



TABLEAU 1 Compétences et connaissances

APSA: Basket	Noms des experts : Léger & Léger	Niveau	4
Compétence(s) (texte de référence)	Connaissances Que l'élève doit s'approprier	Problèmes principaux rencontrés Par l'élève au cours de son apprentissage	
<p>Organisation collective</p> <p>Projet collectif</p> <p>Perception des espaces libres</p>	<p>Réaliser un 1c1 avec ballon (départs, feintes, tirs, création et utilisation d'espaces)</p> <p>Réaliser des démarquages simples (Back door, devant, prise de position préférentielle) pour recevoir le ballon.</p> <p>Recevoir dans le CJD du porteur ou le libérer rapidement pour enchaîner</p> <p>Equilibrer à la périphérie après son démarquage en créant une solution au porteur et sans gêner les partenaires.</p> <p>Utiliser les croisements de joueurs entre NP dans les CJD pour se démarquer</p>	<p>Manque d'efficacité dans les duels avec et sans ballon. dans le tir à mi distance.</p> <p>Lecture de jeu défaillante ou inexistante :</p> <ul style="list-style-type: none">Occupation des mêmes espacesDéplacements intempestifs et inorganisésAucune prise d'infos sur les autres non porteurGêne du porteur de ballePeu de solutions au porteur <p>Pertes de balle dans les relations périphérie / intérieur</p> <p>Réceptions loin du panier et non orientées</p> <p>N'exploite pas le jeu proche du panier et dos au panier</p> <p>Trop lent au démarrage dans les 1c1 ou ne respectent pas la règle du marcher. (mauvaise utilisation du pied de pivot)</p>	



TABLEAU 2

Solutions possibles au problème

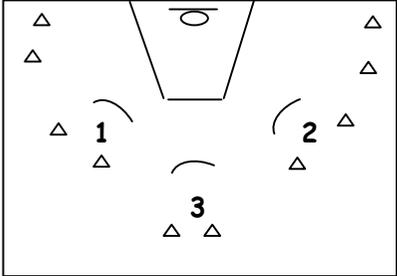
APSA: Basket	Problème rencontré par l'élève : Agit sans lire le jeu	Niveau 4	
Situation(s)	But	Consignes	Critères de réussite
<p data-bbox="69 368 562 440">3 c 3 sur un panier, 5 CJD matérialisés par des plots.</p>  <p data-bbox="69 815 573 887">Chacune des équipes réalise 10 attaques successives.</p>	<p data-bbox="584 368 1081 440">Lire le jeu avant d'agir quand je suis non porteur.</p> <p data-bbox="584 480 981 520">Respecter les principes établis.</p>	<p data-bbox="1227 328 1485 360">PRINCIPES DE JEU</p> <ol data-bbox="1099 368 1615 632" style="list-style-type: none">1/ Priorité porteur de balle2/ Démarquage dans son CJD3/ Prise de position dans le CJD du porteur de balle quand on arrive dans la raquette.4/ Reprendre une place libre à la périphérie <p data-bbox="1283 663 1429 695">Attention !!</p> <p data-bbox="1099 703 1615 807">Jamais deux personnes dans la raquette Jamais 2 personnes à la périphérie d'un CJD.</p> <p data-bbox="1099 815 1373 847">Règle des 3 secondes.</p> <p data-bbox="1099 887 1615 959">Un non respect de ces trois règles vaut une perte de balle.</p>	<p data-bbox="1621 368 2011 400">Sur 10 attaques, réussir 6 tirs</p> <p data-bbox="1621 440 2063 472">Sur 10 attaques marquer 5 paniers</p>



TABLEAU 2

Solutions possibles au problème

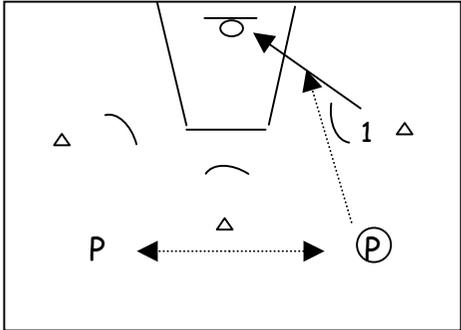
APSA: Basket		Problème rencontré par l'élève : Ne se démarque pas efficacement		Niveau 4
Situation(s)	But	Consignes	Critères de réussite	
<p>3 couloirs matérialisés par des plots. 1 attaquant pendant 1'30. 2 passeurs mobiles 3 défenseurs, chacun défend un couloir.</p>  <p>L'attaquant doit toucher de la main un plot puis se démarque dans le CJD. Il en change quand il veut. Les défenseurs défendent quand le plot est touché.</p>	<p>Recevoir rapidement et efficacement le ballon.</p> <p>Réaliser les trois types de démarquages selon les situations et positions des défenseurs.</p>	<p><u>Défenseurs</u></p> <p>Changer son mode de défense à chaque défense :</p> <p>Couper ligne de passe (def à droite sur le schéma) ou défense neutre lointaine ou très rapprochée.</p> <p><u>Attaquants</u></p> <p>Réaliser back door si défense coupe la passe.</p> <p>Se démarquer en engageant devant si le défenseur est collé.</p> <p>Prendre la position préférentielle si le défenseur recule dans la raquette.</p> <p>Possibilité de rejouer avec le passeur (passe et va)</p> <p>Mêmes consignes qu'au niveau 3 pour réceptions et départ 1c1.</p>	<p>Recevoir le ballon à chacun de ses démarquages.</p> <p>Tenter des tirs derrière les réceptions.</p>	



TABLEAU 2

Solutions possibles au problème

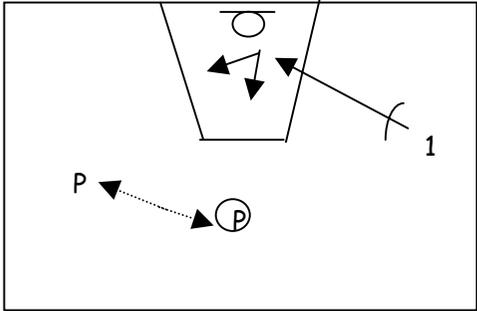
APSA: Basket	Problème rencontré par l'élève : Recevoir le ballon en position préférentielle dans le CJD porteur	Niveau 4	
Situation(s)	But	Consignes	Critères de réussite
<p>1 attaquant, 1 défenseur, 2 passeurs. 1 panier, $\frac{1}{2}$ terrain largeur.</p>  <p>L'attaquant se démarque dans son CJD puis vient occuper celui du porteur pour recevoir le ballon. En 1'30 celui-ci cherche à marquer le plus possible de points. A chaque panier ou défense réussis, la situation redémarre. Les passeurs se transmettent le ballon.</p>	<p>Recevoir le ballon les pieds dans la raquette.</p> <p>Marquer le panier</p>	<p><u>Technique</u></p> <p>Rechercher l'alignement PB / receveur / cercle Réduire la distance avec l'adversaire en allant au contact. Le caler à l'aide des fesses ou de l'avant bras. Demander le ballon avec les mains.</p> <p><u>Situation</u></p> <p>1 pt si réception dans la raquette 2 pts si panier -1pt si défense gagne le ballon L'attaquant peut aussi recevoir dès son premier démarquage.</p>	<p>Conserver le défenseur dans le dos.</p> <p>Réceptionner sans se faire prendre le ballon.</p>



TABLEAU 2

Solutions possibles au problème

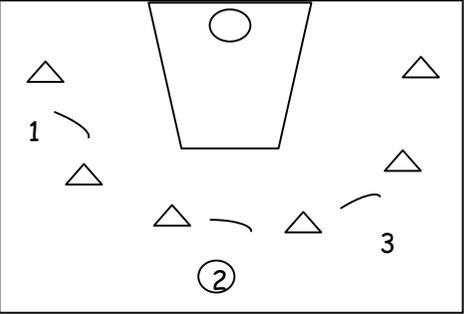
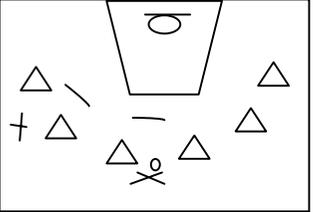
APSA: Basket	Problème rencontré par l'élève : Gêne du porteur de balle, peu d'enchaînements d'actions Quelle action après un démarquage sans réception ?		Niveau :4
Situation(s)	But	Consignes	Critères de réussite
<p>6 plots espacés créant 7 CJD</p>  <p>3 c 3 sur $\frac{1}{2}$ terrain. Evolution en 4 c 4 en supprimant 1 plot voire 2 donc 5 ou 6 CJD.</p>	<p>Construire et respecter les distances de jeu par rapport aux partenaires et au panier.</p> <p>Réaliser des actions en respectant des principes établis</p>	<p><u>Conservation des principes de jeu :</u></p> <p>Priorité au porteur de balle Jeu dans couloir obligatoire Prise de position dans le CJD du porteur Reprendre une place libre à la périphérie</p> <p><u>Situation</u></p> <p>Remonter entre 2 plots après chaque démarquage en prenant en compte les partenaires, le ballon et le défenseur. Cette remontée doit aussi être un démarquage.</p>	<p>Les non porteurs réceptionnent en remontant de la raquette.</p> <p>Jamais ils ne se retrouvent à deux dans le même CJD à la périphérie.</p> <p>Ils remontent le plus souvent dans un CJD libre à distance de passe du porteur</p>
Remédiation si la situation du dessus est encore trop complexe			
<p>2 c 2 sur $\frac{1}{2}$ terrain, 3 couloirs</p> <p>Seul le non porteur au départ peut tenter le panier.</p> <p>Le non porteur démarre la situation par un démarquage, marque la position puis remonte selon la position du porteur pour recevoir le ballon.</p> 	<p>Lire le jeu pour ressortir et équilibrer à la périphérie.</p> <p>Marquer le panier</p>	<p><u>Porteur</u></p> <p>Reste en position ou change de couloir par un dribble périphérique.</p> <p><u>Non porteur</u></p> <p>Ressort dans un couloir libre et proche du porteur pour réception.</p>	



TABLEAU 2

Solutions possibles au problème

APSA: Basket

Problème rencontré par l'élève : Aide au démarquage : se démarquer en se croisant

Niveau : 4

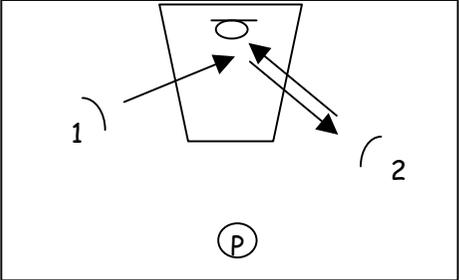
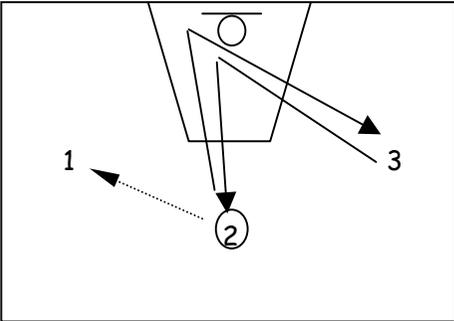
Situation(s)	But	Consignes	Critères de réussite
<p>2 c 2 avec un passeur fixe. Match en 6 points. Respect du même schéma systématiquement.</p> <p>Joueur 1 se démarque, marque la position puis remonte dans le CJD du partenaire pour se croiser.</p> <p>Quand 1 amorce sa remontée, 2 débute son démarquage.</p> 	<p>Aider le partenaire ou utiliser le déplacement du partenaire dans son démarquage.</p>	<p>La remontée volontaire d'un partenaire NP dans son CJD doit déclencher un démarquage puis un croisement dans le CJD.</p> <p>Passer proche du partenaire (épaule contre épaule)</p> <p>Marquer un temps d'arrêt si nécessaire pour analyser la réaction du défenseur.</p> <p>Exploiter ce croisement pour recevoir le ballon.</p> <p>ATTENTION, le ballon peut être reçu à n'importe quel moment.</p>	



TABLEAU 2

Solutions possibles au problème

APSA: Basket		Problème rencontré par l'élève : enchaîner les démarquages simples et à deux		Niveau : 4
Situation(s)	But	Consignes	Critères de réussite	
<p>3c3 sur $\frac{1}{2}$ terrain.</p> <p>Un schéma obligatoire à respecter à chaque fois que le porteur se trouve dans le couloir central : passe à un ailier en périphérie puis démarquage, prise de position, et remontée dans le CJD du troisième attaquant.</p> <p>Sinon jeu libre.</p>  <p>Evolution Le porteur peut équilibrer en dribble périphérique dans un autre CJD</p> <p>Remédiation 3 c 2 sur $\frac{1}{2}$ terrain. Un attaquant sans défenseur est mobile à la périphérie mais ne peut tirer.</p>	<p>Intégrer des automatismes d'enchaînements et de démarquages.</p> <p>Se démarquer ensemble.</p> <p>Gagner le match (8 pts)</p>	<p>A chaque fois qu'un attaquant se retrouve dans le couloir central avec le ballon il doit recommencer le schéma.</p> <p>Dans le jeu libre, recherche de l'efficacité. Les joueurs peuvent tirer ou jouer un 1c1 n'importe quand.</p> <p>Attention au respect des principes établis.</p> <p>1/ Priorité porteur de balle 2/ Démarquage dans son CJD 3/ Prise de position dans le CJD du porteur de balle quand on arrive dans la raquette. 4/ Reprendre une place libre à la périphérie</p>	<p>Une attaque fluide et efficace.</p> <p>Un tir à presque toute les possessions</p>	