

## Annexe 2 – Référentiel national pour l'examen ponctuel terminal – Baccalauréat général et technologique, enseignement commun d'éducation physique et sportive (EPS)

### Examen ponctuel terminal

#### Activité DEMI-FOND – Champ d'apprentissage : « Réaliser une performance motrice maximale mesurable à une échéance donnée »

##### Principes de passation de l'épreuve :

- L'épreuve consiste en la réalisation d'un **800 m** chronométré par un enseignant à la seconde. Les élèves réalisent leur course sans montre ni chronomètre mais un temps de passage est donné par le jury à 400 m.
- Un espace est dédié à l'échauffement pendant une durée de 15/20 minutes avant l'épreuve. Ce temps d'échauffement est observé et évalué par le jury.
- À l'appel, le candidat indique au jury un temps de référence, qui sert de base à la constitution des séries.
- Pendant sa course, le candidat gère son allure pour essayer de courir la seconde moitié de sa course au moins aussi vite que la première moitié.
- À l'issue de sa course le candidat estime son temps.
- L'AFL « S'engager pour produire une performance maximale à l'aide de techniques efficaces, en gérant les efforts musculaires et respiratoires nécessaires et en faisant le meilleur compromis entre l'accroissement de vitesse d'exécution et de précision » permet d'évaluer la capacité du candidat à produire le plus haut degré de performance possible. Son appréciation combine le temps de course et la gestion de l'allure, qui doit permettre de maintenir une vitesse de course élevée sur toute la distance du 800 m. Un candidat qui marche ou s'arrête ne peut se voir attribuer de points sur le critère « gestion de l'allure de course ».
- L'AFL « S'entraîner, individuellement et collectivement, pour réaliser une performance » permet d'évaluer la capacité du candidat à s'être préparé à l'épreuve et s'apprécie par :
  - o un échauffement adapté et progressif ;
  - o une analyse des ressentis permettant d'estimer la performance réalisée **a posteriori** (après avoir couru).

**Règlement :** Pour permettre le bon déroulement de l'épreuve, les conditions du rabatement sont matérialisées, rappelées en début d'épreuve, et éventuellement adaptées à la piste. Si le candidat sort du couloir qui lui a été attribué, avant d'atteindre la zone de rabatement matérialisée au sol, ou après cette zone, **une pénalité de 5 secondes** est appliquée à sa performance finale.

AFL évalués	Points	Éléments à évaluer	Degré 1			Degré 2			Degré 3			Degré 4		
			Note	Temps filles	Temps garçons	Note	Temps filles	Temps garçons	Note	Temps filles	Temps garçons	Note	Temps filles	Temps garçons
S'engager pour produire une performance maximale à l'aide de techniques efficaces, en gérant les efforts musculaires et respiratoires nécessaires et en faisant le meilleur compromis entre l'accroissement de vitesse d'exécution et de précision.	10	Performance maximale	0,5	4'49"	3'50"	3	4'19"	3'25"	5,5	3'51"	3'01	8	3'35"	2'44"
			1	4'43"	3'45"	3,5	4'13"	3'20"	6	3'47"	2'57	8,5	3'32"	2'41"
			1,5	4'37"	3'40"	4	4'07"	3'15"	6,5	3'44"	2'53	9	3'29"	2'38"
			2	4'31"	3'35"	4,5	4'01	3'10"	7	3'41"	2'50	9,5	3'26"	2'35"
			2,5	4'25"	3'30"	5	3'55"	3'05"	7,5	3'38"	2'47	10	3'23"	2'32"
			4	Gestion de l'allure de course	Le temps de la deuxième moitié de course par rapport à la 1ère moitié de course est :									
			Supérieur à 15" = 0 pt	Supérieur et compris entre 13 à 15" d'écart = 0,5 pt	Supérieur et compris entre 10 à 12" d'écart = 1pt	Supérieur et compris entre 8 à 9" d'écart = 1,5 pts	Supérieur et compris entre 5 à 7" d'écart = 2 pts	Supérieur et compris entre 2 à 4" d'écart = 2,5 pts	Identique ou supérieur de 1" = 3 pts	Inférieur = 4pts				
S'entraîner, individuellement et collectivement, pour réaliser une performance.	3	Échauffement	Préparation aléatoire et incomplète. 0 à 0,75 pt			Préparation stéréotypée. 1 à 1,5 pts			Préparation adaptée à l'effort. 1,75 à 2,25 pts			Préparation adaptée à l'effort et progressive. 2,5 à 3 pts		
	3	Estimation de sa performance.	Estimation comprise entre 10 et 12". 0 à 0,75 pt			Estimation comprise entre 7 et 9". 1 à 1,5 pts			Estimation comprise entre 4 et 6". 1,75 à 2,25 pts			Estimation à 3" ou moins. 2,5 à 3 pts		

## Activité DANSE – Champ d’apprentissage : « Réaliser une prestation corporelle destinée à être vue et appréciée »

L'épreuve est composée de deux parties : la présentation d'une composition chorégraphique individuelle et la présentation d'une séquence transformée à partir d'un inducteur.

### Principes de passation de l'épreuve :

- Au début de l'évaluation, le candidat indique au jury son choix de paramètre parmi : espace, temps, énergie.  
Le jury lui présente alors 5 propositions\* d'inducteurs dans le paramètre choisi par le candidat.
- Le candidat dispose alors d'un temps de préparation de 30 minutes.  
Ce temps constitue à la fois le temps d'échauffement et de préparation de la séquence transformée. Il permet au candidat de choisir l'extrait de sa chorégraphie (durée de l'extrait entre 20 secondes et 40 secondes) qu'il souhaite transformer selon le paramètre identifié au début de l'épreuve, et de définir, parmi les 5 propositions d'inducteurs du jury, celui qu'il choisit de retenir pour cette transformation.
- Le candidat est observé et évalué durant le temps d'échauffement et de préparation.
- À l'issue des 30 minutes de préparation, le candidat indique aux évaluateurs son choix d'inducteur. Puis, il présente sa composition chorégraphique. Après un temps d'une minute environ, il présente, sans support musical, l'extrait qui fera l'objet de la transformation, puis après un bref temps de repos la séquence transformée.
- La durée de la composition chorégraphique individuelle est comprise entre 1 minutes 30 et 2 minutes 30. La durée de la séquence transformée, sans support musical, est comprise entre 20 secondes et 1 minute.
- Le candidat fournit le support sonore de sa composition chorégraphique, s'il en a un, sous un format numérique (MP3, CD ou clef USB).
- La prestation se déroule dans un espace de 8 m x 10 m (salle de danse ou gymnase). Le public est exclusivement constitué du jury et des autres candidats.
- L'AFL 1 « S'engager pour composer et interpréter une chorégraphie individuelle, selon un projet artistique en mobilisant une motricité expressive et des procédés de composition » permet d'évaluer la motricité et la présence du candidat, ainsi que son projet artistique.
- L'AFL 3 « Se préparer et s'engager individuellement pour s'exprimer devant un public et susciter des émotions » permet d'évaluer la capacité du candidat à se préparer et à modifier, avec une intention, sa motricité.

*\*Le jury compose, pour chaque paramètre, une liste de 15 à 20 inducteurs maximum, parmi lesquels il extrait les 5 propositions qu'il présente au candidat.*

*Le paramètre « Espace » pourra par exemple comporter des inducteurs tels que : haut, bas, sol, aérien, droite, arrière, cercle, bulle, courbe, diagonale, haut-bas, droite-gauche. Le paramètre « Temps » pourra par exemple comporter des inducteurs tels que : lent, vite, accéléré, ralenti, accent, pulsation, vite – lent, accéléré – ralenti. Le paramètre « Énergie » pourra par exemple comporter des inducteurs tels que : fluide, lourd, saccadé, mou, fort, léger, soudain, doux, relâché, explosif, fort-léger, fluide-saccadé. Ces énumérations d'exemples, données à titre indicatif, n'ont pas de caractère exhaustif.*

AFL évalués	Points	Éléments à évaluer	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
S'engager pour composer et interpréter une chorégraphie individuelle, selon un projet artistique en mobilisant une motricité expressive et des procédés de composition	6	<b>Engagement moteur</b> (commun à la composition et à la transformation).	Motricité simple ; réalisations brouillonnes.  0 – 1,5 pt	Motricité globale ; réalisations précises.  2 – 3 pts	Motricité variée, complexe mais pas toujours maîtrisée ; réalisations animées.  3,5 – 4,5 pts	Motricité complexe et maîtrisée ; réalisations expressives.  5 – 6 pts
	4	<b>Présence de l'interprète</b> (commun à la composition et à la transformation).	Présence et concentration faibles.  0 – 1 pt	Présence intermittente.  1 – 2 pts	Présence impliquée.  2 – 3 pts	Présence engagée.  3 – 4 pts
	4	<b>Projet artistique</b> Lisibilité du propos, écriture chorégraphique (exclusivement sur la composition).	Projet absent ou confus.  Sans fil conducteur. Procédés pauvres et/ou maladroits. Éléments scénographiques décoratifs. Espace sans choix.  0 – 1 pt	Projet inégal.  Fil conducteur intermittent. Procédés ébauchés, repérables. Éléments scénographiques redondants. Espace organisé.  1 – 2 pts	Projet lisible et organisé.  Fil conducteur permanent. Procédés pertinents. Éléments scénographiques sélectionnés. Espace construit.  2 – 3 pts	Projet épuré et structuré.  Fil conducteur structurant. Procédés affirmés, singuliers. Éléments scénographiques créatifs. Espace choisi, singulier.  3 – 4 pts
Se préparer et s'engager individuellement pour s'exprimer devant un public et susciter des émotions	3	<b>Engagement dans la phase d'échauffement et de préparation.</b>	Préparation inadaptée. Engagement intermittent ou absent.  0 – 0,75 pt	Préparation partiellement adaptée. Engagement modéré.  1 – 1,5 pts	Préparation adaptée. Engagement impliqué.  1,75 – 2,25 pts	Préparation optimisée. Engagement soutenu.  2,5 – 3 pts
	3	<b>Transformer avec intention une séquence</b> (exclusivement sur la transformation)	L'inducteur choisi n'est pas exploité, peu repérable ou ne correspond pas aux transformations observées. Intention/transformation non visible.  0 – 0,75 pt	L'inducteur choisi est peu exploité, occasionnel.  Intention/transformation peu lisible.  1 – 1,5 pts	L'inducteur choisi est exploré dans plusieurs dimensions  Intention/transformation lisible.  1,75 – 2,25 pts	L'inducteur choisi est exploité de manière originale et singulière.  Intention/transformation lisible et pertinente.  2,5 – 3 pts

---

## Activité TENNIS DE TABLE – Champ d'apprentissage : « Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel pour gagner »

### Principes de passation de l'épreuve :

- Chaque candidat(e) dispute au moins deux matchs contre des adversaires de niveau proche dans des poules homogènes. Les matchs se disputent en deux sets de 11 points. Ils sont arbitrés par un joueur de la poule.
- Les candidats disposent d'un temps d'échauffement d'au moins 15 minutes avant le début de l'épreuve et d'un temps d'échauffement de 2 minutes avant chacun des matchs de la poule. Les candidats sont observés et évalués durant ces temps d'échauffement.
- Pour chaque rencontre, un temps d'analyse est prévu entre les sets pour permettre aux élèves d'ajuster leur stratégie au contexte d'opposition.
- Pour l'AFL « S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force », les évaluateurs positionnent l'élève dans un degré puis ajustent la note en fonction de la proportion des oppositions gagnées dans la poule.
- L'AFL « S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force » permet d'évaluer le niveau technique et tactique du candidat lors de matchs.
- L'AFL « Se préparer et s'entraîner / Assumer des rôles » permet d'évaluer la capacité du candidat à se préparer à un match par un échauffement adapté, et à arbitrer.

AFL évalués	Points	Éléments à évaluer	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force.	8	<b>S'engager</b> et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense <b>en relation avec son projet de jeu.</b>	De nombreuses fautes en coup droit et en revers, pas de coup préférentiel efficace. Le service est une simple mise en jeu. Peu voire pas de déplacements.	Utilisation efficace d'un coup préférentiel d'attaque ou de défense, en coup droit ou en revers. Le service neutralise l'attaque adverse. Déplacements réactifs et en retard.	Organisation des coups techniques dans un système de jeu préférentiel d'attaque (smashes, effets liftés, services rapides) ou de défense (bloc, effet coupé, défense haute). Variété des services utilisés (différents placements, vitesses ou effets). Déplacements adaptés à la trajectoire de balle reçue.	Efficacité technique et tactique en attaque et en défense grâce à la maîtrise d'un large panel de coups (smashes, blocs, effets coupés et lifté). Le service permet de créer des occasions de marque (schémas tactiques à partir du service). Déplacements variés et replacements.
	6	<b>Faire des choix</b> au regard de l'analyse du rapport de force.	Le projet de jeu du candidat ne permet ni d'exploiter un coup fort, ni d'exploiter une faiblesse de son adversaire, ni de contrer un coup fort de l'adversaire.	Le candidat adopte un projet de jeu permettant soit d'exploiter un coup fort, soit d'exploiter une faiblesse de l'adversaire, soit de contrer un coup fort de l'adversaire.	Le candidat adopte un projet de jeu combinant deux éléments parmi : exploiter ses propres coups forts, exploiter les faiblesses de l'adversaire, contrer les coups forts de l'adversaire.	Le candidat adopte un projet de jeu combinant deux éléments. Il adapte son projet de jeu au cours même du set en fonction de l'évolution du rapport d'opposition.
Se préparer et s'entraîner. Assumer des rôles.	6	<b>Échauffement.</b>  <b>Arbitrage.</b>	Le candidat s'échauffe avec peu de sérieux. Il est peu attentif et fait des erreurs dans le suivi du score.	Le candidat s'échauffe avec sérieux en réalisant les exercices proposés par son adversaire. Il arbitre avec sérieux mais présente quelques hésitations (changement de service par exemple).	Le candidat s'échauffe avec sérieux en proposant divers exercices à son adversaire. Il arbitre sans erreur et sans hésitation.	Le candidat s'échauffe avec sérieux et pertinence (gammes pour l'ensemble des coups techniques maîtrisés). Il arbitre sans erreur et fait respecter le règlement (en rappelant au besoin les règles).