

La démarche de l'auteur propose de confronter les élèves d'une classe de 6 à une situation de référence en basket-ball, ludique et intégrant la richesse de la pratique sociale « basket », tout en la simplifiant.

PHOTO : AUTEUR

# D'UNE SITUATION DE RÉFÉRENCE À DES SITUATIONS D'APPRENTISSAGE EN SIXIÈME

PAR P. DUPRÉ

La démarche ci-après résumée trouve son application dans un cycle dont nous ne donnons pas, dans cet article, le contenu séance par séance, mais l'esprit qui y préside.

Notre propos s'articule à partir des objectifs poursuivis, de la situation de référence à laquelle nous confrontons nos élèves, d'un diagnostic qui nous permet de bâtir ensemble des situations évolutives.

## UN CYCLE

Les objectifs sont :

- rechercher des stratégies et leur généralisation qui permettent aux attaquants d'atteindre collectivement ou individuellement le panier,
- développer des habiletés motrices pour faciliter la prise d'informations.

Cette démarche comportera opposition, coopération, jeu orienté et validation objective de la réussite individuelle au sein d'un collectif.

La situation de référence (SR) vise à permettre :

- à l'élève en fonction de ses résultats, de se situer et avec l'aide de l'enseignant à rechercher les règles de l'action,
- à l'enseignant de définir des objectifs et des groupes de travail différenciés,
- d'évaluer l'élève individuellement (performance et maîtrise) au sein d'un collectif.

La situation de référence

### Dispositif

- Les 3 terrains transversaux d'un gymnase sont séparés chacun en 2 par des cônes allant

de panier à panier (arrêt des plots 4 m avant le panier) (dessin 1).

• Ces 6 couloirs constitués sont parcourus en continuité du n° 1 au n° 6, puis retour au 1<sup>er</sup> couloir, etc. Dans chaque couloir est placé un défenseur portant un maillot. Il échangera son maillot contre la balle de l'attaquant chaque fois qu'il lui fera perdre sa balle, qu'il s'en emparera et chaque fois que l'attaquant commettra une faute (sortie du couloir, marché, reprise). Seul l'attaquant qui commet l'erreur prend le maillot et la place du défenseur.

- Le jeu se déroule sans interruption.
- Il peut y avoir 2 défenseurs dans un couloir si le nombre d'élèves de la classe le nécessite, mais un seul pourra chercher à prendre la balle d'un binôme d'attaque. Les attaquants débutent par une passe dès qu'un défenseur est disponible au milieu du terrain.

**Objectif** : s'organiser à 2 pour faire progresser la balle et marquer malgré l'opposition d'un défenseur.

**But** : marquer individuellement le maximum de points pendant 5 min sans interruption.

**Critères de réussite** : attaque menée se terminant par 1 shoot = 1 point, si le panier est marqué = 2 pt.

Marquer 15 points minimum en 5 min.

Le défenseur ne marque aucun point et cherche à s'emparer de la balle pour reprendre un statut d'attaquant qui seul permet de marquer.

### Consignes

- Respect des règles du basket (marcher, sortie, reprise de dribble).
- Aucun contact n'est autorisé de la part du défenseur.

Cette règle simplifie l'auto-arbitrage, en contrepartie le défenseur peut gagner en faisant seulement perdre la balle.

### Le constat et les interprétations

Une partie des élèves a acquis peu de points à l'issue de la confrontation à la situation de référence. Peuvent être en cause des difficultés perceptives, décisionnelles, ou encore un manque d'habileté motrice. Leur système de repère reste centré sur la balle : qu'ils soient ou non, porteur de balle.

Il sera donc nécessaire de permettre au porteur de balle d'accéder à une prise d'information visuelle en développant l'habileté balle en main : principalement le dribble. Mais, décenter son regard est nécessaire à la prise d'information pour le porteur de balle, il faut également l'amener à identifier les données à prendre en compte sur les partenaires et les adversaires pour opérer des choix d'action.

Les tableaux suivants synthétisent les informations spatiales, temporelles, les placements offensifs et défensifs dont découleront des permanences de comportement. L'élève doit être aidé à reconnaître dans une situation les similitudes avec les situations antérieures vécues et à privilégier les actions les plus sûres et les plus rapides.

Dans les deux tableaux (Att PB et Att NPB) destinés à faciliter la lecture du jeu, on peut, à la fin de chaque séance, entourer les notions et

x24

x36

## LES SITUATIONS DE RÉFÉRENCE

### Situation de référence pour l'étape 1

Situation : jeu 3 contre 3

*But* : gagner le tournoi en jouant vite.

*Aménagement* : un terrain « court » (en travers d'un gymnase de type C par exemple) ; un ballon de taille 5 (benjamin) ; un panier à 2,60 mètres de hauteur si possible.

*Description* : constituer trois ou quatre équipes équilibrées les une par rapport aux autres et jouer en tournoi ; les équipes qui ne jouent pas prennent en charge les rôles d'arbitre, de chronométreur, de marqueur.

*Durée* : organiser des séquences de 3 minutes ; par exemple, trois fois 3 minutes pour des équipes de trois joueurs ou quatre fois 3 minutes pour des équipes de quatre joueurs (un remplaçant à chaque quart temps).

*Règles du jeu* :

- le ballon est joué à la main ; un pied involontaire n'arrête le jeu que s'il permet à une équipe de récupérer le ballon ;
- on peut progresser en dribble mais si celui-ci est stoppé, il faut ou passer ou tirer (sinon reprise de dribble) ;
- le marcher est une action sifflée par l'arbitre dès qu'un joueur avance en portant la balle : « trois pas sont autorisés si le joueur fait l'action de s'arrêter » (adaptation de la règle) ;
- on octroie 2 points par panier marqué ;
- le contact entre joueurs est interdit ;
- la sanction se traduira à la fin de chaque séquence par autant de lancers francs qu'il y aura eu de fautes personnelles ; chaque lancer franc réussi donne 2 points à l'équipe ; il se tire à 3 mètres, à chaque fois par des tireurs différents.

#### Justifications du jeu 3 contre 3 pour l'étape 1

Les règles du jeu sont celles du basket-ball, mêmes si elles sont minimales. C'est un jeu de non-contact

qui est sanctionné très sévèrement car un lancer franc rapproché, avec un panier à 2,60 mètres de haut peut être réussi rapidement et facilement par tous les élèves. La seule entorse au règlement officiel tient à la « liberté » toute relative que l'on donne aux élèves pour s'arrêter. En leur offrant un temps de plus (trois pas au lieu de deux) et en mettant l'accent sur l'intention de s'arrêter, tous les élèves peuvent alors s'engager dans un jeu rapide sans que des violations liées au marcher interrompent le jeu sans arrêt. Aucune autre règle n'est nécessaire pour que les élèves jouent et réussissent... Donc elles sont inutiles !

Nous avons vu que le contenu visé à cette étape était de jouer vite, avec en continuité du jeu en aller-retour. Dans cette intention, les lancers francs sont différés à la fin de chaque séquence. Pour les mêmes raisons, les séquences ne durent que 3 minutes car, au-delà, ce sont les qualités énergétiques (aérobies) qui font la différence. Si l'on veut voir les six élèves s'engager à fond, en attaque comme en défense, les séquences doivent être forcément brèves et répétées.

#### • Pourquoi le jeu 3 contre 3 ?

Les raisons de ce choix sont multiples :

- moins les joueurs sont nombreux et plus chacun a la balle souvent et fait progresser sa motricité dans le rapport au ballon ;
- la faible densité de joueurs sur le terrain offre plus de temps et d'espace pour que chacun puisse agir efficacement sur le ballon (il y a une marge de maladresse possible) ;
- une plus grande densité poserait le problème de la conservation du ballon comme étant prioritaire, ce que nous ne voulons pas ;
- avec trois joueurs, les alternatives de jouer seul ou avec un partenaire, tout en maintenant l'incertitude de la passe (à l'un ou à l'autre), sont présentes ;
- avec trois joueurs, la communication au sein de l'équipe est relativement aisée et ne se résume pas à la parole de l'un contre celle de l'autre ;
- enfin, les programmes de collège nous engagent vers un jeu à effectif réduit.

Tableau 2. Exemple de feuille de match. Mettre une croix qui sera entourée si le panier est marqué

Feuille de match		
Équipe rouge	Match contre équipe verte	Score final : .....
Joueurs	Tirs (joueur seul dessous le panier)	Autres tirs (de loin ou lancers)
1 :	...	...
2 :	...	...
3 :	...	...