



BASKET BALL

Attendus

- S'organiser collectivement (D2) face à une autre équipe, dans le cadre d'un rapport de force équilibré, pour gagner le match (D5), sur un terrain où la densité des joueurs est relativement importante, la cible haute, petite, horizontale et accessible (modularité des panneaux).
- Construire des tactiques et des techniques pour atteindre et défendre une cible haute, dans un jeu sans contact nécessitant de l'adresse (D1 D4).
- Rechercher le jeu rapide pour prendre de vitesse l'adversaire afin d'augmenter les situations favorables de tirs.
- Comprendre que les règles définissent un espace de liberté et de sécurité, qu'elles permettent l'égalité des chances entre attaque et défense et l'incertitude du résultat. (D3).

Savoirs, connaissances, compétences

Comprendre et connaître la logique du règlement et son évolution, en particulier les règles liées au non contact, marcher, reprise de dribble, règles de temps, valeur(s) du point marqué. Savoir que la règle de non contact est associée à la règle du marcher car l'articulation des deux permet l'équilibre des forces entre le porteur du ballon (PB) et son vis-à-vis en défense.

Construire une stratégie, un projet de jeu

En attaque :

- de progresser rapidement vers la cible adverse (utilisation des couloirs (chercher à sortir de l'alignement des NPB avec le PB, notamment par l'utilisation des couloirs latéraux par les NPB)), rôles de rebondeur/relais/flèches)
- d'organiser une attaque placée face à une défense repliée (placement en carré, passe et va, croisements)

En défense : de protéger la cible en cherchant à se placer/déplacer pour être constamment entre « mon » joueur-se et mon panier. Freiner son avancement sans entrer en contact en réduisant la distance avec lui
Etre capable de passer rapidement de l'un à l'autre

Construire des indices permettant de choisir parmi les actions décisives, les enchaîner et les articuler avec celles des autres joueurs

- porteur de Balle (PB) : choisit entre le jeu direct ou indirect en fonction de la position et du démarquage de ses partenaires, de la présence ou non des défenseurs et/ou coéquipiers dans son couloir du jeu direct (CJD), de la possibilité de déclencher un tir dans des conditions favorables. Le tir en course est le moyen privilégié mais non exclusif. Adopte l'attitude spécifique au basket ball (« triple menace) permettant, à la fois, de protéger le ballon et de choisir une action offensive appropriée (tirer, passer, dribbler) à vitesse la plus élevée possible
- partenaire du PB (PPB) : offre des solutions de passe au PB dans l'espace avant et non aligné avec lui (pas dans le même couloir du jeu); rompt l'alignement PB/DEF (démarquage), récupère après un tir (rebond offensif)
- défenseur (DEF) : choisit entre protection de la cible et interception ; récupère sous la cible (rebond défensif). A toujours un contrôle visuel cible/ballon/joueur

Construire des techniques spécifiques articulées aux décisions et au contexte (rapport des forces)

- se déplacer en dribble dit « de progression » (pousser la balle devant à grande vitesse) en se libérant progressivement du contrôle visuel. Contrôler l'arrêt du dribble. Passer en course
- A l'arrêt, être capable de protéger le ballon en le tenant à l'opposé du défenseur et en utilisant le pied de pivot
- Tirer sans la pression défensive immédiate en alignant l'appui au sol, le coude et le poigné du même côté. Monter le bras tireur à la verticale pour créer la trajectoire ascendante du ballon. Déclencher le tir en course après un dribble en prenant appel à un pied et en lançant la jambe libre « genou vers le cercle »
- Passer dans le bon « timing » lorsque le coéquipier PPB est démarqué pour un temps très court. La trajectoire de la passe est « tendue ».
- Sur une défense repliée, jouer le 1c1 dans son couloir de jeu direct

Situations, activités, ressources, variables didactiques

Les règles sont des variables pour construire les situations d'apprentissage. Elles sont conçues et aménagées en fonction du niveau des élèves et sont toujours contextualisées.

Elles sont amenées à évoluer au cours du cycle :

- La hauteur de la cible pour augmenter l'espace de tir et de marque.
- Les règles de marque (nombre de buts (matchs courts et intenses), valeur du point marqué (le panier marqué selon la stratégie demandée vaut plus), ballons perdus font perdre des points au score, scores à handicap...).
- Le nombre de joueurs (effectifs réduits, surnombres, « jokers »...), la composition des équipes, le changement des joueurs, pour équilibrer ou rééquilibrer le rapport de force.
- Les droits d'intervention sur le ballon (modulation ou non de la règle du marcher, de reprise de dribble, de la remise en jeu, règles de temps ...).
- Les phases de récupération, ou les temps morts pendant le match, sont exploités pour que les élèves observent, analysent et discutent du jeu, en fonction des consignes de l'enseignant.e.

- En défense, contrôler la pression sur le porteur de balle sans contact. Il doit se placer/déplacer pour rester entre son vis-à-vis et la cible. Il doit adopter des attitudes défensives permettant de gérer la contradiction agressivité/non contact. La qualité et la fréquence des appuis couplés à l'abaissement du centre de gravité sont des pistes à explorer.
- Pour le PPB : Sortir de l'ombre de son défenseur en changeant de vitesse, de direction et en étant à distance de passe.

Tenir des rôles :

Nécessaires à la rencontre : comptabiliser des points, arbitrer avec une ou plusieurs règles. Apprendre la gestuelle simple de l'arbitrage. Se déplacer « avec le jeu ».

Repères de progressivité

(les étapes correspondent au niveau des élèves et non au découpage des cycles)

Etape 1 : passer d'une centration sur la balle à une centration vers la cible. Dans un espace à faible densité de joueurs (3x3 maximum), s'orienter par rapport à la cible, se reconnaître le plus vite possible attaquant et défenseur, repérer les moments et endroits favorables pour devenir PB, se déplacer pour récupérer la balle, tenter de gêner le PB. Jouer vite vers la cible (dribble de contournement, passe longue dans le vide avant). Identifier la zone de marque proche du panier, se percevoir comme tireur potentiel (savoir tirer de près/tirer à « mi-distance »). Apprécier les actions effectuées à partir de données quantitatives. Savoir arbitrer les sorties de balle, le non-contact, les violations du PB.

Etape 2 : Le PPB devient un véritable partenaire pour accéder à la zone de marque. Dans un espace à faible densité de joueur (3X3 grand terrain), agrandir l'espace de jeu effectif et reconnaître des actions décisives. Identifier l'état du couloir de jeu direct (partenaire devant le PB, je passe, sinon, je dribble), évaluer le rapport de forces dans le couple PB/DEF et PPB/DEF (reconnaître un partenaire démarqué ou se démarquant) ; coordonner les actions du couple PB/PPB. Evaluer le rapport de force pour savoir quand monter la balle rapidement (passer loin, devant,..). Shooter (de près/de loin). Tirer en course lorsque le couloir de jeu direct est libre avec le "double appui" obligatoire. Savoir arbitrer : les sorties de balle, les fautes du PB, les fautes grossières des défenseurs.

Etape 3 : Reconnaître et exploiter des configurations de jeu à partir d'alternatives (passe longue/courte ; passer/dribbler). Dans un espace à plus forte densité de joueurs (4X4 grand terrain), organiser l'équipe à partir d'une ventilation de rôles : Développer des compétences spécifiques aux rôles : meneur, passe et va, tir à mi-distance), tireur prioritaire (déplacement rapide vers l'avant, tir en course), défense en 1 contre1. Mise en place de combinaisons à deux joueurs (passe et va). Sur les attaques placées, début du jeu de la périphérie vers l'intérieur. Affinement technique dans la protection du ballon, le pivot, le type de passes (passe tendue en particulier), le tir.

Evaluation

1. La note obtenue est rapportée à la note /20 points.

Elle est répartie entre la performance de la joueuse/du joueur (/16 points) et l'arbitrage /4 points.

2. Performance

La performance est divisée en deux, une partie individuelle et une collective. Chacune des deux est évaluée sur 8 points.

La part individuelle est évaluée selon le mode quantitatif.

Quantitatif /8 points :

		Total
Actions positives :		
Paniers marqués :		
Total possessions :		

Est considérée comme action positive : passe réussie (sauf si l'enseignant considère que les élèves se font des passes « à vide »), tir tenté, interception, dribble de progression :

Actions positives	Joueur(se) PASSIF(VE)	Joueur(se) INTERMITTENT	Joueur(se) REACTIF(VE) ENGAGE(E)	Joueur(se) RESSOURCE ORGANISATEUR(TRICE) DECISIF(VE)
Note sur 4 Moins de 5 possessions sur le match	-50% d'actions + =0 ou 1 pt	50 - 80% d'actions + = 2 ou 3 pts	+ 80% d'actions + = 4 pts	X
Note sur 8 Moins de 5 possessions sur le match	X	-50% d'actions + = 2, 3 ou 4 pts	50 - 80% d'actions + = 5, 6 ou 7 pts	+ 80% d'actions + = 8 pts

La part collective est évaluée selon le mode qualitatif. Les trois différents modèles du jeu sont présents à tous les niveaux de scolarité. C'est le degré du rapport de forces qui déterminera la note obtenue.

Qualitatif /8 points :

1 à 3 points	4 à 6 points	7 à 8 points
Les joueur-se-s réagissent vite, en s'orientant et en se déplaçant dans la bonne direction selon leur statut (attaquant ou défenseur).	L'espace du jeu effectif est agrandi. La totalité du terrain est utilisée. Les joueur-se-s acceptent de s'éloigner du PDB si les espaces se libèrent. <u>Le couloir du jeu direct est repéré et utilisé</u>	Une certaine aisance est présente dans les techniques conduisant aux alternatives passer/dribbler mais aussi dribbler/tirer. Elle est perceptible dans la centration de la/du joueur-se

<p>Ils/elles se déplacent dans les espaces laissés libres par les défenseurs afin d'y recevoir le ballon.</p> <p>Ils/elles font l'effort de se situer entre leur vis-à-vis et la cible qu'ils/elles défendent.</p> <p>De manière générale, le tir est déclenché chaque fois que le/la joueur-se est à distance de tir et sans pression défensive.</p>	<p><u>quand il est libre pour partir vers la cible et tirer en course</u> avec le "double appui" obligatoire.</p> <p>Les courses rapides des PPB s'effectuent en dehors de l'alignement PB/cible.</p> <p>Les partenaires démarqués dans une position plus favorables sont plus rapidement reconnus et passes déclenchées.</p> <p>La passe (plus) longue vers l'avant est utilisée chaque fois que les départs rapides des PPB sont présents.</p> <p>Shooter (de près/de loin) avec une technique à un seul bras propulseur.</p>	<p>sur l'espace avant et non plus (ou moins) sur le ballon.</p> <p>Le jeu rapide est présent malgré une plus forte pression défensive.</p> <p>Dans un espace à plus forte densité de joueurs (4X4 grand terrain), l'équipe s'organise à partir d'une ventilation de rôles et développe des compétences spécifiques en lien avec ces rôles :</p> <ul style="list-style-type: none"> - meneur (passe et va, tir à mi-distance) - tireur prioritaire (déplacement rapide vers l'avant, tir en course) - défense en 1 contre 1 - mise en place de combinaisons à deux joueurs (passe et va). <p>Sur les attaques placées, début du jeu de la périphérie vers l'intérieur. Affinement technique dans la protection du ballon, le pivot, le type de passes (passe tendue en particulier), la technique du tir est affinée, notamment le « fouetté » comme geste final.</p>
---	---	--

3. Arbitrage /4 points.

Les différents niveaux d'arbitrage sont exigés selon le moment et le niveau de cycle. P.ex., le niveau 1 en 6e débouche sur l'obtention des 4 points.

Niveau 1

Les arbitres sont placés dans une zone décidée arbitrairement par le professeur. Ils sont 4 et couvrent l'ensemble du terrain.

Ils ne se déplacent pas. Ils arbitrent prioritairement lorsque le jeu se déroule près d'eux. Ils prennent des décisions concernant :

- Les sorties du ballon
- Les « gros » marchers
- Les fautes de contact « flagrantes »

De manière générale, ils se trompent assez, notamment concernant les contacts. Mais, ils acceptent de prendre les décisions.

Niveau 2

Les arbitres sont au nombre de deux. Ils se déplacent avec le jeu le long des lignes de touche. Le nombre d'erreurs diminue. Les contacts sont davantage sifflés.

Niveau 3

Les arbitres sont au nombre de deux. Ils se déplacent selon la règle « arbitre de tête/arbitre de queue ». Ils maîtrisent les signes correspondant aux violations et fautes.