



Référentiel baccalauréat général et technologique – Session 2024

Établissement : LGT VIGO

Commune : MILLAU, 12 RNE : 0120012y

Champ d'apprentissage n°2 APSA : Nationale Académique Établissement

Vécu antérieur	2 ^{de}	1 ^{ère}
Dans le CA 2	■	■
Dans la même APSA	■	■

<p>Repères d'évaluation de l'AFL1 : « S'engager à l'aide d'une motricité spécifique pour réaliser en sécurité et à son meilleur niveau, un itinéraire dans un contexte incertain. »</p>	<p>Principes d'élaboration de l'épreuve : <i>Une SAE au sein du gymnase avec 3 parties distinctes (dalle, vertical et devers). Voies modifiées en quasi-totalité chaque année.</i> Les candidats, par cordée de 3, doivent s'organiser pour présenter une prestation en assurant chacun des rôles. (grimpeur, assureur et contre-assureur). Choix de la voie : Le candidat choisit son niveau de difficulté et tire au sort une voie parmi toutes celles de la cotation choisie. (<i>ex : tirage au sort parmi les 9 voies de niveau 5C</i>) Choix de la modalité de grimpe (mouli-tête ou tête) : le candidat choisit de grimper en tête ou mouli-tête suite à la validation des compétences pour grimper en tête par l'enseignant. Pour l'escalade en tête, la corde du grimpeur devra être pré-mousquetonnée dans les 2 premières dégaines afin d'éviter tout retour au sol en bas de voie. L'épreuve consiste à se préparer, s'équiper, s'organiser en cordée pour grimper (=co-vérifier, vivre les 3 rôles (G/Ass/CAss), s'organiser, communiquer.... Le contrôle de l'enseignant est obligatoire à chaque rotation. À la première chute, le candidat peut reprendre sa progression à l'endroit de la chute. À la seconde chute, l'épreuve s'arrête. Dans le cas d'un arrêt de l'épreuve, pour la partie cotation de l'itinéraire, le candidat marque des points en fonction de la hauteur de voie gravie et les points accordés seront obligatoirement inférieurs à la moitié des points prévus pour le niveau de difficulté tenté. Si le candidat utilise d'autres prises que celles de la voie, sa performance est « rétrogradée » à une voie grimpée en « multi-prise ». L'épreuve s'arrête également si le candidat effectue une erreur de mousquetonnage non corrigée (« yo-yo ») ou ne mousquetonne pas tous les points. L'épreuve est complétée par une prestation d'assurage au cours du grimper du partenaire.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ AFL1 : noté sur 12 pts : <ul style="list-style-type: none"> - Élément 1 évalué : correspond à la performance (niveau de voie) /8 pts - Élément 2 évalué : correspond à la technique de grimpe /4pts. ✓ AFL 2 (sur 2, 4 ou 6 pts) évaluera la capacité de l'élève à s'entraîner efficacement (charge et quantité de travail) durant la séquence et à mousquetonner. ✓ L'AFL 3 (sur 2,4 ou 6 pts) évaluera la capacité de l'élève à travailler les 3 rôles au sein de la cordée (assureur, contre-assureur, grimpeur) et à assurer en toute sécurité. <p>Évaluation AFL 2 au fil de la séquence <input type="checkbox"/> en fin de séquence <input type="checkbox"/> les 2 ■</p> <p>Évaluation AFL 3 au fil de la séquence <input type="checkbox"/> en fin de séquence <input type="checkbox"/> les 2 ■</p>
--	--

AFL 1 noté sur 12 points		Degré 1		Degré 2				Degré 3		Degré 4		
		MOULI - TETE						TETE				
« Lire et analyser les caractéristiques des éléments du milieu pour choisir et conduire son itinéraire. » Modalités et difficultés de la voie grimpée	Garçons ♂	0.5	1	2	3	4	5	4	5	6	7	8
	Cotation choisie	MultiPrises	4c	5a	5b	5c	6a	4c	5a	5b	5c	6a
	Filles ♀	1	2	3	4	5	6	5	6	7	8	
*En cas d'arrêt de l'épreuve, points inférieurs à la moitié des points de la cotation.												

« Adapter son déplacement en fonction des caractéristiques du milieu et de son projet d'itinéraire. » TECHNIQUE DE GRIMPE	Arrêt dans la progression grimpe en « croix » CG toujours de face	Progression sans relâchement, crispée, grimpe en « croix » (plante des pieds) CG peu varié	Progression saccadée Pas tjrs en PME(traction de bras/ variation poses de pieds (pointes/demi plante), CG pas toujours adapté à la voie	Progression fluide Position de Moindre Effort Poussée jambes/ pose de pieds adaptée aux prises, CG adapté à la voie
<i>Répartition équilibrée des points entre les degrés 4 / pts</i>	de 0 à 1 pt	de 1.25 à 2 pts	de 2.25 à 3 pts	de 3.25 à 4 pts

Repères d'évaluation de l'AFL 2 : « S'entraîner individuellement et collectivement, pour se déplacer de manière efficiente et en toute sécurité. »	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
Éléments à évaluer MOUSQUETONNAGE REPETITIONS et QUANTITE de travail pendant le cycle	Erreur de mousquetonnage (yo-yo), oubli NON CORRIGE, Mousquetonnage à l'envers	Erreur de mousquetonnage : oubli ou retard, difficulté à clipper,	Mousquetonnage hésitant mais correct	Mousquetonnage intégré dans la progression (clippage + et éco), utilisation des PME. (position repos)
	1 voie grimpée par séance	2 voies grimpées par séance	3 voies grimpées par séances, confrontation à 2/3 du mur	+ de 4 voies grimpées par séance, dans toutes les zones du mur (devers, dalle...)
Cas n°1 6 points <input type="checkbox"/>	1,5 points	3 points	4,5 points	6 points
Cas n°2 4 points <input type="checkbox"/>	1 point	2 points	3 points	4 points
Cas n°3 2 points <input type="checkbox"/>	0,5 point	1 point	1,5 points	2 points

Repères d'évaluation de l'AFL 3 : « Coopérer pour réaliser un projet de déplacement, en toute sécurité. »	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
Éléments à évaluer COMMUNICATION ET ORGANISATION de la cordée ASSURAGE	Aucune communication Aucune organisation, contre-assurance négligé	Communication réduite restreinte à des feed-backs motivationnelles Organisation brouillon	Communication efficace lors de la vérification au départ, pendant la voie et sécurisée (intervient mousquetonnage oublié, à l'envers...) Organisation efficace, maîtrise des 3 rôles	Communication efficace et automatique avec maîtrise du vocabulaire (sec, donne du mou...). Conseille, explique, remédie après la voie. Organisation efficace et dynamique
	Erreur grave d'assurance, lâche la corde du bas,	Assure mais donne et reprend le mou, avec retard. Assurance trop statique	Assure en contrôlant la tension de la corde. Sort de l'axe de chute du grimpeur	Donne et reprend le mou dans la progression du grimpeur. ANTICIPE, DYNAMIQUE(avance pour donner du mou, recule pour tendre la corde...)
Cas n°1 2 points <input type="checkbox"/>	0,5 point	1 point	1,5 points	2 points
Cas n°2 4 points <input type="checkbox"/>	1 point	2 points	3 points	4 points
Cas n°3 6 points <input type="checkbox"/>	1,5 points	3 points	4,5 points	6 points