

« Apprendre en jouant »

revue EPS n° 374, M.Maury, 2017

Une philosophie pour l'ensemble du Champs d'Apprentissage 4:

« Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel pour gagner »

HANDBALL

Apprendre en jouant : l'utilisation des matches à thèmes dans les leçons de handball en EPS - J. Visioli revue enseigner l'EPS 271, janv 2017

« Organiser le pratique pour qu'ils jouent tous » REPS 369 mars 2016, FFHB

BADMINTON

Les matchs à thème : de l'animation à l'enseignement, Jérôme Visioli Revue EP&S n° 376 - Août 2017

Pourquoi cette démarche?

► Madame, « quand est-ce qu'on joue? » Revue contre pied n°26 d'octobre 2010
Jouer...et...ou...apprendre à jouer ? Question du sens, Question de la répartition
exercice / jeu.

► J.L.Ubaldi, conférence 2014 à Limoges: Ech, SA1, SA2, SA3, Match: perte de
sens, perte de temps, gestion élèves / consignes.

Grande boucle / Petite Boucle.

Faire vivre l'APSA avant de la comprendre. Une Forme de Pratique scolaire

Basket: double / triple score/ quadruple score.

Redonner en EPS la priorité à la quantité, au jeu, à des choses plus ludiques.



Pourquoi cette démarche?

- ▶ REPS 374, mars 2017 «les élèves, la dynamique du genre et les sports co », Jean-Francis Gréhaigne et Didier.Caty

Tradition de vouloir régler les problèmes **techniques** avant d'envisager le jeu.

Routine professionnelle qui consiste à mettre **le jeu en fin** de séance après avoir placé les exercices techniques en amont.

Question du temps de jeu en fonction du profil d'élèves, les filles accumulent un « **déficit d'expérience** » préjudiciable à leur implication.

En sports co, la question de l'égal accès de toutes et tous est posée. Comment faire amorcer une véritable réduction des écarts de réussite et d'apprentissage dans les sports co en EPS ?

La question de la **mixité soulève des questions de contenus et de conceptions**, en particulier la place relative entre la technique et le jeu: pose le problème de vrais apprentissages..

- ▶ Trop de situations décontextualisées: les élèves doivent être confrontés le plus souvent possible dans la séance à la **contrainte temporelle et/ou défensive** pour gagner un match.

Une FPS: le jeu en tiroir

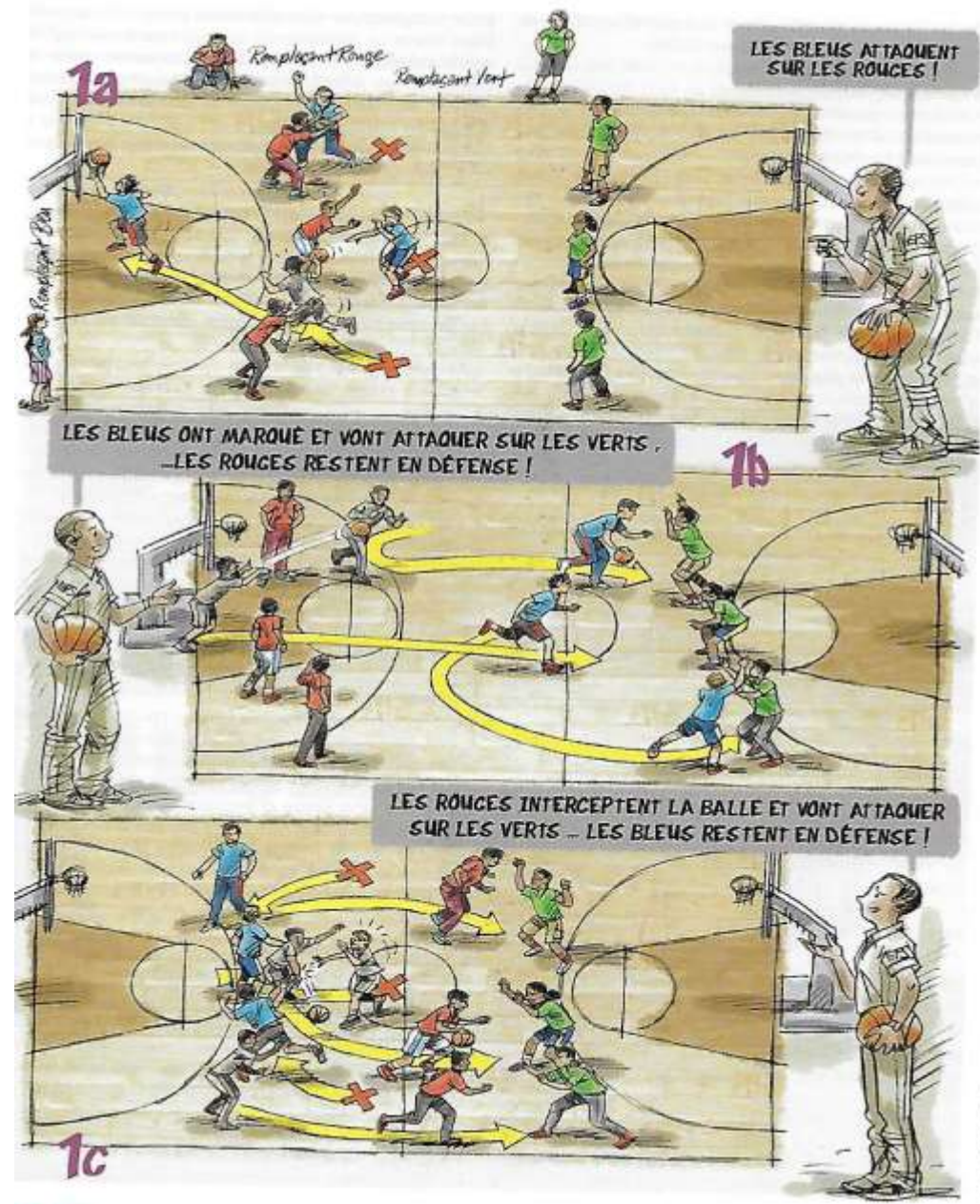
- ▶ **But:** Atteindre un score pré établi à l'avance en respectant un thème de travail
- ▶ **Les consignes:** Elles dépendent du thème abordé. Mais la balle est perdue à tout manquement des règles annoncées.
- ▶ **Dispositif:** 3 équipes de niveau homogène s'affrontent sur le même terrain

L'équipe A part de la ligne médiane et va attaquer l'équipe B placée en défense.

-Si l'équipe A marque, elle garde la balle et va attaquer sur l'autre demi terrain face à l'équipe C

-Si l'équipe A est interceptée ou ne marque pas, elle reste sur ce demi terrain et se place en défense pendant que l'équipe B part attaquer sur l'équipe C placée en défense.

- ▶ **Le score/Critère de réussite:** fixé entre 6 et 16 en fonction du profil d'élèves. Un bonus est donné si 3 paniers réussis et balle aux autres. Indicateur d'équipes à reconstituer. Double score possible en fonction du thème.



Une FPS: le jeu en tiroir

- ▶ **Auto arbitrage:** Implication des 3 équipes et des observateurs. Sources de Conflit Sociaux qu'il va falloir apprendre à gérer et à réguler. Apprentissage à la fois méthodologique dans le fait de reconnaître une faute, et social dans la gestion de la crise. CONTRE INTERDIT!
- ▶ **L'engagement de la partie:** Quizz culture basket (règlement, basket français, américain, historique, basket féminin, points techniques vus aux séances précédentes...)
- ▶ **Des changements auto-régulés:** au début de chaque rencontre, les élèves se déterminent un numéro (théo,1/ juliette,2/ luc, 3/ adrien,4/ louise, 5/ david, 6 et clémence, 7). A chaque changement de possession, la rotation s'effectue à tour de rôle.
- ▶ **Des choix à faire en fonction de vos effectifs et des installations:** toujours rechercher le plus d'engagement moteur lors d'un match. Si 30 élèves sur un terrain plusieurs possibilités: 2 *15 élèves, 15 jouent, 15 co-observent et co-arbitrent (debout autour du terrain). Ou 4 équipes sur demi terrain.

Si 35 élèves avec 2 terrains on peut faire 7*3 en jouant à 5c5 et 4*3 élèves en jouant à 4c4 et un remplaçant dans 2 équipes

Jeu en tiroir: Thème jeu intérieur

Vidéo 2^{nde} / 1^{ère} option



Organisation de la séance et différenciation

- ▶ **Exposer le thème dès le début de la séance**, ex: les écrans « brain storming » qu'est-ce que sait, A quoi ça sert? Comment fait-on? Démonstration ou vidéo si possible.
- ▶ **L'échauffement** doit permettre de travailler le tir (incontournable) et le thème sous forme ludique (quand cela est possible), de donner des CE dès le départ. Une routine tir /un thème
- ▶ **1^{ère} phase:** jeu en tiroir avec thème des écrans sur porteurs: entre 10 et 15 minutes
 - si attaque sans écran, balle aux autres,
 - si pose un écran illégal, balle aux autres
 - si l'ouverture n'est pas sur le bon pied, balle aux autres.
- ▶ **2^{ème} phase:** Regroupement classe et mise en commun des difficultés
Puis, mise en place d'une situation de remédiation sur les écrans si besoin
- ▶ **3^{ème} phase:** Jeu en tiroir à nouveau, en étant plus précis sur les attentes. entre 10 et 15 minutes

Choix des équipes

Une alternance qu'il faut cultiver pour permettre de nouveaux possibles:

- ▶ **Au début du cycle:** Par niveau pour permettre une acquisition plus homogène et poser les bases (rôles, circulation du placement, occupation de l'espace...).

Avec souvent (constat) répartition garçons filles assez marquée lié à un déficit culturel + problème physiologique (taille, ...)

- ▶ **A partir de la 3^{ème} séance:** Hétérogène en leur sein pour favoriser le tutorat par les élèves experts et apporter d'autres propositions dans le jeu.

Exercice routine tir

Obj: Marquer sous pression temporelle- tir en course ou mi-distance.

But: marquer un nombre de panier établi en moins de temps possible. Nombre panier à doubler en fonction du nombre d'élève. ex:20 élèves: 40 paniers à marquer

Consignes: 3 phases

- 1.Marquer le nombre de panier sans contrainte. Vous prenez le temps.
- 2.Améliorer le temps mis pour marquer, au moins 10'' de moins.
- 3.Soit l'équipe à réussi, on enlève 10'', soit remédiation et on explique les moyens de progresser.

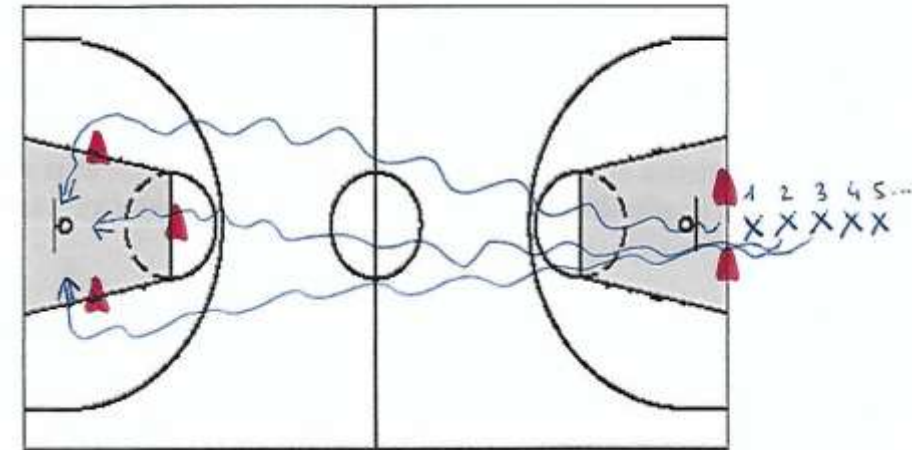
Le dispositif: peut se faire sur terrain en large. L'ordre est obligatoire à respecter, si celui qui est devant moi tire à gauche, je tire à droite (oblige à lever la tête pour dribbler+ prise d'information). Partir quand celui qui est devant moi est à la ligne des Lancers francs, sinon, embouteillage sous le panier. On ne peut s'arrêter de courir que dans la zone de départ. On redonne le ballon main - main.

Les critères de réalisation: Les appuis: dr / g main droite à droite et g/dr main gauche à gauche. En fonction de votre public: jouer avec le score et les contenu.

Dribble de recul si on est plusieurs sous le cercle ou attendre que l'autre ait tiré avant moi. Travail de la prise d'information utile dans le collectif d'attaque.

CR: le temps mis pour marquer. A chaque fois que le temps est atteint, on marque le record et on descend de 10'' à chaque séance (possible avec l'organisation collective). Bien marquer le temps de départ à la 1^{ère} séance pour faire la comparaison à la fin de la séquence.

DROITE, MILIEU, GAUCHE



Exercice routine tirs (2)

Obj: Marquer sous pression temporelle- tir en course ou mi-distance.

But: Atteindre le nombre de paniers (entre 8 et 12 en fonction de leur niveau). Terminer le 1^{er} des 4 équipes.

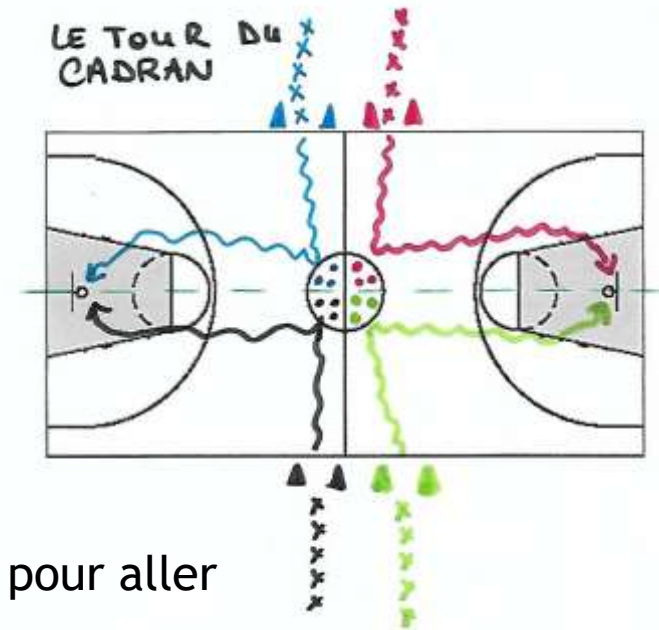
Dispositif: ¼ de terrain par équipe, des ballons placés sur les plots dans ¼ du cercle central (3 ou 4 maximum).

Consignes: Au moment où celui qui est devant moi prend le ballon, je peux partir pour aller Marquer. Je dois remettre le ballon sur le plot sans qu'il tombe, sinon pénalité. Quand mon équipe a terminé, nous devons lever la main tous en même temps dans la porte. Le 1^{er} marque 4 pts, le 2^{ème} marque 3pts, le 3^{ème}: 2 pts et le dernier:1pt. Puis 5'' pour faire les rotations pour que chacun puissent marquer à droite et à gauche.

Critères de Réalisation: Les appuis: dr / g main droite à droite et g/dr main gauche à gauche. Les règles de fonctionnement.

Critère de réussite: atteindre le plus grand nombre de points après les 3 rotations.

Variables: mettre un élève défenseur stables sur les appuis que les tireurs devront contourner. Travailler avec les tirs mi-distance.



Un exemple du jeu en tiroir sur le thème des écrans.

- ▶ **Échauffement:** En fonction du temps dont vous disposez:

Une routine tir en course ou mi-distance: « droite / milieu / gauche » ou « le tour du cadran ».

- ▶ **Brain Storming:** Pour vous c'est quoi un écran, A quoi ça sert? Comment fait-on? Démonstration ou vidéo si possible.

- ▶ **Fin échauffement:** un exercice du thème, pour les écrans: **cibler 3 incontournables:**

Pick: pose d'écran réglementaire (encadrement des appuis, perpendiculaire à la ligne d'épaule, au milieu de la poitrine, immobile), pas de contact (distance d'un bras).

and Roll: ouverture (je m'ouvre sur le pied le plus proche du panier en ayant mon adversaire dans le dos).

- ▶ **1^{ère} phase: Jeu en tiroir:** Marquer 8 points. Les règles: obligations de porter un écran sur le PB avant de prendre un shoot. De façon progressive, une fois que la pose d'écran est régulière, si l'écran n'est pas conforme au « Pick and Roll », balle aux autres!
- ▶ **2^{ème} phase: Regroupement classe:** Qu'est-ce qui vous pose problème? Difficultés pointées au sein du collectif? **Remédiation** si cela est nécessaire: SA (si possible la même qu'à l'échauffement): pose d'écran en 2c1 ou 2c2. Variable +: aborder écran NPB
- ▶ **3^{ème} phase: Jeu en tiroir en étant plus exigeant:** Balle aux autres si mauvais « Pick » et mauvais « Roll ». Plus les règles classiques du basket. Manipulation des critères de réussite.

Echauffement spécifique Ecrans.

Objectif: Pose et prise d'écran.

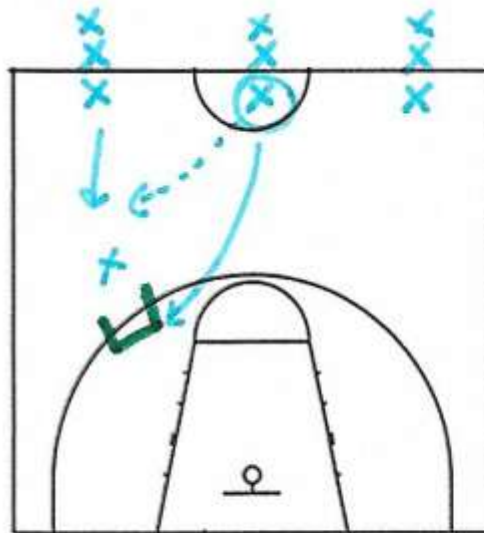
But: Marquer le panier en 2c1 grâce à un écran.

Consignes: Après sa passe, le joueur devient défenseur. Le 3^{ème} vient porter un écran ou « Pick ». Le PB prend le « Pick » (épaule-épaule) puis le NPB « roll » vers le cercle. Le PB peut alors passer ou aller au panier en dribble.

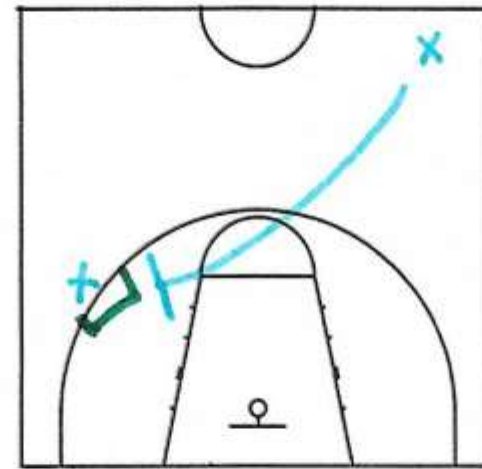
Dispositif: conf schéma

Les élèves doivent passer 2 fois dans chaque rôles. Colonne 1 passe en colonne 2, colonne 2 en 3...

CRéussite: obtenir une prise d'avance sur le défenseur et un choix supplémentaire pour le PB. Marquer le panier. On peut aussi commencer à manipuler la grille de compétence.



1- Passe dans l'aile puis devient def.



2- l'é à l'opposé vient porter le Pick



3- le PB prend l'écran (épaule-épaule). le NPB roll.

Intérêt du jeu en tiroir par rapport aux nouveaux textes: préambule.

Le jeu en tiroir permet:

- ▶ « **d'éprouver des sensations** », car activité physique engagée: essoufflement, accélération, attaque, défense, ...
- ▶ « **de vivre des émotions** »: joie, colère, le plaisir, la frustration, qu'il va falloir gérer.
- ▶ « **accroît ses capacités de raisonnement** » dans le thème travaillé avec des arrêts sur images et « **son esprit critique** » par l'observation quand je ne joue pas ou l'échange entre pairs après balle perdue
- ▶ L'EPS fait toute la place au **plaisir d'agir**: le jeu, essence même du CA 4

Il **permet de valider les 3 AFL**:

-S'engager pour gagner une rencontre, en faisant des **choix** techniques et tactiques pertinents au regard de l'**analyse** du rapport de force.

-Se préparer, s'entraîner, individuellement et collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

-Choisir et assumer des rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire.

Intérêt du jeu en tiroir par rapport aux nouveaux textes

Le jeu en tiroir permet de répondre aux 5 objectifs généraux:

1. **Développer sa motricité:** augmentation le temps moteur par le gain de l'explication du dispositif. Par le jeu, plus motivant pour les élèves et les problèmes qu'il pose.
2. **Savoir se préparer et s'entraîner:** grâce aux balles perdues, et à l'analyse qui en est faite par les membres de l'équipe, chaque élève peut situer où se trouve ses difficultés et donc il faut accentuer l'entraînement.
3. **Exercer sa responsabilité individuelle et au sein d'un collectif:** Permet un engagement **dans différents rôles:** joueur (partenaires / adversaires- att/ def), arbitre, coach observateur. Construction de comportements sociaux et notamment la solidarité grâce aux échanges entre élèves. Mais aussi « **de vivre des émotions** »: joie, colère, le plaisir, la frustration qu'il maitriser au sein de sein groupe
4. **Construire durablement sa santé:** grâce au jeu par intermittence et en autonomie réelle, l'élève augmente ses ressources physiologiques, motrices.
5. **Accéder au patrimoine culturel:** en tant que pratiquant dans les thèmes travaillés mais aussi par les questions d'engagement.

Le jeu en tiroir permet de travailler l'ensemble des Éléments prioritaires pour atteindre les 3 AFL

- ▶ Réaliser des actions technique d'attaque et / ou de défense en relation avec son projet et ses choix tactiques: **thèmes de travail**
- ▶ Identifier les forces et les faiblesses de son adversaire pour mettre en œuvre et réguler un projet tactique: **observation à chaque changement de possession.**
- ▶ Identifier l'évolution des caractéristiques du rapport de force pour adapter ses actions: **possible sur chaque changement de possession.**
- ▶ Répéter et persévérer: **place de l'erreur au centre: balle aux autres. Apprendre à se tromper.**
- ▶ Utiliser différents supports d'observation et d'analyse: **FB des pairs (fiche), rassemblement classe ou tablette.**
- ▶ Accepter la défaite / Gagner avec humilité: **à chaque phase de jeu: 2 fois par séance.**
- ▶ Être solidaire de ses partenaires: **permis après une perte de balle.**
- ▶ Assurer différents rôles (partenaire, adversaire, arbitre, coach, observateur): **tous faisables au sein d'une même séquence de jeu.**
- ▶ Connaitre, respecter et faire respecter les règles: **Auto-arbitrage ou arbitre en situation.**

Proposition d'une Trame de séquence 1^{ère}

Un Principe: Donner toujours plus de pouvoirs à l'attaque en début de séquence pour favoriser la prise de tirs

SEANCE	THEMES
1-2	Explications de l'organisation de la séance. Mise en place du dispositif du jeu en tiroir. Avec révision ou découverte de quelques bases: orientation face au cercle (triple menace). Se placer dans les « spots »(meneur, ailier, intérieur).
3	Le jeu à 2: passe et va (passer-couper vers le cercle) / passe et suis
4	Démarquage/réception passe, pied de pivot (dribble interdit au départ).
5	Se placer en défense individuelle sur PB et NPB (double score obligatoire)
6	Les écrans sur porteurs + NPB (pour les meilleurs car + difficile, jeu sans ballon).
7	Jeu intérieur: jeu en triangle. (passer au moins une fois la balle à l'intérieur avant le 1 ^{er} tir)
8	Relation extérieur-interieur.
9	Révision: jeu à thème divers
10	EVALUATION

Proposition de Trame de séquence TERMINALE

SEANCE	THEMES
1	Mise en place du dispositif du jeu en tiroir. Avec révision des bases: orientation face au cercle (triple menace), Se placer dans les espaces clés, jeu en mouvement: passer - couper vers le cercle.
2-3-4	Séquence révision jeu ext (passe et va / passe et suis/ écrans sur PB), jeu intérieur (triangle- poste haut et bas).
5	Écran sur NPB- puis alternance avec Ecran sur PB
6	Organiser une défense collective: flotter à l'opposé du ballon / aider-reprendre. + Press tout terrain (double score obligatoire)
7	La défense sur les écrans: annonce de l'écran, changer.
8	La défense sur les écrans: annonce de l'écran, surpasser. (passer sur l'écran)
9	Révision: jeu à thème défense individuelle
10	EVALUATION

L'évaluation

- ▶ Une évaluation en équipes de niveau. Efficacité et optimisation du jeu.
- ▶ Une évaluation en équipes homogènes entre elles (actions de jeu du joueur dit « expert »). Appliquer les concepts de jeu.
- ▶ Une grille de compétence donnée aux élèves (si possible) sur chaque thème de jeu connu dès le début du cycle. Et rappelé sur chaque thème de séance.
- ▶ 15 élèves jouent/ 15 élèves observent avec les grilles et positionne leur joueur.
 - Manipulation des critères d'observation et de réussite qui pourront être réinvestis dans la pratique.
 - évaluation formative et formatrice à chaque séance.
 - support communs pour créer une discussion et une argumentation

Lycée		Champ d'apprentissage n°4		APSA : BASKET
Niveau de classe : 1^{ère}			Séquence d'enseignement : 1 / 2	
Objectifs du projet EPS retenus qui guident les choix dans la séquence :		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Donner du sens aux apprentissages en construisant progressivement son projet d'action dans la « logique interne » directe du CA. (Gagner / Marquer / Tirer) ➤ Placer les élèves en réussite en analysant les erreurs et en les dédramatisant. ➤ Accéder à l'autonomie dans les apprentissages en valorisant les prises d'initiatives et de responsabilités (seul ou en groupe). 		
Attendus de fin de Lycée (Ceux retenus dans cette APSA, à cette séquence)		AFL1 : S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force. AFL3 : Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire. (Je laisse l'AFL2 pour la terminale ou une autre activité).		
Compétence attendue (locale, spé à l'établissement/ Motrice, méthodo, sociale / formulée par l'équipe)		Pour gagner un match en tir, choisir, adapter et mettre en œuvre une organisation offensive qui utilise prioritairement le jeu à deux . L'organisation du collectif dans l'espace est repérable dans des espaces clés bien déterminés (meneur, ailier, intérieur), que les élèves utiliseront de façon polyvalente pour accéder régulièrement à la prise de tir, face à une défense individuelle qui cherche à récupérer la balle ou protéger sa cible. Assumer le rôle d'observateur, de coach et d'arbitre pour réguler et organiser sa propre équipe dans le jeu en tir.		
Acquisitions prioritaires (Ressources qu'on va développer)		CAPACITES	CONNAISSANCES	ATTITUDE
		PB : Effectuer des tirs en course ou mi-distance dans une zone favorable de tir. S'orienter face au cercle grâce au pied de pivot et utiliser la triple menace pour la lecture de jeu. NBP : Après une passe, couper vers le cercle, j'effectue un écran ou je vais au rebond. Effectuer un démarquage. Donner des solutions dans le jeu opposé au PB. Equilibre dans les espaces clés. EN défense : Sur PB : Se placer entre son joueur et le panier. Sur NPB : Former un triangle entre son joueur, le PB et le Panier.	Connaitre les règles : Fautes (non contact), Violations (sortie et remise en jeu, marcher, reprise de dribble...) Le vocabulaire spécifique : Occupation de l'espace et rôles des joueurs sur un terrain: meneur, ailier, intérieur. Choix techniques : Ecran, passe et va, passe et suis, rebond, zone restrictive (raquette), la triple menace. Les indicateurs pertinents à prélever : nbre de tir tenté / réussis, interceptions, volume de jeu.	Partenaire / adversaire : Communiquer au sein de son équipe : conseiller, expliquer. Reconnaître ses erreurs et essayer de les corriger. Tenir compte des conseils. Prendre ses responsabilités et adapter ses choix en fonction du score. Liées aux rôles d'arbitres, d'observateur et de coach : Etre attentif à ce qui se passe sur le terrain adverse. S'impliquer dans la réflexion pour l'analyse du jeu et les échanges en cas de discordance sur l'arbitrage. Respecter et faire respecter les règles. Reconnaître sa faute ou sa violation. Analyser les erreurs des uns et des autres.

<p>Situation d'évaluation (à combien, pdt combien tps, où, quel espace, qui fait quoi, av quels outils ?)</p> <p>Séquence Basket 1/2 :</p>	<p>Effectif : Matches en 4 contre 4 contre 4 (avec 2 remplaçants possibles, soit 18 élèves) avec un rapport de force équilibré. Possibilité en 5c5c5 (avec 2 remplaçants, soit 21 élèves).</p> <p>Temps : Matches en 2 fois 10' contre les mêmes équipes.</p> <p>Dispositif :</p> <p>Organisation : Le jeu en tiroir se pratique avec 3 équipes qui s'affrontent sur le même terrain face à une défense placée. L'équipe1 qui marque contre l'équipe2 sur un demi terrain, conserve la balle et va attaquer dans le demi-terrain adverse contre l'équipe 3. Les changements, et temps morts se font selon les règles établies du jeu en tiroir (ordre de changement déterminé à l'avance après chaque changement de possession, un par un). Une concertation après chaque perte de possession est mise en place par l'équipe pour améliorer son jeu. Une alternance des équipes de niveaux est conseillée : 10' Niveau faible 10' niveau fort (avec possibilité d'élèves charnières), 10' niveau faible, 10' niveau fort.</p> <p>Règles : C'est l'auto-arbitrage qui est mis en place. Chaque joueur des 3 équipes peut intervenir à tous moments dès qu'il observe une infraction au règlement ou au thème travaillé, y compris les remplaçants. Les règles reprennent les fautes, le marché, la reprise de dribble et possibilité d'intégrer un thème de jeu (ex : passe et va ou écran, ou jeu intérieur ...) pour insister sur un point particulier de la séquence qui nous a semblé important.</p>
---	--

AFL 1 : Gagner une rencontre		AFL 3 : Rôles dans le fonctionnement collectif	
Quel(s) indicateur(s) ?		Quel(s) indicateur(s) ?	
Attaquant	<p>Choix techniques PB : Nombre de paniers. Mi-distance ou double pas Tir tentés/ Tirs réussis. Présence de défenseur ou pas. NPB : se démarquer dans un espace clé.</p> <p>Choix tactique: PB : Tir, passe ou dribble. Rebond : Remonte le shoot ou ressort la balle. NPB : Passe et va ou pose d'écran après sa passe.</p>	<p>Rôle du joueur : Placement sur le terrain : espaces clés en attaque, entre son joueur et le panier. Intervention dans la coopération de son équipe sur les temps morts : conseille, explique, encourage. Passif, impliqué, agressif, sur toutes les balles. Sait reconnaître sa faute.</p> <p>Arbitrage / Observation /coach Intervention dans l'auto-arbitrage et donc l'observation. Nombre d'intervention. Régulation, prise de parole au sein de son équipe. Oser s'affirmer dans le collectif quand un dysfonctionnement apparaît : changement,</p>	
Défenseur	<p>Choix techniques : Nombre d'interceptions ou balles récupérées : Gêne sur tir rebond, interception, provoque une perte de balle.</p> <p>Choix tactiques : Défense tout terrain sur le retour, position de la défense (très haute : pressing ligne médiane ou classique attendre aux 3 points).</p>		
Engagement :	<p>-Perdu : l'élève subit, -Comprend : il essaie mais..., -Actif : l'élève participe, -Leader : il organise et conseille.</p>		

Exemple de Grille de Compétence pour les écrans

Compétences travaillées LES ECRANS	Maitrise Très satisfaisante 5-4	Maitrise Satisfaisante 4-2.5	Maitrise Fragile 2-1	Maitrise insuffisante 1-0
Poser un écran	Poser un écran de façon réglementaire (appuis, distance) sur un PB ou NPB et roll (ouverture bon pied) défenseur dans le dos jusqu'au panier puis se repositionne.	Pose un écran Réglementaire et roll avec le défenseur dans le dos en pivotant avec le pied le plus proche du panier mais s'arrête vite dans sa coupe s'il n'a pas la balle.	Pose un écran réglementaire en encadrant les appuis du défenseur (épaule du défenseur au milieu du sternum) en étant perpendiculaire à sa ligne d'épaule et à une distance d'environ 50cm un bras. Mais ne s'ouvre pas.	Pose un écran mobile, mal positionné par rapport au défenseur et ne s'ouvre pas sur le « roll ».
Défendre sur un écran	Le défenseur du NPB annonce l'écran de façon précise (« écran droite ») et le défenseur du PB est capable de surpasser l'écran ou glisser sous l'écran.	Le défenseur du NPB annonce l'écran plus une commande : change ou garde le défenseur. Le défenseur du NPB est capable de faire un aider reprendre. Le défenseur du PB peut anticiper son déplacement.	Le défenseur du NPB annonce l'écran mais ne sais pas s'il change ou s'il garde son attaquant. Cela crée une confusion.	Le défenseur du NPB n'annonce pas l'écran. Le défenseur du PB peut avoir un contact dangereux (béquilles) et il est pris dans l'écran laissant ainsi l'attaquant avec une grosse prise d'avance dans sa progression.

Exemple de grille de Compétence pour la défense

Compétences travaillées DEFENDRE COLLECTIVEMENT	Maitrise Très satisfaisante 5-4	Maitrise Satisfaisante 4-2.5	Maitrise Fragile 2-1	Maitrise insuffisante 1-0
Organiser une défense collective sur attaque placée	L'élève est capable d'ajuster en permanence ses placements (flotter, à un bras, sur les lignes de passe) en fonction de la position de balle et de son vis-à-vis. Il donne priorité à la balle si cela est nécessaire.	L'élève est capable de maîtriser son joueur quand il a la balle, il gêne, intercepte, va au rebond. Il prend en compte la position du joueur PB quand il défend sur un NPB. Il commence à « flotter » mais encore de façon irrégulière.	L'élève garde son joueur PB/ NPB mais ne forme pas de triangle avec le PB de balle quand il est sur un NPB. Il est parfois dos au ballon sans vraiment s'en rendre compte.	L'élève a du mal à garder son attaquant, il n'est pas placé entre le joueur et le panier, il ne se soucie pas de la circulation de balle.
Appliquer une presse tout terrain	Temps de réaction très court dans le changement de statut. Son attaquant est tout de suite sous contrôle. Il sait réaliser une prise à 2. Il intercepte.	Temps de réaction très court dans le changement de statut. Le défenseur gêne la progression du joueur en le ralentissant	Le défenseur est en retard sur le changement de statut. Il est en retard sur l'attaquant et gêne à peine la progression.	Le défenseur est à + de 2m de son attaquant. Il offre une solution à l'attaquant pour remonter le ballon ou offre un panier à l'équipe adverse.

A vous de jouer!!

