

STAGE PAF 2018

Basketball et handball au collège

Les 26 et 27 mars 2018

Au lycée Toulouse Lautrec

Par Joëlle Borga et Fabrice Marty

OBJECTIF ET CONTENU DU STAGE HANDBALL BASKET PAF 2018

MODULE 56510

- **OBJECTIF:** organiser la continuité des apprentissages des élèves en handball et basket pour les enseignants de collège
- **CONTENU :** apports pour élaborer une démarche d'enseignement dans les activités d'affrontement collectif

NOS CHOIX:

- PRESENTER LES 3 ETAPES DE TRANSFORMATION SUR LE CURSUS DE FORMATION L'ELEVE EN SPORTS COLLECTIFS
- PRESENTER LA DEMARCHE D'ENSEIGNEMENT DES SPORTS COLLECTIFS
- FAIRE LES LIENS ENTRE LES PROGRAMMES ET LES APPORTS THEORIQUES ET PRATIQUES EN BASKET ET HANDBALL

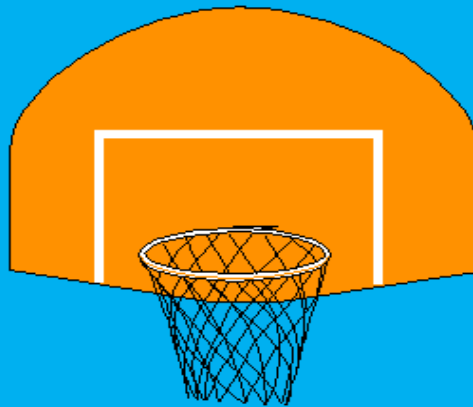
Planning du stage

Lundi 26 mars 2018 Matin

- Théorie: la continuité des apprentissages en BB et HB
- Pratique: des contenus pour le cycle 3 en Basket

Lundi 26 mars après –midi:

- Théorie: la démarche d'enseignement des sports collectifs
- Pratique: des contenus pour le cycle 4 en Basket



Planning du stage

Mardi 27 mars 2018 Matin

- Théorie: Les liens concrets avec les programmes et des apports cycle 3
- Pratique: des contenus pour le cycle 3 en hand -ball
- Théorie: Apports cycle 4 en HB

Mardi 27 mars 2018 après –midi:

- Pratique: Des contenus pour le cycle 4 en HB
- Débat autour de l'évaluation et propositions concrètes



JB+FM

La continuité des apprentissages en sports collectifs

- 3 ETAPES D'ORGANISATION COLLECTIVE DE LA SIXIEME A LA TERMINALE
- 3 ETAPES DANS LES « APPRENTISSAGES MOTEURS » AU SERVICE DE L'ORGANISATION COLLECTIVE

Ce qu'il y a à apprendre

Etape 1 (d'après C Deleris)

<u>Transformations du collectif visées :</u>	<u>Transformations individuelles visées :</u>	Forme de jeu:
<ul style="list-style-type: none">• Se situer attaquant défenseur et s'orienter par rapport à la cible• Se relayer pour progresser	<ul style="list-style-type: none">•Attaquer la cible dans l'intention de marquer•S'orienter pour jouer avec•Choisir un partenaire accessible.•Se mettre à distance utile.•S'orienter pour jouer contre	<p>Jeu organisé vers l'avant sur un « gros » axe central.</p> <p><i>Collectif installé</i></p> <p>JB+FM</p>

Ce qu'il y a à apprendre

Etape 2 (d'après C Deleris)

<u>Transformations du collectif visées :</u>	<u>Transformations individuelles visées :</u>	<u>Forme de jeu:</u>
<p>S'organiser pour progresser, conserver et marquer</p> <p>Se répartir dans l'espace libre</p> <p>Gêner la progression du ballon collectivement</p>	<ul style="list-style-type: none">•Attaquer la cible dans la continuité du jeu rapide pour marquer•Augmenter l'espace de marque•Choisir le couloir de jeu favorisant l'avancée rapide ou accepter de différer cette avancée.•Gêner la progression du PB et des passes	<p>Jeu de Contre attaque organisée utilisant les 3 couloirs</p> <p>Tout en favorisant la conservation.</p> <p>Collectif évolutif 40h</p> <p>JB+FM</p>

Ce qu'il y a à apprendre

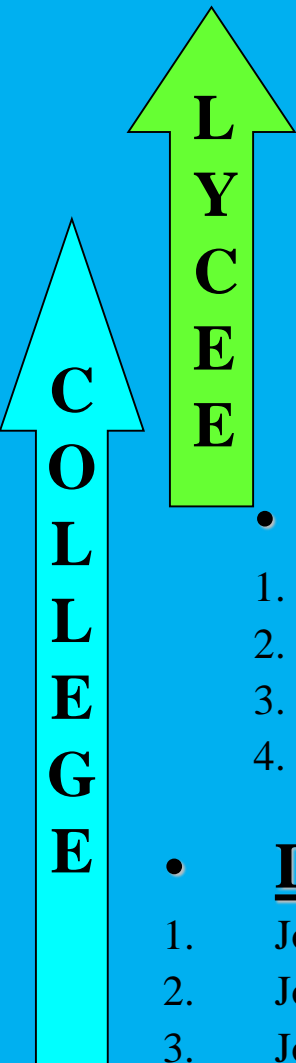
Etape 3 (d'après C Deleris)

<u>Transformations du collectif visées :</u>	<u>Transformations individuelles visées :</u>	<u>Forme de jeu:</u>
<p>Varier l'organisation , les choix tactiques et les formes jouées pour gagner</p>	<ul style="list-style-type: none">•Provoquer un déséquilibre ; fixer pour passer, décaler, surpasser, pénétrer.•Différencier en défense : harcèle, dissuade, récupère	<p>Jeu en réaction et/ou anticipation.</p> <p>Choix approprié entre</p> <p>Contre attaque et jeu placé</p> <p><i>Collectif adaptatif</i></p> <p>JB+FM</p>

<u>Ce qu'il y a à apprendre</u> (d'après C. Deleris) Les étapes de la pensée tactique	<u>Ce qu'il y a à faire</u> <i>Les acquisitions individuelles au service du collectif</i>	Etat à atteindre <i>Formes de jeu attendues</i>	Volume horaire Groupement SPORT CO
<u>Etape 1</u> •Se situer attaquant défenseur et s'orienter par rapport à la cible •Se relayer pour progresser	<ul style="list-style-type: none"> • Marquer •S'orienter pour jouer avec, jouer contre. •Choisir un partenaire accessible. •Se mettre à distance utile. 	Jeu organisé vers l'avant. <i>Collectif installé</i>	<div style="text-align: center;"> C O L L E G E </div> 20h
<u>Etape 2</u> •S'organiser pour progresser, conserver et marquer	<ul style="list-style-type: none"> •Augmenter l'espace de marque •Se répartir dans l'espace libre. •Choisir le couloir de jeu favorisant l'avancée rapide ou accepter de différer cette avancée. 	Jeu de Contre attaque organisée et favorisant la conservation. <i>Collectif évolutif</i>	<div style="text-align: center;"> L Y C E E </div> 40h
<u>Etape 3</u> •Varier l'organisation , les choix tactiques et les formes jouées pour gagner	<ul style="list-style-type: none"> •Différencier en défense : harcèle, dissuade, récupère •Provoquer un déséquilibre ; fixer pour passer, décaler, surpasser, pénétrer. 	Jeu de contre attaque et jeu placé, en réaction et/ou anticipation. <i>Collectif adaptatif</i>	<div style="text-align: center;"> L Y C E E </div> 70h

Quels profils rencontrons nous en sports collectifs?

JB+FM d'après C. Deleris



- **CONFIRME**

1. Joueur disponible
2. Joueur passeur précis
3. Joueur rapide
4. Joueur bloqueur

•Variété de rôles et de sous rôles tenus

•Utilisation généralisée de l'espace de jeu

- **DEBROUILLE**

1. Joueur mobile
2. Joueur passeur aléatoire
3. Joueur orienté (vers l'avant)
4. Joueur obstacle (en défense)

•3 ou 4 rôles tenus

•Utilisation partielle de l'espace de jeu

- **DEBUTANT**

1. Joueur satellite
2. Joueur individuel
3. Joueur attiré par le ballon
4. Joueur peureux (attaque et défense)

•1ou 2 rôles tenus

•Pas d'utilisation de l'espace de jeu

Et les programmes ?

- En 2008

Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match par des choix pertinents d'actions de passe ou dribble pour accéder régulièrement à la zone de marque et tirer en position favorable, face à une défense qui cherche à gêner la progression adverse dans le respect du non contact. S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié à la progression de la balle. Respecter les partenaires, les adversaires et les décisions de l'arbitre.

- En 2016

- S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque

Explicitation (Eduscol)

- Se situer en attaque et en défense
- Se doter de gestes efficaces pour progresser collectivement ou individuellement
- S'organiser collectivement pour se déplacer vers la cible
- Observer l'espace de jeu, l'adversaire
- Attaquer la cible

- JB+FM

Et les programmes ?

- En 2008

Compétence niveau 2

Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match en assurant **des montées de balle rapides quand la situation est favorable** ou en organisant une première circulation de la balle et des joueurs pour mettre un des attaquants **en situation favorable de tir** quand la défense est replacée. S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié aux tirs en situation favorable.
Observer et coarbitrer.

- En 2016

Attendus cycle 4 :

Réaliser des **actions décisives** en **situation favorable** afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe
Explicitation ([Eduscol](#))

Liens avec les compétences visées des programmes

Rechercher le gain de la rencontre par la mise en œuvre d'un projet prenant en compte les caractéristiques du rapport de force

Notion nouvelle : faire basculer le rapport de force en sa faveur

JB+FM

Et les programmes ?

• En 2008 des CMS

- Agir dans le respect de soi, des autres, et de l'environnement par l'appropriation de règles.
- Organiser et assumer des rôles sociaux et des responsabilités par la gestion et l'organisation des pratiques et des apprentissages : installer, utiliser, ranger du matériel, recueillir des informations, travailler en équipe, et s'entraider.
- Se mettre en projet par l'identification, individuelle ou collective des conditions de l'action, de sa réussite ou de son échec pour élaborer un projet d'action et le mettre en œuvre, raisonner avec logique et rigueur, apprécier l'efficacité de ses actions, **développer sa persévérance.**
- Se connaître, se préparer, se préserver par la régulation et **la gestion de ses ressources et de son engagement** en sachant s'échauffer, récupérer d'un effort, identifier les facteurs de risque, prendre en compte ses potentialités, prendre des décisions adaptées, **maîtriser ses émotions**, apprécier les effets de l'activité physique sur le corps humain, s'approprier des principes de santé et d'hygiène de vie.

• En 2016 cycle 3

Maintenir un engagement moteur et efficace sur tout le temps de jeu prévu

Explicitation (Eduscol)

Second degré passer d'un engagement discontinu à un engagement continu

L'engagement permet de combiner des actions sur la durée du temps de jeu

Et les programmes ?

• En 2008 des CMS

- Agir dans le respect de soi, des autres, et de l'environnement par l'appropriation de règles.
- **Organiser et assumer des rôles sociaux et des responsabilités par la gestion et l'organisation des pratiques et des apprentissages : installer, utiliser, ranger du matériel, recueillir des informations, travailler en équipe, et s'entraider.**
- Se mettre en projet par l'identification, individuelle ou collective des conditions de l'action, de sa réussite ou de son échec pour élaborer un projet d'action et le mettre en œuvre, raisonner avec logique et rigueur, apprécier l'efficacité de ses actions, développer sa persévérance.
- Se connaître, se préparer, se préserver par la régulation et la gestion de ses ressources et de son engagement en sachant s'échauffer, récupérer d'un effort, identifier les facteurs de risque, prendre en compte ses potentialités, prendre des décisions adaptées, maîtriser ses émotions, apprécier les effets de l'activité physique sur le corps humain, s'approprier des principes de santé et d'hygiène de vie.

• En 2016 cycle 3

Attendus :

Accepter différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur, Organisateur)

Explicitation (Eduscol) :

Le rôle d'observateur est à privilégier

Le rôle d'arbitre se construit progressivement

Le rôle d'organisateur se construit progressivement (tâches matérielles et organisation «équipes)

JB+FM

Et les programmes ?

- En 2008 des CMS
- **Agir dans le respect de soi, des autres, et de l'environnement par l'appropriation de règles.**
- Organiser et assumer des rôles sociaux et des responsabilités par la gestion et l'organisation des pratiques et des apprentissages : installer, utiliser, ranger du matériel, recueillir des informations, travailler en équipe, et s'entraider.
- Se mettre en projet par **l'identification, individuelle ou collective des conditions de l'action, de sa réussite** ou de son échec pour élaborer un projet d'action et le mettre en œuvre, raisonner avec logique et rigueur, **apprécier l'efficacité de ses actions**, développer sa persévérance.
- Se connaître, se préparer, se préserver par la régulation et la gestion de ses ressources et de son engagement en sachant s'échauffer, récupérer d'un effort, identifier les facteurs de risque, prendre en compte ses potentialités, prendre des décisions adaptées, **maîtriser ses émotions**, apprécier les effets de l'activité physique sur le corps humain, s'approprier des principes de santé et d'hygiène de vie.

JB+FM

- En 2016 cycle 3

Attendus :

Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter

Explicitation (Eduscol) :

- Se doter d'une posture de citoyen et de fair play
- Analyser le résultat de l'action (à installer progressivement) cad fournir un critère simple pour analyse des résultats de l'action collective ou individuelle
- Passer grâce à l'analyse d'une logique d'affrontement à une logique d'apprentissage par le jeu

Le lien avec le lycée ?

L'exemple du basket

Compétence Attendue niveau 3 :

Pour gagner le match, mettre en œuvre une organisation offensive qui utilise opportunément la contre-attaque face à une défense qui cherche à récupérer la balle au plus tôt dans le respect des règles.

Acquisition Majeure Visée (Joëlle Borga)

Organiser la contre-attaque pour permettre de tirer seul, sans opposition, dans les zones clef.

Prévoir une circulation rapide du ballon et des joueurs dans les trois couloirs

Situation de Référence:

Match 3X3 OU 4X4

Compétence(s) Méthodologique(s) et Sociale(s) :

Se concerter pour définir des rôles sociaux et des rôles dans l'organisation collective.

S'engager pour tendre vers plus d'efficacité.

STAGE PAF 2018

le BASKET plus précisément



Illustrations en basket

De la continuité des apprentissages



- Etape 1: se relayer pour progresser.
- Etape 2: s'organiser pour progresser, conserver, marquer.
- Etape 3: Varier l'organisation , les choix tactiques et les formes jouées pour gagner.

OBSERVABLES BASKET	TRANSVERSALITE SPORT CO <u>ETAPE 1</u>	SPECIFICITE BASKET
<p><u>Comportements caractéristiques</u> <u>Évaluation diagnostique</u> <u>à 0h en 3c3</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Peu de passes / jeu individuel (exemple: courses puis arrêt puis le PB jette le ballon). • Méconnaissance et non application des règles 	<ul style="list-style-type: none"> • Se situer attaquant défenseur et s'orienter par rapport à la cible • Se relayer pour progresser 	<p><u>ROLES A TENIR EN FIN DE CYCLE:</u></p> <p><u>PB:</u> Avanceur- Dribbleur, Passeur, Shooteur</p> <p><u>NPB proche:</u> Relayeur</p> <p><u>NPB éloigné:</u> Coureur</p> <p><u>D:</u> Généur</p>
<p><u>Comportements caractéristiques</u> <u>Évaluation après 10h en 3c3</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Jeu individuel de progression • Passes qui font avancer • Peu de mouvement sous le panneau • Tir explosif de face 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>S'orienter</u> pour jouer avec , jouer contre. • Choisir un partenaire accessible. • Se mettre à distance utile. 	<p><u>CE QU'ILS DOIVENT SAVOIR FAIRE</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Arrêt en deux temps • Dribbler pour avancer • Tir à l'arrêt à 45° • Passer et recevoir en mouvement • Etre utile à distance (se mettre à distance de passe) • Gêner un tireur en levant les bras
<p><u>Connaissance de la règle</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Marcher • <u>Pas de contact</u> 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Jeu organisé</u> vers l'avant. 	<p><u>FORMES DE JEU</u></p> <p>JEU DIRECT sur un large couloir central</p>

Les règles fondamentales en basketball dès le cycle 3 :

- Les lignes du terrain
- Le marcher !
- Le contact !
- La reprise de dribble

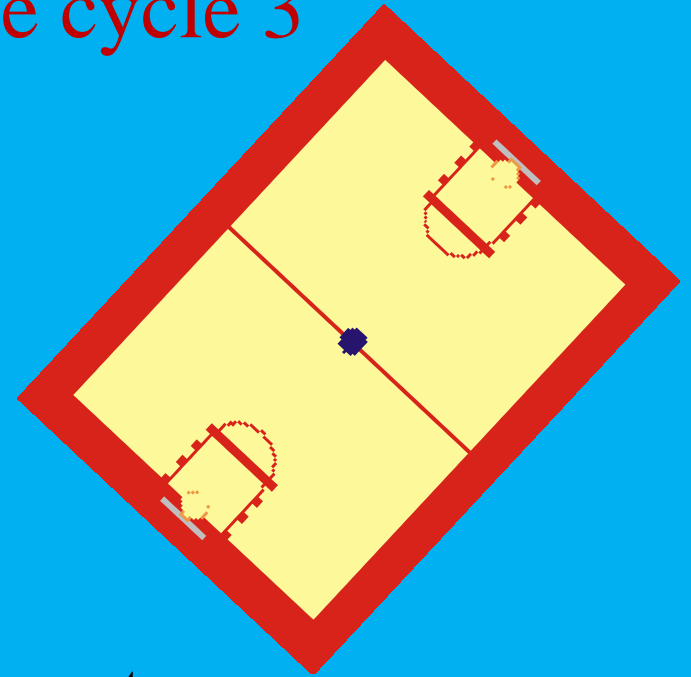


NB: Le marcher et le contact sont étroitement liés.
C'est une question d'équilibre des rapports de force

Des situations pratiques pour le cycle 3

Pour savoir :

- S'arrêter en deux temps
- Dribbler pour avancer
- Tirer à l'arrêt à 45°
- Passer et recevoir en mouvement
- Être utile à distance (se mettre à distance de Passe)
- Gêner un tireur en levant les bras



OBSERVABLES BASKET	TRANSVERSALITE SPORT CO ETAPE <u>2</u>	SPECIFICITE BASKET
<p><u>Comportements caractéristiques</u> <u>Évaluation diagnostique à 10h en 3c3</u></p> <ul style="list-style-type: none"> •Jeu individuel de progression •Passes qui font avancer •Receveur pas ou peu accessible •Peu de mouvements sous le panneau •Tir explosif de face ou à 45° , 	<ul style="list-style-type: none"> •S’organiser pour progresser, conserver et marquer. 	<p><u>ROLES A TENIR EN FIN DE CYCLE:</u></p> <p><u>PB:</u> Passeur à distance variable et shooteur à 45°</p> <p><u>NPB proche:</u> Relayeur accélérateur</p> <p><u>NPB éloigné:</u> Coureur démarqué</p> <p><u>D:</u> Bloqueur , Récupérateur</p>
<p><u>Comportements caractéristiques</u> <u>Évaluation après 20h en 4c4</u></p> <ul style="list-style-type: none"> •Joueurs en zone avant ,partiellement démarqués •Espace de jeu plus élargi •Repli défensif axial •Peu de pertes dans la montée de balle 	<ul style="list-style-type: none"> •Choisir le couloir de jeu favorisant l’avancée rapide ou accepter de différer cette avancée. •Se répartir dans l’espace libre. •Augmenter l’espace de marque 	<p><u>CE QU’ILS DOIVENT SAVOIR FAIRE</u></p> <ul style="list-style-type: none"> •Démarquage en changeant de couloir •Passes longues •Passe et va et back door •Tir dans les zones clés
<p><u>Connaissance de la règle</u></p> <ul style="list-style-type: none"> •Règles fondamentales ET 3 secondes 	<ul style="list-style-type: none"> •Jeu favorisant la conservation. 	<p><u>FORMES DE JEU</u></p> <ul style="list-style-type: none"> •CONTRE ATTAQUE organisée <p style="text-align: right;">Jöelle Borga</p>

Les règles au cycle 4 :

(A introduire en fonction des progrès des attaquants)

- Les 5 secondes « étroitement marqué » et sur remise en jeu
- Le retour en zone
- Les 3 secondes dans la raquette
- Les 8 secondes pour franchir la première partie du terrain (selon les pbs rencontrés par les élèves)

NB: ces règles sont favorables à la défense, elles modifient le rapport de force.

Des situations d'apprentissage pour le cycle 4

- Le tir en course ou lay up
- Le rebond
- La grande passe
- L'utilisation des 3 couloirs pour progresser
- Le 2c1
- Le passe et va et le back-door
- Le jeu à thème
- Le premier pas défensif



OBSERVABLES BASKET	TRANSVERSALITE SPORT CO <u>ETAPE 3 au lycée</u>	SPECIFICITE BASKET
<p><u>Comportements caractéristiques</u> <u>Évaluation diagnostique à 20h en 4c4</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Jeu en trois couloirs pour monter la balle • Utilisation des zones clés pour tirer et passer • Repli défensif axial • Peu de pertes dans la montée de balle 	<ul style="list-style-type: none"> • Varier l'organisation, les choix tactiques et les formes jouées pour gagner. • Différencier en défense : harcèle, dissuade, récupère. 	<p><u>ROLES A TENIR EN FIN DE CYCLE:</u></p> <p><u>PB</u> Débordeur, Fixeur, Passeur rapide</p> <p><u>NPB</u> : Coupeur, «zoneur» ou «magicien», sauveteur</p> <p><u>D</u>: Harcèleur Intercepteur Rebondeur</p>
<p><u>Comportements caractéristiques</u> <u>Évaluation après 40h en 4c4</u></p> <p>Jeu en contre attaque en trois couloirs</p> <p>Jeu organisé à proximité de la cible: répartition de rôles privilégiés: Organisateur, coureur- coupeurs, «magicien»</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Provoquer un déséquilibre ; fixer pour passer, décaler, surpasser, pénétrer. 	<p><u>CE QU'ILS DOIVENT SAVOIR FAIRE</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Tirs plus lointains, dans les trois zones clés. • Rechercher un joueur dans une position favorable de tir (seul, en zone «magique») • Démarquage dans le dos du défenseur (back door) • Jeu à 3