

FICHE CERTIFICATIVE CA2 ESCALADE

BACCALAURÉAT GÉNÉRAL ET TECHNOLOGIQUE

Education physique et sportive- Enseignement commun

Lycée Evariste de Parny

Principes d'élaboration de l'épreuve du contrôle en cours de formation (CCF)

L'épreuve s'effectue sur une SAE. Le dispositif comprend des voies de 7m minimum, de niveau 3 à 6a. Les dégaines sont en place.

Le candidat **choisit son niveau de difficulté (3, 4a-b-c, 5a-b-c, 6a)** et réalise un itinéraire adapté à ses ressources à partir de la **lecture et de l'analyse de la voie tirée au sort dans le niveau choisi**. 2 à 3 voies travaillées par le candidat, sont proposées pour le tirage au sort.

L'épreuve consiste à **se préparer, s'équiper, puis grimper dans un temps maximum de 6'**.

L'épreuve est complétée par une **prestation d'assurage en tête** au cours du grimper d'un partenaire.

L'élève a **le choix** entre **deux possibilités** en fonction de son niveau de compétence atteint pour l'évaluation :

- Escalade en **mouli-tête** : grimpe en tête avec une 2^{ème} corde en moulinette et une boucle de mou à 1m au-dessus du baudrier. Concernant l'assurage en moulinette, le contre assureur devra réaliser un nœud de sécurité (queue de vache) sous le système de frein et au plus près de celui-ci, dès que les pieds du grimpeur ont dépassé la ligne des 2m. Ce dispositif empêchant le retour au sol, doit être vérifié par l'enseignant.
- Escalade en **tête** : la corde du grimpeur sera mousquetonnée dans les 2 premières dégaines avant le départ. L'enseignant donnera son accord pour ce dispositif en fonction du niveau de compétence atteint par le candidat.

Dans le cas du dispositif en mouli-tête le coefficient de difficulté sera différent de celui de la grimpe en tête (- 0.2 pour le même niveau de voie).

A la première chute, le candidat peut reprendre sa progression à l'endroit de la chute.

L'épreuve s'arrête :-A la 2^{ème} chute - Si oubli de mousquetonner une dégaine - Si yoyo - Si se tient à une dégaine pour progresser ou mousquetonner - si s'assoie dans le baudrier -si temps imparti dépassé

Dans le cas de l'arrêt de l'épreuve, le jury évaluera la partie réussie et la **note sur 12, coefficientée, sera divisée par 2**.

Modalités d'évaluation :

- L'**AFL1** s'évalue sur **12pts** le jour de l'épreuve, sur **l'efficacité du déplacement, la lecture de la voie et le mousquetonnage**. Puis le **total sur 12 est coefficienté** en fonction du niveau de la voie effectuée.
- Lire et analyser les caractéristiques des éléments du milieu pour choisir et conduire son itinéraire
- Adapter son déplacement en fonction des caractéristiques du milieu et de son projet d'itinéraire

Pour chacun de ces deux éléments de l'AFL1, les co-évaluateurs positionnent l'élève dans un degré puis attribuent un coefficient de difficulté en fonction du niveau de sa voie en tenant compte des différences filles-garçons.

- L'**AFL2** et l'**AFL3** s'évaluent au fil de la séquence d'enseignement et éventuellement le jour de l'épreuve et sont notés sur **8 points**.

La **répartition** des points est **au choix des élèves** (avec un minimum de 2 pts pour chaque AFL).

Trois choix sont possibles : AFL2 4pts/AFL3 4pts ; AFL2 2pts/AFL3 6pts ; AFL2 6pts/AFL3 2pts.

L'élève annonce son choix avant le début de l'épreuve et ne pourra plus le modifier ensuite.

Pour l'**AFL3**, l'élève est évalué sur la sécurité dans sa pratique en tant qu'assureur .

CA2		AFL1 - Repères d'évaluation						
Intitulé		S'engager à l'aide d'une motricité spécifique pour réaliser en sécurité et à son meilleur niveau, un itinéraire dans un contexte incertain.		Déclinaison dans l'APSA	S'engager dans une voie adaptée à son niveau technique et à ses ressources. Lire et analyser les caractéristiques de la voie (prises clés), pour réaliser un déplacement optimal. Réaliser un mousquetonnage efficace et choisir le dispositif le plus adapté à son niveau de pratique, pour grimper en toute sécurité : grimpe en mouli-tête ou en tête.			
Option pour l'élève		Choix de la difficulté de l'itinéraire, éventuellement choix d'une modalité de pratique individuelle ou collective.						
Éléments à évaluer	Indicateurs	Degré 1		Degré 2	Degré 3		Degré 4	
		Grimpeur tâtonne S'arrête souvent, Lecture dans l'espace proche , Choix aléatoire des prises, recherche les prises types bacs horizontales Abandon ou dépassement du temps imparti pour l'épreuve Ou 2 chutes 0.5 à 1pt		Grimpeur progresse par étape Utilise de nombreuses prises , pas forcément utiles à la progression Gère son effort au coup par coup sans s'économiser Voie réussie avec difficulté 1.5 à 2pts	Grimpeur enchaîne Identifie à priori les prises clés (utiles) et les manières de les utiliser Utilise des positions de moindre effort (PME) pour lire la voie et s'équilibrer Voie réussie en totalité dans le niveau de difficulté choisi 2.5 à 3pts	Grimpeur anticipé Choix optimal des prises au regard de l'itinéraire choisi et de ses ressources. Voie réussie en totalité et ajustements opportuns face aux difficultés rencontrées 3.5 à 4pts		
	A	Total sur 4 points						
Adapter son déplacement en fonction des caractéristiques de sa voie et de son projet d'itinéraire	Indicateurs	Subi la voie pas de projet Crispation , , face au mur en privilégiant les prises hautes autour des mains Poses de pied approximatives au-dessus des prises pour se tirer vers le haut. Traction de bras Grimpe sur 4 appuis 1pt à 2pts	Déplacement discontinu Déplacement essentiellement face au mur, grimpe en X avec des prises mains et pieds un peu plus éloignées. Utilise plutôt la partie avant du pied Bassin entre les 2 appuis pieds Poussée incomplète de la jambe Action de tirer vers le haut prédomine	Déplacement continu Dissocie et coordonne les actions de tirer(bras) et pousser(jambe) face au mur , parfois de profil Enchainement des actions Appuis propulseur Poids du corps au-dessus de l'appui Déplacement du CG Utilise les changements de pieds	Déplacement fluide Anticipation des actions S'adapte aux difficultés rencontrées sur la voie par l'utilisation de techniques fines et précises Maîtrise les déséquilibres	Total sur 8 points	Grimpe sur 3 appuis 4.5 pts à 6 pts	Grimpe sur 2 appuis 6.5pts à 8pts
Note sur 12 (A+B)		L'AFL1 s'évalue le jour du CCF en croisant la difficulté de l'itinéraire choisi, la pertinence du choix de ce niveau de difficulté et l'efficacité du déplacement. Elle s'échelonne entre 0 à 12 pts (chacun des 2 éléments est noté au moins sur 4 points)						
Cotation voie		3	4a	4b	4c	5a	5b	5c
Fille		Coefficient attribué à la somme des points sur 12						
En tête		0.4	0.5	0.6	0.7	0.8	0.9	1
En Mouli-tête		0.2	0.3	0.4	0.5	0.6	0.7	0.8
Garçon		Coefficient attribué à la somme des points sur 12						
En tête		0.4	0.4	0.5	0.6	0.7	0.8	0.9
En Mouli-tête		0.2	0.2	0.3	0.4	0.5	0.6	0.7
								1
								0.8

CA2	AFL2 - Repères d'évaluation			
Intitulé	S'entraîner individuellement et collectivement, pour se déplacer de manière efficiente et en toute sécurité.	Déclinaison dans l'APSA	AFL2 S'engager de façon régulière et persévérer à chaque séance pour progresser. Chercher à optimiser ses efforts par l'analyse de ses prestations et la détermination d'objectifs concrets de progrès. Se déplacer en toute sécurité grâce à un mousquetonnage efficace.	
Option pour l'élève	Répartition du nombre de points entre AFL2 et AFL3.			
Éléments à évaluer	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
Indicateurs	Entrainement inadapté Faible engagement dans les phases de répétition L'élève grimpe sans réfléchir N'applique pas les consignes Mousquetonnage incorrect non corrigé ou corrigé par la cordée	Entrainement partiellement adapté Epuisement après une voie Mauvaise gestion de l'effort dans une voie inadaptée à ses ressources Mousquetonnage hésitant Réalisé après plusieurs tentatives Réalisé en position inconfortable , tremblements, hésitations	Entrainement adapté Engagement régulier dans les exercices Grimpe plusieurs voies et applique les consignes Après analyse de sa prestation, l'élève identifie un point à travailler Mousquetonnage réalisé en 1 seule tentative PME utilisée, 1 seule main utilisée	Entrainement optimisé Echauffement spontané, en autonomie Engagement régulier dans les différents exercices, identifie plusieurs axes de progrès pour lui-même ou son équipe et choisit des exercices adaptés pour progresser Mousquetonnage fluide et rapide PME incluses dans son déplacement
Note sur 2, 4 ou 6	La note de l'AFL2 dépend du choix effectué par l'élève dans la répartition des points entre AFL2 et AFL3 et du degré d'acquisition atteint. (Cf. grille de répartition en page 1)			

CA2	AFL3 - Repères d'évaluation			
Intitulé	Coopérer pour réaliser un projet de déplacement, en toute sécurité.	Déclinaison dans l'APSA	AFL3 Mettre en œuvre une pratique qui garantit la sécurité de tous. Maîtriser l'assurage en moulinette et en tête. Etablir une communication efficace entre le grimpeur et les assureurs. S'entraider pour donner confiance.	
Option pour l'élève	Répartition du nombre de points entre AFL2 et AFL3.			
Éléments à évaluer	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
Indicateurs	Assurage en mouli-tête obligatoire pour ce niveau Pas de communication entre grimpeur et assureur <u>Assureur en tête</u> Erreur dans la manipulation de corde, se situe trop loin du mur	Assurage en mouli-tête obligatoire pour ce niveau Début de communication entre grimpeur et assureur, mais avec hésitations. <u>Assureur en tête</u> En retard pour donner la corde, se situe à droite ou à gauche du grimpeur	Assurage en mouli-tête obligatoire pour ce niveau Communication efficace <u>Assureur en tête</u> Contrôle la tension de la corde sans décalage avec la progression du grimpeur, se place et se déplace/ progression du grimpeur	Assurage au choix Communication systématique <u>Assureur en tête</u> Anticipe , donne et reprend du mou dans la progression. Se place et se déplace/ progression du grimpeur Sait stopper une chute
Sécurité Et Coopération	La note de l'AFL3 dépend du choix effectué par l'élève dans la répartition des points entre AFL2 et AFL3 et du degré d'acquisition atteint (cf. grille de répartition en page 1)			

