


EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

Établissement	Lycée Jean Jaurès		
Commune	MONTREUIL		
Champ d'Apprentissage n°4		Activité Physique Sportive Artistique	
Conduire un affrontement interindividuel ou collectif pour gagner		Basket-ball	
Principes d'évaluation	<p>Deux moments d'évaluation sont prévus : une situation en fin de séquence et une autre au fil de la séquence. La situation de fin de séquence est notée sur 12 points : elle porte exclusivement sur les AFLP1 et AFLP2 L'évaluation au fil de la séquence est notée sur 8 points.</p>		
Modalités	AFLP 1 et 2 (12 pts)	AFLP 3, 4, 5 et 6 (8 pts)	
	Évalués le jour de l'épreuve (situation de fin de séquence)	Évalués au fil de la séquence	
Choix possibles pour les élèves	<p>L'AFLP1 est noté sur 7 points, l'AFLP2 sur 5 points</p> <p>Le candidat peut préciser lors de quels matchs ou portions de matchs (au moins 2 rencontres différentes), il sera évalué que ce soit pour la préparation ou pour le coaching, l'arbitrage ou l'observation.</p>		
		<p>L'évaluation au fil de la séquence porte sur 2 AFLP retenus par l'enseignant parmi les AFLP 3, 4, 5 et 6.</p> <p>Le candidat annonce sa répartition des points sur ces 2 AFLP au cours des premières leçons de la séquence</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cas 1 : 2pts sur le premier AFLP retenu, 6pts sur le second - Cas 2 : 4pts sur le premier AFLP retenu, 4pts sur le second - Cas 3 : 6pts sur le premier AFLP retenu, 2pts sur le second <p>Le candidat choisit de répartir les 8 points entre les deux AFLP retenus par l'enseignant pour le CCF (trois choix sont possibles : 4-4 / 6-2 / 2-6)</p>	

AFLP 1 et 2 : Situation d'évaluation de fin de séquence (notée sur 12 points)

Principe d'élaboration de l'épreuve

Basket-ball

Groupe classe séparé en 3 poules de niveau homogène (en fonction des séquences de jeu lors des leçons). A priori 24 élèves répartis dans 4 équipes pour chaque club. Jeu en 3C3 sur ½ terrain avec possibilité de contre-attaque sur panier marqué adverse (traverser le terrain pour contre-attaquer : cela maintient les défenseurs en alerte). Le jour de l'épreuve, les élèves sont évalués pour les AFLP 1 et 2 dans leur meilleure prestation. Affrontement en 3 matchs, 2 matchs par élève. Chaque match est joué en 4 périodes de 5 minutes. À tout moment, les élèves peuvent demander un temps mort pour échanger entre eux. Pause de 2 minutes au quart-temps.

CF. Annexe pour la répartition des points au sein de chaque degré en fonction du résultat (gain des matchs) pour l'AFLP1

Justification de la FSP :

Le jeu en 3c3 se rapproche de leur représentation (street), cela les incite à travailler les combinaisons de jeu et à être davantage dans un objectif collectif.

Le fait de garder la possibilité de contre-attaque permet d'observer si le jeu rapide et de contre-attaque (passes en profondeur) (vu préférentiellement en 2^{nde}) est acquis. Cela permet également d'évaluer la vigilance de la défense suite à un panier marqué.

Repères d'évaluation

AFLP évalué	AFLP décliné dans l'APSA	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
AFLP 1 sur 7 points Identifier le déséquilibre adverse et en profiter pour produire rapidement l'action décisive choisie et marquer le point	Identifier et profiter du placement des adversaires et de ses partenaires pour organiser collectivement la contre-attaque	L'élève prend peu en compte le placement des adversaires et partenaires et s'installe dans un jeu individuel. L'élève pense tardivement à la possibilité de contre-attaquer.	L'élève voit occasionnellement des moments opportuns pour produire une action décisive (tirer, passer ou pénétrer dans la raquette), tente l'action de contre-attaque lors d'un panier marqué, sans être efficace.	L'élève surprend ses adversaires ou voit les désorganisations spatiales. Il en profite pour accéder à l'espace de marque. L'élève est souvent prêt à mettre en place une contre-attaque sur panier adverse.	L'élève distingue les désorganisations spatiales et/ou temporelles. Il construit la rupture en produisant l'action décisive adaptée (tirer, passer ou pénétrer dans la raquette). L'élève est vigilant et prêt à mettre en place une contre-attaque sur panier adverse.
AFLP 2 sur 5 points Utiliser des techniques et des tactiques d'attaque adaptées pour favoriser des occasions de marquer et mobiliser des moyens de défense pour s'opposer	Exploitation des espaces libres, création de situations favorables de marque articulant jeu rapide, tirs de loin et pénétration dans la raquette pour marquer. Et s'organiser collectivement en défense pour défendre la cible	L'élève effectue toujours les mêmes choix (limitation technique) qui sont prévisibles pour les défenseurs. L'attaque est souvent renversée sans réaction efficace des défenseurs.	L'élève varie ses choix entre passes et tirs, il utilise peu le jeu de 1c1. Il est peu efficace en jeu rapide. Suite à une attaque, les joueurs prennent du temps pour se mettre en position de défenseurs.	L'élève varie les stratégies de jeu en utilisant ses coéquipiers ou en allant seul vers la cible suivant la position de la défense adverse. L'élève est efficace en jeu rapide mais ne l'utilise pas toujours. Les partenaires se replient en défense et sont actifs pour contrer l'attaque adverse.	Les stratégies choisies par l'élève sont efficaces car adaptées à la défense adverse. L'élève a une très bonne lecture de jeu et utilise des techniques maîtrisées pour marquer. L'élève est efficace en jeu rapide et sait l'utiliser à bon escient. L'élève en situation de défense peut surprendre les adversaires et reprendre l'avantage : contre-attaque.

AFLP 3, 4, 5 et 6 : Évaluation réalisée au fil de la séquence (notée sur 8 points)

L'enseignant retient le meilleur degré d'acquisition atteint par l'élève au cours de la séquence sur chacun des 4 AFLP. Il choisit les 2 AFLP pour compléter sa note de CCF. Les 2 autres AFLP non retenus pour le CCF alimentent la note de contrôle continu. La répartition des points est choisie par l'élève au cours des premières séances (4-4 / 6-2 / 2-6)

Basket-ball

Situation d'évaluation : Au fil de la séquence, alternance d'exercices et matchs pour évaluer les AFLP 3 à 6.

L'enseignant tient un cahier de bord pour la classe et le renseigne à chaque leçon, en concertation avec les élèves en fonction de sa planification. Le meilleur degré atteint dans l'AFLP est retenu pour l'évaluation et/ou la notation.

Repères d'évaluation

AFLP évalué	AFLP décliné dans l'APSA	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
AFLP 3 Persévérer face à la difficulté et accepter la répétition pour améliorer son efficacité motrice	Accepter de répéter des tirs ou des stratégies de jeu pour progresser	L'élève évite les répétitions et détourne fréquemment les tâches.	L'élève accepte ponctuellement les répétitions et se décourage assez rapidement ou finit par contourner les consignes.	L'élève répète les exercices ou intentions avec un engagement moindre qu'en match. Il persévère dans la réussite.	L'élève s'engage tout autant en entraînement qu'en match avec un réel souci de progrès.
AFLP 4 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	Assurer les rôles de joueur, partenaire, arbitre, coach scripteur. Relativiser la victoire et la défaite, se centrer aussi sur la manière.	Il maîtrise peu le règlement simplifié du basket-ball Il a du mal à s'engager dans les rôles. Il abandonne lorsqu'il perd. Il s'agite dans la victoire comme dans la défaite et est peu respectueux. La manière lui importe peu.	Il met en œuvre partiellement les règles retenues. Il s'engage ponctuellement dans d'autres rôles sociaux et est peu rigoureux. Il se décourage quand l'écart se creuse. Il maîtrise mal ses émotions en fin de quart-temps ou match. Il reprend le contrôle rapidement.	Il fait appliquer et applique l'ensemble des règles retenues. Il est rigoureux et efficace dans les rôles d'arbitre, coach, observateur ou scripteur. Il s'engage dans la totalité de la rencontre. Il accepte la victoire comme la défaite sans démonstration particulière.	Il applique et explique sans souci l'ensemble des règles. Il s'engage consciencieusement dans tous les rôles sociaux. Il persévère et s'investit à chaque moment de jeu. Il gagne humblement et perd sans rancune.
AFLP 5 Se préparer et systématiser sa préparation générale et spécifique pour être en pleine possession de ses moyens lors de la confrontation	S'échauffer avant les premières actions. Entrer progressivement dans l'activité de manière autonome.	Il entre dans l'activité sans préparation, sans se préserver.	Il a besoin des consignes du professeur pour une bonne préparation. Les exercices ne sont pas progressifs (ex : course très rapide en 1c1, tir de loin sans préparation ...)	Il s'échauffe et se prépare de manière autonome. La progressivité des exercices est mise en place la plupart du temps.	Il se prépare progressivement, activement et efficacement. Il n'hésite pas à répéter quelques gammes techniques (exercices préparatoires).
AFLP 6 Connaître les pratiques sportives dans la société contemporaine pour situer et comprendre le sens des pratiques scolaires	Accepter les diverses formes de pratiques scolaires. Intégrer un règlement simplifié du jeu.	L'élève se soucie peu du milieu culturel. Il subit les pratiques proposées sans en chercher l'origine ou le sens.	L'élève connaît les grandes lignes du milieu culturel mais ne fait pas toujours le lien avec sa propre pratique notamment dans le vocabulaire employé.	L'élève maîtrise les principales règles et notion du basket-ball. Il comprend quelques liens entre la pratique culturelle et sa pratique.	L'élève témoigne d'une connaissance de l'activité sociale et fait des liens avec sa propre pratique.

Possibilités de répartition des 8 points				
	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
AFLP noté sur 2 pts	0.5 pts	1 pts	1.5 pts	2 pts
AFLP noté sur 4 pts	1 pts	1.5 pts	3pts	4 pts
AFLP noté sur 6 pts	1 pts	2.5 pts	4.5 pts	6 pts

Annexes

Organisation des rencontres :

POULE 1 : A, B, C : l'équipe qui ne joue pas est utilisée pour arbitrer, coacher, observer

POULE 2 : D, E, F : l'équipe qui ne joue pas est utilisée pour arbitrer, coacher, observer

POULE 3 : G, H, I : l'équipe qui ne joue pas est utilisée pour arbitrer, coacher, observer

BAREME DES MATCHS GAGNES

Chaque degré de l'AFLP1 est découpé en 4 notes : DEGRE 1 : 0 – 0,3 – 0,7 – 1 DEGRE 2 : 1,5 – 2 – 2,5 – 3 DEGRE 3 : 3,5 – 4 – 4,5 – 5 DEGRE 4 : 5,5 – 6 – 6,5 – 7

Bas du degré : 0 match gagné.

Milieu bas du degré : 1 match gagné ou un match nul

Milieu haut du degré : 1 match gagné et un match nul

Haut du degré : 2 matchs gagnés

BONUS en fonction du nombre de contre-attaques réussies

