

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.

Principe d'élaboration de l'épreuve:

Match de 8 minutes en 5 contre 5 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 : 2pts	Degré 3 : 4,5pts	Degré 4 : 6pts
AFL1 /12	Éléments à évaluer : S'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet de jeu. N /6	PdD : Touche peu de disque marque peu ou pas, beaucoup de perte de disque et de fautes. /0,5 NPdD : Ne se démarque pas et ne propose pas de solution au PdD. /0,5 DEF : Passif et en retard. Défend essentiellement sur le PdD et commet des fautes. /0,5	PdD : Maîtrise des passes courtes essentiellement en revers. Choix des passes non pertinent. Utilisation du pied de pivot non efficace. /1 NPdD : Se démarque mais ne propose pas de solution pertinente au PdD. /1 DEF : Actif mais en retard. Défend essentiellement sur le PdD et commet des fautes. /1	PdD : Passe avec précision pas toujours décisives. Utilise le pied de pivot pour s'écarter du défenseur. /1,5 NPdD : Appui ou soutien. Occupe les espaces libres. Appels orientés en mouvement. /1,5 DEF : Choisit un rôle défensif selon sa proximité du lieu de perte en coordination avec les autres partenaires. /1,5	PdD : Passe décisive en coup droit et en revers à un partenaire placé favorablement. Passes variées. Utilisation du pied de pivot efficace. Fait des choix pertinents en fonction de la situation. Ne commet pas de faute. /2 NPdD : Créer des espaces libres. Utiliser les couloirs de jeu indirect (étagement et écartement du jeu). /2 DEF : Anticipe pour intercepter, harcèle, dissuade. Articule ses actions avec ses partenaires /2
	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. Atteinte de la cible rare. Perte de disque dû à des passes ratées. /0,5 DEF : Pas d'organisation. Les joueurs sont centrés sur le PdD et ne gênent pas la progression adverse. /0,5	ATT : Organisation privilégiant la montée de disque rapide. Utilisation dominante du couloir de jeu direct. Pas d'adaptation à l'équipe adverse. /1 DEF : Organisation défensive désordonnée, individuelle, sans adaptation à l'équipe adverse (on défend selon son envie) /1	ATT : Utilisation alternative des couloirs latéraux et du couloir central. Utilisation de passe et va. Échanges qui créent le déséquilibre. /1,5 DEF : Défense organisée et étagée. Répartition entre harceleur et récupérateur, intercepteur en repli. /1,5	ATT : Réactivité collective au problème posé par l'équipe adverse. Combinaisons d'actions de plusieurs joueurs. Placement étagé et écarté des joueurs. /2 DEF : Capable d'évoluer en fonction du contexte du jeu et du score. L'équipe en défense reste structurée. Entraide efficace. /2
		Degré 1 : 1,5pts Matches perdus avec un rapport de force en défaveur de l'équipe /0,5	Degré 2 : 3pts Matches majoritairement perdus avec un rapport de force égale entre les deux équipes /1	Degré 3 : 4,5pts Matches majoritairement gagnés mais en ayant un rapport de force égale entre les deux équipes. /1,5	Degré 4 : 6pts Matches tous gagnés avec le rapport de force en faveur de l'équipe. /2

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 1,5pts)	Degré 2 (1 ou 2 ou 3pts)	Degré 3 (1,5 ou 3 ou 4,5pts)	Degré 4 (2 ou 4 ou 6pts)
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 oublies. 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.

L'AFL2 et l'AFL3 s'évaluent au fil de la séquence d'enseignement. 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).

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 1,5pts)	Degré 2 (1 ou 2 ou 3pts)	Degré 3 (1,5 ou 3 ou 4,5pts)	Degré 4 (2 ou 4 ou 6pts)
		Assure correctement au moins 1 des 2 rôles mais avec des erreurs	Assure les 2 rôles correctement	Assure les 2 rôles avec efficacité
ARBITRE (Auto-arbitrage / Fairplay)	N'annonce aucunes fautes. N'arrête pas le jeu. Ne connais pas les règles 0,25/0,5/0,75 N'accepte pas les décisions du groupe, conteste sans arrêt, discussion impossible. 0,25/0,5/0,75	Annonce les fautes avec hésitation et quelques erreurs sans être audible par tous. Connaît les règles. 0,5/1/1,5 A du mal à accepter les décisions d'arbitrage conteste régulièrement la discussion est possible mais difficile. 0,5/1/1,5	Annonce les fautes de manière audibles mais avec quelques erreurs. Sait faire arrêter le jeu. 0,75/1,5/2,25 Accepte les décisions d'arbitrage, la discussion est possible. 0,75/1,5/2,25	Annonce les fautes de manière audible et efficace, sait se faire entendre et arrête le jeu. Ne commet pas d'erreur dans les règles. 1/2/3 Accepte les décisions d'arbitrage la discussion est possible et constructive. 1/2/3
OBSERVATEUR	Observateur peu concentré	Observations incomplètes	Observations utiles : données quantitatives et qualitatives	Recueille 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 stratégies. 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 de tournoi, observateurs et arbitre. Gère le classement