

Bloc 3 Basket-ball

PROGRAMME

Volume horaire de l'enseignement

3h CM = 1 cours

9h TD = 6 cours

18h TP = 9 cours

Programme des Travaux Dirigés

Cours magistral (3h00)

Les techniques individuelles

Définition de la technique

Conception de la technique (formelle / fonctionnelle)

Les dribbles

Les tirs

Les passes

Les rebonds

TD n°1 (1h30)

Définition de l'activité basket-ball

Qu'est-ce qu'un sport ?

Définition des sports collectifs

Type d'habiletés sollicitées

Logique interne

Formes sociales de pratique du basket-ball

Les différentes façons de jouer au basket-ball

Rapide historique

Conditions de naissance de l'activité

Aperçu de son évolution : quelques dates

La place du basket-ball en France et dans le monde

TD n°2 (1h30)

A quoi sert le règlement dans les sports collectifs ?

L'essentiel du règlement officiel (FIBA 2022)

Les règles incontournables

Les règles « secondaires »

Les moteurs de l'évolution du règlement

Pourquoi le règlement des sports co évolue ?

Approche pédagogique

Un règlement adapté

Un arbitrage partagé

TD n°3 (1h30)

Enjeu de formation du basket-ball (réflexion éducative)

Définition de la notion d'enjeu de formation

Rappel des finalités de l'EPS

Les contraintes posées à l'activité adaptative de l'élève

Les ressources sollicitées

Les transformations envisageables à moyen et long terme et les relations au socle

TD n°4 (1h30)

Observer le jeu et évaluer les joueurs

Observer le jeu

Observer la relation joueur / ballon

Evaluer les élèves en EPS

L'évaluation des étudiants de L1 STAPS

L'évaluation des joueurs à haut niveau (ranking)

TD n°5 (1h30)

L'organisation collective en attaque et en défense (aspects tactiques)

Les différents postes de jeu

Le jeu rapide

L'attaque placée

La défense individuelle

La défense de zone

Les défenses combinées

TD n°6 (1h30)

Une séquence d'enseignement du basket-ball au cycle 4

Le niveau de jeu généralement constaté (évaluation diagnostique)

Conditions de réalisation et d'organisation de la séquence d'enseignement

Conception scolaire de l'enseignement du basket-ball

La place du basket-ball dans les programmes de l'EPS

Les contenus d'enseignement (ce qui s'apprend)

L'évaluation sommative

Programme des Travaux Pratiques

Compétence attendue : s'intégrer efficacement dans un match de basket-ball de 4 contre 4 sur tout le terrain (équipes stables, homogènes entre elles et hétérogènes en leur sein). Les étudiants sont capables de remonter rapidement le ballon vers l'avant lors d'une contre-attaque, 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 en attaque permettent de trouver des solutions de démarquage et des positions de tir dans l'espace de marque favorable.

Savoir entraîner : les étudiants sont impliqués dans la conception et la mise en œuvre des échauffements avec ballons.

Savoir arbitrer : les étudiants sont impliqués dans l'arbitrage du jeu en 4 contre 4.

Savoir observer : les étudiants sont impliqués dans l'analyse du jeu de leur propre équipe à partir des indices proposés en TD.

Transformations attendues dans la relation au ballon :

- Tirer en étant équilibré et orienté vers la cible, en se concentrant tôt sur le point de visée.
- Tirer en imprimant une trajectoire parabolique (en cloche) au ballon en coordonnant ses segments corporels, et en terminant par l'action du poignet.
- Effectuer un tir en course (double pas), sans « lancer » le ballon, mais en le « posant ».
- Effectuer un tir après un arrêt réglementaire un temps ou deux temps.
- Maîtriser les arrêts et le pied de pivot.
- Pivoter pour se libérer d'un défenseur, pour trouver un angle de passe, ou pour se rapprocher de la cible.
- Passer et recevoir le ballon en déplacement à une ou deux mains.
- Réaliser des passes longues et précises.
- Réaliser des passes rapides et tendues (pas de passes « en cloche »), par des techniques différentes (une main, deux mains, au-dessus de la tête, « baseball pass », ...).
- Dribbler sans regarder (ou de moins en moins) son ballon pour lire le jeu.
- Dribbler en protégeant son ballon, corps orienté vers le panier (ne pas « tourner le dos »).
- Dribbler utile pour progresser, attendre, se dégager, ou pénétrer vers le panier.
- Gagner des duels en 1 contre 1 dans son couloir de jeu direct.
- Aller au rebond offensif et défensif en anticipant le point de retombée du ballon pour être le premier placé.

Transformations attendues dans l'organisation du jeu en attaque :

- **Lire le jeu pour choisir** :
 - Choisir judicieusement entre le jeu rapide et l'attaque placée selon la lecture du rapport de force.
 - Ne pas dribbler systématiquement à chaque réception de balle (→ dribbler utile).
 - Choisir le tir, le dribble ou la passe (triple menace) selon l'interprétation du rapport de force.
 - Réaliser rapidement la solution choisie pour synchroniser l'action à l'intention.
- **Occuper rationnellement l'espace : créer des espaces libres pour mieux les utiliser** :
 - Occuper les couloirs de contre-attaque.
 - Se répartir les espaces autour de la raquette pour écarter le jeu (jeu à 4 extérieurs).
 - Libérer le couloir de jeu direct du porteur de balle.

- S'écarter à l'opposé du ballon pour diminuer la densité de joueurs côté fort.
- Se replacer dans un espace libre après un enchaînement d'action.
- **Se démarquer pour offrir des solutions de passe au porteur :**
 - Ne pas courir tout le temps mais offrir des lignes de passe.
 - Chercher d'abord à se rapprocher de son défenseur avant de chercher à s'en éloigner.
 - Imprimer du rythme à ses déplacements sans ballon.
 - Se déplacer prioritairement par rapport au panier (contre les déplacements en « essuie-glace »).
 - Se démarquer en « V » ou en « back door ».
 - Réaliser un appel de balle clair (main cible).
- **Enchaîner des actions** (passer et faire quelque chose) :
 - passe et va,
 - écran,
 - pick and roll, pick and pop.

Transformations attendues en défense :

- Notion de responsabilité individuelle (= chacun son joueur).
- Se placer entre son adversaire direct et la cible.
- Changer rapidement de statut entre l'attaque et la défense (aller au rebond).
- Différencier l'éloignement / proximité à l'adversaire direct. Ballon proche : contester la passe possible. Ballon loin : s'écarter de son adversaire (côté fort / côté faible).
- Respect du règlement (non contact).

Transformations attendues dans l'application du règlement :

- Respecter les décisions de l'arbitre.
- Comprendre les principaux gestes de l'arbitrage.
- Co-arbitrer ou s'auto-arbitrer.

Transformations attendues dans l'observation du jeu :

- Observer les principales catégories statistiques.
- Comprendre les indicateurs de compétences.

Evaluation

Sur 5 points : savoir « faire fonctionner » l'activité basket-ball.

Au choix de l'étudiant :

- Conception et animation de l'échauffement avec ballons (1 ou 2 situations).
- Arbitrage.
- Analyse statistique.

Sur 15 points : efficacité individuelle et collective dans le jeu (voir compétence attendue) évaluée selon les modalités ci-dessous.

Etudiants inaptes (sur justificatif médical) : ils seront évalués sur la conduite et l'animation d'un échauffement avec ballons centrés sur l'amélioration des pouvoirs techniques (sur 15 pts). Ils devront aussi produire un cahier de TP (sur 5 pts).

Basket-ball			Licence STAPS 1 ^{ère} année					
Situation d'évaluation (tâche révélatrice de la compétence attendue)		4 contre 4 tout terrain, défense individuelle tout terrain (1 mi-temps) et individuelle demi-terrain (1 mi-temps)						
Modalités de l'épreuve		Temps de jeu = 4 X 3 min ou 4 X 4 min						
		Changements autorisés à chaque fin de quart temps						
		Un temps-mort autorisé par mi-temps						
		Panier après passe et va ou écran ou pick and roll = 4 pts						
		Arbitrage par un étudiant						
		Sortie définitive après 3 fautes ; 1 faute technique ou antisportive vaut 2 fautes						
		Enregistrement vidéo						
Nom :		Prénom :		Durée de chaque quart temps (min.)				
Eléments évalués		Observables		1 ^{er} quart temps	2 ^e quart temps	3 ^e quart temps	4 ^e quart temps	TOTAL
Capacités défensives		Interceptions		I				
Capacités offensives		Passe pour panier facile		PPF				
		Lancer-franc réussi		LFR				
		Tir à 2 pts réussi		2PR				
		Tir à 3 pts réussi		3PR				
Rebonds (coef. 0.5)		Tir à 4 pts réussi		4PR				
		Rebond offensif		RO				
		Rebond défensif		RD				
Adaptation au jeu		Balles perdues		BP				
Fautes (sortie du jeu pour 3 fautes)		Fautes		F				
Indice d'efficacité		(PTS + PPF+ I + R/2 - BP) / TDJ						