

Champ d'apprentissage N°4

APSA support : BASKET 2<sup>ème</sup> cycle lycée

AFL (programme)	Éléments 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><b>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.</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifier l'évolution des caractéristiques du rapport de force pour adapter ses actions.</li> <li>• Réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet et ses choix tactiques.</li> <li>• Adapter son engagement en fonction du rapport de force et de ses ressentis.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• S'engager dans la continuité des actions du match et exploiter une situation de surnombre et/ou de récupération pour tirer en situation favorable</li> <li>• Réaliser une transition rapide entre la défense et l'attaque pour utiliser des surnombres temporaires (rebond, course décentrée, passe longue)</li> <li>• 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)</li> <li>• Adapter son engagement en fonction de son rang dans l'équipe</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• S'engager dans un jeu rapide dès la récupération de la balle</li> <li>• Créer des espaces libres et les utiliser pour marquer sur jeu placé</li> <li>• Défendre en cherchant à neutraliser le rapport de force et prendre l'avantage</li> <li>• Elargir son répertoire d'attaque sur jeu placé (un contre un, passe et va, passe décisive) et en défense (repli ou pressing en individuel)</li> <li>• Adopter son engagement physique en fonction de l'évolution du score (temps mort, forme de défense)</li> </ul>
<p><b>AFL 2 : Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifier les forces et faiblesses de son adversaire pour définir, mettre en œuvre et réguler un projet tactique.</li> <li>• 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.</li> <li>• Répéter et persévérer pour améliorer l'efficacité de ses actions</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se mettre en condition pour s'engager dans le match</li> <li>• Etablir et faire vivre une hiérarchie dans son équipe pour mettre en œuvre son projet tactique</li> <li>• 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</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifier forces, faiblesses et rapports de force interne chez ses adversaires</li> <li>• 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</li> <li>• Répéter et persévérer dans ses situations de mise en train et de matchs à thème pour améliorer son efficacité technique et tactique</li> </ul>
<p><b>AFL 3 : Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire.</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Etre solidaire de ses partenaires et assurer différents rôles (partenaire, adversaire, arbitre, coach, observateur) et connaître, respecter et faire respecter les règles</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Assumer le rôle d'officiel pour assurer le bon déroulement du match : <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Arbitrer pour permettre une bonne continuité du jeu et le respect du cadre de jeu minimal</li> <li>○ Tenir les feuilles de match : score et situations positives du projet de jeu commun</li> </ul> </li> <li>• Être partenaire d'entraînement</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adapter un fonctionnement collaboratif à l'intérieur de son équipe pour décider ensemble des formes d'attaque et de défense</li> </ul>

**CHAMP D'APPRENTISSAGE N°4**

**APSA : BASKET** 

2<sup>ème</sup> cycle lycée

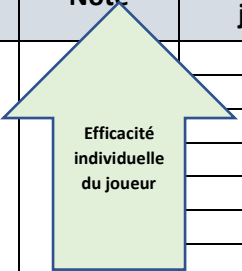
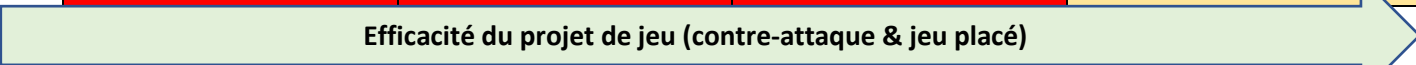
**Principe d'élaboration de l'épreuve**

Les élèves sont placés dans des équipes de niveau, le plus homogène possible en leur sein. Les équipes s'affrontent en 4 contre 4 sur grand terrain directement, ou par poule selon le nombre d'équipes d'un même niveau. Chaque équipe réalise 2 matchs de 1X8' avec un temps mort technique obligatoire à 4'. La défense est individuelle. Les rotations sont gérées par les équipes dans le respect d'un temps de jeu équivalent de chaque joueur. Il n'y a pas de LF, 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 4 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 « attaque placée » est accordé à l'équipe réalisant une action décisive sur ½ terrain – contre un ; passe et va ; passe décisive – Le BONUS « attaque placée » est fixé à 4 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 placé avec une occupation rationnelle de l'espace et des déplacements de joueurs et de la balle pour trouver des tirs favorables. Avant le match, l'équipe se concerte et définit un type de défense parmi tout terrain et repli défensif ; elle choisit aussi la forme d'attaque prioritaire qu'elle souhaite développer : elle peut ainsi doubler le BONUS « contre-attaque » ou le BONUS « attaque placée ». Pendant le temps-mort technique, l'équipe peut modifier son type de défense et/ou son BONUS doublé, au vu de l'appréciation du rapport de force. En cas d'égalité à la fin d'un match, on joue jusqu'au 1<sup>er</sup> point marqué. Chaque équipe conçoit son échauffement d'une durée de 15 minutes, qu'elle consigne dans son cahier d'entraînement.

VICTOIRE	Avec 3 BONUS	8 pts
	Avec 2 BONUS	7 pts
	Avec 1 BONUS	6 pts
	Sans BONUS	5 pts
DÉFAITE	Avec 3 BONUS	4 pts
	Avec 2 BONUS	3 pts
	Avec 1 BONUS	2 pts
	Sans BONUS	1 pt

**16 points évaluent l'efficacité dans la mise en place du projet de jeu corrélé au gain des matchs (AFL 1 et 2).**

**4 points évaluent le rôle de l'élève dans les choix collectifs et le travail collaboratif dans l'entraînement de l'équipe tout au long du cycle (AFL 3).**

AFL	Note	Niveaux du joueur	POINTS DU TOURNOI (2 matchs)												
			Insuffisant Entre 0 et 3 points	Fragile Entre 4 et 7 points	Satisfaisant Entre 8 et 11 points	Très bon niveau Entre 12 et 16 points									
<p><b>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.</b></p> <p><b>AFL 2 : Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.</b></p>	 <p>Efficacité individuelle du joueur</p>	A	12.5	14	15	16									
		B	10	11.5	12.5	14									
		C	8	9	10	11.5									
		D	6	7	8	9									
		E	3.5	4.5	6	7									
		F	1	2	3.5	4.5									
		16	 <p>Efficacité du projet de jeu (contre-attaque &amp; jeu placé)</p>	<p>↑</p> <p>Basketteur →</p>	<table border="1"> <tr> <th>E F</th> <th>C D</th> <th>A B</th> </tr> <tr> <td>Gêne régulièrement la progression du ballon (position légale défense aléatoire) et le tir</td> <td>Pression PB, interception (défense NPB), rebond défensif</td> <td>Efficacité dans la récupération de la balle. Se coordonne avec ses partenaires</td> </tr> <tr> <td>JOUEUR PASSIF à INTERMITTENT</td> <td>JOUEUR ACTIF à PERTINENT</td> <td>JOUEUR DECISIF</td> </tr> <tr> <td>PB : choix dribble-passe sans analyse. Tirs peu favorables NPB : dispo dans l'espace proche et le couloir de jeu direct</td> <td>PB : choix dribble – passe – conservation NPB : solutions pertinentes Zones de tirs favorables</td> <td>PB : créé danger et rupture (duels, tirs efficaces, passes décisives) NPB : créé de l'espace libre. Solutions côté ballon et opposé (rééquilibrage). Rebond offensif ou repli</td> </tr> </table>	E F	C D	A B	Gêne régulièrement la progression du ballon (position légale défense aléatoire) et le tir	Pression PB, interception (défense NPB), rebond défensif	Efficacité dans la récupération de la balle. Se coordonne avec ses partenaires	JOUEUR PASSIF à INTERMITTENT	JOUEUR ACTIF à PERTINENT	JOUEUR DECISIF	PB : choix dribble-passe sans analyse. Tirs peu favorables NPB : dispo dans l'espace proche et le couloir de jeu direct
E F	C D	A B													
Gêne régulièrement la progression du ballon (position légale défense aléatoire) et le tir	Pression PB, interception (défense NPB), rebond défensif	Efficacité dans la récupération de la balle. Se coordonne avec ses partenaires													
JOUEUR PASSIF à INTERMITTENT	JOUEUR ACTIF à PERTINENT	JOUEUR DECISIF													
PB : choix dribble-passe sans analyse. Tirs peu favorables NPB : dispo dans l'espace proche et le couloir de jeu direct	PB : choix dribble – passe – conservation NPB : solutions pertinentes Zones de tirs favorables	PB : créé danger et rupture (duels, tirs efficaces, passes décisives) NPB : créé de l'espace libre. Solutions côté ballon et opposé (rééquilibrage). Rebond offensif ou repli													
<p><b>AFL 3 : Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire.</b></p>	4	Partenaire à l'intérieur de son équipe	0-1 point	1.5-3 points	3.5-4 points	4.5-6 points									
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- échauffement</li> <li>- rotations</li> <li>- choix défense</li> <li>- choix bonus</li> <li>- entraînement</li> </ul>	Ne participe pas aux choix de l'équipe, peut créer une dynamique négative au sein du collectif, pas de travail collaboratif dans l'entraînement.	Subit les choix de l'équipe mais tente de les respecter, n'est pas un frein au fonctionnement de l'équipe	Participe aux choix collectifs et crée une dynamique positive d'entraînement	Élément essentiel de la dynamique de l'équipe dans ses choix et son entraînement									