**PROTOCOLE CLASSIQUE : CHAMP D’APPRENTISSAGE n° 4 :**

**« Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel pour gagner »**

|  |  |
| --- | --- |
| **APSA** | **BASKET-BALL** |

**Principes d’évaluation**

* L’AFL1 s’évalue le jour de l’épreuve en croisant le niveau de performance et l’efficacité technique et tactique, par une épreuve d’évaluation respectant le référentiel national du champ d’apprentissage.
* L’AFL2 et l’AFL3 s’évaluent au fil des 3 dernières séances d’enseignement en relation avec l’état d’avancé des équipes dans leur projet.
* L’évaluation de l’AFL2 peut s’appuyer sur le carnet d’entraînement ou outil de recueil des données sur le joueur, l’équipe.
* L’évaluation de l’AFL3 est évaluer dans au moins deux rôles choisi par l’élève parmi les suivants : coach ; officiel à la table de marque ; arbitre « siffleur » (pour faute personnelle en particulier); l’arbitre «  gestuel » (pour les violations en particulier), capitaine.

**Barème et notation**

* L’AFL1 est noté sur 12 points :
* Les AFL2 et 3 sont notés sur 8 points.

La répartition des 8 points est au choix des élèves avec trois possibilités de répartition : Voir le profil d’élève en annexe.

AFL2 = 4 pts /AFL3 = 4 pts : Le juste (arbitre – table de marque)

AFL2 = 6 pts /AFL3 = 2 pts : Le stratège (coach-capitaine ou coach-arbitre )

AFL2 = 2 pts /AFL3 = 6 pts : Le tacticien **(capitaine-arbitre ou capitaine-table de marque)**

**Choix possibles pour les élèves**

* AFL1 et AFL2 : Choix du projet d’entrainement : distribution des postes (ailier, arrière, meneur, pivot) ; choix du dispositif d’attaque et de défense ; (placement initial des joueurs autour de la raquette/au joueur à marquer), type de contraintes choisies pour l’évaluation (temps de jeu, effectif, handicap : délai pour marquer, contraintes de dribbles (nombre de dribble autorisé, zones de tir)
* AFL3 : Choix des modalités d’aide de son ou ses partenaires
* AFL2 et AFL3 : Le poids relatif dans l’évaluation
* AFL3 : le couplage des rôles évalués.

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

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Principe d’élaboration des épreuves du champ d’apprentissage | | | | |
| L’épreuve engage le candidat dans plusieurs oppositions présentant des rapports de force équilibrés. En fonction de l’effectif, de la composition de la classe, les équipes seront mixte ou non et des handicaps pourront s’appliquer sur un ou plusieurs joueurs afin de mettre en lumière le degré d’acquisition de l’A.F.L. :  **Le nombre de joueurs au moment de l’épreuve pourra être compris entre 4 et 5 joueurs sur le terrain, pendant les périodes de jeu choisies par les capitaines des équipes. (2 périodes de 8 minutes ; 12 minutes ou 16 minutes)**  **Pour chaque rencontre, un temps d’analyse et de repos de 3 minutes est orchestré.** | | | | |
| Éléments à évaluer | Degré d'acquisition 1 :  note de 0 à 4 | Degré 2 : note de 4 points 6 points | Degré 3 : note de 6 à 8 points | Degré 4 : note de 8 à 12 points |
| S’engager et réaliser des actions techniques d’attaque et de défense en relation avec son projet de jeu : | Utilisation faiblement efficace : 50 % des possessions de balle aboutissent à un tir et à une différence de point de plus du quart par rapport à l’équipe victorieuse.  En attaque :  Faible recherche de démarquage ; Parviens rarement à localiser et à situer simultanément la balle, la cible et le défenseur direct.  En défense :  Déséquilibré dans sa position de défense (faute personnelle quasi-systématique lors le porteur passe dans son espace proche) Pas de retour systématique dans sa moitié de terrain. | Utilisation partiellement efficace : 60 % des possessions de balle aboutissent à un tir et à une différence de point de plus de la moitié face à l’équipe victorieuse.  En attaque :  Utiliser 1 à 3 dribbles pour se libérer d’une pression défensive en protégeant sa balle.  Passer la balle à un partenaire avec un taux de réussite proche de 90%   En défense ; pour faire progresser la balle vers la cible.  Se placer dans le dos du défenseur et varier sa vitesse de déplacement pour pouvoir devenir receveur potentiel.  : Une position de défense légale au moment du franchissement de la ligne médiane par l’attaquant direct, mais position de défense qui n’ai tenu qu’une dizaine de seconde. | Utilisation efficace dans le contexte du jeu : 70 % des possessions de balle aboutissent à un tir et au gain d’une périodes de jeu.  En attaque :  Tir à distance ; utilisation du pivot pour se libérer d’une pression défensive ***quelques fois***; passe à rebond au partenaire en difficulté, passe longue en contre-attaque ; recherche d’un placement offensif en tant que non porteur de balle.  En défense :  Position légale de défense tenue ; après un tir adverse rapidité dans le changement de statut ; (rapidité dans le placement pour le rebond ou pour remettre en jeu et jouer en couloir périphérique) | Utilisation efficace dans le contexte du jeu : 80 % des possessions de balle aboutissent à un tir et au gain du match.  En attaque : ***tir en double pas***, tir à distance ; utilisation du pivot pour se libérer d’une pression défensive ; passe à rebond au partenaire en difficulté, passe longue en contre-attaque ; ***blocage du défenseur pour libérer un partenaire*** ; recherche d’un placement offensif en tant que non porteur de balle.  En défense :  Position légale de défense tenue ***; flottement pour assister un partenaire débordé*** ; après un tir adverse rapidité dans le changement de statut ; (rapidité dans le placement pour le rebond ou pour remettre en jeu et jouer en couloir périphérique) |
| Faire des choix au regard de l’analyse du rapport de force. | N’anticipe pas son implication énergétique sur les 2 périodes de jeu. Epuisement et marche ou reste «  remplaçant » sur une période complète de jeu. | En attaque : Faire une remise en jeu après une faute, ou un panier et se placer à 1 mètre de la ligne pour ne pas être intercepté par la défense.  En défense : Retour assez rapide dernière la ligne médiane pour marquer son adversaire. Maîtrise sa distance / à l’adversaire pour éviter les déséquilibres et la faute personnelle. | En attaque : Définir et construire un système anticipé en ***binôme*** et qui impliquent un déplacement simultané de ces 2 joueurs aboutissant à un tir en double pas ou à mi-distance et en décalage. (Impliquant un décalage spatio-temporel avec le défenseur direct du tireur.)  En défense :  Marquage rapide et permanent d’ un adversaire identifié avant le match. | En attaque : Définir et construire un système anticipé à ***3*** joueurs et qui impliquent un déplacement simultané de ces 3 joueurs aboutissant à un tir en double pas ou à mi-distance en décalage.  (Impliquant un décalage spatio-temporel avec le défenseur direct du tireur.)  En défense :  Modifier son marquage sans attendre l’ arrêt du jeu et à l’annonce de son capitaine ou coach. |

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

Critères possibles sur le carnet de suivi d’entraînement d’équipe :

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Degré 1 | Degré 2 | Degré 3 | Degré 4 |
| L’élève ne s’est pas clairement positionné dans les rôles à choisir.  Peu de suivi du carnet d’entrainement. | L’élève assure correctement au moins l’un des 2 rôles qu’il a choisi, mais avec quelques hésitations et erreurs.  Participe au bon fonctionnement du collectif.  Quelques annotations sur le carnet ou cahier d’entrainement. | L’élève assure les deux rôles avec sérieux et efficacité. Pertinent dans l’agencement du matériel pour guider l’ensemble des joueurs de l’équipe ou la mécanique de l’arbitrage pour être plus juste dans sa lecture du jeu.  Une bonne tenue du carnet ou cahier d’entrainement son annoté et pris en compte réellement. | L’élève assume avec efficacité les deux rôles et aide à la bonne communication de l’équipe pour aboutir à un résultat et une modification performante du collectif.  Interaction avec les membres de l’équipe et le professeur sur des espaces numériques de travail tel que Colibri ou Pronote pour anticiper la séquence. |

**Repères d’évaluation de l’AFL3 :** « Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire. »

*L’élève est évalué sur un couple de rôle qu’il a choisi.*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Degré 1** | **Degré 2** | **Degré 3** | **Degré 4** |
| Entrainement inadapté :  Peu d’échange entre partenaires, pas de répétition, et pas de dispositif clairement établi avant le match. | Entrainement partiellement adapté :  Ne rentabilise pas au mieux le temps de pratique. (perte de temps dans les vestiaires, pas de bouteille d’eau, un carnet d’entrainement non tenu ou non rédigé en amont de la séquence) | Entrainement adapté :  Une construction en binôme et bipolaire de l’équipe. Un temps de pratique qui reste opérationnel.  Emergence sur le cahier d’entrainement ou sur Pronote ou Colibri, donc hors du temps d’enseignement, de dispositifs écrits, rédigés. | Entraînement optimisé :  Rapide dans le passage au vestiaire ; grande bouteille d’eau sur le bord du terrain pour gagner du temps = temps de pratique important pour roder le dispositif d’attaque et de défense ; Proposition d’exercices adaptés et de feed-back pertinents pour tous les membres de l’équipe. |

NB : Le degré n°2 complète ou enrichit le degré n°1 pour les AFL1 ; 2 et 3…et ainsi de suite.