

BELLEK Kilian - Professeur agrégé EPS, collège Georges Politzer, Montreuil (93)
 PERES Hadrien - Professeur agrégé EPS, collège Georges Politzer, Bagnolet (93)

Mots clés : 3x3 - basket-ball - demi-terrain aménagé - engagement

En finir avec les sempiternelles montées de balle rapides en basket-ball

Le 3x3 sur demi-terrain aménagé pour que tous les élèves marquent en match

Cet article propose de débiter l'enseignement du basket-ball par l'apprentissage de l'attaque placée sur demi-terrain avant l'apprentissage de la contre-attaque sur grand terrain. Dans cette perspective, pour une première séquence de basket-ball avec une classe de 4^{ème} dans un collège REP de

Seine-Saint-Denis (93), nous présentons une forme de pratique scolaire destinée à engager les élèves dans un championnat inter-clubs se jouant en 3x3 sur demi-terrain aménagé.

L'attaque placée sur demi-terrain comme point de départ du curriculum de formation en basket-ball scolaire

Dans la lignée d'une tendance particulièrement répandue dans l'enseignement des sports collectifs, nous débutons systématiquement nos séquences de basket par l'apprentissage de la contre-attaque sur grand terrain. Dans cette optique, à l'instar de Vericel et Delaigue (2016), nous proposons une progression didactique allant du jeu en contre-attaque au jeu placé. Bien que cette progression puisse sembler logique du point de vue de la chronologie des actions survenant au cours d'un match classique se jouant sur grand terrain, cet enchaînement de formes de pratique pose selon nous un problème majeur. En effet, en choisissant de commencer la formation du joueur par l'apprentissage de la contre-attaque sur grand terrain, force est de constater qu'au fil des leçons, bien que devenant de plus en plus efficaces dans les montées de balle rapides, les élèves échouent régulièrement au pied du panier lorsque la défense parvient à se replier, se trouvant dépourvus de solutions pour marquer. La cause principale de ce constat provient selon nous d'une référence trop souvent indiscutée à la pratique du basket sur grand terrain dont découle la cohabitation de deux formes de jeu possibles : le jeu en contre-attaque pour surpasser la défense adverse et le jeu en attaque placée lorsque la défense est repliée. En effet, s'il nous semble absolument nécessaire d'accorder suffisamment de temps aux élèves pour devenir compétents dans une forme de jeu définie, la cohabitation de deux formes de jeu distinctes au sein de la même situation de match

engendre selon nous un « zapping de problème à résoudre » et aboutit à l'écueil d'une forme de pratique « *malade de ses non choix* » (Coston et Ubaldi, 2007).

En partant du principe que le ciblage d'une seule forme de jeu à la fois est une condition nécessaire pour construire des acquisitions pérennes, se pose alors la question de l'ordre dans lequel les différentes formes de jeu doivent être abordées afin de concevoir une progression pertinente dans le parcours de formation du joueur. Considérant qu'une contre-attaque non concluante débouche fatalement sur une attaque placée en cas de conservation du ballon, choisir la contre-attaque comme point de départ de la formation des élèves semble mener à une impasse puisque cela implique à nouveau une cohabitation de ces deux formes de jeu distinctes. A contrario, choisir de commencer par apprendre à jouer en attaque placée sur demi-terrain permet d'isoler une seule forme de jeu dans la mesure où, au cours d'une possession de balle, une attaque placée avortée débouche automatiquement sur une autre tentative d'attaque placée. Dès lors, il nous semble davantage pertinent de faire de l'apprentissage de l'attaque placée le point de départ de la formation des élèves en basket-ball scolaire. Dans cette perspective, nous pensons que ce n'est qu'après avoir construit un agir-compétent (Gottsmann et al., 2017) sur demi-terrain que les élèves pourront par la suite devenir compétents sur grand terrain.

Permettre à chacun de vivre ce qui mérite d'être vécu : tous marqueurs !

En plus d'être emblématique de l'activité basket-ball, marquer un panier déclenche des émotions particulièrement agréables et stimulantes. Le fait d'atteindre une cible aussi haute et étroite exige en effet une certaine adresse et procure du plaisir tant réussir à marquer un panier peut s'avérer difficile. Dès lors, amplifié par la dimension collective, marquer un panier en situation de match représente une expérience incontournable que chacun de nos élèves mérite de goûter. Or, lors d'une séquence classique de basket-ball sur grand terrain, qui n'a jamais été frustré de ne voir que les meilleurs accéder au tir quand les moins bons sont souvent exclus du jeu ? Qui n'a jamais enragé de voir les « dribbleurs fous » monopoliser le jeu et les « épuisés des aller-retours » camper sous le panier adverse, attendant désespérément de recevoir le ballon ?

Le jeu sur grand terrain, de par la pression temporelle induite par les nombreuses phases de contre-attaque, désavantage les élèves les moins

lotis en termes de qualités de vitesse. Cet état de fait encourage rarement les élèves les plus rapides à jouer collectivement, étant personnellement mieux disposés à accéder à la zone favorable de tir avant le repli défensif. Ainsi, commencer l'apprentissage du basket-ball par du jeu en contre-attaque sur grand terrain semble moins propice à ce que tous les élèves vivent, ensemble, la satisfaction de marquer des paniers en match. A l'inverse, le choix de l'attaque placée sur demi-terrain, parce que cela rapproche physiquement tous les élèves du panier, diminue considérablement la distance des courses, redistribuant ainsi l'impact des différentes qualités physiques dans l'accès à au tir. Dès lors, si notre ambition consiste à ce que tous les élèves puissent marquer des paniers en match, jouer placé sur demi-terrain semble être une configuration de jeu particulièrement adaptée pour y parvenir.

Présentation de la séquence

Afin que tous les élèves vivent une véritable « tranche de vie de pratiquant » (Portes, 2013) et accèdent à l'émotion de marquer en match, notre séquence est structurée autour de deux ambitions principales. Il s'agit d'abord d'engager les élèves dans des histoires porteuses d'apprentissages qui durent à l'échelle de la séquence pour rendre les acquisitions pérennes d'une leçon à l'autre (Terré, 2017). Il s'agit ensuite d'amener les élèves à jouer de mieux en mieux en attaque placée pour que tous les joueurs d'une équipe réussissent à marquer au moins un panier dans le match. La séquence est découpée en deux parties distinctes et complémentaires : une première liée à la poursuite d'un championnat inter-clubs au sein de la classe ; une seconde portant sur une aventure collective de classe dans le cadre d'un tournoi inter-classe.

Le système des clubs

Dès le début de la séquence, à l'issue d'une journée de détection, nous répartissons les élèves dans 3 clubs de niveau homogène entre eux et hétérogène en leur sein (Mascaret et Rey, 2011). Les clubs sont constitués de 2 équipes de 4 joueurs, soit une équipe féminine et une équipe masculine et portent le nom d'une équipe mythique de NBA.

Dans chaque équipe, tous les joueurs et joueuses se voient attribuer une lettre comprise entre A et D. Ces lettres permettent de fluidifier la répartition des élèves durant les différentes phases de la leçon.

Tableau 1 - Tableau de suivi du championnat

Concours de Tirs															
Journées	2 concours de tirs par Leçon Concours gagné = 5 pts 2nd place = 3 pt 3ème place = 1 pt					L2	L3	L4	L5	L6	L7	L8	L9	L10	TOTAL
CHICAGO BULLS						4	4	4	8	6	10	8	6	8	58
GOLDEN STATE WARRIORS						6	6	10	4	6	4	6	6	4	52
BOSTON CELTICS						8	8	4	6	6	4	4	6	6	52
CHAMPIONNAT FEMININ															
Journées	N1	N2	N3	N4	Total points montées	L2	L3	L4	L5	L6	L7	L8	L9	L10	TOTAL
CHICAGO BULLS	2	2	2		15	2	6		8	5		6	5		32
GOLDEN STATE WARRIORS	2	2	2	1	15	8	6		4	5		4	5		32
BOSTON CELTICS	2	2	2		15	6	6		6	8		4	8		38
CHAMPIONNAT MASCULIN															
Journées	N1	N2	N3	N4	Total points montées	L2	L3	L4	L5	L6	L7	L8	L9	L10	TOTAL
CHICAGO BULLS	2	2	2		15	6	5		6	8		2	7		34
GOLDEN STATE WARRIORS	2	2	2	2	20	8	5		6	4		8	5		36
BOSTON CELTICS	2	2	2	1	15	10	8		6	6		6	5		41
CHAMPIONNAT INTER-CLUBS															
Journées						Matches mixtes L4	Matches mixtes L7	Matches mixtes L10							
CHICAGO BULLS						13	11	12							
GOLDEN STATE WARRIORS						17	15	18							
BOSTON CELTICS						13	14	6							
						Total Concours Tirs	Total Matches Féminins	Total Matches Masculins	Total Points montées	Total Matches Mixtes	TOTAL				
CHICAGO BULLS						58	32	34	30	24	190				
GOLDEN STATE WARRIORS						52	32	36	35	50	223				
BOSTON CELTICS						52	38	41	30	33	200				

De plus, les équipes sont stables durant toute la séquence et se voient attribuer une couleur de chasuble fixe. Les joueurs d'un même club s'entraînent ensemble mais ne s'affrontent jamais en match officiel (matches dont l'issue impact le classement du championnat inter-clubs).

Le championnat inter-clubs au sein de la classe : un objectif commun à l'échelle de la séquence

Le championnat inter-clubs comprend des matchs démixés et des matchs mixtes. Chaque match officiel de championnat peut rapporter des points pour le classement du club. Les équipes au sein d'un même club sont en interdépendance : les points marqués par chaque équipe du club alimentent le score de l'ensemble du club. Les points comptabilisés pour le championnat sont les suivants :

- points sur les concours de tirs de début de leçon
- points des matchs de championnat des équipes féminines, masculines et mixtes
- points « montées » (+ 5 pts) attribués aux équipes féminines et masculines lorsqu'un niveau d'étape est validé

Le tournoi inter-classes : un événement d'ampleur finalisant la séquence

A l'issue du championnat inter-clubs disputé au sein de la classe, la séquence est finalisée par un événement sportif à caractère festif opposant deux classes qui s'affrontent lors de matchs mixtes puis non mixtes ainsi que sur des concours de tirs. En marge de cet événement, nous faisons intervenir l'association sportive et le club-radio du collège afin de médiatiser la rencontre et de lui donner un caractère plus événementiel.

Tableau 2 - Trame de séquence

Trame de séquence											
Leçon 1	Leçon 2	Leçon 3	Leçon 4	Leçon 5	Leçon 6	Leçon 7	Leçon 8	Leçon 9	Leçon 10	Leçon 11	Leçon 12
Evaluation Diagnostique	Championnat inter-clubs									Préparation au tournoi	Tournoi interclasse
Concours de tirs											
Matches d'entrainements											
Matches de détection	Matches démixés		Matches mixtes	Matches démixés		Matches mixtes	Matches démixés		Matches mixtes	Matches démixés + mixtes	

Le scénario du championnat inter-clubs a pour objectif de tenir l'engagement des élèves sur un empan temporel long afin de leur permettre de construire, transformer et actualiser des connaissances robustes et pérennes en lien avec la pratique du basket-ball en 3x3 sur demi-terrain. Par ailleurs, et à l'instar de Delignières & Garsault (2004), nous militons pour que les

séquences d'enseignement soient finalisées par la réalisation de projets ambitieux, mémorables et source de fierté. Dans cette logique, nous espérons à nouveau favoriser l'engagement des élèves dans des histoires collectives porteuses d'apprentissages et offrir des occasions pour générer une véritable émulation de classe.

Présentation de la FPS : le 3x3 sur demi-terrain aménagé

Permettre à tous les élèves de vivre une authentique tranche de vie de basketteur à l'école, implique de placer l'action de marque au centre de la pratique (Visioli, 2017). Ainsi, notre objectif consiste à ce que tous les élèves puissent rapidement marquer des paniers en match afin de goûter à ce qui mérite d'être vécu dans l'optique qu'ils cherchent à ressentir de nouveau les émotions agréables générées par la marque. Cette ambition ne sera possible qu'à condition de proposer des aménagements didactiques permettant effectivement à tous les élèves « *d'appartenir au monde de ceux qui savent faire* » (CRIEPS, 2015). Cependant, pour que ces acquisitions soient signifiantes et authentiques, il est nécessaire que le contexte de jeu trouve une certaine légitimité. C'est pourquoi, durant les matchs, nous tenons à ce que la réversibilité des statuts soit conservée tout autant que les aspects de surface d'un « vrai match » (équilibre du rapport de force, même nombre de joueurs, décompte des points...).

Dispositif organisationnel : des routines au service de la disponibilité de l'enseignant

Concrètement, les matchs se jouent en 3x3 sur demi-terrain durant 2x6 minutes avec une mi-temps de 2 minutes. Afin de favoriser une rotation équilibrée des joueurs, puisque chaque équipe est idéalement composée de 4 joueurs, les changements se font toutes les 1min30 et sont annoncés par une bande sonore enregistrée qui déleste l'enseignant d'une gestion organisationnelle souvent chronophage. De manière à créer une certaine stabilité dans le déroulement du match, les rotations se font toujours dans le même ordre « A-B-C-D ». Pour que le rapport de force reste équilibré durant les matchs, il est préférable que les lettres soient attribuées en fonction du niveau des joueurs. Le joueur qui n'est pas sur le terrain endosse le rôle d'observateur de son équipe. Lorsqu'arrive la mi-temps, la bande sonore invite les joueurs à se retrouver dans les oreilles extérieures (Figure 1) pour débriefer sur la première période autour de la fiche d'observation.

Tableau 3 - Fiche d'observation pour les matchs de championnat

CHICAGO BULLS : Roses				
Equipe :		F	G	Mixte
MATCH contre GOLDEN STATE WARRIORS				
	Prénoms	10 pts	1 pt	Total
A				
B				
C				
D				
Score mi-temps		CHICAGO BULLS		GOLDEN STATE WARRIORS
Score Final				

Placés

1

2

3

Placés
1
2
3

Le demi-terrain aménagé : des repères pour mieux apprendre

Dans l'idée d'apprendre aux élèves à mieux jouer placés et à marquer des paniers en match, nous avons tracé un certain nombre de repères visuels sur nos terrains (Figure 1) :

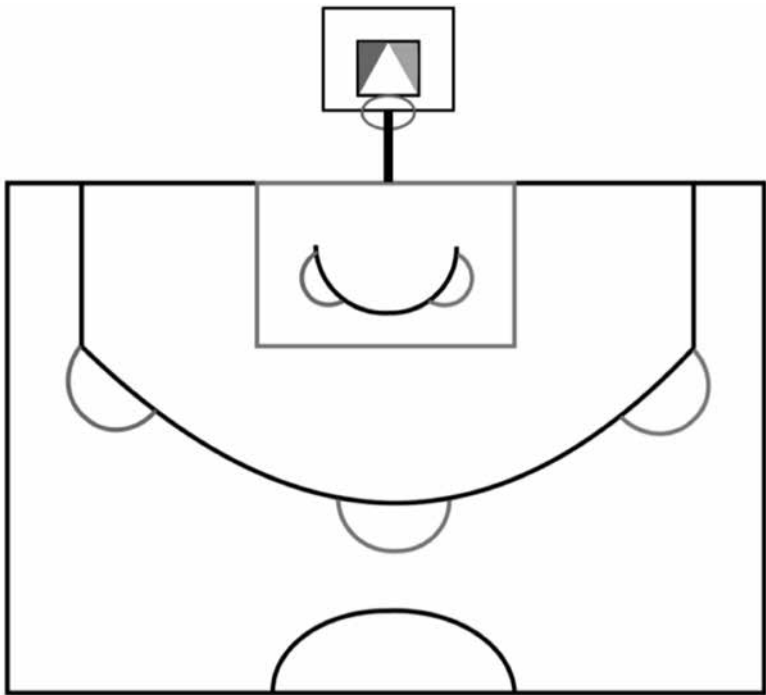
Les « petites oreilles » sont des demi-cercles rouges et verts situés sur le tracé de la zone de « non charge » à l'intérieur de la raquette, proche du panier. Ces oreilles ont une double utilité : elle sont d'abord une aide au tir sous le panier, puis une aide à la circulation des joueurs lors des systèmes de jeu offensif. En effet, si un joueur se place dans une des petites oreilles et qu'il vise le triangle de couleur correspondant sur le panneau, il y a alors de grandes chances pour que le tir soit concluant. En plus d'être une indication pour mieux tirer, les petites oreilles représentent également un poste qu'il peut être intéressant de rejoindre lorsque l'équipe aborde la circulation offensive.

Les « grandes oreilles » sont des demi-cercles rouges et verts situés sur la ligne des 3 pts dans le prolongement des « petites oreilles ». Cet alignement

entre les oreilles extérieures et intérieures permet de guider les ailiers sur un axe de déplacement clairement identifiable. Par exemple, une combinaison peut consister à ce que l'ailier droit appelle la balle dans la petite oreille verte, s'il ne peut pas être servi, il doit chercher à se démarquer pour recevoir le ballon au niveau de la grande oreille verte afin de jouer le passe-et-va avec le porteur de ballon. Par ailleurs, une 3^{ème} « oreille centrale », de couleur bleue, renseigne le placement souhaité pour le meneur en début de possession. Ce sont ces 3 oreilles extérieures qui doivent être investies par les utilisateurs du ballon pour pouvoir utiliser la règle « bras dans le dos » (Tableau 4).

Enfin, nous avons tracé une « zone favorable » bleue proche du panier englobant les deux petites oreilles. Cette zone clarifie l'espace dans lequel les attaquants doivent essayer d'amener le ballon pour tenter un tir au panier. De plus, la zone favorable représente une zone de pouvoirs propres aux 4 niveaux de jeu proposés aux élèves (Tableau 4).

Figure 1 - Le demi-terrain aménagé



Cet aménagement matériel a pour but de rendre visible les principes qui nous semblent fondamentaux pour rendre efficace un tir proche du panier (se mettre à 45° et viser la planche) et pour favoriser la construction de système de jeu par les élèves. L'enjeu réside ensuite dans le fait d'amener les élèves à ce que ces marquages deviennent des éléments structurants dans leur perception de l'environnement.

Les règles du jeu : des adaptations au service du jeu collectif et de la marque

En plus des règles classiques de la pratique du basket-ball en 3x3 détaillées par Richard (2018) (marcher, reprise de dribble, non contact, ressortir le ballon des 3pts lors d'un changement de possession etc.) notre FPS est constituée de 5 règles de base qui ont pour objectif d'encourager le jeu collectif et de faciliter l'accès à la marque pour tous les élèves.

Règle n° 1 - Néo-marqueur : Le 1^{er} panier marqué par un joueur rapporte 10 pts, les paniers suivants marqués par le même joueur dans le même match rapportent 1 pt.

La règle du néo-marqueur (règle du « *score collectif* » de Lavaud et Marrier, 2014), parce qu'elle multiplie par 10 l'impact du score individuel au sein du collectif, est pour nous une façon d'encourager les élèves à jouer ensemble. En effet, pour un élève engagé dans la recherche de la victoire, les points rapportés par un coéquipier n'ayant pas encore marqué dans le match représentent une opportunité intéressante pour gagner. Parce qu'elle est susceptible de transformer les jugements perceptifs qu'un joueur attribue à ses coéquipiers, la règle du néo-marqueur peut permettre de modifier les représentations des élèves sur leurs partenaires, encourageant à percevoir les coéquipiers davantage comme des aides potentielles que comme des éléments gênants (Terré et al., 2020).

Règle n° 2 - Immunité : Interdiction d'arracher le ballon des mains de l'adversaire.

L'objectif de cette règle est de limiter les pouvoirs d'actions défensifs pour donner plus de confort au porteur de balle dans l'analyse et la lecture du jeu.

Règle n° 3 - « STOP! » : Si le défenseur annonce « Stop! » en étant à moins de 2 m sur le couloir de jeu direct du porteur de balle, alors celui-ci ne peut plus dribbler. Attention : si le défenseur qui a annoncé « STOP! » quitte le couloir de jeu direct, alors le porteur de balle peut faire une reprise de dribble et foncer au panier.

Cette règle empruntée à Ruiz (2014) a pour but de proscrire le dribble de conservation au profit du dribble de pénétration. L'idée sous-jacente est de spécifier des impossibles pour tenter de mieux encourager certains possibles (Durand et al., 2015). Parce qu'elle empêche le porteur de balle de dribbler lorsqu'il est marqué par un défenseur, cette règle contraint les joueurs à trouver des solutions collectives pour attaquer. Aussi, la règle du « STOP! » récompense « *les moins forts qui font l'effort* » dans le mesure où, en augmentant le crédit d'action des défenseurs (Portes, 2013), nous souhaitons permettre aux élèves les moins compétents de peser dans le rapport de force. Enfin, l'utilisation de cette règle par les défenseurs à pour conséquence de limiter des contacts souvent difficiles à interpréter, le défenseur n'étant alors plus surpassé par le dribble, nous n'observons plus de défenseur en retard qui met les bras à la poursuite de l'attaquant.

Règles n° 4 - Seconde chance sur tir non stoppé : Si un tir tenté ne rentre pas mais touche le haut de l'arceau du panier, et qu'aucun défenseur n'a annoncé « Stop! » avant que le ballon ne quitte ses mains, alors le tireur obtient une seconde chance pour marquer un panier. Cette tentative de tir supplémentaire s'effectue sans pression défensive, depuis la zone où le porteur de balle a tiré (dans ou en dehors de la zone favorable). Attention : c'est toujours le joueur qui a tenté le tir qui bénéficie de la seconde chance mais il est toutefois possible d'offrir sa seconde chance au seul joueur de l'équipe n'ayant pas encore marqué.

Cette règle vise à augmenter les possibilités de marque des élèves en offrant une occasion de tirer sans pression défensive. Elle encourage également les défenseurs à monter sur leur adversaire direct pour aller les « coller » en marquage individuel, offrant ainsi davantage de possibilités aux attaquants pour jouer dans le dos de la défense.

Règle n° 5 - « Bras dans le dos » : Si un attaquant annonce « Bras dans le dos » et que chacun de ses partenaires a au moins un appui à l'intérieur des 3 grandes oreilles, alors les défenseurs doivent défendre les mains dans le dos jusqu'à la fin de la possession. Ce pouvoir est limité à 3 crédits par match et figure sur la fiche d'observation.

Empruntée à Vericel et Delaigue (2016), la règle du « *Bras dans le dos* » encourage les attaquants à se mettre dans les oreilles extérieures pour bénéficier d'une défense amoindrie facilitant ainsi la mise en œuvre de systèmes de jeu. De plus, cette règle engendre un écartement spatial des attaquants puisque les oreilles extérieures sont espacées les unes des autres. Cet espacement a pour effet d'étirer la défense adverse et offre des intervalles plus conséquents pour jouer dans le dos des défenseurs.

Les niveaux de jeu : des étapes qui jalonnent la progression des élèves

A partir des 5 règles incontournables précisées précédemment, d'autres modalités alimentent la FPS sous la forme d'un continuum d'étapes découpé en 4 niveaux. Ces niveaux viennent concrétiser l'intention de « *faire la même chose dans un contexte de plus en plus contraignant* » (Simon-Malleret & Grandclément, 2017) pour accompagner pas à pas la progression des élèves. Le passage d'un niveau à un autre n'est possible qu'après avoir capitalisé 2 fois la manière dans le niveau sachant qu'avoir la manière consiste à ce que tous les joueurs de l'équipe aient marqué au moins un panier dans le match. Il est donc possible de gagner ou de perdre avec la manière (Mascré, 2006), condition valorisée par des points attribués pour le championnat (+ 2 pts) (Tableau 5). En toute logique, ces niveaux font office d'indicateurs pour évaluer la compétence de l'équipe et sont détaillés dans le Tableau 4. Afin d'orienter l'activité des élèves cherchant à avancer dans le classement du tournoi inter-clubs vers le fait que tous les joueurs marquent en match, le passage d'un niveau à un autre accorde 5 pts de « montée de niveau » à l'équipe dans le championnat inter-clubs.

Règles associées aux niveaux	Règles de base :			
	- Néo-Marqueur - Immunité - Stop - Seconde chance sur tir non stoppé - « Bras dans le dos »			
	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
	Zone favorable protégée (Si contrôle du ballon dans la zone, le jeu s'arrête et le joueur bénéficie d'un tir sans pression défensive)	Seconde chance si tir tenté qui touche l'arceau depuis la zone favorable	Règles de base	Suppression de la règle de base « Seconde chance sur tir non stoppé »
 Pour passer d'un niveau à l'autre, il faut capitaliser 2 fois la « manière » dans le niveau 				

Tableau 4 - Récapitulatif des règles de base et des règles par niveau

À plus long terme, à l'image de la règle de la « Seconde chance », nous souhaitons progressivement désaménager les règles proposées pour qu'elles ne deviennent pas des prothèses à l'action mais bien des aides à l'appren-

tissage des techniques corporelles est sportives dans le cadre de notre séquence de basket-ball.

Présentation de la leçon : de la stabilité pour répéter

Les leçons sont systématiquement structurées en 3 temps distincts au cours de la séquence : un temps de tirs en position favorable (1 contre 0), un temps d'entraînement au sein du club et un temps de matchs de championnat.

Temps n° 1 : Concours de tirs

Dès les premiers instants de la séquence, notre objectif est d'apprendre rapidement aux élèves à marquer lorsqu'ils sont en position favorable de tir. La première leçon consiste à démontrer la gestuelle efficace pour un tir à l'arrêt mais aussi à expliciter les repères de marquage qui peuvent faciliter cette réussite. Ici, nous expliquons la corrélation entre les petites oreilles et le triangle de couleur peint sur le panneau. À la suite d'une phase de tirs au panier libres, nous organisons un concours de paniers marqués. Ce concours oppose les différents clubs de la classe et attribue des points au championnat en fonction du nombre de paniers marqués par chaque joueur d'un club. Il s'agit ici de préparer les élèves à être performants sur l'action de marque dans des conditions similaires à celles vécues lors des tirs de seconde chance en match. Concrètement, chaque joueur du club doit enchaîner 10 tentatives en moins d'une minute. Le score cumulé de l'ensemble des joueurs permet de positionner le club dans le concours de tirs (1^{er} : 5 pts; 2^{ème} : 3 pts; 3^{ème} : 1 pt). A chaque leçon, les élèves réalisent 2 concours de tirs. Le nombre de paniers marqués par chaque élève est renseigné sur un listing de manière à ce que chacun puisse visualiser ses progrès tout au long de la séquence. Comme lors des matchs de championnat une bande sonore enregistrée renseigne les élèves sur les timings à respecter et crée une ambiance pour le concours grâce à des musiques issues de la culture urbaine.

Temps n° 2 : Matchs d'entraînements

Ce moment de la leçon est consacré à l'entraînement au sein du club et à la préparation aux matchs de championnat. A ce stade, notre démarche consiste à proposer aux élèves des situations d'apprentissage sous forme

jouée (Visioli, 2017) afin qu'ensemble, les élèves se préparent à la compétition inter-clubs. Concrètement, les élèves sont répartis par club sur un demi-terrain assigné et nous leur proposons de jouer des matchs à thème selon différentes modalités abordées au cours de la séquence. Deux grands thèmes sont abordés : le démarquage et l'apprentissage de systèmes de jeu offensifs simple comme le passe-et-va.

Temps n° 3 : Matchs de championnat

Les matchs de championnats correspondent à la forme de jeu détaillée dans la présentation de la FPS. A chaque leçon, chacun des trois clubs s'affronte. Ainsi, 3 matchs de championnat ont lieu, soit 2 matchs par équipe. A l'issue de chaque match, les points attribués pour le championnat sont distribués comme indiqué ci-dessous :

Tableau 5
Points accordés pour les matchs de championnat

BAREME	Défaite	1 pt
	Match nul	2 pts
	Victoire	3 pts
	Manière	+ 2 pts
	Montée de niveau si 2 manières validées dans le même niveau	+ 5 pts

Conclusion

A travers cette proposition en Basket-ball, nous avons cherché à expliciter les quelques principes organisateurs que nous manipulons pour concevoir une forme de pratique scolaire. Sensibles aux conditions essentielles de l'apprentissage (pratique répétée et pratique engagée), nous avons également insisté sur la nécessité de sélectionner les acquisitions que nous voulons développer chez nos élèves. Aussi, nous avons proposé une organisation de séquence visant à orienter les engagements des élèves dans des histoires d'apprentissages susceptibles de durer à l'échelle de la séquence.

Le scénario de la séquence, couplé à l'évaluation par capitalisation d'indicateurs issus des matchs sont des éléments qui répondent à cette intention. Enfin, notre souhait était de guider l'activité des élèves en manipulant les règles, les scores et en réaménageant l'environnement matériel. Ces quelques principes, que nous souhaitons mettre au débat, relatent les conditions que nous jugeons nécessaires pour construire des dispositifs qui se veulent à la fois viables (qui tournent) et pertinents (qui ne tournent pas à vide).

BIBLIOGRAPHIE

Billant R. (2013). « Le 3x3, une autre entrée pour la formation des jeunes ». In : *Revue EP&S* n° 356, p. 12-16.

CRIEPS, (2015). Évaluer et identifier ses progrès en EPS. In : *Revue EPS* n° 365.

Delignières D., Garsault. C (2004). *Libres propos sur l'EPS*. Editions Revue EPS.

Gottsmann L., Trohel J., Gal-Petifaux N. (2017). La compétence au cœur des pratiques d'enseignement et d'apprentissage en EPS. In : *Les dossiers Enseigner l'EPS* n°3, Edition AE-EPS, p. 101-105.

Lavaud S., Marrier B. (2014). « Basket-ball. Une situation complexe en niveau 2 ». In : *Revue EP&S* n° 363.

Mascaret N., Rey O. (2011). Culture sportive et rôles sociaux. In : *La culture sportive, Éditions revue EP&S*, p. 81-98.

Mascaret N. (2006). Badminton scolaire : gagner ou perdre « avec la manière ». In : *Les cahiers du CEDREPS* n° 6, p. 44-57.

Portes M. (2013). Qu'est ce qu'une tranche de vie de handballeur ? In : *Contrepied Hors-série* n° 6 - Handball.

Richard G. (2018). Basket : Le 3x3. *Contrepied Hors-série* n° 22 - Basket!

Ruiz B. (2014). Une pédagogie de la mobilisation en basket-ball niveau 1. In : *Plaisir et processus éducatif en EPS : Une pédagogie de la mobilisation*, Edition AE-EPS, p. 235-240.

Simon-Malleret L., Grandclément P. (2017) Accords et acro : pour que tous les élèves apprennent en EPS! In : *Les dossiers Enseigner l'EPS* vol. 3, Edition AE-EPS, p. 132-138.

Terré N. (2017). L'enchaînement des tâches et des leçons du point de vue de l'engagement des élèves. In : *Les dossiers Enseigner l'EPS* n°3, Edition AE-EPS, p. 23-26.

Terré N., Sève C., Huet B., (2020) *La construction conjointe d'un observatoire et d'un objet théorique : l'exemple du récit d'expérience et de l'espace d'actions*.

Vericel R. et Delaigue M-P., (2016). Un curriculum d'objets d'enseignement pour dépasser l'éternel débutant. Apprendre ensemble pour progresser ensemble en basket-ball. *Les cahiers du CEDRE/CEDREPS*, p. 95-107.

Visioli J. (2017). « Pour une revalorisation de l'action de marque en EPS ». In : *Revue EP&S* n° 378, p. 62-65.

Visioli J. (2017). « Apprendre en jouant : l'utilisation des matchs à thème dans les leçons de handball en EPS ». In : *Revue Enseigner l'EPS* n° 271, p. 26-30.