

Champ d'apprentissage N°4

APSA support : BASKET 1<sup>er</sup> cycle lycée

AFL (programme)	Éléments prioritaires pour atteindre les AFL (programme)	Déclinaison dans l'APSA pour une 1 <sup>ère</sup> séquence d'enseignement/1 <sup>er</sup> cycle (équipe EPS)	Déclinaison dans l'APSA pour une 2 <sup>ème</sup> séquence d'enseignement/2 <sup>ème</sup> 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** 

**1<sup>er</sup> cycle lycée**

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

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 a 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<sup>er</sup> 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
	Sans BONUS	5 paniers
DÉFAITE	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><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>↑</p> <p><b>14</b></p> <p>↑</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
		<b>Efficacité du projet de jeu (contre-attaque &amp; tir en position favorable)</b>				
		<b>Basketteur →</b>	<b>E F</b>	<b>C D</b>	<b>A B</b>	
			Non maîtrise du non contact, déséquilibres, fautes	Gêne réglementairement le PB, prend en charge un NPB (ligne de passe)	Pression PB (gêne ou harcèlement) et NPB, récupère des ballons. Transition rapide vers l'attaque.	
			JOEUR PASSIF, PEU VIGILANT : connaissances imprécises, manque de contrôle	JOEUR IMPLIQUE ET LUCIDE : engagement maîtrisé, connaissances précises	JOUEUR ORGANISATEUR : implication dans l'organisation collective	
			Centré sur la balle	Choix simples dribble ou passe pour faire progresser la balle. Peut accélérer Trouve des tirs favorables	Crée le danger par un maximum de bons choix, des changements de rythme, Conserve la balle face à la pression défensive	
			PB : balle brûlante ou dribble excessif	NPB disponible qui rompt l'alignement et commence à investir les couloirs latéraux.	NPB propose alternative près./loin du ballon	
	<b>6</b>	<p><b>OTM (Officiels de table de marque) ou arbitre</b></p> <p>Partenaire d'entrainement → selon son Niveau de jeu</p>	Arbitre ou OTM non fiables avec beaucoup d'erreurs. Les différentes fiches et scores ne sont pas justes.	Arbitre hésitant, siffle les règles principales mais hésite souvent notamment sur les contacts. OTM : Les fiches score sont remplies mais le relevé des points bonus est hésitant. Quelques décalages de score.	Arbitre fiable, siffle les principales fautes dont les contacts. 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.
			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