

# VAINCRE LES DÉFENSES INDIVIDUELLES

PAR T. POULAIN

**Comment faire jouer ensemble des élèves de niveau débrouillé, sachant remonter la balle vers le panier adverse et tentant de s'organiser face à une défense repliée « homme à homme » ?**



## Le « fer à cheval » dans l'impasse

Notre participation aux actions de formation continue des enseignants d'EPS a révélé leur grande difficulté à proposer une organisation d'attaque collective face à une défense repliée de type « homme à homme ». La plupart du temps, ils proposent aux élèves une attaque en « fer à cheval » (photo 1) qui date de plus de trente ans. On assiste alors :

- soit à une désaffection des élèves qui attendent leur tour,
- soit à une entrée intempestive dans la relation de jeu direct entre deux joueurs, ce qui entraîne des encombrements et une stérilité des attaques.

Cela provoque aussi une grande tension entre les élèves.

L'enseignant tente d'organiser des priorités d'actions de jeu qui semblent impossibles à

mettre en place. En effet, les propositions consistent :

- à placer un relais sur la ligne de lancer franc. *Pour quel joueur ? Est-ce l'introduction d'une spécialisation par poste de jeu un peu hâtive ?*

- ou bien encore d'introduire des écrans entre les joueurs. *Où ? Pour qui ? Dans quelle direction et dans quelle logique de comportements ?*

Ces propositions nous paraissent complètement en décalage avec les caractéristiques des joueurs en milieu scolaire, voire avec les connaissances des enseignants et donc impossibles à obtenir.

On assiste ainsi à une « rigidification » (forme d'autoritarisme ?) des déplacements des joueurs qui n'ont plus d'initiative (où est l'éducation des choix ?) et à une domination

de la défense qui peut anticiper sur les actions prévisibles des attaquants.

En bref, c'est un constat d'échec pour l'enseignant et sa pédagogie, pour les élèves dans leur conquête de l'autonomie, de la responsabilité et de leur capacité de décision, mais aussi pour le développement du jeu.

## Proposition : le jeu par secteurs

### Les difficultés rencontrées par les joueurs

À l'approche du panier, lorsqu'il n'y a plus de contre-attaque possible, les attaquants sont confrontés à deux problèmes majeurs face à une défense repliée en « homme à homme » :

- se répartir sur le terrain, c'est-à-dire l'occuper de manière équilibrée pour écarter le jeu et faciliter les échanges en direction du panier ;
- coordonner les actions, pour ne pas se gêner entre joueurs et mettre l'un d'entre eux en situation favorable de tir.

### Les options éducatives de l'enseignant

Elles viseront à respecter les objectifs suivants :

- conserver un jeu de mouvement, où tous les joueurs sont en action ;
  - privilégier une pédagogie des choix, où les joueurs sont amenés en permanence à prendre des décisions. Ils ne sont pas là pour appliquer un plan établi à l'avance (un système où les joueurs récitent leurs déplacements) mais pour jouer ensemble sur des principes et des règles d'action partagés (parfois appelés langage commun du jeu) selon des cascades de choix logiques (du plus dangereux au moins dangereux, des priorités successives, etc.).
- Nommé improprement « le jeu par lecture », nous l'avons appelé : « le jeu éclairé ».



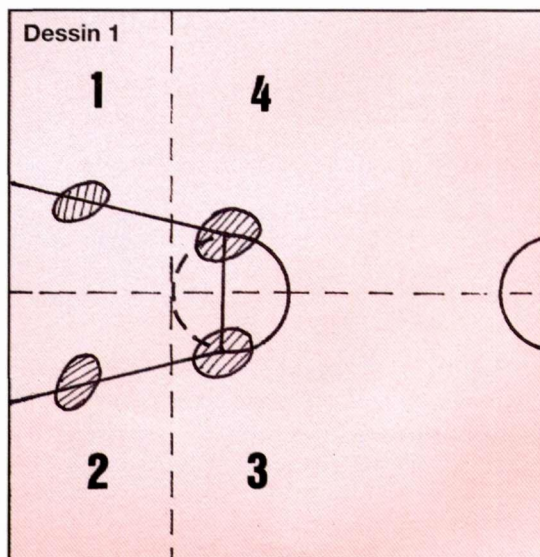
**1. Le porteur de la balle (n° 5) tente de jouer le « passe et va » avec le n° 6. Les trois autres non-porteurs (n° 12, 15, 18) sont cantonnés dans des actions de replacement, ce qui réduit considérablement leur participation dans l'attaque et leur intérêt personnel.**



# SITUATION D'APPRENTISSAGE

## LE JEU « 1, 2, 3... ..SECTEURS »

À partir de l'utilisation des jeux traditionnels « Les 4 coins » et « 1, 2, 3... soleil », le demi-terrain d'attaque est divisé en quatre secteurs, séparés par la ligne bleue du volley-ball et une ligne fictive panier-panier (qu'on peut tracer). Chaque secteur a donc son « espace-clé » qui correspond au lieu prioritaire d'occupation et de démarquage (dessin 1).



## Principes de répartition (dessin 2)

- Les quatre attaquants non-porteurs de balle doivent trouver leur secteur libre en arrivant en attaque.
- Le cinquième joueur (le porteur de balle) peut aller dans n'importe quel secteur.
- Deux joueurs ne sont jamais dans le même secteur, sauf avec le porteur de balle.

## Principes d'action collective

- Recherche d'un jeu élargi et équilibré dans les secteurs ; il n'y a pas de secteur attribué a priori.
- Chaque joueur peut recevoir la balle à tout moment et dans n'importe quel secteur.
- Priorité au porteur de la balle : c'est lui qui décide du début de l'action, les autres

joueurs s'adaptent (se « calent » par rapport à lui).

On lui laisse le couloir de jeu direct pour son 1 contre 1 ou pour le passe et va.

• On ne vient dans le couloir de jeu direct que lorsque le porteur n'y vient pas, ou a déjà coupé et rééquilibré le placement.

• On peut changer de secteur si on l'échange avec un autre non-porteur (importance de la communication entre les joueurs). Les croisements peuvent donc se faire verticalement, horizontalement et en diagonale (jeu des « 4 coins »).

• Les non-porteurs du côté opposé à la balle (côté aide) ne changent de côté que lorsqu'un joueur du côté balle vient dans leur secteur (principe des vases communicants).

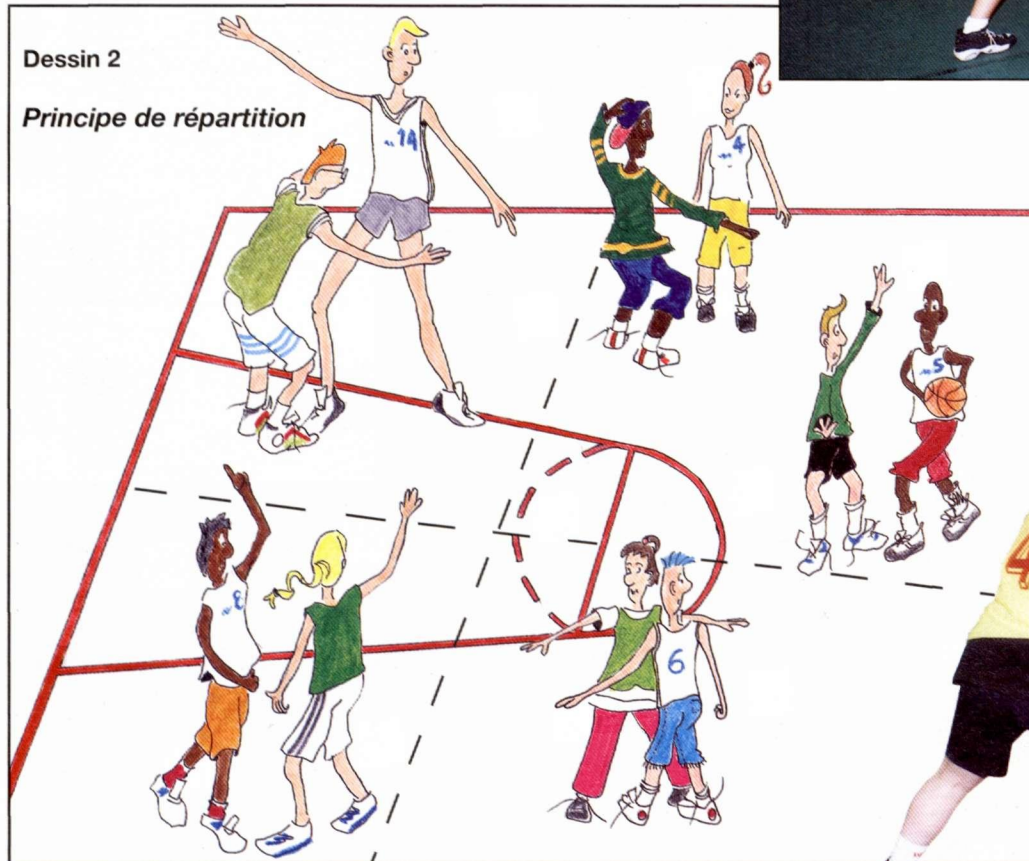
2. Fixer un défenseur.



PHOTOS : AUTEUR

Dessin 2

## Principe de répartition



SANDRINE MERIC

## Règles d'action individuelle

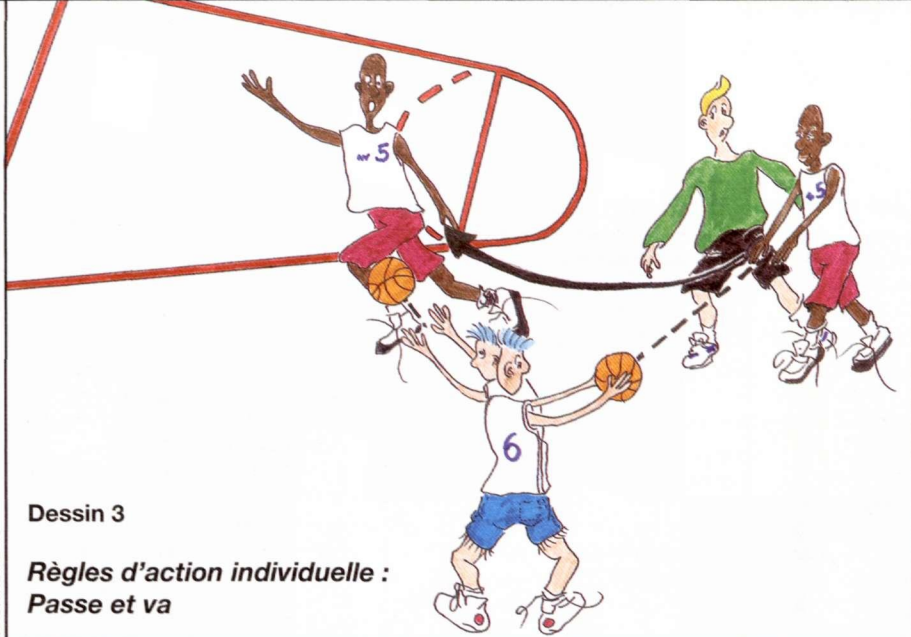
Nous les présentons comme une cascade de choix allant du plus efficace pour l'attaque au moins dangereux pour la défense.

## Le porteur de balle

- Il joue le 1 contre 1 (photo 2) pour tenter un tir ou fixer un ou deux défenseurs, en un ou deux dribbles maximum.
- Il peut faire la passe dans l'espace-clé d'un partenaire, et équilibre.







Dessin 3

### Règles d'action individuelle : Passe et va

- Il cherche une passe périphérique et coupe jusque sous le panier puis rééquilibre dans un secteur libre (passe et va) (dessin 3).
- Il passe en arrière (en soutien) et va sous le panier pour rééquilibrer dans un secteur libre (passe et va). Il est important que le porteur de balle donne du mouvement.

#### Le(s) non-porteur(s) (photo 3)

- Il trouve un secteur libre et se démarque seul dans ce secteur ; en fait, il ne court pas partout mais cherche à se démarquer :
  - dans l'espace-clé de son secteur,
  - à la périphérie de son secteur.

Ces démarquages se font par aiguillage (feinte de départ du côté opposé où on veut demander la balle).

- Il croise avec un autre non-porteur, sans gêner l'initiative prise par le porteur de balle (photo 4).

Pour capter l'attention des élèves, on utilise alors l'expression « 1, 2, 3... secteur », en référence au jeu « 1, 2, 3... soleil » :

1. je me démarque dans le secteur-clé,
2. je me démarque à la périphérie de ce secteur,
3. je croise, donc je change de secteur.

#### Méthode d'enseignement

On ne peut donner tous les éléments de ce jeu ensemble.

L'enseignement part d'abord d'une présentation minimale des secteurs « géographiques » :

- les défenseurs sont en « homme à homme » ;
- le porteur joue le 1 contre 1 et le passe et va ;

- les non-porteurs se démarquent dans leur secteur puis croisent avec un autre joueur (échange de secteur).

On commence avec une situation de 5 contre 5 ou de 4 contre 4. Parallèlement, on peut exploiter des jeux en situation de 3 contre 3 et en 2 contre 2.

Puis, à l'issue des « essais-réussites », on introduit petit à petit les éléments de complexification-simplification des actions des joueurs (principes et règles d'action

cités ci-dessus). Par la suite, on développe les apprentissages techniques liés aux actions (1 contre 1, démarquages en aiguillage, etc.).

#### Durée de l'apprentissage

Il faut compter deux à cinq leçons pour des élèves de seconde de niveau débrouillé pour obtenir un début de jeu cohérent en match.

#### ÉVOLUTION

À partir de la connaissance des principes et règles d'action énoncés précédemment, on peut enrichir les actions des joueurs puis augmenter celles-ci pour les orienter vers un jeu par poste.

#### Enrichir les actions

Les comportements élaborés ne pourront s'obtenir qu'avec de nombreuses heures de pratique et semblent réservés aux élèves des classes option EPS basket et à l'AS.

#### Pour le porteur

- passe et suit (main à main qui chasse le partenaire vers le panier),
- passe et écran direct,
- passe et écran indirect.

#### Pour les non-porteurs (photo 5)

- transformation des croisements en écran.



4. Croiser.



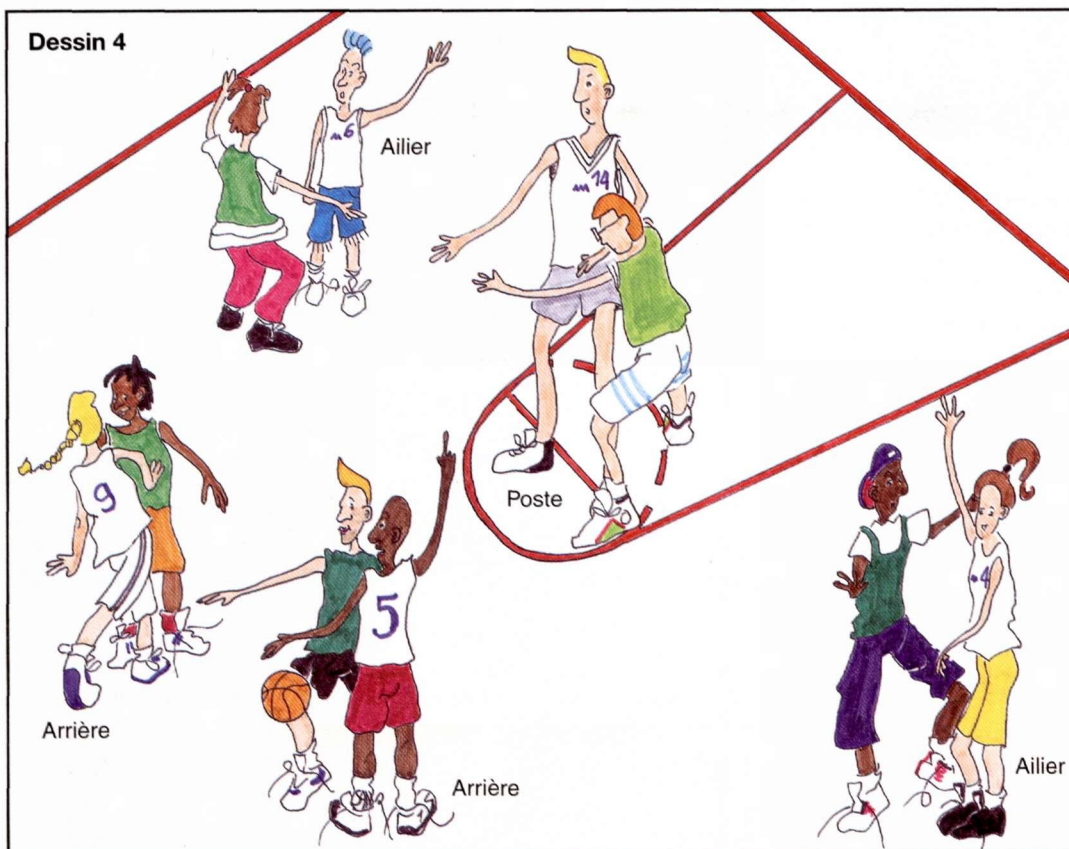
3. Se démarquer dans son secteur (joueuses n° 15 et 4) ou à la périphérie (joueuse n° 6).



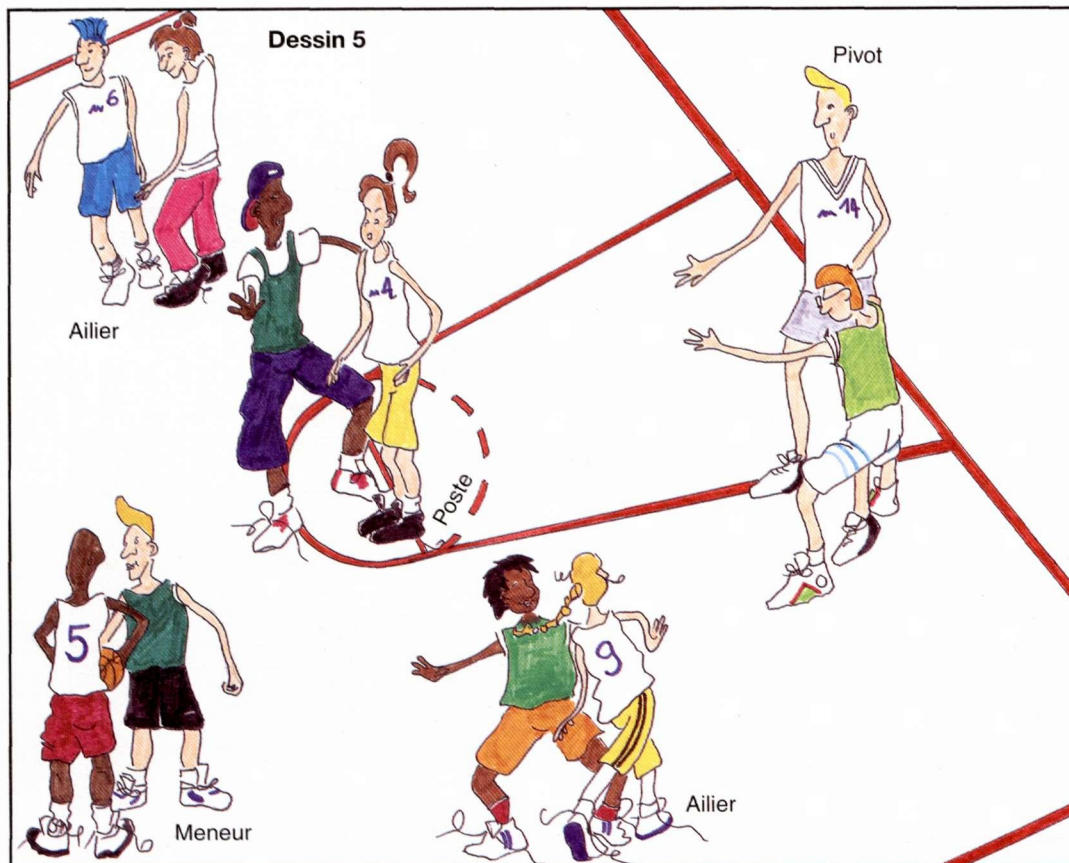
5. Transformer les croisements en écran (joueuse n° 10).



Dessin 4



Dessin 5



## Le jeu par poste

Avec l'augmentation des habiletés des joueurs et de leur compréhension du jeu, on peut aller vers l'introduction des postes de jeu qui, loin de les stéréotyper ou de les limiter, leur permettra de mieux exprimer leur potentiel en fonction de leur morphologie et de leurs qualités athlétiques et gestuelles.

On continue le jeu par secteur et on définit des postes de jeu à l'avance.

- Le premier poste à introduire semble être le *centre* qui évolue près du panier (on l'appelle alors le *pivot*) ou bien près de la tête de la raquette (on l'appelle alors le *poste*).

Joueur plutôt grand :

- il est un relais pour les « passe et va » (tourne autour du *poste*),
- il porte des écrans à ses partenaires,
- il est un rebondeur-marqueur qui aime la lutte.

Ses partenaires se placent alors en 2 arrières + 2 ailiers (dessin 4).

- Par la suite, l'évolution du jeu fait apparaître le besoin d'un meneur de jeu, de deux joueurs centres (un poste et un pivot) et donc de deux ailiers dont la spécialisation pourra aller jusqu'au deuxième arrière et à l'ailier fort (dessin 5).

Le fonctionnement reste le même.

On dit alors qu'on joue sur des fondamentaux collectifs.

Ces approfondissements semblent réservés aux équipes des associations sportives les plus performantes.

## CONCLUSION

Expérimenté depuis des années avec des élèves et des joueurs de différents âges et sexes, ce « jeu éclairé » permet de résoudre assez rapidement les difficultés collectives des joueurs sur une attaque placée.

Il tourne le dos, d'une part à un jeu à l'image des 3 contre 3 type « play-ground » transformés en chacun pour soi et surtout pour les plus forts ; et d'autre part à un jeu aux mouvements prédéterminés et imposés par l'enseignant.

Il conserve aux élèves une initiative individuelle référencée à un tout collectif. Ils ne peuvent plus tout faire mais ils gardent des choix hiérarchisés qui leur demandent des prises de décision adaptées ; peut-être participons-nous ainsi à une éducation à la citoyenneté ?

**Thierry Poulain**  
Professeur EPS,

Staps Orsay - Université Paris XI.

SANDRINE MÉRIC