

EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

Livret Candidat

Examen ponctuel terminal des
Baccalauréats généraux et technologiques

**EPREUVES OBLIGATOIRES ADAPTEES
Candidats inaptes partiels individuels**

Session 2024

Rectorat de l'académie de Toulouse

75, rue Saint Roch

31400 Toulouse

Les textes de référence :

- Arrêté du 21 décembre 2011 modifié par l'arrêté du 28 juin 2019 précisant les modalités d'évaluation de l'Éducation Physique et Sportive (EPS) aux baccalauréats général et technologique.
- Circulaire n° 2019-129 du 26-9-2019.
- BOEN n° 36 du 3-10-2019.

Il est rappelé ici que toute adaptation résulte de la prise en compte d'un certificat médical d'inaptitude partielle à la pratique en EPS établi par le médecin traitant ou par le médecin de l'éducation nationale.

Ce livret concerne les candidats individuels en situation de handicap et les candidats en inaptitude partielle, scolarisés au CNED ou inscrits dans un établissement hors contrat.

Le contrôle ponctuel terminal s'effectue pour eux, sur une seule épreuve. Ils la choisissent parmi les épreuves suivantes :

MARCHE adaptée (CA1)
DANSE adaptée (CA3)
TENNIS DE TABLE adaptée (CA4)

Les activités présentées nationalement pour tous les candidats passant l'épreuve en ponctuel.

Le jury conseille aux candidats de se préparer par une pratique régulière dans les activités choisies.

Le jour de l'épreuve, le candidat devra se présenter avec sa convocation, sa pièce d'identité et une tenue adaptée aux activités choisies et au règlement de l'installation sportive.

Fiche candidat MARCHÉ ADAPTEE

Baccalauréat Général et Technologique

Épreuve ADAPTEE obligatoire en ponctuel-Session 2024

1) Description de l'épreuve :

Cadre institutionnel : programme des attendus de fin de lycée Bulletin officiel n° 36 du 03-10-2019

L'épreuve consiste en la réalisation d'une marche de 2 400 mètres chronométrée par un enseignant à la seconde. Les candidats réalisent leur marche sans montre ni chronomètre mais un temps de passage est donné par le jury à 1 200 mètres soit à la moitié de la distance à parcourir.

2) Conditions de l'épreuve :

Un espace est dédié à l'échauffement pendant une durée de 15 à 20 minutes avant le début de l'épreuve. Ce temps d'échauffement est observé et évalué par le jury.

À l'issue de sa marche le candidat estime son temps et le communique au jury. Le temps de passage au 1 200 mètres pourra être rappelé au candidat.

3) Aide à la préparation :

- Ne pas oublier sa pièce d'identité et sa convocation.
- L'épreuve se déroule sur une piste d'athlétisme
- Le candidat doit se présenter avec une tenue adéquate.
- L'épreuve de marche est une épreuve intense et il est vivement conseillé de se préparer à ce type d'effort.

4) Attendus de fin de lycée (AFL) : BOEN n° 36 du 3-10-2019

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.

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 :

- un échauffement adapté et progressif,
- une analyse des ressentis permettant d'estimer la performance réalisée **a postériori** (après avoir marché).

5) **Déroulement de l'épreuve :**

1ère phase :

- Accueil des candidats (appel, vérification d'identité, le candidat donne au jury son temps de référence).
- Présentation de l'épreuve par un membre du jury.

2ème phase :

- Échauffement : 15 à 20 minutes maximum. L'évaluation débute dès cet instant. **Ce temps d'échauffement de préparation est observé et noté par le jury.**

3ème phase :

- A l'issue du 2 400 m, le candidat donne au jury l'estimation de sa performance chronométrique.

6) **Notation :** BOEN n° 36 du 3-10-2019. La note sur 20 est décomposée de la manière suivante :

<p>AFL2 :</p> <p>S'entraîner, individuellement et collectivement pour réaliser une performance.</p>	<p>6</p>	<p>échauffement estimation de sa performance</p>	<p>Préparation aléatoire et incomplète estimation à + ou – 40''</p> <p>0 - 1,5 pt</p>	<p>préparation stéréotypée estimation à + ou – 30''</p> <p>2 - 3 pts</p>	<p>préparation adaptée à l'effort estimation à + ou – 20''</p> <p>3,5 - 4,5 pts</p>	<p>préparation adaptée à l'effort et progressive estimation à + ou – 10''</p> <p>5 - 6 pts</p>
---	----------	--	--	---	--	---

Fiche candidat DANSE

Baccalauréat Général et Technologique

Épreuve ADAPTEE obligatoire en ponctuel-Session 2024

1) Description de l'épreuve :

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.

Temps 1 : le tirage au sort.

Juste avant l'épreuve, le candidat tire au sort deux inducteurs de deux catégories différentes (contraintes d'espace, de temps, d'énergie, de corps, d'un contexte imaginaire, objets).

Temps 2 : la préparation.

Le candidat dispose alors d'un temps de 30 minutes. Ce temps constitue à la fois un temps d'échauffement et de préparation, durant lequel le candidat choisit un extrait de sa chorégraphie (durée de l'extrait de 20 secondes à 40 secondes) qu'il transforme à l'aide de l'inducteur choisi.

Temps 3 : les présentations.

À l'issue de ces 30 minutes :

- Le candidat présente sa composition chorégraphique entre 1 min 30 et 2 min30 devant le jury.
- Après un temps de récupération de 1 minute, il présente, sans support musical, l'extrait support de la transformation (de 20 à 40 secondes),
- Puis après un bref temps de repos, la séquence transformée (de 20 secondes à 1minute).

Le candidat fournit le support sonore, s'il en a un, de sa composition chorégraphique sous un format numérique (morceau calé sur la durée de la chorégraphie).

2) Conditions de l'épreuve :

Le candidat est observé et évalué dès le temps d'échauffement, de préparation, de présentation.

La prestation se déroule dans un espace de 8m x 10m. **Le public est exclusivement constitué du jury et des autres candidats.**

3) Aide à la préparation :

- Ne pas oublier sa pièce d'identité, sa convocation et son support musical au format numérique (morceau calé sur la durée de la chorégraphie).
- Le choix de l'activité danse nécessite une pratique régulière dans cette activité.
- La chorégraphie ne peut se limiter à un catalogue d'exercices techniques ou une reproduction d'une séquence déjà apprise dans un contexte spécifique. La prestation produite doit témoigner d'une démarche d'appropriation par le candidat.

4) Attendus de fin de lycée (AFL) : BOEN n° 36 du 3-10-2019

L'AFL « 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 « 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 sa motricité par rapport à un inducteur.

5) Déroulement de l'épreuve :

- Accueil des candidats (appel collectif, vérification d'identité, vérification du support musical).
- Présentation de l'épreuve par un membre du jury.
- Appel individuel et tirage au sort de l'inducteur en fonction de l'horaire de passage établi.
- Prestations des candidats selon les modalités définies dans le descriptif de l'épreuve.

6) Adaptations spécifiques :

- **Pour les élèves ayant une déficience motrice :**
L'élève, avec ses appareillages ou ses particularités motrices (exemple athétose), est un danseur, chorégraphe, spectateur comme un autre. L'aménagement de la situation dépend de ses particularités (plan incliné pour faciliter l'entrée en scène, réduction ou agrandissement de l'espace scénique, ...).
- **Pour les élèves ayant une déficience visuelle :**
L'espace scénique est sécurisé par une limite sonore et/ou tactile. Au sol, des zones matérialisées par différents matériaux repérables au toucher (plastique, moquette, carton, sol ordinaire...) peuvent être utilisées. Un accompagnement ponctuel par un guide ou des signaux sonores spécifiques peut être proposé selon les besoins du candidat. Le ou les guides sont également des ressources pour organiser l'espace à partir des choix exprimés par les danseurs. Les chiens d'aveugle sont admis dans l'espace scénique.
- **Pour les élèves ayant des troubles de la communication :**
Le nombre de spectateurs peut être réduit et/ou le public éloigné de la scène. L'élève peut être autorisé à se produire uniquement de dos ou en rapport non frontal.

7) Notation : BOEN n° 36 du 3-10-2019. La note sur 20 est décomposée de la manière suivante :

		Épreuve obligatoire adaptée en ponctuel : référentiel DANSE (BOEN n° 36 du 3-10-2019)				Session 2024
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	Engagement moteur (commun à la composition et à la transformation).	Motricité simple ; réalisations brouillonnes. Regard au sol ou fixé. 0 - 1,5 pt	Motricité globale ; réalisations précises. Regard fixe et / ou informatif 2 - 3 pts	Motricité variée, complexe mais pas toujours maîtrisée ; réalisations animées Regard expressif 3,5 - 4,5 pts	Motricité complexe et maîtrisée ; réalisations expressives Regard vivant 5 - 6 pts
	4	Présence de l'interprète (commun à la composition et à la transformation).	Elève peu assuré, troubles visibles (trous de mémoire, hésitation, etc...) ou élève qui récite sa danse. 0 - 1 pt	Elève actif engagé dans son rôle, mais de façon intermittente 1 - 2 pts	Elève convaincant, engagé dans son rôle en permanence. 2 - 3 pts	Elève convaincant, impliqué et pleinement engagé dans son rôle tout au long de son interprétation. 3 - 4 pts
	4	Projet artistique 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

<p>Se préparer et s'engager individuellement pour s'exprimer devant un public et susciter des émotions.</p>	<p>6</p>	<p>Engagement dans la phase d'échauffement et de préparation.</p> <p>Traitement de l'inducteur (exclusivement sur la transformation).</p>	<p>Préparation inadaptée. Engagement intermittent ou absent. Traitement hors sujet, éléments nouveaux peu repérables. Transformation inopérante.</p> <p>0 - 1,5 pt</p>	<p>Préparation partiellement adaptée. Engagement modéré. Traitement allusif et/ou occasionnel. Transformation opérante.</p> <p>2 - 3 pts</p>	<p>Préparation adaptée. Engagement impliqué. Traitement continu qui sert la composition.</p> <p>3,5 - 4,5 pts</p>	<p>Préparation optimisée. Engagement soutenu. Traitement distancié, évocateur (poétique, originalité) qui enrichit la composition.</p> <p>5 - 6 pts</p>
--	-----------------	---	---	---	--	--

Aucune note n'est communiquée au candidat.

Fiche candidat TENNIS DE TABLE

Baccalauréat Général et Technologique

Épreuve ADAPTEE obligatoire en ponctuel-Session 2024

1) Description de l'épreuve :

Chaque candidat dispute au moins deux matchs contre des adversaires de niveau proche dans des poules homogènes. Les matchs se disputent en 2 sets de 11 points. Ils sont arbitrés par un joueur de la poule. Les règles essentielles sont celles du tennis de table et peuvent être adaptées en fonction du handicap de l'élève.

Aménagements possibles : : droit à l'appui manuel sur la table autorisé pour un candidat ayant un équilibre limité, réduction des zones de jeu, sollicitation d'un joueur plastron renvoyant les balles sur des zones déterminées, utilisation d'une balle et/ou d'une raquette spécifique, utilisation d'un sur-filet, autorisation d'un 2ème rebond, aménagement du service, aide pour tenir le score (marqueur, tablette, etc.)

2) Conditions de l'épreuve :

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 le début 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.

L'épreuve se déroule dans une salle avec des tables réglementaires. Le candidat peut jouer avec sa raquette sous réserve qu'elle soit réglementaire (une plaque rouge et une noire). Les raquettes et les balles peuvent également être fournies.

3) Aide à la préparation :

- Ne pas oublier sa pièce d'identité, sa convocation.
- Le candidat doit se présenter avec une tenue adéquate.
- Il est vivement conseillé de se préparer à cette épreuve par une pratique régulière sur un temps suffisamment long.

4) Attendus de fin de lycée (AFL) : BOEN n° 36 du 3-10-2019

L'AFL 1 « 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 des matchs.

L'AFL 2 « Se préparer et s'entraîner » permet d'évaluer la capacité du candidat à se préparer à un match par un échauffement adapté

L'AFL3 « Assumer des rôles » permet d'évaluer la capacité du candidat à arbitrer.

5) Déroulement de l'évaluation :

1ère phase :

Accueil des candidats (appel, vérification d'identité).

- Présentation de l'épreuve par un membre du jury.

2ème phase :

- Échauffement : les candidats disposent d'un temps d'échauffement d'au moins 15 minutes avant le

début de l'épreuve. L'évaluation de la préparation débute dès cet instant. Ce temps d'échauffement est observé et noté par le jury.

3ème phase :

- La phase de « montante - descendante » permettra de constituer des poules homogènes pour les rencontres. Le temps de jeu sera de 2 minutes 30.

4ème phase :

Dans chaque poule, le candidat dispute au moins 2 rencontres et en arbitre au moins une. Une rencontre se joue en 2 sets de 11 points. Ils sont arbitrés par un joueur de la poule.

- Un temps d'analyse est prévu entre les sets pour permettre au candidat d'ajuster sa stratégie au contexte d'opposition.
- Le candidat sera noté par le jury lors de la phase d'arbitrage.

6) Notation : BOEN n° 36 du 3-10-2019. La note sur 20 est décomposée de la manière suivante :

Épreuve obligatoire adaptée en ponctuel : référentiel TENNIS de TABLE ADAPTÉ (BOEN n° 36 du 3-10-2019)

Session 2024

AFL ATTENDUS

PRINCIPE D'ELABORATION DE L'EPREUVE

<p>L'AFL 1 « 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. Les évaluateurs positionnent le candidat dans un degré puis ajustent la note en fonction de la proportion des oppositions gagnées dans la poule.</p> <p>L'AFL 2 « Se préparer et s'entraîner » permet d'évaluer la capacité du candidat à se préparer à un match par un échauffement adapté,</p> <p>L'AFL3 « Assumer des rôles » permet d'évaluer la capacité du candidat à arbitrer.</p>	<p>Chaque candidat(e) dispute plusieurs matchs contre des adversaires dans des poules de niveau proche et homogène. Les matchs se jouent en 2 sets de 11 points. Les règles essentielles sont celles du tennis de table et peuvent être adaptées en fonction du handicap de l'élève. *</p> <p>Les matchs sont arbitrés par un des joueurs de la poule ; Chaque candidat arbitre au moins une rencontre. Le temps d'échauffement est observé et évalué par le jury.</p> <p>Pour chaque rencontre, un temps d'analyse orale est prévu entre les sets pour permettre à chaque candidat(e) d'ajuster sa stratégie au contexte d'opposition. Guidage possible d'un membre du jury pour aider l'analyse.</p> <p>*Aménagements possibles : droit à l'appui manuel sur la table autorisé pour un candidat ayant un équilibre limité, réduction des zones de jeu, sollicitation d'un joueur plastron renvoyant les balles sur des zones déterminées, utilisation d'une balle et/ou d'une raquette spécifique, utilisation d'un sur-filet, autorisation d'un 2^{ème} rebond, aménagement du service, aide pour tenir le score (marqueur, tablette, etc.)</p>
--	--

ELEMENTS A EVALUER	DEGRE 1	DEGRE 2	DEGRE 3	DEGRE 4
<p>AFL1 Partie 1</p> <p>S'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet de jeu.</p> <p>Note sur / 8 pts</p> <p>A adapter en fonction du candidat</p>	<p>De nombreuses fautes en coup droit et en revers. Pas de coup préférentiel efficace. Le service est une simple mise en jeu. *Il n'y a peu voire pas de déplacements ou de mobilité</p> <p style="text-align: center;">0 à 2 pts</p>	<p>Utilisation efficace d'un coup préférentiel d'attaque ou de défense, en coup droit ou en revers. Le service neutralise l'attaque adverse. *Ses déplacements sont réactifs et en retard. Sa mobilité est peu exploitée.</p> <p style="text-align: center;">2.5 à 4 pts</p>	<p>Organisation des coups techniques dans un système de jeu préférentiel d'attaque (smash, effet lifté, service rapide) ou de défense (bloc, effet coupé, défense haute). Variétés des services utilisés. *Ses déplacements sont adaptés à la trajectoire de balle, mais parfois en retard.</p> <p style="text-align: center;">4.5 à 6 pts</p>	<p>Efficacité technique et tactique en attaque et en défense. Maîtrise d'un grand panel de coups. Le service permet de créer des occasions de marque. * Déplacements variés et replacements. La mobilité est optimisée.</p> <p style="text-align: center;">6.5 à 8 pts</p>
<p>AFL1 Partie 2</p> <p>Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force</p> <p>Note sur / 6 pts</p> <p>Cognitif</p>	<p>Le projet de jeu du candidat est centré uniquement sur la balle.</p> <p>Centré sur lui-même. Stratégie liée à la défense de sa cible uniquement. Se débarrasse de la balle</p> <p style="text-align: center;">0 à 1.5 pts</p>	<p>Le projet de jeu du candidat est centré sur le renvoi de la balle. Il envisage de réaliser un coup préférentiel pour rompre l'échange.</p> <p>Centré sur lui-même. Stratégie de rupture liée à un coup préférentiel utilisé de manière aléatoire. Uniquement sur le renvoi de la balle</p> <p style="text-align: center;">2 à 3 pts</p>	<p>Le candidat adopte un projet de jeu qui lui permet d'exploiter ses propres coups forts et les faiblesses de l'adversaire</p> <p>Centré sur lui-même et la balle. Stratégie de rupture liée à un coup préférentiel utilisé sur des balles favorables</p> <p style="text-align: center;">1.5 à 4.5 pts</p>	<p>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. Il adapte son projet de jeu en fonction de l'évolution du rapport d'opposition. Prise en compte du jeu de l'adversaire. Recherche la rupture dès le service et à créer la rupture sur une balle favorable provoquée.</p> <p style="text-align: center;">5 à 6 pts</p>

AFL2 Échauffement Note sur / 3 pts	Le candidat s'échauffe avec peu de sérieux. 0 à 0.75 pt	Le candidat s'échauffe avec sérieux en réalisant les exercices proposés par son partenaire d'échauffement. 1 à 1.5 pts	Le candidat s'échauffe avec sérieux en proposant divers exercices à son partenaire d'échauffement. 1.75 à 2 pts	Le candidat s'échauffe avec sérieux et pertinence (propose des gammes pour l'ensemble des coups techniques maîtrisés). 2.25 à 3 pts
AFL3 Arbitrage Note sur / 3 pts Cognitif L'autonomie dans l'arbitrage permet de graduer la notation dans chaque degré	Le candidat est submergé par ses émotions. Le candidat est peu attentif et fait des erreurs dans le suivi du score. 0 à 0.75 pt Le candidat ne connaît pas les règles du jeu	Le candidat maîtrise ses émotions lorsque le rapport de force est en sa faveur. Le candidat arbitre avec sérieux, mais présente quelques hésitations. 1 à 1.5 pts Le candidat intègre difficilement les règles, néanmoins il annonce de façon incomplète ou trop tardive le score	Le candidat maîtrise ses émotions dans la plupart des contextes de jeu. Le candidat arbitre sans erreur et sans hésitation. 1.75 à 2 pts Le candidat comprend et connaît les règles principales, est capable de les énoncer	Le candidat maîtrise ses émotions dans toutes les situations de jeu. Le candidat arbitre sans erreur et fait respecter le règlement (en rappelant si besoin les règles). 2.25 à 3 pts Le candidat comprend, connaît les règles et les fait appliquer

Aucune note n'est communiquée au candidat.