

# D'une situation de référence à des situations d'apprentissage au basket pour les élèves de sixième.

26 Mars 2006

## OBJECTIF DU CYCLE :

- Rechercher des stratégies et leurs généralisation qui permettent aux attaquants d'atteindre collectivement ou individuellement le panier.
- Développement des habiletés motrices pour faciliter la prise d'informations.

La démarche résumée ici propose de confronter des élèves de 6<sup>ème</sup> à une situation de référence en basket-ball, puis à des situations d'apprentissage différenciées comportant la même trame (cascade de couloirs).

Elle prend appui sur les notions précisées dans les programmes de la discipline pour la classe de 6<sup>ème</sup>. 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 ».

Ces éléments nous conduisent à proposer une situation de référence :

- Intégrant la richesse de **la pratique sociale** de référence tout en **la simplifiant**
- Conservant 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).
- Plaçant l'élève en situation de **coopération et d'opposition**, tout en réduisant le nombre d'élèves concernés.
- Qui soit ludique et au cours de laquelle la recherche de **stratégies** devra se faire conjointement à la recherche d'une performance (la validation objective de la réussite sera individuelle au sein d'un collectif).
- Qui offre une quantité importante d'expériences permettant des **prises de conscience** et des ajustements progressifs.
- Qui soit 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 en course.

La situation de référence vise à permettre :

- **A l'élève** en fonction de ses résultats, de se situer et avec l'aide de l'enseignant à rechercher les règles de l'action.
- **A l'enseignant** de définir des objectifs et des groupes de travail différenciés.
- **L'évaluation des élèves** individuellement (performance et maîtrise) au sein d'un collectif.

## Description de la situation de référence

### Dispositif :

- 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.
- Ces 6 couloirs constitués se réalisent en continuité du n°1 au n°6 puis retour au 1<sup>er</sup> couloir ...etc. Chaque couloir compte 1 défenseur au moins qui porte 1 maillot. Il 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.
- 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 binôme d'attaque. Les attaquants débutent par une passe dès qu'un défenseur est disponible au milieu du terrain.

**Objectif :** s'organiser à 2 pour faire progresser la balle et marquer malgré l'opposition d'un défenseur.

**But :** marquer individuellement le maximum de points pendant 6' sans interruption.

**Critères de réussite :** attaque menée se terminant par 1 shoot = 1 point, si le panier est marqué = 2 pts.

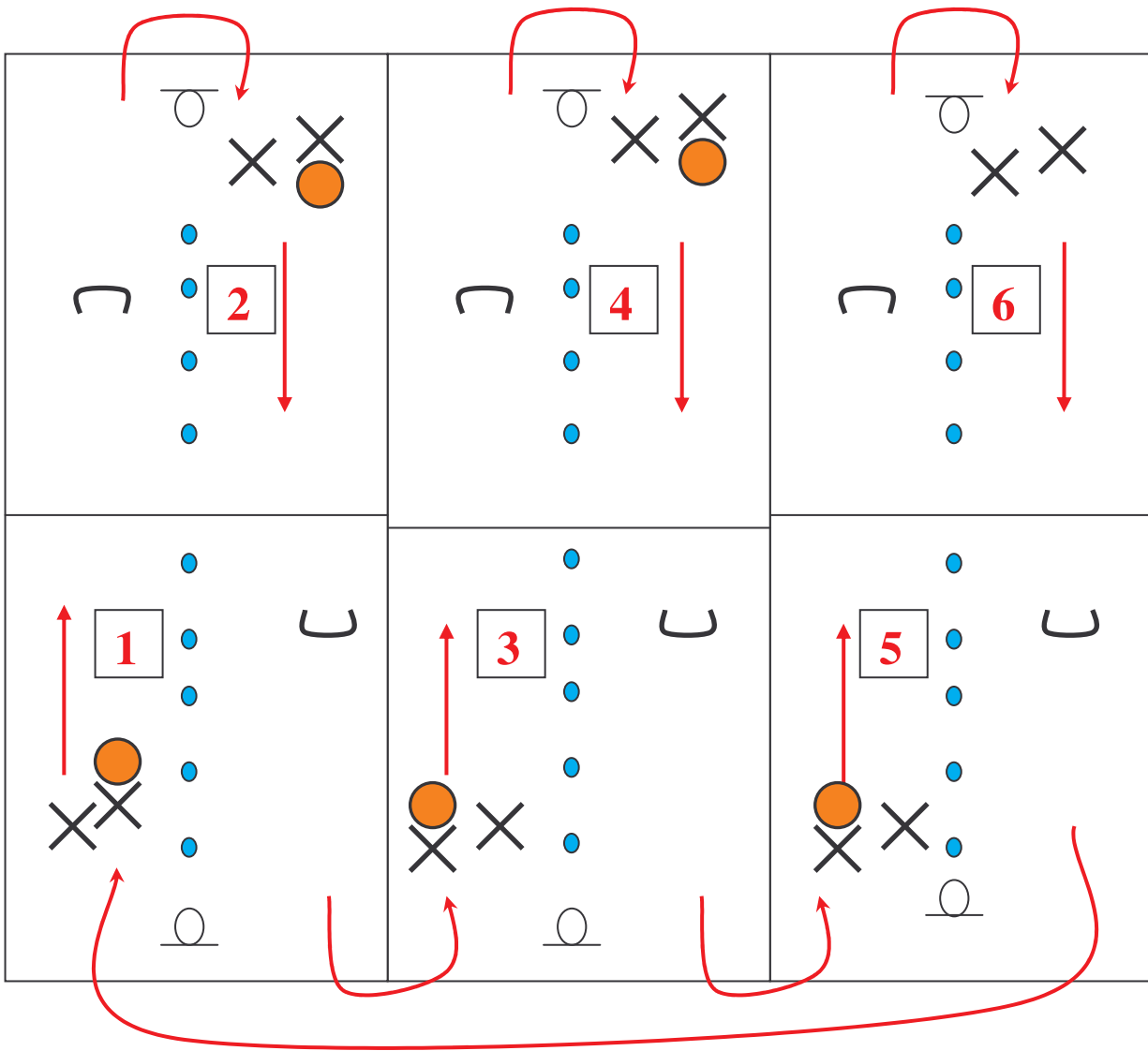
Marquer 15 points minimum en 6'.




Le défenseur ne marque aucun point et cherche à s'emparer de la balle pour reprendre un statut d'attaquant qui seul permet de marquer.

### Consignes :

- Règles du basket (marché, sortie, reprise de dribble).
- Aucun contact n'est autorisé de la part du défenseur.  
(Cette règle simplifie l'auto arbitrage, en contrepartie le défenseur peut gagner rien qu'en faisant perdre la balle).

SITUATION DE REFERENCE



-  Défenseur avec un maillot qui peut n'être qu'accroché autour du cou
-  Attaquant sans maillot
-  Plot

Nous faisons le **choix d'une situation globale** car :

- elle offre les alternatives de choix qui caractérisent les sports collectifs,
- les sollicitations s'enchaînant au fil des couloirs, l'élève peut réajuster progressivement sa conduite, guidé par l'enseignant qui l'aide à trouver les indices pertinents.

C'est une **cascade d'expériences favorables**, nous semble t'il, car il y a une stabilité de l'information concernant le nombre des partenaires et des adversaires, le rapport de force restant le même sur tous les couloirs (on pourrait, à des fins définies, imaginer qu'il change) et, lorsque l'élève change de statut, il y a une rupture courte et marquée (l'attaquant met la chasuble à son cou) qui matérialise le changement de statut sans nuire à la continuité.

### Le constat et les interprétations :

Une partie des élèves a acquis peu de points à l'issue de la confrontation à la situation de référence :

Peuvent être en cause des difficultés perceptives, décisionnelles, ou encore au niveau des habiletés motrices. Leur système de repère reste centré sur la balle : qu'ils soient ou non porteur de balle.

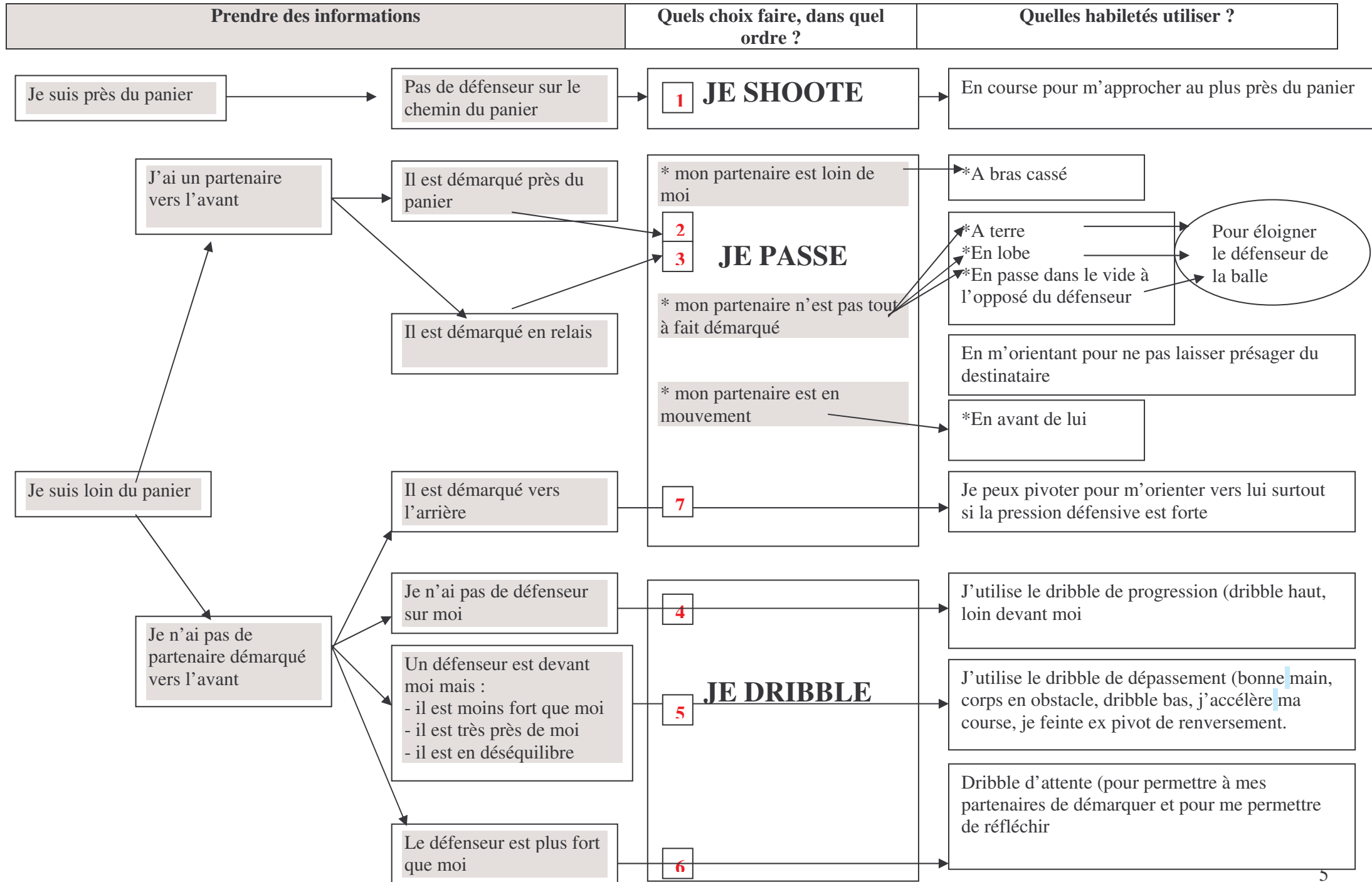
Il sera donc nécessaire de permettre au porteur de balle d'accéder à une prise d'information visuelle en développant l'habileté balle en main : principalement en dribble ; mais, si décentrer son regard est nécessaire à la prise d'information pour le porteur de balle, il faut également l'amener à identifier les données à prendre en compte sur les partenaires et les adversaires pour opérer des choix d'action.

Les tableaux suivants synthétisent les informations spatiales, temporelles, les placements offensifs et défensifs dont découleront des permanences de comportement. L'élève doit être aidé à reconnaître dans une situation les similitudes avec les situations antérieures vécues et à privilégier les actions les plus sûres et les plus rapides.

Dans les deux tableaux (Att PB et Att NPB) destinés à faciliter la lecture du jeu, on peut, à la fin de chaque leçon entourer les notions et les règles d'action étudiées pour s'assurer en fin de cycle que l'activité enseignée a porté sur un éventail large de choix et d'habiletés motrices et pour organiser les apprentissages sur le cycle.

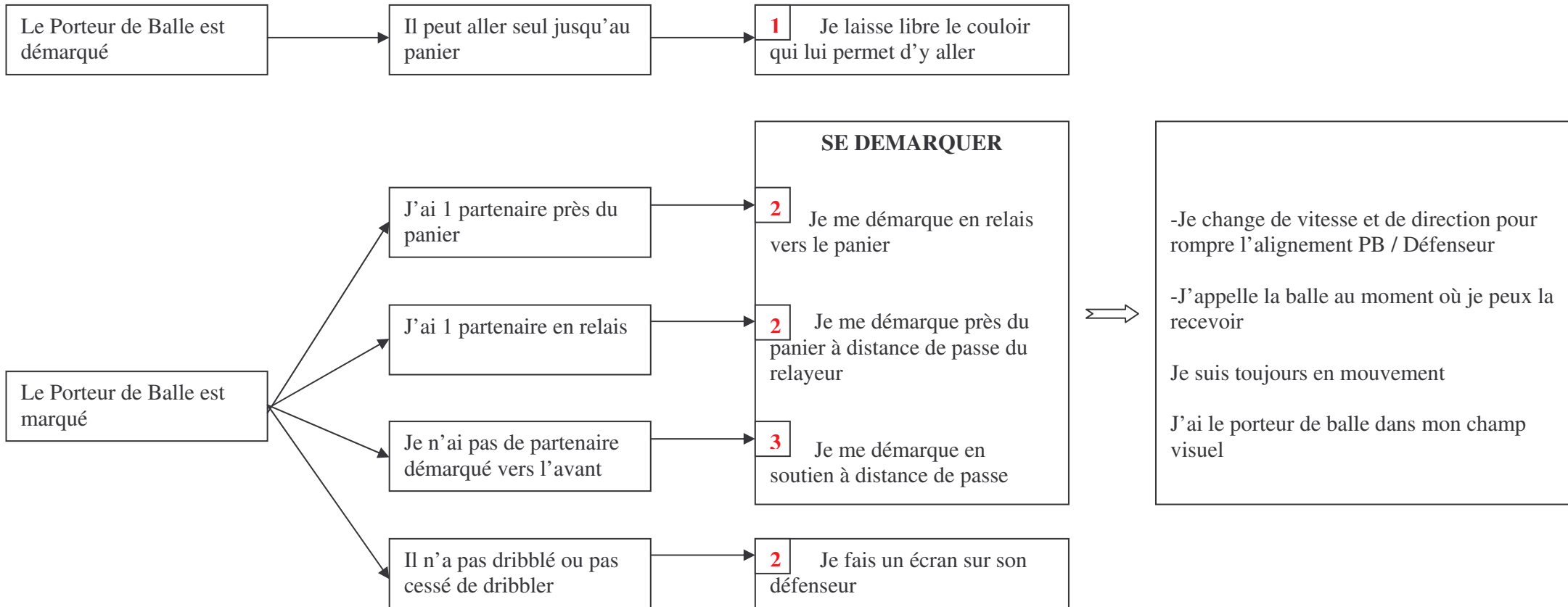
Ces tableaux qui traduisent de façon synthétique la réalité n'ont pas l'ambition de prendre en compte toute la diversité de la pratique sociale de référence : s'y ajoute par exemple des composantes de distance, d'orientation, de posture qu'il conviendra peu à peu de prendre en compte également.

## ALGORITHME DECISIONNEL POUR L'ATTAQUANT PORTEUR DE BALLE



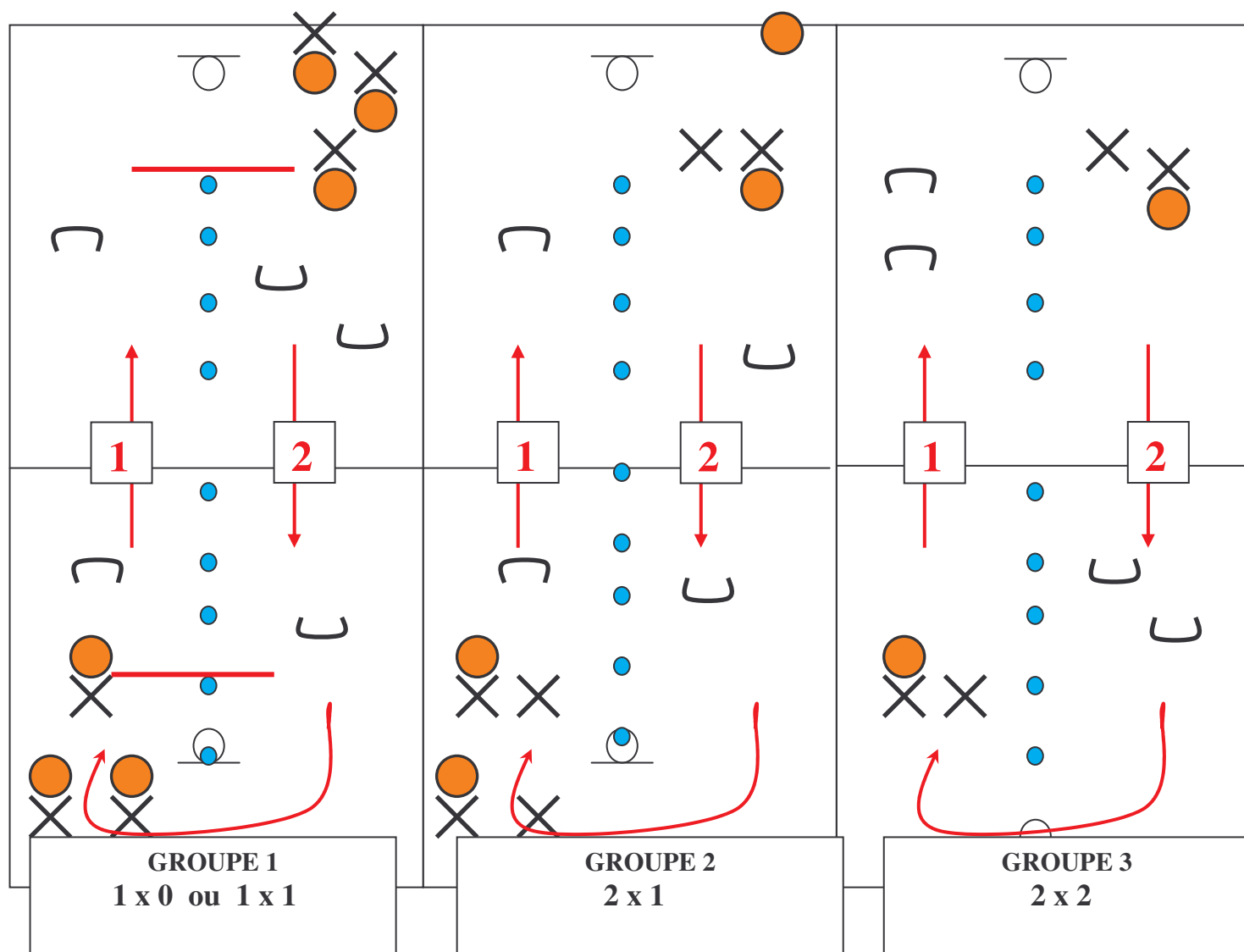
## ALGORITHME DECISIONNEL POUR L'ATTAQUANT NON PORTEUR DE BALLE

Prendre des informations	Quels choix faire, dans quel ordre ?	Quelles habiletés utiliser ?
--------------------------	--------------------------------------	------------------------------



## Dispositif et consignes pour les situations d'apprentissage

Nous prendrons ici pour exemple qu'elles s'effectuent chacune sur un terrain.



### Terrain n°1 :

#### 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.
- Les deux couloirs s'effectuent de manière consécutive.
- L'attaquant qui commet une faute ou perd la balle prend le maillot du défenseur le plus proche.
- Chaque attaquant est porteur de balle et débute l'attaque sans que le ou les défenseurs soient nécessairement replacés.

#### Objectif

- 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, quelle trajectoire pour éviter le ou les défenseurs). La prise d'information anticipant toujours l'action, des exercices comme des jeux de chats au cours desquels les joueurs sont porteurs de balle renforceront les habiletés motrices qu'ils pourront ensuite contextualiser dans cette situation d'apprentissage afin que l'enseignant s'assure de leur compétence.

D'autre part, sur le terrain 1 (également sur le 2 et le 3 comme c'était le cas sur la situation de référence) une ligne située à 4m environ des paniers délimite la zone dans laquelle le défenseur ne pourra pas intervenir. Toutes les attaques se concluront par un shoot en course car la configuration induit cette réponse.

Le travail de cette habileté motrice essentielle se justifie pour plusieurs raisons :

- Elle exige que le regard soit décentré de la balle pour savoir quand arrêter le dribble et c'est une de nos attentes.
- Elle permet aux élèves d'intérioriser le nombre d'appuis maximum autorisé balle en main au basket.

Là encore cette habileté devra être renforcée parallèlement au cours d'exercices sur ce thème.

- **Terrain n°2 :**

Son dispositif est analogue à celui de la situation de référence et les attaquants ne débute que lorsque un des défenseurs (s'il y en a plusieurs du fait du nombre d'élèves dans la classe) est replacé au milieu du terrain et est disponible.

L'alternative du choix de la passe ou du dribble se posera en fonction du placement défensif.

Les règles d'action que les élèves pourront identifier sont dans le tableau précédent. S'y ajoute 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.

La progression croissante du nombre d'informations à prendre en compte se poursuit sur le terrain n°3.

- **Terrain n°3 :**

Au cours de cette situation les élèves seront confrontés à un rapport de force moins favorable (2 défenseurs contre 2 attaquants) ce qui augmente le nombre des informations à prendre en compte et en conséquence le nombre de choix à opérer. Cette situation ajoute à la précédente un rôle actif au non porteur de balle qui doit donner du sens à sa mobilité.

Comme précédemment concernant l'habileté à dribbler et à shooter en course, le démarquage pourra être travaillé au cours d'exercices qui sortent l'habileté du contexte global de la situation d'apprentissage retenue ici.

Toujours comme dans la situation de référence, seul l'attaquant responsable de la perte de balle prend le maillot du défenseur. En cas de doute sur le responsable de la perte de balle (passeur ou réceptionneur) c'est l'avis du défenseur qui prévaudra.

On peut placer 1 arbitre par terrain, mais en basket, le principal obstacle à l'auto arbitrage est l'appréciation de la faute. Or la suppression totale du contact du défenseur envers l'attaquant (compensé par la possibilité pour lui de s'approprier la balle en la faisant perdre) lève partiellement cet obstacle.

Confrontés aux apprentissages en tant qu'observateurs mais surtout en tant qu'acteurs les élèves guidés par l'enseignant chercheront à faire émerger les choix à opérer en fonction du contexte et à en définir les généralisations. Des séquences d' « arrêt sur image » permettront à l'enseignant de faire verbaliser les similitudes dans les informations recueillies au cours des différentes expériences et les actions qu'elles induisent (par exemple, les observations qui déterminent la passe à un partenaire doivent prendre en compte le défenseur et le partenaire sur des facteurs de distance, d'alignement, de vigilance et aussi de capacités motrices des élèves concernés).

L'algorithme décisionnel précédent tente de définir les facteurs du contexte à prendre en compte. Il s'agit des placements offensifs et défensifs par rapport à la cible et entre eux dans un premier temps, et, peu à peu les postures, les orientations, les intentions perçues, les modes de communication (ex : appel de balle) complètent les informations permettant de définir le plan d'action.

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, il convient que l'enseignant guide la verbalisation entre chaque séquence vécue ou observée.

Suite à l'expérimentation sur la situation de référence, l'enseignant, en fonction des performances chiffrées données par les élèves et/ou des conduites typiques observées (et décrites ultérieurement), établira 2 ou 3 groupes de niveau.

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

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



## L'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 attribué 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 peut s'effectuer dans la situation de référence, avec un rapport d'opposition de 2X1 ou de 2X2 ; l'ensemble de la classe fonctionnant sans groupe de niveau, les points acquis peuvent être traduits en une note de performance. Une durée minimale de 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 au cours de la SR 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' :

- Le shoot en course

**Niveau 1 :** l'élève réalise 2 appuis alternatifs mais l'interruption du dribble ne se définit pas précisément par rapport au panier.

**Niveau 2 :** le regard a quitté la balle et se porte vers le panier permettant un angle et une distance favorable au shoot. L'élève dissocie trains inférieur et supérieur autorisant ainsi un contrôle de l'intensité du shoot.

**Niveau 3 :** l'élève accélère les 2 appuis balle en main pour permettre une suspension dans un équilibre relativement maîtrisé pour s'approcher du cercle et il accompagne sa balle.

- 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 PB.

- Se démarquer 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 SR 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	Savoir réaliser un shoot en course			Choix de dribble entre 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 1 démarquage			NOTE	
				N1	N2	N3	N1	N2	N3	N1	N2	N3	N1	N2	N3		
1																	

### Conclusion :

Dans le cas de ce cycle, chaque leçon se conclue par un tournoi 3X3 intégrant un travail sur l'arbitrage qui contribue à rendre possible l'auto arbitrage sur les situations d'apprentissage présentées et à compléter si nécessaire le recueil d'informations pour l'évaluation.

L'arbitrage des 3 matches qui se jouent sur 3 terrains simultanément et auxquels participent à tour de rôle tous les élèves de la classe (2 fois pour s'entraîner, 1 fois pour être évalués) est la condition incontournable du travail en autonomie et revêt une importance éducative définie dans les compétences des programmes.

Elle porte sur 4 domaines :

1. **La mobilité :** L'arbitre doit toujours être près de l'action de jeu pour pouvoir voir sans gêner.
2. **La compétence :** En connaissance des règles du jeu, l'arbitre doit signaler toutes les fautes, sans en oublier, sans en rajouter (marcher, reprise, faute, sortie).
3. **La méthode :** L'action de l'arbitre se fait toujours en 3 étapes
  - 1) Siffler fort
  - 2) Annoncer verbalement quelle est la faute commise
  - 3) Annoncer verbalement à qui la faute est donnée
4. **L'autorité :**
  - 1) Etre sûr de soi
  - 2) Etre intransigeant

Il nous a semblé qu'un arbitre sans pouvoir de sanction à l'égard des « contestataires » ne peut pas mener à bien son travail. Nous lui avons donc donné le pouvoir (dont il doit user sans en abuser) d'exclure

temporairement un joueur dont la conduite entrave de façon importante le déroulement du jeu (ou de lui faire réaliser en courant 3 tours du terrain de basket).

Ces matches permettent également de compléter si nécessaire le recueil d'informations pour l'évaluation.

La variable de complexification retenue dans les situations proposées est la variable relationnelle et sociale. L'évolution du niveau de jeu des élèves devrait conduire à poursuivre dans ce sens (3X2 ...etc.). L'accroissement du nombre des attaquants autorisera alors le jeu avec partenaire relais, l'entraide pour se démarquer, etc.

D'autres variables : spatiale (ex : suppression de la ligne des 4m pour que se pose l'alternative du shoot en course ou en appui), temporelle (ex : 10') ou motrice (ex : suppression du dribble) peuvent être proposées en fonction de l'objectif poursuivi dans le cycle ou la leçon.

Le parti pris de ne pas chercher à faire évoluer les compétences défensives tient au fait qu'en collège, la défense domine (faibles scores en matches).

En perspective de la suite du cursus en collège, lorsque l'efficacité offensive le justifiera (niveaux 2 ou 3 dans les champs d'observation retenus au cours de la situation de référence et des scores significatifs à l'issue des matches), on envisagera un travail défensif dépendant essentiellement du statut de l'attaquant :

- Si le défenseur intervient sur l'attaquant PB :

Il est sur la ligne « adversaire direct / panier qu'il défend » en pression sur lui, sauf si ses qualités lui permettent de le dépasser, auquel cas il est un peu en retrait pour avoir le temps de réagir. Il doit également décaler sa pression en fonction de la main préférentielle de l'attaquant.

- Si le défenseur intervient sur l'attaquant NPB :

Il se place dans un triangle « joueur / panier / PB » pour défendre sa cible et intercepter. Il s'oriente pour voir la balle et son attaquant. Il doit intervenir sur le PB si son partenaire est dépassé.

On pourrait alors imaginer, dans les situations proposées, la possibilité de valoriser l'action défensive en donnant au défenseur la possibilité de contre attaquer (principe de réversibilité) et donc de pouvoir comptabiliser des points.

Les déplacements devraient alors se faire en cascade interrompue tant que les défenseurs ne seraient pas replacés.

Cette complexification nécessiterait que les attaquants intègrent en menant l'attaque l'éventualité d'un changement de statut et les placements qui en découlent (assumer contradictoirement et simultanément l'attaque du camp adverse et la défense de son propre camp).

La démarche proposée ici nous semble transposable à des sports collectifs d'approche similaire (foot, hand etc.)

**Pascale Dupré**  
Professeur EPS  
Collège Georges Besse  
37600 Loches  
[paloumike@free.fr](mailto:paloumike@free.fr)