



**Dépasser l'éternel débutant,
apprendre en équipe
pour progresser en Basket-ball**

Marie-Pierre Delaigue Rémi Véricel
CEDREPS LYON





Un curriculum de 4 O.E. avec :

- **2 marqueurs communs :**
le tir seul et la pré-organisation collective

- **1 marqueur évolutif :**
une contrainte de jeu selon l'O.E. ciblé



Evolution des 2 marqueurs communs

	TIR Seul	Objet d'Enseignement	Organisation collective
1	Tir contre attaque	S'organiser collectivement pour faire marquer un panier CA au joueur avant	1 joueur avant prédéterminé
2	Tir Seul à Distance	Exploiter un surnombre en fixant la défense pour trouver un tir seul	1 joueur avant prédéterminé + Fixer/donner
3	Tir seul après avoir annoncé « Placé »	Identifier la fin de la Contre attaque pour annoncer l'attaque placée	1 joueur avant prédéterminé + Organisation « Y » si identification de la fin de CA
4	Le Tir Jackpot :	Se démarquer et se déplacer pour tirer et marquer un tir seul face à une défense repliée	1 joueur « jackpot » pré-déterminé



Un curriculum inscrit dans un fondement culturel authentique

● Mobile :

- **Gagner le match dont le rapport de force est équilibré** en s'organisant collectivement pour marquer plus de paniers que les adversaires.
- **Vivre les émotions liées à la marque, à l'appropriation, au partage du ballon au profit de l'esprit d'équipe.**

● Motricité spécifique :

- **activité d'adaptation aux incertitudes, choix sous pression** temporelle et physique
- **activité motrice d'adresse et de contrôle de la balle et de son corps**
- **organisation collective** autour d'1 projet de jeu avec l'aide d'une communication gestuelle et oral.

● Rapports aux autres : partenaire /adversaire/rôles sociaux (arbitrage)



L'observation en directe: les bouchons



Observer les résultats
en direct
Débattre de la réussite
Remédier à son projet
de jeu



Notre projet de jeu
est il efficace pour
faire tirer/marker
notre joueur contre
attaque ?



Répartition de la marque

- Rotation des joueurs contre attaque toutes les 2 min, s'organiser pour faire marquer chacun d'entre eux . Critères d'atteinte de la Compétence !



Les rouges ont fait tirer tous leurs JCA



Les bleus ont fait marquer tous leur JCA



Conduites Typiques N1

Constats : peu voire pas de tirs, beaucoup de pertes de balle

Des « dribblomaniaques » et des joueurs spectateurs, pas d'organisation collective

OE 1 : S'organiser collectivement pour faire marquer un panier Contre Attaque au « joueur avant »

contraintes emblématiques

- 3 dribbles max
- interdiction de prendre le ballon dans les mains du PB
- joueur « avant »
- score par bouchons rouge vert bleu



faisabilité

2*8', 3*3 (1 remplaçant),
3 terrains en largeur, 24 élèves en action

adaptation FPS à l'école

Socle commun D2 D3

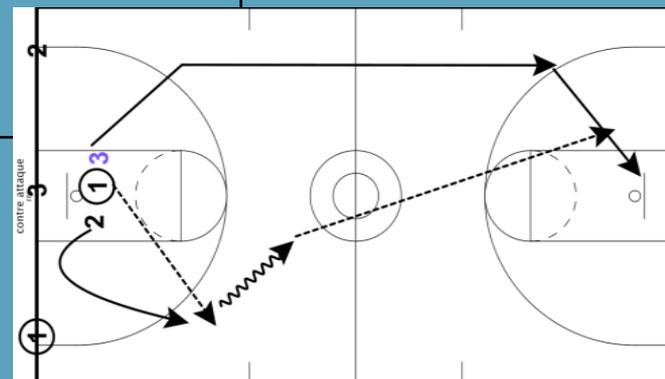
Attendus de fin de cycle 3

Favoriser les apprentissages

Activité de tous les élèves

- chaque joueur joue 2' « joueur avant »
- Observation en direct et visible par tous

SA clef
« La course à 3 »



chacun

Indicateurs attestant de l'acquisition de l'OE

bouchons rouges (tirs contre attaque)



FPS 1

• Constat find'étape OE1 :

- C.A. organisée, beaucoup de tirs contre attaque
- Mais la défense commence à s'organiser pour se replier : beaucoup de situations de surnombre
- Mauvaise exploitation du surnombre : pertes de balle, choix non pertinents.

OE 2 : Exploiter un surnombre en fixant la défense pour trouver un tir seul

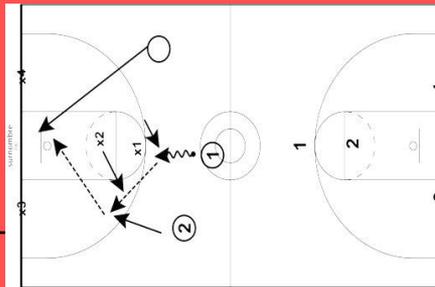
• contraintes emblématiques

- tour Du plot du tireur
- score rouge vert bleu

**F.P.S
N°2**

• Activité de tous les élèves

- 2' « joueur avant »
- score visible du terrain et contrôlable par tous, arbitrage



• SA clef : Le « tiroir »

• faisabilité

- 2*8', 3*3 (1 remplaçant),
- 3 terrains en largeur, 24 élèves en action

• adaptation FPS à l'école :

- Socle commun : D2 D3
- Attendus de fin de cycle 3

• Favoriser les apprentissages

- Respect de principes simples en tant que PB et NPB pour s'adapter à la défense

Indicateurs attestant de l'acquisition de l'OE

tirs seuls

repli défensif plus rapide, nécessité d'identifier le fin de la CA pour s'organiser



Faire le bon choix en surnombre

Constat fin d'étape OE2 : ↘ tirs seuls CA,
↗ tirs forcés et de pertes de balle

OE 3 : Identifier la fin du jeu rapide pour se placer et tirer face à une défense repliée

•contraintes emblématiques

-« placé »

-joueur « avant » pré déterminé

-score rouge vert bleu

•Activité de tous les élèves

• 3' « joueur avant »

•-score visible du terrain et contrôlable par tous, arbitrage

F.P.S
N°3

•faisabilité

•2*12', 3*3 (1 remplaçant),

•3 terrains en largeur, 24 élèves en action

•adaptation FPS à l'école :

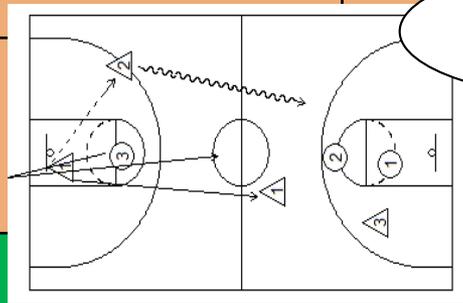
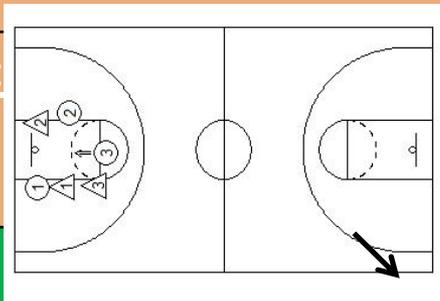
•SOCLE : D2 D3

•Attendus de fin de cycle 4

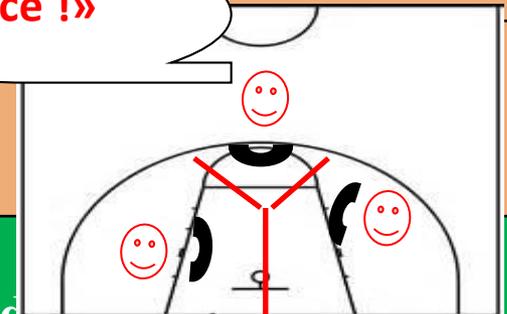
•Favoriser les apprentissages

Projet collectif au service de chacun

•SA clef :



« Placé ! »



Indicateurs attestant de l'acquisition de l'OE

Tirs forcés

pertes de balle en fin de CA

↗ tirs seuls

Mais le volume du score vert reste encore faible par rapport au score



Placé

Constat fin d'étape OE 3 : Peu de tirs seuls en attaque placée (peu de bouchons verts)

OE 4 : Se démarquer et se déplacer pour tirer et marquer un tir seul face à une défense repliée

contraintes emblématiques

- « placé »
- joueur « jackpot » pré déterminé
- extra balle
- score rouge vert bleu
- Activité de tous les élèves
 - 3' « joueur avant »
 - score visible du terrain et contrôlable par tous, arbitrage

F.P.S
N°4

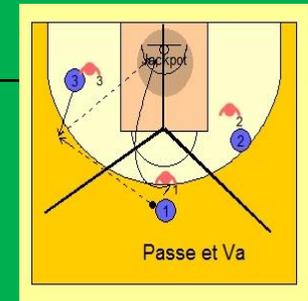
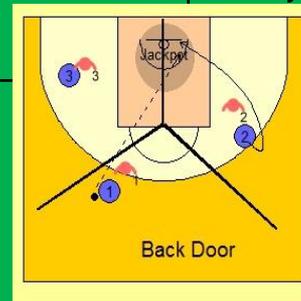
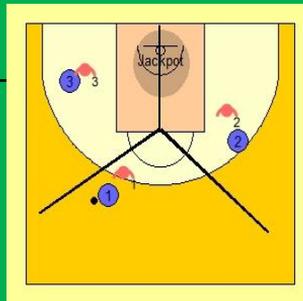
faisabilité

- 2*12', 3*3 (1 remplaçant),
- 3 terrains en largeur, 24 élèves en action
- adaptation FPS à l'école
 - Socle commun D2 D3
 - Attendus de fin de cycle 4
- Favoriser les apprentissages

Projet collectif au service de

SA Y :

Règlement Y
SA évolutive
Leur système/code équipe



Indicateurs attestant de l'acquisition de l'OE

tirs forcés

tirs seuls

Tous les joueurs « jackpot » ont pris au moins un tir dans la zone



SA Y



Tactique d'équipe



FPS 4



LE curriculum et les nouveaux programmes



Pour conclure

- Des aller-retours entre innovation théorique et mise en œuvre pratique avec régulation des collègues.
- L'enchaînement des OE permet une continuité des apprentissages, au sein de laquelle l'enseignant et les élèves peuvent se situer, constater les acquisitions et envisager les progrès futurs.

• M.P. Delaigue R. VERICEL