

Conduire un affrontement interindividuel ou collectif pour gagner.

APSA support : BASKET-BALL

Définition de l'épreuve : S'engager avec lucidité dans une opposition collective pour faire basculer le rapport de force en faveur de son équipe. Chaque candidat dispute plusieurs matches, 4 contre 4 en équipe de niveau homogène, et s'oppose au moins 2 fois à la même équipe adverse afin d'ajuster ses tactiques de jeu et améliorer la performance collective. Matches de 8 minutes.

Objectifs de l'épreuve :

- Rechercher le gain des matches par des choix adaptés et contribuer de manière individuelle à l'organisation collective.
- S'engager efficacement dans un projet d'équipe qui pourra être régulé au fil des matches
- Connaitre, appliquer, respecter et savoir faire respecter les règles du jeu
- S'impliquer de manière individuelle et collective à la fois en attaque et en défense

Repères d'évaluation (en cohérence avec les repères du référentiel national pour le CA 4)

	Degré 1 : non atteint Joueur passif ou peu vigilant	Degré 2 : partiellement atteint Joueur opportuniste	Degré 3 : atteint Joueur investi et lucide	Degré 4 : dépassé Joueur organisateur
<p><u>AFLP1</u> : évalués en fin de séquence</p> <p>Identifier le déséquilibre adverse et en profiter pour produire rapidement l'action décisive choisie et marquer le point.</p> <p><u>Caractérisation dans l'APSA</u> : Identifier la situation favorable dans le rapport de force (placements, espaces libres et points faibles des défenseurs) pour décider de l'action la plus pertinente (passe, dribble ou tir).</p> <p><i>Pondération de la note en fonction du nombre de matches joués (gagnés ou perdus) et possibilité d'ajustement de la note avec le nombre de paniers encaissés ou marqués.</i></p> <p>Sur 7 points</p>	<p>L'élève ne participe pas au jeu. Il ne perçoit pas les situations favorables. Pas d'initiative dans la récupération de balle et ne défend pas. Il ne s'implique dans aucune action décisive (en retrait ou s'efface au profit des autres)</p> <p>❖ Gagne 0 match ❖ Gagne 1 ou 2 matches ❖ Gagne 3 ou 4 matches</p> <p>0 point-----1 point</p>	<p>L'élève perçoit avec difficulté les situations favorables. Il tente de récupérer la balle mais ne sait pas sur qui défendre. Ses actions sont lentes ou inadaptées et il se déstabilise sous la pression défensive. Il ne s'implique que dans les actions décisives faciles à identifier et à réaliser.</p> <p>❖ Gagne 0 match ❖ Gagne 1 ou 2 matches ❖ Gagne 3 ou 4 matches</p> <p>1,5 point-----3 points</p>	<p>L'élève identifie les situations favorables. Il utilise des actions adaptées et s'engage dans les espaces libres. Il défend efficacement sur un porteur de balle et a une bonne vision du jeu. Il a un volume de jeu correct et est capable d'effectuer de bons choix techniques et tactiques.</p> <p>❖ Gagne 0 match ❖ Gagne 1 ou 2 matches ❖ Gagne 3 ou 4 matches</p> <p>3,5 points-----5 points</p>	<p>L'élève crée et exploite avec efficacité les situations favorables et fait des choix pertinents d'actions en fonction des situations données. Il défend efficacement sur le porteur de balle avec un placement adéquat ouvert sur le jeu (prise en compte des non-porteurs). Il a un volume de jeu important et est capable de mettre sa technique individuelle au service du collectif. Il prend les initiatives et opère les meilleurs choix tactiques.</p> <p>❖ Gagne 0 match ❖ Gagne 1 ou 2 matches ❖ Gagne 3 ou 4 matches</p> <p>5,5 points-----7 points</p>

	Degré 1 : non atteint	Degré 2 : partiellement atteint	Degré 3 : atteint	Degré 4 : dépassé
--	----------------------------------	--	------------------------------	------------------------------

<p><u>AFLP2 :</u> <i>évalués en fin de séquence</i></p> <p>Utiliser des techniques et des tactiques d'attaque adaptées pour favoriser des occasions de marquer et mobiliser des moyens de défense pour s'opposer.</p> <p><u>Caractérisation dans l'APSA :</u> <i>Mettre en œuvre une organisation offensive qui utilise opportunément la contre-attaque face à une défense qui cherche à récupérer la balle dans le respect des règles. Prendre les bonnes décisions dans la relation porteur de balle /non-porteur de balle. Savoir protéger la cible et récupérer la balle. Créer des situations favorables de marques.</i></p> <p>Sur5 points</p>	<p><u>Joueur passif</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Le joueur est peu mobile et pas réactif (spectateur de l'attaque adverse). Il a une mauvaise manipulation de balle et ne maîtrise pas les habiletés. Peu de contrôle de balle. Passes aléatoires et peu d'intentions défensives. Souvent en déséquilibre, il commet des fautes. Il ne participe pas à l'organisation collective et freine la progression du jeu offensif. <p>0 point-----0,5 point</p>	<p><u>Joueur investi</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Le joueur est capable de progresser en dribble et en passe. Le tir est peu souvent tenté et seulement dans un contexte très favorable. Il maîtrise les habiletés simples en situation facilitante et sans pression adverse. Il se repli et le placement défensif est trop souvent aléatoire. Il contribue toutefois à freiner la progression de l'attaque adverse, en gênant l'adversaire et en tentant de récupérer la balle. <p>1 point -----2 points</p>	<p><u>Joueur lucide</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Le joueur est capable de réagir selon la circulation du ballon et la pression adverse. Il maîtrise efficacement les habiletés en situation favorable et est capable d'enchaîner des actions. Il effectue régulièrement un repli défensif avec un placement approprié. Il gêne systématiquement la progression de son « joueur duel ». Il se rend disponible pour aider ses partenaires. <p>2,5 points-----4 points</p>	<p><u>Joueur stratège</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Le joueur s'implique dans l'organisation collective et tient un rôle spécifique dans chacune des phases de jeu. Il possède une maîtrise des gestes techniques (passe, dribble, tirs) et utilise les règles comme intention tactique. Il varie ses déplacements en fonction des placements défensifs de ses adversaires et est capable d'intervenir pour soutenir un partenaire. Il sait neutraliser son « joueur duel » et est capable de conserver la balle sous pression défensive. <p>4,5 points-----5 points</p>
--	---	---	---	---

AFLP 4 (évalués au fil de la séquence) : Terminer la rencontre et accepter la défaite ou la victoire dans le respect de l'adversaire ; intégrer les règles et s'impliquer dans les rôles sociaux pour permettre le bon déroulement du jeu.

	Degré 1 : non atteint	Degré 2 : partiellement atteint	Degré 3 : atteint	Degré 4 : dépassé
<p><u>Caractérisation dans l'APSA :</u> <i>Gérer ses émotions en tant que joueur (concentration, sociabilité). Assimiler le règlement et se montrer fair-play en toute circonstance pour respecter les joueurs, les arbitres et les règles du jeu dans leurs aspects partagés (limites du terrain, fautes et incorrections).</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ N'admet pas la défaite, abandonne facilement dès que le score est en la défaveur de son équipe. ▪ L'élève a des réactions négatives marquantes sur l'esprit du jeu et conteste les décisions des arbitres. ▪ L'élève ne connaît pas le règlement. Il commet de nombreuses erreurs d'arbitrage ou refuse de tenir le rôle d'arbitre. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Se décourage vite. A besoin d'être soutenu par ses partenaires pour poursuivre le match. ▪ L'élève a parfois des réactions inappropriées mais régulées lors des instants forts du jeu. Réactions variables à l'issue de la rencontre. ▪ L'élève ne connaît que quelques règles essentielles, son arbitrage est limité et hésitant, il accepte le rôle mais commet certaines erreurs. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ S'engage et est attentif aux événements du jeu. Il accepte de manière égale la victoire ou la défaite. ▪ L'élève s'investit dans son rôle de coéquipier et vient en aide au partenaire dépassé. Il contrôle ses émotions quelque soit l'évolution du score. ▪ L'élève comprend les règles principales et les applique avec peu d'erreurs. Il montre une attitude loyale envers les 2 équipes. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ S'implique avec un très bon contrôle de soi. Attitude systématiquement fair-play, accepte et analyse le score. Il aide l'arbitre au bon déroulement du jeu. ▪ L'élève tolère les erreurs d'autrui et assume un rôle effectif de joueur en équipe (encourager, remotiver, stimuler). ▪ L'élève assure parfaitement l'arbitrage. Très observateur et réactif, il gère la rencontre, s'impose et prend les décisions de manière équitable.

AFLP5 : (évalués au fil de la séquence) : Se préparer et systématiser sa préparation générale et spécifique pour être en pleine possession de ses moyens lors de la confrontation

	Degré 1 : non atteint	Degré 2 : partiellement atteint	Degré 3 : atteint	Degré 4 : dépassé
<p><u>Caractérisation dans l'APSA :</u> <i>Savoir se mettre en condition optimale avant une rencontre. Conduire une séquence de préparation physique adaptée avec ses coéquipiers, se mettre en condition afin de se rendre foncièrement disponible et s'engager efficacement et en toute sécurité dans la confrontation.</i></p>	<p>L'élève ne s'échauffe que s'il est contraint. Sa préparation est superficielle et inadaptée. Il se montre passif et attend les directives de l'enseignant.</p>	<p>L'élève manque d'autonomie et se prépare de manière minimaliste. Il s'applique mais se limite à certains exercices d'entraînements. Il a besoin d'être guidé et stimulé par l'enseignant et ses partenaires de camp d'entraînement. Manque de répétitions de gestes techniques non maîtrisés.</p>	<p>L'élève se prépare efficacement à chaque début de séance et réalise les exercices physiques appropriés. Autonome, il se met au service du collectif et propose souvent de diriger l'échauffement de ses coéquipiers mais quelques manques subsistent.</p>	<p>L'élève se prépare de manière très active et complète. Il fait preuve d'analyse de ses besoins et de ceux de ses coéquipiers, identifie les exercices adaptés et réalise des routines d'entraînement. Il sait mener avec efficacité et spontanéité la préparation physique de ses partenaires en toute sécurité.</p>

Correspondance entre degrés et points pour AFLP 4 et AFLP 5

AFLP 4 + AFLP 5 / 8 points Répartition au choix de l'élève	D1	D2	D3	D4
/ 2 points	0,5	1	1,5	2
/ 4 points	1	2	3	4
/ 6 points	1,5	2,5	4,5	6

AFLP6 : (évalués au fil de la séquence et au cours des échanges avec les élèves) : Connaître les pratiques sportives dans la société contemporaine pour situer et comprendre le sens des pratiques scolaires.

	Degré 1 : non atteint	Degré 2 : partiellement atteint	Degré 3 : atteint	Degré 4 : dépassé
<p><u>Caractérisation dans l'APSA :</u> <i>Avoir des connaissances culturelles de l'activité, être capable de les exprimer et de les utiliser. Connaître et employer un vocabulaire spécifique. Comprendre la signification des règles adaptées pour la pratique scolaire. Discerner les dérives possibles à partir d'une actualité médiatisée.</i></p>	<p>L'élève ne porte aucun intérêt à la culture de référence de l'activité support. Il ne comprend pas l'intérêt des règles aménagées et utilise un vocabulaire qui témoigne d'une méconnaissance de l'activité.</p>	<p>L'élève porte un intérêt à quelques fondements de la culture de l'activité support. Il assimile en partie les bénéfices de règles scolaires adaptées et utilise un vocabulaire qui fait preuve de relatives notions de l'activité.</p>	<p>L'élève porte un intérêt certain à la culture générale de l'activité support. Il est capable d'énoncer et de caractériser les règles scolaires spécifiques. Il est en mesure de formuler et justifier ses tactiques de jeu. Il maîtrise bien le vocabulaire et les principes essentiels de l'activité.</p>	<p>L'élève porte un intérêt élargi à la culture de référence de l'activité support, ce qui lui permet de saisir la définition des règles scolaires et ainsi être capable de les analyser et d'en expliquer les différences. Le vocabulaire qu'il utilise démontre une connaissance expérimentée de l'activité.</p>

AFLP3 : (évalués au fil de la séquence) :Persévérer face à la difficulté et accepter la répétition pour améliorer son efficacité motrice.

	Degré 1 : non atteint	Degré 2 : partiellement atteint	Degré 3 : atteint	Degré 4 : dépassé
<p><u>Caractérisation dans l'APSA :</u> <i>Accepter de s'engager dans des situations d'apprentissage pour améliorer ses habiletés motrices.</i> <i>Accepter la répétition et apprendre à se confronter à l'échec.</i></p>	<p>L'élève ne trouve son intérêt que dans les matches.</p> <p>Il refuse les exercices et leur répétition.</p> <p>Il ne persévère pas devant les difficultés, attitude d'abandon face à l'échec.</p>	<p>L'élève accepte de réaliser des exercices dirigés et des éducatifs avant de jouer les matches.</p> <p>Il s'engage dans la répétition mais sur une durée limitée.</p> <p>Il s'investit de manière irrégulière et a besoin d'aide et d'encouragements pour surmonter les difficultés.</p>	<p>L'élève accepte de s'engager dans le contrat de travail proposé et de réaliser volontiers les exercices qui lui permettent de progresser.</p> <p>Il accepte spontanément la répétition.</p> <p>Il persévère lorsqu'il perçoit des signes de réussite et/ou de progrès.</p>	<p>L'élève s'engage régulièrement, cherche à se surpasser en utilisant les outils disponibles et en réinvestissant les situations d'apprentissage proposées pour améliorer son efficacité motrice.</p> <p>Il surmonte les moments d'échec, cherche à comprendre ses erreurs et les corrige par des répétitions efficaces.</p> <p>Il persévère de manière autonome en s'appuyant sur ses difficultés (travaille ses points faibles, dépasse le contrat de travail proposé).</p>

