



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



Raphaël Leca, UFRSTAPS Dijon – Le Creusot, 2025 - 2026



Organisation de votre travail :

navigation dans le cours

Connaissances importantes à retenir

Des connaissances essentielles sur lesquelles vous devez faire porter en priorité votre travail

Sélectionner des éléments à retenir

Sélectionner les informations qui vous semblent les plus importantes pour le cours

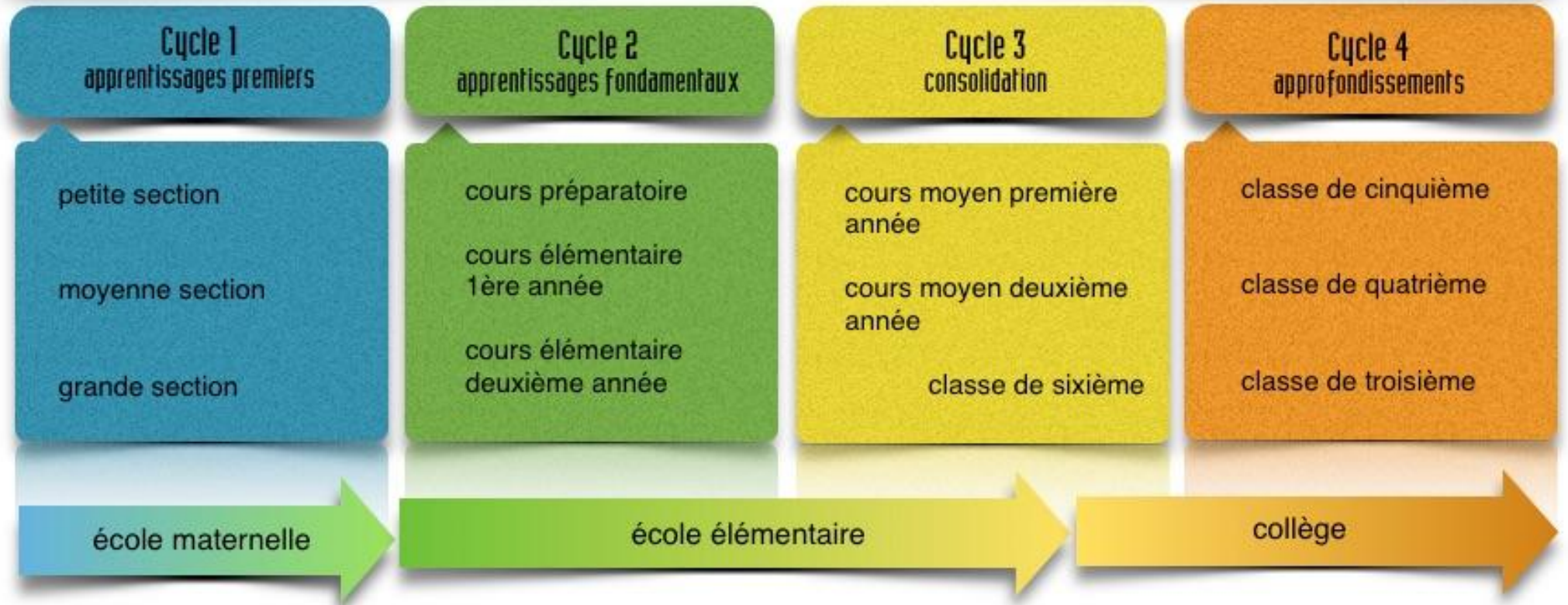
Complément d'informations

Compléments d'informations pour faciliter la compréhension ou pour illustrer le cours



Préambule : la scolarité est organisée en cycles

Les cycles d'enseignement à l'école primaire et au collège



Complément d'informations

Plan du cours



1. L'évaluation diagnostique : deux niveaux de jeux

- La grappe
- Le gagne terrain
- Une grille de lecture de la motricité
 - Le joueur et le ballon
 - Le joueur contre ses adversaires
 - Le joueur avec ses partenaires
 - Le joueur et l'espace
 - Le joueur et la cible

2. Conditions d'organisation de la séquence

- Situation de référence, temps, espace, groupes
- Le règlement et l'arbitrage
- L'adresse et la participation de tous les élèves

3. Conception scolaire de l'enseignement du basket-ball

4. La place du basket-ball dans les programmes de l'EPS et pour le socle

5. Les contenus d'enseignement

- Les capacités
- Les connaissances
- Les attitudes

6. L'évaluation

- A partir d'indices numériques
- A partir d'indicateurs de compétences



L'évaluation diagnostique



L'évaluation diagnostique : 2 niveaux de jeu possibles

L'observation des élèves en situation de jeu peut révéler :

1. Parfois la « grappe » : elle se caractérise par un regroupement de tous les joueurs, attaquants et défenseurs, autour du ballon qui est l'élément de convoitise de tous.

Il se forme une sorte de « paquet » mélangeant attaquants et défenseurs, qui se déplace au gré des déplacements hasardeux du ballon. Au Collège la cible est construite : le déplacement de la grappe est orienté vers la cible avec des allers-retours en fonction des pertes de balle.

Connaissances importantes à retenir : en noir



L'évaluation diagnostique : 2 niveaux de jeu possibles

L'observation des élèves en situation de jeu peut révéler :

2. Plus souvent le « gagne terrain » : les attaques progressent vers la cible mais **la zone de marque est rarement atteinte** en raison d'un grand nombre de pertes de balle. Il y a encore bp de densité de joueurs autour du ballon. Il en découle très peu de réussite aux tirs et des scores peu élevés (faible ratio tir/possession) car la défense est sup. à l'attaque.

Les tirs sont déclenchés dans des conditions souvent difficiles, c'est à dire avec beaucoup d'adversaires autour du tireur Le jeu progresse vers l'avant surtout grâce à quelques joueurs ayant des habiletés spécifiques supérieures à la moyenne et qui cherchent à contourner l'espace de jeu effectif.

Connaissances importantes à retenir : en noir



L'évaluation diagnostique : 2 niveaux de jeu possibles

Connaissances importantes à retenir

Remarques

- « Grappe » et « gagne terrain » sont des niveaux de jeu souvent associés au début du collège.
- Néanmoins la « grappe » concerne surtout le basket-ball à l'école primaire.
- Le caractère mixte des formes jouées est en général la règle en raison de l'hétérogénéité des groupes scolaires.

Eval diag. : la maitrise du ballon



Pour toutes les techniques :

- Volume de manipulation limité (devant la poitrine avec un côté préférentiel).
- Alignement œil, main, ballon (pas de dissociation segmentaire).
- Des reprises de dribble, notamment dans les changements de direction (dribbles à deux mains).
- Le poignet n'est pas libéré : difficultés à conduire le ballon (passes, changements de direction, tirs).
- Certains élèves essaient de reproduire sans efficacité les gestes du champion (technique formelle).
- Quelques élèves ont peur du ballon, notamment dans les réceptions de passe.

Passes :

- Difficultés à passer, tirer, recevoir en déplacement (les tirs sont déclenchés à l'arrêt).
- Passes imprécises, souvent en cloche.
- Réceptions incertaines (pertes de balle), souvent en déviant le ballon à une main.

Dribbles :

- Centration du regard sur la balle.
- Des élèves « tapent » le ballon paume à plat avec la main forte (≠ dribbler) : le ballon rebondit haut et dirige le joueur.
- Le déplacement en dribble s'effectue à vitesse constante et toujours de la même main.

Appuis :

- Difficultés à s'arrêter sans marcher en raison de nombreux déséquilibres.

Tirs :

- Très faible réussite aux tirs : shoots « explosifs », tendus, avec visée tardive, et parfois par en-dessous.

Complément
d'informations



Eval diag. : le joueur contre ses adversaires

= comment le joueur attaque son adversaire, comment il défend sur lui

En attaque :

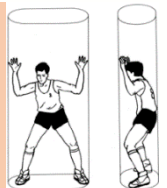
- Les joueurs cherchent le plus souvent à contourner le bloc défensif et à semer leurs adversaires.
- Lentement dans le changement de statut attaquant / défenseur.

En défense :

- Prise en compte exclusive du porteur de balle pour défendre.
- ...ou suit le jeu en position de satellite (= à la périphérie du groupe).
- Beaucoup de fautes car le défenseur pénètre dans le « cylindre » du porteur et l'empêche d'avancer avec toutes les parties de son corps (souvent avec les bras).
- Le joueur défend en avançant et non en reculant (→ fautes).

Complément
d'informations

Rappel : le « cylindre » définit au basket-ball le principe de verticalité à partir duquel l'arbitre peut siffler une faute personnelle (voir TD « Règlement du basket-ball »).





Eval diag. : le joueur avec ses partenaires

= comment le joueur coopère avec ses partenaires

- **Jeu très individuel** avec beaucoup de dribbles inutiles (peu de dribbles utiles) et avec très peu de passes intentionnelles, c'est à dire faisant l'objet d'un **choix** (déclenchée souvent lorsque seul choix possible = solution de sauvetage, ou par affinité avec un partenaire privilégié, ou avec un « leader » qui crie plus fort et plus souvent que les autres).
- Au contraire certains joueurs dribblent rarement et ne font que des passes parce qu'ils pensent que c'est « bien » (= pour faire plaisir à son camarade ou à l'enseignant).
- Beaucoup de joueurs (leaders) réclament le ballon en criant (appel de balle auditif).
- **Peu de démarcage** : soit les joueurs accompagnent le jeu en position de « satellite », soit ils se rapprochent du ballon pour le réclamer.
- Quelques joueurs essaient de se démarquer mais en essayant de « semer » leur défenseur en courant tout le temps.
- Ce sont souvent les mêmes joueurs qui tirent au panier.
- Pas d'organisation collective en défense.

Complément
d'informations



Eval diag. : le joueur et l'espace du terrain

= comment le joueur se place et se replace sur le terrain

- La forme de jeu en grappe est en voie de dépassement, mais l'espace de jeu effectif reste très faible : forte densité de joueurs (attaquants et défenseurs) autour du ballon, avec quelques joueurs « satellites ».
- Beaucoup d'attaquants encombrant le couloir de jeu direct (alignement porteur / partenaires / panier).
- Des joueurs ont des difficultés à se repérer dans l'espace (= savoir « où ils sont » sur le terrain).
- Quelques joueurs ne sont pas à distance de passe (trop loin des capacités du porteur).

Complément
d'informations

Rappel : l'espace de jeu effectif est le polygone reliant entre eux les joueurs situés à la périphérie du jeu à un instant donné (Voir TD « Observer le jeu et évaluer les joueurs »).



Eval diag. : le joueur et la cible

= quand et à partir d'où le joueur tire ?

- Peu de réussite aux tirs : tirs de trop loin, dès que le joueur s'estime capable de toucher l'anneau.
- Souvent les mêmes joueurs qui tirent (en dehors de leur espace de marque).
- Quelques-uns n'osent pas tirer au panier.

Complément
d'informations



Les conditions d'organisation de la séquence



Conditions d'organisation de la séquence :

situation de référence, temps, espace, groupes

- La situation de référence est une situation complexe (= qui met en œuvre les compétences du joueur pour résoudre un problème en actes) : **jeu à effectif réduit de 3 contre 3** (pour « alléger » la tâche sur le plan neuro-informationnel) sur un petit terrain de 20m par 10m ou largeur de gymnase.
- Matchs de 4 minutes (à adapter selon la condition physique des élèves).
- Un temps mort « stratégique » par équipe et par match (1 minute).
- Les équipes constituées sont **stables** (pour favoriser un vrai projet collectif dans la durée), **homogènes entre elles** (équilibrées), mais **hétérogènes en leur sein** → **modèle des « clubs »** (nom + couleur) pour faire émerger un climat coopératif au sein des équipes.

Connaissances importantes à retenir



Conditions d'organisation de la séquence :

situation de référence, temps, espace, groupes

- En cinquième cibles basses si possible (panier à 2m60) et petit ballon (taille 5 mieux adapté à l'empan) pour favoriser la réussite au tir de tous les élèves quelles que soient leurs morphologies.
- Matériel : prévoir 1 ballon par joueur + des plots, des piquets, des bandes de couleur, des chasubles pour faciliter la lecture du jeu, baliser l'espace, et matérialiser les critères de réussite (parcours techniques).
- Séquence d'enseignement longue : 10 à 12 séances minimum de 1h30 « effectif ».

Connaissances importantes à retenir



Conditions d'organisation de la séquence : le règlement et l'arbitrage (voir TD n°3)

- Dès le début de l'apprentissage, l'organisation du jeu doit permettre un **jeu rapide vers la cible**.
- **Le règlement est adapté** : peu de règles, mais celles qui permettent de jouer à du « vrai » basket :
 - Jeu à la main.
 - La marque et les limites du terrain.
 - Reprise de dribbles interdite.
 - Il est interdit de courir avec la balle dans les mains (forte tolérance envers les marchers).
 - La règle essentielle à faire respecter est celle du non contact (= interdiction stricte de toucher l'adversaire). Très imp. pour libérer le porteur d'un peu de pression (« bulle » autour du porteur ou ballon au-dessus de la tête → inviolabilité).
- Un **arbitrage partagé** à plusieurs avec des arbitres « spécialisés » sur certaines règles (simplification) = 1 arbitre touche + 1 arbitre maniement du ballon + 1 arbitre contact.
- Ou **auto-arbitrage** : les défenseurs annoncent les fautes, les attaquants annoncent les violations. S'ils ne le font pas individuellement, alors les partenaires le font (cela développe la valeur de loyauté).

Connaissances importantes à retenir



Conditions d'organisation de la séquence : l'adresse, la participation de tous les élèves

- **L'adresse sous la forme de nombreux tirs au panier** doit être travaillé systématiquement à chaque séance dans des situations très variées avec et sans opposition afin de donner la possibilité à tous et à toutes de marquer (c'est le but du BB + forte attractivité de la cible chez les élèves). Une attention doit être portée à l'apprentissage du tir en course (double pas) car c'est lui qui finalise le jeu rapide vers l'avant.
- **Tout le monde doit jouer** : l'enseignement du basket-ball doit s'adresser à TOUS les élèves, filles et garçons réunis dans le groupe-classe. Il faut souvent pour cela mettre en œuvre des procédures spécifiques et contraignantes pour favoriser l'implication et la participation de tous et toutes. Pour cela plusieurs adaptations possibles :
 - jeu avec ballon dégonflé,
 - trois dribbles consécutifs max autorisés (ou 1 seul dribble pour le joueur le plus habile),
 - cinq « cartouches » (= droit de tirer) par match,
 - jouer sur le score : premier panier marqué par un joueur vaut 10 pts les autres 2 pts, ou score = nombre de paniers X nombre de marqueurs, etc.

Connaissances importantes à retenir



Conditions scolaires de l'enseignement du basket-ball



Conception scolaire de l'ens. du basket : les principes qui organisent la séquence

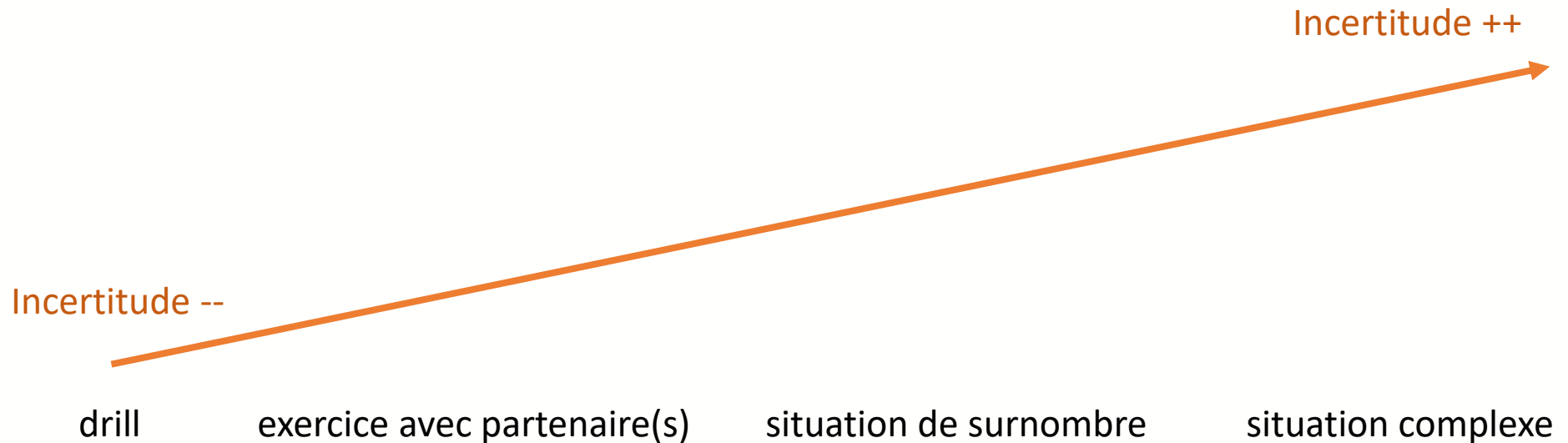
- A ce niveau **il faut surtout travailler l'attaque** car c'est la défense qui est supérieure à l'attaque (peu de paniers et beaucoup d'interceptions : voir évaluation diagnostique).
- **Priorité au jeu et primauté des situations authentiques** (= qui respectent la logique interne), mais possibilité aussi de proposer des « drill » et des situations décontextualisés, notamment dans les échauffements avec ballons avec beaucoup de tirs au panier.
- **Statut de la technique** : la technique doit permettre d'être plus efficace dans le jeu. La technique « ne tombe pas du ciel » : elle est pilotée par les problèmes tactiques et par le rapport de force. Elle doit donner des pouvoirs moteurs au joueur (voir CM « *Les techniques individuelles* » partie « *Pour une conception fonctionnelle de la technique* »).
- **La situation de référence est une situation (complexe) de 3 contre 3**, mais les situations de surnombre sont au cœur de l'apprentissage (2 ou 3 contre 0, 2 ou 3 contre 1, 3 contre 1...) pour apprendre aux élèves à lire le jeu et à faire des choix pertinents.
- **Le 3 contre 3 sur demi-terrain est aussi valorisé** car il présente beaucoup d'avantages pour les élèves (voir Gilles Richard, <https://eps.ac-dijon.fr/spip.php?article345>).

Connaissances importantes à retenir



Conception scolaire de l'ens. du basket : les principes qui organisent la séquence

Différents types de situation d'apprentissage :





Conception scolaire de l'ens. du basket : les principes qui organisent la séquence

- Sans remettre en cause le temps d'engagement moteur, la séquence d'enseignement doit **permettre à chaque élève d'expérimenter des statuts variés** : partenaire, adversaire, attaquant, défenseur + **les rôles sociaux** : arbitre, observateur, coach... (en relation avec la compétence générale 3 : « *Partager des règles, assumer des rôles et responsabilités* »).
- L'enseignement du basket-ball en milieu scolaire s'inscrit dans les programmes de l'EPS, mais il prend aussi ancrage dans une pratique sociale très présente dans le paysage sportif français (sinon risque de perte de sens pour les élèves).

Connaissances importantes à retenir



Les contenus d'enseignement



La place du basket dans les programmes : l'ens. du BB doit contribuer aux compétences du socle

« L'EPS répond aux enjeux de formation du socle commun (...) A l'issue du cycle 4, la validation des compétences visées pendant le cycle dans chacun des champs d'apprentissage contribue à attester la maîtrise du socle commun de connaissances, de compétences et de culture » (Programme d'EPS pour le cycle 4, 2015).

5 compétences générales

1. Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps ».
2. S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et outils.
3. Partager des règles, assumer des rôles et responsabilités.
4. Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière.
5. S'approprier une culture physique sportive et artistique.

Attendu de fin de cycle

- En situation d'opposition réelle et équilibrée
- Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe.
 - Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force.
 - Etre solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et de l'arbitre.
 - Observer et co-arbitrer.
 - Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité.

Complément d'informations



Les contenus d'enseignement : ce qui s'enseigne et ce qui s'apprend

Champ d'apprentissage

Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

Connaissances importantes à retenir en rouge

Activité

Basket-ball

Acquisition attendue à la fin de la séquence d'enseignement

Dans un jeu à effectif réduit, **rechercher le gain du match par des CHOIX pertinents d'actions de passe ou dribble pour accéder collectivement et régulièrement à la zone de marque et tirer en position favorable**, face à une défense qui cherche à gêner la progression adverse dans le respect du non contact.

S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié à la progression de la balle.
Respecter les partenaires, les adversaires et les décisions de l'arbitre.



Les contenus d'enseignement : ce qui s'enseigne et ce qui s'apprend

Les capacités à construire
= ce que l'élève doit apprendre sur le plan **moteur**

Connaissances importantes à retenir

En général il faut apprendre à :

- S'informer avant d'agir (**lire le jeu**) : se situer sur le terrain, percevoir les partenaires (PB, NBP disponibles, à distance de passe), les adversaires, les espaces libres et la cible.
- Se reconnaître attaquant ou défenseur et **réagir rapidement au changement de statut**.
- **Gérer son effort** pour réaliser plusieurs matchs de 4 minutes sans perte d'efficacité.

En attaque le porteur de balle doit apprendre à :

- **Choisir**, en fonction de la position du défenseur proche et de sa position sur le terrain, de **partir seul en progression ou d'échanger avec un partenaire ou encore de tirer** (tirer « quand je peux » et non pas « quand je veux »).
- Enchaîner les actions de dribble de progression, de tir en course, et de passe : **savoir dribbler, passer, et tirer en se déplaçant vers l'avant**.
- **Maîtriser les arrêts et les pivots**.
- Effectuer un **tir équilibré et orienté après un arrêt réglementaire**.
- Effectuer un **double pas près de la cible** pour tirer en course.
- A l'arrêt, tenir la balle à 2 mains, armé haut.

Chercher à passer la balle ou à tirer elle-même quand offensif



Les contenus d'enseignement : ce qui s'enseigne et ce qui s'apprend

Les capacités à construire
= ce que l'élève doit apprendre sur le plan **moteur**

Connaissances importantes à retenir

En attaque le **non-porteur** de balle doit apprendre à :

- Se mettre à distance de passe (en fonction du PB et de ses capacités) pour lui offrir des solutions de passes en appui ou en soutien.
- Rompre l'alignement porteur – cible – non porteur (sortir du couloir de jeu direct) et occuper les espaces latéraux.
- Enchaîner un déplacement vers l'avant après un échange réussi (chercher le « passe et va »).

Le **défenseur** doit apprendre à :

- Défendre en individuel (être responsable de « son » joueur).
- Contrôler son engagement tout en cherchant à intercepter ou arrêter la progression du PB.
- Se placer et se replacer entre le PB et le panier.
- Chercher à récupérer la balle après un tir : aller au rebond défensif.



Les contenus d'enseignement : ce qui s'enseigne et ce qui s'apprend

Les connaissances

Complément d'informations

Du pratiquant :

- Le vocabulaire spécifique : panier, dribble, marcher, rebond...
- Les règles simples (sorties et remise en jeu, contact, reprise de dribble, marcher).
- Les limites du terrain, la cible à attaquer et la cible à défendre.
- Le statut d'attaquant (porteur de balle PB, non porteur de balle NPB) et celui de défenseur D.
- La zone de marque et la position favorable de tir.
- Les notions d'avant et d'arrière de l'espace de jeu ainsi que celle de jeu direct afin de se situer et circuler / au porteur.
- Sa distance maximale de passe, celle de ses partenaires et adversaires, et selon la proximité du défenseur.
- Sa distance de mise en danger par un défenseur afin de poursuivre ou non la manipulation du ballon.
- Les gestes d'arbitrage liés aux violations et fautes essentielles.

L'observateur :

- Les éléments recensés dans les observations : possessions de balle, pertes de balles, accès à la zone de marque, tirs et paniers marqués.
- Les critères d'efficacité du projet de jeu : proportion ou pourcentage des possessions arrivant en zone de marque.



Les contenus d'enseignement : ce qui s'enseigne et ce qui s'apprend

Les attitudes

Complément d'informations

Du pratiquant :

- S'engager dans le jeu à effectif réduit quels que soient ses partenaires et adversaires (ne pas seulement accepter de participer au jeu si l'on a avec ses copains).
- Respecter les règles, les arbitres, les partenaires, les adversaires et le matériel (en contrôlant ses émotions).
- Prendre ses responsabilités en tant que PB, NPB, et D.
- Prendre en compte les informations données par les observateurs pour s'organiser avec ses partenaires dans un projet collectif simple.
- Savoir perdre ou gagner dans le respect des adversaires et des partenaires (fairplay).

L'observateur :

- Faire preuve d'attention, de rigueur et d'objectivité sur tout le temps du match.
- Se montrer responsable des tâches simples confiées : chronométrage, secrétariat, relevé d'informations.
- S'impliquer dans la réflexion et les échanges pour aider les autres dans l'élaboration d'un projet de jeu simple.



L'évaluation sommative



L'évaluation sommative : à partir d'indices numériques

PROPOSITION 1				
NOM :	Prénom :	Durée du match : 5 minutes		
Éléments évalués	Critères	Match 1	Match 2	TOTAL
Disponibilité dans le jeu	Ballées jouées (BJ)			
Capacités défensives	Balles conquises (BC)			
Capacités offensives	Passes qui font avancer le ballon vers la cible (PC)			
	Tirs réussis (PTS)			
Adaptation au jeu	Balles perdues (BP)			
Volume de jeu	Balles jouées (BJ = BR + BC)			
Index d'efficacité	$(PC + PTS + BC + BJ/2 - BP)$ / tps de jeu			

Complément d'informations



L'évaluation sommative : à partir d'indicateurs de compétences

PROPOSITION 2

NOM :

Prénom :

Durée du match : 5 minutes

Acquisition attendue à la fin de la séquence d'enseignement : dans un jeu à effectif réduit, **rechercher le gain du match par des CHOIX pertinents d'actions de passe ou dribble pour accéder collectivement et régulièrement à la zone de marque et tirer en position favorable**, face à une défense qui cherche à gêner la progression adverse dans le respect du non contact.

Complément d'informations

	NON ACQUIS 0 – 3 pts	EN COURS D'ACQUISITION 4 - 7 pts	ACQUIS 8 – 10 pts
Porteur de balle	<ul style="list-style-type: none"> • Perd souvent le ballon. • Joue seul sans lire le jeu. • Passe « au hasard ». • Tire de n'importe où (en dehors de l'espace de marque). 	<ul style="list-style-type: none"> • Perd peu le ballon. • Prend des informations sur le jeu mais des « lenteurs » entre perception et réalisation (entraînant des interceptions). • Passes et tirs réalistes : tire dans l'espace de marque. • Quelques violations. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lit le jeu et choisit opportunément (identifie les situations favorables de dribble, de passe, ou de tir). • Crée le danger comme passeur, dribbleur, et tireur. • Techniques individuelles qui permettent précision et efficacité (passes et réception en déplacement, tirs en course...). • Réussit des paniers.
Non porteur de balle	<ul style="list-style-type: none"> • Ne parvient pas à recevoir le ballon : reste statique ou court « dans tous les sens » 	<ul style="list-style-type: none"> • Offre quelques solutions de démarcage au porteur de balle : démarcage « uniforme » et/ou dans le couloir du porteur. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reçoit souvent la balle grâce à des démarcages efficaces : à distance de passe, en occupant les espaces latéraux, et en créant du rythme.
Défenseur	<ul style="list-style-type: none"> • Ne défend pas ou défend seulement sur le porteur de balle (suit le ballon). • Pas de rebond. 	<ul style="list-style-type: none"> • Défend sur « son » joueur mais se laisse souvent déborder et/ou beaucoup de fautes personnelles. • Quelques rebonds. 	<ul style="list-style-type: none"> • Défend : contrôle son engagement (peu de fautes) et gêne « son » joueur en se plaçant entre lui et le panier. Réalise quelques interceptions. • Va au rebond et récupère des ballons.

Questions sur le cours

1. Pourquoi préférer le jeu réduit chez les débutants au basket-ball ?
2. Quelle situation de référence choisissez-vous pour une première séquence d'enseignement du basket-ball au collège ? Pourquoi ce choix ?
3. Comment organisez-vous le match afin de favoriser la participation de tous les élèves dans le cadre d'une séquence d'enseignement du basket-ball au collège ?
4. Expliquez les notions de conception formelle et de conception fonctionnelle de la technique. Comment enseigne-t-on une technique pour qu'elle soit « fonctionnelle » ?
5. Pourquoi les situations de surnombre ont une place privilégiée dans le cadre d'une séquence d'enseignement du basket-ball au collège ?
6. Quels rôles sociaux peuvent remplir les élèves dans le cadre d'une séquence d'enseignement du basket-ball au collège ?
7. Face à des élèves qui accèdent rarement à l'espace de marque favorable, avec peu de paniers et une forte densité de joueurs autour du ballon, quelle acquisition attendue (objectif de séquence) choisissez-vous pour une séquence de basket-ball de 12 séances ?
8. Que faut-il apprendre (et donc que faut-il enseigner) pour être capable de remonter collectivement et régulièrement le ballon en direction du panier pour tirer en position favorable dans sa zone de marque ?
9. Présentez une première séquence d'enseignement du basket-ball au collège (cycle 4, classe de 5^e) : conditions d'organisation, contenus d'enseignement, évaluation.