

De la motricité initiale des élèves vers Des apprentissages en sports collectifs...

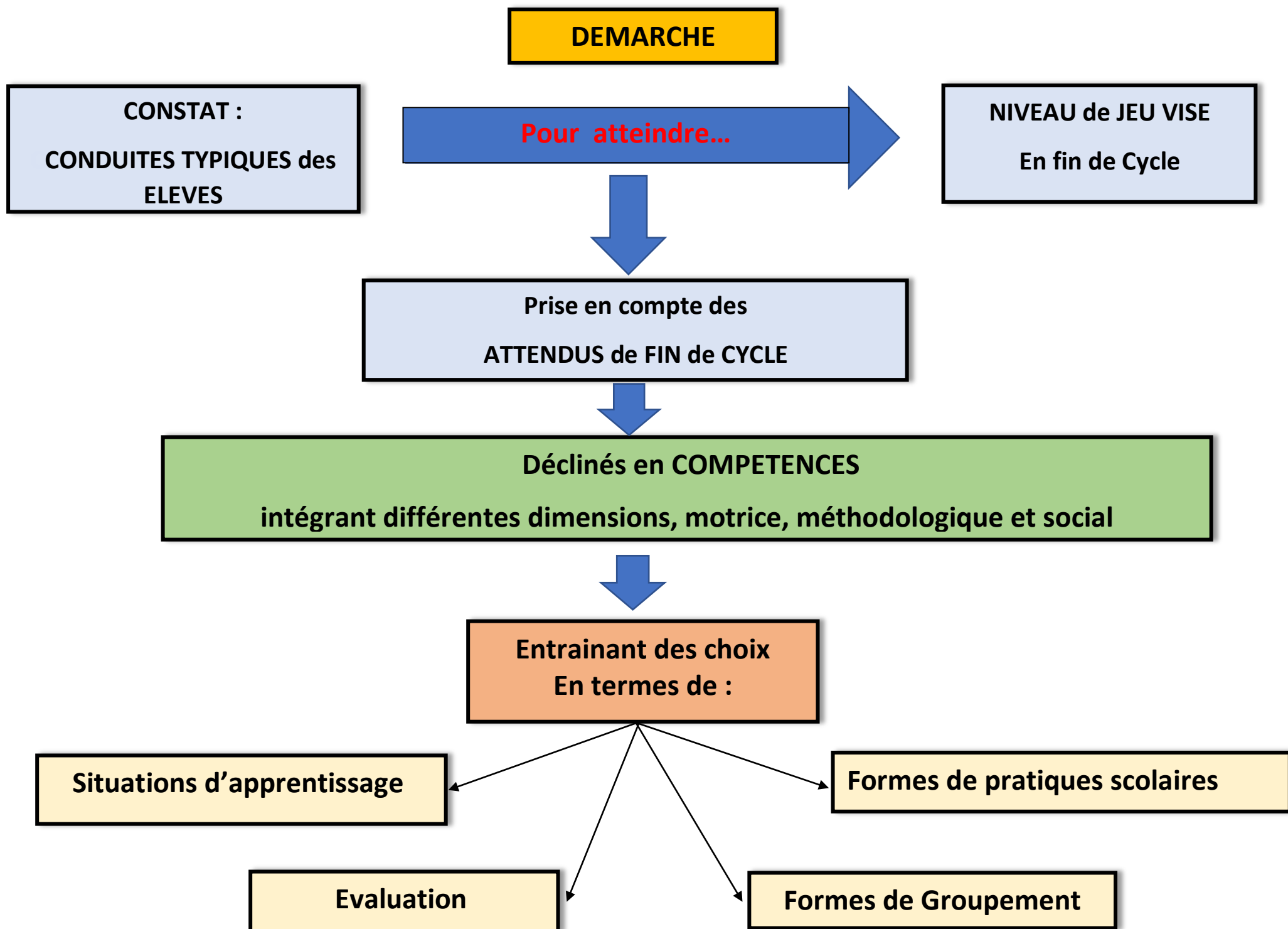


Préambule

➤ Notre interprétation de l'intitulé du stage :

- Selon nous, il s'agit de construire une cohérence dans les stratégies d'apprentissage qui impliquent des choix pour que les élèves apprennent et plus particulièrement ici en sports collectifs.**
- Ces choix induisent un emboîtement de la situation d'échauffement jusqu'à la situation de référence choisie, en passant par des situations d'apprentissage, afin d'évaluer les acquis.**

➤ Proposition d'exemples de traitement didactique en Handball Cycle 3 et en Basket-Ball Cycle 4.



Un premier exemple de traitement didactique pour illustrer notre démarche : HANDBALL cycle 3

CONSTAT Conduites Typiques des élèves	ATTENDUS DE FIN DE CYCLE visés en priorité
1- Un aspect collectif : - Espace occupé : - La plupart des joueurs sont proches du PB sans tenir compte de la cible adverse. - Cette concentration de joueurs se déplacent au fur et à mesure du déplacement du ballon = forme de « grappe » qui se déplacent. - Circulation des joueurs : - La plupart des joueurs autour du PB sont immobiles ou se déplacent dans un espace -proche = joueurs satellites autour du PB. 2- Un aspect individuel : - PB : Dribble : - Le dribble est généralement bas, regard centré sur le ballon entraînant de fréquentes pertes. Passe : - La passe est courte, et parfois en cloche pour joindre un partenaire. Accès à la cible : - Le tir est majoritairement à l'arrêt et peu fréquent.	Choix de l'AFC1 : S'organiser tactiquement pour gagner le match en identifiant les situations favorables de marque. 1- Un aspect collectif : - Espace occupé : - Les joueurs se concentrent maintenant dans le couloir de jeu central. - Circulation des joueurs : - La circulation des joueurs s'organise vers l'avant et favorise la progression du ballon vers le but. 2- Un aspect individuel : - PB : Dribble : - Le dribble permet au PB d'avancer vers la cible si le CJD est libre. Passe : - Les passes sont tendues et à hauteur de poitrine. Les pertes de balles sont moins fréquentes. Accès à la cible : - La progression de l'équipe vers la zone de marque est plus fréquente et se conclue plus régulièrement par un tir 1contre 0 (pas de défenseur entre le tireur et le gardien).

- NPB : Réception passe : - La réception se fait à l'arrêt de face et proche du PB. Les joueurs plus éloignés du PB crient pour recevoir le ballon ou ne se sentent pas concernés pour le recevoir.	- NPB : Réception passe : - La réception des passes se fait plus vers l'avant et encore proche du porteur. - Le PB transmet à un partenaire placé pour faire avancer le ballon plutôt qu'à un partenaire préférentiel qui appelle le ballon.
--	---

OBJECTIF PRIORITAIRE Conserver le ballon et avancer collectivement vers l'espace de marque.

Connaissances développées	↔ Capacités visées déclinées en....	→ Contenus d'enseignement
- Connaître le SENS de l'attaque : orienter ses yeux, ses déplacements, ses passes en direction du but. - Connaître la notion de CJD : chemin en ligne droite qui va du ballon au but. - PASSER : Le ballon trace une ligne droite entre mon partenaire et moi. - DRIBBLER : Se déplacer avec le ballon en le faisant rebondir à une main. - TIRER : lancer de précision dont le but est de faire pénétrer le ballon dans le but. - Connaître la notion de démarquage : être dans un espace vide de défenseur. D'après une réflexion de B.Mougin,I.Pich et M.Sénéchau	- Etre capable de s'organiser collectivement en avant et sur le côté du PB pour conserver et faire progresser le ballon vers le but adverse. - Etre capable de choisir à l'arrêt entre passer et dribbler dans le CJD en tenant compte de la présence d'un défenseur. - Etre capable de passer, dans le CJD, à un partenaire démarqué qui court vers le panier. - Etre capable de dribbler pour avancer rapidement vers le but. - Etre capable de tirer en bas ou en haut dans le but, à proximité de la zone quand je suis seul face au gardien. - Etre capable de se déplacer à distance de passe pour devenir receveur potentiel et assurer ainsi la progression du ballon.	- Se déplacer en avant du PB et dans le CDJ pour recevoir le ballon et servir de relais afin de favoriser la progression collective vers le but. - Avancer en dribble en ligne droite jusqu'à ce que je rencontre un adversaire. Dans ce cas, s'arrêter et passer à un partenaire. - Passe à une main, coude haut au-dessus de l'épaule - La main toujours au-dessus du ballon. Le pousser vers le bas à hauteur de hanche. - Coude haut au-dessus de l'épaule. Pied d'appui opposé au bras tireur. Finir le bras tendu vers la cible. - Rompre l'alignement PB/défenseur et moi en changeant de rythme et de direction.

Formes de Pratique et situation de référence	Evaluation	Formes de Groupements
1- 3x3 sur buts gardés : - Terrain dans le sens de la largeur. et relance du gardien à chaque But. - Garde la cohérence des situations d'apprentissage quant à l'espace de jeu. - Référence à la forme de pratique préconisée par Pascal Jeannin) = permet de constituer 2 terrains donc 4 équipes en jeu. Avec buts gonflables. - Cette organisation a également l'avantage de permettre aux élèves de toucher le ballon et d'être SOUVENT en situation. 2- 4x4 sur buts gardés : - Terrain de Handball. - Situation qui reprend la même organisation mais avec un joueur en plus (plus d'informations à traiter) et une dimension énergétique plus importante à prendre en considération. 3- 4x4 montés de balles : - Terrain de Handball - Montées de Balle. - 10 possessions par équipe. - Lorsque le ballon est touché par l'équipe adverse ou si un tir est tenté la possession s'arrête.	Pour les deux premières formes de pratiques scolaires : quantifier le qualitatif : - Définir des actions positives qui seront révélatrices d'un niveau de pratique. En les quantifiant cela permet de mesurer si les attendus en fin de cycle sont atteints. INDIVIDUELLEMENT PB : - Passes à un partenaire vers l'avant. - Tirs au but PPB : en attaque : - Ballons attrapés à 2 mains PPB : en défense : - Toucher le ballon. Défenseur : - Ballons touchés. COLLECTIVEMENT - Ballons réceptionnés par l'un des joueurs dans la zone de marque. Dans notre exemple 3 : Faire un rapport entre le nombre de possessions et celles qui parviennent à l'espace de marque.	Pour favoriser les acquisitions, il nous semble important de constituer des groupes de niveaux : - Lors de la situation de référence la constitution d'équipes homogènes entre elles et en leur sein nous semble indispensable. Les élèves doivent pouvoir construire des relations stables entre eux et « parler le même langage » pour exprimer au mieux leur potentiel. - Intégrer la notion de « clubs » : plusieurs équipes de niveau différent appartiennent à un « club ». Peut-être aussi un moyen pour éviter les clivages et le sentiment d'appartenance négative à un groupe de niveau.

Un deuxième exemple de traitement didactique pour illustrer notre démarche : BASKETBALL cycle 4

CONSTAT Conduites Typiques des élèves	ATTENDUS DE FIN DE CYCLE visés en priorité et déclinaisons
<u>1- Aspect collectif :</u> - Jeu de gagne-terrain : les élèves s’orientent vers la cible et cherchent à l’atteindre en utilisant prioritairement le couloir central. - Quelques joueurs/joueuses avec de plus fortes habiletés motrices prennent la majorité du jeu à leur compte. - Le jeu reste une succession d’actions individuelles. - Succession d’attaques pour les deux équipes, souvent sur un rythme très rapide : les élèves courent d’une cible à l’autre - Beaucoup de déchets dans le jeu : pertes de balle, interceptions, tirs ratés... - Beaucoup de fautes en défense <u>2- Aspect individuel :</u> Observables PB : - 2 profils observables : les leaders, qui ont comme première intention d’aller tirer, et les suiveurs, qui ont comme première intention de faire la passe - Habiletés motrices spécifiques : → le dribble permet d’avancer vite vers la cible, sans pression forte du défenseur. → les passes courtes sont maîtrisées	<u>AFC1 : Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe</u> - Maîtriser des habiletés motrices de plus en plus variées sous pression = agrandir la palette d’outils à disposition de l’élève. Plus un élève maîtrise des habiletés variées, plus il aura confiance et plus il osera en situation de confrontation. - Enchaîner des habiletés motrices sous pression (Courir/s’équilibrer/recevoir/dribbler/passer/tirer/se démarquer...) Pour améliorer sa motricité (et son efficacité dans le jeu), l’élève doit obligatoirement être capable d’enchaîner plusieurs actions. C’est cet enchaînement et la vitesse d’exécution qui rendront les habiletés complexes. → d’où l’importance de proposer des situations qui obligent à un enchaînement d’actions, de jouer sur la variété et la difficulté des enchaînements d’actions choisis, et d’amener très vite les notions de vitesse et d’espace d’exécution) - S’informer sous pression pour faire les bons choix (couloirs de jeu libres ou non, position des partenaires, des défenseurs, situation favorable ou non, zone de tir...) Développer la motricité ouvre les possibilités dans le jeu et donc permet plus de choix. S’informer et faire les bons choix est une compétence indispensable pour développer la motricité des élèves : je peux être très fort seul face au panier, mais si je ne fais pas les bons choix « sous pression », alors je ne pourrais pas exploiter les habiletés que j’aurais acquises. En sports co, le développement de la motricité et le traitement cognitif de la situation sont indissociables → d’où l’importance encore une fois de contextualiser au maximum les situations d’apprentissage.

→ des tirs réussis en situation favorable et dans une zone optimale sont réussis, mais pourcentage de réussite faible et rapport nombre de possessions/tirs réussis également

Observables NPB :

- Cherche à faire avancer le ballon vers la cible, se démarque vers l'avant, souvent dans le couloir de jeu direct (alignement PB/NPB/cible) et s'écartent du PB. (Ont dépassé le jeu en grappe)

- Démarquage : longue course vers l'avant (au risque de ne plus être à distance de passe) ou démarquage anarchique : je cherche à semer mon défenseur en courant partout

- 2 profils observables : les leaders, qui appellent le ballon, souvent en criant, les suiveurs qui se démarquent sans conviction et/ou cherchent à se faire oublier pour ne pas avoir de responsabilités à prendre

(basket: - Rebond offensif anarchique, peu d'élèves concernés.)

Observables défenseur :

- En défense, les élèves cherchent à récupérer immédiatement la possession : défense sur le PB prioritaire, puis sur les lignes de passes pour intercepter. Défense en avançant, beaucoup de fautes.

- Défense face au ballon, entre le joueur et la cible (couloir de jeu direct)
- Défense « individuelle », sur le joueur le plus proche ou sur un joueur attiré en début de match et uniquement sur celui-ci

(Basket : - rebond défensif aléatoire et anarchique, peu d'élèves concernés, le ballon est souvent récupéré par chance)

Les 3 compétences précédentes peuvent être déclinées pour le PB, NPB, défenseur .

- **Construire collectivement un système de jeu simple**

basé sur l'utilisation de l'espace (3 couloirs de jeu prioritaires, équilibration...), sur la circulation de la balle et de joueurs (passes, transferts, démarquages, jeu en mouvement) et sur la succession d'actions individuelles avec ou sans ballon

AFC4 : Observer et co-arbitrer

- **Connaître le règlement simplifié et le positionnement à adopter pour arbitrer à plusieurs** (pour développer une motricité efficace, il faut respecter le règlement et être protégé des fautes adverses)

- **Relever des données fiables qui pourront être facilement exploitées** (Avoir une motricité efficace, c'est aussi se connaître et connaître son profil de joueur, analyser ses points forts et ses points faibles, sa zone de confort, c'est connaître les aspects de mon jeu que je dois développer et ceux sur lesquels je peux m'appuyer)

AFC5 : (Accepter le résultat de la rencontre et) savoir l'analyser avec objectivité

- **Echanger avec l'observateur pour analyser l'efficacité de son équipe et développer un système de jeu simple** (Cf observation et analyse du pourcentage possessions/ possessions positives de l'équipe)

- **Echanger avec son observateur pour analyser l'efficacité de son jeu** (cf observation et analyse du pourcentage d'actions positives individuelles)

OBJECTIFS PRIORITAIRES

- 1- Collectivement, passer d'une organisation basée uniquement sur le jeu rapide à une organisation adaptée à la situation et au rapport de force, alternant entre jeu rapide pour devancer une défense en retard et circulation de la balle et des joueurs pour désorganiser une défense placée.
- 2- Individuellement, passer d'un jeu basé sur une succession d'actions stéréotypées et reproduites à un jeu basé sur des enchaînement d'habiletés de plus en plus complexes au service d'une prise d'information et de décision juste et rapide.
- 3- Passer d'une observation uniquement quantitative à un recueil fiable de données au service de l'échange entre les élèves, de l'analyse du jeu et de la mise en projet. (Quand le quantitatif devient qualitatif)
- 4- Passer d'une organisation gérée par l'enseignant à une organisation collective autonome, comprenant l'organisation du tournoi, la tenue de la table de marque et l'arbitrage)

Formes de Pratique	Situation de référence	Evaluation	Formes de Groupements
- Jeu à effectif réduit voir très réduit, sur un espace restreint (3c3 sur demi-terrain en basket par exemple) - Durée de match : environ 6' (durée plus faible ne permet pas aux élèves de s'exprimer, plus forte entraine une place trop importante à la gestion des ressources énergétiques et nuit donc à l'efficacité des élèves) - Possibilité de remplacer la durée de jeu par un nombre de possessions déterminées : par exemple, 10 possessions d'attaque avant d'inverser les rôles, mais attention, problème de la liaison	Dans un jeu à effectif réduit, rechercher collectivement et individuellement le gain du match en choisissant entre un jeu rapide face à une situation de jeu favorable ou en organisant une 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 au pourcentage d'actions positives individuelles et collectives. Observer, organiser et co-arbitrer en équipe.	- Maîtrise individuelle : → Pb, NPB, défenseur → Prise d'info et de décision - Efficacité individuelle : → Pourcentage actions positives/nombre de possessions = ballons contrôlés - Maîtrise collective : → Occupation de l'espace et circulation de la balle	- Varier les formes de groupement durant la séquence d'apprentissage : alterner équipe homogènes et hétérogène en leur sein, varier la composition des équipes pour tester différentes associations de joueurs/joueuses - Cependant, à l'approche de l'évaluation, stabiliser obligatoirement les équipes pour créer des automatismes et permettre à tous les élèves de trouver leur place dans le collectif.

attaque/défense et impossibilité de jouer une vraie contre-attaque - Tournoi par poules de niveau - Arbitrage par une équipe entière, avec répartition des tâches - Gestion du tournoi par les élèves : ordre des matches, tenue de la feuille de match et de tournoi, gestion du temps de jeu - Observation par les élèves : efficacité collective, puis individuelle		- Efficacité collective : → Gain des rencontres → Pourcentage possessions réussies/possessions - Rôles : → Arbitre → « Analyste-statisticien » (cf observateur/conseiller) → Organisateur (collectif)	- Equipes de niveau et tournoi de niveau pour les évaluations : rapport de force à peu près équilibré entre tous les joueurs.
--	--	---	--