



Programmes EPS, Compétences attendues dans les APSA et socle commun de connaissances et de compétences

Activité support : Basket-ball

AUTEUR : DOMINIQUE MARTIN

Sommaire

I Présentation des travaux du groupe de pilotage par l'Inspection Pédagogique Régionale.....	4
II Compétence attendue en basket-ball (Niveau 1).....	7
A Décryptage, analyse et justifications didactiques.....	7
1. Décryptage de la compétence attendue en basket-ball (Niveau 1).....	7
2. Analyse de la compétence niveau 1 en basket-ball.....	7
B Passages obligés pour définir les capacités de référence en Basket-ball associés aux rôles déterminés.....	9
1. « Passages obligés » : les incontournables pour construire la compétence de niveau 1. .	9
2. Passages obligés et construction de la compétence de niveau 1 en basket-ball.....	10
C Protocole d'évaluation.....	12
1. Proposition de test de compétence en Basket-ball.....	12
2. Justifications didactiques et pédagogiques pour l'activité Basket-ball.....	13
D Validation du socle commun à travers la compétence attendue en basket-ball. Quelles compétences et items retenir?.....	13
III Compétence attendue en basket-ball (Niveau 2).....	16
A Décryptage, analyse et justifications didactiques.....	16
1. Décryptage de la compétence attendue en basket-ball (Niveau 2).....	16
2. Analyse de la compétence niveau 2 en basket-ball.....	16
B Passages obligés pour définir les capacités de référence en Basket-ball associés aux rôles déterminés.....	18
1. « Passages obligés » : les incontournables pour construire la compétence de niveau 2.	18
2. Passages obligés et construction de la compétence de niveau 2 en basket-ball.....	20
C Protocole d'évaluation.....	22
1. Proposition de test de compétence.....	22
2. Justifications didactiques et pédagogiques.....	24
D Validation du socle commun à travers la compétence attendue en basket-ball. Quelles compétences et items retenir?.....	24

I Présentation des travaux du groupe de pilotage par l'Inspection Pédagogique Régionale

Le "socle commun de connaissances et de compétences" présente ce que tout élève doit savoir et maîtriser à la fin de la scolarité obligatoire. Introduit dans la loi en 2005, il constitue l'ensemble des connaissances, compétences, valeurs et attitudes nécessaires pour réussir sa scolarité, sa vie d'individu et de futur citoyen. À compter de 2011, la maîtrise des sept compétences du socle est nécessaire pour obtenir le diplôme national du brevet (D.N.B.). (Eduscol)

Repères réglementaires :

Le socle commun des connaissances et des compétences est mise en place par la loi du 23 avril 2005 d'orientation et de programme pour l'avenir de l'école (article 9). Le décret du 11 juillet 2006 précise les connaissances et les compétences que tous les élèves doivent avoir acquises à la fin de leur scolarité obligatoire. L'arrêté du 9 juillet 2009 indique que la maîtrise du socle commun de connaissances et de compétences, palier 3 (c'est-à-dire en fin de scolarité obligatoire), sera prise en compte pour l'attribution du DNB à partir de la session 2011.

Le Livret Personnel de Compétences (LPC) atteste l'acquisition des connaissances et compétences du socle commun, de l'école primaire à la fin de la scolarité obligatoire. Le calendrier retenu fixe le principe d'une mise en application de cette attestation sur les niveaux quatrième et troisième à compter de la rentrée 2010

Rappel des sept compétences du socle commun :

1. maîtrise de la langue française ;
2. pratique d'une langue vivante étrangère ;
3. principaux éléments de mathématiques et culture scientifique et technologique ;
4. maîtrise des techniques usuelles de l'information et de la communication ;
5. culture humaniste ;
6. compétences sociales et civiques ;
7. autonomie et initiative.

Pour retrouver l'ensemble des textes concernant le Socle Commun se reporter au site national Eduscol en cliquant sur: <http://eduscol.education.fr/D0231/accueil.htm>.

Mise en œuvre du Socle Commun :

La validation du socle commun s'inscrit dans le cadre d'une offre de formation globale, pluridisciplinaire, qui nécessite de porter un autre regard sur les pratiques enseignantes et sur l'évaluation des acquis des élèves.

Si chaque discipline continue à poursuivre les objectifs qui lui sont propres, elle se doit de viser l'acquisition de connaissances, capacités et attitudes qui contribueront à la validation des compétences du socle commun. Cette évaluation est nécessairement positive. On dit qu'on évalue positivement un « item » ou un « domaine » en mettant en lumière ce que l'élève sait faire et non plus ce qu'il ne sait pas faire.

Nous comprenons mieux comment en EPS, la matrice disciplinaire peut-être incluse dans le socle commun et comment la formation d'un citoyen cultivé, lucide, autonome, physiquement et socialement éduqué peut concourir à sa validation.

Cette approche par compétences ne saurait se réduire aux paliers 1, 2 et 3 (fin de scolarité obligatoire) mais bien traverser l'ensemble de la scolarité jusqu'au Baccalauréat sur un cursus global de 1000

heures d'enseignement. De même, les compétences visées au cours de la scolarité ne seraient se résumer aux compétences du socle commun.

L'Inspection Pédagogique Régionale, pour aider à la mise en œuvre de cette réforme, a créé en 2009/2010 un groupe de pilotage. Les travaux réalisés par ce groupe ont pour objet d'illustrer la façon dont l'EPS peut apporter sa contribution disciplinaire à l'évaluation positive des éléments constitutifs du socle commun.

Pour se faire, autour de la triple problématique « ENSEIGNER-EVALUER-VALIDER », une démarche modélisée en cinq étapes a été retenue :

Etape 1 : Travail sur la caractérisation des élèves

Etape 2 : Dégager des enjeux de formation

Etape 3 : Elaborer une offre de formation équilibrée, équitable

Etape 4 : Décliner des compétences disciplinaires et indiquer leur correspondance avec la maîtrise des compétences du socle commun.

Etape 5 : Evaluer et valider en établissant une correspondance entre les modes binaire (acquis/non acquis) et chiffré.

Voir l'ensemble des étapes dans : *Préambule GPSC.pdf*¹

Les trois premières étapes sont laissées aux initiatives locales. En 2008-2009, pour préparer la mise en application des nouveaux programmes de collèges, les réunions de coordonnateurs organisées par les IA IPR EPS ont permis de définir le cadre d'étude.

Ainsi, pour illustrer les **étapes 4 et 5**, chaque membre du groupe de pilotage a choisi une APSA en respectant une **présentation type** :

1ère partie : Dans l'APSA retenue, décryptage et analyse des compétences attendues sur deux niveaux. Les choix didactiques et pédagogiques qui en découlent sont justifiés par l'auteur.

2ème partie : Énumération des passages obligés pour valider un niveau de compétences attendues dans l'APSA (le « si et seulement si »). Trois étapes sont identifiées pour apprécier le degré d'acquisition des compétences attendues : non acquis, en cours d'acquisition, acquis.

3ème partie : Proposition d'un protocole d'évaluation :

- Le « **test de compétences** ». Ce test doit être suffisamment globalisant pour vérifier l'ensemble des connaissances, capacités, attitudes à chaque niveau dans l'APSA.
- Proposition d'une fiche d'évaluation pour l'enseignant qui établit clairement la correspondance entre une évaluation binaire et chiffrée.
- Proposition d'une fiche d'évaluation pour l'élève.
- Une vidéo illustrative

4ème partie : Contribution à la validation des items du socle commun au travers de l'APSA support.

5ème partie : Proposition d'une « **tâche complexe** ».

« La tâche complexe fait partie intégrante de la notion de compétences... Les tâches complexes permettent de motiver les élèves et de les former à gérer des situations concrètes de la vie réelle en mo-

1 - http://eps.ac-creteil.fr/SitesExternes/GPSC/GPSC_Preambule.pdf

bilisant les Connaissances, Capacités et Attitudes acquises pour en développer de nouvelles... Elles permettent ...de mettre en place des stratégies de résolution propres à chacun ». Extrait du Livret Personnel de compétences, Fiche n°4. http://media.eduscol.education.fr/file/socle_commun/97/5/ReperesLivretcompetences_145975.pdf

En EPS: Nous nommerons la situation d'évaluation « TACHE COMPLEXE» (et non compliquée car il s'agit d'un recentrage sur les processus d'apprentissage et non exclusivement sur les contenus d'enseignement) pour identifier le (les) bain(s) révélateur(s) permettant de mettre en lien l'ensemble des connaissances, capacités, attitudes validées dans l'APSA et transférable au niveau du socle commun de connaissances. **C'est l'apport disciplinaire au socle.**

P/O IA IPR EPS

P.DUMONT

Composition du groupe de pilotage

NOM Prénom	ETABLISSEMENT
ANDREANI Joël	CLG FREDERIC ET IRENE JOLIOT CURIE FONTENAY-SOUS-BOIS
AUJAME Pascale	CLG NICOLAS FOUQUET MORMANT
CHOFFIN Thierry	IUFM
DURAND Isabelle	CLG EDOUARD HERRIOT LIVRY-GARGAN
DUTILH Chloé	LG MAISON DE LA LEGION D'HONNEUR SAINT-DENIS
FOUCHARD Laurent	CLG JEAN MOULIN NEUILLY-PLAISANCE
MARTIN Dominique	LPO D'ALEMBERT AUBERVILLIERS
MARQUES Manuel	CLG FRANCOIS COUPERIN FONTAINEBLEAU
PONNET Ludovic	CLG LOUISE MICHEL FAREMOUTIERS
COLLAVET Isabelle HASSID Marianne	CPD 1er degré Val de Marne
PICAMAL Jean CHANCRIN Olivier	CPD 1er degré Seine et Marne
RUSQUET Vincent	CLG JEAN MOULIN LA QUEUE-EN-BRIE
ZLATNIK-SORGE Karine	LPO LOUIS ARMAND NOGENT-SUR-MARNE

II Compétence attendue en basket-ball (Niveau 1)

- Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match par des choix pertinents d'actions de passe ou dribble pour accéder régulièrement en zone de marque et tirer en position favorable, face à une défense qui cherche à gêner la progression adverse dans le respect du non contact.
- S'inscrire dans un projet de jeu simple lié à la progression de la balle.
- Respecter les partenaires, les adversaires et les décisions de l'arbitre.

A Décryptage, analyse et justifications didactiques

1. Décryptage de la compétence attendue en basket-ball (Niveau 1)

Nous décomposons les termes de la compétences ainsi :

« Dans un jeu à effectif réduit... »

«rechercher le gain du match... »

« ...par des choix pertinents d'actions de passe ou de dribble... »

« ...pour accéder régulièrement en zone de marque... »

«tirer en position favorable ... »

« ...face à une défense qui cherche à gêner la progression adverse dans le respect du non contact... »

« ...s'inscrire dans un projet de jeu simple lié à la progression de la balle... »

« Respecter les partenaires, les adversaires et les décisions de l'arbitre »

2. Analyse de la compétence niveau 1 en basket-ball

L'analyse des éléments de la compétence attendue en basket-ball niveau 1, nous amène à dégager une démarche d'enseignement et à construire des contenus à aborder avec nos élèves :

Termes /compétence	Interprétations et obligations	Choix didactiques et pédagogiques
« Dans un jeu à effectif réduit... »	Choix d'une forme de pratique scolaire favorisant l'engagement des élèves et adaptée à leur niveau de ressources, notamment informationnelles et décisionnelles	Situation de référence en 3c3 sur terrain en largeur (15*10m) pour: augmenter le volume de jeu de chaque élève faciliter la lecture de jeu en diminuant la complexité informationnelle - augmenter le temps et l'espace disponibles pour faciliter la prise d'informations et l'efficacité technique.
« ...rechercher le gain du match... »	Les élèves doivent s'approprier la logique interne de l'APSA et donc rechercher l'efficacité collective offensive et défensive	La situation de référence offre une situation d'opposition collective équilibrée, signifiante et a priori indécisive (constitution d'équipes homogènes entre elles). Mise en place d'une feuille de match avec score, nb de tirs réussis, nb de tirs tentés, nb de possessions. Communication orale et écrite (affichage) systématique du

		score et du classement du tournoi.
« ..par des choix pertinents d'actions de passe ou de dribble... »	L'élève PB doit être capable de « lire le jeu » et d'y prélever les indices significatifs pour gérer efficacement l'alternative passe / dribble au regard de la situation	Aider les élèves à identifier des configurations type et à repérer les indices pertinents (arrêts sur image, questions-réponses, verbalisation d'algorithmes décisionnels simples...) Construire les habiletés motrices permettant de faire et de mettre en œuvre des choix efficaces: « attrapers » de balle, orientation (pied de pivot), dribble de progression main forte, passe courte directe ou avec rebond...) Règle des 3 dribbles max pour le PB (variable didactique fondamentale !)
« ...pour accéder régulièrement en zone de marque... »	L'intention tactique prioritaire est bien la progression vers l'espace de marque. Pour valider ce niveau 1, l'accès répété et « fiable » à la zone de marque constituera un indice de maîtrise collective	Matérialisation d'une zone de marque (raquette + espaces proches à 45°) Le nombre d'accès à cette zone apparaîtra sur la feuille de match et apparaît dans le décompte du score. Le rapport Nb d'accès ZM / Nb de possessions constitue un fil rouge
« ..tirer en position favorable ... »	les élèves doivent être capables d'identifier et d'exploiter une position favorable de tir (à distance de marque avec un décalage de temps et/ou d'espace par rapport au défenseur le plus proche). Les exigences d'adresse et de précision liées à la taille et la hauteur de la cible nécessitent un temps disponible relativement important pour réaliser un tir « maîtrisé ».	Si possible, des cibles entre 2,80 et 2,90m pour favoriser la réussite Définition d'un « bon tir » = en ZM, en position favorable, avec une trajectoire en cloche et qui touche le cercle, réussi ou non Le nombre de « bons tirs » apparaît sur la feuille de match et est pris en compte dans le score . Les rapports Nb tirs réussis / nb de tirs tentés et nb « bons tirs » / nb possessions comme fils rouges
« ...face à une défense qui cherche à gêner la progression adverse dans le respect du non-contact... »	on se centrera sur l'appropriation de la règle du non-contact et l'acquisition d'actions et postures défensives de base permettant de la mettre en œuvre. Il s'agit de gêner la progression plutôt que de chercher à récupérer la balle	Les fautes sont comptabilisées et intégrées au score (malus) 4 fautes personnelles maxi par match Faute sur action de tir=panier accordé
« ...s'inscrire	Dimensions méthodo. et sociale	A partir de l'observation, utiliser des in-

dans un projet de jeu simple lié à la progression de la balle ... »	Les élèves doivent se mettre au service d'un projet collectif de progression vers la cible adverse adapté à leurs ressources. Leurs initiatives et choix (PB et NPB) doivent prendre du sens au regard de ce « référentiel commun »	dices quantitatifs (les fils rouges) permettant d'apprécier la mise en œuvre du projet de jeu. Le projet de jeu constitue une grille de lecture de l'activité des élèves et une base de discussions
« ...respecter les partenaires, les adversaires et les décisions de l'arbitre... »	Promotion et valorisation d'attitudes positives porteuses d'une certaine éthique éducative et sportive. Il s'agit de former un citoyen socialement éduqué	Les équipes sont susceptibles de changer d'une leçon à l'autre par tirage au sort (ne pas enfermer les élèves dans un fonctionnement uniquement « affinitaire ») Mise en place de fautes anti-sportive comptabilisées et intégrées au score (malus)

B Passages obligés pour définir les capacités de référence en Basket-ball associés aux rôles déterminés

1. « Passages obligés » : les incontournables pour construire la compétence de niveau 1

Mettre en œuvre une montée de balle qui combine judicieusement progression en passes et en dribbles pour atteindre la zone de marque.

- une intention tactique partagée : atteindre l'espace de marque pour pouvoir trouver un « bon tir ». Le jeu en appui doit donc être prioritaire, ce qui n'exclut pas le jeu en soutien comme moyen temporaire d'assurer la conservation.
- un espace de jeu effectif qui s'agrandit (couloir central élargi)
- un porteur de balle (PB) capable de s'orienter systématiquement vers la cible adverse (utilisation du pied de pivot), de prendre et « interpréter » les informations pertinentes pour soit réaliser une passe de progression à un partenaire démarqué (jeu en appui prioritaire) ou réaliser une progression en dribbles maîtrisée dans le couloir de jeu direct
- un attaquant non porteur de balle (NPB) capable de se rendre disponible dans un espace libre, à distance de passe et prioritairement en avant du PB.

Mettre en œuvre une défense active qui, dès la perte du ballon cherche à se replacer entre le PB et la cible et à gêner la progression adverse dans le respect du non-contact

- chaque joueur doit repérer une perte de possession , se reconnaître défenseur et s'investir dans ce rôle.
- le défenseur du PB cherche à le gêner, le ralentir **dans le respect de la règle du non-contact et sans nécessairement chercher à « voler » la balle** (risque de faute trop

important): corps-obstacle et orientation.

- les autres défenseurs cherchent à intercepter les passes adverses

S'investir aux rebonds défensif et offensif

Comprendre, appliquer et faire appliquer les règles fondamentales:

- non-contact
- marché
- reprise de dribble
- règle des 5s balle en mains

Rq : à ce niveau de pratique, il nous paraît primordial d'être particulièrement vigilant sur la règle du non-contact et de ne tolérer aucun contact pour favoriser la fluidité du jeu offensif et l'incorporation par les élèves de cette spécificité forte de l'APSA. Ainsi, nous préconisons d'interdire au def du PB d'intervenir sur la balle lorsque celle-ci est dans les mains du PB immobile.

C'est à cette condition et par souci de cohérence et d'équilibre du rapport de force att/def que la règle des 5s peut alors être mise en place.

A l'inverse, et avec le même souci de fluidité et de continuité du jeu, nous privilégions une application plus souple de la règle du marcher avec une certaine tolérance pour les « petits » marchés d'équilibre, sur les réceptions de passe en mouvement notamment...

S'approprier et affiner un projet de jeu simple

- comprendre et mettre en œuvre les règles d'action efficace
- comprendre et utiliser des indices chiffrés pour évaluer l'efficacité collective offensive (score, nb ZM / nb possessions, nb « bons tirs » / nb ZM...)
- communiquer avec ses partenaires et les observateurs pour réguler le projet de jeu

S'investir dans les rôles d'observateur, « coach » et arbitre

- connaître et reconnaître les phases de jeu et actions les plus significatives (possessions, progression, atteinte de la zone de marque, « bon tir », perte de balle, faute, violation..)
- savoir renseigner la feuille de match
- communiquer avec les joueurs pour les aider à réguler leur projet de jeu

2. Passages obligés et construction de la compétence de niveau 1 en basket-ball

Modélisation de la construction de la compétence de niveau 1			
Pour l'élève :	Observables	ETAPE 1 NON ACQUIS 0/1 point	
		ETAPE 2 EN COURS D'ACQUISITION 1/2,5 points	
		ETAPE 3 ACQUIS 2,5 / 4 points	
« le porteur de balle »	Le volume de jeu Le pied de pivot Gestion de l'alternative passe / dribbles Qualité des passes et du dribble	Le ballon brûlant / le dribbleur fou Peu de possessions Ne s'oriente pas Choix prédéterminé (se préserver= passe aléatoire immédiate / « flamber »= dribble explosif systématique passe aléatoire qd il n'a plus le choix..)	Le porteur lucide utilise son pied de pivot pour s'orienter systématiquement face à la cible Choix pertinent Dribble de progression et de contournement Passe directe ou avec rebond efficace
« le non porteur de balle »	Placement et disponibilité / pb et la cible Réception de passes	L'actif Se déplace et cherche à se rendre disponible mais dans des espaces pas toujours pertinents (trop près ou trop loin du PB, trop près d'un def)	Le partenaire démarqué en appui se rend disponible à distance de passe dans un espace libre en avant du PB
« le défenseur »	Investissement Respect du non-contact Placement et attitude	Le défenseur fantôme/ le « chien fou » ne s'investit pas ou ne se reconnaît pas défenseur / investissement non maîtrisé =bcp de fautes personnelles	Le défenseur lucide et mesuré Distingue def sur PB et def sur NPB: gêne le PB dans le respect du règlement et cherche l'interception sur les passes Joue le rebond défensif
« l'observateur/ coach »	La feuille de match Utilisation des indices d'efficacité Communication avec les joueurs	L'observateur subjectif Suit et annonce le score de manière discontinue Les infos prélevées sont décontextualisées et parcellaires. Communication émotionnelle guidée par l'affectif	L'observateur « analyste » Annonce systématiquement le score au moment opportun Relève puis transmet les infos pertinentes relevées. Présente un bilan simplifié avec point fort et point faible à l'équipe.
« l'arbitre »	Fréquence et clarté des coups de sifflet Déplacements Gestuelle Communication	Arbitre « playground » Des interventions très peu nombreuses et confuses Statique Méconnaissance des règles essentielles Subit les choix et remarques des joueurs	Arbitre international Interventions précises et assumées sur les fautes et violations les plus évidentes Déplacement qui accompagne le jeu Connaissance de la gestuelle. Explications des décisions possible

C Protocole d'évaluation

1. Proposition de test de compétence en Basket-ball

<p>Organisation:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tournoi à 4 équipes - Équipe de 4 joueurs (3 + 1 remplaçant) - Terrain en largeur - Cibles à 2,80m si possible - Zone de marque matérialisée au sol. - Matches en 3c3 de 4' (Changement toutes les 1') 		<p>Règlement:</p> <ul style="list-style-type: none"> -non-contact -« Marcher » scolaire -Reprise de dribble -Règle des 5'' -Interdiction « d'arracher » le ballon au PB -3'' dans la raquette aménagée (jusqu'à 5'') - 3 dribbles maxi*
<p>Rôles sociaux:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Equipes A et B sur le terrain. - Equipe C fournit 2 arbitres et 2 observateurs. - responsables de la feuille de match*. - Equipe D annonce et affiche le score. <p><small>*Voir diapo suivante</small></p>		<p>Explication de la règle « 3 dribble maxi »:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Chaque joueur quand il devient porteur de balle dispose d'un stock de 3 dribbles (suffisant pour permettre une progression significative balle en main) - Une exception: si il n'y a personne (ni partenaire, ni adversaire) entre lui et la cible, la règle ne s'applique pas afin de respecter la logique de jeu direct et rapide vers la cible - Cette règle peut paraître contraignante mais elle revêt un triple intérêt: éviter le recours au dribble systématique et exclusif, limiter le nombre de pertes de balle liées à un dribble non maîtrisé et sus citer les démarquages des NPB. - L'idée est de favoriser l'émergence d'un PB lucide qui gère au mieux son stock de dribble avec le souci constant que son équipe progresse vers la zone de marque.

La feuille de match niveau 1 en Basket-ball

Nous utilisons une feuille de match adaptée pour mener à bien ce test de compétence

Cette feuille de match créée permet de :

- recueillir les actions significatives de l'équipe observée de façon chronologique
- quantifier l'efficacité collective offensive.
- servir de support à l'évaluation de la maîtrise d'exécution et à l'analyse du projet de jeu
- concrétiser les dimensions méthodologique et sociale de la compétence

Le capital initial est de 20pts afin d'éviter les évaluations négatives (fautes trop nombreuses) et dans un but motivationnel de « gonfler les scores » pour qu'il se rapproche de ceux de la pratique fédérale.

Chaque match donne lieu à un double score:

Score réel classique et score de la feuille de match adaptée.

Compétence 1 - La maîtrise de la langue française

Compétence 3 - Les principaux éléments de mathématiques et la culture scientifique et technologique

Compétence 4 - La maîtrise des techniques usuelles de l'information et de la communication

Compétence 5 - La culture humaniste

Compétence 6 - Les compétences sociales et civiques

Compétence 7 - L'autonomie et l'initiative

BASKET

Inspection Pédagogique Régionale. Groupe de Pilotage Socle Commun et EPS. Contribution D.Martin

Compétence de niveau 1 en basket-ball et Socle Commun

Items du socle (palier 3)	Indicateurs, critères d'évaluation possibles	Connaissances, Capacités, Attitudes (relevées dans la fiche ressource)
Compétence 1 : Maîtriser la langue française Domaine 3 : Dire		
Restituer un propos, rendre compte d'un travail à un public donné.	L'élève observateur communique clairement et simplement aux joueurs les résultats relevés sur la feuille de match	Connaissances: Le vocabulaire spécifique Les règles simples La zone de marque et la position favorable de tir Les notions d'appui et de soutien
Adapter sa prise de parole à la situation de communication.	L'élève utilise un vocabulaire spécifique précis et adapté.	Capacités: Communiquer les résultats de l'observation pour aider à la formalisation d'un projet de jeu simple en attaque
Participer à un échange verbal	L'élève observateur propose aux joueurs 1 ou 2 constats issus de la feuille de match permettant d'analyser leur prestation. Il propose 1 ou 2 pistes d'amélioration Les joueurs écoutent attentivement les observateurs puis se concertent pour affiner leur projet	Attitudes: Prendre en compte les informations données par les observateurs pour s'organiser avec ses partenaires S'impliquer dans les échanges pour aider les autres dans l'élaboration d'un projet de jeu simple

Items du socle (palier 3)	Indicateurs, critères d'évaluation possibles	Connaissances, Capacités, Attitudes (relevées dans la fiche ressource)
Compétence 3: Les principaux éléments de mathématiques et la culture scientifique et technologique Domaine : « Savoir utiliser des compétences et connaissances mathématiques »		
Connaître et utiliser les nombres entiers, décimaux et fractionnaires	Les observateurs connaissent et calculent les indices d'efficacité à la main (fractions) ou avec une calculatrice (forme décimale) sans erreur, à partir des données recueillies sur la feuille de match. Les observateurs transposent fidèlement ces indices sous forme de pourcentages.	Connaissances: Les critères d'efficacité du projet de jeu: proportion ou pourcentage des possessions arrivant en ZM Capacités: Evaluer de façon chiffrée l'efficacité d'une équipe en établissant des rapports entre les données recueillies (% pertes de balle, % accès à la ZM, % tirs en position favorable)
Mener à bien un calcul mental, à la main, à la calculatrice	Les observateurs calculent de tête et sans erreur le « score adapté » de l'équipe observé par addition et soustraction des données recueillies.	Attitudes: Faire preuve d'attention, de rigueur et d'objectivité sur tout le temps du match

Items du socle (palier 3)	Indicateurs, critères d'évaluation possibles	Connaissances, Capacités, Attitudes (relevées dans la fiche ressource)
Compétence 6 : Les compétences sociales et civiques Domaine : « Avoir un comportement responsable »		
Connaître et respecter les règles de vie collective	L'élève commet peu de violations et de fautes. Il applique et fait appliquer les règles essentielles avec la gestuelle appropriée (cf étape 3 arbitrage) Ils assument les rôles d'arbitre, d'observateur et de chronométrateur du début à la fin du match et quelles que soient les équipes en présence.	Connaissances: Les règles simples Les gestes d'arbitrage liés aux fautes essentielles Capacités: Communiquer les résultats de l'observation pour aider à la formalisation d'un projet de jeu simple en attaque
Comprendre l'importance du respect mutuel	Les joueurs se saluent avant et après le match quel que soit le résultat et le déroulement	Attitudes: S'engager dans le jeu quels que soient ses partenaires et adversaires Respecter les règles, les arbitres, les partenaires, les adversaires, le matériel Savoir gagner ou perdre dans le respect des partenaires et adversaires Se montrer responsables des tâches simples confiées

Items du socle (palier 3)	Indicateurs, critères d'évaluation possibles	Connaissances, Capacités, Attitudes (relevées dans la fiche ressource)
Compétence 7: Autonomie et initiative Domaine: « faire preuve d'initiative »		
S'intégrer et coopérer dans un projet collectif	Communication simple entre partenaires pour rechercher plus d'efficacité	Connaissances: Capacités:
Assumer des rôles, prendre des initiatives et des décisions	Gestion autonome des remplacements Conseils et encouragements de la part des observateurs et partenaires	Attitudes: Prendre ses responsabilités en tant que PB, NPB et défenseur S'impliquer dans la réflexion et les échanges pour aider les autres dans l'élaboration d'un projet simple

III Compétence attendue en basket-ball (Niveau 2)

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 en situation favorable de tir un des attaquants 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.

A Décryptage, analyse et justifications didactiques

1. Décryptage de la compétence attendue en basket-ball (Niveau 2)

Nous décomposons les termes de la compétences ainsi :

« 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...quand la défense est replacée »

« ...pour mettre en situation favorable de tir un des attaquants... »

« ...S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié aux tirs en situation favorable... »

« Observer et co-arbitrer »

2. Analyse de la compétence niveau 2 en basket-ball

Termes /compétence	Interprétations et obligations	Choix didactiques et pédagogiques
« Dans un jeu à effectif réduit.... »	<ul style="list-style-type: none">- Choix d'une forme de pratique scolaire favorisant l'engagement des élèves et adaptée à leur niveau de ressources, notamment informationnelles et décisionnelles- Cohérence et progressivité avec le libellé de la compétence N1	<p>Situation de référence en 4c4 tout terrain pour:</p> <ul style="list-style-type: none">augmenter le volume de jeu de chaque élèveaugmenter les contraintes en termes de prise d'informations et de densité de joueurs pour confronter les élèves à de nouveaux problèmes tactiques et moteurs, notamment quand la « défense est replacée »- Permettre un jeu sur « attaque placée » avec 4 joueurs en position initiale d'extérieurs et basée sur des « passe et va » et des « coupes » vers la cible des NPB
« ...rechercher le gain du match... »	Les élèves doivent s'approprier la logique interne de l'APSA et donc rechercher l'efficacité collective offensive et défensive	La S.R. offre une situation d'opposition collective équilibrée, signifiante et a priori indécisive (constitution d'équipes homogènes entre elles). Mise en place d'une feuille de match avec score, nb de tirs réussis, nb de tirs tentés, nb de possessions. Communication orale et écrite (affichage) systématique

		du score et du classement du tournoi.
« ..en assurant des montées de balle rapide quand la situation est favorable... »	Elaboration d'un jeu rapide simple où l'intention tactique prioritaire est d'exploiter un repli défensif tardif et/ou insuffisant pour aboutir à un surnombre en zone de marque et donc à un tir « facile ».	Identifier et différencier jeu rapide et jeu « placé ». Aider les élèves à identifier des configurations type et à repérer les indices pertinents (arrêts sur image, questions-réponses, verbalisation d'algorithmes décisionnels simples...) permettant la mise en place de montées de balle rapides. Augmenter la vitesse de prise d'informations , de décisions et d'exécution Règle des 3 dribbles max pour le PB uniquement sur les phases d'attaques « placées »(variable didactique fondamentale !)
« ...OU en organisant une première circulation de la balle et des joueurs...quand la défense est replacée »	Elaboration d'un début d'attaque placée face à une défense replacée Les élèves doivent être capables de distinguer et mettre en œuvre 2 formes de jeu différentes (jeu rapide / jeu placé) et choisir la plus adaptée selon la situation (adaptation tactique)	Identifier et différencier jeu rapide et jeu « placé ». Aider les élèves à repérer les situations où un jeu rapide efficace est impossible Mise en œuvre d'un « code de la route » commun simple (règles d'action) face à une défense replacée Valoriser la pertinence des choix dans l'alternative jeu rapide / jeu placé
« ..pour mettre en situation favorable de tir un des attaquants ... »	La circulation de la balle et des joueurs face à une défense replacée est orientée vers la recherche d'un « bon » tir	Définition d'un « bon tir » = à courte ou mi-distance, en position favorable (démarquage, décalage avec la défense), avec une trajectoire en cloche et qui touche le cercle, réussi ou non A ce niveau, cette notion de « bon » tir peut s'individualiser / ressources de chaque élève. Le nombre de « bons tirs » apparaît sur la feuille de match et est pris en compte dans le score . Les rapports Nb tirs réussis / nb de tirs tentés et nb « bons tirs » / nb possessions comme fils rouges
« ...s'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié aux tirs en situation favorable... »	Le point commun entre jeu rapide et jeu placé: la recherche du « bon » tir qui doit faire sens et organiser l'activité de l'équipe dans ses di-	A partir de l'observation, utiliser des indices quantitatifs et qualitatifs permettant d'apprécier la pertinence des choix entre jeu rapide / jeu placé et des situations de tir provoqués. La gestion de cette alternative et l'analyse

	mensions motrices, méthodologiques et sociales. Progression avec le N1 où l'on se concentrait sur la progression vers la cible	des situations de tir constitue une grille de lecture de l'activité des élèves et une base de discussions
« ...Observer et co-arbitrer... »	Dimensions méthodologique et sociale Les élèves doivent assumer et s'investir dans des rôles sociaux liés à la pratique L'arbitrage s'effectue collectivement	Mise en place d'un arbitrage à 2: un arbitre s'occupe uniquement des fautes, l'autre des violations. Deux autres élèves sont chargés de l'observation, du relevé des actions et de leur communication aux joueurs après le match, à la mi-temps ou pendant un temps-mort.

Tableau n°1 L'analyse des éléments de la compétence attendue en basket-ball niveau 2, nous amène à dégager une démarche d'enseignement et à construire des contenus à aborder avec nos élèves :

B Passages obligés pour définir les capacités de référence en Basket-ball associés aux rôles déterminés

1. « Passages obligés » : les incontournables pour construire la compétence de niveau 2

Mettre en œuvre une montée de balle rapide permettant un surnombre en zone de marque

- une intention tactique partagée : atteindre l'espace de marque avant la défense ou en supériorité numérique (2c1, 3c1 ou 3c2) pour pouvoir trouver un «tir facile », particulièrement le « double-pas ».

La notion de vitesse est donc déterminante dans cette forme de jeu. Elle se décline selon diverses modalités:

- . Vitesse de réaction, de « lecture de jeu »
- . Vitesse de déplacements avec ou sans la balle
- . Vitesse de transmission (vers des passes de plus en plus longues et tendues)
- . Vitesse d'exécution technique dans les passes, dribbles, tirs, enchaînements d'actions

Rq: cette recherche de vitesse ne doit pas se faire au détriment de la maîtrise technique sous peine de provoquer de nombreuses pertes de balle et donc de l'inefficacité offensive

- un EJE qui s'agrandit avec l'utilisation des couloirs latéraux

Mettre en œuvre une circulation de la balle et des joueurs face à une défense replacée

On se situe ici dans l'hypothèse où le jeu rapide n'a pas été possible ou n'a pas abouti à un tir. Les at-

taquants se trouvent confrontés à une défense placée dans son espace de marque et cherchant prioritairement à gêner l'accès à la cible. Ils doivent donc être notamment capables de résoudre les problèmes liés à la densité relativement importante de défenseurs dans un espace réduit.

Mise en œuvre d'un « code de la route » simple organisant les déplacements de la balle et des joueurs pour trouver une situation favorable de tir.

Ce référentiel commun est à la discrétion de l'enseignant et il doit le construire avec ses élèves. Il s'agit de proposer un cadre « ouvert », de partager un guide d'interprétation et d'action commun et non des combinaisons stéréotypées et prévisibles qui enferment le joueur.

Nous préconisons donc un « jeu par lecture » (G.Bosc,T.Poulain)

par exemple nous proposons:

Un placement initial des 4 attaquants en « fer à cheval » (4 « extérieurs »)

Une circulation combinant recherche du passe et va vers la cible et initiative de 1c1 du PB dans le couloir de jeu direct pour tirer ou créer un décalage (pénétrer-tirer ou pénétrer-fixe-donner)

Un système de « vases communicants » pour les NPB permettant du mouvement, de la disponibilité et une occupation équilibrée de l'espace

Quel que soit les choix effectués, les élèves doivent être capables de connaître et reconnaître une situation favorable de tir pour eux (ie au regard de ses caractéristiques et ressources) et pour les partenaires.

Gérer l'alternative jeu rapide / jeu placé

Il s'agit selon nous du **cœur de la compétence de N2**.

- connaître et différencier ces 2 formes de jeu.
- connaître et identifier dans l'action une situation permettant la mise en œuvre d'une montée de balle rapide: repérer et interpréter les indices significatifs
 - . Nature de la récupération du ballon (interception, rebond défensif, remise en jeu, panier encaissé)
 - . Lieu de la récupération
 - . Placement et déplacements des défenseurs
 - . Placement et déplacements des partenaires attaquants

Pour que le choix de la forme de jeu soit pertinent et efficace, il doit être adapté à la situation et être partagé par l'ensemble des partenaires. Il ne dépend donc pas uniquement de l'initiative du PB. Il nécessite donc une « lecture » et une interprétation commune des situations.

S'approprier et affiner un projet de jeu simple

- comprendre et mettre en œuvre les règles d'action efficace en distinguant jeu rapide et jeu « placé ».
- comprendre et utiliser des indices chiffrés pour évaluer l'efficacité collective offensive sur jeu rapide et sur attaque placée (score, nb paniers sur jeu rapide / placé, nb montées de balle rapide débouchant sur un tir « facile », nb d'attaques placées débouchant sur un « bon » tir...à lier au nb total de

possessions...)

- apprécier la pertinence des choix entre les 2 formes de jeu
- communiquer avec ses partenaires et les observateurs pour réguler le projet de jeu

S'investir dans les rôles d'observateur, « coach » et arbitre

- connaître et reconnaître les formes de jeu et actions les plus significatives (jeu rapide / placé, tir « facile », « bon » tir, surnombre, passe et va, 1c1...)
- savoir renseigner la feuille de match
- communiquer avec les joueurs pour les aider à réguler leur projet de jeu

2. Passages obligés et construction de la compétence de niveau 2 en basket-ball

Modélisation de la construction de la compétence de niveau 2		ETAPE 1 NON ACQUIS 0/1 point	ETAPE 2 EN COURS D'ACQUISITION 1/2,5 points	ETAPE 3 ACQUIS 2,5/4 points
Pour l'élève :	Observables	Le stéréotypé Difficultés à différencier les configurations souvent en décalage. Ne parvient pas à mettre en œuvre les choix pertinents sous pression temporelle Drible de progression maîtrisé mais drible de pénétration rare et aléatoire Enchaîne drible-passe ou réception-passe quand le temps disponible le permet Tir en course sans opposition Tir à mt-distance sans pression défensive	Le « décalé » Différencie les configurations de jeu mais réagit souvent en décalage. Ne parvient pas à mettre en œuvre les choix pertinents sous pression temporelle Drible de progression maîtrisé mais drible de pénétration rare et aléatoire Enchaîne drible-passe ou réception-passe quand le temps disponible le permet Tir en course sans opposition Tir à mt-distance sans pression défensive	Le porteur « meneur de jeu » Décèle rapidement les configurations de jeu et fait des choix entre jeu rapide et jeu placé Utilise drible de progression rapide et de pénétration-fixation Passes adaptées à la forme de jeu Choix de tirs opportuns Tir en course efficace Tir à mt-distance réaliste Joue en mouvement et enchaîne les actions
« le porteur de balle »	Les choix entre jeu rapide/placé Vitesse de réaction et d'exécution Longueur des passes Variété des dribbles/ forme de jeu Orientation des actions sur jeu placé	Le stéréotypé Difficultés à différencier les configurations de jeu. Joue toujours sur le même rythme et prend des initiatives stéréotypées Drible de progression à vitesse réduite Passes longues approximatives Tir en course non-maîtrisé Tir à mt-distance rare et souvent inopportun	Le « décalé » Différencie les configurations de jeu mais réagit souvent en décalage. Ne parvient pas à mettre en œuvre les choix pertinents sous pression temporelle Drible de progression maîtrisé mais drible de pénétration rare et aléatoire Enchaîne drible-passe ou réception-passe quand le temps disponible le permet Tir en course sans opposition Tir à mt-distance sans pression défensive	Le porteur « meneur de jeu » Décèle rapidement les configurations de jeu et fait des choix entre jeu rapide et jeu placé Utilise drible de progression rapide et de pénétration-fixation Passes adaptées à la forme de jeu Choix de tirs opportuns Tir en course efficace Tir à mt-distance réaliste Joue en mouvement et enchaîne les actions
« le non porteur de balle »	Volume et forme des démarquages Vitesse de réaction et d'exécution Enchaînement d'actions	Le suiveur Disponible uniquement dans l'espace proche du FB Pas ou peu de changement de rythme Sur jeu placé, peu de déplacements vers la cible et peu de jeu sans ballon.	Le « décalé » Réagit aux initiatives du PB Sur jeu rapide, se déplace dans un couloir central élevé Sur « attaque placée », se démarque essentiellement vers la périphérie, quelques coupes et vers la cible. Difficultés à recevoir en mouvement et à enchaîner	Le déclencheur Propose des choix pertinents qui oriente la forme de jeu. Sur jeu rapide utilise les couloirs latéraux. En « attaque placée », coupe prioritairement vers la cible suite à un changement de direction et de rythme et compense les déplacements des partenaires Capable de recevoir en mouvement et d'enchaîner.
« le défenseur »	Prise en charge d'un adversaire ou non Aide défensive ou non Vitesse et fréquence du repli défensif	Le défenseur « aimanté » Pas ou peu de repli défensif Suit uniquement le FB dans tous ses déplacements Commet de nombreuses fautes, idées à des interventions en retard.	Le défenseur décalé Repli défensif tardif Se responsabilise par rapport à un joueur mais peine à prélever les informations autour. Commet des fautes en recherchant l'interception.	Le défenseur vigilant et réactif Réalise un repli défensif systématique Se responsabilise par rapport à un joueur face à une attaque placée Aide son partenaire dans un espace proche. Provoque quelques pertes de balle et interceptions.
« l'observateur/ coach »	Identification des phases de jeu. Utilisation des indices d'efficacité Communication avec les joueurs	L'observateur fantôme Ne différencie pas « jeu rapide » et « jeu placé » Les infos prélevées sont erronées et/ou incomplètes Communication aléatoire	L'observateur subjectif Différencie le jeu rapide et l'attaque placée mais n'établit pas de lien avec l'efficacité collective Les infos prélevées sont décontextualisées et parcellaires. Communication émotionnelle guidée par l'affectif	L'observateur « analyste » Différencie et repère les phases de « jeu rapide » et de « jeu placé » Est capable d'apprécier leur efficacité relative. Relève puis transmet les infos pertinentes relevées. Présente un bilan critique sur les choix réalisés.
« l'arbitre »	Fréquence et clarté des coups de sifflet Déplacements Gestuelle Communication	Arbitre « playground » Des interventions confuses Se repose sur le co-arbitre Méconnaissance des règles essentielles Subit les choix et remarques des joueurs	Arbitre national Des interventions justes mais parfois en retard Déplacement aléatoires par rapport à l'autre co-arbitre. Méconnaissance des règles essentielles mais gestuelle imprécise Influencé par les joueurs	Arbitre international Interventions précises et assumées sur les fautes et violations Déplacements coordonnés avec son co-arbitre Connaissance de la gestuelle Explications des décisions

C Protocole d'évaluation

1. Proposition de test de compétence

Organisation:
 _ Tournoi à 4 équipes
 _ Equipe de 4 ou 5 joueurs
 _ Terrain classique (28x15)
 _ Cibles à 3,05m si possible
 _ Matches en 4c4 de 6'

Rôles sociaux:
 _ Equipes A et B sur le terrain.
 _ Equipe C fournit 4 observateurs (2 pour chaque équipe), responsables de la feuille de match*.
 _ Equipe D fournit 2 arbitres et 2 marqueurs.

Notre test de compétence se déroule en 2 séquences distinctes:

1. Match en 10 possessions dans une configuration initiale d'attaque placée.
2. Match avec possession bonus en cas de panier marqué sur jeu rapide.

La forme tournoi et la mise en place de ces 2 séquences nécessitent un temps relativement long. Ce test de compétence peut se dérouler à cheval sur 2 leçons.

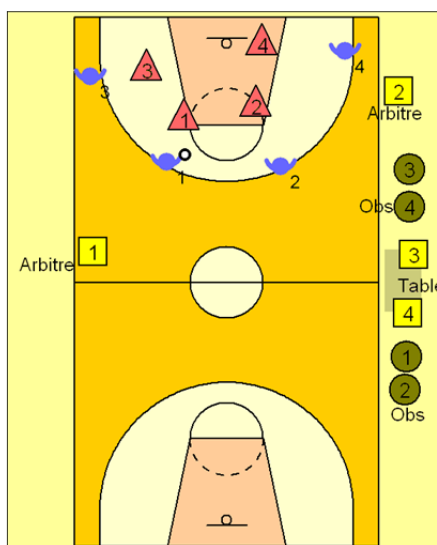
Règlement:

- non-contact
- « Marcher » scolaire
- Reprise de dribble
- Règle des 5"
- Interdiction « d'arracher » le ballon au PB
- 3" dans la raquette aménagée (jusqu'à 5")
- 3 dribbles maxi uniquement sur « jeu placé »
- Notion de passe décisive scolaire

Passe décisive scolaire

- Elle constitue une adaptation de la passe décisive « fédérale ».
- On considère qu'il y a une passe décisive lorsque le receveur se retrouve dans une situation favorable de tir (Cf. diapo 28) et peut donc enchaîner une action de tir après 2 dribbles maxi.
- Pour que la passe soit validée, il n'est pas nécessaire que le panier soit marqué mais le tir doit être pris en situation favorable.
- Nous considérons que le nombre de passes décisives constitue un *indicateur chiffré* attestant de l'efficacité de la circulation de la balle et des joueurs face à une défense replacée.

Proposition de test de compétence en basket-ball N2 « 1ère séquence »



Match en 10 possessions:

Les équipes A et B s'affrontent.
 C fournit 2 arbitres et 2 marqueurs.
 D fournit 2 observateurs pour l'équipe A et 2 pour l'équipe B.

But: gagner le match

Dans un premier temps, l'équipe A va réaliser 10 attaques consécutives face à une défense replacée.

A chaque récupération de balle (rebond offensif, interception ou perte de balle de A), l'équipe B peut jouer un jeu rapide (moins de 10 secondes pour tenter un tir) pour aller marquer dans le panier opposé.

Pour créer les conditions du jeu rapide, le dernier joueur de l'équipe A en possession du ballon doit contourner un plot situé à 3m derrière la ligne de fond avant d'effectuer le repli défensif. Les points marqués par l'équipe B sont additionnés à leur total.

Un rebond offensif de l'équipe A donne droit à une action offensive supplémentaire lors de chaque possession (ce qui permet éventuellement de transformer le tir raté en tir réussi)

Au bout de 10 possessions, les rôles sont inversés.

Les observateurs doivent renseigner une fiche d'observation sur laquelle sont représentés 10 terrains de basket.

- Les informations à relever:
- _ tir tenté ou perte de balle
 - _ position du tir (favorable ou non)
 - _ Tir réussi ou non
 - _ Passe décisive ou non

Dans le 1^{er} exemple, l'équipe en attaque a tenté:

- _ un tir
- _ en position favorable,
- _ qui a été réussi
- _ suite à une passe décisive.

T / PB T / PB

Position favorable: Oui / Non Position favorable: Oui / Non

Passe décisive: Oui / Non Passe décisive: Oui / Non

Nom des observateurs:.....

La fiche d'observation « séquence 1 »

Sur chaque possession, les observateurs renseignent si l'attaque placée a débouché sur un tir ou une perte de balle. Puis, si il y eu tir:

- _ si il est réussi ou non,
- _ à quel endroit à t'il été pris
- _ si il a été pris suite à une passe décisive ou non.

Cette fiche permet

Sur un plan quantitatif:
De mettre en évidence des indices d'efficacité collective offensif en attaque placée:

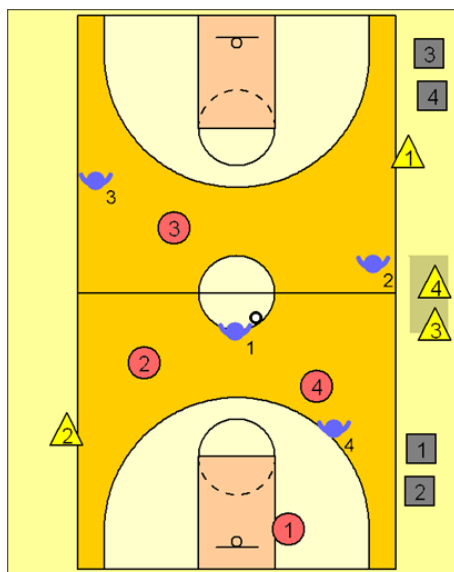
- _ « Tir favorable » / 10
- _ Passes décisives / 10
- _ Tirs réussis / Tirs favorables

(ce dernier indice ne nous paraît pas prioritaire mais il permet de sensibiliser nos élèves à la notion d'adresse inhérente à l'APSA)

Sur un plan qualitatif:
Repérer les situations favorables de tir et les actions de jeu préalables.
Elle sert ainsi de support à un projet de jeu sur attaque placée.

Equipe observé:

Proposition de test de compétence en basket-ball N2 « 2ème séquence »



Match avec possession bonus :

Les équipes A et B s'affrontent .
C fournit 2 arbitres et 2 marqueurs.
D fournit 2 observateurs pour l'équipe A et 2 pour l'équipe B.
Match de 6 min.

But: gagner le match

Suite à un panier marqué en jeu rapide (moins de 10 secondes), l'équipe qui vient de marquer bénéficie d'une nouvelle possession bonus face à une défense replacée.

L'accent est mis ici sur un encouragement au jeu rapide, mais la règle mise en place permet de confronter également les élèves au jeu placé. Ainsi les 2 formes de jeu évoquées dans le libellé de la compétence attendue sont abordées en « situation réelle » avec les élèves.

On peut penser que dans un premier temps les élèves vont rechercher de façon excessive des formes de jeu rapide pour accumuler des possessions bonus. Toutefois, ces possessions bonus n'étant accordées qu'après une phase de jeu rapide débouchant sur un panier marqué, les élèves seront amenés à réguler leur projet de jeu.

Ainsi ils sont conduits à effectuer de meilleurs choix entre une montée de balle rapide mais risquée et une attaque placée.

Les critères renseignés par les observateurs sont les mêmes que ceux de la séquence 1.
Contrairement à la séquence 1, le nombre de possessions par équipe n'est pas pré-établi, il dépendra du rapport de force.

		<p align="center">La fiche d'observation « séquence 2 »</p> <p>Sur chaque possession, les observateurs renseignent si l'attaque placée a débouché sur un tir ou une perte de balle Puis, si il y eu tir: _ si il est réussi ou non, _ à quel endroit a t'il été pris _ si il a été pris suite à une phase de jeu rapide ou une attaque placée.</p>
<p>Position favorable: Oui / Non Jeu rapide / Jeu-placé</p>	<p>Position favorable: Oui / Non Jeu-rapide / Jeu placé</p>	<p align="center">Cette fiche permet</p>
<p>Dans le 1^{er} exemple, l'équipe en attaque a tenté: _ un tir _ en position favorable, _ qui a été réussi _ suite à une attaque rapide.</p>	<p>Dans le 2^e exemple, l'équipe en attaque a tenté: _ un tir _ en position défavorable, _ qui a été raté _ suite à une attaque placée</p>	<p><u>Sur un plan quantitatif:</u> De mettre en évidence des indices d'efficacité collective offensive: _ « Tir favorable » / 10 _ Passes décisives / 10 _ Tirs réussis / Tirs favorables <i>(ce dernier indice ne nous paraît pas prioritaire mais il permet de sensibiliser nos élèves à la notion d'adresse inhérente à l'APSA)</i></p> <p><u>Sur un plan qualitatif:</u> Repérer les situations favorables de tir et les formes de jeu préalables (attaque rapide ou placée) <i>L'idée est de sensibiliser les élèves aux choix pertinents entre ces 2 formes de jeu.</i></p>
<p>Nom des observateurs:.....</p>		<p>Equipe observé:</p>

2. Justifications didactiques et pédagogiques

Un élève atteint le niveau 2 de compétence programmé en basket-ball si et seulement si:

1. Son équipe obtient lors de **2 matchs contre 2 adversaires différents**
 - _ dans la séquence 1: **au moins 6 tirs favorables sur 10** possessions dont au moins 3 suite à une passe décisive.
 - _ dans la séquence 2: **au moins 60% de tirs favorables**, dont **la moitié au moins sur jeu rapide (contribution collective)**.
2. Il a été considéré comme un « **PB meneur de jeu** », un **NPB « déclencheur** » et au moins un « **défenseur décalé** » (**contribution individuelle**).
3. Il s'est vu délivré le **statut d'observateur « analyste** » au moins une fois (Cf. Proposition Test Niv1) (**dimension méthodologique et sociale**)
4. Il s'est vu décerné le **statut « d'arbitre national** » lors d'au moins un match (**dimension méthodologique et sociale**)

D Validation du socle commun à travers la compétence attendue en basket-ball. Quelles compétences et items retenir?

Compétence 1 - La maîtrise de la langue française

Compétence 3 - Les principaux éléments de mathématiques et la culture scientifique et technologique

Compétence 4 - La maîtrise des techniques usuelles de l'information et de la communication

Compétence 5 - La culture humaniste

Compétence 6 - Les compétences sociales et civiques

Compétence 7 - L'autonomie et l'initiative

BASKET

Compétence de niveau 2 en basket-ball et Socle Commun

Items du socle (palier 3)	Indicateurs, critères d'évaluation possibles	Connaissances, Capacités, Attitudes (relevées dans la fiche ressource)
Compétence 1: La maîtrise de la langue française Domaine : Dire		
Restituer un propos, rendre compte d'un travail à un public donné.	L'élève observateur communique clairement et simplement aux joueurs les résultats relevés sur la feuille de match	Connaissances: Les règles du jeu Différentes modalités de jeu (jeu rapide / jeu placé) Ses points forts et points faibles Capacités: Rendre compte de l'efficacité des actions de l'équipe et des joueurs observés
Participer à un débat, à un échange verbal	L'élève observateur propose aux joueurs 1 ou 2 constats issus de la feuille de match permettant d'analyser leur prestation. Il propose 1 ou 2 pistes d'amélioration Les joueurs écoutent attentivement les observateurs puis se concertent pour affiner leur projet	Attitudes: S'engager dans la construction et la réalisation d'un projet collectif Encourager, proposer des solutions, relativiser le score et les erreurs de chacun Tenir compte des conseils donnés par ses partenaires en les considérant comme une aide et non comme une critique

Items du socle (palier 3)	Indicateurs, critères d'évaluation possibles	Connaissances, Capacités, Attitudes (relevées dans la fiche ressource)
Compétence 3: Les principaux éléments de mathématiques et la culture scientifique et technologique Domaine : « Savoir utiliser des compétences et connaissances mathématiques »		
Connaître et utiliser les nombres entiers, décimaux et fractionnaires	Les observateurs connaissent et calculent les indices d'efficacité à la main (fractions) ou avec une calculatrice (forme décimale) sans erreur, à partir des données recueillies sur la feuille de match. Les observateurs transposent fidèlement ces indices sous forme de pourcentages. (sequence 2)	Connaissances: Les critères d'efficacité du projet de jeu: pourcentage ou proportion de tirs en situation favorable Capacités:
Mener à bien un calcul mental, à la main, à la calculatrice	Les observateurs calculent de tête les indices d'efficacité de la séquence 1	Attitudes: Faire preuve d'objectivité dans l'observation d'un joueur.

Items du socle (palier 3)	Indicateurs, critères d'évaluation possibles	Connaissances, Capacités, Attitudes (relevées dans la fiche ressource)
Compétence 6: Les compétences sociales et civiques Domaine : « Avoir un comportement responsable »		
Respecter et mettre en œuvre les règles de vie collective	L'élève commet peu de violations et de fautes. Il applique et fait appliquer les règles essentielles avec la gestuelle appropriée (cf étape 3 arbitrage) Les 2 arbitres se déplacent dans des zones différentes et de manière coordonnée	Connaissances: Les règles du jeu (3s) Les gestes correspondant aux fautes identifiées Les informations à prélever pour prendre ses décisions d'arbitre Les placements et déplacements en co-arbitrage Capacités: Arbitrer à 2 en se répartissant les rôles Effectuer le geste correspondant à la faute en organisant la réparation Connaître le score à tout moment de la rencontre Rendre compte de l'efficacité des actions de l'équipe et des joueurs observés Attitudes: Accepter la répartition des rôles dans l'équipe Reconnaître ses fautes Rester impartial et neutre dans un souci d'équité
Comprendre l'importance du respect mutuel	Les joueurs se saluent avant et après le match quel que soit le résultat et le déroulement Ils assument les rôles d'arbitre, d'observateur et de marqueur du début à la fin du match et quelles que soient les équipes en présence.	

Items du socle (palier 3)	Indicateurs, critères d'évaluation possibles	Connaissances, Capacités, Attitudes (relevées dans la fiche ressource)
Compétence 7: Autonomie et initiative Domaine : « Faire preuve d'initiative »		
S'intégrer et coopérer dans un projet collectif	Interactions nombreuses centrées sur le projet de jeu sur et en dehors du terrain	Connaissances: Ses points forts et points faibles Capacités: Elaborer un projet collectif simple à partir des informations transmises Se déplacer en coordination avec son co-arbitre
Assumer des rôles, prendre des initiatives et des décisions	En tant que joueur, prend des initiatives (dribbles, 1c1, passes décisives, tirs..) adaptées à la situation et à ses ressources Arbitre « national » Observateur « subjectif » ou « analyste »	Attitudes: S'engager dans la construction et la réalisation d'un projet collectif Etre réactif dans sa prise de décision Se mettre à disposition des autres pour s'entraider dans le travail ou améliorer l'efficacité du groupe.