

## DIPLOME NATIONAL DU BREVET : BASKET-BALL

Compétences attendues de niveau 2		Principes d'élaboration de l'épreuve	
<p>Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match en assurant des montées de balle rapides quand la situation est favorable ou en organisant une première circulation de la balle et des joueurs pour mettre un des attaquants en situation favorable de tir quand la défense est remplacée. S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié aux tirs en situation favorable. Observer et co-arbitrer.</p>		<p>Matches à effectif réduit, en 2 mi-temps. Équipes dont le rapport de force est équilibré a priori. Au cours des phases de jeu, des temps de concentration sont prévus, de manière à permettre aux joueurs d'une même équipe d'ajuster leurs organisations collectives, en fonction du jeu adverse. Les élèves passent dans tous les rôles : joueur, observateur, co-arbitre. Les règles essentielles du basket-ball sont utilisées avec des aménagements possibles permettant de faciliter l'évaluation de la compétence (par exemple : plus de 3 secondes dans la raquette, possibilité, sur tir raté, d'une deuxième chance avec une défense placée, création d'une situation de surnombre avec un défenseur en retard. Bonus de score en cas de tir réussi en 1 contre 0, notamment shoot en course, ou sur une attaque placée, et en cas de tir en zone favorable de marque en jeu rapide, résultats de match relatifs à un double ou triple score, valeurs de matchs différentes selon des contrats ou bonus, la balle à deux mains au-dessus de la tête rend invulnérable, etc.).</p>	

Points	Éléments à évaluer Indicateurs de compétence	Degrés d'acquisition du niveau 2 de compétence		20
8	Efficacité collective dans le gain du match  Gains des matchs sur 6 points sur 2 points	<b>Jeu direct</b> Jeu simple lié à la progression du ballon vers le panier adverse.  <b>0 - 2,5</b>	<b>Jeu simple, en contre-attaque ou placé</b> Progression de la balle vers une zone favorable de marque en jeu de contre-attaque ou en attaque placée. Utilisation d'un rapport de force favorable.  <b>3 - 4,5</b>	<b>Jeu varié, en contre-attaque ou placé</b> Attaque intentionnelle de la cible en s'adaptant constamment et rapidement au rapport de force.  <b>5 - 6</b>
8	Efficacité individuelle dans l'organisation collective	<b>Joueur intermittent et peu collectif</b>  Ne fait pas toujours les bons choix (passer, dribbler, shooter), ce qui limite son efficacité dans le jeu collectif.  <b>0 - 3,5</b>	<b>Joueur permettant le jeu rapide ou placé</b>  Fait un choix entre attaque placée et contre-attaque. Conserve le ballon, assure une passe, ou offre une solution de passe. Identifie les situations de tir sous le panier en 1 contre 0.  <b>4 - 6</b>	<b>Joueur assurant le jeu rapide ou placé par des actions variées</b> Bonifie les ballons en variant les conditions d'accès à la cible. Pose le jeu ou l'accélération contribue à la progression du ballon et tire en situation favorable.  <b>6,5 - 8</b>
4	Efficacité dans le rôle d'arbitre et d'observateur	<b>Rôles insuffisamment assurés</b> Recueille des données insuffisamment fiables. En tant qu'arbitre, hésite parfois sur des actions difficiles à arbitrer.  <b>0 - 1,5</b>	<b>Rôles assumés</b> Recueille des données globales, justes et fiables. Assume le rôle d'arbitre avec de l'aide  <b>2 - 3</b>	<b>Rôles assurés</b> Recueille des données différenciées exploitables. Assure son rôle d'arbitre.  <b>3,5 - 4</b>

<b>Exemples d'items du socle commun liés à cette activité</b>		<b>Exemples d'indicateurs permettant de renseigner ces items</b>	
Compétence 1 : Formuler clairement un propos simple Adapter sa prise de parole à la situation de communication		L'élève transmet de façon argumentée avec clarté, concision et précision les informations recueillies, les conseils donnés et les modalités d'organisation d'un tournoi.	
Compétence 6 : Respecter les règles de la vie collective		L'élève fait respecter les règles et l'esprit du jeu. Il les reconnaît comme garants du plaisir de jouer dans des conditions équitables.	
Compétence 7 : S'intégrer et coopérer dans un projet collectif Assumer des rôles, prendre des initiatives et des décisions		L'élève démontre la capacité à diriger le jeu avec assurance. Il est reconnu dans son rôle d'arbitre par les joueurs car il prend des décisions avec justesse et lucidité, au regard d'un référentiel précis : le règlement.	