

## **Des contenus d'enseignement en basket pour le niveau seconde Vers un algorithme décisionnel défensif**

Dans le 1<sup>er</sup> article concernant l'enseignement du basket en collège, la S de Réf et les situations d'apprentissage consistaient en une succession ininterrompue d'actions offensives et défensives au cours desquelles les équipes changeaient de composition de façon aléatoire et fréquente afin que le score individuel acquis (performance) soit représentatif du niveau de jeu de chacun. Les thèmes des contenus d'enseignement retenus (choisir entre dribble de progression ou de dépassement, le shoot en course, les choix du PB et le démarquage) correspondaient aux attentes des programmes du collège mais ne sauraient s'y résumer. Dans toutes les situations proposées, la séquence de travail (6') autorisait 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, marquaient le même nombre de points (car en sports collectifs c'est l'équipe qui marque). Mais si l'évaluation de la performance était collective à l'issue de l'action, elle était individuelle à l'issue de la séquence puisque la composition des équipes évoluait (l'auteur de la perte de balle quittait son équipe). Chacun comptabilisait, au fil du jeu, son propre score. Le choix retenu tenait à la volonté de prendre en compte conjointement l'essence de l'activité (score collectif) et l'évaluation individuelle requise par les textes (BO n 18 du 2 mai 2002).

Dans ce 2<sup>ème</sup> article, les situations proposées, tout en conservant une analogie de structure, s'adapteront aux exigences des documents d'accompagnement des programmes des lycées pour le niveau « seconde » :

-les compétences attendues sont : « 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 » (on entend en lycée par compétence « l'ensemble des connaissances permettant de faire face de façon adaptée à une situation ou à un ensemble de situations proposées par l'enseignant »).

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 savoir-faire sociaux comme : « intégrer de façon rigoureuse les règles liées aux diverses fautes et aux violations, se former au rôle d'arbitre, accepter les décisions de l'arbitre, se concerter et analyser pendant et après l'action pour être efficace ».

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

-des connaissances sur soi.

Les thèmes d'apprentissage découlant de ces exigences que nous retiendrons sont :

### **Des thèmes attaquant**

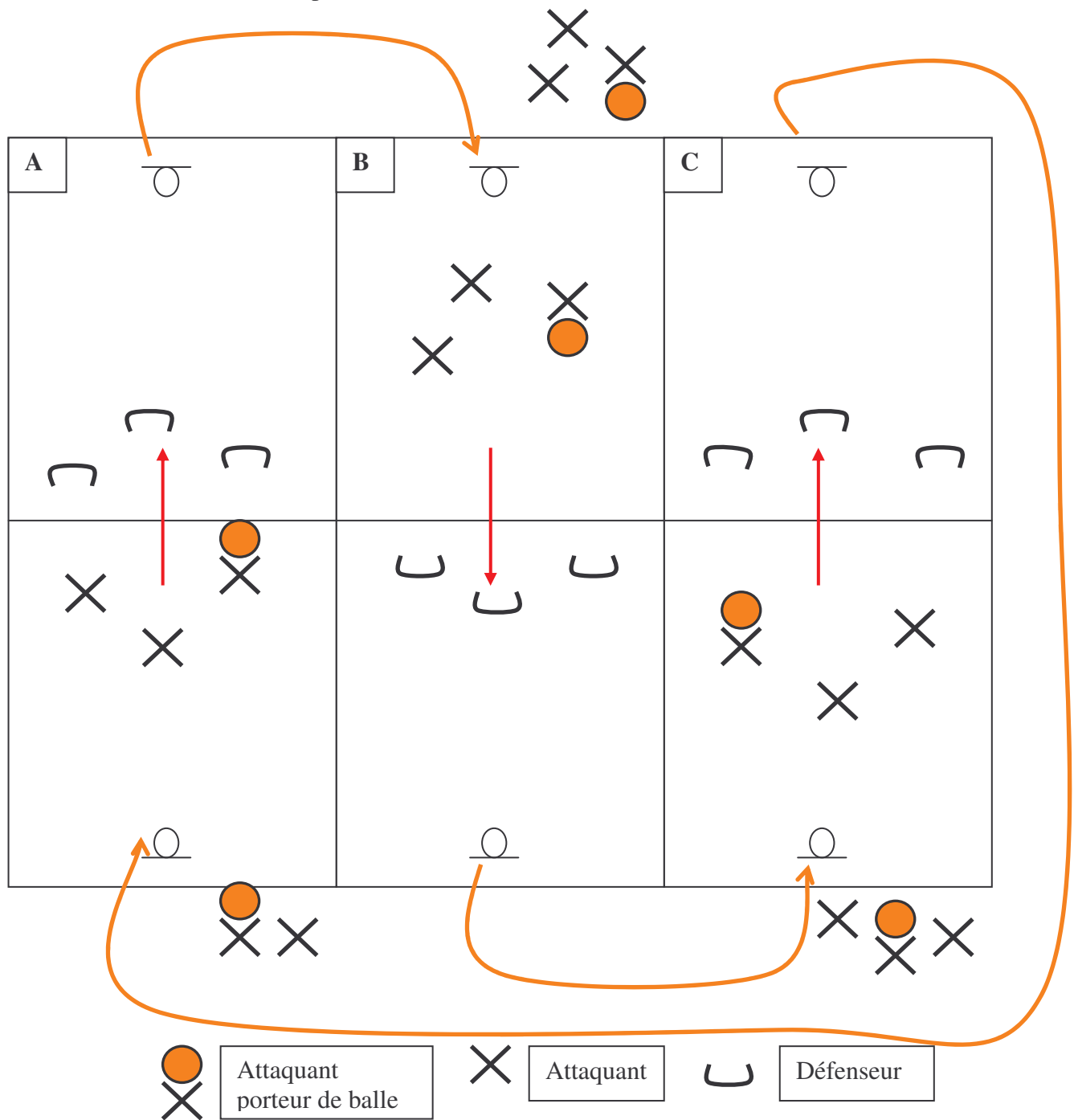
- Choisir de déclencher ou non une contre-attaque en fonction du placement défensif
- Rechercher un jeu rapide et collectif en attaque.

**Un thème défensif** (dissuader la passe, protéger son panier, intercepter)

**Et un thème sur un statut intermédiaire (avant d'être attaquant ou défenseur)**

- Le rebond (recherche d'anticipation sur les actions qui suivront).

## La situation de référence : Description



## Dispositif

- Le jeu en continuité se déroule sur les 3 terrains transversaux d'un gymnase.
- Les 3 défenseurs prennent en charge les attaquants dès le demi terrain défensif. Si l'un d'eux intercepte, ils mènent une attaque sur le panier opposé.
- L'action cesse lorsqu'il y a eu shoot d'un côté ou de l'autre.
- En fin d'action, le défenseur ayant intercepté prend la place de l'attaquant responsable de la perte de balle et débute l'attaque suivante avec sa nouvelle équipe sur le terrain suivant.
- Les attaquants suivants doivent attendre le remplacement défensif pour mener l'attaque suivante.
- On applique les règles du basket (0 contacts défensif, sorties, marcher, reprise de dribble, 5')

- Si les élèves de la classe ne sont pas un multiple de 3, le groupe incomplet attend au départ du terrain A et se complète à l'arrivée du groupe suivant (cela contribue à "brasser" les équipes ; on peut ajouter, si 2 joueurs attaquants sont restés équipiers sur les 3 terrains successifs, ils doivent se séparer à l'issue du départ sur le terrain A, à l'aide de l'équipe attaquante qui les suit.)
- On place un arbitre sur chaque terrain, qui n'intervient qu'en cas de désaccord (règlement et responsable de la perte de balle). Sa présence s'impose car il n'y a pas d'arrêt de jeu au moment de la perte de balle et donc il faut mémoriser son auteur jusqu'à la fin de l'action.

### Objectif

- Organiser une attaque à 3 attaquants contre 3 défenseurs
- Pour les défenseurs : reprendre possession de la balle et enchaîner une attaque.

### But

- Marquer individuellement le maximum de points pendant 8' sans interruption.

### Critères de réussite

- Attaque menée se terminant par un shoot manqué : 1pt pour chaque attaquant de l'équipe
- Panier marqué : 2pts pour chaque attaquant de l'équipe
- Si les défenseurs interceptent, ils mènent l'attaque sur le panier opposé.
- Panier shooté manqué : 1pt pour chaque défenseur devenu attaquant
- Panier marqué : 2pts pour chaque défenseur devenu attaquant

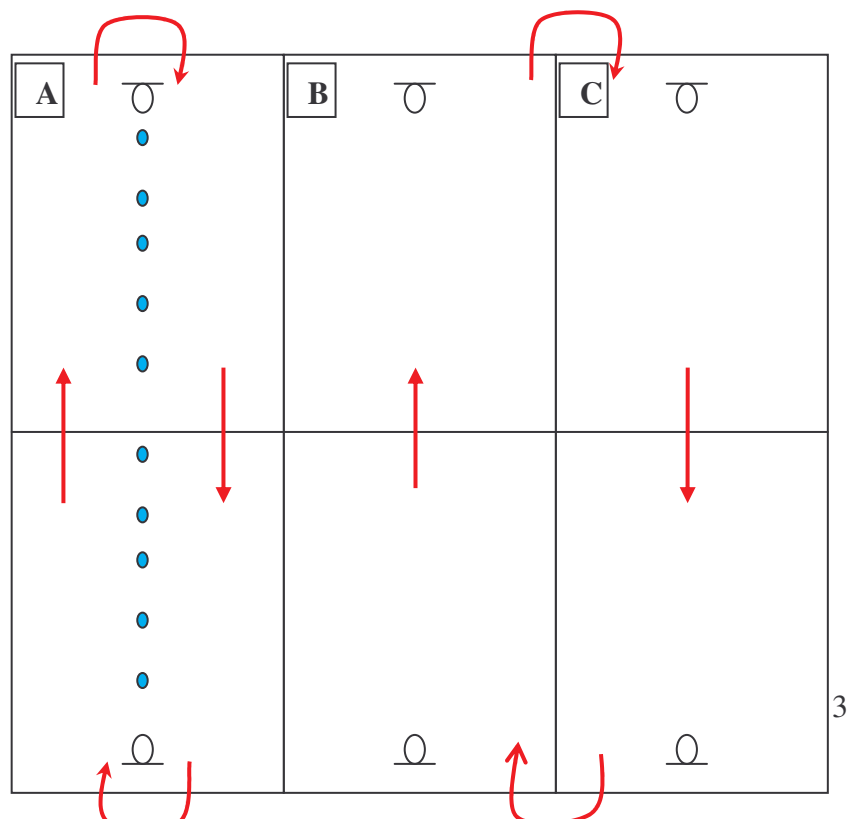
### Consignes

On applique les règles du Basket-ball (marché, sortie, reprise de dribble, faute) auxquelles s'ajoute la règle des 5' que nous n'avons pas retenue en collège, qui impose en lycée une vitesse accrue pour la prise d'information et la prise de décision du PB et qu'il convient d'exiger dans le cas présent.

### Nous faisons le choix de cette situation globale car :

- Elle est ludique, facilement évolutive et permet des réajustements successifs de comportements (le statut des joueurs ne change pas nécessairement après chaque action menée)
- La compatibilité des points est individuelle dans un contexte d'opposition et de coopération caractérisant les sports collectifs. La fiabilité du résultat final tient aux changements fréquents limitant le fait qu'un joueur très fort ou qu'un joueur très faible avantage ou pénalise durablement son équipe..
- Elle autorise un travail différencié :

### Exemple



Sur le terrain A (groupe faible) le travail est à effectif réduit, il place l'élève devant une prise d'informations simplifiée et des choix simples (travail sur les 2 couloirs du terrain A en boucle de type S de Réf collège)

Sur les terrains B et C (groupes forts), les effectifs des défenseurs et des attaquants sont supérieurs ou égaux à 3 joueurs et les thèmes d'apprentissages plus complexes (travail sur tout le terrain type lycée).

Cette forme de travail permet des rapports de force plus concordants qui seront plus favorables à certains apprentissages (stratégiques et techniques).

### **Les algorithmes :**

Dans l'article précédent, nous avons proposé deux algorithmes décisionnels ayant pour thème les choix de l'attaquant porteur de balle et de l'attaquant non porteur de balle. Ici, 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). Nous souhaitons faire apparaître que la prise d'information a lieu avant que le ballon soit vivant.

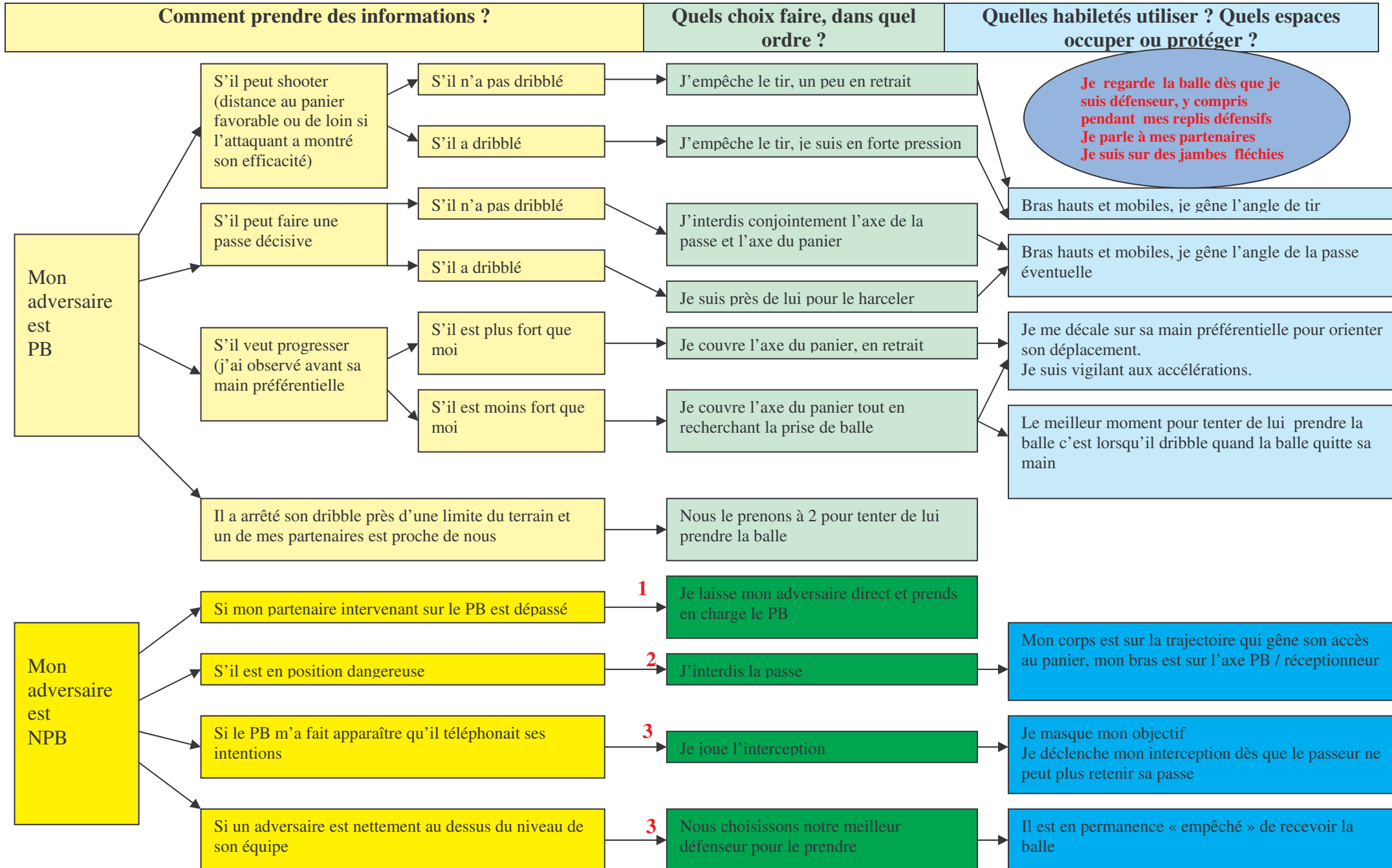
Ils ont pour objet de placer en liaison des informations (portant sur l'espace, le temps, le statut des joueurs, leurs niveaux, leurs intentions...), les choix qu'elles induisent, et les habiletés qu'il convient de mettre en œuvre, ou les espaces qu'il convient d'occuper, ou de protéger.

Ces connaissances procédurales (tactiques et techniques) répertoriées et mises en liaison dans les quatre algorithmes sont un outil pour tenter de rendre lisible le jeu, et faciliter l'identification de « ce qu'il y a à faire ».

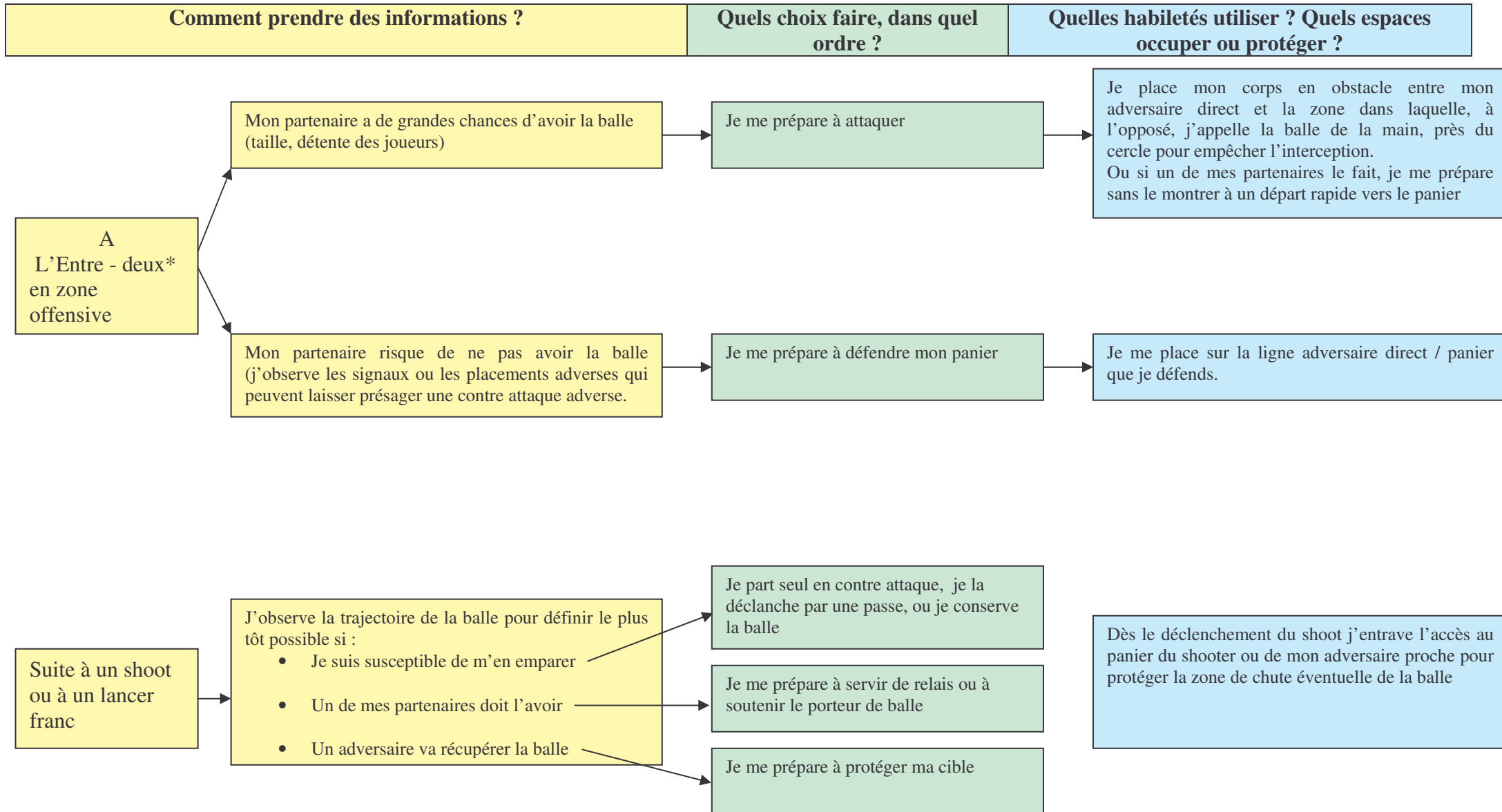
Cette rédaction est schématique, et ne peut bien sûr pas rendre compte de l'interférence de tous les facteurs, comme les placements de chaque partenaire ou de chaque adversaires, mais ces généralisations visent à permettre à l'élève guidé par l'enseignant de comprendre des règles d'action.

Concernant les habiletés listées dans la troisième colonne, des exercices ciblés pourront renforcer leur acquisition (nous proposerons ici le travail du shoot en course).

## ALGORITHME DEFENSIF



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



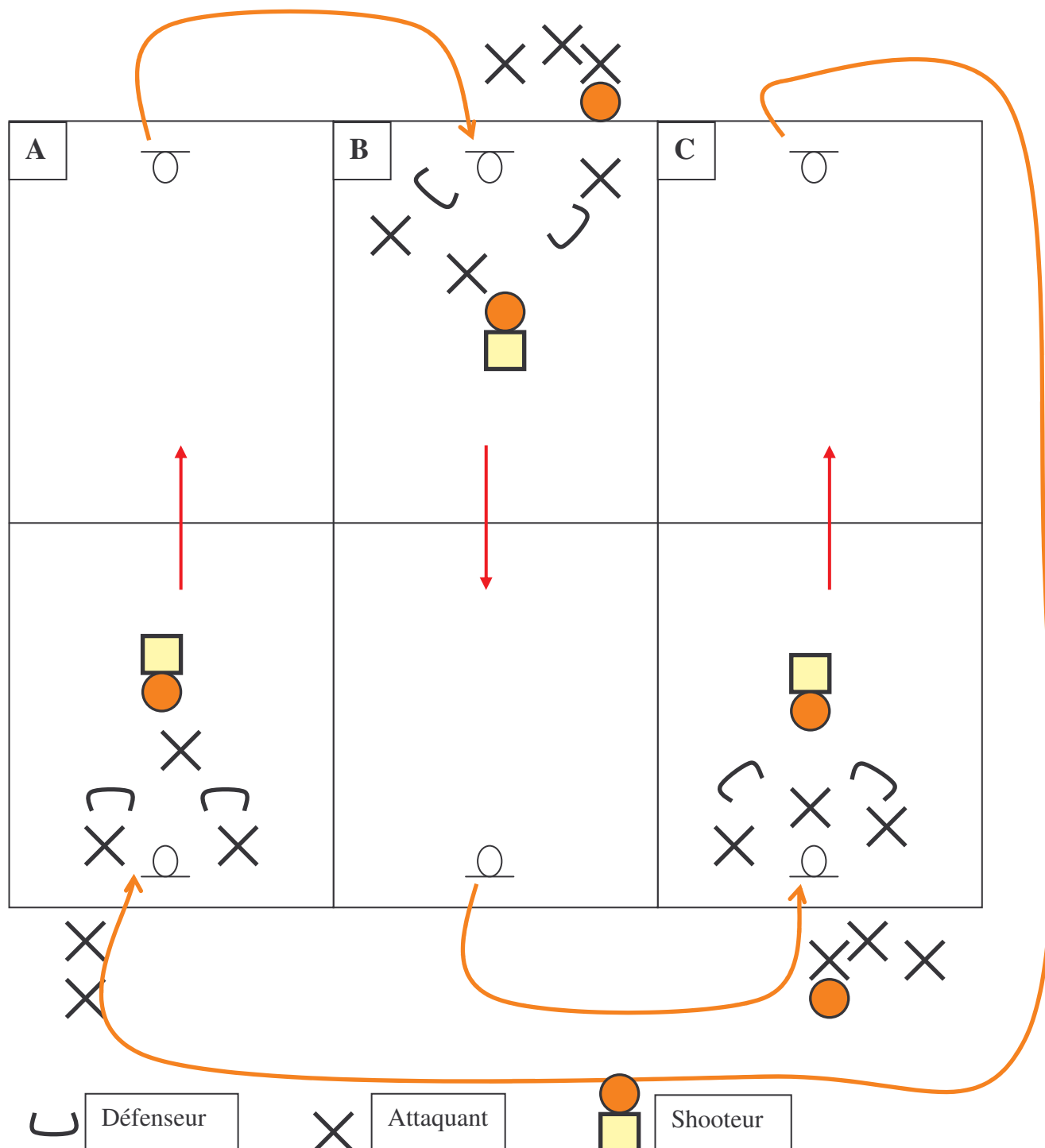
\* En scolaire, il garde toute sa place comme avant l'évolution du règlement fédéral sur ce sujet.

## Situation A : Exemple de situation d'apprentissage pour travailler les thèmes :

- Le rebond
- Choisir de déclencher ou non une contre attaque

On cherchera à développer les compétences :

- qualité et rapidité de la prise d'information (elle doit à terme précéder la possession de balle)
- utiliser les sorties axiale et également latérales.
- développer les habiletés privilégiant la rapidité (enchaîner dribble-passe, réception-dribble...etc.)



Dispositif

- Le joueur « **shooteur** » shoote de la ligne de lancer franc puis se replie dans son ½ terrain défensif. A partir de la ligne médiane, il peut prendre la balle aux attaquants.

- Si les 3 attaquants X récupèrent la balle au rebond, ils déclenchent ou non une contre-attaque.
- Si 1 des 2 défenseurs ( $\pi$ ) récupère la balle au rebond, il marque 1pt puis devient shooteur. On reprend alors au départ par un shoot.
- Une fois l'attaque engagée, si un des 3 défenseurs prend la balle à 1 attaquant, il prend sa place pour l'attaque suivante (les déf ne jouent pas la contre attaque sur le panier opposé, donc même jeu en continuité que dans la S de Réf collège).
- On applique les règles du basket. Un arbitre par terrain.

#### Objectif

- Les 3 attaquants et les 2 défenseurs doivent tenter de récupérer la balle au rebond
- Si les attaquants s'en emparent ils déclenchent éventuellement une contre-attaque pour marquer un ou deux points.
- Si un défenseur intercepte, il prend le statut offensif pour l'attaque suivante mais ne joue pas l'attaque sur le panier opposé

#### But

- Marquer individuellement le maximum de points durant 8 ' sans interruption

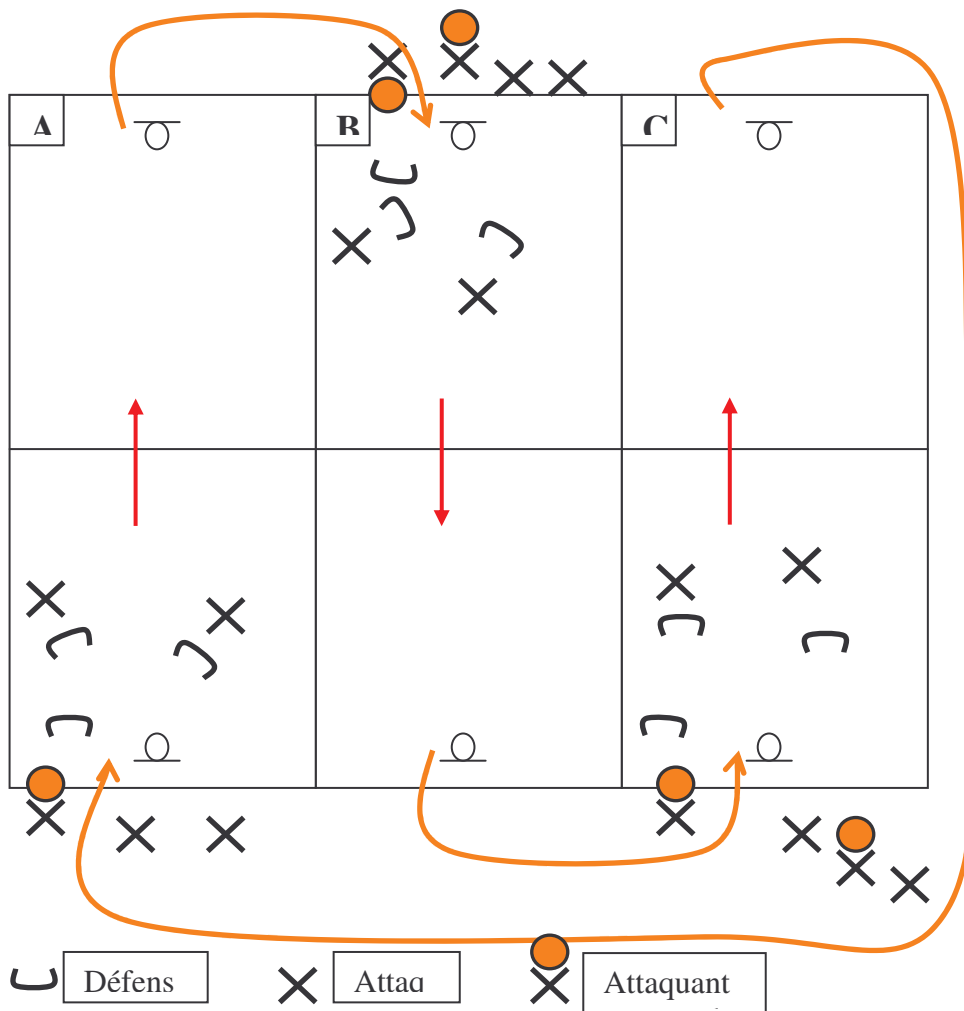
#### Critères de réussite

- Rebond défensif = 1pt uniquement pour l'intéressé
- Attaque + panier marqué = 2pts pour chaque joueur de l'équipe attaquante
- Attaque + panier manqué = 1pt pour chaque joueur de l'équipe attaquante
- Le rebond offensif donne la possibilité de jouer l'attaque

### Situation B : Exemple de situation d'apprentissage pour travailler le thème défensif

Les compétences que l'on cherchera à développer sont :

- Protéger l'axe de la cible
- Gêner la passe et la réception
- jouer l'interception
- jouer l'attaque dès la reconquête de la balle





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 côté ou de l'autre.
- L'attaquant responsable de la perte de balle prend la place du défenseur qui s'en est emparé.
- La nouvelle équipe enchaîne sur le terrain suivant.
- On applique les règles du basket. Un arbitre par terrain.

Objectif :

- En défense : reprendre possession de la balle le plus tôt possible pour déclencher instantanément une attaque.
- En attaque : mener l'attaque à son terme.

But :

- Marquer individuellement le maximum de points pendant 8' sans interruption

Critères de réussite :

En attaque :

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

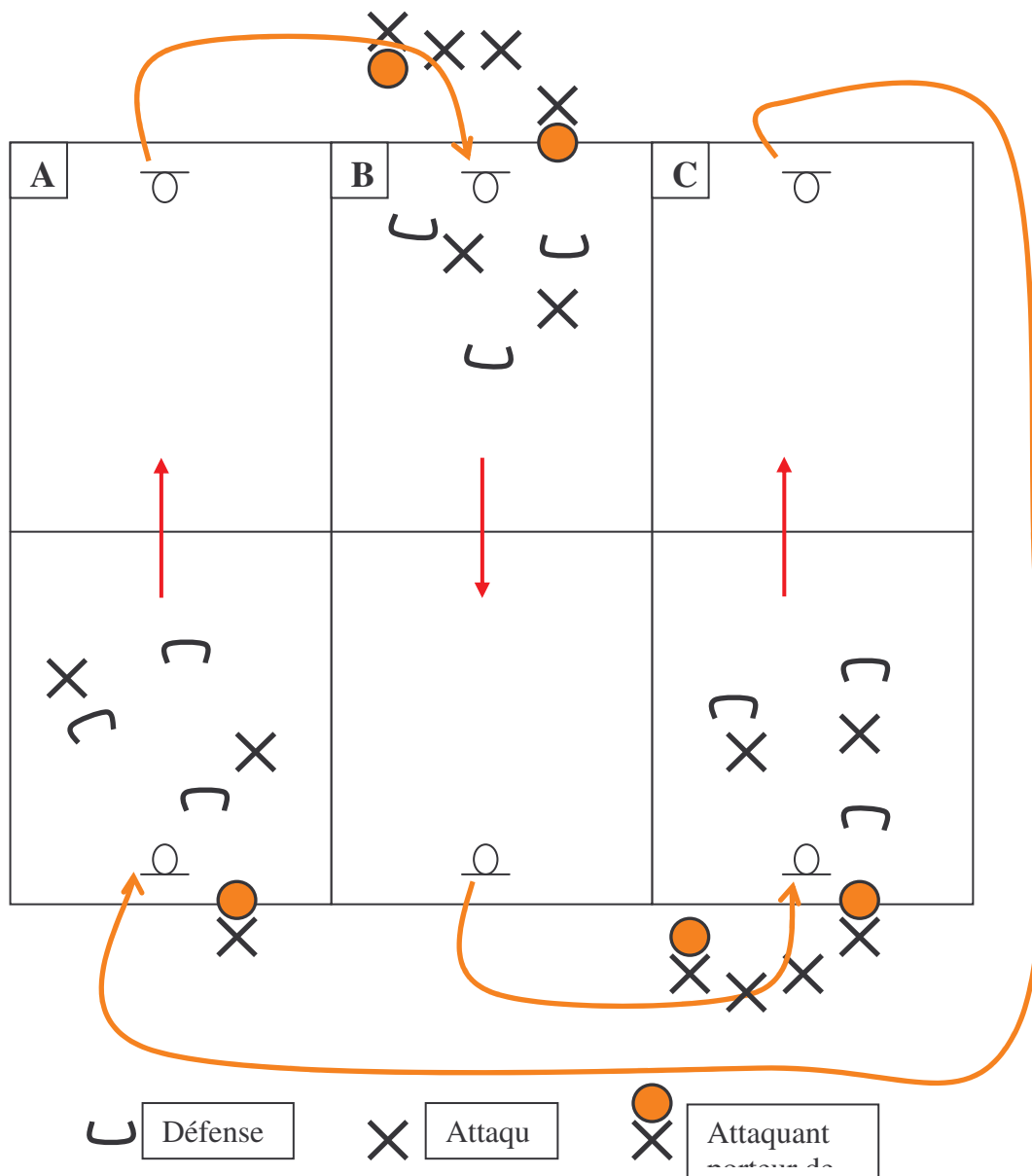
En défense :

- 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

### **Situation C : Exemple de situation d'apprentissage pour travailler le thème du jeu offensif rapide et collectif :**

On recherche l'acquisition des compétences :

- identification rapide des passes pertinentes possibles.
- recherche rapide d'espaces libres vers l'avant, ou placement en relais.
- maîtriser le jeu dans l'élan (passes, réceptions).



Dispositif :

- Le jeu débute par une passe
- Les défenseurs peuvent prendre en charge les attaquants dès le départ.
- Le défenseur qui intercepte prend la place de l'attaquant responsable de la perte de balle.
- La nouvelle équipe enchaîne sur le terrain suivant.
- On applique les règles du basket. Un arbitre par terrain.
- La défense qui reprend possession de la balle ne joue pas l'attaque sur le terrain opposé.

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

Variable 2 : Un magnétophone ou un élève dispensé produit un signal sonore toutes les 15'' pendant la séquence de 8'. L'attaque débute à l'un des signaux et tente de se conclure avant le signal suivant (bonification d'1 pt)

Objectif :

- Pour les attaquants : jouer en mouvement, faire des passes précises et pertinentes pour limiter leur nombre ou gagner du temps.

But :

- Marquer individuellement le maximum de points pendant 8' sans interruption

Critères de réussite :

- 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
- Attaque en 3 passes maximum = 1pt en plus pour chaque joueur de l'équipe attaquante

Dans ces trois situations d'apprentissage, la démarche pédagogique consiste à s'appuyer sur les réalisations des élèves au cours de la situation pour leur faire découvrir des règles d'actions décrites dans la partie des quatre algorithmes concernée.

## **L'évaluation au cours des situations d'apprentissage :**

### 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 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 (minimum 8'). 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 :

#### *Situation A :*

Evaluation des thèmes :        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.

#### *Situation B*

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 :

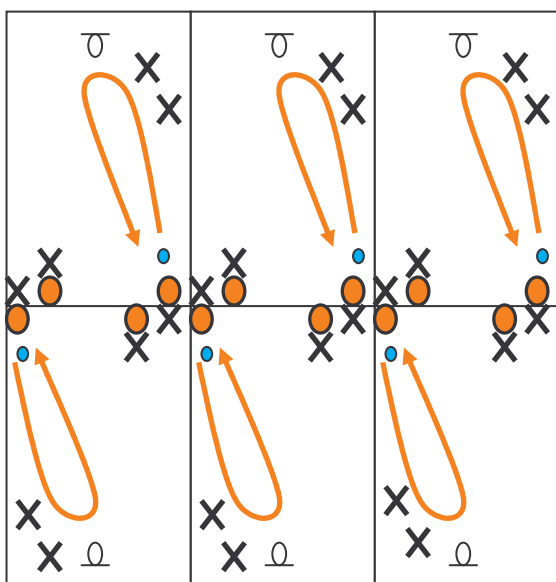
- Niveau 1 : Les passes et les réceptions se font à l'arrêt. Difficultés à trouver des zones « dangereuses » pour recevoir la balle. Utilise trop de temps pour s'informer.
- Niveau 2 : Vitesse de déplacement réduite pour passer et recevoir la balle. Prends en compte la vitesse de déplacement de son partenaire 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.

### Les exercices de développement d'une habileté : exemple du travail du shoot en course :

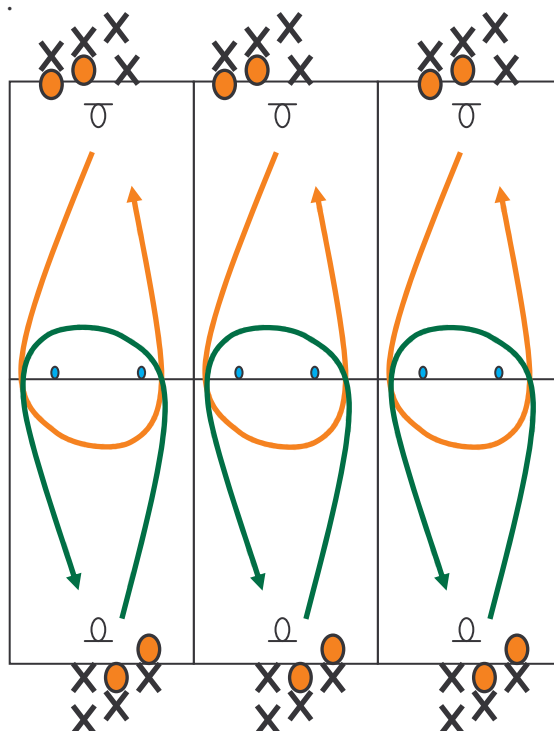
L'acquisition du shoot en course était requise en collège. Les programmes d'accompagnements pour le niveau seconde, proposent dans un thème d'étude, de « valoriser les paniers concluant un tir en course ou un tir intérieur ». La décentration du regard de la balle, l'intériorisation du nombre d'appuis autorisés balle en main et l'efficacité de ce shoot nous semble justifier la nécessité de le travailler en collège, et d'en approfondir la maîtrise en lycée. Il conclue la plupart des contre attaques que nous avons retenu comme thème de travail. Nous l'exploiterons d'autre part en vue de développer des savoirs faire sociaux (observer, conseiller). La forme de travail retenue permettra à chacun de progresser en fonction de son niveau, car les élèves de seconde peuvent avoir des niveaux très variés du fait des programmations variées des collèges d'origine dont ils sont issus.

Dispositif :

Circuit1 :



ou circuit2 :



Description :

- Les élèves de la classe sont répartis par binôme de niveaux homogènes entre eux (2 joueurs de niveaux extrêmes ou 2 joueurs de niveau similaires... On conservera la composition des équipes sur plusieurs séances pour renforcer l'entraide sur la durée de l'apprentissage).
- Sur l'un des 2 circuits proposés, un élève réalise des shoots en course en continuité pendant 1'30, l'autre l'observe à l'aide d'une fiche d'observation.

Variables :

- On pourra changer les sens de rotation pour travailler les 2 mains.
- On pourra introduire un défenseur intervenant d'abord sans les mains, puis qui pourra en faire usage pour prendre la balle.

Consignes :

Le jeu se déroule en 4 séquences d'1'30, séparées par un court intervalle. Les deux élèves alternent les rôles. La correction du shooteur en course par son binôme se fait instantanément, à la fin de la séquence d'une minute trente, ou à la fin de l'exercice.

But :

Marquer un maximum de paniers, les scores des deux partenaires se cumulant au fil des quatre séquences.

Objectif :

Amélioration du shoot en course, de la capacité à observer, à conseiller et à s'entraider.

Fiche d'observation :

Nom de l'élève :		Nom de l'observateur :
Acquis	Non Acquis	
		Réalise 2 appuis alternatifs sans arrêt
		Regarde vers le panier
		Arrête de dribble au bon moment
		Contrôle de l'intensité de son shoot
		Accélère les 2 derniers appuis
		Monte pour s'approcher du cercle
		Accompagne la balle à une main à la fin du shoot
		A une bonne efficacité (marque au moins 2 paniers sur 3)
		Trouve l'angle de rebond favorable de la balle sur le panier

Le nombre des observables retenus dépendra du niveau des élèves.

Les équipes étant homogènes entre elles, il y a risque de perdre et risque de gagner. Cette situation compétitive permet de vérifier l'intégration de cette habileté car l'élève la met en œuvre en recherche d'efficacité.

Le travail pour l'observateur est ici facilité car l'action est répétitive. On observe que certains élèves s'entraident en cours d'exercice d'autres à la fin de la séquence, et que le cumul des points renforce le désir de voir progresser son partenaire. Nous conservons la composition des binômes sur plusieurs séances (même si les variables changent) pour permettre à l'élève qui conseille d'observer les effets sa contribution à l'apprentissage du shoot en course de son partenaire, et pour favoriser l'entraide. Dans cet exercice, observation et réalisation, favorisent l'acquisition de l'habileté.

## La constitution des équipes dans le cycle :

Les choix de groupes hétérogènes ou homogènes retenus dans ces propositions sont liés aux objectifs poursuivis :

Situations	Objectifs poursuivis	Organisation retenue
Situation de référence et situation d'apprentissage Travail différencié (p 3)	Autoriser une pédagogie différenciée : donner des thèmes d'apprentissage adaptés au niveau des élèves, et avoir des rapports de force concordants pour développer des connaissances techniques et tactiques	Deux groupes homogènes en leur sein.
Situation de réf et situation d'apprentissage pour toute la classe	Favoriser des « inter actions sociales » Etablir une performance individuelle fiable (l'élève doit montrer son efficacité avec des partenaires et des adversaires de niveaux variés).	-les équipes doivent varier dans leur composition le plus possible et de façon aléatoire.
Exercice du shoot en course	Enseignement mutuel : Objectif de méthode : travail d'observation et de correction.  Objectif d'attitude : entraide, tolérance.  Regroupement selon des besoins d'apprentissage pour travailler une habileté	-binômes stables sur plusieurs séances pour favoriser l'entraide et l'observation des effets de l'apprentissage (les élèves les plus en difficulté sont avec les plus forts pour que les binômes soient de niveaux équivalents : effet de motivation du cumul des points, les élèves en difficulté observent une réalisation efficace et sont conseillés par les plus performants).
Jeu global (tournoi 7 équipes dont une arbitre, repartit sur plusieurs fins de séance).	Favoriser des « inter actions sociales » : -recherche de stratégies en jeu réel. -travail de l'arbitrage	-équipes hétérogènes en leur sein, homogènes entre elles, stables sur la durée du tournoi. -arbitrage en responsabilité seul, ou par deux.

L'enseignant de sports collectifs peut choisir :

- si l'objectif prioritaire est le développement de connaissances techniques et tactiques les groupes homogènes en leur sein permettent de faire travailler les élèves à un niveau qui leur est adapté, et d'avoir un rapport de force concordant.

- si l'objectif prioritaire est l'acquisition de savoirs faire sociaux des groupes hétérogènes en leur sein rendront possible le développement des qualités de tolérance, d'entraide, de coopération.

Dans toutes les situations, le rapport de force doit être équilibré pour qu'il y ait risque de perdre et risque de gagner, ce qui conditionne un véritable engagement.

Enfin, au sein d'une même séance, pour motiver les élèves, il est souhaitable de varier les formes de groupement.

## Conclusion :

Dans l'ensemble de ce travail nous avons pris le parti d'attribuer les points liés aux réussites sur l'action (de la mise en jeu jusqu'à un shoot) à l'ensemble de l'équipe. En effet, l'attribution individuelle des points ferait apparaître des comportements individualistes qui seraient à l'opposé des effets recherchés. L'élève doit, sans calcul pour améliorer sa note, s'inscrire dans un jeu collectif et pertinent (le contraire dénaturerait la logique des sports collectifs). Le changement aléatoire et fréquent des équipes s'est dès lors imposé. Nous avons choisi ici d'imputer le changement à l'auteur de la perte de la balle, ou encore (si l'effectif de la classe n'est pas un multiple du nombre de joueurs concernés par la situation) de compléter l'équipe à chaque rotation, ce qui induit également des changements de partenaires. D'autres solutions sont sans doute possibles. Au fil des actions, l'élève comptabilise et mémorise son propre score, l'évaluation individuelle étant la seule institutionnellement retenue, mais également celle qui lui permet de se situer.

Dans la forme de travail retenue la quantité d'expérience est importante et c'est une condition nécessaire aux progrès dans les apprentissages.

Concernant l'arbitrage, les programmes pour l'activité hand-ball précisent la nécessité de « se former au rôle d'arbitre (règlement, placement, gestes, attitudes) et les programmes d'accompagnement en basket « d'intégrer de façon très rigoureuse les règles liées aux fautes et violation ». Les 4 domaines de compétences évoquées pour l'arbitrage pour le collège dans la première partie (mobilité, méthode, « compétence », autorité) nous semblent devoir rester présents, mais des approfondissements sont nécessaires, variables selon les niveaux des élèves. Par exemple la règle des 5'' pour le porteur de balle nécessite du porteur de balle une prise d'informations et de décisions rapides qui s'inscrivent dans notre démarche. Il convient donc de la retenir. On observe que dans l'histoire du basket, les interdits ont toujours visé à préserver l'équilibre entre l'attaque et la défense et à prendre en compte l'évolution du niveau des joueurs. Dans le cadre scolaire, cela doit également être le cas. L'usage des gestes d'arbitrage est né des rencontres d'équipes de nationalités différentes. Si leur acquisition nuit à la qualité de l'arbitrage pour des élèves moins en réussite, il nous semble souhaitable de ne pas s'y attacher. L'essentiel nous semble résider dans la capacité à prendre en charge le groupe (avoir de l'assurance, décider avec détermination, être constant et équitable dans son niveau d'exigence, en plaçant son seuil de tolérance des erreurs au début du match et en s'y tenant...etc.). Dans le cadre de notre travail, chaque fin de séance se conclue par la réalisation de deux ou trois matchs d'un tournoi à sept équipes (une arbitre, les six autres se rencontrent sur trois terrains, le tournoi est échelonné sur plusieurs séances). Chaque joueur (seul ou par deux) prendra en charge un terrain pour l'arbitrage. Chaque fin de match doit être l'occasion d'une discussion « encadrée » entre les élèves arbitrés sur un même terrain pour permettre à l'arbitre de progresser, et également pour apprendre à certains élèves à tolérer quelques erreurs d'arbitrage (si un arbitre est inexistant, un binôme s'impose pour ne pas créer les conditions d'un conflit qui ne serait bien sûr pas tolérable, mais que les circonstances auraient induit). Cet élève doit pour autant vivre des séquences courtes d'autonomie pour progresser, un binôme pouvant être chargé de corriger les erreurs commises (le binôme qui aide l'arbitre en difficulté intervient après celui-ci uniquement si nécessaire et non simultanément). D'autre part, le choix du terrain à arbitrer, en fonction des caractéristiques des joueurs (capacité à tolérer les erreurs) doit être concordant avec le niveau de l'arbitre.

Comme nous l'avons proposé pour le collège en sixième, nous avons retenu 4 thèmes de contenu d'enseignement pour le lycée en seconde. En fonction du niveau de la classe, d'autres thèmes pourraient être développés, les situations d'apprentissage devant évoluer en lycée vers un rapport d'opposition de 5 contre 5, qui est la situation d'évaluation du basket au baccalauréat.

Pascale Dupré  
Professeur d'EPS  
Collège G Besse  
Loches (37)