

## Niveaux de maîtrise des contraintes liées à la prise de décision

## Fiche professeur

		Incertitude		Gestion du temps disponible	Précision et pertinence de la réponse	Répertoire moteur	Stratégies dominantes
		Gérer (interprète les indices)	Créer (encodage sémiotique)				
1 point	Niveau 1 EMOTIF	-		Conserve la balle plus que nécessaire (au-delà du temps réglementaire). Evolue à contre-temps.	Très faible, voir exceptionnelle.	Un rôle unique de soutien (réceptionneur / passeur)	Reste confiné à un seul et même espace. Non concerné par le jeu défensif. Agit après nombre d'hésitations.
2 / 3 points	Niveau 2 REACTIF	=	- met en difficulté ses propres partenaires	Fréquemment en retard (lance la balle au hasard).	Très relative et rarement aboutie. Le règlement, bien qu'accepté, n'est pas respecté.	Quelques rôles privilégiés (passeur, dribbleur, appui, tireur) assumés sans discernement et avec peu d'efficacité.	Jeu en réaction orienté vers la cible. Pas d'intention tactique a priori (ou alors peu explicitée...) : démarquage fortuit, pas de véritables solutions de jeu en direction de ses partenaires, non protection du ballon...
3 / 5 points	Niveau 3 ADAPTATIF	=	=	En tant que PB, joue aux limites du temps imparti.	Les techniques de manipulation de la balle deviennent efficaces. Les réponses sont souvent pertinentes...	Multiplication des rôles offensifs (passeur, appui, soutien, tireur, dribbleur). Leur succession est entrecoupée de nombreux temps d'arrêt. Premiers rôles défensifs...	Cherche à défendre son but et attaquer la cible adverse. L'action est toujours intentionnelle. Commence à jouer dans les espaces disponibles. Sollicite l'aide de ses partenaires en cas de difficulté.
7 / 5 points	Niveau 4 PROSPECTIF	+	=	La réponse est rapide et souvent décisive. Le jeu s'organise à grande vitesse indépendamment du contexte. Laisse peu de temps à ses adversaires.	Les réponses sont pertinentes et efficaces la plupart du temps.	Agit sur l'adversaire d'un partenaire (écran). Joue l'interception. Les actions défensives sont plus nombreuses et mieux finalisées (gêneur, presseur, harceleur). Les rôles commencent à être enchaînés.	Montre une grande disponibilité (le projet du joueur est subordonné au projet de l'équipe). Agit par hypothèse à partir des comportements des autres joueurs (jeu d'anticipation). Investit un espace de jeu de plus en plus large. Cherche à tromper son adversaire en tentant des feintes. S'inscrit dans un jeu de partenariat sans équivoque.
7 / 8 points	Niveau 5 PREACTIF	+	+ le joueur provoque chez l'autre le comportement qui sert son propre jeu.	Le temps de la réponse est variable mais, d'un point de vue tactique, toujours finalisé. Prive ses adversaires du temps dont ils ont besoin pour agir.	Les réponses toujours efficaces surprennent parfois par leur rapidité ou leur originalité.	Tous les rôles sont adoptés conformément aux nécessités du moment. Les rôles sont enchaînés avec opportunité.	Anticipe l'action de jeu en ayant un temps d'avance sur l'adversaire. Propose des alternatives de jeu à ses partenaires. Cherche à récupérer la balle sur des actions individuelles. Temporise à des fins tactiques (réorganisation du collectif, placement des partenaires), dynamise le jeu. Mobilise ses adversaires selon des comportements qu'il a lui-même voulu. Recherche une continuité dans son engagement.