

| | | | |
|--|---|---------------|---|
| Champ d'Apprentissage 4: Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel pour gagner. | Repères d'évaluation: S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force. | BASKET | Principe d'élaboration de l'épreuve: Match de 8 minutes en 4 contre 4 avec une mi-temps afin d'analyser le rapport de force et d'adapter son jeu aux adversaires. Au moins 3 matchs joués face à au moins deux équipes différentes. Croisement du niveau de performance et de l'efficacité technique et tactique. |
|--|---|---------------|---|

| | | Repères d'évaluation | | | |
|-------------|--|---|--|--|---|
| | | Degré 1 : 1,5 Pts | Degré 2 : 3pts | Degré 3 : 4,5pts | Degré 4 : 6pts |
| AFL1 | Éléments à évaluer : S'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet de jeu. N /6 | PB : Touche peu de ballon tire peu ou pas, beaucoup de perte de balle, de marcher et de reprise. /0,5 NPB : Ne se démarque pas et ne propose pas de solution au PB. /0,5 DEF : Passif et en retard. Défend essentiellement sur le PB et commet des fautes. /0,5 | PB : Fait les mauvais choix entre dribble et passe, Les passes courtes sont maîtrisées. Perte de balle régulière. /0,5 NPB : Se démarque peu les solutions proposées au PB sont non pertinentes. /0,5 DEF : Actif mais en retard. Défense essentiellement sur le PB non efficace. /0,5 | PB : Avance pour fixer et décaler un partenaire. Passe avec précision. Adapte sa passe (directe, à rebond...). Utilise le pied de pivot. Conserve la balle sous la pression de l'adversaire. /1,5 NPB : Appui ou soutien. Occupe les espaces libres. Appels orientés en mouvement. Occupation des zones favorables de tirs. /1,5 DEF : Choisit un rôle défensif selon sa proximité du lieu de perte en coordination avec les autres partenaires. Va aux rebonds défensifs. /1,5 points | PB : Passe décisive à un partenaire placé favorablement. Fixe et passe. Tirs de différents angles et longueurs. Déborde et dribble, gagne ses duels. Efficacité des tirs à l'extérieur et à l'intérieur. /2 NPB : Créer des espaces libres (écran pour tir ou pénétration du porteur, aide coté ballon et démarqué à l'opposé du ballon). Rebonds offensifs. Utiliser les couloirs de jeu indirect (étagement et écartement du jeu). /2 DEF : Anticipe pour intercepter, harcèle, dissuade, va au rebond. Articule ses actions avec ses partenaires /2 |
| | /12 | Faire des choix d'organisation collective au regard de l'analyse du rapport de force. N /6 | ATT : Pas d'organisation. Les joueurs se gênent. Les progressions individuelles prédominent. Atteinte de la cible aléatoire /0,5 DEF : Pas d'organisation. Progression adverse gênée par des interpositions individuelles ou une défense en nombre sur le PB /0,5 Matches perdus avec un rapport de force en défaveur de l'équipe /0,5 | ATT : Organisation privilégiant la montée de balle rapide. Utilisation dominante du couloir de jeu direct. Pas d'adaptation à l'équipe adverse. Jeu à 2 en relais rapide. /1 DEF : Organisation défensive désordonnée, individuelle, sans adaptation à l'équipe adverse (on défend selon son envie) /1 Matches majoritairement perdus avec un rapport de force égale entre les deux équipes /1 | ATT : Utilisation alternative des couloirs latéraux et du couloir central. Organisation autour des espaces clés (fer à cheval). Utilisation de passe et va. Echanges qui créent le déséquilibre. /1,5 DEF : Défense organisée et étagée. Répartition entre harceleur et récupérateur, intercepteur en repli. /1,5 Matches majoritairement gagnés mais en ayant un rapport de force égale entre les deux équipes. /1,5 |

| | | | | | |
|---|---|--|--|---|--|
| AFL 2 | S'entraîner individuellement et collectivement pour réaliser une performance | | Entre 2, 4 et 6 points (AFL 2 + AFL 3 = 8) | A annoncer en début d'épreuve et de cycle sans possibilité de changer | Repères d'évaluation : Se préparer et s'entraîner individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel. |
| | Degré 1 (0,5 ou 1 ou 1,5) | Degré 2 (1 ou 2 ou 3) | Degré 3 (1,5 ou 3 ou 4,5) | Degré 4 (2 ou 4 ou 6) | |
| Entraînement inadapté : Échauffement mal réalisé et inefficace. Faible engagement Dans les phases de répétition nécessaires à la stabilisation des apprentissages. L'élève ne fait aucun choix d'exercice. | Entraînement partiellement adapté : Échauffement réalisé partiellement. Engagement régulier dans les phases de Répétition nécessaire à la stabilisation des apprentissages. L'élève a besoin d'être guidé dans ses choix d'exercices. | Entraînement adapté : Échauffement correctement réalisé mais avec quelques oublis. Engagement régulier dans les différents exercices. L'élève identifie un point fort ou un point faible pour lui-même ou son équipe et choisit des exercices adaptés pour les travailler. | Entraînement optimisé : Échauffement complet et efficace. Engagement régulier dans les différents exercices. L'élève identifie plusieurs axes de progrès pour lui-même ou son équipe, et choisit et ordonne des exercices adaptés pour les travailler. | | |

| | | | | | |
|--|---|---|--|--|--|
| AFL 3 | Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif, solidaire. | | Entre 2, 4 et 6 points (AFL 2 + AFL 3 = 8) | Choix possibles : Partenaire d'entraînement/ Partenaire d'épreuve / Arbitre / coach observateur | Repères d'évaluation : Choisir et assumer les rôles qui permettent un Fonctionnement collectif solidaire |
| | Degré 1 (0,5 ou 1 ou 1,5) | Degré 2 (1 ou 2 ou 3) | Degré 3 (1,5 ou 3 ou 4,5) | Degré 4 (2 ou 4 ou 6) | |
| | Assure correctement au moins 1 des 2 rôles mais avec des erreurs et des hésitations | Assure les 2 rôles correctement | Assure les 2 rôles avec efficacité | | |
| ARBITRE | Dépassé par les événements sifflet inaudible, influençable et hésitant, loin de l'action. | Connaît les règles de bases mais ne les applique pas toujours, se déplace peu gestuelle mal maîtrisée | Arbitre juste Arbitre : connaît les règles principales et les fait appliquer ainsi que les gestes ; suit le jeu en se déplaçant | Arbitre : Vigilant, peu d'erreurs avec gestuelle spécifique et explique ce qu'il siffle, se déplace en fonction du jeu | |
| OBSERVATEUR | Observateur peu concentré | Observations incomplètes | Observations utiles : données quantitatives et qualitatives | Recueil des données fiables + analyse pertinente pour choisir une stratégie adaptée | |
| COACH | Peu concerné, pas de changement de joueur, est spectateur | Encourage et apporte des conseils simples, effectue quelques changements | Attentif au match, encourage et conseils adaptés mise en place de stratégie Changements en fonction de la fatigue des joueurs | Attentif au match, encourage et conseils pertinents mise en place de stratégie efficaces changement en fonction des besoins de l'équipe et rapport de force | |
| GESTIONNAIRE MATCHS ET TOURNOIS | Prend en charge le matériel. Peu concerné. Gestion inefficace d'une poule ou d'un tournoi. Feuille de classement peu fiable | Prend en charge le matériel. Appliqué, mais brouillon dans la gestion des matchs. Remplit correctement une feuille de classement. | Vient chercher le matériel. Elève investi. Organise les matchs ou le tournoi. Gère le classement. | Vient chercher le matériel. Elève investi. Organise et anime les matchs, le tournoi. Gère les temps de repos, Récupère les fiches des matchs, observateurs et arbitres. Gère le classement | |