

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

APSA : Basketball

Repères d'évaluation de l'AFL1 « S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force. »

Match à 5 contre 5, sur un terrain de taille officiel, opposant deux équipes dont le rapport de force est équilibré (équipes homogènes entre elles mais hétérogènes en leur sein).
 Chaque équipe dispute plusieurs rencontres de 8 minutes. Lors de chaque rencontre, chaque équipe bénéficie d'un « temps mort » d'une minute pour adapter son organisation en fonction du contexte de jeu et du score. De plus, une période de réflexion est mise en place entre deux séquences de jeu. Pour chaque rencontre, une feuille de match sera établie précisant le rôle de chaque élève (meneur, intérieur, ailier) ainsi que le type d'organisation collective privilégié (défense individuelle ou en zone...). Les équipes qui ne jouent pas ont la charge d'assurer l'arbitrage et la tenue de la table de marque.
 Les règles essentielles sont celles du Basketball. Elles sont appliquées par un arbitre.
 L'élève devra également choisir et assumer deux autres rôles (partenaire de travail, arbitre ou coach), pour permettre l'évaluation de son AFL 3.

Éléments à évaluer	Repères d'évaluation			
	Degré 1 : « Joueur passif »	Degré 2 : « Joueur intermittent »	Degré 3 : « Joueur charnière »	Degré 4 : « Joueur ressource »
	Joueur au volume de jeu et à l'impact sur son équipe très faible	Joueur impliqué quand le ballon arrive à proximité de son espace de jeu	Joueur capable de répondre à une situation rapidement et de coordonner ses actions avec ses partenaires.	Joueur capable d'anticiper et d'enchaîner des actions décisives et coordonnées avec ses partenaires.
Produire/8 S'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet de jeu	0,5 à 1,5 En attaque: Élève jouant principalement en réaction. Se contente de faire des passes, dribble peu et de façon non contrôlée, tir peu efficace et peu fréquent En défense: souvent en retard et ne défend que lorsque son adversaire est porteur de balle L'élève perd l'ensemble de ses matchs.	2 à 3,5 En attaque: NPB Joueur cherchant à se démarquer de façon stéréotypée... PB joueur qui est maîtrise quelques techniques (passe ou dribble vers l'avant) mais jouant toujours dans le même registre. Tir quant il est démarqué avec une efficacité limitée En défense : joueur concerné qui suit son adversaire direct. Capable de se placer sur une défense de zone simple. L'élève perd la majorité de ses matchs.	4 à 6 En attaque: NPB joueur se démarquant au bon moment principalement dans la direction du panier avec des démarquages simples PB joueur capable de dribbler vers le panier, réalise des passes efficaces, efficace sur des tirs proches du panier (double pas et tir à mi-distance) En défense : joueur capable de gagner des duels, transitions attaque -défense rapide L'élève gagne la majorité de ses matchs	6,5 à 8 En attaque : NPB joueur capable de se démarquer de différentes façons (changement de rythmes, directions, enroule son défenseur...) et dans différents secteurs du terrain (poste haut, poste bas, soutien....) Utilise la triple menace Capable de réaliser des passes courtes et longues. Dribble vers le panier et aussi pour temporiser... utilise les différentes formes de tir (double pas, suspension, mi-distance...) En défense: capable de défendre en zone comme en individuelle, capable de glisser et de venir en aide L'élève gagne l'ensemble de ses matchs

<p>Analyser /4</p> <p>Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force</p>	<p>0,5 à 1</p> <p>Jeu stéréotypé et principalement en réaction. Eleve subissant le rapport de force</p>	<p>1,25 à 1.75</p> <p>Un projet est identifié correspondant aux forces de l'élève mais sans capacité d'adaptation à l'adversaire.</p>	<p>2 à 3</p> <p>Capable d'adapter sa stratégie en fonction de l'adversaire sans toutefois renverser le rapport de force.</p>	<p>3,25 à 4</p> <p>Stratégie pertinente en fonction de l'adversaire et évolutive en cours de match. Identifie les moments forts et les moments faibles adaptant ainsi le rythme à la situation.</p>

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

<p align="center">Degré 1 :</p> <p align="center">Entraînement inadapté</p> <p align="center">0,5 (si sur 2) 0,5 à 1 (si sur 4) 0,5 à 1,25 (si sur 6)</p>	<p align="center">Degré 2 :</p> <p align="center">Entraînement partiellement adapté</p> <p align="center">0.75 (si sur 2) 1,25 à 1.75 (si sur 4) 1.5 à 2.75 (si sur 6)</p>	<p align="center">Degré 3 :</p> <p align="center">Entraînement adapté</p> <p align="center"><u>1 (si sur 2)</u> <u>2 à 3 (si sur 4)</u> 3 à 4,5 (si sur 6)</p>	<p align="center">Degré 4 :</p> <p align="center">Entraînement optimisé</p> <p align="center"><u>2 (si sur 2)</u> <u>3,25 à 4 (si sur 4)</u> 5 à 6 (si sur 6)</p>
<p>*S'engage peu dans les séances.</p> <p>*Rarement présent pendant le cycle.</p> <p>*Notion de projet collectif absente.</p> <p>*L'élève participe peu aux décisions de l'équipe.</p>	<p>*S'engage dans les exercices selon ses appétences.</p> <p>*Tient peu compte de son équipe.</p> <p>*L'élève a besoin d'être guidé dans ses choix d'exercices.</p>	<p>*S'engage avec régularité dans les différents exercices.</p> <p>*L'élève identifie un point fort ou un point faible pour lui-même ou son équipe, et choisit des exercices adaptés (issus de propositions de l'enseignant) pour les travailler.</p>	<p>*S'engage de manière soutenue et curieuse lors de la totalité des séances.</p> <p>*Fait preuve d'assiduité tout au long du cycle.</p> <p>*L'élève identifie plusieurs axes de progrès pour lui-même ou son équipe, choisit un exercice parmi ceux proposés par l'enseignant et sait l'adapter en fonction du contexte singulier de pratique.</p>

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.)

Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
<p>0,5 (si sur 2) 0,5 à 1 (si sur 4) 0,5 à 1,25 (si sur 6)</p> <p>*L'élève assure un des deux rôles choisis de manière inefficace et aléatoire. *Il ne contribue pas au fonctionnement du collectif. *Son implication n'est pas spontanée mais nécessite la demande de l'enseignant</p>	<p>0.75 (si sur 2) 1,25 à 1.75 (si sur 4) 1.5 à 2.75 (si sur 6)</p> <p>*L'élève assure correctement au moins un des deux rôles qu'il a choisis, mais avec hésitation et quelques erreurs. *Il participe au fonctionnement du Collectif. Les décisions ne sont pas franches...</p>	<p>1 (si sur 2) 2 à 3 (si sur 4) 3 à 4,5 (si sur 6)</p> <p>*L'élève assure les deux rôles choisis avec sérieux et efficacité. *Il favorise le fonctionnement collectif dans le respect des règles et de tous les acteurs.</p>	<p>2 (si sur 2) 3,25 à 4 (si sur 4) 5 à 6 (si sur 6)</p> <p>*L'élève assume avec efficacité plus de deux rôles. Il excelle dans les deux rôles qu'il a choisis. *Il est un acteur essentiel du fonctionnement collectif</p>
Arbitrage			
<p>Arbitrage Subi</p> <p>*Ne siffle que les sorties sans communiquer et n'utilise pas la gestuelle. *Fait respecter la règle des 5 secondes. *Siffle timidement. Placement: loin de l'action.</p>	<p>Arbitrage Connu</p> <p>*L'élève connaît et reconnaît certaines fautes (reprise de dribble, contact) de bonne foi mais commet des erreurs. *Connaît les limites du terrain et les différents repères au sol. Siffle trop vite. *Placement: parfois éloigné de l'action de jeu.</p>	<p>Arbitrage Appliqué</p> <p>Connaît les limites du terrain et les différents repères au sol. Connaît et fait appliquer la règle du contact et du marché. Hésitant parfois mais décisions juste la plupart du temps. Placement : proche de l'action.</p>	<p>Arbitrage Maîtrisé</p> <p>Maîtrise le règlement et les cas particuliers (retour en zone...) Placement : proche de l'action et communique avec les joueurs.</p>
Coaching			
<p>Le spectateur</p> <p>L'élève tient peu compte des observations demandées. Il participe peu aux décisions de l'équipe.</p>	<p>L'observateur</p> <p>L'élève observe certains éléments du jeu. Il essaie avec son ressenti de participer aux décisions sur le plan du jeu à mettre en place, pour faire basculer le rapport de force. Son analyse manque d'objectivité et de clarté.</p>	<p>Le conseiller</p> <p>L'élève analyse et conseille en donnant un avis pertinent sur les éléments du jeu qui ont permis à son équipe de prendre ou de reprendre l'avantage. L'analyse repose sur des critères observables et quantifiables.</p>	<p>Le coach</p> <p>L'élève conduit et anime les différentes phases de concertation (avant pendant et après les rencontres) avec des arguments avérés quant à l'analyse des rapports de force (statistiques points forts et points faibles). Apprécie la mise en place de ses propositions en temps réel et en tire un bilan.</p>
Partenaire de travail			
<p>L'individualiste</p> <p>Joue pour lui sans permettre à son partenaire de réaliser correctement l'exercice.</p>	<p>Le binôme</p> <p>Permet à son partenaire de réaliser l'exercice en respectant les consignes.</p>	<p>Le partenaire</p> <p>S'engage dans son rôle de partenaire d'entraînement: renvoie les ballons afin que son partenaire puisse travailler avec efficacité.</p>	<p>Le relais-professeur</p> <p>Quel que soit l'exercice, adapte le renvoi des ballons de manière à ce que son partenaire puisse travailler avec efficacité l'objectif de l'exercice. Encourage et répète les consignes données par le professeur.</p>

