

PROGRAMME DE L'ENSEIGNEMENT COMMUN EPS VOIE GENERALE ET TECHNOLOGIQUE : RESSOURCE

CHAMP D'APPRENTISSAGE N°4

APSA : Basket-ball

**Illustration d'un tableau déclinant les AFL dans l'activité :
BASKET-BALL**

AFL (programme)	Eléments prioritaires pour atteindre les AFL (programme)	Déclinaison dans l'APSA pour une 1ère séquence d'enseignement/1er cycle (équipe EPS)	Déclinaison dans l'APSA pour une 2ème séquence d'enseignement/2ème cycle (équipe EPS)
<p>AFL 1 : S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identifier l'évolution des caractéristiques du rapport de force pour adapter ses actions. • Réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet et ses choix tactiques. • Adapter son engagement en fonction du rapport de force et de ses ressentis. 	<ul style="list-style-type: none"> • S'engager dans la continuité des actions du match et exploiter une situation de surnombre et/ou de récupération pour tirer en situation favorable • Réaliser une transition rapide entre la défense et l'attaque pour utiliser des surnombres temporaires (rebond, course décentrée, passe longue). • Monter la balle pour tirer en situation favorable à l'aide de choix simples (passe-dribble-tir) en utilisant au mieux les situations de surnombre (si...alors). • Adapter son engagement en fonction de son rang dans l'équipe. 	<ul style="list-style-type: none"> • S'engager dans un jeu rapide dès la récupération de la balle. • Créer des espaces libres et les utiliser pour marquer sur jeu placé. • Défendre en cherchant à neutraliser le rapport de force et prendre l'avantage. • Elargir son répertoire d'attaque sur jeu placé (un contre un, passe et va, passe décisive) et en défense (repli ou pressing en individuel). • Adopter son engagement physique en fonction de l'évolution du score (temps mort, forme de défense).
<p>AFL 2 : Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identifier les forces et faiblesses de son adversaire pour définir, mettre en œuvre et réguler un projet tactique. • Utiliser différents supports d'observation et d'analyse pour apprécier des prestations et l'état du rapport de force entre deux équipes ou deux adversaires. • Répéter et persévérer pour améliorer l'efficacité de ses actions 	<ul style="list-style-type: none"> • Se mettre en condition pour s'engager dans le match. • Etablir et faire vivre une hiérarchie dans son équipe pour mettre en œuvre son projet tactique. • Analyser le résultat d'un match à l'aide d'indicateurs simples (points bonus/points marqués) pour identifier ses acquis et ses difficultés et s'engager dans une démarche de progression. 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifier forces, faiblesses et rapports de force interne chez ses adversaires • Réguler ou confirmer ses formes d'attaque et de défense à partir de l'évolution des scores, de la réflexion collaborative à l'intérieur de l'équipe. • Répéter et persévérer dans ses situations de mise en train et de matchs à thème pour améliorer son efficacité technique et tactique.
<p>AFL 3 : Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Etre solidaire de ses partenaires et assurer différents rôles (partenaire, adversaire, arbitre, coach, observateur) et connaître, respecter et faire respecter les règles 	<ul style="list-style-type: none"> • Assumer le rôle d'officiel pour assurer le bon déroulement du match : <ul style="list-style-type: none"> ○ Arbitrer pour permettre une bonne continuité du jeu et le respect du cadre de jeu minimal. ○ Tenir les feuilles de match : score et situations positives du projet de jeu commun. • Être partenaire d'entraînement. 	<ul style="list-style-type: none"> • Adapter un fonctionnement collaboratif à l'intérieur de son équipe pour décider ensemble des formes d'attaque et de défense.

CHAMP D'APPRENTISSAGE
N°4

APSA : BASKET 🏀

Principe d'élaboration de l'épreuve : 1^{er} cycle d'enseignement

Les élèves sont placés dans des équipes homogènes entre elles. Ils se classent à l'intérieur de chaque équipe de A à F. Les équipes s'affrontent dans des poules de 3 avec 2 matchs joués et 1 match observé. On joue en 4x3' sans changement pendant les ¼ temps (*) La défense est en individuelle stricte. Les rotations sont imposées et les rapports de force sur le terrain sont à priori équivalents. Les joueurs des équipes qui s'affrontent s'apparient par niveau en attaque/défense (A défend sur A...), Il n'y a pas de lancers francs, les paniers valent 1 pt. Un joueur commettant 3 fautes est retiré du match et perd 1 point sur sa note finale. Un point bonus « contre-attaque » est accordé à l'équipe réalisant une contre-attaque collective (minimum 1 passe) aboutissant à une situation de surnombre 1#0 ou 2#1 (pas nécessairement finalisée par un tir). Le BONUS « contre-attaque » est fixé à 8 points pour toute la classe (seuil indicatif à adapter au niveau de la classe), traduisant la compétence de l'équipe à mettre en place un projet de jeu rapide pour faire basculer le rapport de force en sa faveur. Un point bonus « tir favorable » est accordé à l'équipe réalisant un tir en position favorable (zone de non-charge et préférentiellement 45° sous le panier avec la planche). Le BONUS « tir favorable » est fixé à 20 points pour toute la classe (seuil indicatif à adapter au niveau de la classe), traduisant la compétence de l'équipe à travailler collectivement pour amener la balle en situation favorable de tir. En cas d'égalité à la fin du match, on joue jusqu'au 1^{er} panier marqué. L'équipe qui ne joue pas désigne 1 ou 2 arbitres, les autres remplissant les rôles d'OTM (feuille de marque avec score et fautes, scoreur du terrain, réglettes de triple score). 14 points évaluent l'efficacité dans la mise en place du projet de jeu corrélé au gain des matchs (AFL 1 et 2). 6 points évaluent l'efficacité de l'élève dans les rôles d'OTM, arbitre, partenaires (AFL 3). (*) Le match de référence pourra être aménagé au besoin pour favoriser le jeu rapide : 2 contre 2 en continuité ou jeu à thèmes (cartes à jouer)

VICTOIRE	Avec 2 BONUS	8 paniers
	Avec BONUS « contre-attaque »	7 paniers
	Avec BONUS « positions favorables »	6 paniers
DÉFAITE	Sans BONUS	5 paniers
	Avec 2 BONUS	4 paniers
	Avec BONUS « contre-attaque »	3 paniers
	Avec BONUS « positions favorables »	2 paniers
	Sans BONUS	1 panier

AFL	Note	Niveaux du joueur	Insuffisant Entre 0 et 3 paniers	Fragile Entre 4 et 7 paniers	Satisfaisant Entre 8 et 11 paniers	Très bon niveau Entre 12 et 16 paniers
<p>AFL 1 : S'engager pour gagner un match en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force.</p> <p>AFL 2 : Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.</p>	<p>Efficacité individuelle du joueur</p> <p>14</p>	A	11	12	13	14
		B	9	10	11	12
		C	7	8	9	10
		D	5	6	7	8
		E	3	4	5	6
		F	1	2	3	4
		↑	Efficacité du projet de jeu (contre-attaque & tir en position favorable)			
Basketteur →	E F		C D		A B	
	<p>JOUEUR PASSIF, PEU VIGILANT : centré sur la balle, connaissances imprécises, manque de contrôle</p>		<p>JOUEUR IMPLIQUE ET LUCIDE : choix simples entre passes ou dribble, engagement maîtrisé, connaissances précises</p>		<p>JOUEUR ORGANISATEUR : Créé le danger par un maximum de bons choix, implication dans l'organisation collective</p>	
<p>AFL 3 : Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solide.</p>	6	OTM (Officiels de table de marque) ou arbitre	Arbitre ou OTM non fiables avec beaucoup d'erreurs. Les différentes fiches et scores ne sont pas justes.	Arbitre hésitant. OTM : Les fiches score sont remplies mais le relevé des points bonus est hésitant. Quelques décalages de score.	Arbitre fiable OTM : Les fiches scores sont renseignées sans erreur. Quand une erreur est constatée, les OTM se corrigent rapidement.	Arbitre efficace, patron du terrain. OTM : Les fiches de score sont remplies correctement et sans aucune erreur, en synchro.
		Partenaire d'entraînement → selon son Niveau de jeu	0-1 point	1.5-3 points	3.5-4 points	4.5-6 points
		Individualiste	Joue avec certains partenaires	Le coéquipier au service du collectif	Le coach au service du collectif	