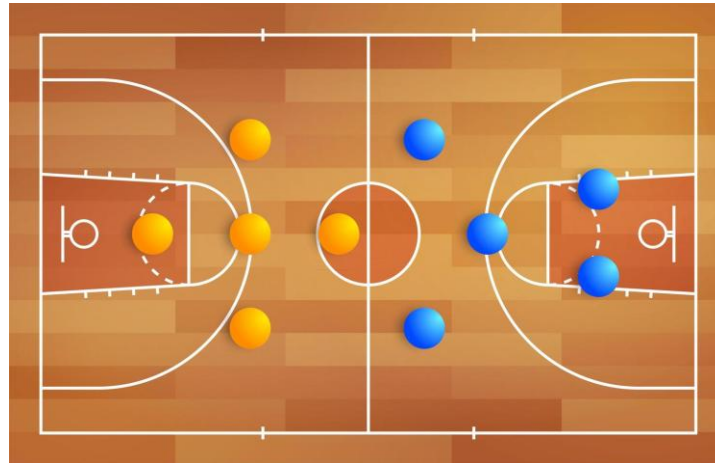




Analyser le jeu et évaluer les joueurs

... du basket fédéral ou basket scolaire





Plan du cours

1. Observer l'organisation du jeu.
2. Analyser la relation joueur / ballon.
3. Evaluer les joueurs en EPS.
4. Evaluer les joueurs à haut-niveau.



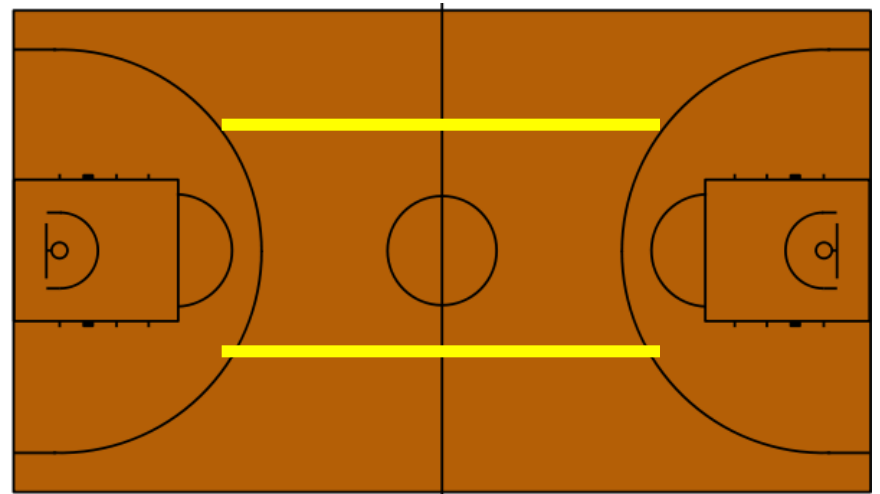
Observer le jeu

Les couloirs de contre-attaque

- **Définition** : couloirs imaginaires qui partagent le terrain dans sa largeur lors d'une contre-attaque (jeu rapide pour tirer profit d'un avantage offensif).
- **Les expert** : ils se partagent les couloirs de contre-attaque pour créer et utiliser des espaces.
- **Les débutants** : ils occupent (et encombrent) le même couloir que le porteur de balle.

Vidéo (aller directement à 2min30) :

https://www.youtube.com/watch?time_continue=165&v=O0mRqOh05iU&feature=emb_logo

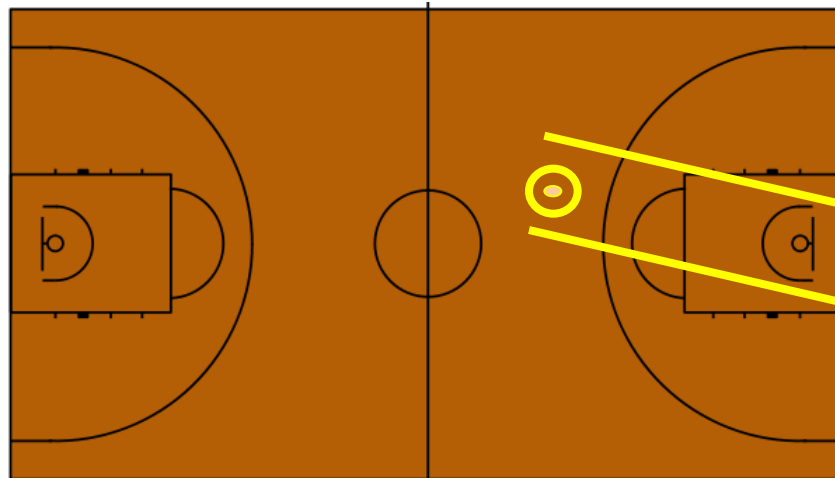




Observer le jeu

Le couloir de jeu direct

- **Définition** : couloir imaginaire d'environ 2 mètres de largeur qui relie le porteur de balle au panier.
- **Les experts** : ils alternent le jeu direct et le jeu indirect (jeu à la périphérie). Ils utilisent le couloir de jeu direct pour soi (1 contre 1) et pour les autres (passe).
- **Les débutants** occupent à plusieurs le couloir de jeu du porteur de balle, ce qui encombre l'accès au panier.

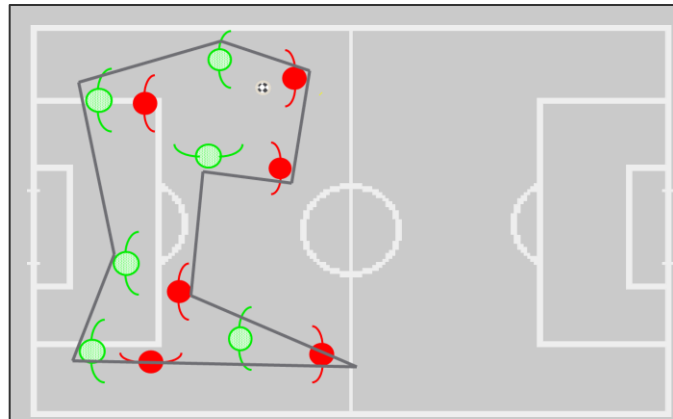




Observer le jeu

L'espace de jeu effectif

- **Définition** : polygone reliant entre eux les joueurs situés à la périphérie du jeu à un instant t. Il correspond à l'occupation de l'espace par une équipe à un moment donné.
- **Les experts** : l'espace de jeu effectif est important en largeur et profondeur.
- **Les débutants** : l'espace de jeu effectif est petit, et prend l'apparence d'une « grappe », ou d'une « comète ».





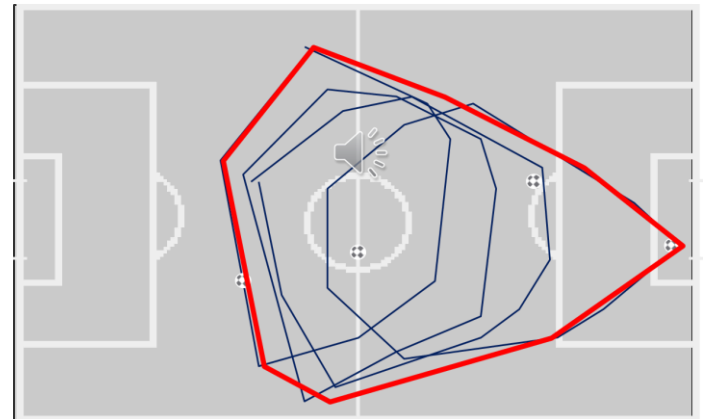
Observer le jeu

L'espace de jeu occupé

- **Définition** : c'est l'espace dynamique occupé par les attaquants et les défenseurs le temps d'une attaque = espace maximum utilisé lors d'une séquence de jeu.
- **Les experts** : l'espace de jeu occupé est important et concerne presque tout l'espace disponible pour faciliter les démarquages (notion de spacing).
- **Les débutants** : l'espace de jeu occupé est restreint et rend difficile la circulation du ballon (forte densité).

Vidéo vers une séquence de jeu des San Antonio Spurs avec des enchainements d'action qui occupent l'ensemble du terrain en attaque :

<https://www.dailymotion.com/video/x3zbplg>





Observer le jeu

L'espace de marque

- **Définition** : espace à partir duquel la probabilité de marquer est satisfaisante ($> 25\%$). Dans cet espace le joueur a des « chances » raisonnables de marquer.
- **Les experts** : l'espace de marque s'élargit à 180° d'angle par rapport au panier, et il s'éloigne au-delà de 8 mètres pour les joueurs les plus adroits.
- **Les débutants** : l'espace de marque est restreint à 2/4 mètres de la cible, avec souvent des angles « préférentiels ».

Vidéo vers des tirs longue distance (parfois au-delà de 9 mètres) de LeBron James dans la championnat NBA (pour rappel la ligne de tir à 3 pts en NBA se situe à 7m23 du panier) :

<https://www.youtube.com/watch?v=Vd4pq-MHoCI>



Observer le jeu

Le volume de jeu

- **Définition** : nombre de ballons contrôlés par un attaquant sur une période de jeu ou sur le match (= décompte des possessions de balle). C'est un indicateur de démarcage.
- **Les experts** : tous les joueurs sont capables de se démarquer pour recevoir le ballon.
- **Les débutants** : le ballon est très rapidement perdu : le volume de jeu est faible. Ce sont souvent les mêmes joueurs qui monopolisent le ballon.

Vidéo vers le jeu des Golden State Warriors à base de passing game ; quasiment à chaque attaque placée, tous les joueurs touchent le ballon :

https://www.youtube.com/watch?v=Xum_HhkL4x0



Observer le jeu

Les déplacements

- Le zébulon
- Le statique
- Le satellite
- La tour de contrôle



Observer le jeu

SYNTHESE

	Débutant	Expert
Les couloirs de contre-attaque	Les joueurs se répartissent les couloirs	Les joueurs occupent le même couloir
Le couloir de jeu direct	Encombre le couloir du porteur	Alterne le jeu direct et le jeu indirect
L'espace de jeu effectif et l'espace de jeu occupé	Forte densité de joueurs autour du ballon (grappe)	Spacing : tout l'espace est occupé
L'espace de marque	Très limité (à proximité de la cible)	Jusqu'à 9m pour les meilleurs tireurs
Le volume de jeu	Ballon vite perdu	Tous les joueurs se démarquent pour recevoir le ballon



Observer les techniques

La direction du regard

- **Les experts :**
 - Le regard se détache du ballon pour lire le jeu.
 - Le regard est « accroché » très tôt sur la cible lors du shoot (H.Ripoll et al., 1982).
 - La vision périphérique est utilisée.
- **Les débutants :**
 - Le regard est centré sur la balle.
 - Il s'informe sur l'environnement quand il est « bloqué » par un défenseur.
 - Le tireur regarde la cible « au dernier moment ».

Observer les techniques

La direction du regard



L'expert décentre son regard du ballon pour lire le jeu et faire des choix



Le débutant a besoin de regarder son ballon pour le contrôler



Des lunettes pédagogiques qui contraignent le joueur à ne pas regarder sa balle



Observer les techniques

La coordination et la dissociation

- **Les experts :**
 - Techniques adaptables à la configuration du jeu.
 - Précision des passes et des tirs (→ adresse).
 - Le train inférieur et supérieur, mais aussi le côté gauche et droit peuvent faire des choses différentes (dribbler et protéger son ballon par exemple).
- **Les débutants :**
 - Passes imprécises, réceptions difficiles.
 - Ballon « frappé » (≠ accompagné) lors des dribbles.
 - Tirs explosifs et tendus avec peu de réussite.

Vidéo vers des actions individuelles qui enchainent un crossover et un tir et qui démontrent une très grande dextérité (= habileté manuelle) des joueurs :

https://www.youtube.com/watch?time_continue=2&v=PQz05TiHmGI&feature=emb_logo



Observer les techniques

Le contrôle des degrés de liberté articulaire

- **Les experts :**
 - Le tir est fluide = participation d'un nombre important d'articulations + grande amplitude des mouvements articulaires (libération du poignet).
- **Les débutants :**
 - Le tir est explosif = c'est en général l'articulation de l'épaule et/ou du coude qui assure(nt) l'essentiel du mouvement (avec blocage articulaire rigide du poignet).

Observer les techniques

Le contrôle des degrés de liberté articulaire



Le jump shoot de Stephen Curry : le tir se déclenche à partir des chevilles, et remonte graduellement vers le poignet

Un lien vers les 10 meilleurs shooteurs de l'histoire de la NBA :

https://www.youtube.com/watch?time_continue=6&v=yzLD19audmg&feature=emb_logo



Observer les techniques

Les enchainements d'actions

- **Les experts** : les actions (arrêts, courses, passes, dribbles, tirs) sont enchainées de façon fluide et rapide dans le respect des règles qui régissent les déplacements.
- **Les débutants** : les actions sont juxtaposées :
 - difficultés à s'arrêter sans marcher,
 - difficultés pour passer et recevoir le ballon en déplacement,
 - pas de tir en course.

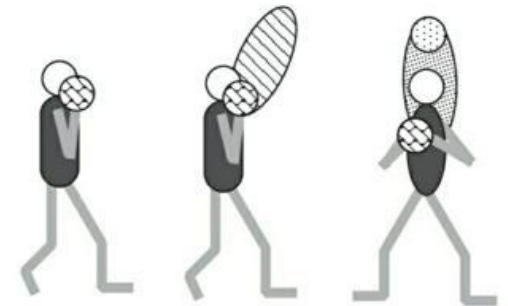
Vidéo vers des enchainements d'actions individuels et collectifs :

Steph Curry - Pick & Roll Passing

Observer les techniques

Le volume de manipulation

- **Définition** : volume autour de l'axe longitudinal du corps autour duquel le joueur peut manipuler le ballon c-a-d le lancer, le recevoir, le passer, le dribbler, etc.
- **Les experts** : volume de manipulation élargi bras tendus dans toutes les dimensions de l'espace, avec ambidextrie (main forte + main faible).
- **Les débutants** : volume de manipulation réduit : près du corps (devant la poitrine et un peu au-dessus de la tête), côté main forte.



Vidéo Lien vidéo vers 30 exercices destinés à améliorer le volume de manipulation des joueurs (ball handling = aisance avec le ballon) :

<https://www.youtube.com/watch?v=vqTIO3tyk-g>

Observer les techniques

SYNTHESE

	Débutant	Expert
La direction du regard	Regard centré sur le ballon	Regard centré sur le jeu
La coordination et la dissociation segmentaire	Maladresse, imprécisions, ballon frappé	Variété, précision, et adaptabilité des techniques
Les degrés de liberté articulaire	Tir explosif avec peu de réussite	Tir fluide avec libération du poignet
Les enchainements d'action	Actions juxtaposées avec pertes de balle	Actions enchainées rapidement
La volume de manipulation	Près du corps côté main forte (devant la poitrine)	Dans toutes les dimensions de l'espace



Evaluer les joueurs

Les élèves en EPS

Mettre une note individuelle est difficile en sport collectif :

- Comment apprécier la prestation de chaque joueur quand le résultat final objectif est un résultat collectif ?
- Si on prend en compte les conduites motrices individuelles et leur contribution à la réussite de l'équipe, quels critères prendre en compte et comment les chiffrer ?
- Comment prendre en compte la conduite motrice globale du joueur et éviter de réduire sa contribution à la réussite collective (= évaluer une compétence) ?
- Comment étalonner le rapport de force pour une évaluation équitable ?
- Comment évaluer prioritairement ce qui a été enseigné ?
- Comment relever des données sans être surchargé d'informations ?



Evaluer les joueurs

Tâche simple ou tâche complexe ?

Un principe pour l'évaluation sommative (en fin de séquence ou « au fil de l'eau ») en basket-ball = **évaluer à partir d'une tâche complexe.**

- Ce qu'on appelle tâche complexe n'est pas une tâche compliquée, mais **une tâche qui mobilise simultanément l'ensemble des ressources nécessaires pour agir** : des connaissances, des capacités, et des attitudes (= dimensions motrices, méthodologiques et sociales des compétences).
 - Pour réussir dans ces tâches il faut des techniques corporelles, mais il faut aussi lire l'environnement, prendre des décisions, maîtriser ses émotions, gérer ses efforts, respecter ses adversaires, etc.
- **par exemple du jeu 3 contre 3, 4 contre 4 ou 5 contre 5 sont des tâches complexes (les situations authentiques qui respectent la logique interne du BB).**



Evaluer les joueurs

Tâche simple ou tâche complexe ?

Un principe pour l'évaluation sommative (en fin de séquence ou « au fil de l'eau ») en basket-ball = **évaluer à partir d'une tâche complexe.**

- Une tâche simple est une situation qui « isole » plus ou moins les éléments constitutifs de la compétence à construire (notamment les « drill » centrés sur la maîtrise technique).
- par exemple un parcours d'habiletés (type « skill challenge), ou des ateliers de tirs au panier sont des tâches simples (ce qui ne veut pas dire qu'elles sont faciles).



Evaluer les joueurs

Les indicateurs de compétence

- **Principe** : les actions des joueurs sont comparées à des critères d'évaluation hiérarchisés (des indicateurs précis) choisis selon ce qui est à apprendre au cours de la séquence (la compétence à construire).
- **Avantages** :
 - C'est une évaluation critériée qui permet de comprendre l'évaluation et qui aide à progresser.
 - C'est une évaluation qui est aussi utilisée comme évaluation formative ou formatrice.
- **Inconvénients** : évaluer chaque élève en temps réel en le situant par rapport à chaque critère est très complexe pour l'évaluateur (crise de prise d'informations).

	Jeu sans ballon		Relations avec ses partenaires		Relation avec le ballon		Défense
1 pt	Passivité après une passe : reste sur place Ne joue pas le rebond	1 pt	Joue tout seul ou passe au hasard	1 pt	Difficultés pour passer, dribbler, réceptionner, tirer à l'arrêt Beaucoup de marchés et/ou de reprises de dribble	1 pt	Ne défend pas : suit le ballon en position de « satellite »
2 pts	Court dans tous les sens pour « semer » son défenseur Appel de balle auditif Rebond aléatoire	2 pts	Dribbles trop nombreux et passes seulement quand le joueur est bloqué	2 pts	Difficultés pour passer, dribbler, réceptionner, tirer en mouvement Nombreuses pertes de balle	2 pts	Se place entre son adversaire direct et la cible, mais beaucoup de fautes et/ou se laisse déborder
3 ou 4 pts	Change de rythme et de direction pour se démarquer Appel de balle visuel Rebond en cas de proximité avec le panier	3 ou 4 pts	Lecture des partenaires mais réalisations inefficaces → nombreuses interceptions	3 ou 4 pts	Réussit à passer, dribbler, réceptionner, tirer en mouvement Peu de pertes de balle Réussit quelques passes décisives et/ou quelques paniers	3 ou 4 pts	Attitude défensive réglementaire Gêne le porteur de balle et protège la cible
5 pts	Est capable de se démarquer dans son couloir (démarquage par rapport au panier) Se déplace pour jouer le rebond	5 pts	Lecture des partenaires et bonnes réalisations → les passes arrivent vite à destination et sont précises	5 pts	Maîtrise différentes passes et différents dribbles Décentration du regard du ballon Utilise différentes techniques de tirs selon la situation → réussit de nombreuses passes décisives et/ou de nombreux paniers	5 pts	Gère le flottement par rapport à la position du ballon et du panier Réussit des interceptions

Grille comportementale d'évaluation dans l'activité basket (Leca, Billard, 2005)

Le joueur obtient ici 2 + 2 + 2 + 3 = 9 pts / 20

Evaluer les joueurs

Les indicateurs de compétence

DIPLÔME 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.</p> <p>S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié aux tirs en situation favorable.</p> <p>Observer et co-arbitrer.</p>		<p>Matches à effectif réduit, en 2 mi-temps, équipes dont le rapport de force est équilibré a priori.</p> <p>Au cours des phases de jeu, des temps de concertation sont prévus, de manière à permettre aux joueurs d'une même équipe d'ajuster leurs organisations collectives, en fonction du jeu adverse.</p> <p>Les élèves passent dans tous les rôles : joueur, observateur, co-arbitre.</p> <p>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	Elements a evaluer Indicateurs decompétence	Degres d'acquisition du niveau 2 de competence		20
8	Efficacité collective dans le gain du match <i>sur 6 pts</i> Gains des matchs <i>sur 2 pts</i>	Jeu direct Jeu simple lié à la progression du ballon vers le panier adverse. <i>0 - 2,5</i>	Jeu simple, en contre-attaque ou place 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. <i>3 - 4,5</i>	Jeu varié, en contre-attaque ou place Attaque intentionnelle de la cible en s'adaptant constamment et rapidement au rapport de force. <i>5-6</i>
8	Efficacité individuelle dans l'organisation collective	Joueur intermittent et peu collectif Ne fait pas toujours les bons choix (passer, dribbler, shooter), ce qui limite son efficacité dans le jeu collectif. <i>0 - 3,5</i>	Joueur permettant le jeu rapide ou place 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. <i>4-6</i>	Joueur assurant le jeu rapide ou placée par des actions variées Bonifie les ballons en variant les conditions d'accès à la cible. Pose le jeu ou l'accélère Contribue à la progression du ballon et tire en situation favorable. <i>6,5 - 8</i>
4	Efficacité dans le rôle d'arbitre et d'observateur	Roles insuffisamment assures Recueil des données insuffisamment fiables. En tant qu'arbitre, hésite parfois sur des actions difficiles à arbitrer. <i>0 - 1,5</i>	Rôles assumés Recueil des données globales, justes et fiables. Assume le rôle d'arbitre avec de l'aide <i>2-3</i>	Rôles assurés Recueil des données différenciées exploitables. Assure son rôle d'arbitre. <i>3,5 - 4</i>

COMPETENCE : dans un match 4 contre 4 tout terrain être capable de remonter rapidement le ballon vers l'avant lors d'une contre-attaque pour marquer un panier facile, et de s'organiser collectivement pour rechercher un tir en position favorable sur attaque placée. L'occupation rationnelle des espaces et les enchaînements d'action permettent de trouver des solutions de démarquage et des positions de tir dans l'espace de marque favorable.

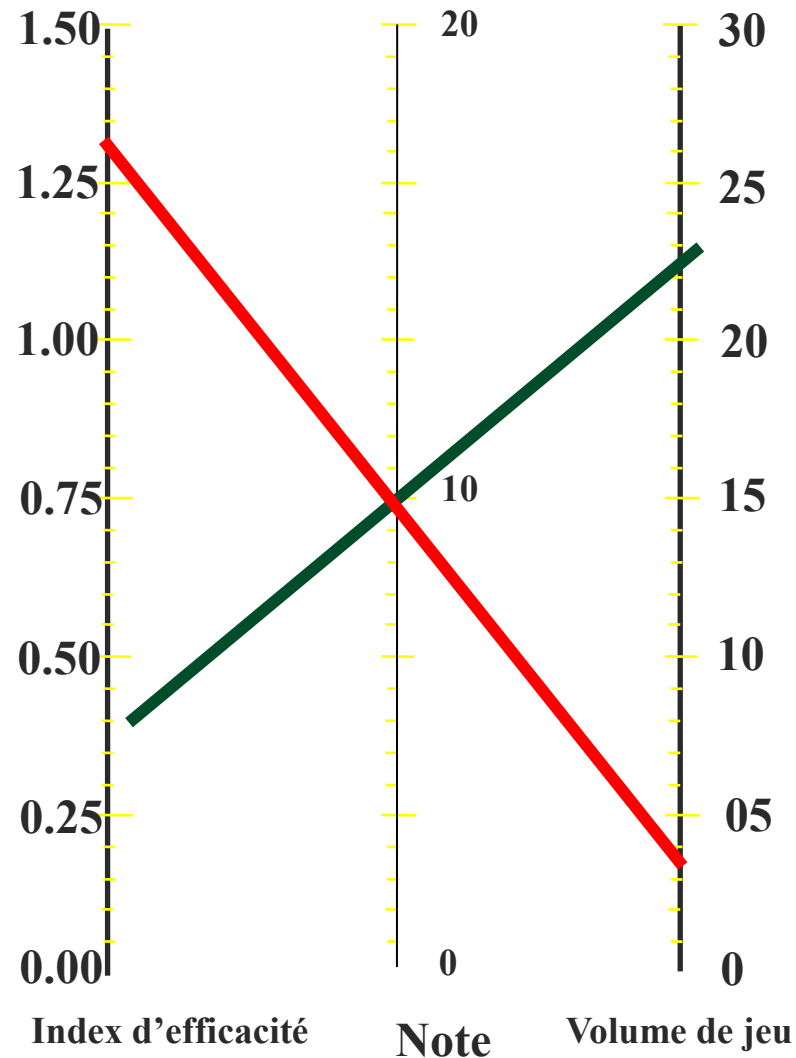
Indicateurs de compétences	Non maîtrisé	En cours d'acquisition	Maîtrisé	Dépassé
Être dangereux avec ballon	Ne regarde pas la cible. Réalizations inefficaces : de nombreuses pertes de balle.	S'oriente vers la cible ballon en main. Quelques pertes de balle.	Marque au moins un panier. Pas de perte de balle (ou rarement).	Triple menace. Marque plusieurs paniers et de différentes façons : à mi-distance, en double pas...
CURSEUR				
Lire le jeu pour choisir selon le rapport de force	Joue tout seul. Passe au hasard. « Dribblomanie » (= dribbles répétés et inutiles).	Lit le jeu par intermittence ou avec retard. Fait souvent les mêmes choix.	Fait les bons choix mais quelques dribbles inutiles. Choisit le jeu rapide ou placé. Les passes arrivent vite à destination et sont précises.	Choix toujours judicieux : dribbles toujours utiles. Les tirs sont pris dans l'espace de marque. Réussit des passes décisives.
CURSEUR				
Se démarquer pour offrir des solutions de passe au porteur	Pas de démarquage (ou court dans tous les sens). Reçoit aucun ballon.	Se rapproche du porteur de balle pour se démarquer. Reçoit quelques ballons.	Réussit à se démarquer sans gêner le porteur. Est présent dans le jeu : reçoit plusieurs ballons.	Se démarque efficacement en CA comme sur AP. Reçoit de nombreux ballons dont certains dans l'espace de marque favorable.
CURSEUR				
Occuper rationnellement l'espace et créer des espaces libres	Est toujours proche du ballon. Gêne souvent le porteur de balle.	Libère le couloir de jeu direct du porteur.	Occupe les couloirs de CA. Participe au partage de l'espace disponible (pas 2 joueurs dans le même espace).	Participe à l'écartement et à l'étagement du jeu. Occupe tout l'espace disponible en alternant jeu directe et jeu indirect.
Enchaîner des actions	Reste toujours sur place après une passe. Ne participe pas au rebond.	Enchaînements d'action rares et/ou peu efficaces. Va au rebond mais sans réussite.	Réussit au moins un enchaînement d'action et au moins un rebond.	Réussit plusieurs types d'enchaînement d'action : passe et va, écrans, pick'roll. Capte plusieurs rebonds.
CURSEUR				
Défendre en individuel	Ne défend pas. Ou défend sans aucune organisation (pas de responsabilité individuelle).	Défense individuelle mais placement inadapté. Est souvent débordé. Et/ou de nombreuses fautes.	Gêne le porteur de balle et protège la cible (se place entre son adversaire direct et la cible).	Gère le flottement par rapport à la position du ballon et du panier (aide). Réussit des interceptions.
CURSEUR				



Evaluer les joueurs

Le nomogramme

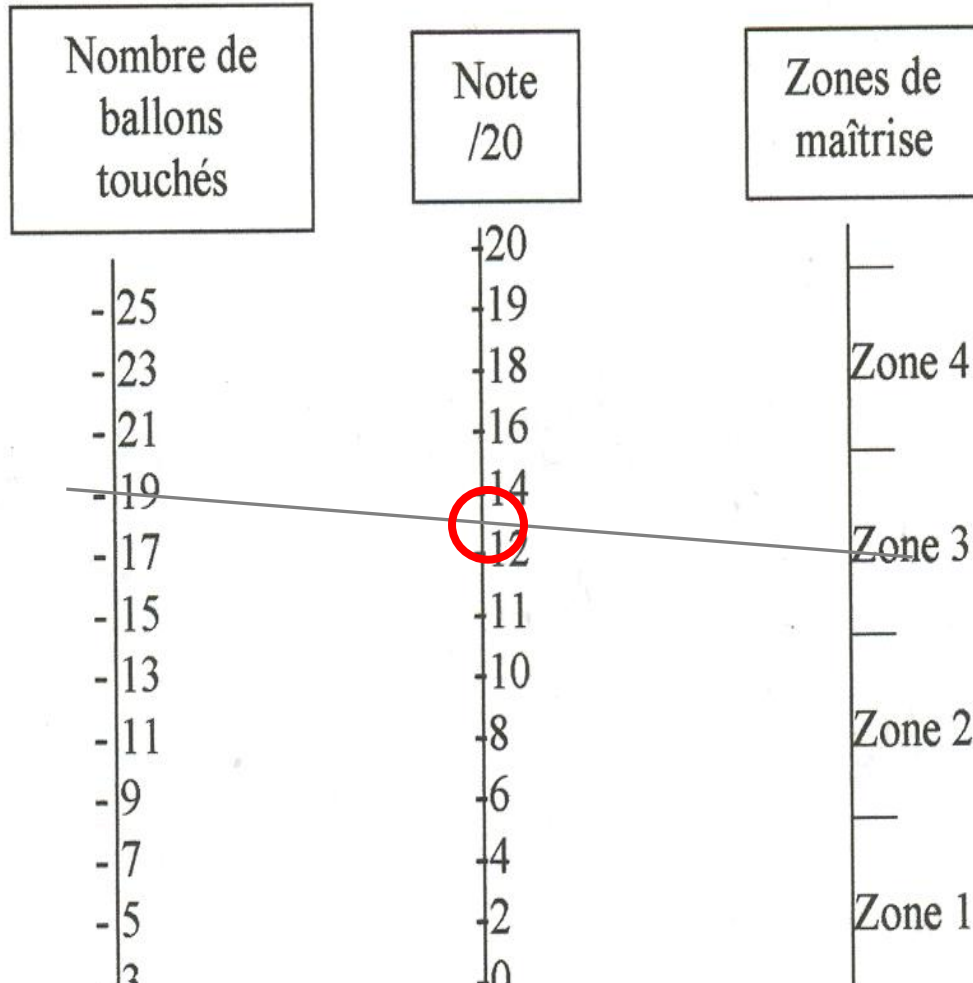
Principe : procédé graphique de correspondance entre échelles numériques différentes qui permet de mettre en relation plusieurs indices numériques pour synthétiser les résultats en une seule variable (= la note).





Evaluer les joueurs

Le nomogramme



ZONE DE MAITRISE D'EXECUTION		
ZONE 4	A	Quand je suis attaquant et ne suis pas en possession du ballon, je me démarque.
	B	Quand je suis en possession du ballon, je fais des passes et/ou je conduis la balle vers le panier.
	C	Quand je suis en possession du ballon, je prends un tir.
	D	Quand je suis défenseur, je marque mon joueur
ZONE 3	1 des 4 critères non respecté	
ZONE 2	2 des 4 critères non respectés	
ZONE 1	3 des 4 critères non respectés	
ZONE 0	4 critères non respectés	

Le joueur a touché 19 ballons et se situe dans la zone de maîtrise n°3 (il n'a pas respecté le critère défensif) → il obtient 13/20.

Nomogramme dans l'activité basket

(Gréhaigne et Roche, 1991)

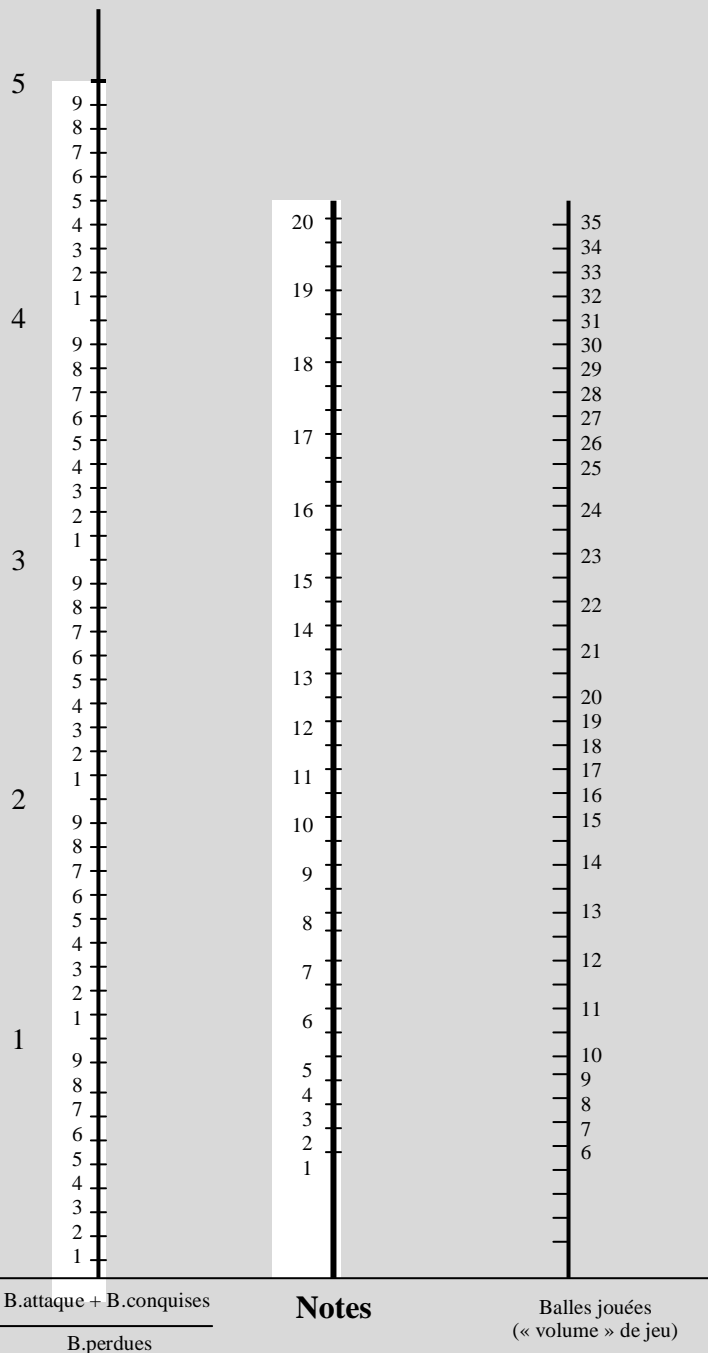
Situation d'évaluation = 4 contre 4 de 2 fois 7 minutes.

Balles jouées = nombre total de balles jouées.

Balles d'attaque = passe qui entraîne un grand danger pour l'équipe adverse (tir au panier en situation préférentielle, tir réussi, rebond offensif, passe décisive ou passe permettant un panier facile).

Balles conquises = balle qui vient de l'adversaire et qui est récupérée (dont rebond défensif).

Balles perdues = toute balle qui est perdue.





Evaluer les joueurs

Les indices numériques

- **Principe** : relevé des indices quantifiables dans le jeu qui sont révélateurs de l'efficacité des actions individuelles et collectives.
- Insérés dans une formule mathématique, ces indices permettent d'évaluer la compétence du joueur.
- Les indices retenus doivent être cohérents avec les contenus enseignés pendant la séquence :
 - par ex. 4 pts pour un panier après un passe et va ou un écran si les objectifs portent sur les enchainement d'action (combinaisons tactiques).
 - par ex. 1 pt pour une passe vers l'avant si les objectifs portent sur la remontée collective de la balle vers la cible.



Evaluer les joueurs

Les indices numériques

ELEMENTS EVALUES	INDICES
Efficacité défensive	IN = Interceptions + ballons volés
Efficacité offensive	PPF = Passe pour panier facile
	LFR = Lancer-Franc réussi
	2TR = Tir réussi à 2 pts
	3TR = Tir réussi à 3 pts
Rebonds (affecter le total rebonds d'un coef. de 0,5)	4TR = Tir réussi à 4 pts
	RO = Rebond offensif
Adaptation au jeu	RD = Rebond défensif
	BP = Balles perdues
Indice d'efficacité	$\frac{(PTS + PPF + I + R/2 - BP)}{TDJ \text{ (temps de jeu)}}$

Compétence du joueur évaluée sur 15 pts + 5 pts entraîneur ou arbitre

Evaluer les joueurs en EPS

SYNTHÈSE

- L'évaluation sommative en EPS doit porter prioritairement sur ce qui a été appris pendant la séquence, c'est-à-dire les compétences visées.
- Ces compétences ne peuvent être évaluées que dans une tâche complexe qui articule des capacités, des attitudes, et des connaissances.
- Pour cibler encore plus les apprentissages, des règles peuvent être inventées (par exemple 4 pts après une combinaison tactique).
- Il existe plusieurs modèles pour évaluer : les indicateurs de compétences, les nomogrammes, les indices numériques... Les indicateurs de compétence sont les plus favorables pour évaluer ce qui a été appris.



Evaluer les joueurs à haut niveau

L'évaluation, ou *ranking*, est un score individuel qui permet de montrer l'apport d'un joueur sur un match en comptabilisant la plupart des catégories statistiques :

- paniers à 2 pts à 3 pts et à 1 pt (LF),
- % de réussite aux tirs,
- rebonds offensifs et défensifs,
- passes décisives,
- interceptions,
- contres,
- balles perdues.



Evaluer les joueurs à haut niveau

Cette formule est différente en fonction de la compétition (FIBA, NBA). La formule suivante est celle utilisée en France :

Évaluation = points + rebonds + passes décisives + interceptions + contres - (tirs réussis - tirs tentés) - (lancers-francs réussis - lancers-francs tentés) - Balles perdues

→ par ex. si un joueur marque 16 points, prend 4 rebonds, fait 2 passe décisive, 1 contre et 1 interception. Et qu'il a réussi 5 tirs sur 13 et 3 lancers francs sur 3 et perdu 4 balles. **Il aura une évaluation de 14.**

Lien vers le championnat de France ro A (Betlic Elite) :

Performance Face Off

Questions sur le cours

1. Qu'est-ce que l'espace de jeu effectif ? En quoi cette notion est-elle importante pour analyser et comprendre les conduites motrices ?
2. Qu'est-ce que l'espace de jeu occupé ? En quoi cette notion est-elle importante pour analyser et comprendre les conduites motrices ?
3. Qu'est-ce que l'espace de marque ? En quoi cette notion est-elle importante pour analyser et comprendre les conduites motrices ?
4. Qu'est-ce que le volume de jeu ? En quoi cette notion est-elle importante pour analyser et comprendre les conduites motrices ?
5. Qu'est-ce que le volume de manipulation ? En quoi cette notion est-elle importante pour analyser et comprendre les conduites motrices ?
6. Pourquoi est-il difficile en EPS d'évaluer les élèves dans la pratique d'un sport collectif ?
7. Qu'est-ce qu'une tâche complexe ? Pourquoi préférer une tâche complexe pour évaluer au basket-ball ? Donnez un exemple.
8. Quels modèles (outils) sont utilisés pour évaluer les élèves dans un sport collectif ? Lequel permet le mieux d'évaluer ce qui a été enseigné ?
9. Comment avez-vous été évalués en TP basket-ball (dernière séance) ?
10. Comment sont évalués les joueurs à haut niveau (ranking) ?



UFR STAPS
Dijon - Le Creusot
UNIVERSITÉ
BOURGOGNE EUROPE

Fin