

CHAMP D'APPRENTISSAGE n°4 : « Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel pour gagner »

APSA : Basket-ball

Repères d'évaluation de l'AFL 1 « S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force. »

Principe d'élaboration de l'épreuve				
En amont de l'épreuve, deux ou trois clubs de niveau homogène en leur sein sont formés. A l'intérieur de chacun d'entre eux, deux à trois équipes de 4 à 5 joueurs, dont le rapport de force a priori est équilibré, sont constituées. Chaque équipe affrontera une ou deux équipes (selon le nombre d'équipes par club) sur un terrain règlementaire en 4c4. <u>Durée des matchs :</u> *Club composé de 3 équipes : chaque équipe joue deux matchs de 14 minutes découpés en deux mi-temps de 7 minutes face à deux équipes différentes. *Club composé de 2 équipes : chaque équipe joue deux matchs de 14 minutes découpés en deux mi-temps de 7 minutes face à la même équipe. Entre ces temps de jeu ainsi qu'à la fin des matchs, les joueurs auront accès au recueil statistique et aux observations fournies par le coach et l'observateur. Les équipes devront remporter un maximum de mi-temps sur les quatre jouées. Les rôles de coach, d'arbitre et d'observateur seront assurés par des membres du même club. Pour les deux éléments à évaluer de l'AFL1, l'enseignant positionne l'élève et l'équipe dans un degré de compétence. La note sera ensuite affinée en fonction du nombre de mi-temps gagnées (entre zéro et quatre sur quatre)				
Éléments à évaluer	Repères d'évaluation			
	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
S'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet de jeu 8 pts Nombre de mi-temps gagnées note	Actions principalement réalisées par les placements et déplacements des partenaires. Choix peu pertinents. Att : exploite individuellement ou passivité du joueur dans le collectif. Tir peu efficace. Def : l'interception est l'action défensive privilégiée. Sa réussite, peu fréquente, est surtout liée à une erreur de l'adversaire. 0 1 2 3 4 0.25 0.5 1 1.5 2	Joueur efficace mais hésitant dans les choix ce qui ralentit le jeu Att : jeu en appui et en passe et va. Exploite les occasions de marque mais réussite aléatoire au tir même en SFM. Def : des actions de harcèlement et d'interception en défense. Régulièrement dominé par son adversaire. 0 1 2 3 4 2.25 2.5 3 3.5 4	Actions coordonnées à 2 ou 3 joueurs. Joueur efficace dans plusieurs registres. Assure la continuité du jeu de l'équipe Att : se coordonne avec les partenaires pour créer Se démarque efficacement. En réussite au tir Def : actions articulées (harcèlement, dissuasion, interception) pour ralentir ou mettre en échec le vis-à-vis. 0 1 2 3 4 4.25 4.5 5 5.5 6	Coordonnées actions et choix Exploiter, selon le rapport de force, l'espace extérieur ou intérieur de la raquette. Att : joueur ressource capable de fixer et déborder. Efficace au tir même dans des situations peu favorables, il régule le jeu de l'équipe Def : capable d'organiser la défense et l'entraide, il met régulièrement en échec l'attaque adverse. 0 1 2 3 4 6.25 6.5 7 7.5 8

Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force 4 PTS Nombre de mi-temps gagnées note	L'équipe se base sur ses forces présumées et ses individualités. Le jeu se déroule sur un rythme monotone (souvent très élevé) La mi-temps n'est pas ou peu utilisée.	L'équipe identifie des possibilités de CA directe mais se trouve en difficulté lorsque l'équipe adverse est repliée proche de la cible. Proposer des régulations lors de la mi-temps mais n'aboutissent pas sous forme collective.	L'équipe s'organise pour monter rapidement la balle ou mettre en place une première circulation de balle lorsque la défense est replacée. En fonction des qualités de l'adversaire elle propose une organisation adaptée. La mi-temps permet à l'équipe de se réorganiser de manière cohérente.	L'attaque exploite les situations de CA opportunes mais sait également déborder une défense replacée. La défense s'organise collectivement pour gérer l'alternative récupération du ballon / protection de la cible en fonction du rapport de force. A la mi-temps, l'équipe se réorganise de manière cohérente et efficace.

Repères d'évaluation de l'AFL2 « Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel. »

AFL 2 décliné dans l'activité

S'inscrire dans la durée dans un projet de jeu commun et s'organiser collectivement pour développer et exploiter les points forts de notre équipe. Assumer ses responsabilités individuelles dans la préparation et la gestion de l'opposition collective

Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
Entraînement inadapté : L'équipe se décourage rapidement, seules quelques individualités impulsent une dynamique de travail. Les réactions émotionnelles sont partiellement maîtrisées, les responsabilités assumées par certains membres de l'équipe seulement.	Entraînement partiellement adapté : L'équipe se décourage rapidement, seules quelques individualités impulsent une dynamique de travail. Les réactions émotionnelles sont partiellement maîtrisées, les responsabilités assumées par certains membres de l'équipe seulement.	Entraînement adapté : L'équipe accepte la répétition et fait preuve de lucidité sur les résultats de ses actions pour adapter son engagement. Elle est autonome. Maîtrise des émotions quels que soient le contexte et l'évolution de l'opposition.	Entraînement optimisé : L'équipe met en œuvre, dès l'échauffement, les conditions optimales pour performer. Elle accepte un nombre conséquent de répétitions et est capable de les analyser pour gagner en efficacité

Repères d'évaluation de l'AFL3 « Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire. »

L'élève est évalué dans au moins deux rôles qu'il a choisis (partenaire d'entraînement, arbitre, coach, observateur, organisateur, etc.).

AFL 3 décliné dans l'activité

Investir les rôles choisis Le coach à même d'analyser les indices pertinents de l'efficacité collective d'une équipe.

Assumer le rôle d'un arbitre capable de gérer une opposition dans le respect des règles et de l'intégrité physique et morale des joueurs ou d'un observateur capable de recueillir les données importantes du match pour aider à une analyse du coach.

Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
Le coach : Pas en capacité d'expliquer les données recueillies. Le coach n'est pas une aide pour l'équipe L'arbitre : Peu de fautes signalées. Placé en dehors du terrain. La gestion du match est difficile. L'observateur : Recueil des données peu fiables. L'utilisation de l'outil numérique n'est pas maîtrisée, pose des problèmes.	Le coach : En difficulté pour donner des conseils pertinents au changement de jeu en vue d'une évolution du rapport de force. Le coach n'est là que pour motiver les élèves sans réels intérêts pour l'équipe. L'arbitre : Reconnaît les fautes principales, mais siffle tardivement. Attitude timide ou exagérée. Placé à la ligne de touche. L'observateur : Recueil des données globales justes et fiable. L'outil numérique est maîtrisé.	Le coach : Identifie les forces en présence et donne des conseils qui peuvent faire évoluer le rapport de force. Le coach aide et analyse des informations pour prendre des décisions. L'arbitre : Reconnaît les fautes et les signale mais reste discret. Gestion complète du match. L'observateur : Recueil des données différenciées. Capable de les exploiter pour aider le joueur/équipe observé.	Le coach : Capable d'exploiter les données recueillies et de les interpréter pour accompagner les choix de l'équipe. Autonome. Le coach est une personne importante indispensable à la prise de décision. L'arbitre : Reconnaît les fautes, les signale et est dans le bon timing. Attitude adaptée sur l'ensemble des décisions. L'observateur : Recueil des données différenciées. L'outil numérique est maîtrisé et exploité, plusieurs sources de données peuvent être cumulées.

CHOIX DE L'ÉLÈVE dans la répartition des points AFL2 et AFL3 : la répartition est annoncée au début du cycle et ne peut plus être modifiée.

Points choisis AFL2/AFL3	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
Scénario 1 : 4 pts / 4 pts	1 pt / 1 pt	2 pts / 2 pts	3 pts / 3 pts	4 pts / 4 pts
Scénario 2 : 6 pts / 2 pts	1,5 pt / 0,5 pt	3 pts / 1 pt	4,5 pts / 1,5 pts	6 pts / 2 pts
Scénario 3 : 2 pts / 6 pts	0,5 pt / 1,5 pt	1 pt / 3 pts	1,5 pt / 4,5 pts	2 pts / 6 pts