

DECEMBRE 2007 N° 88

Élaboré par le cercle d'étude

RESOLP -DAFAP Académie de LYON

Contact permanent : Dominique BONNET

LP Picasso, 12 chemin de la côte à cailloux

69700 GIVORS

Tel: 04 78 44 94 81

@: epslppicasso@caramail.com

SPECIAL STAGE 2007:

ENGAGER NOS ELEVES DANS UNE DEMARCHE DE PROJET en CC4

CC4 - Le projet collectif d'équipe

Page 3: Trouver sa place et son utilité au sein du collectif

*par D. Bonnet (LP Picasso)
et D. Arondeau. (LP Casanova)*

Page 5: Un projet collectif en basket ball qui génère la mise en projet individuel de l'élève.

par H. Bizzotto, LP 1er film

Page 12 : Une démarche logique dans un cycle de Basket-ball

*par Arlette Chatagnier
LP Jérémie de la Rue (Charlieu -42)*



CC4

-

Projet

Collectif d'équipe



CC 4

Trouver sa place et son utilité au sein du collectif

Tentative de modélisation des démarches de mise en projet
en sports collectifs interpénétrés

par D. Bonnet D. Arondeau

L'intégration d'un projet individuel dans un projet collectif.

Partir de ce que l'élève sait faire.
Intégrer ce savoir faire afin que l'action collective soit possible autour de l'attaque et de la défense du but.

Qu'est ce que l'élève va apprendre ?

MOTEUR (individuel):

- Le moteur s'adresse surtout au peu débrouillé.
- Se démarquer (relais, appui, soutien offensif et défensif).
- Dribbler ou Passer.
- Passer avec le plat du pied (précision de l'appui).

MOTEUR & STRATEGIE (collectif):

- Jeu de couloir.
- Bloc en déplacement.
- Donner dans le temps.
- Jeu en mouvement.
- Etre lucide dans l'opposition et dans la coopération.

SOCIAL RELATIONNEL

- Valoriser l'action collective réussie ou tentée au regard de la victoire à tout prix.
- Projet d'équipe : se concerter pour se répartir à partir des postes et rôles.
- Rapport à la règle et à son aménagement.

METHODOLOGIQUE

- Etre capable d'accepter des équipes de coupe ou de championnat.
- Etre capable de remplir un rôle qui prend en compte mon niveau et celui des autres dans les équipes de championnat (spécialisation de postes) ou de coupes (polyvalence de postes).

REFLEXIF, COGNITIF, EMOTIONNEL

- Etre lucide sur ses capacités propres et celles de ses coéquipiers (Gestion du rapport prise de risque / sécurité).
- Construire de l'estime des autres à travers des niveaux hétérogènes de fait.

La construction d'un projet collectif qui génère un projet individuel

Organiser le jeu selon des schémas tactiques afin que l'action collective s'organise autour de l'attaque et de la défense du but.

Qu'est ce que l'élève va apprendre ?

MOTEUR (individuel):

- Démarquage : donner des solutions au porteur.
- Faire des passes longues précises.
- Appels de balle et course en C.
- Feinte de tirs ou de déplacement.

MOTEUR & STRATEGIE (collectif):

Organiser un jeu de couloir.
Organiser une contre attaque.
Organiser une défense individuelle ou de zone.
Organiser une attaque placée (créer des Intervalles : fixer-décaler).

SOCIAL RELATIONNEL

- Etre capable d'accepter de jouer au sein d'équipe de niveau hétérogène.
- Etre capable de structurer des équipes homogènes ou hétérogènes.
- Projet d'équipe: Se concerter, s'organiser pour reproduire un schéma tactique appris en situation.
- Rapport à la règle et à son aménagement.

METHODOLOGIQUE

- Etre capable de structurer des équipes de coupe ou de championnat (sur la base de clubs).
- Etre capable de s'exprimer dans plusieurs rôles tactiques (pas de spécialisation des postes).

REFLEXIF, COGNITIF, EMOTIONNEL

- Accepter de s'engager dans une pratique collective (estime de soi / niveau de jeu varié).
- Etre capable d'avoir un regard lucide et intelligent sur les pratiques collectives de haut niveau.

Quels obstacles à lever

- **Représentations sociales:** Ces activités sont surmédiatisées pour la plupart. Il en résulte une représentation soit très orientée (sentiment de compétence prononcé et parfois imaginée) soit fermée (la victoire coûte que coûte. Tricher = avoir du métier !!).
- **Gérer l'hétérogénéité:** L'hétérogénéité de fait qui apparaît au sein des équipes de classes constitue selon nous un des obstacles majeurs à traiter dans le cadre de la CC4.
- **Exigence technique:** L'exigence technique de certains gestes spécifiques à l'activité (passe longue sur joueur en course en football ou tir double appui en BB) nécessite de faire des choix pédagogiques forts. Privilégier la technique individuelle ou le « jouer ensemble » au sein d'une équipe ?

Parti pris

Face à un niveau de jeu individuel plutôt excellent (les débutants sont très souvent minoritaires) et pour parvenir à un niveau de maîtrise collectif accepté et non formel, l'entrée par un travail sur les postes et rôles pour que le joueur soit capable de produire des schémas tactiques collectifs dans différentes configurations d'équipes nous semblent être une voie de travail fonctionnelle.

Quels obstacles à lever

- **Représentations sociales:** Ces activités sont surmédiatisées pour la plupart. Il en résulte une représentation très orientée (sentiment d'**IN**-compétence prononcé !!).
- **Gérer l'hétérogénéité:** L'hétérogénéité de fait qui apparaît au sein des équipes de classes constitue selon nous un des obstacles majeurs à traiter dans le cadre de la CC4.
- **Exigence technique:** L'exigence technique de certains gestes spécifiques à l'activité (passe longue sur joueur en course en football ou tir double appui en BB) nécessite de faire des choix pédagogiques forts. Privilégier la technique individuelle ou le « jouer ensemble » au sein d'une équipe ?

Parti pris

- Face à un niveau de jeu initial plutôt faible (les débutants sont toujours majoritaires) et pour parvenir à une pratique authentique au cours du cycle, l'entrée par des schémas tactiques collectifs appris puis réciter au sein d'équipe plutôt stables nous semblent être une voie de travail fonctionnelle.

Dans un cas comme dans l'autre c'est bien **le projet collectif** qui oriente notre démarche. La volonté ultime étant de parvenir à un jeu organisé collectivement et à **une balle qui circule et qui avance** pour que chaque joueur se sente utile, voire compétent à son niveau de jeu (sans réduire celui-ci à la marque).

La nuance entre les 2 démarches réside dans le niveau initial moyen des élèves. Au terme du cycle les niveaux de compétences individuelles atteints sont certes différents (dans un cas la capacité de reproduire des schémas dans tout type de configuration d'équipe, dans l'autre le besoin de rester au sein d'un groupe plus stable) mais ils sont dépendants et résultants du niveau de départ. Quelque soit la démarche, elle autorise un pas en avant et surtout elle conduit les élèves à vivre le sport collectif en donnant du sens à ce qu'il faut faire sur le terrain et au plaisir de jouer ensemble.

**La construction d'un projet collectif en basket-ball qui
génère la mise en projet individuel de l'élève.**

par H. Bizzotto

Qu'est ce que l'élève doit apprendre ?

J'interviendrais plus dans le contexte de modèles à apprendre pour les élèves.

En effet et notamment en CAP, BEP, très peu d'élèves ont une culture Basket.

Il s'agit donc de créer des représentations communes sur la pratique pour leur permettre d'évoluer ensemble.

Nous savons tous qu'une équipe de sport collectif n'est efficace que quand les joueurs se connaissent puisqu'il s'agit de surprendre l'adversaire pour pouvoir le prendre de vitesse.

Hors, comment créer ce décalage sans avoir un temps d'avance ? Quand les joueurs se connaissent, ils se situent sur le terrain « les yeux fermés » et vont jusqu' à savoir où les équipiers vont aller et à quel moment : pour le BB dans quel angle il va être le plus efficace sur le shoot par exemple (et ça marche aussi pour le petit côté au rugby 9, 10, 11, le jeu en triangle au foot ou la passe arrière en VB).

Alors la problématique est la suivante : Comment faire acquérir à des élèves de niveau scolaire qui ont une culture partielle et une motivation différente (tout le monde n'a pas envie d'apprendre) des habitudes de jeu qui vont leur permettre d'évoluer ensemble pour atteindre le même but ?

C'est à dire avoir le désir de gagner un match avec des partenaires parfois non choisis, de genre différent et/ou de niveau différent ?

Les variables sont trop importantes, compte tenu de l'adolescence, du rapport social entre eux, des différences de santé et de qualités physiques, etc..

Cela signifie pour moi :

- 1- que l'enseignant doit faire des choix d'apprentissage et que finalement le Basket-ball n'est qu'un outil pour régler des problèmes de comportements s'ils en sont là tout en construisant des apprentissages car on n'apprend pas sur rien.**
- 2- Que c'est par la mémorisation de modèles préexistant que les élèves apprennent à jouer ensemble et donc sur la notion de mise en projet.**

C'est l'objet de mon étude qui sert à la fois à prendre du recul sur ce qu'on enseigne de manière quasi automatique après 15 ans de métier et qui sert aussi à participer à la réflexion sur ce que les élèves doivent apprendre à l'école.

Tout d'abord, cela passe par un apprentissage de modèles individuels, ce que l'on peut aussi appeler les actions individuelles du porteur de balle: centré sur l'élève (projet concret sur soi).

MOTEUR (individuel):

En commençant par l'échauffement spécifique :

Les passes, les réceptions, les dribbles, les manipulations de balles en tout genre, les tirs. Et surtout le tir lancé avec le double pas.

Travail de 1C1 sur un panier, jeu de rapidité, etc....

Obligation d'avoir un ballon par élève ou dans certaines séquences un ballon pour 2.

MOTEUR & STRATEGIE (collectif):

Le placement sur le terrain en manipulant ou non les ballons

Jeu du meilleur marqueur et du marqueur le plus rapide

Jeu de l'épervier et du cavalier noir (complexification)

L'idée est bien de se repérer sur le terrain / aux autres et ensuite de trouver les bonnes réponses (vitesse, feinte, recul, contourner, pénétrer, etc..).

Travail de 2c1 ou 2C2 sur un panier (tir lancé, rebond etc..)

STRATEGIE- COGNITIF

Je ne suis pas pour passer par l'apprentissage de modèle décontextualisé type club comme du jeu en montée de balle par vague avec une attaque en 3 contre 2 par exemple.

D'abord c'est compliqué à faire comprendre aux élèves (toujours ce problème de culture) et ensuite je pense au contraire qu'il faut avoir un niveau de jeu conséquent pour pouvoir le mettre à profit. Enfin, le temps qui m'est donné pour leur faire apprendre ces modèles collectifs n'est pas assez long (7 ou 8 cours de 1H40 hors présentation et évaluation).

Malheureusement, les élèves (en tout cas les nôtres) oublient. Ils oublient déjà quand on ne les voit plus pendant 15 jours (oubli de règlement, de placement, etc.....), alors, d'une année sur l'autre!!!!

L'apprentissage des modèles passe donc par du jeu à thème en 3C3 et en 4C4 (l'ordre proposé n'est pas indicatif) avec des bonifications de points:

- 1- **Montée de balles rapides pour marquer (lober en jeu direct)**, 10 secondes pour tirer 5 points et pour marquer 10 points, ou 20 secondes selon le niveau des élèves et de la fatigue
- 2- **Monter par les côtés pour marquer (contourner)**, passer par des zones de côtés pour étirer la défense adverse (5 points si c'est réalisé par un tir ou 1 pt sinon).
- 3- **Le tir lancé (pénétrer)** vaut 5 points si panier, 3 points si le cercle est touché, 1 point sinon.
- 4- **Montée de balle par une zone de jeu de relais** avec un élève qui joue ce rôle (en général un pas très bon) 5 points si tir en passant par cette zone.
- 5- **Prendre de vitesse l'adversaire**, 5 points si un défenseur est encore dans l'autre camp au moment où l'attaquant tir.
- 6- **Ressort de la zone de jeu pour venir aider le porteur de ballon** : 3 points
- 7- **Jeu à handicap, sur** la base d'équipes hétérogènes entres elles, match à handicap de points à remonter. Cela permet de jouer avec des adversaires inhabituels, avec des partenaires de même niveau (les bons se font plus plaisir) , de défendre de manière acharnée (le but est de prendre le moins de points possible).
- 8- **En défense, récupérer le ballon par le double rideau (ou défense étagée 2-2 ou 3-1) , compter les points selon qui récupère le ballon** : si un joueur en défense récupère le ballon zone arrière (dans son camp) 2 points pour l'équipe si c'est le 1^{er} rideau qui récupère , 4 pt si c'est le 2^{ème} rideau
- 9- **Récupérer le ballon en Zone** : si toute l'équipe est replacée autour du panier, le ballon récupéré avant le tir vaut 5 points
- 10- **Récupérer le ballon en pressing haut** : envoyer un élève pour ralentir l'attaque adverse, voir intercepter pendant que les autres reculent 5 points par exemple.

11- **Récupérer le ballon au rebond après le tir** : 5 points si c'est un défenseur qui prend le ballon après tir, 10 points si c'est le rebondeur défensif.

Tous ces exercices à thème sont non exhaustifs : c'est l'enseignant qui choisit les moments où il les propose à l'intérieur de son cycle en alternant les apprentissages pour l'attaque et ceux de la défense, en alertant les élèves sur les modèles et sur leur actions à l'intérieur du système.

C'est lui qui décide de la complexification des tâches, de la hauteur du panier, de la largeur du terrain, du nombre de points de bonus, etc.... sans compter les tâches annexes des non joueurs pour prendre l'arbitrage, les fiches d'observation, le comptage des points et des bonus (bref les rôles sociaux).

SOCIAL RELATIONNEL

Bien sûr, il ne faut rien s'interdire en pédagogie mais je pense que la multiplicité des équipes ne se réalise facilement qu'avec les classes stables dont les élèves acceptent les autres.

Pour les élèves plus en difficulté, la stabilité de l'équipe est le gage de la réussite car il faut avant tout avoir confiance en ses partenaires : avoir confiance, c'est se mettre en projet, c'est mieux connaître donc s'habituer à l'autre, connaître les points faibles et les points forts de l'autre.

J'utilise un système d'équipe fixe décidé au plus tard à la troisième séance (ce n'est pas grave car le début du cycle est réservé aux apprentissages moteur en priorité).

Par contre, en fin de séance, je change quand je peux les équipes pour mettre en place un match à thème qui peut nécessiter une réorganisation des équipes.

METHODOLOGIQUE

- Finalement, ce que je demande aux élèves par l'apprentissage des modèles tactiques, c'est de trouver un ou des rôles et un ou des postes à l'intérieur de l'équipe. Je bascule là sur l'autre mode d'entrée, celui qui part de ce que savent faire les élèves par rapport à des postes.

- **Les élèves se situent donc sur des rôles :**

- Attaque : le meneur, le relayeur, le contre attaquant, le tireur, le rebondeur offensif
- Défense : Le récupérateur, le rebondeur défensif, le défenseur prioritaire, le presseur

EMOTIONNEL

Dans le cas de figure présenté, 2 bagarres et des mots doux, des menaces, des provocations,

Il est demandé aux élèves de :

- 1- respecter le non contact du Basket
- 2- accepter sans rien dire les décisions de l'arbitre
- 3- maîtriser ses émotions dans toutes les situations

Indicateurs choisis par l'enseignant pour évaluer

A- Efficacité individuelle

Lève la tête dès qu'il a le ballon pour déclencher une passe, un tir ou un dribble (l'élève qui baisse la tête pour dribbler dès qu'il a la balle n'a pas appris le sens du jeu collectif et joue soit pour lui- le meilleur- soit a déjà décidé avant d'avoir le ballon / à sa position sur le terrain et / aux autres)/

Tir lancé en pénétrant dans le système adverse plutôt à 45 °/au panier en passant par l'apprentissage du double pas (l'élève qui arrive en face du panier, ou trop vite ou qui s'écrase ou qui ne regarde pas la cible et rate).

Revient vers le joueur porteur du ballon par une action de soutien, se démarque pour le joueur porteur par une action d'appui.

S'organise pour prendre le rebond afin de récupérer le ballon, récupère, gêne et intercepte.

B- Efficacité collective

En attaque : sur X possessions

Combien de ballon amené dans l'espace de marque ?

Combien de tir ?

En défense :sur X ballons de l'adversaire

Combien de ballons récupérés avant tir ?

Combien de ballons récupérés après tir ?

C- Engagement du joueur

Combien d'actes d'incivilités ?

Envers ses partenaires

Envers ses adversaires

Envers l'arbitre

Envers les élèves observateurs

Bien évidemment toutes ces mises en oeuvre nécessitent du temps, parfois 2 cycles selon les réponses des élèves. Ceci dit lors de ce stage du RésoLP, nous avons retenu comme appellation commune la mise en projet de l'élève. Cette dénomination me convient particulièrement puisque cela participe à la prise de conscience des élèves de ce qu'ils doivent réaliser.

BEP 1 ^{ère} /2ième Année	Attaque			Défense	Rôles sociaux
NIVEAU 1	Joue groupé Joue dans l'axe du terrain Joue en lobe systématique	Passe mal ou peu le ballon Perd le ballon souvent Rate les tirs Ne lève pas la tête Ne prends pas de rebonds	Pas ou peu de déplacement. Pas de démarquage Pas de retour vers les autres Hors du jeu	Défend sur tout le terrain Court à côté de l'attaquant Reste à distance sans gêner	Conteste le règlement Attribue systématiquement les erreurs aux autres Multiplie les fautes mise en danger de l'intégrité physique des autres ou la sienne
NIVEAU 2	Joue sur les côtés en relayeur Joue en contre attaque Joue en contournant ou lobant	Passe et va Passe et tir adapté Lève la tête après dribble	Se déplace en appui du porteur Se démarque	Récupération du ballon Défend dans son camp Défend en 2/2 Vient en repli défensif Se place devant le porteur du ballon	Respecte le non contact Accepte les décisions de l'arbitre Maîtrise ses réactions émotionnelles Maîtrise son engagement physique Prend en compte les capacités physiques et techniques de ses partenaires
NIVEAU 3	Joue en alternance dans les différents endroits du terrain. Sait jouer en attaque placée. Joue aussi en pénétrant	Variété de la distance de passe Tir lancé opportun Lève la tête avant dribble	Course en soutien ou en appui vers le porteur du ballon Essai de bloc Essai d'écran	Coupe la trajectoire du ballon pour intercepter, Gêne son adversaire direct Repère l'adversaire de son niveau Repli défensif efficace Défend sous son panier Prend des rebonds	Respect de l'organisation collective déterminée à l'avance S'engage avec combativité mais loyalement Capable de tenir certains rôles spécifiques (arbitre, capitaine, coach) Utilise des informations sur une séquence de jeu pour se réorganiser. Impose des alternatives de jeu
INDICATEUR DE L'EVALUATION	Efficacité collective	Efficacité du joueur attaquant	Efficacité du joueur non porteur de ballon	Efficacité du joueur défenseur	Engagement du joueur

Nom:	Match 1	Match 2	Auto éval
Passe et va			
EC de récupérer le ballon			
EC de tir en situation de marquer			
EC de faire des courses en soutien vers le porteur du ballon			
EC de se démarquer en appui			
EC de défendre dans son camps			
EC de ne pas perdre souvent le ballon			
EC de couper la trajectoire du ballon, intercepte, défend sous son panier			
EC de se placer devant le porteur du ballon, le ralentir ou le gêner			
EC de prendre des rebonds			
EC de respecter le non contact du basket			
EC d'accepte les décisions de l'arbitre			
EC de maîtriser ses émotions			

Cette fiche est utilisée partiellement à chaque cours selon les besoins et le niveau des élèves.

Utilisation d'une fiche simplifiée de Basket au CAP BEP

NOMS	Efficacité collective 4 points, bonus victoire 2 pts		Efficacité du joueur attaquant 6 pts		Efficacité du joueur défenseur 3 pts		Engagement du joueur 5 pts		
	Balle dans espace de marque	Défense de zone, organisé collectivement	Porteur de balle, protège, dribble, tir raisonné	Non porteur, disponible, démarquage et soutien	Gêne et ralenti	Gêne et récupère	Joueur non engagé	Joueur lucide	Joueur engagé
YOUCEF									
LAURA									
LAETITIA									
ZOHRA									
KEVIN									
BORIS									
SAMIR									
JEROME									
GEOFFREY									
SABRINA									
SREY									
KEVIN									
ROBERT									
MAMOUDOU									
SOUMYA									
LOU									
GLADYS									
BERTILLE									

Une démarche logique dans un cycle de Basket-ball

Par Arlette Chatagnier

Passer de « je shoote beaucoup », « je joue seul » OU « je ne shoote pas », « je ne joue pas » à on shoot tous et on marque ensemble.

Tous doivent marquer en match, c'est possible et toute l'équipe doit s'y employer.

C'est très différent du club où la fin justifie les moyens = 2 ou 3 stars marquent.

Au départ, il va falloir lutter contre certaines représentations ou comportements : *c'est trop haut, trop petit, le ballon est trop lourd, j'ai jamais le ballon, je suis trop loin, y a que moi qui compte, je tente des shoots acrobatiques.*

Il faut qu'ils arrivent à ce projet commun et identique au mien : LA MARQUE EST ASSUREE par TOUS LES JOUEURS.

On axe le travail sur le nombre de joueurs ayant contribués au score et quels démarquages ont donné des shoots (et non des missiles)

Puis chaque enseignant se fixe son projet (si untel veut marquer des points son panier doit rentrer, lui marque des points en touchant l'intérieur du carré, tous marquent, tous connaissent tout les démarquages, on spécialise les démarquages) dans l'activité basket en fonction de ses envies et contraintes (caractéristiques élèves, connaissance de l'APSA, matos, bahut).

Sa logique de cycle se dessinera alors.

Travailler de la sixième au lycée, la progression vers la cible c'est un peu redondant = autant varier les problèmes et donc les projets possibles.

(en plus, on amène les gamins vers un basket assez riche (presque comme le haut niveau, si si si !!! je parle du haut niveau féminin beaucoup plus tactique que le masculin évidemment !!!!!)).

EUX, ELEVES

= **Marquer des points donc des paniers, mais à la suite de quoi...**

Il faut absolument insister à l'échauffement sur le shoot et donner les moyens en match d'accéder à la marque = donner des outils techniques (placement, viser, poignet) et des solutions de protection du shooteur en match (en fonction du statut donné qui est déterminé par leur niveau de maîtrise. En gros, plus on est fort plus on peut me gêner, moins je suis fort plus je suis protégé par le règlement).

Petite digression : Une spécificité majeure du basket réside dans sa cible (petite, haute et horizontale). C'est invraisemblable de mener des gamins tout au long d'un cycle sans consacrer beaucoup de temps et d'énergie à cette action de marque si particulière. A quoi ça sert de jouer si je ne peux jamais être dangereux. Au bout d'un moment, on ne me donne plus le ballon (car mes coéquipiers savent que je ne vais pas apporter des points). Si on ne me donne plus le ballon, a quoi ça sert de me démarquer, de courir, de me fatiguer sauf pour faire plaisir au prof ! Et pourquoi faire plaisir au prof car il ne va même pas me mettre une note correcte.

= **Se démarquer pour avoir la balle et faire avancer le ballon vers la cible**

(Si je ne suis pas utile dans la progression de balle, je peux être utile dans la conservation du ballon et l'attaque placée)

Montrer les démarquages seuls (en V, avec de la vitesse) et ceux à 2.

Tous = passe main à main avec le pivoté, je vais bloquer le PB, je vais bloquer le NPB

(**PB** = porteur de balle, **NPB** = non porteur de balle)

Joueurs de sport collectif = on me bloque en NPB, on me bloque avec ballon

Basketteur = je me bloque sur un NPB, je me bloque sur un PB

= **Empêcher mon problème** (mon adversaire) **de marquer** (position de base définit par rapport au cercle)

NOUS PROFS

On doit :

S'occuper des bons résultats et leur demander (aux élèves ayant obtenus de bons résultats) réellement de travailler (shooter main faible, variété : lay-up, lay-back, bras roulés, jeu sans ballon, choix tactique, aider un plus faible au shoot).

S'occuper des moins bons résultats pour avoir des progrès vite pour ne pas qu'ils perdent l'envie de venir ou qu'ils s'embêtent et pour qu'ils restent utiles à l'équipe en SA et en match.

Organisation

- ❶ 2 cercles score tenu et connu (l'écart au score est important)
- ❷ Sécurité en contre-attaque (entorse cheville, conflits) = le défenseur en retard ne saute pas (sinon en prison ! le rideau de fer du local matériel est très bien)
- ❸ Égalité de chances = constitution équipes avec duels équilibrés, protection de l'échelle, statut différent (Démocratie participative dans l'équipe)
Aller voir la partie: *UTILISER RESULTATS DES CONCOURS POUR CONSTITUER LES EQUIPES*
C'est plus bas après le shoot.

Le défenseur doit pouvoir suivre physiquement le dribbleur (capacité de course)

- ❹ le ballon va le + vite, le + loin possible = on ne frustre pas les bons = on réfléchit dans la raquette, DP main forte interdit par exemple pour le capitaine de l'équipe.
- ❺ Si on marque en contre-attaque, on attaque à nouveau en attaque placée avec le ballon dans l'axe du terrain face à la cible (contre-attaque, ça peut-être : des défenseurs qui ne sont pas revenus ou en – de 5'' ou le ballon n'a jamais reculé ou ...)
- ❻ Feu rouge = je viens de recevoir le ballon, je ne peux pas partir en dribble tout de suite. Je prends du temps pour regarder et voir ce qui se passe, l'idéal pour voir est de me mettre face à la cible en pivotant. (On peut mettre feu vert ensuite = quand je viens de faire la passe, j'enchaîne une course pour essayer de me démarquer ou démarquer un coéquipier. Celui qui a le feu rouge me regarde donc en priorité car il sait que je vais essayer de créer un démarquage).

Puis dans un ordre non défini

- tout le monde sait tout faire (statut technique différent visible mais statut tactique plus proche qu'on ne voit pas facilement)
- Etre utile aux autres joueurs, au ballon (à l'opposé être utile ça peut-être ne pas venir parasiter le ballon s'il y a déjà beaucoup de monde)
- Le capitaine de l'équipe (avec son assistant) a beaucoup de responsabilités (aide, conseil, motive, distribue des responsabilités (matos, score, arbitrage, style de démarquages), choisit des enchaînements), qui est capable, qui veut bien
- *ne pas faire que ce que je sais faire en club (main faible, départ direct, démarquage pour les autres.)*
Enchaîner des actions variées sans ou avec ballon

Règles

- Marcher (plouf et DP) et reprise de dribbles (Un élève n'obtient pas moyenne chez moi s'il ne respecte pas la règle du marcher et la position de défense)
- Contact (cf cylindre et bloc à préciser)
- Limites terrain (large et profond derrière panier pour le rebond)
- Marque = garde (toujours, sur contre-attaque, si untel marque (4ème ligne), pas si c'est le capitaine...)
- Pas de règles de temps
- marque = garde au CAPEPS, en club pour objectif différent = faire courir en défense, voir jeu placé)

Evaluer ce que j'enseigne

= les démarquages (volume ou efficacité), la marque (écart au score, répartition de la marque dans l'équipe, concours indirect à l'échauffement sans opposition et peu de fatigue), la défense (volume ou efficacité), les duels (on peut prouver que l'on monte dans les duels)

Bases techniques a construire

- Shoot = déjà beaucoup parlé (voir les SA consacrées au shoot)
- Receveur = face au cercle, PIVOTER (voir les SA du SUMO)
- Démarquage = volonté arnaquer le défenseur = avoir plusieurs solutions dans son registre (voir SA de concours indirect sur un cercle)
- Défenseur = dos au panier, face au joueur, voit ballon et joueur
- Passeur = passe, bouge et CREE

Base tactique (algorithme à construire sur du travail en vague)

Seul avec balle = j'avance (OK si j'ose dribbler et si un plus fort ne vient pas (cf. protection))

Balle mais pas seul = je réfléchis = je regarde = je pivote si besoin
(OK si pas peur de se faire piquer ballon et si pas problème de tps avec 2c1, 3c1+1, 3c2)

- Pas balle
- ❶ loin balle (passe impossible pour le PB=différent en fonction du PB)
= peu utile = comment me rendre utile
 - 1 ne pas venir gêner
 - 2 démarquer = moi ou un coéquipier
 - 3 passes main à main
 - ❷ Distance de balle = je dois proposer du démarquage (moi ou un autre)
Pour faire avancer le ballon
Pour ne pas perdre/conservé la balle
 - ❸ Je suis pas attaquant = je m'occupe de mon problème = je ne veux pas qu'il ait facilement le ballon

LES SHOOTS

(Un ballon chacun c'est top, sinon le plus possible...)

1) Circuler sur les paniers

Regarder qui fait double pas (voir de suite les bons pour les valoriser) et les déplacements laborieux (les grandes difficultés)

Pour ne pas perdre de temps dans les rassemblements et pour ne pas avoir les oreilles cassées par tous ces ballons qui rebondissent = j'arrête les exercices avec 3 coups de sifflets = plus de bruit. si bruit alors le ballon bruyant ou les ballons bruyants paie une amende = abdos si fille ou pompes si garçons. D'abord 5, puis 10, puis 15 quelque soit l'enchaînement des bruits)

2) Concours en 1'30

En marquer le plus possible en visitant tous les cercles (celui qui semble bon = lui dire de faire plus de 15)
CLASSEMENT sur l'axe cible/cible avec la limite des 10 sur la ligne médiane (permet de « vivre » l'espace du terrain et les futures progressions)

(bien regarder ceux < de 5), dire 10 = ligne médiane c'est bien

DONNER SOLUTION :

LE PLUS PRES possible et **45°** (prendre le temps d'expliquer ce fameux angle de 45°)

3) Refaire 1'30 avec le plus près possible et à 45°

Refaire le classement (faire avancer ceux qui ont amélioré = visualiser les progrès = important pour les élèves et le prof)

4) Demander à ceux ayant très bons résultats faire sur 1' sur 2 cercles.
Les autres = repos (ouf ça fait du bien !) et trouver des solutions en regardant les autres

DONNER SOLUTION :

VISER **L'INTERIEUR DU CARRE** / TAPER LA PLANCHE dans ce foutu **petit carré noir**

5) Refaire avec taper dans carré noir et pousser avec le poignet droit (piston fouetté)
Nouveau classement (voir qu'en appliquant consignes = progrès = on est content élève et prof)

UTILISER RESULTATS DES CONCOURS POUR CONSTITUER LES EQUIPES

Faire des équipes de 5 ou 4 avec nomination des capitaines sur le dernier concours où on a précisé l'enjeu de la construction des équipes (attention ceux qui font exprès de pas avoir bon résultats ET ceux qui en rajoutent).

Les 5 ou 6 capitaines choisissent un joueur chacun puis les joueurs restant vont compléter les équipes en respectant la logique du nombre de joueurs (4 minimum et 5 maximum).

Faire asseoir les équipes avec une ligne de capitaine, une ligne d'assistant et la 3^{ème} et 4^{ème} ligne.
Avant d'entamer quelques situations que ce soit, parler de suite des protections dans l'échelle.

Les capitaines ne peuvent défendre ou gêner de quelque façon que ce soit les joueurs des autres lignes.
Les assistants ou deuxième ligne ne peuvent défendre ou gêner de quelque façon que ce soit les joueurs des 3^{ème} et 4^{ème} lignes.
Par contre, les défenses peuvent s'exercer dans l'autre sens = un 3^{ème} ligne peut défendre sur un capitaine adverse pour aider son propre capitaine.

Les concours de shoots sont très variés en nombre de shoots tentés, en nombre de shoots marqués, au temps, avec des déplacements contraignants, avec des enchaînements d'actions (shoot – rebond – passe - course).
Il faut les adapter au nombre de paniers dans le gymnase, tenir compte de l'échelle, à la dépense énergétique et à la motivation des non - compétiteurs

SUMO : PIVOTER, ARBITER, DEFENDRE : SA très décontextualisées

A) LE SUMO : LA NOTION DE CYLINDRE (protection du pivoté)

le joueur PB, 2 pieds dans cerceau, le défenseur le pousse avec les 10 doigts écartés sans avoir le droit d'entrer dans le cerceau , 1 arbitre siffle, match 1' ou 45''
Cerceaux au sol = prison dorée de l'attaquant

1) SUMO avec pieds serrés

Défenseur marque quand sumo sort 1 pied, match 1'
Arbitre siffle sec (fort et bref),
Facile de défendre (l'attaquant n'a aucun équilibre)

2) SUMO avec 1 pied dans cerceau, 1 pied à l'extérieur

Défenseur marque quand sumo décolle un pied, match 1'
Arbitre siffle sec (fort et bref),

3) SUMO avec 1 pied dans cerceau, 1 pied à l'extérieur, peut bouger le pied extérieur

Défenseur marque quand sumo décolle pied intérieur, match 1'

Arbitre se déplace pour ne pas être masqué et bien voir le ballon

Impossible de défendre

➤ BIEN FAIRE COMPRENDRE LE REGLEMENT ET L'INTERET TACTIQUE DE L'UTILISER

Cerceaux au sol= cylindre du code de jeu = château fort impenable de l'attaquant

B) SUMO COLLECTIF : Le PLOUF de l'éléphant

1/3 de la classe attaque, 1/3 de la classe défends, 1/3 de la classe arbitre (un arbitre minimum par ballon)

Plus de cerceaux que d'attaquants, plus d'attaquants que de ballon (25 cerceaux, 8 attaquants, 5 ballons)

Défense = on gêne les passes des sumo et on essaie de leur piquer le ballon

1) SUMO sort en passe et enchaîne pour aller dans un autre cerceau (passe à 10, passe à 25 ...)

il ne peut atterrir dans un cerceau qu'avec un appui simultané = les deux pieds tombent ensemble et font un seul bruit (comme les filles à la marelle)

Conservé le ballon

Compter les passes avec 5 ballons c'est « chaud-patate », Soit on mets une règle de temps (au bout de 2' combien de ballon sont encore aux sumo ou on mets un système de comptage très au point un ballon = un banquier calculateur.

2) SUMO sort en passe et enchaîne pour aller dans un autre cerceau (passe à 10, passe à 25 ...) en direction de la cible (on pose le ballon au sol derrière une ligne = lien avec la balle ovale)

Conservé le ballon et progresser vers la cible

Combien de fois en 2' les ballons sont déposés derrière la ligne

3) SUMO sort en dribbles

Possibilités de manipuler les variables à l'infini (ou presque ...)

C) VARIANTE SUMO

Loup glacé (4 ballons, 4 PB, 4 NPB, 2 défenseurs, 2 arbitres)

Certains cercles sont utilisés par des joueurs sans ballon, balle sort du cercle par une passe obligatoirement, après la passe on doit sortir du cercle.

But visiter le plus de cercles possible, si on fait plouf en le criant on est protégé des chasseurs

Faire vivre les règles pour aller vers des déplacements variés, des actions défensives plus ou moins faciles, un arbitrage plus ou moins complet

LA VAGUE : Situations d'Apprentissages très décontextualisées

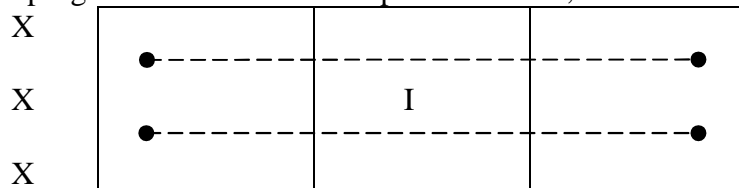
Travail en vague avec match indirect sur la même défense (3c1, 3c1+1, 3c2+1)

PRENDRE DU TEMPS POUR LA CONSTRUCTION DES ALGORHYTMES BASIQUES

Critères de réalisation : si je ne suis pas marqué je dribble en avançant, si je suis marqué : passe au partenaire démarqué

Critère de réussite : 8 ST (Shoots Tentés) sur 10 possessions

- * 3 c 1 : faire progresser le ballon vers le panier adverse, en utilisant 3 couloirs



A l'échauffement, on peut commencer par de la vague à 2 c 0 dans 2 couloirs et à 3 contre 0 ensuite dans 3 couloirs

- * 3 c 1+1: faire progresser le ballon vers le panier adverse, en utilisant 3 couloirs
- * 3 c 1+1+1 : faire progresser le ballon vers le panier adverse, en utilisant 3 couloirs
- * Possibilité 3 c 2 + 1 (agir en fonction de la position de l'adversaire)
- * Possibilité de 3 C 3 (prendre de vitesse la défense)
- * Un défenseur (celui qui déclenche l'action par un shoot) va toucher ligne de fond OU AUTRE CHOSE (on lui donne un handicap).

Critères de réalisation : pas de dribble au RD, 2 passes maxi pour franchir la ligne médiane, dribble vers l'axe central)

Critère de réussite : 6 ST sur 10 possessions

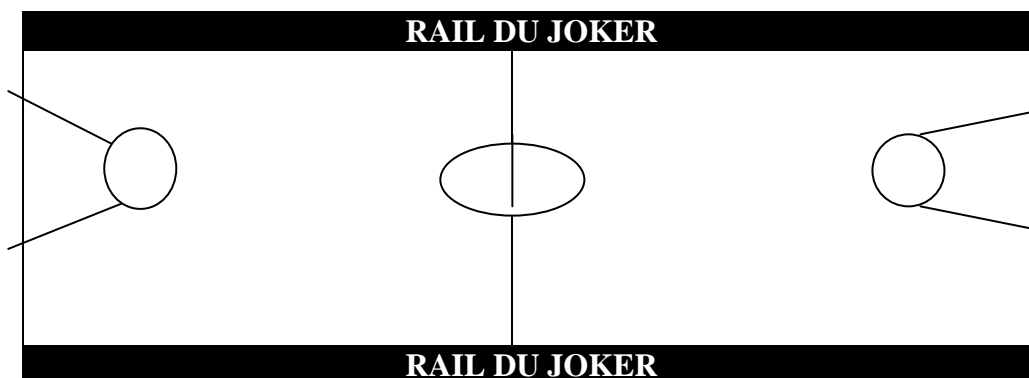
JEUX A THEMES

1) Joker sur le côté = progression

Jeu 3c3 avec un joker dans chaque couloir (dans des rails en plus de la largeur du terrain) qui appartient aux deux équipes (aider à progresser = caméra sur rail).

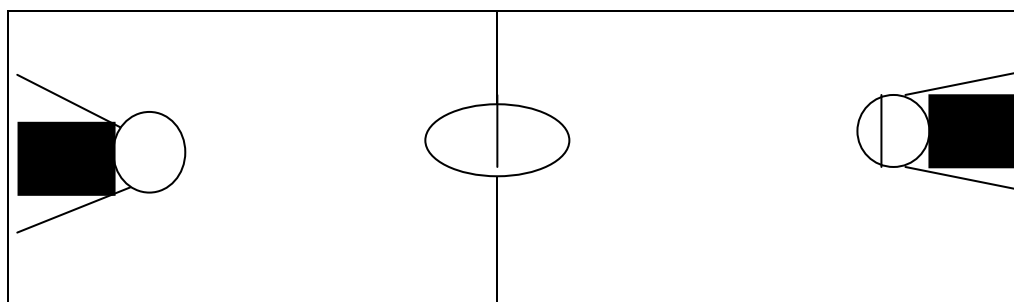
Les deux équipes peuvent utiliser les 2 jokers sans aucune limite.

Jeu 3c3 avec un joker dans chaque couloir qui appartient aux deux équipes = marque avec Passe et Va (PV) du joker donne 10 points

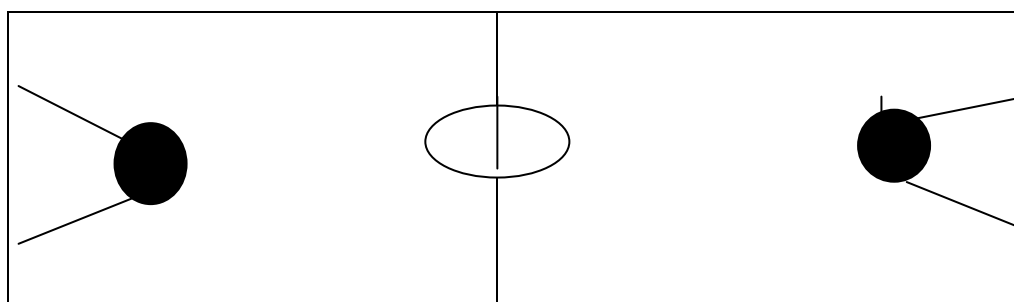


2) Joker tour de contrôle dans le terrain = atteindre la cible

Jeu 3c3 avec une tour de contrôle sous chaque cercle dans petit périmètre (marquer en donnant ballon au joker qui ne peut pas bouger = rebond sauf capitaine qui marque obligatoirement panier)



Jeu 3c3 avec une tour de contrôle dans rond raquette = rond interdit au défenseur et interdit de shooter (Passe main à main et je me bloque dessus intéressants)



3) capital points

Jeu 3c3 avec capital point

= 10 points chaque fois qu'une équipe reprends la possession de la balle

Mais chaque passe ou contact du ballon avec le sol ou le panier coûte un point

Il faut au début décompter à voix haute puis mettre un « banquier compteur » par équipe

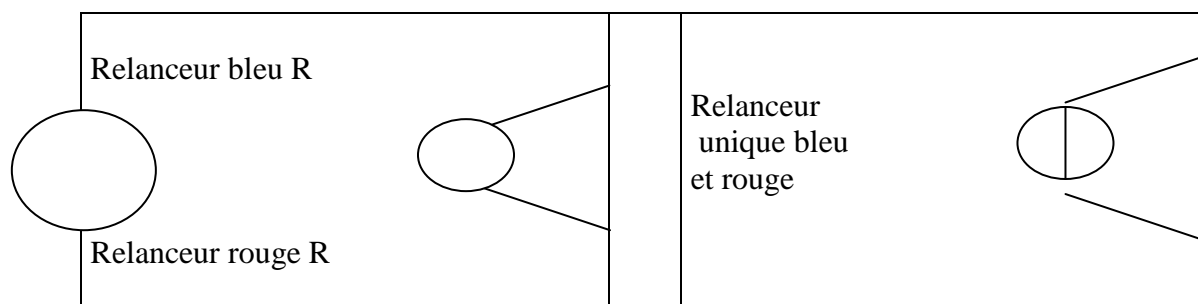
Si on marque avec un capital de 5 points en stock = on marque 5 points (Si 2 points capital alors 2 points)

Si rate shoot ou perds la balle, on perds tous les points et les adversaires retrouvent eux un capital de 10 points

Le Porteur de Balle (PB) à du temps balle en main pour réfléchir et les Non Porteur de Balle (NPB) ont du temps pour se démarquer à distance de passe du PB

4) Matches

- avec des statuts différents,
- des handicaps différents,
- des actions de marque différentes
- garde après avoir marqué, si marque en contre-attaque, si marque en PV
- action jackpot = marque avec passe main à main =10 points
- jeu sur un cercle (les défenseurs qui viennent de récupérer la balle, la renvoient vite dans rond central à un relanceur (1 pour chaque équipe ou 1 seul pour les 2 ensuite)



Concours indirect sur un cercle ou manège sur 1/2 terrain en longueur

1) Mettre les cônes sur un panier en exemple, leur laisser le temps de la mise en place

Faire un concours avec 1 équipe, 1 cercle, 2 ou 3 ballons et 4 angles d'accès et distance (plus on est fort plus on a un handicap pour les obliger à travailler, leur demander de la concentration et éviter qu'ils s'ennuient et fassent autre chose)

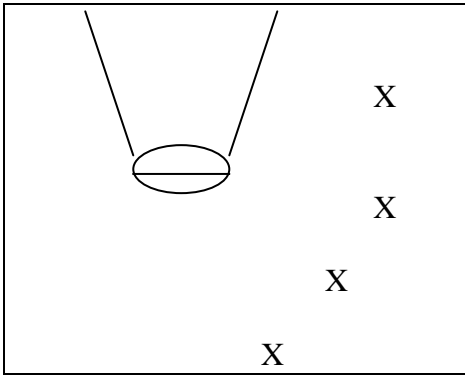
J1 = capitaine = 1 point pour 2 de suite marqués (ou 1 lay-back et 1 bras roulé, ou 2 bras roulés)

J2 = assistant = 1 point pour 2 marqués

J3 = 3^{ème} ligne = 1 point pour 1 marqué

J4 et 5 = 1 marqué = 2 points

Première équipe à 15 marquer avec shoot-passe-rebond (S-R-P) on passe toujours dans le même ordre.



Les laisser s'organiser, juste vérifier que les consignes (S-R-P + ordre) soient respectées
Analyser la marque (comparer les autres équipes à combien elles sont quand une équipe à gagner et pourquoi = problème d'organisation, d'opposition, handicap trop dur, oublie de compter ...)

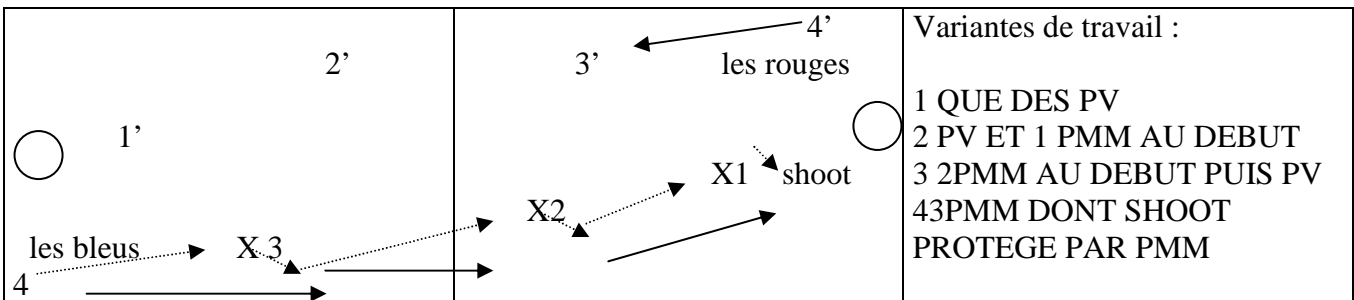
2) Faire (sur toute la longueur du terrain) un concours avec passe et va pour travailler la progression

(...passe qui permet de faire plouf)

2 statuts : passeur fixe puis passeur-coureur

PV : passe et va

PMM = passe main-main.



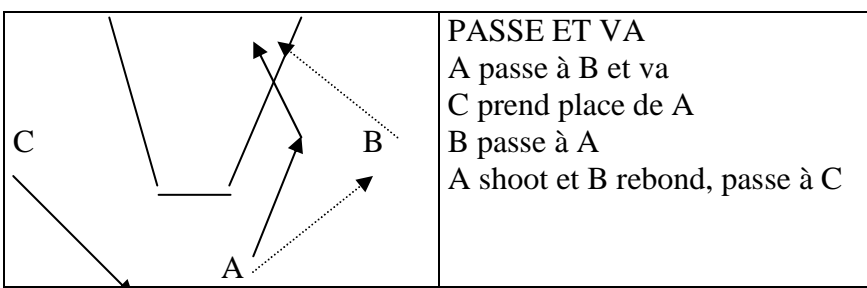
2 équipes en sens contraire, les joueurs 4 et 4' enchaînent des passes et va avec 3-3' puis 2-2' et 1-1'.

3 après avoir rendu la passe à 4 prends sa place pour devenir un passeur-coureur

2 après avoir fait passeur fixe à son poste et au poste 3 deviendra passeur-coureur

on passe de 1 à 2 à 3 à 4 après le shoot

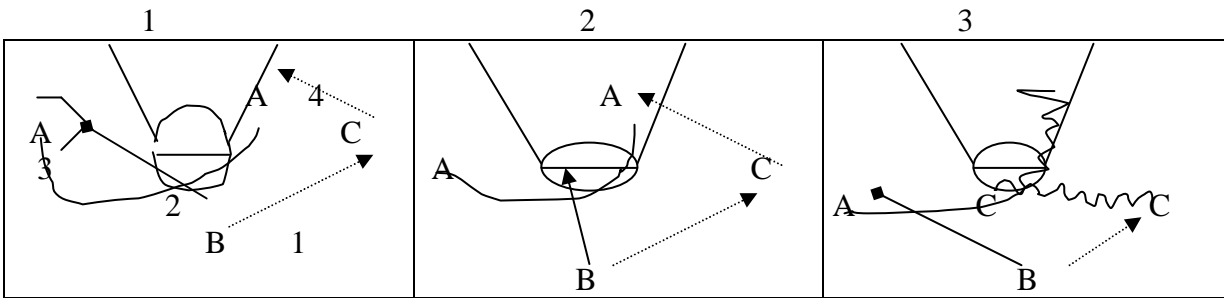
Puis concours de passe main à main et passe et va



Beaucoup de variations possibles sur le nombre de passeurs, leur position, les possibilités de passe ou non entre eux, l'obligation ou non de s'en servir à l'aller et/ou au retour, présence d'un défenseur avec plus ou moins de contraintes

3) Attaque placée

Match indirect où on joue en attaque placée avec un défenseur d'une autre équipe, c'est le joueur qui a le défenseur sur le dos qui doit marquer (il faut donc agir ensemble pour s'en débarrasser)



Faire voir les solutions trouvées = catalogue des blocs possibles

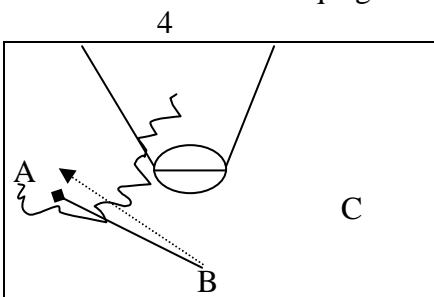
On pose un bloc sur le joueur avant qu'il ait la balle (le bloc sur NPB) exemple 1

Le joueur tourne autour d'un de ses coéquipiers sans ballon pour y laisser son défenseur exemple 2

Le joueur tourne autour d'un de ses coéquipiers ayant le ballon pour y laisser son défenseur et prendre la balle exemple 3.

On pose un bloc sur le joueur qui vient d'avoir la balle exemple 4

On combine des démarquages exemple 3



Evaluation : les profils des joueurs dépendent de 5 caractéristiques

Leur volume de jeu : plus ou moins actifs, plus ou moins spectateur, plus ou moins transpirant.

L'efficacité de leur volume de jeu : plus ou moins utile à l'équipe, plus ou moins performant quantitativement

Le rapport de force dans lequel ils baignent : les capitaines jouent en NBA, les assistants en euro-ligues, les 3èmes ligne en pro B et les 4^{ème} ligne en R1

Leur registre technique offensif : quels shoots et quels démarquages

Leur registre défensif : le placement par rapport à l'attaquant, au ballon et au panier ; le rebond et la volonté de se fatiguer ou non.

A chacun de construire sa grille, qu'il aime bien car elle marche bien car elle est adaptée à tout mais surtout au bonhomme (ou la madame) qui l'utilise.