

## DIPLOME NATIONAL DU BREVET : JUDO

<b>Compétence attendue de niveau 2</b>	<b>Principes d'élaboration de l'épreuve</b>
Rechercher le gain d'un randori commençant debout en créant et/ou en exploitant des opportunités par des formes d'attaques variées pour projeter. Gérer collectivement un tournoi en articulant arbitrage et observation.	L'élève participe et organise un tournoi dans une poule morphologique de 4 à 5 combattants, sur une surface réduite (12 à 16 m <sup>2</sup> ). Le temps de combat est de 2 minutes effectives. Les élèves passent dans tous les rôles : combattant, arbitre, commissaire. Les règles essentielles du judo sont utilisées avec des aménagements pouvant être mis en place pour faciliter l'évaluation de la compétence : départ du randori en garde installée, les points marqués de façon spécifique bonifiés, la valeur des randoris hiérarchisée en fonction des contrats de techniques ou enchaînements de techniques réussis, ...

Points	Eléments à évaluer Indicateurs de compétence	Degrés d'acquisition du niveau 2 de compétence		
		0		20
8	Efficacité dans le gain des combats <b>Sur 6 points</b>	<b>Points marqués de manière stéréotypée</b> Quelques actions efficaces marquant des points.	<b>Points marqués sur attaques variées</b> Grand volume de formes d'attaque avec une efficacité relative pour marquer des points.	<b>Points marqués sur toutes les opportunités</b> Efficacité réelle des actions pour marquer des points.
	Classement durant le tournoi <b>Sur 2 points</b>	<b>0 - 2.5</b>	<b>3 - 4.5</b>	<b>5 - 6</b>
8	Efficacité du combattant dans ses formes d'attaque	<b>Combattant ne prenant pas en compte l'adversaire, attitude défensive bras tendus.</b> Utilise la force comme vecteur de déplacement et de projection. Peu de dissociations dans les déplacements et les attaques, souvent dans la même direction, et à contre temps. Peu de continuité au sol	<b>Combattant opportuniste variant ses attaques.</b> Utilise les actions de l'adversaire pour projeter. Esquive, bloque, parvient à contre-attaquer. Ne recherche pas la liaison debout-sol, mais exploite une situation favorable.	<b>Combattant adaptant ses attaques à l'évolution du rapport de force.</b> Cherche à faire réagir l'adversaire par des appuis des déplacements ou des feintes. Enchaîne les mouvements dans une même direction. Cherche la liaison debout-sol, essaie de reprendre l'initiative au sol.
		<b>0 - 3.5</b>	<b>4 - 6</b>	<b>6.5 - 8</b>
4	Efficacité dans le rôle d'arbitre et d'observateur	<b>Rôles insuffisamment assurés</b> Recueil de données peu exploitable. Arbitre passif, aux décisions mal assurées.	<b>Rôles assumés</b> Recueil de données justes et fiables. Assume le rôle d'arbitre avec de l'aide.	<b>Rôles assurés</b> Est capable d'interpréter des données pour formaliser un projet. Assure le rôle d'arbitre
		<b>0 - 1</b>	<b>2 - 3</b>	<b>3.5 - 4</b>

Exemples d'items du socle commun liés à cette activité	Exemples d'indicateurs permettant de renseigner ces items
<b>Compétence 1</b> : adapter sa prise de parole à la situation de communication	L'élève assure une prise de parole par rapport à ses jugements vis-à-vis des judokas observés pour coter les actions.
<b>Compétences 6</b> : comprendre l'importance du respect mutuel et accepter toutes les différences. Respecter des comportements favorables à sa santé et à 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. Il accepte le contact avec différents adversaires et respecte le rituel de combat L'élève démontre qu'il contrôle ses adversaires dans ses actions offensives jusqu'au sol. Il préserve ainsi l'intégrité physique de ses camarades pendant le randori.

## DIPLOME NATIONAL DU BREVET : RANDONNEE DE MOYENNE MONTAGNE

Compétence attendue de niveau 2	Principes d'élaboration de l'épreuve
Préparer en groupe (de 4 ou 5) une randonnée afin de la réaliser en toute sécurité. Gérer les contraintes de la météo, du terrain et du dénivelé. S'équiper en conséquence, identifier et réagir aux dangers potentiels, adopter une attitude responsable.	Lors d'une randonnée d'au moins trois heures, sur itinéraire balisé empruntant des terrains variés et intégrant un dénivelé positif d'au moins 400 m, l'élève rapporte ou explique – à l'aide d'une carte IGN - la partie du parcours prise en charge par son groupe en identifiant le point de départ et le point d'arrivée. Il donne le dénivelé positif et négatif du parcours ainsi qu'un aperçu du terrain (forêt, végétation rase, roche...) ou des obstacles rencontrés (barre rocheuse, forte pente, éboulis, etc. ...). L'élève assure à tour de rôle avec les autres randonneurs de son groupe les rôles de suiveur, meneur et serre fil.

Points	Eléments à évaluer Indicateurs de compétence	Degrés d'acquisition du niveau 2 de compétence		
		0		20
8	Pertinence et efficacité du projet  Indicateurs complémentaires d'efficacité	<b>Projet formel</b> La description du parcours est imprécise ou aléatoire. Les principaux points de passage ou identifiables sur la carte ne sont pas repérés.  Seule est prise en compte la direction de déplacement. Le rôle de meneur n'est pas assuré.  <b>0 - 4</b>	<b>Projet réfléchi</b> Le parcours est défini et réalisé. Le profil de l'itinéraire est dressé dans ses grandes lignes. Les informations météo ont été prises. Les points de passages identifiés à l'avance ne sont pas intégrés à la randonnée (pas d'identification des points de pause, récupération). Le rôle de meneur est conditionné par les variations du terrain sans prévision au préalable.  <b>4,5 - 6</b>	<b>Projet réalisé</b> Le projet de parcours est en adéquation avec sa réalisation. La randonnée intègre au préalable des points de passage caractérisés (sécurité, pause, effort, récupération). Le rôle de meneur est assuré avec la prise en compte du projet d'itinéraire. Le meneur adapte sa conduite de déplacement en fonction des trois paramètres : groupe, météo et milieu.  <b>6 - 8</b>
		<b>Le randonneur subit les variations et la nature du terrain.</b> L'élève se retrouve en situation de déséquilibre par manque d'anticipation. Le pas est irrégulier ou précipité. L'allure est inadaptée aux variations du terrain et à ses capacités.  <b>0 - 4</b>	<b>Le randonneur maîtrise son pas.</b> Le pas est régulier et équilibré sur terrain peu accidenté et en montée. La pose de pied est sûre et solide. En difficulté sur terrain accidenté et/ou en descente.  <b>4,5 - 6</b>	<b>Le randonneur maîtrise et anticipe son déplacement.</b> La pose de pied est solide et anticipée quel que soit le terrain. L'allure et le déplacement sont adaptés aux variations de terrain : pas « lourd » et lent en montée, pas « léger » et enchaîné en descente.  <b>6 - 8</b>
4	Attitude dans le groupe et gestion de sa/la sécurité	<b>Sécurité respectée</b> L'élève suit le groupe. Connaît et respecte les consignes de sécurités. Sait préparer son sac. N'anticipe pas lors des pauses pour s'hydrater, s'alimenter ou se couvrir ou se découvrir.  <b>0 - 1,5</b>	<b>Sécurité assurée</b> L'élève participe à la conduite du groupe (meneur ou serre-file). Sait gérer son matériel (poids et sac composé avec méthode).  <b>2 - 3</b>	<b>Sécurité optimale</b> L'élève participe efficacement à la conduite du groupe en gérant les allures ou en aidant dans les passages difficiles. Gère son matériel et ses pauses (hydratation, alimentation, vêtements). Sait se protéger et protéger le groupe en cas de situation exceptionnelle.  <b>3,5 - 4</b>

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 décrit son itinéraire (projet) en utilisant le vocabulaire spécifique lié à la description du milieu, du relief, des conditions météorologiques.
Compétence 3 : Réaliser des mesures en utilisant différentes unités L'Univers de la Terre Le vivant L'environnement et le développement durable	L'élève est capable d'estimer une distance en mètres/kilomètres et un dénivelé à l'aide d'une carte entre deux points définis préalablement. L'élève connaît les principales espèces animales et/ou végétales susceptibles d'être rencontrées (notion d'étagement de la végétation). Il connaît la géologie du massif (nature principale du substrat). Il connaît le contexte « territorial » de la randonnée (parc naturel, classification grand site ...) et connaît les principales actions de protection de l'environnement qui y sont liées.
Compétence 6 : Comprendre l'importance du respect mutuel et accepter les différences	L'élève apporte de l'aide en cas de difficulté. Il est présent et rassurant lors du parcours.
Compétence 7 : S'engager dans un projet individuel.	L'élève gère ses ressources efficacement. Il accepte l'aide de ses camarades dans des passages difficiles.

## DIPLOME NATIONAL DU BREVET : STEP

Compétence attendue de niveau 2	Principes d'élaboration de l'épreuve
<p>Concevoir et présenter une routine collective synchronisée tenant compte du support musical (maximum 135 bpm), des pas de base et des orientations dans l'espace combinés ou associés à des mouvements de bras.</p> <p>Juger les prestations à partir d'indicateurs simples.</p>	<p>Un groupe de 3 à 6 élèves devra présenter une prestation synchronisée créée par le groupe lui-même et formalisée sur un support au choix (fiche, TICE,...). Chaque groupe peut disposer d'un deuxième essai.</p> <p>L'enchaînement sera composé de 3 blocs minimum, sur un support musical choisi par le groupe (135 bpm max) intégrant :</p> <p>des pas de base variés associés à des mouvements de bras, au moins un changement de step, des changements d'orientation par rapport au step (devant, derrière, en diagonale,...) et des variations d'intensité (pas bloqués ou réalisés avec des impulsions). Des changements de formation sont possibles.</p> <p>Lors du passage des autres groupes, les élèves seront jugés à partir d'une fiche prenant en compte des critères simples, organisateurs de la prestation.</p>

Points	Éléments à évaluer Indicateurs de compétence	0 Degrés d'acquisition du niveau 2 de compétence 20		
8	<i>Qualité de l'enchaînement (Prestation) (Projet collectif)</i>	<p><b>La prestation est simple</b></p> <p>Les pas de base sont souvent les mêmes Peu de mouvements de bras et/ou manque de coordination avec les jambes Pas de changements d'orientation Quelques décalages dans le mouvement d'ensemble Impression de monotonie Les 3 blocs ne sont pas respectés</p> <p>0 – 3,5</p>	<p><b>La prestation est construite</b></p> <p>L'enchaînement est simple avec des pas simples associés à des mouvements de bras simples Les déplacements et changements d'orientations sont fluides mais ce sont souvent les mêmes Réalisation des 3 blocs</p> <p>4 - 6</p>	<p><b>La prestation est riche et originale</b></p> <p>Les pas de base sont riches et variés Les mouvements de bras sont riches et coordonnés efficacement avec les pas Les formations et changements de direction sont clairement identifiables Le groupe est en parfaite harmonie donnant l'impression d'un mouvement d'ensemble gai et dynamique. L'enchaînement contient plus de 3 blocs</p> <p>6,5 - 8</p>
8	<i>Qualité de l'exécution</i>	<p><b>L'élève hésite dans sa prestation</b></p> <p>Des difficultés de mémorisation qui entraînent des nouveaux décalages avec la musique et le groupe Peu de dynamisme, manque d'amplitude et d'énergie dans l'exécution des pas Des difficultés à se placer dans les changements d'orientation</p> <p>0 – 3,5</p>	<p><b>L'élève gagne en intensité et en précision</b></p> <p>Exécution globalement fluide avec quelques décalages avec la musique et le groupe Exécution des pas et des changements d'orientation réalisés avec intensité sur la moitié de la prestation</p> <p>4 - 6</p>	<p><b>L'élève maîtrise sa prestation</b></p> <p>Exécution précise avec dynamisme et énergie dans l'exécution des pas sur l'ensemble de l'enchaînement Exactitude des déplacements dans les changements de formation et d'orientation</p> <p>6,5 - 8</p>
4	<i>Efficacité du rôle de juge</i>	<p><b>Le jugement est partiel</b></p> <p>Le jugement est imprécis voire superficiel « c'est bien »... « c'est nul » L'argumentation est peu exploitable</p> <p>0 – 1,5</p>	<p><b>Le jugement est argumenté</b></p> <p>Le jugement s'effectue sur quelques points de la prestation L'argumentaire est recevable et sert la seconde prestation</p> <p>2 - 3</p>	<p><b>Le jugement est pertinent</b></p> <p>Le jugement identifie clairement les indicateurs simples L'argumentaire sert l'efficacité des prestations</p> <p>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 : Etre 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 décisions.	L'élève s'implique au sein du groupe dans les trois rôles.

## DIPLOME NATIONAL DU BREVET : TENNIS

Compétence attendue de niveau 2	Principes d'élaboration de l'épreuve
Rechercher le gain d'une rencontre en construisant le point pour rompre l'échange par des frappes variées en vitesse et en direction, et en utilisant des effets différents (prioritairement effet lifté). Gérer collectivement un tournoi et aider un partenaire à prendre en compte son jeu pour gagner la rencontre.	<p>Matches de simple, en poules mixtes ou non, de niveau homogène. Gestion en autonomie des rencontres, arbitrage et tenue de feuilles de score.</p> <p>Chaque candidat aide un partenaire dans une rencontre contre un autre adversaire.</p> <p>Les règles essentielles du tennis sont utilisées avec des aménagements possibles sans dénaturer l'activité, 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.).</p> <p>Les élèves passent dans tous les rôles : joueur, observateur, conseiller et arbitre.</p>

Points	Eléments à évaluer Indicateurs de compétence	Degrés d'acquisition du niveau 2 de compétence		
		0		20
8	Indicateurs Tactiques <i>sur 6 pts</i>  +  Gains des matchs <i>sur 2 pts</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilisation principalement de l'espace latéral et profond</li> <li>- Vitesse d'exécution plus ou moins uniforme</li> <li>- Remplacement sans tenir compte des possibilités de renvoi.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>0 - 2,5</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Le terrain adverse est utilisé dans sa totalité pour créer ou atteindre un espace libre.</li> <li>-Variation de la vitesse d'exécution et utilisation d'un même effet dans un schéma préférentiel, chop de revers pour défendre et lift en attaque</li> <li>-Le joueur fait varier ses trajectoires et le remplacement, traduit un début de prise d'info sur la position adverse.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>3 - 4,5</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Optimisation de la gestion du couple risque/sécurité : variations du rythme en fonction du rapport de force.</li> <li>- Efficience de l'utilisation de l'effet maîtrisé)</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>5 - 6</b></p>
8	Indicateurs Techniques	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Frappes souvent en déséquilibre sans transfert du poids du corps vers l'avant.</li> <li>-Déplacements tardifs et approximatifs, ajustements anarchiques ou inexistant.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>0 - 3</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-En situation favorable, équilibre dynamique à la frappe.</li> <li>-Début de placement anticipé en fond de court ,il reste approximatif dans les déplacement vers le filet.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>3,5 - 6</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Différenciation première et seconde balle au service. (variation en direction et en vitesse)</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>6,5- 8</b></p>
4	Efficacité dans la gestion du tournoi, tenue des rôles et aide à un partenaire	<p style="text-align: center;"><b>Rôles insuffisamment assurés</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Recueille des données insuffisamment fiables.</li> <li>En tant qu'arbitre, hésite parfois sur les balles difficiles à juger.</li> <li>Conseils anecdotiques.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>0 - 1,5</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>Rôles assumés</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Applique les règles et annonce correctement les points et le score.</li> <li>Propose un schéma de jeu, s'appuyant sur les points forts du jeu du joueur coaché.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>2 - 3</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>Rôles multiples assurés</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Recueille des données différenciées exploitables. Assure son rôle d'arbitre.</li> <li>Repère un point fort ou point faible adverse et conseille un enchaînement de frappes, dès la mise en jeu.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>3,5 - 4</b></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 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 gère les rencontres (poule, arbitrage et feuilles de score).

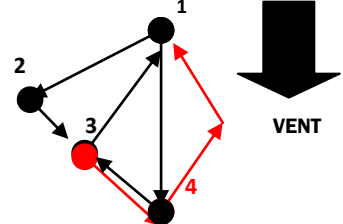
DIPLOME NATIONAL DU BREVET : **ULTIMATE**

<b>Compétence attendue de niveau 2</b>	<b>Principes d'élaboration de l'épreuve</b>
Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match par des choix pertinents d'actions de passe pour accéder à la zone d'en-but le plus rapidement possible quand la situation est favorable ou en s'organisant collectivement pour permettre à un des attaquants d'accéder à la zone d'en-but et "catcher" quand la défense est replacée. S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié à la progression du disque vers l'en-but. Observer et s'auto-arbitrer	Matches à effectif réduit, en 2 mi-temps, équipes dont le rapport de force est équilibré à 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 par tous les rôles : joueur, observateur, co-arbitre. Les règles essentielles de l'Ultimate sont utilisées avec des aménagements possibles permettant de faciliter l'évaluation des compétences (par exemple : mettre le défenseur à 3 m du porteur du frisbee; autorisation de faire 2 ou 3 pas avec le frisbee en main; chaque frisbee "catché" en suspension dans l'en-but, à une main, compte double; observation : analyser les résultats transmis pour améliorer l'efficacité individuelle ou collective des actions; résultats de matches relatifs à un double ou triple score).

<b>Points</b>	<b>Eléments à évaluer Indicateurs de compétence</b>	<b>Degrés d'acquisition du niveau 2 de compétence</b>			<b>20</b>
		<b>0</b>			
<b>8</b>	Efficacité collective dans le gain du match <b>sur 6 pts</b>  Gain des matches <b>sur 2 pts</b>	<b>Jeu direct</b>  Jeu simple lié à la progression du frisbee vers l'en-but adverse.  <b>0 - 2,5</b>	<b>Jeu simple assurant la progression du frisbee par une continuité d'actions</b>  Progression et conservation du frisbee vers une zone favorable de marque en jeu de contre-attaque. Utilisation d'un rapport de force favorable. <b>3 - 4,5</b>	<b>Jeu assurant la progression du frisbee par une continuité d'actions variées</b>  Attaque de la cible en s'adaptant constamment et rapidement au rapport de force  <b>5 - 6</b>	
<b>8</b>	Efficacité individuelle dans l'organisation collective	<b>Joueur intermittent et peu collectif</b> Mauvais contrôle du frisbee Ne fait pas toujours les bons choix (passes vers l'arrière, trop hautes...)  <b>0 - 3,5</b>	<b>Joueur permettant la continuité des actions</b> Favorise la progression du frisbee, assure une passe en mettant son co-équipier et/ou le "catcheur" en position favorable.  <b>4 - 6</b>	<b>Joueur assurant la continuité du jeu par des actions variées</b> Varie les conditions d'accès à la cible (déplacements, passes...) Pose le jeu ou l'accélère <b>6,5 - 8</b>	
<b>4</b>	Efficacité dans le rôle d'arbitre et d'observateur	<b>Rôles insuffisamment assurés</b> Recueil des données insuffisamment fiables. En tant qu'arbitre, hésite parfois sur des actions difficiles à arbitrer.  <b>0 - 1,5</b>	<b>Rôles assumés</b> Recueil des données globales, justes et fiables. Assume le rôle d'arbitre avec de l'aide.  <b>2 - 3</b>	<b>Rôles assurés</b> Recueil des données différenciées exploitables. Assure son rôle d'arbitre.  <b>3,5 - 4</b>	

<b>Exemples d'items du socle commun liés à cette activité</b>	<b>Exemples d'indicateurs permettant de renseigner ces items</b>
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 une rencontre. 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.

## DIPLOME NATIONAL DU BREVET : VOILE

Compétence attendue de niveau 2	Principes d'élaboration de l'épreuve
<p>Dans un souci constant d'optimisation de la vitesse du bateau, choisir ses trajets avec efficacité afin de réaliser un projet de navigation en <b>route directe et/ou indirecte</b> permettant d'atteindre <i>tous les points</i> d'une zone de navigation définie et sécurisée (être autonome).</p> <p>Maîtriser les règles de navigation, de sécurité et l'impact humain sur le site de pratique.</p>	<p>Annoncer et réaliser un projet de navigation (ordre de franchissement des bouées et allures correspondantes) permettant d'atteindre avec efficacité, toutes les bouées du parcours (1, 2, 3 et 4) en route directe et/ou indirecte.</p> 

Points	Éléments à évaluer Indicateurs de compétence	0	Degrés d'acquisition du niveau 2 de compétence	20
8	Pertinence et efficacité du projet (collectif si navigation en équipage)	<p><b>Projet simple mais fonctionnel</b> Identifie correctement les allures et réalise le parcours <b>uniquement en routes directes</b> avec efficacité.</p> <p><b>0 - 3</b></p>	<p><b>Projet complexe mais ambitieux</b> Identifie correctement les allures mais la navigation indirecte n'est pas efficace (virements « hors cadre », trop de bords,...)</p> <p><b>3,5 - 6</b></p>	<p><b>Projet complexe et réaliste</b> Bonne adéquation entre le projet et la réalisation. Le parcours <b>en routes directes et indirectes</b> est effectué avec efficacité.</p> <p><b>6,5 - 8</b></p>
8	Efficacité du navigateur en tant que barreur et équipier  <i>Indicateurs complémentaires d'efficacité</i>	<p><b>Trajectoires contrôlées (écarts de routes limités)</b></p> <p>-Adapte le réglage à l'allure -Centré sur l'engin</p> <p><i>Agit de façon simple sur les commandes (barre/direction, écoute/propulsion) pour optimiser sa vitesse.</i></p> <p><b>0 - 3,5</b></p>	<p><b>Trajectoires décidées</b></p> <p>-Relève des informations pendant la navigation mais ne les met pas au service d'une navigation indirecte efficace. -Construit l'angle mort (route directe impossible) par l'exploration de toutes les routes directes possibles.</p> <p><i>Identifie le près comme direction dans laquelle la voile est bordée au maximum, gonflée avec un écoulement laminaire (à la limite du fasyement)</i></p> <p><b>4 - 6</b></p>	<p><b>Trajectoires anticipées en fonction des fluctuations du milieu</b></p> <p>-Navigue en finesse (laminaire) et se situe correctement dans le cadre en navigation indirecte. -Manœuvres continues sans perte d'appui sur le vent -Se décentre peu à peu de l'engin.</p> <p><i>Ajuste les réglages de façon plus complexe (barre/propulsion, écoute/équilibre,...) pour optimiser la direction, la propulsion et l'équilibre en fonction des fluctuations du vent et de la mer.</i></p> <p><b>6,5 - 8</b></p>
4	Gestion de sa sécurité et gestion du matériel	<p><b>Sécurité passive et respectée</b></p> <p>- Connaît les consignes de regroupement et les signaux de détresses -Respecte le périmètre de navigation -Ne quitte jamais son embarcation</p> <p><b>0 - 2</b></p>	<p><b>Sécurité active et assurée</b></p> <p>- Se situe dans la zone de navigation. - Améliore les savoir – faire sécuritaires.</p> <p><b>2,5 - 3</b></p>	<p><b>Sécurité optimale et autonome</b></p> <p>- Evalue correctement les conditions météo. - Maîtrise les savoir – faire sécuritaires (Sait redresser un voilier chaviré, réalise sans assistance la manœuvre de l'homme à la mer,...).</p> <p><b>3,5 - 4</b></p>

Exemples d'items du socle commun liés à cette activité	Exemples d'indicateurs permettant de renseigner ces items
<u>Compétence 1</u> : Formuler clairement un propos simple	L'élève formule son projet de navigation clairement.
<u>Compétence 6</u> : Respecter des comportements favorables à sa santé et sa sécurité	L'élève respecte les consignes de sécurité, tout en préservant son intégrité physique
<u>Compétence 7</u> : 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.