

Champs d'apprentissage n°1

APSA	BASKET BALL
------	-------------

Principe d'évaluation :

Deux moments d'évaluations sont prévus :

- Les AFLP 1 et 2 sont évalués sur une situation en fin de séquence sur 12 points.
- Les deux AFLP évalués au titre des ALFP 3 et 4 sont retenus par l'enseignant parmi les 4 possibles selon le champ d'apprentissage. Ils sont évalués au fil de la séquence sur 8 points.

Modalités :

- AFLP 4 retenu par l'enseignant : Assumer des rôles sociaux pour organiser une épreuve de production de performance, un concours.
- AFLP 3 retenu par l'enseignant Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire
- En fin de formation, le candidat choisit de répartir les 8 points entre les deux AFLP retenus avant la situation d'évaluation (avec un minimum de 2 points pour un AFLP).
- Trois choix sont possibles : 4-4 / 6-2 / 2-6. La répartition choisie doit être annoncée par l'élève au cours des premières séances de la séquence, avant la situation d'évaluation.

- Les élèves sont par équipes de 4 avec 1 remplaçant possible. Ils effectuent un tournoi contre d'autres équipes de niveau similaire. Les rencontres se déroulent en match de 2x4 minutes.
- Lors des matchs les élèves ont un temps de concertation à la mi-temps plus la possibilité d'un temps mort par mi-temps.
- Les règles essentielles sont celles du basket-ball 5c5.
- L'activité peut avoir lieu sur le plateau sportif et dans le gymnase du lycée ou à la salle omnisports. Les matchs se jouent avec des ballon TAILLE 6.
- Lors du tournoi des poules de 3 ou 4 équipes sont organisées avec un scoreur et une feuille de rencontre. Quand une équipe ne joue pas elle peut soit observer, soit arbitrer.
- En fonction du niveau de classe les élèves auront ou pas à produire les grilles d'observation des équipes adverses et les feuilles de match (équipes, scores, horaires, classement et remarques éventuelles).
- Les élèves pourront noter les règles spécifiques de l'activité et les termes technicotactiques dans leur cahier d'entraînement.
- Au cours de la rencontre l'équipe peut demander un temps mort de 1 min pour changer de stratégie de jeu.

AFLP évalués	Repères d'évaluation			
	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
AFLP1 : Identifier le déséquilibre adverse et en profiter pour produire rapidement l'action décisive choisie et marquer le point.	<ul style="list-style-type: none"> Maitrise aléatoire du ballon, pas de tir. Faible intensité dans les déplacements Problème d'identification des rôles attaquant/défenseur 	<ul style="list-style-type: none"> Seul le jeu de passe (lancé/attrapé) est maîtrisé en situation favorable, tirs forcés Peu de déplacement sans ballon en attaque Se place entre l'adversaire et le panier en défense 	<ul style="list-style-type: none"> Les passes sont précises, le dribble est utilisé en situation favorable, tirs pertinents mais peu efficaces Apparition du jeu en passe et va et de démarquage simple Se place entre l'adversaire et le panier tout en coupant la ligne de passe 	<ul style="list-style-type: none"> Les passes sont décisives, le dribble permet d'éliminer et de faire la différence, les tirs sont efficaces et en situation optimale Plusieurs démarquages sont utilisés, les écrans et le jeu placé apparaissent Communication en défense avec aide et rotation défensive
Note sur 7 points	<p>Gains des matchs</p> <p>0 point ----- 1 point</p>	<p>Gains des matchs</p> <p>1,5 point ----- 3 points</p>	<p>Gains des matchs</p> <p>3,5 points ----- 5 points</p>	<p>Gains des matchs</p> <p>5,5 points ----- 7 points</p>
AFLP 2 : Utiliser des techniques et des tactiques d'attaque adaptées pour favoriser des occasions de marquer et mobiliser des moyens de défense pour s'opposer	<ul style="list-style-type: none"> Le système de jeu en place ne permet ni d'exploiter un point fort, ni de d'exploiter un point faible de l'adversaire 	<ul style="list-style-type: none"> L'équipe est capable de s'adapter au jeu adverse et de le bloqué dans son système offensif en les empêchant de jouer sur leurs points forts 	<ul style="list-style-type: none"> L'équipe est capable d'adapter son jeu d'attaque en fonction des contraintes imposées par l'équipe adverse en défense 	<ul style="list-style-type: none"> L'équipe est capable d'adapter son jeu en attaque (placée/jeu rapide) et défense (tout terrain/demi-terrain)
Note sur 5 points	0 point ----- 0.5 point	1 point ----- 2 points	2,5 points ----- 4 points	4,5 points ----- 5 points
2 AFLP choisis parmi les AFLP 3, 4, 5 et 6	Repères d'évaluation			
	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
AFLP 3 : Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire	<ul style="list-style-type: none"> S'engage peu ou pas dans les séances. 	<ul style="list-style-type: none"> S'engage dans les exercices selon ses envies et son niveau d'implication. 	<ul style="list-style-type: none"> S'engage avec régularité dans les différents exercices, cherche à faire 	<ul style="list-style-type: none"> S'engage de manière soutenue lors de la totalité des séances, cherche à progresser et se montre force de proposition.
AFL 4 : Terminer la rencontre et accepter la défaite ou la victoire dans le respect de l'adversaire ; intégrer les règles et s'impliquer dans les rôles sociaux pour permettre le bon déroulement du jeu. Arbitrer /Esprit sportif	<ul style="list-style-type: none"> -Arbitres ou marqueurs non fiables avec beaucoup d'erreurs. Les différentes fiches et scores ne sont pas justes. -Peu attentif au déroulement des matchs 	<ul style="list-style-type: none"> -Arbitres hésitants. Marqueurs : Les fiches score sont remplies mais le relevé n'est pas précis. Quelques décalages de score. -Attentif au match de son équipe, l'encourage et le motive 	<ul style="list-style-type: none"> -Arbitres fiables. Marqueurs : Les fiches scores sont renseignées sans erreur. Quand une erreur est constatée, ils se corrigent rapidement. -Attentif au match de son équipe, l'encourage et donne des consignes ponctuelles pendant la rencontre (« attention derrière toi », « tire », « passe-lui la balle ») 	<ul style="list-style-type: none"> -Arbitres efficaces, contrôlent le match. Marqueurs : Les fiches de score sont remplies correctement et sans aucune erreur, en synchro. Ils sont garants du bon déroulement. -Attentif au match de son équipe, apporte des conseils pertinents au cours de la rencontre et lors des périodes de coaching. Exploite avec pertinence les temps morts.
/2 pts	0 - 0.5	1	1.5	2
/4 pts	0 - 0.5	1.5	2.5	4

Points AFLP 3 et 4 en fonction du choix des élèves	/6 pts	0 - 0.5	2	4	6
--	--------	---------	---	---	---