Enseignement secondaire

Basket-ball : Entrer dans l'activité par l'arbitrage

Huit séances sont proposées à une classe de 6e qui aborde pour la première fois l'activité basket-ball. L'objectif est de faire comprendre à ces jeunes élèves l'importance du règlement.

Le but est de découvrir les règles par une recherche active, les identifier et mieux les comprendre.
Le travail est préparé en groupes au CDI en consultant des livres, des dictionnaires, des encyclopédies et en salle d'informatique en ouvrant un fichier de données pour accéder aux informations. Ensuite, il s'agit d'illustrer ces règles par des tâches et de les appliquer par et dans le jeu total. On ne peut dissocier le cycle du projet pédagogique.
La classe de 6e mixte compte 24 élèves, 13 filles et 11 garçons. L'horaire hebdomadaire est réparti en 2 séquences : une de 2 heures et une de 1 heure 30. Une des deux séquences est consacrée à un cycle de 8 séances.

TRAME DU PROJET PÉDAGOGIQUE
Projet d'établissement
Objectifs généraux
• Favoriser l'éducation à la citoyenneté, la responsabilité, l'autonomie.
• Sensibiliser les élèves à l'ouverture sur le monde extérieur et à la culture.
• Assurer une formation physique et sportive à tous les élèves par l'acquisition de connaissances.
Objectifs méthodologiques
• Présenter le CDI : la documentaliste parle de l'organisation, du classement des documents et livres. Comment organiser la recherche?
• Présenter la salle d'informatique: l'éducateur-ressource parle de l'organisation, du matériel informatique, du répertoire et du fichier.
• Travailler en groupe, lire les consignes, se répartir les tâches en respectant les autres.
• Naviguer de manière autonome mais surveillée dans les livres, encyclopédies et fichiers informatiques ; lecture « survol» de la table des matières pour rechercher la rubrique, le mot-clé.
• Lire les informations, prendre des notes ou utiliser l'imprimante.
• Exposer l'information et répondre aux éventuelles questions devant la classe.
Objectifs spécifiques
Sensibiliser tous les élèves à l'outil informatique :
- accéder à une base de données, ouvrir des dossiers, des fichiers;
- repérer l'information grâce au sommaire, se rendre à la page en utilisant l'ascenseur ;
- exploiter l'information (imprimer, surligner).

Projet d'EPS
Objectifs généraux
• Se connaître mieux en vivant des expériences.
• Apprendre à mobiliser ses ressources.
• Résoudre et maîtriser les problèmes de coopération, de confrontation et de communication avec autrui.
Objectifs spécifiques
En tant que joueur
• Comprendre et respecter les décisions de l'arbitre.
• Occuper des rôles et exécuter les tâches pour permettre à son équipe d'être efficace en défense et en attaque.
En tant qu'arbitre
• Connaître et identifier les règles.
• Faire appliquer le règlement dans l'équité et le bon esprit.
• Se faire respecter par les joueurs.
Résultats attendus
Acquérir les connaissances réglementaires et prendre les décisions nécessaires pour gérer un match en tant qu'arbitre.

SÉANCE 1 - JEU

D'une durée de 1 heure 30, plus 30 minutes pour préparer la séance 2, soit 2 heures, elle sert de séance diagnostic.
Après la présentation de l'activité et la mise en train, la séance se prolonge par une compétition sur les trois terrains en largeur.
Les élèves effectuent un tournoi à 6 équipes de 3 sur 2 terrains et 3 équipes de 2 sur le dernier terrain. Un arbitre dirige chaque rencontre. L'enseignant relève les indices permettant d'analyser les conduites des joueurs et des arbitres.

Comportements observés :
Trois critères sont pris en compte.
Jeu
La progression de balle s'effectue en grappe, les contacts sont nombreux. La balle passe d'une équipe à l'autre avec quelques succès d'accès à la cible, mais les tirs sont précipités et le pourcentage de réussite est faible. Les élèves sont très actifs mais peu organisés et concentrés.
Organisation
La mise en place est difficile, la classe est bruyante dans ce dispositif de groupes.
Connaissances réglementaires de l'arbitrage
Le règlement n'est pas connu des élèves. S'ils intègrent la reprise de dribble, c'est en se référant au handball (cycle précédent). L'arbitre est immobile, ses coups de sifflets sont rares et mal perçus. De nombreuses fautes ne sont pas sifflées, certains arbitres sont dépassés et de ce fait les contestations sont nombreuses et nuisent à l'ambiance du jeu.

CONTENUS DU CYCLE
À partir de cette observation est établi le contenu du cycle au cours duquel sont mobilisés 4 types de ressources. La séance comprend 3 parties où l'arbitre et le joueur sont sollicités:
- une mise en train avec les exercices de type travail par 2,
- un apprentissage avec une situation en petits groupes ou en classe entière (comprendre, voir, se corriger),
- une application sous forme de match, un tournoi 3 contre 3 pour s'aguerrir.

Connaître (ressources cognitives)
Ce qu'il faut faire
• Acquérir les connaissances réglementaires définies en 6 thèmes: les fautes, les violations, le jeu, la marque, les durées de jeu, le terrain.
• Exposer les informations recueillies devant ses camarades.
Pour réussir à
Utiliser les ressources de la salle d'informatique et du CD!
• Acquérir: suivre les consignes de la fiche détaillée. Se partager les responsabilités sous l'égide d'un capitaine d'équipe.
• Exposer: parler lentement, distinctement en regardant l'auditoire. Utiliser différents moyens comme la parole, les gestes, le dessin, la démonstration avec la balle ou le sifflet.

Identifier (ressources perceptives et informationnelles)
Ce qu'il faut faire
Visualiser les lignes intérieures et extérieures du terrain.
Pour le marcher
• Repérer les temps d'arrêt suivant les modalités de prise de balle (au sol, en l'air), le lâcher du ballon lors du départ en dribble.
• Identifier le pied de pivot suivant la réception de la balle pieds au sol ou en l'air (pose des appuis décalée ou non dans le temps).
Pour la reprise de dribble
• Reconnaître les différents cas : dribbler à deux mains; dribbler, s'arrêter et reprendre le dribble; dribbler en plaçant la main en dessous du diamètre horizontal de la balle.
Pour le retour en zone
• Se représenter la zone avant (demi-terrain de l'adversaire), la zone arrière (son demi-terrain). Un attaquant ne peut passer de la zone avant à la zone arrière: c'est un retour en zone.
Pour les fautes personnelles et techniques
• Personnelles : connaître les irrégularités que peuvent commettre les attaquants et surtout les défenseurs. Utiliser les bras pour pousser, tirer, accrocher est interdit. Une faute sur un joueur en train de shooter est sanctionnée par 2 ou 3 lancers francs.
• Techniques : pour simplifier ce sont les fautes du mauvais citoyen (contestations, lancer la balle au pied, injures et coups).
Situations pour savoir-faire :
Travail par 2 : une seule faute à reconnaître.
Travail par 3 : deux ou trois fautes à reconnaître
Travail avec la classe entière pour découvrir, comprendre et se corriger.
Quelques exemples

Le slalom (voir séance 3). Les portes (voir séance 4). Le défi (voir séance 5).

Vivre. Réaliser (ressources motrices)

Ce qu'il faut faire

Jouer pour prendre conscience des problèmes et avoir de l'expérience pour arbitrer.

• Siffler fort pour arrêter le jeu et rester immobile pour être vu des joueurs.

• Etre mobile pour être proche de l'action des joueurs sans toutefois les gêner.

• Identifier les fautes et désigner le joueur fautif.

• Diriger les remises en jeu en donnant la balle à la bonne équipe.

• Communiquer avec les joueurs et la table, indiquer la nature de la faute oralement ou par le geste approprié et faire lever le bras du fautif.

Situations pour savoir-faire

Côté joueur

• Prendre de vitesse la défense, enchaîner des actions offensives, défensives, coopérer pour faire progresser la balle, tirer.

Côté arbitre

• Siffler, être mobile, diriger, communiquer avec la parole et le geste.

Appliquer. Gérer (ressources affectives et traditionnelles)

Ce qu'il faut faire

Avant le match

Mettre en place la table d'arbitrage. Elle est responsable du temps, note les fautes commises par les joueurs et indique à l'arbitre les sorties des joueurs sanctionnés (en tournoi, un joueur est « sorti » après 2 fautes personnelles, 2 lancers francs sont accordés après 5 fautes personnelles d'équipe). La table est composée par les 2 joueurs de l'équipe qui ne joue pas. Le troisième joueur arbitre. Effectuer des rotations entre la table et l'arbitrage.

Après le match

Évaluer l'arbitre selon 4 critères :

- coups de sifflets: rares, nombreux, faibles, forts, rapidement ou longtemps après la faute ;
- erreurs: nombreuses, quelques-unes, peu ou presque pas ;
- autorité-présence: dépassé, contesté, accepté;
- placement: loin, proche, dans la « fenêtre» (bon angle de vue). Cette évaluation est réalisée séparément par la table et les 2 équipes qui se rencontrent.

Situations pour savoir-faire

Tournois à la mêlée

• 1 ballon, 1 terrain en largeur, 1 sifflet, 1 table, 2 chaises, des fiches d'observation, 1 crayon, 3 jeux de chasubles. 9 joueurs numérotés de 1 à 9 s'organisent pour faire un tournoi sur le terrain 1. 3 joueurs forment les équipes A, B, et C : A rencontre B, C prend en charge l'arbitrage et la table. Remarque: la disposition est identique pour le terrain 2. Pour le terrain 3, former 3 équipes de 2.

• Par exemple sur les terrains 1 et 2 pour la première période : le joueur 1 arbitre, les joueurs 2-3-4 rencontrent les joueurs 7-8-9, la table est tenue par les joueurs 56 ; pour la deuxième période le joueur 9 arbitre, les joueurs 1-2-3 s'opposent aux joueurs 6-7-8. La table est tenue par les joueurs 4-5 et ainsi de suite. 9 rotations sont nécessaires pour que chaque élève officie. Les arbitres sont évalués par les joueurs et la table.

Autres tournois ou matches

3 équipes de 3 joueurs de niveau homogène: L'équipe A joue contre l'équipe B, l'équipe C gère la table et l'arbitrage, puis l'équipe A joue contre C, B officie, enfin B joue contre C et A officie.

MISES EN TRAIN

Elles sont dirigées par l'enseignant relayé quelques fois, dans certaines tâches, par l'arbitre. Voici quelques exemples qui pourront être utilisés tout au long du cycle.

Repérer les lignes du terrain

Conditions de réalisation

Par 2 : 1 joueur, 1 ballon, 1 joueur avec 1 sifflet.

L'enseignant annonce les lignes du grand terrain (intérieures, extérieures), ligne de touche, de fond, celles qui délimitent la raquette, le lancer franc, la ligne médiane, le tir à 3 pt, le cercle central, les 2 cercles de lancer franc. Le porteur de balle respecte les consignes annoncées, l'arbitre siffle en cas d'erreur ou de contact avec un autre joueur. Réaliser les rotations toutes les minutes. Si la consigne est donnée par l'élève-arbitre, les lignes à suivre sont écrites au tableau afin de l'aider à les mémoriser.

Ce à quoi l'arbitre doit être attentif

Suivre le joueur observé, siffler fort en cas d'erreur, s'arrêter et lever le bras pour être vu, expliquer ce qui est sifflé.

Effectuer des arrêts et des prises de balle

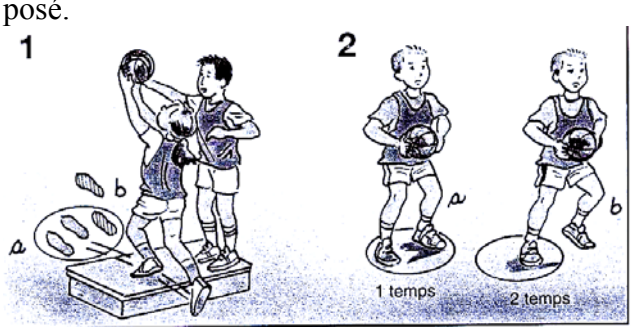
Conditions de réalisation

Par 3 : 1 avec ballon dribble, s'arrête, passe à 2 placé sur un élément bas. 1 saute et prend la balle tendue

par 2, s'arrête en 1 ou 2 temps dans le cerceau (dessin 1), dribble et va tirer. 3 siffle les fautes. Faire une rotation après 5 passages.

Ce qui peut être modifié pour changer les repères de l'arbitre

Effectuer un pivot après l'arrêt en utilisant le bon pied et faire une passe. Si l'arrêt se fait pieds simultanés (dessin 2a), possibilité de choisir le pied de pivot. Si l'arrêt se fait de façon alternative (dessin b), le pivot est le premier pied posé.



Ce qu'il faut comprendre

La prise de balle pieds au sol ou en l'air conditionne le nombre d'appuis avant le marcher. La réception au sol détermine également le pied de pivot.

Dribbler les uns derrière les autres

Conditions de réalisation

Dans le gymnase faire 3 groupes de 8 : 7 joueurs avec un ballon plus 1 avec 1 sifflet. Dribbler les uns derrière les autres. Au coup de sifflet de l'arbitre, s'arrêter balle en main sans se heurter. Pour les rotations, l'arbitre va en fin de colonne avec la balle du meneur qui devient arbitre.

Ce à quoi l'arbitre doit être attentif

Siffler tout contact. Désigner le joueur qui le provoque.

Ce qui peut être modifié pour changer les repères de l'arbitre

Au coup de sifflet arrêter le déplacement, dribbler sur place sans perdre la balle. Repérer son rang dans la colonne, se disperser puis le reprendre en dribblant. Se replacer avec un dribble d'attente.

Occuper des espaces

Ils sont différents pour augmenter ou diminuer la densité des joueurs. Reconnaître les moments où la balle est dans le jeu ou en dehors de la zone annoncée.

Conditions de réalisation

Le grand terrain, 8 arbitres avec 1 sifflet, 1 ballon par élève. Dribbler en respectant les espaces désignés par l'enseignant: dans tout le terrain, à l'extérieur, dans les raquettes, dans le demi-terrain droit puis gauche, dans les cercles, dans les zones de tir à 3 pt, etc.

Maîtriser le contrôle de la balle quelle que soit la densité de joueurs. Ne pas bousculer les autres, ne pas marcher, ne pas sortir de la zone annoncée. Effectuer les rotations des arbitres toutes les 2 min.

Ce à quoi l'arbitre doit être attentif

Faire respecter les consignes, siffler les contacts, les pertes de balle, les reprises de dribble, les sorties de la zone annoncée.

Ce qui peut être modifié pour changer les repères de l'arbitre

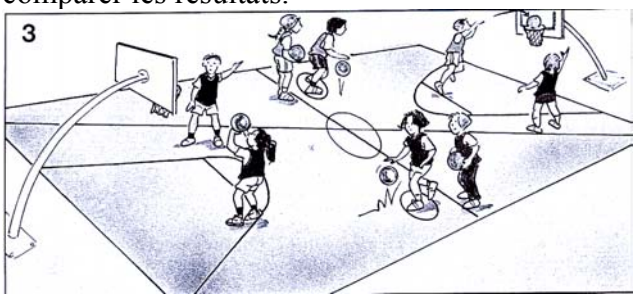
Augmenter la vitesse d'exécution. Travailler en miroir: par 3, le joueur 1 dribble dans la zone annoncée, le 2 en dehors d'elle et le 3 observe si la consigne est respectée. Changer de rôle.

Tirer à l'arrêt, après déplacement

Conditions de réalisation

1 terrain en largeur, 8 joueurs (4 par panneau), 3 ballons, 1 sifflet, 1 fiche d'observation (tableau 1 cfr. dernière page). Tenter 3 tirs chacun: dans la raquette face au panier (2 pt), derrière la ligne aménagée à 3 pt (3 pt), dans la raquette latéralement avec l'aide du panneau (2 pt), de la ligne de lancer franc (1 pt).

Par exemple le joueur 1 part en dribble de la base matérialisée au sol, s'arrête, tire dans la raquette et suit au rebond (dessin 3) avec possibilité de tirer à nouveau à condition d'avoir récupéré la balle avant qu'elle n'ait touché le sol (1 pt si le panier est réussi). Les joueurs 2 et 3 suivent et tirent au même endroit avec la même technique que le premier. Le joueur 4 indique par geste les points obtenus et les notes sur la fiche. Changer de rôle jusqu'à ce que chaque joueur tire 3 fois. Recommencer dans les 4 autres secteurs cités. Effectuer le total sur 30 pt et comparer les résultats.



Ce qu'il faut comprendre

Quelle est la technique utilisée par le meilleur?
Quelle est la différence avec la mienne ?
Repérer ses propres positions favorables de tir

(proche, loin, de face, de côté, pieds au sol ou en l'air) au cours de l'exercice pour les utiliser en match. S'exercer pour s'améliorer.

1 SÉANCE 2 - RÈGLES

Cette séance de 2 heures a pour cadre le CDI.
La classe est divisée en 6 groupes de 4 élèves. 4 supports de recherche sont proposés: livres, dictionnaires, encyclopédies, base de données sur fichiers informatiques (fichier Word préparé).

Six thèmes de travail

Les fautes : personnelles, techniques, les gestes de l'arbitre par rapport aux fautes, (dessin 4).
Les violations : le marcher, la reprise de dribble, les remises en jeu, le retour en zone, les gestes de l'arbitre pour les violations (dessin 5).
Le jeu : l'historique, les premiers principes du jeu, le but du jeu, les équipes et les stars françaises et américaines.

La marque : un panier réussi a-t-il toujours la même valeur? Les gestes de l'arbitre par rapport à la marque (dessin 6).
Les durées : que représentent les temps suivants 3, 5, 8, 24 s et 4 fois 10 min?

Le terrain

Questions sur le terrain.
→ La marche à suivre :

* À lire par le capitaine d'équipe.
* Se répartir les tâches : en cas de désaccord le capitaine décide.
* Chercher l'information.
* Prendre des notes pour répondre aux questions.
* Dessiner, écrire, imprimer, surligner.
* Se réunir pour faire le bilan et mettre au point l'exposé.
* Exposer aux autres groupes le sujet traité. Parler de façon compréhensible en faisant des phrases courtes. Tous les élèves doivent intervenir en utilisant le dessin, la parole, les gestes, la démonstration (balle et sifflet).

→Questions :
Quelles sont les dimensions du terrain, du panneau et sa hauteur, le nom des lignes et leur fonction, la raquette, le couloir de lancer franc?
Utiliser le dictionnaire.
→Consignes :
Chaque équipe doit respecter le temps de recherche imparti (30 min à partir de la distribution de la fiche). 5 minutes supplémentaires sont accordées pour faire le bilan et préparer l'exposé. Chaque groupe expose les informations en respectant l'ordre des questions et le temps imposé : 10 min.

SÉANCE 3 - DE L'ARBITRE SPECTATEUR À L'ARBITRE ACTIF

D'une durée de 2 heures, elle comprend aussi un QCM (3 questions par thème et 2 gestes d'arbitre). Le but est d'évaluer l'attention des élèves lors de l'exposé. La correction de ce minitest permet aussi une révision du règlement et assure un minimum de connaissances pour les élèves absents.
L'immobilité de l'élève-arbitre le range dans le camp des spectateurs, il hésite à siffler. Le but de cette séance est qu'il bouge pour se rapprocher de l'action. Les conditions de réalisation autorisent une mise en confiance pour voir, suivre l'action et siffler.

Le slalom

Objectifs

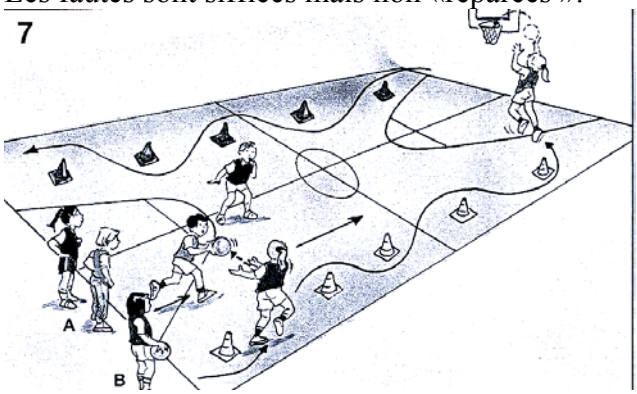
Joueur : utiliser la passe pour faire progresser la balle vers la cible et tirer.
Arbitre : suivre la progression de la balle sans gêner les joueurs. Se placer pour voir l'action. Siffler le marcher et indiquer la valeur des paniers réussis.

Conditions de réalisation

• Par 3 : 1 ballon pour 2, 1 arbitre avec 1 sifflet, terrain en largeur. Progresser en passes vers le

panier et shooter (dessin 7).

• Le dribble est interdit. A progresse en ligne droite et B contourne les plots. l pivot et l arrêt sont imposés à chaque réception. B shoote à 2 ou 3 points suivant sa position. Si le panier n'est pas réussi et si A récupère le ballon avant qu'il ne tombe au sol, il tente un shoot de l point. Lès fautes sont sifflées mais non «réparées ».



Ce que l'arbitre doit surveiller chez le porteur de balle

Le réceptionneur est-il déséquilibré après la réception? A-t-il pris la balle les pieds au sol ou en l'air? Est-il arrivé au sol pieds décalés ou simultanés? Quel pied posé a-t-il utilisé pour exécuter son pivot? Bouge-t-il le pied de pivot?

Ce qui peut être modifié pour changer les repères de l'arbitre

L'écartement des plots permet de simplifier ou de complexifier la course du joueur B qui peut progresser sans arrêt, sans pivot.

En modifiant la difficulté technique du porteur de balle (de passe à l'arrêt à passe en course), on augmente la difficulté de la passe. L'observation est plus fine, plus précise: elle est centrée sur les appuis du porteur de balle.

Coopérer pour faire progresser la balle

Objectifs

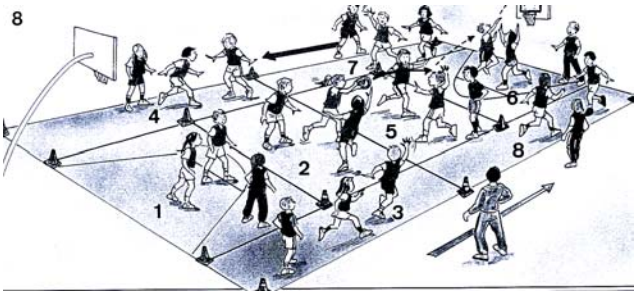
Joueur : marquer ou se démarquer dans son secteur sans en sortir pour faire progresser la balle ou la voler afin de marquer un panier ou empêcher le tir.

Arbitre : effectuer les remises en jeu, identifier les violations, les fautes de contact entre joueurs, indiquer par gestes la valeur des paniers dans son secteur d'intervention.

Conditions de réalisation

3 équipes de 8 joueurs avec chasubles, le grand terrain de basket-ball divisé en 8.

Chaque zone est occupée par 1attaquant, l défenseur et 1 arbitre. Chaque équipe doit marquer en faisant passer la balle d'un secteur à l'autre: soit en attaque l peut passer à 3 ou 4 qui passe à 2, ce dernier peut faire une passe vers 5, 7 ou 8 qui donne la balle à 6 pour shooter (dessin 8). Il est interdit de sortir de son secteur. Effectuer 3 rotations, chaque match dure 8 minutes, changer de zone toutes les minutes.



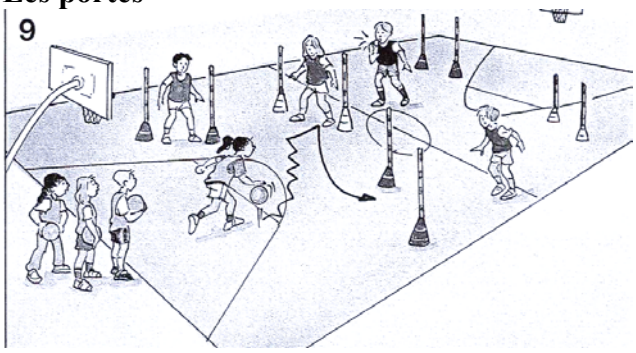
Ce à quoi l'arbitre doit être attentif

Être en mouvement dans son secteur. Vérifier si les joueurs respectent leurs secteurs. En cas d'infraction la balle est donnée à l'équipe adverse. Siffler uniquement dans son secteur (fautes et violations). Les arbitres de couloir font les remises en jeu (balles hors limites), les réparations des fautes de contact ou violations. Les arbitres de la zone centrale font les entre-deux et les engagements. L'enseignant dirige la séquence depuis le bord du terrain et interrompt le jeu pour apporter les connaissances, les critiques.

SÉANCE 4 - FAUTES PERSONNELLES ET VIOLATIONS

Elle dure 1 heure 30.

Les portes



Objectifs

Joueur : repérer un espace libre ou le créer pour tirer ou marquer.

Arbitre : identifier et siffler les fautes de contact du défenseur et du porteur de balle.

Conditions de réalisation

Par 8 : 3 défenseurs, 4 attaquants avec 1 balle chacun, 1 arbitre avec 1 sifflet. Les défenseurs ferment les portes en se plaçant devant elles. Il est interdit d'agir avec les bras sur le porteur de balle ou

sur le ballon. 1 attaquant doit passer dans une porte libre pour accéder au tir (2 pt) avec la possibilité de suivre sa balle au rebond pour une deuxième tentative (1 pt) (dessin 9). Rotation toutes les 2 min pour que chaque joueur passe à l'arbitrage.

Ce qui peut être modifié pour changer les repères de l'arbitre

Modifier la disposition des portes, le rapport portes-défenseurs. Faire partir un deuxième attaquant pour faciliter la progression du premier. Ces aménagements influencent le rapport de force attaquant-défenseur, mais aussi l'action de l'arbitre qui doit prendre en compte plusieurs conflits.

Ce à quoi l'arbitre doit être attentif

Le respect des consignes de réalisation

L'arbitre centre son attention sur les obstructions des défenseurs qui ne peuvent pas couper l'accès de l'attaquant à la porte, utiliser les bras pour intervenir sur l'attaquant et la balle.

Dans la porte le défenseur doit être face à l'attaquant. Si la porte est fermée l'attaquant ne peut pas forcer le passage.

Les violations

Il repère le marcher et la reprise de dribble. Le retour en zone n'est pas sifflé.

Les tirs

Il indique par geste la valeur des paniers réussis.

Enchaîner des actions: dribbler, passer, recevoir tirer

Objectifs

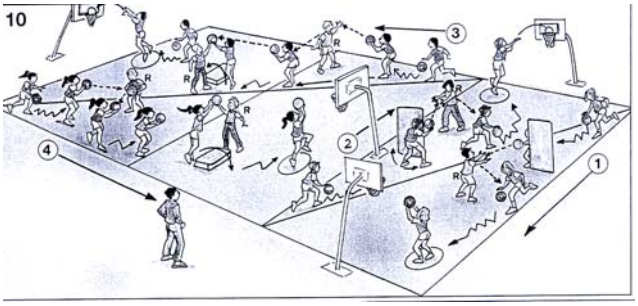
Joueur : progresser vers la cible. Réaliser un pivot.

Arbitre : identifier le marcher, siffler les fautes de violation du porteur de balle.

Conditions de réalisation

1 terrain normal et 1 terrain en large divisés dans le sens de la longueur par 1 diagonale délimitant 4 aires, 6 joueurs relais désignés à l'avance.

Le reste de la classe se place en binôme: 1 joueur avec ballon, 1 arbitre avec 1 sifflet. Commencer le parcours sans arbitre (dessin 10).



- Aire 1 et 2 : dribbler, s'arrêter devant le tapis. Utiliser le pivot pour trouver un angle de passe vers le joueur relais (R). Courir et recevoir. Dribbler puis s'arrêter dans la zone matérialisée au sol et tirer (panier réussi: 2 pt).
- Aire 3 et 4 : dribbler, s'arrêter, passe et va avec le joueur relais. Recommencer avec le 2e joueur relais qui lève la balle à bout de bras. La prise de balle s'effectue en l'air au-dessus de l'obstacle. Dribbler et tirer à partir de la zone matérialisée (panier réussi: 2 pt). Rotation tous les 2 passages des joueurs relais.

Ce qui peut être modifié pour changer les repères de l'arbitre

Changer les prises de balle et les réceptions, la vitesse d'exécution. Demander des arrêts avec et sans sursaut, alternatifs ou simultanés.

Tirer pieds au sol ou en l'air. Remplacer les tapis par des défenseurs. Faire disparaître les 1 marques au sol pour donner plus de liberté au tireur.

Ce à quoi l'arbitre doit être attentif

Quel est le premier pied posé à la réception? Comment s'effectue la prise de balle, en l'air, à terre? Siffler vite et fort en cas de marcher, indiquer la violation par geste ainsi que la valeur du panier réussi (2 pt).

SÉANCE 5 -FAUTES PERSONNELLES ET VIOLATIONS

Elle dure 1 heure 30.

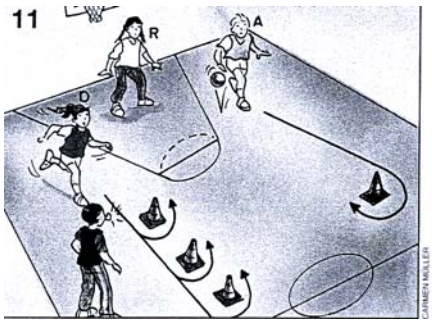
Le défi

Objectifs

Joueur : déborder ou contrer son adversaire en 1 contre 1 pour marquer 1 panier ou l'en empêcher.

Arbitre : siffler les contacts entre les joueurs, les fautes de marcher et de reprise de dribble. Donner la bonne réparation si la faute intervient au moment du tir.

Conditions de réalisation



Par 4 : 1 demi-terrain, 1 attaquant (A) avec 1 ballon, 1 défenseur (D), 1 joueur relais (R), 1 arbitre avec sifflet, 4 plots.

Au départ : A et D attendent chacun dans leur zone. R fixe est centré sur la ligne de fond et aide éventuellement A.

Au coup de sifflet de l'arbitre : chaque joueur contourne son plot, D le fait dans l'ordre établi : 1, 2, 3 (dessin 11). A progresse et tire pendant que D tente de l'en empêcher. Pour intervenir sur A, D doit être face à lui. R ne peut tirer. Après 1 essai non réussi ils suivent au rebond. La faute sur le tireur doit être obligatoirement réparée. 3 passages aux mêmes postes puis rotation des joueurs.

Ce qui peut être modifié pour changer les repères de l'arbitre

D décide de l'ordre de contournement mais il doit changer à chaque fois. D doit faire obligatoirement une faute sur A. R a le droit de tirer.

Ce à quoi l'arbitre doit être attentif

Les fautes de contact. Qui va au contact de l'autre? Siffler si D n'est pas face à A. Rester vigilant sur les fautes de bras au moment du tir. Reconnaître si le tir est commencé ou terminé, si le panier est réussi ou non. Adapter la réparation (lancer franc ou non, panier accordé ou non). Siffler les autres violations (marcher, reprise de dribble, hors limite).

Ce qu'il faut comprendre

Pour agir, D doit être en face de son adversaire afin de le diriger vers l'extérieur du terrain. Il est donc nécessaire d'utiliser les jambes et non les bras. L'arbitre met en pratique cette règle d'action et siffle si le défenseur intervient sur A, sans être face à lui. La réparation de la faute sur 1 tireur n'est pas la même suivant le moment où la faute a été commise: avant, pendant, après le tir.

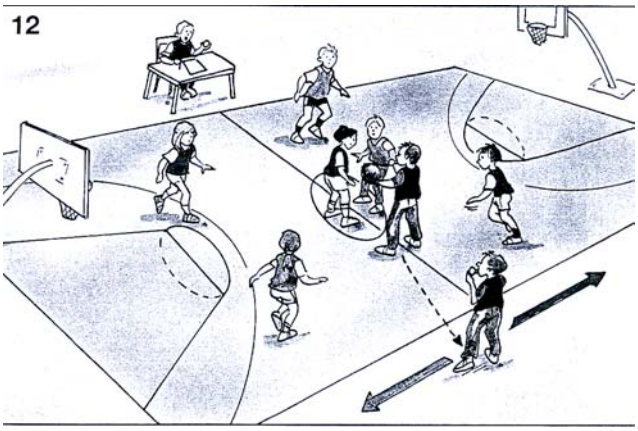
Se reconnaître attaquant ou défenseur

Objectifs

Joueur : se reconnaître attaquant ou défenseur pour faire progresser ou freiner la progression de la balle, pour tirer au panier ou empêcher le tir.

Arbitre : réaliser 1 entre-deux, repérer les fautes, les siffler, communiquer avec les officiels de la table, faire réparer les fautes et les violations.

Conditions de réalisation



Par 8 : 1 terrain, 3 contre 3, 1 arbitre, 1 juge de table, 1 ballon, 1 sifflet, 1 fiche de marque des fautes (dessin 12). L'arbitre effectue 1 entre-deux, les joueurs « claquent» la balle, à ce signal les joueurs peuvent sortir des couloirs.

Le premier qui prend la balle désigne l'équipe qui attaque. Au départ les cibles ne sont pas désignées, le sens de progression de la balle indique le panier choisi (interdiction de changer). Cette situation continue en jeu total jusqu'au point marqué (paniers à 2 ; 3 pt ou lancer franc) ou quand le temps est écoulé : 2 min.

La table est responsable du chronomètre et de la marque des fautes. Effectuer les rotations entre les joueurs afin que chaque élève puisse arbitrer et tenir 1 fois la table.

Ce à quoi l'arbitre doit être attentif

Lancer la balle verticalement. Placer les joueurs de part et d'autre de la ligne, vérifier qu'ils ne sautent pas avant que la balle ne soit au sommet de la trajectoire verticale et que les joueurs poussent bien verticalement (idée de saut dans un cylindre). Essayer d'enchaîner les différentes tâches : se déplacer pour voir sans gêner, siffler fort, s'arrêter en indiquant le sens de l'attaque, remettre la balle au bon endroit pour continuer le jeu. Donner la bonne réparation pour faute sur le tireur et indiquer le responsable de la faute à la table.

SÉANCE 6 - SIFFLER ENSEMBLE

Elle dure 1 heure 30.

Prendre de vitesse la défense

Objectifs

Joueur : ne pas se laisser rattraper par la défense.

Arbitre : siffler les violations et les contacts. Communiquer entre arbitres. Prendre à 2 au moins les mêmes décisions.

Conditions de réalisation

3 équipes de 3 joueurs sur 1 terrain en largeur, l'équipe A joue contre l'équipe B et l'équipe C arbitre : 1 arbitre de terrain et 2 arbitres sur les lignes de fond.

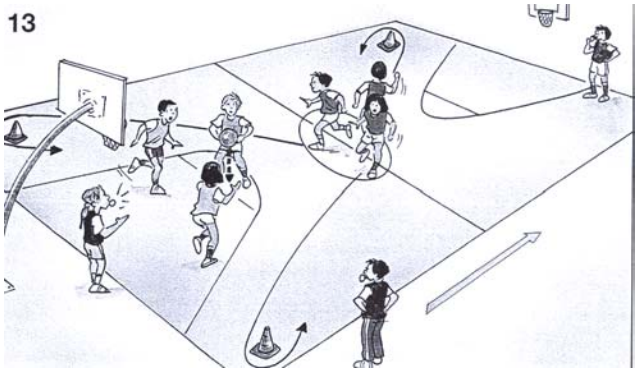
Au départ 3 attaquants sont dans la raquette avec le ballon, 3 défenseurs dans le cercle central.

Au signal (lancer la balle à un partenaire), les attaquants progressent vers la cible pour shooter. Les défenseurs contournent chacun un plot avant de défendre (dessin 13). Après cette phase, le jeu devient total.

Au premier désaccord les arbitres permutent entre-eux : l'arbitre de terrain remplace 1'1 des 2 autres. Effectuer les rotations d'équipes après 3 min de jeu. Après le match les 2 équipes évaluent les arbitres.

Ces derniers commentent leurs prestations et remplissent également une fiche d'auto-évaluation.

13



Ce qui peut être modifié pour changer les repères de l'arbitre

Changer la disposition des plots permet de simplifier ou de complexifier la première attaque.

Ce à quoi l'arbitre doit être attentif

Voir les actions des joueurs mais regarder aussi son partenaire. Se placer en opposition, en diagonale, se déplacer pour chercher les bons angles de vue.

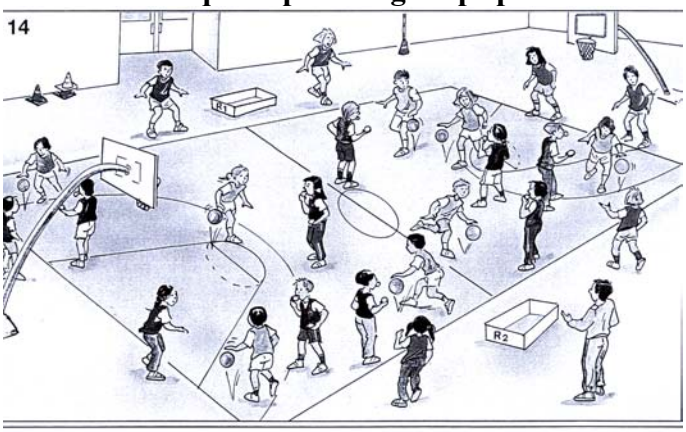
Ce qu'il faut comprendre

Reconnaître, décider, communiquer et donner la balle à la bonne équipe en même temps demande de l'expérience.

Se connaître, la pression exercée par l'arbitrage à 2 est moindre mais la coordination, l'entente est très importante. Mettre en place des règles communes pour se répartir les zones de surveillance.

Rester en attaque le plus longtemps possible

14



Objectifs

Joueur : dribbler, faire des passes ou « voler» les balles afin de rester le plus possible en attaque ou le moins longtemps en défense.

Arbitre : chronométrer 1 temps de jeu, communiquer entre arbitres, se répartir sur le terrain pour siffler toutes les fautes (violations, contact, hors limite).

Conditions de réalisation

3 équipes de 8 joueurs: 1 terrain, 8 attaquants (A) avec 1 ballon chacun, 8 défenseurs (D) en attente à l'extérieur du terrain, 8 arbitres (X) avec 1 sifflet et 1 chronomètre chacun (dessin 14). X déclenchent les chronomètres au signal du professeur. Les A se déplacent dans le terrain en dribblant.

Quelques secondes après, les D pénètrent sur l'aire de jeu et s'organisent pour prendre la balle aux A. Les balles récupérées sont placées dans les réserves. Sur irrégularité de contact de D, l'arbitre le fait sortir et redonne la balle à A. Si un A commet une violation ou sort des limites du terrain l'arbitre place sa balle dans la réserve, mais il reste sur le terrain, se démarque pour appeler et recevoir la balle (forme de passe à 10 modifiée en passe à 2, 3, 8).

Les chronomètres s'arrêtent quand la dernière balle est placée dans la réserve. Inverser les rôles des A et des D en conservant l'équipe X. Comparer les temps. Rotation: A joue contre X, D arbitre.

Ce qui peut être modifié pour changer les repères de l'arbitre

Donner une contrainte supérieure aux attaquants : réaliser une progression vers une cible avec la dernière balle, continuer par un match à 8 contre 8 sur le terrain de handball avec les 2 panneaux du terrain central et les 4 des terrains latéraux.

Ce à quoi les arbitres doivent être attentifs

Se répartir les zones de surveillance de façon à ce que chaque binôme (attaquant-défenseur) soit supervisé. Mettre les balles en réserve. Siffler les

fautes, les violations et prendre le temps de conservation de la balle. Se concerter entre arbitres pour décider de ce temps et le noter au tableau. Prolonger la concertation par le bilan des points positifs et négatifs.

SÉANCES 7 ET 8 ÉVALUATION

Elle se déroule tout au long du cycle et bien sûr pendant les séances 7 et 8, de 2 heures, consacrées aux tournois.

Évaluation par les élèves

- Dans chaque terrain, après chaque match les élèves à la table et les joueurs des équipes qui s'opposent évaluent les arbitres selon les 4 critères définis dans le chapitre « Appliquer. Gérer ».
- Le responsable remplit une fiche par élève (conservée pendant la durée du cycle) en cochant les différentes rubriques grâce aux remarques des observateurs. La fiche permet de comptabiliser le nombre d'arbitrages effectués dans le cycle et de préciser les progrès réalisés par les élèves (tableau 1).

Évaluation par l'enseignant

Une grille pour rendre compte de la séance 2

5 critères sont appréciés par les intervenants (3 adultes). Ils sont formulés aux élèves avant la recherche: respect du silence (5 points), justesse des réponses (17 points), autonomie du groupe (4 points), exposé (9 points), respect des consignes (5 points). Le total sur 40 est divisé par 2 pour obtenir une note sur 20.

Une grille pour l'arbitrage

Elle permet de valider les acquis des élèves au cours du cycle. Elle fixe 5 critères: chacun est défini par 3 niveaux de compétences, notés de 1 à 4 points. Cette évaluation est organisée dès le début du cycle: acquis (A), 4 points; en voie d'acquisition (EV), 2 points; non acquis (NA), 1 point (tableau 2).

Arbitrer une rencontre dans le cadre des séances est généralement bien perçu par les élèves de 6e. L'entrée dans l'activité par l'arbitrage répond donc à leur attente même si cet apprentissage demande du temps et de l'entraînement. Cette expérience a permis aux élèves de comprendre l'importance de la connaissance du règlement. Le support informatique et livresque a motivé les élèves en découvrant autrement l'activité basket-ball. L'acquisition et la maîtrise des principales règles (la marque, le non contact, le marcher, la reprise de dribble) sont appréhendées intensément et non dissociées des autres compétences à acquérir en 6e. Le dispositif utilisé (jouer et arbitrer en même temps) favorise chez l'élève le développement moteur, la maîtrise corporelle, le contrôle de soi qui sont fortement induits par la connaissance et le respect de la règle (interactions permanentes entre la règle et le jeu). Tous les élèves ne sont pas capables d'arbitrer une rencontre à l'AS, à l'UNSS ou en club, mais cette expérience a pu les aider à appréhender et à maîtriser la règle en cours de jeu. Enfin ce dispositif place, à chaque séance, l'élève en situation de prendre des responsabilités, de vivre des expériences en autonomie et donc de devenir acteur de sa propre éducation citoyenne.

Michel Coussement,
Photos : auteur,
Illustrations : Carmen Müller.

Extrait de la Revue EP.S n°310, novembre-décembre 2004, pp.41-49.
www.revue-eps.com

Tableau 1. Fiche d'observation et de résultats

Noms des joueurs		Dans la raquette (la face)				En dehors de la raquette				Au-delà de la ligne de tir à 3 points				Dans la raquette (latéralement)				Sur la ligne des lancers francs				Total
		2 points				2 points				3 points				2 points				1 point				/ 30 points
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Natacha	A				A				A				A				A				
2	Guillaume		A				A				A				A				A			
3	Bassam			A				A				A				A				A		
4	Julie				A				A				A				A				A	

A = Joueur qui arbitre et tient la fiche.

Tableau 2. Grille individuelle d'arbitrage

Noms	Connaissance			Coups de sifflet			Fautes			Mobilité			Communication		
	N.A	E.V	A	N.A	E.V	A	N.A	E.V	A	N.A	E.V	A	N.A	E.V	A
Natacha			X			X		X				X			X
Guillaume	X				X		X					X		X	