



TABLEAU 1 Compétences et connaissances

APSA: Basket	Noms des experts : Léger & Léger	<u>Niveau</u>	2
Compétence(s) (texte de référence)	Connaissances Que l'élève doit s'approprier	Problèmes principaux rencontrés Par l'élève au cours de son apprentissage	
S'inscrire dans un jeu rapide ou de CA et dans un jeu ou commence à s'organiser l'attaque autour de la cible.	<p>Se démarquer :</p> <ul style="list-style-type: none">En agrandissant l'espace de jeu offensif.Dans son couloir de jeu direct (vers le cercle).En rompant l'alignement ballon / défenseur. <p>Jouer en mouvement :</p> <ul style="list-style-type: none">Réaliser un tir en courseRéaliser une passe vers un joueur en mouvement <p>Se replier vers son panier pour se replacer entre son adversaire et le panier.</p>	<p>Des non porteurs statiques qui attendent le ballon en levant les bras, dans l'espace de progression et proche de l'espace de marque.</p> <p>Des non porteurs qui orientent leurs démarquages vers le ballon.</p> <p>Des passes en cloches, imprécises, interceptées ou en retard.</p> <p>Des tireurs qui se font rattraper par les défenseurs.</p> <p>Un changement de statut non réalisé. Le défenseur ne se replace pas.</p> <p>Une défense qui se fait loper systématiquement.</p>	



TABLEAU 2

Solutions possibles au problème

APSA: Basket

Problème rencontré par l'élève : Démarquages orientés vers le porteur

Niveau : 2

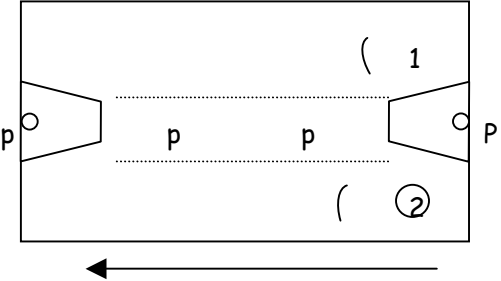
Situation(s)	But	Consignes	Critères de réussite
<p>Terrain largeur, 18m sur 12m, 3 couloirs. Match 2c2 avec 2 passeurs fixes dans le couloir central. Pas de couloir près du cercle.</p>  <p>10 attaques successives (calcul de la réussite)</p> <p><u>Evolutions</u> Changer les passeurs de couloir. 2 passeurs fixes supplémentaires en bas de la raquette pour démarquages près de la cible. Match pendant x temps ou en x points.</p>	<p>Atteindre la zone de marque collectivement pour tenter un tir.</p> <p>Gagner le match en 2c2 en utilisant les passeurs.</p> <p>Exemple de calcul des points pour la situation :</p> <p>1 pt si possession en zone offensive 2 pts si tentative de tir 5 pts si panier marqué</p>	<p>Se démarquer vers le cercle</p> <p><u>Situation</u> Les passeurs sont forcément des attaquants. (Ils rendent le ballon à l'équipe qui a donné le ballon.) Les passeurs ne peuvent pas se passer le ballon.</p> <p>3 couloirs : 1 pour passeurs (central) 2 pour attaquants (latéraux)</p> <p><u>Consignes évolutives</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1/ en attaque, chacun son couloir 2/ utilisation du dribble que pour le jeu direct 3/ changer de couloir quand les passeurs ont le ballon (mieux quand passeurs ne sont pas au centre) 	<p>Atteindre la zone de marque 7 fois sur 10.</p> <p>Réaliser 6 tirs sur 10 attaques.</p>



TABLEAU 2

Solutions possibles au problème

APSA: Basket

Problème rencontré par l'élève : Démarquages non orientés vers le cercle

Niveau : 2

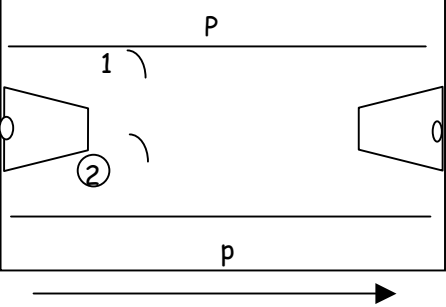
Situation(s)	But	Consignes	Critères de réussite
<p>Terrain largeur, 18m sur 12m, 3 couloirs. Match 2c2 avec 2 passeurs libres dans les couloirs latéraux. 4 ATT c 2 DEF 10 attaques puis 10 défenses</p>  <p><u>Evolution</u> Match en continuité en temps ou en points</p>	<p>Atteindre la zone de marque collectivement pour tenter un tir.</p> <p>Exemple de calcul des points pour la situation :</p> <p>1 pt si possession en zone offensive 2 pts si tentative de tir 5 pts si panier marqué</p>	<p><u>Les passeurs libres</u> Ne peuvent dribbler ni marcher, ni shooter. Sont forcément attaquants.</p> <p><u>Les attaquants</u> Ne peuvent entrer dans les couloirs</p> <p><u>Les défenseurs</u> sont libres de défendre où il veulent.</p> <p><u>Evolutions</u> Interdire les relations de passes entre les deux attaquants pour solliciter le jeu avec les passeurs. Permettre aux passeurs de tirer Mettre un troisième défenseur</p>	<p>Atteindre la zone de marque 7 fois sur 10.</p> <p>Réaliser 6 tirs sur 10 attaques.</p>



TABLEAU 2

Solutions possibles au problème

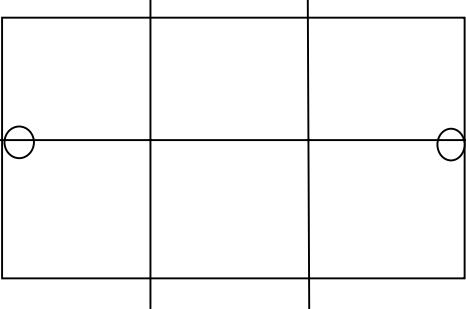
APSA: Basket	Problème rencontré par l'élève : Jeu en mouvement ou à l'arrêt provoque des pertes de balle Rupture d'alignement non faite		Niveau : 2
Situation(s)	But	Consignes	Critères de réussite
<p><u>Jeu dirigé à thèmes</u></p> <p>Chaque équipe démarre à 10 points. Une perte de balle = -1point Un panier = 2 points Le match se termine après 6 minutes ou quand une équipe arrive à 00 point.</p>	Prendre conscience de l'importance d'une possession	Une consigne non respectée est une perte de balle.	
	Agrandir l'espace de jeu offensif pour ne pas perdre les ballons	On ne peut réaliser une passe à un partenaire dans la même zone que soi.	
	Rupture d'alignement	<p>On ne peut réaliser une passe au dessus de la tête d'un adversaire.</p> <p>On ne peut pas demander le ballon en étant statique et les bras levé</p>	



TABLEAU 2

Solutions possibles au problème

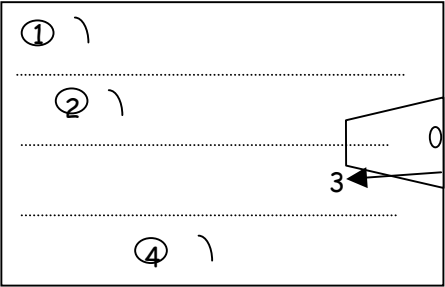
APSA: Basket		Problème rencontré par l'élève : Ne se place pas en défense		Niveau :2
Situation(s)	But	Consignes	Critères de réussite	
<p>Le recul frein</p> <p>Terrain largeur, 18m sur 12m, 4 couloirs.</p> <p>1 ATT, 1 DEF, 1 ballon dans un couloir.</p>  <p>L'attaquant avance en dribblant et en marchant. Le défenseur recule en position de défense. Arrivés au panier, le défenseur se met sur la ligne de fond avec le ballon et réalise une passe à l'attaquant qui doit tirer avant le retour de ce dernier.</p> <p><u>Evolutions</u></p> <p>1/ L'attaquant cherche à déborder le défenseur pour s'arrêter en zone offensive, puis tire comme dans la situation de départ.</p> <p>2/ L'attaquant peut enchaîner son tir.</p>	<p>Contrôler puis arrêter un dribbleur.</p> <p>Exemple de points :</p> <p>Attaquant en zone off = 1 pt</p> <p>Attaquant marqué = 2 pts</p> <p>Défenseur provoque une perte de balle ou un arrêt du dribble = 1 pt</p>	<p><u>Situation</u></p> <p>On ne démarre que si le couloir est libre. Chacun reste dans son couloir.</p> <p>Retour sur les côtés</p> <p>Le défenseur ne peut prendre le ballon des mains</p> <p><u>Tactique</u></p> <p>DEF : 4 règles d'or</p> <p>Récupérer son joueur (pas dans cette situation)</p> <p>Freiner, reculer pour arrêter le défenseur</p> <p>Gêner avec les bras sans toucher</p> <p>Récupérer le ballon après le tir</p> <p><u>Technique</u></p> <p>Jambes fléchies, écartées</p> <p>Déplacement sur plantes de pieds</p> <p>Fesses sorties, buste droit</p>	<p>Ne pas se faire déborder</p> <p>Ne pas toucher l'attaquant quand je suis en mouvement.</p>	



TABLEAU 2

Solutions possibles au problème

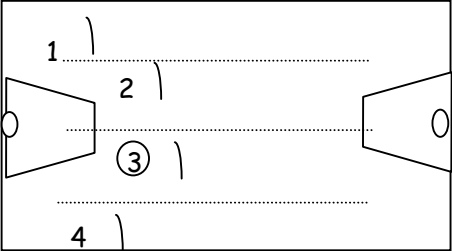
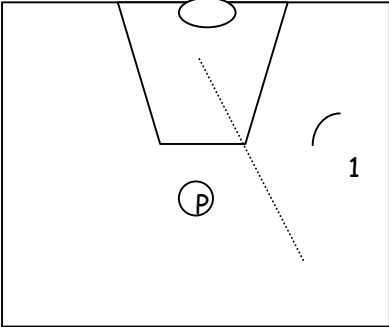
APSA: Basket	Problème rencontré par l'élève : N'est pas responsabilisé en défense Ne récupère pas son joueur		Niveau : 2
Situation(s)	But	Consignes	Critères de réussite
<p>Terrain largeur, 18m sur 10m, 4 couloirs (pour limiter l'action du dribbleur et faciliter l'apprentissage en défense).</p>  <p>3 c 3 en match. Chaque équipe démarre avec un capital de 4 pts. Chaque panier encaissé vaut -2pts, chaque panier marqué 1 pt.</p> <p>La première équipe à 0 perd le match.</p> <p>Au double coup de sifflet les attaquants posent le ballon pour un changement de statut.</p>	<p>Gagner le match en organisant une défense stricte.</p>	<p>Au double coup de sifflet attendre 5 secondes avant de reprendre le jeu. La raquette est une zone libre</p> <p><u>Défense</u> Défense individuelle stricte</p> <p><u>Evolutions</u> 1/Le porteur ne peut changer de couloir en dribblant. 2/Le défenseur qui encaisse réalise la remise en jeu puis reste sur le côté le temps d'une possession des partenaires. 3/Défense stricte obligatoire, je ne peux intervenir sur un porteur qui n'est pas le mien. ⇒ A mettre en place temporairement pour solliciter davantage certain élève.</p>	<p>Mon équipe encaisse un minimum de panier sur un match</p>



TABLEAU 2

Solutions possibles au problème

APSA: Basket		Problème rencontré par l'élève : Ne se démarque pas vers le cercle		Niveau : 2			
Situation(s)		But		Consignes			
<p>1c1 avec 1 passeur fixe. Un couloir délimité par une rangée de plots (intérieur seulement).</p> 		<p>Marquer le maximum de points en 1'30 de match.</p>		<p><u>Techniques</u> Changer de rythme, vers le cercle Réception dans le couloir. Réception orientée vers le cercle ou s'orienter après avec le pied pivot Sursaut avant réception</p> <p><u>Situation</u> Réception au delà des plots 1 pt si faute de l'adversaire 1 pt si réception 2 pts si panier Attention ne pas donner trop de pouvoir au défenseur</p>		<p>Réceptionner plusieurs ballons.</p> <p>Réaliser plusieurs tirs en 1'30</p>	
<p>2c2 avec passeur(s). 2 couloirs. Un 2^{ème} passeur en évolution placé sous le cercle</p>		<p>Marquer le maximum de points en 1'30 de match</p> <p>Se démarquer vers le panier</p>		<p>Jouer dans son couloir en priorité</p> <p>On peut changer de couloir</p> <p>Passes entre partenaires possible</p> <p>Retour possible au(x) passeurs (passe et va)</p>		<p>Réceptionner dans son CJD pour tirer.</p>	



TABEAU 2

Solutions possibles au problème

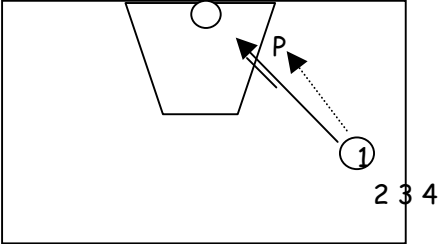
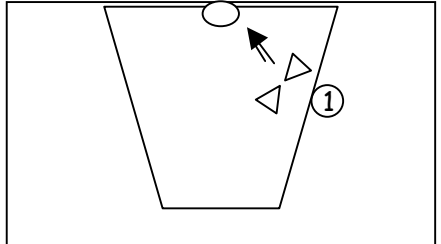
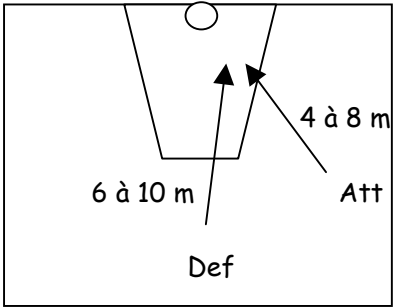
APSA: Basket		Problème rencontré par l'élève : S'arrête pour tirer		Niveau : 2			
Situation(s)		But		Consignes			
<p>Apprentissage du double pas. 45°, paniers baissés.</p>  <p>Tireur fait passe, attend réception, et en trotinant prend le ballon pour tirer sur 2 appuis sans dribble.</p>		<p>Marquer le panier sans s'arrêter.</p>		<p><u>Technique</u> Prise de balle dans un sursaut au dessus des plots. 2 pas (un grand, un haut) Lâcher de ballon doux sur un pied avec montée du genou libre. Viser l'intérieur du carré.</p> <p><u>Situation</u> Le tireur démarre quand le passeur reçoit. Le passeur tend le bras à l'horizontal et le coureur le prend au passage</p>		<p>Ne s'arrête pas pour tirer</p> <p>Marque 1 panier sur 2</p>	
 <p>A un pas des plots, ballon dans les mains et pieds sur la même ligne, avancer un pied en réalisant un dernier dribble pour sauter par dessus les plots en captant le ballon et réaliser un tir en course. Evolution avec départ de pus loin</p>		<p>Marquer un panier en mouvement après l'arrêt du dribble.</p>		<p><u>Repères</u> Plots = dernier dribble Rythmer le geste en comptant ses appuis</p> <p><u>Technique</u> Coordination main et bras du dribble avec avancée du pied opposé Pose de pied = dernier dribble</p> <p>Sursaut après pose du dernier appuis avant les plots en captant le ballon Franchir la barrière de plot</p>		<p>Tirer sans marcher</p>	



TABLEAU 2

Solutions possibles au problème

APSA: Basket		Problème rencontré par l'élève : Ne tire pas en mouvement		Niveau : 2
Situation(s)	But	Consignes	Critères de réussite	
<p>Double pas avec retard défensif. Attaquant balle en main démarre quand il veut, le défenseur réagit.</p>  <p>6 à 10 m 4 à 8 m Att Def</p> <p><u>Evolutions</u> Le défenseur démarre derrière l'attaquant. L'attaquant démarre de face, le défenseur de dos. Variation des distances (attaquant / panier, attaquant / défenseur) et des positions par rapport au panier (face, 45°, 180°)</p>	<p>Marquer le panier en étant poursuivi.</p>	<p><u>Technique</u> Utilisation du dribble de progression. Diminuer le nombre de dribble pour aller marquer. Transférer la vitesse horizontale en vitesse verticale. Dissocier puissance des jambes et précision du bras et de la main.</p> <p>2 pt si panier marqué 1 pt si faute du défenseur pour apprentissage de la règle de non contact.</p>	<p>Tenter un panier 8 fois sur 10</p>	