**Fiche ressource académique**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Domaines du socle | | | Compétences générales EPS : cocher celles qui sont prioritairement travaillées | | |  |
|  | D1 Des langages pour penser et communiquer | | | CG1 Développer sa motricité et apprendre à s’exprimer avec son corps | | |  |
|  | D2 Les méthodes et les outils pour apprendre | | | CG2 S’approprier seul ou à plusieurs, par la pratique les méthodes et outils pour apprendre | | |  |
| APSA SUPPORT  Basket / Handball | D3 La formation de la personne et du citoyen | | | CG3 Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités | | |  |
|  | D4 Les systèmes naturels et les systèmes techniques | | | CG4 Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière | | |  |
|  | D5 Les représentations du monde et de l’activité humaine | | | CG5 S’approprier une culture physique sportive et artistique pour construire progressivement un regard lucide sur le monde | | |  |
|  |  | CHOIX PEDAGOGIQUES | | | | EVALUATION | |
|  | « Ce qu’il y a à apprendre » / enjeux d’apprentissage | | | Exemple de mises en œuvre/ choix de stratégies |
| ATTENDUS DE FIN DE CYCLE  A1 : S’organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque.  **D1-CG1** | ROLE(S)  **JOUEUR** | Attendu 1 :  - Statut du joueur : se situer attaquant ou défenseur. (Porteur de Balle PB, Non Porteur de Balle NPB, défenseur D)  - Jouer seul ou avec : progresser vers la cible en faisant le choix de passer ou dribbler.  - Le tir : tirer en zone de marque favorable. (BB : 3 mètres du cercle, HB : tirer dans les neufs mètres dans l'axe)  - Construire l'équilibre du joueur : appuis, arrêts lors de la passe, du tir. | | | Attendu 1 :  - Travailler le choix dribble/passe : situations de surnombre (3 contre 1, 3 contre 2, 2 contre 1)  - Travailler la réussite aux tirs : situations de poursuite (retard du défenseur de type 1 contre 0 avec un défenseur essayant de rattraper le PB qui dribble vers la cible)  - Travailler la progression du ballon : passe à "10" orientée vers la cible | **Maîtrise Insuffisante**  L’équipe atteint rarement la cible, en raison de nombreuses pertes de balles.  Porteur de Balle (PB) : joue dans l’urgence (se débarrasse du ballon ou le conserve sur place).  Non Porteur de Balle (NPB) : déplacement aléatoire ou reste statique en offrant peu de solutions au PB.  Défenseur : élève peu concerné par ce rôle défensif ou inversement, élève qui commet de nombreuses fautes.  **Maîtrise fragile**  L’équipe se dirige vers la cible mais trouve peu de tirs en situations favorables.  PB : se limite à un choix (dribble ou passe) dans la progression du ballon vers la cible.  NPB : se démarque trop loin ou trop proche de la balle.  Défenseur : les joueurs sont mobilisés uniquement par le déplacement du ballon (l’élève court toujours après la balle).  **Maîtrise satisfaisante**  L’équipe parvient à atteindre la zone de marque (proche de la cible) et aboutit à un tir.  PB : A partir d’une position équilibrée (à l’arrêt, fléchi, regarde le jeu), l’élève fait le choix de passer ou dribbler pour faire progresser la balle vers la cible.  NPB : se déplace en avant du porteur de balle dans un espace libre.  Défenseur : gêne la progression du ballon dans le respect du non-contact.  **Très bonne maîtrise**  L’équipe s’organise tactiquement pour trouver un tir seul face à la cible  PB : s’organise plus rapidement pour faire le choix de passer ou dribbler à partir d’une position équilibrée.  NPB : fait le choix de se démarquer en avant (appui) et à bonne distance de passe du PB.  Défenseur : ralentit la progression du ballon vers la cible. | |
| A3 : Respecter les partenaires, les adversaires et l’arbitre.  **D3-CG3** | Attendu 3 :  - Maîtriser ses émotions, son langage, sa gestuelle :   * Accepter et respecter les règles : * Du marcher, * De la reprise de dribble, * Des sorties, * Du « non contact ». * Accepter les décisions. * Accepter les erreurs de ses camarades et reconnaître les siennes dans les divers rôles. * Gérer ses émotions. * Contrôler son engagement physique dans l’activité par rapport à son ou ses adversaires. * Se mettre au service des autres dans un projet de jeu ou une action. | | | Attendu 3 :  - Etablir des règles communes (enseignant + élèves)  - Joueur « gelé » après deux fautes, ou suite à l’utilisation d’un langage inapproprié, d’une contestation…  - Compter les fautes individuelles à l'aide de plots (aménagement matériel, immédiatement identifiable pour les élèves), ou accorder un pénalty, un lancer franc après quatre fautes d'équipe. |
| A5 : Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.  **D2-CG2**  **D5-CG5** | Attendu 5 : Accepter le résultat  - Construire une posture :   * Accepter le score et la défaite. * Rester modeste dans la victoire.   - Savoir analyser la pratique :   * S’engager dans une démarche d’analyse de sa pratique qu’elle soit individuelle et ou collective.   - Prendre du recul par rapport à sa pratique (oublier l’enjeu).  - Accepter les commentaires des autres.  - Avoir un jugement critique objectivé sur son projet d’action ou celui de ses camarades. | | | Attendu 5 :  - Se serrer la main à la fin du match.  - Utiliser le principe des jeux coopétitifs (Revue EPS) : rééquilibrer le rapport de force entre les équipes par l’utilisation d’avantages ou d’handicaps en fonction du niveau de chacune. |
| A4 : Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l’activité et à l’organisation de la classe.  **D2-CG2**  **D3-CG3** | ROLE(S)    **OBSERVATEUR** | | Attendu 4 :  - Relever des indicateurs simples :  ***LE MEME CRITERE D’OBSERVATION POUR TOUTE LA CLASSE*** *(à réaliser en jeu à effectif réduit)*   * Etre concentré. * Remplir une fiche avec 1 critère. * Savoir interpréter les données récoltées.   - Rester objectif et fair-play :   * Rester centré sur le critère d’observation. * Rester impartial. | | Attendu 4 :  - Progression du ballon : par exemple noter le nombre de ballons arrivés en zone de marque.  - Réussite au tir : compter le nombre de tirs tentés, le nombre de tirs marqués et faire le rapport tirs tentés/tirs marqués.  - Rester objectif : aménagement matériel donnant une indication immédiate (par exemple : lever un plot à chaque fois qu'un objectif est atteint). | **Maîtrise Insuffisante**  Le recueil du critère d’observation est erroné.  L’observateur manque de concentration, se disperse, ne s’investit pas dans ce rôle.  **Maîtrise fragile**  La méthode de recueil est comprise, mais comporte encore des erreurs.  L’observateur tente d’observer, mais commet encore des erreurs de recueil.  **Maîtrise satisfaisante**  Recueil fiable d’un critère d’observation.  L’observateur est concentré et observe de manière efficace.  **Très bonne maîtrise**  Recueil fiable d’un critère d’observation et interprétation simple et pertinente.  L’observateur observe attentivement et est capable de faire un retour simple sur son observation. | |
|  |  | |  | |  |  | |
| ATTENDUS DE FIN DE CYCLE  A4 : Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l’activité et à l’organisation de la classe.  **D3-CG3** | ROLE(S)  **ARBITRE** | | Attendu 4 : assurer le rôle d'arbitre  - Dédramatiser le rôle d'arbitre.  - Tenir une table de marque (score, temps).  - Connaître et identifier les règles principales (les limites, le contact, la reprise de dribble, les marchers.). | | Attendu 4 :  - Dédramatiser le rôle : parrainage (tuteur/tutoré), arbitrer en duo.  - Construire le rôle d'arbitre : mettre un arbitre lors des situations d'apprentissage.  - Un arbitre = une règle principale (évolution vers la prise en charge de plusieurs règles).  Les critères :   * Les limites du terrain, * Le non-contact, * La reprise de dribble, * Le marcher (« tolérance »). | **Maîtrise Insuffisante**  L’élève est peu concerné par son rôle, la règle est méconnue, il a une attitude passive sur le terrain.  **Maîtrise fragile**  L’élève connaît la règle mais est hésitant.  **Maîtrise satisfaisante**  L’élève connaît la règle et intervient pour arrêter le jeu.  **Très bonne maîtrise**  L’élève est capable de repérer au moins deux règles et intervient de façon sûre pour arrêter le jeu. | |
| **Situation d’évaluation/compétence attendue**  **Compétence attendue** : dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match par des choix pertinents d'action de passes ou de dribbles pour accéder régulièrement à la zone de marque face à une défense qui cherche à gêner la progression. Respecter les partenaires, les adversaires, les décisions de l'arbitre. Observer à l'aide d'indicateurs simples. | | | | | | | |
| **Situation d’évaluation :**   * **Handball** : Situation à effectif réduit (4 contre 4) : * Engagement à partir de la zone du gardien après un but encaissé. * Changement de gardien pour l'équipe qui a marqué. * Chaque élève assure le rôle d’arbitre. | | | | | **Situation d’évaluation :**   * **Basket-ball** : Situation à effectif réduit (3 contre 3) sur la largeur du gymnase : * Engagement sous le panier après un panier encaissé. * Chaque élève assure le rôle d’arbitre. | | |