

DISPOSITIF DE FORMATION ET RECHERCHE EN INTERVENTION

SAPSR : « 3x3 avec 1 joker sur le côté »

But : Remporter le match aux scores

Dispositif : Former 4 équipes. Jeu à 3x3 plus 1 joker qui entre depuis un cône situé de côté dans la zone défensive. Durée du match 4'. Les équipes qui ne jouent pas assument les rôles d'observateurs et d'arbitres selon un tableau affiché dans la salle.

Contraintes : Le joker participe au jeu lorsque son équipe entre en possession du ballon, mais n'a aucun rôle défensif. Il regagne sa place rapidement lorsque son équipe perd la balle. Les joueurs doivent respecter le règlement de jeu de basketball avec les aménagements proposés.

Variables didactiques : Avancer ou reculer le cône pour avantager ou pas l'équipe attaquante. Introduire les indicateurs en fonction du comportement des joueur et de l'avancée des savoirs.

Indicateurs :

BP : ballons perdus sur passes pour le joker

TSAPJ : Tirs seuls après passes du joker

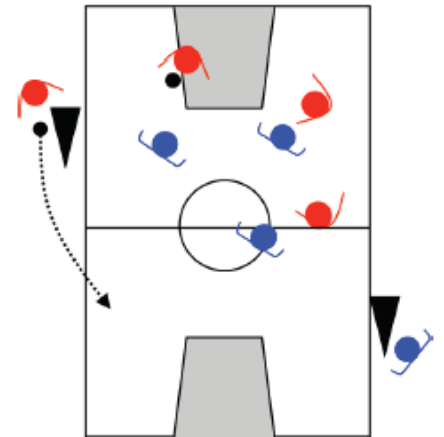
TSADJ : Tirs seuls après dribbles du joker

PO : Passes offensives qui permettent aux réceptionneurs de se retrouver en avance sur les défenseurs

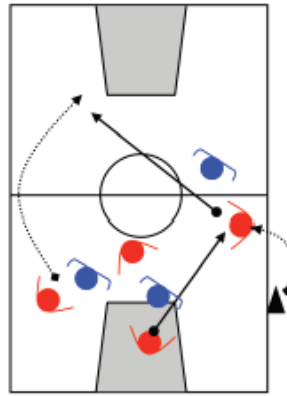
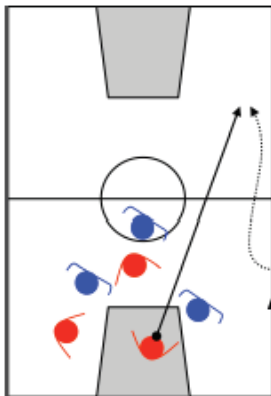
PA : Paniers

	BP	TSAPJ	TSADJ	PO	PA
R					
B					

Problématisation : Comment utiliser la position des jokers pour tirer seul sous le panier ?



Analyse a priori



PB rapport de force favorable :
J s'engage dans le couloir de jeu direct
(CJD) par une course en arc de cercle.
PB passe longue dans la course de J dès la récupération du ballon.

CJD occupé : J se propose en appui
de PB. PB passe dès le rebond.
NPB propose une solution dans le
CJD dès le rebond. J passe dans la
course de NPB.

Enseignement

Une posture enseignante contrastée
Retrait → Surplomb

Apprentissage

Une volonté d'engager les élèves dans une démarche
réflexive par une mise à distance de l'action grâce aux
indicateurs.