

Compétences attendues : dans un jeu à effectif réduit, rechercher 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. Respecter les partenaires, les adversaires et les décisions de l'arbitre.

| CONNAISSANCES | CAPACITES | ATTITUDES |
|--|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> ▪ Les règles essentielles et simples du basket (limites du terrain, panier où tirer, ...) ▪ Le vocabulaire spécifique ▪ Statut d'ATT : mon équipe a le ballon / Statut de DEF : mon équipe n'a pas le ballon ▪ La distance de mise en danger par un défenseur afin de poursuivre ou non la manipulation du ballon ▪ La zone favorable de marque et la situation favorable de tir | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Etre capable de connaître les capacités de chacun afin de s'organiser collectivement ▪ Etre capable d'occuper les statuts d'attaquant et de défenseur (repères du panier vers lequel l'équipe attaque et vers lequel l'équipe défend) ▪ Etre capable de faire progresser le ballon vers la cible (en utilisant le dribble, la passe, ...) ▪ Etre capable de tirer (en situation favorable de tir) | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Travailler en groupe, ensemble ▪ Accepter la règle ▪ Respecter les adversaires, les partenaires et l'arbitre ▪ Relativiser le gain des matchs (savoir et accepter de gagner et/ou de perdre) |

Compétences méthodologiques et sociales

Dans l'activité (priorités) : agir dans le respect (CMS 1) / se mettre en projet (CMS 3)

Démarche pédagogique (et didactique) spécifique :

- mettre en avant et construire le rôle que chaque élève peut occuper sur le terrain
- limiter les possibilités de marque des joueurs les plus sportifs au bénéfice des autres joueurs de l'équipe
- constituer les équipes en étant vigilant sur l'acceptation de la composition (tirage au sort, binôme d'élèves qui se choisissent)
- intégrer les fautes et/ou irrégularités de jeu dans un système de réparation direct

Evaluation : Repères prioritaires (auto-évaluation) qui attestent la maîtrise de la capacité au niveau moteur

- j'accède aux zones identifiées comme étant favorables (repères de plots)
- la trajectoire de mon ballon est parabolique et/ou touche l'anneau
- DEF : je reviens vers mon terrain quand mon équipe ne possède pas le ballon / ATT : je vais vers le terrain adverse quand mon équipe possède le ballon

Evaluation : Repères prioritaires (auto-évaluation) qui attestent la maîtrise de la capacité au niveau méthodologique

- je connais les règles, je sais pourquoi l'arbitre siffle
- tous les joueurs de l'équipe nomme leur rôle et l'explique
- mon équipe compte des fautes de réparation directe ou non

Prise en compte des compétences du socle commun :

- compétence 1 : vocabulaire
- compétence 6 : règles et respect du jeu garantissant plaisir de jouer dans des conditions équitables / assumer les rôles sociaux confiés afin de progresser
- compétence 7 : affiner la connaissance de soi et des autres afin d'être en projet cohérent