
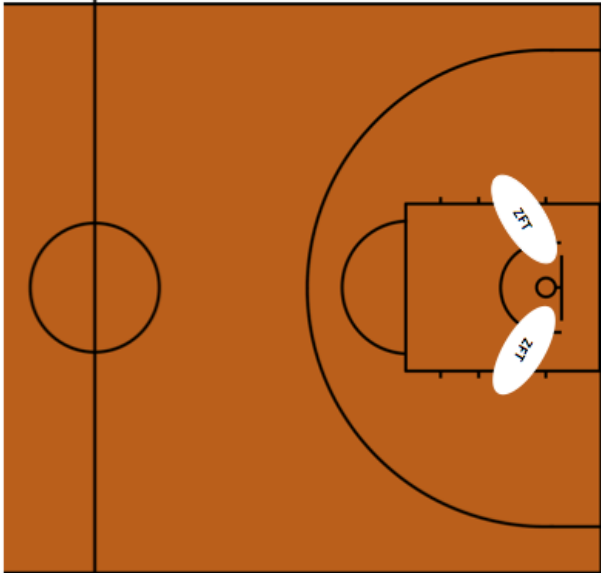


EVALUATION DE FIN DE CYCLE 4 (DNB)

EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

Etablissement	Collège Rol Tanguy		
Commune	Champigny sur Marne		
Champ d'Apprentissage n°4		Activité Physique Sportive Artistique	
Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel		Basket-ball	
Forme scolaire de pratique choisie			
<ul style="list-style-type: none"> • Déroulement du jeu : 4 contre 4 avec 2 arbitres. Equipes variées pendant la séquence (homogènes entre elles ou en leur sein). • Dimensions du terrain : Terrain entier ou grands terrains en largeur • Aménagement du règlement : <ul style="list-style-type: none"> ❖ Règles simples : Contact, Reprise de dribble, Marcher, Sortie. ❖ Zone favorable de tir (ZFT) : Seul (pas de défenseur entre le tireur et le panier), proche du panier à 45° <p>(cf. schéma ci-contre)</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Marque : <ul style="list-style-type: none"> - 3 points si le panier est marqué en ZFT - 2 points pour tous les autres tirs réussis - 1 point si un contact est sifflé sur un tir. On accorde le panier s'il est marqué ou l'équipe attaquante garde la possession si le tir est manqué. ❖ Défense individuelle avec interdiction de venir aider un autre défenseur (favoriser le jeu offensif). 			
		<p>SEUL PROCHE DU PANIER 45°</p> 	

Domaines du socle (et éléments signifiants)	Attendus de fin de cycle (AFC)	Rôle dans l'APSA	Acquisitions prioritaires
Domaine 1.4 : Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps (Pratiquer des activités physiques sportives ou artistiques)	<u>AFC 1 :</u> Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe. <u>AFC 2 :</u> Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force.	Le joueur	<u>En tant que porteur du ballon :</u> ❖ Choisir entre le dribble, la passe ou le tir en fonction de la défense, de sa position sur le terrain et celle de ses partenaires. ❖ Maitriser les arrêts simultanés et le pied de pivot. ❖ Transformer sa vitesse horizontale en vitesse verticale par un tir en course. <u>En tant que non porteur du ballon :</u> ❖ Se rendre disponible dans des espaces libres et à distance de passe. ❖ Rompre l'alignement Porteur – Défenseur – Non porteur. ❖ Enchaîner une action après avoir donné son ballon (déplacement vers l'avant, écartement avec le porteur de balle, écran sur non porteur).
Domaine 2 : Les méthodes et outils pour apprendre (Coopérer et réaliser des projets)	<u>AFC 1 :</u> Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe.	L'équipe	❖ Faire progresser rapidement le ballon vers l'avant pour prendre de vitesse une défense qui s'organise et pouvoir exploiter la zone favorable de tir (seul, proche du panier, à 45°). ❖ Enchaîner des actions de jeu offensive à deux joueurs (passe et va). ❖ Initier un jeu placé lorsque le rapport de force n'est plus favorable.
Domaine 3 : La formation de la personne et du citoyen (Réflexion et discernement)	<u>AFC 4 :</u> Observer et co-arbitrer	L'arbitre	❖ Maitriser des règles simples : Sortie, reprise de dribble, marcher, contact. ❖ Etre réactif et se montrer ferme dans sa prise de décision (coups de sifflets forts et brefs). ❖ Se déplacer à proximité de l'action de jeu : arbitre de tête, arbitre de queue.
Domaine 3 : La formation de la personne et du citoyen (Responsabilité, sens de l'engagement et de l'initiative)	<u>AFC 3 :</u> Etre solidaire de ses partenaires et respectueux de ses adversaires et de l'arbitre	Le respectueux	❖ Maitriser ses émotions. ❖ Accepter une décision de l'arbitre. ❖ Respecter ses partenaires et adversaires.
Principes généraux d'évaluation	La situation d'évaluation de fin de cycle est basée sur la forme de pratique scolaire présentée précédemment (page 1). - Match en 4 contre 4 sur terrain entier ou grand terrain largeur, deux tournois avec équipes homogènes entre elles et équipes de niveaux différents. Les matchs se jouent au temps. - Marque : 3 points si panier marqué en ZFT (seul, proche du panier à 45°), 1 point si faute sur tir (+ possession si panier raté), 2 points pour tout autre panier. - Règles simples : Contact, Reprise de dribble, Marcher, Sortie Deux arbitres, un scoreur, un chronométrateur pour chaque match. Obligation de passer au moins une fois dans le rôle d'arbitre et dans le rôle du scoreur ou chronométrateur		
Critères d'évaluation retenus	- Motricité du joueur en tant que porteur et non porteur du ballon - Intention de jeu rapide - Nombre de tirs tentés en ZFT par rapport au nombre de possessions de balle - Gestion d'une rencontre en tant qu'arbitre - Respect de ses partenaires, adversaires et arbitres		

Rôles à évaluer	Éléments à évaluer	Maîtrise insuffisante (10 points)	Maîtrise fragile (25 points)	Maîtrise satisfaisante (40 points)	Très bonne maîtrise (50 points)
Le joueur	<ul style="list-style-type: none"> - Choix entre le dribble, la passe, le tir pour atteindre le plus rapidement possible la ZFT. - Prise en compte des partenaires et du défenseur pour proposer des solutions dans des espaces libres. - Enchaînement d'actions vers l'avant 	<p>L'élève porteur de balle (PB) dribble systématiquement et ne regarde pas où il fait sa passe.</p> <p>Il perd de nombreux ballons.</p> <p>L'élève non porteur de balle (NPB) est peu mobile et reste à l'écart du ballon.</p>	<p>L'élève PB peut dribbler, passer, tirer mais le choix n'est pas toujours adapté à son défenseur.</p> <p>L'élève NPB tente de recevoir le ballon mais reste dans l'alignement du défenseur et du porteur de balle.</p> <p>Il reste statique après sa passe.</p>	<p>L'élève PB réalise le bon choix entre la passe, le dribble ou le tir en fonction de son défenseur et de ses partenaires.</p> <p>L'élève NPB rompt l'alignement avec le défenseur et le porteur de balle et reçoit le ballon dans un espace libre.</p> <p>Il enchaîne une action vers l'avant après une passe.</p>	<p>L'élève maîtrise différents types de dribbles (contre-attaque / protection) ou tirs (en course / arrêté).</p> <p>Il est capable d'initier un jeu placé.</p> <p>L'élève NPB aide à démarquer ses partenaires avec des écrans sur le non porteur du ballon.</p>
L'équipe	<ul style="list-style-type: none"> - Intention de jeu rapide (prendre la défense de vitesse) vers l'avant - Enchaînement d'actions entre deux joueurs - Nombre de tirs tentés en ZFT par rapport au nombre de possessions de balle 	<p>Jeu d'échanges et parfois de progression du ballon vers l'avant.</p> <p>Juxtaposition d'actions individuelles.</p> <p>Moins de 20% des possessions aboutissent à un tir tenté en ZFT.</p>	<p>Jeu simple de progression vers la cible mais sans intention de jeu rapide.</p> <p>Juxtaposition d'actions individuelles avec parfois des actions entre deux joueurs (passe et va).</p> <p>Entre 20 et 40% des possessions aboutissent à un tir tenté en ZFT.</p>	<p>Jeu de progression rapide du ballon vers l'avant.</p> <p>Actions à 2 joueurs avec le porteur de balle (passe et va).</p> <p>Entre 40 et 60% des possessions aboutissent à un tir tenté en ZFT.</p>	<p>Jeu de montée de balle rapide vers la ZFT ou organisation d'une première circulation de balle en fonction de la défense.</p> <p>Actions à 2 joueurs avec le porteur de balle (passe et va) et non porteur de balle (écran sur non porteur du ballon).</p> <p>Plus de 60% des possessions aboutissent à un tir tenté en ZFT.</p>
L'arbitre	<ul style="list-style-type: none"> - Déplacement de l'arbitre lors des phases de jeu - Utilisation du sifflet 	<p>L'élève est à l'écart du jeu et prend très peu de décisions.</p> <p>Les coups de sifflet sont difficilement audibles.</p>	<p>L'élève se déplace à proximité de l'action mais hésite sur ses prises de décisions.</p> <p>Les coups de sifflet sont timides.</p>	<p>L'élève se déplace à proximité de l'action et prend des décisions avec des coups de sifflet forts et brefs.</p>	<p>L'élève se déplace à proximité de l'action, ses coups de sifflet sont forts et brefs. Il verbalise ses décisions.</p>
Le respectueux	<ul style="list-style-type: none"> - Attitude envers les partenaires, les adversaires et l'arbitre 	<p>L'élève conteste les décisions de l'arbitre. Il dénigre ses partenaires et ses adversaires.</p>	<p>L'élève discute certaines décisions. Il respecte ses partenaires et adversaires.</p>	<p>L'élève accepte les décisions de l'arbitre. Il encourage ses camarades.</p>	<p>L'élève est en accord avec les décisions de l'arbitre y compris s'il fait de erreurs. Il est capable de raisonner ses partenaires.</p>

Annexe – Outil d'auto-évaluation élève

Auto-évaluation DNB	Maitrise insuffisante	Maitrise fragile	Maitrise satisfaisante	Très bonne maitrise
Le joueur	En tant que porteur de balle, je dribble systématiquement, je ne regarde pas où je fais ma passe. Nombreuses pertes de balles.	En tant que porteur de balle, je peux dribbler, passer, tirer mais le choix n'est pas toujours adapté à mon défenseur.	En tant que porteur de balle, je réalise le bon choix entre la passe, le dribble ou le tir en fonction de mon défenseur et de mes partenaires	En tant que porteur de balle, j'utilise différents types de dribbles (contre-attaque / protection) ou tirs (en course / arrêté) en fonction de mon défenseur
	En tant que non porteur de balle, je suis peu mobile et je reste à l'écart du ballon.	En tant que non porteur de balle, je veux recevoir le ballon que je suis dans l'alignement du défenseur et du porteur de balle. Je reste statique après ma passe.	En tant que non porteur de balle, je romps l'alignement avec mon défenseur et le porteur de balle pour recevoir le ballon dans un espace libre. J'enchaîne une action vers l'avant après ma passe.	En tant que non porteur de balle, j'aide mes partenaires à se démarquer j'essaie de démarquer mes partenaires (début écrans NPB).
L'équipe	Jeu d'échanges et parfois de progression du ballon vers l'avant. Juxtaposition d'actions individuelles Moins de 20% des possessions aboutissent à un tir tenté en ZFT.	Jeu simple de progression vers la cible mais sans intention de jeu rapide. Juxtaposition d'actions individuelles avec parfois des actions entre deux joueurs (passe et va) Entre 20 et 40% des possessions aboutissent à un tir tenté en ZFT.	Jeu de progression rapide du ballon vers l'avant. Actions à 2 joueurs avec le porteur de balle (passe et va). Entre 40 et 60% des possessions aboutissent à un tir tenté en ZFT.	Jeu de montée de balle rapide vers la ZFT ou organisation d'une première circulation de balle en fonction de la défense. Actions à 2 joueurs avec le porteur de balle (passe et va) et non porteur de balle (écran sur non porteur du ballon) Plus de 60% des possessions aboutissent à un tir tenté en ZFT.
L'arbitre	Je suis à l'écart du jeu. Je n'ose pas prendre des décisions. Mes coups de sifflets ne s'entendent pas.	Je me déplace à proximité de l'action mais j'ai du mal à prendre des décisions. Mes coups de sifflets sont timides.	Je me déplace à proximité de l'action et je prends des décisions avec des coups de sifflets forts et brefs.	Je me déplace à proximité du jeu. Mes coups de sifflets sont forts et brefs. Je verbalise mes décisions.
Le respectueux	Je conteste toutes les décisions de l'arbitre. Je dénigre mes partenaires et adversaires	Je conteste quelques décisions de l'arbitre. Je respecte mes partenaires et adversaires	J'accepte les décisions de l'arbitre. J'encourage mes camarades	Je suis en accord avec les décisions de l'arbitre y compris s'il fait des erreurs. Je suis capable de raisonner un partenaire.