

Basket scolaire

Situations de Référence

L'enseignement du basket peut sembler difficile pour les enseignants et frustrant pour les élèves parce que contraignant réglementairement. Le basket pose des problèmes de contrôle moteur liés au règlement : S'arrêter après avoir dribblé (ne pas marcher) , s'équilibrer pour tirer efficacement (atteindre une cible en hauteur), se déplacer dans un espace restreint sans percuter adversaires et partenaires, contrarier les attaquants en respectant la règle de non contact (fautes). Sans arbitre et sans respect des règles, on ne peut jouer au basket: les problèmes de règlement qui arrêtent nos élèves et parfois certains collègues dans l'enseignement du basket sont pourtant fondamentaux et c'est en les utilisant que le basket devient vecteur d'apprentissage.

Nous avons donc fait le choix d'utiliser ces contraintes réglementaires fortes pour développer des apprentissages au travers du basket. La formation des arbitres est indispensable: les élèves ont besoin du coup de sifflet pour savoir qu'ils ont marché ou fait faute pour intégrer la règle. Si personne ne siffle, la contrainte est absente et l'apprentissage ne peut avoir lieu. Dans la majorité, voire toutes les situations d'apprentissages du cycle, l'arbitre doit être présent.

BASKET NIVEAU 1

Atteindre la Zone de Marque Favorable (ZMF)... en réalisant des choix simples

Pour faciliter les apprentissages sur ce premier niveau, il est nécessaire d'adapter le nombre de joueurs, les dimensions du terrain ainsi que le règlement. C'est pourquoi nous proposons des matchs en 2c2 sur un terrain dans la largeur du gymnase (20m x12m) avec des paniers bas (2m50).

Des choix forts doivent aussi être opérés car on ne peut enseigner **tout** le basket. Les apprentissages se concentrent essentiellement sur le porteur de balle: lui permettre d'atteindre une zone de tir à haut pourcentage (la raquette = ZMF) en réalisant un choix de dribble ou passe pour tirer à l'arrêt. Dans cette optique de ciblage, la contrainte choisie (retard défensif pendant la SR) facilitera les choix du porteur et les démarquages ne seront pas développés à ce niveau.

Éléments de définition du projet d'enseignement															
Compétences visées	<p>Attendus de fin de cycle: Dans un jeu à effectif réduit, encadré par des arbitres, contrôler son engagement moteur pour, rechercher le gain du match par des choix simples en accédant régulièrement à l'espace de marque favorable pour marquer, face à une défense qui cherche à récupérer le ballon dans le respect du non contact. Respecter partenaires, adversaires et décisions des arbitres</p>														
Le savoir (objet d'étude) permettant d'atteindre la compétence	<p>Comme porteur de balle: Prendre des indices sur adversaire pour réaliser un choix Construire l'espace de tir favorable pour marquer un panier Savoir s'arrêter après dribble pour passer, tirer.</p> <p>Comme Non porteur: S'écarter du porteur de balle Venir en soutien si pied pivot du porteur</p> <p>Comme défenseur: Contrôler son engagement pour gêner le porteur Gêner un tir puis récupérer activement le ballon</p> <p>Comme arbitre: Savoir siffler 4 règles (fautes, marcher, reprise de dribble et sorties) Communiquer avec la table et les joueurs pour organiser le jeu.</p> <p>Comme observateur / coach: Prélever des infos: possessions, tirs tentés, tirs marqués Observer les arrêts des partenaires et les tirs.</p>														
Les problèmes posés aux élèves	<p style="text-align: center;">Pour atteindre l'espace de marque</p> <table border="1" style="width: 100%;"> <thead> <tr> <th style="width: 50%;">Constat / Comportement</th> <th style="width: 50%;">Outils pour l'enseignant</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td><i>L'élève ne choisit pas la passe ou le dribble à bon escient.</i></td> <td>Il faut orienter les élèves vers une prise d'indices pertinents sur les défenseurs</td> </tr> <tr> <td><i>S'organiser corporellement est difficile, les élèves voient mais n'ont pas la motricité pour réaliser ou n'arrivent pas à voir parce que la motricité les accaparent (ils dribblent)</i></td> <td>L'élève doit s'arrêter pour choisir, s'arrêter pour réaliser.</td> </tr> </tbody> </table> <p style="text-align: center;">Pour organiser le jeu</p> <table border="1" style="width: 100%;"> <thead> <tr> <th style="width: 50%;">Constat / Comportement</th> <th style="width: 50%;">Outils pour l'enseignant</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td><i>L'élève se désengage de l'arbitrage, ne siffle pas. Il voit mais n'ose pas ou n'envisage pas le règlement comme une nécessité pour jouer et pour apprendre.</i></td> <td>Lui faire prendre conscience de l'importance de l'arbitre dans des situations plus décontextualisées. L'élève siffle et parle. Il dirige le jeu et explique si possible</td> </tr> </tbody> </table> <p style="text-align: center;">Pour marquer un panier Un élève s'engage dans l'activité s'il sait marquer</p> <table border="1" style="width: 100%;"> <thead> <tr> <th style="width: 50%;">Constat / Comportement</th> <th style="width: 50%;">Outils pour l'enseignant</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td><i>Ne marquent pas régulièrement, des échecs répétés à la cible, des scores faibles parce que les tirs sont pris de loin, et souvent en déséquilibre</i></td> <td>Il faut qu'ils construisent les espaces de réussite (proche du panier, 45° avec planche), qu'ils contrôlent corporellement leur tir (s'arrêter pour tirer). Aménager la marque, 1 pt si cercle touché par le haut, 2 pts si planche + cercle</td> </tr> </tbody> </table>	Constat / Comportement	Outils pour l'enseignant	<i>L'élève ne choisit pas la passe ou le dribble à bon escient.</i>	Il faut orienter les élèves vers une prise d'indices pertinents sur les défenseurs	<i>S'organiser corporellement est difficile, les élèves voient mais n'ont pas la motricité pour réaliser ou n'arrivent pas à voir parce que la motricité les accaparent (ils dribblent)</i>	L'élève doit s'arrêter pour choisir, s'arrêter pour réaliser.	Constat / Comportement	Outils pour l'enseignant	<i>L'élève se désengage de l'arbitrage, ne siffle pas. Il voit mais n'ose pas ou n'envisage pas le règlement comme une nécessité pour jouer et pour apprendre.</i>	Lui faire prendre conscience de l'importance de l'arbitre dans des situations plus décontextualisées. L'élève siffle et parle. Il dirige le jeu et explique si possible	Constat / Comportement	Outils pour l'enseignant	<i>Ne marquent pas régulièrement, des échecs répétés à la cible, des scores faibles parce que les tirs sont pris de loin, et souvent en déséquilibre</i>	Il faut qu'ils construisent les espaces de réussite (proche du panier, 45° avec planche), qu'ils contrôlent corporellement leur tir (s'arrêter pour tirer). Aménager la marque, 1 pt si cercle touché par le haut, 2 pts si planche + cercle
Constat / Comportement	Outils pour l'enseignant														
<i>L'élève ne choisit pas la passe ou le dribble à bon escient.</i>	Il faut orienter les élèves vers une prise d'indices pertinents sur les défenseurs														
<i>S'organiser corporellement est difficile, les élèves voient mais n'ont pas la motricité pour réaliser ou n'arrivent pas à voir parce que la motricité les accaparent (ils dribblent)</i>	L'élève doit s'arrêter pour choisir, s'arrêter pour réaliser.														
Constat / Comportement	Outils pour l'enseignant														
<i>L'élève se désengage de l'arbitrage, ne siffle pas. Il voit mais n'ose pas ou n'envisage pas le règlement comme une nécessité pour jouer et pour apprendre.</i>	Lui faire prendre conscience de l'importance de l'arbitre dans des situations plus décontextualisées. L'élève siffle et parle. Il dirige le jeu et explique si possible														
Constat / Comportement	Outils pour l'enseignant														
<i>Ne marquent pas régulièrement, des échecs répétés à la cible, des scores faibles parce que les tirs sont pris de loin, et souvent en déséquilibre</i>	Il faut qu'ils construisent les espaces de réussite (proche du panier, 45° avec planche), qu'ils contrôlent corporellement leur tir (s'arrêter pour tirer). Aménager la marque, 1 pt si cercle touché par le haut, 2 pts si planche + cercle														

Situation de référence N1

ORGANISATION CLASSE		
2 terrains de 20m x 12m.	Paniers à 2m60	6 équipes de 4 2 tournois de 3 équipes
<p style="text-align: center;">DISPOSITIF</p> <p>Équipes de 4 joueurs Chaque équipe est composée de 2 binômes 2 c 2 avec retard défensif pendant 3' (x2) Score cumulé des 2 mi-temps</p> <p><u>Sur un terrain</u> 2 équipes: match + coaching / observation 1 équipe arbitre + table</p> <p style="text-align: center;"><i>Le tireur s'il ne récupère pas son rebond offensif doit passer derrière les gros plots avant de revenir en défense.</i></p> <p>Après panier encaissé, violation ou faute sifflée, la remise en jeu n'est pas obligatoire et l'élève a le choix de partir en dribble ou de réaliser une passe.</p>		
BUT	CONTRAINTES	
<p>Gagner un maximum de matches dans le tournoi. Panier: 5 pts Planche + cercle: 2pts Cercle seul: 1 pt Zone de Marque Favorable (ZMF) : 1pt Contact porteur :-1pt</p>	<p>Le retard défensif d'un des 2 défenseurs(le tireur) permet de diminuer la pression temporelle et les incertitudes. Un grand terrain permet aux attaquants plus de temps pour choisir puis agir. Un règlement adapté qui même simplifié, oblige les élèves à se transformer au niveau moteur. Pas de contact sur porteur = -1 pt au défenseur Pas de reprise de dribble La règle du marcher de plus en plus contraignante au fil du cycle surtout sur les «marcher d'arrêt»</p>	
Observations possibles		
Collectif	Individuel	Arbitres
<p>Possessions / atteintes de la zone de Marque Favorable</p> <p>Nombre de tirs tentés / réussis et zones de tir</p>	<p>Marcher / faute</p> <p>Choix du PB</p>	<p>Placement des arbitres</p> <p>Coup de sifflet et organisation du jeu</p>
Critères de réussite		
<p>Atteindre la zone de marque 66% des possessions Tirer au panier 50 % des possessions. Marquer dans 25 % des cas</p>	<p>Moins de 3 marchers / fautes dans un match Davantage d'action + que d'actions – comme PB</p>	<p>Sifflent sur les sorties et gros contacts Organise le jeu, ne laisse pas les joueurs faire</p>

Tournoi SR 1



		Observations	Scores
		I Tir tenté qui touche le cercle par le haut ① Panier marqué	
Match 1	<u>Equipe 1</u> :		
	<u>Equipe 2</u> :		
Match 2	<u>Equipe 3</u> :		
	<u>Equipe 2</u> :		
Match 3	<u>Equipe 1</u> :		
	<u>Equipe 3</u> :		

OBSERVATION du Contrôle moteur



	NOMS DES JOUEURS	<u>Arrêts avec ballon</u>	<u>Contacts sur porteur</u>	<u>Pivotés</u>
		A+ : <u>Arrêt en 2 temps max</u> A- : <u>Arrêt en plus de temps</u>	C : <u>touche le Porteur de Balle</u>	P : réalise un pied pivot

Observations collective



	Possessions	Zone de marque	Tirs		
			Rien	Cercle 1pt	Panier 2pts
BILAN					

Observation des espaces de tirs



Inscrire le sigle (x, 1 ou 2) à l'endroit de départ du tir

<u>Equipe 1 :</u>	<u>Equipe 2 :</u>
x tir ne touchant rien 1 tir touchant le cercle 2 panier marqué	x tir ne touchant rien 1 tir touchant le cercle 2 panier marqué

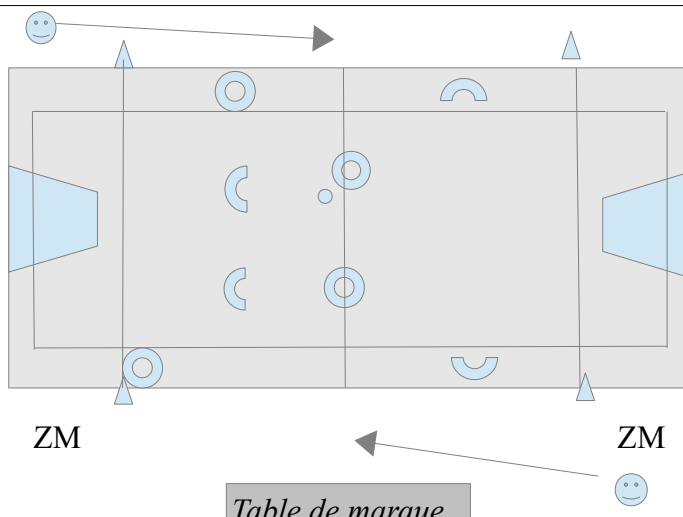
BASKET NIVEAU 2

Atteindre la zone de marque ...en développant le jeu sans ballon

En contrôlant leurs arrêts, les porteurs de balle deviennent plus efficaces dans leurs tirs et leurs choix pour atteindre la cible. Après avoir donné du pouvoir aux attaquants, nous souhaitons redonner du pouvoir aux défenseurs en les organisant en défense individuelle pour contraindre les attaquants à développer le jeu sans ballon et assurer la continuité du jeu.

Éléments de définition du projet d'enseignement															
Compétences visées	<p>Attendus de fin de cycle: Dans un jeu à effectif réduit, encadré par des arbitres, rechercher le gain du match par des choix pertinents en accédant régulièrement à l'espace de marque en dribble ou en passes et tirer en position favorable, face à une défense organisée qui cherche à gêner la progression adverse dans le respect du non contact. Respecter partenaires, adversaires et décisions des arbitres</p>														
Le savoir (objet d'étude) permettant d'atteindre la compétence	<p>Comme défenseur: Transiter rapidement Att / Déf Placement : Panier défendu / joueur Savoir ralentir puis stopper un porteur sans faire faute</p> <p>Comme porteur de balle : Prendre des indices sur adversaires et partenaires pour réaliser un choix Sélectionner son espace de tir pour marquer un panier Savoir s'arrêter après dribble pour passer, tirer. Réaliser un double pas</p> <p>Comme Non porteur : Maîtriser différents démarquages (profondeur, appuis, soutien)</p> <p>Comme arbitre : Savoir siffler 4 règles (fautes, marcher, reprise de dribble et sorties) Se placer et communiquer pour organiser le jeu.</p> <p>Comme observateur / coach : Prélever des infos: possessions, tirs tentés, tirs marqués Observer les arrêts des partenaires, les démarquages, donner des conseils</p>														
Les problèmes posés aux élèves	<p style="text-align: center;">Pour atteindre la cible</p> <table border="1" style="width: 100%;"> <thead> <tr> <th style="width: 50%;">Constat / Comportement</th> <th style="width: 50%;">Outils pour l'enseignant</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td><i>L'élève ne choisit pas la passe ou le dribble à bon escient.</i></td> <td>Il faut orienter les élèves vers une prise d'indices pertinents sur les défenseurs et les partenaires</td> </tr> <tr> <td><i>S'organiser corporellement est difficile, les élèves voient mais n'ont pas la motricité pour réaliser ou n'arrivent pas à voir parce que la motricité les accaparent (ils dribblent)</i></td> <td>L'élève doit s'arrêter pour choisir, s'arrêter pour réaliser. Il doit développer un outil, le pied pivot (protection du ballon et prise d'infos facilitées)</td> </tr> </tbody> </table> <p style="text-align: center;">Pour organiser le jeu</p> <table border="1" style="width: 100%;"> <thead> <tr> <th style="width: 50%;">Constat / Comportement</th> <th style="width: 50%;">Outils pour l'enseignant</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td><i>L'élève siffle mais laisse jouer si les joueurs ne s'arrêtent pas</i></td> <td>L'élève doit prendre le ballon pour expliquer son coup de sifflet</td> </tr> </tbody> </table> <p style="text-align: center;">Pour marquer un panier <i>Un élève s'engage dans l'activité s'il sait marquer</i></p> <table border="1" style="width: 100%;"> <thead> <tr> <th style="width: 50%;">Constat / Comportement</th> <th style="width: 50%;">Outils pour l'enseignant</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td><i>Ne marquent pas régulièrement, des échecs répétés à la cible, des scores faibles parce que les tirs sont gênés par les défenseurs ou pris de loin en déséquilibre.</i></td> <td>Si l'espace de réussite (proche du panier, 45° avec planche) est construit, ils doivent développer le double pas pour ne plus être gêné par le retour défensif. S'ils savent s'arrêter, ils peuvent réaliser des tirs à mi-distance</td> </tr> </tbody> </table>	Constat / Comportement	Outils pour l'enseignant	<i>L'élève ne choisit pas la passe ou le dribble à bon escient.</i>	Il faut orienter les élèves vers une prise d'indices pertinents sur les défenseurs et les partenaires	<i>S'organiser corporellement est difficile, les élèves voient mais n'ont pas la motricité pour réaliser ou n'arrivent pas à voir parce que la motricité les accaparent (ils dribblent)</i>	L'élève doit s'arrêter pour choisir, s'arrêter pour réaliser. Il doit développer un outil, le pied pivot (protection du ballon et prise d'infos facilitées)	Constat / Comportement	Outils pour l'enseignant	<i>L'élève siffle mais laisse jouer si les joueurs ne s'arrêtent pas</i>	L'élève doit prendre le ballon pour expliquer son coup de sifflet	Constat / Comportement	Outils pour l'enseignant	<i>Ne marquent pas régulièrement, des échecs répétés à la cible, des scores faibles parce que les tirs sont gênés par les défenseurs ou pris de loin en déséquilibre.</i>	Si l'espace de réussite (proche du panier, 45° avec planche) est construit, ils doivent développer le double pas pour ne plus être gêné par le retour défensif. S'ils savent s'arrêter, ils peuvent réaliser des tirs à mi-distance
Constat / Comportement	Outils pour l'enseignant														
<i>L'élève ne choisit pas la passe ou le dribble à bon escient.</i>	Il faut orienter les élèves vers une prise d'indices pertinents sur les défenseurs et les partenaires														
<i>S'organiser corporellement est difficile, les élèves voient mais n'ont pas la motricité pour réaliser ou n'arrivent pas à voir parce que la motricité les accaparent (ils dribblent)</i>	L'élève doit s'arrêter pour choisir, s'arrêter pour réaliser. Il doit développer un outil, le pied pivot (protection du ballon et prise d'infos facilitées)														
Constat / Comportement	Outils pour l'enseignant														
<i>L'élève siffle mais laisse jouer si les joueurs ne s'arrêtent pas</i>	L'élève doit prendre le ballon pour expliquer son coup de sifflet														
Constat / Comportement	Outils pour l'enseignant														
<i>Ne marquent pas régulièrement, des échecs répétés à la cible, des scores faibles parce que les tirs sont gênés par les défenseurs ou pris de loin en déséquilibre.</i>	Si l'espace de réussite (proche du panier, 45° avec planche) est construit, ils doivent développer le double pas pour ne plus être gêné par le retour défensif. S'ils savent s'arrêter, ils peuvent réaliser des tirs à mi-distance														

Situation de référence N2

ORGANISATION CLASSE		
Terrain de 20m x12m.	Paniers à 2m60	3 équipes de 4 Tournois
<p style="text-align: center;">DISPOSITIF</p> <p>Équipes de 4 joueurs Chaque équipe est composée de 2 binômes 2 c 2 avec deux passeurs latéraux 2x4', changement de rôles</p> <p>Rôles sur un terrain 2 équipes: match 1 équipe 2 arbitres + table</p> <p>Règlement Fautes (contact sur PB uniquement) Marchers d'arrêts, reprise de dribble</p>		
BUT	CONTRAINTES	
<p style="text-align: center;">Gagner un maximum de matches dans le tournoi.</p> <p>Panier double pas : 5 pts Panier : 2pts Cercle : 1 pt ZM : 1 pt Faute commise: -1 pt</p>	<p><i>Une défense individuelle obligatoire.</i> <i>Passeurs latéraux en zone offensive uniquement</i> <i>Remises en jeu par les passeurs après panier encaissé ou coup de sifflet.</i> <i>Règlement: contact - 1 point</i> <i>Marcher d'arrêt: 2 temps maximum (tolérance 0)</i> <i>Intervention défensive sur double pas interdit (joueur protégé)</i></p>	
Observations possibles		
Collectif	Individuel	Arbitres
Possessions / atteintes de la zone de marque	Marcher / faute	Placement des arbitres
Nombre de tirs tentés / réussis et zones de tir	Choix du PB Démarquages Non porteur	Coup de sifflet Organisation du jeu
Critères de réussite		
<p>Atteindre la zone de marque 66% des possessions Tirer au panier 50% des possessions Marquer dans 30% des cas</p>	<p>Moins de 3 marchers / fautes dans un match Davantage d'action + que d'actions – comme PB</p>	<p>Sifflent sur les sorties et gros contacts Organise le jeu, ne laisse pas les joueurs faire</p>

BASKET NIVEAU 3

Jeu rapide

Les enseignements précédents avaient pour but de permettre aux élèves de s'arrêter pour construire les prises d'information leur permettant de choisir les actions de passes, dribbles et de tirs de manière pertinente pour atteindre le panier et marquer. Face à une défense qui gagne en efficacité et se replie rapidement, les élèves doivent maintenant acquérir le jeu en mouvement pour les battre.

La situation de référence s'oriente donc naturellement vers une situation de jeu rapide. Jouer vite vers l'avant après récupération du ballon doit devenir le premier réflexe et le premier enjeu d'apprentissage. Le jeu posé et l'alternance seront imposés dans un premier temps par la situation proposée (la récupération du ballon par l'équipe qui a réussi une CA) permet un jeu posé. Ce jeu posé sera partiellement organisé au cours du cycle mais non observé dans notre situation de référence. Il fera l'objet d'un apprentissage ultérieur.

Au collège, la définition de Contre Attaque se doit d'être simplifiée pour être facilement identifiée par les élèves. C'est un parti pris.

Contre Attaque

Après récupération du ballon , tenter (ou marquer) un panier en double pas avant

le retour du dernier défenseur.

Interception

Rebond Défensif

Panier encaissé

*Finalisation de l'action
de jeu rapide*

Contrainte temporelle

Éléments de définition du projet d'enseignement															
Compétences visées	<p>Attendus de fin de cycle Dans un jeu à effectif réduit et arbitré, rechercher le gain du match en assurant des montées de balle rapides pour trouver une situation favorable de tir en mouvement et en surnombre. Connaître et utiliser les différentes formes de CA</p>														
Le savoir (objet d'étude) permettant d'atteindre la compétence	<p>Comme porteur de balle: Prises de décision (du rebondeur) sur ballon de récupération: passe longue, sortie de balle passe courte ou dribble. Prises de décision en surnombre proche du panier Jeu en mouvement: tir en course, passe en mouvement, réception en mouvement, dribble de progression</p> <p>Comme Non porteur: Occupation des espaces (couloirs et étages), des rôles (relayeur, "anticipateur") Démarquages compatibles: appuis vers le cercle, regard vers le ballon (courses en C)</p> <p>Comme défenseur: Défense sur dribbleur en CA, Gêner la première passe, Repli défensif</p> <p>Comme arbitre: Fautes sur tir en mouvement, sur dribble en mouvement, reconnaître une CA</p> <p>Comme observateur / Coach: Reconnaître les formes de CA, développer une stratégie de jeu rapide (/ défense)</p>														
Problèmes posés aux élèves	<p style="text-align: center;">Pour prendre de vitesse les adversaires</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 50%; text-align: center;">Constats / Comportements</th> <th style="width: 50%; text-align: center;">Outils pour l'enseignant</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td><i>Les élèves ne changent pas rapidement de statut</i></td> <td>Il faut les amener prioritairement vers l'idée d'une transition rapide pour jouer vite (NP et PB) On peut autoriser de ne pas faire de remise en jeu après panier encaissé</td> </tr> <tr> <td><i>Le récupérateur du ballon et les non porteurs ne choisissent pas rapidement</i></td> <td>Pour construire les choix, il faut prendre des indices pertinents. Le porteur sur les défenseurs Les non porteurs sur les espaces libres à occuper (/ ballon et défenseur)</td> </tr> <tr> <td><i>Les élèves éprouvent des difficultés à jouer en mouvement</i></td> <td>Pour devenir efficace, il faut construire les dissociations segmentaires, enchaîner des actions (dribble + passe, réception + dribble, dribble + tir) Répétition motrice</td> </tr> </tbody> </table> <p style="text-align: center;">Pour arbitrer</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 50%; text-align: center;">Constats / Comportements</th> <th style="width: 50%; text-align: center;">Outils pour l'enseignant</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td><i>Le jeu va trop vite pour les arbitres</i></td> <td>Se déplacer en courant, encadrer le jeu et anticiper les CA</td> </tr> <tr> <td><i>Les arbitres ralentissent le jeu en contrôlant le ballon</i></td> <td>Siffler mais ne pas contrôler le ballon en zone défensive</td> </tr> </tbody> </table>	Constats / Comportements	Outils pour l'enseignant	<i>Les élèves ne changent pas rapidement de statut</i>	Il faut les amener prioritairement vers l'idée d'une transition rapide pour jouer vite (NP et PB) On peut autoriser de ne pas faire de remise en jeu après panier encaissé	<i>Le récupérateur du ballon et les non porteurs ne choisissent pas rapidement</i>	Pour construire les choix, il faut prendre des indices pertinents. Le porteur sur les défenseurs Les non porteurs sur les espaces libres à occuper (/ ballon et défenseur)	<i>Les élèves éprouvent des difficultés à jouer en mouvement</i>	Pour devenir efficace, il faut construire les dissociations segmentaires, enchaîner des actions (dribble + passe, réception + dribble, dribble + tir) Répétition motrice	Constats / Comportements	Outils pour l'enseignant	<i>Le jeu va trop vite pour les arbitres</i>	Se déplacer en courant, encadrer le jeu et anticiper les CA	<i>Les arbitres ralentissent le jeu en contrôlant le ballon</i>	Siffler mais ne pas contrôler le ballon en zone défensive
Constats / Comportements	Outils pour l'enseignant														
<i>Les élèves ne changent pas rapidement de statut</i>	Il faut les amener prioritairement vers l'idée d'une transition rapide pour jouer vite (NP et PB) On peut autoriser de ne pas faire de remise en jeu après panier encaissé														
<i>Le récupérateur du ballon et les non porteurs ne choisissent pas rapidement</i>	Pour construire les choix, il faut prendre des indices pertinents. Le porteur sur les défenseurs Les non porteurs sur les espaces libres à occuper (/ ballon et défenseur)														
<i>Les élèves éprouvent des difficultés à jouer en mouvement</i>	Pour devenir efficace, il faut construire les dissociations segmentaires, enchaîner des actions (dribble + passe, réception + dribble, dribble + tir) Répétition motrice														
Constats / Comportements	Outils pour l'enseignant														
<i>Le jeu va trop vite pour les arbitres</i>	Se déplacer en courant, encadrer le jeu et anticiper les CA														
<i>Les arbitres ralentissent le jeu en contrôlant le ballon</i>	Siffler mais ne pas contrôler le ballon en zone défensive														

Situation de référence N3

ORGANISATION CLASSE	
Terrain de 20m x12m.	Paniers à 2m80
	6 équipes de 4 2 tournois de 3 équipes
DISPOSITIF	
<p>Équipes de 4 joueurs 3 c 3 avec retard défensif pendant 5'. Le remplaçant est aussi coach/ observateur 2 équipes jouent 1 équipe arbitre + table</p> <p>A chaque tir, le tireur, s'il ne récupère pas le rebond offensif, doit contourner les deux plots avant de revenir défendre. L'équipe qui tente/marque une CA récupère le ballon sur jeu posé.</p> <p>Remise en jeu après panier non obligatoire</p> <p style="text-align: center;">Rappel notion CA Après récupération du ballon tenter/marker un double pas avant le retour du dernier défenseur</p>	
BUT	CONTRAINTES
Gagner le match ou le tournoi - en points, - nombre définis de CA, - nombre de double pas tentés...	RETARD DÉFENSIF Tireur doit réaliser le tour des plots après son tir avant de revenir en défense.
	EXTRA BALLE Après Contre Attaque réussie (panier marqué en double pas ou seulement tenté), les attaquants conservent le ballon.
Observations possibles	
Collectif	Individuel
Formes de CA Possessions / tentatives de CA CA tentées / CA réussies Nombre de double pas tentés / réussis	Choix du rebondeur Activité du NPB dans les 2" suivant la récupération Efficacité du double pas
CRITÈRES DE RÉUSSITE	
<p>Nombre de CA Indicateur d'étape : jouer vers l'avant : 8 tentatives de CA / match (double pas tentés) Indicateur fin d'étape : Concrétiser 4 CA / match (panier marqué)</p> <p>Maîtriser 2 formes de CA (montée de balle) Longue passe directe, Dribble direct (dans le CJD) du récupérateur, passes courtes vers l'avant (ex :Sortie de balle + relais)</p>	

OBSERVATION DES « Contre Attaques »



	Possessions I à chaque possession	Tirs T : Tir non marqué mais touche le cercle Ⓟ : Tirs marqués	Contre Attaque CA : pour un jeu rapide avec double pas tenté ⓈCA : pour jeu rapide avec double pas marqué

OBSERVATION DES CHOIX DU RÉCUPÉRATEUR



	PASSE COURTE I Tentative Ⓟ Réussite	PASSE LONGUE I Tentative Ⓟ Réussite	DRIBBLE DIRECT I Tentative Ⓟ Réussite
		I	

BASKET NIVEAU 4

Jeu placé

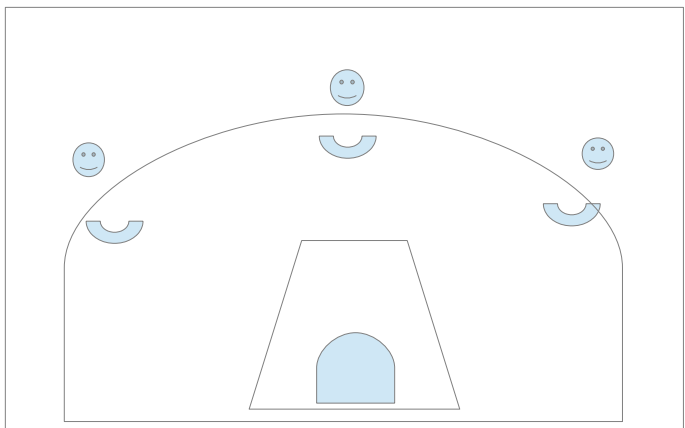
Introduction

Quand le jeu de contre attaque se développe, le repli défensif s'organise et impose le jeu placé autour de la cible (Niveau 4). La situation de référence, inspirée du 3x3 basket, sera réalisée sur demi terrain. Elle intègre tous les apprentissages nécessaires pour s'organiser autour de la cible et comporte l'avantage de pouvoir mettre en activité au minimum 28 élèves sur 4 paniers.

L'objectif d'apprentissage est orienté vers l'organisation des joueurs autour du panier ainsi que la circulation du ballon, mais le cycle doit aussi permettre aux élèves d'analyser leur pratique pour construire et tester des schémas de jeu offensif autour de la mise en place de manœuvres. (passe et va, main à main, ...)

Éléments de définition du projet d'enseignement		
Compétences visées	<p>Attendus de fin de cycle Dans un jeu à effectif réduit et arbitré, rechercher le gain du match en s'organisant collectivement, prioritairement autour de la cible pour trouver une situation favorable de tir (tir seul). Analyser le jeu adverse et le sien, coacher et proposer des organisations collectives cohérentes en fonction des rapports de force</p>	
Le savoir (objet d'étude) permettant d'atteindre la compétence	<p>Comme porteur de balle: S'orienter vers la cible: pied pivot Jeu direct vers la cible, triple menace (ballon bas) Sélection du tir</p> <p>Comme Non porteur: construction des espaces Occupation des espaces clefs Déplacements d'un espace à l'autre, de la périphérie vers la raquette Démarquages vers le cercle et vers le porteur</p> <p>Comme défenseur : Cadrer les appuis, gêner tir Rebond défensif</p> <p>Comme arbitre : Faute sur 1c1 départ arrêté, Gros marché de départ (2 appuis avant départ dribble) Communiquer avec la table</p> <p>Comme Observateur /Coach : Analyser le jeu, les faiblesses adverses, proposer des schémas de jeu Prendre un temps mort</p>	
Problèmes posés aux élèves	Pour réaliser une circulation des joueurs et du ballon	
	Constats / Comportements	Outils pour l'enseignant
	<i>Les porteurs tirent au panier sans sélectionner ou ne tirent jamais alors qu'ils sont en position favorable</i>	Ils ne font pas de choix Amener la notion tir ouvert / fermé. Personne devant moi, le tir est ouvert, un défenseur me gêne le tir est fermé.
	<i>Les joueurs sont inactifs sans ballon</i>	Ils doivent construire les espaces pour s'écarter et proposer des solutions Analogie à la circulation routière Périphérie : périphérique (autour de la raquette) Raquette : centre ville Couloir de jeu direct : rue étroite qui mène au centre ville
	<i>La circulation du ballon et des joueurs ne s'organisent pas.</i>	Il faut mettre en place des manœuvres (main à main, passe et va, post up, ...), mettre en place des schémas de déplacement pour prendre de l'avance sur la défense.
<i>Les joueurs sont précipités dans leurs choix et ne sont pas efficaces dans la lecture du jeu.</i>	Il faut qu'ils réceptionnent le ballon en s'arrêtant, qu'ils s'orientent vers le panier pour choisir et construire (jeu dans le CJD)	

Situation de référence N4

ORGANISATION CLASSE	
Paniers à 3m05	
Équipes de 4	
<p style="text-align: center;">DISPOSITIF</p> <p style="text-align: center;">Équipes de 4 joueurs</p> <p>3 c 3 sur ½ terrain + un remplaçant Le remplaçant est aussi Coach Une table de marque (2 élèves) Une paire d'arbitres (AK / AT)</p> <p style="text-align: center;">Règles</p> <p>Début de match et coup de sifflet: Check-ball (le défenseur donne à l'attaquant tête de raquette) Panier encaissé et rebond défensif, ressortir de la zone à trois points en passe ou dribble —•► Remise en jeu sous le panier (zone de non charge) après panier encaissé, en dribble ou passe</p> <p style="text-align: center;">Points</p> <p>panier raquette 2 pts panier hors raquette 3 pts panier ouvert (sans défenseur proche)=points x2 faute commise sur double pas -2pts Faute défensive = -1pt</p>	<p style="text-align: center;">AK</p>  <p style="text-align: center;">AT</p> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; width: fit-content; margin: 20px auto;">Table de marque</div>
<p style="text-align: center;">BUT</p> <p>Gagner le match ou le tournoi en définissant une stratégie particulière lors de chaque Check-ball en fonction des adversaires</p>	<p style="text-align: center;">CONTRAINTES</p> <p>Check-ball après chaque coup de sifflet Changement de statut : ressortir le ballon des 6m25 (arc de cercle) après Joueur protégé dans son double pas (- 2 pts)</p>
Observations possibles	
<p style="text-align: center;">Collectif</p> <p style="text-align: center;">Tir ouverts / fermés Nombre de tirs tentés / réussis Schémas mis en place</p>	<p style="text-align: center;">Individuel</p> <p style="text-align: center;">Orientations des appuis porteur après réception Activité des NP Dribble du PB (périphérique, sur place, vers le cercle) Choix PB (tir / passe / dribble)</p>
CRITÈRES DE RÉUSSITE	
<p>Formes collectives de démarquages utilisées (manœuvres) vers le cercle : passe et va vers le joueur : main à main dos au cercle : post up</p> <p>Indicateur d'étape (tirer au panier) 1 attaque sur 3 permet un tir ouvert (défense en retard)</p> <p>Attendus de fin de cycle (sélection des tirs) Tirs 20 % de réussite (si match équilibré) Choix opportuns de tir</p>	

OBSERVATION COLLECTIVE N3



	POSSESSIONS	TIRS F : fermés O : ouverts <i>Entoure si marqué</i>	CONTACTS Fautes en défense sur porteur

Observation des espaces de tirs



Inscrire le sigle (x,1 ou 2) à l'endroit de départ du tir

<u>Equipe 1 :</u>	<u>Equipe 2 :</u>
x tir ne touchant rien 1 tir touchant le cercle 2 panier marqué	x tir ne touchant rien 1 tir touchant le cercle 2 panier marqué

BASKET NIVEAU 5
Choix Jeu placé / jeu rapide

Éléments de définition du projet d'enseignement									
Compétences visées	<p>Attendus de fin de cycle Dans un jeu à effectif réduit (4c4), rechercher le gain du match en utilisant le jeu rapide quand la situation est favorable ou en organisant une circulation des joueurs et du ballon autour de la cible pour mettre un joueur en situation favorable de tir.</p>								
Le savoir (objet d'étude) permettant d'atteindre la compétence	<p>Comme porteur de balle : Dans l'espace de récupération, sortir ou pousser le ballon rapidement vers l'avant Dans l'espace de progression, ralentir pour observer si surnombre Dans l'espace de marque, attaquer la cible ou organiser une manœuvre collective</p> <p>Comme Non porteur : Occuper les espaces de jeu rapide et donner une solution de jeu rapide au PB Occuper les espaces de jeu autour de la cible Courir en prenant infos sur le ballon</p> <p>Comme défenseur : Défendre en priorité sur le porteur Organiser le repli défensif</p> <p>Comme arbitre : Diriger le jeu avec assurance Prendre des décisions avec justesse au regard du règlement</p> <p>Comme Observateur /Coach : Analyser les choix de jeu rapide Analyser les pertes de balle sur jeu rapide (choix ou problèmes techniques)</p>								
Problèmes posés aux élèves	<p style="text-align: center;">Les choix d'attaques sont précipités</p> <table border="1" style="width: 100%;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center;">Constats / Comportements</th> <th style="text-align: center;">Outils pour l'enseignant</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Beaucoup de pertes de balles sur du jeu rapide. Ils confondent vitesse et précipitation</td> <td>Les élèves doivent prendre en compte les échecs et réussites des attaques précédentes. Construire les indices à prendre en compte : positions des partenaires / adversaires</td> </tr> <tr> <td>Ils Jouent rapidement tout le temps</td> <td>Les élèves doivent prendre en compte rapport de force (Nbre ATT/ Nbre DEF) Surnombre ou pas</td> </tr> <tr> <td>Ne gère pas du tout le rapport score / temps à jouer dans le rapport de force</td> <td>Choisir entre jeu rapide / jeu posé en fonction du score. Un élève annonce régulièrement le temps à jouer</td> </tr> </tbody> </table>	Constats / Comportements	Outils pour l'enseignant	Beaucoup de pertes de balles sur du jeu rapide. Ils confondent vitesse et précipitation	Les élèves doivent prendre en compte les échecs et réussites des attaques précédentes. Construire les indices à prendre en compte : positions des partenaires / adversaires	Ils Jouent rapidement tout le temps	Les élèves doivent prendre en compte rapport de force (Nbre ATT/ Nbre DEF) Surnombre ou pas	Ne gère pas du tout le rapport score / temps à jouer dans le rapport de force	Choisir entre jeu rapide / jeu posé en fonction du score. Un élève annonce régulièrement le temps à jouer
Constats / Comportements	Outils pour l'enseignant								
Beaucoup de pertes de balles sur du jeu rapide. Ils confondent vitesse et précipitation	Les élèves doivent prendre en compte les échecs et réussites des attaques précédentes. Construire les indices à prendre en compte : positions des partenaires / adversaires								
Ils Jouent rapidement tout le temps	Les élèves doivent prendre en compte rapport de force (Nbre ATT/ Nbre DEF) Surnombre ou pas								
Ne gère pas du tout le rapport score / temps à jouer dans le rapport de force	Choisir entre jeu rapide / jeu posé en fonction du score. Un élève annonce régulièrement le temps à jouer								

Situation de référence N5

ORGANISATION CLASSE	
<p>Terrain de basket 28 x 15 ou Terrain largeur 20 x 12</p>	<p style="text-align: center;">Paniers à 3m05</p> <p style="text-align: right;">Équipes de 4</p>
<p style="text-align: center;">DISPOSITIF</p> <p>Équipes de 4 joueurs 4 équipes de 3 joueurs + un coach Le remplaçant est aussi coach B et C contre A et D 3c3 en vagues</p> <p>Temps de jeu de 6' minimum</p> <p>L' équipe A réalise une attaque sur B puis un repli défensif contre C. Après sa défense l'équipe B relance sur l'équipe C en attente C contre attaque sur A Idem de l'autre côté avec D</p> <p>Panier marqué 2 pts Faute subie 1 pt</p>	
<p>BUT</p> <p>Gagner le match (Score B+C / Score A+D)</p>	<p>CONTRAINTES</p> <p>Une attaque + une défense à réaliser</p>
Observations possibles	
<p>Collectif</p> <p>Nombre de tirs en jeu rapide / Nombre de tirs en jeu placé</p> <p>CA tentées / CA réussies</p> <p>Pertes de balle</p> <p>Nombre de dribbles sur montée de balle</p>	<p>Individuel</p> <p>Choix porteur : accélère ou ralentit le jeu Dribbles ou passes</p> <p>Espaces occupés NPB et PB (couloirs)</p>
CRITÈRES DE RÉUSSITE	
<p>Indicateur d'étape Alternance jeu rapide / jeu placé (30 % / 70%)</p> <p>Attendus de fin de cycle (sélection du jeu rapide) 65 % de tirs / possessions</p>	