

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. À l'intérieur de chacun d'entre eux, deux à trois équipes de 4 à 5 joueurs, dont le rapport de force à 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-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	Joueur peu concerné et statique. PB : faible pourcentage au tir en situation favorable, passes en cloche, maladresses au dribble. NPB : spectateur, rarement démarqué, passif. Déf : changement de statut lent, retard systématique, privilégie l'interception.	Joueur irrégulier, intermittent. PB : quelques erreurs dans le choix dribbler/passer, passes courtes non désaxées, pourcentage encore faible au tir même en situation favorable. NPB : disponible dans un espace libre en avant. Déf : souvent passé par son vis-à-vis, tente de gêner la progression dans le CJD.	Joueur engagé, efficace. PB : choix pertinents entre passer/dribbler, pourcentage élevé au tir en situation favorable, dribble de progression ou conservation. NPB : offre des solutions variées, se coordonne aux autres, changement de rythme et de direction. Déf : dissuade, harcèle mais encore des retards dans le repli. Présent au rebond.	Joueur ressource. PB : dribble qui élimine, passes désaxées (pied de pivot), pourcentage élevé au tir dans différents spots, régule le jeu. NPB : crée des espaces libres, s'adapte aux partenaires et adversaires. Déf : adapte sa défense selon la position du ballon.
Nombre de mi-temps gagnées note	0 1 2 3 4 0.25 0.5 1 1.5 2	0 1 2 3 4 2.25 2.5 3 3.5 4	0 1 2 3 4 4.25 4.5 5 5.5 6	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 des individualités, aucune organisation collective. 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 mais se trouve en difficulté sur le jeu placé. Les choix stratégiques et tactiques ne sont pas encore adaptés. 	L'équipe trouve de l'alternance entre le jeu rapide et le jeu placé. Une organisation sur du jeu à 2 ou à 3. La mi-temps permet à l'équipe de se réorganiser de manière cohérente en fonction des qualités de l'adversaire. 	L'équipe s'organise en fonction des adversaires en identifiant des rôles précis. Les tirs sont variés. À 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 identifie partiellement ses besoins et fait des choix aléatoires de situations pour progresser. La dynamique de groupe n'est pas bénéfique.	Entraînement partiellement adapté : L'équipe identifie ses besoins avec de l'aide et fait des choix cohérents de situations. Le groupe se repose sur un élève moteur pour impulser le travail et progresser.	Entraînement adapté : L'équipe identifie en autonomie ses besoins et met en place des propositions adaptées de régulation. Tous les joueurs se mettent au service du collectif pour progresser et gagner en efficacité.	Entraînement optimisé : L'équipe met en œuvre, dès l'échauffement, des situations pleinement adaptées à ses ressources. La dynamique de groupe permet une nette progression collective.

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

S'investir dans les rôles de coach-observateur ou d'arbitre. En début de séquence, dans chaque équipe, 2 élèves font le choix d'être coach-observateur et 2 élèves font le choix d'être arbitre.

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 coach-observateur capable de recueillir des statistiques et de les analyser pour proposer des régulations.

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. Très effacé. 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 identifier les besoins de l'équipe. Les propositions offensives ou défensives sont aléatoires. Le coach n'est là que pour motiver les élèves L'arbitre : Reconnaît les fautes principales, mais siffle tardivement. Attitude timide ou exagérée. Placé sur la ligne de touche. L'observateur : Recueil des données globales justes et fiables. L'outil numérique est maîtrisé.	Le coach : Identifie les forces et faiblesses, puis donne des conseils qui peuvent faire évoluer le rapport de force. L'analyse des informations permet des bonnes prises de décisions. L'arbitre : Reconnaît les fautes et les signale. Attitude assumée. 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. Autonome dans ses choix. Il permet de faire basculer le rapport de force en sa faveur. 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