


<b>Établissement</b>	UAI : 3010002S	Nom : LYCEE FRANÇAIS DU CAIRE	Commune : LE CAIRE / EGYPTE																	
<b>Contexte de l'établissement et choix réalisés par l'équipe pédagogique :</b>	Expliciter les choix pédagogiques réalisés par l'équipe sur : l'activité support, la forme scolaire de pratique privilégiée au regard de la spécificité du public de votre établissement.																			
<b>Champ d'Apprentissage (CA)</b>		<b>Attendus de Fin de Lycée (AFL)</b>																		
<b>CA4</b>		<b>AFL1</b>			<b>AFL2</b>			<b>AFL3</b>												
<b>Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel pour gagner.</b> <i>L'élève s'engage avec lucidité dans un affrontement, seul ou en coopération, pour faire basculer le rapport de force en sa faveur.</i>		<b>S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force.</b>			<b>Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.</b>			<b>Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire.</b>												
<b>Activité Physique Sportive Artistique (APSA)</b>				<b>Compétence de fin de séquence caractérisant les Attendus de Fin de Lycée (AFL) dans l'APSA</b>																
<i>Cocher l'APSA traitée (sélectionner la case et y saisir un « x »)</i> Nationale : <input type="checkbox"/> Badminton, <input type="checkbox"/> Basket-ball, <input type="checkbox"/> Boxe française, <input type="checkbox"/> Football, <input type="checkbox"/> Handball, <input type="checkbox"/> Judo, <input checked="" type="checkbox"/> Rugby, <input type="checkbox"/> Tennis de table, <input type="checkbox"/> Volley-ball Académique : aucune Établissement : <input type="checkbox"/> à préciser ici : <i>Attention : 1 seule APSA Établissement par lycée pour l'enseignement commun.</i>				<i>Saisir la compétence définie par l'équipe EPS en utilisant le code couleur suivant pour en faciliter la compréhension de sa construction par les membres de la CAHPN : rouge AFL1, bleu AFL2, vert AFL3</i> <b>...Pour gagner le match, mettre en œuvre une organisation offensive capable de faire évoluer le rapport de force en sa faveur en alternant opportunément jeu groupé et jeu déployé., face à une défense organisée en ligne sur la largeur et cherchant à conquérir le ballon.</b> <b>S'échauffer de manière générale et spécifique en autonomie. Identifier ses faiblesses, les analyser afin d'agir individuellement et collectivement dans un affrontement, être à l'écoute du groupe et jouer ensemble.</b> <b>Assumer deux rôles, organiser et/ou co-arbitrer avec fair-play et/ou coacher une équipe en entrant dans une démarche d'analyse du jeu pour la faire progresser.</b>																
<b>Principes d'évaluation</b>																				
L'équipe pédagogique spécifie l'épreuve d'évaluation du CCF et les repères nationaux dans l'APSA support.																				
	<b>AFL1</b>			<b>AFL2</b>			<b>AFL3</b>													
<b>Temporalité</b>	Évalué le jour de l'épreuve			Évalués au fil de la séquence et éventuellement le jour de l'épreuve																
<b>Points</b>	12 points selon barème défini par l'équipe			8 points selon la répartition choisie par l'élève parmi 3 choix possibles																
<b>Précisions</b>	<i>Au croisement du niveau de performance et de l'efficacité technique et tactique. 2 éléments sont évalués distinctement, chacun d'eux est noté au moins sur 4. Pour chacun des deux éléments, les co-évaluateurs positionnent l'élève dans</i>										<b>Choix</b>	Degré1	Degré2	Degré3	Degré4	<b>Choix</b>	Degré1	Degré2	Degré3	Degré4
											<b>a) 2 pts</b>	0 à 0,5	0,75 à 1	1,25 à 1,5	1,75 à 2	<b>a) 6 pts</b>	0 à 1,25	1,5 à 2,75	3 à 4,5	4,75 à 6
	<b>b) 4 pts</b>	0 à 0,75	1 à 1,75	2 à 3	3,25 à 4	<b>b) 4 pts</b>	0 à 0,75	1 à 1,75	2 à 3	3,25 à 4										

*un degré puis ajustent la note en fonction de la proportion des oppositions*

**c) 6 pts**

0 à 1,25

1,5 à 2,75

3 à 4,5

4,75 à 6

**c) 2 pts**

0 à 0,5

0,75 à 1

1,25 à 1,5

1,75 à 2

## Principes d'élaboration de l'épreuve du contrôle en cours de formation (CCF)

### *Description de l'épreuve*

...match à 7 contre 7, sur un terrain de 50m X 40m, opposant des équipes de rapport de force équilibré. Chaque équipe affronte une ou plusieurs équipes adverses pour des oppositions à l'issue à priori incertaine.

Chaque équipe dispute au moins deux rencontres de 10mn, dont au moins deux rencontres contre la même équipe. Entre les rencontres, les temps de repos sont mis à profit pour réajuster l'organisation collective en fonction du jeu adverse. Lors de ce temps analyse, les joueurs ont accès au recueil statistique et aux observations fournies par le coach. Lors de chaque rencontre, chaque équipe peut bénéficier d'un temps-mort d'une minute pour adapter son organisation en fonction du contexte de jeu et du score.

Le rôle d'arbitre est assuré par 2 joueurs issus d'une équipe qui ne joue pas. Les règles essentielles sont celles du rugby scolaire à 7 (mêlée à 3 simulée, touche à 2 sans aide au sauteur, jeu au pied indirect (donc tactique) sur tout le terrain. Le placage est interdit au-dessus de la ceinture, tout comme un placage retournant le porteur de balle à l'envers.

Les rôles de coach et d'organisateur du tournoi sont assurés par les membres des équipes qui ne jouent pas.

Pour chacun des deux éléments de l'AFL1, les co-évaluateurs positionnent l'élève dans un degré puis ajustent la note en fonction des résultats comme suit :

- efficacité max (haut de la fourchette de note) : l'équipe gagne tous ses matchs.
- efficacité min (bas de la fourchette de note) : l'équipe perd tous ses matchs.

# CA4 AFL1 - Repères d'évaluation

Intitulé	S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force.		Déclinaison dans l'APSA	Rappeler la déclinaison de l'AFL1 dans l'APSA (partie rouge de la compétence) ... Pour gagner le match, mettre en œuvre une organisation offensive capable de faire évoluer le rapport de force en sa faveur en alternant opportunément jeu groupé et jeu déployé., face à une défense organisée en ligne sur la largeur et cherchant à conquérir le ballon.	
Option pour l'élève	Choix des postes au sein de l'équipe de sports collectifs, du style de jeu en raquettes, de la situation d'évaluation parmi celles proposées.				
Éléments à évaluer	Degré 1		Degré 2	Degré 3	Degré 4
S'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet de jeu	Indicateurs	<p><i>Indicateurs</i></p> <p>...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- PB avance occasionnellement, une seule forme de jeu proposée, contribue peu à la conservation du ballon.</li> <li>- PPB soutient en se plaçant à proximité du PB, réagit tardivement pour aide au contact le partenaire.</li> <li>- Def tente de bloquer un adversaire sans vitesse proche de lui, accroche et freine, peu de récupération de balle, se replace occasionnellement et uniquement par rapport à la balle.</li> </ul>	<p><i>Indicateurs</i></p> <p>...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- PB avance régulièrement, une seule forme de jeu proposée, exploite avec maladresse les espaces libres, contribue partiellement à la conservation du ballon.</li> <li>- PPB soutient le PB pour avancer, enjambe et protège le PB, se replace de façon aléatoire.</li> <li>- Def plaque occasionnellement un joueur lancé proche de lui, tente occasionnellement de récupérer le ballon dans la zone de combat, se replace régulièrement sur une ligne en fonction du ballon sans tenir compte des partenaires et adversaires.</li> </ul>	<p><i>Indicateurs</i></p> <p>...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- PB avance, majoritairement une forme de jeu proposée, qui permet d'exploiter les espaces libres, contribue régulièrement à la conservation du ballon.</li> <li>- PPB soutient en se plaçant à distance de passe ou au contact pour avancer et libérer la balle, protège le porteur au sol, se replace en largeur et profondeur.</li> <li>- Def plaque régulièrement un joueur lancé, tente régulièrement de récupérer le ballon dans la zone de combat, se replace systématiquement sur une ligne en fonction du ballon et de ses partenaires.</li> </ul>	<p><i>Indicateurs</i></p> <p>...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- PB avance systématiquement, opte pour la forme de jeu adaptée, en créant et en exploitant des espaces libres, contribue systématiquement à la conservation du ballon.</li> <li>- PPB soutient en adaptant son déplacement pour répondre au choix du PB, geste technique juste.</li> <li>- Def plaque systématiquement un joueur adverse peu importe la vitesse et la position, tente systématiquement de récupérer le ballon dans la zone de combat, se replace systématiquement sur une ligne en fonction du ballon, de ses partenaires et adversaires.</li> </ul>
		A	0	1 - 2	3 - 4
		Gain des matchs (1) : curseur dans le degré	Gain des matchs (1) : curseur dans le degré	Gain des matchs (1) : curseur dans le degré	Gain des matchs (1) : curseur dans le degré
Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force	Indicateurs	<p><i>Indicateurs</i></p> <p>...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- L'équipe construit rarement la continuité du jeu en attaque, succession d'attaques aléatoires.</li> <li>- L'équipe constitue rarement un rideau défensif, freine rarement la progression de l'équipe adverse, tente de récupérer uniquement le ballon dans les zones de combat debout.</li> </ul>	<p><i>Indicateurs</i></p> <p>...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- L'équipe construit occasionnellement la continuité du jeu en attaque, une forme de jeu utilisée, exploite peu les espaces libres.</li> <li>- L'équipe constitue occasionnellement un rideau défensif qui monte uniquement à l'endroit du ballon, freine occasionnellement la progression de l'équipe adverse, tente de récupérer le ballon à la fois dans les zones de combat debout et au sol.</li> </ul>	<p><i>Indicateurs</i></p> <p>...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- L'équipe construit régulièrement la continuité du jeu en attaque, enchaînement d'actions pouvant alterner jeu groupé – jeu déployé, distribution des rôles pour exploiter les espaces libres.</li> <li>- L'équipe constitue régulièrement un rideau défensif, monte et bloque régulièrement la progression du ballon, récupère occasionnellement le ballon dans les zones de combat.</li> </ul>	<p><i>Indicateurs</i></p> <p>...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- L'équipe construit systématiquement la continuité du jeu en attaque, enchaînement d'actions mixant jeu groupé – jeu déployé en fonction du rapport de force, pour créer et exploiter les espaces libres.</li> <li>- L'équipe constitue systématiquement un rideau défensif, monte et coulisse, récupère régulièrement le ballon dans les zones de combat debout, au sol, et dans le cours du jeu.</li> </ul>
		B	0	1	2
Note sur 12 (A+B)	L'AFL1 s'évalue le jour du CCF. Elle s'échelonne entre 0 à 12 pts (chacun des éléments est noté au moins sur 4 points)				

(1) Pour chacun des deux éléments de l'AFL1, les co-évaluateurs positionnent l'élève dans un degré puis ajustent la note à l'intérieur du degré en fonction de la proportion des oppositions gagnées.

## CA4 AFL2 - Repères d'évaluation

<b>Intitulé</b>	Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.		<b>Déclinaison dans l'APSA</b>	Rappeler la déclinaison de l'AFL2 dans l'APSA (partie bleue de la compétence) S'échauffer de manière générale et spécifique en autonomie. Identifier ses faiblesses, les analyser afin d'agir individuellement et collectivement dans un affrontement, être à l'écoute du groupe et jouer ensemble
<b>Option pour l'élève</b>	Répartition du nombre de points entre AFL2 et AFL3.			
<b>Éléments à évaluer</b>	<b>Degré 1</b>	<b>Degré 2</b>	<b>Degré 3</b>	<b>Degré 4</b>
<b>Indicateurs</b>	<p>... <b>Entraînement inadapté</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Faible engagement pendant la période d'échauffement, élève passif.</li> <li>- Ne s'engage pas dans les exercices proposés.</li> </ul>	<p>... <b>Entraînement partiellement adapté</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Engagement régulier dans les phases d'échauffement.</li> <li>- L'élève a besoin d'être guidé dans sa progression d'exercices.</li> </ul>	<p>... <b>Entraînement adapté</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Engagement actif dans les phases d'échauffement.</li> <li>- Identifie un point fort ou faible le concernant ou concernant son équipe, choisit des exercices pour les travailler.</li> </ul>	<p>... <b>Entraînement optimisé</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Elève moteur dans les phases d'échauffement.</li> <li>- Identifie ses axes de progrès ainsi que ceux de son équipe, prend en charge et coordonne les exercices pour les travailler.</li> </ul>
<b>Note sur 2, 4 ou 6</b>	L'évaluation porte sur l'engagement de l'élève dans son projet individuel et le projet collectif. Elle peut s'appuyer sur un carnet d'entraînement et/ou un outil de recueil de données. La note de l'AFL2 dépend du choix effectué par l'élève dans la répartition des points entre AFL2 et AFL3 et du degré d'acquisition atteint. (cf. grille de répartition en page 1)			

## CA4 AFL3 - Repères d'évaluation

<b>Intitulé</b>	Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire.		<b>Déclinaison dans l'APSA</b>	Rappeler la déclinaison de l'AFL3 dans l'APSA (partie verte de la compétence) ... Assumer deux rôles, organiser et/ou co-arbitrer avec fair-play et/ou coacher une équipe en entrant dans une démarche d'analyse du jeu pour la faire progresser
<b>Option pour l'élève</b>	Répartition du nombre de points entre AFL2 et AFL3. Choix de deux rôles (partenaire d'entraînement, arbitre, coach, observateur, organisateur, etc.)			
<b>Éléments à évaluer</b>	<b>Degré 1</b>	<b>Degré 2</b>	<b>Degré 3</b>	<b>Degré 4</b>
<b>Indicateurs</b>	<p>...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- coach : recueil de données aléatoire et non fiable, n'a pas la capacité d'orienter son équipe.</li> <li>- arbitre : méconnaissance des règles, en difficulté dans la gestion des matchs.</li> <li>- organisateur : pas d'outils utilisés dans la gestion du tournoi (chronomètre, feuille de scores, fiche de poule).</li> </ul>	<p>...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- coach : recueil des données justes et fiables, en difficulté pour les comprendre et les analyser.</li> <li>- arbitre : reconnaît les fautes principales, adopte une attitude timorée, gère le match mais gestion difficile en cas d'actions litigieuses.</li> <li>- organisateur : met en place un outil de gestion du tournoi, s'engage plus facilement sur une de ses trois responsabilités.</li> </ul>	<p>...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- coach : recueil des données différenciées, capable de les exploiter pour aider le joueur / l'équipe observé(e).</li> <li>- arbitre : reconnaît les fautes et les signale en s'approchant de la faute, adopte une attitude adaptée à l'emploi, gère complètement le match.</li> <li>- organisateur : maîtrise plusieurs outils de gestion, parvient à en gérer 2 simultanément.</li> </ul>	<p>...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- coach : recueil des données différenciées, capable d'analyse et d'interprétation pour faire évoluer le jeu du joueur / de l'équipe observé (e).</li> <li>- arbitre : reconnaît les fautes, les signale et les explique en se rapprochant de la faute. Mobile, il gère complètement le match et communique efficacement avec les joueurs.</li> <li>- organisateur : maîtrise tous les outils de gestion du tournoi et gère simultanément. Anticipe en donnant les informations nécessaires.</li> </ul>
<b>Note sur 6,4 ou 2</b>	L'élève est évalué dans deux rôles qu'il a choisis. La note de l'AFL3 dépend du choix effectué par l'élève dans la répartition des points entre AFL2 et AFL3 et du degré d'acquisition atteint. (cf. grille de répartition en page 1)			

Validation (réservé aux IA-IPR)	Motivation et/ou commentaire :
<input type="checkbox"/> Validée <input type="checkbox"/> Non validée le : jj/mm/aaaa par : nom IA-IPR	...

# CA4 Annexe

## Compléments...

*Autres éléments utiles*

...

