



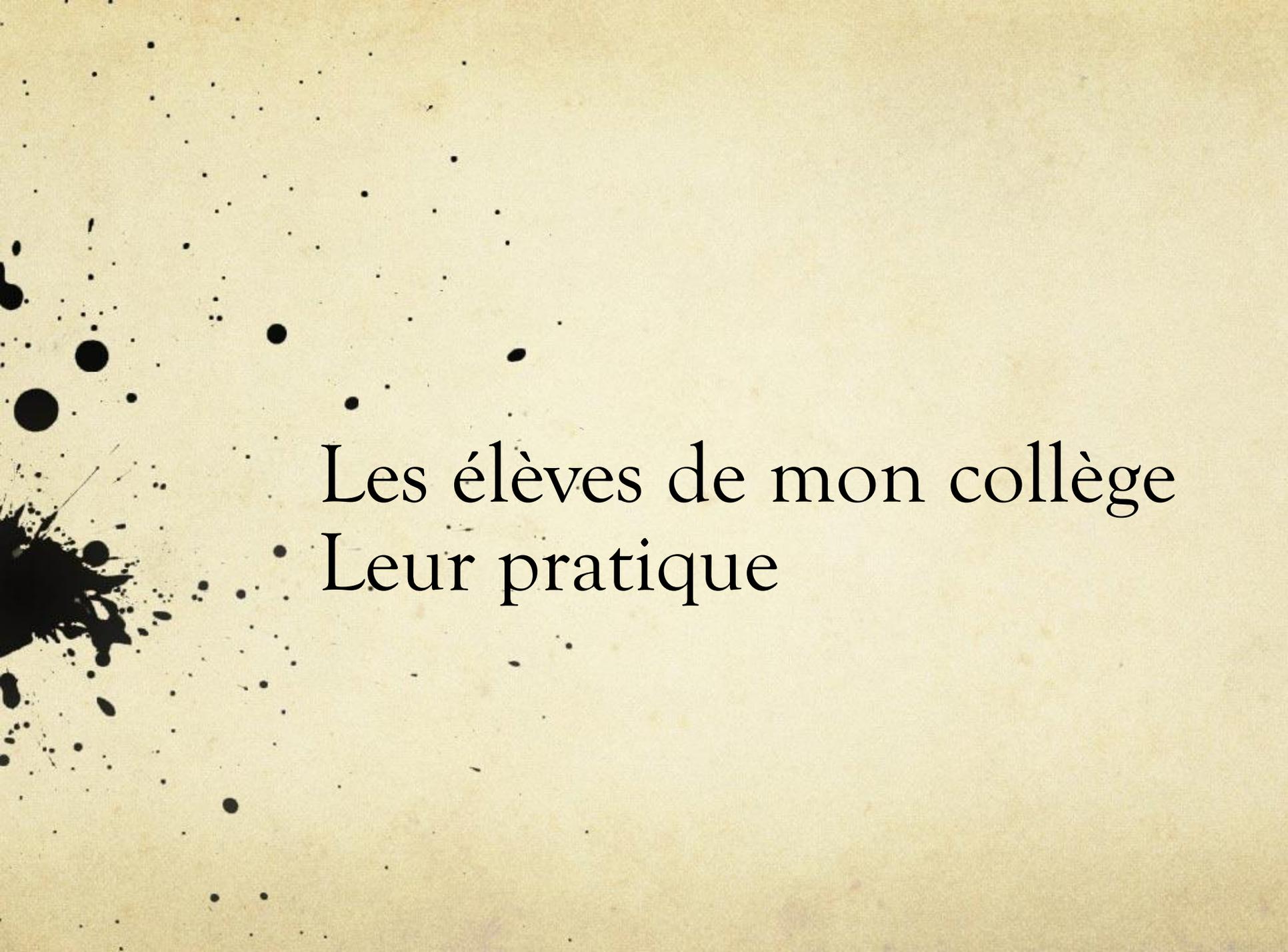
De la compétence attendue à la FPS

EXEMPLE EN BASKET-BALL AU COLLÈGE

Le contexte

- Des élèves de troisième suivis sur deux ans dans un collège REP +
- La forme de pratique scolaire : jeu en 3 contre 3 sur grand terrain
- Des équipes de 6 joueurs
- Un chronométrage de la contre attaque qui débute dès que le ballon est récupéré et qui se stoppe au moment où il touche le panneau ou le cerceau
- Un arbitrage de 4 règles
- Une observation des possessions et un chronométrage
- [La FPS.mp4](#)

- Les élèves de mon collège
- L'APSA basket-ball
- La compétence attendue de niveau 2 en Basket-ball
- Le décryptage de la CA
- Les situations d'apprentissages : du 3 C 0 au 3 C3 et la FPS



Les élèves de mon collège
Leur pratique

Mes élève 1.mp4

Mes élèves 2.mp4

4C difficultés pour progresser .mp4

Aide au porteur Maéva.mp4

Aide au porteur collective.mp4

Après 2 séances .mp4

Des contenus à construire

- Sur le jouer ensemble
- Sur la prise d'information relative aux non porteurs
- Sur la passe dès la réception pour le rebondeur
- Sur l'aide au porteur
- Sur la progression rapide collective
- Sur la finition et le double pas

L'APSA BASKET

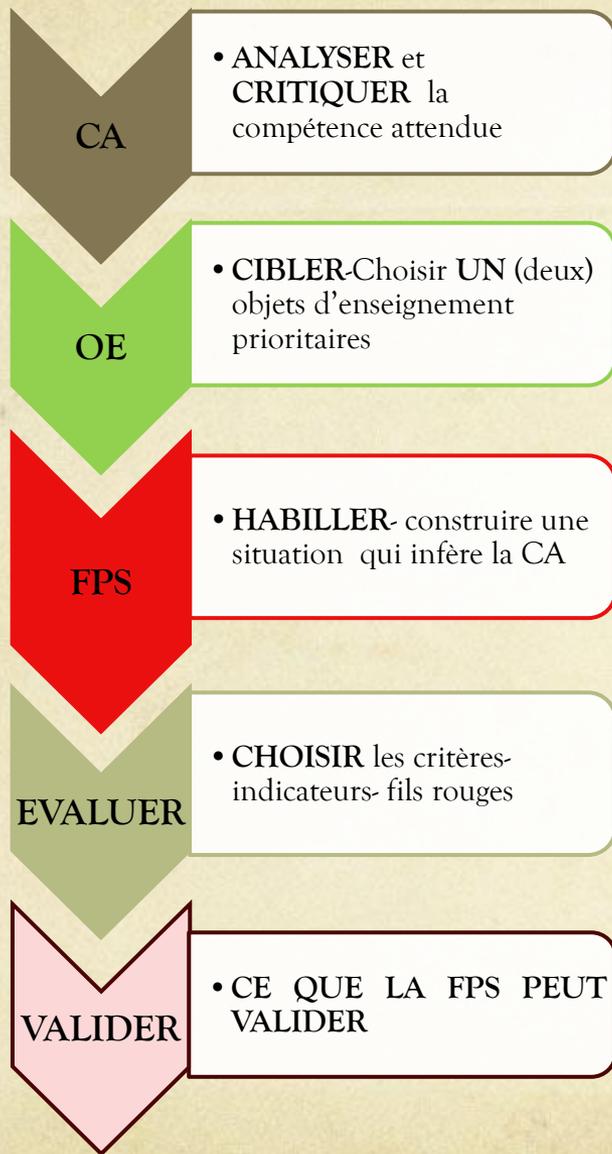
- Un jeu collectif
- Sans contact
- Une activité qui plait à tous
- Une marque liée à l'adresse et non à la force

LA COMPÉTENCE ATTENDUE DE NIVEAU 2

Dans un « **jeu à effectif réduit** », « rechercher le gain du **match** » en assurant des « **montées de balles 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 Co-arbitrer



Le décryptage de la CA



A effectif réduit 3C3 ; lien entre montée de balle et repli défensif
 Respecter (carton jaune : points en moins à la fin, sur le score, ou mise sur le côté temporaire) Arbitrer 3 règles
 Observation des possessions, des shoots, chronométrage

Dès la réception faire progresser la balle rapidement vers la cible (chronomètre)
 Repérer le positionnement
 Observation des possessions, des shoots, chronométrage

La contre attaque au temps

nombre de shoots/ nombre de possessions
 Valeurs du shoot
TEMPS DE LA MOYENNE DES CONTRE-ATTAQUES

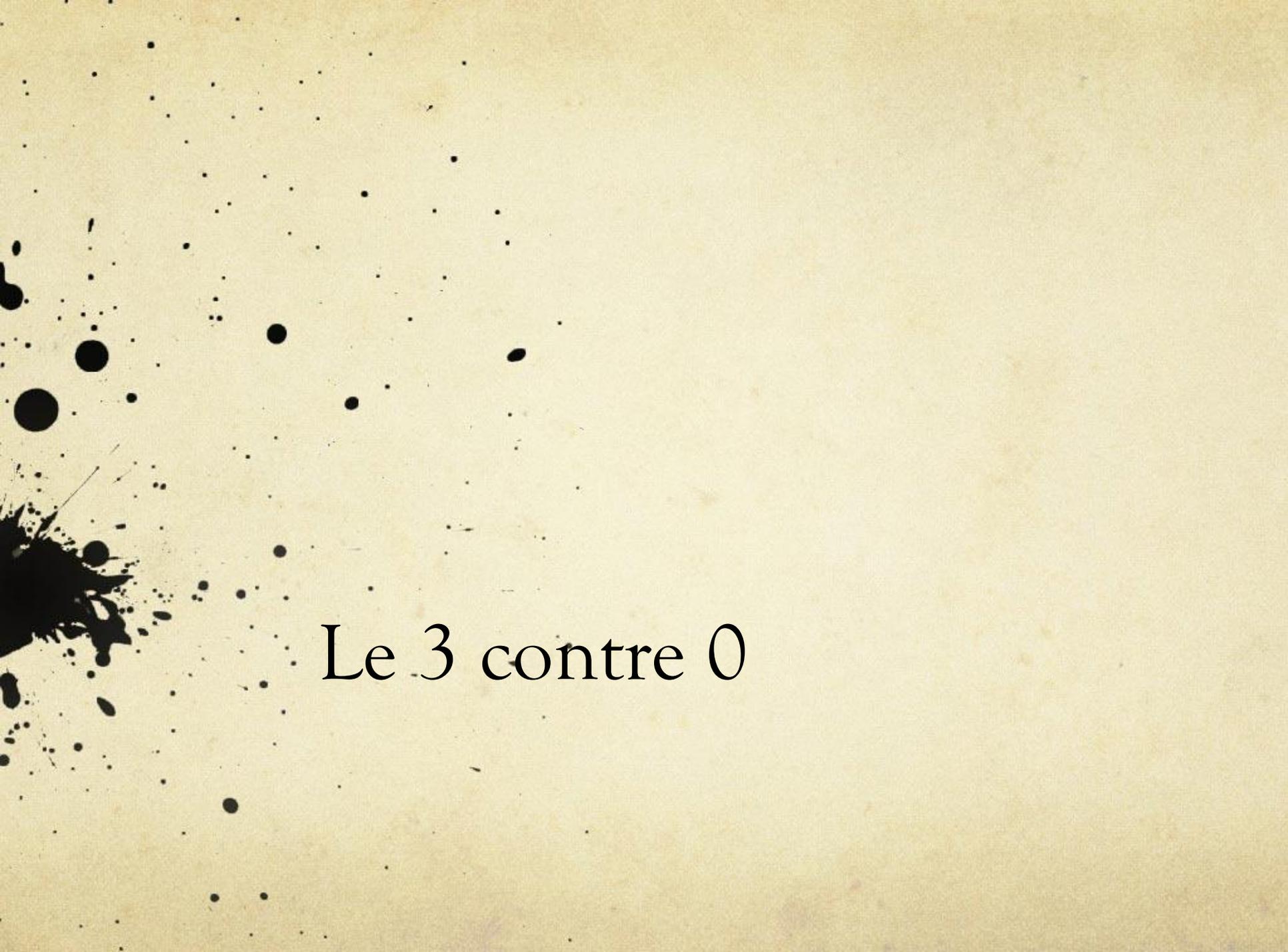
Compétence 1 : vocabulaire
 Compétence 3 : calcul d'une moyenne

Quelques précisions

- La contre attaque : riposte offensive déclenchée de son propre terrain suite à une récupération de balle pendant l'attaque adverse.
 - Déclenchée à la récupération du ballon suite à une interception , suite à un rebond défensif ou suite à un panier
 - Elle se stoppe dès que la défense est placée entre le ballon et le panier
- Le double pas : action de marque qui conclue la contre attaque. C'est une position favorable de tir.
 - [Tutorat double pas.mp4](#)
 - Attaque sur le côté du panier.
 - Nécessité de créer un jeu de relais et non pas axial.



Les situations
d'apprentissage



Le 3 contre 0

La réponse de mes élèves

- Une progression en dribble seul
- Un jeu seul
- [3 contre 0 Benjamin dribble.mp4](#)
- Des contenus à orienter sur la progression en passes et ensemble
- [3C0 benjamin 2.MP4](#)

Un passage rapide sur le 3 contre 0 mais des contenus à construire

- la première passe
- Sur [Des contenus 3 contre 0.mp4](#)
- Sur le rebond
- Sur la prise d'information de la position du premier relayeur
- Sur la réception en mouvement
- Sur la finition : vers le double pas
- [3 contre 0 sans dribble.mp4](#)

Le 3 contre 1 : dribbler ou
passer et toujours des
contenus à apporter

- Imène dribble.mp4
- Un dribble mal maîtrisé et parfois inutile
- Un travail axé sur le jeu de passe.
- 3 contre 1 sans dribble contre fred.mp4
- Des contenus à construire sur la rupture d'alignement
- 3 contre 1 benjamin mauvaise passe.mp4

Des contenus à construire

- Toujours sur la passe et la réception en mouvement
- Mais aussi sur la rupture d'alignement partenaire/défenseur
- Le démarquage : être dans un espace libre, être à bonne distance de passe, casser l'alignement partenaire/défenseur

Le 3 contre 2 et 3 contre 2
à étage.

- 3 contre 2 construction du relais.mp4
- 3 contre 2 construction de l'appui.mp4
- La contre attaque.mp4

Des contenus à construire

- Sur le démarquage.
- Sur la construction du jeu vers l'avant avec le relais et l'appui.
- Sur le relevé d'informations, et le chronométrage

L'évaluation

APSA BASKET BALL EVALUATION DIPLOME NATIONAL DU BREVET

- **La compétence de 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 Co-arbitrer

compétence motrice /16 points				% action individuelle/action collective	
efficacité collective /6 points		note sur 14		performance individuelle /8 pts	
3s	6			30%	8
5s	5			28%	7
7s	4			25%	6
8 S	3			20%	5
10 S	2			18%	4
12 S	1			15%	3
13 S	0,5			10%	2
15 S	0			5%	1

gain des matches /2 points				
0	0,5	1 pt	1,5 pts	2 pts
0	1	2	3	4

compétence méthodologique et sociale / 4points			
	0	1	2
	AILLEURS	INTERESSE	CONNAISSEUR
ARBITRE	loin de l'action. Aucune règle connue	connait quelques règles et se rapproche de l'action	proche de l'action connait et explique les décisions
	ABSENT	PEU SOIGNEUX	ATTENTIF
OBSERVATEUR	n'est pas concentré	la fiche n'est pas bien remplie (ratures, erreurs)	la feuille est remplie et présente aucune erreur

évaluation sur 20	/20
Compétence motrice	/16
compétence méthodologique et sociale	/4

Pour aller plus loin

- Le rôle d'un coach qui reconnaît le positionnement adverse pour déclencher la contre-attaque
- Travailler sur le nombre de passes et non plus sur le temps sur l'alternance attaque placée
- Travailler une répartition attaque placée/contre attaque