



# TABLEAU 1 Compétences et connaissances

APSA: Basket	Noms des experts : Léger & Léger	<u>Niveau</u>	3
Compétence(s) (texte de référence )	Connaissances Que l'élève doit s'approprier	Problèmes principaux rencontrés Par l'élève au cours de son apprentissage	
<p>Organisation collective</p> <p>Projet collectif</p> <p><b><u>Perception des espaces libres</u></b></p>	<p>Récupérer le ballon en contrôlant l'adversaire direct pour déclencher un jeu rapide.</p> <p>Gérer l'alternative jeu rapide / jeu placé</p> <p>S'organiser collectivement autour de la cible pour effectuer une attaque placée.</p> <p>Rationalisation de l'espace de jeu</p> <p>Jouer dans son CJD</p> <p>Mise en place de principes simples de jeu</p>	<p>Elève passif après la défense</p> <p>Rebonds fortuits</p> <p>Jeu rapide non organisé</p> <p>Trop de dribbles ou beaucoup de mauvaises passes</p> <p>Ne conserve pas le surnombre offensif</p> <p>Ne réalise pas les bons choix sous pression temporelle</p> <p>En jeu placé, une centration sur le ballon et le porteur</p> <p>Peu ou pas d'organisation collective</p> <p>Non porteur statiques ou attentistes</p> <p>Déplacements et placements anarchiques</p> <p><b><i>Réceptions dos au panier, loin de la cible</i></b></p> <p>Peu efficace en 1c1</p>	



TABEAU 2

## Solutions possibles au problème

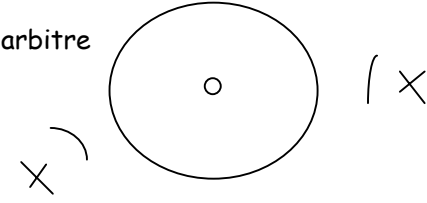
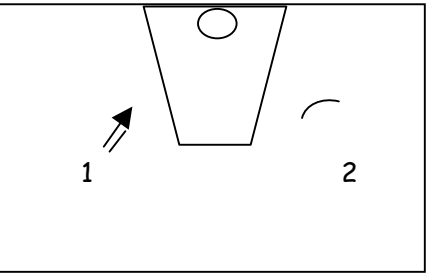
APSA: Basket		Problème rencontré par l'élève : Ne contrôle pas son joueur au rebond		Niveau 3			
Situation(s)		But		Consignes			
				Critères de réussite			
<p>2 c2 ou 3c3 sur un rond du terrain de basket avec un arbitre. Ballon posé au centre du rond.</p>  <p>Les 2 attaquants doivent récupérer le ballon et les 2 défenseurs les empêcher pendant 5 secondes.</p>		<p>Contrôler son adversaire direct en mettant son corps en obstacle</p>		<p>Les défenseurs ne peuvent accrocher les attaquants. <u>Technique</u> Faire opposition avec son corps Caler avec le bras plié. Pivoter du côté de son déplacement quand il va vers le ballon.</p> <p><u>Attention</u> : les 5 secondes à tenir pour la défense engendre une obstruction (faute défensive) mais permet d'intégrer la notion de corps obstacle</p>		<p>Tenir les 5 secondes Réaliser la situation en tenant plus de 5 secondes</p>	
<p>1c1 avec tireur fixe Un shooteur désigné (n°1) tire et le défenseur du non porteur (n°2) doit récupérer le ballon avant l'attaquant.</p>  <p><u>Evolution</u> 1 tireur, 2 def, 2 att</p>		<p>Contrôler son défenseur pour capturer le ballon.</p>		<p><u>Situation</u> Att doit se trouver en dehors de la raquette avant le tir. Def récupère = 1pt Att récupère = 1 pt + droit de tenter un tir. 1<sup>er</sup> qui totalise 5 pts.</p> <p><u>Technique de l'écran retard</u> Faire opposition avec son corps Caler avec le bras plié. Pivoter du côté de son déplacement quand il va vers le ballon Sauter pour récupérer le ballon en hauteur</p>		<p>Défenseur gagne la match.</p>	



TABLEAU 2

Solutions possibles au problème

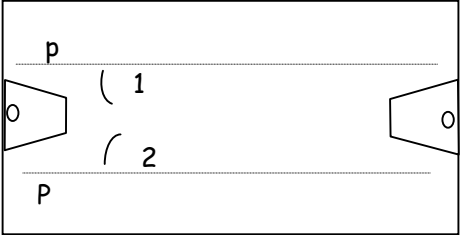
APSA: basket		Problème rencontré par l'élève : Ne contrôle pas le rebond		Niveau : 3	
Situation(s)		But		Consignes	
<p>2 ATT, 2 DEF, 2 passeurs dans des couloirs latéraux.</p>  <p>Un attaquant effectue un tir et joue le rebond offensif. Les défenseurs contrôlent les attaquants et vont au rebond pour sortir ensuite le ballon sur les passeurs des couloirs latéraux.</p> <p><u>Facilitation</u> 1 c 1 plus un tireur neutre</p>		<p>Récupérer le ballon et le sortir dans l'aile le plus vite possible</p>		<p><u>Tactique</u> S'occuper de l'attaquant avant le ballon.</p> <p><u>Technique (écran retard)</u> Être proche de l'adversaire ( tireur et non porteur) au moment du déclenchement. Aller à la rencontre de l'adversaire. Caler avec le bras plié. Pivoter du côté de son déplacement pour le bloquer s'il va au rebond. Aller chercher le ballon.</p>	
		Problème rencontré par l'élève : Jeu rapide non organisé		Niveau : 3	
<p>Même organisation sur tout terrain, les rebondeurs vont marquer le panier de l'autre côté du terrain et les tireurs deviennent défenseurs.</p> <p><u>Terrain 20m sur 12m</u></p> <p><u>Evolution 1 (4c2)</u> Dès sortie de balle, jeu libre mais les passeurs restent encore dans les couloirs latéraux.</p> <p><u>Evolution 2(4c2 sans restrictions)</u> Dès rebond, jeu libre</p>		<p>Marquer un panier le plus vite possible après récupération du ballon.</p> <p>Analyser l'attitude des défenseurs pour réaliser le bon choix.</p>		<p>Défense doit aller au rebond. Rebondeur doit sortir le ballon. Joueurs de couloirs participent à l'attaque mais doivent y rester.</p> <p><u>Tactique ( si .... alors)</u></p> <p><i>Rebondeur</i> CJD libre après rebond, j'avance en dribble. Défenseur me gêne, sortie de balle. Un joueur libre devant, je passe Je n'ai pas le rebond, je suis relayeur</p> <p><i>Passeur</i> Je reste en soutien ou j'anticipe la course selon le côté du rebond</p>	
				<p>Amener, 7 fois sur 10 tirs des adversaires, le ballon en zone offensive.</p> <p>Marquer un panier sur 2</p> <p>Marquer en moins de 6 secondes</p>	



TABLEAU 2

Solutions possibles au problème

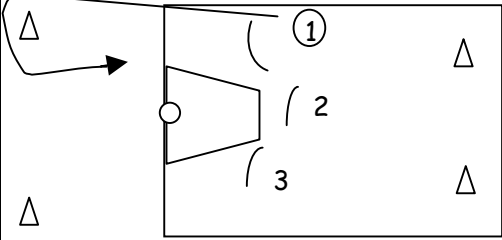
APSA: Basket	Problème rencontré par l'élève : Jeu rapide non organisé Surnombre non conservé		Niveau 3
Situation(s)	But	Consignes	Critères de réussite
<p>3 c 2 + 1 Terrain 20m sur 12m</p>  <p>Un attaquant tire sans être gêné. Il devra ensuite faire le tour d'un plot avant de revenir en défense. Les joueurs placés en défense doivent après le rebond défensif aller marquer un panier le plus vite possible.</p> <p><u>Facilitation</u> 2 Att vont touchés les plots</p>	<p>Conserver le surnombre offensif pour tenter un tir.</p>	<p>Occupation des 3 rôles : Rebondeur, relayeur, coureur. Les NP doivent courir entre plots et ligne de sortie pour des courses incurvées.</p> <p>Si rebond offensif, tirer de nouveau et même consigne (tour du plot).</p> <p><u>Régulations</u> Dribble dans l'axe si coureurs sont pris. Une personne qui anticipe la récupération pour une longue passe. Passe de relais si échec des longues passes.</p>	<p>Tirs à chaque CA Marquer une fois sur trois.</p>
APSA: Basket	Problème rencontré par l'élève : Reconnaître une situation favorable de jeu rapide		Niveau 3
<p>4c4 ou 3c3 Même organisation que ci dessus. Match en 2 fois 5 attaques successives.</p>	<p>Déclencher un jeu rapide quand la situation est favorable.</p>	<p><u>Situation</u> La défense doit toucher 3 plots lors des 5 attaques des adversaires.</p>	<p>Marquer sur jeu rapide</p>



TABLEAU 2

## Solutions possibles au problème

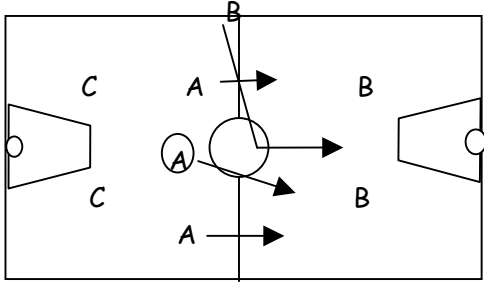
APSA: Basket	Problème rencontré par l'élève : Rupture d'alignement non faite Jeu en mouvement provoque des pertes de balle		Niveau : 3
Situation(s)	But	Consignes	Critères de réussite
<p>U.C.L.A</p> <p>Terrain 18 par 12</p> <p>3 groupes de 3 (A, B et C)</p> <p>A chaque attaque, 3 Att c 2 Def + 1 en retard défensif,</p> <p>Jeu en vagues et en continu.</p>  <p>Le troisième défenseur ( B ) rentre en touchant le rond central dès que le ballon (porté par les A) franchit la ligne médiane.</p>	<p>Marquer en privilégiant le jeu direct.</p> <p>Marquer en conservant le surnombre</p> <p>Jeu en mouvement</p>	<p><u>Attaque</u></p> <p>Jeu direct en priorité</p> <p><u>Défense</u></p> <p>2 en défense, 1 au centre du terrain</p> <p>Priorité défense du porteur</p> <p><u>Situation</u></p> <p>Changement de statut si panier encaissé ou récupération par la défense.</p> <p>Réaliser la rotation rapidement : les anciens attaquants deviennent défenseurs en attente sur le <math>\frac{1}{2}</math> terrain qu'ils viennent d'attaquer dont un sur la ligne médiane à l'extérieur du terrain</p> <p><u>Evolution</u></p> <p>Suppression des passes au dessus de la tête.</p>	<p>Moins de perte de ballon</p> <p>Des passes à terre après fixations.</p>



TABLEAU 2

Solutions possibles au problème

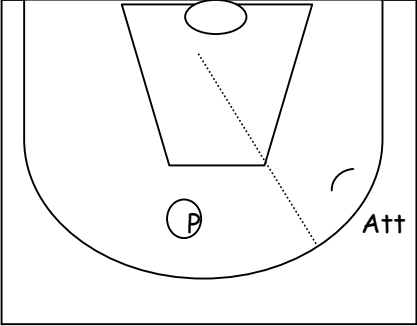
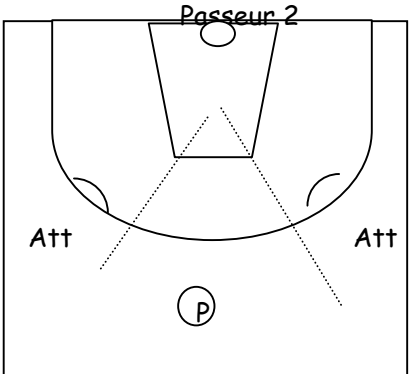
APSA: Basket	Problème rencontré par l'élève : Ne se démarque pas vers le cercle Ne se crée pas d'espace de réception		Niveau : 3
Situation(s)	But	Consignes	Critères de réussite
<p>1c1 avec 1 passeur fixe. Un couloir délimité par une rangée de plots (intérieur seulement). 1/4 terrain.</p> 	<p>Marquer le maximum de points en 1'30 de match.</p>	<p><u>Techniques</u> Changer de rythme Démarquage vers et jusqu'au 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 autorisée au delà des 6m25 ou dans la raquette. Réception = 1 pt Panier = 2 pts</p>	<p>Réceptionner plusieurs ballons. Réaliser plusieurs tirs en 1'30</p>
<p>2c2 avec passeur(s). 2 couloirs. Un 2<sup>ème</sup> passeur en évolution</p> 	<p>Marquer le maximum de points en 1'30 de match</p> <p>Se démarquer vers le panier</p>	<p><u>Situation</u> Jouer dans son couloir On ne peut pas changer de couloir Passes entre partenaires interdites Retour possible au(x) passeurs</p> <p>Réception autorisée au delà des 6m25 ou dans la raquette. Réception = 1 pt Panier = 2 pts</p>	<p>Réceptionner dans son CJD pour tirer. Réaliser des « passe et va »</p>



TABLEAU 2

## Solutions possibles au problème

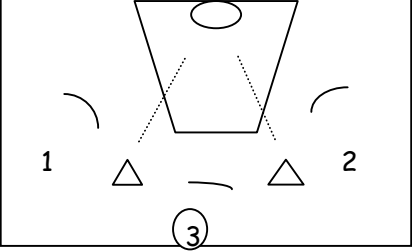
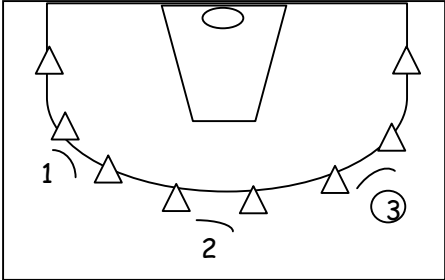
APSA: Basket		Problème rencontré par l'élève : Pas de mouvement en jeu placé ou déplacements anarchiques		Niveau 3
Situation(s)		But	Consignes	Critères de réussite
<p>3 couloirs de jeu direct matérialisés par des plots à la périphérie. 2 c 2 sur <math>\frac{1}{2}</math> terrain.</p>  <p>A chaque changement de possession, démarrage entre 2 plots en ayant « checké » le ballon. ( c'est le défenseur qui donne de main à main)</p>		<p>Réaliser des actions en respectant des principes établis. <i>Priorité au porteur de balle</i> <i>Jeu dans son couloir obligatoire</i></p> <p>Gagner le match (6 pts)</p>	<p><i>Priorité au porteur de balle :</i> Quand je suis NP je ne vais pas gêner le porteur dans son couloir. Quand un porteur vient de passer, il conserve la priorité pour un démarquage directement après sa passe (passe et va).</p> <p><i>Jeu dans son couloir obligatoire</i> Non porteur : démarquage Porteur : 1c1</p>	
<p>APSA: Basket</p> <p>8 plots espacés de 2m placés sur les 6m25.</p>  <p>3 c 3 sur <math>\frac{1}{2}</math> terrain. Démarrage situation : idem ci-dessus.</p>		<p>Construire et respecter les distances de jeu par rapport aux partenaires et au panier.</p> <p>Réaliser des actions en respectant des principes établis <i>Priorité au porteur de balle</i> <i>Jeu dans couloir obligatoire</i> <i>Equilibre des CJD</i></p>	<p><u>Principes de jeu :</u> Priorité au porteur de balle Jeu dans couloir obligatoire Equilibre des CJD ⇒ Changement de couloir quand on est sous le cercle. ⇒ Jamais 2 partenaires dans la raquette ou dans le même CJD à la périphérie</p> <p><u>Situation</u> Remonter entre les plots après chaque démarquage</p>	Niveau 3



TABLEAU 2

## Solutions possibles au problème

APSA: Basket

Problème rencontré par l'élève : réceptionner orienté

Niveau 3

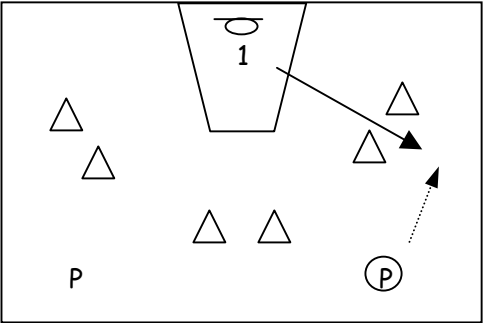
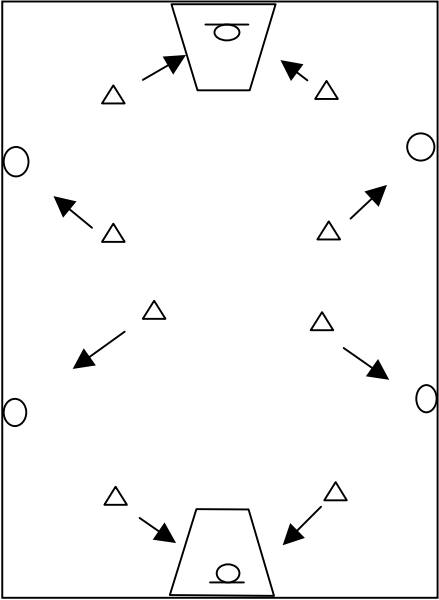
Situation(s)	But	Consignes	Critères de réussite
<p>2 passeurs, 1 attaquant</p>  <p>L'attaquant se démarque, reçoit orienté au cercle, puis démarre en dribble pour aller tirer. Il fait son rebond et redonne au passeur avant d'enchaîner sur un deuxième démarquage.</p> <p>1<sup>er</sup> passage : départs directs 2<sup>ème</sup> passage : départs croisés</p> <p>Complexification avec un défenseur</p>	<p>Recevoir en orientant ses appuis pour enchaîner le 1c1 avec ballon.</p> <p>Réaliser un maximum de points en 1'30.</p> <p>Panier : 2 pts Réception correcte : 1 pt Marcher : - 2 pts</p>	<p><u>Situation</u> Variation des départs d'une séquence à l'autre. Passeur anticipe la sortie du NP pour la passe.</p> <p><u>Technique</u> <u>Réceptions</u> Simultanée : réaliser un sursaut qui permet de recevoir dans un demi tour. Alternative : réception sur un pied, le haut du corps vers le passeur puis orientation vers le cercle en engageant ou en effaçant la jambe libre.</p> <p>Départ direct : démarrage du côté choisi avec une avancée du pied libre de ce même côté (ex : côté droit = pied droit)</p> <p>Départ croisé : démarrage du côté choisi avec une avancée du pied libre opposé qui croise devant l'autre appuis.</p> <p>Le marcher Dans tous les cas, le ballon doit quitter les doigts avant de décoller le pied pivot. Arrêt simultané = choix du pied de pivot. Arrêt alternatif = 1<sup>er</sup> pied posé est pied pivot</p>	<p>Marquer plus de 15 pts.</p> <p>Réception orientée au cercle.</p> <p>Enchaînement réception / démarrage.</p>





TABLEAU 2

## Solutions possibles au problème

APSA: Basket	Problème rencontré par l'élève : Réussir son 1c1	Niveau 3	
Situation(s)	But	Consignes	Critères de réussite
<p>8 duels 8 arbitres 6 paniers 1 CJD par panier sauf paniers centraux (2 CJD)</p>  <p>Matches de 1'30. A chaque fin de match, les élèves montent ou descendent selon leurs résultats. Celui qui monte devient arbitre.</p>	Gagner la montante descendante de 1c1	<p>3 dribbles maximum. Rester dans le CJD.</p> <p>Démarrage du plot à chaque changement de possession.</p> <p>Le défenseur « check » le ballon : il donne à l'attaquant quand il est prêt.</p> <p>2 pts par panier.</p> <p>Si nécessaire pour calmer les défenseurs, 1 pt par faute commise.</p> <p>Si nécessaire pour solliciter des tirs à mi distance, rendre le ballon à l'attaquant s'il touche le cercle.</p> <p><u>Technique</u> Choix du pied de départ. Feintes de tir, de départ. Dribble direct .</p>	<p>Arbitrage efficace, intégration de la règle du marcher.</p> <p>De plus en plus de paniers tentés et marqués.</p>