

# BASKET COLLEGE COUSTEAU 2018-

En sixième	En quatrième
<p><b>Objet enseignement :</b> Conserver la balle pour la faire progresser en zone favorable pour tirer</p> <p><b>Contenu clé :</b> démarquage</p>	<p><b>Objet enseignement :</b> efficacité attaque avec mobilisation accrue des attaquants non porteurs de balle</p> <p><b>Contenu clé :</b> passe et va et bloc</p>
<p>Situation 4X4 sur <u>un panier</u> avec relanceur</p> <p>2 points panier/1 point si cercle touché par le haut</p> <p><b>Privilèges :</b> ambulance + « placé » (5'' pour tirer)</p> <p>Matches de 4X1'30 (changement relanceur)</p> <p>2 divisions</p> <p>Equipes homogènes entre elles dans la division</p> <p>2 équipes qui jouent/ 1 équipe aux rôles : arbitre/aboyeur/chrono/secrétaire</p> <p><b>Ardoise</b> 3 lignes : points/initiale des prénoms des marqueurs/ malus perte de balle</p> <p>Score multiplié par le nombre de marqueurs</p> <p>Composante : « <i>S'organiser tactiquement pour faire progresser la balle au basket</i> »</p>	<p>Situation 6<sup>e</sup> pour élèves ayant non maîtrisé le 1<sup>er</sup> objet d'enseignement <u>reconduite au besoin.</u></p> <hr/> <p>Situation identique sur un panier.</p> <p>2 points panier/1 point si cercle touché par le haut</p> <p>Points doublés si passe et va ou bloc précède l'action</p> <p><b>Ardoise</b> 3 lignes : points/initiale des prénoms des marqueurs/ malus marroneur</p> <p>Score multiplié par le nombre de marqueurs</p> <p>Composante : « <i>Mobiliser l'ensemble de l'équipe pour faire basculer le rapport de forces en sa faveur au basket</i> »</p>

## Compétence générale **DOMAINE 1** LANGAGE DES ARTS ET DU CORPS

Note sur 12 points			
Le score du match sur <u>1 panier</u>			
<i>Le meilleur relevé est retenu</i>			
Score de l'équipe	Points sur 12	Niveau de maîtrise	
12-13	<b>12 pts</b>	Très bonne maîtrise	
10-11	<b>11 pts</b>		
8-9	<b>10 pts</b>		
6-7	<b>9 pts</b>	Maîtrise satisfaisante	
4-5	<b>8 pts</b>		
2-3	<b>7 pts</b>		
+ 0-1	<b>6 pts</b>	Maîtrise fragile	
-1 -2	<b>5 pts</b>		
-3 -4	<b>4 pts</b>		
-5 -6	<b>3 pts</b>	Maîtrise insuffisante	
-7 -8	<b>2 pts</b>		
-9 -10	<b>1 pt</b>		

## Compétence générale **DOMAINE 2** METHODES ET OUTILS POUR APPRENDRE

Composante « *Travailler en équipe* »

## Compétence générale **DOMAINE 3** FORMATION CITOYEN

Composante « *Comprendre et respecter des règles communes* »

Note SUR 4 POINTS			Note SUR 4 POINTS		
Organisation du tournoi			Respect des règles		
Acquisitions attendues	/4	Maitrise	Acquisitions attendues	/4	Maitrise
-Connaissance du règlement et autorité dans la gestion -Commentaire pertinent -Tenue de l'ardoise complète -Chrono pertinent <b>ou</b> joker efficace	<b>4</b>	TB maîtrise	-Installation-rangement -Respect ponctualité (cour-vestiaire) -Respect écoute consignes -Respect autrui et enseignant	<b>4</b>	TB maîtrise
4 Rôles tenus assez bien	<b>3</b>	Satisfaisante	4 critères assez bien	<b>3</b>	Satisfaisante
3 critères sur 4	<b>2</b>	Maîtrise fragile	3 critères sur 4	<b>2</b>	Fragile
≤ 2 critères	<b>0-1</b>	Maîtrise insuffisante	≤ 2 critères	<b>0-1</b>	Insuffisante