**CHAMP D’APPRENTISSAGE n°4 : « Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel pour gagner » : BASKET-BALL**

**ADAPTATION DE L’EPREUVE 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’ELABORATION DE L’EPREUVE**

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** | **DEGRE 4** |
| **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.

**CHAMP D’APPRENTISSAGE N° 1** : « **Réaliser une performance motrice maximale mesurable à une échéance donnée. » : RELAIS-VITESSE**

**ADAPTATION DE L’EPREUVE A UN ELEVE PRESENTANT UN HANDICAP**

**PRINCIPE D’ELABORATION DE L’EPREUVE**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Cas n°1** : L’élève est apte partiellement et pratique la  même activité que ses camarades et est évalué dans  les mêmes conditions que ses camarades. | **Cas n°2** : L’élève est apte partiellement et pratique la même activité. Certaines conditions de la pratique sont aménagées afin de lui rendre certaines tâches plus accessibles et en cohérence avec les consignes médicales. | **Cas n°3** : L’élève ne peut pas pratiquer l’activité proposée. Les tâches motrices proposées lui sont inaccessibles. |
| **Asthmatique sévère** | **Obésité Syndrome rotulien Dyspraxique**  **Fauteuil roulant Malvoyant** | **Membres supérieurs ou inférieurs immobilisés Fauteuil roulant sans possibilité d’utiliser les membres supérieurs** |
| PROTOCOLE  - Course normale  - Réduction de la distance à parcourir  - Temps de récupération plus longs entre chaque  prise de performances  - Veiller à la propreté du lieu de pratique / Être attentif à la qualité de l’air pour ces élèves en particulier (brume de sable notamment)  - Ventoline ou autre traitement à disposition  obligatoirement | PROTOCOLE  • Agrandir la zone de transmission  • Proposer un départ lancé à l’élève en SDH  • 1 relais dont la distance de course est réduite à 2x30 mètres  • Temps de pause rallongé entre les prises de performances | PROTOCOLE  • L’élève est évalué sur les AFL3 uniquement  • Deux rôles parmi juge starter et juge chronométreur sont évalués sur 10 points avec poids relatif dans l’évaluation au choix de l’élève : 6/4 ou 5/5 ou 4/6. (Si cycle de 9 séances)  • Le troisième rôle de coach observateur sera évalué sur 10 pts le jour du CCF obligatoirement avec une partie théorique (quizz) et une partie pratique. |
| AMENAGEMENT | AMENAGEMENT (Au choix) | AMENAGEMENT |
|  | • L’élève en SDH peut prendre un départ lancé et transmettre son témoin dans une zone plus grande.  • Possibilité de courir dans deux couloirs (couloir élargi)  • Témoin à grelot (Dys ou mal-voyant)  • Course en duo pour un élève mal voyant |  |
| AFL 1 : IDEM / 12 pts | AFL1 / 8 pts :  On offre 1/4 IT à chaque course de l’élève | AFL1 : Non évalué |
| AFL2-AFL3 : IDEM / 8 pts | AFL2-AFL3 / 12 pts avec poids relatif dans l’évaluation au choix de l’élève : 4/8 ou 6/6 ou 8/4 | AFL2 : Non évalué  AFL3 / 20 pts avec trois rôles évalués dont deux rôles sur 10 pts durant les trois dernières séquences d’enseignement et un rôle « préférentiel » sur 10 pts le jour du CCF. |