

Modalités d'évaluation	<p>Des équipes dont le rapport de force initial est équilibré s'opposent sur des matchs à effectif réduit</p> <p>Les buts marqués en situation favorable de marque sont valorisés (une « extra-balle » peut être accordée pour un but marqué en situation de CA ou MB).</p> <p>- L'évaluation se déroule en deux phases : lors de la première, les oppositions ont lieu à 4x4 sur un terrain en largeur (buts de 2m40 x 1m70 et zone à 5m). Lors de la seconde les oppositions se déroulent à 6x6 sur grand terrain (buts classiques et zone à 6m)</p> <p>- La durée des matchs est de 10min comprenant la possibilité, pour chaque équipe et pour chaque match, d'un temps mort (1 à 2min). Lors de ce temps-mort et à la fin des matchs, les joueurs ont accès au recueil statistique et aux observations fournies par le coach.</p>
-------------------------------	--

AFL du Champ d'Apprentissage	Déclinaison de l'AFL dans l'APSA	Eléments à évaluer	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
------------------------------	----------------------------------	--------------------	---------	---------	---------	---------

AFL1	S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force	S'engager collectivement pour gagner un match en jouant sur l'exploitation de situations de montées de balle ou la création, face à une défense repliée, de situations favorables de marque articulant les bases avant et arrière pour marquer.	S'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet de jeu	Actions principalement égocentrées réalisées indépendamment des placements et déplacements des partenaires. Choix peu pertinents. Att : exploits individuels ou passivité du joueur dans le collectif. Tir peu efficace. Déf : l'interception est l'action défensive privilégiée. Sa réussite, peu fréquente, est surtout liée à une erreur de l'adversaire.	Relations simples avec le partenaire proche. Joueur efficace dans son registre préférentiel mais hésitant dans les choix ce qui ralentit le jeu Att : jeu en appui et en passe et va. Exploite les occasions de marque mais réussite aléatoire au tir même en SFM. Déf : des actions de harcèlement et d'interception en défense. Régulièrement dominé par son adv	Actions coordonnées à 2 ou 3 joueurs. Joueur efficace dans plusieurs registres. Assure la continuité du jeu de l'équipe. Att : se coordonne avec les partenaires pour créer et exploiter les occasions de marque. Se démarque efficacement. En réussite au tir. Def : actions articulées (harcèlement, dissuasion, interception) pour ralentir ou mettre en échec le vis-à-vis	Actions coordonnées et choix pertinents permettant d'exploiter, selon le rapport de force, la largeur et la profondeur du terrain. Att : joueur ressource capable de fixer et décaler. Efficace au tir même dans des situations peu favorables, il régule le jeu de l'équipe Def : capable d'organiser la défense et d'entraider, il met régulièrement en échec l'attaque adverse
			Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force	L'équipe se base sur ses forces présumées et ses individualités. Le jeu se déroule sur un rythme monotone (souvent très élevé) <u>Le temps mort</u> n'est pas utilisé ou n'aboutit à aucune décision collective.	L'équipe identifie des possibilités de CA directe mais est en difficulté lorsque l'équipe adverse est repliée proche de la cible. <u>Le temps mort</u> permet de proposer des régulations mais qui restent souvent peu pertinentes.	L'équipe s'organise pour monter rapidement la balle ou mettre en place une première circulation de balle lorsque la défense est replacée. En fonction des qualités de l'adversaire elle propose une organisation adaptée. <u>Le temps mort</u> permet à l'équipe de se réorganiser de manière cohérente	L'attaque exploite les situations de CA opportunes mais sait également dépasser ou surpasser une défense replacée. La défense s'organise collectivement pour gérer l'alternative récupération du ballon / protection de la cible en fonction du rapport de force <u>Le temps mort</u> permet à l'équipe de se réorganiser de manière cohérente et efficace

AFL2	Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou inter individuel	S'inscrire dans la durée dans un projet de jeu commun et s'organiser collectivement pour développer et exploiter les points forts de notre équipe. Assumer ses responsabilités individuelles dans la préparation et la gestion de l'opposition collective.	Répéter et persévérer pour améliorer le rapport Tir/Possession et But/Tir	Les ratios sont inférieurs à 50% Défaite sur les 3 scores L'équipe se décourage rapidement, seules quelques individualités impulsent une dynamique de travail.	Les ratios sont compris entre 50 et 70% Défaite souvent déclarée sur 2 des 3 scores L'équipe s'engage selon les consignes données et a besoin d'être guidée	Les ratios sont compris entre 70 et 80% La victoire est souvent déclarée à partir de 2 des 3 scores L'équipe accepte la répétition et fait preuve de lucidité sur les résultats de ses actions pour adapter son engagement. Elle est autonome.	Les ratios sont supérieurs à 80% La victoire est déclarée sur les 3 scores L'équipe met en œuvre, dès l'échauffement, les conditions optimales pour performer. Elle accepte un nombre conséquent de répétitions et est capable de les analyser pour gagner en efficacité
			Accepter la défaite, gagner avec humilité : savoir gagner et perdre avec la manière	Les réactions émotionnelles sont partiellement maîtrisées, les responsabilités assumées par certains membres de l'équipe seulement	Maîtrise des émotions et acceptation de la défaite dans les situations d'opposition où la domination est peu contestée	Maîtrise des émotions quels que soient le contexte et l'évolution de l'opposition	Maîtrise des émotions quels que soient le contexte et l'évolution de l'opposition, l'élève fait preuve de solidarité et communique facilement avec les autres

AFL3	Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire	Investir le rôle d'un coach à même de recueillir et d'analyser les indices pertinents de l'efficacité collective d'une équipe. Assumer le rôle d'un arbitre capable de gérer une opposition dans le respect des règles et de l'intégrité physique et morale des joueurs ou d'un gardien dernier défenseur et premier attaquant de l'équipe	Le coach	Recueil des données insuffisamment fiables. N'est pas en capacité de les expliquer. L'utilisation de l'outil numérique pose des problèmes. <i>Le coach n'est pas une aide pour l'équipe.</i>	Recueil des données globales justes et fiables. En difficulté pour les restituer pour aider à la compréhension. L'outil numérique est maîtrisé. <i>Le coach est une aide au recueil d'informations utiles.</i>	Recueil des données différenciées. Capable de les exploiter pour aider le joueur/équipe observé.e. L'outil numérique est maîtrisé et exploité en tant que ressource. <i>Le coach est une aide au recueil d'informations utiles et à la décision</i>	Recueil des données différenciées. Capable de les exploiter et de les interpréter pour accompagner les choix. Autonome. L'outil numérique est maîtrisé et exploité, plusieurs sources de données sont cumulées. <i>Le coach est une personne, indispensable à la prise de décision</i>
			L'arbitre	Méconnaissance des règles. Peu de fautes signalées. Placé en dehors du terrain. La gestion du match est difficile.	Reconnaît les fautes principales, siffle tardivement. Attitude timorée ou exagérée. Placé ligne de touche. Se fait déborder dans la gestion du match.	Reconnaît les fautes et les signale en se rapprochant de la faute. Attitude adaptée : discret ou présent. Gestion complète du match.	Reconnaît les fautes, les signale et les explique en se rapprochant de la faute et dans le timing. Attitude adaptée
			Le Gardien de But	Peur du ballon, esquive, se tourne face au tireur, se protège le visage avec ses mains. De dos au tir. Récupération et relance lente et peu précise après un tir.	En réaction, positionné en arrière et sur sa ligne de but. Parade de protection, les bras sont en bas. Déplacement anarchique. Récupération de balle en trotinant, relance aléatoire, trajectoire parabolique	Occupe l'espace, peu d'appréhension, suit la balle des yeux, se déplace en pas glissés. Occupe de l'espace avec des bras hauts. Récupération de balle rapide, relance au joueur proche.	Se positionne en avant de la ligne de but, calque son déplacement, en pas glissés, sur la circulation du ballon. Occupe le plus d'espace possible avec ses 4 segments. Récupération rapide et relance courte ou longue rapide et précise