S'enrichir de la connaissance de productions de qualité issues du patrimoine culturel artistique et gymnique pour progresser dans sa propre pratique et aiguiser son regard de spectateur.	L'élève reste centré sur sa pratique personnelle sans chercher à s'enrichir de références culturelles.	L'élève évoque quelques éléments issus du patrimoine culturel, mais ne perçoit pas de lien avec sa pratique scolaire.	L'élève connaît quelques références culturelles et effectue des liens avec sa production scolaire. Sur la base de quelques critères simples, il peut décrire une prestation professionnelle.	L'élève connaît plusieurs formes artistiques ou acrobatiques en lien avec sa pratique et peut s'en inspirer. Il peut commenter et engager une discussion autour d'une prestation professionnelle.

Champ d'Apprentissage 4 : « Conduire un affrontement interindividuel ou collectif pour gagner »

Dans ce champ d'apprentissage, l'élève s'engage avec lucidité dans une opposition, seul ou en équipe, pour faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de l'équipe.

Principes d'évaluation :
Deux moments d'évaluation sont prévus : l'un à l'occasion d'une situation en fin de séquence et l'autre au fil de la séquence.

Situation de fin de séquence : notée sur 12 points, elle porte sur l'évaluation des attendus suivants :

- Réaliser des choix tactiques et stratégiques pour faire basculer le rapport de force en sa faveur et marquer le point.
- Mobiliser des techniques d'attaque efficaces pour se créer et exploiter des occasions de marquer ; Résister et neutraliser individuellement ou collectivement l'attaque adverse pour rééquilibrer le rapport de force.

L'équipe pédagogique spécifie l'épreuve d'évaluation du CCF et les repères nationaux dans l'Apsa support

Évaluation au fil de la séquence : notée sur 8 points, elle porte sur l'évaluation de 2 AFLP retenus par l'équipe pédagogique parmi les 4 suivants :

- Analyser les forces et les faiblesses en présence par l'exploitation de données objectives pour faire des choix tactiques et stratégiques adaptés à une prochaine confrontation.
- Respecter et faire respecter les règles partagées pour que le jeu puisse se dérouler sereinement ; assumer plusieurs rôles sociaux pour permettre le bon déroulement du jeu.
- Savoir se préparer, s'entrainer et récupérer pour faire preuve d'autonomie.
- Porter un regard critique sur les pratiques sportives pour comprendre le sens des pratiques scolaires.

Modalités :
L'enseignant de la classe retient le meilleur degré d'acquisition atteint par l'élève au cours de la séquence sur chacun des deux AFLP retenus par l'équipe pédagogique.
Avant l'évaluation de fin de séquence, le candidat choisit la répartition des points qu'il souhaite attribuer pour chacun de ces 2 AFLP. Il doit répartir ces 8 points avec un minimum de 2 points pour un AFLP.
Le passage du degré 2 au degré 3 permet l'attribution de la moitié des points dévolus à l'AFLP.

Possibilités :
Trois choix sont possibles :

	Choix 1	Choix 2	Choix 3
AFLP X	4	6	2
AFLP Y	4	2	6

© Ministère de l'Éducation nationale, de la Jeunesse et des Sports > www.education.gouv.fr

Situation d'évaluation de fin de séquence : 12 points

Principe d'élaboration des épreuves du champ d'apprentissage 4				
L'épreuve engage le candidat dans plusieurs oppositions présentant des rapports de force équilibrés. En fonction des contextes et des effectifs, différentes possibilités restent offertes en termes de compositions d'équipe, de poules, de formules de compétition ou de formes de pratiques. Le règlement peut être adapté par au nombre de joueurs, aux modalités de mise en jeu, aux formes de comptage, etc. pour permettre de mieux révéler le degré d'acquisition de l'AFLP. Pour chaque rencontre, un temps d'analyse est prévu entre deux séquences de jeu pour permettre aux élèves d'ajuster leur stratégie au contexte d'opposition.				
Positionnement précis dans le degré.	Repères d'évaluation			
	Degré 1	**Degré 2**	**Degré 3**	**Degré 4**
AFLP 1 Réaliser des choix tactiques et stratégiques pour faire basculer le rapport de force en sa faveur et marquer le point **7 points**	L'élève ou l'équipe réalise difficilement des choix tactiques et stratégiques. Il ne tente pas réellement de faire basculer le rapport de force en sa faveur.	L'élève ou l'équipe réalise des choix tactiques et stratégiques parfois efficaces. Il tente d'équilibrer le rapport de force, mais le subit.	L'élève ou l'équipe réalise régulièrement des choix tactiques et stratégiques efficaces. Il parvient à équilibrer ou faire basculer le rapport de force en sa faveur.	L'élève ou l'équipe réalise systématiquement des choix tactiques et stratégiques efficaces. Il parvient à faire basculer le rapport de force en sa faveur en produisant des actions décisives.
	Après avoir déterminé son degré d'acquisition, la proportion des oppositions gagnées permet de positionner l'élève au sein même du degré d'acquisition choisi.			
	Gain des matchs **0 point ---------- 1 point**	Gain des matchs **1,5 point ---------- 3 points**	Gain des matchs **3,5 points ---------- 5 points**	Gain des matchs **5,5 points ---------- 7 points**
AFLP 2 Mobiliser des techniques d'attaque efficaces pour se créer et exploiter des occasions de marquer ; Résister et neutraliser individuellement ou collectivement l'attaque adverse pour rééquilibrer le rapport de force **5 points**	L'élève utilise peu de techniques d'attaque, ou mobilise des techniques peu efficaces. Il est passif face à l'attaque adverse. **0 point ---------- 0,5 point**	L'élève utilise des techniques d'attaque stéréotypées et se créer des occasions de marque. Il met en œuvre une défense dont l'efficacité est limitée. **1 point ---------- 2 points**	L'élève mobilise plusieurs techniques d'attaque et se crée des occasions de marque qu'il exploite favorablement. Il résiste régulièrement à l'attaque adverse. **2,5 points ---------- 4 points**	L'élève maitrise efficacement une variété de techniques d'attaques pour se créer et exploiter de nombreuses occasions de marque. Il s'oppose systématiquement à l'attaque adverse et parvient à la neutraliser. **4,5 points ---------- 5 points**

Évaluation au fil de la séquence : 8 points

© Ministère de l'Éducation nationale, de la Jeunesse et des Sports > www.education.gouv.fr

Seuls les deux AFLP retenus par l'équipe pédagogique sont évalués pour constituer cette partie de la note sur 8 points
Les points de chaque AFLP seront répartis sur les 4 degrés de positionnement.

AFLP 3 évalué	Repères d'évaluation			
	Degré 1	**Degré 2**	**Degré 3**	**Degré 4**
Analyser les forces et les faiblesses en présence par l'exploitation de données objectives pour faire des choix tactiques et stratégiques adaptés à une prochaine confrontation.	L'élève s'intéresse peu aux données objectives. Il se projette difficilement sur la prochaine confrontation, l'analyse reste faible ou absente	L'élève tente d'exploiter les données objectives. Il se projette sur la prochaine confrontation à partir d'un début d'analyse	L'élève exploite régulièrement les données objectives. Il analyse les forces et faiblesses en présence. Des pistes d'adaptation émergent pour la prochaine confrontation.	L'élève exploite systématiquement les données objectives et analyse de manière pertinente les forces et faiblesses en présence. De véritables choix tactiques et stratégiques sont pensés et adaptés pour la prochaine confrontation.

AFLP 4 évalué	Repères d'évaluation			
	Degré 1	**Degré 2**	**Degré 3**	**Degré 4**
Respecter et faire respecter les règles partagées pour que le jeu puisse se dérouler sereinement ; assumer plusieurs rôles sociaux pour permettre le bon déroulement du jeu.	L'élève respecte difficilement les règles. Il manque d'attention lors de la tenue des rôles (arbitre, coach, partenaire d'entrainement, secrétaire à la table de marque, organisateur, etc.)	L'élève respecte les règles partagées, sans grande assurance. Il tient avec attention les rôles, mais hésite dans certaines décisions.	L'élève respecte et fait respecter les règles partagées. Il assume tous les rôles confiés par l'enseignant.	L'élève respecte et fait respecter les règles partagées, quel que soit le contexte. Il assume avec efficacité tous les rôles confiés par l'enseignant et propose son aide aux autres élèves.

AFLP 5 évalué	Repères d'évaluation			
	Degré 1	**Degré 2**	**Degré 3**	**Degré 4**
Savoir se préparer, s'entrainer et récupérer pour faire preuve d'autonomie.	L'élève se prépare de façon inefficace. L'entrainement et la récupération sont limités ou absents. Il s'engage très modérément.	L'élève se prépare, s'entraine et récupère de façon incomplète. Il a régulièrement besoin d'être guidé par l'enseignant.	L'élève fait preuve d'une autonomie dans sa préparation, son entrainement et sa récupération.	. Sa préparation, son entrainement et sa récupération sont efficaces et complètement autonomes. Il est une aide pour ses camarades.

© Ministère de l'Éducation nationale, de la Jeunesse et des Sports > www.education.gouv.fr

AFLP 6 évalué	Repères d'évaluation			
	Degré 1	**Degré 2**	**Degré 3**	**Degré 4**
Porter un regard critique sur les pratiques sportives pour comprendre le sens des pratiques scolaires.	L'élève porte un regard caricatural sur les pratiques sociales. Il reste ancré dans des certitudes, ne comprend pas le sens des pratiques scolaires.	L'élève porte un regard détaché sur les pratiques sportives et ne fait pas le lien avec sa propre activité.	L'élève porte un regard éclairé sur les pratiques sportives et fait le lien avec sa propre activité.	L'élève porte un regard lucide sur certaines pratiques. Il comprend l'intérêt des pratiques scolaires.

Champ d'Apprentissage 5 : « Réaliser et orienter son activité physique pour développer ses ressources et s'entretenir. »

Dans ce champ d'apprentissage, l'élève apprend à s'entrainer pour viser à long terme, de façon lucide et autonome, le développement et l'entretien de ses capacités physiques en lien avec un projet personnel d'entrainement.

Principes d'évaluation :
Deux moments d'évaluation sont prévus : l'un à l'occasion d'une situation en fin de séquence et l'autre au fil de la séquence.

Situation de fin de séquence : notée sur 12 points, elle porte sur l'évaluation des attendus suivants :
- Concevoir et mettre en œuvre un projet d'entrainement pour répondre à un mobile personnel de développement.
- Éprouver différentes méthodes d'entrainement et en identifier des principes pour les réutiliser dans sa séance.

L'équipe pédagogique spécifie l'épreuve d'évaluation du CCF et les repères nationaux dans l'Apsa support

Évaluation au fil de la séquence : notée sur 8 points, elle porte sur l'évaluation de 2 AFLP retenus par l'équipe pédagogique parmi les 4 suivants :
- Systématiser un retour réflexif sur sa pratique pour réguler sa charge de travail en fonction d'indicateurs de l'effort (fréquence cardiaque, ressenti musculaire et respiratoire, fatigue générale).
- Agir avec et pour les autres en vue de la réalisation du projet d'entrainement en assurant spontanément les rôles sociaux.
- Construire une motricité contrôlée pour évoluer dans des conditions sécuritaires.
- Intégrer des conseils d'entrainement, de diététique, d'hygiène de vie pour se construire un mode de vie sain et une pratique raisonnée.

Modalités :
L'enseignant de la classe retient le meilleur degré d'acquisition atteint par l'élève au cours de la séquence sur chacun des deux AFLP retenus par l'équipe pédagogique.
Avant l'évaluation de fin de séquence, le candidat choisit la répartition des points qu'il souhaite attribuer pour chacun de ces 2 AFLP. Il doit répartir ces 8 points avec un minimum de 2 points pour un AFLP.
Le passage du degré 2 au degré 3 permet l'attribution de la moitié des points dévolus à l'AFLP.

Possibilités :
Trois choix sont possibles :

	Choix 1	Choix 2	Choix 3
AFLP X	4	6	2
AFLP Y	4	2	6

© Ministère de l'Éducation nationale, de la Jeunesse et des Sports > www.education.gouv.fr