

Basket 3x3

Livret didactique





01

Pourquoi programmer du basket 3x3 ?

Enjeux

Avantages du 3x3 à l'école

Source: <https://eps.ac-dijon.fr/spip.php?article345>

- ✓ C'est une discipline (APSA) à part entière
- ✓ Activité plus ludique, on « joue » au 3X3. Mais aussi une activité énergétique !
- ✓ Plus simple sur le plan technico tactique Plus facile à enseigner pour un « non spécialiste »
- ✓ Permettant à davantage d'élèves de participer et de s'exprimer (Plus d'espace pour attaquer, L'élève touche plus souvent la balle...)
- ✓ Permettant de développer l'autonomie et le sens des responsabilités 4 joueurs, 3 sur le terrain
- ✓ Activité nouvelle qui peut se pratiquer facilement en mixte.
- ✓ Les élèves sont plus souvent en possession de la balle
- ✓ Les tentatives de tirs sont importantes
- ✓ Les espaces sont plus importants donc il est plus facile d'attaquer (Ex : Jouer le un contre un)
- ✓ Il est également plus difficile de défendre puisqu'il existe plus d'espaces libres, donc renforcement de la motivation pour les attaquants.



02

Cadre d'observation

Lire l'activité des élèves selon 4 axes

Cadre d'observation en 3x3



Espace de jeu

Zones occupées

Trajets des élèves

Trajectoire du ballon



Habiletés spécifiques

Porteur de balle

- Tir
- Passe
- Dribble

Non Porteur de Balle

- Démarquage
- Joueur obstacle (écran)



Intentions tactiques

D'après J.MARIOT, revue EPS 268, p27

Joueur, ballon

Joueur, ballon, cible

Joueur, ballon, cible, adversaire

Joueur, ballon, cible, adversaire,
partenaire

*Joueur, ballon, cible, équipe adverse, mon
équipe*



Social

Arbitre

Officiel de table de
marque



03

COMPETENCES

Acquisitions communes visées en basket 3x3

Étapes 1 à 4

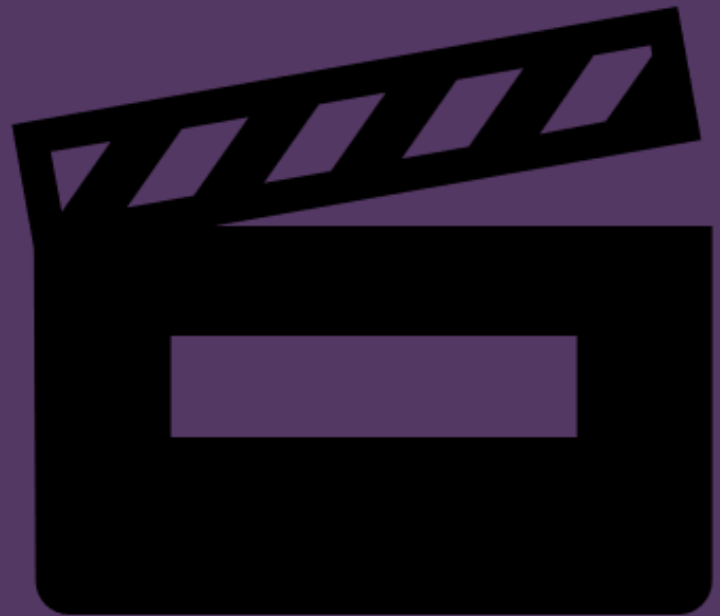
Synthèse: Continuum de formation basket 3x3



	ETAPE 1	ETAPE 2	ETAPE 3	ETAPE 4
	Conserver la balle pour accéder à la cible	Déséquilibrer la défense pour accéder au tir	Assurer la continuité du jeu	Manœuvrer une défense placée
Espace de jeu	Etagement Espacement	Espacement Etagement	Espacement et étagement structurés	Espacement et étagement en continu structurés en 3 zones
Habiletés spécifiques	PB: aisance avec la balle au tir, à la passe et au dribble (tête haute) DEF: prendre en charge un joueur	Améliorer le démarquage/pour favoriser un jeu de passe en appuis / soutien. DEF: placement joueur panier, pas de contact	Enchaîner les gestes techniques sous pression défensive, participer au rebond offensif DEF: alterner pression, interception, dissuasion en fonction de la distance de passe	Utiliser le corps obstacle Affiner les gestes techniques DEF: développer l'aide défensive
Intentions	Conserver le ballon et se rapprocher du panier en choisissant la meilleure solution <i>Le ballon est aux 2 points, je donne une solution dans la raquette. Le ballon est dans la raquette, je donne une solution aux 2 points</i>	Solliciter et mobiliser les partenaires (développement jeu en fixation / passe – passe et va). Jeu à 2. <i>Si j'ai un espace libre, je peux dribbler, sinon je cherche à passer à un partenaire mieux placé que moi</i>	Continuité des actions après la passe (Passe et va, tourne autour) <i>Après ma passe, j'enchaîne une action en direction du panier et je ressors à l'opposé</i>	Utiliser l'alternative jeu direct/indirect en fixation-passe Réaliser des aides corporelles (bloc, écran)
Social	Arbitre: faire respecter les limites, l'alternance des possessions et reprises Obs: Prélever des indices	Arbitre: + faire respecter les fautes et marchers Obs: Prélever des indices et les restituer	Arbitre: + 3 secondes raquette, violations de temps Obs: Prélever des indices, en rendre compte et interpréter	Arbitre: gestion à 2 arbitres (arbitre de tête et de queue) Obs: Prélever des indices, en rendre compte, interpréter et proposer des pistes

Niveau 1

Basket 3x3



Compétences Basket 3x3

Etape 1	Conserver la balle pour accéder à la cible			
	Espace de jeu	Habiletés spécifiques	Intentions tactiques	Méthodes de travail et rôles sociaux
Ce qui est observé	Espace indifférencié Les joueurs se gênent, s'attroupent ou bien s'isolent	Actions explosives et dominées par l'affect Le ballon est difficilement contrôlé (fonctionnement en bloc)	Joueur / Ballon Le jeu est une succession d'action individuelles	Arbitre en dehors du terrain Observateur spectateur
Ce qui peut être attendu	S'orienter par rapport à la cible en donnant de la profondeur au jeu afin d'accéder régulièrement à celle-ci	Maîtriser son énergie par rapport à la balle et à l'adversaire	Se reconnaître Att/Déf S'organiser collectivement pour atteindre la cible face aux adversaires	Arbitre crédible : Se déplace proche de la balle, siffle fort, donne la couleur de la balle Observateur : prise d'indices simple mais fiable.
Contenus travaillés	ATT : courir en direction du panier dans les espaces libres ou donner le ballon à un partenaire situé plus près du panier DEF : se responsabiliser sur 1 joueur et s'interposer entre lui et le panier	ATT : <ul style="list-style-type: none"> Passer le ballon à 2 mains (avec ou sans rebond) après s'être orienté vers le receveur (Pivoter) dribbler en <u>accompagnant le ballon dans les rebonds</u> Tirer à 2 main en décrochant la main tireuse (poignet cassé) Bouger pour recevoir la balle DEF : <ul style="list-style-type: none"> Dissuader les passe en écartant les bras sans rentrer dans le <u>cyindre adverse</u> 	Proposer des solutions au PB en fonction de la position du ballon sur le terrain: <ul style="list-style-type: none"> Appui: Le porteur de balle est loin du panier, je propose une solution dans la raquette. Soutien: le ballon est dans la raquette, je propose une solution extérieure (<i>éviter la grappe dans la raquette</i>) 	<u>Règles 3x3</u> Arbitre : <ul style="list-style-type: none"> Siffler fort, se déplacer Sorties, reprises, non-contact, « courir » Obs: <ul style="list-style-type: none"> Remplir une feuille de marque Prélever des indices sur l'accès à la cible
Indicateurs de fin d'étape	Le jeu individuel maladroit avec de nombreuses pertes de balle laisse progressivement place à un jeu plus collectif qui progresses vers la cible dès la récupération de la balle. La fréquence des tirs par attaque est plus significative (>65%).			

Niveau 2

Basket 3x3



Compétences Basket 3x3

Déséquilibrer la défense pour accéder au tir

Etape 2


Espace de jeu	Habilités spécifiques	Intentions tactiques	Méthodes de travail et rôles sociaux
<p>Jeu orienté par rapport à la cible. Il s'organise en profondeur, souvent dans l'axe</p>	<p>Les passes et relais sont plus nombreux, mais les maladresses dominent</p>	<p>Joueur / Ballon/ adversaire Le jeu s'organise pour tenter de déborder son adversaire et accéder à la cible</p>	<p>Arbitre qui s'engage dans son rôle (coup de sifflet) mais n'ai pas toujours capable d'annoncer ce qu'il a sifflé</p> <p>Observateur: commence à être fiable dans son relevé</p>
<p>Valoriser les zones les plus efficaces pour atteindre la cible et les espaces latéraux</p>	<p>Améliorer le jeu démarquage pour favoriser un jeu de passe.</p>	<p>Solliciter et mobiliser les partenaires. Améliorer le jeu à 2.</p>	<p>Connaitre et appliquer le règlement du basket 3x3. Restituer des données chiffrées.</p>
<p>Contenus travaillés</p> <p>Combiner étagement et espacement. ⇒ Utiliser les couloirs latéraux dans l'attaque. ⇒ Appeler le ballon dans le dos de l'équipe adverse.</p>	<p>Se démarquer. ⇒ Rompre l'alignement PB-DEF. ⇒ Appeler le ballon en zone libre / latérale.</p> <p>Être efficace en cas de tir seul face au panier</p>	<p>Utiliser un partenaire comme relais et favoriser la continuité du jeu à 2. ⇒ Fixer 1 ou 2 adversaires pour passer le ballon ⇒ Passe et va / Backdoor ⇒ (Re)Donner des solutions au PB en étant seul et à distance de passe.</p>	<p>Règles 3x3 Arbitre: Siffler fort, se déplacer, annoncer</p> <p>- Sorties, reprises, non-contact, marcher</p> <p>Obs: - Remplir une feuille de marque - Restituer des indices</p>
<p>Indicateurs de fin d'étape</p>	<p>Globalement, l'attaquant n'est plus bloqué par le défenseur et le fixe pour donner le ballon. On passe d'un jeu aléatoire à un jeu plus intentionnel.</p>		

Niveau 2

Basket 3x3

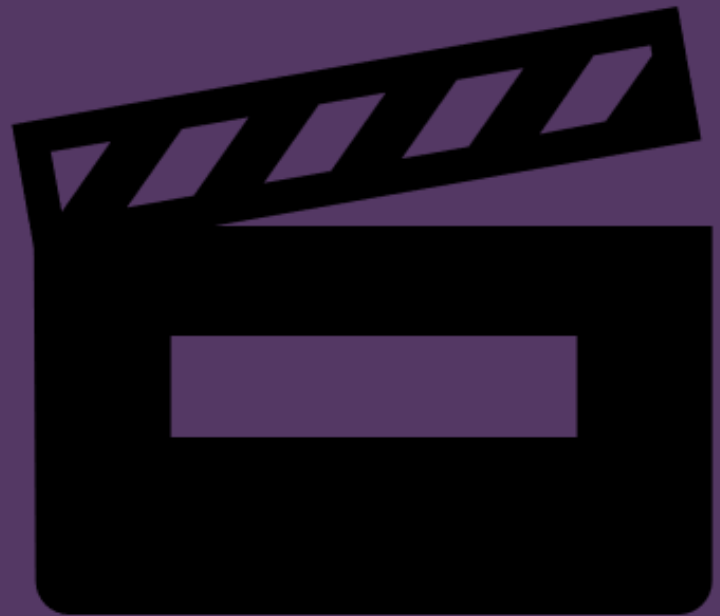


Compétences Basket 3x3

Etape 3	Assurer la continuité du jeu			
	Espace de jeu	Habiletés spécifiques	Intentions tactiques	Méthodes de travail et rôles sociaux
Ce qui est observé	L'espace de jeu s' élargi et les joueurs sont plus espacés particulièrement en début d'attaque (ou checkball) ou début de match. Défense peut prendre en charge les joueurs sur tout le ½ terrain	Les joueurs sont mobiles . Des maladresses dans l'enchaînement des actions notamment sous « présence » défensive Défense cherche à recupérer volontairement le ballon	Joueur / Ballon/adversaire/partenaire La progression s'organise dans l'alternance du jeu direct et indirect (passe) « large », mais cela reste brouillon... L'attaque est stoppée lors d'une défense massée dans la raquette	Arbitre capable de prendre en charge une rencontre. Il manque encore d'assurance/réactivité Observateur: Capable d'observer plusieurs indicateurs à la fois
Ce qui peut être attendu	Libérer les espaces et créer des espaces libres	Affiner les habiletés pour une meilleure continuité des actions	Privilégier la continuité du jeu (« passe et va », tourne autour)	Intégrer les violations de temps Restituer et interpréter des données chiffrées.
Contenus travaillés	Elargir l'espace de jeu et l'occupée de façon étagée en permanence autour de la raquette. Se placer dans la profondeur et largeur du terrain (3 couloirs) Changer de couloir de jeu lors des déplacements 	PB: <input type="checkbox"/> Après sa passe continuer son déplacement : panier (passe et va) ou ballon (« tourne autour ») <input type="checkbox"/> Tirer, passer sous présence défensive, NPB: Se rapprocher du panier après un tir (rebond offensif) DEF: alterner pression / interception en fonction du PB et du panier, rebond défensif	ATT: PB: continuer son déplacement vers l'avant après avoir donné sa balle (passe et va) NPB: <input type="checkbox"/> Aider un PB arrêté sous pression (tourne autour) <input type="checkbox"/> couper au panier et ressortir à l'opposé du ballon DEF: récupérer les ballons sur tir/passe adverse	Arbitre: Siffler fort, se déplacer, annoncer, expliquer ce qu'il siffle - Sorties, reprises, non-contact, marcher, <u>3 secondes</u> Obs: - Remplir une feuille de marque - Interpréter les indices
Indicateurs de fin d'étape	Le jeu devient signifiant: la progression rapide vers la cible ne pose plus de problème majeur. Les PB se mettent en action rapidement pour tenter de perturber la défense adverse. Les NPB amorcent leur rôle de créateurs de jeu en fonction du PB et des défenseurs directs. La nouvelle difficulté consiste à manœuvrer une défense groupée au tour de la raquette.			

Niveau 2

Basket 3x3



Compétences Basket 3x3

Etape 4

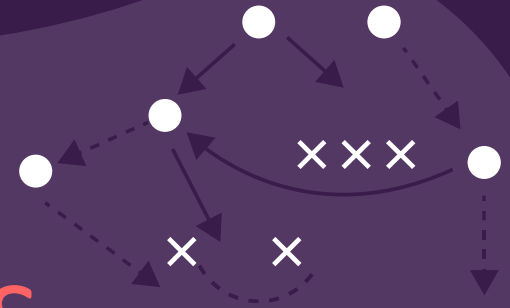
Manœuvrer une défense placée

Etape 4	Espace de jeu	Habilités spécifiques	Intentions tactiques	Méthodes de travail et rôles sociaux
Ce qui est observé	L'attaque s'organise autour de la raquette dans 3 espaces distincts Le démarquage en passe et va, tourne autour ...devient plus fréquent Tentative de construction du jeu	Les habiletés sont maîtrisées (tir, passe, dribble), mais doivent encore gagner en efficacité : réceptions hasardeuses, interceptions nombreuses pendant la conduite de balle, tirs à mi-distance peu efficaces	Joueur / Ballon/équipe adverse /mon équipe Jeu plus stratégique alternant jeu indirect (périphérie) et direct S'organise rapidement lors des sorties de balle et Jeu à 2 codifié (passe et va etc...)	Arbitre: peut gérer une rencontre seul mais des difficultés lorsqu'il est avec un camarade (prend l'ascendant sur son partenaire ou au contraire s'efface) Observateur: est capable d'interpréter des données
Ce qui peut être attendu	Occuper rationnellement l'espace et organiser les déplacements	Acquisition de gestes spécifiques à un poste de jeu donné	S'adapter aux situations pour créer l'incertitude (surnombre) Développer des combinaisons de jeu	Arbitre: gérer une rencontre à plusieurs Observateur: aider à l'élaboration d'un projet collectif
Contenus travaillés	Solliciter la passe par une course dans la raquette puis ressortir à l'opposé du ballon Bouger et rééquilibrer sans cesse l'occupation des 4 espaces autour de la raquette + raquette (passer > couper > équilibrer)	ATT: Utiliser son corps pour faire obstacle (écran): exemple <u>Pick n'roll</u> Meneur/aillier: dribble tête haute, Efficacité à mi-distance Pivot: réception du ballon dos au panier poste bas	PB: <input type="checkbox"/> Pénétrer ou déborder <input type="checkbox"/> Être dans l'alternative tirer/dribbler/passer NPB: <input type="checkbox"/> aider corporellement le PB s'il est bloqué (joueur immobile, sinon faute offensive !)	Arbitre: gestion à 2 arbitres (arbitre de tête et de queue = zones respectives) Obs: Prélever des indices, en rendre compte, interpréter et proposer des pistes de remédiation (favorise l'élaboration du projet d'équipe)
Indicateurs de fin d'étape	L'occupation plus rationnelle du terrain et la circulation de balle plus codifiée permettent à l'équipe de créer des déséquilibres dans la défense adverse. Des postes de jeu particuliers apparaissent (pivot, meneur) et sont définis à l'avance. Ils permettent de mettre en œuvre une organisation tactique simple et identifiable par le reste de l'équipe (passe et va, passe et suit « tourne autour », jeu en écran type pick n'roll). Les défenseurs adaptent leur position en fonction des intentions des partenaires proches (aides défensives) et de l'organisation collective adverse (défense sur écran)			

04

SITUATIONS APPRENTISSAGE

Dispositifs utiles pour l'enseignant et les élèves



Situations d'apprentissage

Vous trouverez l'ensemble des situations et les ressources associées dans le **livret pédagogique**



05

EVALUER

Evaluation positive à partir d'indicateurs révélateurs du niveau de compétence visé

Rappel du cadre d'évaluation transversal

Moteur

croiser une **performance collective** (gagner ou perdre avec la manière) avec un **niveau de compétence individuel** (exploits individuels)

Rappel: Le format peut être adapté aux différents contextes (collège, lycée, Lycée Professionnel **mais pas dans le cadre certifiant**)

ACADÉMIE DE DIJON
Libre
Spécif
Autonome

Niveau de compétence individuel, participation au projet collectif:

- ☐ Exploits (habiletés spécifiques travaillées et valorisées)
- ☐ - Grille comportementale

Performance	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
N4				
N3				
N2				
N1				
Indicateur chiffré				



Projet Collectif

Gagner ou perdre
avec la manière:

- ☐ Indice
- ☐ Score parlant
- ☐ ...



Evaluation basket 3x3

Quelques outils concernant :
Arbitre
Coach

Proposition de progression à l'arbitrage

Un outils commun et évolutif au fil des séquences

ARBITRE « CREDIBLE »	Se déplace (5 m de la balle)			Siffle fort (Touches, non-contact, reprise, « courir »)			Donne la couleur pour la remise en jeu		
Niveau de compétences de l'arbitre	Jamais	Parfois	Toujours	Jamais	Parfois	Toujours	Jamais	Parfois	Toujours

Validation arbitre « crédible » : 2 verts, pas de rouge.









ARBITRE « PEDAGOGUE »	Se déplace (5 m de la balle)		Siffle fort (Touches, non-contact, reprise, « marcher »)			Donne la couleur pour la remise en jeu			Explique ce qu'il siffle		

Validation arbitre « pédagogue » : 3 verts, pas de rouge.

ARBITRE « JUSTE »	Se déplace (5 m de la balle)		Siffle fort (touche, non-contact, reprise, « marcher »)			Donne la couleur pour la remise en jeu			Explique ce qu'il siffle			Siffle avec justesse		

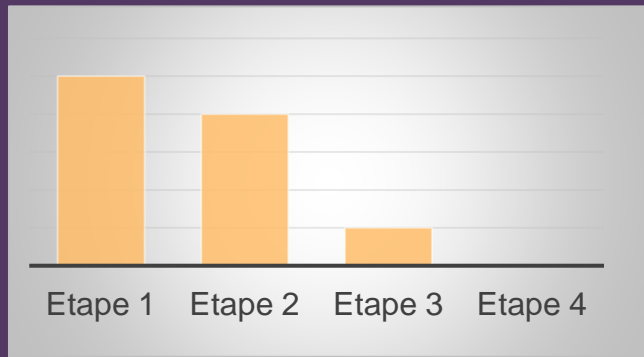
Validation arbitre « juste » : 4 verts, pas de rouge.

Arbitrage en duo possible

	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
Attendus	COACH PRESENT 	COACH SUPPORTER 	COACH PERTINENT 	COACH TACTICIEN 
Compétences du coach	Spectateur du match Peu d'interventions	Encourage son équipe Interventions régulières	Conseille son équipe en lien avec des compétences travaillées en amont	Guide ses co-équipiers grâce à des conseils individualisés
Indicateurs	Nombre d'interactions Concentration	Nature des interactions	Nature des conseils Nombre de conseils	Nature des conseils Personne à qui s'adresse le coach
A faire pour passer au niveau supérieur	 <ul style="list-style-type: none"> ▪ Rester concentré pendant toute la durée du rôle de coach ▪ Encourager ses camarades 	 <ul style="list-style-type: none"> ▪ Utiliser les compétences travaillées pour faire des retours à l'équipe <ul style="list-style-type: none"> - Positions favorables de tir - Espacement - Circulation de la balle - Organisation collective 	 <ul style="list-style-type: none"> ▪ Utiliser les indicateurs de compétences pour individualiser les retours ▪ Donner des conseils à chacun des coéquipiers 	 <ul style="list-style-type: none"> ▪ Aider les autres élèves à progresser dans le rôle de coach

Evaluation basket 3x3

Des exemples en fonction d'un contexte, d'un niveau de classe, des objets d'enseignement ciblés et de la progressivité des apprentissages définie par l'équipe pédagogique



Evaluation collègue

Cycle 3

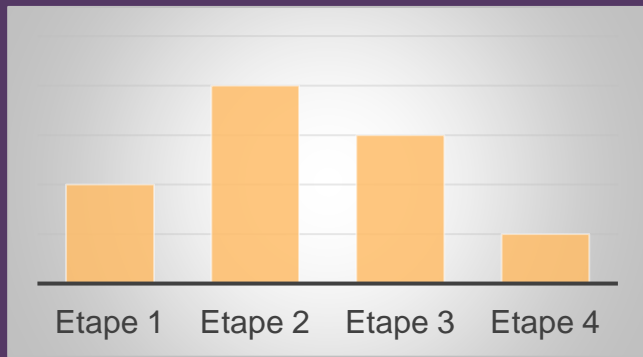
Caractéristiques des élèves dans le CA4 Collectif

Les élèves ont globalement peu vécu dans l'activité et viennent d'horizons différents.

La plupart ont vécu de grands jeux collectifs avec ballons au cours de leurs années à l'école primaire,

La majorité des élèves est à l'étape 1 et les plus aguerris à l'étape 2.

Une minorité fait du basket en club ou débute à l'AS



Evaluation collègue

Cycle 4

Caractéristiques des élèves dans le CA4 Collectif

Les élèves ont dans l'ensemble déjà vécu un cycle dans CA4 axé sur les sports collectifs.

Pour certains, c'est peut-être déjà le 2^{ème} cycle de basket ou ils pratiquent régulièrement en club ou à l'AS.

La majorité des élèves sont à l'étape 2 avec quelques-uns qui se détachent au niveau de l'étape 3 (4 exceptionnellement), souvent des élèves qualifiés de « sportifs » ou pratiquant un sport collectif en club,

Exemple : cycle 4

Jeu en 3X3 sur ½ terrain. Règles du basket 3x3

Descriptif de l'épreuve

Match de 8 minutes. Equipe de 4. 3c3 sur ½ terrain + 1 remplaçant.

Rotation toutes les 2 minutes.

Engagement avec un check-ball.

Panier marqué à l'intérieur de la zone des 6,75 (ou 6,25) = 1 pt / 2 pts à l'extérieur.

Le ballon doit être ressorti de la zone des 6,75 en dribble ou en passe après une récupération et après un panier encaissé.

Interdiction de défendre sur le PB lorsqu'il ressort de la zone en dribble mais une passe peut être interceptée.

Fautes / Violations = Check-ball en dehors de la ligne des 6,75 ou 6m25.

Faute lors d'un tir = 1 point accordé à l'équipe en possession du ballon (2 si extérieur à la zone des 6m75).



panier marqué en ZMF (raquette ou carré de 5m/5m) en 4 passes max



panier marqué + tir en course à 1c0



La FSP, un fil rouge moteur : 3 vs 3 en 4 passes Max

CA4 (étape 2)

APSA : sports collectifs. Basketball.

Objets d'enseignement visés :

OE1 : Déséquilibrer la défense pour accéder au tir
Arbitrer – Observer.

Equipe de 4. Match en 3 vs 3 demi-terrain de 6 ou 8 minutes (1 remplaçant = rotation toute les 1min30 / 2 minutes).
3 matchs joués / 1 match observé / 1 match arbitré.

Règle du non-contact. Reprise de dribble. Tolérance sur le marché.

Compétence = Points de match (V ou D avec ou sans la manière) / nombre d'exploits individuels par match.

Point manière = Tir en ZMF en 4 passes max / Exploits = tir marqué et tir en course à 1c0 (panneau touché).

BONUS : + 1 panier manière accordé si 3 joueurs ont marqué avec la manière au cours d'un match OU idem avec les exploits individuels.

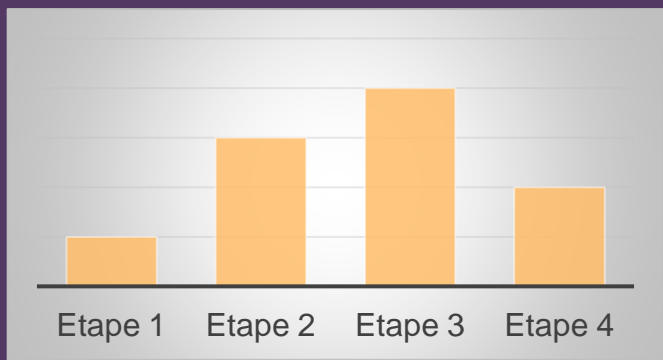
AFC	Note	Points de matchs				Maitrise insuffisante 10	Maitrise moyenne 25	Maitrise satisfaisante 40	Très bonne maitrise 50
		Manière = 50 % des paniers en ZMF en 4 passes max				0-1 exploit par match	2 exploits par match	3 exploits par match	+ de 3 exploits par match
		Défaite sans la manière	Défaite avec la manière	Victoire sans la manière	Victoire avec la manière				
		1	2	3	4				
<p>1 - Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe.</p> <p>D1 / CG1 / Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité.</p> <p>OE : Déséquilibrer la défense pour accéder au tir.</p>	/ 12	Moyenne des points de matchs > à 3 points				9	10	11	12
		3 points > Moyenne des points de matchs > 2 points				7	8	9	10
		2 points > Moyenne des points de matchs > 1 point				5	6	7	8
		Moyenne des points de matchs = 1 point				3	4	5	6



3 vs 3 en 4 passes Max (suite)

		Arbitre / Observateur							
<p>4 - Observer et co-arbitrer.</p> <p>D3 / CG3 / Respecter, construire et faire respecter règles et règlements.</p> <p>OE : Arbitrer – observer.</p>	/ 4	Siffler fort / se déplacer au bon endroit / annoncer / expliquer	Connaitre les règles : sorties, non-contact, reprise de dribble, marcher	Remplir la feuille de match et d'arbitrage	Relever des indices et les restituer	1 critère validé	2 critères validés	3 critères validés	4 critères validés
<p>2 - Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force.</p> <p>D4 / CG4 / Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger.</p> <p>OE : Engagement dans la séquence.</p>	/ 4	Engagement				Investissement rare dans son club. 0-1 thème de travail validé	Investissement irrégulier dans son club. 2 – 3 thèmes de travail validés	Investissement régulier dans son club. Au moins 4 thèmes de travail validés. Joue avec des partenaires privilégiés (affinité ou niveau).	Investissement régulier dans son club. Au moins 4 thèmes de travail validés. Joue avec tous ses partenaires de club.

Possibilité d'intégrer une partie de l'évaluation sur le projet / contrat de l'équipe / sur l'autonomie dans l'échauffement.



Evaluation Lycée G&T

Seconde

Caractéristiques des élèves dans le CA4 Collectif

L'hétérogénéité des publics est la caractéristique principale de ces niveaux d'enseignement. En fonction des programmations des différents établissements du secteur de recrutement, le vécu des élèves dans le CA4 collectif est très disparate, mais la majorité semble avoir validé l'étape 2

Exemple : Seconde (non certificatif)

Jeu en 3X3 sur ½ terrain. Règles du basket 3x3

- Un garçon contre une fille (panier accordé)
- Faute sur tir = panier accordé à sa valeur

Descriptif de l'épreuve

- Le groupe classe est séparé en 3 clubs, chaque club ayant une équipe dans 2 divisions différentes (divisions créés au fil de la séquence: Allstars et Rookies). Les équipes sont stabilisées lors de la séquence d'enseignement assez rapidement pour voir naître des comportements solidaires. Les divisions entre les clubs sont globalement équilibrées
- L'élève est évalué sur au moins 2 rencontres face à des adversaires ou le **résultat de l'opposition est a priori incertain.**



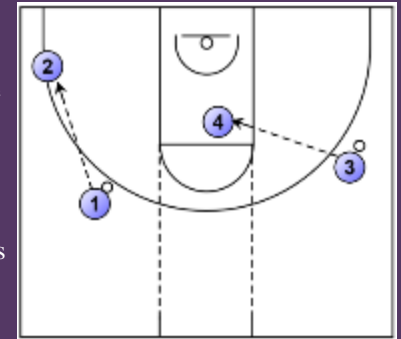
Déroulement de l'épreuve

Les élèves s'affrontent sur un terrain aménagé avec 1 zone centrale (prolongement raquette) et 2 zones latérales, le tout matérialisé par des bandelettes.

Les observateurs disposent de l'application EPSPMulticompteur, disponible sur les tablettes. Cette application est manipulée à chaque séance pour permettre aux élèves d'être à l'aise avec.

Arbitrage seul ou par 2

Les observateurs sont par 2 par terrain pour l'évaluation avec la tablette. Les autres élèves non mobilisés notent les exploits individuels.



Projet collectif : capacité d'une équipe à gagner avec la manière et mettre en place un projet de jeu pour l'atteindre

Passé dans le même couloir, réceptionnée= Passe (exemple, passe entre 1 et 2 sur le schéma)

Passé qui change de couloir, réceptionnée = Bonne passe "Couloir" (exemple, passe entre 3 et 4 sur le schéma)

Projet : Manière « jeu en utilisant les côtés »

%= (Nombre de bonnes passes "couloirs" / nombre total de passes)

Zone verte à atteindre 65%, Zone neutre 64% et 45%, **zone rouge** – 45%

Exploits individuels : traduit la capacité d'un joueur à faire basculer le rapport de force en faveur de son équipe

Relevé effectué par les autres élèves qui ne sont pas à l'observation collective

Tirs marqués / passes décisives

Tirs cadrés

Maximum possible par joueur : 8 exploits, les suivants ne seront plus comptabilisés

BONUS Exploit

+1 exploit à tous les joueurs de l'équipe Si tous les joueurs ont 1 exploit

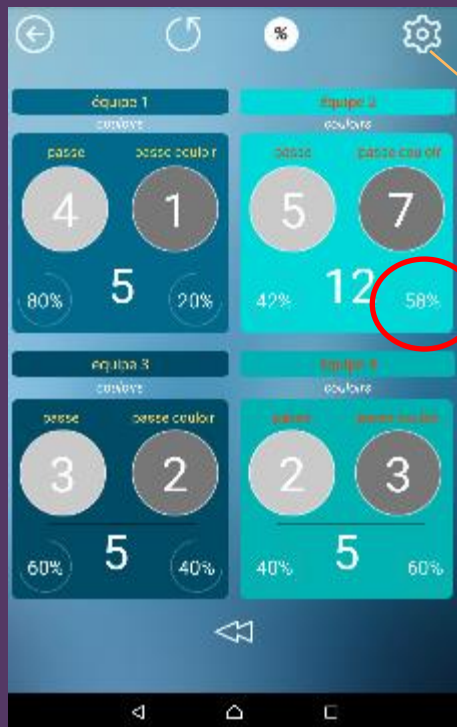
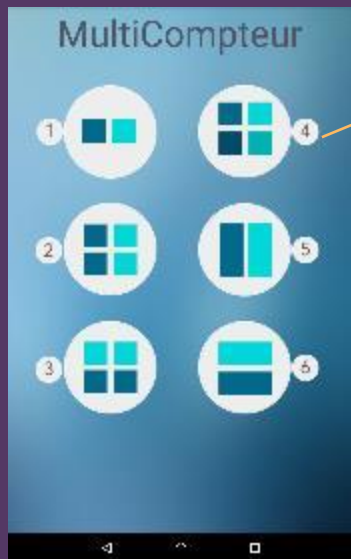


	Degré 1 - 1 exploit	Degré 2 1 à 4 exploits	Degré 3 5 à 8 exploits	Degré 4 9 exploits *
Victoire** Zone Verte	6	8	10	12
Défaite Zone Verte	5	7	9	11
Victoire Zone Neutre	4	6	8	10
Défaite Zone Neutre	3	5	7	9
Victoire ou défaite Zone Rouge	2	4	6	8



- * Le nombre d'exploits est volontairement limité à 8 pour inciter les joueurs "leader" à collaborer pour obtenir l'exploit bonus collectif, càd tous les joueurs ont au moins 1 exploit
- ** en cas d'égalité, l'équipe ayant le plus haut % "avec la manière" gagne la rencontre

EPS Multicompteur

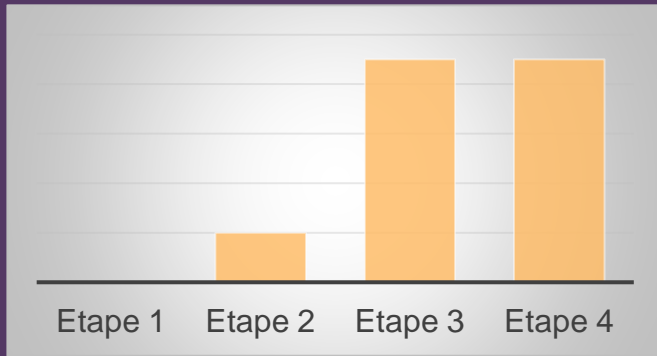


Settings screen showing configuration options for team names and observation types.

Nom 1	équipe 1	Nom 2	équipe 2
Obs 1	oculaire	Obs 2	oculaire
Entree 1	passé	Entree 1	passé
Entree 2	passé couleur	Entree 2	passé couleur
Nom 3	équipe 3	Nom 4	équipe 4
Obs 3	oculaire	Obs 4	oculaire
Entree 3	passé	Entree 3	passé
Entree 4	passé couleur	Entree 4	passé couleur

Tous les Noms sont identiques au Nom 1

Toutes les Observations et entrées sont identiques à "Observation"



Evaluation Lycée G&T

Terminale

Caractéristiques des élèves dans le CA4 Collectif

De nombreux lycées proposent des menus pour les classes de terminale. Il n'est pas rare de se retrouver avec des groupes de « spécialistes » du CA Collectif (basket, hand, foot) qui possèdent une bonne culture « sport collectif ». Quelques uns se retrouvent là par défaut (motivé par une autre APSA du menu), mais sont globalement impliqués et investis dans les apprentissages.

Exemple : Terminale (certificatif)

Jeu en 3X3 sur ½ terrain. Règles du basket 3x3

- Un garçon contre une fille (panier accordé)
- Faute sur tir = panier accordé à sa valeur

Descriptif de l'épreuve

- Dans l'idéal, les équipes sont constituées de 4 joueurs (1 remplaçant), homogènes en leur sein mais de niveau hétérogène entre elles. Un fonctionnement par club est possible.
- L'élève est évalué sur au moins 2 rencontres face à des adversaires ou le **résultat de l'opposition est a priori incertain.**



Déroulement de l'épreuve

Lors de la mi-temps, les joueurs ont accès au recueil statistique et aux observations fournies par le coach et l'observateur.

Les observateurs disposent de l'application PTP en ligne, disponible sur les tablettes ou EPS_Basket (Android). Cette application est manipulée à chaque séance pour permettre aux élèves d'être à l'aise avec.

Les observateurs sont par 2 par terrain pour l'évaluation avec la tablette. Les autres élèves non mobilisés notent les exploits individuels.

Arbitrage par 2 ou 3 réalisé par les élèves ayant fait le choix de l'AFL3.

Projet collectif : capacité d'une équipe à gagner avec la manière et mettre en place un projet de jeu pour l'atteindre

Exploits individuels : traduit la capacité d'un joueur à faire basculer le rapport de force en faveur de son équipe

Au choix pour l'équipe (le projet peut être changé entre les 2 rencontres)

Relevé effectué par les autres élèves qui ne sont pas à l'observation collective

Projet Offensif : Manière « Efficacité au rebond offensif »

%= (Paniers marqués + rebond offensifs pris)/Tirs x 100

Zone verte à atteindre 45%, Zone neutre 20 et 44%, zone rouge – 20%

Tirs marqués ou cadrés suite à un écran ou passe et va Interceptions sur un non porteur de balle

Maximum possible par joueur : 6 exploits, les suivants ne seront plus comptabilisés

Projet Défensif : Manière « Entrée en possession de balle avec une bonne défense »

%= (Attaque suite à un rebond défensif ou interception / nombre d'attaques)

Zone verte à atteindre 50%, Zone neutre 20 et 49%, zone rouge – 20%

BONUS Exploit

+1 exploit à tous les joueurs de l'équipe SI tous les joueurs ont 1 exploit

Points à affecter	Éléments à évaluer	Degré 1		Degré 2		Degré 3		Degré 4		
AFL1 : S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force 12 points	Pour chacun des deux éléments de l'AFL1 et pour chaque match, les co-évaluateurs positionnent l'élève dans un degré puis ajustent la note en fonction de la proportion des oppositions gagnées									
	S'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet de jeu /6 points	Indicateur macroscopique (indicateur chiffré indicatif)								
		Joueur en retrait du projet de jeu		Implication occasionnelle dans la conduite projet de jeu		Joueur impliqué dans la conduite du projet de jeu		Joueur décisif pour la conduite du projet de jeu		
		1 exploit ou moins		2-3 exploits		4-5 exploits		6 exploits ou +		
		Défaite*	Victoire	Défaite	Victoire	Défaite	Victoire	Défaite	Victoire	
		0.5	1.25	1.5	2.75	3	4	4.5	6	
	Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force /6 points	Atteinte de la Zone rouge		Atteinte de la Zone neutre, mais % régressent après la mi-temps		Atteinte de la Zone neutre, mais % augmentent ou stagnent après la mi-temps		Atteinte de la zone verte en fin de match		
		Défaite	Victoire	Défaite	Victoire	Défaite	Victoire	Défaite	Victoire	
		0.5	1	1.5	2.5	3	4	4.5	6	
	La note sur 12 résultera de la moyenne des 2 notes sur 12 des 2 rencontres.									

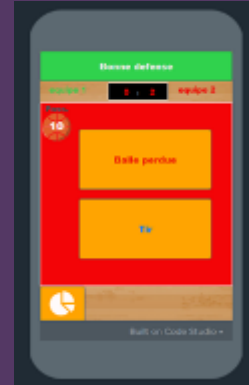
* Equipe ayant marqué le plus de points. En cas d'égalité, prolongation de 1min30 avec panier **marqué en or** puis panier **cadré en or** après 1m30 de prolongation.

PTP en ligne

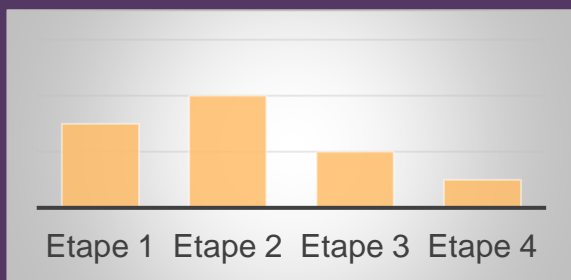


Elèves débrouillés avec l'outil et la capacité à observer

Suivi de 2 équipes en même temps, ici les rouges et les verts



Elèves débutants avec l'outil,
Suivi d'1 indicateur pour 1 équipe




Evaluation Lycée Pro


2nde Bac Pro – Cap

Caractéristiques des élèves dans le CA4 Collectif

Le grand écart: dans la même classe, des **élèves introvertis** qui ont souvent mal vécu leur scolarité au collège ou ayant peu pratiqués, des élèves qui ne trouvent plus de sens à venir au lycée, des **élèves scolaires** ayant un réel projet professionnel et des élèves hyper investis ayant même parfois des **difficultés à se canaliser**. **Des difficultés à travailler ensemble** (rivalités) peuvent apparaître

C'est un niveau où la gestion de l'**hétérogénéité** est particulièrement marquée,

 Performance collective (Gagner ou Perdre avec la manière)		
	Thématique(s) possible(s)	Indicateur(s)
1	Accéder régulièrement au tir	Attaques avec Tir (cadré = par le haut ou marqué) / Total des Attaques
2	Tous Tireurs/Marqueurs	Nbre Tireurs marqueurs - « cadres » différents / Nbre joueurs de l'équipe

 Niveau de compétence individuel (Exploits)		
	Thématique(s) possible(s)	Indicateur(s)
1	Impliquer les NPB dans le projet collectif, multiplier les chances de marquer	Nbre de Rebond offensifs
2	Valoriser le tir marqué	Panier marqué - Passe décisive
3	Implication dans le jeu	Grille comportementale

Exemple : 2BacPro Basket 3x3 (non certificatif)

Jeu en 3X3 sur ½ terrain. Règles du basket 3x3

Descriptif de l'épreuve

Le groupe classe est séparé en 3 clubs, chaque club ayant une équipe dans 2 divisions différentes (divisions créées au fil de la séquence: Allstars et Rookies). Les équipes sont stabilisées lors de la séquence d'enseignement assez rapidement pour voir naître des comportements solidaires. Les divisions entre les clubs sont globalement équilibrées



Tous marqueurs/tireurs

Engager les élèves sur un projet de coopération



Grille comportementale simplifiée du PB
et NPB

Exemple de tableau à remplir pour les observateurs
Points "manière" gagnés

Déroulement de l'épreuve

Fonctionnement sur le principe du Tiroir:

3 clubs par ½ terrain (1 terrain Allstars et 1 terrain Rookies)

Principes:

- A et B s'affrontent, C est à la table de marque (manière, score) + arbitrage
- La première équipe qui marque 3 points **OU** a le plus de points en 4 minutes gagne le match.
- L'équipe qui gagne reste sur le terrain > l'équipe perdante est remplacée par l'équipe à la table de marque (et vice versa)
- En cas d'égalité** sur le 1^{er} match, l'équipe qui a le plus « cadré », gagne le match. Sur les autres matchs, **l'équipe qui était déjà sur le terrain perd le match.**

Pause de 1 minute à chaque fin de match (favoriser la régulation du projet d'équipe)


	Match 1	Match 2	Match 3	Match 4	Match 5	Match ...
Eq1, 4 j	G2 3	Match gagné ; 2 marqueurs/cadreur différents				
Eq 2, 5j	P3 2	Match perdu; 3 marqueurs différents				
Eq 3, 4j	G3 5	Match gagné; 3 marqueurs/cadreur différents				



Efficacité collective	Calcul
Tous marqueurs/tireurs	Tireurs marqueurs - « cadres » différents / Nbre joueurs de l'équipe
Zone verte à Atteindre	+ 65% <i>(traduire pour l'élève en fct° du nbre de joueurs de l'équipe: 3/4 joueurs)</i>
Zone rouge à ne pas atteindre	- 35%



Victoire Zone Verte	5 points
Défaite Zone Verte	4 points
Victoire Zone Neutre	3 points
Défaite Zone Neutre	2 points
Victoire ou défaite zone rouge	1 point

	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4	
AFLP 1	Evaluation individuelle				
	 Manière la plus fréquente	Degré 1 Immuable / Explosif (pas de tir C/M, pas de rebOff)	Degré 2 Intermittent (1 tir C/M ou 1 rebOff)	Degré 3 Engagé (+2 tir C/M ou +2 rebOff)	Degré 4 Décisif, organisateur (+2 tir C/M ET +2 rebOff)
5		6	8	10	12
4		5	7	9	11
3		3	5	7	9
2		2	4	6	8
1		1	2	4	6
AFLP 2 :	Mobiliser des techniques efficaces				



Bonus

1 Point "manière" en plus pour chaque division du club qui a atteint le plus de fois la zone verte (4 ou 5 points)

AFLP 3 (choix) : Persévérer face à la difficulté et accepter la répétition pour améliorer son efficacité motrice	Repères d'évaluation								
	Degré 1 = 1 pt		Degré 2 = 2 pts		Degré 3 = 3 pts		Degré 4 = 4 pts		
	Accepter de répéter des habiletés spécifiques ou des stratégies de jeu pour progresser <i>(cf situation "défis" du livret pédagogique : 5 thèmes à valider = centaines; 2 défis de 3 étoiles pour valider le thème = dizaines)</i>		L'élève persévère peu dans le travail demandé		L'élève accepte ponctuellement les répétitions et se décourage assez rapidement ou finit par contourner les consignes.		L'élève répète les exercices ou intentions. Il persévère dans la réussite.		L'élève répète les exercices ou intentions. Il cherche à répondre aux exigences ambitieuses fixées .
Score défi <100	Score défi 100<>110	Score défi 111<>200	Score défi 201<>215	Score défi 216<>300	Score défi 300<> 315	Score défi 315<>400	Score défi >400		
AFLP 4 (choix) : Terminer la rencontre et accepter la défaite ou la victoire dans le respect de l'adversaire ; intégrer les règles et s'impliquer dans les rôles sociaux pour permettre le bon déroulement du jeu	Repères d'évaluation								
	Degré 1 = 1 pt		Degré 2 = 2 pts		Degré 3 = 3 pts		Degré 4 = 4 pts		
	Arbitre et d'observateur: Niveau visé Arbitre crédible Bonus: Observation rigoureuse = +1 vert		1 rouge ou +		Pas de rouge		1 - 2 verts		3 verts
Relativiser la victoire et la défaite, l'enjeu de la rencontre		Il abandonne lorsqu'il perd. Il s'agite dans la victoire comme dans la défaite et peut manquer de respect respectueux.		Il se décourage quand l'écart se creuse. Il maîtrise mal ses émotions en fin de match. Il reprend le contrôle rapidement.		Il accepte la victoire comme la défaite sans démonstration particulière.		Il accepte la victoire comme la défaite et est un leader positif pour son équipe	

ARBITRE « CREDIBLE »	Se déplace (5 m de la balle)			Siffle fort (Touches, non-contact, reprise, « courir »)			Donne la couleur pour la remise en jeu		
Niveau de compétences de l'arbitre	Jamais	Parfois	Toujours	Jamais	Parfois	Toujours	Jamais	Parfois	Toujours