

ANALYSE ET TRAITEMENT DIDACTIQUE DU BASKETBALL



I - L'ANALYSE DIDACTIQUE

A - Définition du Basket-ball

" La notion de sports collectifs est à comprendre à partir de la logique d'affrontement de deux groupes organisés aux intérêts antagonistes qui s'opposent sur un espace délimité, avec des règles identiques, dans un temps connu. Toutes les actions collectives se font dans le but de marquer au moins un point de plus que les opposants à la fin du temps réglementaire. " J.F. GREHAIGNE, M. BILLARD, J.Y. LAROCHE.

" Le Basket est un jeu rapide, de petit terrain, avec une forte densité de joueurs. Il se réfère aux valeurs chrétiennes de non-violence, de maîtrise de soi et de respect de l'autre." Gérard Bosc.

Le Basket-ball a pour caractéristique fondamentale d'être un sport :

- à cible verticale, ce qui signifie que la gestuelle et les actions motrices pour atteindre cette cible et marquer des points seront particulières : Principalement dirigée vers une extension verticale.
- d'affrontement médié par un ballon dont la manipulation est particulière de part sa taille.
- d'interaction avec autrui, ce qui signifie qu'il y aura présence de partenaire et donc une gestion d'un rapport de force et une charge affective.
- dont le milieu est stable et codifié, ce qui signifie que l'adaptation à ce milieu sera facile et que toutes les actions seront limitées au regard de l'infra jeu.

B - Logique interne de l'activité

Il s'agit, que l'on soit en situation offensive ou défensive, de placer l'adversaire dans un rapport espace/temps défavorable (par la qualité de la frappe pour l'attaquant et par la qualité des « passes » entre eux pour les défenseurs).

C - Problèmes fondamentaux

Pour les défenseurs, comment, dans un espace immense à couvrir, s'organiser pour renvoyer une balle vers une base que convoite un coureur ?

Pour les attaquants, comment rejoindre les bases convoitées « à temps

» alors que la vitesse de la balle renvoyée par les défenseurs est supérieure à la leur.

De manière générale, les problèmes essentiels du jeu sont d'ordre perceptif (Déterminer une « bonne »

balle pour le batteur, analyser des trajectoires de balle pour pouvoir attraper celles-ci pour les défenseurs...) et décisionnel

(savoir où envoyer la balle lors d'un jeu défensif), dans des phases de jeu très courtes (3 à 5 secondes). Cela implique pour les défenseurs de reconnaître les situations de jeu et d'anticiper la réponse avant la frappe !

Les problèmes rencontrés sont également d'ordre

socio-affectif par la maîtrise de son comportement dans des situations de duel (lanceur-batteur) et dans des situations critiques où convergent au même endroit une balle et des joueurs (zone de contact physique).

D - Principes et règles d'action

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.

En attaque

- Conserver le ballon.
- Créer et utiliser les espaces libres.
- Progresser vers la cible adverse.
- Tirer au but pour marquer.

En défense

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

Règles d'action :

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

E - Enjeux de formation

Sur le plan psychomoteur :

- Améliorer la coordination motrice et l'analyse de trajectoires de balle.
- 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.

Sur le plan cognitif :

- Développe chez l'élève les capacités décisionnelles, les prises d'informations multiples.
- 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.)

Sur le plan socio-affectif :

- Sollicitation et développement d'entraide pour mener à bien un projet collectif.
- Résolution des problèmes de mixité, et faire travailler ensemble des profils différents d'élèves, grâce au caractère non agressif de l'activité.
- Développement la communication dans le groupe.
- Prise ses responsabilités en tant que joueur.

F - La logique du comportement de l'apprenant

- 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.

II - TRAITEMENT DIDACTIQUE

A - Modélisation des niveaux d'apprentissage

Niveau Débutant	Porteur de balle	non porteur de balle	Jeu collectif
Comportement initial	<p>Au niveau de la manipulation : (résulte de l'organisation corporelle)</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Regarde le ballon ✓ Fait des passes pour se débarrasser du ballon. <p>Au niveau de la perception du jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ 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 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ En défense : ne se décentre pas du ballon et ne s'oriente pas vers les adversaires. ✓ En attaque : ne se décentre pas du ballon et ne s'oriente pas vers le partenaire. 	<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
Remédiation	<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 Expert	porteur de balle	non porteur de balle	jeu collectif
<p>Conditions initiales</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Intégration du partenaire proche et lointain ✓ Perception de l'espace proche et lointain, regarde devant et sur les côtés. ✓ 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.
<p>Obstacles</p>	<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"> ✓ En attaque : 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.
<p>Remédiations</p>	<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.

Niveau Expert	porteur de balle	non porteur de balle	jeu collectif
<p>Conditions initiales</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Intégration du partenaire proche et lointain ✓ Perception de l'espace proche et lointain, regarde devant et sur les côtés. ✓ 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.
<p>Obstacles</p>	<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"> ✓ En attaque : 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.
<p>Remédiations</p>	<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.

Les fondamentaux individuels : Comportements types des élèves				
	Dribble	Passe	Tir	Appui/Réception
N1	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Frappe la balle ✓ Regarde la balle ✓ Dribble sur place ✓ Utilise la main forte 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Passes hasardeuses, molles, en cloche ✓ Passes en arrière du joueur ✓ Se débarrasse de la balle ✓ Garde la balle ✓ Donne à un camarade 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Jet de balle ✓ Tir à 2 mains ✓ Ne regarde pas la cible ✓ Se place sous l'arceau ✓ Ne tire pas 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Déséquilibre ✓ Problème de coordination ✓ Marche systématiquement ✓ Aucune prise de balle
N2	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Avance avec la balle sans la perdre ✓ S'arrête de dribbler pour regarder le jeu ✓ Lève les yeux de temps en temps ✓ Dribble quand il n'est pas en danger ✓ Joueur personnel, dribble dans tous les cas 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Passes à des partenaires proches ✓ Passes dynamiques, sèches ✓ Passes à 2 mains ✓ Passes non orientées ; la balle reste proche du corps ✓ Longues passes à une main ✓ peu précises 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Regarde la cible ✓ Lance la balle ✓ N'atteint pas la cible (force) ✓ N'évalue pas la distance du tir 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Marcher au départ, après l'arrêt ✓ du dribble afin de passer
N3	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Prend des infos lors du dribble ✓ Changement de direction et de rythme ✓ Tout type de dribble ✓ Dissociations MS/tronc/MI (feinte) 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Anticipation sur la trajectoire du réceptionneur ✓ Passes à rebond, dans le dribble, en air, set tendues 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Tir en course à peu près acquis mais peu efficace ✓ Se place correctement par rapport à la cible ✓ Tir en position démarquée ✓ Feintes de tir ✓ Tir en sautant 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Intègre le pied de pivot ✓ Les actions s'enchaînent sans marcher
N4	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Feintes de dribbles ✓ Moyens de fixation ✓ Ne regarde pas la balle, s'informe ✓ Utilisation du dribble pour dépasser son adversaire direct dans le but de fixer ou tirer 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Passes précises de C-A ✓ Feintes de passes ✓ 70% de réussite 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Tir en course acquis, efficace (80% de réussite) ✓ Tir en suspension efficace ✓ Variété des tirs et appuis 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Feintes ✓ Maîtrise des appuis même à grande vitesse

B - Thème d'étude

Les situations que nous proposons s'appuient sur plusieurs choix :

1. favoriser l'usage du dribble et de ne pas interdire ce dernier. En effet, le dribble constitue un moyen important pour l'élève d'accéder au but. L'usage permanent du dribble comme moyen de porter le danger vers la cible adverse nous semble déterminante lors des premières étapes d'apprentissage afin que l'élève construise l'alternative progression en dribble ou en passe vers la cible adverse.
2. toujours maintenir un degré de complexité et de variabilité des situations. Pour nous, les situations de travail statiques en face à face afin de travailler la passe sont à proscrire
3. maintenir une part de ludique et "faire vivre aux élèves une expérience ludique" (Terré, 2015). C'est à dire en se référant à Caillois (1967), le jeu repose sur six principes :

- La liberté (l'élève est libre de faire des choix et d'agir dans la situation).

- La séparation (le jeu est une activité séparée des autres activités humaine, il est circonscrit dans le temps et l'espace).
- L'incertitude (le déroulement et le résultat ne sont pas connus à l'avance).
- L'improductivité (le jeu n'a pas de finalité productive, il ne doit pas être subordonné à un autre but).
- La réglementation (règles minimales permettant le déroulement du jeu).
- La fiction (prise de conscience de la participation à une activité différente de celle de la réalité quotidienne).

C - règles à mettre en place et arbitrage

Pour faciliter l'instauration du rôle d'arbitre, l'enseignant doit veiller à mettre en place au départ des règles simples mais néanmoins essentielles au bon déroulement du jeu, à savoir :

1. La manière de marquer des points : cible haute et horizontale (1 point si lancer franc - 2 points partout ailleurs - 3 points si tir derrière la ligne des 6m25).
2. Le terrain : petit, espace restreint ; espace interpénétré.
3. La manière de jouer la balle : avec les mains ; dribble et passe.
4. La règle du marché : pas de déplacement en portant la balle.
5. La règle du non-contact : pas d'intervention directe sur l'adversaire. Toute tentative pour s'emparer de la balle en faisant usage de la force doit être sanctionnée.
6. Règles de 3s dans la raquette. tout joueur attaquant ne peut rester plus de 3s dans la zone réservée (raquette). Un tir remet à 0 le décompte de cette règle.
7. Règle des 5s : tout joueur en possession de la balle et soumis à une pression défensive (défenseur à moins d'1 mètre) dispose de 5s pour effectuer une action de jeu : tir, passe, dribble. Lors de toute remise en jeu, le joueur qui a la balle dispose de 5s pour la remettre en jeu. Si un joueur se situe en zone réservée, la règle des 3s commence que lorsque le joueur sur la touche a la balle en main.
8. Règle des 24s : une équipe dispose de 24s pour déclencher un tir (remise à 0 en cas de faute, tir qui touche le cercle, pied). Un tir = la balle quitte la main = remise à 0 des 24s même si la balle ne touche rien de la cible.