Une image contenant texte, Police, logo, Graphique

Description générée automatiquement*CAHN (Commission Académique d’harmonisation des Notes)*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ***BGT*** | ***FOOTBALL*** | ***CA4*** |

**Principes d’évaluation :**

* L’AFL 1 s’évalue le jour du CCF en croisant le niveau de performance et l’efficacité technique et tactique, par une épreuve d’évaluation respectant le référentiel national du champ d’apprentissage
* L’AFL2 et l’AFL3 s’évaluent au fil de la séquence d’enseignement et éventuellement le jour de l’épreuve, en référence aux repères nationaux..
* L’évaluation de l’AFL2 et/ou de l’AFL3 peut s’appuyer sur un carnet d’entraînement et/ou un outil de recueil de données
* Pour l’AFL3, l’élève est évalué dans un rôle qu’il a choisi en début de séquence (arbitre, coach, capitaine).
* L’équipe pédagogique spécifie l’épreuve d’évaluation du CCF et les repères nationaux dans l’APSA support de l’évaluation.

**Barème et notation :**

* L’AFL 1 est noté sur 12 points (chacun des éléments est noté au moins sur 4 points);
* Les AFL2 et 3 sont notés sur 8 points. La répartition des 8 points est au choix des élèves avec trois possibilités de répartition : AFL2 = 4 pts /AFL3 = 4 pts ; AFL2 = 6 pts /AFL3 = 2 pts ; AFL2 = 2 pts /AFL3 = 6 pts.

**Choix possibles pour les élèves :**

* AFL1 : poste(s) individuel(s) au sein de l’équipe /&/ Choix “TACTIQUES” collectifs en Attaque lors de chaque mi-temps de chaque match.
* AFL2 et AFL3 : le poids relatif de la répartition des points dans l’évaluation.
* AFL3 : le rôle évalué (choix de proposition d’un rôle).

1. ***Repères d’évaluation de l’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 »*

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 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 7 contre 7 (dont 1 gardien de but) ou 6 contre 6 (Avec Gardien “Volant”), sur un terrain de football à 8. Chaque équipe réalise 2 matchs de 2 x 7’ (mi-temps de 2’ : temps de récupération et de concertation).  *Avant le début de chaque match, l’équipe se concerte et définit une forme d’attaque prioritaire qu’elle souhaite développer : elle peut ainsi obtenir le BONUS « contre-attaque/jeu rapide vers l’avant» ou le BONUS « attaque placée » ou le BONUS « récupération “haute” du ballon (contre pressing) » . A la mi-temps, l’équipe peut modifier le type d’attaque choisie, au vu de l’appréciation du rapport de force. Le choix est annoncé par le ou les capitaines aux co-évaluateurs. Il est indispensable d’adapter son système défensif à son choix d’attaque.*  Chaque équipe conçoit son échauffement d’une durée de 15 minutes (géré par le ou les entraîneurs de l’équipe). | | | | |
| Éléments à évaluer | Repères d’évaluation | | | |
| Degré 1 : Joueur Passif | Degré 2 : Joueur Intermittent | Degré 3 : Joueur Actif | **Degré 4 : Joueur Décisif** |
| S’engager et réaliser des actions techniques d’*attaque* et de **défense** en relation avec son projet de jeu  / 8 pts | **Peu de techniques maitrisées en défense :**  **Placements et replacements défensifs inexistants ou inadaptés**  *Faible efficacité des techniques d’attaque :*  *PB : dribbles, passes et tirs non maitrisés*  *NPB : placement dans l’espace proche, très rarement démarqué.*  **0 >> 2 pts** | **Utilisation efficace d’une ou deux techniques préférentielles d’attaque ou de défense :**  **Gêne l’adversaire direct lors de sa progression avec le ballon et du tir**  *Exploitation de quelques occasions de marque en attaque :*  *PB : dribble ou passe en avant sans analyser la pression. Tirs en position peu favorable*  *NPB : se rend disponible dans l’espace proche avant / reste dans le couloir de jeu direct*  **2,5 >> 4 pts** | **Utilisation efficace de plusieurs techniques** *d’attaque* **ou de défense :**  **Pression sur PB, interception (défense NPB), jeu aérien défensif**  ***Gêne régulièrement la progression du ballon et le tir adverse***  *Création et exploitation d’occasions :*  *PB : choix pertinent entre dribble – passe courte/longue – utilisation tête ; tirs favorables*  *NPB : solutions pertinentes dans l’espace médian*  **4,5 >> 6 pts** | **Utilisation efficace d’une variété de techniques efficaces** *d’attaque* **et/ou de défense :**  **Grande Efficacité dans la récupération du ballon. par des techniques appropriées (Tâcle, interception…) - Récupération systématique du Ballon , en coopération avec ses partenaires**  *Création et exploitation d’occasions de marque nombreuses et diversifiées :*  *PB : créé le danger (duels, tirs efficaces, passes décisives, jeu de tête très précis)*  *NPB : créé de l’espace libre. Solutions côtés ballon et opposé. Présent en appui /soutien*  **6,5 >> 8 pts** |
| *Gain des matchs (1)* | |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | 4è | 3è | 2è | 1er | | |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | 4è | 3è | 2è | 1er | | |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | 4è | 3è | 2è | 1er | | |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | 4è | 3è | 2è | 1er | |
| Faire des choix au regard de l’analyse du rapport de force, en ATTAQUE,  *en DÉFENSE*…  / 4 pts  = “***BONUS***” (2) | Adaptations aléatoires en cours du jeu  Non prise en compte des forces et/ou faiblesses en présence - Peu de projection sur la période d’opposition à venir :  *Passivité face à l’attaque adverse*  **0 >> 1 pt** | Quelques adaptations en cours de jeu  Projet sommaire prenant en compte les forces et/ou les faiblesses les plus saillantes - Projection sur la période d’opposition à venir :  *Mise en place d’une défense dont l’efficacité est limitée*  **1,5 >> 2 pts** | Adaptations régulières en cours de jeu.  Projet pertinent prenant en compte les principales forces et/ou les faiblesses en présence - Choix stratégiques efficaces pour la période d’opposition à venir :  *Efficacité défensive avec quelques renversements du rapport de force*  **2,5 >> 3 pts** | Adaptations permanentes en cours de jeu  Projet pertinent prenant en compte les forces **et** les faiblesses en présence - Plusieurs alternatives de choix stratégiques pour la période d’opposition à venir :  *Opposition systématique et neutralisation de l’attaque adverse / Renversements réguliers du rapport de force*  **3,5 >> 4 pts** |

1. *Pour chacun des deux éléments de l’AFL1, les co évaluateurs positionnent l’élève dans un degré puis ajustent la note en fonction de la proportion des oppositions gagnées (tout l’empan de la notation du degré d’acquisition n’est pas systématiquement exploité).*
2. ***BONUS :***

* **Un bonus « jeu rapide vers l’avant ou contre-attaque » est accordé à l’équipe réalisant dans un match au moins 2 contre-attaques par mi-temps (maximum 2 passes) aboutissant à une situation de surnombre 2#1 ou 3#2 (nécessairement finalisées par un tir). Le BONUS est fixé à 4 points (par match // moyenne pour 2 matchs), traduisant la compétence de l’équipe à mettre en place un projet de jeu rapide vers l’avant, annoncé, pour faire basculer le rapport de force en sa faveur.**
* **Un bonus « attaque placée » est accordé à l’équipe réalisant dans un match au moins 2 actions décisives par mi-temps (- passe et suit ; passe et va ; passe décisive - nécessairement finalisées par un tir), traduisant la compétence de l’équipe à mettre en place un projet de jeu placé, annoncé, avec une occupation rationnelle de l’espace et des déplacements de joueurs et du ballon.**
* **Un bonus « récupération “haute” du ballon (contre pressing) » est accordé à l’équipe réalisant dans un match au moins 2 récupérations “hautes” (dans ½ terrain adverse) décisives par mi-temps (nécessairement finalisées par un tir), traduisant la compétence de l’équipe à mettre en place un pressing dès la perte du ballon en phase offensive, annoncé, avec une occupation rationnelle de l’espace et un pressing de tous les joueurs.**

**>>> Pour chaque équipe, le BONUS est accordé et fixé à 4 points (par match // moyenne pour 2 matchs), traduisant la compétence de l’équipe à mettre en place SON ou SES projet.s de jeu, annoncé.s, pour faire basculer le rapport de force en sa faveur, sur une mi-temps ou sur un match complet.**

1. ***Repères d’évaluation de l’AFL2*** *(sur 6, 4 ou 2 pts au Choix de l’élève) « Se préparer et s’entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel »*

Ce positionnement est effectué sur la base des observations réalisées lors de la séquence :

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Degré 1 : Peu engagé | Degré 2 : Engagement choisi | Degré 3 : Engagement Régulier | Degré 4 : Engagement Optimal |
| **Entrainement inadapté**  Faible engagement dans les phases de répétition nécessaires à la stabilisation des apprentissages ;  S’engage peu dans les séances.  ***0 à 0,5 pt /2 pts*** ou ***0 à 1 pt /4 pts*** ou ***0 à 1,5 /6 pts*** | **Entrainement partiellement adapté**  Engagement régulier dans les phases de répétition nécessaires à la stabilisation des apprentissages ;  L’élève a besoin d’être guidé dans ses choix d’exercices ;  S’engage dans les exercices selon ses appétences.  ***1 pt /2 pts*** ou ***1,5 à 2 pts /4 pts*** ou ***2 à 3 pts /6 pts*** | **Entrainement adapté**  Engagement régulier dans les différents exercices ;  L’élève identifie un point fort ou un point faible pour lui-même ou son équipe, et choisit des exercices adaptés pour les travailler ;  S’engage avec régularité dans les différents exercices.  ***1,5 pts /2 pts*** ou ***2,5 à 3 pts /4 pts*** ou ***3,5 à 4,5 pts /6 pts*** | **Entrainement optimisé**  Engagement régulier dans les différents exercices  L’élève identifie plusieurs axes de progrès pour lui-même ou son équipe, et choisit et ordonne des exercices adaptés pour les travailler ;  S’engage de manière soutenue lors de la totalité des séances.  ***2 pts /2 pts*** ou ***3,5 à 4 pts /4 pts*** ou ***5 à 6 pts /6 pts*** |

1. ***Repères d’évaluation de l’AFL3*** *(sur 2, 4 ou 6 pts au Choix de l’élève) « Choisir et assumer un rôle qui permet un fonctionnement collectif solidaire »*

L’élève est évalué dans 1 rôle qu’il a choisi parmi les 3 suivants : **entraineur, capitaine de l’équipe, arbitre**.

* ***Répartition des points d’évaluation dans chaque rôle en fonction du degré de compétences acquises :***

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ***Choix AFL3 sur …*** | **Degré 1** | **Degré 2** | **Degré 3** | **Degré 4** |
| ***… 2pts =*** | >> 0,5 pt | >> 1 pt | >> 1,5 pts | **>> 2 pts** |
| ***… 4pts =*** | jusqu’à 1 pt | jusqu’à >> 2 pts | jusqu’à 3 pts | **jusqu’à 4 pts** |
| ***… 6pts =*** | jusqu’à 1,5 pts | jusqu’à 3 pts | jusqu’à 4,5 pts | **jusqu’à 6 pts** |

1. **Rôle d’Entraineur** (évalué au cours de la séquence)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Degré 1 : Maitrise Insuffisante | Degré 2 : Maitrise Fragile | Degré 3 : Maitrise Suffisante | **Degré 4 : Très Bonne Maitrise** |
| Aucune adaptation des exercices proposés aux besoins de l’équipe et à l’objectif visé.  Mise en place de l’exercice impossible. | Difficulté de choisir un exercice adapté à l’objectif visé et aux besoins de l’équipe et des joueurs.  Mise en place difficile d’un exercice. | Des choix pertinents dans la proposition d’exercices adaptés, et en fonction de l’objectif visé.  Mise en place et gestion de situations simples. | Propositions, mises en place et gestions multiples et adaptées d’exercices à l’évolution technico/tactique des joueurs et du collectif. |

1. **Rôle de Capitaine d’équipe** (évalué au cours de la séquence et à l’évaluation)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Degré 1 : Capitaine Dépassé | Degré 2 : Capitaine Fragilisé | Degré 3 : Capitaine Concentré | **Degré 4 : Capitaine Décidé** |
| Peu attentif à l’organisation de l’équipe (Mauvaises répartition des postes des joueurs et connaissance des repères défensifs /offensifs). | Organisation de l’équipe peu précise ; postes inadaptés pour certains joueurs ; inadaptation de certains postes de joueurs / à leurs compétences ou incompétences. | Adaptation satisfaisante de l’organisation de l’équipe ; Choix tactiques adaptés aux compétences des joueurs clés de l’équipe. Repère les points forts de l’équipe adverse et propose une adaptation collective. | Comprend et analyse les données recueillies (de son équipe et de l’équipe adverse) et propose des axes d’adaptation techniques et tactiques simples pertinents ;  Il est l’acteur essentiel du fonctionnement du collectif. |

1. **Rôle d’arbitre** (évalué au cours de la séquence et à l’évaluation)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Degré 1 : Maitrise Insuffisante | Degré 2 : Maitrise Fragile | Degré 3 : Maitrise Suffisante | **Degré 4 : Très Bonne Maitrise** |
| Peu attentif au jeu, la connaissance des règles est incertaine ; les décisions sont fausses, partiales ou erronées.  Coup de sifflet inaudible et très hésitant.  Aucune gestuelle. | Concerné sur sa tâche, l’application des règles est moyenne, les décisions comportent des erreurs et manquent de rigueur parfois.  Coup de sifflet « multiple », tardif et hésitant.  Gestuelle légère et irrégulière. | Concentré, Il favorise le fonctionnement collectif dans le respect des règles et de tous les acteurs.  Coup de sifflet unique, pas trop tardif et audible.  Gestuelle régulière et correcte. | L’élève assume avec efficacité ses connaissances des règles. Il est impartial et excelle dans ses décisions (application de celles-ci) et dans les explications données.  Coup de sifflet bref, puissant et clair.  Gestuelle parfaite. |