**LP TRINITE RÉFÉRENTIEL CAP CA4 : Conduire un affrontement interindividuel ou collectif pour gagner APSA : FOOTBALL**

|  |  |
| --- | --- |
| AFLP 1 : Identifier le déséquilibre adverse et profiter pour produire rapidement l’action décisive et marquer le pointAFLP 2 : Utiliser techniques et tactiques d’attaque adaptées pour favoriser l’occasion de marquer et mobiliser les moyens de défense pour s’opposerAFLP 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 jeuAFLP 5 : Se préparer et systématiser sa préparation générale et spécifique pour être en pleine possession de ses moyens lors de la confrontation. | **Principes d’élaboration de l’épreuve :**  Match à 6 contre 6 sur un terrain de foot à 7 opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré à priori . 2 matchs minimum de 10’ avec des temps de concertation qui permettent aux joueurs d’ajuster leur organisation collective.Les règles essentielles sont celles du foot à 7. Le tacle est interdit. Il n’y a pas de hors jeu.Évaluation AFLP 1 et 2 en fin de séquence / 12Évaluation AFLP 3 et 4 en cours de séquence  / 8  |

|  |  |
| --- | --- |
| AFLP évalués | **Repères d’évaluation** |
| **Degré 1** | **Degré 2** | **Degré 3** | **Degré 4** |
| **AFLP 1 :** Identifier le déséquilibre adverse et profiter pour produire rapidement l’action décisive et marquer le pointÉléments à évaluer de l’AFLP 1 :Organisation collective offensive***Répartition équilibrée des 7 points entre les degrés*** | -organisation offensive absente ou désordonnée-n’identifie pas les situations favorables offensives-pas de coopération | -organisation offensive simpleDébut d’échanges entre 2 partenaires  | -organisation offensive basée sur le jeu rapideDébut du jeu placéContre-attaque est une arme d’efficacitéUtilisation des couloirs | -organisation offensive opportune et efficace en attaque placée avec des rôles définis. |
| Gain des matchs**0 pt---------------------- 1 pt** | Gain des matchs**1.5 pts-----------------3 pts** | Gain des matchs**3,5 pts ---------------- 5 pts** | Gain des matchs**5,5 pts ------------------- 7 pts** |
| **AFLP 2 :** Utiliser techniques et tactiques d’attaque adaptées pour favoriser l’occasion de marquer et mobiliser les moyens de défense pour s’opposerÉléments à évaluer de l’AFLP 2 :- maitrise des gestes techniques du PB- Action du NPB- Défense***Répartition équilibrée des 5 points entre les degrés*** | - Ne maitrise et n’utilise pas les gestes techniques de base- Se débarasse du ballon- NPB : ne produit pas d’effort pour proposer une solution- Spectateur de l’attaque adverse | - Utilise contrôle et passe de manière efficace- NPB : suit plus ou moins le jeu, peu d’enchainement d’actions- Défense : gène la progression de l’attaque adverseDébut d’entraide et parfois récupération de balle | - Maîtrise les gestes techniques de base et les utilise à bon escient- NPB : se rend disponible (à distance de passe, changement de rythme) - Défense placée avec des rôles déterminésCoopération efficace | - Maîtrise contrôle, passes, crochet, dribble et les utilise à bon escient- NPB : Propose une solution tout le temps en enchainant démarquage et replacement en fonction du rapport de forceen défense : harcèle le PB, se coordonne pour presser, répartition efficace des défenseurs |
|  **0 pt ------------------- 0,5 pt** |  **1pt-------------------- 2 pts** |  **2,5 pts ---------------- 4 pts** |  **4.5 pts------------------  5 pts** |

Choix de l’équipe pédagogique d’évaluer les AFLP 4 et AFLP 5 ( compte tenue du projet pédagogique EPS).

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| AFLP évalués | **Degré 1** | **Degré 2** | **Degré 3** | **Degré 4** |
| **AFLP 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 | - Abandonne lorsque le score se creuse en sa défaveur- A une attitude irrespectueuse face à son adversaire- Intègre difficilement les règles- ne s’implique pas dans les rôles sociaux mis en place dans les leçons | - Se décourage lorsque le score se creuse en sa défaveur- Contrôle mal ses émotions- Met en oeuvre partiellement les règles retenues- S’implique de manière inconstante dans les rôles sociaux | - S’engage jusqu’à la fin de la rencontre quelle que soit le score.- Accepte la victoire ou la défaite . Contrôle ses émotions lors de la rencontre.- Comprend et fait appliquer les règles principales- S’implique régulièrement dans les rôles sociaux. |  - Fait preuve de sang-froid et de persévérance tout au long de la rencontre - Gagne avec humilité et perd sans rancune- Respecte et fait respecter les règles et règlement retenus.- S’implique toujours dans les rôles sociaux |
| Cas n°1 6 points ☐ | De 0 à 1.5 pts | De 1.5 à 3 pts | De 3 à 4.5 pts | De 4.5 à 6 pts |
| Cas n°2 4 points ☐ | De 0 à 1 pt | De 1 à 2 pts | De 2 à 3 pts | De 3 à 4 pts |
| Cas n°3 2 points ☐ | De 0 à 0.5 pts | De 0.5 à 1 pt | De 1 à 1.5 pts | De 1.5 à 2 pts |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **AFLP 5 :** Se préparer et systématiser sa préparation générale et spécifique pour être en pleine possession de ses moyens lors de la confrontation.Éléments à évaluer de l’AFLP 5:Reproduire un échauffement complet proposé par l’enseignant ou produire son propre échauffement. |  |  |  |  |
| Echauffement non réalisé | Echauffement réalisé en partie  | Echauffement réalisé en respectant les différents critères | Prise en charge de l’échauffement par l’élève. |
| Cas n°1 2 points ☐ | De 0 à 0.5 pts | De 0.5 à 1 pt | De 1 à 1.5 pts | De 1.5 à 2 pts |
| Cas n°2 4 points ☐ | De 0 à 1 pt | De 1 à 2 pts | De 2 à 3 pts | De 3 à 4 pts |
| Cas n°3 6 points ☐ | De 0 à 1.5 pts | De 1.5 à 3 pts | De 3 à 4.5 pts | De 4.5 à 6 pts |

**Epreuve adaptée:** Pour l’élève en situation de handicap ( surpoids, obésité, asthmatique), il se verra proposer des repères d’évaluation différents comme:

- se positionner en ailier et éviter de franchir le milieu de terrain pour ne pas être en difficulté dans le repli défensif

- limiter le temps sur le terrain afin de limiter le nombre de courses rapides et permettre un temps de récupération.