

C3_CA4 : evaluation competences Basketball 6eme

	Maitrise insuffisante 10	Maitrise fragile 25	Maitrise satisfaisante 40	Très bonne maitrise 50
<p>MOTRICITÉ - Dribbler, faire des passes, attraper un ballon et tirer au panier avec précision (A1-CG1)</p> <p style="text-align: right;">25%</p>	<p>LE MALADROIT : Le dribble pose problème. Les passes données et reçues sont non maîtrisées. Les tirs sont en dehors de la cible (ne touche ni l'anneau ni la planche). Pas d'interception d'une balle.</p>	<p>L'IMPRÉCIS : Le dribble ne se fait qu'avec contrôle du regard. Les passes sont imprécises (en lancer et en réception). Les tirs sont aléatoires et rarement sur l'anneau. Les interceptions sont maladroites</p>	<p>PRÉCIS À L'ARRÊT : Le dribble peut se faire sans contrôle visuel, mais reste aléatoire. Les passes sont bonnes à l'arrêt, mais aléatoires en déplacement. Les tirs permettent de toucher le dessus de l'anneau et souvent de face à deux mains. Les interceptions sont bonnes, mais avec peu de déplacement.</p>	<p>PRÉCIS EN DÉPLACEMENT : Le dribble se passe de contrôle visuel. Les passes sont maîtrisées en déplacement. Les tirs sont efficaces à l'arrêt et à une main. Les interceptions peuvent se faire en déplacement.</p>
<p>ORGANISATION COLLECTIVE Être capable de faire progresser individuellement et collectivement la balle vers la cible ET savoir défendre la sienne (A1-CG1)</p> <p style="text-align: right;">25%</p>	<p>LE JOUEUR "HORS LE JEU" : L'élève se met hors de distance de passe ou ne s'implique pas dans le jeu. Il ne se met pas dans un espace potentiel de réception. Il ne progresse pas vers la cible, mais se débarrasse de la balle.</p>	<p>LE JOUEUR "STATIQUE" : L'élève est dans l'espace potentiel du jeu, mais reste statique, voire passif. Les choix entre passer ou progresser sont incertains et surtout basés sur le pôle affectif.</p>	<p>LE JOUEUR VERS L'AVANT : L'élève s'organise pour progresser en choisissant entre passer ou progresser en se basant sur les adversaires. Ses choix ne sont pas toujours opportuns. Il se positionne dans le couloir de jeu direct.</p>	<p>LE JOUEUR DONNEUR DE SOLUTION : L'élève prend en compte ses adversaires et ses partenaires pour choisir de manière opportune entre passer ou progresser. Il sait contourner le couloir de jeu direct et s'organiser en triangle en équipe.</p>
<p>COLLECTIF - Savoir jouer collectivement pour être plus efficace ensemble (A1-CG3)</p> <p style="text-align: right;">25%</p>	<p>LE "PERSONNEL" ou "L'ÉVITEUR" : L'élève joue seul sans prendre en compte ses partenaires ou l'élève se met toujours hors du jeu.</p>	<p>L'AFFECTIF : L'élève joue avec ses copain(e)s sans prendre en compte l'organisation du jeu</p>	<p>LE JOUEUR COLLECTIF : L'élève joue avec tout le monde selon la meilleure organisation du jeu possible</p>	<p>L'ORGANISATEUR DU GROUPE : L'élève organise son groupe afin d'être plus efficace ensemble</p>
<p>TACTIQUE Être capable d'élaborer, de mettre en place une tactique simple et en faire le bilan (A1-CG2)</p> <p style="text-align: right;">10%</p>	<p>LE PERDU : L'élève n'a pas d'intention tactique et ne fait pas de bilan</p>	<p>L'IMPROVISATEUR : L'élève improvise en action selon son intention d'attaquer ou de défendre. L'analyse est stéréotypée</p>	<p>LE RÉFLÉCHI : L'élève élabore et applique une tactique simple, stéréotypée et sait faire le bilan de son efficacité</p>	<p>LE MALIN : L'élève élabore une tactique prenant en compte les adversaires et sait la réguler</p>
<p>RÔLES - Être capable de prendre efficacement les différents rôles : arbitrage, marqueur, chronométrateur, organisateur. (A4-CG3)</p> <p style="text-align: right;">15%</p>	<p>LE SPECTATEUR : L'élève ne prend pas les différents rôles, il reste spectateur passif. Il n'arbitre jamais sur le terrain et préfère noter les scores</p>	<p>L'OBLIGÉ FUYANT : L'élève ne prend les différents rôles que s'il est obligé. Il rechigne et les fait de manière formelle. Il arbitre parfois une règle (celle sur la carte d'arbitrage), mais de manière très ponctuelle et inadaptée</p>	<p>LE RESPONSABLE : L'élève prend volontairement les différents rôles et le fait de manière correcte. Il sait arbitrer une règle (celle sur la carte d'arbitrage), mais avec des erreurs et n'ose pas s'affirmer.</p>	<p>LE VOLONTAIRE EFFICACE : L'élève prend tous les rôles avec envie et est très efficace dans chacun d'entre eux. Il sait arbitrer une règle de manière pertinente et s'affirme sur le terrain.</p>