 7 : S'engager dans un projet individuel	L'élève démontre qu'il est en mesure de se fixer des objectifs de performance et de réalisations motrices

DIPLÔME NATIONAL DU BREVET : MULTIBOND

Compétences attendues de niveau 2	Principes d'élaboration de l'épreuve
À partir d'un élan étalonné et accéléré de 8 à 12 appuis, rechercher la meilleure performance possible sur 3 à 5 bonds en conservant la vitesse et en maîtrisant l'amplitude et la hauteur des bonds. Assumer dans un groupe restreint les rôles d'observateur et de juge.	<p>Chaque athlète doit réaliser ses sauts avec un élan de 8 à 12 appuis. Les sauts sont constitués de 3, 4 ou 5 bonds. Le choix du nombre de bonds est définitif pour toute l'épreuve. Les élèves passent dans tous les rôles : sauteur, juge et observateur.</p> <p>Des temps de concertation sont prévus.</p> <p>L'enseignant définit les espaces d'évolution et d'observation et fixe une durée à la réalisation de la situation d'évaluation.</p> <p>Le barème proposé dans cette fiche correspond à un pentabond. Il revient à l'équipe EPS de l'adapter si elle fait le choix d'évaluer un multibond de 3 ou 4 bonds.</p> <p>Les règles essentielles d'un concours de saut sont utilisées avec des aménagements pouvant être mis en place pour faciliter l'évaluation de la compétence : nombre de tentatives maximum pour un concours, nombre de bonds (de trois à cinq), mesure précise ou non à chaque essai, taille de la planche d'appel, organisation des temps d'échange entre l'observateur et le sauteur, etc.</p> <p>Toutes les prises de performance sont réalisées le même jour.</p>

Points	Éléments à évaluer Indicateurs de compétence	0	Degrés d'acquisition du niveau 2 de compétence	20
8	Performance	0	meilleur pentabond avec élan plus meilleur pentabond sans élan : voir tableau suivant	8

Fillles	< 12,20 m	13,5 m	14,8 m	16,1 m	17,4 m	18,7 m	20 m	21,3 m	≥ 22,6 m
Garçons	< 15 m	17 m	19 m	21 m	23 m	25 m	27 m	29 m	≥ 31 m
Points	0	→ 1	→ 2	→ 3	→ 4	→ 5	→ 6	→ 7	→ 8

8	Efficacité dans le domaine de la conservation de la vitesse et de la forme des bonds	Sauteur saccadé Décélération et piétinement à l'approche de la planche d'appel. Écrasement lors des appuis successifs : notamment avec un premier bond trop haut et une nette décélération au fil des bonds 0 - 4	Sauteur coordonné Vitesse conservée à l'approche de la planche d'appel. Une partie des bonds conserve de l'amplitude. Les sauts deviennent rasants 4,5 - 6	Sauteur fluide accélérateur Accélération constatée à l'approche de la planche d'appel. Tous les bonds sont rasants, réalisés avec amplitude, avec une vitesse conservée jusqu'au ramené dans le sautoir. 6,5 - 8
4	Efficacité dans les rôles d'observateur et de juge	Du juge dilettante Les observations sont globales. Connaît partiellement les paramètres de validation et de mesure d'un saut 0 - 1,5	Au juge fiable Les observations sont réalisées correctement. Connaît les paramètres de validation et de mesure d'un saut 2 - 3	Au juge multifonctions Toutes les observations sont justes et accompagnées de conseils pertinents pour le sauteur. Assume efficacement le rôle de juge. 3,5 - 4

Exemples d'items du socle commun liés à cette activité	Exemple d'indicateurs permettant de renseigner ces items
Compétence 1 : Adapter sa prise de parole à la situation de communication	L'élève transmet de manière concise et argumentée les informations recueillies et les éventuels conseils.
Compétence 3 : Rechercher, extraire et organiser l'information utile	L'élève prouve sa capacité à recueillir des données en renseignant une fiche d'observation. En tant que sauteur, il traite les informations collectées pour choisir celle qui semble pertinente et modifier ainsi ses actions.
Compétence 7 : S'engager dans un projet individuel Assumer des rôles, prendre des initiatives et des décisions	L'élève démontre qu'il est en mesure de se fixer des objectifs de performance et de réalisations motrices. L'élève remplit avec sérieux et application les différents rôles sociaux.

DIPLÔME NATIONAL DU BREVET : COURSE DE RELAIS VITESSE

Compétences attendues de niveau 2	Principes d'élaboration de l'épreuve
<p>À partir d'un départ commandé réaliser la meilleure performance possible dans un relais de 2 à 4 fois 40 à 50 mètres, en ajustant les vitesses et en utilisant l'élan autorisé pour une transmission du témoin dans la zone réglementaire. Élaborer avec ses coéquipiers un projet tactique. Assumer au sein d'un groupe restreint les rôles d'observateur, de starter, de juge, de chronométrateur.</p>	<p>Les équipes de relais effectuent au moins une course de 4 fois 40 ou 50 mètres, en un parcours de 4 x 40 m ou 4 x 50 m pouvant être scindés en deux parcours de 2 x 40 ou 2 x 50 m, selon la longueur de la piste. Les élèves sont placés en groupes de 2, 3 ou 4. Les élèves passent dans tous les rôles : observateur, starter, juge, chronométrateur.</p> <p>Les équipes de relais pouvant être mixtes sont homogènes entre elles.</p> <p>L'enseignant délimite l'espace athlétique (couloirs, zones de transmission, postes de chronométrage, zones d'observation) et fixe une durée permettant la réalisation de la situation d'évaluation. Des temps de concertation sont prévus.</p> <p>Les barèmes proposés concernent un 50 mètres et sont à adapter par l'équipe EPS si les contraintes d'installation et les aménagements prévus dans la définition de l'épreuve ne permettent pas la mise en place d'un relais 2 fois 50 mètres.</p> <p>Les règles essentielles d'une course de vitesse et de relais sont utilisées avec des aménagements pouvant être mis en place pour faciliter l'évaluation de la compétence : départs debout ou non, réduction de la taille de la zone d'élan (10 m) ou de transmission (20 m), course en opposition ou non, organisation des temps d'échange entre l'observateur et le relayeur.</p> <p>L'indice de transmission est la différence entre l'addition des temps individuels et le meilleur temps réalisé en équipe, divisée par le nombre de transmissions, et indique le gain de temps moyen par charnière.</p>

Points	Éléments à évaluer Indicateurs de compétence	0 Degrés d'acquisition du niveau 2 de compétence			20
8	Performance réalisée en course individuelle et en relais Perf individuelle sur 50 m sur 4 pts Indice de transmission sur 4 pts	Indice de transmission positif : 0 - 1,5	Performance individuelle sur 50 mètres : voir le tableau suivant Indice de transmission nul ou de moins 0,1" à moins 0,2" par charnière : 2 - 3	Indice de transmission de moins 0,3" et au-delà par charnière : 3,5 - 4	

Filles	≥ 11"4	de 10"8 à 11"3	de 10"2 à 10"7	de 9"6 à 10"1	de 9"1 à 9"5	de 8"5 à 9"0	de 7"9 à 8"4	de 7"3 à 7"8	≤ 7"2
Garçons	≥ 9"5	de 9"1 à 9"4	de 8"7 à 9"0	de 8"3 à 8"6	de 7"8 à 8"2	de 7"4 à 7"7	de 7"0 à 7"3	de 6"6 à 6"9	≤ 6"5
Points	0	0,5	1	1,5	2	2,5	3	3,5	4

8	Efficacité dans l'ajustement des vitesses et la cohérence du projet tactique	<p>Relais discontinu Marques inadaptées et/ ou non respectées.</p> <p>Transmission avec des relayeurs qui se doublent ou se tamponnent. Non-adéquation entre la position du receveur et du donneur dans le couloir 0 - 4</p>	<p>Relais coordonné Marques respectées</p> <p>Les vitesses sont ajustées mais la transmission est imprécise. Les relayeurs occupent le poste où ils sont le plus efficaces pour le collectif 4,5 - 6</p>	<p>Relais fluide Marques adaptées et évolutives en fonction des conditions Transmission fluide sans décélération ni hésitation.</p> <p>Les relayeurs peuvent occuper deux positions différentes sans nuire à l'efficacité de l'équipe 6,5 - 8</p>
4	Efficacité dans les rôles de starter, juge, chronométrateur et observateur	<p>Du juge dilettante Donne les départs sans faire respecter l'intégralité du règlement. Chronomètre avec une différence de plus de 3 dixièmes par rapport au chronométrateur de référence. Observe de manière imprécise. 0 - 1,5</p>	<p>Au juge fiable Donne un départ en respectant les commandements officiels. Chronomètre avec une différence de 2 à 3 dixièmes par rapport à la référence. Sait juger un hors zone et un départ sur la marque. 2 - 3</p>	<p>Au juge multifonctions Donne des départs avec toujours la même régularité dans les commandements. Chronomètre avec moins de 2 dixièmes de différence. Propose des solutions à ses coéquipiers à partir des observations réalisées. 3,5 - 4</p>

Exemples d'items du socle commun liés à cette activité	Exemples d'indicateurs permettant de renseigner ces items
Compétence 1 : Adapter sa prise de parole à la situation de communication	L'élève transmet de manière concise et argumentée les informations recueillies et les éventuels conseils
Compétence 7 : S'intégrer et coopérer dans un projet collectif Assumer des rôles, prendre des initiatives et des décisions	L'élève est force de propositions dans le groupe et accepte les décisions prises à la majorité L'élève démontre qu'il s'implique efficacement dans le fonctionnement de l'équipe. Il analyse la pratique de ses camarades.

DIPLÔME NATIONAL DU BREVET : NATATION LONGUE

Compétences attendues de niveau 2		Principes d'élaboration de l'épreuve								
A partir d'un départ commandé, réaliser sur une durée de 12 minutes la meilleure performance possible principalement en crawl en tirant bénéfice des virages et en recherchant l'amplitude de nage. Élaborer un projet d'action par rapport aux modes de nage, l'annoncer et le mettre en œuvre. Assumer au sein d'un groupe restreint les rôles de starter et de chronométrateur.		Par groupe de 2 à 4 élèves, organiser une prise de performance sur 12 minutes en continu. Les élèves passent dans tous les rôles : nageur, starter, chronométrateur et observateur. Des temps de concertation sont prévus. L'enseignant définit les espaces d'évolution (couloirs, espaces de déplacements des nageurs et des chronométrateurs et observateurs, espaces de récupération et d'échanges) et fixe une durée à la réalisation de la situation d'évaluation. L'amplitude de nage est évaluée en crawl sur un 50 mètres à deux reprises : une première fois dans la première moitié de course et une seconde fois entre la huitième et la dixième minute par l'élève chronométrateur. Le cycle de bras correspond en crawl à deux coups de bras.								
Points	Éléments à évaluer Indicateurs de compétence	0						Degrés d'acquisition du niveau 2 de compétence		20
8	Performance : distance parcourue en 12 minutes	voir le tableau suivant Minoration de 30 % de la note de performance si moins de 50 % en crawl.								
Distance nagée	Nager moins de 12'	200 m	250 m	300 m	325 m	350 m	400 m	425 m	plus de 450 m	
Points	0	→ 1	→ 2	→ 3	→ 4	→ 5	→ 6	→ 7	→ 8	
8	Amplitude de nage Écart au projet	sur 4 points		sur 4 points		voir le tableau suivant				
Addition des nombres de cycles de bras issus des deux relevés		entre 40 et 50 cycles			entre 35 et 39 cycles			entre 30 et 34 cycles		
Points		0 - 2			2,5 - 3			3,5 - 4		
Écart au projet de nage annoncé		4 à 6 (> 6 = 0)			2 à 3			0 à 1		
Points		0 - 2			2,5 - 3			3,5 - 4		
4	Efficacité du starter, du chronométrateur et de l'observateur	Du juge dilettante Donne les départs sans faire respecter l'intégralité du règlement. Chronomètre avec une différence de plus de 3 dixièmes par rapport au chronométrateur de référence. Les observations sont peu fiables			Au juge fiable Donne les départs en respectant les commandements et positions des coureurs officiels. Chronomètre avec une différence de 2 à 3 dixièmes par rapport au chronométrateur de référence. Les observations sont réalisées correctement			Au juge multifonctions Donne les départs avec toujours la même régularité dans les commandements. Chronomètre avec moins de 2 dixièmes de différence. Toutes les observations sont justes et accompagnées de conseils pertinents pour le nageur.		
		0 - 1,5			2 - 3			3,5 - 4		
Exemples d'items du socle commun liés à cette activité					Exemples d'indicateurs permettant de renseigner ces items					
Compétence 7 : S'engager dans un projet individuel Mobiliser à bon escient ses capacités motrices dans le cadre d'une préparation physique adaptée à son potentiel Identifier ses points forts et ses points faibles dans des situations variées					L'élève démontre qu'il est capable de concevoir un projet de course et de le mener à bien. L'élève gère son effort (vitesse et changements de nage) pour nager 12 minutes sans s'arrêter. L'élève met en œuvre une stratégie à partir des connaissances acquises sur l'activité et sur lui, pour réussir à nager 12 minutes le plus rapidement possible.					

DIPLÔME NATIONAL DU BREVET : NATATION DE VITESSE

Compétences attendues de niveau 2	Principes d'élaboration de l'épreuve
À partir d'un départ commandé, réaliser la meilleure performance possible sur une distance de 50 mètres selon 2 modes de nage, ventrale et dorsale, en optimisant le plongeon, le virage et le rapport amplitude fréquence. Assumer au sein d'un groupe restreint les rôles de starter et de chronométrateur.	Par groupes de 2 à 4 élèves, organiser une prise de performance sur 50 mètres, selon 2 modes de nages codifiées selon les règles fédérales, 25 m en ventral puis 25 m dorsal. Les élèves passent dans tous les rôles : nageur, starter, observateur - chronométrateur. Des temps de concertation sont prévus. L'enseignant définit les espaces d'évolution (couloirs, espaces de déplacements des nageurs et des chronométrateurs/observateurs, espaces de récupération et d'échanges). Un cycle de bras correspond à deux coups de bras en crawl et dos crawlé, et à un mouvement de bras en brasse. Pour un élève ne finissant pas les 50 m on comptabilisera les tranches de 12,5 m parcourues.

Points	Éléments à évaluer	0	Degrés d'acquisition du niveau 2 de compétence	20
8	Indicateurs de compétence	0	voir le tableau suivant	8
	Performance au 50 m deux nages			

Filles	Moins de 25 m nagés	Parcours 50 m inachevé 0,5 par 12,5 m nagés	≥ 1'20"	1'11"	1'03"	56"	49"	43"	≤ 42"
Garçons	Moins de 25 m nagés	Parcours 50 m inachevé 0,5 par 12,5 m nagés	≥ 1'15"	1'06"	58"	51"	44"	38"	≤ 37"
Points	0	1	2	3	4	5	6	7	8

8	Efficacité du rapport amplitude/fréquence (cycles de bras sur 50 m)	Nageur bagarreur plus de 35 cycles de bras 0 - 4	Nageur aquatique énergétique de 30 à 35 cycles 4,5 - 6	Nageur glisseur propulseur moins de 30 cycles 6,5 - 8
4	Efficacité du starter, du chronométrateur, et de l'observateur	Du juge dilettante Donne les départs sans faire respecter l'intégralité du règlement. Chronomètre avec une différence de plus de 3 dixièmes par rapport au chronométrateur de référence. Les observations sont globales. 0 - 1,5	Au juge fiable Donne les départs en respectant les commandements officiels. Chronomètre avec une différence de 2 à 3 dixièmes par rapport au chronométrateur de référence. Les observations sont réalisées correctement 2 - 3	Au juge multifonctions Donne les départs avec toujours la même régularité dans les commandements. Chronomètre avec moins de 2 dixièmes de différence. Toutes les observations sont justes et accompagnées de conseils pertinents pour le nageur. 3,5 - 4

Exemples d'items du socle commun liés à cette activité	Exemple d'indicateurs permettant de renseigner ces items
Compétence 7: Mobiliser à bon escient ses capacités motrices dans le cadre d'une préparation physique adaptée à son potentiel S'engager dans un projet individuel. Assumer des rôles, prendre des initiatives et des décisions	L'élève gère son effort entre une performance à réaliser sur 50 mètres et des contraintes de réalisation : optimisation des coulées, amplitude de nage et régularité du rythme de mouvements de bras. L'élève démontre qu'il est capable de concevoir un projet de course et de le mener à bien. L'élève s'implique efficacement dans le fonctionnement du groupe. Il reste concentré sur ses rôles de starter et chronométrateur.

DIPLÔME NATIONAL DU BREVET : CANOË-KAYAK

Compétences attendues de niveau 2	Principes d'élaboration de l'épreuve
Choisir et conduire un déplacement avec précision en composant avec la force des éléments naturels. Adopter des attitudes d'entraide et de sécurité lors d'un dessalage. Reconnaître les caractéristiques du milieu de navigation.	Dans un espace sécurisé, bien délimité et balisé en eau calme, mer ou eau vive (tronçon de rivière de 200 mètres de classe 1), le kayakiste doit réaliser un parcours de son choix dans un temps limité déterminé par le professeur. Le parcours inclut la vidange d'un bateau partiellement rempli d'eau, l'élève restant dans son embarcation et la présence d'un autre kayakiste pour assurer l'aide ou le conseil. La durée du parcours est d'environ 15 minutes. L'élève aura, au préalable, fait un projet pour atteindre le maximum de bouées (flottantes ou suspendues). Le dispositif propose au moins cinq bouées de niveau 1 et cinq bouées de niveau 2.

Points	Éléments à évaluer Indicateurs de compétence	Degrés d'acquisition du niveau 2 de compétence			20
		0			
8	Pertinence et efficacité du projet Indicateurs complémentaires d'efficacité	Projet formel Lecture du milieu imprécise, aléatoire. Bouées majoritairement de niveau 1 0 - 4	Projet réfléchi Une ou deux bouées n'ont pas pu être validées par rapport au projet défini. Autant de bouées de niveau 1 et 2 4,5 - 6	Projet réalisé Bonne adéquation entre le projet et la réalisation. Bouées majoritairement de niveau 2 6,5 - 8	
8	Efficacité du kayakiste	Le kayakiste subit les éléments naturels Dirige son bateau par actions non anticipées. Déséquilibres dans les virages, les sorties ou entrées de courant. 0 - 4	Le kayakiste maîtrise son bateau Conduite du bateau « fluide », sans à-coup, équilibre stable dans toute situation. 4,5 - 6	Le kayakiste est maître de son parcours Contrôle le dérapage sur arrière du bateau pour aller droit. Maintien de la gîte lors des virages, entrées, sorties de courant. 6,5 - 8	
4	Attitude d'entraide et de sécurité	Sécurité respectée L'élève suit son camarade et respecte les consignes de sécurité. De grosses difficultés pour vider le bateau. 0 - 1,5	Sécurité assurée L'élève surveille et conseille le kayakiste. Des difficultés pour rester équilibré lors de la vidange du bateau. 2 - 3	Sécurité optimale L'élève surveille efficacement son camarade. Les conseils participent à l'efficacité du kayakiste. Vidange du bateau rapide en restant équilibré. 3,5 - 4	

Exemples d'items du socle commun liés à cette activité	Exemples d'indicateurs permettant de renseigner ces items
Compétence 1 : Adapter sa prise de parole à la situation de communication	L'élève formule clairement son projet.
Compétence 6 : Respecter des comportements favorables à sa santé et sa sécurité	L'élève respecte les consignes de sécurité, il est présent et rassurant lors du parcours.
Compétence 7 : Être autonome dans son travail : savoir l'organiser, le planifier, l'anticiper, rechercher et sélectionner des informations utiles	L'élève est autonome dans le choix des balises et l'ordre de validation, il connaît son rôle et les actions à mener pour la vidange du bateau.

DIPLÔME NATIONAL DU BREVET : COURSE D'ORIENTATION

Compétences attendues de niveau 2	Principes d'élaboration de l'épreuve
<p>Choisir et conduire le déplacement le plus rapide pour trouver des balises à l'aide d'une carte en utilisant essentiellement des lignes et des points remarquables dans un milieu délimité plus ou moins connu.</p> <p>Gérer les efforts en adoptant des allures de course optimales en rapport au milieu et au moment du déplacement.</p> <p>Respecter les règles de sécurité et de l'environnement.</p>	<p>Le coureur doit réaliser un parcours de son choix dans un temps limité (25 à 30 minutes). Tout retard sera pénalisé.</p> <p>20 balises sont dispersées dans un milieu boisé plus ou moins connu.</p> <p>10 balises de niveau 1 et 10 balises de niveau 2.</p> <p>Le code d'identification du poste est précisé sur la carte mère.</p> <p>Pendant 5 minutes, le candidat devra concevoir un projet et choisir 8 balises en fonction du niveau qu'il veut atteindre.</p> <p>Le candidat peut contrôler la durée de son déplacement à l'aide d'un chronomètre ou d'une montre.</p>

Points	Éléments à évaluer Indicateurs de compétence	0 Degrés d'acquisition du niveau 2 de compétence 20		
8	Pertinence et efficacité du projet Indicateurs complémentaires d'efficacité	Projet formel Lecture du milieu imprécise, aléatoire Balises majoritairement de niveau 1 0 - 4	Projet réfléchi Quelques balises n'ont pas pu être validées par rapport au projet défini. Autant de balises de niveau 1 et 2 4,5 - 6	Projet réalisé Bonne adéquation entre le projet et la réalisation. Balises majoritairement de niveau 2 6,5 - 8
8	Efficacité du coureur Indicateurs complémentaires d'efficacité	Le coureur utilise les lignes directrices simples Juxtaposition des temps de course et de recherche pour s'orienter. Dépassement du temps limite = 0 Filles : plus de 13 minutes au km Garçons : plus de 12 minutes au km 0 - 4	Le coureur s'oriente en se déplaçant Relève des informations pendant sa course. Filles : de 13 minutes à 11 minutes au km Garçons : de 12 minutes à 10 minutes au km 4,5 - 6	Le coureur anticipe son déplacement Gère son effort : allure et foulée adaptées au milieu. Filles : moins de 11 minutes au km Garçons : moins de 10 minutes au km 6,5 - 8
4	Gestion de sa sécurité et gestion du temps	Sécurité respectée Pas de prise de risque par manque de connaissance de soi et d'exploitation de la carte. Très en retard. 0 - 1,5	Sécurité respectée et assurée Prise de risque mesurée à l'aide de la carte et de la connaissance de soi. Très en avance. 2 - 3	Sécurité optimale Couple prise de risque/sécurité optimale. À l'heure. 3,5 - 4

Exemples d'items du socle commun liés à cette activité	Exemples d'indicateurs permettant de renseigner ces items
Compétence 1 : Formuler clairement un propos simple	L'élève formule son projet clairement.
Compétence 6 : Respecter des comportements favorables à sa santé et sa sécurité	L'élève respecte les consignes de sécurité, tout en préservant son intégrité physique.
Compétence 7 : Être autonome dans son travail : savoir l'organiser, le planifier, l'anticiper, rechercher et sélectionner des informations utiles Identifier ses points forts et ses points faibles dans des situations variées	L'élève est autonome dans les choix effectués pour conduire son déplacement. Il gère ses ressources efficacement.

DIPLÔME NATIONAL DU BREVET : ESCALADE

Compétences attendues de niveau 2	Principes d'élaboration de l'épreuve
Choisir et conduire un déplacement pour grimper en moulinette et enchaîner deux voies différentes à son meilleur niveau en optimisant les prises de mains et de pieds et en combinant efficacement la poussée des jambes et la traction des bras. Assurer un partenaire en toute sécurité.	Réaliser 2 voies différentes en moulinette, à son meilleur niveau. Prévoir l'assurance « corde molle ». Deux essais sont autorisés par voie. Pour l'enchaînement des deux voies, le temps sera limité et précisé. Le grimpeur annonce son projet de voies avant le début de l'épreuve.

Points	Éléments à évaluer Indicateurs de compétence	Degrés d'acquisition du niveau 2 de compétence			
		0			20
8	Pertinence et efficacité du projet sur 5 points Cotation des voies sur 3 points	Projet formel Les deux voies sont enchaînées avec dépassement du temps. Le projet trop ambitieux ou sous-évalué n'est pas réalisé. 0 - 2 3c : 0,5 4a : 1	Projet réfléchi Les deux voies sont enchaînées dans le temps réglementaire. Le projet réaliste n'est pas réalisé. 2 - 3,5 4b : 1,5 4c : 2	Projet réalisé Le grimpeur enchaîne les deux voies à son meilleur niveau. Le projet annoncé est réalisé. 4 - 5 5a : 2,5 5b : 3	
		Le grimpeur tâtonne Activité discontinuée, lente et heurtée. Phases statiques subies. Appuis excentrés de l'axe du corps. 0 - 4	Le grimpeur enchaîne Activité dynamique, parfois saccadée. Phases statiques au service de la récupération. Les appuis se précisent, parfois précipités. 4,5 - 6	Le grimpeur anticipe Activité fluide du grimpeur. Phases statiques au service de la récupération et de l'information. Appuis précis (carre interne/externe, pointe et adhérence). 6,5 - 8	
4	Efficacité dans le rôle de l'assureur	Sécurité assurée L'activité de l'assureur nécessite quelques rappels de la part du grimpeur (corde trop molle ou trop tendue). 0 - 1,5	Sécurité maîtrisée L'assureur suit l'activité du grimpeur et reste attentif au positionnement et au réglage de la tension de la corde. 2 - 3	Sécurité optimale L'assureur favorise l'évolution du grimpeur, sécurise. Il réagit en fonction du niveau du grimpeur. Il réagit en fonction des caractéristiques de la voie (anticipe). 3,5 - 4	

Exemples d'items du socle commun liés à cette activité	Exemples d'indicateurs permettant de renseigner ces items
Compétence 1 : Formuler clairement un propos simple Adapter sa prise de parole à la situation de communication	L'élève formule clairement son projet. Les échanges entre grimpeur et assureur sont précis, adaptés.
Compétence 6 : Respecter des comportements favorables à sa santé et à sa sécurité	L'élève respecte les consignes de sécurité, tout en préservant son intégrité physique.
Compétence 7 : Être autonome dans son travail : savoir l'organiser, le planifier, l'anticiper, rechercher et sélectionner des informations Identifier ses points forts et ses points faibles dans des situations variées	L'élève est autonome dans les choix effectués pour conduire son déplacement. Il gère ses ressources efficacement.

DIPLÔME NATIONAL DU BREVET : AÉROBIC

Compétences attendues de niveau 2	Principes d'élaboration de l'épreuve
<p>Concevoir et présenter une routine collective, sur un support musical (de 120 à 140 BPM), comportant des éléments des différentes familles dont au moins un saut et utilisant des pas de base, associés à des mouvements de bras complexes ou dissociés. Juger les prestations à partir d'un code construit en commun.</p>	<p>Un groupe de 3 à 4 gymnastes élabore et formalise sur une fiche une routine collective d'une durée comprise entre 1 minute et 1,30 minutes et la présente devant des juges dans un espace scénique défini. Chaque groupe dispose de deux essais. La seconde prestation prend en compte les observations des juges. La cotation des éléments s'appuie sur un code construit au cours des cycles d'apprentissages (3 niveaux A, B, C).</p>

Points	Éléments à évaluer Indicateurs de compétence	0 Degrés d'acquisition du niveau 2 de compétence 20		
8	Qualité de l'enchaînement : conception et présentation Cotation L'enchaînement se verra appliquer un coefficient correspondant au niveau de difficulté le plus fréquemment observé : C : 0,8 / B : 0,9 / A : 1	<p>La routine est simple Composition caractérisée par un certain nombre de ruptures. Les coordinations entre les partenaires restent aléatoires. 0 - 4</p>	<p>La routine est construite Les positions complètes comportant des éléments simples et des pas de base variés. La prestation permet d'identifier plus de trois formations. 4,5 - 6</p>	<p>La routine est riche et originale Espace investi par des choix de formations variées et des évolutions bien choisies. Composition précise, qui tient compte de la musique, de l'espace et des spectateurs. 6,5 - 8</p>
8	Qualité d'exécution	<p>Le gymnaste récite sa routine L'élève est souvent décalé par rapport au groupe et à la musique. Mouvements relâchés de faible amplitude. Difficultés B ou C partiellement maîtrisées. 0 - 4</p>	<p>Le gymnaste est en phase avec le groupe Exécution globalement fluide et synchronisée avec les partenaires. Évolutions sur des pas marchés et des pas de base. Maîtrise des difficultés C, B parfois A. 4,5 - 6</p>	<p>Le gymnaste exécute une routine dynamique Précision, amplitude en lien avec le support musical. Pas de base réalisés et associés à des mouvements de bras. Le niveau A est maîtrisé. 6,5 - 8</p>
4	Efficacité dans le rôle de juge	<p>Le jugement est partiel Le jugement est imprécis. L'argumentaire est peu exploitable. 0 - 1,5</p>	<p>Le jugement est argumenté Le jugement s'effectue sur les points essentiels de la prestation. L'argumentaire est recevable et sert la seconde prestation. 2 - 3</p>	<p>Le jugement est pertinent Le jugement identifie des indicateurs différenciés et variés. L'argumentaire sert l'efficacité des prestations. 3,5 - 4</p>

Exemples d'items du socle commun liés à cette activité	Exemples d'indicateurs permettant de renseigner ces items
Compétence 1 : Adapter sa prise de parole à la situation de communication	L'élève communique de manière adaptée lors des temps de création et de jugement.
Compétence 5 : Être sensible aux enjeux esthétiques et humains d'une œuvre artistique Compétence 6 : Comprendre l'importance du respect mutuel et accepter toutes les différences	L'élève respecte et apprécie toute prestation.
Compétence 7 : S'intégrer et coopérer dans un projet collectif Assumer des rôles, prendre des initiatives et des décisions	L'élève s'implique au sein du groupe dans les trois rôles.

DIPLÔME NATIONAL DU BREVET : ACROSPORT

Compétences attendues de niveau 2	Principes d'élaboration de l'épreuve
<p>Concevoir et présenter un enchaînement maîtrisé d'au moins 5 figures acrobatiques statiques et dynamiques, montées et démontées de façon active et sécurisée, où le voltigeur sera au moins une fois en situation de verticale renversée.</p> <p>Juger les prestations à partir d'un code construit en commun.</p>	<p>Un groupe de 4 à 5 gymnastes élabore et formalise sur une fiche un enchaînement collectif d'une durée de 2 à 4 minutes et le présente devant des juges dans un espace scénique défini.</p> <p>Chaque groupe dispose de deux essais. La seconde prestation prend en compte les observations des juges.</p> <p>La cotation des éléments s'appuie sur un code construit au cours des cycles d'apprentissages (4 niveaux A, B, C, D).</p>

Points	Éléments à évaluer Indicateurs de compétence	0 Degrés d'acquisition du niveau 2 de compétence 20		
8	<p>Qualité de l'enchaînement : (projet collectif)</p> <p>Cotation : l'enchaînement se verra appliquer un coefficient correspondant au niveau de difficulté le plus fréquemment observé : D : 0,7 / C : 0,8 / B : 0,9 / A : 1</p>	<p>Juxtaposition de figures La composition s'appuie sur l'exploitation limitée des ressources de chacun. Occupation réduite de l'espace. Juxtaposition des figures acrobatiques.</p> <p style="text-align: center;">0 - 3,5</p>	<p>Ensemble articulé et rythmé Composition adaptée aux ressources du groupe.</p> <p>Composition orientée et organisée dans l'espace. Éléments de liaison présents et anticipés.</p> <p style="text-align: center;">4 - 6</p>	<p>Composition dynamique Actions coordonnées de chacun au service du collectif.</p> <p>Les éléments de liaison donnent de la fluidité à l'enchaînement.</p> <p style="text-align: center;">6,5 - 8</p>
8	<p>Qualité de l'interprétation (projet individuel)</p>	<p>Le gymnaste occupe une posture Actions peu coordonnées, rupture, manque de continuité. Instabilité des figures. Gestes parasites.</p> <p style="text-align: center;">0 - 3,5</p>	<p>Le gymnaste combine postures et déplacements Les actions s'enchaînent en continuité de manière coordonnée. Postures solides, tenues. Montage et démontage sécurisés.</p> <p style="text-align: center;">4 - 6</p>	<p>Le gymnaste investit l'espace Les actions s'enchaînent de façon dynamique et contrôlée au service de la production du groupe. Appuis et prises justes et sécurisés. Gestion des énergies avec efficacité.</p> <p style="text-align: center;">6,5 - 8</p>
4	<p>Efficacité dans le rôle de juge</p>	<p>Le jugement est partiel Le jugement est imprécis.</p> <p>L'argumentaire peu exploitable.</p> <p style="text-align: center;">0 - 1,5</p>	<p>Le jugement est argumenté Le jugement s'effectue sur les points essentiels de la prestation. L'argumentaire est recevable et sert la seconde prestation.</p> <p style="text-align: center;">2 - 3</p>	<p>Le jugement est pertinent Le jugement identifie des indicateurs différenciés et variés. L'argumentaire sert l'efficacité des prestations.</p> <p style="text-align: center;">3,5 - 4</p>

Exemples d'items du socle commun liés à cette activité	Exemples d'indicateurs permettant de renseigner ces items
Compétence 1 : Adapter sa prise de parole à la situation de communication	L'élève communique de manière adaptée lors des temps de création et de jugement.
Compétence 5 : Être sensible aux enjeux esthétiques et humains d'une œuvre artistique Compétence 6 : Comprendre l'importance du respect mutuel et accepter toutes les différences	L'élève respecte et apprécie toute prestation.
Compétence 7 : S'intégrer et coopérer dans un projet collectif Assumer des rôles, prendre des initiatives et des décisions	L'élève s'implique au sein du groupe dans les trois rôles.

DIPLÔME NATIONAL DU BREVET : GYMNASTIQUE SPORTIVE

Compétences attendues de niveau 2	Principes d'élaboration de l'épreuve
Dans le respect des règles de sécurité, concevoir et présenter un enchaînement maîtrisé d'éléments gymniques combinant les actions de « voler, tourner, se renverser » ; Juger les prestations à partir d'un code construit.	L'élève conçoit un enchaînement formalisé sur une fiche et le présente devant un jury qui effectue un jugement en fonction d'un code établi. Le nombre d'éléments et les types d'actions sont précisés en relation avec la définition de la compétence attendue. La cotation des éléments s'appuie sur un code construit au cours des cycles d'apprentissages (4 niveaux A, B, C, D). Chaque élève dispose de deux essais. La seconde prestation prend en compte les observations des juges.

Points	Éléments à évaluer Indicateurs de compétence	0 Degrés d'acquisition du niveau 2 de compétence 20		
8	Qualité de l'enchaînement : conception et présentation Cotation : l'enchaînement se verra appliquer un coefficient correspondant au niveau de difficulté le plus fréquemment observé : D : 0,7 / C : 0,8 / B : 0,9 / A : 1	L'enchaînement est minimal La composition est peu variée, répétitive, aux éléments juxtaposés, sans éléments de liaison. Un certain nombre de ruptures et d'hésitations. 0 - 4	L'enchaînement est construit La composition est complète. Les éléments sont choisis et organisés. Ils s'enchaînent globalement. 4,5 - 6	L'enchaînement est riche et original La composition est précise. Les éléments (gymniques et de liaison) s'enchaînent avec pertinence. 6,5 - 8
8	Qualité d'exécution	Le gymnaste exécute La maîtrise partielle de certains éléments ne permet pas l'anticipation de l'élément suivant. 0 - 4	Le gymnaste maîtrise Le rythme sert la réalisation. Les appuis et les prises d'élan plus précis et plus assurés favorisent la combinaison et la continuité des actions. La sécurité est intégrée à la motricité. 4,5 - 6	Le gymnaste anticipe L'amplitude s'ajoute au rythme . Les appuis efficaces et prises d'élans maîtrisées sont au service du spectaculaire et de l'esthétique. 6,5 - 8
4	Efficacité dans le rôle de juge	Le jugement est partiel Le jugement est imprécis. L'argumentaire peu exploitable. 0 - 1,5	Le jugement est argumenté Le jugement s'effectue sur les points essentiels de la prestation. L'argumentaire est recevable et sert la seconde prestation. 2 - 3	Le jugement est pertinent Le jugement identifie des indicateurs différenciés et variés. L'argumentaire sert l'efficacité des prestations. 3,5 - 4

Exemples d'items du socle commun liés à cette activité	Exemples d'indicateurs permettant de renseigner ces items
Compétence 1 : Adapter sa prise de parole à la situation de communication	L'élève communique de manière adaptée lors des temps de création et de jugement.
Compétence 5 : Être sensible aux enjeux esthétiques et humains d'une œuvre artistique Compétence 6 : Comprendre l'importance du respect mutuel et accepter toutes les différences	L'élève respecte et apprécie toute prestation.
Compétence 7 : S'intégrer et coopérer dans un projet collectif Assumer des rôles, prendre des initiatives et des décisions	L'élève s'implique au sein du groupe dans les trois rôles.

DIPLÔME NATIONAL DU BREVET : GYMNASTIQUE RYTHMIQUE

Compétences attendues de niveau 2	Principes d'élaboration de l'épreuve
Concevoir et présenter un enchaînement à visée artistique, en trio ou en quatuor, combinant des formes corporelles et des manipulations d'engins dans un espace organisé en relation avec une musique. Juger les prestations à partir d'un code construit en commun.	Un groupe de 3 ou 4 élèves conçoit un enchaînement et le formalise sur une fiche. La prestation est présentée devant des juges dans un espace scénique défini. Deux types d'engins au minimum sont demandés. Chaque groupe dispose de deux essais. La seconde prestation prend en compte les observations des juges. La cotation des éléments s'appuie sur un code construit au cours des cycles d'apprentissages (4 niveaux A, B, C, D).

Points	Éléments à évaluer Indicateurs de compétence	Degrés d'acquisition du niveau 2 de compétence		
		0		20
8	Qualité de l'enchaînement : (projet collectif) Cotation : l'enchaînement se verra appliquer un coefficient correspondant au niveau de difficulté le plus fréquemment observé : D : 0,7 / C : 0,8 / B : 0,9 / A : 1	L'enchaînement présente une juxtaposition d'éléments La composition est caractérisée par des ruptures. Les coordinations avec les partenaires restent aléatoires. 0 - 3,5	L'enchaînement est construit La composition, complète, s'appuie sur la musique. Les formes corporelles et les manipulations d'engins se combinent dans un espace précis. 4 - 6	L'enchaînement est riche et original La composition, précise, répond aux dominantes du monde sonore. L'espace est investi de manière équilibrée. Les combinaisons servent l'originalité et surprennent le spectateur. 6,5 - 8
8	Qualité d'exécution	La centration sur l'engin organise l'activité du gymnaste Les formes corporelles sont diversement maîtrisées et en nombre réduit. L'enchaînement des actions est aléatoire. 0 - 3,5	La fluidité caractérise l'activité du gymnaste L'exécution est en phase avec les partenaires. Le geste se libère. Les formes corporelles sont variées et identifiables. 4 - 6	L'enchaînement organise l'activité du gymnaste L'amplitude des mouvements permet la variété des combinaisons et des actions. La précision du geste sert les relations entre gymnastes. 6,5 - 8
4	Efficacité dans le rôle de juge	Le jugement est partiel Le jugement est imprécis. L'argumentaire peu exploitable. 0 - 1,5	Le jugement est argumenté Le jugement s'effectue sur les points essentiels de la prestation. L'argumentaire est recevable et sert la seconde prestation. 2 - 3	Le jugement est pertinent Le jugement identifie des indicateurs différenciés et variés. L'argumentaire sert l'efficacité des prestations. 3,5 - 4

Exemples d'items du socle commun liés à cette activité	Exemples d'indicateurs permettant de renseigner ces items
Compétence 1 : Adapter sa prise de parole à la situation de communication	L'élève communique de manière adaptée lors des temps de création et de jugement.
Compétence 5 : Être sensible aux enjeux esthétiques et humains d'une œuvre artistique Compétence 6 : Comprendre l'importance du respect mutuel et accepter toutes les différences	L'élève respecte et apprécie toute prestation.
Compétence 7 : S'intégrer et coopérer dans un projet collectif Assumer des rôles, prendre des initiatives et des décisions	L'élève s'implique au sein du groupe dans les trois rôles.

DIPLÔME NATIONAL DU BREVET : ARTS DU CIRQUE

Compétences attendues de niveau 2	Principes d'élaboration de l'épreuve
<p>Composer et présenter un numéro collectif s'inscrivant dans une démarche de création en choisissant des éléments dans les trois familles dont la mise en scène évoque un univers défini préalablement. Apprécier les prestations de façon argumentée à partir de quelques indicateurs simples.</p>	<p>Un groupe de 3 à 5 élèves élabore un numéro collectif d'une durée de 2 à 4 minutes et le présente deux fois dans un espace scénique défini. Le numéro combine les trois familles : jonglerie, équilibre et acrobatie. Un public d'élèves apprécie les deux prestations. La seconde prend en compte les observations des spectateurs. Un lien pourra être réalisé avec l'enseignement d'histoire des arts.</p>

Points	Éléments à évaluer Indicateurs de compétence	Degrés d'acquisition du niveau 2 de compétence			20
8	Qualité de la prestation (projet collectif et expressif)	<p>Succession de tableaux sans lien Les trois familles ne sont pas articulées. La présentation est frontale, l'espace scénique est peu investi. Un élève mène la troupe pendant la prestation, participation inégale des acteurs. 0 - 4</p>	<p>Le numéro est construit La combinaison des trois familles est visible. L'espace utilisé met en valeur les tableaux et actions des acteurs avec une communication adaptée. 4,5 - 6</p>	<p>Le numéro illustre l'univers choisi La combinaison des trois familles est constante, maîtrisée. L'utilisation de l'espace renforce l'univers retenu. Les rapports entre acteurs sont construits et assumés dans chaque tableau. 6,5 - 8</p>	
8	Qualité de l'interprétation (projet individuel)	<p>L'acteur récite son rôle La prestation est hésitante ou entrecoupée de gestes parasites. L'élève est concentré sur son engin et son rôle. Les figures acrobatiques sont simples. La prise de risque est inexistante ou excessive. 0 - 4</p>	<p>L'acteur vit son numéro L'interprétation montre encore des hésitations mais l'élève donne le meilleur de lui-même. Les formes techniques et corporelles sont justes et maîtrisées. La prise de risque est réelle. 4,5 - 6</p>	<p>L'acteur communique L'élève est totalement engagé dans son rôle. Les formes techniques et corporelles sont maîtrisées et au service du propos. La prise de risque est optimale et maîtrisée. 6,5 - 8</p>	
4	Efficacité dans le rôle de juge	<p>Le jugement est partiel Le jugement est imprécis. L'argumentaire est partiel et proche d'un jugement de valeur. 0 - 1,5</p>	<p>Le jugement est argumenté Le jugement s'effectue sur les points essentiels de la prestation. L'argumentaire permet une amélioration de la deuxième prestation. 2 - 3</p>	<p>Le jugement est pertinent Le jugement identifie des indicateurs différenciés et variés. L'argumentaire sert l'efficacité des prestations. 3,5 - 4</p>	

Exemples d'items du socle commun liés à cette activité	Exemples d'indicateurs permettant de renseigner ces items
Compétence 1 : Adapter sa prise de parole à la situation de communication	L'élève communique de manière adaptée lors des temps de création et de jugement.
Compétence 5 : Être sensible aux enjeux esthétiques et humains d'une œuvre artistique Compétence 6 : Comprendre l'importance du respect mutuel et accepter toutes les différences	L'élève respecte et apprécie toute prestation.
Compétence 7 : S'intégrer et coopérer dans un projet collectif Assumer des rôles, prendre des initiatives et des décisions	L'élève s'implique au sein du groupe dans les trois rôles.

DIPLÔME NATIONAL DU BREVET : DANSE

Compétences attendues de niveau 2	Principes d'élaboration de l'épreuve
Composer et présenter une chorégraphie collective en choisissant des procédés de composition et des formes corporelles variées et originales en relation avec le projet expressif. Apprécier les prestations de façon argumentée à partir de quelques indicateurs simples.	Un groupe de 2 à 5 élèves élabore une chorégraphie collective d'une durée de 1 à 2 minutes et la présente deux fois dans un espace scénique défini. Un public d'élèves apprécie les prestations. La seconde présentation prend en compte les observations des spectateurs. Un lien pourra être réalisé avec l'enseignement d'histoire des arts.

Points	Éléments à évaluer Indicateurs de compétence	0 Degrés d'acquisition du niveau 2 de compétence 20		
8	Qualité de la prestation (projet collectif et expressif)	Chorégraphie simple sans propos Utilisation des procédés de composition très limitée. Dimension collective réduite (absence d'unité dans la prestation, pauvreté des relations, etc.). 0 - 4	Chorégraphie construite au service du thème Les procédés de composition sont variés et exploités (utilisation de 2 des 3 dimensions de l'espace). Les moments d'insonis sont maîtrisés, d'autres relations sont explorées. 4,5 - 6	Chorégraphie expressive, riche et originale L'espace est habité dans toutes ses dimensions. La diversité des relations entre danseurs renforce l'expression du thème. 6,5 - 8
8	Qualité de l'interprétation (projet individuel, émotionnel)	Le danseur récite sa danse Les gestes manquent de précision et de contrôle. Présence discontinue, esquive du regard. 0 - 4	Le danseur vit sa danse L'engagement corporel investit les variables liées à l'énergie, l'espace et le temps. L'engagement est constant, le danseur est appliqué. 4,5 - 6	Le danseur communique La pertinence de l'engagement corporel est au service du propos (parti pris assumé). L'implication est totale. 6,5 - 8
4	Efficacité dans le rôle de spectateur	Le jugement est partiel Le jugement est imprécis. L'argumentaire est partiel et proche d'un jugement de valeur. 0 - 1,5	Le jugement est argumenté Le jugement s'effectue sur les points essentiels de la prestation. L'argumentaire permet une amélioration de la deuxième prestation. 2 - 3	Le jugement est pertinent Le jugement identifie des indicateurs différenciés et variés. L'argumentaire sert l'efficacité des prestations. 3,5 - 4

Exemples d'items du socle commun liés à cette activité	Exemples d'indicateurs permettant de renseigner ces items
Compétence 1 : Adapter sa prise de parole à la situation de communication	L'élève communique de manière adaptée lors des temps de création et de jugement.
Compétence 5 : Être sensible aux enjeux esthétiques et humains d'une œuvre artistique Compétence 6 : Comprendre l'importance du respect mutuel et accepter toutes les différences	L'élève respecte et apprécie toute prestation.
Compétence 7 : S'engager dans un projet collectif, assumer des rôles	L'élève s'implique au sein du groupe dans les trois rôles.

DIPLÔME NATIONAL DU BREVET : BASKET-BALL

Compétences attendues de niveau 2	Principes d'élaboration de l'épreuve
Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match en assurant des montées de balle rapides quand la situation est favorable ou en organisant une première circulation de la balle et des joueurs pour mettre un des attaquants en situation favorable de tir quand la défense est replacée. S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié aux tirs en situation favorable. Observer et co-arbitrer.	<p>Matches à effectif réduit, en 2 mi-temps, équipes dont le rapport de force est équilibré a priori.</p> <p>Au cours des phases de jeu, des temps de concertation sont prévus, de manière à permettre aux joueurs d'une même équipe d'ajuster leurs organisations collectives, en fonction du jeu adverse. Les élèves passent dans tous les rôles : joueur, observateur, co-arbitre.</p> <p>Les règles essentielles du basket-ball sont utilisées avec des aménagements possibles permettant de faciliter l'évaluation de la compétence (par exemple : plus de 3 secondes dans la raquette, possibilité, sur tir raté, d'une deuxième chance avec une défense placée, création d'une situation de surnombre avec un défenseur en retard. Bonus de score en cas de tir réussi en 1 contre 0, notamment shoot en course, ou sur une attaque placée, et en cas de tir en zone favorable de marque en jeu rapide, résultats de match relatifs à un double ou triple score, valeurs de matchs différentes selon des contrats ou bonus, la balle à deux mains au-dessus de la tête rend invulnérable, etc.).</p>

Points	Éléments à évaluer Indicateurs de compétence	0 Degrés d'acquisition du niveau 2 de compétence 20		
8	Efficacité collective dans le gain du match sur 6 points Gains des matchs sur 2 points	Jeu direct Jeu simple lié à la progression du ballon vers le panier adverse. 0 - 2,5	Jeu simple, en contre-attaque ou placé Progression de la balle vers une zone favorable de marque en jeu de contre-attaque ou en attaque placée. Utilisation d'un rapport de force favorable. 3 - 4,5	Jeu varié, en contre-attaque ou placé Attaque intentionnelle de la cible en s'adaptant constamment et rapidement au rapport de force. 5 - 6
8	Efficacité individuelle dans l'organisation collective	Joueur intermittent et peu collectif Ne fait pas toujours les bons choix (passer, dribbler, shooter), ce qui limite son efficacité dans le jeu collectif. 0 - 3,5	Joueur permettant le jeu rapide ou placé Fait un choix entre attaque placée et contre- attaque. Conserve le ballon, assure une passe, ou offre une solution de passe. Identifie les situations de tir sous le panier en 1 contre 0. 4 - 6	Joueur assurant le jeu rapide ou placé par des actions variées Bonifie les ballons en variant les conditions d'accès à la cible. Pose le jeu ou l'accélère Contribue à la progression du ballon et tire en situation favorable. 6,5 - 8
4	Efficacité dans le rôle d'arbitre et d'observateur	Rôles insuffisamment assurés Recueil des données insuffisamment fiables. En tant qu'arbitre, hésite parfois sur des actions difficiles à arbitrer. 0 - 1,5	Rôles assumés Recueil des données globales, justes et fiables. Assume le rôle d'arbitre avec de l'aide 2 - 3	Rôles assurés Recueil des données différenciées exploitables. Assure son rôle d'arbitre. 3,5 - 4

Exemples d'items du socle commun liés à cette activité	Exemples d'indicateurs permettant de renseigner ces items
Compétence 1 : Formuler clairement un propos simple Adapter sa prise de parole à la situation de communication	L'élève transmet de façon argumentée avec clarté, concision et précision les informations recueillies, les conseils donnés et les modalités d'organisation d'un tournoi.
Compétence 6 : Respecter les règles de la vie collective	L'élève fait respecter les règles et l'esprit du jeu. Il les reconnaît comme garants du plaisir de jouer dans des conditions équitables.
Compétence 7 : S'intégrer et coopérer dans un projet collectif Assumer des rôles, prendre des initiatives et des décisions	L'élève démontre la capacité à diriger le jeu avec assurance. Il est reconnu dans son rôle d'arbitre par les joueurs car il prend des décisions avec justesse et lucidité, au regard d'un référentiel précis : le règlement.

DIPLÔME NATIONAL DU BREVET : FOOTBALL

Compétences attendues de niveau 2	Principes d'élaboration de l'épreuve
Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match en assurant les montées de balle collectives par une continuité des actions avec et sans ballon. S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié aux tirs en situation favorable. Observer et co-arbitrer.	<p>Matches à effectif réduit comportant 2 mi-temps sur un terrain aux dimensions adaptées, avec une cible réduite en largeur et hauteur. Constitution d'équipes dont le rapport de force est équilibré, a priori. Au cours des phases de jeu, des temps de concertation sont prévus, de manière à permettre aux joueurs d'une même équipe d'ajuster leurs organisations collectives, en fonction du jeu adverse. Les élèves passent tous dans les rôles : joueur, observateur, co-arbitre de champ et de touche.</p> <p>Les règles essentielles du football à 7 sont utilisées avec des aménagements pouvant être mise en place pour faciliter l'évaluation de la compétence (par exemple : une surface de réparation faisant office de surface de hors-jeu, l'engagement réalisé par le gardien depuis sa surface, les remises en jeu s'effectuent au pied, des résultats de matchs relatifs à un double ou triple score, observation des possessions de ballon, tirs et buts, une balle bloquée rend invulnérable tant que l'on est à l'arrêt, etc.).</p>

Points	Éléments à évaluer Indicateurs de compétence	Degrés d'acquisition du niveau 2 de compétence		
		0		20
8	Efficacité collective dans le gain du match sur 6 points Gains des matchs sur 2 points	Jeu direct et en réaction Jeu simple lié à la progression du ballon vers le but adverse. 0 - 2,5	Jeu simple assurant la progression du ballon par une continuité d'actions Progression et conservation de la balle permettant des tirs en situation favorable, par une continuité des actions. Utilisation d'un rapport de force favorable. 3 - 4,5	Jeu assurant la progression du ballon par une continuité d'actions variées Attaque intentionnelle de la cible en s'adaptant constamment et rapidement au rapport de force. 5 - 6
		Joueur intermittent et peu collectif Contrôles et conduites de balle assurant la progression du ballon vers l'avant. Ne fait pas toujours les bons choix, ce qui limite son efficacité dans le jeu collectif. 0 - 3,5	Joueur permettant la continuité des actions Favorise la progression de la balle, tire en situation favorable. Conserve le ballon, assure une passe, ou offre une solution de passe. 4 - 6	Joueur assurant la continuité du jeu par des actions variées Bonifie les ballons en variant les conditions d'accès à la cible. Contribue à la progression du ballon et optimise les tirs en situation favorable. 6,5 - 8
4	Efficacité dans le rôle d'arbitre et d'observateur	Rôles insuffisamment assurés Recueil des données insuffisamment fiables. En tant qu'arbitre, hésite parfois sur des actions difficiles à arbitrer. 0 - 1,5	Rôles assumés Recueil des données globales, justes et fiables. Assume le rôle d'arbitre avec de l'aide. 2 - 3	Rôles assurés Recueil des données différenciées exploitables. Assure son rôle d'arbitre. 3,5 - 4

Exemples d'items du socle commun liés à cette activité	Exemples d'indicateurs permettant de renseigner ces items
Compétence 1 : Formuler clairement un propos simple Participer à un débat, à un échange verbal	L'élève démontre sa capacité à s'exprimer pour expliquer, rendre compréhensible une décision d'arbitrage. Il maîtrise un vocabulaire précis et spécifique dans les échanges liés à l'observation et les intentions de jeu, lors d'un temps mort.
Compétence 6 : Respecter les règles de la vie collective	L'élève fait respecter les règles et l'esprit du jeu. Il les reconnaît comme garantes du plaisir de jouer dans des conditions équitables.
Compétence 7 : Assumer des rôles, prendre des initiatives et des décisions	L'élève démontre la capacité à diriger le jeu avec assurance. Il est reconnu dans son rôle d'arbitre par les joueurs car il prend des décisions avec justesse et lucidité, au regard d'un référentiel précis : le règlement.

DIPLÔME NATIONAL DU BREVET : HAND-BALL

Compétences attendues de niveau 2	Principes d'élaboration de l'épreuve
Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match en assurant des montées de balle rapides quand la situation est favorable ou en organisant une première circulation de la balle et des joueurs pour mettre un des attaquants en situation favorable de tir quand la défense est replacée. S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié aux tirs en situation favorable. Observer et co-arbitrer.	Matches à effectif réduit, en 2 mi-temps, entre équipes dont le rapport de force est équilibré a priori. Au cours des phases de jeu, des temps de concertation sont prévus, de manière à permettre aux joueurs d'une même équipe d'ajuster leurs organisations collectives, en fonction du jeu adverse. Les élèves passent dans tous les rôles : joueur, observateur, co-arbitre. Les règles essentielles du hand-ball sont utilisées avec des aménagements possibles permettant de faciliter l'évaluation de la compétence. Par exemple : possibilité à chaque but d'une deuxième chance avec une défense placée et création d'une situation de surnombre provoquée par un engagement du but avec un défenseur en retard ; bonus de score en cas de tir réussi en 1 contre 0 sur une attaque placée et en cas de tir en zone favorable de marque en jeu rapide, résultats de match relatifs à un double ou triple score, valeurs de matchs différentes selon des contrats ou bonus, etc.

Points	Éléments à évaluer Indicateurs de compétence	0 Degrés d'acquisition du niveau 2 de compétence 20		
8	Efficacité collective dans le gain du match sur 6 points Gains des matchs sur 2 points	Jeu direct Jeu simple lié à la progression du ballon vers le but adverse. 0 - 2,5	Jeu simple, en contre-attaque ou placé Progression de la balle vers une zone favorable de marque en jeu de contre-attaque ou jeu placé. Utilisation d'un rapport de force favorable. 3 - 4,5	Jeu varié, en contre-attaque ou placé Attaque de la cible en s'adaptant constamment et rapidement au rapport de force. 5 - 6
8	Efficacité individuelle dans l'organisation collective	Joueur intermittent et peu collectif Ne fait pas toujours les bons choix (passer, dribbler, shooter), ce qui limite son efficacité dans le jeu collectif. 0 - 3,5	Joueur permettant le jeu rapide ou placé Conserve le ballon, assure une passe, ou offre une solution de passe. Efficace au tir en un contre zéro dans les 9 m. 4 - 6	Joueur assurant le jeu rapide ou placé par des actions variées Bonifie les ballons en variant les conditions d'accès à la cible. Pose le jeu, ou l'accélère. Contribue à la progression du ballon et aux tirs en situation favorable. 6,5 - 8
4	Efficacité dans le rôle d'arbitre et d'observateur	Rôles insuffisamment assurés Recueil des données insuffisamment fiables. En tant qu'arbitre, hésite parfois sur des actions difficiles à arbitrer. 0 - 1,5	Rôles assumés Recueil des données globales, justes et fiables. Assume le rôle d'arbitre avec de l'aide. 2 - 3	Rôles assurés Recueil des données différenciées exploitables. Assure son rôle d'arbitre. 3,5 - 4

Exemples d'items du socle commun liés à cette activité	Exemples d'indicateurs permettant de renseigner ces items
Compétence 1 : Participer à un débat, à un échange verbal	L'élève démontre sa capacité à s'exprimer pour expliquer, rendre compréhensible une décision qu'elle soit d'arbitrage ou bien un choix d'action.
Compétence 6 : Respecter les règles de la vie collective	L'élève fait respecter les règles et l'esprit du jeu. Il les reconnaît comme garantes du plaisir de jouer dans des conditions équitables.
Compétence 7 : Assumer des rôles, prendre des initiatives et des décisions	L'élève démontre la capacité à diriger le jeu avec assurance. Il est reconnu dans son rôle d'arbitre par les joueurs car il prend des décisions avec justesse et lucidité. Participation active à l'élaboration d'une stratégie et d'un projet de jeu en match.

DIPLÔME NATIONAL DU BREVET : RUGBY

Compétences attendues de niveau 2	Principes d'élaboration de l'épreuve
Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain d'un match en enchaînant des actions offensives basées sur l'alternative de jeu en pénétration ou en évitement face à une défense qui cherche à bloquer le plus tôt possible la progression du ballon. S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié au franchissement de la ligne d'avantage. Observer et co-arbitrer.	<p>Matches à 6 contre 6 (jusqu'à à 8 contre 8 selon l'effectif de la classe) sur un terrain de largeur adaptée au nombre de joueurs. Les équipes sont de rapport de force équilibré a priori, et peuvent être changées entre les matchs. Les élèves passent dans tous les rôles : joueur, observateur, co-arbitre au large ou au près.</p> <p>Les règles essentielles du rugby à 7 sont utilisées avec des aménagements possibles permettant de faciliter l'évaluation de la compétence (par exemple : pas de jeu au pied, points pour des zones franchies, touches à la main, résultats de match relatifs à un double ou triple score, valeurs de matchs différentes selon des contrats ou bonus, etc.).</p>

Points	Éléments à évaluer Indicateurs de compétence	0 Degrés d'acquisition du niveau 2 de compétence 20		
8	Efficacité collective dans le gain du match sur 6 points Gains des matchs sur 2 points	Jeu en gagne terrain Jeu simple lié à la progression du ballon dans l'axe, vers l'en-but adverse. 0 - 2,5	Jeu en pénétration ou en évitement Enchaînement des actions offensives basées sur l'alternative de jeu en pénétration ou en évitement. Utilisation d'un rapport de force favorable. 3 - 4,5	Jeu varié en pénétration, ou en évitement Attaque intentionnelle de la ligne d'avantage, en alternant rapidement évitement et pénétration en s'adaptant constamment au rapport de force. 5 - 6
8	Efficacité individuelle dans l'organisation collective	Joueur intermittent et peu collectif Avance vers la cible le ballon en main, mais ne fait pas toujours les bons choix, ce qui limite son efficacité dans le jeu collectif. 0 - 3,5	Joueur engagé en groupé pénétrant et déployé court par des actions simples Assure la conservation du ballon, ou transmet celui-ci. Bloque en contrôlant l'offensive adverse. 4 - 6	Joueur engagé en groupé pénétrant et déployé par des actions variées Bonifie les balles au contact, au près et au large. Contribue au franchissement de la ligne d'avantage et stoppe l'offensive adverse. 6,5 - 8
4	Efficacité dans le rôle d'arbitre et d'observateur	Rôles insuffisamment assurés Recueil des données insuffisamment fiables. En tant qu'arbitre, hésite parfois sur des actions difficiles à arbitrer. 0 - 1,5	Rôles assumés Recueil des données globales, justes et fiables. Assume le rôle d'arbitre avec de l'aide. 2 - 3	Rôles assurés Recueil des données différenciées exploitables. Assure son rôle d'arbitre. 3,5 - 4

Exemples d'items du socle commun liés à cette activité	Exemples d'indicateurs permettant de renseigner ces items
Compétence 3 : Rechercher, extraire et organiser l'information utile	L'élève démontre la capacité à recueillir des données en renseignant une fiche d'observation avec une grande fiabilité. Les informations ainsi collectées permettent ainsi d'offrir des informations pertinentes pour la régulation du projet de jeu de l'équipe observée à la mi-temps.
Compétence 6 : Respecter des comportements favorables à sa santé et sa sécurité	L'élève démontre la maîtrise des contenus moteurs et sociaux relatifs à la préservation de l'intégrité physique et morale des joueurs. Il montre une maîtrise de ses émotions et de ses relations avec les autres. Il n'a pas été exclu plus d'une fois.
Compétence 7 : Assumer des rôles, prendre des initiatives et des décisions	L'élève démontre la capacité à diriger le jeu avec assurance. Il est reconnu dans son rôle d'arbitre par les joueurs car il prend des décisions avec justesse et lucidité, au regard d'un référentiel précis : le règlement.

DIPLÔME NATIONAL DU BREVET : VOLLEY-BALL

Compétences attendues de niveau 2	Principes d'élaboration de l'épreuve
Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain d'un match en organisant, en situation favorable, l'attaque intentionnelle de la cible adverse par des balles accélérées ou placées face à une défense qui s'organise. S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié à l'efficacité de l'attaque. Observer et co-arbitrer.	Matches à effectifs réduits, opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré a priori. Au cours des phases de jeu, des temps de concertation sont prévus. Les élèves passent dans tous les rôles : joueur, observateur, co-arbitre. Les règles essentielles du volley-ball sont utilisées avec des aménagements pouvant être mis en place pour faciliter l'évaluation de la compétence ; par exemple : un service aménagé (ballon lancé à deux mains depuis la zone arrière), jeu en 2 contre deux, blocage bref du ballon relancé dans l'instant à deux mains au-dessus de la tête sur la première ou deuxième touche de balle, autorisation d'une double touche...

Points	Éléments à évaluer Indicateurs de compétence	0 Degrés d'acquisition du niveau 2 de compétence 20		
8	Efficacité collective dans le gain du match sur 6 points Gains des matchs sur 2 points	Jeu en réaction Actions souvent individuelles de renvoi chez l'adversaire. 0 - 2,5	Construction collective de l'attaque Progression de la balle vers une zone de renvoi favorable. 3 - 4,5	Intention collective de rupture Attaque intentionnelle de la cible. Des attaques placées ou accélérées sont observées. 5 - 6
8	Efficacité individuelle dans l'organisation collective	Joueur intermittent ou devant bénéficier de règles aménagées Ne fait pas toujours les bons choix, ce qui limite son efficacité dans le jeu collectif. 0 - 3,5	Joueur efficace en situation favorable Conserve la balle ou offre une solution de passe. Renvois placés ou accélérés, en situation favorable. 4 - 6	Joueur mobile pour être efficace Bonifie les balles. Renvois placés ou accélérés. 6,5 - 8
4	Efficacité dans le rôle d'arbitre et d'observateur	Rôles insuffisamment assurés Recueil des données insuffisamment fiables. En tant qu'arbitre, hésite parfois sur des actions difficiles à arbitrer. 0 - 1,5	Rôles assumés Recueil des données globales, justes et fiables. Assume le rôle d'arbitre avec de l'aide 2 - 3	Rôles assurés Recueil des données différenciées exploitables. Assure son rôle d'arbitre. 3,5 - 4

Exemples d'items du socle commun liés à cette activité	Indicateurs permettant de renseigner ces items
Compétence 1 : Formuler clairement un propos simple Participer à un débat, un échange verbal	L'élève démontre sa capacité à s'exprimer pour expliquer les choix réalisés dans les différents rôles (joueur, arbitre, observateur). Il maîtrise un vocabulaire précis et spécifique dans les échanges liés à l'observation et les intentions de jeu, lors d'un temps mort.
Compétence 3 : Rechercher, extraire et organiser l'information utile	L'élève démontre la capacité à recueillir des données en renseignant une fiche d'observation avec une grande fiabilité. Les informations ainsi collectées permettent ainsi d'offrir des informations pertinentes pour la régulation du projet de jeu de l'équipe observée au temps mort.
Compétence 7 : Assumer des rôles, prendre des initiatives et des décisions	L'élève démontre la capacité à diriger le jeu avec assurance. Il est reconnu dans son rôle d'arbitre par les joueurs car il prend des décisions avec justesse et lucidité, au regard d'un référentiel précis : le règlement.

DIPLÔME NATIONAL DU BREVET : BADMINTON

Compétences attendues de niveau 2	Principes d'élaboration de l'épreuve
Rechercher le gain d'une rencontre en construisant le point, dès la mise en jeu du volant et en jouant intentionnellement sur la continuité ou la rupture par l'utilisation de coups et trajectoires variés. Gérer collectivement un tournoi et aider un partenaire à prendre en compte son jeu pour gagner la rencontre.	Matches en simple, en poules mixtes ou non, de niveau homogène. Gestion en autonomie des rencontres, arbitrage et tenue de feuilles de score. Chaque candidat aide un partenaire dans une rencontre contre un autre adversaire. Les élèves passent dans tous les rôles : joueur, observateur, conseiller, et arbitre. Les règles essentielles du badminton sont utilisées avec des aménagements possibles sans dénaturer l'Apsa, pour faciliter l'évaluation de la compétence (par exemple : alternance du service à chaque point, les points gagnés de façon spécifique et bonifiés - sur la continuité, l'efficacité du service, ou la variété des coups et trajectoires), la valeur de matchs hiérarchisés en fonction de contrats de jeu, une cible par rapport à une zone centrale tracée, etc.

Points	Éléments à évaluer Indicateurs de compétence	0 Degrés d'acquisition du niveau 2 de compétence 20		
8	Efficacité dans le gain des points et des rencontres sur 6 points Gains des matchs sur 2 points	Marque sur renvois sécuritaires Beaucoup de points marqués sur frappes variées, ou fautes adverses. 0 - 2,5	Marque sur ruptures par frappes variées Des points marqués en jouant intentionnellement sur la continuité ou la rupture. 3 - 4,5	Marque adaptée à la situation de jeu Beaucoup de points marqués de manière adaptée au rapport de force et à son évolution. 5 - 6
8	Efficacité dans la construction du point	Joueur de renvoi Frappes de renvoi du volant souvent au centre du terrain adverse, et peu différenciées. Exploitation des contextes favorables pour rompre. 0 - 3,5	Joueur constructeur du point Exécute et reproduit des tactiques stéréotypées. Réalise des frappes et trajectoires différenciées. 4 - 6	Joueur constructeur de points variés Attaque intentionnelle de la cible. Les coups et trajectoires des volants sont souvent placés, ou accélérés en fonction de l'évolution de la situation de jeu. 6,5 - 8
4	Efficacité dans la gestion du tournoi, tenue des rôles, et aide à un partenaire	Rôles insuffisamment assurés Recueil des données insuffisamment fiables. En tant qu'arbitre, hésite parfois sur les volants difficiles à juger. Conseils anecdotiques. 0 - 1,5	Rôles assumés Applique les règles et annonce correctement les points et le score. Propose un schéma de jeu, s'appuyant sur les points forts du jeu du joueur coaché. 2 - 3	Rôles multiples assurés Recueil des données différenciées exploitables. Assure son rôle d'arbitre. Repère un point fort ou point faible adverse et conseille un enchaînement de frappes, dès la mise en jeu. 3,5 - 4

Exemples d'items du socle commun liés à cette activité	Exemples d'indicateurs permettant de renseigner ces items
Compétence 3 : Rechercher, extraire et organiser l'information utile	L'élève observe et fournit des données pour analyser l'efficacité de son camarade. Il assure les calculs et la progression entre les rencontres.
Compétence 6 : Respecter les règles de la vie collective	L'élève permet à ses camarades de progresser et de jouer dans des conditions équitables. Il respecte et fait respecter les règles et gère les rencontres (poule, arbitrage et feuilles de score).
Compétence 7 : Assumer des rôles, prendre des initiatives et des décisions	L'élève s'implique efficacement dans le fonctionnement en petits groupes autonomes. Il analyse la pratique d'un camarade pour tenter de proposer un projet d'action simple pour mettre en œuvre une stratégie en match.

DIPLÔME NATIONAL DU BREVET : TENNIS DE TABLE

Compétences attendues de niveau 2	Principes d'élaboration de l'épreuve
Rechercher le gain d'une rencontre en construisant le point, dès la mise en jeu, pour rompre l'échange par des frappes variées en vitesse et en direction, et en utilisant les premiers effets sur la balle notamment au service. Gérer collectivement un tournoi et aider un partenaire à prendre en compte son jeu pour gagner la rencontre.	Matches de simple, en poules mixtes ou non, de niveau homogène. Gestion en autonomie des rencontres, arbitrage et tenue de feuilles de score. Chaque candidat aide un partenaire dans une rencontre contre un autre adversaire. Les règles essentielles du tennis de table sont utilisées avec des aménagements possibles sans dénaturer l'Apsa, pour faciliter l'évaluation de la compétence (par exemple : les points gagnés de façon spécifique et bonifiés - sur la continuité, l'efficacité du service, la variété des frappes et trajectoires, ou les effets utilisés), la valeur de matchs hiérarchisés en fonction de contrats de jeu, une cible par rapport à une zone centrale tracée, etc.). Les élèves passent dans tous les rôles : joueur, observateur, conseiller, et arbitre.

Points	Éléments à évaluer Indicateurs de compétence	0 Degrés d'acquisition du niveau 2 de compétence 20		
8	Efficacité dans le gain des points et des matchs sur 6 points Gains des matchs sur 2 points	Marque sur renvois sécuritaires Beaucoup de points marqués sur des balles placées, ou fautes adverses. 0 - 2,5	Marque sur ruptures par frappes variées Des points marqués en jouant intentionnellement sur la continuité ou la rupture par l'utilisation de coups et trajectoires variés. 3 - 4,5	Marque adaptée à la situation de jeu Beaucoup de points marqués de manière adaptée au rapport de force et à son évolution. 5 - 6
8	Efficacité dans la construction du point	Joueur de renvoi Frappes de renvoi de la balle souvent au centre de la table adverse, et peu différenciées. Exploitation des contextes favorables pour rompre. 0 - 3,5	Joueur constructeur du point Frappes et trajectoires différenciées. Des attaques placées, à effet, ou accélérées sont observées. en fonction de l'enchaînement tactique choisi. 4 - 6	Joueur constructeur de points variés Attaque intentionnelle de la cible. Les coups et trajectoires des balles sont placés, ou accélérés en fonction de l'évolution de la situation de jeu. 6,5 - 8
4	Efficacité dans la gestion du tournoi, tenue des rôles, et aide à un partenaire	Rôles insuffisamment assurés Recueil des données insuffisamment fiables. En tant qu'arbitre, hésite parfois sur les balles difficiles à juger. Conseils anecdotiques. 0 - 1,5	Rôles assumés Applique les règles et annonce correctement les points et le score. Propose un schéma de jeu, s'appuyant sur les points forts du jeu du joueur coaché. 2 - 3	Rôles multiples assurés Recueil des données différenciées exploitables. Assure son rôle d'arbitre. Repère un point fort ou point faible adverse et conseille un enchaînement de frappes, dès la mise en jeu. 3,5 - 4

Exemples d'items du socle commun liés à cette activité	Exemples d'indicateurs permettant de renseigner ces items
Compétence 1 : Adapter sa prise de parole à la situation de communication	L'élève transmet d'une façon argumentée avec clarté, concision et précision les informations recueillies, les conseils donnés et les modalités d'organisation d'un tournoi.
Compétence 3 : Rechercher, extraire et organiser de l'information utile	L'élève observe et fournit des données pour analyser l'efficacité de son camarade. Il assure les calculs et la progression entre les rencontres.
Compétence 6 : Respecter et mettre en œuvre les règles de la vie collective	L'élève permet à ses camarades de progresser et de jouer dans des conditions équitables. Il respecte et fait respecter les règles et gérer les rencontres (poule, arbitrage et feuilles de score).

DIPLÔME NATIONAL DU BREVET : BOXE FRANÇAISE

Compétences attendues de niveau 2	Principes d'élaboration de l'épreuve
Rechercher le gain d'un assaut en privilégiant l'enchaînement de techniques offensives et défensives variées. Gérer collectivement un tournoi et observer un camarade pour le conseiller.	Assauts de 2 à 3 minutes de plusieurs rounds, dans lesquels des thèmes peuvent être proposés assurant l'équité des chances de victoire. L'appariement des élèves doit assurer un rapport de force équilibré a priori. Au cours de l'assaut des phases de concertation sont prévues, dans lesquelles au moins un conseiller prend en charge un tireur. Les élèves passent tous dans les rôles : tireur, arbitre, juge, observateur et conseiller. Les règles essentielles de la boxe française sont utilisées avec des aménagements pouvant être mis en place pour faciliter l'évaluation de la compétence ; par exemple : la cible de la tête peut être interdite, les points, gagnés de façon spécifique, bonifiés, la valeur des assauts hiérarchisée en fonction de contrats de touches ou d'enchaînements réussis, la cotation de points spécifiques par rapport à la hauteur des touches et le type d'armes, les assauts à initiative alternée, les assauts pieds ou poings seuls, etc.

Points	Éléments à évaluer Indicateurs de compétence	Degrés d'acquisition du niveau 2 de compétence		
		0		20
8	Efficacité dans le gain de l'assaut sur 6 points Gains des assauts sur 2 points	Touches isolées Quelques actions efficaces marquant des points. Actions contrôlées et à distance. 0 - 2,5	Touches enchaînées Grand volume d'enchaînements avec une efficacité relative pour marquer des points. 3 - 4,5	Touches adaptées à la situation Efficacité réelle des enchaînements pour marquer des points. 5 - 6
8	Efficacité du tireur dans ses enchaînements	Tireur impulsif aux actions isolées ou désordonnées Intention de toucher sans se faire toucher de façon univoque. Les touches sont contrôlées mais isolées. 0 - 3,5	Tireur réalisant des enchaînements simples Intention de placer des enchaînements en combinant différentes lignes de frappes et d'armes en attaque et en défense. 4 - 6	Tireur réalisant des enchaînements opportuns et adaptés Réalisation d'enchaînements en attaque et en défense, en fonction de la distance de l'adversaire et de ses réactions. 6,5 - 8
4	Efficacité dans les rôles d'arbitre, de juge, d'observateur et de conseiller	Rôles insuffisamment assurés Recueil des cotations des points et des données insuffisamment fiables. Engagement timide en tant qu'arbitre, tout en assurant la sécurité. Encourage son camarade. 0 - 1,5	Rôles assumés Recueil des cotations de points et données globales, justes et fiables. Assume le rôle d'arbitre avec de l'aide. S'applique dans le rôle de conseiller. 2 - 3	Rôles multiples assurés Recueil des cotations des points et des données différenciées exploitables. Assure son rôle d'arbitre. Optimise les repos en proposant des stratégies. 3,5 - 4

Exemples d'items du socle commun liés à cette activité	Exemples d'indicateurs permettant de renseigner ces items
Compétence 1 : Adapter sa prise de parole à la situation de communication	L'élève assume une prise de parole par rapport à leurs jugements vis-à-vis des tireurs observés pour coter les actions ou conseiller sur le choix d'une tactique offensive (enchaînements privilégiés de touches, etc.) ou d'une tactique défensive (enchaînement en riposte ou contre-attaque, etc.)
Compétence 6 : Comprendre l'importance du respect mutuel et accepter toutes les différences Respecter des comportements favorables à sa santé et sa sécurité	L'élève se met en accord sur la validation et la cotation des touches, pour justifier ses choix à partir des critères donnés et accepter les conseils d'autrui durant une pause, au cours des assauts. il accepte d'affronter différents adversaires et respecte le rituel de l'assaut. L'élève démontre qu'il contrôle ses touches sur leurs adversaires dans leurs actions offensives et défensives (en riposte ou contre) ou qu'il maîtrise des actions de blocages et parades. Il préserve ainsi son intégrité physique et celle de leurs camarades pendant les assauts.

DIPLÔME NATIONAL DU BREVET : LUTTE

Compétences attendues de niveau 2	Principes d'élaboration de l'épreuve
Rechercher le gain d'un combat debout en exploitant des opportunités et en utilisant des formes d'attaques variées. Gérer collectivement un tournoi et observer un camarade pour le conseiller.	Combats en plusieurs manches avec ou sans positions imposées assurant l'équité des chances de victoire. L'appariement des élèves doit assurer un rapport de force équilibré a priori. Au cours du combat des phases de concertation sont prévues dans lesquelles au moins un conseiller prend en charge un combattant. Les élèves passent dans tous les rôles : combattant, arbitre, secrétaire et conseiller. Les règles essentielles de la lutte sont utilisées avec des aménagements pouvant être mis en place pour faciliter l'évaluation de la compétence ; par exemple : des points, gagnés de façon spécifique, bonifiés, la valeur des affrontements hiérarchisée en fonction de contrats de prises réussies, des cotations de points spécifiques, l'exploitation de manches avec des contrôles variés pour montrer différentes formes d'attaque...

Points	Éléments à évaluer Indicateurs de compétence	Degrés d'acquisition du niveau 2 de compétence			20
8	Efficacité dans le gain du combat sur 6 points Gains des combats sur 2 points	Points marqués de manière stéréotypée Quelques actions efficaces marquant des points. 0 - 2,5	Points marqués sur attaques variées Grand volume de formes d'attaque avec une efficacité relative pour marquer des points. 3 - 4,5	Points marqués sur toutes les opportunités Efficacité réelle des actions pour marquer des points. 5 - 6	
8	Efficacité du combattant dans ses formes d'attaques	Combattant ne prenant pas en compte l'adversaire Reste souvent à distance, ou agit en force. Réalise des contrôles et des formes de corps au sol. 0 - 3,5	Combattant opportuniste variant ses attaques Exploite les opportunités essentiellement visuelles données par l'adversaire pour réaliser des formes d'attaques variées. 4 - 6	Combattant adaptant ses attaques à l'évolution du rapport de force Utilise différents types d'opportunités données par l'adversaire et varie de façon efficace ses attaques. 6,5 - 8	
4	Efficacité dans les rôles d'arbitre, de juge, d'observateur et de conseiller	Rôles insuffisamment assurés Recueil des cotations de points insuffisamment fiables. Engagement timide en tant qu'arbitre, tout en assurant la sécurité. Encourage son camarade. 0 - 1,5	Rôles assumés Recueil des cotations de points justes et fiables. Assume le rôle d'arbitre avec de l'aide. S'applique dans le rôle de conseiller. 2 - 3	Rôles multiples assurés Recueil des cotations des points et des données différenciées exploitables. Assure son rôle d'arbitre. Optimise les repos en proposant des stratégies. 3,5 - 4	

Exemples d'items du socle commun liés à cette activité	Exemples d'indicateurs permettant de renseigner ces items
Compétence 1 : Adapter sa prise de parole à la situation de communication	L'élève assume une prise de parole par rapport à leurs jugements vis-à-vis des lutteurs observés pour coter les actions ou conseiller sur le choix d'un contrôle de départ ou d'une tactique offensive (exploitation d'opportunité, formes de corps, enchaînements...).
Compétence 6 : Comprendre l'importance du respect mutuel et accepter toutes les différences Respecter des comportements favorables à sa santé et sa sécurité	L'élève se met en accord sur la cotation des actions, pour justifier ses choix à partir des critères donnés pour les coter et accepter les conseils d'autrui durant une pause, au cours des combats, il accepte le contact avec différents adversaires et respecte le rituel de combat. L'élève démontre qu'il contrôle ses adversaires dans leurs actions offensives jusqu'au sol. Ils préservent ainsi l'intégrité physique de leurs camarades pendant le combat.