

Journées cantonales de formation en éducation physique et sportive

6 et 7 septembre 2016

Atelier 6

Situations d'apprentissage en basketball au secondaire 1 et 2

Formateurs : Gianpaolo Patelli, Adrian Cordoba et Bernard Poussin

Bref descriptif

Le basketball est un jeu collectif qui attire l'intérêt des élèves et enseignants vaudois. Traditionnellement il occupe une place importante dans les planifications et dans les activités sportives des établissements. Par contre, la mise en place de situations de jeu pertinentes n'est pas aisée. Le jeu en 5 contre 5 est difficile à interpréter par les élèves, qui sont vite dépassés par les besoins en condition physique qu'une telle pratique exige et par la domination exercée par quelques élèves. Le street-ball pourrait paraître une solution intéressante, mais encore une fois de nombreuses «failles» pédagogiques limitent l'utilisation de cette situation. Ce cours aborde ces difficultés et propose des situations d'apprentissage plus pertinentes où l'engagement des élèves est priorisé. Un lien fort sera établi avec les nouveaux moyens d'évaluations, afin que l'enseignement proposé favorise de vrais progrès aux élèves.

Haute école pédagogique
Lausanne

hep/

Proposition d'une forme de
pratique de jeu scolaire: Un
exemple en basketball.

Et si on jouait?

Programme de la formation

1. Présentation des intentions et appuis théoriques
2. Expérimentation de la séquence
3. Liens avec les épreuves cantonales
4. Retour au cadre théorique et discussion sur la « faisabilité » du projet.

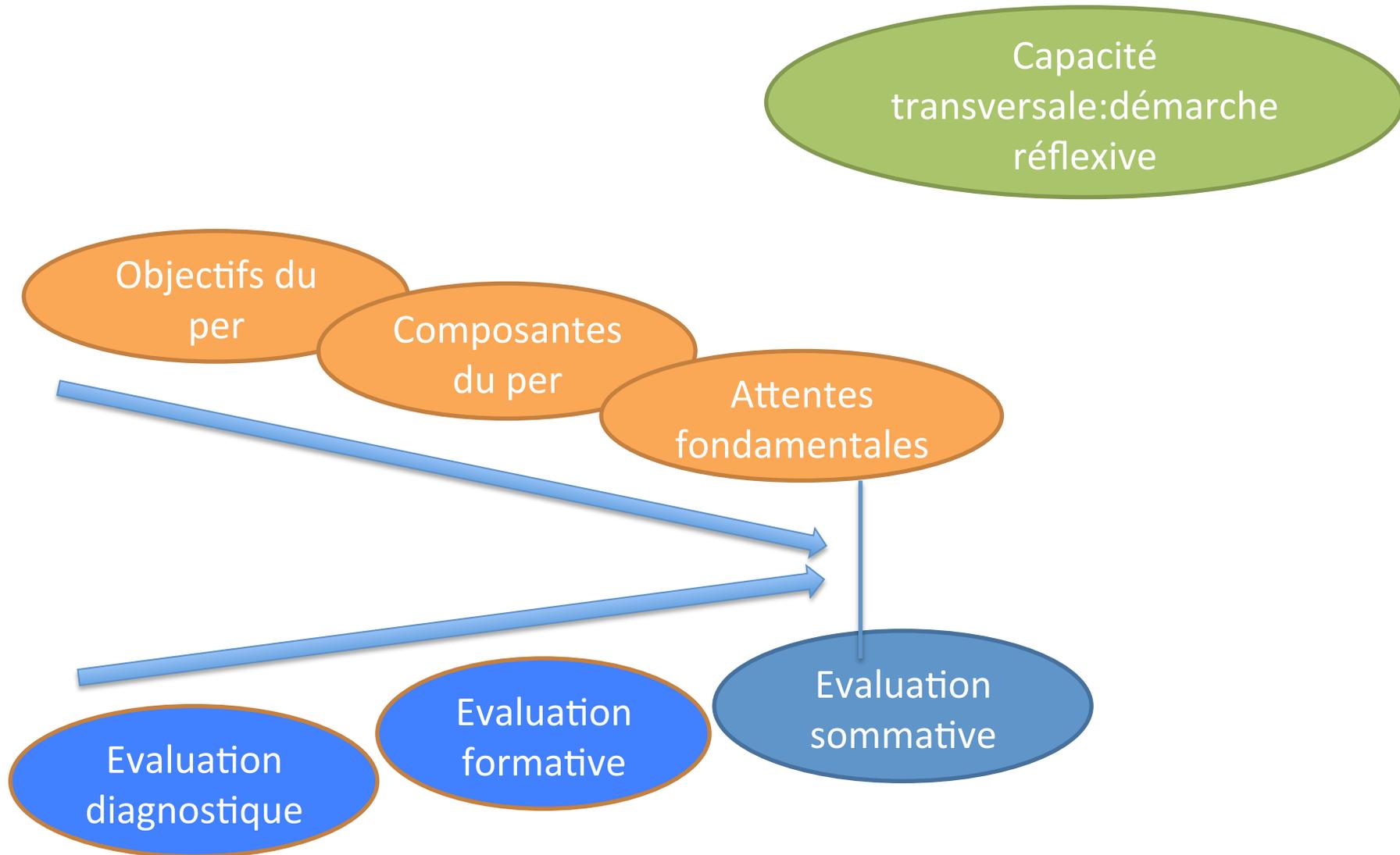
Quel changement?

- Quitter un enseignement qui repose sur deux processus d'acquisition, qui sont la mémorisation et la répétition permettant de plaquer sur l'enfant la rigueur de l'adulte.

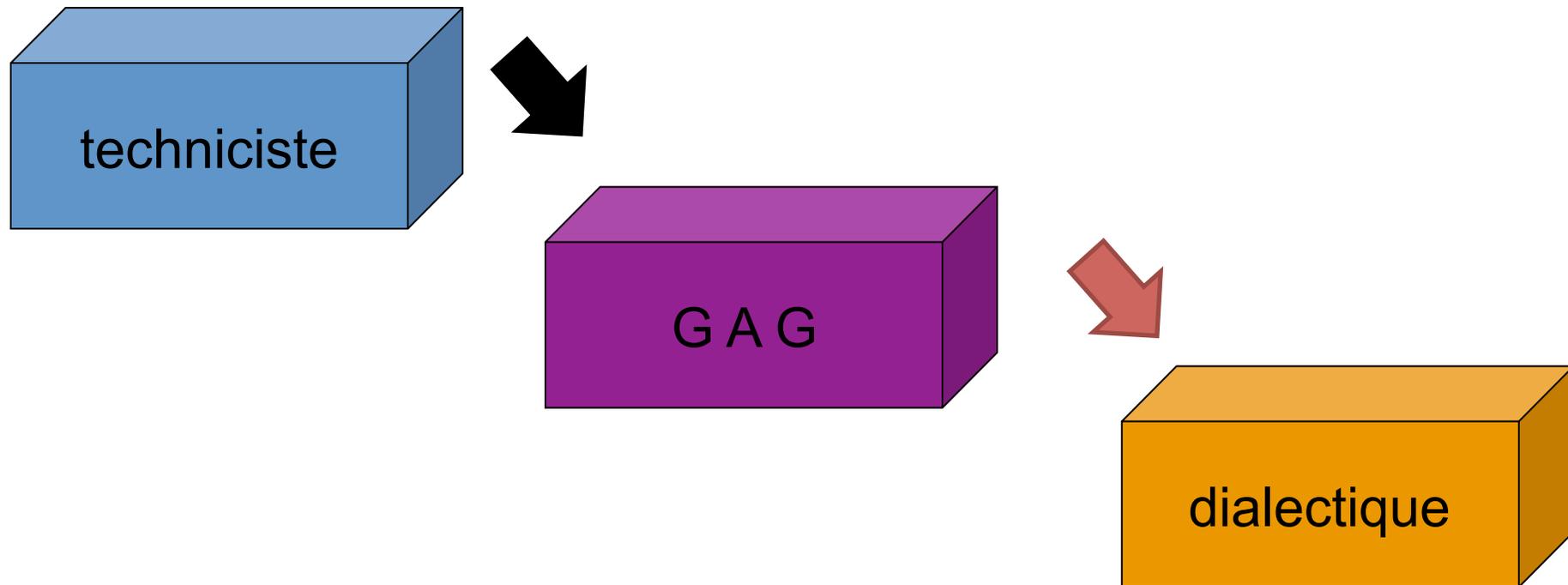


- Pour choisir un enseignement actif, qui prend en compte les intérêts présents de l'élève (vivre l'émotion du jeu) et qui sollicite l'initiative, l'imagination et la réflexion.

Introduction

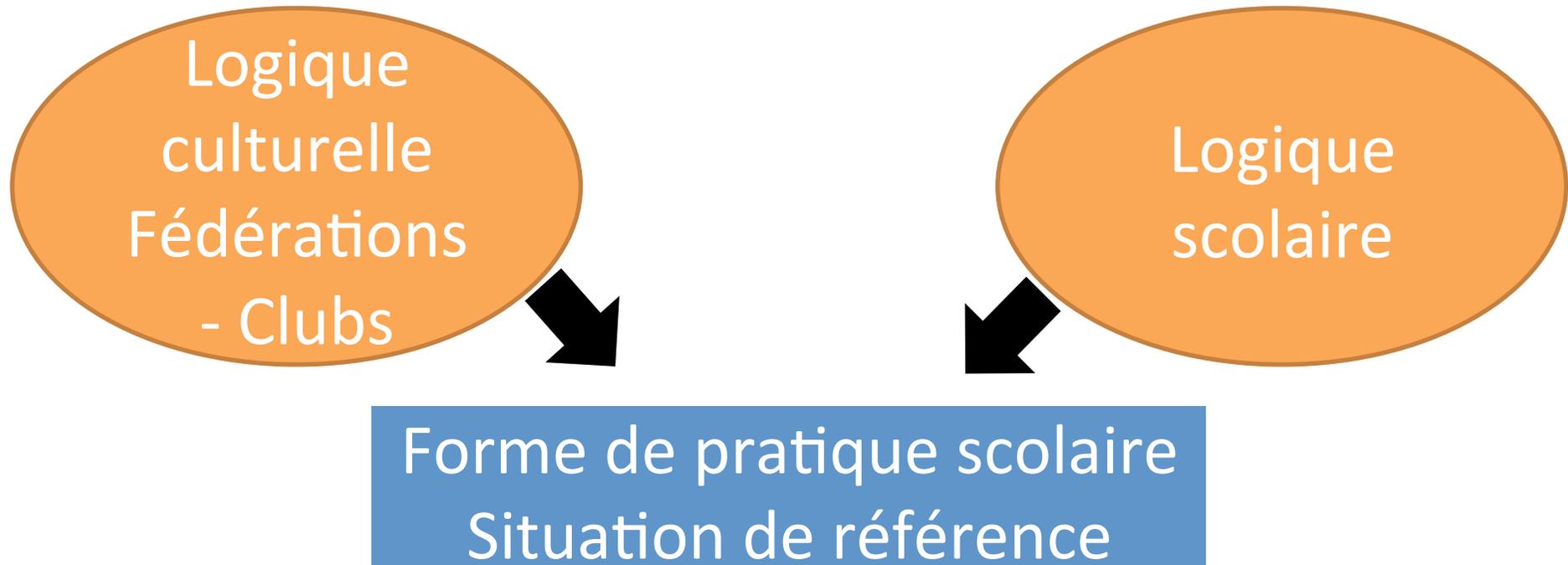


Conception de l'enseignement du jeu scolaire

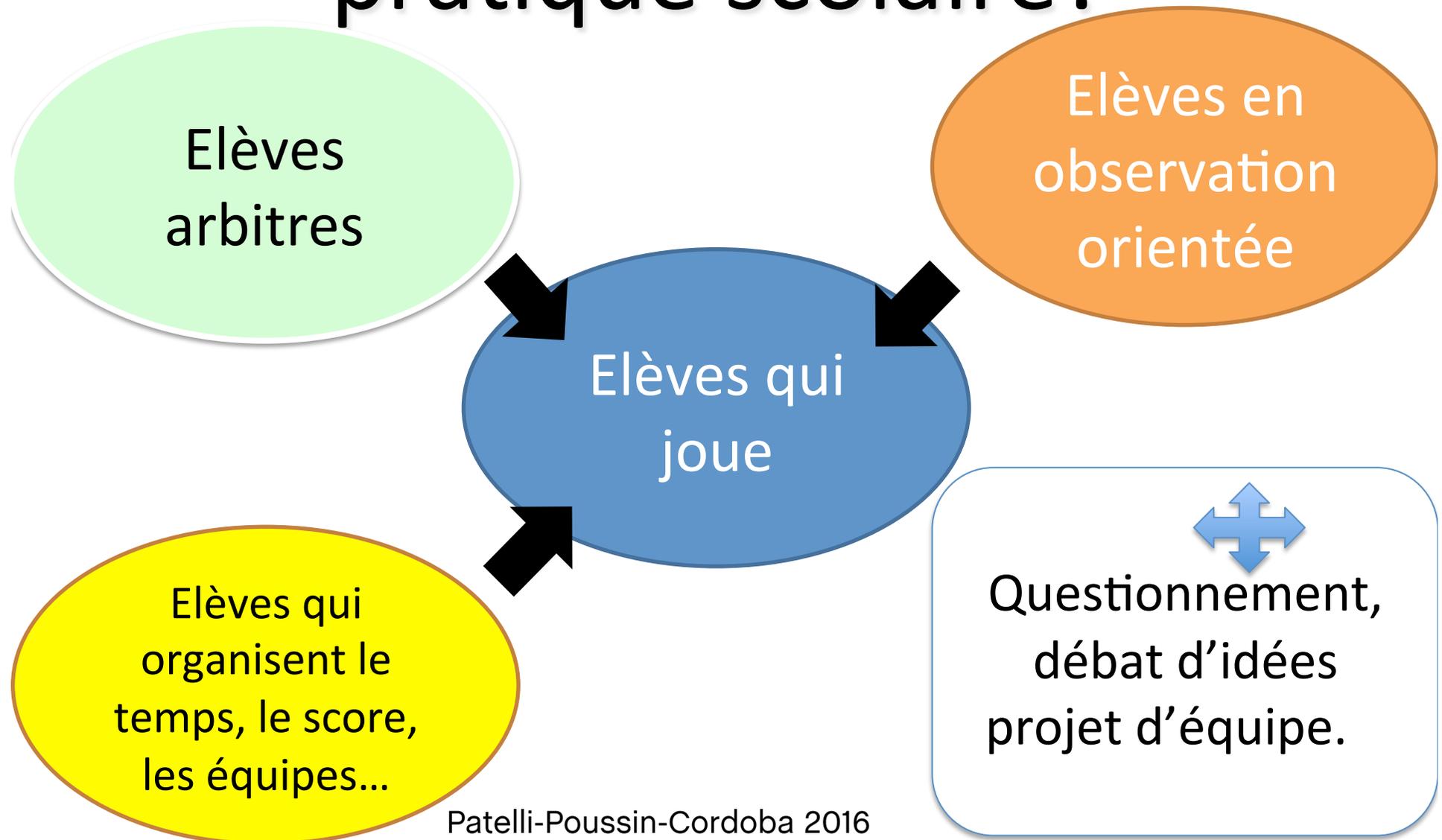


1. Définition d'une approche dialectique dans l'enseignement des jeux collectifs.
2. Base commune minimale au niveau théorique.

Terrain d'entente

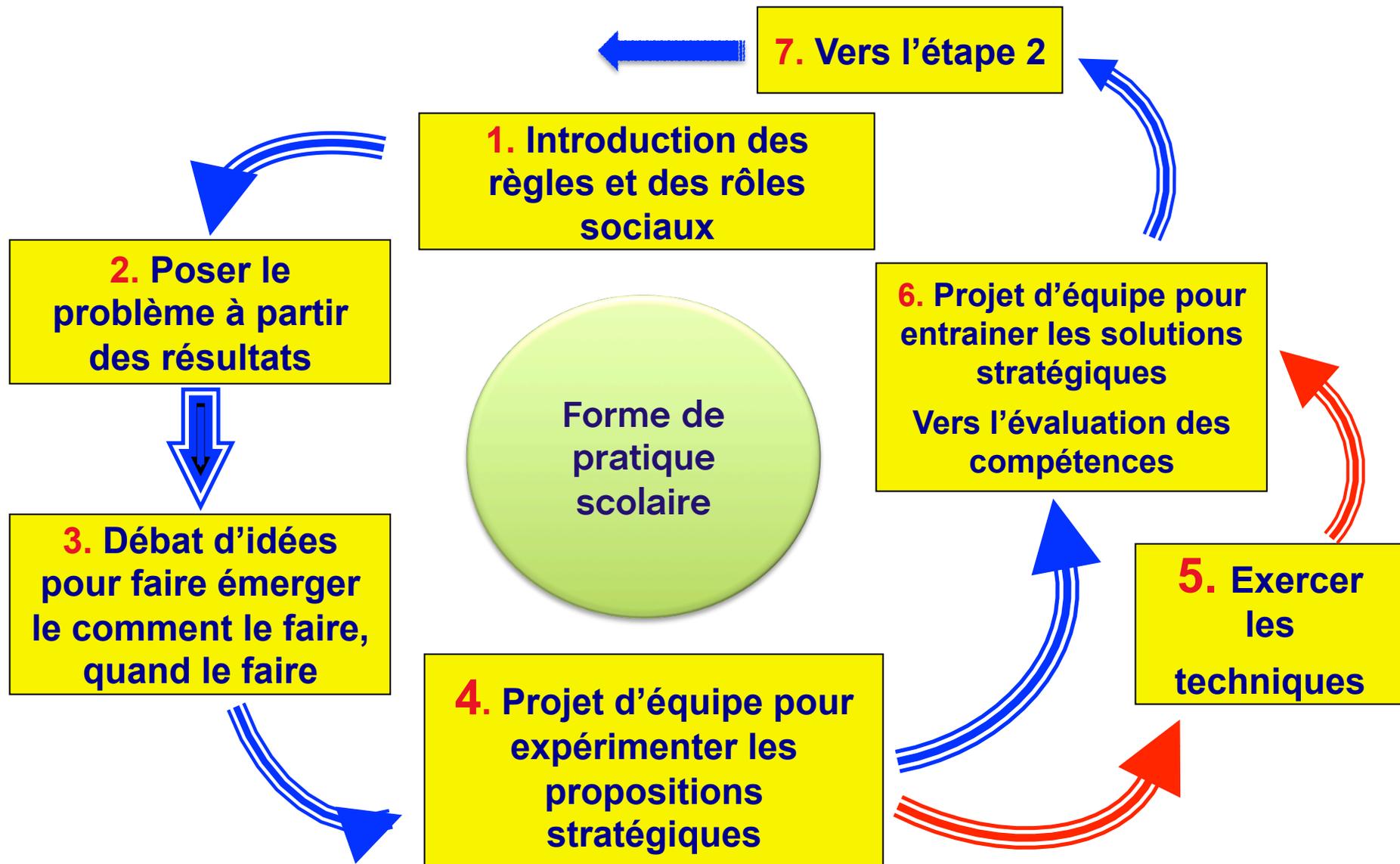


Quelles procédures pour la pratique scolaire?



Guide pour l'apprentissage du jeu par la compréhension

Griffin & Butler 2005, Thorpe 1982, Coston & Ubaldi 2007



Mise en place de la situation
de jeu.

Vivez la séquence comme des
élèves

Progression des compétences des arbitres

- A Je suis près de l'action sans gêner
Je siffle clairement lors d'une violation

- B Je verbalise ma décision
Je désigne l'équipe qui obtient la possession

- C J'utilise la gestuelle
Je montre la direction de l'action suivante

Etape 1: Evolution de l'observation

Temps 1: Observation collective avec 1 secrétaire et 2 commentateurs pour les 2 équipes

	Tirs seuls sous le panier	Autres tirs	Score
Bleu			
Rouge			

Codage



Tir Réussi = 2

T Tir cadré = 1

~~T~~ Tir raté = 0

Etape 1: Evolution de l'observation

Temps 2: Introduction des nouveaux indicateurs avec 3 observateurs par équipe

VERT contre Bleu		Score final:		
Joueurs	Tirs Seuls Après Dribble	Tirs Seuls Après Passe	Passes Offensives	Autres tirs
Joueur 1				
Joueur 2				
Joueur 3				
Total				

Codage



Tir Réussi = 2

T Tir cadré = 1

~~T~~ Tir raté = 0

I Passes Offensives = 1

Etape 1: Evolution de l'observation

Temps 2 (bis): Introduction des nouveaux indicateurs avec 1 observateur par joueur

VERT contre Bleu		Score final:		
Joueurs	Tirs Seuls Après Dribble	Tirs Seuls Après Passe	Passes Offensives	Autres tirs
Joueur 1				
Total				

Codage



Tir Réussi = 2 T Tir cadré = 1 ~~T~~ Tir raté = 0 I Passes
Offensives = 1

Compléments techniques nécessaires pour la réussite



Liens avec évaluation Vaud

10^E ANNÉE

ÉVALUATION – JEUX COLLECTIFS ORIENTÉS

Grille d'observation			Se replie de manière efficace			Utilise les espaces pour atteindre le but			Maîtrise le ballon (précision-dosage)			Évaluation obtenue (sur 9 points)
N ^o	Nom	Prénom	Parfois 1 pt	Souvent 2 pts	Toujours 3 pts	Parfois 1 pt	Souvent 2 pts	Toujours 3 pts	Parfois 1 pt	Souvent 2 pts	Toujours 3 pts	
1												

Classe: _____

Compétence Etape 1: Jouer vite vers l'avant pour tirer seul sous le panier

Stratégies

Dribbler en situation de poursuite pour tirer seul sous le panier (TSAD)
Se démarquer en avant pour tirer seul sous le panier (TSAP)

Techniques

Dribble rapide

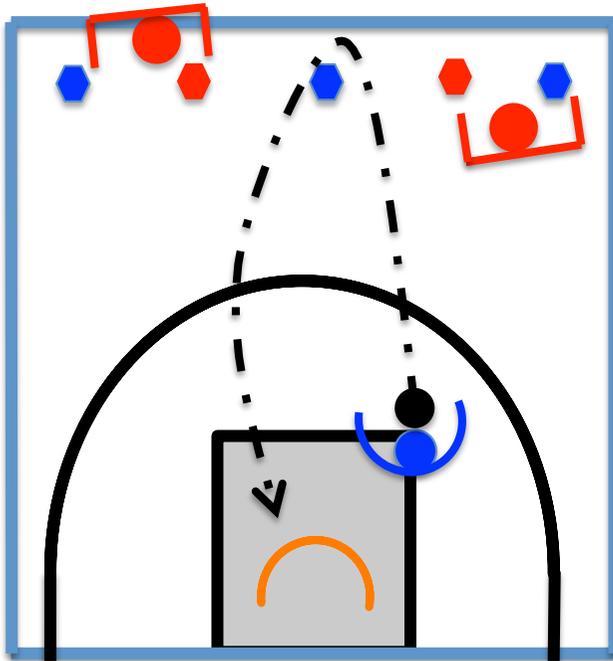
Tir de près

Passé et réception en mouvement

Les prises de décisions stratégiques sont premières, les techniques secondes

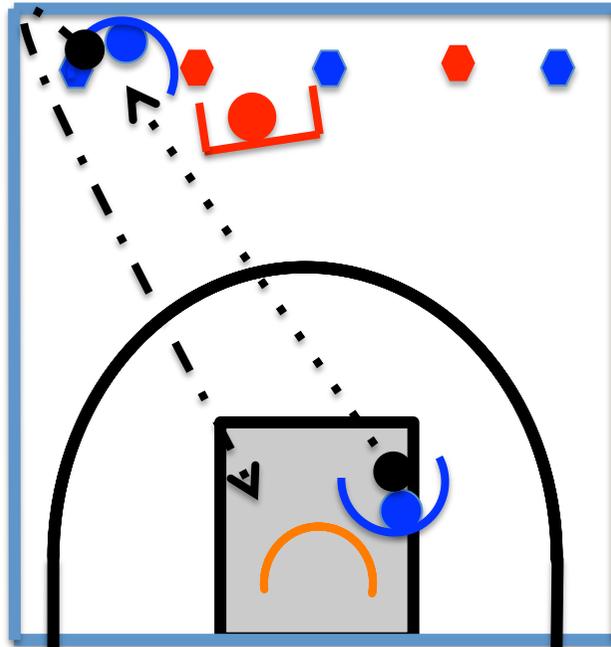
Etape 1: Stratégies prometteuses

TSAD



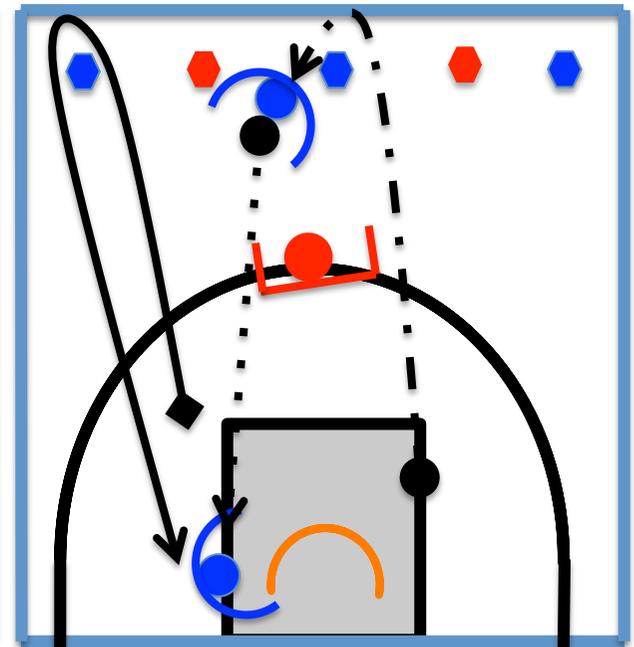
Dès l'interception, PB s'engage en dribble vers la marque, si le CJD est libre alors PB dribble vers le panier pour tirer seul.

TSAD



NPB anticipe l'interception pour se diriger vers la marque, dès le rebond, PB s'oriente vers la marque et passe à NPB, si le CJD est libre, alors NPB s'engage en dribble dans CJD pour tirer seul.

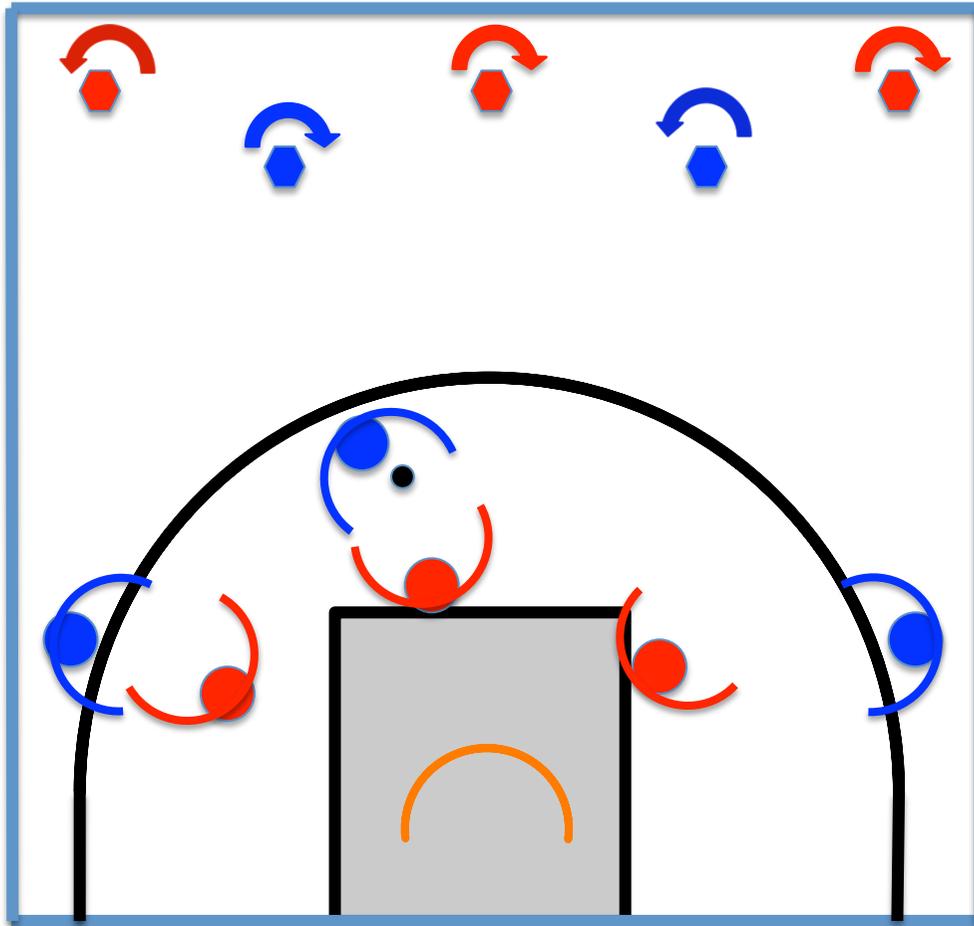
TSAP



Dès l'interception, PB s'engage en dribble vers la marque, si le CJD est occupé par un défenseur, alors PB passe à NPB qui après avoir tourner autour de la marque s'est démarquer dans la raquette.

Fin présentation

Projet: basketball scolaire



FINALITES

Favoriser l'acquisition des compétences de **joueur** et non seulement des habilités techniques.

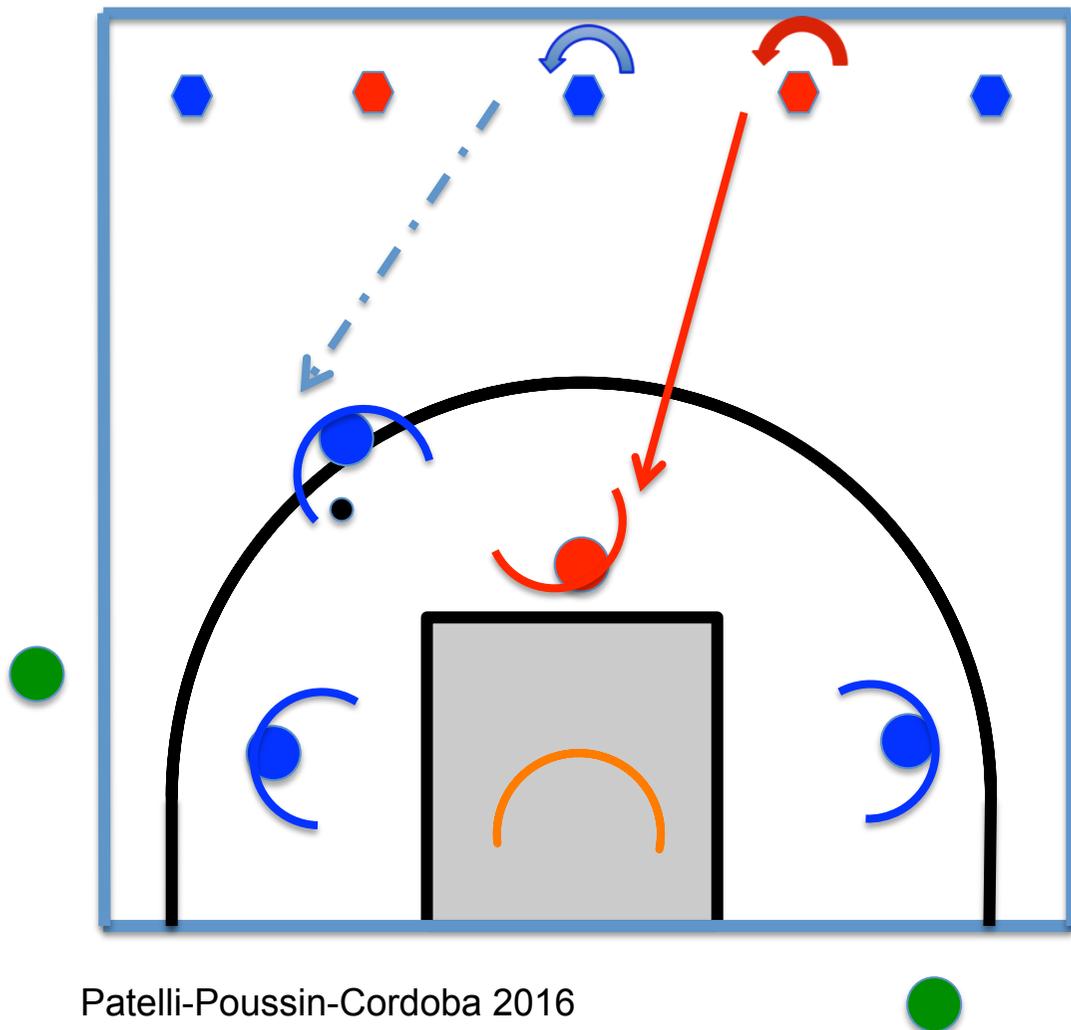
Permettre un **engagement physique et cognitif** favorisant l'apprentissage.

Promouvoir un dispositif qui permet une différenciation aisée, menant à un engagement d'un **nombre maximal d'élèves**

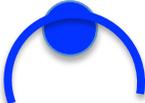
Instaurer **des rôles formateurs** dans le jeu (arbitre, statisticien, coach) afin d'amener les élèves **vers l'autonomie et une dévolution** progressive des apprentissages

Proposer une situation de référence adaptée **au contexte scolaire**, avec des outils d'évaluation en cohérence avec les objectifs d'apprentissage visés

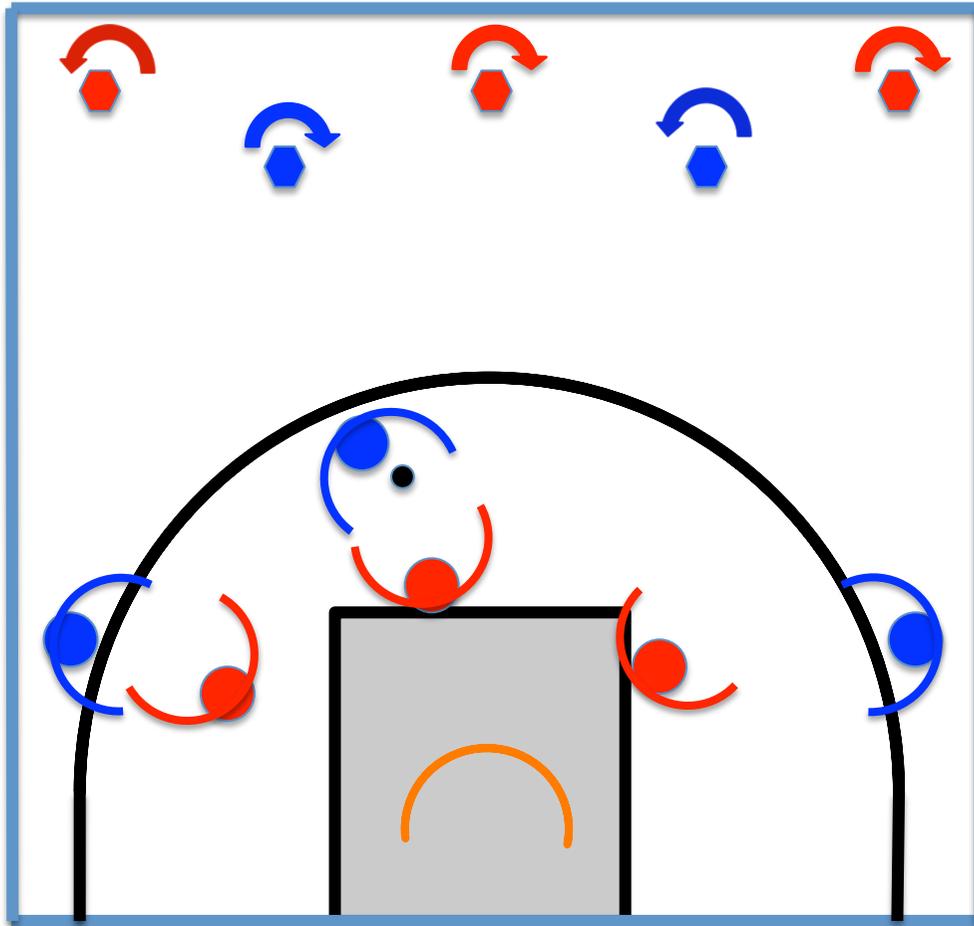
Signes conventionnels



Patelli-Poussin-Cordoba 2016

-  Passe
-  Déplacement sans ballon
-  Déplacement en dribble
-  Marque de retour pour les attaquants
-  Marque de retour pour les défenseurs
-  Attaquant
-  Défenseur
-  Ballon
-  Arbitres - observateurs
-  Zone de non-défense

Situation de référence: Jeu à 3 contre 3 sur un panier, avec déplacements.



Patelli-Poussin-Cordoba 2016

Déroulement de la confrontation.

Les deux équipes jouent en 3 contre 3, avec une défense individuelle.

Le joueur qui récupère le ballon (panier encaissé, interception, rebond défensif, décision de l'arbitre...) et ses coéquipiers, courent rapidement vers le milieu du terrain (dynamique propre à la contre-attaque). En contournant un des 3 repères rouges, ils deviennent ensuite attaquants.

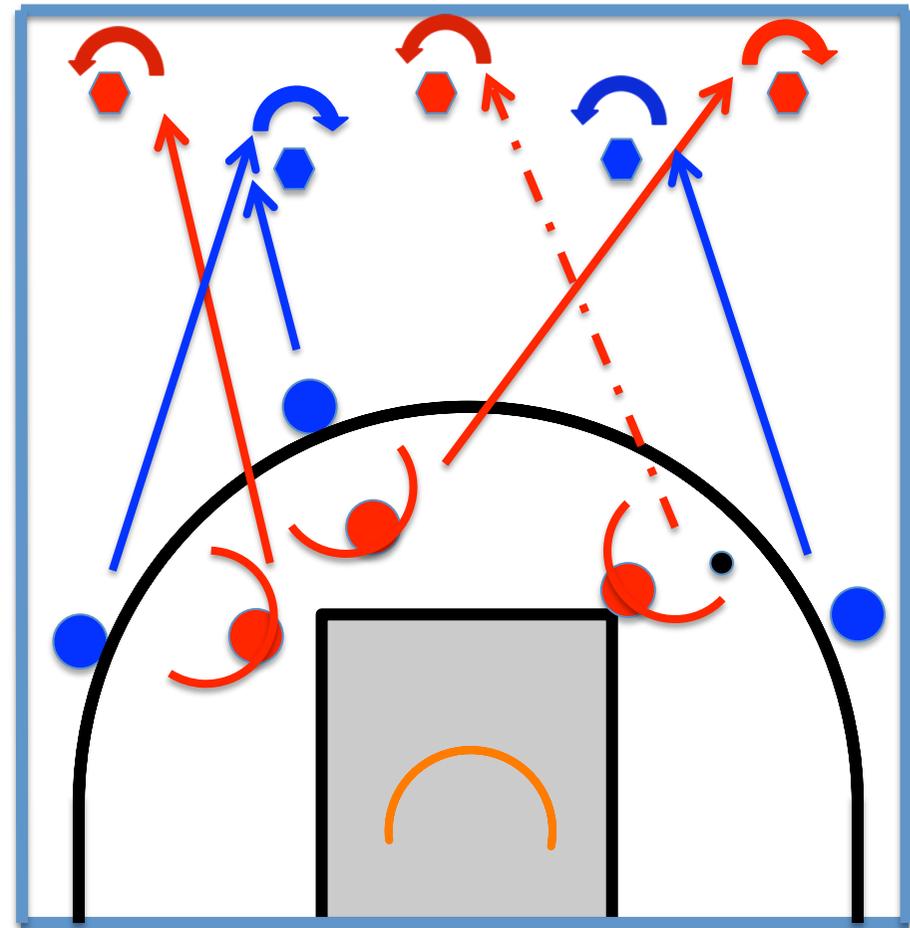
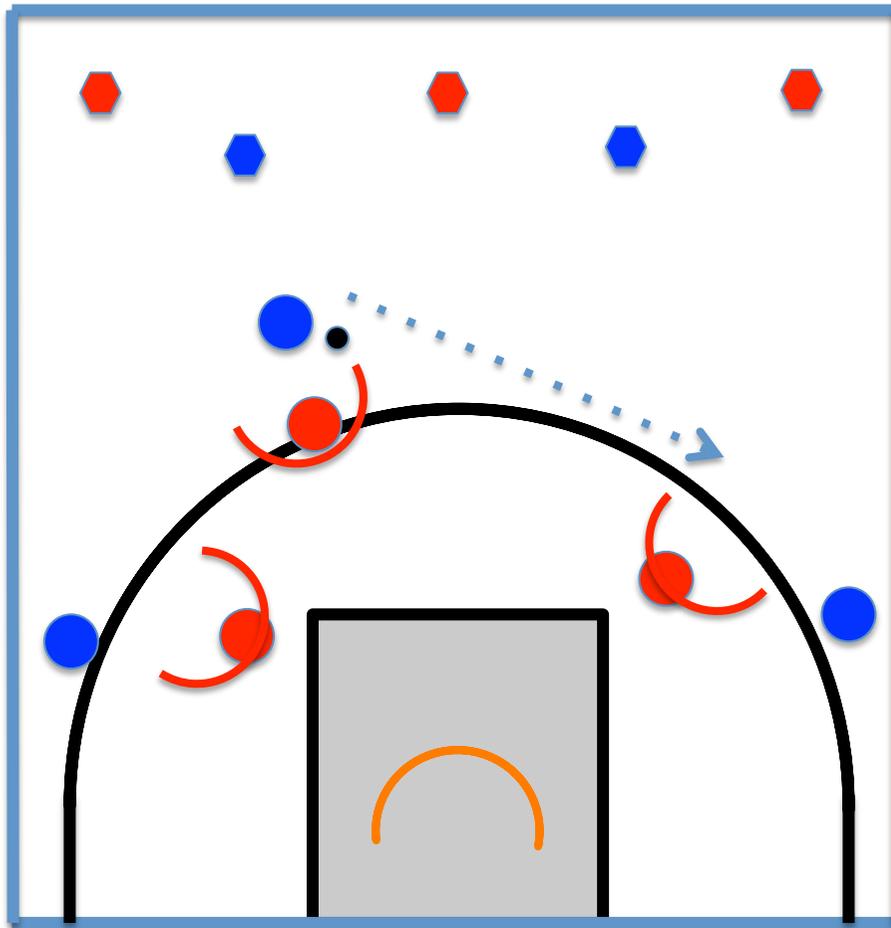
Les attaquants, dès la perte du ballon se déplacent rapidement vers le milieu du terrain (principe du repli défensif). Depuis le moment où ils ont contourné la marque bleue, ils peuvent jouer le rôle de défenseurs.

Durée des matches 3 minutes.

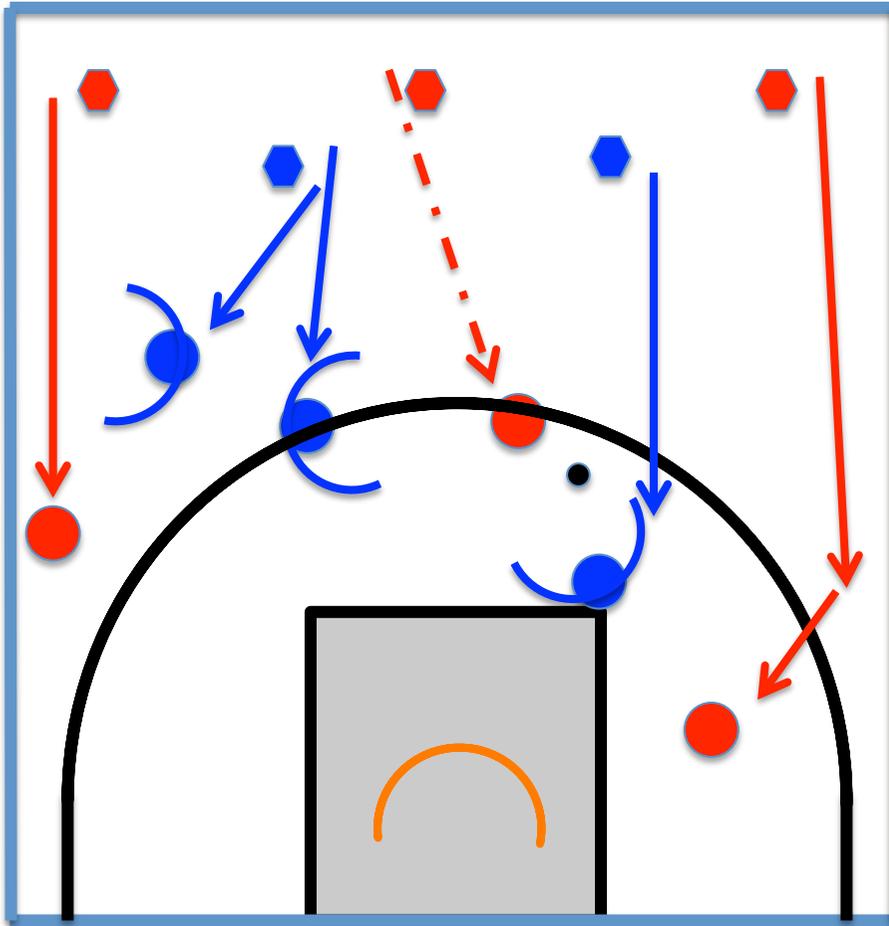
L'emplacement des marques est à adapter par l'enseignant, en fonction des variations souhaitées.

Au moment de l'interception il y a

... inversion des rôles entre l'attaque et la défense, ce qui crée l'incertitude propre à cette transition



Les joueurs retrouvent ainsi une nouvelle situation de transition avec les rôles inversés



Les déplacements rapides des attaquants, créent un nouveau contexte de jeu favorable aux solutions offensives.

Si l'interception se fait haut dans le terrain, (passe interceptée, rebond..) les options offensives sont beaucoup plus importantes qu'en cas de panier encaissé * ou en cas d'intervention de l'arbitre* et la remise en jeu qui en résulte.

* Dans ces 2 cas les 6 joueurs démarrent dans le terrain à la même hauteur (sur la ligne de fond ou à la hauteur de la remise en jeu).

Compétence: avancer rapidement, et de manière efficace vers la cible dans un contexte de jeu, pour tirer seul sous le panier

- PORTEUR DU BALLON
- Dépasser ses adversaires pour être seul à la conclusion
- Passer à un coéquipier démarqué
- Marquer près du panier
- JOUEURS SANS BALLON
- Se démarquer vers l'avant
- Marquer près du panier

Outils

Dribble rapide.
Tir de près
Passe en mouvement

Les rôles sociaux dans les jeux collectifs

Arbitre, observateur, statisticien, coach..

- Favorisent une démarche réflexive qui renforce l'apprentissage
- Conduisent vers l'autonomie au travers de la construction d'outils pertinents
- Développent une socialisation responsable et positive grâce au contexte favorable du jeu

Rôles des arbitres

- 3 missions prioritaires. Une par arbitre en début d'apprentissage, puis progressivement intégrer les 3 pour chaque arbitre.
 - a. gérer l'espace de jeu
 - b. signaler les infractions de « marcher » au départ et à l'arrêt.
 - c. signaler les contacts (possibilité de débattre avec les joueurs impliqués, en cas de doute)

L'observation comme outil d'apprentissage

- En sport collectif, percevoir impose de décoder, d'ordonner différentes perceptions et d'organiser des informations. *Grehaigne (2007)*
- *Les élèves doivent au travers des débats d'idées découvrir et mettre en place des stratégies prometteuses.*

Evaluation et rôle des observateurs

Objectif 1: avancer rapidement, et de manière

- 1 observateur efficace pour 1 joueur (2 observateurs en phase d'apprentissage)
- Matches de 3 minutes

Joueur	Tirs après dribble	Tirs après passe	Passes décisives	Total points individuels
.....				
Points				

Codage:

Passé

décisive 1

Tir réussi

1

Tir raté

0

Chaque tir réussi et chaque passe décisive apporte 3 pts

Chaque tir raté apporte 1

Evaluation et rôle des observateurs

Objectif 1: avancer rapidement, et de manière efficace vers le panier

- 1 observateur par 1 joueur
- Matches de 3 minutes

Joueur	Tir seul après dribble	Tir seul après démarquage	Passe décisive	Total points individuels	Total points équipe
	Si le panier est marquéX 3 Si le panier est juste touchéX 1				
1					
2					
3					

Codage: panier marqué 
 panier juste touché X

Remédiation

- Travailler les éléments nécessaires à la réussite
 - A. Exercice dribble 3 contre 0, meneur latéral (g+d)
 - B. Exercice tir avec arrêt, 3 contre 1

Objectif 2: utiliser les relais et l'espace pour atteindre le panier

- Passer et pénétrer dans la raquette
- Se démarquer pour proposer des relais
- Passer pour conclure
- Attendre dans le couloir opposé

Outils

Passes et réception en mouvement

Tir de près et à moyenne distance

Evaluation et rôle des observateurs

Objectif 2: utiliser les relais et l'espace pour atteindre le panier

- 1 observateur par 1 joueur
- Matches de 3 minutes

Joueur	Tir seul après dribble	Tir seul après démarquage	Tir après passe et va	Passe décisive	Total points individuels	Total points équipe
1						
2						
3						

Chaque panier marqué apporte 3 pts Chaque panier juste touché apporte 1 pt

Codage: panier marqué 
panier juste touché X

Objectif 3: alterner le jeu rapide et le jeu posé

- Savoir lire le jeu
- Ralentir la progression du ballon si il y a équilibre attaque-défense
- Accélérer si avantage à l'attaque
- Exploiter les options secondaires

Outils

Dribble (gauche et droite) avec une vision périphérique permettant une bonne lecture du jeu

Renverser le ballon du côté faible

Evaluation et rôle des observateurs

Objectif 3: comprendre les enjeux du jeu rapide et de la conservation du ballon

- 1 observateur par équipe
- Matches de 3 minutes

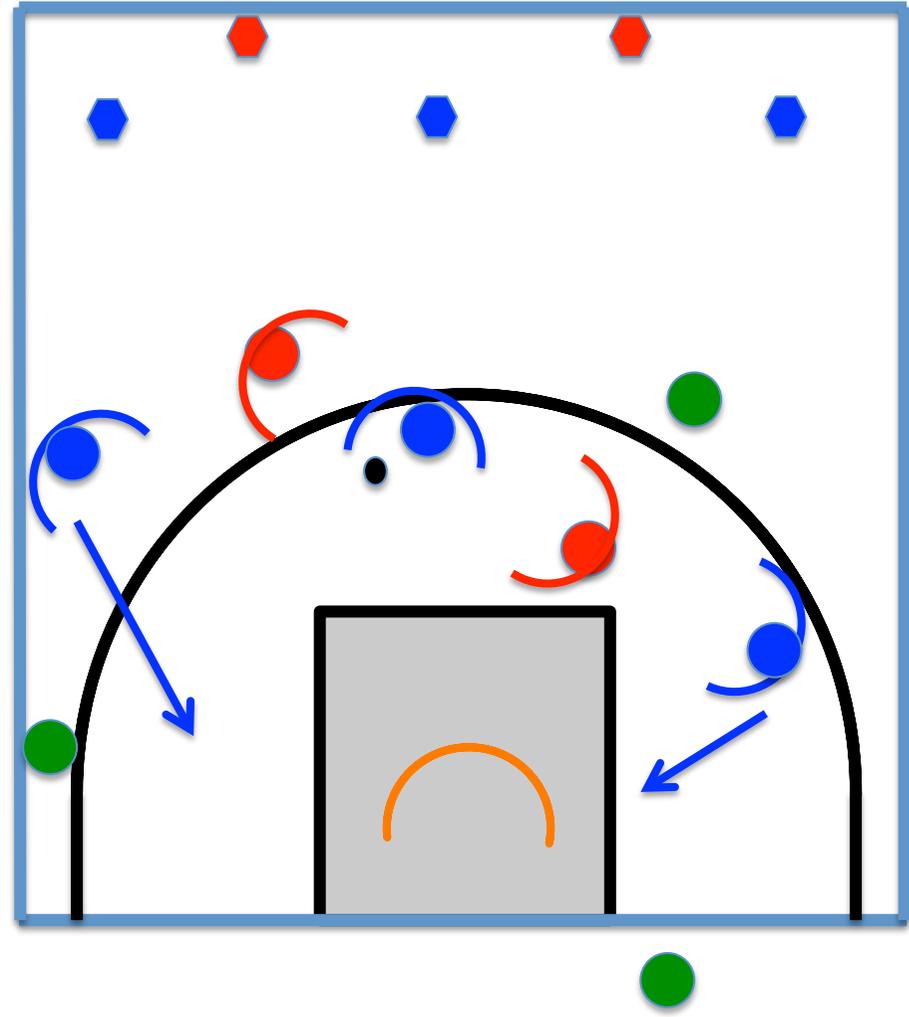
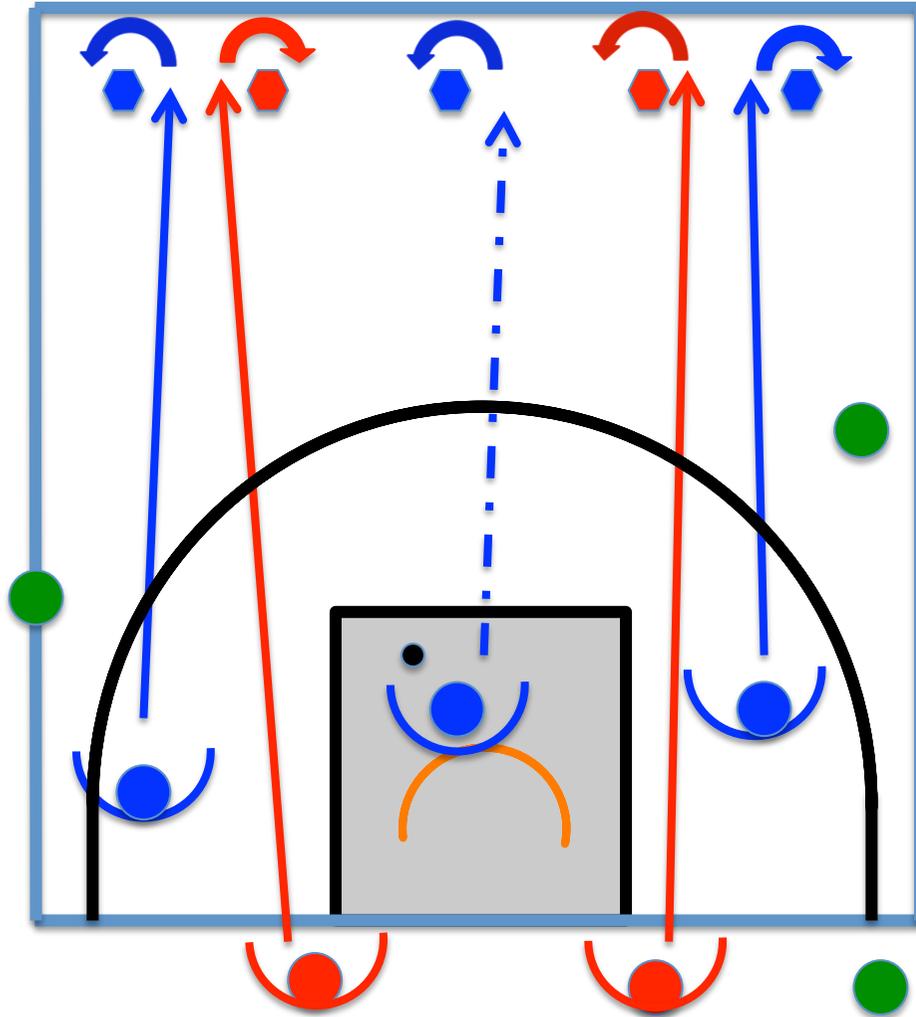
Joueur	Tir (1 ou 3 pts)	Passé décisive (3 pts)	Perte de balle (-3 pts)	Balle récupérée (3 pts)	Total points joueurs	Total points équipe
1						
2						
3						

Codage: panier marqué X
panier juste touché X 

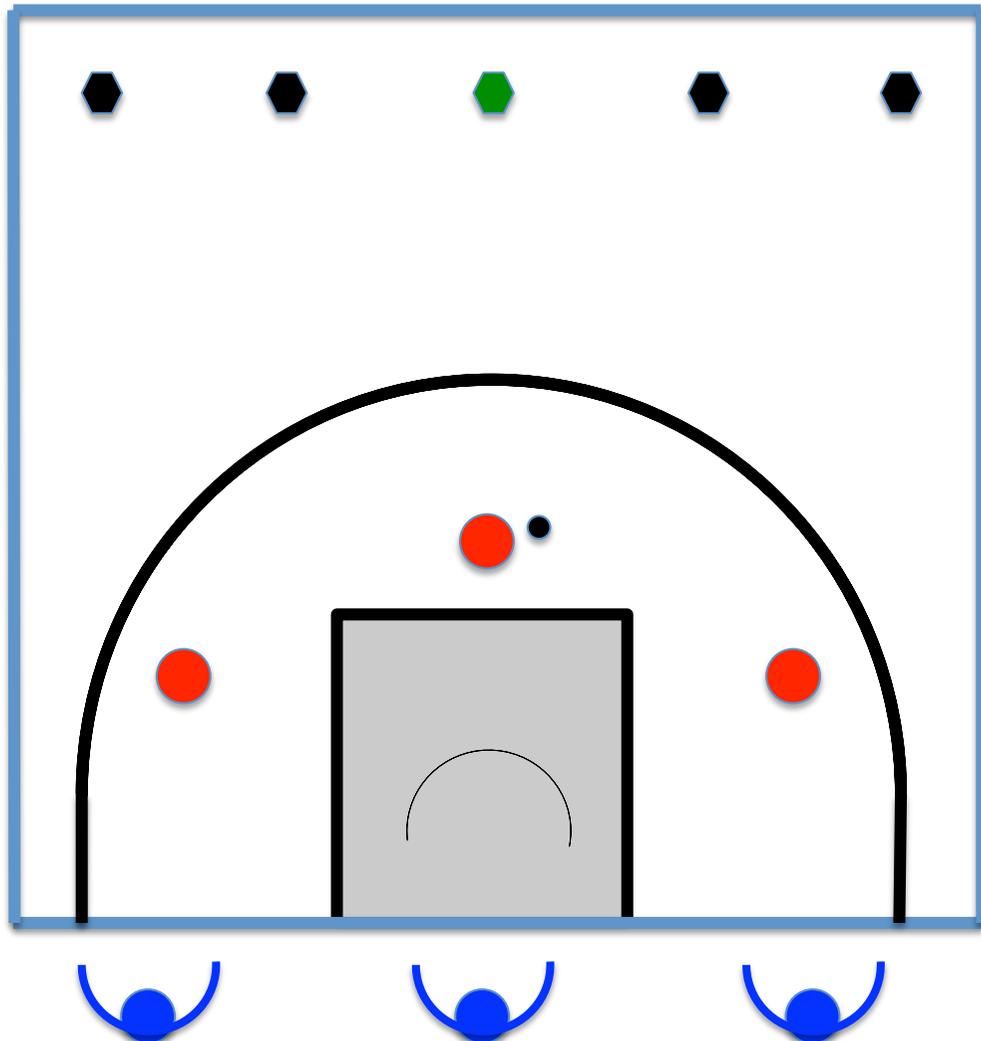
Situation d'apprentissage plus complexe
Situation 3 c 2:
Démarrage simultané avec un avantage possible pour les attaquants

L'enseignant peut varier:

- Les distances à parcourir
- Les effectifs des attaquants et défenseurs
- Les rôles annexes



Etape 1



Zone texte

Références bibliographiques

- Brau-Antony, S. (2001). Les conceptions des enseignants d'éducation physique et sportive sur l'enseignement et l'évaluation des jeux sportifs collectifs: résultats d'une enquête. *STAPS*, 56, 93-108.
- Coston, A. & Ubaldi, J.L. (2007). Une EPS malade de ces non choix. *Les cahiers du CEDRE*, 7, 20-31.
- Gréhaigne, J.-F. (2007). *Configurations du jeu. débat d'idées & apprentissage du football et des sports collectifs*. Besançon: Presses Universitaires de Franche-Comté.
- Gréhaigne, J.-F., Billard, M. & Laroche, J-Y. (1999). *L'enseignement des sports collectifs à l'école : conception, construction et évaluation*. Bruxelles : De Boeck Université.
- Mérand, R. (1990). Basket-ball: *Lancer ou circuler*. Paris: INRP.
- 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
- Géraldine Rix-Lièvre (2013). L'arbitrage une co-construction du jeu. *Revue EP.S, Dossier EP.S*, n° 355
- Florence Darnis (2009). Coopérer pour apprendre à jouer en équipe. *Revue EP.S, Dossier EP.S*, n° 337
- Jean-Francis GRÉHAIGNE (2007) MODÉLISATIONS DES ATTAQUES RÉUSSIES POUR PROGRESSER DANS LES SPORTS COLLECTIFS EN EPS. *SPIRALE - Revue de Recherches en Éducation - 2007 N° 40 (105-115)*