

Analyse didactique

1. Définition :

Le Basket-ball est une activité où un nombre limité de joueurs s'auto organise pour remporter la victoire face à une autre équipe. Ce qui suppose l'élaboration d'actions collectives pour atteindre et empêcher d'atteindre une cible de marque verticale, dans le cadre d'un affrontement codifié, médité par un ballon dans un espace inter pénétrable.

2. Logique interne :

Le basket-ball st un sport collectif de démarquage qui oppose deux équipes homogènes dans un terrain rectangulaire 15/28 comparant deux axes suspendues. le ballon, le moyen de déviation est de grande taille, sphérique et léger, il sera utilisé avec les mains(lancer, dribler. .. etc.), tout contact entre les joueurs est interdit.

Objectif du jeu c'est faire pénétrer le ballon dans Je panier adverse tout en protégeant sa propre cible.

3. Problèmes fondamentaux :

Étant une APS de coopération et d'opposition les problèmes que rencontrent les élèves quelque soit leur niveau de pratique sont :

- Gérer un rapport de force, maîtriser ses émotions dans un contexte d'opposition.

Contraintes et exigences :

L'élève doit acquérir une certaine maîtrise de soi au niveau moteur. En effet les rapports de force étant très marqués il doit maîtriser sa motricité et ses actions. Et au niveau affectif ; il doit savoir jouer "avec" pour minimiser le rapport de force et jouer "contre" pour ensuite le maximiser.

- Coordonner ses actions et celles de ses partenaires en vue de défendre sa cible et de marquer.

Contraintes et exigences :

- exige une différenciation des rôles de défenseur et d'attaquant.

- exige une entente au niveau affectif et moteur avec les partenaires.

- exige la connaissance des possibilités du partenaire.

- Résoudre en acte, à plusieurs et simultanément des cascades de problèmes non prévus dans leur apparition, fréquence et leur complexité.

Contraintes et exigences :

Exige une certaine capacité à anticiper des actions, à être capable de s'informer sur le milieu dans lequel l'action évolue et avoir les bases techniques essentielles pour résoudre différents types de problèmes. C'est à ce genre de situation que sera confronté le plus souvent l'élève.

4. Principes d'action :

Les principes d'action du basket-ball sont liés à deux phases de jeu c'est à dire, la phase attaque et la phase de défense.

-Principes d'action en attaque

- 1 - Conserver le ballon.
- 2 - Créer et utiliser es espaces libres.
- 3 - Progresser vers la cible adverse.
- 4 - Tirer au but pour marquer.

- Principes d'action en défense

- 1- Défendre la cible.
- 2- Récupérer.
- 3- S'opposer à la progression des adversaires en réduisant l'espace et le mouvement.

5. Règles d'action :

1. Circulation de la balle
2. Constn lction d'attaque.
3. Construction de la défense.
4. Occupation de l'espace.
5. Anticipation de la trajectoire de la balle.
6. Jouer par compensation.

6. Logique du comportement de l'élève :

Sur le plan perceptif :

Déceler la cible à viser et faire une analyse et un traitement d'information prise sur la situation du jeu des adversaires.

Sur le plan décisionnel :

Le projet collectif imposant des prises d'information et de décision rapide.

Sur le plan moteur :

Une hyper vigilance et une tension qui se traduit par des gestes rapides et précis.

7. Enjeux de formation :

Du point de vue des ressources motrices :

- développer la coordination motrice générale et spécifique ;
- développer l'équilibre général, par une maîtrise des appuis, une régulation tonique :
 - courir en dribblant avec un ballon de basket,

- recevoir un ballon en course,
- courir et se bloquer pour impulser.

Du point de vue des ressources cognitives :

- dans un contexte de rapport de force minimum (3 contre 1, 4 contre 2), être capable de faire un choix favorable à l'équipe en attaque (passer pour avancer, pour tirer, pour marquer) ;
- apprendre à considérer le résultat de ses actions afin de progressivement l'analyser pour produire des comportements de jeu plus pertinents ;
- cela implique d'être capable de prendre de plus en plus d'informations grâce à l'acquisition d'automatismes (dribble sans regarder le ballon, placement du ballon au-dessus de la tête dès réception, etc.)

Du point de vue des ressources affectives et socio-affectives :

- respect de la règle, joueur, ballon, arbitre ;
- respect des actions positives ou négatives du porteur de balle et de son équipe, pas de jugement ;
- prendre ses responsabilités en tant que joueur ;
- assumer ses décisions. Elles participent à l'enrichissement cognitif et moteur du joueur ;
- se percevoir et se construire en tant que joueur au service de son équipe.

Traitement didactique

1. La logique du comportement de l'élève

L'élève, lorsque il se trouve face à cette activité, il émerge des comportements que nous pouvant les noter ci-dessous :

1. une conservation individuelle et aveugle de la balle, ce qui entraîne par malheur le phénomène de la grappe.
2. il croit que cette APS est une activité seulement de dribble.
3. un débarras de la balle dans n'importe quel endroit pour éviter le contact.

2. Les thèmes d'étude

La détermination de ces thèmes d'études a été inspirée de l'analyse didactique des sports collectifs et plus spécialement des principes d'actions, ces actions ces thèmes peuvent être traités dans toutes les APS en sports collectifs dans un souci de complémentarité de renforcement et de perfectionnement... car il s'agit de la conservation de la balle. La progression collective avec la balle, le démarquage, création des espaces libres, la défense.

3. Les niveaux d'apprentissage

Niveau Débutant	Porteur de balle	non porteur de balle	Jeu collectif
Comportement initial	<ul style="list-style-type: none"> - au <u>niveau de la manipulation</u> : (résulte de l'organisation corporelle) - Regarde le ballon - Fait des passes pour se débarrasser du ballon. - <u>au niveau de la perception du jeu</u> : quasi nulle, résulte également de l'organisation corporelle : regarde le ballon. 	<ul style="list-style-type: none"> - spectateur, passif - suit le porteur de balle et imite tous ses mouvements : quand il s'arrête, il s'arrête. - Ne parviens pas toujours à recevoir le ballon qu'on m'envoie. - Reste près de celui qui a la balle. 	<ul style="list-style-type: none"> - groupement autour du ballon. - pas de circulation de balle.
Obstacle	<ul style="list-style-type: none"> - passer d'une vision centrée sur le ballon à une vision fovéale et périphérique. - se décentrer du ballon et s'orienter vers le partenaire 	<p><u>En défense</u> : ne se décentre pas du ballon et ne s'oriente pas vers les adversaires.</p> <p><u>En attaque</u> : ne se décentre pas du ballon et ne s'oriente pas vers le partenaire.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - regard centré sur le ballon - pas de circulation de balle car passes imprécises et réceptions du ballon mal gérées
Remédiassions	<ul style="list-style-type: none"> - corriger l'organisation corporelle, s'orienter et regarder vers l'avant. Pour cela on peut interdire le dribble. - Passer vers l'avant - Automatiser la passe pour permettre une manipulation plus précise 	<ul style="list-style-type: none"> - Écarter le jeu en travaillant sur la circulation étagée ou sur la traversée du terrain en un minimum de passe. 	<ul style="list-style-type: none"> - orienter le jeu et l'écartier - changer le centre d'intérêt actuel : passer du ballon à la cible - Travail de la passe pour automatiser le geste

Niveau Débrouillé	porteur de balle	non porteur de balle	Jeu collectif
Comportement Initial	<ul style="list-style-type: none"> - Regard décentré du ballon et orienté vers la cible. - Les passes courtes sont plus précises. - Le joueur dribbleur devient le joueur passeur. 	<ul style="list-style-type: none"> - <u>En attaque</u> : le partenaire appelle le ballon sans se soucier de l'adversaire et se trouve donc souvent en position défavorable pour recevoir. - Se tient écarté de celui qui a la balle - <u>En défense</u> : harcèle le porteur sans se soucier des adversaires. 	Le collectif est décentré du ballon et un jeu dit en comète s'organise (jeu un peu plus étalé).
Obstacles	<ul style="list-style-type: none"> - Peu de tirs à la cible bien que le jeu s'oriente vers celle ci - Cible n'est pas atteinte car mauvaise utilisation et mauvaise perception du partenaire - fautes de marcher et de contact Pas de perception du partenaire proche 	<ul style="list-style-type: none"> - Ne se rend pas disponible au porteur de balle. - <u>En attaque et en défense</u> : n'intègre pas l'adversaire proche ou éloigné. - Pas de notion de marquage ou de démarquage. 	<ul style="list-style-type: none"> - Pas de progression vers la cible (car beaucoup de perte) - Pas d'automatisme au niveau du marquage et du démarquage. - N'écarte pas le jeu vers les cibles.
Remédiassions	<ul style="list-style-type: none"> - Jouer en surnombre offensif pour mettre en avant la nécessité du partenaire. - Intégrer le partenaire proche. - Pas de dribble, uniquement des passes, car si passes, pas de contact. Passer à un partenaire mieux placé que moi. 	<ul style="list-style-type: none"> - Se rendre disponible au porteur de balle. Travail du déplacement sans le ballon - Travail de la notion de marquage et de démarquage. (accélération, changement de rythme et de direction) 	<ul style="list-style-type: none"> - Travailler la progression du ballon vers la cible et non la progression du joueur. - Travail des différents types de langage dans un sport collectif

Niveau Initié	Porteur de balle	non porteur de balle	Jeu collectif
Comportement initial	<ul style="list-style-type: none"> - Manipulation de balle dans l'espace latéral et avant. - Regarde devant et sur les cotés. - Fait circuler le ballon - Intègre le partenaire proche - Progresse jusqu'à la cible. - Vitesse de jeu moyenne. 	<ul style="list-style-type: none"> - Acteur permanent en attaque et en défense. - Début du jeu sans ballon - se sert de l'espace dans la longueur - Reçois le ballon en déplacement mais s'arrête pour tirer, passer ou dribbler. - S'écarte du porteur et se place près de la cible. 	<ul style="list-style-type: none"> - Jeu orienté cible à cible. - Différenciation des rôles, parvient à enchaîner les différents rôles. - Circulation de balle encore hésitante et saccadée et à vitesse moyenne.
Obstacles	<ul style="list-style-type: none"> - Les tirs sont imprécis - N'intègre pas le partenaire éloigné qui se trouve en position favorable - Ne crée pas d'espace favorable à sa progression (espaces libres) 	<ul style="list-style-type: none"> - N'agrandit pas le terrain dans sa largeur (jeu de cible à cible) - Ne protège pas sa cible. - Ne crée pas d'espace libres. 	<ul style="list-style-type: none"> - Le jeu cible à cible ne permet pas d'utiliser les espaces libres. - Ne sait pas créer d'espace libre, ne reconnaît pas les intentions du partenaire
Remédiassions	<ul style="list-style-type: none"> - Travail de la perception et de la prise d'information de l'espace et du jeu dans l'espace lointain, pour organiser une action avant ou après la passe. - Travail du tir. - Augmenter la vitesse de jeu 	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser et créer des espaces libres. - Travail défensif sur le placement par rapport à l'adversaire et à la cible. 	<ul style="list-style-type: none"> - Jouer sur la largeur, étaler le jeu sur tout le terrain - Approche du passe et va et du passe et suit.

Niveau Expert	porteur de balle	non porteur de balle	jeu collectif
Conditions initiales	<ul style="list-style-type: none"> - Intégration du partenaire proche et lointain - Perception de l'espace proche et lointain, regarde devant et sur les cotés. - manipulation de balle dans l'espace latéral, avant et arrière. 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilise et crée des espaces libres. - Protège sa cible, intercepte parfois. - constamment en mouvement pour récupérer le ballon ou protéger sa cible - sait recevoir et enchaîner en mouvement. 	<ul style="list-style-type: none"> - Circulation et progression rapide vers la cible. - Le jeu collectif s'organise sur un espace élargit autour des cibles.
Obstacles	<ul style="list-style-type: none"> - N'anticipe pas ses actions. - Ne parvient pas à se focaliser sur deux principes d'action différents. - Prend encore trop de temps à traiter une information et élaborer une réponse motrice. 	<ul style="list-style-type: none"> - <u>En attaque</u> : ne crée une intention dans le jeu avec le porteur 	<ul style="list-style-type: none"> - pas de collaboration d'intention avec un partenaire - La défense collective n'est pas organisée.
Remédiassions	<ul style="list-style-type: none"> - Travail de l'automatisation pour libérer le canal informationnel et prévoir plus de temps pour traiter les informations non intériorisées 	<ul style="list-style-type: none"> - Travail du passe et va. 	<ul style="list-style-type: none"> - élaboration d'un jeu stratégique collectif (stratégie simple) - En défense : se répartir les rôles, être autonome.