Annexe 2

Danse : examen ponctuel obligatoire CAP

Principes de passation de l’épreuve

- Le candidat présente une chorégraphie d'une durée de 1 minute 30 à 2 minutes dans un espace scénique dont les dimensions auront été communiquées au préalable par le jury.
- Il dispose d'un temps de préparation de 15 à 20 minutes. Ce temps, observé par le jury, fait partie de l'épreuve.
- Le candidat fournit le support sonore, s'il existe, sous forme numérique (CD ou clé USB) et dont la durée de montage ne dépassera pas le temps imparti.

Éléments évalués :

- AFLP : S’engager devant des spectateurs ou des juges pour produire ou reproduire des formes corporelles maitrisées au service d’une intention.
- AFLP : Utiliser des techniques efficaces pour enrichir sa motricité, la rendre plus originale, plus efficace au service de la prestation prévue.
- AFLP : Se préparer pour présenter une prestation complète, maîtrisée et sécurisée à une échéance donnée.
- AFLP : Prévoir et mémoriser le déroulement des temps forts et des temps faibles de sa prestation pour la réaliser dans son intégralité en restant concentré.

AFLP évalués	Points	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
AFLP1 – S'engager devant des spectateurs ou des juges pour produire ou reproduire des formes corporelles maitrisées au service d'une intention.	**8**	Le candidat cherche à « faire vite » pour s'exposer le moins longtemps possible. **0 à 1,5 pt**	Le candidat agit pour lui-même plus qu'il n'exprime. Il assume difficilement le regard des spectateurs. **2 à 3,5 pts**	Le candidat organise sa prestation pour « faire bien » en assumant de façon souvent neutre sa présence face aux spectateurs. Il récite avec application ce qu'il a appris. **4 à 6 pts**	Le candidat agit pour exprimer. Il interprète son propos et tente de capter l'attention du spectateur. **6,5 à 8 pts**
AFLP2 – Utiliser des techniques efficaces pour enrichir sa motricité, la rendre plus originale, plus efficace au service de la prestation prévue.	**6**	La motricité reste usuelle, caricaturale voire mimée, « au service » d'un projet absent ou confus.	La motricité s'éloigne du quotidien mais comporte des approximations, une tonicité mal régulée, des déséquilibres mal maîtrisés… au service d'un projet inégal. **1,5 à 2,5 pts**	La motricité s'enrichit grâce à des variations intentionnelles de formes, de temps, d'énergie, d'espace au service d'un projet simple, organisé avec une intention lisible. **3 à 4,5 pts**	La motricité est porteuse de sens et d'émotion. Elle sert l'intention en évoquant le propos choisi. La prestation devient originale en utilisant une motricité expressive fluide et maîtrisée au service d'un projet épuré et structuré, symbolique. **5 à 6 pts**
AFLP3 – Se préparer pour présenter une prestation complète, maîtrisée et sécurisée à une échéance donnée.	**3**	Préparation absente, à peine esquissée ou inadaptée. **0 à 0,5 pt**	Préparation partielle et succincte ou « copiée ». **1 point**	Préparation complète et autonome. **2 points**	Préparation structurée, générale et spécifique avec prise de repères dans l'espace et répétition des passages importants. **3 points**
AFLP4 – Prévoir et mémoriser le déroulement des temps forts et des temps faibles de sa prestation pour la réaliser dans son intégralité en restant concentré.	**3**	Candidat concentré partiellement. Scénario non prévu ou confus. Oublis marqués. **0 à 0,5 pt**	Candidat momentanément déconcentré. Scénario sans surprise et monocorde. Oublis visibles. **1 point**	Candidat concentré sur son exécution. Scénario construit autour d'un propos qui s'enrichit de contraste. Oublis possibles rattrapés rapidement. **2 points**	Candidat concentré sur son interprétation. Scénario construit pour capter et maintenir l'intérêt du spectateur. Prestation mémorisée. Déroulement fluide. **3 points**
		Une pénalité de 1 point est attribuée aux prestations dépassant de 10 secondes (en + ou en -) l'exigence de durée (1'30 à 2')			

Demi-fond : examen ponctuel obligatoire CAP

Principes de passation de l'épreuve :

- Le candidat réalise un 800 m chronométré à la seconde par un enseignant. La course se réalise en peloton.
- Un espace est dédié à l'échauffement pendant une durée de 15 à 20 minutes avant l'épreuve. Ce temps d'échauffement est évalué par le jury.
- À l'appel, le candidat indique au jury un temps de référence pour constituer les séries. À l'issue de sa course, le candidat estime son temps à la seconde.
- 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.
- La course se réalise sans montre, ni chronomètre mais un temps de passage est donné par le jury à 400 m.

Eléments évalués :

- AFLP : Produire et répartir intentionnellement ses efforts en mobilisant ses ressources pour gagner ou pour battre un record.
- AFLP : Connaître et utiliser des techniques efficaces pour produire la meilleure performance possible.
- L'appréciation des AFLP 1 et 2 portent sur le temps de course (AFLP1) et la gestion de l'allure (AFLP2), 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 ».
- AFLP : Se préparer à un effort long ou intense pour être efficace dans la production d'une performance à une échéance donnée.
- AFLP : Identifier ses progrès et connaître sa meilleure performance réalisée pour la situer culturellement.

Règlement : Pour permettre le bon déroulement de l'épreuve, les conditions du rabattement sont matérialisées, rappelées en début d'épreuve, et éventuellement adaptées à la piste. Si le candidat ne se rabat pas au bon moment, une pénalité de 1 point sera appliquée sur sa performance finale.

<table>
<tr><th>AFLP évalués</th><th>Points</th><th>Éléments à évaluer</th><th colspan="3">Degré 1</th><th colspan="3">Degré 2</th><th colspan="3">Degré 3</th><th colspan="3">Degré 4</th></tr>
<tr><td rowspan="10">AFLP1 – Produire et répartir intentionnellement ses efforts en mobilisant ses ressources pour gagner ou pour battre un record.</td><td rowspan="10">8</td><td rowspan="10">Performance maximale</td><td>Note</td><td>Temps filles</td><td>Temps garçons</td><td>Note</td><td>Temps filles</td><td>Temps garçons</td><td>Note</td><td>Temps filles</td><td>Temps garçons</td><td>Note</td><td>Temps filles</td><td>Temps garçons</td></tr>
<tr><td rowspan="2">0,25</td><td rowspan="2">5'11''</td><td rowspan="2">4'18''</td><td>2</td><td>4'39''</td><td>3'49''</td><td>4</td><td>4'11''</td><td>3'21''</td><td>6</td><td>3'50''</td><td>2'59''</td></tr>
<tr><td rowspan="2">2,25</td><td rowspan="2">4'35</td><td rowspan="2">3'45</td><td rowspan="2">4,25</td><td rowspan="2">4'08</td><td rowspan="2">3'18</td><td>6,25</td><td>3'48</td><td>2'57</td></tr>
<tr><td>6,5</td><td>3'46</td><td>2'55</td></tr>
<tr><td>0,5</td><td>5'05</td><td>4'15</td><td>2,5</td><td>4'31</td><td>3'41</td><td>4,5</td><td>4'05</td><td>3'15</td><td>6,75</td><td>3'44</td><td>2'53</td></tr>
<tr><td>0,75</td><td>5'</td><td>4'11</td><td>2,75</td><td>4'27</td><td>3'37</td><td>4,75</td><td>4'02</td><td>3'12</td><td>7</td><td>3'42</td><td>2'51</td></tr>
<tr><td>1</td><td>4'55</td><td>4'07</td><td>3</td><td>4'23</td><td>3'33</td><td>5</td><td>3'59</td><td>3'09</td><td>7,25</td><td>3'40</td><td>2'49</td></tr>
<tr><td>1,25</td><td>4'51</td><td>4'04</td><td>3,25</td><td>4'20</td><td>3'30</td><td>5,25</td><td>3'56</td><td>3'06</td><td>7,5</td><td>3'38</td><td>2'47</td></tr>
<tr><td>1,50</td><td>4'47</td><td>3'59</td><td>3,5</td><td>4'17</td><td>3'27</td><td>5,5</td><td>3'54</td><td>3'03</td><td>7,75</td><td>3'36</td><td>2'45</td></tr>
<tr><td>1,75</td><td>4'43''</td><td>3'54''</td><td>3,75</td><td>4'14''</td><td>3'24'</td><td>5,75</td><td>3'52</td><td>3'01</td><td>8</td><td>3'34</td><td>2'43''</td></tr>
<tr><td rowspan="2">AFLP2 – Connaître et utiliser des techniques efficaces pour produire la meilleure performance possible.</td><td rowspan="2">6</td><td rowspan="2">Gestion de l'allure de course</td><td colspan="12">Le temps de la deuxième moitié de course par rapport à la première est :</td></tr>
<tr><td colspan="2">Supérieur à 15'' d'écart = 0 pt</td><td colspan="2">Supérieur et compris entre 13 à 15 '' d'écart = 1 pt</td><td colspan="2">Supérieur et compris entre 10 à 12'' d'écart = 1,5 pt</td><td colspan="2">Supérieur et compris entre 8 à 9'' d'écart = 2,5 pts</td><td colspan="2">Supérieur et compris entre 5 à 7'' d'écart = 3 pts</td><td>Supérieur et compris entre 2 à 4'' d'écart = 4 pts</td><td>Identique ou supérieur de 1'' = 5 pts</td><td>Inférieur = 6 pts</td></tr>
<tr><td>AFLP3 – Se préparer à un effort long ou intense pour être efficace dans la production d'une performance à une échéance donnée.</td><td>3</td><td>Échauffement</td><td colspan="3">Préparation à l'effort absente.
0 à 0,75 pt</td><td colspan="3">Préparation à l'effort incomplète.
1 à 1,5 pt</td><td colspan="3">Préparation à l'effort adaptée.
1,75 à 2,25 pts</td><td colspan="3">Préparation à l'effort : progressive et optimale.
2,5 à 3 pts</td></tr>
<tr><td>AFLP4 – Identifier ses progrès et connaître sa meilleure performance réalisée pour la situer culturellement.</td><td>3</td><td>Estimation de sa performance</td><td colspan="3">Estimation comprise entre 12 et 14''.
0 à 0,75 pt</td><td colspan="3">Estimation comprise entre 9 et 11''.
1 à 1,5 pt</td><td colspan="3">Estimation comprise entre 6 et 8''.
1,75 à 2,25 pts</td><td colspan="3">Estimation à 5'' ou moins.
2,5 à 3 pts</td></tr>
</table>

Tennis de table : examen ponctuel obligatoire CAP

Principes de passation de l'épreuve :

— Chaque candidat dispute plusieurs matchs contre des adversaires de niveau proche dans des poules homogènes. Les matchs se disputent en deux sets gagnants de 11 points secs. 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 l'AFLP « Identifier le déséquilibre adverse et en profiter pour produire rapidement l'action décisive choisie et marquer le point », les évaluateurs positionnent l'élève dans un degré puis ajustent la note en fonction de la proportion des oppositions gagnées dans la poule.

Éléments évalués :

— AFLP : Identifier le déséquilibre adverse et en profiter pour produire rapidement l'action décisive choisie et marquer le point.

— AFLP : Utiliser des techniques et des tactiques d'attaque adaptées pour favoriser des occasions de marque et mobiliser des moyens de défense pour s'y opposer.

— AFLP : Se préparer et systématiser sa préparation générale et spécifique pour être en pleine possession de ses moyens lors de la confrontation.

— AFLP : Terminer la rencontre et accepter la défaite ou la victoire dans le respect de l'adversaire ; intégrer les règles et s'impliquer dans les rôles sociaux pour permettre le bon déroulement du jeu.

AFLP évalués	Points	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
AFLP1 – Identifier le déséquilibre adverse et en profiter pour produire rapidement l'action décisive choisie et marquer le point.	**8**	Le candidat se focalise uniquement sur le renvoi de la balle.	Il recherche la rupture sur les balles favorables non provoquées.	Il recherche la mise en difficulté dès le service et produit des attaques sur la plupart des balles.	Il construit la rupture sur plusieurs coups.
		Gain des matchs 0 ---------- 1,5 pt	Gain des matchs 2 ---------- 3,5 pts	Gain des matchs 4 ---------- 6 pts	Gain des matchs 6,5 ---------- 8 pts
AFLP2 – Utiliser des techniques et des tactiques d'attaque adaptées pour favoriser des occasions de marque et mobiliser des moyens de défense pour s'y opposer.	**6**	• Le service est une simple mise en jeu et reste aléatoire. • Le jeu d'attaque est lent, les balles sont majoritairement frappées à plat vers le haut et ne favorisent pas les occasions de marque. • La défense est inefficace, le joueur, souvent immobile, est dépassé sur les balles excentrées ou accélérées. **0 à 1 pt**	• Le service est assuré et joué plat. • L'attaque se résume à des gestes explosifs, peu assurés. • Le candidat défend en réagissant tardivement et sans replacement. La continuité est rarement assurée sur balle accélérée. **1,5 à 2,5 pts**	• Le service est varié en direction, souvent tendu, mais sans effet réel. • L'attaque est assurée sur les balles faciles et variées en direction. • La défense est assurée par une bonne mobilité et un début de replacement. **3 à 4,5 pts**	• Le candidat produit des effets au service et parfois en cours d'échange. • Le geste d'attaque est fluide et contrôlé, puissant **ou** placé. • La défense permet la continuité du jeu sur une ou plusieurs attaques successives. **5 à 6 pts**
AFLP3 – Se préparer et systématiser sa préparation générale et spécifique pour être en pleine possession de ses moyens lors de la confrontation.	**3**	Absence d'échauffement ou échauffement inefficace. **0 à 0,5 pt**	Le candidat s'échauffe de façon succincte et incomplète. **1 point**	Le candidat met en place une routine d'échauffement ancrée sur la reproduction d'un modèle. **2 points**	• Le candidat individualise son échauffement • Il utilise ce moment pour identifier les caractéristiques de l'adversaire. **3 points**

AFLP4 – Terminer la rencontre et accepter la défaite ou la victoire dans le respect de l'adversaire ; intégrer les règles et s'impliquer dans les rôles sociaux pour permettre le bon déroulement du jeu.	**3**	Il intègre difficilement les règles. **0 à 0,5 pt**	Il met en œuvre partiellement ou sans grande assurance les règles retenues. **1 point**	Il comprend et fait appliquer les règles principales. **2 points**	Il respecte et fait respecter l'ensemble des règles et règlement retenus. **3 points**