

LA MIXITE EN BASKET 4^{ÈME} N1

*POUVOIR MOTEUR ET CULTURE
COMMUNE*

*Rendre CHACUN(E) compétent(e) pour
contribuer à la réussite de l'équipe.*

Je me présente...

- ▣ Collège A. Rimbaud « établissement ECLAIR »
- ▣ Spé Basket
- ▣ Membre du groupe mixité : Réponse à un problème professionnel.

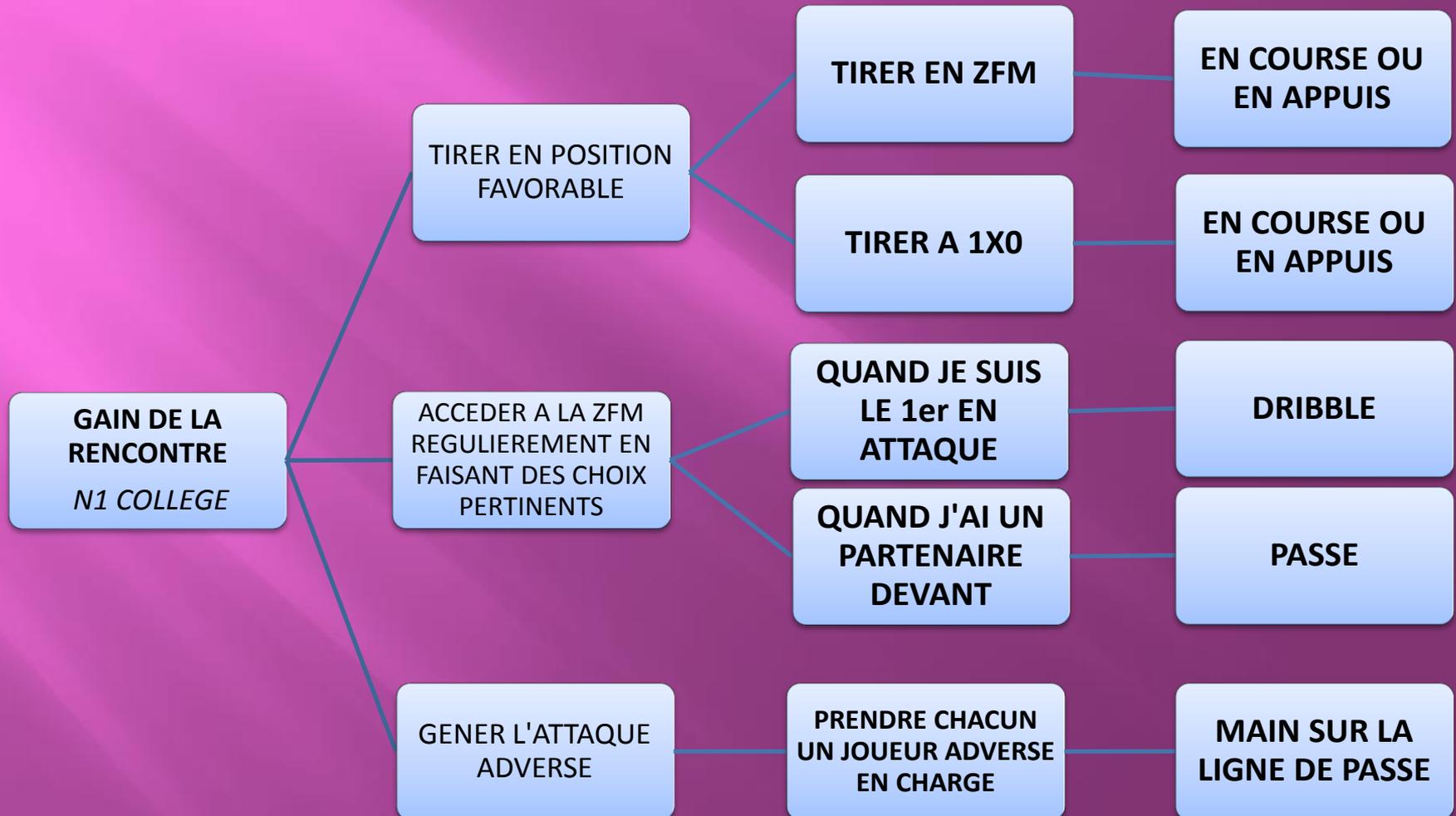
PROBLEME PROFESSIONNEL

- ▣ Volonté de trouver des solutions à un problème récurrent d'écart de note entre filles et garçons
- ▣ Contourner les différences biologiques
- ▣ Agir sur les interdictions implicites ou explicites d'accès à la culture, à des pouvoirs d'agir ...
- ▣ Veiller à n'oublier personne : Les nul(le)s, les sportif(ve)s, les non-sportif(ve)s, les expert(e)s...
- ▣ Rendre les élèves acteurs (co-éducation)

DECRYPTAGE

- ▣ CP 4 : APSA de confrontation collective, dans un environnement mouvant , nécessitant de nombreuses prises d'informations pour prendre les « bonnes décisions »
- ▣ COMPETENCE ATTENDUE : Amener le ballon collectivement, le plus souvent possible en zone favorable de marque (ZFM) pour tirer.

QU'EST CE QUE CELA VEUT DIRE ?



COMMENT

- ▣ Donner du pouvoir moteur : Dominante tir, dribble dans un premier temps; tir, passe dans un 2d.
- ▣ Séquences d'observation dans la [FPS \(lignes de score\)](#)
- ▣ Travail réflexif sur le « savoir comment ? » : appropriation des actions positives et négatives vis-à-vis de la progression collective vers la ZFM. L'action prometteuse est valorisée, même si elle n'amène pas de réussite effective.

MES CHOIX . . .

- ▣ Equipes par affinité en début de cycle => démixage en général. Pour une mise en confiance
- ▣ Stabilité relative des équipes
- ▣ Elaboration d'une culture commune à partir des observations => objectivisation des actions +/- CRITERES DE COACHING.
- ▣ Passage en équipe mixte quand l'acquisition du tir en course est majoritaire dans le groupe. (hétérogènes en leur sein, mais homogènes entre elles / à l'évaluation du tir en course.

...MES CHOIX.

- ▣ MA DEMARCHE repose sur un choix fondamental : Je veux amener les élèves à comprendre le jeu collectif et qu'ils soient capables de le montrer sur le terrain. Mon hypothèse étant que c'est une compétence générale aux sports collectifs (peut-être transférable), la réussite de l'action de marque n'étant que le résultat d'une pratique spécifique et d'un réel entraînement.

Contenu culturel

ACTIONS POSITIVES

- Tirer en ZFM
- Passe en avant
- Dribble quand personne
- Se porter en avant du ballon
- Gagner la balle
- Jouer le rebond
- Suivre sa passe
- Venir en soutien
- Passer dans la ZFM
- Se démarquer

ACTIONS NEGATIVES

- Dribbler quand passe possible
- Passer ou dribbler quand tir possible
- Rester derrière le ballon ou au même niveau
- Faute personnelle
- Prendre des tirs hors de la ZFM
- Perte de balle
- Passer à un partenaire marqué
- Rester dans l'alignement
- Porteur de balle - défenseur

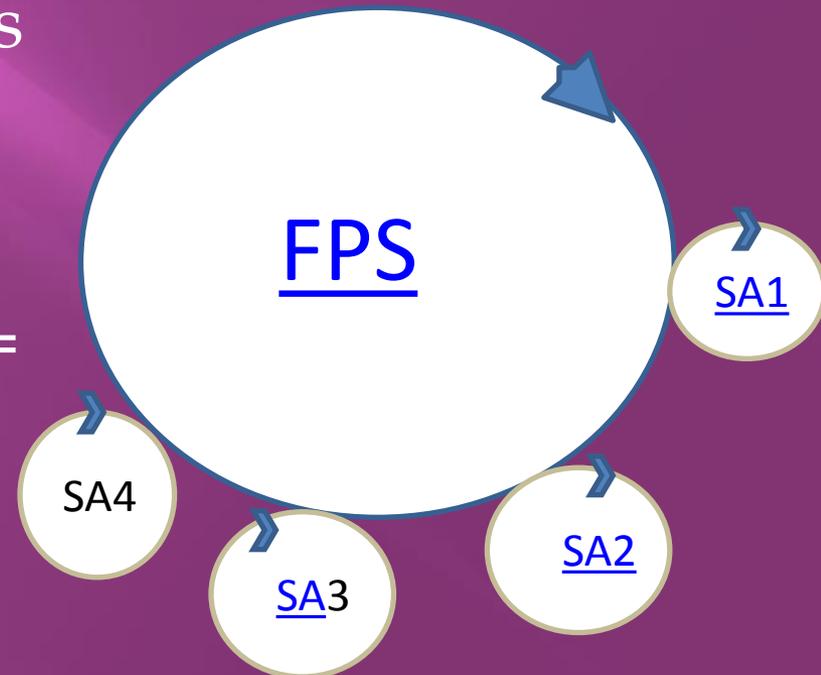
A VOUS D'ESSAYER

- ▣ Choisissez un élève d'une équipe et repérez ses actions + ou -



Mes stratégies pédagogiques

- ▣ L'échauffement au service des manipulations individuelles.
- ▣ Des situations d'apprentissage au service des acquisitions des comportements « utiles » pour la progression vers la ZFM = Tir en course, 1X1, Fixation.



EVALUATION

- ▣ Différence Actions +/- sur 4 pts; Tirs en ZFM / 4pts = **Individuel**
- ▣ Classement des matches / 4 pts ; Classement sur le nombre de tirs en ZFM/ 4 pts = **collectif**. Ceci par rapport aux lignes de score.
- ▣ Arbitrage + échauffement / 4 pts

BILAN EVALUATION

- ▣ 2012- 2013 :
 - Moyenne de classe : 12,38
 - Moyenne F : 11,7
 - Moyenne G : 12,9
- ▣ 2013 – 2014 :
 - Moyenne de classe : 13,9
 - Moyenne F : 11,96
 - Moyenne G : 15, 36

CONCLUSION

- ▣ Dans la majorité des cas, la mise en confiance au tir permet d'augmenter l'activité des élèves débutants et leur donne le DROIT de réclamer le ballon s'il se sent bien placé.
- ▣ Les élèves débrouillés se voient « obligés » d'être plus collectifs, pour donner le ballon à un partenaire mieux placé.
- ▣ Les discussions entre élèves s'appuient de plus en plus sur les critères objectifs définis ensemble et pourront donner lieu au développement du coaching en 3^{ème}.

ET POUR LA SUITE...

- ▣ Utilisation de la vidéo en cours où les élèves décrypteraient leur match lors d'un atelier vidéo, dans le but d'élaborer un projet d'équipe plus concret qu'avec la lecture de la fiche d'observation.

ET :

Aujourd'hui, 20 % des étudiants des grandes écoles sont des femmes...

Le congés parental provoque une perte de responsabilités, de possibilité d'encadrement...

Encore trop de femmes se sentent coupable d'avoir de l'ambition...

Les mentalités évoluent moins vite que les lois...

Les femmes doivent apprendre à s'émanciper...

Merci de votre attention

LE SCORES...

	Equipe A	Equipe B
TZFM		
Pertes de balle		
Score		
Résultat du match	1 + 1 + 1	1 + 1 + 1

Les tirs en ZFM sont notés d'un trait verticale, ou trait entouré si marqué.

Pertes balle = mauvaise passe, marcher, reprise de dribble...

Score = 3pts pr tir en course marqué, 2pts pr tir en appuis, 1 pr tir tenté, 1 pt par faute adverse subie.

Le résultat étant la comparaison des mêmes cases pour les 2 équipes. On entoure le 1^{er} 1 dans la case de l'équipe qui gagne la ligne 1 et ainsi de suite et on totalise le nombre de 1 entourés de chaque équipe pour avoir le résultat.

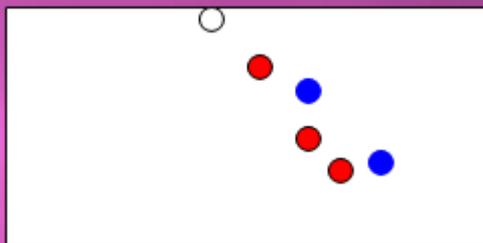


FPS = 3 X 3

- ▣ Sur petit terrain
- ▣ Avec règles du marcher, reprise de dribble, contact (1 point supplémentaire au score par faute subie)
- ▣ 3 points pour tir en course réussi, 2 points pour tir en appui, 1point pour tir tenté.



3 NIVEAUX DE TIR EN COURSE



N1 : Départ entre 2 plots, dribble sur pose du pied G (rouge), D (bleu) - G + impulsion –tir

N2 : Même chose en trottinant entre les 2 plots sur place, puis déclencher le dribble sur la pose du pied G devant.

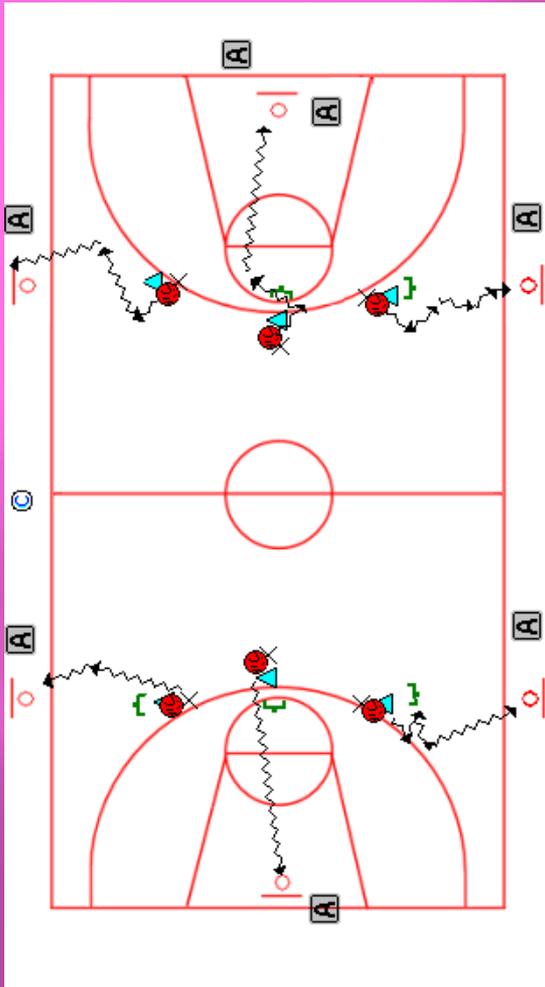
N3 : Départ loin du panier. Donc plusieurs dribbles. L'important est de faire le dernier dribble sur la pose du pied G (pas simple !)

Cela peut paraître techniciste, mais dans l'optique de la recherche du 1x0 en sport-co, cela permet à tous les élèves de se sentir compétent en tir et de comprendre, et l'aspect tactique, et la règle du marcher que j'associe avec l'acquisition des échanges en déplacement.

D'autre part, on peut aussi proposer un atelier et concevoir des exercices en simplification ou complexification.



1x1 en montante-descendante



Consignes

départ face au panier. L'A donne le ballon au D qui lui rend

A doit aller tirer dans la zone favorable de marque (2m autour du panier) **ZFM**

Le D doit l'en empêcher en étant à 1m

REGLES :

tant que l'A récupère au tir il retire, arrêt de l'attaque si D récupère, met la balle en touche ou prend le ballon (nouvel engagement).

Quand panier marqué l'A réengage

Sur faute, attaque à remettre

1 point par panier marqué, matches de 3' à 4'

Variantes

réduire le nombre de dribbles pour aller au panier

Amener les éléments techniques au fur et à mesure :

- départ en dribble (notion de corps obstacle)
- protection de balle (mobilisation du haut du corps)
- utilisation du pied de pivot pour les feintes

BUT FINAL : TIRER A 1 X 0 donc passer son défenseur (pour tir facile ou à un niveau au-dessus, créer le surnombre)

