|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Champ d’activité : Conduire un affrontement collectif** | **APSA : BASKET BALL** | **Cycle 4** |
| **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. | **Situation de référence N1 :** - 4 contre 4 - Terrain de 22 m par 12 m. Panier 2m80.- Faire 2 ou 3 groupes différents dans la classe avec des élèves de niveau de jeu homogène entre eux.- Match de 8 min.- Marcher / Reprises / non contact / 5s / raquette : 8s.- 4 fautes indv / 6 fautes d’équipes : 2 lancers francs.  - Arbitrage + table de marque : équipe en attente- défense individuelle stricte tout terrain. | **Situation de référence N2 :** - 4 contre 4 - Terrain de 22 m par 12 m. Panier 2m80.- Faire 2 ou 3 groupes différents dans la classe avec des élèves de niveau de jeu homogène entre eux.- Match de 8 min.- Marcher / Reprises / non contact / 5s / raquette : 8s.- 4 fautes indv / 6 fautes d’équipes : 2 lancers francs. * Arbitrage + table de marque : équipe en attente.
* défense de zone ou proche de son panier.
 |
| **Domaine / Compétence générale**  | **Compétences** **Non Atteints** | **Compétences****Partiellement Atteintes** | **Compétences****Atteintes** | **Compétences****Dépassées** |
| **D1** | **D2** | **D3** | **D4** | **D5** |
| **DOMAINE 1****Développer sa motricité individuelle****4 points** | PB:Dribble de progression sans pression défensive.Passes courtes majoritairement et longues aléatoires.Tirs à l’arrêt et en course mais manque d’efficacité.NPB:A distance de passe dans le couloir de jeu direct.Appel la balle verbalement.Démarquage aléatoire côté fort ou faible.DEF:Action sur le porteur mais encore des fautes. Défenseur placé entre sa cible et l’adversaire. Action individuelle.Rebond défensif aléatoire. | PB:Dribble avec pression défensive, dribble de contournement, double appuis maîtriséPasses décisives.Tirs efficaces à l’arrêt comme en course.Passe et va ou passe et suit avec ses partenaires.NPB:Se démarque efficacement par rapport au porteur dans les couloirs latéraux. Jeu en passe et va ou passe et suit. Identification du côté fort ou faible. Se place pour le rebond.DEF:Interception, pression, gêne sur le porteur et jeu sur pour le rebond défensif . Défends en fonction de ses partenaires. | PB:Gestion de sa vitesse de progression : accélération en dribble quand l’accès à la cible est possible ou passe longue et rapide à un partenaire démarqué. Temporise si la défense adverse est repliée.Tir en contre et mi-distance efficace.NPB:Appels orientés, variés et efficaces pour accéder vite à la cible ou se placer pour tirer.DEF: Intervention en collaboration avec ses partenaires : pression, coupe les lignes de passes.  | PB:Dribble de fixation et feinte avec décalage pour un partenaire démarqué. Jeu en passe et va avec les ailiers et jeu avec le pivot dans la raquette.NPN:Crée des solutions offensives par ses appels dans la raquette comme joueur intérieur. Propose du soutien. Interviens efficacement pour le rebond défensif.DEF: respecte un rôle approprié et précis dans le système défensif, intervention d’urgence, rebond défensif.  |
| **DOMAINE 2****Se mettre projet individuelle ou collectif****4 points** | Organisation offensive non observée : majoritairement des actions offensives individuelles. | Organisation offensive repérable. Souvent stéréotypée et peu adaptée à l’adversaire. Utilisation du couloir de jeu direct. | L’organisation offensive structurée permet l’alternance d’un jeu rapide vers l’avant avec l’utilisation des ailes et des attaques placées avec des relais sur des postes clef dans la raquette : jeu en passe et va avec les ailiers et jeu en appui sur le pivot. | Les joueurs de l’équipe adaptent leur stratégie pour développer leurs points forts et jouer sur les points faibles de l’adversaire. |
| **DOMAINE 3****Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités****4 points** | * s’intègre difficilement dans un collectif.
 | * L’élève joue le rôle qui lui est attribué dans l’équipe.
* observe et fait la table de marque de façon aléatoire.
 | * Elève dynamique et ressource dans l’équipe, volontaire pour jouer à tous les postes.

-observe et fait la table de marque de façon précise. | * Elève ressource qui met en place des stratégies collectives pour renverser le rapporte force.
* se propose pour observer et fait table de marque pour le bon déroulement des séances.
 |
| **DOMAINE 4****Santé, bien être et sécurité****4 points** | - suit un échauffement dirigé. | - effectue une routine connue guidé par un camarade. | - mène un échauffement autonome avec les 3 phases d’échauffement: général, articulaire et étirements actifs. | - échauffement autonome en intégrant de nouveaux exercices d’échauffement (partie spécifique) |
| **DOMAINE 5****S’approprier une culture sportive****4 points** | * peu de connaissances sur le règlement de basket-ball. Beaucoup de fautes au règlement en tant que joueur.
* principes d’efficacité flous en attaque comme en défense (ex: ralenti le jeu en contre)
 | * les connaissances de base sur le règlement sont intégrées (ex:contacts, marcher, reprises, sorties). Des fautes de jugements sont fréquentes à l’arbitrage.
* bonne compréhension du jeu rapide vers l’avant et ses principes d’efficacité (passes rapides, jeu dans les espaces libres).
 | * bonnes connaissances des règles de BB et l’arbitrage est correct avec qq gestes intégrés.

- bonne gestion de la montée de balle: j’accélère ou je temporise selon l’évolution de la défense (accélérer, fixer, décaler, soutenir, suivre, reconnaître le côté faible). | * arbitrage précis pour un niveau scolaire avec le bon jugement. Les gestes sont appropriés.
* possède des connaissances stratégiques pour s’adapter au système défensif et renverser le rapport de force (jeu intérieur, rebond, écran). Demander des temps mort pour se réorganiser.
 |