

BASKET BALL

Matches à 4 contre 4 sur terrain entier, opposant deux équipes dont le rapport de force est équilibré.

Chaque équipe dispute plusieurs rencontres de 2 fois 5 minutes entrecoupées dans laquelle chaque équipe bénéficie d'un « temps-mort » de 2 minute pour adapter son organisation en fonction du contexte de jeu et du score.

La mi-temps est un temps de concertation, de manière à permettre aux joueurs d'une même équipe d'ajuster leurs organisations collectives en fonction des caractéristiques du jeu adverse.

Les rencontres sont arbitrés par 2 élèves : 2 arbitres.

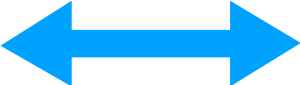
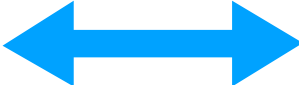
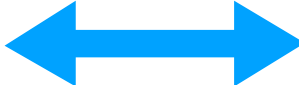
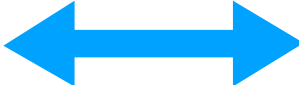
Selon les rencontres, les élèves pourront être arbitre, observateur ou coach et évalué dans 2 rôles de leur choix.

L'AFL1 est évalué sur 12 points le jour de l'épreuve.

L'AFL2 et l'AFL3 sur 8 points s'évaluent au fil de la séquence d'enseignement et éventuellement le jour de l'épreuve. L'évaluation est finalisée le jour de l'épreuve. La répartition des points est choisie par l'élève (4-4/2-6/6-2) et doit être annoncée par l'élève lors de la deuxième séance et ne peut plus être modifiée après le début du jour de l'épreuve.

Pour l'AFL3 l'élève est évalué dans au moins deux rôles qu'il a choisi en début de séquence (partenaire d'entraînement, arbitre, coach, observateur, organisateur, etc.).

AFL	Eléments à évaluer	Repères d'évaluation			
		Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
AFL1 12 points	<p style="text-align: center;">S'engager physiquement, tactiquement et techniquement dans l'activité et vers son projet .</p>	<p>LE JOUEUR SATELLITE Il ne prend pas souvent part aux phases offensives et reste plutôt en retrait par rapport aux autres élèves</p> <p>PB : Garde très peu la balle dans ses mains. Il réussit ses passes que si son coéquipier se trouve dans son espace proche.. Il ne permet pas à son équipe d'avancer. Ne marque pas.</p> <p>NPB : L'élève n'est pas orienté et le plus souvent en dehors de la distance de passe du PB. Souvent proche de défenseurs, ses quelques tentatives de démarquages se font sur une même vitesse de course ce qui ne met pas en difficulté le défenseur.</p> <p>DEF : Il est très peu présent en défense. Il n'est pas placé de manière à gêner un attaquant voulant recevoir une passe ou se mettre en position favorable de tir. Ne récupère jamais la balle.</p>	<p>LE JOUEUR INTERMITTENT L'élève est relativement passif sur le terrain. Il s'engage de manière discontinuée et le plus souvent sur les phases offensives</p> <p>PB : Réalise des actions non pertinentes sans prendre d'informations sur ses partenaires et les défenseurs. Une défense proche le met en difficulté très rapidement dans ses choix de dribble ou de passe. Il marque peu, s'arrête pour tirer lorsque le double pas est possible.</p> <p>NPB : La réception du ballon est le plus souvent l'apanage des déplacements de ses coéquipiers qui les ont amené à lui réaliser une passe, ce n'est pas lui qui crée des opportunités. Après une passe il y a peu de jeu sans ballon (couper, se démarquer, faire un appel ...). Il est peu mobile très souvent placé dans la raquette en attaque dans le couloir central près de la cible en attendant une passe.</p> <p>DEF : Cherche à marquer un attaquant mais il est souvent en retard en défense sur son joueur. Il met son corps ou son bras en obstacle de l'attaquant et réalise beaucoup de fautes personnelles. Il peu gêner mais ne récupère que rarement la balle.</p>	<p>LE JOUEUR OPPORTUNISTE L'élève est très souvent en appui du PB pour lui donner des solutions de passes vers l'avant. Il sait se retrouver dans des actions de marque.</p> <p>PB : Des passes qui se réalisent pour la majorité vers l'avant dans une logique de progression continue. Il utilise son pied de pivot pour s'orienter vers le NPB. Il communique un peu avec ses camarades lorsque ceux là sont désorganisés. Concrétise ses actions par des tirs et des doubles pas.</p> <p>NPB : Il se démarque en changeant de rythme et en s'orientant par rapport au PB afin de réceptionner le ballon dans les meilleures conditions et jouer dans un couloir de jeu direct par la suite. Il privilégie l'utilisation du passe et va.</p> <p>DEF : La défense est en homme à homme et il essaye de gêner son joueur pour l'empêcher de recevoir ou réaliser une passe. Il respecte le plus possible son cylindre et fait très peu de fautes, il récupère quelques balles.</p>	<p>LE JOUEUR STRATEGUE L'élève communique et organise le jeu de son équipe. Il propose des solutions offensives et défensives pertinentes au contexte du jeu</p> <p>PB : Il fait des passes dans la course du partenaire après un appel. Il prend les informations nécessaires avant de poser le dribble ou effectuer une passe. Il utilise systématiquement son pied de pivot. Prend le tir, favorise le double pas et marque souvent.</p> <p>NPB : L'élève se positionne en aide, en relais ou en appui du PB. Sa position et ses actions dépendent de la position de ses coéquipiers et de ses adversaires sur le terrain, du contexte de jeu (att / déf). Il est orienté, disponible et accessible pour recevoir le ballon ou effectuer une passe. Il se positionne sur des lignes de jeu indirect pour créer de l'espace afin de créer des opportunités de jeu direct.</p> <p>DEF : Il défend dès la remise en jeu en homme à homme sans faire de fautes. Il se met sur la ligne de passe pour intercepter ou amener son adversaire à la faute. Il commet peu de fautes et cherche pertinemment le rebond lorsqu'il est dans la raquette. Il récupère quelques balles</p>
		<i>6 points</i>	<i>0 - 1,5 points</i>	<i>1,5 - 3 points</i>	<i>3 - 4,5 points</i>

	<p>Matches : Pour chacun des deux éléments de l'AFL 1, l'élève est positionné dans un degré et la note s'ajuste en fonction de la proportion de matchs gagnés.</p>	<p>1er : note au max du bandeau 2ème et 3ème : note intermédiaire Dernier : note min du bandeau</p> 	<p>1er : note au max du bandeau 2ème et 3ème : note intermédiaire Dernier : note min du bandeau</p> 	<p>1er : note au max du bandeau 2ème et 3ème : note intermédiaire Dernier : note min du bandeau</p> 	<p>1er : note au max du bandeau 2ème et 3ème : note intermédiaire Dernier : note min du bandeau</p> 
	<p>Créer un projet de jeu réaliste au vu de ses capacités et de ses adversaires. Ajuster son projet et son activité au vu de l'évolution du rapport de force.</p>	<p>Offensif : Equipe désorganisée, aucune adaptation à l'équipe adverse. Jeu très direct et individuel.</p> <p>Défensif : Equipe désorganisée, aucune adaptation à l'équipe adverse.</p>	<p>Offensif : Un début d'organisation est observé, les joueurs se donnent des rôles, qu'ils ont du mal à respecter. Utilisation dominante du couloir de jeu direct.</p> <p>Défensif : Un début d'organisation est observé, les joueurs se donnent des rôles, qu'ils ont du mal à respecter. La pression est individuelle et non collective. Pas d'adaptation en fonction des atouts adverses.</p>	<p>Offensif : Mise en danger de l'adversaire par une utilisation alternative des couloirs latéraux et du couloir central. L'équipe est capable de choisir entre un jeu rapide et un jeu placé. L'utilisation de l'espace est opportun, permettant de créer des situations favorables.</p> <p>Défensif : Défense organisée et étagée pour perturber la progression adverse (élève intercepteur en repli et élève harceler). Regroupement à proximité de l'espace de marque pour couper l'accès au but.</p>	<p>Offensif : Capacité d'adaptation et réactivité collective aux problèmes posés. La circulation de balle, le déplacement des joueurs et les changements de rythme permettent de créer de l'incertitude. Les joueurs se déplacent et se replacent en fonction de leurs coéquipiers permettant la continuité du jeu et l'allongement des phases de possession.</p> <p>Défensif : Organisation défensive, capable d'évoluer en fonction du contexte de jeu et du score (protection du but ou récupération de la balle haute valorisée). L'équipe en défense reste structurée loin ou près de son but, se supplée collectivement pour une entraide efficace et partage des repères communs pour déclencher la récupération collective du ballon.</p>
	<p><i>6 points</i></p>	<p><i>0 - 1,5 points</i></p>	<p><i>1,5 - 3 points</i></p>	<p><i>3 - 4,5 points</i></p>	<p><i>4,5 - 6 points</i></p>
AFL2	<p>S'engager physiquement de façon régulière dans les séances et les exercices pour être capable d'identifier ses progrès, ses points forts et points faibles.</p>	<p>Le spectateur Elève peu investi lors des entraînements qui applique peu les consignes et ne cherche pas à réussir les exercices proposés au cours de la séquence. Il est un frein au collectif.</p>	<p>Le consommateur S'engage dans les exercices proposés sans pour autant chercher à s'améliorer. Il ne cherche pas à se surpasser pour progresser. Son engagement est proportionnel à son humeur où le plaisir qu'il peut éprouver face aux situations proposées.</p>	<p>Le moteur S'engage de façon autonome et régulière. L'élève fournit la quantité d'effort et la qualité de travail nécessaire à son progrès. Capable d'identifier des axes de progression pour les séances à venir.</p>	<p>L'efficace Engagement autonome et réfléchi. L'élève connaît ses points forts et ses points faibles. Il cherche en permanence à progresser de manière individuelle mais se trouve également moteur dans l'engagement de son équipe.</p>
	<p><i>2 / 4 / 6 points</i></p>	<p><i>0-0,5 // 0-1 // 0-1,5 points</i></p>	<p><i>0,5-1 // 1-2 // 1,5-3 points</i></p>	<p><i>1-1,5 // 2-3 // 3-4,5 points</i></p>	<p><i>1,5-2 // 3-4 // 4,5-6 points</i></p>

AFL3	<p>Arbitrer une rencontre avec autorité, justesse et loyauté. Accepter les décisions arbitrales. Communiquer avec le vocabulaire spécifique à l'activité.</p>	<p>Mobilité : Sé déplace très rarement. Se retrouve loin des actions.</p> <p>Intervention : Utilisation du sifflet aléatoire. Décision longue et incertaine créant des tensions entre les joueurs.</p> <p>Connaissance règlement, vocabulaire La connaissance du règlement est très insuffisante. Les gestes et le vocabulaire spécifique ne sont pas maîtrisés</p> <p>Autorité : Peu voir pas d'autorité, n'assume pas son statut d'arbitre.</p>	<p>Mobilité : Début de mobilité, pas de changement de rythme. Trop loin ou trop proche de l'action. Parfois il gêne les joueurs.</p> <p>Intervention : L'utilisation du sifflet est acquise. La prise de décision reste assez longue.</p> <p>Connaissance règlement, vocabulaire : Les gestes et le vocabulaire sont utilisés de façon irrégulière. Les règles sont acquises.</p> <p>Autorité : Se repose beaucoup sur les assistants. Ses décisions sont timides.</p>	<p>Mobilité : Il est actif, cherche à être proche de l'action sans la gêner.</p> <p>Intervention : L'intervention est prompt, avec le coup de sifflet, la gestuelle et l'explication.</p> <p>Connaissance règlement, vocabulaire : Les explications sont argumentées grâce à l'utilisation d'un vocabulaire bien spécifique.</p> <p>Autorité : Prends ses responsabilités. Les décisions sont prises avec assurances. Quelques joueurs le mettent encore en difficulté.</p>	<p>Mobilité : Arbitre actif et à la recherche du meilleur angle de vue, adaptation constante pour avoir une vision optimale de l'action.</p> <p>Intervention : L'intervention (coup de sifflet, gestuelle, explication) est franche, rapide permettant une reprise du jeu rapide.</p> <p>Connaissance règlement, vocabulaire : Connaissance parfaite du règlement. Il sait l'adapter en fonction du niveau des participants pour favoriser la continuité du jeu et la réussite tout en préservant la logique de l'activité.</p> <p>Autorité : Il a gagné la confiance des joueurs. La rencontre est sereine.</p>
	1 / 2 / 3 points	0-0,25 // 0-0,5 // 0-0,75 points	0,25-0,5 // 0,5-1 // 0,75-1,5 points	0,5-0,75 // 1-1,5 // 1,5-2,25 points	0,75-1 // 1,5-2 // 2,25-3 points
	<p>Observer, recueillir des données, les analyser pour dégager des axes d'amélioration.</p>	<p>Le désintéressé Peu attentif au jeu. Prélève que très peu d'information. L'analyse quantitative est très approximative et l'analyse qualitative est inexistante.</p>	<p>Le flouté Les données statistiques sont recueillies. Mais l'interprétation manque de cohérence.</p>	<p>L'averti Recueil complet, analyse cohérente. Situe correctement le niveau de jeu de l'élève.</p>	<p>L'expert Capable de choisir des critères d'observation pertinents en fonction du thème d'observation. Il est ensuite capable de proposer une analyse fine, argumenté par les chiffres et ses connaissances, afin de proposer un axe d'amélioration.</p>
1 / 2 / 3 points	0-0,25 // 0-0,5 // 0-0,75 points	0,25-0,5 // 0,5-1 // 0,75-1,5 points	0,5-0,75 // 1-1,5 // 1,5-2,25 points	0,75-1 // 1,5-2 // 2,25-3 points	
<p>Assurer le rôle de coach</p>	<p>Le Coach inutile Ne prend pas au sérieux son rôle. Peu présent pour son binôme, il se contente de faire avec sans pour autant proposer des axes de travail lui permettant de progresser au contraire. La fiche de coaching est tenue brièvement..</p>	<p>Le coach Limité Son recueil d'informations peu se montrer pertinente mais il n'est pas capable de le justifier auprès de son binôme afin de lui proposer des axes d'amélioration. La fiche de coaching est partiellement tenue et les justifications manquent de développement.</p>	<p>Le Coach Compétent Les informations recueillies sont complète permettant à l'élève de proposer des axes de travail pertinents pour l'élèves. Il est capable de déterminer les points forts et faibles de son binômes afin de lui proposer des solutions de jeu au regard de l'adversité. Lors du rapport de force il est présent en encourageant et tentant de proposer des solutions à son binômes pour lui permettre de gagner.</p>	<p>Le Coach Expert Il est présent depuis le début auprès de son binôme. Sa volonté première est la réussite de celui ci et pour cela il recherche en permanence des axes d'amélioration (avant, pendant et après les entraînements) La fiche de Coaching est complète, cohérente et pertinente. Il est capable de lister par ordre de priorité les axes de travail selon les domaines de jeu. Valoriser les points forts de son binômes.</p>	
1 / 2 / 3 points	0-0,25 // 0-0,5 // 0-0,75 points	0,25-0,5 // 0,5-1 // 0,75-1,5 points	0,5-0,75 // 1-1,5 // 1,5-2,25 points	0,75-1 // 1,5-2 // 2,25-3 points	