

Etablissement : Lycée Bernard Palissy

Éléments de contexte et choix réalisés par l'équipe pédagogique : permettre à nos élèves d'accéder à un patrimoine culturel dans lequel ils peuvent se situer en tant que pratiquant mais aussi spectateur ou critique. La ville et toutes les communes environnantes proposent une forte pratique du Basket Ball. Le Basket Ball fait partie des activités les plus prisées à l'Association Sportive du lycée.

Le lycée dispose d'un Gymnase type C: Un terrain « aux normes » intérieur ou Trois en travers du gymnase et de deux terrains extérieurs et un aux dimensions réduites.

APSA retenue : Basket-ball	Liste nationale : ☒ Liste académique : ○ Activité établissement : ○	Temps d'apprentissage : Un cycle 7 séances en 1 ^{ère} Un Cycle 9 séances en terminale.
Compétence de fin de séquence caractérisant les 3 AFL dans l'APSA (AFL1 en rouge, AFL2 en bleu, AFL3 en vert)	S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force en mettant en œuvre une organisation collective qui permet une attaque rapide ou placée et la mise en place d'une défense protégeant son panier et qui permet ensuite une montée de balle rapide efficace vers l'avant. Se préparer et s'entraîner individuellement et collectivement pour conduire et maîtriser un affrontement collectif. Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement efficace et solidaire du groupe.	

Principes d'élaboration de l'épreuve du champ d'apprentissage 4

L'épreuve : Les matchs se jouent en 2 mi-temps de 8 minutes, en 4 contre 4 et sur un terrain réglementaire. Les règles essentielles sont celles du Basket UNSS. Chaque équipe dispute au moins deux rencontres et les équipes qui s'opposent ont un rapport de force équilibré et un niveau homogène en leur sein si possible puis elles sont modifiées avec les mêmes principes par le jury.

Pour chaque rencontre, un temps d'analyse est prévu à la mi-temps pour permettre aux élèves d'ajuster leur stratégie au contexte d'opposition.

Un temps mort d'une minute est autorisé pour ajuster l'organisation collective ou sa stratégie.

Élément 1 : Efficacité individuelle : S'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet de jeu

Élément 2 : Efficacité collective : Faire des choix efficaces au regard de l'analyse du rapport de force

AFL2 : Entraînement adapté aux besoins individuels et collectif.(évaluation pendant le cycle, cahier d'entraînement...) .

AFL3 : Deux rôles choisis en début de séquence. (évaluation pendant le cycle).

Éléments à évaluer	Repères d'évaluation de l'AFL1			
	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
S'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet de jeu 7 points	Pas ou peu de techniques maîtrisées Faible efficacité dans les différents rôles (offensif ou défensif) avec peu ou pas d'intention, ce qui entraîne la perte de balle ou le panier adverse. Il se tient souvent en dehors de la zone de jeu de «vérité». Il fait trop de fautes qui l'élimine. 0	Peu de technique avec des difficultés dans le déplacement et la lecture de trajectoire <u>PB</u>: dribble ou passe sans analyser la pression, déclenche des tirs souvent en position peu favorable. <u>NPB</u> : se rend disponible dans un espace proche avant ou très lointain (reste dans le couloir de jeu direct, apprécie mal la distance utile de passe). <u>Défenseur</u> : cherche à ralentir la progression de la balle en gênant son adversaire direct (se place entre son adversaire direct et le panier), gêne le tir. Encore trop de fautes pouvant être éliminatoires. 1,75	Utilisation efficace de plusieurs techniques d'attaque ou de défense. <u>PB</u>: joue en mouvement dans les intervalles, avance pour fixer et décaler un partenaire, passe avec précision sur un partenaire qui s'engage vers le panneau. Conserve le ballon sous pression. <u>NPB</u>: offre des solutions pertinentes pour jouer autour ou à l'intérieur de la défense (démarquage pour conserver efficacement: appels orientés en mouvement, occupation des zones favorables de shoot. <u>Défenseur</u>: choisit un rôle défensif selon sa proximité du lieu de perte de balle en coordination avec les autres partenaires (neutralise le porteur de balle, intercepte, aide en situation d'urgence ...). Encore quelques fautes que le joueur peut gérer. 3,5	Utilisation pertinente d'une variété de technique efficace d'attaque et de défense <u>PB</u> : crée le plus souvent un danger pour favoriser une rupture. (gagne ses duels, efficacité des tirs dans différents secteurs, passe décisive à un partenaire placé favorablement). <u>NPB</u>: crée des espaces libres et des opportunités dans l'organisation offensive (favorise la pénétration du porteur, aide par écran ou bloc). Joueur disponible pour une passe décisive. <u>Défenseur</u>: gagne le plus souvent ses duels et sait utiliser l'opportunité sur l'attaque à venir. Articule ses actions avec ses partenaires (harcèle, neutralise le PB, dissuade, intercepte et aide). Peu de fautes ou provoquées à bon escient. 5,25
	Nombre mi-temps gagnées (1) ←→	Nombre mi-temps gagnées(1) ←→	Nombre mi-temps gagnées(1) ←→	Nombre mi-temps gagnées(1) ←→
Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force 5 points	Equipe rarement organisée Ne tient pas compte de l'équipe adverse. Cherche surtout à scorer sur des actions individuelles et pare au plus pressé en défense. Pas d'organisation en attaque et en défense et peu de réflexion sur le jeu actuel et à venir.	Equipe qui perd son organisation au fil du point ou match Organisation identifiable au début du match, mais qui ne s'adapte pas toujours en cours de jeu aux forces/faiblesses de l'adversaire. Jeu vers l'avant manquant de rapidité et de variété qui ne met pas assez en danger l'adversaire.	Equipe organisée et réactive L'équipe identifie, en fonction des forces/faiblesses de l'adversaire, les indices permettant le jeu rapide ou le passage à un jeu placé à l'approche du panneau avec une occupation rationnelle des espaces clés dans le but de positionner un tireur en situation favorable. Défense organisée (zone ou individuelle), pour perturber l'attaque adverse	Equipe organisée et créative Adaptations permanentes en cours de jeu, aussi bien en attaque qu'en défense. Projet pertinent et varié, prenant en compte les forces et les faiblesses en présence, qui crée l'incertitude chez l'adversaire. Plusieurs alternatives de choix stratégiques pour la période d'opposition à venir.

		Difficulté en défense qui subit trop et recule (favorisant les tirs faciles) avec une organisation définie (zone ou individuelle) au départ sur le terrain qui se détériore dans le temps. Projection sur la période d'opposition à venir.	(répartition entre harceleur, bloqueur et récupérateur intercepteur). Choix stratégiques efficaces pour la période d'opposition à venir.					
	0	1,2	1,25	2,4	2,5	3,7	3,75	5

(1) Pour chacun des deux éléments de l'AFL1, les co-évaluateurs positionnent l'élève dans un degré puis ajustent la note en fonction de la proportion des oppositions gagnées (tout l'empan de la notation du degré d'acquisition n'est pas systématiquement exploité)

Repères d'évaluation de l'AFL2 : « Se préparer et s'entraîner individuellement et collectivement pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ».			
Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
Entraînement inadapté • Peu d'engagement dans les séances nécessaires à la stabilisation des apprentissages. • Pas de communication • Pas de cahier d'entraînement	Entraînement partiellement adapté • S'engage dans les exercices selon ses envies. • Peu de communication • Cahier d'entraînement tenu régulièrement, approximations dans l'évaluation du jeu e son équipe et de son rôle.	Entraînement adapté • S'engage avec régularité dans les différents exercices et dans les différents rôles : passeur, tireur, défenseur... • Timide dans la communication. • Carnet d'entraînement tenu régulièrement dans lequel l'élève identifie de manière pertinente ses points forts, faibles et ceux de son équipe ce amène des choix d'exercices adaptés.	Entraînement optimisé • S'engage de manière soutenue individuellement et collectivement lors de la totalité des séances (situations d'échauffement, d'apprentissages ou complexes). • Communication systématique pour prévenir ses partenaires ou les aider dans la lecture du jeu. • Carnet d'entraînement tenu régulièrement dans lequel l'élève identifie plusieurs axes de progrès personnel et collectif, et des exercices pertinents pour les travailler.

Repères d'évaluation de l'AFL3 : Rôle de COACH (évalué au cours du cycle et de l'évaluation).			
Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
Peu attentif au match de ses partenaires. Ne donne peu ou pas de consignes et elles ne sont pas pertinentes.	Attentif au match de ses partenaires, les encourage et apporte uniquement des conseils simples et stéréotypés.	Attentif au match de ses partenaires, les encourage et apporte des conseils pertinents.	Attentif au match de ses partenaires, les encourage et apporte des conseils pertinents, ciblés, qui amènent une plus value au niveau individuel et collectif.

Repères d'évaluation de l'AFL3 : Rôle de Partenaire d'entrainement (évalué au cours du cycle).			
Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
Pratique peu et ne s'applique pas pour permettre à ses partenaires de réaliser correctement les exercices.	Permet à ses partenaires de réaliser, dans la mesure de ses moyens, l'exercice en respectant les consignes.	S'engage dans son rôle de partenaire d'entraînement : renvoie les ballons de manière à ce que ses partenaires puissent travailler avec efficacité l'objectif de l'exercice.	Quel que soit l'exercice, adapte le renvoi des ballons de manière à ce que ses partenaires puissent travailler avec efficacité l'objectif de l'exercice. Apporte quelquefois des conseils à ses partenaires.

Repères d'évaluation de l'AFL3 : Rôle de Gestionnaire d'entrainement (évalué au cours du cycle) et Arbitre.			
Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
Peu concerné, gestion inefficace dans la rotation des exercices, des rôles et des matchs (d'un tournoi). Arbitre inattentif et peu fiable avec beaucoup d'erreurs. Ne connaît pas les règles. Feuille de Match peu fiable.	Appliqué mais brouillon dans la gestion des exercices, des rôles et des matchs (d'un tournoi). Arbitre timide dans ses décisions, ne maîtrise pas toutes les règles. Remplit correctement une feuille de Match.	Investi, organise la gestion des exercices, des changements de rôle et des matchs (d'un tournoi). Arbitre qui se trompe rarement, faisant respecter le règlement mais reste discret. Gère les feuilles de Match, le classement.	Investi, organise avec précision la gestion des exercices, des changements de rôle et les matchs (d'un tournoi). Intégration du règlement, connaissance du vocabulaire et chef du terrain, s'affirme et se fait respecter (siffle et/ou parle fort). Gère les temps de repos et les terrains, gère le classement.

Repères d'évaluation de l'AFL3 : Rôle d'observateur (évalué au cours du cycle).			
Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
Peu attentif au jeu, les données relevées sont fausses, parcellaires ou inexploitable.	Concentré sur sa tâche, les indicateurs simples (quantitatifs) sont relevés de manière fiable.	Concentré, recueille des données quantitatives et qualitatives de manière fiable.	Comprend et analyse les données recueillies et propose des axes d'adaptation techniques et tactiques simples pertinents.

Points choisis AFL2 ou AFL3	DEGRÈS 1	DEGRÈS 2	DEGRÈS 3	DEGRÈS 4
2 PTS	0,5	1	1,5	2
4 PTS	1	2	3	4
6 PTS	1,5	2,5	4,5	6

Validation (réservée aux IA-IPR)	Motivation et/ou commentaire :
☐ Validée ☐ Non validée le : jj/mm/aaaa par : nom IA-IPR	...