

REFERENTIEL D'EVALUATION BACCALAUREAT GENERAL ET TECHNOLOGIQUE LPO J.ZOBEL

Champ d'Apprentissage n°4 **APSA: BASKET-BALL** : **Conduire un affrontement interindividuel ou collectif pour gagner**

PRINCIPE D'ELABORATION DE L'EPREUVE

L'épreuve engage l'élève dans plusieurs matchs présentant des rapports de force équilibrés. Les équipes seront constituées de 4 joueurs (+ remplaçants éventuels). Règles FFBB. Chaque match est constitué de 2 périodes, afin de permettre la concertation. **Le type de défense est tirée au sort pour la première mi-temps puis laissée libre pour la deuxième.** Les matchs sont arbitrés par les élèves en vue de l'évaluation de l'AFL3.

Types de défense tirée au sort : 1) tout terrain 3) étagée avec 2 en zone, 2 en press 3) La défense de zone (de type « boîte », les 4 joueurs en zone)

Rappel AFL 1 du CA4 : « S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force »
Noté sur 12, cet AFL sera exclusivement évalué le jour de l'épreuve de CCF de la manière suivante :

ELEMENTS A EVALUER	DEGRE 1	DEGRE 2	DEGRE 3	DEGRE4
Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force N/5	Adaptations aléatoires du type d'attaque choisie en fonction de la défense adverse. Projet inexistant Non prise en compte des forces et/ou faiblesses en présence. 0.5-1.25	Quelques adaptations à la défense adverse Projet sommaire et peu lisible 1.5-2.5	Adaptations régulières Projet pertinent prenant en compte les principales forces et/ou les faiblesses en présence. Choix stratégique(s) efficace(s) 2.75-3.75	Adaptations permanentes Projet pertinent prenant en compte les forces et les faiblesses en présence. Plusieurs alternatives de choix stratégiques pour la période d'opposition à venir. 4-5
S'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet de jeu N/7	Se contente d'être un relayeur en attaque et défend passivement Shoot non maîtrisé 0-1.75	Crée un peu d'incertitudes en attaque. Défend dynamique mais manque d'efficacité Shoot maîtrisé partiellement 2-3.5	Joueur qui sait créer de l'incertitude Défend activement ; difficile à passer Shoot maîtrisé, manque encore d'adresse 3.75-5.25	Joueur ressource qui crée le danger en permanence et qui n'est jamais pris à défaut en défense ou rarement Shoot maîtrisé et adresse 5.5-7

GAINS DES MATCHS : Si matchs perdus en majorité : Placer l'élève dans le bas des fourchettes des 2 critères de l'AFL1

Si matchs gagnés = matchs perdus : Placer l'élève au milieu des fourchettes

Si matchs gagnés en majorité, placer l'élève en haut des fourchettes

Rappel AFL 2 du CA4 : « Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif »

Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
Entraînement inadapté Faible engagement dans les phases d'apprentissage	Entraînement partiellement adapté Engagement régulier dans les phases d'apprentissage. L'élève a besoin d'être guidé	Entraînement adapté Engagement régulier dans les phases d'apprentissage L'élève est quasi autonome	Entraînement optimisé Engagement régulier dans les phases d'apprentissage, autonome et ressource

Si N/2	0 - 0.5	0.75 - 1	1.25 - 1.5	1.75 - 2
Si N / 4	0 - 1	1.25 - 2	2.25 - 3	3.25 - 4
Si N / 6	0 – 1.25	1.5 - 2.5	2.75 - 4.5	4.75 - 6

Rappel AFL3 du CA 4 « Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire. »

L'élève est évalué dans au moins deux rôles qu'il a choisis (arbitre, coach, observateur, organisateur).

Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
L'élève assure un des deux rôles choisis de manière inefficace et aléatoire.	L'élève assure correctement au moins un des deux rôles qu'il a choisis, mais avec hésitation et quelques erreurs.	L'élève assure les deux rôles choisis avec sérieux et efficacité.	L'élève assume avec efficacité plus de deux rôles. Il excelle dans les deux rôles qu'il a choisis.

ADAPTATION DE L'ÉPREUVE A UN ELEVE PRESENTANT UN HANDICAP LEGER de type autisme, dyspraxie, troubles du développement moteur, lenteur, maladresse, problèmes de coordination, et troubles oculaires

PRINCIPE D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE

Le principe général de l'épreuve reste identique dans sa forme.

Individuellement, les autres joueurs auront comme consigne de réduire la vitesse de la passe aux joueurs présentant un handicap ou d'utiliser uniquement la passe à rebond. Le joueur présentant le type d'handicap précité aura autorisation de dribbler à deux mains ou de faire des reprises de dribble dans la limite de 3 secondes de possession sans avoir fait rebondir le ballon. Cinq pas seront autorisés sans faire rebondir le ballon au sol. Un ballon non réceptionné restera en position du joueur même s'il sort des limites. Le joueur ne sera jamais pris en défense individuelle strict et chaque adversaire devra laisser deux mètres en permanence entre lui et le joueur (limiter la pression défensive, sauf à portée de tir. Le joueur aura deux secondes supplémentaires pour faire son choix (passe ou tir). Il possédera donc 7 secondes en tout.

Rappel AFL 1 du CA4 : « S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force »

Noté sur 12, cet AFL sera exclusivement évalué le jour de l'épreuve de CCF de la manière suivante :

ELEMENTS A EVALUER	DEGRE 1	DEGRE 2	DEGRE 3	DEGRE4
Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force N/5	Joueur qui ne trouve pas sa place sur le terrain 0.5-1.25	Joueur qui a des difficultés à trouver sa place sur le terrain 1.5-2.5	Joueur qui trouve sa place sur le terrain et sait même créer le danger 2.75- 3.75	Joueur qui trouve parfaitement sa place sur le terrain et répond efficacement aux exigences de l'épreuve 4-5
S'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet de jeu N/7	Se contente d'être un relayeur en attaque et défend passivement. N'utilise pas le dribble 0-1.75	Crée un peu d'incertitudes en attaque. Utilise le dribble pour avancer Défend dynamique mais manque d'efficacité 2-3.5	Joueur qui sait créer de l'incertitude. Se sert parfaitement de l'adaptation pour créer cette incertitude. Sait tirer mais surtout en appui. 3.75-5.25	Joueur ressource qui, malgré son handicap participe pleinement aux phases offensives ou défensives. Sait tirer en suspension 5.5-7

GAINS DES MATCHS : Si matchs perdus en majorité : Placer l'élève dans le bas des fourchettes des 2 critères de l'AFL1

Si matchs gagnés = matchs perdus : Placer l'élève au milieu des fourchettes

Si matchs gagnés en majorité, placer l'élève en haut des fourchettes

Les AFL 2 et 3 restent inchangées mais peuvent être modulées au regard de l'importance du handicap et des capacités de concentration de l'élève.