


# REFERENTIEL D'EVALUATION

## BACCALAUREAT GENERAL ET TECHNOLOGIQUE EPS

<b>Etablissement</b>	Lycée Paulette Nardal (Centre Sud)		
<b>Commune</b>	DUCOS		
<b>Champ d'Apprentissage n°4</b>		<b>Activité Physique Sportive Artistique</b>	
<i>Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel pour gagner</i>		<i>Basket ball</i>	
<b>Principes d'évaluation</b>	AFL1 : Performance et efficacité technique et tactique individuelles et collectives AFL2 : préparation et entraînement au sein du projet collectif AFL3 : évaluation sur 2 rôles choisis en début de cycle (arbitre, coach)		
<b>Barème et notation</b>	<b>AFL1</b>	<b>AFL2</b>	<b>AFL3</b>
	<b>12 pts</b>	<b>8 pts</b>	
	Evalué le jour de l'épreuve	Evalués au fil du cycle et finalisés le jour de l'épreuve	
	<b>Individuel =7 pts</b> <b>Collectif =5 pts</b> (Efficacité en attaque, Efficacité en défense)	La répartition des 8 points est au choix des élèves.	
<b>Choix possibles pour les élèves</b>	<b>AFL1</b>	<b>AFL2</b>	<b>AFL3</b>
	Répartition des 8 points au choix des élèves : 2, 4 ou 6 points par AFL		
	Trois choix sont possibles : 4-4 / 6-2 / 2-6 La répartition choisie doit être annoncée par l'élève avant le début de l'épreuve, et ne peut plus être modifiée après le début de l'épreuve		
			Rôles: - arbitre - coach
Les choix sont déterminés et annoncés par l'élève avant le début de l'épreuve, et ne peuvent plus être modifiés après le début de l'épreuve, même s'ils sont censés être choisis en début de cycle.			

Principe d'élaboration de l'épreuve du contrôle en cours de formation

BASKET BALL

Les équipes sont composées avec des élèves de niveaux homogènes. Les équipes ne sont pas mixtes, dans la mesure du possible.

Des poules de niveau homogènes seront constituées.

Dans chaque poule, chaque équipe jouera 2 matchs présentant un rapport de force équilibré contre 2 équipes différentes si possible

Match en 4/4 sur grand terrain en 2 mi-temps de 8 minutes (récupération et temps de concertation)

Règles FFBB Règles adaptées : fautes personnelles (4 par mi-temps avec pénalité «exclusion de 1 minute », fautes équipes : 4 par mi-temps avec réparation par 2 Lancers-franc au-delà

Repères d'évaluation

AFL1	S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force.			AFL1 décliné dans l'activité	Mettre en œuvre une organisation collective en attaque et en défense capable de faire évoluer le rapport de force en sa faveur, privilégier le jeu rapide en ATT et en DEF.							
Eléments à évaluer	Degré 1			Degré 2			Degré 3			Degré 4		
<p>S'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet de jeu</p> <p><b>INDIVIDUEL</b> 7 PTS</p>	<b>JOUEUR PASSIF</b>			<b>JOUEUR INTERMITTENT</b>			<b>JOUEUR ENGAGE</b>			<b>JOUEUR RESSOURCE</b>		
	<p><b>Peu de techniques maîtrisées :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nombreuses pertes de balles sur passe</li> <li>• Non-maîtrise du dribble</li> <li>• Aucun tir</li> <li>• Aucun démarquage</li> <li>• Passivité en défense</li> </ul>			<p><b>Technique de bases plus ou moins maîtrisées :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Quelques pertes de balles sur passes ou dribble</li> <li>• Quelques tirs tentés</li> <li>• Peu d'analyse de la pression défensive :                             <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Démarquage aléatoire</li> </ul> </li> <li>• Défense intermittente :                             <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Ralentit la progression sur l'adversaire direct</li> </ul> </li> </ul>			<p><b>Choix efficace de techniques d'ATT :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• avancer/fixer/ passer</li> <li>• Maîtrise technique (P/T)</li> <li>• Création et exploitation d'occasion de marques et Efficacité de tir</li> <li>• Création d'espaces libres</li> <li>• Offre des solutions autour et dans la raquette</li> <li>• Efficacité défensive avec quelques renversements du rapport de force (marquage, interception..)</li> </ul>			<p><b>Anticipe et enchaîne des actions décisives :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• passes, rebond,</li> <li>• Crée le danger</li> <li>• Utilisation des faiblesses adverses</li> <li>• Maîtrise et efficacité de différentes techniques de tirs</li> <li>• Création de danger en attaque : Exploitation des espaces libres, jeu d'écran</li> <li>• Opposition systématique et neutralisation de l'attaque adverse</li> <li>• Renversements réguliers du rapport de force.</li> </ul>		
<p>GAIN DES MATCHS Coeff appliqué à note positionnement degré « indi » &amp; « coll »</p>	<p>2 matchs perdus <b>COEFF 0,90</b></p>	<p>1 match perdu 1 match gagné <b>COEFF 0,95</b></p>	<p>2 matchs gagnés <b>COEFF 1</b></p>	<p>2 matchs perdus <b>COEFF 0,90</b></p>	<p>1 match perdu 1 match gagné <b>COEFF 0,95</b></p>	<p>2 matchs gagnés <b>COEFF 1</b></p>	<p>2 matchs perdus <b>COEFF 0,90</b></p>	<p>1 match perdu 1 match gagné <b>COEFF 0,95</b></p>	<p>2 matchs gagnés <b>COEFF 1</b></p>	<p>2 matchs perdus <b>COEFF 0,90</b></p>	<p>1 match perdu 1 match gagné <b>COEFF 0,95</b></p>	<p>2 matchs gagnés <b>COEFF 1</b></p>
<p>Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force</p> <p><b>COLLECTIF</b> 5 Pts</p>	<p>Actions aléatoires et/ou individuelles au cours du jeu Non prise en compte des forces et/ou faiblesses en présence. Pas d'organisation spatiale des joueurs. Pas de réajustement après la mi-temps</p>			<p>Projet sommaire prenant en compte les éléments forts pour faire progresser le jeu. Organisation des joueurs dans le couloir de jeu direct Quelques adaptations visibles sur la 2<sup>nd</sup> mi-temps</p>			<p>Adaptations régulières en cours de jeu. Projet pertinent prenant en compte les principales forces et/ou les faiblesses Choix stratégiques efficaces sur la 2<sup>nd</sup> mi-temps (exploitation du rapport de force) Utilisation des couloirs centraux et latéraux Jeu rapide de Contre-Attaque</p>			<p>Adaptations permanentes en cours de jeu (création et exploitation des espaces libres) Projet pertinent et organisé prenant en compte toutes les forces et les faiblesses en présence. Jeu rapide de contre attaque et sans ballon Adaptations visibles pour faire basculer le rapport de force en 2<sup>nd</sup> mi-temps</p>		
	<b>De 0,5 à 1,5</b>			<b>De 1,75 à 2,75</b>			<b>De 3 à 4</b>			<b>De 4,25 à 5</b>		

## Repères d'évaluation de l'AFL2

**BASKET BALL**

Ce positionnement est effectué sur la base des observations réalisées lors du cycle (engagement moteur et investissement de l'élève, lors des séances).

<b>AFL2</b>	<i>Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.</i>	<b>AFL2</b> décliné dans l'activité	<i>Engagement individuel dans la construction et la préparation de son équipe au cours du cycle</i>
-------------	---	---	---

Eléments à évaluer	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
Investissement et engagement physique individuel et collectif au profit de l'équipe	<b>Entraînement inadapté</b> Pas ou peu d'engagement dans les phases de travail : Echauffement et répétitions des exercices  <b>ATTITUDE OBSERVEE</b> élève passif	<b>Entraînement partiellement adapté</b> Engagement régulier : Echauffement basique et engagement superficiel dans les exercices  <b>ATTITUDE OBSERVEE</b> élève spectateur	<b>Entraînement adapté</b> Engagement impliqué et régulier dans l'échauffement et les différentes phases de travail  <b>ATTITUDE OBSERVEE</b> élève engagé	<b>Entraînement optimisé</b> Engagement optimal : Echauffement spécifique et recherché Proposition d'exercices adaptés à son équipe  <b>ATTITUDE OBSERVEE</b> élève ressource

### Répartition des points en fonction du choix de l'élève

AFL noté sur 2pts	De 0 à 0,5 pt	1 pt	1,5 pt	2 pts
AFL noté sur 4pts	1 pt	2 pts	3 pts	4 pts
AFL noté sur 6pts	1,5 pt	3 pts	4,5 pts	6 pts

## Repères d'évaluation de l'AFL3

Eléments à évaluer au cours du cycle et lors de l'évaluation finale : engagement, sérieux, attention et concentration de l'élève.

<b>AFL3</b>	<i>Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire. L'élève est évalué dans les deux rôles choisis (coach, arbitre)</i>	<b>AFL3</b> décliné dans l'activité	<i>Implication dans les deux rôles durant toute la durée du cycle</i>		
Eléments à évaluer	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4	
<p><b><u>arbitre</u> :</b> <i>maîtrise le règlement et l'applique correctement</i></p> <p><b><u>coach/ Partenaire d'entraînement</u> :</b> <i>est capable de donner des informations techniques et tactiques permettant une efficacité offensive et défensive et tenir un rôle de jeu optimisant</i></p>	<p>L'élève assure un des 2 rôles de manière inefficace et aléatoire</p> <p>Faible contribution au fonctionnement du groupe</p>	<p>L'élève assure un des 2 rôles, avec quelques erreurs</p> <p>Participation régulière au fonctionnement du groupe</p>	<p>L'élève assure les 2 rôles de façon efficace et sérieuse</p> <p>Favorise le fonctionnement du groupe</p>	<p>L'élève assume et exerce les 2 rôles de façon efficace</p> <p>Acteur essentiel au fonctionnement du groupe</p>	
Répartition des points en fonction du choix de l'élève					
<b>AFL noté sur 2pts</b>	De 0 à 0,5 pt	1 pt	1,5 pt	2 pts	
<b>AFL noté sur 4pts</b>	1 pt	2 pts	3 pts	4 pts	
<b>AFL noté sur 6 pts</b>	1,5 pt	3 pts	4,5 pts	6 pts	