

Etablissement : LYCEE V HAVEL BEGLES

Éléments de contexte et choix réalisés par l'équipe pédagogique :

Après détermination d'un niveau , l'épreuve se joue à en 4 x 4, sur 3 matchs de 6' de jeu effectif avec 1 temps mort

2 possibilités tactiques de jeu en défense : H x H après repli au centre du terrain ou Zone (2/2 ou 2/1/2)

2 possibilités tactiques de jeu en attaque : « fer à cheval » autour ou jeu avec un pivot

Avant le début de l'épreuve, choisir la répartition des points pour les deux Attendus de Fin de Lycée (AFL) parmi :

CHOIX	AFL 2	AFL 3
1	6 points	2 points
2	4	4
3	2	6

CA4 : Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel pour gagner

**AFL1 : S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force.**

**AFL2 : Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.**

**AFL3 : Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire.**

Compétence de fin de séquence caractérisant les 3 AFL dans l'APSA (**AFL1 en rouge, AFL2 en bleu, AFL3 en vert**)

Se préparer et essayer de gagner des matchs de Basket-Ball en faisant évoluer favorablement le rapport de force , grâce à une bonne technique individuelle et par une bonne occupation de l'espace de jeu face à une défense organisée

SUR 12 POINTS	0.25	Degré 1	1.5	1.75	Degré 2	3.25	3.5	Degré 3	5.5	5.75	Degré 4	7												
<p>S'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet de jeu /7</p> <p><i>Efficacité du joueur en attaque /4</i></p> <p><i>Efficacité du joueur en défense /3</i></p>	<p>Peur du ballon Difficulté de réception Pas ou peu de tentatives de tir Ne bouge pas en attaque ;en retard sur les replis et C-A Subit le jeu.Pas concerné par le rebond</p>		<p>Perd souvent le ballon avec des passes en cloche Tir seulement en appuis avec » marché Ne tente rien en attaque ;quelques dribbles pour progresser</p>		<p>Passes variées et maîtrise du « passe-et-va » Double-pas maîtrisé avec quelques réussites Progresses en dribble.Se démarque et traverse la raquette ;joue les contre-attaques avec ou sans dribble. Participe à l'évolution du jeu en attaque et C-A</p>		<p>Passes décisive en attaque et contre-attaque Lay-up et tir mi-distance maîtrisés avec bon % de réussite Triple menace équilibrée.Déborde avec main droite et gauche.Va au rebond offensif.Repli et C-A anticipés.Des blocs ou écran</p>		<p>Pas de repli. Se place entre le porteur de balle et le panier</p>		<p>en retard en défense. Des fautes et violation répétées. N'accepte pas la défaite</p>		<p>défend dans le respect des règles et l'intégrité physique des adversaires ;gène Intercepte et rebond</p>		<p>Gagne ses duels en pressant et contrant .Gène, aide, intercepte, dissuade et rebond offensif et défensif</p>									
<p><i>Gain des matchs /1</i></p>	<p>Ajustement de la note, maximum 1 point, en fonction des résultats des matchs</p>																							
<p>Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force /4</p> <p><b>Défense HxH ou Zone Attaque en fer à cheval ou Jeu avec pivot</b></p>	<p>Toujours le même type d'actions car ne reconnaît pas le dispositif adverse</p>		<p>Placement aléatoire sans profondeur ni largeur. Reste toujours en HxH</p>		<p>Adaptation collective à la défense adverse et des réponses individuelles (dribble de débordement...)</p>		<p>Adaptation permanente à la défense adverse :écarter,se démarquer,passe-et-va, shoot à mi-distance et rebond,débordement Circulation rapide du ballon,</p>		0.25		1		1.25		1.75		2		3		3.25		4	

**Repères d'évaluation de l'AFL2 :** *Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement , pour conduire et maîtriser un affrontement collectif*

Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
<p><b>Entrainement inadapté</b></p> <p>Echauffement insuffisant Elève ou groupe d'élèves isolés, loin du groupe</p> <hr/> <p>Entrainement insuffisant Analyse et Régulation inexistants</p> <p>Carnet d'entraînement tenu de manière irrégulière</p>	<p><b>Entrainement partiellement adapté</b></p> <p><i>Echauffement limité à la partie physique et individuelle</i></p> <hr/> <p>-Engagement régulier Analyse et régulation à partir de la fiche AFL1 ; choix des exercices partiellement en rapport avec son niveau. Elève suiveur</p> <p>Carnet tenu régulièrement mais incomplet</p>	<p><b>Entrainement adapté</b></p> <p><i>Echauffement physique et technique ; avec une préparation collective (attaque/défense)</i></p> <hr/> <p><i>Engagement régulier</i> <i>Choix des exercices adaptés à son niveau</i> <i>Elève acteur et dynamique</i></p> <p>Carnet d'entraînement complet</p>	<p><b>Entrainement optimisé</b></p> <p><i>Echauffement individuel complet et avec opposition (1x1 ; 2x2)</i> <i>Préparation collective (att-def)</i> <i>Récupération en fin de séance</i></p> <hr/> <p>Entrainement optimum pour soi et les autres ; est force de propositions nouvelles / à ses connaissances extérieures. Elève moteur et leader</p> <p>Carnet complet et détaillé</p>

**Repères d'évaluation de l'AFL3 : Choisir et assumer 2 rôles qui permettent un fonctionnement solidaire**

	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
<i>/6</i>	0	1.5	3	4.5
	<i>Inefficace-aléatoire</i>	<i>Un rôle /2 maîtrisé sans</i>	<i>2 rôles appréhendés avec</i>	<i>Inter-agit dans les 3 rôles</i>
<i>/4</i>	0	1	2	3
	<i>N'aide pas</i>	<i>trop d'erreurs – aide</i>	<i>sérieux et efficacité</i>	<i>Excelle dans les 2 choisis</i>
<i>/2</i>	0	0.5	1	1.5
	<i>C'est un acteur positif</i>			<i>2</i>
<b>Arbitre</b> ⇒	<i>Méconnaissance du règlement et peu de coups de sifflet</i>	<i>Connait les grandes règles mais des difficultés pour les faire appliquer</i>	<i>Connait le règlement ,le fait appliquer mais n'ose pas siffler tous les contacts</i>	<i>Maîtrise excellente du marché et des contacts . Peut expliquer la faute sifflée</i>
<b>Observateur</b> ⇒	<i>Ne situe pas le niveau des joueurs observés Données relevées insuffisantes ,inexploitables Aucun conseil valable à son partenaire ou son équipe en match ou situation</i>	<i>Fiche mal tenue Les joueurs observés ne sont pas d'accord avec les notes prises Quelques encouragements Les conseils ou proposition d'attaque sont inadaptés / au jeu de l'équipe adverse</i>	<i>Les notes prises sont justes L'organisation du jeu mise en place et la gestion de ses partenaires est adaptée à leurs ressources. Temps mort utile</i>	<i>Lecture rapide du jeu. Peut observer plusieurs joueurs sur les critères demandés Sait placer ou replacer ses joueurs ; alterne les joueurs qui doivent traverser, Réponse adéquate au jeu ou à la défense adverse</i>
<b>Coach</b> ⇒				

