

Contenus d'enseignement en basket pour le niveau 6^{ème}

Nous envisagerons dans cet article une approche scolaire du basket pour le niveau 6^{ème}. Les objectifs du cycle porteront sur l'amélioration de la prise d'information, la recherche de stratégies et leurs généralisation qui permettent aux attaquants d'atteindre collectivement ou individuellement le panier.

Nous proposerons :

- Partie A : un rappel des textes.
- Partie B : deux algorithmes dans lesquels on présentera de façon schématique les principales alternatives qui se posent en fonction du contexte, pour l'attaquant porteur de balle et pour l'attaquant non porteur de balle et les habiletés qui permettent de les mettre en œuvre.
- Partie C : des situations d'apprentissage qui placent les élèves devant des alternatives dans un contexte de jeu simplifié. L'incertitude et donc les choix à opérer augmenteront avec le nombre des joueurs concernés.
- Partie D : des propositions d'évaluation.

Partie A : Rappel des textes :

Cette démarche prend appui sur les notions précisées dans les programmes de la discipline pour la classe de 6^{ème}. Nous retiendrons tout particulièrement ici :

- **les compétences générales :**
 - « ce qui permet à l'élève d'identifier le but, les résultats et les principaux critères de réussite de l'action motrice, d'accepter la décision d'un arbitre, ..., de respecter les règles liées aux APS, »
- et parmi **les compétences propres :**
 - « de faire les choix élémentaires permettant d'atteindre la cible, de jouer seul ou avec un partenaire, de maîtriser quelques techniques nécessaires à la forme du jeu développé et relatives à l'action de tir, au déplacement avec la balle, ... ».

Enfin les documents d'accompagnement des programmes précisent qu'il conviendra de développer :

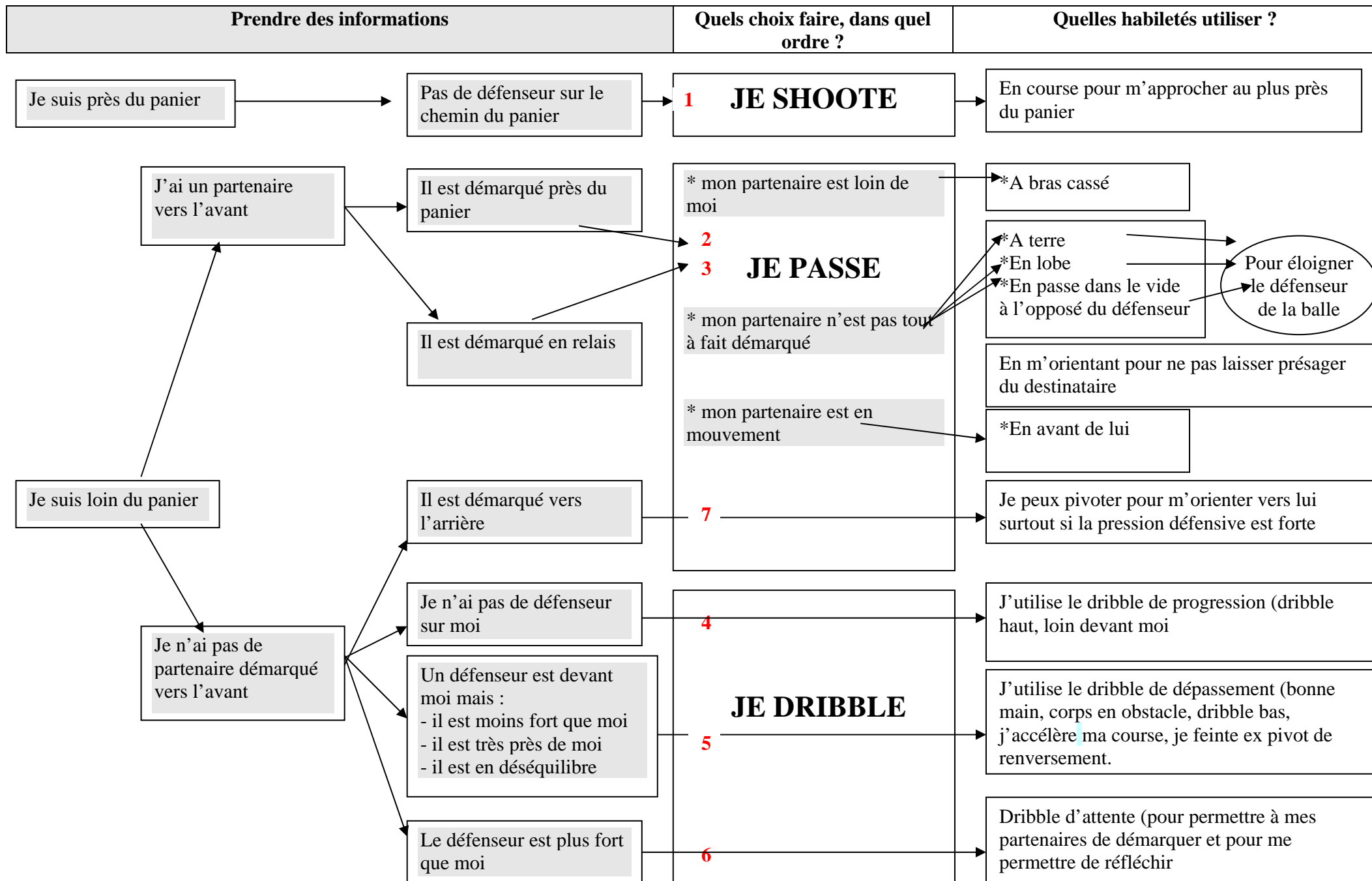
- « une adaptation perpétuelle de la conduite de l'élève selon les événements perçus ... » et que « le shoot en course devra être nettement valorisé ».

Partie B : Les deux algorithmes (Att PB et Att NPB) :

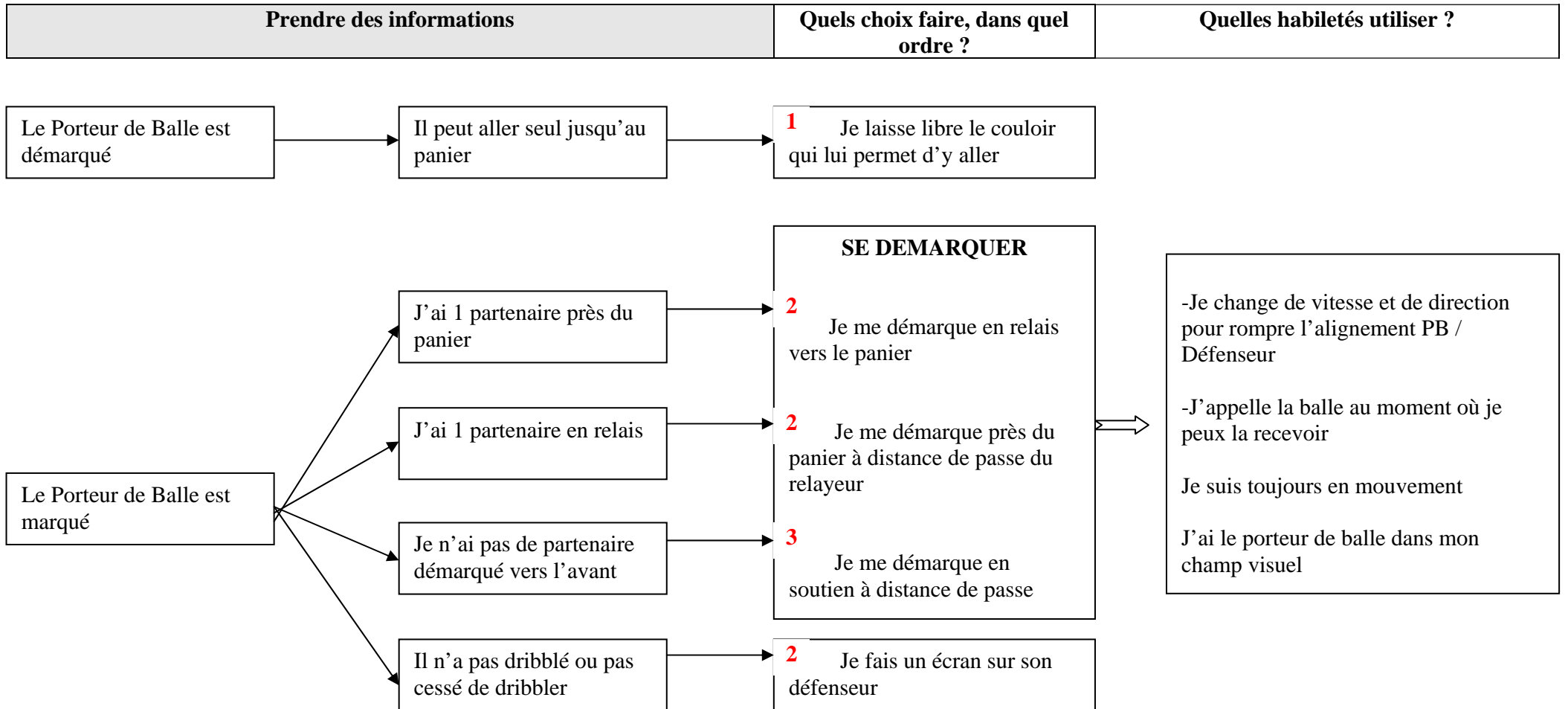
Ils ont pour objet de placer en liaison des informations (portant sur l'espace, le temps, le statut des joueurs, leurs niveaux, leurs intentions...), les choix qu'elles induisent, et les habiletés qu'il convient de mettre en œuvre, ou les espaces qu'il convient d'occuper, ou de protéger.

Ils sont un outil pour tenter de rendre lisible le jeu, et faciliter l'identification de « ce qu'il y a à faire ». Leur rédaction est schématique, et ne peut bien sûr pas rendre compte de l'interférence de tous les facteurs, (s'y ajoute par exemple des composantes de distance, d'orientation, de posture qu'il conviendra peu à peu de prendre en compte également) mais ces généralisations visent à permettre à l'élève guidé par l'enseignant de comprendre des règles d'action.

ALGORITHME DECISIONNEL POUR L'ATTAQUANT PORTEUR DE BALLE



ALGORITHME DECISIONNEL POUR L'ATTAQUANT NON PORTEUR DE BALLE



Partie C : Proposition de trois situations d'apprentissage :

- Présentation générale pour les 3 situations d'apprentissage :

Les 3 terrains transversaux d'un gymnase sont chacun séparés en 2 par des cônes allant de panier à panier (arrêt des plots sur une ligne matérialisée 4m avant le panier).

Nous proposerons de confronter les élèves à une succession ininterrompue d'actions offensives et défensives sur des couloirs d'un demi terrain dans le sens de sa longueur au cours desquelles les équipes participantes changeront de composition de façon aléatoire et fréquente.

Ces 6 couloirs se réalisent en continuité du n°1 au n°6 puis retour au 1^{er} couloir ...etc. Chaque couloir compte 1 (ou 2) défenseur qui porte 1 maillot. Le défenseur échangera son maillot contre la balle de l'attaquant chaque fois qu'il lui fera perdre sa balle, qu'il s'en emparera et chaque fois que l'attaquant commettra une faute (sortie du couloir, marché, reprise). Seul l'attaquant qui commet l'erreur prend le maillot et la place du défenseur.

Le jeu se déroule sans interruption pendant 5 à 6 minutes.

- Présentation de chacune des trois situations :

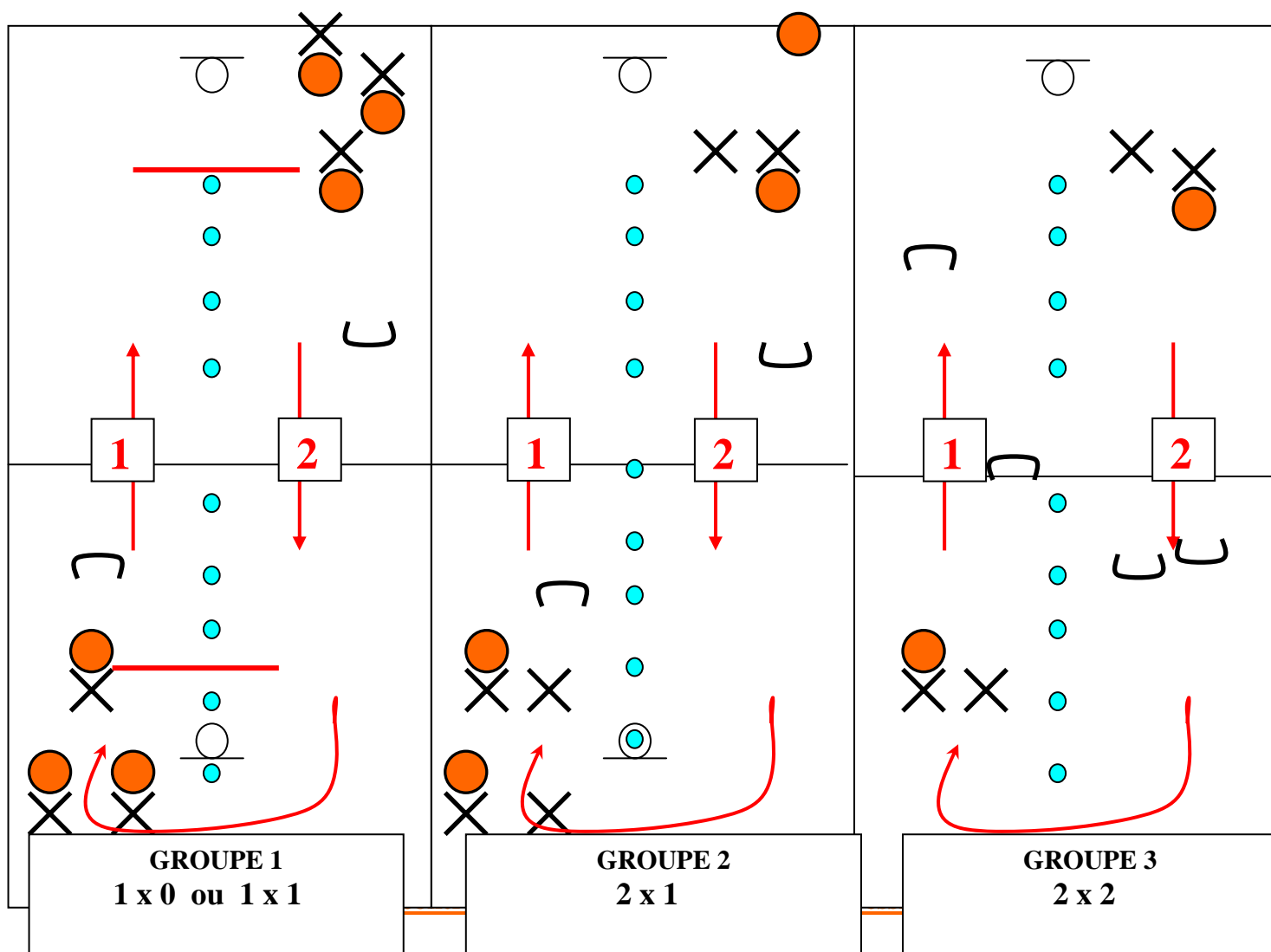
Chacune des trois situations correspond à un thème :

Thème 1 : choisir entre dribble de progression ou de dépassement

Thème 2 : les choix du PB en 2 contre 1

Thème 3 : les choix du non porteur en 2 contre 2.

Pour éviter les répétitions, nous prendrons ici pour exemple que les 3 situations d'apprentissages s'effectuent sur un terrain.



Terrain n°1 : thème 1 , choisir entre dribble de progression ou de dépassement

Dispositif :

Le terrain est séparé par des cônes dans le sens de la longueur. Arrêt des plots sur une ligne matérialisée 4m avant le panier (le jeu représenté sur le premier terrain s'effectue donc dans la réalité sur les trois)

Les couloirs s'effectuent de manière consécutive.

Chaque attaquant est porteur de balle et débute l'attaque sans que le défenseur soit nécessairement replacé. Il peut y avoir 2 défenseurs dans un couloir si le nombre d'élèves de la classe le nécessite, mais un seul pourra chercher à prendre la balle d'un attaquant

L'attaquant qui commet une faute ou perd la balle prend le maillot du défenseur qui lui a fait perdre, ou celui le plus proche au moment de la perte de balle. Le défenseur devenu attaquant repart sur le couloir entier suivant.

But :

Marquer un maximum de points au cours des 5 à 6 minutes.

Chaque panier marqué vaut 2 points, chaque shoot manqué vaut 1 point (seuls les attaquants marquent des points, les défenseurs cherchent à reconquérir la balle).

Objectif : choisir sa trajectoire et définir la forme du dribble en fonction de la présence ou non du défenseur.

Dans cette situation de 1 X 0 ou de 1 X 1 le nombre très limité d'informations à prendre en compte diminue les alternatives de choix à définir par l'élève (quel dribble, quelle main utiliser, quel déplacement (forme et allure) pour éviter le défenseur.

Au cours de la réalisation de cette situation globale, l'élève pourra réajuster progressivement sa conduite.

Il sera guidé par l'enseignant qui l'aidera à trouver des indices pertinents (schématisés dans l'algorithme) lors de séquences avec arrêt sur image.

Les règles d'action offensives essentielles à découvrir sont :

- la main à choisir pour déborder le défenseur pour que le corps fasse obstacle
- la hauteur du dribble en fonction de la proximité défensive
- les changements de rythme et de direction pour déborder (éventuellement le pivot de renversement)

En fin de chaque couloir, la ligne située à 4m environ des paniers délimite la zone dans laquelle le défenseur ne pourra pas intervenir (sur de nombreux terrains c'est la ligne blanche des terrains de tennis). Cette partie de la situation est fermée pour obtenir une réponse définie : le shoot dans l'élan de la course. La configuration induit cette réponse car ce shoot autorise de s'approcher au plus près du cercle et donc augmente les chances de réussite.

(Nous proposerons dans un autre article des exercices pour faciliter son acquisition).

Cette habileté motrice nous semble essentielle car elle requiert :

- que le regard soit décentré de la balle pour savoir quand arrêter le dribble.
- et permet aux élèves d'intérioriser le nombre d'appuis maximum autorisé balle en main au basket.
- son efficacité est importante du fait de la proximité du cercle au moment du shoot.

Terrain n°2 : thème 2 , les choix du PB en 2 contre 1:

Dispositif :

Il est représenté sur le deuxième terrain mais s'effectue donc dans la réalité sur les trois.

L'action se déroule à 2 attaquants contre 1 défenseur. Le dispositif est analogue à celui de la situation précédente : les 2 attaquants ne débute l'action par une passe que lorsque le défenseur est replacé au milieu du terrain et est disponible. Si l'attaque échoue, c'est l'attaquant responsable de la perte de balle qui prend la place du défenseur. En cas de doute sur le responsable de la perte de balle (passeur ou réceptionneur) c'est l'avis des défenseur qui prévaut. Le nouveau binôme enchaîne sur le couloir suivant.

Objectif : Choisir entre dribble ou passe en fonction du placement défensif pour atteindre le panier adverse.

Les règles d'action offensives que les élèves rechercheront sont proposées dans les algorithmes. On peut citer pour les principales:

- la fixation du défenseur par le PB pour démarquer son partenaire,
- les formes de passe suivant le placement défensif (pour permettre au NPB de conserver sa vitesse, pour éloigner le défenseur de la balle...)

On peut ajouter qu'en s'éloignant l'un de l'autre les deux attaquants obligent le défenseur à faire apparaître clairement s'il choisit de marquer le porteur de balle ou le non porteur de balle.

But :

Marquer un maximum de points au cours des 5 à 6 minutes.

Les deux attaquants de l'équipe marquent 2 points si le shoot est réussi, 1 point si le shoot est manqué (seuls les attaquants marquent des points, les défenseurs cherchent à reconquérir la balle).

Pourquoi choisir cette comptabilité des points ? :

Dans cette situation, comme dans la suivante, la composition des équipes varie de façon aléatoire et fréquente. Nous avons pris le parti d'attribuer les points liés aux réussites sur l'action (de la mise en jeu jusqu'à un shoot) aux deux joueurs de l'équipe. En effet, l'attribution individuelle des points ferait apparaître des comportements individualistes qui seraient à l'opposé des effets recherchés. L'élève doit, sans calcul pour améliorer son score, s'inscrire dans un jeu collectif et pertinent (le contraire dénaturerait la logique des sports collectifs). A l'issue de l'action, l'équipe évolue parfois. Dans ce cas, l'élève comptabilise et mémorise son propre score auquel il ajoutera les points acquis avec son nouveau partenaire.

A l'issue de la séquence les élèves ont ajouté pour eux même et indépendamment des différents partenaires qu'ils ont pu avoir, les points qu'ils ont gagnés. Cette évaluation individuelle lui permet à l'élève de se situer et d'autre part c'est la seule institutionnellement retenue.

Terrain n°3 : thème 3, les choix du non porteur en 2 contre 2 :

Dispositif :

Il est représenté sur le troisième terrain mais il s'effectue donc dans la réalité sur les trois.

Au cours de cette situation les élèves seront confrontés à un rapport de force moins favorable : 2 défenseurs contre 2 attaquants.

Comme dans la situation précédente, seul l'attaquant responsable de la perte de balle prend le maillot du défenseur responsable de la perte de balle, ou le plus proche de la zone de perte de balle. En cas de doute sur le responsable de la perte de balle (passeur ou réceptionneur) c'est encore l'avis des défenseurs qui prévaut. Le nouveau binôme enchaîne sur le couloir suivant.

Objectif :

- faire jouer un rôle actif au non porteur de balle qui doit donner du sens à sa mobilité (travail du démarquage). Les élèves guidés par l'enseignant chercheront à faire émerger les choix à opérer en fonction du contexte et à en définir les généralisations synthétisées dans les algorithmes. Les règles d'action offensives essentielles à découvrir pour le non porteur de balle sont :
- les changements de vitesse et de direction qui lui permettent de se démarquer (rompre l'alignement), de préférence dans la direction du panier,
- le soutien possible au PB (écrans)
- les appels de balle pour des formes de passes qui dépendent du placement défensif (appel à l'opposé du défenseur, vers l'avant ...).
- ou encore la recherche des moments de moindre vigilance du défenseur.

But :

Marquer un maximum de points au cours des 5 à 6 minutes.

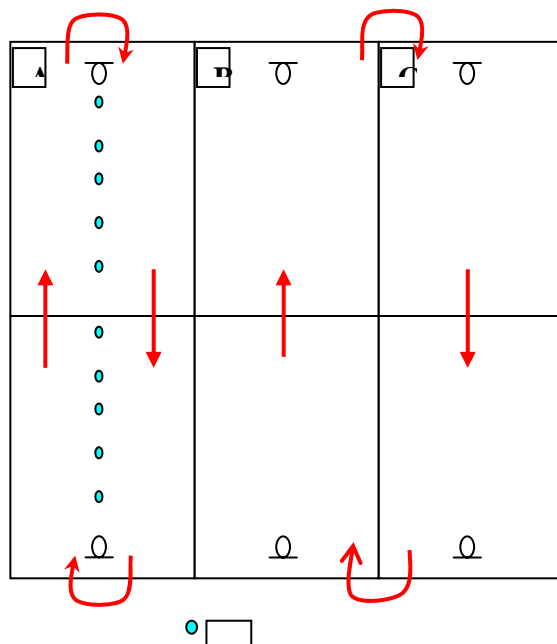
Les deux attaquants de l'équipe marquent 2 points si le shoot est réussi et les deux ont 1 point si le shoot est manqué (seuls les attaquants marquent des points, les défenseurs cherchent à reconquérir la balle).

Ces formes de situations autorisent un travail différencié :

Dans un premier temps, l'un des trois thèmes évoqués précédemment est proposé sur les six couloirs réalisés consécutivement. Ensuite, l'enseignant, en fonction des performances chiffrées données par les élèves et/ou des conduites typiques observées (et décrites ultérieurement), pourra établir 2 groupes de niveau.

Il pourra, soit choisir une des situations d'apprentissage et la faire expérimenter en boucle (couloirs 1 et 2), pour les élèves faibles et en continuité les couloirs 3, 4, 5, 6 pour les autres élèves), soit utiliser 2 situations d'apprentissage différentes pour des groupes homogènes (travail sur du 1 contre 1 pour les élèves faibles sur les 2 premiers couloirs, et travail sur du 2 contre 2 pour les autres élèves sur les 4 derniers couloirs par exemple).

D'autres combinaisons sont possibles pour proposer aux élèves un rapport de force relativement concordant.



Partie D : Propositions d'évaluation :

Au fil du jeu les binômes varient, mais c'est l'élève, dans un contexte d'opposition et de coopération qui se voit seul attribuer des points. Il n'en capitalise plus quand il devient défenseur. La diversité des adversaires et des partenaires rend les résultats d'un élève révélateurs de son niveau de compétences.

L'évaluation de la performance s'effectue avec tout le groupe classe, avec l'un des rapports d'opposition défini précédemment. Les points acquis peuvent être traduits en une note de performance. Une durée minimale de 5 à 6' semble nécessaire pour qu'apparaisse des scores significatifs du niveau de jeu. La fiabilité sur cette durée nous a semblé satisfaisante et peut être accrue en établissant une moyenne sur 2 ou 3 séquences.

L'évaluation de la maîtrise doit s'effectuer conjointement à l'évaluation de la performance, donc **en recherche d'efficacité** et peut prendre la forme suivante :

- **SR 1X0 ou 1X1 sur 6 couloirs, 6' : Choix entre dribble de dépassement et dribble de progression ainsi que leur réalisation :**

Niveau 1 : l'élève adapte la hauteur du dribble à la présence du défenseur mais dès la confrontation avec celui-ci, il pivote dos à l'adversaire pour protéger sa balle. L'idée de protection prévaut sur celle de progression.

Niveau 2 : Le dribbleur a une utilisation exclusive de sa main préférentielle, ce qui organise le choix du côté du dépassement. L'éloignement relatif de la balle par rapport au défenseur et une accélération permettent de dépasser les défenseurs peu expérimentés.

Niveau 3 : le choix de la main qui doit dribbler peut s'adapter à la présence défensive et s'associe à une accélération visant à créer un effet de surprise en vue du dépassement. La conduite de balle est maîtrisée avec la main préférentielle.

- **SR 2X1 sur 6 couloirs, 6' : évaluer la pertinence des choix du P2B et leur réalisation. Passer ou dribbler en 2X1 :**

Niveau 1 : peu de perte de balle mais elle progresse lentement et pas toujours en direction de la cible. La balle, par sa trajectoire imprécise ou trop en cloche, est parfois interceptée.

Niveau 2 : pas de perte de balle de la part du P2B mais la progression de la balle se fait sans rapidité. L'élève a intégré que son dribble fixait le défenseur.

Niveau 3 : le P2B perçoit et déclenche instantanément la passe dès que l'attaquant est démarqué. Il visualise quelle progression sera plus rapide et plus sûre et fait le choix de la passe ou du dribble en conséquence donc l'attaque se déroule rapidement et sûrement.

- **SR 2X2 sur 6 couloirs, 6' : évaluer la maîtrise du démarquage du NPB en 2X2 :**

Niveau 1 : le NP2B est mobile mais sans effet de surprise (pas de changements de vitesse et de direction) donc les séquences de démarquage sont courtes et peu fréquentes.

Niveau 2 : le NP2B est toujours en mouvement et rompt parfois l'alignement mais son action est relative à son défenseur et ne prend pas assez en compte le panier qu'il cherche à atteindre ainsi que la distance au P2B.

Niveau 3 : le NP2B appelle la balle dès qu'il pressent la passe possible. Il parvient à se démarquer rapidement en appui prioritairement ou en soutien du P2B.

Il est à noter que chaque action offensive pour un élève étant l'objet d'une capitalisation de points pour son partenaire et pour lui-même mais pouvant lui faire perdre son statut d'attaquant, l'incite à ne pas être dans une prise

de risque inconsidérée. Cette situation d'apprentissage semble de ce fait être un moment opportun pour juger du niveau d'intégration d'une compétence.

EVALUATION BASKET CYCLE 1

	ARBITRAGE	PERF		MAÎTRISE										
		Points	Note	Choix entre dribble de dépassement ou de progression et réalisation en 1x1 et 1x0			Choix du PB (passe ou dribble) et réalisation en 2x1			Pour le NPB : donner du sens à sa mobilité en 2x2 et réaliser un démarquage			NOTE	
				N1	N2	N3	N1	N2	N3	N1	N2	N3		
1														

Conclusion :

Nous avons proposé trois thèmes d'enseignement pour ce niveau 6ème. En fonction des élèves d'autres thèmes pourraient être développés. Le parti pris de ne pas avoir retenu des thèmes défensifs tient au fait qu'en sixième, la défense domine (faibles scores en matches). L'enseignement doit viser à rééquilibrer les qualités offensives ou défensives en fonction de celles qui dominent.

Nous faisons le choix de cette situation globale, car :

- Elle intègre la richesse de la pratique sociale de référence tout en la simplifiant
- Elle conserve la spécificité de l'orientation du jeu vers la cible et les règles essentielles du basket (pas de contact, ni de reprise de dribble, ni de marché).
- Elle place l'élève en situation de coopération et d'opposition, tout en réduisant le nombre d'élèves concernés.
- Elle offre une quantité importante d'expériences permettant des prises de conscience et des ajustements progressifs et pour permettre des progrès dans les apprentissages
- Dans le travail différencié (essentiel si le groupe classe est hétérogène), elle place les élèves dans un rapport d'opposition concordant pour qu'il y ait risque de perdre ou de gagner qui conditionne un véritable engagement.
- Elle est d'une part, ouverte pour inciter les élèves à être en recherche de solutions adaptées, d'autre part fermée pour obtenir une réponse définie : le shoot dans l'élan de la course.
- Elle est ludique et les recherches de stratégies se font conjointement à la recherche d'une performance (la validation objective de la réussite sera individuelle au sein d'un collectif).

Pour faire passer les élèves d'une activité fonctionnelle où la seule connaissance du résultat incite l'ajustement de la conduite des élèves à des apprentissages généralisables, l'enseignant doit guider la verbalisation entre chaque séquence vécue ou observée.

Pascale Dupré
 Pascale.Dupre@ac-orleans-tours.fr