

DIPLOME NATIONAL DU BREVET : Académie de Caen/ liste académique

Compétence attendue de niveau 2	DNB GOLF	Principes d'élaboration de l'épreuve
Réaliser le meilleur score possible en adaptant sa technique et sa stratégie aux situations rencontrées. Construire et réguler l'efficacité de ses actions à partir de repères sur soi. Respecter l'étiquette du jeu de golf.	Les élèves sont placés par groupe de deux à quatre joueurs. Chacun devra réaliser un parcours de 6 trous ( 6 pars trois). L'enseignant définit l'espace de jeu (longueur des trous et choix des cibles) et la durée de la séquence d'évaluation. Le barème de performance doit s'adapter aux conditions de pratique (terrain et qualité des balles, taille des cibles, par total) Les élèves passent dans tous les rôles : joueur, marqueur/arbitre. Les joueurs effectuent une reconnaissance jouée et/ou marchée et annoncent leur projet de jeu. Des temps de concertation entre joueurs d'une même partie sont prévus. Les règles essentielles du jeu de golf sont utilisées avec des aménagements pouvant être mis en place pour faciliter la fluidité du jeu et l'évaluation de la compétence.	

Points	Eléments à évaluer Indicateurs de compétence	Degré d'acquisition du niveau 2 de compétence								
		0	1	2	3	4	5	6	7	8
8	Performance Parcours avec un par total égal à 18 (cibles élargies (2m de rayon))	Points	1	2	3	4	5	6	7	8
		Nombre de coups	36	34	32	30	27	24	22	20
8	Efficacité des actions en relation avec la situation de jeu.	<b>Joueur imprévisible</b>  Les trajectoires de balles sont aléatoires, et peu adaptées à la situation. Le projet de jeu reste imprécis.  <b>0-3.5</b>	<b>Joueur coordonné</b>  La variété des coups est présente : coups de progression, coup roulés ou levés. Le projet de jeu est réaliste mais partiellement réalisé.  <b>4-6</b>			<b>Joueur auto-adaptatif</b>  Les coups choisis sont adaptés à la situation et réalisés avec le dosage adéquat et une dispersion réduite. Le projet de jeu est adapté au joueur, à l'environnement et respecté.  <b>6.5-8</b>				
		<b>Du juge dilettante</b>  Connaît partiellement les règles du jeu de golf et l'étiquette.  <b>0-1.5</b>	<b>Au juge fiable</b>  Connaît les règles de l'étiquette. Sait marquer une carte de score sans erreur.  <b>2-3</b>			<b>Au juge multifonctions</b>  Attitude responsable et autonome sur le parcours (rythme de jeu) Prise en compte des partenaires de jeu et de l'environnement.  <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, adapter sa prise de parole à la situation de communication, participer à un débat.	L'élève démontre sa capacité à s'exprimer pour expliquer, rendre compréhensible ses choix d'action dans le jeu ou dans l'auto-arbitrage.
Compétence 6 : Comprendre l'importance du respect mutuel et accepter toutes les différences. 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. Il joue et conseille un camarade d'un niveau de jeu différent.
Compétence 7 : Assumer des rôles, prendre des décisions.	L'élève choisit son projet et le met en œuvre globalement et sur chaque coup. Il assume son rôle de marqueur/ arbitre .