**Fiche ressource académique**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Domaines du socle | | | Compétences générales EPS : cocher celles qui sont prioritairement travaillées | | |  |
|  | D1 Des langages pour penser et communiquer | | | CG1 Développer sa motricité et apprendre à s’exprimer avec son corps | | |  |
|  | D2 Les méthodes et les outils pour apprendre | | | CG2 S’approprier seul ou à plusieurs, par la pratique les méthodes et outils pour apprendre | | |  |
| APSA SUPPORT  **Basket ball** | D3 La formation de la personne et du citoyen | | | CG3 Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités | | |  |
|  | D4 Les systèmes naturels et les systèmes techniques | | | CG4 Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière, raisonnée et raisonnable | | |  |
|  | D5 Les représentations du monde et de l’activité humaine | | | CG5 S’approprier une culture physique sportive et artistique pour construire progressivement un regard lucide sur le monde contemporain | | |  |
|  |  | CHOIX PEDAGOGIQUES | | | EVALUATION DE FIN DE CYCLE | | |
|  | « Ce qu’il y a à apprendre » / enjeux d’apprentissage | Exemple de mises en œuvre/ choix de stratégies | |
| ATTENDUS DE FIN DE CYCLE  A1 : Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe.  A2 : Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force. | ROLE(S)  **JOUEUR**  **JOUEUR** | Attendu 1 :  - Gérer l’alternative entre deux formes de jeu (jeu placé/ contre-attaque).  - Jouer seul ou avec :  Progresser vers la cible en faisant le choix de passer, dribbler ou tirer.  PB : s’arrêter rapidement et s’équilibrer, pivoter pour passer.  NPB : démarquage en soutien ou appui  - Actions décisives : choix de tir en course, tir à mi-distance.  - Défense : je reconnais le joueur sur lequel je défends et je le gêne sur tout le terrain.  Attendu 2 :  - Adapter son engagement moteur en défense :   * Soit tout terrain, soit demi-terrain (en fonction de l’état physique). * Connaître la règle du non-contact.   - utiliser les temps-morts ou les changements lors des matchs pour conserver l’intensité de jeu. | * Travailler le choix dribble/passe/tir : situations de surnombre (3 contre 1, 3 contre 2, 2 contre 1) * Travailler le choix de tirs en situation favorable : exemple : tirs en course lors d’une poursuite ou tir à mi-distance si le défenseur reste devant le panier. * Travailler l’organisation offensive, la circulation de balle : pas plus de deux joueurs dans une même zone (3 zones : axe panier/panier et couloirs latéraux), travailler le « passe et va ».   - Engagement en défense :   * En fonction de l’état physique défendre demi-terrain ou tout terrain. * Défendre à une distance de bras (rester dans son cylindre), être fléchi.   - Gestion des temps-morts, remplacements :   * Chaque équipe dispose d’un temps mort lors de la rencontre pour récupérer ou revoir son projet de jeu (choix du temps-mort par le capitaine ou le coach). * Changement possible à chaque arrêt de jeu. | | **Maîtrise Insuffisante**  L’équipe atteint rarement la cible en situation favorable en raison d’une montée de balle aléatoire.  Porteur de Balle (PB) : choix de dribble/passe/tir peu pertinents.  Non Porteur de Balle (NPB) : démarquage aléatoire ou contre le sens du jeu.  Défenseur : élève peu concerné par ce rôle défensif ou inversement, élève qui commet de nombreuses fautes. | | |
| **Maîtrise fragile**  L’équipe réalise régulièrement des actions décisives en situation favorable en privilégiant le jeu rapide.  PB : se précipite vers la cible sans lire le rapport de force. Manque d’efficacité (tirs ou passes) dans les situations favorables.  NPB : se démarque seulement quand le PB est en difficultés.  Défenseur : les joueurs sont mobilisés uniquement par le déplacement du ballon (l’élève court toujours après la balle). | | |
| **Maîtrise satisfaisante**  L’équipe réalise souvent des actions décisives en situation favorable en utilisant le jeu rapide ou le jeu placé.  PB : choix de jeu rapide et/ou de jeu placé. Dans un rapport de force favorable peut se rapprocher du panier pour réaliser des actions décisives (tirs ou passes).  NPB : se démarque soit en fonction du rapport de force (appui/soutien), soit en fonction des partenaires pour créer du danger.  Défenseur : gêne la progression du ballon et gêne le démarquage du NPB dans le respect du non-contact. | | |
| **Très bonne maîtrise**  L’équipe s’organise tactiquement pour souvent réaliser des actions décisives en situation favorable en alternant jeu rapide et jeu placé en fonction du rapport de force.  PB : choix pertinents de jeu rapide et/ou de jeu placé. Capable de déborder un défenseur en 1 contre 1 pour réaliser une action décisive.  NPB : se démarque en fonction du rapport de force (appui/soutien) et en fonction des partenaires (couloirs) pour créer systématiquement du danger (passe et va).  Défenseur : harcèle son adversaire, dissuade les passes, provoque des pertes de balles dans le respect du règlement. | | |
| A4 : **Observer** et co-arbitrer.  A5 : Accepter le résultat de la rencontre et savoir analyser avec objectivité.  DOMAINES DU SOCLE ET COMPETENCES GENERALES : 2 et 3 | **ROLE(S)**  OBSERVATEUR  COACH | Attendu 4 : observer  **-** Remplir précisément une fiche avec plusieurs critères.  Attendu 5 : analyser avec objectivité  - savoir interpréter les données récoltées et en tirer les conclusions pour le projet de jeu de son équipe.  - prendre des décisions au service de l’équipe lors du match (temps-mort, changements). | * Rapport entre les possessions et les balles perdues, le rapport tirs tentés/tirs marqués au niveau de l’équipe, au niveau de chaque joueur. * Observer les rôles annexes (coach, arbitre). * Mise en place d’un temps mort obligatoire avec analyse des fiches d’observation. * Rotation des capitaines/coach au sein de l’équipe. | | **Maîtrise Insuffisante**  Les données récoltées sont parcellaires. L’élève exploite partiellement les observations. | | |
| **Maîtrise fragile**  Les critères sont observés avec plus de précisions. L’utilisation reste abstraite. | | |
| **Maîtrise satisfaisante**  L’observation est précise et exploitable par les élèves. L’analyse du jeu a quelques incidences sur le jeu de l’équipe. | | |
| **Très bonne maîtrise**  Les données recueillies sont fiables, leur communication à l’équipe est efficace et permet d’ajuster la stratégie collective. | | |
|  |  | |  | | |  | |
| A4 : **Observer** et co-arbitrer.  A5 : Accepter le résultat de la rencontre et savoir analyser avec objectivité. | **ROLE(S)**  OBSERVATEUR  COACH | Attendu 4 : observer  **-** Remplir précisément une fiche avec plusieurs critères.  Attendu 5 : analyser avec objectivité  - savoir interpréter les données récoltées et en tirer les conclusions pour le projet de jeu de son équipe.  - prendre des décisions au service de l’équipe lors du match (temps-mort, changements). | * Rapport entre les possessions et les balles perdues, le rapport tirs tentés/tirs marqués au niveau de l’équipe, au niveau de chaque joueur. * Observer les rôles annexes (coach, arbitre). * Mise en place d’un temps mort obligatoire avec analyse des fiches d’observation. * Rotation des capitaines/coach au sein de l’équipe. | | | **Maîtrise Insuffisante**  Les données récoltées sont parcellaires. L’élève exploite partiellement les observations. | |
| **Maîtrise fragile**  Les critères sont observés avec plus de précisions. L’utilisation reste abstraite. | |
| **Maîtrise satisfaisante**  L’observation est précise et exploitable par les élèves. L’analyse du jeu a quelques incidences sur le jeu de l’équipe. | |
| **Très bonne maîtrise**  Les données recueillies sont fiables, leur communication à l’équipe est efficace et permet d’ajuster la stratégie collective. | |
|  |  |  |  | | |  | |
| ATTENDUS DE FIN DE CYCLE  A3 : Etre solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et de l’arbitre  A4 : Observer et **co-arbitrer**.  A5 : **Accepter le résultat de la rencontre** et savoir analyser avec objectivité  DOMAINES DU SOCLE ET COMPETENCES GENERALES : 2 et 3 | **ROLE(S)**  **CITOYEN :**  ARBITRE  JOUEUR | Attendu 3 :  - Respecter les différents rôles (arbitre, observateur, coach, capitaine, joueur).  - Respecter l’avis de chacun lors des concertations de l’équipe.  Attendu 4 : co-arbitrer  - Tenir une table de marque (score, temps)  - Connaître et faire appliquer le règlement.  - Se placer à hauteur du ballon et utiliser la gestuelle de l’arbitre.  Attendu 5 : Accepter le résultat   * Accepter le score et la défaite. * Rester modeste dans la victoire. | * Organiser des phases de concertation (temps-mort, regroupement après la rencontre). * Construire le rôle d'arbitre : mettre un arbitre lors des situations d'apprentissage. * Lors des situations de matchs amener un arbitre à prendre en charge progressivement l’ensemble des règles. | | | **Maîtrise insuffisante**  L’élève se désolidarise de ses coéquipiers dans la difficulté. L’élève est peu concerné par son rôle d’arbitre. | |
| **Maîtrise fragile**  L’élève respecte les camarades de la classe. Il est capable de gérer une partie des règles de l’arbitrage. | |
| **Maîtrise satisfaisante**  L’élève respecte et encourage ses camarades. Il applique le règlement. | |
| **Très bonne maîtrise**  L’élève est un leader positif pour son équipe en toutes circonstances. Il applique et fait appliquer le règlement | |
| **Situation d’évaluation/compétence attendue**  **Compétence attendue** : Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match en réalisant des actions décisives en situation favorable. Choisir entre montées de balles rapides ou attaque placée pour mettre un joueur en situation favorable de marque. Construire le rôle de citoyen à travers l’arbitrage, l’observation et le partage d’un projet commun, basé sur le respect, avec ses coéquipiers.  **Situation d’évaluation :**  Situation à effectif réduit (3 contre 3) sur la largeur du gymnase. Engagement sous le panier après un panier encaissé. Chaque élève assure les rôles d’arbitre et d’observateur. | | | | | | | |