

Etablissement	Stanislas Cannes
Ville	Cannes

Champ d'Apprentissage n°4	Activité Physique Sportive Artistique
Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel pour gagner	BASKET-BALL

PRINCIPE D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE

DURÉE ET MODALITÉS DE L'ÉPREUVE :

Match en 4 contre 4 ou 3*3, sur terrain réglementaire opposant deux équipes dont le rapport de force est équilibré

Chaque équipe dispute plusieurs rencontres de 8 minutes.

***Lors de chaque rencontre, chaque équipe peut bénéficier d'un « temps-mort » d'1-minute pour adapter son organisation en fonction du contexte de jeu et du score. (intervention de l'entraîneur)**

***Entre les deux rencontres opposant les mêmes équipes (mi-temps), une concertation (par le biais de l'entraîneur cf AFL 3) sera prévue de manière à permettre aux joueurs d'une même équipe d'ajuster leurs organisations collectives en fonction des caractéristiques du jeu adverse.**

Les règles essentielles sont celles du basket-ball.

DECLINAISON DES PARAMÈTRES DU PROJET :

*** Attendus de Fin de Lycée 1 (AFL1) sur 12 points: dimension motrice de l'épreuve :**

- **Et 8 points : S'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet de jeu**
- **4 points : Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force**

***AFL2 sur 2, 4 ou 6 points (l'élève choisit): dimension méthodologique de l'épreuve : savoir s'entraîner :**

AFL3 sur 2, 4 ou 6 points (l'élève choisit): dimension sociale de l'épreuve : savoir entraîner : aider, conseiller...

-PROJET DE L'ÉLÈVE :

En début de l'évaluation certificative l'élève choisit la répartition des AFL2 et AFL3 dans les 8 points octroyés : 4/4 ; 6/2 ; 2/6.

En début de 4^e leçon, l'élève choisit dans l'AFL3 deux des rôles dans les lesquels il souhaite être évalués parmi « entraîneur », « arbitre », « partenaire d'entraînement ».

A partir de la 5^e leçon les AFL2 et 3 sont évalués au fil de l'eau

Repères de l'évaluation de l'AFL1

AFL1 12 points	S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force	AFL1 décliné dans l'APSA	<i>Pour gagner le match, mettre en œuvre une organisation offensive capable de faire évoluer le rapport de force en sa faveur par l'occupation permanente de l'espace de jeu (écartement et étagement), face à une défense qui se replie collectivement pour défendre sa cible ou récupérer la balle.</i>	
Eléments à évaluer	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
<p>Résultats des matchs /1 pt</p> <p>S'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense avec son projet de jeu</p> <p>Sur 8 points (Dont un point sur le résultat des matchs)</p>	F = 3 pts max	F = 6 pts max	F= 8 pts max	
	G = 2 pts max	G = 4 pts max	G = 6 pts max	G = 8 pts max
	Que des défaites = 0 pt	Plus de défaites que de victoires=0.25 pt	Plus de victoires que de défaites = 0.5 pt	Que des victoires = 1 pt
	<p style="text-align: center;">Peu de techniques mobilisées</p> <p>PB : Pas de prises d'information. *<u>Dribble</u> systématique (sans raison et/ou surplace). *<u>Passé</u> impossible (prise de décision trop lente) *Préfère passer alors qu'il aurait pu tirer et/ou peu de <u>tirs</u></p> <p style="text-align: center;">Perd très souvent la balle sous la pression</p> <p>NPB : statique, aligné avec PB et DEF DEF : Ne défend pas dos au panier *Suit un adversaire partout sur le terrain *En retard, commet de très nombreuses fautes.</p>	<p style="text-align: center;">Mobilisation d'une ou deux techniques préférentielles</p> <p>PB : Peu de prise d'information *<u>Dribble</u> souvent pour traverser le terrain=> pas de solution *<u>Passé</u> à un partenaire non démarqué (prise de décision très lente) *<u>Tir</u> face à une défense en place (échecs nombreux)</p> <p style="text-align: center;">Conserve la balle mais n'est pas dangereux pour l'ADV</p> <p>NPB : dynamique, mais court dans tous les sens ou rarement démarqué, proche du DEF DEF : Dos au but *Encore des oublis en DEF H à H : souvent plusieurs autour du PB *quelques fautes car parfois en retard</p>	<p style="text-align: center;">Mobilisation efficace de plusieurs techniques</p> <p>PB : Le joueur prend l'information. *<u>Dribble</u> de débordement si difficulté pour progresser (car pas de solutions de passe) *Et/ou <u>passé</u> à un partenaire parfois démarqué *<u>Tir</u> parfois dans l'espace ouvert (quelques échecs)</p> <p style="text-align: center;">Conserve la balle sous pression et devient parfois dangereux pour l'ADV</p> <p>NPB : Tente de se démarquer, quelquefois en réussite. DEF : Se focalise sur son ADV direct. * Ferme bien l'accès à la cage *peu de fautes</p>	<p style="text-align: center;">Répertoire de techniques variées utilisé efficacement</p> <p>PB : La prise d'information et sa résultante sont rapides. Prises d'intervalle. *<u>Dribble</u> à bon escient (débordement ou pour éviter le marcher) => Danger pour adversaire. *<u>Passes</u> opportunes à des partenaires en mouvement dans l'intervalle *Nombreux <u>tirs</u> précis dans des espaces ouverts Capable de conserver la balle sous pression et devient parfois décisif pour l'ADV (amène un tir). NPB : Se démarque et utilise les espaces libres. DEF : Protège son panier *Pression constante sur l'adversaire. *Réussit quelques interceptions *Pas ou très peu de fautes</p>
<p>Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force</p> <p>Sur 4 points</p>	F = 1.5 pts max	F = 3 pts max	F= 4 pts max	
	G = 1 pts max	G = 2 pts max	G = 3 pts max	G = 4 pts max
	<p style="text-align: center;">Adaptations aléatoires au cours du jeu</p> <p>En ATT, aucune adaptation. L'équipe attaque toujours de la même manière. Les choix sont incohérents, ils induisent très souvent la perte de balle : utilisation systématique du dribble en 2c1 alors que la passe à un partenaire démarqué est possible. Le PB annule la situation favorable pour devenir une situation défavorable.</p> <p>En DEF, adaptation inexistante ou très aléatoire. L'équipe ne prend pas en compte les adversaires (placement...) L'équipe subit des actions de marque sans réagir.</p>	<p style="text-align: center;">Quelques adaptations au cours du jeu</p> <p>En ATT, quelques adaptations face à la défense adverse mais les choix sont trop lents. La situation de supériorité numérique DECLINE en situation à égalité numérique voire d'infériorité suite au retour des défenseurs. Exemple : en 2 c 1 en attaque. Le PB met du temps à passer au joueur démarqué ; le retour des défenseurs entraîne une situation de 2c2 voir 2c3.</p> <p>En DEF, l'adaptation est présente mais tardive.</p>	<p style="text-align: center;">Adaptations régulières en cours de jeu</p> <p>En ATT, l'adaptation face à la défense est réelle. Les choix sont cohérents et permettent de CONSERVER l'ascendant sur les adversaires. Exemple : situation de 2c1 amène un tir. Le PB passe ou va tout seul.</p> <p>En DEF, l'adaptation est quasi-constante. Début d'entraide entre les défenseurs. Si un défenseur est dépassé, un partenaire vient l'aider sans être pris de vitesse.</p>	<p style="text-align: center;">Adaptations permanentes en cours de jeu</p> <p>En ATT, les choix sont cohérents et permettent de CREER l'ascendant sur les adversaires. Ex : la situation de 2c2 amène un tir en position favorable grâce au dribble de débordement, à l'appel du Npde B ou à l'ajout d'un nouvel attaquant. Les choix se multiplient donc pour le PB.</p> <p>En DEF, l'adaptation est systématique, La déf laisse très peu de solutions à l'adversaire. Elle met en place plusieurs défenses (zone ou HH) selon le jeu adverse. Elle réagit au cours du jeu (suite à un but ou un temps mort).</p>

(1) Pour chacun des 2 éléments de l'AFL1, les co-évaluateurs positionnent l'élève dans un degré puis ajustent la note en fonction de la proportion des oppositions gagnées

Repères d'évaluation de l'AFL2				
* Tout au long de la séquence d'enseignement les élèves s'organisent en trinôme : joueur, entraîneur, partenaire d'entraînement.				
* Pour l'AFL2 le joueur est évalué à partir de la 3 ^e leçon sur la qualité de son échauffement et sur la prise en compte des informations fournies par l'entraîneur (éléments techniques mis en jeu) pour améliorer son niveau de jeu.				
* Lors de l'évaluation certificative, les élèves déterminent les points qu'ils souhaitent attribuer à l'AFL2 (2, 4 ou 6 points) en sachant que AFL2 + AFL3 = 8 points.				
AFL2 : Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.		AFL2 décliné dans l'APSA	<i>Connaitre, mettre en œuvre et adapter les principes d'échauffement et d'entraînement pour progresser</i>	
Choix de points	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
2 points	0.5	1	1.5	2
4 points	1	2	3	4
6 points	1.5	2.5	4.5	6
	Entraînement inadapté -Echauffement <u>aléatoire</u> -Manque de travail : souvent absent, peu d'essais, <u>analyses et régulations inexistantes.</u> Élève passif	Entraînement partiellement adapté -Echauffement <u>stéréotypé.</u> -Travail quantitatif : essais nombreux avec analyses et régulations <u>centrées sur le résultat (réussi/raté).</u> Élève actif	Entraînement adapté -Echauffement <u>adapté à l'effort.</u> -Travail quantitatif et qualitatif : essais nombreux avec <u>analyses et régulations centrées sur le résultat et les moyens utilisés.</u> Élève réfléchi	Entraînement optimisé -Echauffement <u>adapté à l'effort et à soi.</u> -Travail individualisé : essais nombreux avec <u>analyses et régulations adaptées à ses ressources (points forts/faiblesses).</u> Élève autonome

Repères d'évaluation de l'AFL3

*Tout au long de la séquence d'enseignement les élèves s'organisent en trinôme (« joueur », « entraîneur », « partenaire d'entraînement ») mais arbitrent aussi les rencontres proposées.

*Pour l'AFL3 les élèves choisissent en leçon 4 les 2 rôles dans lesquels ils souhaitent être évalués parmi :

-arbitre : encadre un match en faisant respecter les règles essentielles du handball.

-entraîneur : conseille ses partenaires pour construire des techniques efficaces et/ou son équipe pour adopter des tactiques pertinentes au regard du jeu des adversaires.

-partenaire d'entraînement : adapte ses actions aux capacités du joueur afin d'accélérer ses progrès.

*A partir de la leçon 4 les élèves sont évalués au fil de l'eau pour l'AFL3.

* Lors de l'évaluation certificative, les élèves déterminent les points qu'ils souhaitent attribués à l'AFL3 (2, 4 ou 6 points) en sachant que AFL2 + AFL3 = 8 points

AFL3	<i>Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire.</i>	AFL3 décliné dans l'activité	<i>Connaitre et faire appliquer les règles essentielles du BB (<u>ARBITRE</u>), Conseiller ses partenaires pour accélérer les apprentissages technico-tactiques (<u>ENTRAINEUR</u>), Adapter son jeu aux capacités de ses partenaires pour qu'ils progressent (<u>PARTENAIRE D'ENTRAINEMENT</u>)</i>			
Choix de points	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4		
2 points	0.5	1	1.5	2		
4 points	1	2	3	4		
6 points	1.5	2.5	4.5	6		
	Rôles subis <u>ARBITRE</u> : transmet des informations erronées : connaissance insuffisante du règlement et peu d'implication. <u>ENTRAINEUR</u> : transmet des informations erronées : n'utilise pas les critères de l'enseignant. <u>PARTENAIRE D ENTR.</u> : peu de travail dans ce rôle. Ne pense qu'à jouer, pas à aider	Rôles aléatoires <u>ARBITRE</u> : transmet des informations parfois erronées : connaissance partielle du règlement. <u>ENTRAINEUR</u> : transmet des informations parfois erronées : utilise quelques critères de l'enseignant. <u>PARTENAIRE D ENTR.</u> : de l'activité mais pas d'adaptation au niveau de jeu de son partenaire	Rôles préférentiels <u>ARBITRE</u> : transmission exacte mais irrégulière des informations : connaissance satisfaisante du règlement mais concentration fluctuante. <u>ENTRAINEUR</u> : transmission exacte mais irrégulière des informations : utilise les critères de l'enseignant pour quelques camarades. <u>PARTENAIRE D ENTR.</u> : s'adapte au niveau de jeu de quelques camarades privilégiés	Rôles au service de tous <u>ARBITRE</u> : transmission exacte et permanente des informations : connaissance complète du règlement <u>ENTRAINEUR</u> : transmission exacte et permanente des informations : utilise tous les critères de l'enseignant pour tous ses camarades. <u>PARTENAIRE D ENTR.</u> : s'adapte au niveau de jeu de tous ses partenaires d'entraînement		

L'AFL 1 s'évalue le jour du CCF.

Les AFL 2 et 3 peuvent s'évaluer le jour du CCF ou tout au long de la séquence d'apprentissage.

En noir : les incontournables du référentiel.

En rouge : les choix de l'équipe EPS

En vert : les choix de l'élève.

- AFL1 : postes au sein de l'équipe de sports collectifs, situation d'évaluation parmi celles proposées

- AFL2 ET AFL3 : La répartition des points

- AFL3 : Les rôles