

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	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.	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 : 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	<p>Projet formel Lecture du milieu imprécise, aléatoire</p> <p>Balises majoritairement de niveau 1 0 - 4</p>	<p>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</p>	<p>Projet réalisé Bonne adéquation entre le projet et la réalisation. Balises majoritairement de niveau 2 6,5 - 8</p>
8	Efficacité du coureur Indicateurs complémentaires d'efficacité	<p>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</p>	<p>Le coureur s'oriente en se déplaçant Relève des informations pendant sa course.</p> <p>Filles : de 13 minutes à 11 minutes au km Garçons : de 12 minutes à 10 minutes au km 4,5 - 6</p>	<p>Le coureur anticipe son déplacement Gère son effort : allure et foulée adaptées au milieu.</p> <p>Filles : moins de 11 minutes au km Garçons : moins de 10 minutes au km 6,5 - 8</p>
4	Gestion de sa sécurité et gestion du temps	<p>Sécurité respectée Pas de prise de risque par manque de connaissance de soi et d'exploitation de la carte. Très en retard.</p>	<p>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</p>	<p>Sécurité optimale Couple prise de risque/sécurité optimale. À l'heure. 3,5 - 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	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'assurage « 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			20
		0			
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	Projet réfléchi Les deux voies sont enchaînées dans le temps réglementaire. Le projet réaliste n'est pas réalisé. 2 - 3,5 4b : 1,5	Projet réalisé Le grimpeur enchaîne les deux voies à son meilleur niveau. Le projet annoncé est réalisé. 4 - 5 5a : 2,5	
8	Efficacité du grimpeur	Le grimpeur tâtonne Activité discontinue, 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 : 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. 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. 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. 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	Degrés d'acquisition du niveau 2 de compétence		
		0		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.	L'enchaînement est construit La composition est complète. Les éléments sont choisis et organisés. Ils s'enchaînent globalement.	L'enchaînement est riche et original La composition est précise. Les éléments (gymniques et de liaison) s'enchaînent avec pertinence.
			4,5 - 6	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.	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.	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.
		0 - 4	4,5 - 6	6,5 - 8
4	Efficacité dans le rôle de juge	Le jugement est partiel Le jugement est imprécis. L'argumentaire peu exploitable.	Le jugement est argumenté Le jugement s'effectue sur les points essentiels de la prestation. L'argumentaire est recevable et sert la seconde prestation.	Le jugement est pertinent Le jugement identifie des indicateurs différenciés et variés. L'argumentaire sert l'efficacité des prestations.
		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 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 : 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.	Matchs 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 : 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.