

Thème : Un premier cycle d'enseignement du basket-ball au collège.

1. Constat (après évaluation diagnostique)

D'une façon générale, deux niveaux de jeu peuvent être observés :

- La grappe : elle se caractérise par un regroupement de tous les joueurs, attaquants et défenseurs, autour du ballon, ce dernier étant 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. En 6^e généralement, le déplacement de la grappe est orienté vers la cible avec des allers-retours en fonction des pertes de balle = la cible est construite.
- Le gagne terrain : les attaques progressent vers la cible mais la zone de marque est rarement atteinte en raison d'un grand nombre d'interceptions ce qui implique de très fréquents changements de statut attaque/défense. Il y a encore beaucoup de densité de joueurs autour du ballon. 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. Lorsque cette zone est atteinte, les tirs sont déclenchés dans des conditions difficiles, c'est à dire avec beaucoup d'adversaires autour du tireur. Il en découle très peu de réussite aux tirs et des scores peu élevés. La défense est supérieure à l'attaque.

Remarque : ces deux formes de jeu sont souvent associées mais la grappe est souvent en voie de dépassement. Le caractère mixte des formes jouées est en général la règle en raison de l'hétérogénéité généralement constatée des groupes scolaires.

Nous préciserons les conduites typiques d'un élève de 6^e en 4 domaines :

- Les relations avec le ballon ;
- Les relations avec les adversaires ;
- Les relations avec les partenaires ;
- Les relations avec l'espace ;
- Les relations avec la cible.

1.1 Les relations avec le ballon

(les joueurs partagent tout ou partie des caractéristiques suivantes) :

- ✓ Le déplacement en dribble s'effectue à vitesse constante ;
- ✓ Alignement œil, main, ballon (pas de dissociation segmentaire) ;
- ✓ Volume de manipulation limité devant la poitrine, avec un côté préférentiel ;
- ✓ Certains élèves « tapent » le ballon paume à plat avec la main forte au lieu de dribbler : le ballon rebondit haut et conduit la main et non l'inverse ;
- ✓ Centration du regard sur la balle ;
- ✓ Très faible réussite aux tirs : shoots « explosifs », tendus, avec visée tardive, et parfois par en-dessous ;
- ✓ Des reprises de dribble, notamment dans les changements de direction ;
- ✓ Passes imprécises, souvent à courte distance et en cloche ;
- ✓ Difficultés à s'arrêter sans marcher en raison de nombreux déséquilibres ;
- ✓ Difficultés à passer, tirer, recevoir en déplacement (les tirs sont déclenchés à l'arrêt).

1.2 Les relations avec les adversaires

(les joueurs partagent tout ou partie des caractéristiques suivantes) :

En attaque : → cherche le plus souvent à contourner le bloc défensif et à semer ses adversaires ;
→ changement de statut attaquant / défenseur très lent.

En défense : → prend surtout en compte le porteur de balle dans la défense ;
→ ou suit le jeu en position de satellite (= à la périphérie du groupe) ;
→ beaucoup de fautes car le joueur pénètre dans le « cylindre » du porteur et l'empêche d'avancer avec toutes les parties de son corps (souvent avec les bras).

1.3 Les relations avec les partenaires

(les joueurs partagent tout ou partie des caractéristiques suivantes) :

- ✓ Jeu très individuel 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).
- ✓ Beaucoup de joueurs réclament souvent le ballon en criant (appel de balle auditif).
- ✓ Le démarquage n'existe pas : soit les joueurs accompagnent le jeu en position de « satellite », soit ils se rapprochent du ballon pour le réclamer ou le récupérer.
- ✓ Ce sont souvent les mêmes joueurs qui tirent au panier.
- ✓ Pas d'organisation collective en défense.

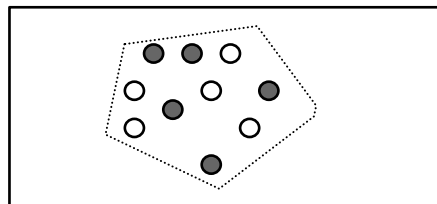
1.4 Les relations avec l'espace

(les joueurs partagent tout ou partie des caractéristiques suivantes) :

- ✓ 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 ;

Espace de jeu effectif (EJE)

C'est l'espace qui est occupé *effectivement* par l'ensemble des joueurs à un instant donné et que l'on peut déterminer en reliant par un trait les joueurs les plus extérieurs. On peut dissocier un espace de jeu effectif défensif ou offensif. L'espace de jeu effectif est inclus dans l'aire de jeu définie par le règlement et délimitée par des lignes.



- ✓ Globalement, les joueurs ne changent pas de couloir de déplacement lors de leur progression et sont souvent situés dans le couloir du porteur de balle qui est souvent le couloir central (alignement porteur / non porteurs).
- ✓ Lorsque la balle est détenue par un joueur à l'arrêt, il y a généralement alignement des joueurs entre le porteur et la cible.

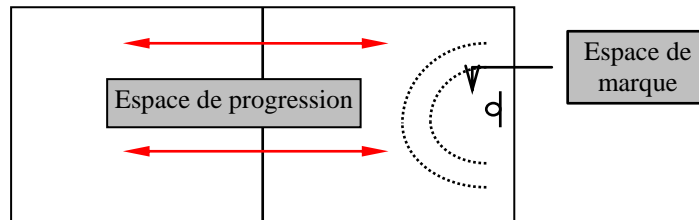
1.5 Les relations avec la cible

(les joueurs partagent tout ou partie des caractéristiques suivantes) :

- ✓ La cible est en général construite et oriente les déplacements.
- ✓ Le tir est déclenché sans stratégie collective, et souvent dès que le joueur s'estime capable de toucher l'anneau.

Espace de marque

C'est l'espace défini par les endroits de tir d'une équipe. Cet espace peut être plus ou moins grand en fonction du niveau de jeu.



2. Conditions de réalisation et d'organisation du cycle

- Situation de référence : jeu à effectif réduit de 3 contre 3 sur un petit terrain de 20m par 10m ou largeur de gymnase.
- Règlement adapté : tolérance envers les marchers, mais les contacts ne sont pas admis (rigueur et fermeté).
- Constitution d'équipes stables, homogènes entre elles mais hétérogènes en leur sein.
- Cibles basses si possible (panier à 2m60) et petit ballon (taille 5).
- Cycle long : 10 à 12 séances minimum.

3. Fiche ressource APSA (Programmes Collège 2008)

Conduire et maîtriser un affrontement individuel ou collectif	Sports collectifs	Basket-ball	Niveau 1
<p>Compétence attendue Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match par des choix pertinents d'actions de passe ou dribble pour accéder 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.</p>			
<p style="text-align: center;">Connaissances</p> <p><u>Du pratiquant :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> 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 par rapport au porteur. Sa distance maximale de passe, celle de ses partenaires et adversaires, relativisées 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 fautes essentielles. <p><u>Liées aux autres rôles :</u> L'observateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> 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. 	<p style="text-align: center;">Capacités</p> <p><u>Du pratiquant :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> S'informer avant d'agir : 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 5 minutes sans perte d'efficacité. <p>En attaque :</p> <p>Le PB :</p> <ul style="list-style-type: none"> 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. Enchaîner les actions de dribble de progression, de tir et de passe sans pression défensive forte. Maîtriser les arrêts et les pivots. Effectuer un tir fiable à l'arrêt ou après un double pas près de la cible. A l'arrêt, tenir la balle à 2 mains, armé haut. Chercher à conserver la balle après un tir : rebond offensif. <p>Le NPB :</p> <ul style="list-style-type: none"> 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 – défenseur – non porteur. Enchaîner un déplacement vers l'avant après un échange réussi. <p>En défense :</p> <ul style="list-style-type: none"> Contrôler son engagement tout en cherchant à intercepter ou arrêter la progression du PB. Se replacer entre le PB et le panier. Chercher à récupérer la balle après un tir : rebond défensif. <p><u>Liées aux autres rôles :</u> L'observateur :</p> <p>Relever des résultats d'action fiables liés aux pertes de balle et conditions de tir. Evaluer de façon chiffrée l'efficacité d'une équipe en établissent des rapports entre les données recueillies (% de pertes de balles, % d'accès à la cible et de tirs en position favorable). Communiquer les résultats des observations pour aider à la formalisation d'un projet de jeu simple en attaque.</p>	<p style="text-align: center;">Attitudes</p> <p><u>Du pratiquant :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> S'engager dans le jeu à effectif réduit quels que soient ses partenaires et adversaires. Respecter les règles, les arbitres, les partenaires, les adversaires et le matériel. 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. <p><u>Liées aux autres rôles :</u> L'observateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> 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. 	
<p>Liens avec le socle</p> <ul style="list-style-type: none"> Compétence 1 : S'exprimer à l'oral en maîtrisant un vocabulaire précis et spécifique dans les échanges liés à l'observation et les intentions de jeu. Compétence 3 : Exploiter les données chiffrées liées au score et à l'observation en termes de pourcentage ou de rapport. Compétence 6 : Respecter les règles et l'esprit du jeu. Les reconnaître comme garantes du plaisir de jouer dans des conditions équitables. Assumer avec responsabilité des rôles sociaux confiés pour permettre à chacun de progresser. Compétence 7 : Affiner la connaissance de soi et des autres au travers d'actions collectives entreprises et d'émotions vécues. Prendre des initiatives au cours du jeu en relation avec le projet collectif adopté. 			

4. Evaluation

Fiche d'évaluation basket-ball						
NOM :		Prénom :		Durée de chaque match : 5 min.		
Eléments évalués	Critères	Match 1		Match 2		TOTAL
		1 ^{ère} mi-temps	2 ^e mi-temps	1 ^{ère} mi-temps	2 ^e mi-temps	
Disponibilité dans le jeu	Balles reçues (BR)					0
Capacités défensives	Balles conquises (BC)					0
Capacités offensives	Passes qui font avancer le ballon vers la cible (PC)					0
	Tirs réussis (TR)					0
Adaptation au jeu	Balles perdues (BP)					0
Volume de jeu	Total des balles jouées (BJ = BR + BC)					0
Indice d'efficacité	$((PC+(TR*2) +BC-BP) *BJ) /durée\ quart\ temps$	0	0	0	0	0