

CHAMP D'APPRENTISSAGE 4 : CADRE D'ÉCRITURE ACADÉMIQUE-BCP-SESSION 2026

Ville	FONT ROMEU	RNE	0660057D	CHAMP D'APPRENTISSAGE N°	1	2	3	4	5
Établissement	Lycée Pierre de Coubertin							X	
APSA	BASKET - PRO			NATIONAL	ÉTABLISSEMENT				
				X					
<input checked="" type="checkbox"/> Référentiel déjà validé mais que nous souhaitons ajuster pour la session 2026 <i>(veuillez alors noter d'une autre couleur toutes les modifications apportées au référentiel précédent)</i>				<input type="checkbox"/> Référentiel non existant donc nouveau pour la session 2026		<input type="checkbox"/> Référentiel non validé donc à reproposer pour validation <i>(veuillez alors noter d'une autre couleur toutes les modifications apportées au référentiel précédent)</i>			

ELEMENTS DE CONTEXTE pouvant expliquer les choix des principes d'élaboration de l'épreuve, des critères d'évaluation et la définition des 4 degrés de maîtrise

Contexte humain : Caractéristiques générales élèves en lien avec AFLP1, AFLP2 et AFLP 3 à AFLP6	Contexte matériel : Installation disponible (espaces et matériel)	Contexte temporel : Vécu antérieur et temps effectifs de pratique
Petit effectif (18 élèves maximum), groupe investi et intéressé dans sa progression. Hétérogénéité dans le volume de manipulation.	Gymnase de type C, interne à l'établissement, 1 grand terrain de basket central et 4 panneaux latéraux	A minima 20 heures de pratique en arrivant en terminale.
<ul style="list-style-type: none"> Indiquer les axes du projet EPS : 		
<p>AFLP1 : Réaliser des choix tactiques et stratégiques pour faire basculer le rapport de force en sa faveur et marquer le point.</p> <p>AFLP2 : Mobiliser des techniques d'attaque efficaces pour se créer et exploiter des occasions de marquer ; Résister et neutraliser individuellement ou collectivement l'attaque adverse pour rééquilibrer le rapport de force.</p> <p>AFLP4 : Respecter et faire respecter les règles partagées pour que le jeu puisse se dérouler sereinement ; assumer plusieurs rôles sociaux pour permettre le bon déroulement du jeu.</p> <p>AFLP5 : Savoir se préparer, s'entraîner et récupérer pour faire preuve d'autonomie.</p>	<p>Principes d'élaboration de l'épreuve :</p> <p>Matches à 4 contre 4 sur un terrain réglementaire opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré. Chaque équipe dispute au moins 2 rencontres de 8 minutes et peut bénéficier d'un « temps mort » d'une minute (pour analyse et remédiation si nécessaire). Selon le groupe classe (effectif réduit), la composition des équipes peut varier à chaque match avec pour objectif que chaque élève ait fait au moins 2 matchs et qu'il puisse se retrouver dans une équipe avec laquelle il se sent bien.</p> <p style="background-color: #ffff00;">En raison du faible effectif du groupe classe, possibilité d'envisager des matchs en basket 3c3 sur ½ terrain avec les règles du 3c3 selon le nombre de candidats et l'équilibre du rapport des forces.</p> <p>Précision des choix possibles pour les élèves :</p> <p>Evaluation de fin de séquence :</p> <p>AFLP1 : organisation collective / 7 pts</p> <p>AFLP2 : implication individuelle dans l'équipe et le jeu collectif / 5 pts</p> <p>Evaluation au fil des séances – choisir le rapport (6/2 ; 4/4 ou 2/6)</p> <p>AFLP4 : capacité à assumer 2 rôles permettant le bon déroulement du jeu / 4 pts</p> <p>AFLP5 : savoir s'entraîner, autonomie... / 4 pts</p> <p>Évaluation AFL 4 au fil de la séquence <input type="checkbox"/> en fin de séquence <input type="checkbox"/> les 2 <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>Évaluation AFL 5 au fil de la séquence <input type="checkbox"/> en fin de séquence <input type="checkbox"/> les 2 <input checked="" type="checkbox"/></p>	
<p>AFLP déclinés dans l'APSA choisie :</p> <p>Pour gagner le match, mettre en œuvre une organisation offensive capable de faire évoluer le rapport de force en sa faveur par l'occupation permanente de l'espace de jeu (écartement et étagement), face à une défense qui se replie collectivement pour défendre sa cible ou récupérer la balle. Individuellement l'élève doit être capable de mettre en œuvre des techniques pour réaliser l'une ou l'autre des formes de jeu. Respecter ses camarades et discuter de manière collégiale des choix tactiques mis en place. S'impliquer pleinement pour permettre le bon déroulement des matchs</p>		

AFLP évalués	Eléments à évaluer en fin de séquence : AFLP1 et AFLP2 (sur 12 points)			
	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
<p>AFLP1 : Réaliser des choix tactiques et stratégiques pour faire basculer le rapport de force en sa faveur et marquer le point.</p> <p>Éléments à évaluer de l'AFLP1 : <i>Définition de la stratégie collective et de sa mise en œuvre. Quelle organisation collective en attaque et en défense.</i></p>	<p>Collectivement :</p> <p>Aucune organisation collective visible : succession d'action individuelles ; pas de continuité des actions offensives ; occupation de l'espace irrationnel.</p>	<p>Collectivement :</p> <p>L'équipe maintient le rapport de force quand il est favorable.</p> <p>La continuité offensive apparait ; l'équipe se répartit des rôles et des secteurs.</p> <p>L'organisation défensive est souvent prise de vitesse ou les espaces sont trop importants entre les joueurs ou les lignes.</p>	<p>Collectivement :</p> <p>L'équipe exploite le rapport de force quand il est équilibré et favorable.</p> <p>Occupation des couloirs et mise en danger avec du jeu en mouvement, la contre-attaque est privilégiée.</p> <p>Le repli défensif est collectif et l'équipe orientée vers la récupération.</p>	<p>Collectivement :</p> <p>L'équipe fait basculer le rapport de force qu'il soit favorable, équilibré ou défavorable. La forme de jeu s'adapte en fonction de l'organisation adverse.</p> <p>Mise en danger par prise des intervalles, jeu dans le dos de la défense et spécialisation offensivement comme défensivement</p>
	Après avoir déterminé son degré d'acquisition, la proportion des oppositions gagnées permet de positionner l'élève au sein même du degré d'acquisition choisi			
Note sur 7 points	<p>Gain des matchs</p> <p>0 point ----- 1,4 points</p>	<p>Gain des matchs</p> <p>1,5 point ----- 3,4 points</p>	<p>Gain des matchs</p> <p>3,5 points ----- 5,2 points</p>	<p>Gain des matchs</p> <p>5,3 points ----- 7 points</p>

	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
<p>AFLP2 : Mobiliser des techniques d'attaque efficaces pour se créer et exploiter des occasions de marquer ; Résister et neutraliser individuellement ou collectivement l'attaque adverse pour rééquilibrer le rapport de force.</p> <p>Éléments à évaluer de l'AFLP2 :</p> <p><i>Au sein de son équipe, choisir un poste de jeu et appliquer la stratégie en rapport avec le poste occupé, capacité à jouer à plusieurs postes. Capacité à s'investir dans le collectif de manière pertinente tout en restant individuellement au service du collectif</i></p>	<p>Individuellement :</p> <p>SPECTATEUR</p> <p>Participe peu au jeu et se débarrasse du ballon très rapidement.</p> <p><i>Perd le ballon</i></p> <p><i>Pas de situations favorables de tir.</i></p> <p><i>Rythme uniforme et en retard sur le projet de progression collectif.</i></p>	<p>Joueur intermittent</p> <p>Joueur impliqué si le ballon arrive à proximité de son espace de jeu.</p> <p><i>Rythme uniforme et exécution lisible pour l'adversaire des actions de passe et de dribble.</i></p> <p><i>Choix aléatoires sans prendre en compte le contexte et le rapport de force.</i></p> <p><i>Tir forcé dans une situation peu favorable.</i></p>	<p>Individuellement :</p> <p>Joueur engagé et réactif</p> <p>Joueur capable de répondre à une situation rapidement.</p> <p><i>Choix pertinents quand le rapport de force est favorable.</i></p> <p><i>Prend la responsabilité du tir quand la situation se présente.</i></p> <p><i>Propose des solutions au PB</i></p> <p><i>Capable de jouer à un poste de manière efficace et pertinente</i></p>	<p>Individuellement :</p> <p>Joueur ressource : organisateur et décisif</p> <p>Joueur capable d'enchaîner des actions coordonnées et décisives. Joueur vigilant, en mouvement en tant que PB ou NPB</p> <p><i>Est capable de créer le surnombre en jouant sur des changements de rythmes fréquents, crée des espaces libres pour ses partenaires</i></p> <p><i>Efficace au tir à différentes distances. Capable de jouer à plusieurs postes de manière efficace et pertinente (meneur de jeu)</i></p>
Note sur 5 points	0 ----- 0,5 pts	0,6 pts ----- 2 pts	2,1 pts ----- 4 pts	4,1 pts ----- 5 pts

AFLP4 : Respecter et faire respecter les règles partagées pour que le jeu puisse se dérouler sereinement ; assumer plusieurs rôles sociaux pour permettre le bon déroulement du jeu.	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
<p>Éléments à évaluer de l'AFLP4 : <i>« Choisir et assumer 1 rôle qui permette un fonctionnement collectif solidaire. », arbitre, coach, observateur, organisateur, « teneur de table de marque »...</i></p>	<p>Pas volontaire pour arbitrer ou se repose sur le co-arbitre. Table de marque : ne connaît pas l'attribution des points (3, 2, 1 pt) et a du mal à identifier les différentes phases de jeu.</p>	<p>L'élève assure correctement au moins un rôle qu'il a choisis, mais avec hésitation et quelques erreurs. Arbitre : connaissance aléatoire du règlement ; Influencé par les remarques des joueurs. Table de marque : attribution des points imprécise mais qui n'entache pas le résultat du match, oublie parfois le chrono.</p>	<p>L'élève assure avec sérieux et efficacité au moins un des rôles qu'il a choisis. Il favorise le fonctionnement collectif dans le respect des règles et de tous les acteurs. Arbitre : connaissance du règlement, interventions justes mais difficultés à sanctionner la règle du contact. Table de marque : l'attribution des points est relativement correcte et ma gestion du temps est bonne</p>	<p>L'élève assume avec efficacité au moins deux rôles. Il maîtrise les deux rôles qu'il a choisis. Il est un acteur essentiel du fonctionnement collectif. Arbitre : connaissance du règlement et application qui favorise le bon déroulement du match. Gestuelle explicite. Table de marque : identifie et attribue tous les points marqués par les équipes lors du match, l'arbitre peut s'appuyer sur lui pour la gestion du temps.</p>
<p>Cas n°1 2 points <input type="checkbox"/></p>	<p>0.4 pt</p>	<p>De 0.5 à 0.9 pts</p>	<p>De 1 à 1.4 pt</p>	<p>De 1.5 à 2 pts</p>
<p>Cas n°2 4 points <input type="checkbox"/></p>	<p>De 0 à 0.9 pt</p>	<p>De 1 à 1.9 pts</p>	<p>De 2 à 2.9 pts</p>	<p>De 3 à 4 pts</p>
<p>Cas n°3 6 points <input type="checkbox"/></p>	<p>De 0 à 1.4 pt</p>	<p>De 1.5 à 2.9 pts</p>	<p>De 3 à 4.4 pts</p>	<p>De 4.5 à 6 pts</p>
AFLP5 : Savoir se préparer, s'entraîner et récupérer pour faire preuve d'autonomie.	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
<p>Éléments à évaluer de l'AFLP5 : <i>(degré de préparation à l'effort attendu)</i> <i>Capacité à gérer son échauffement de manière autonome et pertinente en respectant les règles définies.</i> <i>Capacité à faire évoluer une situation de travail ou de proposer autre chose</i></p>	<p>Entraînement inadapté Faible engagement dans les phases de répétition nécessaires à la stabilisation des apprentissages.</p>	<p>Entraînement partiellement adapté Engagement modéré dans les phases de répétition nécessaires à la stabilisation des apprentissages. L'élève a besoin d'être guidé dans ses choix d'exercices.</p>	<p>Entraînement adapté Engagement régulier dans les différents exercices. L'élève s'investi pour se perfectionner et connaît les exercices de bases.</p>	<p>Entraînement optimisé Engagement régulier dans les différents exercices. L'élève est autonome, il est capable de proposer des situations adaptées à son équipe.</p>
<p>Cas n°1 2 points <input type="checkbox"/></p>	<p>0.4 pt</p>	<p>De 0.5 à 0.9 pts</p>	<p>De 1 à 1.4 pt</p>	<p>De 1.5 à 2 pts</p>
<p>Cas n°2 4 points <input type="checkbox"/></p>	<p>De 0 à 0.9 pt</p>	<p>De 1 à 1.9 pts</p>	<p>De 2 à 2.9 pts</p>	<p>De 3 à 4 pts</p>
<p>Cas n°3 6 points <input type="checkbox"/></p>	<p>De 0 à 1.4 pt</p>	<p>De 1.5 à 2.9 pts</p>	<p>De 3 à 4.4 pts</p>	<p>De 4.5 à 6 pts</p>