

Jessica Martins et Jean-Charles Périat



**UNIVERSITÉ
DE GENÈVE**

INSTITUT UNIVERSITAIRE
DE FORMATION DES ENSEIGNANTS

**Atelier de didactique
MASE
Education physique et sportive**

2015-2016

Dossier « Basketball »

CFP Construction 2^e année

Chargé d'enseignement : Bernard Poussin

Projet basketball

Compétences dans l'action

En attaque placée, se libérer de son adversaire direct pour tirer seul sans opposition dans ou hors de la raquette.

Compétences autour de l'action

Participer au rôle d'arbitre pour appliquer le règlement, et participer au rôle d'observateur pour reconnaître les différentes stratégies de jeu.

Ressources constitutives

Habiletés motrices

Du point de vue des aspects stratégiques

- Reconnaître son rôle de NPB afin d'occuper les espaces de jeu libre pour servir de joueur de soutien ou d'appui au PB (Mérand, 1990).
- Se libérer de son adversaire direct pour soutenir le PB et renverser le rapport de force (Mérand, 1990).
- Combiner jeu à la périphérie et jeu à l'intérieur en fonction de la défense pour pouvoir jouer dans son CJD et effectuer un tir seul (Mérand, 1990).

Du point de vue des techniques

- Le PB reconnaît les moments de dribble et les moments de passe pour progresser vers la cible ou conserver la balle (Mérand, 1990).
- En tant que PB devenant non porteur de balle, choisir entre l'alternative passe et va ou passe et suit pour avoir un jeu dynamique permettant une action de tir seul (Mérand, 1990).

Connaissances

- Reconnaître la périphérie et le CJD de l'espace de jeu ainsi que les principes du jeu de soutien et d'appui pour construire un modèle de jeu adéquat (Mérand, 1990).

Habiletés méthodologiques

- Savoir recueillir les informations nécessaires (indicateurs) pour permettre à l'équipe de mettre en place des stratégies basées sur des résultats et pour évaluer les élèves.

Attitudes

- Connaître le règlement pour prendre part à l'arbitrage ou à l'auto-arbitrage.
- Accepter les règles, les décisions des arbitres et les différents rôles (joueurs, arbitre, observateur et remplaçant) pour que la leçon se déroule dans les meilleures conditions possibles.

Description de l'épreuve

Dispositif

La Situation d'évaluation se déroule sur demi-terrain (14 x 14 mètres) avec des matchs de 5 minutes. La hauteur du panier est de 3.05 mètres et la taille du ballon est de 6 pour les filles et de 7 pour les hommes. En cas de match avec une fille sur le terrain, la taille du ballon sera alors de 6. Les équipes sont homogènes entre elles et hétérogènes en leur sein. Les joueurs de chaque équipe sont hiérarchisés pour tenter d'équilibrer le rapport de force de chaque match.

Les matchs se déroulent à 3 contre 3 avec des équipes de 3 à 5 joueurs.

Critères d'observation sur le jeu par les élèves

AT, autres tirs : Un tir est considéré comme tel uniquement si celui-ci est cadré, c'est-à-dire qu'il touche l'anneau par le haut.

TS, tirs seuls dans la raquette et hors de la raquette.

En cas d'échec, l'indicateur AT ou TS est barré par une croix. En cas de réussite, ce dernier est entouré.

Critères pour l'évaluation des compétences autour de l'action pour l'enseignant

Remplir les fiches d'observation correctement en collaboration avec les observateurs

- l'observation est lisible et interprétable par le lecteur ; j'inscris le score sur la fiche d'organisation, les noms des joueurs, les différents indicateurs et les noms du script et de l'observateur (1 point).
- Je me concentre sur le jeu ; je ne parle pas avec mes camarades (1 point)

Respecter les règles du jeu

- Je suis présent à temps sur le terrain (1 point)
- Je respecte les décisions de l'arbitre même si ces dernières vont à l'encontre de ce que je pense (1 point).
- Quand je commets une faute sur un adversaire, je fais preuve de fair-play (1 point).
- Je maîtrise mes émotions et respecte le matériel (1 point)

Autogérer les rôles sociaux à chaque match

- Je sais quand je dois jouer, arbitrer, observer et m'occuper de la table des scores. Je ne pose pas de questions à l'enseignant et je sais lire la feuille d'organisation (1 point).

Jouer son rôle d'arbitre

- Je connais le règlement ; je siffle les fautes personnelles et les violations ; j'indique pour qui est le ballon en prenant la responsabilité de mes décisions (1 point).
- Je prends au sérieux mon rôle d'arbitre, je ne joue pas avec le sifflet (1 point).
- Je gère le temps de jeu, je déclenche le chronomètre au début du jeu et siffle la fin du match (1 point).

Rôles sociaux

Joueur

Il applique les différentes stratégies énoncées en classe et collabore au sein d'une équipe avec ses coéquipiers pendant le temps de jeu.

Arbitres (Mascret & Rey, 2011)

C'est aux élèves que revient la responsabilité du bon déroulement d'un match en faisant respecter le règlement de l'APSA sur leur demi-terrain. Leur rôle est d'être intransigeant et juste envers les joueurs en sifflant les fautes personnelles ainsi que les violations. Ils s'occupent également du chronométrage.

Juge arbitre (Mascret & Rey, 2011)

Il s'agit de l'enseignant. En cas de litige ou d'erreurs d'arbitrage, c'est à lui que revient la décision finale.

Speaker

Il s'agit d'un rôle majeur, car c'est sur ses observations que les débats d'idées vont se fonder et que les solutions aux divers problèmes vont naître. C'est également via ses observations que les joueurs seront évalués.

Script

Les observations sont transmises du « speaker » au script qui les rapportent sur des supports telles que les fiches d'observation.

Evaluation

Note de performance collective (x2).

Note de maîtrise (x3).

Note d'attitude (x1).

Lexique

Radiale : Couloir d'accès direct à la cible pour le PB (Mérand, 1990).

Couloir de Jeu Direct (CJD) : L'espace de jeu correspondant au NPB et menant directement au panier (Mérand, 1990).

Périmétrie : Couloir de contournement de l'ensemble des couples Attaquant/Défenseur. (Mérand, 1990).

Organisation

Ce projet est favorisé lors d'un effectif réduit dans une classe de 9-15 élèves. Ici le tableau d'organisation pour une classe de 15 élèves avec trois équipes. Les remplaçants doivent également observer pour que chaque joueur soit évalué sur 4 matches.

Matchs	Joueurs observés	Equipe adverse	Observateurs Script et speakers	Remplaçants/ Observateurs	Arbitres
1	1, 2, 3	Jaune	1, 2, 3	4, 5 4, 5	4, 5
2	1, 4, 5	Rouge	1, 2, 3	2, 3 2, 3	4, 5
3	1, 2, 3	Vert	1, 2, 3	4, 5 4, 5	4, 5
4	1, 4, 5	Jaune	3, 4, 5	2, 3 2, 4	1, 2
5	2, 3, 4	Rouge	3, 4, 5	1, 5 1, 5	1, 2
6	1, 4, 5	Vert	3, 4, 5	2, 3 2, 3	1, 2
7	2, 3, 5	Jaune	1, 4, 5	1, 4 1, 4	2, 3
8	1, 3, 5	Rouge	1, 4, 5	2, 4 2, 4	2, 3
9	2, 3, 4	Vert	1, 4, 5	1, 5 1, 5	2, 3
10	1, 4, 5	Jaune	1, 2, 5	2, 3 2, 3	3, 4
11	2, 4, 5	Rouge	1, 2, 5	1, 3 1, 3	3, 4
12	2, 3, 5	Vert	1, 2, 5	1, 4 1, 4	3, 4

Règlement

Les équipes :	3 joueurs de champ
Les officiels :	L'arbitre
La marque :	Panier ; 2 points ou 3 points
Le match :	Durée : 5 minutes.
Règles particulières :	Action sur le joueur : Règle du non contact et ballon imprenable. Dans le jeu : Lors d'une sortie, permission de partir en dribble suite à un check. Pas de 3 secondes dans la raquette. La défense doit être individuelle en respectant les hiérarchies définies au sein des équipes.
Les remises en jeu :	Au début de la rencontre : La balle est pour l'équipe entrante. Lors du premier match, l'équipe qui prendra la possession du ballon pour commencer le match sera celle qui gagnera à un jeu de hasard (pile ou face, être le plus proche du numéro auquel l'enseignant pense, etc.). Engagement : L'engagement se fait dans le demi-cercle se situant sur la ligne médiane Après chaque perte de balle : L'équipe ayant pris possession de la balle part faire le tour des cônes.
Les violations	Ballon sorti : Le ballon est hors-jeu lorsqu'il touche le sol en dehors du terrain ou la ligne de délimitation du terrain. Egalement, lorsque le joueur qui a la balle sort du terrain ou touche la ligne. Progression avec le ballon : Interdiction de dribbler à deux mains (double dribble), de recommencer un dribble (reprise de dribble), de démarrer les deux pieds avant le premier rebond (marché). Après un dribble, interdiction de faire plus que deux appuis. Interdiction de shooter de manière volontaire le ballon avec le pied ou le genou. Possibilité de garder + 5 secondes la balle. Défense : Il est interdit de défendre pendant que les joueurs effectuent leur course en direction des cônes (nouvelle possession de balle).
Fautes personnelles :	Chaque violation entraîne une remise en jeu par l'équipe adverse Fautes : Interdiction de pousser, tirer, bousculer, encercler l'adversaire. En cas de retard défensif, interdiction de retenir l'adversaire avec le bras ou les jambes. Interdiction d'arracher ou de boxer la balle des mains Chaque faute personnelle entraîne un point à l'équipe subissant la faute.

Evaluation

Compétences dans l'action

Performance collective (x1)

Sur les 8 matches du tournoi :

Victoire = 2 points ; Egalité = 1 point ; Défaite = 0 point ; Bonus offensif à partir de 4 paniers = 1 point ; Bonus défensif si la défaite est de 4 points ou moins = 1 point,

Points	32	31-26	25-20	19-14	13-8	7-2	1-0
Note	6.0	5.5	5.0	4.5	4.0	3.5	3.0

Maîtrise collective (x2)

Les stratégies mises en place par les joueurs pendant les matches seront jugées par l'enseignant. Celles-ci rapporteront un point par stratégie aboutissant à un tir seul cadré. Cependant, un nombre de deux points maximum par stratégie est accordé par match.

Stratégies	> 50	≥ 45	≥ 40	≥ 33	≥ 25	≥ 15	< 15
Note	6.0	5.5	5.0	4.5	4.0	3.5	3.0

Maitrise individuelle (x3)

Chaque joueur est évalué sur 4 matches selon les valeurs suivantes :

Dans la raquette				Hors de la raquette			
Tir seul marqué : 3 points. Tir seul : 2 points. Autre tir marqué : 2 points Autre tir : 1.5 points. Tir raté : -0.5 point.				Tir seul marqué : 2 points. Tir seul : 1 point. Autre tir marqué : 1 point. Autre tir : 0.5 point. Tir raté : -1 point.			

Points	≥ 22	21-18	17-14	13-10	9-6	5-2	1-0
Note	6.0	5.5	5.0	4.5	4.0	3.5	3.0

Compétences autour de l'action

Remplir les fiches d'observation en collaboration avec les observateurs (2 points)

Respecter les règles du jeu (4 points).

Autogérer les rôles sociaux à chaque match (1 point).

Jouer son rôle d'arbitre (3 points).

Les critères sont définis dans la description de l'épreuve

Points	10	9	8	7	6	5	4	3	2-0
Note	6.0	5.5	5.0	4.5	4.0	3.5	3.0	2.5	2.0

Fiche d'observation des stratégies pour l'enseignant

Match 1		Stratégies		
Equipes		Passe et va	Pénétration (TSAD)	Tourne autour

Match 2		Stratégies		
Equipes		Passe et va	Pénétration (TSAD)	Tourne autour

Match 3		Stratégies		
Equipes		Passe et va	Pénétration (TSAD)	Tourne autour

Match 4		Stratégies		
Equipes		Passe et va	Pénétration (TSAD)	Tourne autour

Match 5		Stratégies		
Equipes		Passe et va	Pénétration (TSAD)	Tourne autour

Fiche d'observation attaque placée

Couleur de l'équipe :

Match n°

Speaker :

Script :

Nom du joueur :

	Tirs seuls	Autres tirs
Dans la raquette		
Hors de la raquette		

Tir réussi

Tir cadré

tir raté

Nom du joueur :

	Tirs seuls	Autres tirs
Dans la raquette		
Hors de la raquette		

Tir réussi

Tir cadré

tir raté

Nom du joueur :

	Tirs seuls	Autres tirs
Dans la raquette		
Hors de la raquette		

Tir réussi

Tir cadré

tir raté

SAPSR « Les portes »

Cette situation avec les portes excentrées oblige les joueurs à écarter le jeu. Le jeu à la périphérie est également facilité.

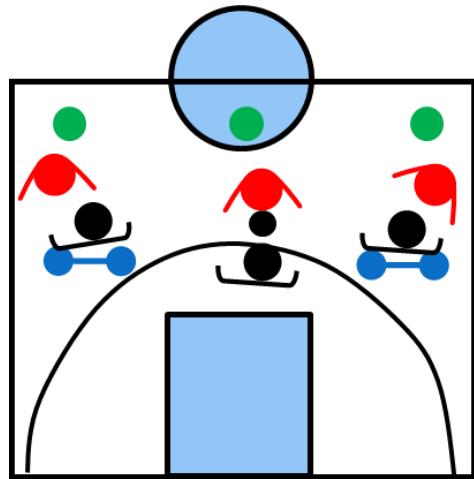
Ressources constitutives

- Reconnaître son rôle de NPB afin d'occuper les espaces de jeu libre pour servir de joueur de soutien ou d'appui au PB (Mérand, 1990).
- Se libérer de son adversaire direct pour soutenir le PB et renverser le rapport de force (Mérand, 1990).
- Combiner jeu à la périphérie et jeu à l'intérieur en fonction de la défense pour pouvoir jouer dans son CJD et effectuer un tir seul (Mérand, 1990).

But : Remporter le match au score.

Critères de réussite : Utiliser toutes les stratégies.

Organisation : Les matches durent 5 minutes et se font sur demi-terrain en 3 contre 3. Le match est arbitré par un élève, l'observation est collective mais avec des statistiques individuelles. Trois cônes sont situés au centre du grand terrain, pour permettre aux joueurs, après une récupération de balle, de faire le tour de ceux-ci avant toute attaque. Durant ce laps de temps, la défense se met en place. Deux portes sont situées sur le côté du terrain au-delà de la zone des 3 points au niveau des couloirs latéraux droit et gauche. Les portes peuvent également être déplacées. Le passage du PB dans les portes constitue un score avec 1 point par passage.



Score : Commencer avec 3 indicateurs : tirs seuls (TS), Autres tirs (AT) et paniers (PA). Au fur et à mesure de la validation des stratégies, introduire les scores suivants : Tir seul après passe et va (TSPV), Tir seul après pénétration (TSP) et Tir seul après un tourne autour (TSTA). Par la suite proposer des contrats individuels ou collectifs (Phillipon, 2002).

Contrainte : Laisser l'équipe ayant récupérée la balle faire le tour des cônes avant de défendre. La défense doit être individuelle. Lorsqu'un défenseur est dans la porte, les attaquants ne peuvent pas la franchir en dribble.

Equipe	TSPV	TSP	TSTA	Contrat	Score
J 1					
J 2					
J 3					

Choix des élèves: Les élèves choisissent sur quel joueur ils défendront.

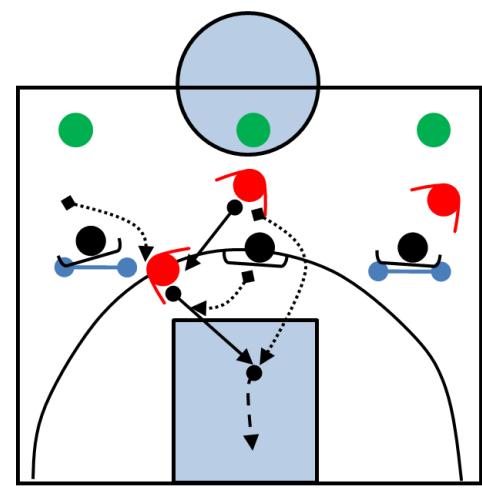
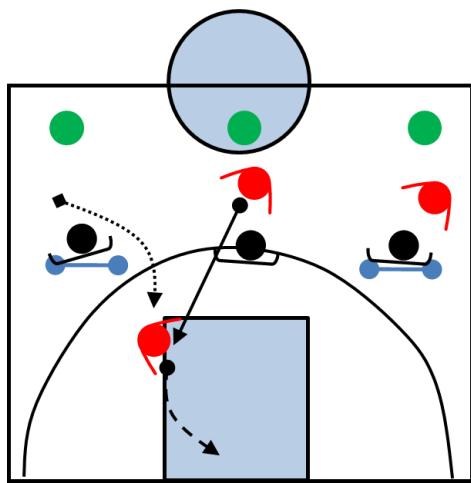
Problématisation: Comment arriver en situation de tir seul en utilisant les portes?

Analyse a priori

Passe et va

SI PB s'engage en dribble vers le panier et que le D bloque mon CJD, alors je fais une passe au NPB qui s'engage à son tour vers l'avant en contrôlant la distance de fixation Si le D suit le ballon libérant mon CJD, alors je prends de vitesse la défense pour recevoir à nouveau la balle afin de tirer au panier. Le NPB qui n'est pas concerné par l'action reste à la périphérie de l'espace de jeu pour bloquer son défenseur à la porte. Si son défenseur tente d'intervenir sur tireur,

alors il se déplace dans sa zone de marque pour assurer position de tir et laisser le choix à PB tirer ou ressortir le ballon.



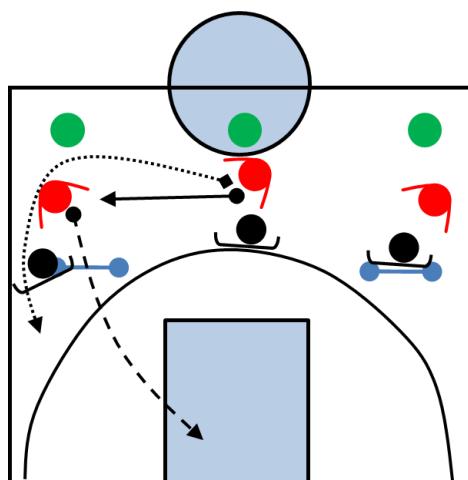
Passe et va

Tourne autour ou dribble de pénétration

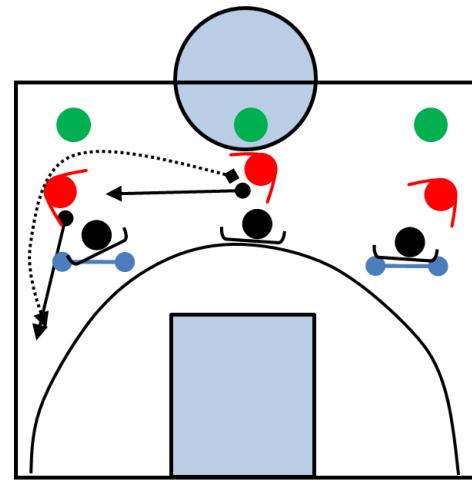
PB fixe son défenseur et passe de conservation à la périphérie. Puis tente de prendre

de vitesse son défenseur en proposant une solution en tournant autour de PB. PB fixe son défenseur à la porte pour attendre que son camarade lui tourne autour. Si son défenseur reste à la porte alors il passe dans la

course du joueur qui s'engage en dribble dans son CJD pour tirer seul. Si son défenseur se décale sur la ligne de passe alors il s'engage en dribble dans la porte pour tirer seul dans CJD (radiale). Cette solution peut être favorisée grâce à une feinte de passe. Le joueur qu n'est pas concerné par l'action reste dans le couloir latéral opposé ou se déplace dans sa zone de marque si son défenseur tente une interception sur le tireur.



Dribble de pénétration



Tourne autour

SAD « Passe et va avec défenseur »

Cette situation a été proposée suite à la SAPSR de la leçon précédente. En effet, certains élèves n'ayant pas l'habitude de se retrouver dans des situations collectives de jeu ne poursuivaient pas leur course vers la marque suite à une passe. Pour certains, ces derniers le faisaient mais pas à bon escient. C'est-à-dire qu'ils se déplaçaient sous le panier, ou du moins vers la zone de marque sans toutefois regarder s'il y avait un défenseur entre lui et le NPB.

Ressource constitutive

- Reconnaître son rôle de NPB afin d'occuper les espaces de jeu libre pour servir de joueur de soutien ou d'appui au PB (Mérand, 1990)

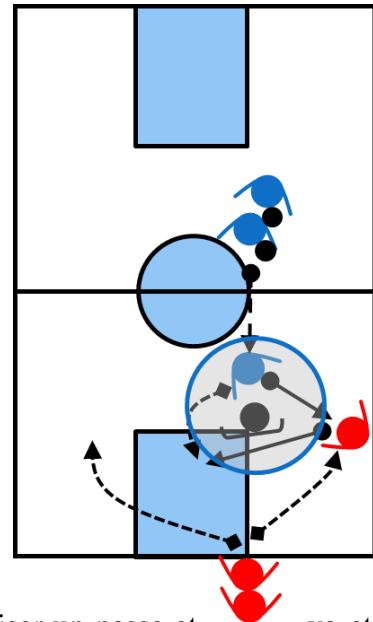
But : Marquer sur chaque action.

Critères de réussite : Marquer 3 paniers sur 5.

Contrainte : Le PB commence son action par des dribbles en direction du panier pour faire une passe au NPB à ~1 mètre du fanion

Dispositif : La classe est répartie sur deux demi-terrains avec respectivement deux colonnes de nombre équitable, une disposée sur la ligne médiane et l'autre sur la ligne du fond. Les joueurs de la colonne médiane sont les PB (Marqueurs). Le PB dribble jusqu'au défenseur. Le NPB effectue une course pour se retrouver sur une ligne de passe libre à droite ou à gauche du défenseur. Le PB fait alors une passe à son coéquipier pour réaliser un passe et va et terminer par un tir au panier. Le défenseur s'occupera du rebond et viendra ensuite se poser derrière la colonne des marqueurs. Le marqueur rejoint la colonne des passeurs. Le passeur devient défenseur. L'action suivante part dès que le tir au panier est effectué.

Choix des élèves : Tir en foulée ou tir en puissance (arrêt en 1 temps). Le passeur peut proposer un appui à droite ou à gauche du panier.



Règles d'action

PB: je maîtrise la vitesse de mon dribble en accompagnant le ballon avec la main ouverte pour éviter de rentrer dans la zone d'interception de D. J'attends le signal du NPB et je passe en m'orientant grâce au pied de pivot.

Je poursuis ma course en arc de cercle. Je réceptionne la passe en orientant le haut du corps vers le NPB. Je me rééquilibre grâce à des appuis marqués. J'aligne ballon, œil et panier pour tirer.

NPB: J'effectue ma course pour me placer sur une ligne de passe libre. Je fais un signe avec les mains ou avec la parole lorsque je suis prêt pour recevoir la passe. Je m'oriente grâce au pied de pivot pour passer dans la course du tireur.

SARRA « Deux contre un »

Cette SARRA proposée permet d'entraîner les différentes stratégies institutionnalisées lors de la SAPSR.

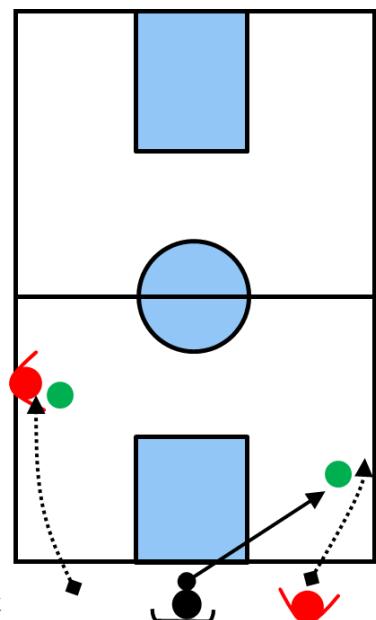
Ressources constitutives

- Reconnaître son rôle de NPB afin d'occuper les espaces de jeu libre pour servir de joueur de soutien ou d'appui au PB (Mérand, 1990)
- Combiner jeu à la périphérie et jeu à l'intérieur en fonction de la défense pour pouvoir jouer dans son CJD et effectuer un tir seul (Merand, 1990).

But : Tirer seul à chaque action.

Critères de réussite : 7 actions sur 10 aboutissent à un TS pour chaque équipe.

Dispositif : La situation se fait sur demi-terrain. Les joueurs se répartissent par cône, un joueur de l'équipe adverse se trouve toujours au milieu. La balle se trouve en possession de ce joueur. Les trois premiers joueurs se font des passes sans dribbler à hauteur des cônes pour les joueurs latéraux, en repassant toujours à celui du milieu. Attention à la règle du marcher. Une fois que le joueur du milieu est arrivé au centre du terrain, celui-ci pose la balle par terre et devient défenseur. Les deux autres joueurs deviennent eux des attaquants contre le défenseur. Une fois qu'il y a eu un tir réussi ou raté, l'action est terminée. Les joueurs reviennent se placer derrière les cônes et change de position après avoir inscrit leurs résultats au tableau.



Contrainte : Le défenseur doit défendre sur le PB ou sur la ligne de passe.

Contrat : L'enseignant fixe un contrat collectif (Philippon, 2002) en termes de stratégies à mettre en œuvre sur 10 actions.

Stratégies : Passe et va, tourne autour, pénétration en dribble, tir à la périphérie.

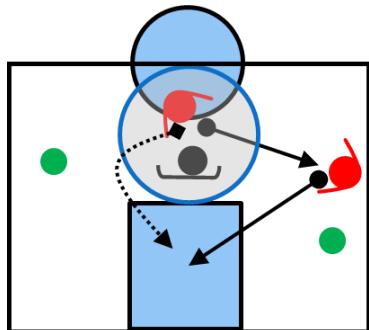
Choix des élèves : Les élèves décident d'un contrat en se fixant une stratégie à mettre en œuvre au moins 3 fois sur le nombre de passages.

Variante : Les passes peuvent se faire en criss cross pour entraîner le tourne autour.

Analyse a priori

Avec le défenseur au pressing sur PB

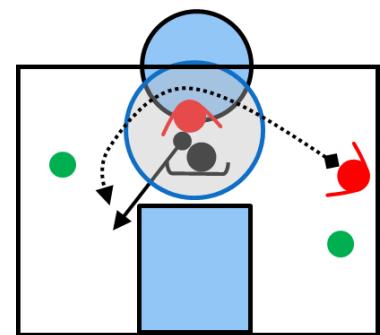
Passe et va



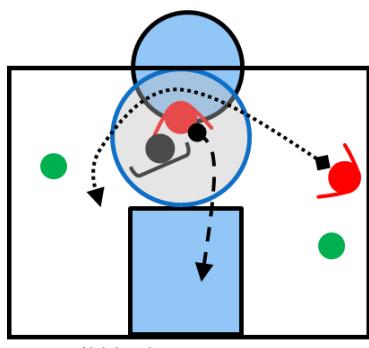
D est dans le CJD de PB. PB fixe D sans entrer dans sa zone d'intervention. NPB se déplace sur une ligne de passe libre en s'orientant vers PB. PB attend le signal de NPB pour passer, puis propose une solution par une course en arc de cercle à NPB. NPB s'oriente grâce au pied de pivot et passe dans la course de PB.

Tourne autour

Le rapport de force PB/D est défavorable, NPB par une course en arc de cercle tourne autour de PB. D reste dans le CJD de PB, PB attend que NPB soit dans le CJD et passe dans sa course. NPB termine par un tir au panier avec ou sans dribble.



Dribble de contournement



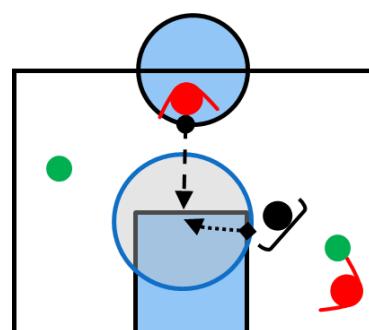
Le rapport de force PB/D est défavorable, NPB par une course en arc de cercle tourne autour de PB. D tente d'anticiper la passe sur NPB. Le CJD de PB se libère, il s'engage en dribble dans son CJD pour tirer seul au panier.

Dribble de contournement

Le défenseur joue sur la ligne de passe

Dribble de pénétration ou tir à mi-distance

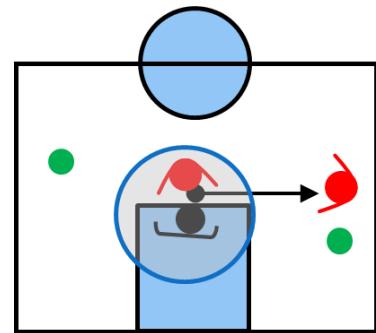
PB s'engage en dribble dans le CJD. Si le CJD reste ouvert le PB poursuit jusqu'au panier pour tirer seul. Si le D se décale dans le CJD, PB fixe le D pour décaler le NPB qui peut tirer en à mi-distance. Le rapport de force PD/D est favorable, alors NPB s'écarte et se place à distance de tir sur une ligne de passe libre



Dribble de pénétration ou de tir à mi-distance

Jeu à la périphérie et dribble de contournement

PB n'a pas géré la distance de fixation, le rapport de force PB/D est défavorable. Alors NPB se déplace en soutien pour attendre la passe de PB. Si D tarde à venir, alors dribble de pénétration pour tirer seul. Si PB se déplace pour presser NPB, alors NPB attend sans dribbler pour tenter la feinte de débordement et s'engager en dribble dans son CJD. En fonction du rapport de force, il est également possible de tenter un passe et va NPB/PB ou un tourne autour de PB.



Jeu à la périphérie et dribble de contournement

Bibliographie :

- Mérand, R. (Ed.) (1990). *Basket-ball : Lancer ou circuler ?* Paris : INRP.
- Mascret, N. & Rey, O. (2011). Culture sportive et rôles sociaux. In M. Travert & N. Mascret (Eds.), *La culture sportive* (pp.81-98). Paris : Editions Revue EPS.
- Philippon, S. (2002). Jouer seul, jouer pour les autres, jouer ensemble ou l'apprentissage de la tactique au basketball. *Les cahiers du CEDRE*, 3, 6-21.
- Philippon, S. (2006). Le basket-ball. In J.-L Ubaldi (Ed.), *L'EPS dans les classes difficiles* (pp. 89-115). Paris : Editions Revue EP.S, Dossier EP.S, n° 64.