



**COMITE DEPARTEMENTAL DE BASKET-BALL
DE LA HAUTE-VIENNE**

usep

**Comité Départemental 22 Rue du Lieutenant Meynieux
BP 1713
87 025 LIMOGES Cedex 1**



**1 CYCLE DE MINI - BASKET A L'ECOLE EN
HAUTE - VIENNE**

INTRODUCTION :

Le document que vous avez entre les mains est un support qui est destiné aux enseignants des écoles primaires. En effet le Comité Départemental de Basket de la Haute-Vienne en partenariat avec L'USEP a souhaité éditer un document qui va pouvoir apporter un contenu technique destiné à tout ceux qui souhaitent faire pratiquer l'activité basket (JEUX DE COOPERATION ET D'OPPOSITION VERS LE BASKET BALL) dans le programme d'éducation physique de leur classe.

Ce contenu de 6 séances, est destiné aux enfants du cycle 3 et n'a pas d'autres ambitions que de donner, une base que vous pourrez ensuite adapter en fonction de vos expériences et votre philosophie personnelle. Il est bien sûr demandé dans la construction de vos séances de toujours adapter vos situations de jeu en fonction du niveau des élèves. La réalisation de ce document est la synthèse d'informations qui respectent les différentes façons de faire sur le plan national (reprise d'extraits de documents fédéraux) mais aussi sur mon expérience vécue dans mes interventions dans les écoles tout au long de l'année scolaire (situations de jeux).

Il est bien-sûr pris en compte les finalités éducatives (définies dans les programmes d'EPS qui sont également celles de l'USEP) qui peuvent se formuler comme ceci :

SANTE SECURITE
CITYOENNETE
SOLIDARITE AUTONOMIE

Pour toutes aides concernant la compréhension des documents suivants, leur mise en application sur le terrain, vous pouvez nous contacter au siège du CD 87.

Stéphane MAYNARD
Conseillé Technique Fédéral

SOMMAIRE

- **LES SIGNES CONVENTIONNELS** *Page 4*

- **DEMARCHE ET ORGANISATION PEDAGOGIQUE** *Pages 5 à 6*
 - COMPETENCES VISEES *Page 5*
 - ACQUISITIONS ATTENDUES *Page 6*

- **LE MATERIEL** *Page 6*

- **LE REGLEMENT DU BASKET A L'ECOLE** *Page 7*

- **1 CYCLE DE BASKET A L'ECOLE** *Page 8*

- **LES SITUATIONS DE JEU** *PAGES 9 à 22*
 - LES DRIBBLES *Pages 9 à 12*
 - *-*
 - LES PASSES *Pages 13,14*
 - LES TIRS *Pages 15,16*
 - APPRENTISSAGE DU JEU COLLECTIF *Pages 17 à 21*

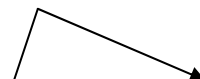
- **GRILLE D'OBSERVATION ET D'EVALUATION** *Page 22*

LES SIGNES CONVENTIONNELS

PASSE (DEPLACEMENT DE LA BALLE) : - - - - - »

DEPLACEMENT D'UN JOUEUR : 

IDEM AVEC CHANGEMENT DE DIRECTION :



TIR AU PANIER : 

DRIBBLE : 

JOUEUR ATTAQUANT : 

JOUEUR ATTAQUANT AVEC BALLON : 

DEFENSEUR : 

EDUCATEUR :



PASSEUR :

P

PLOT :



DEMARCHE ET ORGANISATION PEDAGOGIQUE

Ce document propose **6 séances de 50 minutes** .Chaque séance comporte 2 parties : une partie <<**ateliers jeux**>> et une partie <<**jeu global**>> (**matches**).

Suivant la durée de la séance , la compréhension et le comportement des élèves , l'enseignant pourra :

- mettre en place les 2 parties de la séance .
- mettre en place uniquement les ateliers jeux au cours de la séance .
- mettre en place uniquement le jeu global au cours de le séance .
- mettre en place les mêmes ateliers jeu lors de 2 séances successives en utilisant une **EVOLUTION** .
- commencer la séance par le jeu global puis choisir les ateliers jeux en fonction des problèmes rencontrés par les élèves.

Pour chaque séance un thème différent, celui-ci est traité lors des ateliers, jeux mais aussi lors du jeu global. L `ordre des séances qui est proposé n'est pas à suivre scrupuleusement , il peut être modifié selon les problèmes rencontrés par les élèves lors des séquences de jeu global.

Lors de la mise ne place des situations de jeu **une participation maximale de l'élève sera demandé ainsi que la meilleur occupation possible du terrain**. La partie jeu global (rencontres) peut se pratiquer en 3 contre 3 (voir 4 contre 4). **C'est la situation de référence !** chez les enfants du cycle 3 . **Il faut en priorité multiplier les situations balle en main**. Les situations de 5 contre 5 peuvent laisser 1 ou 2 joueurs **spectateurs !!!**

Malheureusement les gros effectifs de certaines classes ne laisseront pas le choix : la situation de 5 c 5 restera la situation prioritaire.

LES COMPETENCES VISEES SERONT LES SUIVANTES :

Compétence 1- C1 : S' inscrire dans un projet individuel ou collectif visant à la meilleure performance possible et apprécier son niveau de pratique .

Compétence 2- C2 : Manifester une plus grande aisance dans ses actions par affinement des habilités acquises antérieurement.

Compétence 3- C3 : Participer à des activités collectives (concours, rencontres, tournois) en y tenant des rôles différents et en respectant les règles.

PLUSIEURS ACQUISITIONS SERONT ATTENDUES :

Sur le plan individuel :

- Maîtriser : la passe , le dribble , le tir .
- Enchaîner 2 actions : dribbler / passer, dribbler / tirer, passer / courir, Attraper / lancer, tirer / récupérer.
- Choisir l'action la plus adaptée : passer, dribbler ou tirer.

Sur le plan collectif :

- S'orienter vers l'avant.
- Jeu vers l'avant.
- Repérer les espaces libres.
- Se démarquer et être vu du porteur.
- En défense , se placer entre l'adversaire et la cible ou le ballon.

<u>LE MATERIEL</u>

- 1 terrain d'au moins 20m / 10m .
- 2 paniers qui selon le niveau de la classe ont une hauteur de :

C E1 2m20
C E2 2m30
C M1 2m40
C M2 2m60

- Les ballons sont de taille N° 5 : 1 pour 2 si possible .
- Cerceaux , plots , plusieurs jeux de dossards (plusieurs couleurs) , 1 chronomètre , 1 sifflet , 1 stylo .

REGLEMENT DU BASKET A L'ECOLE

Les règles de jeu sont adaptées au niveau d'âge des enfants .

INTERDICTION de COURIR avec le ballon sous le bras : c'est la règle du << **MARCHER** >> . On ne peut faire que deux pas avec le ballon sous le bras . Il faut avoir une certaine tolérance **selon l'INTENTION du joueur** . S'il fait trois pas en essayant de s'arrêter car il est pris par son élan , alors il ne faut pas le sanctionner . Par contre si ses 3 pas servent à passer un adversaire ou à lui échapper alors il faut les sanctionner .

L'équipe adverse récupère le ballon et effectue une remise en jeu .

INTERDICTION de FAIRE des REPRISES de DRIBBLES : on ne peut pas dribbler , s'arrêter de dribbler , puis à nouveau recommencer à dribbler . La reprise de dribble doit être sanctionnée dans tous les cas , **aucune tolérance** car elle rend le **jeu collectif impossible** . En ayant arrêté de dribbler le joueur n'aura plus que 2 solutions : faire la passe ou faire un tir .

INTERDICTION de BOUSCULER son ADVERSAIRE : Les contacts qui empêchent la progression de la balle vers le panier ou même de réussir un panier doivent être sanctionnés par un lancer franc (penalty). Le joueur sur qui on a commis la faute a le droit d'effectuer 2 tirs à 2 m face au panier sans être gênés par les autres joueurs.

L'ENTRE-DEUX : Le début de la rencontre est déclenché par le jet du ballon entre deux joueurs qui se font face dans le rond central . Tous les autres joueurs doivent être en dehors du rond central et peuvent se placer où ils le désirent soit devant soit derrière leur sauteur . L'arbitre lance le ballon environ 1 mètre au-dessus de la tête des deux sauteurs. Ces deux derniers doivent frapper le ballon à une main en direction d'un de leurs coéquipiers .Le placement des sauteurs permet de déterminer l'attribution des paniers , le sauteur doit être face au panier ou son équipe doit marquer .

Attention ! : lorsque 2 joueurs adverses se disputent le ballon, il n'y a plus d'entre deux **on donne le ballon à l'équipe qui attaque.**

LES REMISES EN JEU : Lorsque le ballon sort des limites du terrain , une remise en jeu est effectuée par un joueur en dehors du terrain à l'endroit où est sorti le ballon . Lorsqu'une faute est commise, le ballon est remis en jeu en dehors du terrain au plus près du lieu de la faute .

1 CYCLE DE BASKET A L'ECOLE

Un cycle de basket à l'école est décomposé en six séances minimum . **Deux séances supplémentaires** peuvent être rajoutées . Celles-ci pourront servir de séances retour sur un objectif qui n'a pas été atteint dans votre évaluation .

Ce cycle se déroule généralement pendant une période , c'est à dire de vacances scolaires à vacances scolaires .

SEANCE N°1 (découverte de l'activité) Pages 9 à 12

Donner à l'ensemble des élèves des informations sur : les règles de jeu (règle du marcher, l'organisation des séances ...

OBJECTIF : être capable de se déplacer avec la balle (dribble progression vers le panier).

SEANCE N° 2 Pages 13 et 14

OBJECTIF : être capable de passer la balle à son partenaire (progression de la balle vers le panier avec des passes courtes).

SEANCE N°3 Pages 15 et 16

OBJECTIF : être capable de tirer au panier (en combinant 2 actions : dribble + tir par exemple) .

SEANCE N°4 Pages 17 à 21

OBJECTIF : Apprentissage du jeu en équipe . progression de la balle vers le panier « jeu vers l'avant ».

SEANCE N°5

Idem . Début des premières rencontres .

SEANCE N°6

OBJECTIF : rencontres sous formes de tournois . (Il est possible de faire arbitrer les enfants) .

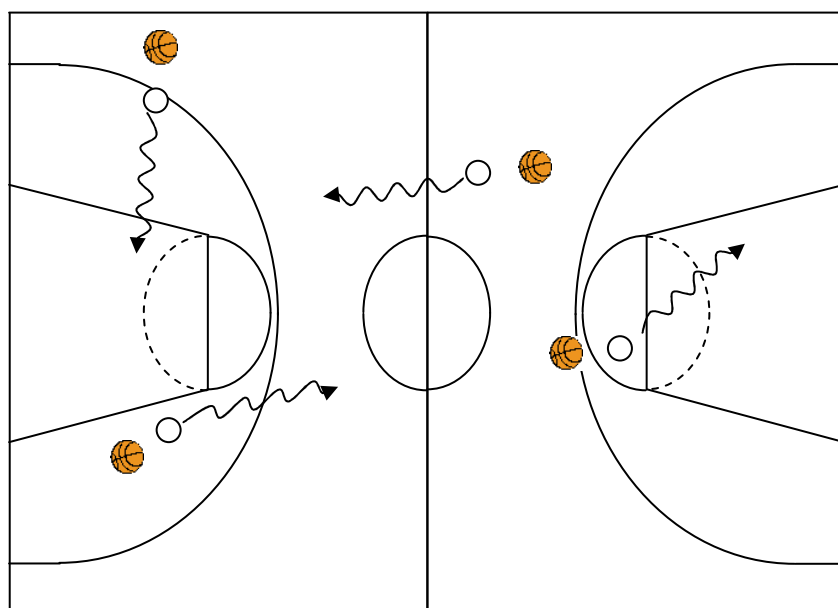
SITUATIONS DE JEU LES DRIBBLES

SITUATION PROPOSEE : COURSE POURSUITE .

COMPETENCES VISEES : C 1

OBJECTIFS : être capable de se déplacer en dribblant (décoller le regard du ballon) .

MATERIEL : 1 ballon pour 2 .



DEROULEMENT : faire des groupes de 2 enfants . Les deux élèves se mettent l'un derrière l'autre
Le dribbleur (celui qui se trouve derrière) doit suivre son partenaire en faisant rebondir son ballon .

RECOMMANDATIONS : Au départ le premier élève ne doit pas faire la course .

CRITERES DE REUSSITE : Suivre son partenaire en dribblant .

EVOLUTIONS : 1-Demander au dribbleur d'accélérer en se déplaçant dans toutes les directions.
2- Se servir des lignes tracées au sol .
3-Demander au dribbleur—suiveur de dribbler de « la main la plus faible » .
4-Changer les rôles : le dribbleur se positionne devant , le non dribbleur derrière celui-ci donne des consignes au dribbleur : il lui annonce des directions .

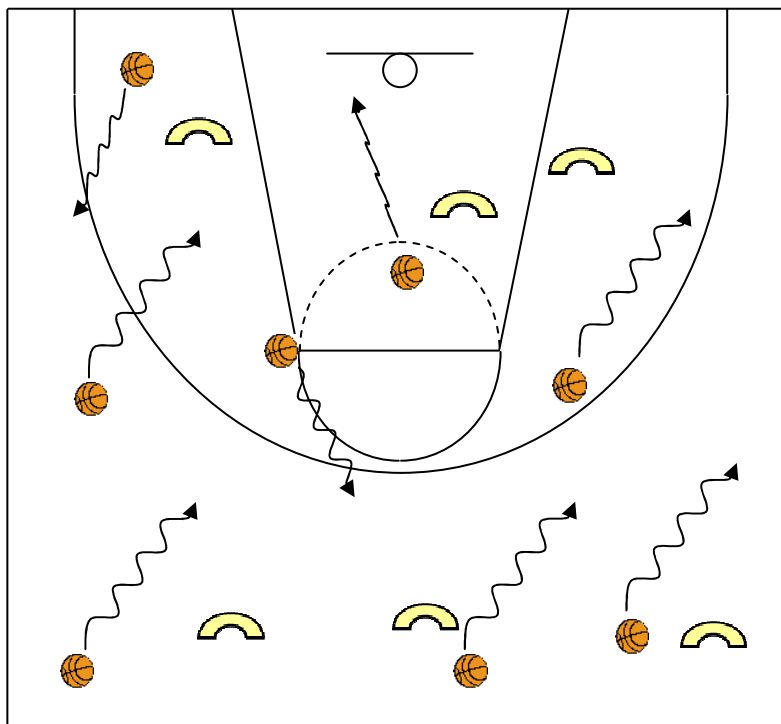
SITUATIONS DE JEU LES DRIBBLES

SITUATION PROPOSEE : LES DRIBBLEURS ET LES VOLEURS .

COMPETENCES VISEES : C 1

OBJECTIFS : être capable de dribbler sans se faire voler son ballon (décoller le regard du ballon).

MATERIEL : 1 ballon pour 2 .



DEROULEMENT : Les dribbleurs font rebondir leur ballon dans la zone définie au départ (le 1/2 Terrain) . Les voleurs se trouvent en dehors de la zone (case départ) . Au signal de l'intervenant les voleurs rentrent dans la zone et doivent voler la balle de n'importe quel dribbleur . Quand le dribbleur se fait voler son ballon , celui-ci devient à son tour voleur et doit repasser par la case départ .

RECOMMANDATIONS : pas de reprise de dribble . Les voleurs ne doivent pas bousculer les dribbleurs . L'intervenant fait rentrer les voleurs un par un ... dans la zone .

CRITERES DE REUSSITE : Ne pas se faire voler son ballon .

EVOLUTIONS :

- 1 – Aggrandir ou réduire la zone de dribble .
- 2 – Augmenter ou non le nombre de voleurs ou de dribbleurs .
- 3 – un ballon chacun .tout le monde est à la fois dribbleur et voleur .

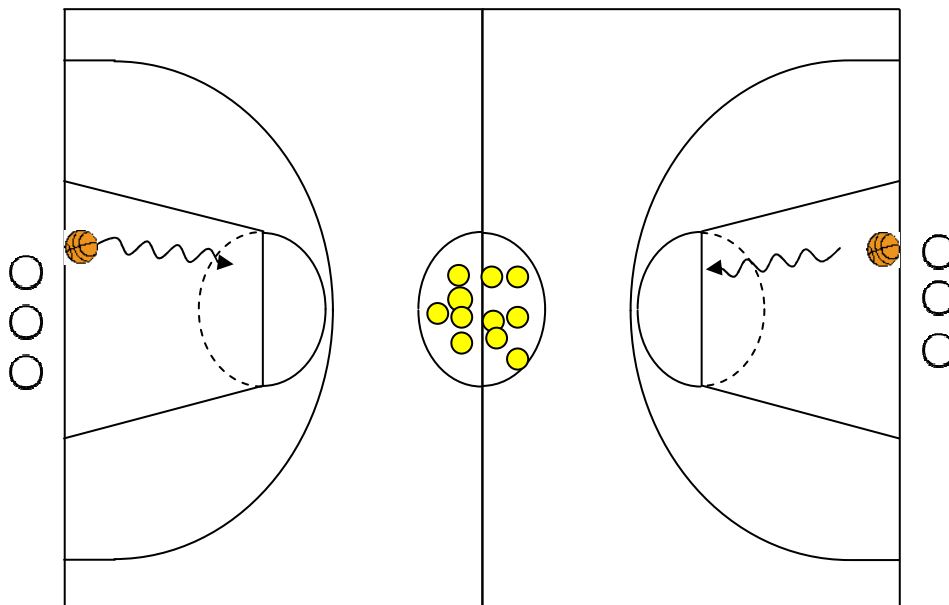
SITUATIONS DE JEU LES DRIBBLES

SITUATION PROPOSEE : LA COURSE AU TRESOR .

COMPETENCES VISEES : C 1 et C2

OBJECTIFS : être capable de dribbler en transportant un objet

MATERIEL : 1 ballon pour 2 .



DEROULEMENT : Former 2 équipes égales . Placer les objets (les trésors) .Chaque équipe se place derrière un trésor . Les joueurs sans ballon attendent derrière , ils partiront en deuxième position . Au signal les joueurs (avec ballon) , vont chercher un trésor dans la réserve . Ils transmettent le ballon à leur camarades et à leur tour vont chercher un trésor . Le jeu est limité à 2 ou 3 minutes environ . L'équipe gagnante est celle qui à ramené le plus de trésors dans sa réserve au bout du temps de jeu .

ORGANISATION : Mettre en place 2 zones et 2 réserves de cônes (trésors) , faire 2_équipes , Une pour chaque réserve .

RECOMMANDATIONS : Privilégier l'activité des enfants en multipliant les jeux .

CRITERES DE REUSSITE : Ramener le plus d'objets en un temps limité . Ne pas arrêter le dribble

EVOLUTIONS : 1 – Varier les dribbles , main droite ou main gauche .
2 – Varier la distance ...

SITUATIONS DE JEU **LES DRIBBLES**

SITUATIONS DE JEU EN VRAC

SITUATION PROPOSEE : OMBRE ET SOLEIL .

OBJECTIF : Etre capable de dribbler sans regarder son ballon .

COMPETENCES VISEES : C1 et C2 .

DESCRIPTIF : 1 ballon par enfant . Les 2 dribbleurs se suivent . Le second suit le même chemin que le 1^{er} et l'imité dans sa façon de dribbler .

EVOLUTION : 1-Le second dirige le 1^{er} de la voix . 2- face à face . 3- un ballon pour deux face à face , le non dribbleur fait voir des chiffres avec ses mains , le dribbleur doit annoncer les chiffres à haute voix ...

SITUATION PROPOSEE : PARCOURS DE DRIBBLES .

OBJECTIF : Etre capable de dribbler sans regarder son ballon .

COMPETENCES VISEES : C1 et C2 .

DESCRIPTIF : Réaliser un parcours de dribbles entre les cônes , passer sous un obstacle , suivre une ligne ...

EVOLUTIONS : 1- ajouter des obstacles . 2 – chronométrer indiv ou par équipe . 3 – dribbler de la main la plus faible . 4 – dribbler en arrière .

SITUATION PROPOSEE : PARCOURS DE DRIBBLES .

OBJECTIF : Etre capable de dribbler sans regarder son ballon .

COMPETENCES VISEES : C1 et C2 .

DESCRIPTIF : Dribbler en slalomant entre les cônes .

EVOLUTIONS : 1- toucher chaque cône avec la main opposée . 2 – faire le tour de chaque cône . 3 – relais par équipe .

SITUATIONS DE JEU
LES PASSES

SITUATION PROPOSEE : APPRENTISSAGE DE LA PASSE .

COMPETENCES VISEES : C 1 .

OBJECTIFS : être capable de se passer la balle .

MATERIEL : 1 ballon pour 2 .

DEROULEMENT : Faire des groupes de 2 joueurs face à face . prise de balle à 2 mains , appel de balle pour le receveur .

RECOMMANDATIONS : pour la situation de départ , il ne doit pas y avoir trop de distance entre Les deux joueurs .

CRITERES DE REUSSITE : Ne pas faire tomber la balle à terre .

EVOLUTIONS :
1 – Varier les passes .
2 – Varier la distance .
3 – Varier le type de passes (à terre , à une main) .

SITUATION PROPOSEE : LE RELAIS PASSE ET VA .

COMPETENCES VISEES : C 1.

DEROULEMENT : L'enfant__passe au premier de la colonne située en face de lui et court se placer derrière cette même colonne .

EVOLUTIONS :
1 – Varier les passes .
2 – Varier la distance .
3 – Compter les passes concours par équipes (dans le cas ou une équipe fait tomber la balle à terre enlever 2 passes par exemple) .

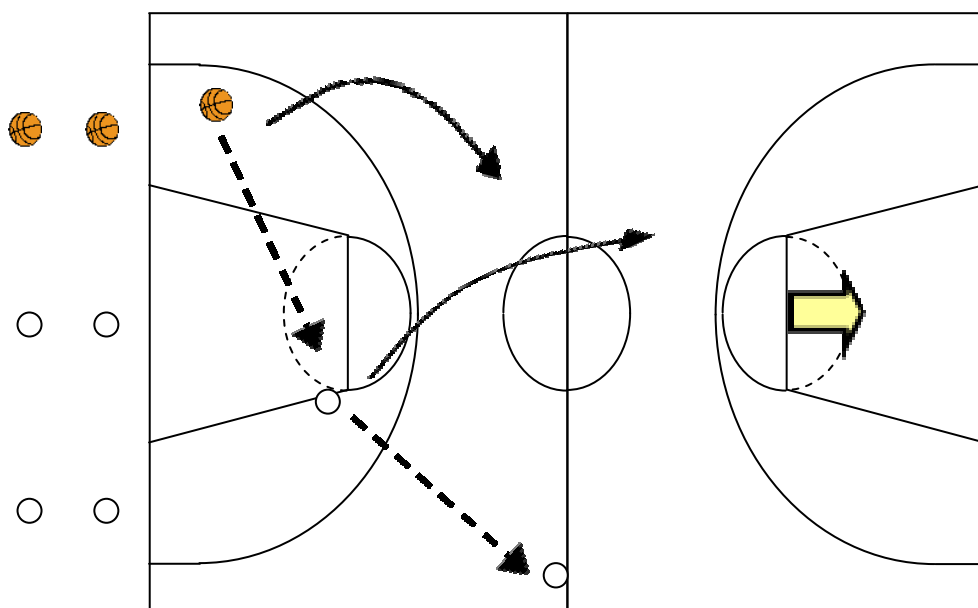
SITUATIONS DE JEU LES PASSES

SITUATION PROPOSEE : LA BOMBE .

COMPETENCES VISEES : C 2 et C 3 .

OBJECTIFS : être capable de faire des passes courtes (jeu vers l'avant). Se situer par rapport aux partenaires et adversaires .

MATERIEL : 1 ballon pour 3 .



DEROULEMENT : Pour traverser le terrain, Les joueurs doivent se faire des passes sans que la balle ne touche le sol.

ORGANISATION : Mettre en place des équipes de trois joueurs .

RECOMMANDATIONS : Privilégier le jeu vers l'avant (faire que des passes vers l'avant) .les dribbles sont interdits , jouer en petites passes , faire des appels de balle , s'orienter vers le panier .

CRITERES DE REUSSITE : Pas de balle perdues , pas de passes à terre .

EVOLUTIONS :

- 1 – Aller marquer un panier, chronométrer le temps de passage.
- 2 – Rajouter une équipe sur l'autre ligne de fond, faire croiser les équipes : la première des deux équipe qui marque remporte une victoire...

SITUATIONS DE JEU LES TIRS

QUELQUES POINTS TECHNIQUES

Le tir avec la planche : Utiliser le panneau (planche) de basket . Demander aux enfants d'utiliser le petit carré qui se trouve derrière le cercle , en ce plaçant à 45° sur l'angle de cercle planche et lançant le ballon contre le coin du petit carré , en haut à droite si l'on se trouve à droite et en haut à gauche si l'on se retrouve à gauche .

Ce genre de tir rectiligne est plus facilement réalisable qu'un tir en cloche qui demande beaucoup plus de précision . **Attention !** il n'est réellement efficace que si le joueur est placé à 45° .

La position des mains pour le tir :

La main gauche se place sur
Le côté du ballon elle sert à le
Maintenir en équilibre sur la main
Droite . la main gauche accompagne
Le ballon lors du tir mais ne doit pas le pousser .

La main droite se place sous le ballon
les doigts écartés .

Le geste du tir : Vos doigts doivent couvrir le cercle , si vous tirez directement dans le cercle . Vous devez lancer votre main vers le coin du carré noir si vous tirez avec la planche .

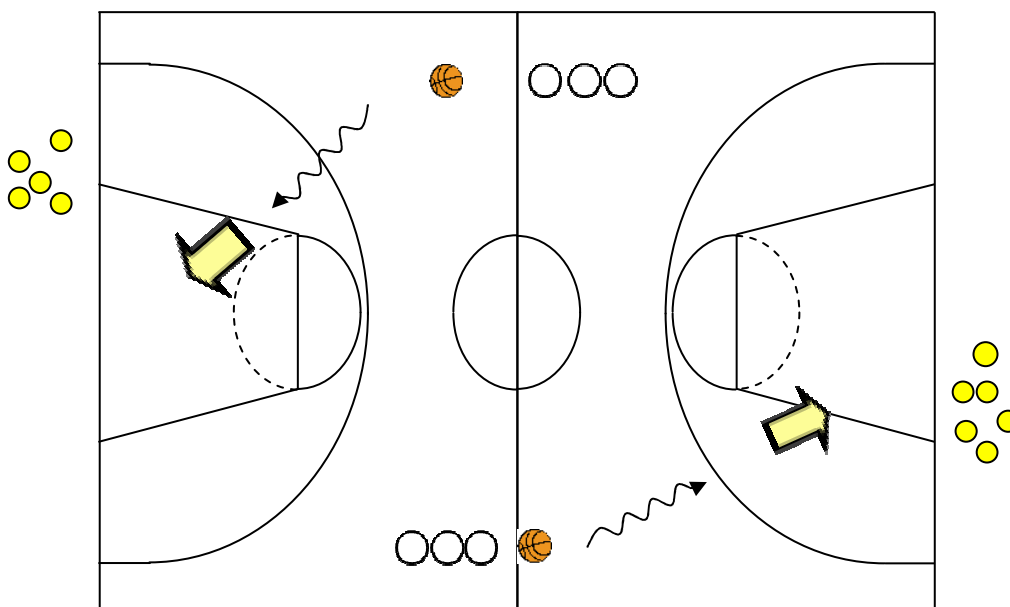
SITUATIONS DE JEU LES TIRS

SITUATION PROPOSEE : LA TIRELIRE .

COMPETENCES VISEES : C 2 .

OBJECTIFS : Adresse.

MATERIEL : 2 paniers , 2 zones matérialisées , 2 réserves ,2 tirelires, 1 ballon pour 2, 3, 5... , des petits cônes ou autres objets . ●



DEROULEMENT : Deux équipes sont en opposition , les enfants avec ballon se répartissent. Au signal , ils dribblent en direction du panier puis effectuent un ti. Si le panier est réussi , ils vont chercher un cône dans la réserve et toujours en dribblant, le ramènent dans leur tirelire. Ils vont ensuite passer le ballon à un de leurs camarades . Si le panier est raté , ils vont tout de suite donner le ballon . Le jeu s'arrête lorsqu'il n'y a plus de cônes dans la réserve .

ORGANISATION : Matérialiser deux zones. Faire plusieurs manches .

RECOMMANDATIONS : Faire en sorte que les enfants jouent à tour de rôle .

CRITERES DE REUSSITE : Nombre de cônes ramenés .

EVOLUTIONS :

- 1 – Eloigner les zones de tir .
- 2 – Imposer un trajet entre la réserve et la tirelire.

SITUATIONS DE JEU APPRENTISSAGE DU JEU EN EQUIPE

L'enfant doit apprendre certaines **notions** : notions d'espace, d'occupation du terrain, propre camp, camp adverse, propre panier, panier adverse, joueurs partenaires, joueurs adversaires avec des jeux en 2 c 0 , 2 c 1 , 3 c 0 , ou 3 c 1 ...

Concernant la pédagogie on parlera de **phrases clefs** :

j'ai le ballon : je regarde , je m'oriente , je passe vers l'avant ou je pars en dribbles vers le camps adverse ou je tir

je n'ai pas le ballon : je suis responsable d'un adversaire , je défend entre mon joueur et mon panier , je défend mon camp et mon panier ...

Mon équipe a le ballon : je cours , je vais ou il n'y a personne au devant du ballon pour recevoir éventuellement celui-ci .

Mon équipe n'a pas le ballon : elle essaie de le reconquérir : je suis responsable d'un adversaire ...

Même si on joue , **on doit garder à l'esprit que l'on est là pour apprendre** (sens du jeu, la responsabilisation, l'esprit collectif).

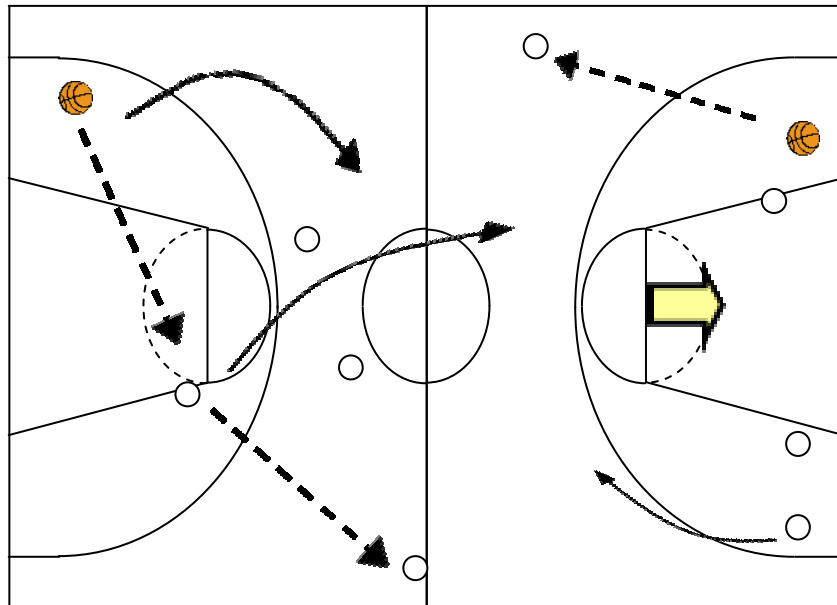
SITUATIONS DE JEU APPRENTISSAGE DU JEU EN EQUIPE

SITUATION PROPOSEE : LA REMONTEE DE BALLE .

COMPETENCES VISEES : C 3 .

OBJECTIFS : améliorer le sens de la coopération et le jeu vers l'avant .

MATERIEL : 2 ballons .



DEROULEMENT : Au signal , il faut amener la balle de l'autre côté du terrain en passes sans dribbles : tous les joueurs d'une même équipe doivent se faire la passe. L'équipe vainqueur est celle qui arrive la première de l'autre côté du terrain ou qui a marqué un panier par exemple ...

TACHES A ACCOMPLIR Appels de balle , prise et protection du ballon , passes vers l'avant , courir vers l'avant après la passe ...

ORGANISATION : 1 balle par équipe de 5 . Une équipe placée sur une ligne de fond . L'autre sur l'autre ligne .

RECOMMANDATIONS : Mauvaise évaluation de la distance de passes , mauvaise organisation .

CRITERES DE REUSSITE : Remontée du ballon sans perte de balle ...

EVOLUTIONS : Remontée de la balle avec opposition 5 c 1 puis 5 c 2 ... jusqu'à 5 c 5 (définir les couloirs , les rôles) et chronométrer les différents passages ...

SITUATIONS DE JEU
APPRENTISSAGE DU JEU EN EQUIPE

LE JEU A 5 EN SURNOMBRE OFFENSIF

- **Le 5 contre 0 pourquoi ?** Organisation spatiale 1/2 terrain , tout terrain , répartition des rôles.
- **Le 5 contre 3 ou 4 pourquoi ?** Lecture de la notion d'avantage et d'exploitation de la situation (**lecture de jeu importante !!!**) .

SITUATION PROPOSEE : LA REMONTEE DE BALLE .

COMPETENCES VISEES : C 3 .

OBJECTIFS : 5 c 0 : organisation spatiale répartition des rôles .

MATERIEL : 1 ballon , 1 plot .

1/2 Terrain et Tout Terrain

DEROULEMENT : Au signal les 5 joueurs se dirigent vers le plot en courant les uns derrière les autres . Ceux-ci doivent tous toucher le ballon de la main et le contourner . Une fois le ballon touché , chaque joueur repart en direction du panier . Le dernier prend la balle et la passe au joueur se trouvant le plus près . Tous les joueurs doivent se passer la balle puis le dernier déclenchera un tir .

TACHES A ACCOMPLIR : Course en direction du ballon , prise de balle , orientation des appuis en direction du panier , appels de balle , passes , tirs (collaboration organisation spatiale , répartition des rôles ...) .

ORGANISATION : 1 équipe placée le long de la ligne de fond , le ballon est placé à côté du plot .

RECOMMANDATIONS : Mauvaise évaluation de la distance de passes , mauvaise organisation ...

CRITERES DE REUSSITE : Passes (évaluer la distance de passes pour que le ballon ne tombe pas par terre) , organisation , paniers marqués ...

EVOLUTIONS :

- 1 - idem mais en rajoutant de 1 à 4 défenseurs .
- 2 - idem tout terrain .
- 3 – deux équipes s'affrontent (chacune sur son 1/2 terrain) la première des deux équipes qui marque le panier remporte la partie .

SITUATIONS DE JEU
APPRENTISSAGE DU JEU EN EQUIPE

LE JEU A 5 CONTRE 5

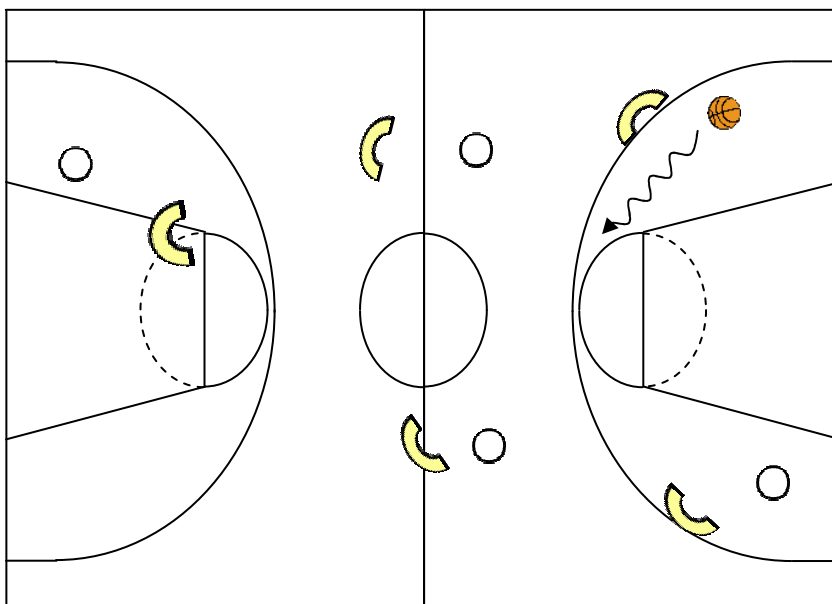
Le 5 c 5 pourquoi ? Organisation spatiale tout terrain , répartition des rôles.

SITUATION PROPOSEE : ALLER VERS LA RENCONTRE. MATCH.

COMPETENCES VISEES : C 3 .

OBJECTIFS : 5 c 5 : organisation spatiale répartition des rôles .

MATERIEL : 1 ballon , maillots .



**GRILLE D'OBSERVATION
POUR LES SPORTS COLLECTIFS**

Nom :

Prénom :

		POINTS		
		1	2	3
Participation au jeu	Participe, mais ne s'engage pas			
	Participe, mais joue tout seul (pas de notion d'équipe)			
	Participe et joue avec les autres			
Efficacité en attaque	Fait des passes, des tirs, maladroits ou inopportuns			
	Fait des passes, des tirs, opportuns, mais pas toujours efficaces			
	Fait des passes, des tirs, efficaces, avec prise de risque			
Efficacité en défense	Demeure en défense passive			
	Exerce une défense active non efficace			
	Exerce une défense active efficace(interception, récupération, anticipation)			
Evolution sur le terrain	Se contente de suivre le ballon et l'action			
	Se place, se déplace, pour recevoir ou appeler le ballon			
	Se déplace, anticipe à bon escient pour être utile (appui, soutien)			
Comportement social	Comprend les règles (mais fait encore des fautes)			
	Respecte les règles et les autres (partenaires, adversaires, arbitres)			
	Aide, conseille, peut arbitrer			
Total points :				

BAREME	
Points	Niveau
5 à 7	1
8 à 12	2
13 à 15	3