

Type d'établissement	LYCEE PROFESSIONNEL	Nom de l'établissement	LOUIS BLERHOT	N° RNE	0130033R
----------------------	------------------------	------------------------	---------------	--------	----------

N° Département	13	Ville	MARIGNANE	Réseau	LA NERTHE
----------------	----	-------	-----------	--------	-----------

Ces éléments d'identité vous seront demandés lors du dépôt de la fiche certificative d'activité

Champ d'apprentissage N°4 : « Conduire un affrontement interindividuel ou collectif pour gagner »

Dans ce champ d'apprentissage, l'élève s'engage avec lucidité dans une opposition, seul ou en équipe, pour faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de l'équipe.

APSA support : **BASKET-BALL**

Principe d'élaboration de l'épreuve

(description la plus explicite possible pour une compréhension optimale par tout lecteur).

Situation d'évaluation de fin de séquence :

Match à 4 contre 4 sur un terrain réglementaire

Les équipes ont un rapport de force équilibré

Chaque équipe dispute plusieurs matches de 8 minutes

Chaque équipe possède deux temps morts pour s'organiser

Les règles sont celles du basket-ball, la troisième faute personnelle est sanctionnée d'une exclusion temporaire de 1'30

Évaluation au fil de la séquence :

Dans des Situations d'attaque défense à 3 contre 3 ou 4 contre 4 :

AFLP 4 : Connaissance du règlement, Jouer avec et contre, Rôles sociaux (arbitre, marqueur, chronométrateur)

AFLP5 : Echauffement général, spécifique, récupération, étirements

Situation d'évaluation de fin de séquence : 12 points

NOM :

AFLP 1	« Réaliser des choix tactiques et stratégiques pour faire basculer le rapport de force en sa faveur et marquer le point. »	AFLP 1 décliné dans l'APSA	Compétence attendue dans l'activité : - En attaque : faire basculer le rapport de force en s'organisant collectivement : distribution de rôles, placement, remplacement. - En défense : s'organiser collectivement en fonction du contexte : rester près ou loin du panier, venir en aide (entraide efficace)	
Eléments évalués	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
Note sur 7 points : Degrés 1 à 4 sur 4 points Gain des matches sur 3 points	<i>Attaque collective simple : progression individuelle du porteur de balle</i> <i>Défense collective : pression directe uniquement sur le porteur de balle (PB) qui permet parfois de récupérer la balle</i>	<i>Attaque collective : Progression à deux en contre-attaque ou en jeu rapide jusqu'à la zone de marque de tir</i> <i>Défense collective : les défenseurs (Déf) cherchent à récupérer le ballon, déf sur PB et non porteur de balle (NPB). Début des interceptions</i>	<i>Attaque collective : Jeu rapide ou jeu de transition qui aboutit à une situation favorable de tir</i> <i>Défense collective : début de coordination pour presser, harceler le PB et dissuader les passes dès le repli. Début d'aide</i>	<i>Attaque collective : poursuite du jeu rapide ou passage à un jeu placé avec une distribution des rôles (meneur, ailiers, pivots), placement et remplacement</i> <i>Défense collective : s'organiser en fonction du contexte, rester près ou loin du panier. Entraide efficace.</i>
	0 point ----- 1 point	1 point ----- 2 points	2 points ----- 3 points	3 points ----- 4 points
	Moins d'1/3 des matchs gagné /0.5pt	Au moins 1/3 des matchs gagnés /1pt	Au moins la moitié des matchs gagnés /2pts	Tous les matchs sont gagnés /3pts
Après avoir déterminé son degré d'acquisition, la proportion des oppositions gagnées permet de positionner l'élève au sein même du degré d'acquisition choisi				

AFLP 2	« Mobiliser des techniques d'attaque efficaces pour se créer et exploiter des occasions de marquer. Résister et neutraliser individuellement ou collectivement l'attaque adverse pour rééquilibrer le rapport de force »	AFLP 2 décliné dans l'APSA	Compétence attendue dans l'activité : PB : gagne ses duels, tirs efficaces, passes décisives NPB : aide par écran, se démarque côté ballon et à l'opposé, va au rebond offensif Def : harcèle, oriente et conteste le PB, dissuade, intercepte et aide	
Eléments évalués	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
5 points	PB : Dribble de progression vers la zone de marque NPB : Placement non pertinent (trop loin du PB...) Déf : près du porteur de balle, récupère parfois la balle.	PB : dribble de progression ou passe NPB : se démarque pour offrir une solution de passe Déf : se place proche d'un attaquant pour intercepter la balle	PB : Dribble de conservation, fixation, passes précises, Passe et va, Tir en situation favorable NPB : Démarquages pertinents, appels orientés + Réalise un passe et va Déf : harcèle le PB, dissuade la passe au NPB, début de l'aide	PB : crée un danger, gagne ses duels + tirs efficaces, passes décisives NPB : crée des espaces libres, aide par écran, se démarque côté ballon et à l'opposé, va au rebond offensif Déf : harcèle, oriente et conteste le PB, dissuade, intercepte et aide
	0 point ----- 0,5 point	1 point ----- 2 points	2,5 points ----- 4 points	4,5 points ----- 5 points

Évaluation au fil de la séquence : 8 points

NOM :

Seuls deux AFLP seront retenus par l'équipe pédagogique pour constituer cette partie de la note sur 8 points. Les points de chaque AFLP seront répartis sur les 4 degrés de positionnement. L'enseignant de la classe 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. Avant l'évaluation de fin de séquence, le candidat choisit la répartition des points qu'il souhaite attribuer pour chacun de ces 2 AFLP : 4/4, 2/6 ou 6/2. Le passage du degré 2 au degré 3 permet l'attribution de la moitié des points dévolus à l'AFLP. (Conseil : Pour une notation sur 2 points appliquer un coefficient de 0,5, pour une note sur 6 points appliquer un coefficient de 1,5. Coefficient au choix de l'élève).

AFLP n° 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 »	AFLP décliné dans l'APSA	Compétence attendue dans l'activité : -Accepter les règles (décision de l'arbitre) sans contester. -Accepter de jouer ensemble avec n'importe quel joueur -Respecter l'intégrité physique et morale. -Tenir une feuille de match, chronométrer, arbitrer	
Eléments évalués	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
Connaissance du règlement Jouer avec et contre Rôles sociaux	Connait quelques règles sans être capables de les appliquer	-Connait et applique les règles principales. -Remplit les rôles de chronométreur et « marqueur » (tenue de feuille de match)	-Accepte de jouer avec tous les élèves et intègre les erreurs d'arbitrage. -Remplit un rôle de chronométreur ou « marqueur » et co-arbitre avec l'enseignant	-Être capable d'accepter les règles (décision de l'arbitre) sans contester. -Accepter de jouer ensemble avec n'importe quel joueur -Respecter l'intégrité physique et morale. -Tenir une feuille de match (marqueur), chronométrer, arbitrer, début de coaching
Notation : entourez le coeff : 0.5 ou 1 ou 1.5	1	2	3	4

AFLP n°5	Savoir se préparer, s'entraîner et récupérer pour faire preuve d'autonomie.	AFLP décliné dans l'APSA	Compétence attendue dans l'activité : - S'échauffer avec ou sans ballon - Savoir récupérer.	
Eléments évalués	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
Echauffement général, spécifique, récupération, étirements	Est passif à l'échauffement	S'échauffe partiellement en suivant les autres	S'échauffe de façon globale (courses, quelques tirs...)	Fait preuve d'initiative, organise l'échauffement pour son équipe (tirs, rebonds...) Demande des temps morts de récupération
Notation : entourez le coeff : 1.5 ou 1 ou 0.5	1	2	3	4

Joindre si possible les outils de recueils de données.