

Contenus d'enseignement en basket pour le niveau seconde

Cet article propose une approche scolaire de l'enseignement du basket pour le niveau seconde présentant des similitudes dans la présentation et dans la démarche à celles proposée pour le niveau 6^{ème}. Les visées de transformations porteront également sur la prise d'information, la recherche de stratégies et leur généralisation.

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 (les choix défensifs et les choix du joueur au statut intermédiaire préparant le statut défensif ou offensif, à l'entre deux ou au rebond). Ils schématisent « ce qu'il y a à faire » en fonction du contexte.
- Partie C : des situations d'apprentissage qui placent les élèves devant des alternatives dans un contexte de jeu simplifié. Trois thèmes d'apprentissage correspondant à trois situations seront proposés.
- Partie D : des propositions d'évaluation.

Partie A : Rappel des textes :

Les documents d'accompagnement des programmes des lycées pour le niveau « seconde » précisent les compétences attendues : « rechercher le gain d'une rencontre de basket-ball en utilisant prioritairement la contre attaque face à une défense qui cherche à la récupérer par interception le plus rapidement possible dans le respect de l'autre et des règles »

L'activité basket n'étant pas développée dans les différents textes pour ce qui concerne les connaissances attendues, c'est par analogie avec l'activité hand-ball et l'étude des situations proposées en basket dans les programmes d'accompagnement que nous pensons pouvoir déduire la nécessité de développer :

-des connaissances techniques et tactiques comme : passer et recevoir en mouvement, tirer en course, dribbler sans regarder sa balle, ... défendre en homme à homme.

-des connaissances (informations) comme : « indices à prélever pour faire des choix efficaces ».

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

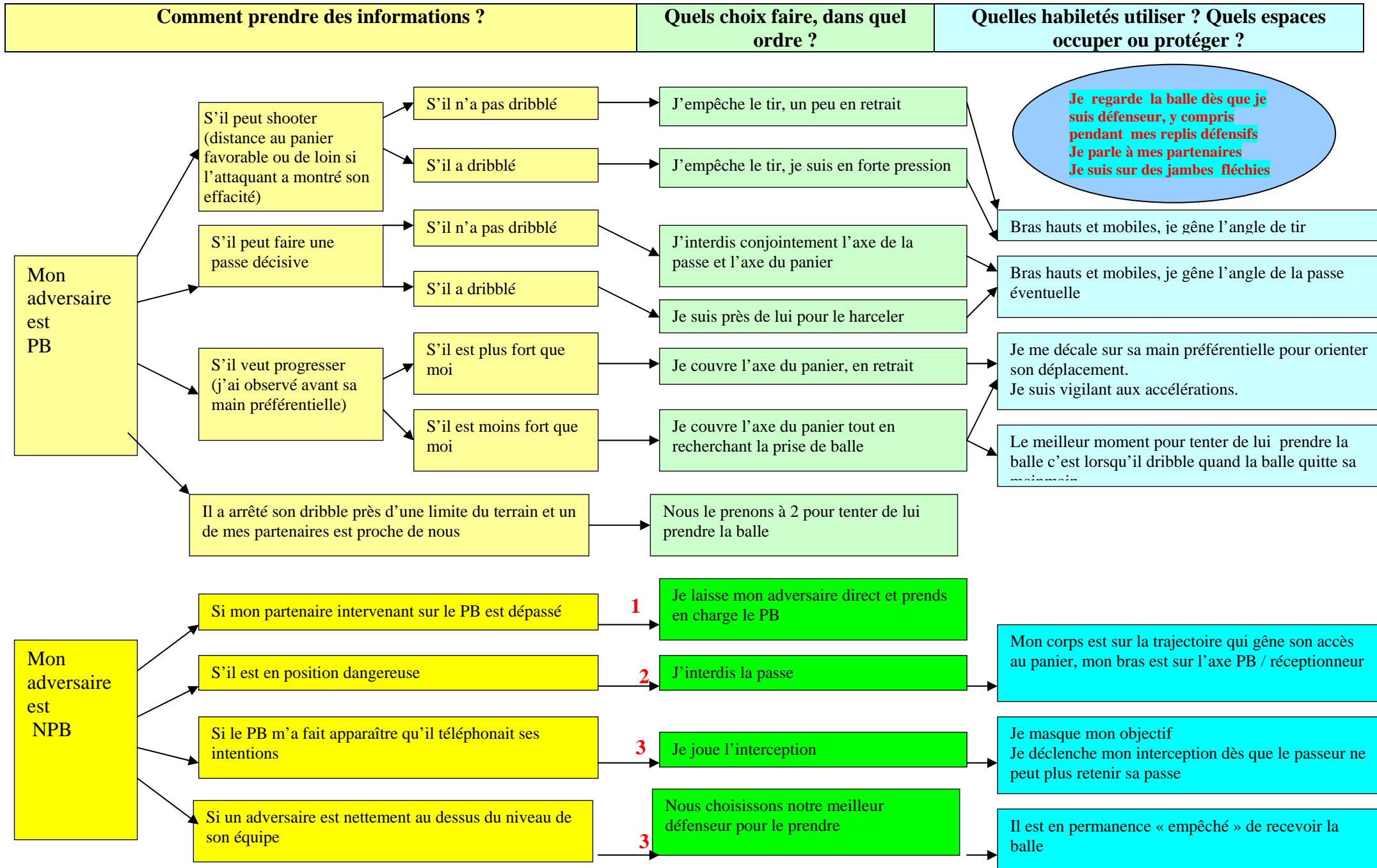
Nous proposerons deux algorithmes décisionnels ayant pour thème les choix défensifs et les choix du joueur au statut intermédiaire (préparant le statut défenseur ou attaquant, à l'entre deux ou au rebond).

Dans ce 2^{ème} cas, nous souhaitons faire apparaître que la prise d'information à lieu avant que le ballon soit vivant, avant la réception de la balle, ou rapidement, dès qu'on la reçoit.

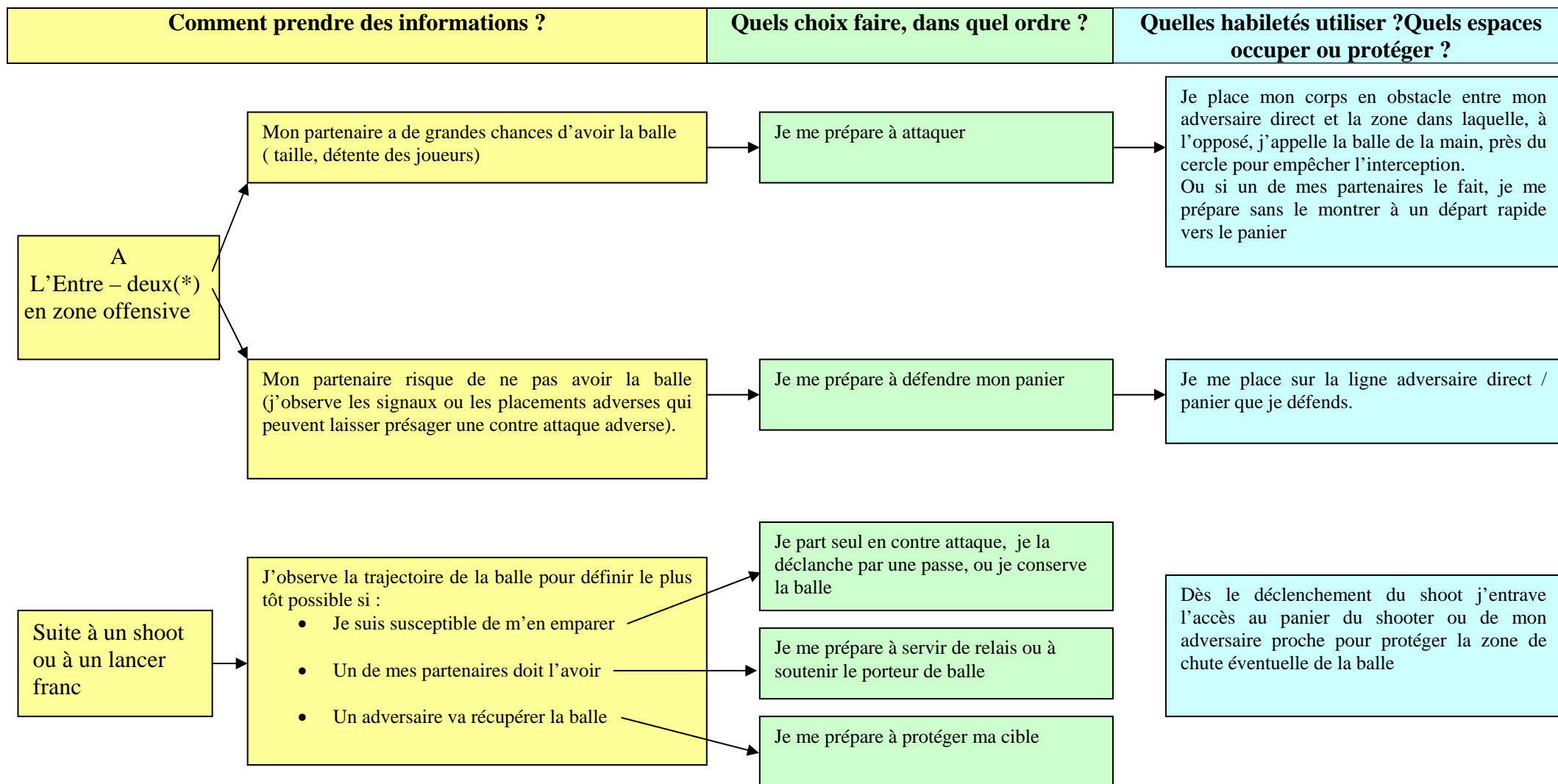
Comme les précédents algorithmes proposés dans l'article pour le niveau 6^{ème}, ils ont pour objet de placer en liaison des informations (portant sur l'espace, le temps, le statut des joueurs, leurs niveaux, leurs intentions...), les choix qu'elles induisent, et les habiletés qu'il convient de mettre en œuvre, ou les espaces qu'il convient d'occuper, ou de protéger.

Leur rédaction est schématique, pour tenter de rendre lisible le jeu, et faciliter l'identification de « ce qu'il y a à faire ».

ALGORITHME DEFENSIF



ALGORITHME DE STATUT INTERMEDIAIRE (préparant le statut défenseur ou attaquant)



* En scolaire, il garde toute sa place comme avant l'évolution du règlement fédéral sur ce sujet.

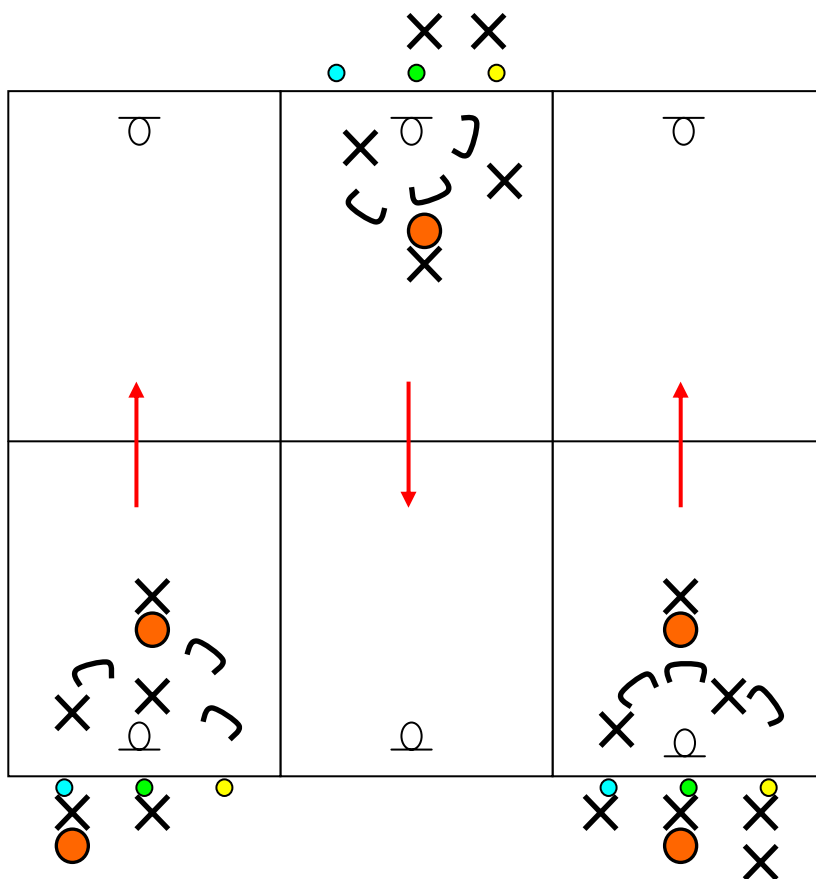
Partie C : Proposition de trois situations d'apprentissage :

A chaque situation correspondra un thème de travail:

- 1 thème attaquant (le rebond et le déclenchement ou non d'une contre attaque)
- 1 thème défensif (dissuader la passe, protéger son panier, intercepter)
- 1 thème attaquant sur la recherche d'un jeu rapide et collectif en attaque.

Thème 1 : situation d'apprentissage pour travailler le rebond et choisir de déclencher ou non une contre attaque :

Dispositif :



Défenseur U
Attaquant X

Porteur de balle Attaquant

- Un joueur attaquant shoote de la ligne de lancer franc
 - Le jeu en continuité se déroule sur les 3 terrains transversaux d'un gymnase.
 - Si l'un des trois défenseurs s'empare de la balle, il déclenche une contre attaque ou jouent l'attaque placée.
 - Si l'un des attaquants s'empare de la balle, il tente de conclure son attaque avec ses équipiers.
 - L'action cesse lorsqu'il y a eu shoot d'un côté ou de l'autre.
 - L'équipe qui a shooté reprend sur le terrain suivant, mais a obligation de changer dans sa composition avec les joueurs en attente, et on peut ajouter, deux joueurs ne peuvent rester partenaires plus de trois terrains consécutifs.(l'objectif est de faire varier au maximum la composition des équipes pour qu'un élève fort ou un faible n'avantage ni ne pénalise durablement son équipe).On pourrait également placer 3 cônes au départ des terrains qui imposeraient une composition aléatoire de l'équipe, chaque élève arrivant sur un terrain devant compléter nécessairement la ou les places disponibles.
 - On applique les règles du basket (0 contacts défensif, sorties, marcher, reprise de dribble, 5')
- On place un arbitre sur chaque terrain. Chaque panier marqué vaut 2 points pour l'ensemble de l'équipe, 1 point s'il est manqué. Le rebond vaut 1 point, uniquement pour l'intéressé.

But :

Marquer individuellement le maximum de points durant 10' sans interruption

Rebond = 1pt uniquement pour l'intéressé

Attaque + panier marqué = 2pts pour chaque joueur de l'équipe

Attaque et panier manqué=1 point pour chaque joueur de l'équipe

Dans toutes les situations proposées, la séquence de travail (10') autorise au moins une douzaine d'actions environ par équipe, se concluant toujours par un shoot, réussi ou non. Pour chaque action engageant une équipe, tous, à l'issue de celle-ci, marquent le même nombre de points (car en sports collectifs c'est l'équipe qui marque). Mais si la capitalisation de points est collective à l'issue de l'action, elle est individuelle à l'issue de la séquence (10') puisque la composition des équipes évolue. Chacun comptabilise, au fil du jeu, son propre score. Le choix retenu tient à la volonté de prendre en compte conjointement l'essence de l'activité (score collectif) et l'évaluation individuelle qui permet à l'élève de se situer et qui est requise par les textes (BO n 18 du 2 mai 2002).

Objectif :

- recherche des placements qui permettent de récupérer la balle au rebond
- choisir de déclencher éventuellement une contre-attaque pour marquer un ou deux points (si ce sont les défenseurs qui s'emparent de la balle)

(Une situation analogue, débutant par un entre deux au centre du terrain peut être envisagée en vue de développer les compétences : se placer à l'entre deux, choisir de déclencher ou non une contre attaque.)

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 les algorithmes précédents et dans ceux pour le niveau 6ème) lors de séquences avec arrêt sur image.

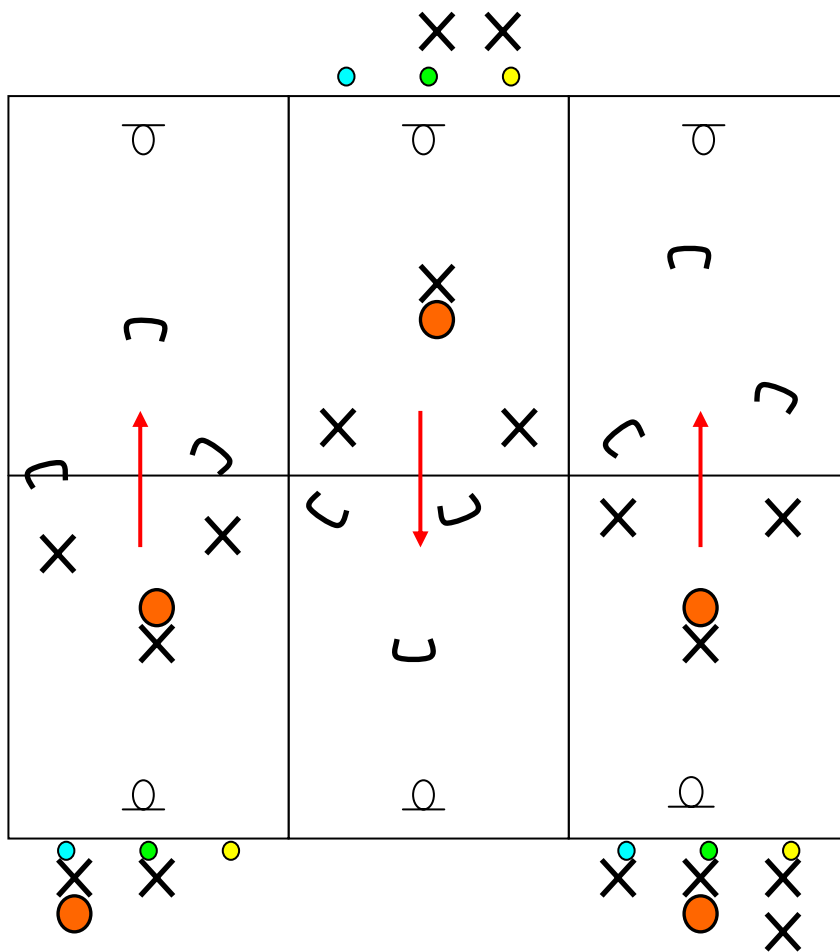
Les règles d'action offensives essentielles à découvrir sont :

- qualité et rapidité de la prise d'information (elle doit à terme précéder la possession de balle) pour définir s'il peut ou non y avoir surnombre
- les placements par rapport à la trajectoire de la balle pour protéger la zone de chute
- les sorties possibles (axiale et latérales).
- l'utilisation des habiletés autorisant le jeu rapide (enchaîner dribble-passe, réception-dribble...etc.)
- les formes de passes en fonction du contexte

Thème 2 : situation d'apprentissage pour travailler le thème défensif :

Dispositif :

- Le jeu débute par une passe
- Les défenseurs peuvent prendre en charge les attaquants dès le départ.
- S'ils interceptent, ils mènent une attaque sur le panier opposé.
- L'action cesse lorsqu'il y a eu shoot d'un coté ou de l'autre.
- L'équipe qui a shooté enchaîne sur le terrain suivant mais a obligation de changer dans sa composition avec les joueurs en attente sur le terrain suivant, et on peut ajouter, deux joueurs ne peuvent rester partenaires plus de trois terrains consécutifs pour les même raisons que précédemment.
- On applique les règles du basket. Un arbitre par terrain.



But :

Marquer individuellement le maximum de points pendant 10' sans interruption.

En défense (si elle reprend possession de la balle) :

- Interception + panier marqué = 2pts pour chaque joueur de l'équipe devenue attaquante
- Interception + panier manqué = 1pt pour chaque joueur de l'équipe devenue attaquante
- Auteur de l'interception = 1pt supplémentaire

En attaque :

- Attaque + panier marqué = 2pts pour chaque joueur de l'équipe attaquante
- Attaque + panier manqué = 1pt pour chaque joueur de l'équipe attaquante

Objectif :

En défense : reprendre possession de la balle le plus tôt possible pour déclencher instantanément une attaque.

Les élèves seront guidés par l'enseignant lors de séquences avec arrêt sur image pour rechercher les règles d'action défensives essentielles (schématisés dans l'algorithme) comme :

- protéger l'axe de la cible
- comment ralentir la vitesse de progression de la balle (gêner la passe et la réception)
- les moments possibles d'interception
- définir les facteurs qui conditionnent la distance PB / défenseur (niveau des joueurs, s'il a dribblé ou non...)
- jouer l'attaque dès la reconquête de la balle

Thème 3 : situation d'apprentissage pour travailler le jeu offensif rapide et collectif :

Dispositif :

La structure de cette situation est analogue à la précédente.

- Le jeu débute par une passe
- Les défenseurs peuvent prendre en charge les attaquants dès le départ.
- La défense qui reprend possession de la balle ne joue pas l'attaque sur le terrain opposé. Elle enchaîne comme attaquant sur le terrain suivant (elle a obligation de changer dans sa composition avec les joueurs en attente sur le terrain suivant, et on peut ajouter : deux joueurs ne peuvent rester partenaires plus de trois terrains consécutifs).
- On applique les règles du basket. Un arbitre par terrain.

Variable 1 : L'attaque doit se dérouler en 3 passes maximum pour bénéficier d'une majoration d'1pt.

Variable 2 : un élève dispensé produit un signal sonore toutes les 15'' pendant la séquence de 10'. L'attaque débute à l'un des signaux et tente de se conclure avant le signal suivant (bonification d'1 pt)

But :

Marquer individuellement le maximum de points pendant 10' sans interruption.

- Attaque + panier marqué = 2pts pour chaque joueur de l'équipe attaquante
- Attaque + panier manqué = 1pt pour chaque joueur de l'équipe attaquante
- Attaque en 15'' maximum = 1pt en plus pour chaque joueur de l'équipe attaquante ou
- Attaque en 3 passes maximum = 1pt en plus pour chaque joueur de l'équipe attaquante

Objectif :

Comme dans les situations d'apprentissage précédentes, la démarche pédagogique consiste à s'appuyer sur les réalisations des élèves pour leur faire découvrir des règles d'actions décrites dans la partie des quatre algorithmes concernée. Pour cette dernière situation, on citera comme règles essentielles pour les attaquants :

- la forme des passes en mouvement (en avant du réceptionneur, à l'opposé du défenseur)
- les partenaires à privilégier (ceux qui autorisent une passe qui ne doit pas être interceptée, à distance réaliste, de préférence vers l'avant, ou en relais, rechercher à limiter le nombre des passes pour gagner du temps).

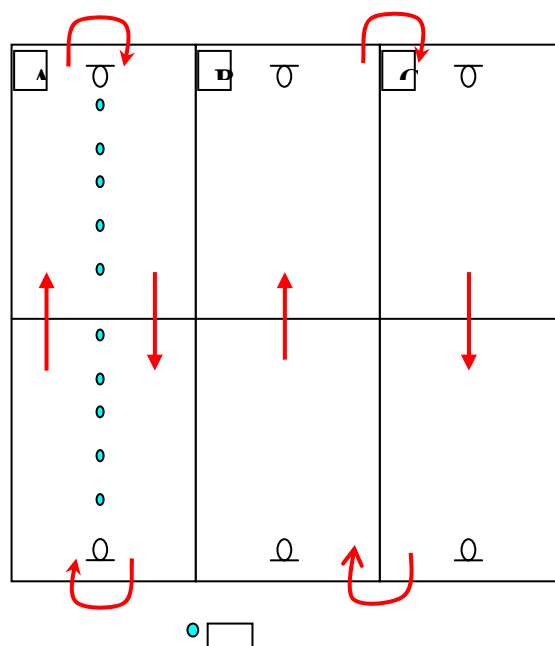
Le travail différencié :

Comme pour les situations d'apprentissage proposées pour les élèves de sixième, les situations pour les élèves de seconde autorisent un travail différencié comme :

On peut utiliser le terrain A séparé en deux dans le sens de la longueur par des cônes, pour travailler à effectifs réduits (1/1 2/1 ou 2/2) avec les élèves plus faibles. Ils réalisent en boucle les deux couloirs. Sur les terrains B et C (groupes forts), les effectifs des défenseurs et des attaquants sont de 3 joueurs et les thèmes d'apprentissages plus complexes peuvent être ceux qui viennent d'être évoqués précédemment.

(On peut imaginer que les 2 ou 3 joueurs ayant acquis le plus de points sur le terrain A permutent avec les 2 ou 3 joueurs ayant le moins de points sur les terrains B et C la semaine suivante).

Cette forme de travail permet des rapports de force plus concordants qui seront plus favorables aux apprentissages.



Partie D : Propositions d'évaluation :

L'évaluation de la performance :

Elle s'effectue au cours des situations avec tout le groupe classe. On établira, en fonction du niveau des élèves, une correspondance entre les points acquis et la note.

Etant donné l'augmentation des effectifs (3/3) par rapport au travail en collège, le brassage des équipes offensives et défensives nécessaire à la fiabilité du résultat exige un temps de jeu accru (10'). On peut améliorer cette fiabilité en établissant la moyenne de plusieurs séquences.

L'évaluation de la maîtrise :

Elle s'établit conjointement à l'évaluation de la performance donc en recherche d'efficacité et peut prendre la forme suivante :

Evaluation du thème : Le rebond et choisir de déclencher ou non une contre-attaque :

- Niveau 1 : se mobilise si la zone de chute de la balle est proche (centration uniquement sur la balle). S'oriente et s'informe en priorité sur l'avant, mais le choix de la conservation de la balle ou du déclenchement d'une contre-attaque résulte davantage d'une intention du joueur que d'une lecture du jeu.
- Niveau 2 : Détente bien coordonnée avec la trajectoire de la balle, mais les actions (récupérer, protéger sa balle, s'informer pour engager la suite) se font successivement. Utilise les 5'' autorisées pour s'informer ce qui exclue certaines contre-attaques. Ce joueur exploite les possibilités flagrantes de contre-attaque, principalement dans l'axe du panier à atteindre.
- Niveau 3 : Pressent la zone de chute en fonction de la trajectoire de la balle. Protège cette zone en plaçant son corps en obstacle pour en gêner l'accès à son adversaire. La prise d'information a lieu avant la possession de balle, ce qui accélère le déclenchement de l'action offensive. Utilise à bon escient l'axe central ou les axes latéraux.

Evaluation du thème défensif :

- Niveau 1 : L'axe de la cible n'est pas toujours protégé. Dès la reconquête de la balle par un partenaire, ne réagit pas rapidement pour jouer offensif.
- Niveau 2 : Se situe presque toujours sur l'axe « panier à défendre / adversaire direct » et sait globalement moduler la distance à celui-ci et se décaler sur la main préférentielle pour ne pas être débordé. Profite des opportunités d'interception mais ne les initie pas.
- Niveau 3 : Se décale de l'axe de la cible tout en la protégeant avec l'intention de gêner la passe vers son adversaire direct. Initie des interceptions en masquant ses intentions. Joue le placement offensif dès la reconquête de la balle par un partenaire. Sait jouer l'entraide défensive.

Evaluation du thème : Jouer offensif collectivement et rapidement :

- Niveau 1 : Les passes et les réceptions se font à l'arrêt. Difficultés à trouver des zones « dangereuses » pour recevoir la balle. Utilise trop de temps pour s'informer.
- Niveau 2 : Vitesse de déplacement réduite pour passer et recevoir la balle. Prends en compte la vitesse de déplacement de son partenaire pour passer. Est actif après sa passe. Est capable de prendre une décision de passe rapidement sur une situation "simple".
- Niveau 3 : Les passes sont bien maîtrisées (rapides, trajectoires tendues, non téléphonées, renforçant le démarquage du partenaire en éloignant le défenseur). Maîtrise les habiletés permettant de gagner du temps (réception en course, réception passe dans l'élan...etc.). Le joueur identifie les zones de réception « dangereuses » au bon moment.

EVALUATION BASKET CYCLE 1

	ARBITRAGE	PERF		MAÎTRISE									
		Points	Note	Rebond et choix de déclancher ou non une contre attaque			Organisation défensive			le jeu offensif rapide et collectif			NOTE
				N1	N2	N3	N1	N2	N3	N1	N2	N3	
1													

Conclusion :

Dans les formes de travail retenues la quantité d'expérience est importante pour permettre des progrès dans les apprentissages et le rapport d'opposition est équilibré (pour placer les élèves face à un risque de perdre ou de gagner qui conditionne un véritable engagement).

Dans cet article nous avons cherché à faire varier la composition les équipes de façon aléatoire et fréquente (les cônes au départ de chaque terrain imposent que l'équipe qui arrive occupe les places restantes) D'autres solutions pour garantir une certaine diversité dans la composition des équipes sont sans doute possibles. Ici encore, les points liés aux réussites sur l'action (de la mise en jeu jusqu'à un shoot) sont attribués à l'ensemble de l'équipe pour exclure les comportements individualistes. Puis, à l'issue de l'action, l'équipe évolue et l'élève comptabilise et mémorise son propre score. On peut dès lors parler d'une évaluation individuelle dans un contexte collectif, mais les résultats ne sont représentatifs du niveau de jeu seulement à condition que l'exercice ait une durée importante.

L'effectif ici est réduit (3 contre 3) car à 5 contre 5, l'hétérogénéité d'une équipe pourrait amener à ne pas intégrer les élèves ayant des difficultés.

Nous avons proposé pour le collège en sixième comme pour le lycée en seconde 3 thèmes de contenu d'enseignement. En fonction du niveau de la classe, d'autres thèmes pourraient être développés.

Pascale Dupré

Pascale.Dupré@ac-orléans-tours.fr