

CHALLENGES PLUS 2026

11^{ee} INTERNATIONAL ABILYMPICS - LISTE DETAILLE DES EPREUVES

	Pôle	Epreuve	Résumé de l'épreuve	Déroulement de l'épreuve	Principales compétences requises	Critères de notation
15	INDUSTRY	Assemblage cycle	Montage et réglages d'un vélo, en suivant les instructions du constructeur.	Chaque candidat aura sur son poste de travail un emballage contenant un vélo en pièces détachées, la fiche technique du constructeur incluant le procédé de montage. Un vélo monté et réglé sera en démonstration sur le stand. L'épreuve consiste à pré-assembler, monter et assurer l'ensemble des réglages pour obtenir le meilleur fonctionnement. La durée de l'épreuve est de 6 heures maximum.	Être capable de : - débaler méthodiquement l'ensemble des pièces ; - analyser les instructions techniques ; - organiser correctement l'espace de travail ; - pré-assembler toutes les pièces détachées ; - s'assurer du bon assemblage des pièces ; - procéder aux réglages de sécurité et de fonctionnement ; - vérifier le travail effectué avant de le remettre au jury.	Gestion de l'espace de travail, propreté, sécurité, optimisation des matériaux / Respect des instructions du fabricant concernant l'assemblage des pièces / Réglage du groupe plateau-chaîne-cassette, des roues et du système de freinage. Optimisation du vélo monté.
4	ICT	Assemblage d'ordinateurs	L'assemblage d'ordinateurs consiste à assembler un système informatique personnel selon les spécifications fournies, en combinant des connaissances en matériel et en logiciels.	L'épreuve consiste à assembler un ordinateur (PC) avec les composants fournis en se référant à un schéma et aux instructions données. Installer le système d'exploitation et le réseau en conformité avec les spécifications. A la fin de votre travail, avertir le jury pour la notation. L'épreuve a une durée maximum de 4 heures.	Être capable de : - décoder un schéma : analyser les directives ; - assembler un ordinateur pièce par pièce ; - configurer le système BIOS ; - installer le système d'exploitation ; - vérifier et tester l'installation.	L'épreuve sera évaluée selon trois critères : - le matériel (apparence de l'arrière/de l'avant/de l'intérieur du boîtier, fonctionnement) ; - l'installation du ou des logiciels (BIOS, servor, paramètres, etc.) ; - l'état de l'espace de travail (propreté, rangement).
	Services	Commerce	L'épreuve « Commerce » évalue la capacité du candidat à offrir un service client de qualité, à réaliser des tâches de vente et à travailler efficacement en équipe. Elle comprend des activités variées comme la mise en rayon, la gestion de commandes, la présentation de produits et l'utilisation d'outils numériques. Les concurrents doivent également démontrer leur compréhension de la rentabilité, de la sécurité au travail et du bien-être professionnel. L'ensemble de l'épreuve vise à mesurer la polyvalence, le professionnalisme et l'orientation client du candidat dans un environnement commercial réel.	L'épreuve Commerce commence par des activités liées à la rentabilité et à la compréhension de l'environnement professionnel. Les activités liées au service client incluent l'accueil en magasin, la gestion des appels et e-mails, la présentation de produits recyclés et l'utilisation d'outils numériques. Les tâches de mise en rayon et de merchandising comprennent la mise en place d'articles promotionnels, l'habillage d'un mannequin et la construction d'une tête de gondole selon un plan de rayonnage. Le compétiteur participe également à des activités liées à la sécurité et au bien-être au travail, notamment un questionnaire sur l'ergonomie et la détection d'erreurs de sécurité. Les modules portant sur le travail d'équipe incluent la conception d'une nouvelle procédure de gestion des retours clients et la communication interne. Enfin, l'épreuve se conclut par des évaluations portant sur la satisfaction au travail, la rentabilité et la responsabilité environnementale à travers un questionnaire et un quiz thématique.	Être capable de : - servir efficacement les clients (en personne, par téléphone, par e-mail) et présenter des produits ; - mettre en rayon et organiser un espace de vente selon un plan (tête de gondole, étiquettes, produits promotionnels) ; - utiliser des outils numériques pour effectuer des tâches (commandes, applications, questionnaires, e-mails) ; - travailler en équipe et communiquer clairement, y compris lors de réunions ou de résolutions de problèmes ; - appliquer les règles de sécurité et d'ergonomie dans un environnement commercial ; - comprendre les bases de la rentabilité et répondre à des questions liées à l'activité commerciale.	Critères de notation à venir
37	MEDIA	Conception d'Affiches	Conception d'une affiche comprenant du texte et des formes graphiques en couleur sur un thème donné à l'aide d'un ordinateur.	L'épreuve consiste à réaliser une affiche en respectant un thème imposé, à l'aide d'un ordinateur. Les candidats devront planifier leur travail, apporter leurs idées pour atteindre la cible du concept. L'étape de conception doit permettre de visualiser leur projet en utilisant les logiciels dédiés (Windows-based Adobe, Photoshop CS5, Illustrator CS5). A ce stade, le texte, la couleur, la forme, etc. sont composés en forme "objets". Le travail final doit être stocké sur une clé USB, imprimé au format imposé, et soumis au jury. L'épreuve a une durée maximum de 6 heures.	Être capable de : - définir les étapes de réalisation par rapport au sujet de l'épreuve ; - saisir le texte, réaliser la maquette à partir du manuscrit, pré-projet, brouillon ; - rechercher et sélectionner des documents et des images dans les bases de données ; - mettre en page et enrichir le document (intégration texte, image, correction, ...) ; - traiter textes et images en fonction des modes et des supports d'impression ; - contrôler le document et lancer l'impression.	Qualité de la mise en page / Utilisation des couleurs / Capacité à utiliser le matériel fourni et les logiciels associés / Expression et réflexion dans la conception de l'affiche / Qualité générale de l'affiche, créativité et originalité des concepts.
21	FOOD	Cuisine (épreuve en duo)	La cuisine (travail d'équipe) consiste à créer ensemble un menu complet, comprenant des entrées, des plats principaux et des desserts, à partir des ingrédients fournis. Les concurrents travaillent ensemble pour planifier, préparer et présenter un repas cohérent et équilibré qui répond aux instructions données et aux normes culinaires.	L'épreuve consiste à préparer une entrée, un plat principal et un dessert. La réalisation de l'épreuve implique un processus complet comprenant l'hygiène, la préparation, les compétences culinaires, le goût, la présentation visuelle, etc. pour chaque plat. Le résultat final de chaque tâche doit être présenté dans une assiette. La durée du concours sera de 6 heures maximum.	Cette épreuve nécessite une communication efficace, une bonne gestion du temps et une bonne coordination entre les membres de l'équipe, ainsi qu'une maîtrise technique des techniques de cuisine et de présentation. La créativité, le travail d'équipe et le souci du détail sont essentiels pour offrir une expérience culinaire de haute qualité. Être capable de : - appliquer les règles d'hygiène et de sécurité alimentaire ; - organiser son travail ; - réaliser des recettes en limitant le gaspillage alimentaire ; - maîtriser la cuisson, l'assaisonnement et les accompagnements ; - faire preuve de créativité dans le dressage des assiettes.	Propreté, hygiène et gestion du poste de travail / Respect des plats, des recettes et des saveurs / Gestion des produits et des déchets / Créativité, présentation des assiettes.
17	MEDIA	Illustration (Character design)	Création et conception de personnage selon un thème donné à l'aide d'applications informatiques dédiées.	L'épreuve consiste à concevoir un personnage animé en 2D et en 3D ainsi qu'un récit correspondant au thème donné. La phase de conception implique la production de croquis en 2D à l'aide d'outils logiciels. La phase d'animation en 3D implique la création d'un personnage capable d'effectuer des mouvements simples ou sophistiqués à l'aide d'outils logiciels. La phase narrative consiste à rédiger un texte décrivant le personnage, le contexte dans lequel il évolue et ses traits de caractère. La durée de l'épreuve est de 6 heures maximum.	Être capable de : - créer et dessiner un personnage avec une identité visuelle, un design, à partir d'un thème donné ; - animer le personnage ; - utiliser des logiciels d'illustration et d'animation tels qu'Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe After Effects et Microsoft Office Word ; - enregistrer le travail effectué ; - écrire une histoire.	Originalité et choix de l'identité visuelle en fonction du thème donné / Qualité de la réalisation en 2D et 3D / Sauvegarde et production du travail réalisé / Qualité de l'illustration et des couleurs / Cohérence avec l'histoire et qualité de la narration.

CHALLENGES PLUS 2026

	Services	Logistique	L'épreuve « Logistique » évalue la capacité du candidat à réceptionner, contrôler, stocker et expédier des marchandises en respectant les procédures professionnelles.	L'épreuve consiste à : - recevoir une livraison, en vérifier les quantités, enregistrer les informations dans le système et imprimer les documents nécessaires avant de préparer la palette pour le stockage. - mettre en rayon les marchandises à l'aide d'un chariot élévateur ou d'un chariot rétractable, en respectant les emplacements et les principes de rotation des stocks. - préparer une expédition, incluant le prélèvement des articles, l'emballage, l'étiquetage et la création des documents de transport. - décharger un véhicule, effectuer une inspection externe du chariot élévateur ou réaliser un inventaire dans un poste donné. Tout au long des épreuves, il doit être ordonné, suivre les instructions écrites et orales, utiliser correctement les équipements et respecter strictement les règles de sécurité.	Être capable de : - effectuer une réception de palettes et de les stocker dans un rack (au bon endroit) ; - utiliser un système informatique de gestion de stock ; - préparer des commandes avec emballage et création de documents d'expédition ; - utiliser des équipements de manutention tels que le transpalette, le chariot élévateur ou le chariot rétractable.	Critères de notation à venir
	Services	Maintenance immobilière	Entretien, maintenance et réparation de biens immobiliers. Les tâches varient entre l'entretien des espaces verts, la réalisation de petits travaux de maintenance et de réparation, et la surveillance des équipements techniques du bien immobilier.	Le compétiteur réalise des travaux techniques de base, comme remplacer un siphon de lavabo ou entretenir une porte intérieure. Il enchaîne ensuite avec des tâches d'entretien des espaces extérieurs, par exemple réparer une pelouse abîmée, utiliser du matériel motorisé et consigner son travail dans un journal de maintenance. D'autres modules consistent à assembler une jardinière, planter des fleurs et effectuer la maintenance d'équipements. Une partie de l'épreuve porte aussi sur des travaux pratiques rapides, tels que l'entretien d'une tondeuse ou l'installation d'un verrou. Tout au long des activités, le compétiteur doit garder son poste propre, trier les déchets correctement et démontrer précision, sécurité, autonomie et capacité d'autoévaluation.	Compétences techniques polyvalentes : plomberie de base (ex. siphon), menuiserie simple (ex. poignée, serrure), entretien d'équipements (tondeuse, borne de chauffage), assemblage et petits travaux extérieurs. Maîtrise des outils et matériels : savoir choisir, utiliser et entretenir correctement les outils manuels et motorisés. Compétences en maintenance extérieure : réparation de pelouse, taille, plantation et entretien d'aménagements extérieurs. Sens de la sécurité et de l'ergonomie : appliquer les règles de sécurité, adopter de bonnes postures et prévenir les risques. Organisation et propreté : garder son poste en ordre, trier les déchets et respecter les procédures. Précision et autonomie : suivre les instructions, travailler soigneusement et gérer son temps. Compétences rédactionnelles simples : consigner le travail réalisé dans un journal de maintenance. Autoévaluation et communication : être capable d'expliquer son travail, d'évaluer sa performance et d'échanger avec les juges.	Critères de notation à venir
36	FOOD	Pâtisserie et confiserie	Réalisez une gamme de gâteaux individuels. Réalisez une pièce montée en chocolat en utilisant plusieurs techniques. Les compétiteurs doivent faire preuve de créativité.	L'épreuve comprend deux modules. Module 1 : réalisation de 15 à 20 mini-gâteaux pesant entre 35 et 40 grammes. La pâte et les autres produits d'accompagnement seront préparés à partir d'ingrédients fournis par l'organisation. Module 2 : création et réalisation d'une sculpture en chocolat d'au moins 45 cm de hauteur. Les chocolats seront de 3 types différents. La durée du concours sera de 6 heures maximum.	Être capable de : - organiser son espace de travail ; - appliquer des normes élevées en matière d'hygiène et de sécurité alimentaire ; - utiliser les produits de manière appropriée ; - faire preuve d'une approche créative ; - planifier correctement les tâches.	Respect des exigences sanitaires / Organisation de l'espace de travail / Respect des délais / Travail et compétences professionnelles du compétiteur / Évaluation de la présentation finale du travail / Créativité.
34	CONSTRUCTION AND BUILDING TECHNOLOGY	Peinture et décoration	Peindre une surface et recouvrir une surface de papier peint. Les deux tâches seront effectuées selon un modèle.	La compétition comprend : - la préparation de la surface ; - l'application de peinture décorative ; - la pose de papier peint. La création d'un logo ou d'un lettrage peut être demandée. La durée maximale de la compétition sera de 6 heures	Être capable de : - effectuer les tâches conformément aux plans fournis ; - préparer les surfaces ; - peindre les surfaces avec différentes formulations ; - poser du papier peint ; - connaître et mettre en œuvre les techniques de décoration ; - faire preuve de créativité ; - réaliser l'épreuve dans le temps imparti ; - respecter les normes de sécurité, d'hygiène et environnementales ; - utiliser des équipements de protection individuelle et collective.	Organisation et propreté de l'espace de travail / Respect des règles de sécurité, d'hygiène et d'environnement / Mise en œuvre des techniques de peinture et de pose de papier peint / Respect des instructions techniques et des plans fournis / Qualité du résultat.
10	MEDIA	Photographie (extérieur/studio)	La photographie (en extérieur / en studio) met les compétiteurs au défi de capturer des images captivantes dans des environnements naturels et contrôlés, sur la base d'un thème donné.	Les participants utiliseront leur propre appareil photo numérique (plein format ou APS). Module « extérieur » : les compétiteurs doivent travailler avec la lumière naturelle et l'environnement pour composer des photographies percutantes. Il s'agit de réaliser un reportage photographique sur un thème donné et dans un environnement spécifique. Les compétiteurs sélectionneront un nombre donné de photos, les imprimeront, les enregistreront sur une clé USB et soumettront leur travail final au jury. La durée du module sera de 3 heures maximum. Module « studio » : il consiste en l'élaboration d'un projet éditorial cohérent avec le concept décrit dans le manuscrit fourni. Les compétiteurs doivent gérer l'éclairage, les arrière-plans et le placement des sujets afin d'obtenir des résultats de haute qualité. Les effets visuels et de transmission doivent correspondre au format requis, en déterminant la taille ou la mise en page d'une image ou d'un texte. Le produit final doit être mis en page selon la taille assignée. Tout le contenu (images, texte ou figures, etc.) doit être enregistré et imprimé dans le format requis pour être soumis au jury. La durée du module sera de 3 heures maximum.	Être capable de : - avoir une vision artistique ; - créativité, sens du détail ; - identifier les meilleures possibilités de prise de vue en fonction du thème donné ; - maîtriser un appareil photo numérique (plein format ou APS) ; - procéder aux réglages techniques et réaliser la prise de vue - maîtriser les logiciels de retouches d'images ; - sélectionner les meilleures photos conformément aux directives.	Capacité à contribuer à l'expression du modèle, à la mise en scène (scénographie) et à la créativité / Respect des directives / Capacité à utiliser le matériel fourni et les logiciels associés / Qualité de la mise en page / Utilisation des couleurs / Qualité générale de l'affiche, créativité et originalité des concepts.

CHALLENGES PLUS 2026

41	ICT	Programmation informatique	Création d'un programme d'application en utilisant les langages de programmation et de bases de données pour exploiter les affectations des tâches données	L'épreuve a une durée maximum de 6 heures, elle est essentiellement basée sur la théorie. Les candidats utiliseront le système informatique, la programmation de langages (Visual C, Visual Basic, etc.) et la base de données. Conception du programme pour rendre l'exécution possible en suivant les exigences du sujet d'épreuve. Les candidats pour respecter les conditions requises, feront une capture d'écran d'entrée et de sortie puis une sauvegarde de leur travail.	Être capable de : - maîtriser et utiliser les langages de programmation ; - analyser les directives ; - définir les différentes étapes du fonctionnement du programme ; - écrire le programme et son application ; - tester, modifier, améliorer et/ou valider.	Qualité du codage informatique et respect des directives / Réalisation de la programmation / Fonctionnalité, efficacité et créativité / Expérience utilisateur du programme / Qualité de la conception globale (composition et alignement).
11	CREATIVE ARTS AND FASHION	Tailleur	Réalisation d'une tenue homme faite avec des doublures en conformité avec le sur-mesure et les instructions données	L'épreuve consiste à confectionner un vêtement pour homme sur mesure. Les compétiteurs doivent suivre les patrons fournis pour la coupe. Ils doivent être capables de réaliser l'ensemble du processus de fabrication en fonction du vêtement à confectionner (fixation du col au haut du vêtement et fixation des manches, pantalons, vestes, t-shirts, etc.). Le vêtement fini est présenté sur un mannequin. La durée du concours sera de 6 heures maximum.	Être capable de : - déterminer les mesures, les dimensions ; - réaliser un patron en respectant les dimensions ; - découper le tissu selon le patron ; - assembler les différentes pièces par couture ; - ajuster le vêtement ; - coudre l'ensemble du vêtement ; - réaliser les finitions (col, manches, poches, surpiqûres, doublures...).	Qualité des coupes / Précision et qualité de la fixation des manches, du col et des poches / Qualité des coutures / Solidité et finition de l'ensemble du vêtement / Précision et respect des dimensions / Gestion du processus de couture / Organisation de l'espace de travail / Respect des normes de sécurité.
1	CRAFT AND LEISURE	Vannerie	Fabrication d'un panier à partir des matériaux fournis et selon le thème donné.	Les candidats devront réaliser un panier avec les matériaux naturels fournis, en respectant le sujet: formes, volumes, équilibre, dimensions et détails techniques en gérant le temps imparti à l'épreuve. La durée de l'épreuve est de 6 heures maximum.	Être capable de : - analyser les directives ; - préparer l'espace de travail ; - préparer, trier et couper l'osier ; - assembler et tresser le panier ; - contrôler et s'assurer que toutes les exigences sont respectées ; - gérer le temps de réalisation dans les limites du temps imparti.	Gestion de l'espace de travail (propreté, sécurité) / Optimisation des matériaux / Respect des directives (formes, volumes, équilibre, dimensions et détails techniques) / Gestion du temps.