

# BASKET

## **I] DEFINITION GENERALE :**

Opposition collective de rapport de force réglementé où il s'agit de s'organiser pour récupérer la balle, la faire progresser vers la cible adverse avec les mains pour tirer en vue de marquer un panier et d'éviter de subir la même chose.

## **II] ENJEUX DE FORMATION :**

- général F cf les 3 objectifs de l'EP.S (arrêté du 24/03/93 repris par PINEAU «Introduction à la didactique de l'EP.S» Dossier EP.S n°8 1991 ) F BO 18/06/96

F Amélioration bio-informationnelle (visuelle, proprioceptive, extéroceptive, labyrinthiques, et kinesthésique).

F Amélioration bio-mécanique, bio-énergétique, bio-affective ( émotion forte seul et devant les autres, assumer les rôles de def et att).

F Amélioration sociale (pratiquant, observateur, évaluateur, aide, arbitre, conseiller, sécurité)

- spécifique F
  - développer des stratégies collectives pour résoudre un problème
  - développer une motricité spécifique à l'activité
  - maîtriser une pratique de la culture humaine fortement médiatisée
  - savoir s'organiser collectivement et individuellement
  - utiliser et obéir à un règlement (citoyenneté)
  - gérer le désordre
  - confronter l'élève à une situation où la prise d'information est multiple

## **III] REPRESENTATION DES ELEVES :**

- ce n'est plus comme il y a quelques années, une activité féminine , un sport de filles
- fortement médiatisée et influencée par le basket pro américain NBA, elle est dans l'air du temps
- développement du Street-ball (3x3)
- activité hautement spectaculaire où les joueurs sont des virtuoses techniques

## **IV] PROBLEMES FONDAMENTAUX :**

- assurer contradictoirement et dans la même action l'attaque du camp adverse et la défense de son propre camp (Metzler Spirales n°1)
- résoudre le rapport de force att/déf
- résoudre le problème de la mixité
- assurer une aisance gestuelle appartenant à l'activité
- développer une motricité manuelle spécifique
- lutter contre l'effet de mode de l'individualisation de la pratique (Jordan)
- diminuer le nombre d'informations par un jeu à effectif réduit

## **V] TEXTES OFFICIELS :**

Nous allons ici aborder l'aspect institutionnel, en relevant tous les textes officiels généraux et spécifiques à l'activité. Nous ne faisons pas cela dans un souci d'exhaustivité, mais plutôt afin de lister ce que nous pensons être important qu'un enseignant connaisse avant de se lancer dans cette APSA.

\* Généraux :

- Mission du professeur du 29/05/97
- Loi du 10 juillet 1989 dite d'Orientation (loi Jospin) modifiée le 04/08/94 par F. Bayrou
- Charte des programmes de février 1992
- l'arrêté du 24 mars 1993 sur les 3 objectifs de l'EP.S (développement organique et foncier, ouverture sur un domaine culturel, et gestion de sa vie physique future), modifié par les trois finalités de l'EPS du BO 18/06/96.
- l'arrêté de 1989, Décret 1990, Circulaire 1991 sur la notion d'Inaptitude (remplace la Dispense), où le médecin énonce l'incapacité en terme d'incapacité fonctionnelle. La course d'orientation peut devenir une APSA à forte dépense énergétique, l'enseignant devra veiller tout particulièrement sur les élèves dont l'état de santé au niveau cardio-pulmonaire déficient, d'après l'avis médical.
- Sécurité, note de service n° 94-116 du 9/04/1994, paru au BO n°11 du 17/03/94 :
  - \* état des équipements : fixation poteaux , décret du 04/06/96 qui en impose la vérification périodique.
  - \* organisation des lieux : ateliers, plusieurs situations de jeu à la fois.....
  - \* consignes données aux élèves: règles d'organisation et de réalisation et surtout de sécurité à respecter.
  - \* maîtrise du déroulement du cours : surveillance effective devant permettre de repérer et faire cesser tous comportements dangereux.
  - \* caractère dangereux ou pas de l'activité : notion toute relative (cf Martinet EP.S n°255 «Le risque en toute sécurité»;Wilde et sa théorie de l'homéostasie du risque; Touchard-Eisenbeis «L'éducation à la sécurité» Ed Revue EP.S 1995), l'enseignant d'EPS étant statutairement qualifié pour enseigner les APSA aux programmes.
- loi du 05 avril 1937 sur la Responsabilité civile et pénale (art.1382 et 1383 du code civil) (article 221-6,222-19, 222-20 du code pénal) qui considère comme homicide involontaire toute faute causée par maladresse, imprudence, inattention, négligence ou manquement à une obligation de sécurité ou de prudence. BO n°11 du 19/03/94 sur la Responsabilité civile et pénale des enseignants d'EP.S. Le code pénale a été modifié par la loi du 13/06/96 pour essayer de freiner ce risque de pénalisation (article 11bis A) qui indique que les fonctionnaires : «ne peuvent être condamnés pour des faits non intentionnels commis dans l'exercice de leur fonction que s'il est établi qu'ils n'ont pas accompli les diligences normales compte tenu de leurs compétences, du pouvoir et des moyens dont ils disposaient, ainsi que des difficultés propres aux missions que la loi leur confie». Au vue des jugements récents, il ne semble pas que la protection attendue soit effective.
- loi du 13/07/83 relative aux droits et obligations des fonctionnaires, l'article 11 leur accorde la protection de leur administration, l'article 28 leur donne la responsabilité des tâches qui leur sont confiées.
- Circulaires n° 96-248 du 25/10/96 qui organise différemment les déplacements d'élèves de collèges et de lycées en donnant une responsabilité effective aux décisions prises lors du C.A.

\* Spécifique :

- BO n°29 du 18 juillet 1996 Programmes de 6ème. ( 4Heures d'EPS par semaine BO n°25 20 juin 1996). Dont les compétences propres sont :
  - \* se reconnaître attaquant et défenseur
  - \* chercher à marquer plus de points que l'adversaire
  - \* respecter les règles essentielles

\* faire des choix élémentaires pour atteindre la cible (jouer seul, passer, tirer, jouer long ou court)

\* maîtriser quelques techniques simples nécessaires au jeu

Les situations de jeu se feront à effectifs réduits.

- Accompagnement des Programmes livret n°6 septembre 1997. Pour les élèves de 6ème, les compétences spécifiques à acquérir sont :

\* prendre de vitesse le système défensif adverse et permettre un tir dans l'espace favorable.

\* produire dans un espace proche du panier un tir avec une trajectoire haute, un visée et une poussée équilibrée.

\* provoquer la faute du porteur de balle.

\* occuper l'espace de redescende du ballon en attaque comme en défense.

\* arbitrage.

- BO n°1 HS du 13 février 1997 (5/4) ( 3Heures d'EPS par semaine BO n°5 30/1/97). Les compétences propres données dans le livret n°1 de 1997 sont :

\* occuper les rôles nécessaires à la continuité du jeu : en attaque, porteur de balle (passeur, tireur, dribbleur), non porteur (appui, soutien, relais) ; en défense, intercepter, gêner.

\* exploiter à bon escient le jeu direct ou indirect.

\* occuper l'espace de jeu de façon équilibrée en attaque comme en défense.

\* enchaîner selon les cas des actions de reconquête du ballon ou de remplacement défensif.

\* appliquer et faire appliquer dans le jeu un règlement adapté.

Apparition d'un jeu de CA et d'un jeu face à une défense placée.

- Accompagnement des Programmes livret n°6 septembre 1997. Pour les élèves de 5/4ème, les compétences spécifiques à acquérir sont :

\* passer de la CA à l'attaque placée.

\* déclencher un tir en course ou en appui malgré l'adversaire et enchaîner au rebond.

\* freiner la progression du porteur de balle.

\* appliquer les règles correspondants à son niveau de jeu.

- BO n°10 Hors série du 15/10/98 sur les programmes de 3ème ( 3Heures d'EPS par semaine BO n°5 30/1/97). Les compétences «propres» à acquérir seront :

\* intensité et dynamisme des actions.

\* tenue des différents rôles sociaux afférents aux sports collectifs.

\* connaissance et respect des règles.

\* reproduction et compréhension d'un échauffement.

Si l'activité programmée en 3ème a fait l'objet d'au moins 20 heures de pratique, les compétences spécifiques que l'on cherchera à stabiliser et à automatiser seront :

\* meilleure maîtrise entre le jeu personnel et collectif.

\* retour réflexif individuel et collectif sur les pratiques.

\* s'inscrire dans une organisation d'attaque autour de la gestion du jeu rapide ou de la contre-attaque, du jeu plus stabilisé ou de l'attaque différée face à une défense organisée, de la reconquête de la balle et de la protection de la cible.

Si l'activité a fait l'objet de moins de 20 heures de pratiques, l'accent sera mis sur :

\* le réinvestissement des compétences acquises antérieurement (perception des espaces libres, notion de couloir de jeu direct, assurer la progression du ballon vers l'espace de marque)

\* le développement nécessaire aux techniques de jeu attendues.

\* s'inscrire en défense pour reconquérir la balle.

- BO n°6 et 7 HS 31/08/00 Nouveaux Programmes Lycée (2Heures d'EPS par semaine BO spécial n°4 23/09/93). Avec pour la classe de seconde la compétence suivante (handball) : « *obtenir le*

*gain d'une rencontre de football en utilisant prioritairement la montée rapide de la balle face à une défense qui cherche à la récupérer le plus vite possible, dans le respect de l'autre et des règles ».*

et les connaissances d'informations : - indices à prélever pour faire des choix efficaces

- importance du relationnel et de l'affectif dans une activité collective de contact compétitive
- maîtriser son engagement physique
- principes généraux d'attaque et de défense
- évolution du football
- règlement.

et les connaissances procédurales :

\* au niveau technique et tactique :

- en attaque les élèves utilisent out l'espace de jeu en profondeur et en largeur
- enchaîner les actions (tirs, passes, dribbles)
- le porteur de balle passe et reçoit la balle en mouvement
- le non-porteur s'écarte, joue en appui et en soutien
- en défense, les élèves freinent et gênent le porteur le plus loin possible de leur but

\* au niveau de la connaissance de soi :

- se prépare physiquement avant la rencontre
- maîtrise ses réactions émotionnelles
- à la fin du match, apprécie objectivement sa prestation

\* au niveau des savoir-faire sociaux :

- intègre les règles liées au contact corporel
- recueille les données pour élaborer un projet collectif
- construit collectivement des règles de fonctionnement de l'équipe
- respecte l'adversaire, l'arbitre et les règles.

- Le Brevet Collège 19/10/87, en attendant l'évaluation exacte du Brevet 2000.

- BO n°5 HS du 30/08/2001 : Programme de l'EPS dans le cycle terminal des lycées générales et technologiques.

Chaque activité physique permet une expérience dominante, porteuse de sens, elle favorise une diversité d'expériences corporelles. Dans chacune des situations d'enseignement, le professeur favorisera l'acquisition de connaissances, composées : d'informations sur l'activité, des techniques et tactiques significatives de cette activité, des connaissances sur soi, et des savoir-faire sociaux. Ils visera aussi l'acquisition de compétences regroupées dans deux dimensions : culturelle et méthodologique. En ce qui concerne les compétences culturelles, elles se déclinent en cinq types :

- réaliser une performance mesurée à une échéance donnée
- adapter ses déplacements a des environnements multiples, variés, nouveaux
- réaliser des actions à visée artistique ou esthétique
- conduire et maîtriser un affrontement individuel ou collectif
- orienter et développer les effets de l'activité physique en vue de l'entretien de soi.

Chaque activité se caractérise fondamentalement par l'un d'entre eux, mais ils peuvent se combiner dans une même APSA.

Les quatre compétences méthodologiques sont prévues par le programme dans le respect des méthodes sollicitées lors de la confrontation aux APSA :

- s'engager avec lucidité
- concevoir des projets d'acquisition ou d'entraînement
- apprécier les effets de l'activité physique

- se confronter aux règles de vie collective.

Une attention particulière sera portée au premier type de compétence de cette dimension méthodologique, car il est important que les lycéens et lycéennes apprennent à maîtriser l'intensité de leur engagement physique et la gestion du risque, pour acquérir une plus grande autonomie dans les apprentissages et limiter les accidents corporels.

C'est neuf types de compétences sont attendues dans deux ensembles d'APSA, l'ensemble commun et l'ensemble libre.

Deux niveaux d'acquisition sont proposés aux élèves du cycle terminal :

- le niveau 1, qui définit le socle commun de connaissances et le minimum exigible.
- le niveau 2, qui permet aux élèves dès que cela est possible de viser ce niveau

d'exigences supérieures. Trente fiches sont proposées afin d'aider les enseignants dans leur programmation. Elles sont en fait la déclinaison du modèle publié dans le BO n°6 du 30/08/2000.

Avec les compétences niveaux 1 et 2 en annexe.

- Documents d'accompagnement livret n°2 mars 2002. Il poursuit la tâche du premier tome publié en mars 2001 sur l'illustration des différentes APSA.

\* en seconde : cf documents d'accompagnement de mars 2001. La situation de référence est une rencontre 4/4 sur un terrain réglementaire, en 2 m-temps de 20 possessions de balle, avec tir avant 15 secondes, la troisième faute personnelle et celle d'équipe donne lieu à une exclusion temporaire.

\* niveau 1 : idem, plus construction d'un espace de manœuvre et de démarquage simple qui enveloppe la défense. Il paraît intéressant de valoriser la victoire par le plus grand écart de points possible.

\* niveau 2 : idem, plus réduction de l'espace de jeu qu'impose la défense, qui s'organise soit en zone, soit en homme à homme, soit mixte.

- BO n°18 du 2/05/2002 : sur la nouvelle évaluation au baccalauréat général et technologique des élèves des établissements publics et privés sous contrat. Ceux-ci bénéficient soit d'un CCF en EPS, soit d'un examen ponctuel terminal. Les candidats présentant une inaptitude partielle ou d'un handicap physique attesté par l'autorité médicale scolaire ne permettant une pratique assidue des APSA bénéficient d'un contrôle adapté soit dans le cadre d'un CCF, soit dans le cadre d'un contrôle ponctuel terminal (deux épreuves adaptées, l'une au moins est choisie dans la liste nationale, ceux relevant du contrôle ponctuel terminal sur une épreuve adaptée) . Le CCF obligatoire d'EPS porte sur trois APSA appartenant à trois groupements différents, dont deux au moins sont inscrites dans la liste nationale, l'autre pouvant provenir d'une liste académique et dont une est obligatoirement collective. Le choix de menus n'est pas obligatoire. Il peut être imposé pour des établissements qui ne peuvent pas faire autrement. Pour chaque épreuve, l'évaluation donnera lieu à une note individuelle, à partir de conditions et de critères précisés dans le référentiel national. Cette évaluation sera faite par deux enseignants au moins dont le professeur du groupe classe. Chaque épreuve sera notée sur 20 et le total des trois épreuves sera divisé par trois donnant ainsi la note du baccalauréat EPS arrondie au point entier le plus proche. Un protocole d'évaluation doit être établi dans chaque établissement. Il précise le calendrier des contrôles et des rattrapages, et doit être porté à la connaissance des élèves et des familles au plus tard un mois après la rentrée scolaire. L'efficacité est notée au moins sur 60% de la note et le reste provient des compétences méthodologiques et des rôles sociaux. Le contrôle en CCF de l'EPS de complément comporte deux épreuves. La première porte sur une APSA de l'enseignement de diversification et d'approfondissement, différente de celles choisies pour l'évaluation de l'enseignement commun dans la mesure du possible. La seconde porte sur une APSA de l'enseignement de spécialisation et pour laquelle seule la performance est prise en compte pour 70% de la noter. Cette note est complétée par un entretien à partir d'un dossier dont le sujet est choisi par un candidat. Cette évaluation est faite par deux examinateurs dont celui du groupe classe et donne une note sur 20 coefficient 2. Les élèves scolarisés dans les établissements publics ou privés sous contrat peuvent passer cette épreuve en CCF. Ceux qui n'auraient pas suivis l'enseignement facultatif peuvent toutefois présenter l'épreuve en examen ponctuel terminal. L'établissement doit proposer un référentiel d'évaluation sur le modèle du référentiel national des épreuves de l'enseignement commun. Dans le cadre du CCF de l'enseignement facultatif, le candidat est évalué sur une épreuve soit

nouvelle, soit déjà programmée dans l'enseignement commun. L'établissement doit proposer un référentiel d'évaluation sur le modèle du référentiel national des épreuves de l'enseignement commun. Les exigences correspondent à ce qu'il est possible d'atteindre à l'issue de 60 heures de pratique au moins (75% de la note sur une prestation et 25% sur un entretien). Deux enseignants doivent évaluer les élèves. Le contrôle terminal ponctuel de l'enseignement facultatif s'effectue sur une épreuve de la liste académique fixée par le Recteur. Même critères d'évaluation.

## **VI] NIVEAUX de PRATIQUE OBSERVES :**

	Niveau 1 (6 <sup>é</sup> /5 <sup>é</sup> ) débutant : Sauve qui peut	Niveau 2 (4 <sup>é</sup> /3 <sup>é</sup> ) débrouillé : La C.A	Niveau 3 (2 <sup>nd</sup> e à Ter) expert : l'attaque placée
Problème	se rapprocher de la cible, donc jeu de gagne terrain diminuer les pertes de balle conserver la balle	parviennent fréquemment près de la cible adverse n'arrivent pas s'organiser collectivement pour attaquer la défense	meilleure efficacité dans le tir et le placement général en attaque comme en défense
Objectifs	lutter pour s'approprier la balle remonter la balle rechercher des tirs organiser la défense se démarquer	attaquer ensemble jouer avec la balle (jeu du PB) maîtriser son tir défendre homme à homme approfondir la CA	combinaison tactique amélioration technique rapidité et pertinence des choix
Observation du jeu	massé près de la balle, on parle de grappe, jeu ou règne la confusion jeu dans la partie centrale du terrain peu de tirs tentés et réussis incapacité d'enchaîner les actions dépendance énergétique et attentionnelle importante mais mal géré	ils perçoivent clairement les buts à atteindre mais distorsions dans les motivations sont à la recherche du beau geste enchaînement des actions aléatoires, soit ils jouent trop vite, soit ils ralentissent le jeu c'est un jeu où l'attaque prend le pas sur la défense	occupation plus rationnelle de l'espace de jeu. tout le monde attaque et défend bon enchaînement d'actions
Attaque	PdeB: seul contre tous, c'est le ballon qui le dirige, passe souvent en dépit du bon sens orienté vers l'avant quand il ne peut plus rien faire d'autre centration sur le ballon ce qui empêche une prise d'information périphérique  NPdeB : pas toujours à distance de passe, viennent se placer face au lanceur entraînant un jeu groupé autour du porteur	diminution des pertes de balles CA faites par 2 ou 3 joueurs sinon ils butent sur la défense repliée force souvent leurs tirs occuper l'espace en largeur et en profondeur PdeB : s'informe avant de décider de son action, mais sa motricité est limitée sa zone de tir s'agrandit  NPdeB : il court au centre du terrain pour recevoir les balles de CA ou reste	jeu vif et rapide qui cherche à prendre en défaut la défense adverse quelle soit de zone, homme à homme sur terrain ou 1/2 terrain. meilleure maîtrise technique qui permet l'apparition de combinaisons PdeB : n'est plus centré sur la balle, prend des infos de plus en plus rapides et pertinentes sur le jeu améliore son efficacité au tir en déterminant sa zone préférentielle



	courent en tout sens sans changer de rythme s'aligne avec le défenseur et le ballon	en arrière à regarder ses partenaires évoluer, il a du mal à se trouver une place	NPdeB :se démarque vite, change de rythme, sort de l'alignement, joue en appui comme en soutien
Défense	défend le PB sans prendre en compte la cible souvent plusieurs déf sur un seul attaquant, ne sentent pas le danger des joueurs libres	défense 1c1 apparition du repli défensif et recherche de l'interception	maîtrise l'interception, la dissuasion, le harcèlement connaît les différentes défenses s'adapte aux attaques adv.

## **VII] PRINCIPES FONDAMENTAUX DES SPORTS COLLECTIF :**

<b>ATTAQUE</b>	<b>DEFENSE</b>
conserver la balle faire progresser la balle tirer pour marquer	empêcher l'adversaire d'avancer protéger la cible récupérer la balle

## **VIII] VARIABLES DIDACTIQUES DES SPORTS COLLECTIFS :**

- nombre de joueurs
- matériel
- espace
- temps de jeu

## **IX] ECHAUFFEMENT :**

Très important en sports collectifs (APS accidentogène par excellence TOUCHAR-EISENBEIS « L'EDUCATION à la SECURITE»)

il doit préparer au thème de la séance. Une partie générale et une partie plus spécifique. Maîtriser quelques notions d'anatomie (muscles) et physiologie (AAL, AL, A)

## **X] REGLEMENT :**

Maîtriser totalement le règlement FFB (3s, 5s, 8s, 24s, marcher, retour en zone, passage en force, reprise de dribble, dribble en l'air....)

Dimension terrain 26x14, panier à 3,05, ligne 3pts 6,25. ( 6ème mini-panier 2,5m, 5ème 2,8m, 4/3ème 2,9m/3,05 ).

## **XI] SITUATION DE REFERENCE :**

Suivant le niveau, 3C3 ou 4C4 ou 5C5 sur demi-terrain, terrain réduit ou terrain entier, avec une balle de T4 à T7. Panier à 2m60 jusqu'à 3.05, de 1 point si la balle touche le cercle par dessus ou le carré,

à décompte des points normal. Aménagement du règlement (marcher 3 pas, 3 fautes personnelles.....) jusqu'au règlement réel.

## **XII] SITUATIONS D'APPRENTISSAGE :**

### **NIVEAU I** (6ème)

#### **S1**

**Objectif : amélioration du démarquage**

**But : donner et recevoir la balle sans la perdre**

Par trois, 2c1 avec une balle sur toute le gymnase. Passe à dix entre les deux joueurs de la même équipe. Après 10 passes réussies, on changera les rôles.

C de Réalisation : pour les attaquants, être à distance de passe, ne pas être aligné avec le défenseur.  
pour le défenseur, gêner la passe, chercher à intercepter.

C de Réussite : faire 10 passes sans interception

(+/-) : - 3c1

- + diminuer la zone d'évolution
- + 2c2
- + contrainte temporelle

#### **S2**

**Objectif : déterminer sa zone de tir**

**But : tirer de manière efficace**

Tirer d'un endroit déterminé pour marquer sur panier à 2.50m. Par 3, un ballon faire 20 tirs comptabilisés d'une marque précise au sol (de face, puis de côté) puis changer les rôles. 1pt si panier dans la raquette, 2pts si au niveau raquette, 3 points hors raquette.

C de Réalisation : - être équilibré, pieds largeur d'épaule  
- mains de part et d'autre du ballon, coudes écartés, ballon tenu à la poitrine  
- légère flexion des jambes au moment du tir, de plus en plus importante si on s'éloigne du panier, fouetter la balle avec les poignets, doigts écartés  
- prendre le temps de viser le panier et non de se débarrasser du ballon  
- la balle doit avoir une trajectoire en cloche  
- terminer bras allongés, poignets fléchis

C de Réussite : avoir plus de points que ces partenaires sur les 20 tirs.

(+/-) : - baisser le panier

- rapprocher la première zone de tir
- + monter le panier
- + mettre en joueur devant le tireur qui ne fait pas action de gêne
- + mettre un adversaire qui gêne la tentative de tir

#### **S3**

**Objectif : Mise en application du travail en situation de référence et vérification de l'efficacité au tir.**

**But : Marquer plus de points que l'adversaire**

Match 3c3 sur ½ T les mêmes attaquent et défendent pendant 5 minutes puis on change les rôles. 1 pt si touche le cercle -1pt si ne touche rien, 2pts si panier. Etablir une fiche d'observation.

#### **S1'**

**Objectif : s'extraire de la grappe et de l'axe central**

**But : marquer un panier**



Jeu avec jokers pour utiliser la largeur du terrain. Progresser par 2 face à 2 adversaires décalés sur la longueur du terrain. Utiliser si on le souhaite les jokers. Le premier défenseur n'a pas le droit de dépasser le milieu. Au bout de 10 passages on change les défenseurs et les jokers.

C de Réalisation : idem S1

C de Réussite : marquer le plus de points sur 10 passages

(+/-) : - un seul défenseur

+ rajouter une contrainte temporelle pour tirer

+ supprimer les jokers

### **S2'**

**Objectif : s'extraire de la grappe et de l'axe central**

**But : marquer un panier**

Idem S1' sauf que les défenseurs peuvent intervenir où ils veulent.

C de Réalisation : idem S1'

C de Réussite : idem S1'

(+/-) : + supprimer les jokers

+ contrainte temporelle

### **S3'**

**Objectif : s'extraire de la grappe et de l'axe central**

**But : marquer un panier**

Idem S'2 mais cette fois les défenseurs peuvent intervenir dans les couloirs latéraux où se trouvent les jokers.

C de Réalisation : idem S1'

C de Réussite : idem S1'

(+/-) : + supprimer les jokers

+ contrainte temporelle

## **NIVEAU II : (5/4/3)**

### **S1**

**Objectif : Se déterminer attaquant et défenseur**

**But : marquer ou empêcher de marquer un panier.**

1c1, au signal A passe la balle à B, puis défend en gênant le PB (pas de contact). Dès que la balle est donnée A défend après avoir contourné le plot. Le PB doit progresser le plus vite possible pour marquer.

C de Réalisation : pour A, donner la balle puis démarrer vite, ne pas faire de faute pour B, dribbler en faisant rebondir fort la balle devant lui

C de Réussite : marquer le panier.

(+/-) : - augmenter la distance entre A et B

- baisser le panier

+ diminuer la distance entre A et B

### **S2**

**Objectif : Se déterminer attaquant et défenseur.**

**But : marquer ou empêcher de marquer un panier.**

Idem en mettant un défenseur supplémentaire placé dans la raquette.

**S3**

**Objectif : Amélioration de la C.A**

**But : marquer ou empêcher de marquer un panier.**

Idem mais les attaquants partent par deux.

**NIVEAU III: (2nde à Ter)**

**S1**

**Objectif : Amélioration de la prise d'information pour être efficace en attaque et/ou en défense.**

**But : marquer ou empêcher de marquer un panier.**

3c2 sur ½ terrain, utiliser les espaces libres, s'engager en maîtrisant la fixation de l'adversaire et donner la balle après l'avoir fixé. On changera les rôles.

C de Réalisation : pour l'attaquant faire une action de jeu vers le défenseur avant de passer la balle, s'engager dans les espaces libres.

pour le défenseur ne pas se lancer délibérément vers l'attaquant, venir en aide à ses partenaires, fermer les espaces libres, prendre des informations sur ce qui se passe à côté.

C de Réussite : marquer plus de paniers que l'autre équipe.

(+/-) : - un seul défenseurs

+ contrainte temporelle

**S2**

**Objectif : Amélioration de la prise d'information pour être efficace en attaque et/ou en défense.**

**But : marquer ou empêcher de marquer un panier.**

Idem mais égalité numérique 3c3. Il faut donc rechercher à fixer deux adversaires pour libérer son partenaire.

C de Réalisation : pour les attaquants, prendre l'intervalle extérieur puis intérieur au joueur pour attirer les 2 défenseur puis donner la balle.

pour le défenseur ne pas se lancer délibérément vers l'attaquant, venir en aide à ses partenaires, fermer les espaces libres, prendre des informations sur ce qui se passe à côté.

C de Réussite : marquer plus de paniers que l'autre équipe.

(+/-) : - 2 défenseurs

+ contrainte temporelle

**S3**

**Objectif : Mise en application du travail en situation de référence.**

**But : gagner le match**

5c5 sur terrain normale. Evaluation de la mise en danger par une fiche d'observation comptabilisant les tirs tenté par rapport aux possessions de balle.

**XIII] EVALUATION :**

La note finale pour le baccalauréat correspond à la somme de 4 notes sur 5 points : l'organisation collective , les actions individuelles du PB, celles du NPB et celles du défenseur. Dans la mesure du possible, les équipes constituées seront homogènes en leur sein.

#### **XIV] OBSERVABLES :**

- possessions de balle collective ou individuelle (PB)
- tirs tentés (TT) et tirs réussis (TR)
- balle perdue (BP)
- mise en danger : % de TT/PB
- efficacité : TR/TT
- efficience TR/PB

#### **XV] A CONNAITRE :**

- Les théories sur la prise d'informations incontournable en sport-co.
- Le système visuel principale source d'information au niveau anatomique (battonnets, cônes, rétine, ..) mais aussi au niveau prise d'info (vision fovéale et périphérique dans la prise d'info puis dans l'action)
- les travaux de Ripoll et Simonet

#### **XVI] BIBLIOGRAPHIE :**

- Lancer ou circuler; R. MERAND INRP
- Le 1 contre 1 pour fixer l'adversaire, G BOSC EPS n°213
- Revue EP.S n°245, 257, 258,225, 256, 200, 201, 259, 272 (HB), 273
- Le Programme d'accompagnement du lycée.