Basketball – 6e-5e

Basketball • 6e-5e

Grille AIA – 4 degrés de maîtrise. Total /20.

Critères	D1 – Réalise	D2 – Comprend	D3 – Régule	D4 – Fait progresser
Efficacité en attaque et défense (dribble, tir, marquage)	Dribble en regardant le ballon, tire en cloche ou hors cadre, marque sans intention ; s'engage si sollicité par l'enseignant 1 point	Explique après l'action comment améliorer son tir ou son marquage ; les met en œuvre avec aide du camarade ou de l'enseignant 2 points	Dribble tête haute et ajuste seul son tir ou son marquage pendant l'action, de façon autonome et persévérante 3 points	Optimise chaque action individuelle pour créer une supériorité et anticipe la réaction défensive ; ressource technique pour ses partenaires 5 points
Lecture du jeu collectif et des espaces	Se déplace sans lire le jeu ; cherche l'espace ou la passe si l'enseignant le guide 1 point	Identifie après le temps de jeu les espaces libres et les explique ; commence à les exploiter avec l'aide d'un partenaire 2 points	Repère et exploite seul les espaces libres pendant l'action, de façon autonome, pour avancer ou passer 3 points	Anticipe la création des espaces avant leur apparition et transforme cette lecture en action décisive ; fait progresser ses partenaires dans la lecture du jeu 5 points
Prise de décision tactique en situation réelle	Garde le ballon trop longtemps ou passe sans regarder ; prend de meilleures décisions si l'enseignant l'interpelle 1 point	Comprend après l'action qu'il fallait passer ou dribbler à tel moment et l'explique ; applique ces choix régulièrement avec aide 2 points	Choisit seul et rapidement pass/dribble/tir selon la situation pendant le jeu, de façon autonome 3 points	Anticipe les situations et prend des décisions qui déstabilisent la défense avant qu'elle ne se replace ; moteur décisionnel et guide ses partenaires dans leurs choix 5 points
Leadership et organisation du jeu collectif	Communique peu ; organise l'équipe ou appelle ses partenaires si l'enseignant le	Comprend l'importance des appels et de la communication et l'explique ; s'implique	Organise seul son équipe, appelle et communique de façon autonome pendant tout le jeu	Anticipe les besoins collectifs, distribue les rôles et mène l'équipe en moteur ; est la

Critères	D1 – Réalise	D2 – Comprend	D3 – Régule	D4 – Fait progresser
	sollicite 1 point	régulièrement avec l'appui de l'enseignant 2 points	pour fluidifier le collectif 3 points	ressource organisationnelle qui fait progresser tout le groupe 5 points