

|                      |                     |                        |               |        |          |
|----------------------|---------------------|------------------------|---------------|--------|----------|
| Type d'établissement | LYCEE PROFESSIONNEL | Nom de l'établissement | LOUIS BLERIOT | 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 :**  
**AFLP3: Dribbles, Tirs en courses, en appui, Passe et va, Démarquage, Défense**  
**AFLP4 : Connaissance du règlement, Chronométrateur, Marqueur, Co-arbitre**

Situation d'évaluation de fin de séquence : 12 points

NOM :

|  |   |  |   |   |  |
|--|---|--|---|---|--|
| <b>AFLP 1</b>  | « Identifier le déséquilibre adverse et en profiter pour produire rapidement l'action décisive choisie et marquer le point. » | <b>AFLP 1</b><br>décliné dans l'APSA   | Compétence attendue dans l'activité :<br>Choisir l'attaque efficace, en fonction de la défense identifiée, soit conserver ou progresser pour tirer en situation favorable de marque.  |   |  |
| Eléments évalués   | <b>Degré 1</b>  | <b>Degré 2</b>   | <b>Degré 3</b>  | <b>Degré 4</b>  |  |
| <b>7 points :</b><br><br><b>Degré de 1 à 4 sur 4 points</b><br><br><b>et gain des matches sur 3 points</b> | <i>Attaque collective</i> : Perte de balle sans progression<br><br><i>Défense collective</i> : désordonnée, loin du ballon    | <i>Attaque collective</i> simple : progression individuelle du porteur de balle<br><i>Défense collective</i> : pression directe uniquement sur le porteur de balle (PB) qui permet parfois de récupérer la balle | <i>Attaque collective</i> : Progression à deux en contre-attaque ou en jeu rapide jusqu'à la zone de marque de tir<br><i>Défense collective</i> : les défenseurs (Déf) cherchent à récupérer le ballon, déf sur PB et non porteur de balle (NPB). Début des interceptions | <i>Attaque collective</i> : Jeu rapide ou jeu de transition qui aboutit à une situation favorable de tir<br><i>Défense collective</i> : début de coordination pour presser, harceler le PB et dissuader les passes dès le repli. Début d'aide |  |
|  | <b>0 point ----- 1 point</b>  | <b>1 point ----- 2 points</b>  | <b>2 points ----- 3 points</b>  | <b>3 points ----- 4 points</b>  |  |
|  | Moins d'1/3 des matches gagnés /0.5pt   | Au moins 1/3 des matches gagnés /1pt   | Au moins la moitié des matches gagnés /2pts   | Tous les matches sont gagnés /3pts  |  |

Lors de l'évaluation finale, l'élève est positionné dans un degré d'acquisition et sa note est ajustée en fonction de la proportion des oppositions gagnées

|                  |  |  |  |  |  |
|------------------|--|--|--|--|--|
| <b>AFLP 2</b>    | « Utiliser des techniques et des tactiques d'attaque adaptées pour favoriser des occasions de marquer et mobiliser des moyens de défense pour s'opposer. » | <b>AFLP 2</b><br>décliné dans l'APSA   | Compétence attendue dans l'activité :<br>- PB : Dribble de conservation ou de progression+ passe+ tir<br>-NPB : se démarquer près ou loin du ballon<br>-Défenseur : se place près d'un attaquant pour le harceler ou dissuader la passe. |  |  |
| Eléments évalués | <b>Degré 1</b>   | <b>Degré 2</b>   | <b>Degré 3</b>   | <b>Degré 4</b>   |  |
| <b>5 points</b>  | PB : Dribble ou passe qui aboutit à une perte de balle<br><br>NPB : Immobile<br><br>Déf : immobile   | PB : Dribble de progression vers la zone de marque<br><br>NPB : Placement non pertinent( trop loin du PB...)<br><br>Déf : près du porteur de balle, récupère parfois la balle. | PB : dribble de progression ou passe<br><br>NPB : se démarque pour offrir une solution de passe<br><br>Déf : se place proche d'un attaquant pour intercepter la balle  | PB : Passe et va, Tir en situation favorable<br><br>NPB : Réalise un passe et va<br><br>Déf : harcèle le PB, dissuade la passe au NPB, début de l'aide |  |
|                  | <b>0 ----- 0,5 pt-</b>   | <b>1 pt ----- 2 pts</b>  | <b>2,5 pts ----- 4 pts</b>   | <b>4,5 pts ----- 5 pts</b>   |  |

## 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).

| Eléments évalués  | Degré 1   | Degré 2  | Degré 3   | Degré 4   |
|---|---|--|---|---|
| <b>AFLP n° 3</b><br>« Persévérer face à la difficulté et accepter la répétition pour améliorer son efficacité motrice. »  | <b>AFLP décliné dans l'APSA</b>   |  |   |   |
| Compétence attendue dans l'activité :<br>Dans une situation d'attaque/défense :<br>Attaque : progresser pour se situer dans une situation favorable de tir<br>Défense : Récupérer la balle  |   |  |   |   |
| Dribbles<br>Tirs en courses, en appui<br>Passe et va<br>Démarquage<br>Défense   | PB : Dribble ou passe qui aboutit à une perte de balle<br><br>NPB : Immobile<br><br>Déf: immobile | PB : Dribble de progression vers la zone de marque<br><br>NPB : Placement non pertinent( trop loin du PB...)<br><br>Déf : près du porteur de balle, récupère parfois la balle. | PB : dribble de progression ou passe<br><br>NPB : se démarque pour offrir une solution de passe<br><br>Déf : se place proche d'un attaquant pour intercepter la balle | PB : Passe et va, Tir en situation favorable<br><br>NPB : Réalise un passe et va<br><br>Déf : harcèle le PB, dissuade la passe au NPB, début de l'aide      |
| <b>Notation : entourez le coeff : 0.5 ou 1 ou 1.5</b>   | <b>1</b>  | <b>2</b>   | <b>3</b>  | <b>4</b>  |
| <b>AFLP n°4</b><br>« 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 »   | <b>AFLP décliné dans l'APSA</b>   |  |   |   |
| Compétence attendue dans l'activité :<br>-Être capable d'accepter les règles (décision de l'arbitre) sans contester.<br>-Accepter de jouer ensemble avec n'importe quel joueur<br>-Respecter l'intégrité physique et morale.<br>-Remplir les rôles de chronométreur, marqueur, co-arbitre |   |  |   |   |
| Connaissance du règlement<br>Chronométreur<br>Marqueur<br>Co-arbitre  | Joue en dehors des règles volontairement  | Connait quelques règles sans être capables de les appliquer  | -Connait et applique les règles principales.<br>-Remplit les rôles de chronométreur et marqueur   | -Accepte de jouer avec tous les élèves et intègre les erreurs d'arbitrage.<br>-Remplit un rôle de chronométreur ou marqueur et co-arbitre avec l'enseignant |
| <b>Notation : entourez le coeff : 1.5 ou 1 ou 0.5</b>   | <b>1</b>  | <b>2</b>   | <b>3</b>  | <b>4</b>  |

Joindre si possible les outils de recueil de données.