

# VOIE PROFESSIONNELLE

Terminale Baccalauréat Professionnel

Champ d'apprentissage 4

**Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel pour gagner.**

Activité

**BASKETBALL 3 vs 3**

Finalité	L'EPS vise à former, par la pratique physique, sportive, artistique, un citoyen épanoui, cultivé, capable de faire des choix éclairés pour s'engager de façon régulière et autonome dans un mode de vie actif et solidaire.				
Objectifs	Développer sa motricité	S'organiser pour apprendre et savoir s'entraîner	Exercer sa responsabilité individuelle dans un engagement personnel et solidaire	Construire durablement sa santé	Accéder au patrimoine culturel
Attendus de Fin de Lycée AFL Pro	AFLP 1	AFLP 2	AFLP 3	AFLP 4	
	Réaliser des choix tactiques et stratégiques pour faire basculer le rapport de force en sa faveur et marquer le point	Mobiliser des techniques d'attaque efficaces pour se créer et exploiter des occasions de marquer.	Analyser les forces et les faiblesses en présence par l'exploitation de données objectives pour faire des choix tactiques et stratégiques adaptés à une prochaine confrontation	Respecter et faire respecter les règles partagées pour que le jeu puisse se dérouler sereinement ; assumer plusieurs rôles sociaux pour permettre le bon déroulement du jeu	
Déclinaison des AFLP dans l'APSA	Créer et exploiter des espaces libres et des décalages par des enchaînements de passes et des fixations en dribbles utilisant le couloir central et les couloirs latéraux.	PDB : Faire le choix entre je passe, j'avance, je tir.  NPB : Se démarquer en priorité vers la cible en exploitant le couloir de jeu direct.	Utiliser pendant le match un outil permettant de relever des indicateurs (tactiques et techniques) sur le jeu (de sa propre équipe et de celle de son adversaire) afin de conseiller (durant le temps mort) l'équipe de son club dans la recherche du gain du match.	Auto-arbitrer et co-arbitrer en assurant, dans le respect des règles, la continuité du jeu par des annonces claires et précises relatives aux trois règles de jeu (pas de contact / pas de marché / pas de reprise de dribble).  Accepter le résultat de la rencontre.	

**Forme de pratique  
porteuse des  
contenus  
d'enseignement  
prioritaires**

Matches en 3 contre 3 sur demi-terrain de 12,5 mètres par 15 mètres opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré.  
 Dans un fonctionnement en club au sein duquel nous trouvons deux équipes pour chacun d'eux.  
 L'équipe A du club 1 rencontre l'équipe A du club 2.  
 Pendant ce temps, les membres de l'équipes B sont chargés d'observer l'équipe A.  
 Lors de chaque rencontre, chaque équipe peut bénéficier d'un « temps mort » de 1min30 pour adapter son organisation en fonction du contexte de jeu et du score.  
 A la fin de la rencontre, un temps de concertation est dédié aux joueurs d'une même équipe afin d'ajuster leur organisation individuelle et collective en vue du prochain match.  
 Chaque équipe dispute au moins deux rencontres d'une durée de 5 minutes.

Les règles essentielles sont les suivantes : pas de contact / pas de marché / pas de reprise de dribble.  
 Les points : utilisation du « score parlant »  
 Planche = 1 point  
 Arceau = 10 points  
 Panier = 100 points

Connaissances	Capacités	Attitudes
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Connaître le vocabulaire spécifique, les règles essentielles, les principes d'efficacité techniques et tactiques, ses points forts et ses points faibles.</li> <li>- La relation entre ses caractéristiques et son rôle au sein du collectif.</li> <li>- Identifier les points forts et faibles de son équipe et de l'équipe adverse</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Planifier et réaliser une préparation à l'effort individuelle et collective.</li> <li>- Créer et exploiter des espaces libres par des enchaînements de passes et des fixations utilisant le couloir central et les couloirs latéraux.</li> <li>- S'orienter face à la cible et conserver le ballon sous la pression adverse.</li> <li>- Réaliser des choix de tirs adaptés au regard de la situation et de ses caractéristiques techniques.</li> <li>- Se démarquer en priorité vers la cible en exploitant le couloir de jeu direct</li> <li>- Se concerter pour choisir une organisation adaptée aux caractéristiques de son équipe et à celle de son adversaire.</li> <li>- Observer une séquence de jeu à l'aide de critères objectifs liés à l'efficacité collective.</li> <li>- Auto-arbitrer une rencontre à plusieurs avec partage des règles</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lors d'un temps mort prendre l'initiative de proposer un changement d'organisation tactique.</li> <li>- Maintenir son engagement dans le respect du règlement.</li> <li>- Tenir compte des conseils de ses partenaires et des observateurs.</li> <li>- Encourager et conseiller ses partenaires, être solidaire.</li> </ul>
<p><b>Contribution aux parcours éducatifs</b></p>	<p><b>Parcours citoyen</b> : Agir de manière solidaire et s'entraider pour atteindre un objectif commun.  <b>Parcours éducatif de santé</b> : Savoir s'entraîner / S'engager lucidement dans la pratique.  <b>Parcours d'éducation artistique et culturelle</b> : Accéder à une pratique sociale en vogue. Construire un regard critique sur cette activité.  <b>Parcours avenir</b> : apprendre à faire des choix personnels adaptés à ses besoins et ses capacités.</p>	

## Principe d'évaluation

**Les Attendues de Fin de Lycée Professionnel 1 et 2 (AFLP1 et 2)** s'évaluent le jour du Contrôle en Cours de Formation (CCF). Elles sont notées sur 12 points en observant la construction et la maîtrise de la motricité spécifique à l'activité en lien avec l'organisation collective en attaque + gain des rencontres (AFL1 pour 7 pts) et en situant l'élève parmi 4 degrés d'acquisition dans la maîtrise des rôles de porteur et non porteur de balle AFL2 pour 5 pts)

**Les AFLP 3 et ALFP 4** s'évaluent au fil de la séquence d'enseignement. L'évaluation est finalisée le jour de l'épreuve, en référence aux repères nationaux. Ils sont notés sur 8 points. La répartition des 8 points est au choix de l'élève (avec un minimum de 2 points pour chacun des AFL). Trois choix sont possibles : 4-4 / 6-2 / 2-6. La répartition choisie doit être annoncée par l'élève avant le début de l'épreuve, et ne peut plus être modifiée après le début de l'épreuve.

- Pour l'AFLP4, l'élève est évalué dans deux rôles qu'il a choisi en début de séquence
- Pour l'AFLP3, l'équipe tiendra un carnet d'entraînement pour avoir un suivi des observations lors des différentes séances

### Choix possibles pour les élèves:

1. AFPL3 et AFLP4 : le poids relatif dans l'évaluation (4-4 / 6-2 / 2-6)
2. AFLP4 : le choix des 2 rôles

# Repères d'évaluation

AFLP 1 : « Réaliser des choix tactiques et stratégiques pour faire basculer le rapport de force en sa faveur et marquer le point »

Indicateurs	Degré 1 Maîtrise insuffisante				Degré 2 Maîtrise Fragile				Degré 3 Maîtrise Satisfaisante			Degré 4 Très bonne Maîtrise			
	Créer et exploiter des espaces libres et des décalages par des enchaînements de passes et des fixations en dribbles	<p>Projet de jeu minimaliste positionné sur des actions individuelles ou des phrases génériques du type « il faut s'écarter ».</p> <p>Organisation offensive repérable identique sans exploitation du rapport de force.</p> <p>Utilisation dominante du couloir de jeu direct.</p>				<p>Projet de jeu articulé vers le jeu rapide et la défense individuelle à positionner ou repositionner.</p> <p><b>Le rapport de force est exploité quand il est favorable.</b></p> <p>Les joueurs jouent dans le dos de la défense avant son replis (seul ou à deux)</p>				<p>Projet de jeu positionné sur des enchaînements d'actions pour perturber la défense comme le passe-et-va ou la contre-attaque collective.</p> <p><b>Exploite le rapport de force quand il est équilibré ou favorable</b></p> <p>Mises en danger de l'adversaire : organisation offensive liée à des enchaînements d'actions privilégiant l'utilisation alternative des couloirs latéraux et du couloir central.</p>			<p>Projet de jeu qui attribue des rôles, des ajustements offensifs et défensifs en lien avec une stratégie adaptée à la contrainte de l'équipe adverse.</p> <p><b>Fait basculer le rapport de force en sa faveur qu'il soit équilibré ou défavorable</b></p> <p>Organisation créatrice d'incertitudes par combinaisons d'actions de plusieurs joueurs (jeu à 3 par exemple). Echanges décisifs qui créent le danger.</p> <p>Continuité du jeu assurée par une distribution de rôles adaptée, un placement replacement des équipiers.</p>		
Points /7	0	0,5	1	1,5	2	2,5	3	3,5	4	4,5	5	5,75	6	6,5	7
Gain des rencontres	0 victoire	1 victoire	2 victoires	3 victoires	0 victoire	1 victoire	2 victoires	3 victoires	0 victoire	1 victoire	2 victoires	3 victoires	0 victoire	1 victoire	2 victoires

**AFLP 2 : «Mobiliser des techniques d'attaque efficaces pour se créer et exploiter des occasions de marquer. »**

Indicateurs	Degré 1 Maîtrise insuffisante				Degré 2 Maîtrise Fragile				Degré 3 Maîtrise Satisfaisante				Degré 4 Très bonne Maîtrise			
	Rôle de PdB / NPB	<p><b>PB</b> : dribble ou passe en avant sans analyser la pression, déclenche des tirs souvent en position peu favorable.</p> <p><b>NPB</b> : se rend disponible dans un espace proche avant (reste dans le couloir de jeu direct)</p>				<p><b>PB</b> : dribble avant de regarder le positionnement de ses partenaires et va au tir ou dribble s'arrête puis passe par nécessité.</p> <p><b>NPB</b> : se démarque sans appeler dans des zones préférentielles vers l'avant ou sur le côté.</p>				<p><b>PB</b> : regarde avant de dribbler, sait aussi recevoir la balle en mouvement et cherche des tirs opportuns</p> <p><b>NPB</b> : se démarque dans des espaces variés autour du PB avec une capacité à se démarquer en attaque placée et en contre-attaque.</p>				<p><b>PB</b> : crée le plus souvent un danger pour favoriser une rupture (gagne des duels, efficacité des tirs à l'extérieur et/ ou à l'intérieur, passe décisive à un partenaire placé favorablement).</p> <p><b>NPB</b> : crée des espaces libres et des opportunités dans l'organisation offensive.</p>		
Points /5	0	0,5	1	1,5	2	2,25	2,5	2,75	3	3,25	3,5	4	4,25	4,5	4,75	5
Gain des rencontres	0 victoire	1 victoire	2 victoires	3 victoires	0 victoire	1 victoire	2 victoires	3 victoires	0 victoire	1 victoire	2 victoires	3 victoires	0 victoire	1 victoire	2 victoires	3 victoires

**AFLP 3 : Analyser les forces et les faiblesses en présence par l'exploitation de données objectives pour faire des choix tactiques et stratégiques adaptés à une prochaine confrontation**

Indicateurs	Degré 1 Maîtrise insuffisante		Degré 2 Maîtrise Fragile		Degré 3 Maîtrise Satisfaisante		Degré 4 Très bonne Maîtrise	
		Fiche d'observation rempli superficiellement et/ou informations relevés incorrectes		Fiche d'observation incomplète et/ou informations peu pertinentes.		Fiche d'observation pertinente et exploitable pour l'équipe.		Fiche d'observation pertinente et exploitable pour l'équipe même dans les phases difficilement lisibles. + Choix éclairé des observables en fonction des projets de jeu.
Choix 1 (4-4)	0.5		1 - 1.5		2 - 3		3.5 - 4	
Choix 2 (6-2)	0.5		1 - 2.5		3 - 4.5		5 - 6	
Choix 3 (2-6)	0.5		1		1.5		2	

**AFLP 4 : Coopérer et assurer les rôles sociaux pour aider au progrès individuel dans des conditions de sécurité**  
**L'élève choisit 2 rôles parmi Coach, partenaire d'entraînement et observateur.**

<b>Indicateurs</b>	<b>Degré 1 Maîtrise insuffisante</b>	<b>Degré 2 Maîtrise Fragile</b>	<b>Degré 3 Maîtrise Satisfaisante</b>	<b>Degré 4 Très bonne Maîtrise</b>
<b>COACH</b>	Peu attentif à la prestation de son binôme	Attentif à la prestation de son binôme, l'encourage et apporte des conseils simples	Attentif à la prestation de son binôme, encourage de façon constructive et apporte des conseils pertinents	Attentif à la prestation de son binôme, encourage de façon constructive et apporte des conseils pertinents à différents moments de l'entraînement
<b>PARTENAIRE</b>	Ne participe pas aux choix de l'équipe, peut créer une dynamique négative au sein du collectif, pas de travail collaboratif dans l'entraînement.	Subit les choix de l'équipe mais tente de les respecter, n'est pas un frein au fonctionnement de l'équipe	Participe aux choix collectifs et crée une dynamique positive d'entraînement	Elément essentiel de la dynamique de l'équipe dans ses choix et son entraînement
<b>OBSERVATEUR</b>	Peu attentif au jeu, les données relevées sont fausses, parcellaires ou inexploitable	Concentré sur sa tâche, les indicateurs simples (quantitatifs) sont relevés de manière fiable	Concentré, recueille des données quantitatives et qualitatives de manière fiable	Comprend et analyse les données recueillies et propose des axes d'adaptation techniques et tactiques simples pertinent
<b>Choix 1 (4-4)</b>	0.5	1 - 1.5	2 - 3	3.5 - 4
<b>Choix 2 (6-2)</b>	0.5	1	1.5	2
<b>Choix 3 (2-6)</b>	0.5	1 - 2.5	3 - 4.5	5 - 6