



THE GAME™

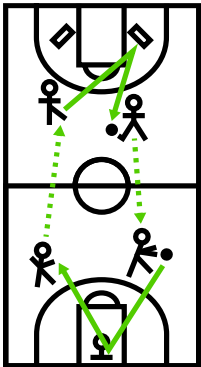
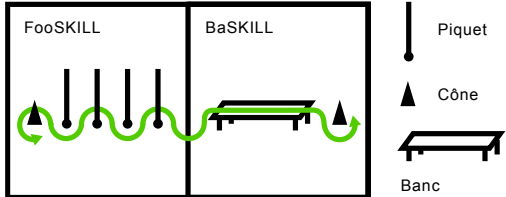
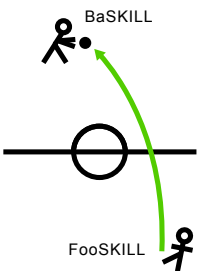
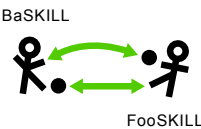
ÉVALUATION FooBaSKILL

Juillet 2018

ÉVALUATION FooBaSKILL

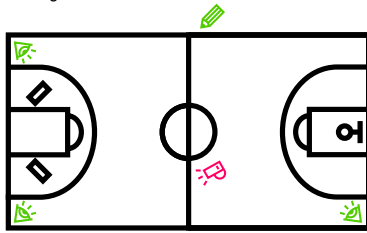
Au cours des différentes séances, l'élève apprend les règles du FooBaSKILL et développe la coordination du bas et du haut du corps tout en étant stimulé mentalement. Il entraîne naturellement les bons réflexes pour la pratique du football et du basketball et apprend à maîtriser les gestes fondamentaux du FooBaSKILL.

Afin d'évaluer les élèves au FooBaSKILL des exercices et des variantes sont proposés : l'enseignant choisit les vignettes en fonction de la matière prévue.

<p>1) ATTRIBUTION DES 2 POINTS</p> <p>Effectuer un tir à deux points BaSKILL et un tir à deux points FooSKILL sous la forme d'un parcours. Le ballon est saisi à deux mains ou arrêté de la semelle par un coéquipier se trouvant dans un cerceau.</p> <p>Combien de points arriveras-tu à marquer au total?</p>  <p>VARIANTES :</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Effectuer le parcours 10 fois de suite <input type="checkbox"/> Effectuer le parcours en un temps limité <p>CRITÈRE D'ÉVALUATION :</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> E: entraîné <input type="checkbox"/> R: réussi <input type="checkbox"/> BR: bien réussi <input type="checkbox"/> TBR: très bien réussi <p>RÉSULTAT DE L'ÉLÈVE :</p> <p>REMARQUES :</p>	<p>2) COORDINATION EN SLALOM</p> <p>Effectuer un slalom chronométré dans la partie FooSKILL et BaSKILL. Combien de temps mets-tu ? En cas de faute(s) durant le parcours, rajouter une pénalité de 5 secondes.</p>  <p>VARIANTES : <input type="checkbox"/> Effectuer le slalom 10 fois (5 allers et 5 retours) <input type="checkbox"/> Effectuer le parcours avec un œil bandé.</p> <p>CRITÈRE D'ÉVALUATION :</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> E: entraîné <input type="checkbox"/> R: réussi <input type="checkbox"/> BR: bien réussi <input type="checkbox"/> TBR: très bien réussi <p>RÉSULTAT DE L'ÉLÈVE :</p> <p>REMARQUES :</p>
<p>3) LA PASSE DOSÉE</p> <p>Effectuer 10 passes du pied depuis la partie FooSKILL pour le partenaire se trouvant dans la partie BaSKILL et qui réceptionne le ballon des mains.</p> <p>Combien de fois arriveras-tu à le viser afin qu'il rattrape le ballon?</p>  <p>VARIANTES :</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> La position de mon partenaire est fixe dans la partie BaSKILL. Il se trouve dans un cerceau. La passe se fait au sol. <input type="checkbox"/> La position de mon partenaire est fixe dans la partie BaSKILL. Il se trouve dans un cerceau. La passe se fait en l'air. <p>CRITÈRE D'ÉVALUATION :</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> E: entraîné <input type="checkbox"/> R: réussi <input type="checkbox"/> BR: bien réussi <input type="checkbox"/> TBR: très bien réussi <p>RÉSULTAT DE L'ÉLÈVE :</p> <p>REMARQUES :</p>	<p>4) COORDINATION FINE</p> <p>Effectuer l'exercice de coordination à deux.</p> <p>Combien de passes faites-vous en 2 minutes?</p>  <p>VARIANTES :</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Un élève commence le ballon en main et l'autre au pied. Ils s'échangent les ballons simultanément. Le ballon lancé à la main suit une trajectoire horizontale et le ballon tiré au pied reste au sol (arrêt de la semelle obligatoire). <input type="checkbox"/> Effectuer le même exercice en faisant les différentes passes contre le mur. <p>CRITÈRE D'ÉVALUATION :</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> E: entraîné <input type="checkbox"/> R: réussi <input type="checkbox"/> BR: bien réussi <input type="checkbox"/> TBR: très bien réussi <p>RÉSULTAT DE L'ÉLÈVE :</p> <p>REMARQUES :</p>

5) ARBITRAGE

Évaluer l'arbitrage chez l'élève.



VARIANTES: Arbitrage seul Arbitrage en équipe (arbitre+ juge)

CRITÈRE D'ÉVALUATION:

Placement sur le terrain (bien placé/assez bien placé); geste (visible/ non visible) ; coup de sifflets (audible/peu audible); jugement de l'action (quelques erreurs); comportement (concentré/hésitant).

E: entraîné R: réussi BR: bien réussi TBR: très bien réussi

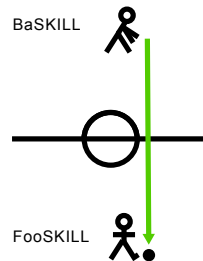
RÉSULTAT DE L'ÉLÈVE:

REMARQUES:

6) LA PASSE BOWLING

Effectuer 10 passes des mains en faisant rouler le ballon au sol depuis la partie BaSKILL au partenaire se trouvant dans la partie FooSKILL et qui le réceptionne par un arrêt à l'aide de la semelle.

Combien de fois arriveras-tu à le viser afin qu'il bloque le ballon?



VARIANTES:

- La position de mon partenaire est fixe dans un cerceau dans la partie FooSKILL.
- Mon partenaire est en mouvement dans la partie FooSKILL. Il faut lui lancer le ballon quand il arrive dans le cerceau.

CRITÈRE D'ÉVALUATION:

E: entraîné R: réussi
 BR: bien réussi TBR: très bien réussi

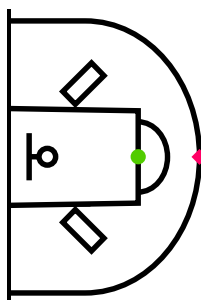
RÉSULTAT DE L'ÉLÈVE:

REMARQUES:

7) LES POINTS

Effectuer 10 tirs (5 FooSKILL – 5 BaSKILL) en alternant le FooSKILL et le BaSKILL depuis le point de pénalty (emplacement football) et le lancer franc (emplacement basketball).

Combien de points arriveras-tu marquer?



● BaSKILL
 ◆ Pénalty

VARIANTES PROPOSÉES:

- Le joueur est libre de choisir le 1 pt, 2 pts, 3 pts.
- Le joueur vise uniquement les 3 pts.


CRITÈRE D'ÉVALUATION:

E: entraîné R: réussi
 BR: bien réussi TBR: très bien réussi


RÉSULTAT DE L'ÉLÈVE:

REMARQUES:

ÉVALUATION FooBaSKILL – Grille d'observation

 Classe:			S'adapte à la discipline dans laquelle il se trouve (FooSKILL – BaSKILL)			Crée une nouvelle action (utilise le rebond du mur, stratégie, etc.)			Participe à l'action du-des point-s marqué-s (prendre en compte les deux dernières touches!)			Se replie de manière efficace (organisation défensive)			Maîtrise le ballon (précision-dosage)			TOTAL
			Parfois	Souvent	Toujours	Parfois	Souvent	Toujours	Parfois	Souvent	Toujours	Parfois	Souvent	Toujours	Parfois	Souvent	Toujours	Évaluation obtenue sur 15 points
	Nom	Prénom	1 pt	2 pts	3 pts	1 pt	2 pts	3 pts	1 pt	2 pts	3 pts	1 pt	2 pts	3 pts	1 pt	2 pts	3 pts	
1																		
2																		
3																		
4																		
5																		
6																		
7																		
8																		
9																		
10																		
11																		
12																		
13																		
14																		
15																		

ÉVALUATION FooBaSKILL – Grille d'observation

 Classe:			S'adapte à la discipline dans laquelle il se trouve (FooSKILL – BaSKILL)			Crée une nouvelle action (utilise le rebond du mur, stratégie, etc.)			Participe à l'action du-des point-s marqué-s (prendre en compte les deux dernières touches!)			Se replie de manière efficace (organisation défensive)			Maîtrise le ballon (précision-dosage)			TOTAL	
			Parfois	Souvent	Toujours	Parfois	Souvent	Toujours	Parfois	Souvent	Toujours	Parfois	Souvent	Toujours	Parfois	Souvent	Toujours	Parfois	Souvent
	Nom	Prénom	1 pt	2 pts	3 pts	1 pt	2 pts	3 pts	1 pt	2 pts	3 pts	1 pt	2 pts	3 pts	1 pt	2 pts	3 pts		
16																			
17																			
18																			
19																			
20																			
21																			
22																			
23																			
24																			
25																			
26																			
27																			
28																			
29																			
30																			