



Stage Basket Ball :
Logique de la démarche
Règlementaire. Gilles Malet

Objectif(s)

Mettre le jeu au centre des apprentissages
Utiliser les règles et consignes de jeu pour faire progresser tous les élèves.

La situation de jeu collectif place l'élève dans un contexte de résolution de problème en gérant les charges affectives, techniques, tactiques et physiques pour réussir ... où pas !!

Nous distinguons 3 situations majeures en sport collectifs.

- 1 : **les Remises en jeu** hors engagement (situations très particulières où les attaquants sont en infériorité numérique)
- 2 : **Le jeu de transition** ou montée de balle vers la cible (avancer le plus vite possible sans perdre le ballon)
- 3 : **Le jeu proche de la cible** (situation de marque)

Dans ces trois situations le règlement est un moyen dynamique et didactique pour permettre aux élèves de jouer au niveau de leur maîtrise des charges notées ci-dessus et de les faire progresser. Il convient de faire remarquer aux élèves l'aspect évolutif des règles (en donnant des exemples) et de leur présenter les règles utilisées ou modifiées que vous allez utiliser **après une évaluation de départ.**

1 Les Remises en jeu : (voir Fiche N°1 : passe à 6 sur ½ terrain)

Dans cette situation les débutants sont en situation d'échec et lance au hasard la balle car il n'y a pas d'attaquants démarqués dans l'espace proche et la pression défensive est forte car les attaquants sont groupés :

Proposition de règles :

Pour les débutants :

- A : **Passé libre à moins de 2m** à un partenaire sans pression (passe et va).
- B : **Pas d'intervention sur la balle portée à 2 mains** et 5'' pour jouer le ballon
- Evolution : Autorisation de contester le ballon porté, passer de 5'' à 3'' et enfin annuler la passe libre à moins de 2 m.

Pour les confirmés :

- Pas de passe en retour (à son pair)
- Recevoir et donner en mouvement (si arrêt du joueur : balle à l'adversaire...)
- Pas de passe lobée (courte)
- Evolution : droit de marquer après les 6 passes (sans rebond off puis avec rebond....) .

Remarque : toutes ces règles sont utilisables en situation de match

2- Le jeu de Transition : (Voir Fiche N°2 sur tout le terrain en 3c3 ou 4c4 maxi)

Situation où l'élève va devoir faire des choix et prendre des décisions pour faire avancer la balle. Ici, nous proposons de faciliter la prise de décision de l'élève (je passe où je dribble ?) en fonction de son niveau en jouant sur le déséquilibre momentané entre l'attaque et la défense pour tendre vers l'équilibre.

Proposition de règles :

- 1 seul défenseur dans la zone avant lors du « turn-over » ou
- Le tireur passe à l'extérieur du 1/2 terrain pour jouer de nouveau (plots à contourner)
- Limitation du nombre de dribbles pour le porteur de balle.
- Règle du retour en zone à mettre en place lors de l'évolution.

-Faire des rencontres sans tir à la cible **mais 1 point** quant le ballon porté arrive dans la raquette.

3- Le jeu proche de la cible :

Situation très éprouvante pour les débutants car très chargée affectivement (pression de la défense, regard de l'autre, forte probabilité d'échec ...)

Pour limiter cet effet négatif qui repousse beaucoup d'élèves en situation proche de la cible, nous proposons :

1- Immunité dans la raquette :

C'est-à-dire que **l'élève porteur du ballon dans la raquette** dispose de 3'' sans pression défensive pour tirer.

Par expérience, cette adaptation libère réellement les élèves pour « **oser shooter** » mais permet aussi de faire des progrès techniques par exemple en permettant l'immunité mais en obligeant par exemple le tir en pleine course (double pas en « push-up » où « lay-up »).

2- Gestion du Rebond Offensif :

La gestion du droit au rebond ou non, permet de gérer l'engagement physique sous le panier mais permet aussi de travailler l'alternance des statuts ATT-DEF pour anticiper le repli où la contre attaque. Elle permet aussi de travailler la dimension physique car sans rebond (et donc avec 1 seule tentative au shoot) le jeu va beaucoup plus vite et s'arrête beaucoup moins.

Cette situation de jeu proche de la cible doit être travaillée en 3c3 sur ½ terrain avec possibilité de « montante descendante » avec 1 ou 2 arbitres gérant la **règle du contact** mais aussi sur terrain entier en gérant l'immunité et le rebond en fonction du niveau, des objectifs et du moment dans la séance.

Utilisation du « score parlant » :

Il est possible d'utiliser le score pour identifier et valoriser des actions précises.

Dans le cadre d'un tournoi avec des équipes hétérogènes eu leur sein, donner par exemple 10 points pour le 1^{er} panier marqué par chaque joueur et les autres ne valent que 1 point .(ce qui incite à faire marquer tous les joueurs de l'équipe).

On peut aussi utiliser une valorisation de points pour un geste technique particulier (tir dans la course...).

L'attention est portée sur la recherche d'une augmentation de temps de pratique et sur l'importance de la multiplication des situations d'oppositions et de marques proposées aux élèves lors d'une séance d'EPS.

La notion de technique est construite dans la logique d'un moyen pour résoudre un problème et non comme un geste à copier et reproduire.

Gilles Malet (SNEP 92)
Lycée Lakanal, Sceaux.