


Établissement	Lycée JEAN ROSTAND		
Commune	VILLEPINTE		
Champ d'Apprentissage n°4		Activité Physique Sportive Artistique	
Conduire un affrontement interindividuel ou collectif pour gagner		FOOTBALL	
Principes d'évaluation	<p>Deux moments de l'évaluation sont prévus :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les AFLP 1 et 2 s'évaluent sur une situation de fin de séquence. Ils portent sur 12 points. - Les deux AFLP retenus par l'équipe pédagogique parmi les AFLP 3, 4, 5 et 6, s'évaluent au fil de la séquence et pourront être finalisés le jour de la situation d'évaluation de fin de séquence. Ils portent sur 8 points. 		
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 et finalisés le jour de la situation d'évaluation de fin de séquence	
	<p>L'AFLP 1 est noté sur 7pts et porte sur la capacité de le candidat à réaliser des choix tactiques et stratégiques pour faire basculer le rapport de force en sa faveur et marquer le point.</p> <p>L'AFLP 2 est noté sur 5pts et permet d'évaluer le candidat sur l'efficacité de ses techniques d'attaques et sur les moyens individuels et collectifs défensifs mis en place pour rééquilibrer le rapport de force.</p>	<p>La notation porte sur 2 AFLP retenus par l'équipe pédagogique parmi les AFLP 3, 4, 5 et 6.</p> <p>Le candidat annonce sa répartition des points sur ces 2 AFLP avant l'évaluation de fin de séquence et l'enseignant retient le meilleur degré d'acquisition atteint par l'élève</p>	
Choix possibles pour les élèves	<ul style="list-style-type: none"> - Répartition des rôles au sein de l'équipe. - Choix du système de jeu et de son animation offensive et défensive. - Stratégie collective en ce qui concerne l'attaque et la défense. - Utilisation des temps morts. 		<p>Choix du candidat sur le poids relatif dans l'évaluation des deux AFLP retenus par l'équipe pédagogique</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

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

Principe d'élaboration de l'épreuve

FOOTBALL

- **Le groupe est divisé en équipes de niveaux similaires** (5 à 6 joueurs en fonction des matchs de classement opérés). Chaque terrain comporte des poules de 3 équipes. Les équipes s'affrontent sous forme de poule (ligue des champions) les classements sont déterminés selon la distribution de points suivante : victoire 4pts, nul 2pts, défaite 1pt, en cas d'égalité, l'opposition directe puis la différence de buts (marqués-encaissés) départage les équipes.
- **La durée des matchs est de 2x8min** comprenant la possibilité, pour chaque équipe et pour chaque match, d'un temps mort (2min), une mi-temps de 4 minutes entre chaque période. Lors des temps morts et à la fin des matchs, les joueurs ont accès au recueil statistique et aux observations fournies par le coach. Les touches sont effectuées aux pieds.
- **En fonction du niveau il est possible d'ajouter des jokers offensifs sur les côtés du terrain** qui peuvent intervenir sur des passes, ils ont 3 touches à l'extérieur de la zone de jeu maximum avant de relancer la balle dans l'espace de jeu. Ils doivent remettre le ballon dans la zone (haute ou basse) dans laquelle ils ont reçu le ballon. Deux autres jokers peuvent être utilisés à côté des buts adverses ils sont touchés à partir du moment où le ballon a franchi le milieu du terrain (type jeu Banide, cf annexe)
- **Les rôles d'arbitres** sont assurés par un joueur de chaque équipe pendant un minimum une mi-temps complète.
- **Le jeu se déroule en 5 vs 5** (4 joueurs de champ et un GB) sur un terrain de 40m sur 30m avec des buts de 5m de large et 1,70m de haut (constri-foot).
- **Un score parlant** est mis en place : **100 pts** pour un but marqué sans l'aide des jokers sur la possession de balle, **10 pts** pour un but marqué avec utilisation d'un joker sur la possession, **1 pt** pour tout tir cadré (depuis la moitié de terrain adverse sans but marqué).
- **Le candidat est positionné dans un degré d'acquisition** et sa note est ajustée en fonction de la proportion des oppositions gagnées.

Repères d'évaluation

AFLP évalué	AFLP décliné dans l'APSA	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4		
AFLP 1 sur 7 points Réaliser des choix tactiques et stratégiques pour faire basculer le rapport de force en sa faveur et marquer le point	Réaliser des choix adaptés en alternant, selon le rapport de force, le jeu de possession et le jeu de transition afin de marquer	Les choix de jeu sont systématiquement orientés par des projections individuelles rapides vers l'avant. L'accès à la cible reste assez peu fréquent. Conduites et dribbles individuels qui provoquent de nombreuses pertes de balle avant l'accès à une position de tir favorable.	Les choix de jeu sont orientés majoritairement sur des attaques rapides vers l'avant, le nombre de tirs est important grâce à un accès régulier à la zone favorable de marque. Alternance de jeu en conduite dribble et de passes à des partenaires proches vers l'avant qui permet d'accéder à la cible.	Les choix opérés permettent d'alterner le jeu de transition rapide avec une réussite prononcée et le jeu en attaque placée qui est moins efficace pour faire basculer le rapport de force. Alternance du jeu court et long, combinaisons à 2 et à 3 permettant d'accéder à de nombreuses situations de tir favorables.	Les choix de jeu permettent d'alterner jeu de transition rapide et attaque placée en fonction des faiblesses adverses et permettent une évolution du rapport de force favorable. Jeu coordonné permettant l'alternance du jeu court et long, une exploitation de l'ensemble de l'espace de jeu afin de créer des déséquilibres adverses nombreux faisant basculer le rapport de force.		
		← Proportion des matchs gagnés → 0pt 1pt	← Proportion des matchs gagnés → 1,5pt 3pts	← Proportion des matchs gagnés → 3,5pts 5pts	← Proportion des matchs gagnés → 5,5pts 7pts		
		<u>Attaque</u> : Nombreuses conduite de balle et dribbles, peu de passes réussies. Pas de jeu sans ballon. <u>Défense</u> : Récupérations sur des erreurs de passes adverses ou de conduite, peu de harcèlement.	<u>Attaque</u> : Conduite et dribble efficaces, jeu en appui-soutien. Placement du porteur en situation favorable avec peu de réussite. Se déplace à proximité du porteur. <u>Défense</u> : Cadrage individuel, défend en reculant.	<u>Attaque</u> : Jeu combiné, alternance de passes courtes et longues, prises d'informations pendant les déplacements permettant une continuité du jeu. Se démarque efficacement dans des zones libres (intervalles, espaces) à proximité ou à distance du porteur. <u>Défense</u> : Cadrage de l'adversaire en avançant, anticipation des passes et interceptions nombreuses.	<u>Attaque</u> : Jeu coordonné grâce à des déplacements et des techniques individuelles efficaces. Se démarque efficacement, crée des espaces libres pour le porteur de balle (fausses pistes). De nombreux buts marqués. <u>Défense</u> : Coordination du placement avec les partenaires, cadre tout en adoptant des postures corporelles visant à orienter la trajectoire de l'adversaire en dehors des zone favorables de marque.		
0pt	0,5pt	1pt	2pts	2,5pts	4pts	4,5pts	5pts

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 deux AFLP retenus par l'équipe pédagogique.
La moyenne se situe au début du degré 3. La répartition des points est choisie par l'élève avant l'évaluation de fin de séquence (4-4 / 6-2 / 2-6).

Football

Situation d'évaluation : Au fil de la séquence les AFLP sont évalués selon la répartition des points choisis par les élèves lors de la 2^{ème} leçon. L'enseignant positionne les élèves dans un degré sur les AFLP choisis. Les éléments énoncés dans les degrés sont collectifs, ils peuvent toutefois être pondérés individuellement à l'intérieur du degré au regard des comportements individuels observés par l'enseignant.

- AFLP3 : Les élèves utilisent les données statistiques pendant les rencontres en lien avec le coach pour organiser leur équipe.
- AFLP4/6 : Respect des rôles sociaux attribués. Respect du cadre de fonctionnement.
- AFLP5 : Les élèves mènent un échauffement à tour de rôle au sein de leur équipe. Les situations d'entraînement seront également prises en compte.
- AFLP4/6 : Lors des situations de travail tout au long de la séquence.

Repères d'évaluation

AFLP évalué	AFLP décliné dans l'APSA	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
AFLP 3 Analyser les forces et les faiblesses en présence par l'exploitation de données objectives pour faire des choix tactiques et stratégiques adaptés à une prochaine confrontation	Utiliser les statistiques relevés sur les pertes de balle, les récupérations, les modalités d'accès à la cible afin d'optimiser la stratégie.	L'équipe s'organise de manière intuitive au regard du ressenti à propos de l'évolution de la rencontre.	L'équipe prélève des éléments s'appuyant sur des indicateurs fiables, les adaptations sont partielles.	L'équipe prélève de nombreux éléments pertinents. Leur exploitation permet une bonne adaptation sur certains des indicateurs relevés.	L'équipe exploite avec efficacité l'ensemble des éléments observés afin de délimiter une stratégie lui permettant de transformer le rapport de force.
AFLP 4 Respecter et faire respecter les règles partagées pour que le jeu puisse se dérouler sereinement ; assumer plusieurs rôles sociaux pour permettre le bon déroulement du jeu	Respecter les décisions des arbitres, accepter le résultat final en maîtrisant ses émotions. Continuer à s'investir quel que soit son rôle dans la leçon.	Les joueurs contestent les décisions lorsqu'ils perdent, gestion approximative des émotions. Les rôles sociaux sont subis.	De nombreuses discussions persistent, les règles sont majoritairement respectées. Les rôles sont exercés avec sérieux mais des approximations persistent (méconnaissance des règles ou des principes...).	Les règles sont respectées, pas de contestation même avec un score défavorable, bonne gestion des émotions. Les rôles sont exercés avec rigueur et justesse. Les arbitres connaissent les règles et les font appliquer, les coaches les principes d'entraînement...	Les élèves collaborent avec efficacité pour faire respecter les règles, elles sont acceptées et partagées. Les rôles sont exercés avec une grande efficacité au service de l'équipe. Le partage des tâches est équilibré entre chaque élève. Connaissance précise des éléments à mettre en œuvre pour les acteurs.
AFLP 5 Savoir se préparer, s'entraîner et récupérer pour faire preuve d'autonomie	Diriger ses partenaires lors d'un échauffement collectif progressif et adapté à l'activité. S'engager sans interruption dans les ateliers en autonomie.	Des éléments d'échauffement proposés par l'enseignant sont reproduits sans réel adaptation ni lien avec la pratique à venir. Les phases d'entraînement doivent être guidées, pas de phase d'autonomie.	Les étapes d'échauffements sont respectées et progressives, les éléments présentés restent liés à une pratique généralisée. L'activité d'entraînement est co-gérée avec l'enseignant, phases d'autonomie alternativement avec des guidages de l'enseignant qui doit reprendre en main par moment.	Les étapes de l'échauffement proposées sont construites et progressives, elles incorporent des éléments spécifiques. L'activité d'entraînement se réalise de manière autonome, les régulations sont partagées avec l'enseignant qui les insufflent.	Les étapes de l'échauffement sont efficaces, spécifiques, adaptées à la pratique à venir, et au potentiel de chacun. L'activité d'entraînement est réalisée et régulée de manière autonome sur des séquences de temps supérieures à 10 minutes.
AFLP 6 Porter un regard critique sur les pratiques sportives pour comprendre le sens des pratiques scolaires	Connaître le vocabulaire spécifique, les éléments liés à la culture de l'activité.	Identifie le rôle de chacun PB ou NPB, pas de connaissance sur les organisations de jeu. Peu ou pas de connaissance du vocabulaire spécifique.	Identifie les différents systèmes de jeu sans pour autant faire de lien avec leur animation off ou déf. L'élève connaît les terminologies de base de l'activité.	Identifie les systèmes de jeu et leur animation, les avantages et inconvénients de chacun. L'élève connaît et emploie le vocabulaire spécifique.	Identifie les différents paramètres de l'organisation de jeu au regard de l'adversité et des problématiques rencontrées. L'élève maîtrise l'utilisation du vocabulaire spécifique.

Possibilités de répartition des 8 points

	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
AFLP noté sur 2 pts	0,5 pt	1 pt	1,5 pts	2 pts
AFLP noté sur 4 pts	1 pt	2 pts	3 pts	4 pts
AFLP noté sur 6 pts	1,5 pt	3 pts	4,5 pts	6 pts

