



**TABLEAU 1** Compétences et connaissances

APSA: Basket	Noms des experts : Léger & Léger	Niveau	1
Compétence(s) (texte de référence )	Connaissances Que l'élève doit s'approprier	Problèmes principaux rencontrés Par l'élève au cours de son apprentissage	
En coopération avec les partenaires, mettre en difficulté l'équipe adverse et valoriser un jeu vers le but.	Marquer un panier  S'arrêter, s'équilibrer, pivoter pour tirer ou passer  Différencier les rôles ATT/DEF  Construire les alternatives chez le porteur de balle	Des échecs répétés devant la cible. L'élève ne réussit pas à marquer. Il se désengage de l'APS.  Des déséquilibres après l'arrêt du dribble entraînent des pertes de balle, des mauvaises passes et des tirs explosifs et imprécis.  Des contacts rugueux entre élèves.  Un dribbleur « fou » guidé par le ballon ou qui joue seul.  Des passes au hasard.  Une grappe autour du ballon.	



TABLEAU 2

## Solutions possibles au problème

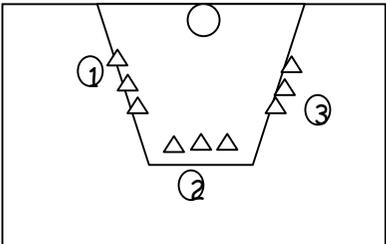
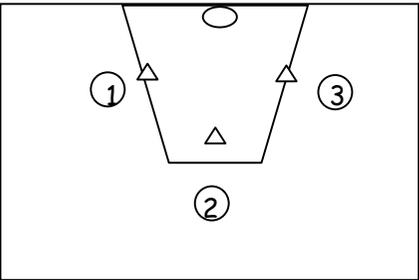
APSA: Basket		Problème rencontré par l'élève : Marquer un panier régulièrement		Niveau : 1
Situation(s)	But	Consignes	Critères de réussite	
<p>3 joueurs, 3 ballons, 9 plots galette. En marquant d'une position, on retourne le plot d'un adversaire ou l'on remet à l'endroit le sien.</p> 	<p>Marquer pour gagner :</p> <p>En retournant les 3 plots de mes adversaires.</p> <p>En conservant à l'endroit les miens</p>	<p>Je me déplace aux plots en dribblant, je m'arrête, je m'équilibre et je tire.</p> <p>Après avoir marqué d'une position, je choisis de retourner les plots de mes adversaires ou de mettre à l'endroit mon plot.</p>	<p>J'élimine mes adversaires.</p> <p>J'ai retourné au moins 2 plots avant de perdre.</p>	
<p>3 élèves, 3 ballons, 3 plots, un panier. Chaque élève tente 5 tirs à chaque plots. Il prend son rebond et se replace en dribblant.</p> 	<p>Marquer le panier</p> <p>Déterminer les zones facilitantes.</p>	<p><u>Technique</u></p> <p>Viser la planche Placer le ballon dans l'axe œil cible S'arrêter équilibré et fléchi Pousser vers le haut</p> <p><u>Situation</u></p> <p>Récupérer son ballon, se replacer en dribblant et poser ses appuis avant de tirer. Ne pas rester sous le cercle.</p>	<p>Réussir 8 sur 15</p> <p>Réussir de plus en plus de panier</p>	



TABLEAU 2

## Solutions possibles au problème

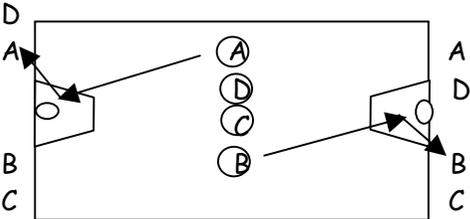
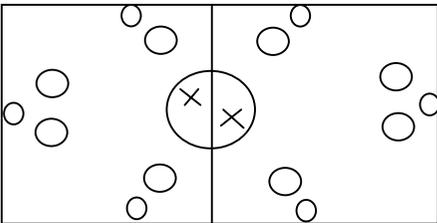
APSA: Basket		Problème rencontré par l'élève : S'arrêter pour tirer et marquer		Niveau : 1
Situation(s)	But	Consignes	Critères de réussite	
<p>Equipe de 3 avec 1 ballon. Le porteur au centre et les 2 autres en attente sur les lignes de fond.</p>  <p>Dribbler, s'arrêter équilibré, tirer, rebond et passe au partenaire qui repart de l'autre côté du terrain.</p>	<p>Marquer après s'être arrêté après un dribble de progression.</p>	<p><u>Situation</u> Ne pas stationner sous le panier.  Tirer dans des zones favorables (45°) avec la planche.  1ère équipe à 10 points.  Attendre si beaucoup de monde.  Réception non équilibrée ne permet pas de tirer.</p>	<p>Tirer 8 fois sur 10  50 % de réussite</p>	
<p>1 ballon par élève. 12 cerceaux. 2'.</p> <p>Départ du centre, tirer sur un panier, récupérer son ballon, venir poser un pied dans le rond central avant de tenter un autre tir sur un autre panier.</p> 	<p>Réaliser le maximum de points en un temps donné.</p> <p>Respecter les règles de base du BB.</p> <p>S'arrêter équilibré pour tirer.</p>	<p>Un seul tir par panier, on tire d'où l'on veut.</p> <p>Déplacements basket (-1 pt si marcher, reprise de dribble ...)</p> <p>1 pt par panier ou 2 pts si réussi d'un cerceau.</p> <p><u>Evolutions</u> 1/ 5 joueurs posent les ballons et deviennent défenseurs (ils lèvent les bras seulement). 2/ 5 joueurs mettent des chasubles et deviennent passeurs quand un tireur est bloqué.</p>	<p>Je réalise un pré-appel en captant le ballon pour réaliser un sursaut et m'arrêter les 2 pieds en même temps.</p> <p>Je suis stable et fléchi avant de tirer.</p> <p>Je donne une trajectoire courbe à mon tir.</p>	



TABLEAU 2

## Solutions possibles au problème

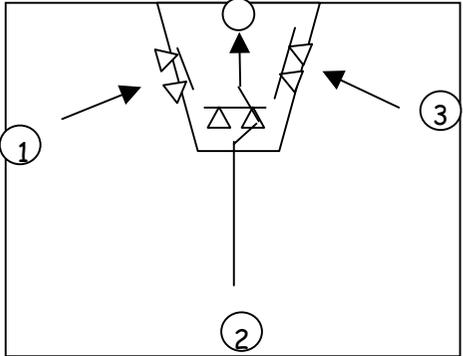
APSA: Basket		Problème rencontré par l'élève : S'arrêter avec le ballon pour tirer		Niveau : 1
Situation(s)	But	Consignes	Critères de réussite	
<p>Dribbler jusqu'aux plots et s'arrêter avec des appuis simultanés derrière la latte pour tirer.</p>  <p><u>Situations évolutives</u>            Concours de x paniers ( le 1<sup>er</sup> à...)            Concours en temps            Concours avec minimum de dribble            Tir avec retard défensif</p>	<p>Marquer un panier après un dribble de progression sous une <u>contrainte temporelle</u>.</p> <p>Nb : il faut que l'élève ait de la vitesse à l'arrivée aux plots.</p>	<p><u>Technique</u>            Anticiper l'arrêt par un sursaut            Capturer le ballon dans le sursaut            Arriver fléchi et équilibré            Pousser son ballon devant</p> <p><u>Situation</u>            Limiter le nombre de dribble            Se replacer en dribble après le tir</p>	<p>S'arrêter 8 sur 10 sans déséquilibre et sans piétiner.</p> <p>Tirer 8 fois sur 10</p> <p>Marquer 1 fois sur 3</p>	
<p>1,2,3 soleil</p> <p>En largeur ou longueur, un élève compte pendant que les autres avancent en dribblant pour venir marquer un panier.</p>	<p>Atteindre la raquette pour tenter un panier.</p>	<p><u>Situation</u>            Elève éliminé si dribble encore ou si déséquilibré après son arrêt.            Il faut accepter les élèves dans leur sursaut et attendre le résultat pour éliminer.            Tir dans la raquette uniquement, une seule tentative.</p>	<p>J'arrive 7 fois sur 10 dans la raquette pour tirer</p>	



TABLEAU 2

## Solutions possibles au problème

APSA: Basket	Problème rencontré par l'élève : S'arrêter avec le ballon		Niveau : 1
Situation(s)	But	Consignes	Critères de réussite
<p>1 ballon pour 2. Le porteur suit l'autre qui trotte partout dans le gymnase. Au coup de sifflet, tout le monde s'arrête de manière équilibrée. (appuis simultanés) Le porteur fait la passe pour repartir.</p> <div data-bbox="96 715 562 983" data-label="Diagram"> </div> <p><u>Evolutions</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1/ Au 2<sup>ème</sup> coup de sifflet le non porteur tente de prendre le ballon au porteur.</li> <li>2/ Au 2<sup>ème</sup> coup de sifflet le non porteur reçoit le ballon et dispose de 10 secondes pour marquer.</li> <li>3/ Idem en faisant deux équipes auparavant et en comptant les points.</li> </ol>	<p>S'arrêter de manière équilibrée après un sursaut.</p> <p>Protéger son ballon</p> <p>Règle de non contact</p>	<p><u>Technique</u></p> <p>Anticiper l'arrêt par un sursaut Capter le ballon dans le sursaut Arriver fléchi et équilibré</p> <p>Utiliser son corps en obstacle en tournant autour d'un pied choisi (que l'on définira comme pied pivot).</p> <p>On ne touche que le ballon. On gêne les tirs en levant les bras.</p> <p><u>Situation</u></p> <p>Entre chacune des évolutions, on recommence la base de la situation : suivre le non porteur en dribble et s'arrêter au 1<sup>er</sup> coup de sifflet.</p>	<p>Je suis immobile après mon arrêt.</p> <p>Les deux pieds touchent le sol en même temps (un seul bruit).</p> <p>Je capte le ballon dans le sursaut et conserve le ballon.</p>



TABLEAU 2

## Solutions possibles au problème

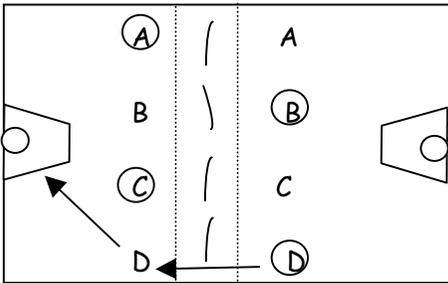
APSA: Basket		Problème rencontré par l'élève : Pivoter pour passer		Niveau : 1
Situation(s)	But	Consignes	Critères de réussite	
<p>3 élèves ( 2ATT et un DEF), un ballon, un couloir de 1m50 de large au milieu du terrain dans la largeur.</p> <p>Le porteur s'avance, s'arrête et cherche à réaliser une passe au non porteur pour aller tirer.</p>  <p>Si le défenseur intercepte ou touche, le passeur prend la place et le défenseur et va tirer.</p> <p><u>Evolution</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Le défenseur peut prendre dans les mains de l'attaquant.</li> </ul>	<p>Pivoter pour passer le ballon.</p> <p>Rupture d'alignement</p> <p>Marquer le panier 1<sup>er</sup> à x pts</p>	<p><u>Technique</u></p> <p>Après un arrêt, pivoter pour décaler le corps et les bras pour passer.</p> <p>S'approcher du défenseur pour passer.</p> <p>Engager l'appuis au delà du porteur si possible.</p> <p>Réaliser une passe avec rebond Feinter, revenir, passer.</p> <p><u>Situation</u></p> <p>Pas de passe au dessus de la tête.</p> <p>Défenseur ne peut sortir de la zone.</p> <p>Au bout de 5 paniers marqués, changer de défenseur.</p>	<p>Réussir 7 passes sur 10</p> <p>Choisir puis conserver son pied de pivot et son équilibre.</p>	



TABLEAU 2

## Solutions possibles au problème

APSA: Basket		Problème rencontré par l'élève : Alternatives du porteur de ballon		Niveau : 1
Situation(s)	But	Consignes	Critères de réussite	
<p>Terrain largeur 18m sur 10m.            2 contre 1            2 attaquants font une remise en jeu au fond.            Le défenseur entre dès que la passe est faite en tournant autour du plot.</p> <p>DEF 1 DEF 2</p> <p><u>Evolution (contrainte temporelle)</u></p> <p>2c1+1. Un deuxième défenseur entre et fait le tour du 2<sup>ème</sup> plot avant de défendre.</p>	<p><u>Porteur</u>            Marquer le panier en réalisant les bons choix.</p> <p><u>Non porteur</u>            S'écarter, se décentrer du ballon.            Ne pas gêner le porteur</p>	<p><u>Tactique</u>            Jeu direct en priorité</p> <p>Un défenseur me gêne, je m'arrête et je fait la passe.</p> <p>J'ai un partenaire libre devant, je libère le ballon.</p> <p><u>Situation</u>            1<sup>ère</sup> équipe à 10 pts</p> <p>1 seul tir par équipe</p> <p>-1 pt si pas de tir</p>	<p>Réaliser un tir à chaque attaque.</p> <p>Marquer un panier sur 3 passages.</p>	



TABLEAU 2

## Solutions possibles au problème

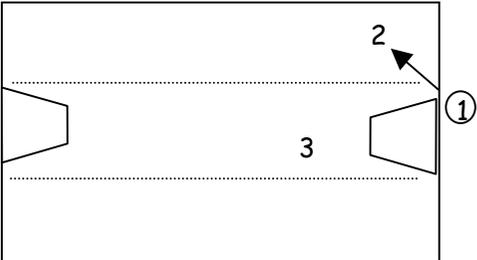
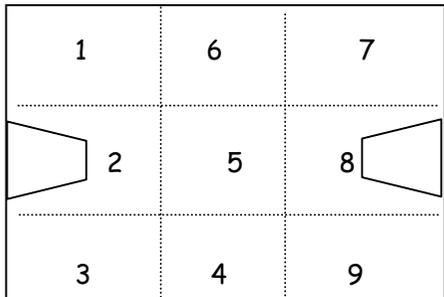
APSA: Basket		Problème rencontré par l'élève : Grappe autour du ballon		Niveau : 1
Situation(s)	But	Consignes	Critères de réussite	
<p>Terrain en largeur 18m sur 10m 3 couloirs, le central plus petit.</p>  <p>3 Att c 2 Def 4 Att c 3 Def</p> <p>Jeu en en aller simple, en vagues ou en match (conserver le surnombre).</p>	<p>Marquer un panier depuis une remise en jeu sans réaliser 2 passes consécutives dans le même couloir.</p>	<p><u>Situation</u> (consignes supplémentaires évolutives)</p> <p>1/ je ne peux changer de couloir en dribblant.</p> <p>2/ je change de couloir après ma passe.</p> <p>3/ je ne peux dribbler que dans un seul des 3 couloir.</p> <p>4/ si match, celui qui tire ou perd le ballon en attaque reste une possession sur le côté. (surnombre offensif conservé)</p>	<p>Tenter un tir 8 fois sur 10</p>	
		Problème rencontré par l'élève : Dribbleur joue seul		Niveau : 1
<p>Même situation sans surnombre, à la rigueur en sous nombre.</p>	<p><u>Défenseurs</u> Stopper prioritairement le porteur de balle ( à deux si nécessaire)</p> <p><u>Dribbleur</u> Prendre conscience de la nécessité des partenaires</p>	<p>1 /Le dribbleur ne peut changer de couloir, défense libre. (4 def, 3 att)</p> <p>2/ Chaque attaquant dans son couloir et défense libre</p>	<p>Le défense bloque le porteur.</p> <p>L'attaquant bloqué joue avec le non porteur.</p>	



TABLEAU 2

**Solutions possibles au problème**

APSA: Basket		Problème rencontré par l'élève : Grappe autour du ballon		Niveau : 1	
Situation(s)		But	Consignes	Critères de réussite	
<p>Terrain en largeur, 18 m sur 9m. 9 zones. 3 c 2 en vagues puis match en conservant le surnombre attaquants.</p>  <p><u>Evolution, facilitation</u> 3 c 0, 3 c 1, 3 c 2, 4 c 3.</p>		Progresser pour marquer le panier sans jamais réaliser une passe dans sa zone.	<p><u>Défense</u> Arrêter le porteur en priorité même à plusieurs s'il le faut.</p> <p><u>Attaque</u> Trouver une zone différente du porteur de balle.</p>	<p>En surnombre, trouver un tir ouvert.</p> <p>Réaliser un tir à chaque attaque.</p>	
		Problème rencontré par l'élève : Dribbleur joue seul		Niveau : 1	
<p>IDEM SAUF QUE : Mettre les défenseurs en surnombre ou interdire le dribble en zones 4, 5, 6.</p>		Stopper le dribbleur en priorité.	<p>Passe dans une zone différente de la sienne.</p> <p>S'il dribble, une fois son dribble arrêté, le porteur doit réaliser une passe sans rebond au partenaire et dans une zone différente.</p>	Moins de dribble	