

Compétences attendues de niveau 2		DNB : DISQUE		Principes d'élaboration de l'épreuve						
<p>A partir d'un élan, réaliser la meilleure performance possible, avec un nombre limité d'essais, en optimisant les prises d'avance en torsion et en translation du train inférieur.</p> <p>Assumer dans un groupe restreint les rôles d'observateur et de juge</p>		<p>L'enseignant définit l'espace athlétique réglementaire, les conditions d'évolution en toute sécurité et fixe une durée permettant la réalisation de la situation d'évaluation. Des temps de concertation sont prévus. Le barème proposé dans cette fiche correspond à un poids des engins de : 1,250 Kg pour les garçons et 800 g filles. Il revient à l'équipe EPS de l'adapter si les engins utilisés dans l'établissement sont plus légers ou plus lourds.</p> <p>Les règles essentielles d'un concours de disque sont utilisées avec des aménagements pouvant être mis en place pour faciliter l'évaluation de la compétence : essais effectués en continuité ou non, mesure intervenant à la fin de la série de lancers, organisation des temps d'échange entre l'observateur et le lanceur... Toutes les mesures sont réalisées le même jour.</p>								
Points	Eléments à évaluer Indicateurs de compétence	0 Degrés d'acquisition du niveau 2 de compétence		20						
8	Performances	0 meilleur lancer avec élan additionné au meilleur lancer sans élan: voir le tableau suivant		8						
Filles	< 10m	13m	16m	19m	22m	26m	30m	34m	>38m	
Garçons	< 14m	17m	20m	24m	28m	34m	40m	46m	>52m	
Points	0 → 1 → 2 → 3 → 4 → 5 → 6 → 7 → 8									
8	Efficacité des prises d'avance en rotation et en translation. Efficacité de ses actions à partir de repères sur soi et dans l'utilisation des observations extérieures	Lanceur arrêté La prise d'élan n'est pas efficace et ne permet pas d'améliorer une performance sans élan. Le lanceur s'arrête sur le double appui et perd toutes ses prises d'avances Les observations ou conseils ne sont pas mis en pratique 0 - 4		Lanceur en mouvement L'élan commence à devenir efficace en terme de distance ; le lanceur est capable de maintenir une prise d'avance (en translation ou en rotation) pendant toute la volte Le lanceur commence à réguler son action en fonction des conseils extérieurs 4,5 - 6		Lanceur accélérateur Les prises d'avance en translation et en rotation sont efficaces tout au long de la volte et efficaces (prise d'avance des appuis, bras lanceur toujours bien éloigné du corps, en retard). Le lanceur est capable d'adaptations visibles et pertinentes à chaque essai, en fonction de son ressenti 6,5 - 8				
		Du juge dilettante Les observations manquent de précision, le juge ne sait pas sur quoi focaliser son regard. Il gère la sécurité des spectateurs et connaît quelques éléments pour mesurer un jet. 0 - 1,5		Au juge fiable Le juge commence à donner des informations correctes et intéressantes pour le lanceur. Il connaît les paramètres de validation et de mesure d'un lancer. 2 - 3		Au juge multifonctions Le juge donne des observations fiables et conseille le lanceur de façon pertinente. Il assume pleinement et efficacement son rôle de juge. 3,5 - 4				
Exemples d'items du socle commun liés à cette activité				Exemple d'indicateurs permettant de renseigner ces items						
Compétence 1 : Adapter sa prise de parole à la situation de communication				L'élève transmet de manière concise et argumentée les informations recueillies et les éventuels conseils.						
Compétence 3 : Rechercher, extraire et organiser l'information utile				L'élève prouve sa capacité à recueillir des données en renseignant une fiche d'observation. En tant que lanceur, il traite les informations collectées pour choisir celle qui semble pertinente et modifier ainsi ses actions.						
Compétence 7 : S'engager dans un projet individuel				L'élève démontre qu'il est en mesure de se fixer des objectifs de performance et de réalisations motrices						