



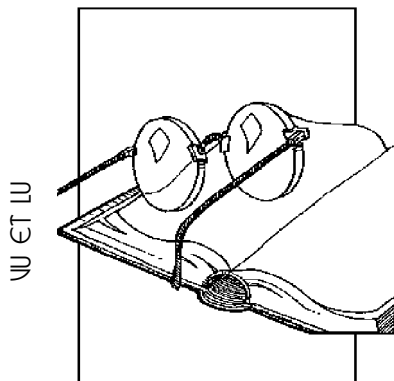
"Nous vous présentons ici quelques extraits de BICEPS, bulletin de liaison des enseignants d'EPS des pays d'Europe centrale et orientale"

## BICEPS

Bulletin d'Information et de Concertation des Enseignants d'Education Physique et Sportive des Etablissements Scolaires Français d'Europe Centrale et Orientale



par **M. HUGON**  
**M. RACINAIS**



POUR VOUS

## BACCALAURÉAT '95 : EXAMEN TERMINAL E.P.S.

«CANDIDATS LIBRES» - CENTRE D'EXAMEN DE VIENNE

### La Réglementation

L'épreuve d'E.P.S. devra être passée sous forme d'épreuves ponctuelles en fin d'années scolaires (convocation individuelle). Elle est obligatoire (sauf si dispense médicale), fait partie du premier groupe d'épreuves et est affectée du coefficient 2. Lors de son inscription, le candidat opte pour 3 activités relevant de domaines différents, choisies parmi une liste de 5 A.P.S.

### Les épreuves

Principe directeur : la performance détermine le coefficient multiplicateur de la note de maîtrise d'exécution.

**DOMAINE 1** : Effort personnel et mesurable dans un contexte stable.

**APS 1 : ATHLETISME** ou **APS 2 : NATATION** (2épreuves).

ATH. - Course régulière et sans arrêt de 20 minutes.

ou NAT. - Nage régulière et sans arrêt de 400m.

- En fonction d'un projet annoncé au départ de la course, le candidat est évalué sur sa capacité à gérer son effort : régularité de la course et connaissance de soi (écart entre le projet et sa réalisation).

- note finale / 20 = (note de régularité + note de connaissance de soi) x coefficient.

**DOMAINE 3** : Activités d'opposition interindividuelle.

APS 3 : BADMINTON

Formule : n poules de brassage (n rencontres à 1 set gagnant à 9 pts) et tournoi finale (n rencontres à 1 set gagnant à 13 pts).

**DOMAINE 4** : Activités de coopération et d'opposition collectives.

APS 4 : BASKET BALL ou APS 5 : VOLLEY BALL

4 x 4 pendant 12 mn (terrain réduit).

- Le coefficient de performance est calculée à partir des 2 critères suivants :

a - Disponibilité = balles jouées.

b - Efficacité =  $\frac{\text{balles d'attaque} + \text{balles conquises}}{\text{balles jouées}}$

- la maîtrise d'exécution est appréciée tant en attaque qu'en défense à partir de critères qualitatifs tels que : organisation, mobilité, pertinence des choix d'action avec et sans ballon.





### d1 : APS 1 - ATHLÉTISME - Contrat : Course régulière et sans arrêt de 20'

Source : Revue EP.S n° 248 - juillet 1994  
(Ces barèmes correspondent au "banc d'essai" du BICEPS n°1)

**1 - Performance** évaluée en fonction des coefficients présentés dans le tableau 1.

**2 - Maîtrise de l'exécution :**

- Régularité de la course - en aérobie - pendant 20' ou 12' (tableau 2). Au-dessous de 2800 (f.) et 3900m (g.), tous les tours sont comptés.
- Connaissance de soi évaluée d'après l'écart entre le projet et sa réalisation (tableau 3).

**Tableau 1 : Coefficients**  
L'épreuve se déroule sur une piste en cendrée de **300m**

Durée	Garçons	Tours	Filles	Coefficients	
20'	5100m	17	13	3900m	1,2
20'	4800m	16	12	3600m	1,1
20'	4500m	15	11	3300m	1
20'	4200m	14	10 <sup>1/3</sup>	3100m	0,9
20'	3900m	13	9 <sup>1/3</sup>	2800m	0,8
12' ou >3900m			ou > 2800m		0,7

Tableau 2 : Contrat de réalisation						Barème de régularité (+ ou -)					
A	B	C	D	E	F						
n tours à 300m	Temps passage prévu	Temps passage réel	Temps au tour temps moyen	Écart avec	Points (de 0 à 10)	de 0 à 2" = 10 points	de 6 à 8" = 4 pts	de 2 à 4" = 8 pts	de 8 à 10" = 2 pts	de 4 à 6" = 6 pts	> 10" = 0 pt
1=300m	.....	.....	.....	.....	.....	Le dernier tour n'est pas pris en compte dans la régularité; il est laissé libre pour le sprint - si accélération possible ! -					
2=600m	.....	.....	.....	.....	.....						
etc...	.....	.....	.....	.....	.....						
<b>Temps moyen au 300m =</b> $\frac{\text{Temps en " jusqu'à l'avant-dernier tour.}}{\text{Nombre de tours entiers moins un}}$						<b>Note de RÉGULARITÉ :</b> $\frac{\text{Total des points}}{\text{N.tours pris en compte}} = \dots\dots\dots /10.$					

**Tableau 3 : Connaissance de soi**

Projet de course : distance annoncée ..... mètres

Note	10	8	6	4	3	2	1
Écart	>50m	100	150	200	250	300	400m

**Note CONNAISSANCE de SOI :** ..... / 10.

**3 - Note finale :**

(note de régularité  
+ note de connaissance de soi)  
**x coefficient = ..... / 20.**



**d1 : APS 2 - NATATION - Contrat : Nage régulière et sans arrêt sur 400m**

Avis au lecteur : Nous présentons ici un autre système d'évaluation que celui promis au "banc d'essai" du BICEPS 1.

Le protocole d'organisation, le passage de l'épreuve et les critères d'évaluation restent cependant identiques.

Sources : Revue EP.S n° 232 - nov.91; n° 238 - nov.92; n° 248 - juillet 94.

**1 - Performance** = coefficient multiplicateur de la note d'exécution (tableau 1)

**2 - Maîtrise d'exécution** = dosage de l'effort (bassin de 50m) :

- Endurance => processus aérobie.
- Techniques de nage => alternance à envisager.
- Efficience des gestes => amplitude et fréquence.

====> "L'allure, connaissance de l'activité, se complète d'un savoir, sa maîtrise".

L'efficacité du nageur à doser son effort est révélée par le "COVRA", coefficient de variation d'allure - à ne pas confondre avec le coefficient de zone de performance en 1.(tableau 2)

Perf.	12'	11'	10'	9'	8'	7'30
<b>Coeff.</b>	<b>0,7</b>	<b>0,8</b>	<b>0,9</b>	<b>1</b>	<b>1,1</b>	<b>1,2</b>

**Formule du COVRA =**

$$\frac{(d1 + d2 + d3 + \dots + dn) \times 100}{\text{Performance finale en secondes}}$$

- d est la différence de temps en secondes entre les passages aux 50m.

Plus le COVRA est faible, plus la nage est régulière.

- d1 est divisé par 2 afin de ne pas pénalisé un premier passage trop rapide. La dernière longueur (350 à 400m) n'est pas prise en compte dans la régularité; elle est laissé pour le sprint afin que le nageur puisse se consacrer à sa performance.

COVRA	8	7	6	5	4	3,5	3	2,5	2	1
<b>Points</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>6</b>	<b>8</b>	<b>10</b>	<b>12</b>	<b>14</b>	<b>16</b>	<b>18</b>	<b>20</b>

**3 - Note finale :**  
 Points "maîtrise d'exécution"  
 x coeff. "performance"  
 = .... /20



**d4 : APS 4 ou 5 - BASKET ou VOLLEY - Contrat : 4 x 4  
pendant 12'**

**Protocole d'organisation (cf.BICEPS n° 1, pages 5 à 8)**

Sources : Dossier EP.S n° 17 et Revue EP.S n° 248

- **Pour le domaine 4**, nous avons adopté le système suivant, en combinant tout en les modifiant les deux modèles étudiés

Condition sine qua non : Équipes homogènes entre-elles.

- 1 - Note "efficacité" / 10 points : **rapport "Balles d'attaque + balles conquises" avec "balles jouées"**.  
(critères quantitatifs) **"balles perdues"**
- 2 - Note "maîtrise d'exécution" / 10 points : outil "**Cible d'évaluation**" (critères qualitatifs macroscopiques).
- 3 - Note globale : Addition des deux notes / 20 points.
- 4 - Confirmation ou correction par l'enseignant (harmonisation inter-établissements ou groupes).
- 5 - Coefficient de performance : résultat au tournoi (au moins 3 équipes). Si seulement 2 équipes, le coefficient de perf. est déterminé par la note "efficacité".
- 6 - **Note finale = note globale x coefficient "performance"**

Ce système est facilement applicable à tout sport collectif tel que **BB, HB, FB, VB**.

**ad 1 - Note "efficacité" 📄 Fiche de recueil de données + Nomogramme**

<b>BASKET</b>	<b>VOLLEY</b>
<u>Balle jouée</u> <b>BJ</b> : Le nombre de balles jouées par l'individu quelque soit son sort.	<b>BJ</b> : Le nombre total de balles jouées par un joueur quelque soit son sort. Le service est une balle jouée mais peut être BP ou BA suivant le résultat de l'action.
<u>Balle d'attaque</u> <b>BA</b> : C'est une passe donnée à un partenaire qui entraîne un grand danger pour l'équipe adverse et qui donne lieu le plus souvent à un tir au panier (passe décisive), un tir au panier récupéré ou un tir réussi.	<b>BA</b> : Toute balle renvoyée à l'adversaire qui passe le filet. Le smash est une BA et un tir.
<u>Balle conquise</u> <b>BC</b> : Toute balle qui vient de l'adversaire et qui est récupérée.	<b>BC</b> : Toute balle qui vient de l'adversaire et qui est réceptionnée après un déplacement. Toute balle attaquée au-dessus du filet ...
<u>Balle perdue</u> <b>BP</b> : Toute balle qui est perdue; tir au panier non récupéré.	<b>BP</b> : Toute balle qui fait perdre ...

**ad 2 - Note de maîtrise d'exécution 📄 Critères de comportement + Cible d'évaluation**

La maîtrise de l'exécution est appréciée sur 5 niveaux tant en attaque qu'en défense à partir de critères macroscopiques qualitatifs simples tels que : habileté, prise d'information et de décision avec et sans ballon. **Niveau 1 = faible; 2 = passable; 3 = satisfaisant; 4 = bien; 5 = très bien.**

Chaque joueur, au regard des ses actions lors du (des) jeu(x) se situe sur les divers arcs de la cible. Cette "connaissance de soi" est rapprochée des observations du professeur. Ce dernier analyse avec le joueur la cible de celui-ci et détermine alors la note de maîtrise d'exécution.