

LPO Touchard – Washington RNE: 0720033v

Le Mans

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.

CA 4 **FOOTBALL**

Principe d'élaboration de l'épreuve :

Plusieurs oppositions avec des rapports de force équilibrés, au moins 3 matchs joués face à au moins deux équipes différentes.

Croisement du niveau de performance et de l'efficacité technique et tactique.

Croiscinent di	a myeuu de perr	Repères d'évaluation					
	Eléments à	Degré 1 Degré 2 Degré 3 Degré 4					
	évaluer :	(entre 1 et 2)	(entre 3 et 4)	(entre 5 et 6)	(entre 7 et 8)		
			(1)	(Utilisation efficace		
	S'engager et	Peu de	Utilisation	Utilisation	d'une variété de		
	réaliser	techniques	efficace d'une	efficace de	techniques efficaces		
	des actions	maitrisées.	ou deux	plusieurs	d'attaque et/ou de		
AFL1	techniques	Faible efficacité	techniques	techniques	défense.		
ALLI	d'attaque et	des techniques	préférentielles.	d'attaque ou de	Création et		
	de défense	d'attaque.		défense.	exploitation		
110	en relation	•	Exploitation		d'occasions de		
/12	avec	Passivité face à	de quelques	Création et	marque nombreuses		
Postes	son projet de	l'attaque	occasions de	exploitation	et diversifiées.		
Situation	jeu.	adverse.	marque.	d'occasions de	Opposition		
Ev			·	marque.	systématique et		
			Mise en place		neutralisation de		
			d'une défense	Efficacité	l'attaque adverse /		
	N/8		dont	défensive avec	Renversements		
	•		l'efficacité est	quelques	réguliers du rapport		
			limitée.	renversements du	de force.		
				rapport de force.			
		Aucun match	1 match	2 ou 3 matchs	Tous les matchs		
		gagné	gagné	gagnés	gagnés		
		Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4		
		(/1)	(/ 2)	(/3)	(/4)		
	Faire des	Adaptations	Quelques	Adaptations	Adoptotions		
	choix	aléatoires au	adaptations en cours de	régulières en	Adaptations		
	au regard	cours du jeu. Non prise en	jeu.	cours de jeu. Projet pertinent	permanentes en cours de jeu.		
	de l'analyse	compte des	Projet	prenant en	cours de jeu.		
	du	forces et/ou	sommaire	compte les	Projet pertinent		
	rapport de	faiblesses en	prenant en	principales forces	prenant en compte		
	force.	présence	compte les	et/ou les	les forces et les		
		Peu de	forces et/ou	faiblesses en	faiblesses en		
		projection sur	les faiblesses	présence Choix	présence		
		la période	les plus	stratégiques	Plusieurs		
	N / 4	d'opposition à	saillantes	efficaces pour la	alternatives de choix		
	14/7	venir.	Projection sur	période	stratégiques pour la		
			la période	d'opposition à	période d'opposition		
			d'opposition à	venir.	à venir.		

Pour chacun des deux 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.

venir.

(Tout l'empan de la notation du degré d'acquisition n'est systématiquement exploité).

La répartition choisie doit être annoncée par l'élève avant le début de l'épreuve et ne peut être plus être modifiée. (Choix entre 2-6, 4-4 ou 6-2).

(Choix entre 2-6, 4-4 ou 6-2).							
AFL2 S'entraîner individuellement et collectivement pour réaliser une performance.	Entre 2, 4 et 6 (et AFL2 + AFL3 = 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	Degré 2	Degré 3	Degré 4				
(0,5 ou 1 ou 1,5) Entraînement inadapté :	(1 ou 2 ou 3) Entraînement partiellement adapté:	(1,5 ou 3 ou 4,5) Entraînement adapté : Engagement régulier	(2 ou 4 ou 6) Entraînement optimisé: Engagement régulier dans				
Faible engagement Dans les phases de répétition nécessaires à la stabilisation des apprentissages.	Engagement régulier dans les phases de répétition nécessaires à la stabilisation des apprentissages.	dans les différents exercices. L'élève identifie un point fort ou un point faible pour lui même ou	les différents exercices. L'élève identifie plusieurs axes de progrès pour luimême ou son équipe, et choisit et ordonne des				
	L'élève a besoin d'être guidé dans ses choix d'exercices.	son équipe et choisit des exercices adaptés pour les travailler.	exercices adaptés pour les travailler.				
A TOTAL O		Choix possibles :	Repères d'évaluation :				
AFL3 Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif, solidaire.	Entre 2, 4 et 6 (et AFL2 + AFL3 = 8)	Partenaire d'entraînement Partenaire d'épreuve Arbitre coach observateur	Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire				

AFL3 Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif, solidaire.	Entre 2, 4 et 6 (et AFL2 + AFL3 = 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)
L'élève assure un des deux rôles choisis de manière inefficace et aléatoire. Il ne contribue pas au fonctionnement du collectif.	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.	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.	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.
Peu de participation dans les différents rôles, se contente de jouer et participer au jeu.	Participe au jeu et en tant que partenaire d'épreuve mais ne s'investit pas dans des rôles connexes.	Participe au jeu, dans les entraînements et l'épreuve et assure deux rôles connexes tels l'arbitrage et l'observation.	Il participe à l'ensemble des tâches et rôles de façon continue sur l'ensemble de la séquence.