

Basket-ball en classe de 2nd, une forme de pratique scolaire de niveau 3

Préambule : Les compétences des Niveaux 1 et 2 du collège constituent des pré-requis.

NIVEAU 3 : COMPÉTENCE ATTENDUE (BAC PRO BO PROG 2009 EXAMENS 2010)

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.**

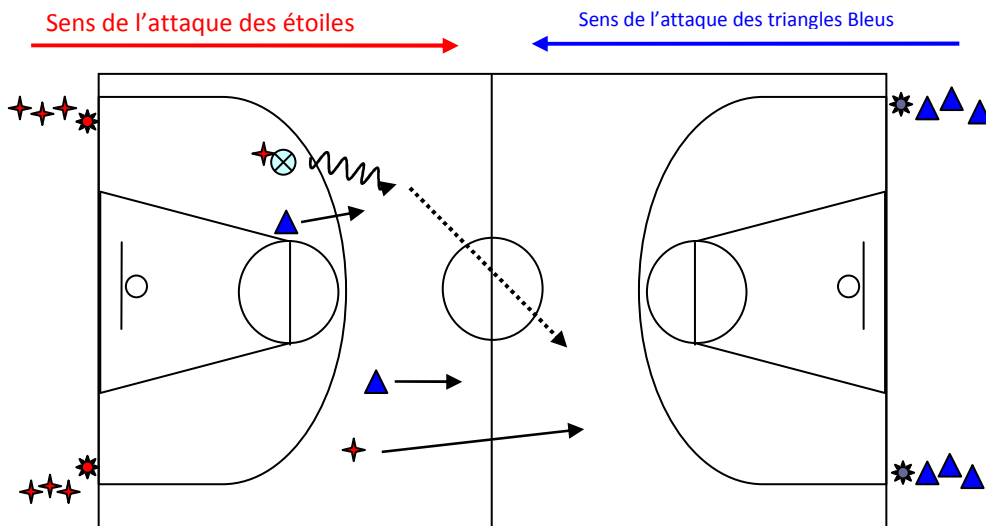


OBJET D'ENSEIGNEMENT

Face à une défense haute (tout terrain), jouer la contre attaque en créant et en exploitant efficacement (lecture du jeu) des situations de surnombre (1/0, 2/0+1, 2/1+1, 3/1+2, 3/2+1 etc)

LA FORME DE PRATIQUE SCOLAIRE

BB en 2nd vidéo E



2/2 en continuité sit Magique
Dispositif : terrain en largeur, 2 équipes de 4 joueurs au minimum. Chacune défend son panier et attaque l'autre. Les 2 joueurs d'une même équipe enchaînent successivement une contre-attaque un repli défensif, la mise en jeu pour les 2 partenaires suivants (qui attendent sur les spots de départ) puis ils sortent (sur le schéma c'est l'équipe des étoiles rouge qui attaque et les triangles bleu qui défendent)
Si on attaque sur les joueurs A et B on défendra sur leurs partenaires C et D.

Les règles sont celles du basket sauf :

2 cas possibles lorsque les défenseurs A et B récupèrent la balle.

- 1) Ils la récupèrent en zone d'attaque (avant que la balle franchisse la ligne médiane) \Rightarrow les mêmes joueurs A et B enchaînent une autre action offensive. Ils peuvent ainsi marquer 4 points pour leur équipe. Les 2 joueurs qui viennent de perdre la balle défendent.
- 2) Ils récupèrent la balle en zone de défense (après la ligne médiane) sur un tir encaissé ou une perte de balles de l'adversaire \Rightarrow Ils doivent alors faire une première passe dans la zone des tirs à 2 pts (sous la ligne des 3 pts).

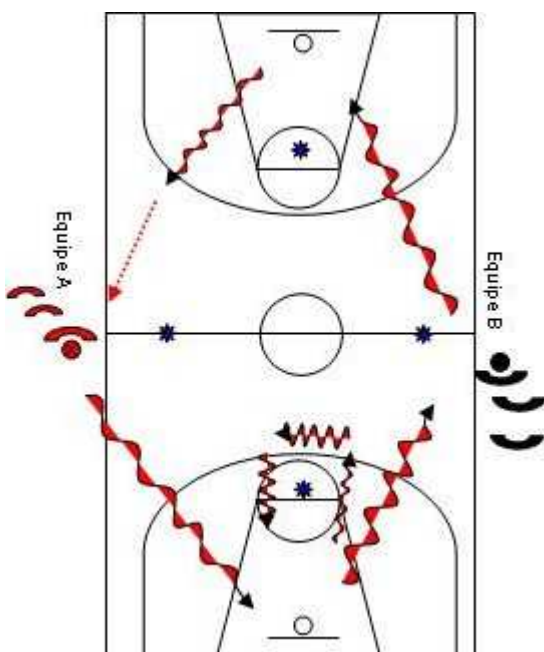
Variantes :

- ✓ pour retarder l'attaque, les joueurs attendent assis au sol.
- ✓ Pour assurer un surnombre : Au moment du changement de possession, le dernier attaquant ayant touché la balle ne défend pas, et revient sur le côté
- ✓ Pour retarder la défense : Au moment du changement de possession un des 2 joueurs devenant défenseur doit toucher la ligne de fond ou le mur avant de pouvoir défendre.
- ✓ L'effectif : du 1/1 avec joker-passeur sur terrain en largeur au 4 contre 4 sur grand terrain en passant par le 3/2+1.

L'ensemble n'est pas figé mais évolue en fonction des réponses des élèves. Sur la même FPS, de nombreuses variables didactiques peuvent être utilisées. Mais aussi en fonction des réponses des élèves, des difficultés ou des progrès rencontrés, l'utilisation de situations dites « de petites boucles » prendra tout son sens pour ces élèves et ceci dès l'échauffement.

NB : Pour la définition et une illustration des situations dites « de petites boucles » voir JL Ubaldi et S Philippon, « Quelle EPS ? Une illustration en basket », revue EPS n°299-2003

Par exemple le relais tir poursuite avec pénalité, un exercice ludique pour progresser dans les situations de tir de fin de contre attaque



Jeu de relais tir poursuite avec pénalité

Objectif : situation ludique de tir en course avec crise de temps mais sans la présence du défenseur.

But : 1^{ère} équipe qui fait 2 tours par joueurs.

Dispositif : 2 équipes de 3 à 4 joueurs équilibrées

* 2 plots pour le départ des équipes et obliger le passage dans les couloirs latéraux de CA

* 2 plots sur les LF pour les tours de pénalité

Règles :

- 1) Chaque joueur doit faire un tour en dribble le plus rapidement possible et marquer 2 tirs en course avant de passer le ballon-relais.
- 2) Pénalité : Si 1 tir en course est loupé, le joueur doit faire le tour du plot au LF avant de tenter un 2^{ème} tir (c'est une pénalité type biathlon) avant de poursuivre.

Rq : sur le schéma seul le parcours du 1^{er} joueur de l'équipe A est représenté avec un échec, donc une pénalité pour le 1^{er} tir et une réussite au 2nd.