

NOM:.....

Classe:.....

CYCLE 3 - CHAMP 4 : CYCLE BASKET-BALL 6e
Activités de coopération et d'opposition collective
 Evaluation sommative



Compétences attendues: Dans un jeu à 4 contre 4, chercher le gain du match par des choix pertinents d'actions de passe ou de dribble pour accéder régulièrement à la 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 le cadre d'un projet de jeu simple lié à la progression de la balle. Respecter les partenaires, les adversaires et les décisions des arbitres. Coder et observer des actions de jeu individuelles ou collectives. Arbitrer en équipe.

1 Compétences motrices / 9 points

Compétences	AFC 1 : S'ORGANISER TACTIQUEMENT POUR GAGNER LE MATCH EN IDENTIFIANT LES SITUATIONS FAVORABLES DE MARQUE (collectivement) D1.4 Progresser vers la cible adverse - indicateur: % de ballons arrivés en zone de marque (% AZM)	AFC 1 : S'ORGANISER TACTIQUEMENT POUR GAGNER LE MATCH EN IDENTIFIANT LES SITUATIONS FAVORABLES DE MARQUE (collectivement) D1.4 Attaquer la cible adverse indicateur: % de tirs qui marquent ou touchent le panier en zone de marque (% T)	AFC 2: MAINTENIR UN ENGAGEMENT EFFICACE (individuellement) D1.4 Passer, dribbler et progresser, tirer. indicateur: volume de jeu (VJ) sur 15' effectives en situation de match	AFC 2: MAINTENIR UN ENGAGEMENT EFFICACE (individuellement) D 1.4 Etre efficace dans son équipe indicateur: indice d'efficacité (IE)/ 5 sur 15' effectives en situation de match 4C4
Niveau				
Maîtrise insuff. 3 points	20% < AZM ≤ 30 %	T ≤ 35 %	10 < VJ ≤ 18	1,8 < IE ≤ 2,3
Maîtrise fragile 5 points	30% < AZM ≤ 50 %	35 % < T ≤ 50%	18 < VJ ≤ 26	2,3 < IE ≤ 2,8
Maîtrise satis. 7 points	50% < AZM ≤ 70 %	50 % < T ≤ 70%	26 < VJ ≤ 34	2,8 < IE ≤ 3,3
T.bonne maîtrise 9 points	AZM > 70 %	T > 70 %	VJ > 34	IE > 3,3
			Points / 36	note / 9

AFC 5 :
ACCEPTER LE RÉSULTAT DE LA RENCONTRE ET ÊTRE CAPABLE DE LE COMMENTER

4 V	6 points
3V	4,5 points
2V	3 points
1V	1,5 points
0V	1 point

/ 6

/ 20

Cycle Basket-ball 6e

II Compétences méthodologiques et sociales / 5 points

<p align="center">C.M.S.</p> <p align="center">Niveaux</p>	<p align="center">Respecter les règles scolaires D3 indicateurs : appel tenue, comportement</p>	<p>AFC 3 : RESPECTER LES PARTENAIRES, LES ADVERSAIRES ET L'ARBITRE S'engager dans les tâches prescrites D2-D3 indicateurs : engagement, concentration, respect des consignes</p>	<p>AFC 4 : ASSURER DIFFÉRENTS RÔLES SOCIAUX Observer et Analyser le jeu individuel et collectif D2 - D3 indicateurs : indiv :Volume de jeu, act°++, +, coll :Zones de perte, % AZM, % Sit. Tirs</p>	<p>AFC 4 : ASSURER DIFFÉRENTS RÔLES SOCIAUX Arbitrer en équipe D2-D3 indicateurs : placements, interventions, connaissance des fautes, proximité PB</p>
<p>Maîtrise insuffisante</p> <p align="center">0 point</p>	<p>Retards réguliers Affaires régulièrement oubliées. Gêne la classe.</p>	<p>peu concerné par le travail demandé</p>	<p>peu concerné par le travail demandé fiches non renseignées ou non rendues</p>	<p>l'équipe n'est pas organisée sur les quatre postes</p>
<p>Maîtrise fragile</p> <p align="center">2,5 points</p>	<p>Oublie ses affaires exceptionnellement Arrive en retard exceptionnellement</p>	<p>Se concentre difficilement n'écoute pas les consignes engagement insuffisant</p>	<p>identifie quelques actions individuelles mais se trompent dans les codages ou le repérage du volume de jeu</p>	<p>l'arbitrage est en place fautes grossières non repérées Lieux non désignés Les arbitres de champ sont loin du PB (>10m), comme les arbitres de touche.</p>
<p>Maîtrise satisfaisante</p> <p align="center">3,75 points</p>	<p>Toujours à l'heure avec ses affaires</p>	<p>Se concentre et s'engage régulièrement</p>	<p>sait coder et interpréter sans erreur des actions individuelles ou des actions collectives.</p>	<p>l'arbitrage est en place fautes grossières repérées Lieu où se joue la faute montré Les arbitres de champ sont loin du PB</p>
<p>T. Bonne maîtrise</p> <p align="center">5 points</p>	<p>Toujours à l'heure avec ses affaires Ne gêne jamais la classe</p>	<p>Concentration et engagement réguliers très attentif aux consignes et aux règles d'action</p>	<p>Sait identifier , coder et interpréter des actions individuelles et des actions collectives</p>	<p>l'arbitrage est en place Fautes grossières sifflées expliquées. Lieu montré. Les arbitres de champ et de touche sont près du PB</p>
			<p align="center">points / 20</p>	<p align="center">NOTE / 5</p>