

CHAMPS D'APPRENTISSAGE 4 : « Conduire un affrontement individuel et collectif pour gagner »	Terminal CAP 	BASKET
--	--	---------------

ENJEU DE FORMATION PRIORITAIRE : « **CONFIANCE EN SOI** »

EPREUVE BASKET TERMINALE CAP

Match à 4 contre 4 (équipe stable dans le temps) sur un terrain règlementaire, opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré à priori

Chaque équipe dispute plusieurs rencontres de 8 minutes minimum, dont au moins deux rencontres contre la même équipe. Au cours des phases de jeu, des temps de concertation sont prévus de manière à identifier des choix d'entraînement collectifs

Nous proposerons plusieurs choix d'entraînement collectif dans le cadre d'une sous épreuve liée à l'atteinte de l'AFLP3 (Persévérer) :

- Perfectionner son tir en course
- Perfectionner son démarquage et la circulation
- Perfectionner sa conduite de balle
- Améliorer son jeu en 1/1

- Les règles essentielles sont celles du basket (marcher, reprise, faute de corps) la 3e faute personnelle est sanctionnée par une exclusion temporaire de 1'30.

AFLP1 : Identifier le déséquilibre adverse et en profiter pour produire rapidement l'action décisive choisie et marquer le point. (6 points)

	Joueur passif ou peu vigilant Connaissances approximatives des règles Contrôle aléatoire des émotions.	Joueur impliqué et lucide Connaissances règlementaires précises Attitude loyale dans l'opposition.	Joueur organisateur Utilise efficacement les règles. Propose des intentions tactiques.
PORTEUR DE BALLE	<input type="checkbox"/> Joueur « concerné » si la balle arrive dans son espace proche. <input type="checkbox"/> Regard centré sur la balle. <input type="checkbox"/> Se débarrasse souvent du ballon sans observation de la situation de jeu. Donne souvent au partenaire le plus proche	<input type="checkbox"/> Gère l'alternative jouer seul ou avec un partenaire en fonction du contexte de jeu pour faire progresser la balle. <input type="checkbox"/> Capable d'enchaînement d'actions simples avec un ou deux autres partenaires. <input type="checkbox"/> Capable d'accélération. <input type="checkbox"/> Repère situation favorable de tir.	<input type="checkbox"/> Joueur capable de s'impliquer dans une organisation collective choisie au préalable, de tenir un rôle spécifique <input type="checkbox"/> Capable de conserver la balle sous pression défensive. <input type="checkbox"/> Capable de créer le danger par des changements de rythme ou de direction. <input type="checkbox"/> Pertinent dans ses tentatives de tirs.
	0 0,5 1	1,5 2	2,5 3
NON PORTEUR DE BALLE	<input type="checkbox"/> Suit le jeu de façon épisodique. <input type="checkbox"/> S'oriente par rapport au PB uniquement. <input type="checkbox"/> Offre peu de solution au porteur car dans « l'ombre » d'un défenseur, ou pas à distance de passe.	<input type="checkbox"/> Se rend disponible par rapport au partenaire (à distance de passe, en dehors de l'alignement porteur/ défenseur) <input type="checkbox"/> Orientation partagée PB /cible <input type="checkbox"/> Changement de rythme.	<input type="checkbox"/> Propose des alternatives de jeu près ou loin du ballon. <input type="checkbox"/> Tient compte des ressources du PB pour l'aider. <input type="checkbox"/> Surprend les défenseurs par ses courses et sa vitesse.
	0 0,5 1	1,5 2	2,5 3

AFLP2 : Utiliser des techniques et des tactiques d'attaque adaptées pour favoriser des occasions de marque et mobiliser des moyens de défense pour s'opposer. (Note collective/6)

	Indicateurs de réussite collective		
% tirs/possession : indicateur de l'efficacité offensive	Inférieur à 30%	Entre 30% et 50%	Supérieur à 50%
	0 1	1 2	2 3
% tirs/paniers : Indicateur de l'efficacité de marque	Inférieur à 10%	Entre 10 et 20%	Supérieur à 30%
	0	0,75	1,5
% de ballons récupérer : indicateur défensif	Inférieur à 30%	Entre 30% et 50%	Supérieur à 50%
	0	0,75	1,5

AFLP3 : Persévérer face à la difficulté et accepter la répétition pour améliorer son efficacité motrice

Sous épreuve : A la suite des temps de concertation, les élèves devront choisir collectivement des thèmes d'entraînement. (Cf. encadré)

Le nombre de répétition, le temps de travail et le nombre de réussite seront des indicateurs qualitatifs pour l'évaluation

Projet 1	0,5	1	1,5	2
Projet 2	0,5 à 1	1,5 à 2	2,5 à 3	3,5 à 4
Projet 3	0,5 à 1,5	2 à 3	3,5 à 4,5	5 à 6
PERSEVERER ET REPETER	<p>Mon engagement est insuffisant</p> <p>Il évite la répétition, il fait preuve d'une persévérance limitée face à l'effort</p>	<p>Mon engagement est « partiel »</p> <p>Il accepte momentanément la répétition mais se décourage rapidement face à la difficulté</p>	<p>Mon engagement est satisfaisant et génère des réussites</p> <p>Il accepte spontanément la répétition et persévère lorsqu'il perçoit des signes de réussite</p>	<p>Mon engagement est sans faille face à l'échec</p> <p>Il sait surmonter les moments d'échec, essaie de les comprendre et persévère pour progresser.</p>

AFLP4 : Terminer la rencontre et accepter la défaite ou la victoire dans le respect de l'adversaire ; intégrer les règles et s'impliquer dans les rôles sociaux pour permettre le bon déroulement du jeu.

Sous épreuve : Lors des matchs en 4 contre 4, les élèves seront amenés à s'auto organiser en apprenant et respectant le rôle social de JOUEUR FAIR PLAY

Projet 1	0,5	1	1,5	2
Projet 2	0,5 à 1	1,5 à 2	2,5 à 3	3,5 à 4
Projet 3	0,5 à 1,5	2 à 3	3,5 à 4,5	5 à 6
FAIR PLAY ET IMPLICATION DANS LES RÔLES SOCIAUX	<p>Il abandonne notamment lorsque le score se creuse en sa défaveur</p> <p>Il adopte une attitude irrespectueuse face à son adversaire lors de la défaite ou de la victoire.</p> <p>Il intègre difficilement les règles.</p>	<p>Il se décourage lorsque le score se creuse en sa défaveur.</p> <p>Il contrôle mal ses émotions dans les moments d'enjeu ou à l'issue de la rencontre.</p> <p>Il met en œuvre partiellement ou sans grande assurance les règles retenues.</p>	<p>Il s'engage jusqu'à la fin de la rencontre quelle que soit l'évolution du score.</p> <p>Il accepte la victoire ou la défaite.</p> <p>Il contrôle ses émotions lors du déroulement de la rencontre.</p> <p>Il comprend et fait appliquer les règles principales.</p>	<p>Il fait preuve de sang-froid et de persévérance tout au long de la rencontre.</p> <p>Il gagne avec humilité et perd sans rancune.</p> <p>Il respecte et fait respecter l'ensemble des règles et règlement retenus.</p>