



CHAMP D'APPRENTISSAGE 4 : Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

BASKET-BALL

UNE FINALITE

L'EPS a pour finalité de former un citoyen lucide, autonome, physiquement et socialement éduqué, dans le souci du vivre-ensemble. Elle amène les enfants et adolescents à rechercher le bien-être et à se soucier de leur santé. Elle assure l'inclusion dans la classe des élèves à besoins éducatifs particuliers ou en situation de handicap. L'EPS initie au plaisir de la pratique sportive.

Les 5 domaines du socle commun de connaissances, de compétences et de culture	5 compétences générales à travailler pour construire les domaines du socle en EPS	4 champs d'apprentissage complémentaires pour développer les compétences générales
<ol style="list-style-type: none"> 1. Les langages pour penser et communiquer 2. Les méthodes et outils pour apprendre 3. La formation de la personne et du citoyen 4. Les systèmes naturels et les systèmes techniques 5. Les représentations du monde et l'activité humaine 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps 2. S'approprier, par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils 3. Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités 4. Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière 5. S'approprier une culture physique sportive et artistique 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée 2. Adapter ses déplacements à des environnements variés 3. S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique 4. Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.

		COMPETENCES VISEES (Connaissances, capacités, et attitudes)			
Domaines du Socle	Attendus de fin de cycle : Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match en assurant des montées de balle rapides quand la situation est favorable ou en organisant une première circulation de la balle et des joueurs pour mettre un des attaquants en situation favorable de tir quand la défense est replacée. S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié aux tirs en situation favorable. Observer et co-arbitrer.				Domaines du Socle
	<u>Découverte</u> D'une logique de montée de balle rapide.....		<u>Approfondissement</u> ...à une logique de jeu placé		
1 / Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur					
D1	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> PB : les différents aspects techniques : tirs (à l'arrêt, en course), pied de pivot, dribble, passes sont en cours d'acquisition <input type="checkbox"/> Prend partiellement des informations sur partenaires et adversaires, en crise de temps il cherche à effectuer rapidement la passe <input type="checkbox"/> NPB : des tentatives de démarquage mais sur un rythme trop uniforme <input type="checkbox"/> Un début d'organisation collective en attaque et défense <input type="checkbox"/> Jeu rapide essentiellement, manque d'organisation en attaque placée 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> PB : maîtrise des différents aspects techniques : tirs (à l'arrêt, en course), pied de pivot, dribble, passe, pour être efficace en match ... <input type="checkbox"/> Prend régulièrement des informations sur partenaires et adversaires pour s'adapter et prendre la bonne décision (jeu rapide/jeu placé) <input type="checkbox"/> NPB : se rend disponible grâce à un démarquage efficace et à un appel de balle silencieux <input type="checkbox"/> Il élabore un projet d'organisation collective simple, permettant le choix d'un jeu en pénétration ou d'un jeu placé. Il s'organise également en défense. <input type="checkbox"/> Maîtrise des différents rôles et postes pour s'organiser en attaque placée 	D1		
2/ Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force					
D1-D4	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Le joueur sait passer du statut d'attaquant à celui de défenseur <input type="checkbox"/> En tant que défenseur, il parvient rarement à intercepter ou arrêter la progression du PB <input type="checkbox"/> Il profite guère des temps mort durant les matchs pour récupérer <input type="checkbox"/> Le joueur, souvent en crise de temps, rencontre des difficultés pour adapter son jeu en fonction de l'évolution du score et de son état de fatigue 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Le joueur sait passer rapidement du statut d'attaquant à celui de défenseur <input type="checkbox"/> En tant que défenseur, contrôle son engagement tout en cherchant à intercepter ou arrêter la progression du PB <input type="checkbox"/> Il profite du temps mort durant les matchs pour récupérer <input type="checkbox"/> Le joueur est capable d'adapter son jeu en fonction de l'évolution du score et de son état de fatigue 	D1-D4		
3/ Observer et co-arbitrer					
D2-D3	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Elève attentif mais parfois hésitant (règlement) <input type="checkbox"/> Concentré sur sa tâche d'observation, parvient à relever des indicateurs simples (quantitatifs) <input type="checkbox"/> Propose quelques conseils de façon anecdotique 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Attentif, prend les bonnes décisions avec une gestuelle et un vocabulaire adapté. Score bien géré. <input type="checkbox"/> Concentré, recueille des données quantitatives et qualitatives avec efficacité <input type="checkbox"/> Propose des conseils simples en ciblant les points forts et les points faibles des joueurs observés 	D2-D3		
4/ Etre solidaire de ses partenaires et respectueux de ses adversaires et de l'arbitre					
D3	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Le joueur éprouve quelques difficultés à contenir ses émotions <input type="checkbox"/> Le joueur s'intéresse parfois à ses camarades durant la pratique <input type="checkbox"/> Respecte partenaires, adversaires et l'arbitre 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Une bonne maîtrise de soi <input type="checkbox"/> Elève bienveillant vis-à-vis de ses camarades : il se met à leurs services pour leur permettre de progresser <input type="checkbox"/> Respecte les adversaires, les partenaires et l'arbitre et fait preuve de fair-play 	D3		

Nom :

Prénom :

Classe :

5/ Accepter le résultat de la rencontre et savoir analyser avec objectivité

D2-D3-D5	<input type="checkbox"/> Accepte le score mais éprouve des difficultés pour analyser la rencontre	<input type="checkbox"/> Accepte le score, est en mesure d'analyser de façon très pertinente la rencontre et d'en dégager des enseignements	D2-D3-D5
----------	---	---	----------

Une compétence visée est acquise si et seulement si l'ensemble des items pour un niveau est validé.

COMPETENCES TRAVAILLEES DURANT LE CYCLE (ce qu'il y a à apprendre)

Dimension motrice (Capacités)	Dimension méthodologique (Connaissances, attitudes)	Dimension sociale (Attitudes)
<ul style="list-style-type: none"> Prendre des informations pour prendre la bonne décision Maîtrise des 3 rôles : PB, NPB, défenseur PB : variété des tirs, maîtrise des passes, conduite du dribble NPB : réceptionner, se démarquer, s'adapter au placement des partenaires Défenseur : se placer entre PB et panier, faire preuve de concentration pour intercepter, être réactif Elaborer un projet collectif simple à partir de différentes stratégies 	<ul style="list-style-type: none"> Observer, relever, exploiter les indicateurs Donner des conseils à un joueur pour qu'il progresse dans son jeu Arbitrer, connaître le règlement et le faire respecter de façon impartiale S'engager dans la construction et la réalisation d'un projet collectif 	<ul style="list-style-type: none"> Agir dans le respect de soi, des autres, du matériel Recueillir des informations Travailler avec les autres, s'entraider, installer les terrains et ranger Accepter de recevoir des conseils de camarades

EVALUATION SOCLEE

Domaines du socle	Items	Niveau de maîtrise			
		Insuffisant I	Fragile F	Satisfaisant S	Très bonne maîtrise TB
Des langages pour penser et communiquer (Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps)	- L'élève s'engage avec ses ressources pour réaliser une performance	I	F	S	TB
	- Il prend des informations dans le jeu pour prendre la bonne décision	I	F	S	TB
	- Il est efficace en tant que PB et opte pour le choix pertinent en fonction des informations prélevées	I	F	S	TB
	- Il connaît l'organisation à adopter en attaque placée, défense, et la répartition des postes	I	F	S	TB
	- En tant que NPB, il se démarque avec efficacité et se rend disponible	I	F	S	TB
	- Dans le rôle de défenseur, il met tout en œuvre pour récupérer rapidement le ballon	I	F	S	TB
Des méthodes et des outils pour apprendre (S'approprier, par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils)	- Il utilise une fiche d'observation pour analyser le jeu d'une équipe	I	F	S	TB
	- Il propose des axes tactiques simples pour améliorer le jeu d'une autre équipe	I	F	S	TB
	- Il s'engage dans la construction et la réalisation d'un projet collectif	I	F	S	TB
La formation de la personne et du citoyen (Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités)	- Il aide ses camarades en toute humilité	I	F	S	TB
	- Il écoute, prend en compte et exploite les conseils donnés par le coach	I	F	S	TB
	- Il applique avec sérieux les consignes et les règles	I	F	S	TB
	- Il organise les matchs sur un terrain	I	F	S	TB
Les systèmes naturels et les systèmes techniques (Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière)	- L'élève se prépare à l'effort en tenant compte de l'activité et de ses ressources	I	F	S	TB
	- Il gère l'intensité de son effort pour être efficace sur plusieurs matchs	I	F	S	TB
	- Il persévère pour progresser	I	F	S	TB
Les représentations du monde et de l'activité humaine (S'approprier une culture physique sportive et artistique)	- Il est curieux dans sa pratique	I	F	S	TB