

Référentiel BAC PROFESSIONNEL

Champ d'apprentissage n° 4 : conduire un affrontement interindividuel ou collectif pour gagner.

L'élève s'engage avec lucidité dans une opposition en équipe pour faire basculer le rapport de force en faveur de l'équipe.

APSA : BASEBALL Nationale Académique Établissement

Établissement : LP

Commune :

RNE :

Principes d'élaboration de l'épreuve :

Selon les effectifs de la classe les rencontres se déroulent en format 3 bases avec 5 ou 6 joueurs par équipe ou en format à 4 bases avec 7 joueurs minimum par équipe. Quelque soit le format, l'espace de jeu reste le même. Match sur un terrain de 20m x20m (distances de base à base), plaque du lanceur située à 8m du marbre ; balles adaptées à la pratique scolaire. Equipes mixtes dont le rapport de force est équilibré à priori. Ainsi, filles et garçons peuvent être évalués au sein d'équipes mixtes mais en veillant à ce que le niveau des candidates filles (ou garçons) soit apprécié et évalué en fonction de celui des autres filles (ou garçons). Chaque équipe dispute plusieurs rencontres. Une rencontre est composée de 2 manches elles même constituées chacune d'1 passage en attaque et 1 en défense. Un temps d'analyse est prévu entre les 2 manches de la rencontre pour permettre aux élèves d'ajuster leur stratégie au contexte d'opposition.

Une phase d'attaque est terminée lorsqu'il y a eu 3 attaquants éliminés ou 6 points marqués. Le jeu se déroule avec vol de base (balle toujours en jeu, pas d'arrêt)

Durant la rencontre un élève prend en charge la fiche de score et de positionnement des attaquants, un second élève arbitre le duel « lanceur/batteur », un troisième élève arbitre le jeu sur les bases.

Chaque équipe adopte un projet d'organisation collective en attaque et en défense.

Les victoires par plus de 5 pts ou les défaites par 5 points ou moins seront bonifiées.

Les règles sont celles du Base-ball (élimination du batteur après 3 strikes ou arrêt de volée, du coureur s'il est touché par un défenseur avec la main qui tient la balle ou si le défenseur avec la balle arrive sur la base avant le coureur en jeu forcé ou enfin en cas de « souricière »...)

Choix de l'équipe pédagogique :

Au regard du contexte de l'établissement, des caractéristiques des élèves et du choix de l'équipe:

Les AFLP 4 et 5 seront visés en priorité lors de cette séquence

AFLP 4 : 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

AFLP 5 : Savoir se préparer, s'entraîner et récupérer pour faire preuve d'autonomie.

Les AFLP 1 et 2 seront évalués lors de la dernière séance.

Pour les AFLP 4 et 5, lors des 3 dernières séances avant la situation d'évaluation de fin de séquence, le candidat choisit la répartition des points qu'il souhaite attribuer pour chacun de ces 2 AFLP (3 choix possibles).

L'enseignant de la classe retient le meilleur degré d'acquisition atteint par l'élève au cours de la séquence sur chacun des deux AFLP retenus par l'équipe pédagogique.

Le passage du degré 2 au degré 3 permet l'attribution de la moitié des points dévolus à l'AFLP.

Situation d'évaluation de fin de séquence : notée sur 12 points

/12 points	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
<p>AFLP BAC pro 1 Réaliser des choix tactiques et stratégiques pour faire basculer le rapport de force en sa faveur et marquer le point</p> <p>Organisation collective</p> <p>/7 PTS</p>	<p>Peu de choix tactiques et stratégiques. Ne tente pas réellement de faire basculer le rapport de force en sa faveur.</p> <p><u>Attaque</u> : Points marqués sur les erreurs des défenseurs. Peu d'initiative et de prise d'info sur la balle Ordre de passage à la batte aléatoire.</p> <p><u>Défense</u> : Organisation peu ou pas identifiable, rare élimination d'un coureur, ne tient pas compte de l'espace de jeu.</p>	<p>Choix tactiques et stratégiques parfois efficaces. Tente d'équilibrer le rapport de force, mais le subit.</p> <p><u>Attaque</u> : recherche d'organisation (dans l'ordre de passage à la batte, l'orientation du jeu, des courses). Quelques points sur des constructions collectives mais encore beaucoup sur les erreurs des adversaires. Prise d'infos épisodique sur la balle et le placement de l'équipe adverse.</p> <p><u>Défense</u> : Quelques éliminations sur des relais appropriés, organisation de l'espace et des postes peu efficace.</p>	<p>Choix tactiques et stratégiques régulièrement efficaces. Parvient à équilibrer ou faire basculer le rapport de force en sa faveur.</p> <p><u>Attaque</u> : Prise d'infos régulières, tente souvent le vol de base pour marquer ou avancer, projet de jeu Ordre de passage à la batte réfléchi</p> <p><u>Défense</u> : organisation identifiée en vue de l'élimination du coureur le plus proche de l'endroit de récupération de la balle (organisation des postes sur bases)</p>	<p>Choix tactiques et stratégiques efficaces et systématique. Parvient à faire basculer le rapport de force en sa faveur en produisant des actions décisives. Exploitation efficace des « subtilités » du règlement</p> <p><u>Attaque</u> : utilisation efficace des situations pour avancer et/ou faire avancer ses partenaires. Ordre de passage à la batte organisé et efficace</p> <p><u>Défense</u> : s'organise avec pertinence pour éliminer un ou plusieurs joueurs sur une même action (proposition de relais)</p>
<p>contribution individuelle</p>	<p>Passif ou ne tient pas compte de ses partenaires</p>	<p>agit sous la proximité du jeu, se coordonne occasionnellement</p>	<p>capable d'agir vite et se coordonne avec ses partenaires</p>	<p>Décisif et se coordonne avec ses partenaires</p>
	<p style="text-align: center;">Gains des matchs (1)</p> <p style="text-align: center;">←————→</p> <p style="text-align: center;">0pt..... 1pt</p>	<p style="text-align: center;">Gains des matchs(1)</p> <p style="text-align: center;">←————→</p> <p style="text-align: center;">1.5pts..... 3 pts</p>	<p style="text-align: center;">Gains des matchs(1)</p> <p style="text-align: center;">←————→</p> <p style="text-align: center;">3.5pts.....5 pts</p>	<p style="text-align: center;">Gains des matchs (1)</p> <p style="text-align: center;">←————→</p> <p style="text-align: center;">5.5pts.....7 pts</p>
<p>AFLP BAC pro 2 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>Individuel</p> <p>/5 PTS</p>	<p style="text-align: center;">Joueur inefficace</p> <p>*Peu de techniques d'attaque, ou mobilise des techniques peu efficaces. <u>Batteur</u> : réussit peu de frappes, tente sur tous les lancers. <u>Coureur</u> : course au hasard et non contrôlée, ne tente pas le vol de base</p> <p>*<u>Défenseur</u> : peu mobile et réactif face à l'attaque adverse, prise de balle et relais non assurés <u>Lanceur</u> : lance rarement dans la zone de prise.</p>	<p style="text-align: center;">Joueur intermittent</p> <p>*L'élève utilise des techniques d'attaque stéréotypées et se crée des occasions de marque. <u>Batteur</u> : frappes régulières et judicieuses <u>Coureur</u> : courses adaptées seulement sur des situations très favorables pour avancer, ne prend pas de risques.</p> <p>*<u>Défenseur</u> : efficacité limitée, réussite sur des relais courts, attrapés de volée peu fréquents <u>Lanceur</u> : lance irrégulièrement dans la zone de prise. Défenseur suit le jeu mais sans anticiper, prise de balle et relais aléatoires.</p>	<p style="text-align: center;">Joueur engagé et réactif</p> <p>*L'élève mobilise plusieurs techniques d'attaque et se crée des occasions de marque qu'il exploite favorablement. <u>Batteur</u> : frappe adaptée et régulière avec quelques variations (droite, gauche...) <u>Coureur</u> : Exploite les situations favorables pour avancer, tente des vols de base, course de plus en plus contrôlée.</p> <p>*<u>Défenseur</u> : neutralise régulièrement l'attaque adverse, s'organise pour participer à une relance qui vise à stopper ou à éliminer le coureur le plus avancé. Prise de balle et relais assurés. <u>Lanceur</u> : lance régulièrement dans la zone de prise.</p>	<p style="text-align: center;">Joueur ressource, moteur et décisif</p> <p>*Maitrise efficace et variée de techniques d'attaques pour se créer et exploiter de nombreuses occasions de marque. <u>Batteur</u> : varie, contrôle, oriente ses frappes selon le placement de ses partenaires <u>Course</u> contrôlée et adaptée, anticipe et enchaîne, vole les bases, leurre/feinte pour provoquer les erreurs de la défense, décide vite...</p> <p>*<u>Défenseur</u> : s'oppose systématiquement à l'attaque adverse et parvient à la neutraliser, décide et exécute rapidement selon la situation, le poste. Prise de balle et relais efficaces Lanceur : efficace, varie ses lancers (vitesse, trajectoire).</p>
	<p style="text-align: center;">0pt.....0.5 pts</p>	<p style="text-align: center;">1pt2 pts</p>	<p style="text-align: center;">2.5pts.....4 pts</p>	<p style="text-align: center;">4.5pts.....5 pts</p>

(1) Lors de l'évaluation finale, 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.

Gain des matchs et ajustement dans un degré de l'AFLP1 :

- 0 à 24% des points = faible efficacité : partie basse dans le degré
- 25 à 49% des points = efficacité modérée : partie médiane - dans le degré
- 50 à 74% des points = bonne efficacité : partie médiane + dans le degré
- 75 à 100% des points = excellente efficacité : partie haute dans le degré

Points rencontrés :

- victoire par plus de 5 pts : -----4 pts
- victoire par 5 pts ou moins : --3pts
- match nul : -----2 pts
- défaite par 5 pts ou moins : --1 pt
- défaite par plus de 5 points : -0 pt

Évaluation au fil de la séquence : notée / 8 points

Modalités : Seuls deux AFLP seront retenus par l'enseignant pour constituer cette partie de la note sur 8 points. L'élève choisit de répartir les 8 points entre les deux AFLP lors des 3 dernières séances avant la situation d'évaluation de fin de séquence avec un minimum de 2 points pour un AFLP). Trois choix sont possibles : « jaune » 6-2 / « bleu » 4-4 / « rose » 2-6.

	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
AFLP BAC pro 3 : Analyser les forces et faiblesses en présence par l'exploitation de données objectives pour faire des choix tactiques et stratégiques adaptés à une prochaine confrontation.	Non choisi au regard du contexte d'établissement			
AFLP BAC pro 4 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. <i>Règles de jeu et de sécurité, arbitre duel batteur/lanceur, arbitre de champ, secrétaire fiche de score et positionnement, organisateur</i>	Respecte difficilement les règles dont les règles de sécurité (tenue et pose de la batte, distance / batteur, libération d'espace sur les bases...). Besoin de l'intervention de l'enseignant. Il manque d'attention lors de la tenue des rôles sociaux.	L'élève respecte les règles partagées et notamment celles de sécurité, sans grande assurance. Il tient avec attention les rôles, mais hésite dans certaines décisions.	L'élève respecte et fait respecter les règles partagées et celles de sécurité. Il assume tous les rôles confiés par l'enseignant.	L'élève respecte et fait respecter les règles partagées, quel que soit le contexte. Il assume avec efficacité tous les rôles confiés par l'enseignant et propose son aide aux autres élèves.
Choix élève	0PT → 3PTS		6PTS	
	0PT → 2PTS		4PTS	
	0PT → 1PTS		2PTS	
AFLP BAC pro 5 : Savoir se préparer, s'entraîner et récupérer pour faire preuve d'autonomie. <i>Préparation générale et spécifique en petit groupe sous la conduite alternée d'un élève, l'entraînement et la récupération</i>	Prépare ou se prépare de façon inefficace. L'entraînement et la récupération sont limités ou absents. Engagement faible. « passif et/ou inefficace »	L'élève prépare ou se prépare, s'entraîne et récupère de façon incomplète. Besoin régulier d'être guidé par l'enseignant. « volontaire non autonome »	Prépare ou se prépare, s'entraîne et récupère de façon autonome « autonome ».	Sa préparation, son entraînement et sa récupération sont efficaces, adaptés et complètement autonomes. Il est une aide pour ses camarades. « moteur, autonome, efficace »
Choix élève	0PT → 3PTS		6PTS	
	0PT → 2PTS		4PTS	
	0PT → 1PTS		2PTS	
AFLP BAC pro 6 : Porter un regard critique sur les pratiques sportives pour comprendre le sens des pratiques scolaires.	Non choisi au regard du contexte d'établissement			