



# Oral 1 BB - CAPEPS 2019

## Oral 1 – Votre activité

« concevoir une leçon en lien avec un projet de formation disciplinaire élaboré à partir de deux éléments »

- Un élément issu des projets ou renvoyant à une valeur : rapport à la règle, citoyenneté, autonomie, responsabilité, coopération
- Un élément issu de la vidéo facilement identifiable, moteur ou méthodologique ou social



# Oral 1 BB - CAPEPS 2019

## Oral 1 – les exigences

### Connaître le parcours de formation, le socle et les programmes

Il est attendu que le candidat s'appuie simultanément sur :

- les exigences de formation des programmes de la discipline (ensemble des compétences, des attendus de fin de cycle) et du S4C (pour le collège)
- l'analyse des acquis et des besoins des élèves, en exploitant notamment les éléments saillants de la vidéo, tant sur les plans moteur que méthodologique ou social.



# Oral 1 BB - CAPEPS 2019

## Oral 1 – les exigences

### Lecture de la motricité → Formulation d'hypothèses sur ressources → Définir et prioriser les transformations

Pour justifier ses propositions, l'analyse des acquis et des besoins des élèves dépasse le simple relevé d'informations dans le dossier ou la description des comportements observés dans la vidéo ; cette analyse suppose :

- d'une part, une capacité à interpréter les éléments présents dans le dossier et la vidéo ;
- d'autre part, une capacité de lecture de la motricité des élèves mise en lien avec les problèmes caractéristiques du champ d'apprentissage ou de la compétence propre. La formulation d'hypothèses explicatives au regard de l'ensemble des ressources mobilisées par les élèves permet ensuite de déterminer puis prioriser les transformations à engager. Le candidat doit formuler de façon explicite les repères à faire construire aux élèves, de manière à clarifier les progrès escomptés sur les plans moteur, méthodologique et social.



# Oral 1 BB - CAPEPS 2019

## Oral 1 – les exigences

### Un PEFD Cohérent diachronique / synchronique

- Une situation détaillée
- Indicateurs élèves de la situation à l'évaluation
- Complémentarité des situations : SR, FPS → SAD, exercices

: choix didactiques et stratégies pédagogiques inscrits dans une démarche d'enseignement qui s'opérationnalisera à différents niveaux :

- Dans la situation d'apprentissage détaillée ;
- Dans la structure de la leçon présentée ;
- Au sein du cycle d'APSA ou de la séquence d'apprentissage ;
- A l'échelle d'une année, du cycle de consolidation et/ou d'approfondissement, dans la liaison inter-cycles et/ ou sur l'ensemble de la scolarité ;
- Dans le cadre de dispositifs transversaux.





# Oral 1 BB - CAPEPS 2019

## Le basket à l'oral 1 du capeps

- 1) Comprendre l'APSA
- 2) Appréhender le parcours de formation de l'élève dans l'APSA
- 3) Lire la motricité de l'élève dans l'APSA
- 4) Mettre en place une situation complexe dans une leçon et un PEFD adaptés



# Oral 1 BB - CAPEPS 2019

## 1) Comprendre l'APSA



## Oral 1 BB - CAPEPS 2019

# Notion clé en Sports collectifs

*Les jeux sportifs collectifs « représentent une forme d'activité sociale organisée, [...] dont les participants, constitué en deux équipes, se **trouvent dans un rapport d'adversité typique** - pas hostile - (rivalité ou antagonisme sportif), rapport déterminé par la lutte pour l'obtention de la victoire sportive à l'aide du ballon (ou un autre objet de jeu) **conformément à des règles pré-existantes** » (Teodorescu, 1977, 30).*

Notion clé :  
**Rapport de force**

*L'enjeu fondamental des sports collectifs réside dans la coordination d'actions au sein d'un rapport d'opposition dans le but de récupérer, conserver, faire progresser le ballon vers la zone de marque et de marquer (Gréhaïne 1992)*



## Oral 1 BB - CAPEPS 2019

# Notion clé en Sports collectifs

Notion clé :  
**Rapport de force**

Analyse et action simultanées sur le rapport de force de partenaires et d'adversaires

*Notre représentation de l'activité handball place le joueur dans un système relationnel complexe et le confronte dans le jeu à des situations sans cesse changeantes auxquelles il doit s'ajuster, voire anticiper pour faire évoluer le rapport de force en sa faveur. Le système de contraintes qui pèsent sur le joueur induit une activité simultanée de lecture et d'action. (Rongéot, 2013)*





# Oral 1 BB - CAPEPS 2019

## Une vision autour de 3 mots clés (Renault, 2018)

### TRANSITION

- L'arrêt du jeu met en difficulté les élèves
- Développement des ressources

### DIALECTIQUE MARCHER - NON CONTACT

- Equilibre du rapport de force
- Règle facilitant l'apprentissage moteur
- Arbitrage partagé

### MARQUER

- Cible haute et horizontale
- Aménager le jeu
- 3 sur 10
- Valoriser le nombre de marqueurs



# Oral 1 BB - CAPEPS 2019

## MARQUER

### Evolution du jeu :

- GSW, 2015-2016 : 2592 tirs à 3 points à 41,6 %
- GSW 2001-2002 : 994 tirs à 3 points à 32,2 %

### Profils des équipes haut-niveau :

- 5 joueurs shooteurs / coureurs ou 4 + 1 très grand



# Oral 1 BB - CAPEPS 2019

## MARQUER

### Constats de pratiques d'enseignants :

- Tout ce qui est haut est cher – Volonté de marquer
- 3 chances sur 10 de marquer pour entretenir l'envie d'apprendre (Grosgeorge, 2018)
- Centration sur la circulation et recherche du panier facile inefficace



# Oral 1 BB - CAPEPS 2019

## MARQUER

 Choix :

- Laisser tirer
- Apprendre à tirer : apprentissage technique signifiant
- Tir comme Expérience signifiante – Pas de Tirer avec un ballon taille 7 sur un panier à 3m05 en 5c5
- Situations de jeu où possibilité de marquer est réelle
- Nombre de marqueurs comme facteur de performance collective





# Oral 1 BB - CAPEPS 2019

## TRANSITION

### Evolution du jeu :

- Très haut-niveau : 100 possessions en 48 min
- Rapidité du jeu – Liée à l'augmentation de l'adresse
- Formation du joueur à changer
- 3c3 : Permanence de Transition dans Changement de la Pratique



# Oral 1 BB - CAPEPS 2019

## TRANSITION

### Constats de pratiques d'enseignants :

- Temps d'arrêt : mise en difficulté du joueur débutant
- Pour respect 3/10 : Faciliter le jeu rapide
- Jeu arrêté – jeu par vagues : limites physiques et sociales



# Oral 1 BB - CAPEPS 2019

## TRANSITION

 Choix :

- Jeu de surnombre en continuité du  $3c2$  au  $4c4$  en passant par le  $4c3+1$
- Intérêt du  $3c3$  au Lycée
  - intérêt matériel malheureux
  - Respect de transition
  - Très difficile pour l'élève débutant de lycée



# Oral 1 BB - CAPEPS 2019

## Dialectique Marché / Non-contact

### Evolution du jeu :

- Règles incompréhensibles mais passionnantes
- Permanence de la Dialectique Marché / Non-contact
- Réparations plus importantes suite aux comportements inappropriés des joueurs





# Oral 1 BB - CAPEPS 2019

## 2 règles structurantes

➤ Nos constats de pratiques d'enseignants :

- Règle favorise l'apprentissage moteur par un niveau de contrainte adéquat
  - Savoir s'arrêter – apprentissage majeur
  - Cylindre / Contact : sens pour l'élève
  - Besoin d'une permissivité plus forte à la règle fédérale sur arrêts
- Négociation permanente impossible
- Dialectique Continuité du jeu / sentiment d'injustice
- Apprentissages ciblés de l'arbitre



# Oral 1 BB - CAPEPS 2019

## 2 règles structurantes

➤ Nos choix :

- Progression de la règle relative aux apprentissages des élèves
- Permanence de la règle arrêtée dans le groupe classe
- Protection permettant l'apprentissage de l'arbitre
  - Apprentissage partagé
  - Erreur de l'arbitre et continuité du jeu
  - Réparations – Apprendre contrôle émotions



# Oral 1 BB - CAPEPS 2019

1) Appréhender le parcours de formation de l'élève dans l'APSA



# Oral 1 BB - CAPEPS 2019

## Former un citoyen cultivé, lucide, autonome, physiquement et socialement éduqué

### Cultivé et Lucide :

*2/3ème sport  
collectif en FRA  
500 000 pratiquants*

*Pratique médiatisée*

### Autonome et Socialement éduqué :

*Règles  
Rôles sociaux*

*Responsabilité  
individuelle dans un  
collectif*

### Physiquement éduqué:

*Prise de décision*

*Coordination et  
dissociation*

*Bras - Jambes*

*Savoir s'arrêter :  
Contrôle vitesse et  
précision appuis*





# Oral 1 BB - CAPEPS 2019

**Former un élève engagé en situation  
d'opposition**

## **Priorité au jeu**

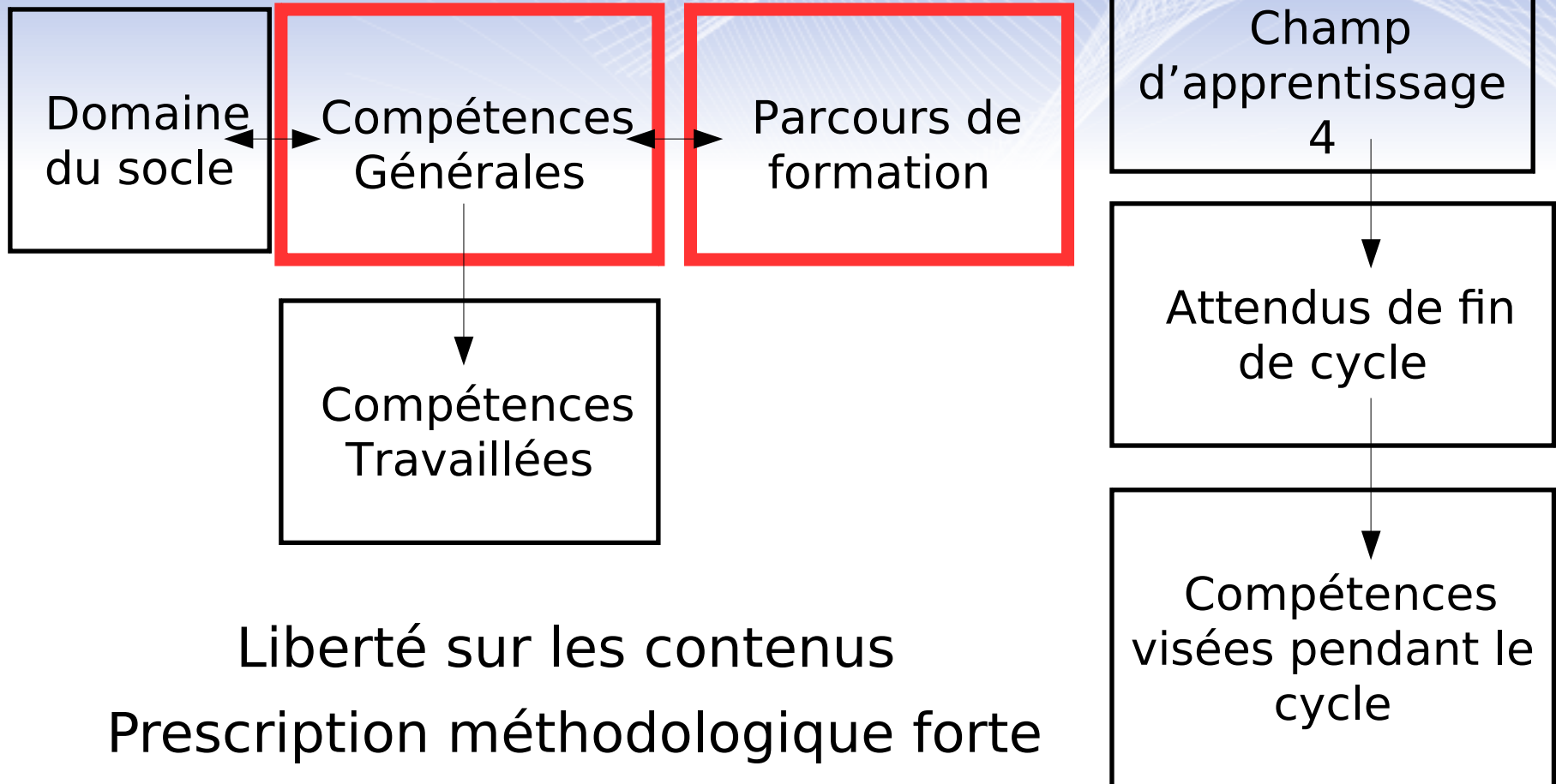
### **CA 4**

Conduire et maîtriser un affrontement  
individuel et/ou collectif



# Oral 1 BB - CAPEPS 2019

## Programmes 2015





# Oral 1 BB - CAPEPS 2019

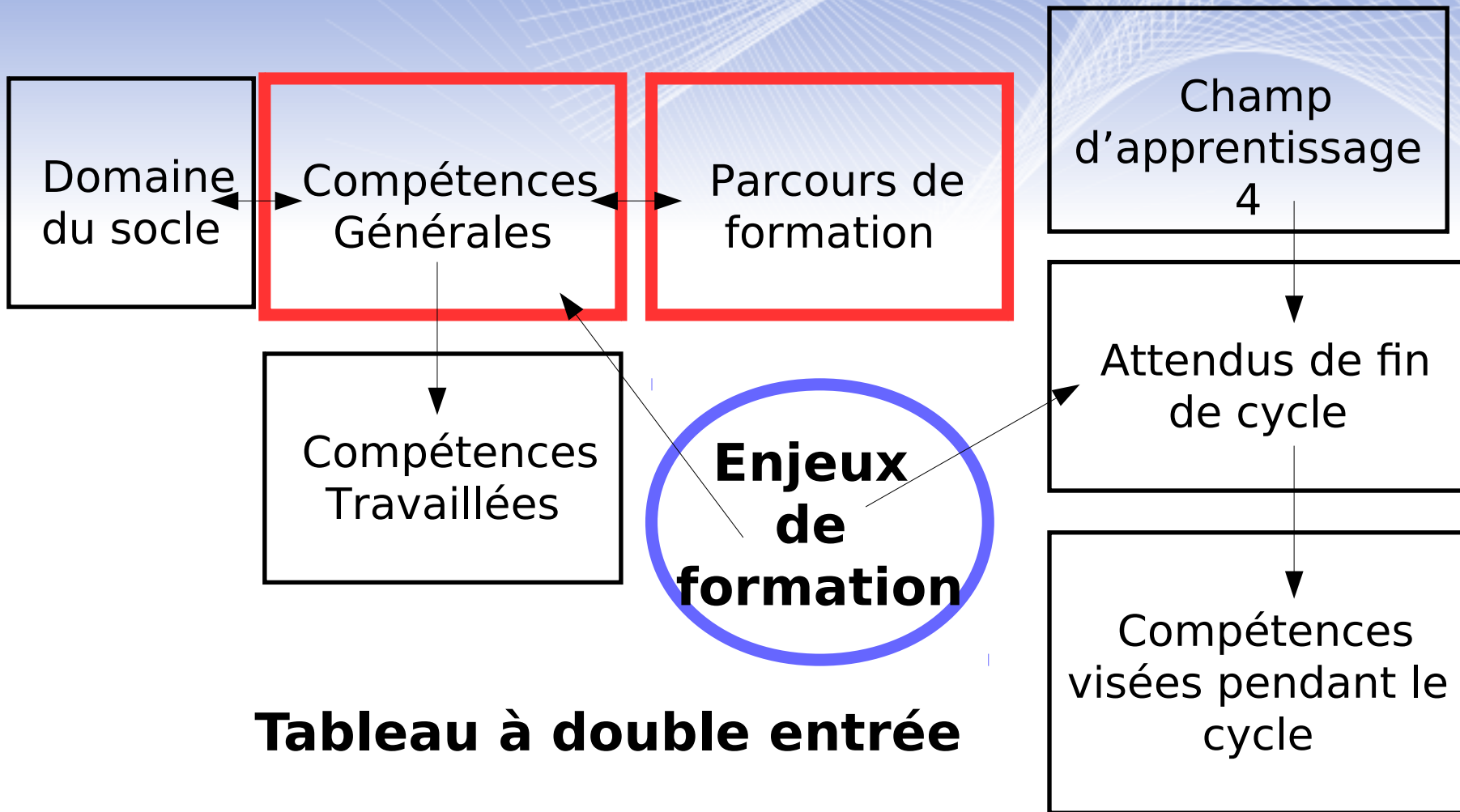
## Parcours de formation CA 4

Cycle 3	Cycle 4	Niveau 3	Niveau 4
AFC	AFC	CA	CA
<p>En situation aménagée ou à effectif réduit,</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque.</li><li>• Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.</li><li>• Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre.</li><li>• Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe.</li><li>• Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.</li></ul>	<p>En situation d'opposition réelle ou aménagée,</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe</li><li>• Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force</li><li>• Etre solidaire de ses partenaires et respectueux de ses adversaires et de l'arbitre</li><li>• Observer et co-arbitrer</li><li>• Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité</li></ul>	<p>Pour gagner le match, mettre en oeuvre une organisation offensive qui utilise opportunément la contre-attaque face à une défense qui cherche à récupérer la balle au plus tôt dans le respect des règles</p> <p>→ Jeu rapide</p>	<p>Pour gagner le match, mettre en oeuvre une organisation offensive capable de faire évoluer le rapport de force en sa faveur par une occupation permanente de l'espace de jeu (écartement et étagement), face à une défense qui se replie collectivement pour défendre sa cible ou récupérer la balle → jeu placé.</p>



# Oral 1 BB - CAPEPS 2019

## Document d'accompagnement



### Tableau à double entrée



## Enjeux d'apprentissage (DA)

CYCLE 4 | ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE | Champ d'apprentissage 4

CHAMPS D'APPRENTISSAGE 4		ATTENDUS DE FIN DE CYCLE POUR LE CA 4				
« CONDUIRE ET MAÎTRISER UN AFFRONTEMENT COLLECTIF OU INTERINDIVIDUEL »		Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe	Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force	Être solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et de l'arbitre	Observer et co-arbitrer	Accepter le résultat de la rencontre et savoir analyser avec objectivité
DOMAINES DU SOCLE	COMPÉTENCES GÉNÉRALES	ENJEUX D'APPRENTISSAGE				
Des langages pour penser et communiquer	Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer avec son corps	Acquérir et stabiliser des techniques spécifiques pour construire et mettre en œuvre un projet de jeu afin de battre l'adversaire Communiquer par des langages corporels et verbaux			S'approprier une gestuelle, des déplacements et un vocabulaire adapté à l'arbitrage et à l'observation	S'approprier un vocabulaire spécifique aux activités sportives
Les méthodes et outils pour apprendre	S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre	Analyser et réguler un projet de jeu	Gérer sa dépense énergétique pour préserver ses capacités d'analyse	Collaborer pour élaborer des projets d'actions offensives ou défensives	Recueillir et interpréter des données dans la situation de jeu	Analyser le déroulement d'une rencontre et identifier ses moments clés
La formation de la personne et du citoyen	Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités	Exploiter au mieux le potentiel de l'équipe et/ou son propre potentiel pour élaborer un projet de jeu (collectif ou individuel)	Contrôler son engagement dans des situations d'affrontement pour ne pas mettre l'adversaire en danger	Respecter des règles de fonctionnement collectif Exprimer ses émotions de manière adaptée à la situation	Faire respecter un règlement sportif pour assurer le bon déroulement du jeu/combat	Relativiser le gain et la perte d'une rencontre
Les systèmes naturels et les systèmes techniques	Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière		Contrôler son engagement dans des situations d'affrontement pour préserver son intégrité physique			
Les représentations du monde et l'activité humaine	S'approprier une culture physique sportive et artistique pour construire progressivement un regard lucide sur le monde contemporain	S'approprier des principes d'efficacité des techniques et tactiques sportives		S'engager de manière loyale dans un duel ou un match	S'approprier les principes tactiques d'un affrontement	S'approprier la symbolique d'un affrontement sportif



# Oral 1 BB - CAPEPS 2019

## Synthèse

- Progrès moteur ou technico-tactique
- Engagement de l'élève selon ses possibilités (hétérogénéité)
- Rôles sociaux et citoyenneté
- Analyse du résultat



# Oral 1 BB - CAPEPS 2019

## Formulation personnelle du Parcours de formation

	Cycle 3	Cycle 4	Niveau 3	Niveau 4
Progrès moteur ou technico-tactique	Se projeter vers l'avant par la passe ou par le dribble et le démarquage vers l'avant	Se projeter vers l'avant jusqu'au cercle par l'occupation des couloirs et l'alternance dribble passe		Se projeter vers l'avant, transiter et organiser le jeu placé autour de quelques principes de jeu
Engagement de l'élève	Engagement maximal sur une durée adaptée à ses possibilités, en vue de gagner et marquer, au sein d'une équipe fixe dans un rapport de force équilibré			
Rôles sociaux	Arbitrer une règle au sein d'un collectif d'arbitrage partagé	Arbitrer n'importe laquelle des règles au sein d'un collectif d'arbitrage partagé	Arbitrer 2 règles au sein d'un collectif d'arbitrage partagé distribuant les règles et l'espace	
Analyse du résultat	A partir du ratio paniers sur possession de balle, choisir le niveau de difficultés de la situation de référence	... et les apprentissages prioritaires entre tir et montée de balle	A partir du ratio et des scores bonifiés (jeu rapide, marqueurs), adapter la composition de l'équipe au cours de la rencontre	A partir des rations sur jeu rapide et jeu placé, déterminer les transformations prioritaires pour le collectif



# Oral 1 BB - CAPEPS 2019

## 1) Lire la motricité de l'élève



## 2 Activités interdépendantes

### Activité Tactique :

Intentions

Analyse d'un rapport  
d'opposition (*Bosc, 2003*)

**1) Logique DA**  
**2) Logique RJ**



### Activité Technique :

Réalisation individuelle  
spécifique à l'activité  
(imposée par règlement)

Efficacité

### Ressources

Classifications variées :

Prog : Capacités, attitudes, connaissances

CAPEPS : physiologique, moteur, neuro-informationnel, psychologique, psychosociologique

Qualités physiques



# Oral 1 BB - CAPEPS 2019

## Rongéot, 2013 (HB)

L'activité tactique, celle qui débouche sur la décision, et l'activité technique, celle qui met en œuvre les modalités de concrétisation de la décision, ne sont pas des entités séparées

Par activité tactique, il ne convient pas seulement d'envisager une activité permettant au joueur, à partir des conditions d'une situation, de prendre une décision, mais il convient d'envisager la construction d'une compétence à prédire l'évolution des situations, ce qu'elles seront dans un futur très proche.



# Oral 1 BB - CAPEPS 2019

## Vision dominante dans les documents d'accompagnements du CA 4

### DA Badminton :

« L'entrée dans les étapes est tactique, l'élève mobilise un répertoire de coups et une motricité adaptée dans le but de gérer le rapport de force »



# Oral 1 BB - CAPEPS 2019

## Activité tactique : 2 filtres

### Grosgeorge 2003

#### **Vos Hypothèses sur Analyse du rapport de force par l'élève**

Intentions

Analyse d'un rapport d'opposition à  
3 niveaux

individuel  
Inter-individuel  
Collectif

### Le Bihen & Bosc, 1992

#### **Votre analyse extrinsèque du rapport de force à partir de 5 critères**

- occupation rationnelle du terrain,
- jeu direct ou indirect,
- proximité – éloignement,
- fixation,
- Transition,



## Activité technique

### GARASSINO, la technique maudite, Revue EPS, 1980

- Ne pas réduire la technique au geste, à l'objet. L'acquisition technique est une activité de régulation

L'apprentissage  
du tir ?  
Apprendre à  
apprendre ?

qualifier de technique. Ainsi, la technique (le produit) se construit grâce à une activité de l'élève (un processus). Cette activité technique, peut se définir comme une méthode efficace pour appréhender les problèmes et en dégager les solutions. On peut rappeler les options de Garassino<sup>34</sup> : « C'est l'activité de l'élève qui est technique. La technique est dans le sujet et son activité, et non dans l'objet qu'il produit ? **L'activité technique**, implique totalement l'individu dans son processus d'appropriation. À l'instar de Leroi-Gourhan, nous sommes complètement convaincus, qu'en changeant grâce à ses techniques ses conditions d'existence, l'homme construit et change sa propre nature. »<sup>35</sup>



# Oral 1 BB - CAPEPS 2019

## Activité technique

### **ELOI, Représentations mentales et acquisitions d'habiletés tactiques en volley-ball, Science et Motricité, 2000**

Les situations proposant des alternatives aux joueurs les font davantage progresser que les situations portant sur le travail spécifique des différentes frappes, situations dans lesquelles l'accent est souvent mis sur la forme du contact au détriment d'une analyse plus fine.

**Répétition de situation d'opposition à grande vitesse plus favorable à l'acquisition technique, à l'activité technique que la répétition du geste décontextualisée, sans opposition**



# Oral 1 BB - CAPEPS 2019

## Echauffement : place pour la technique ?

### FANGET 2018, Rugby à l'arraché

forme de pratique). L'objectivation du score, de l'espace, des rôles à tenir vont permettre à nos élèves de rentrer très rapidement dans ce jeu.

Chaque leçon sera organisée avec un échauffement spécifique qui reviendra sur les techniques inhérentes à la FPS : l'arraché, le plaquage, la poussée collective, les attitudes au contact... Ensuite la leçon articulera la FPS avec une situation d'apprentissage en fonction des problèmes rencontrés par les élèves dans le jeu, selon la démarche de « la double boucle »<sup>(7)</sup>. Il s'agit d'alterner l'activité de l'élève dans la forme

de pratique choisie et l'activité de l'élève dans les situations d'apprentissage, les exercices. Ces détours seront en nombre limités et s'appuieront sur les questions des élèves notamment lors de phases de régulation. Comment se retourner pour protéger sa balle ? Comment avancer si j'ai un adversaire en face de moi ? Comment donner la balle en fonction de la pression défensive ? Quels choix d'avancées en fonction de la pression défensive ? Les réponses à ces questions organiseront les situations d'apprentissage, la détermination des contrats, des objectifs dans la FPS.

## Echauffement autour de l'apprentissage technique signifiant : TIR (Renault, 2018)



# Oral 1 BB - CAPEPS 2019

**1) Mettre en place une situation complexe dans une leçon et un PEFD adaptés**

 **Point Méthodologie - PEFD**





# Oral 1 BB - CAPEPS 2019

## Acquisition de compétences – Oraux 1 & 2

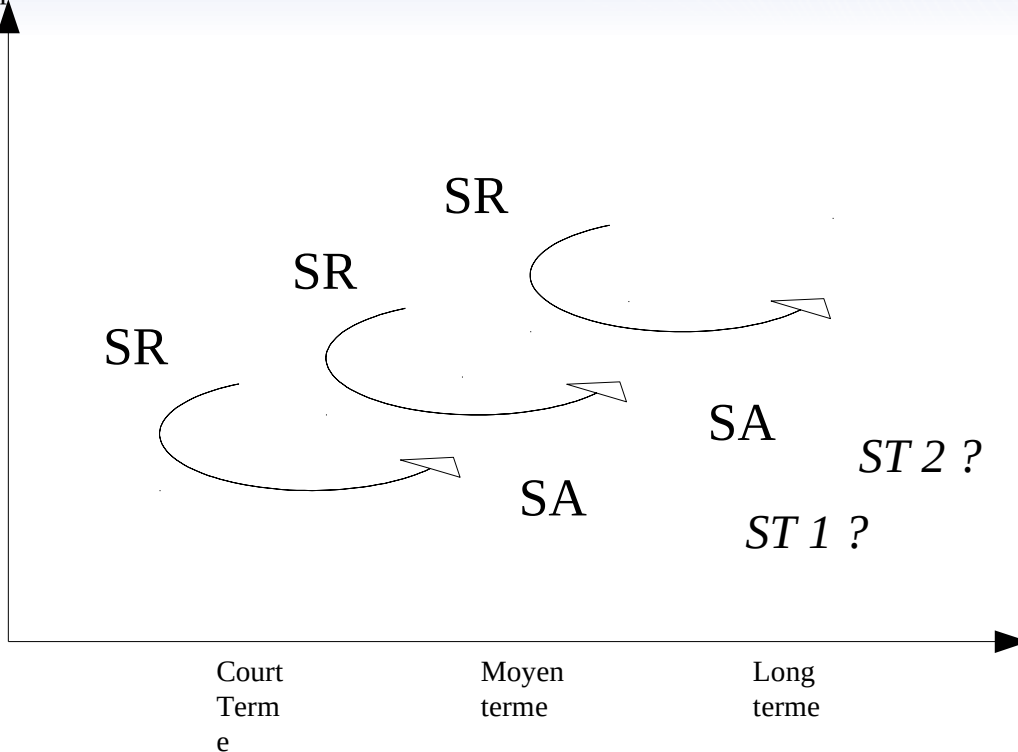
Projet d'intervention :

CE 1

CE 2

CE 3

Acquisition de la Compétence



G  
R  
O  
U  
P  
E  
M  
E  
N  
T

O  
U  
T  
I  
L  
S

D  
E  
M  
A  
R  
C  
H  
E

Socle

- Domaine
- Objectifs de compétence et de connaissance

Programme

- Attendus de fin de cycle cités
- Compétences travaillées citées

## Projet de Formation disciplinaire

Formation

Dimension synchronique

Mises en œuvre  
Priorités nationales

Liens  
Interdisciplinaires

Stratégies  
Pédagogiques

Choix  
didactiques

Dispositif  
D'apprentissage

Léçon Cycle Année inter-cycles cursus

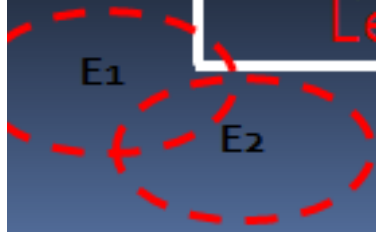
Continuums

Vers un citoyen  
cultivé, lucide,  
autonome,  
physiquement et  
socialement éduqué

E1  
E2

Dimension diachronique

Temps







# Oral 1 BB - CAPEPS 2019

## Conception / Pilotage du PEFD

### Référence UBALDI :

- Grande boucle – Situation de référence à Situation d'apprentissage  
→ Moyen terme et validation socle
- Petite boucle / Situation d'apprentissage à situation Technique →  
Court terme séance suivante
- Indicateurs - Outil de repérage pour l'élève – quand passer de l'un à l'autre

 Activité de l'enseignant : arrêt sur image, feedbacks, vidéos, bilans observation, élaborer, verbaliser, répéter des principes d'actions

 Socle ou CMS ou CG au coeur de ce projet : continuité long terme dans cycle ultérieur, autres APSA, fin du cycle 3-4-lycée



# Oral 1 BB - CAPEPS 2019

## DA : Aide Méthodologique à la construction de séquences d'apprentissage

### Indicateurs et méthodes de travail dans PEFD

- Il s'agit d'identifier, à travers des indicateurs qualitatifs ou quantitatifs, la progression en 4 étapes des élèves au regard des acquisitions prioritaires précédemment citées (« Ce qu'il y a à apprendre ») et en référence aux repères de progressivité des attendus de fin de cycle. Ces quatre étapes, formulées à l'identique de celles du livret scolaire, visent à faciliter la validation des compétences du socle commun. (NA/PA/A/D)
- Les situations d'opposition proposées permettent d'apprendre à déséquilibrer un rapport de force en sa faveur. Pour cela, il convient de mettre en œuvre des projets d'actions de plus en plus complexes, tout en gérant de nombreuses dualités qui doivent contraindre l'élève à faire des choix pertinents (gagnants). Il importe ainsi d'engager les élèves dans des échanges et des réflexions à partir de données objectivables (traduisant un niveau d'engagement moteur), susceptibles de les faire gagner en efficacité. Ce recul réflexif sur son projet de jeu (grâce aux indicateurs relevés) permet de mieux comprendre l'évolution de la partie, du duel ou du combat et d'en accepter l'issue.





# Oral 1 BB - CAPEPS 2019

## Evaluation de la compétence dans PEFD

- ✈ L'évaluation des élèves dans les activités du CA 4 repose sur un test de compétence qui révèle la compétence de l'équipe, du joueur ou du combattant à surmonter l'obstacle auquel on choisit de le confronter. Il rend compte, de tout ou partie, des obligations soulevées dans les « attendus » de fin de cycle. Il doit permettre à l'élève de jouer tous les rôles associés aux attendus de fin de cycle 4 dans le champ d'apprentissage (aux plans moteur, méthodologique et social).



# Oral 1 BB - CAPEPS 2019

## Choix didactiques envisageables



# Oral 1 BB - CAPEPS 2019

## Gestion de la difficulté

Espace	Surnombre	Protection du porteur de balle
<ul style="list-style-type: none"><li>- 3 contre 3 sur terrain en largeur envisageable pour les débutants</li><li>- 4c4 difficile étant donné que 3 couloirs</li><li>- Jeu placé inintéressant au collège</li><li>- 5c5 pour le niveau 5 scolaire – inintéressant en L2 EM</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Permanent : jeu du cerceau</li><li>- Rattrapé : tireur ou dernier PB touche le plot situé sur la ligne de fond ou seulement la ligne de fond</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Respect total du non contact</li><li>- Impossibilité de lui prendre la balle quand il est à l'arrêt</li><li>- Quand il dribble</li></ul>
<p>Moins de 3 chances sur 10 de marquer par EPB : Signe de difficulté élevée et de démotivation (Grosgeorge, 2018)</p> <p>Plus de 7 PB en 6 minutes : signe de difficulté et de rapidité du jeu</p>		

## Gestion de l'hétérogénéité

Groupes de niveaux	Score bonifié sur participation de tous	Pédagogie du contrat
Pédagogie de niveau peu d'effets positifs à long terme	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Score = nbre de points * nbre de marqueurs</li> <li>- Score : maximum de paniers par joueur</li> <li>- 10 points pour 1<sup>er</sup> panier du joueur – 1 point pour les suivants</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Score</li> <li>- Panier seul sous le cercle</li> <li>- Accès à la cible de l'ensemble des joueurs ou Marqueurs</li> </ul>

Système des franchises : équipes élargies jouant 2 périodes où joueurs définis par l'adversaire sont privés de 1<sup>ère</sup> période

Pas de recette miracle : Gestion du groupe – Climat de confiance  
Être attentif à la permanence d'un équilibre dans les différents rapports de force (Hauw, 2000 ; Sève & Terret, 2015)





# Oral 1 BB - CAPEPS 2019

## Gestion de l'arbitrage

Arbitrage partagé	Score pénalisant	Enseignant garant des rôles
Ciblage 1 règle par arbitre Marché/Reprise Fautes Sorties	- 1 point par faute - Ts LF tirés à la fin - Prison ou sortie pour 3 fautes : → Table de marque - Faute technique	Règle expliquée et réexpliquée mais dans le jeu, seul l'arbitre décide  Jouer Transition
2 règles par arbitre et espaces différents Arbitres de fautes devant et derrière le jeu Arbitres de balles sur les côtés	STAPS Rennes – G. RENAULT	



# Oral 1 BB - CAPEPS 2019


## Règle du marcher

	En course		A l'arrêt		Modalités d'arbitrage
	Pour démarrer	Pour s'arrêter	Pour démarrer	Pour s'arrêter	
Cycle 3	2 pas possibles sans dribbler, l'un deux peut être un pied de pivot				L'appréciation de l'arbitre définit le jeu. La contestation de la décision pénalise le jeu et est pénalisée par une faute technique (1LF à 2 points + possession)
Cycle 4	Pas 0 dans la réception	Pas 0 dans l'attrapé	Idem cycle 3		
Lycée	Idem cycle 3		Premier pied posé : pied de pivot		



# Oral 1 BB - CAPEPS 2019

## Se projeter vers l'avant – Connaître la règle

 **Bousgarbiès, V., Une première expérience en basket-ball, in  
Travert, M., Mascret, N., Rey, O., ss la dir., L'élève débutant en EPS,  
Dossier EPS n°78**

Première expérience de l'élève : 3c3 terrain en largeur avec bulle d'1m autour de l'élève qd il est PB sans dribbler. Pas de bulle s'il dribble.

3 règles expliquées avant : interdit de faire plus de deux pas, reprendre un dribble interrompu, contact



# Oral 1 BB - CAPEPS 2019

## Marquer et faire marquer – organiser le jeu placé

➤ Lavaud, S., Marrier, B., *Une situation complexe en N2*,  
Revue EPS n°363, 2014

Passe-D	Score collectif					
	44	40	30	20	10	0
5	■	■	■	■	■	■
4	■	■	■	■	■	■
3	■	■	■	■	■	■
2	■	■	■	■	■	■
1	■	■	■	■	■	■

Compétence maîtrisée	■
Compétence validée	■
Quelques ressources manquantes	■
Insuffisance de ressources	■





# Oral 1 BB - CAPEPS 2019

## Se projeter vite vers l'avant ou occuper les couloirs – Analyser résultats



Une adaptation possible de Lavaud Marier et de Mascret –  
Tournoi en 3c3 ou 4c4

### Gagner avec la manière Cycle 3 – Basket-ball Match de 6 minutes

<b>A</b>	<b>Points</b>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	<b>Balles Perdues</b>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	<b>Zone</b>	Green							Yellow				Red				

<b>B</b>	<b>Points</b>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	<b>Balles Perdues</b>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	<b>Zone</b>	Green							Yellow				Red				

Victoire	En zone	Green	6 points
		Yellow	5 points
		Red	4 points
Match Nul	En zone	Green	4 points
		Yellow	3 points
		Red	2 points
Défaite	En zone	Green	2 points
		Yellow	1 points
		Red	0 points



# Oral 1 BB - CAPEPS 2019

Se projeter vite vers l'avant ou occuper les couloirs – Analyser résultats

*Ubaldi et Philippon, Revue EPS n°299, Dossier E PS n°48*

Situation de référence

3c3 avec fil rouge : paniers seul sous le cercle

Situation d'apprentissage

3c3 Match Bingo  
Gagner 2 bingos sur 3  
(contrat PB, paniers seul, score)

Situations d'apprentissage décontextualisées / Exercices

**Opposition sur 6 possessions en surnombre / 1c1 en rattrapé**



# Oral 1 BB - CAPEPS 2019

## Delaigue & Véricel, CEDREPS, Formes de pratique scolaire en BB, 2015

### Mobiles du pratiquant

**Gagner le match** dont le rapport de forces est équilibré en début de match en s'organisant collectivement pour marquer plus de paniers que les adversaires.

**Vivre les émotions liées à la marque**, à l'appropriation, au partage du ballon au profit de l'esprit d'équipe.

### Principes d'une motricité spécifique

Activité d'adaptation aux incertitudes, choix sous pression temporelle et physique.

Activité motrice d'adresse et de contrôle de la balle et de son corps.

### Rapport structurant aux autres

**Partenaire** : prise de responsabilité de chacun en tant que passeur et tireur, relation d'entraide physiques (démarquage, organisation défensive) et dans les apprentissages (rôles sociaux et mise en projet)

**Adversaire** : rapport de force équilibré

**Rôles sociaux** : capitaine, arbitre, observateur





# Oral 1 BB - CAPEPS 2019

## Occuper les couloirs – organiser le jeu placé – Analyser stats

### **Delaigue & Véricel, CEDREPS, 2016 – Cycle 4**

- Interdit de prendre la balle dans les mains
- 3c3 en largeur
- Score parlant
  - Bouchons rouges : tirs en CA en centaine
  - Bouchons verts : personne devant le tireur en jeu placé
  - Bouchons bleus : tous les autres





# Oral 1 BB - CAPEPS 2019

## Occuper les couloirs, Marquer et faire marquer – Analyser statistiques

🐦 Triple score : gagner 2 scores sur 3

- Score normal
- Panier seul sous le cercle
- Marqueurs



# Oral 1 BB - CAPEPS 2019

**Contenus  
défensifs**

**Occuper les couloirs en allant jusqu'au cercle –  
Alternier dribble et passe – Analyse statistiques**

**3c2  
cerceau**

**3c2+1  
plot**

**4c3**

**4c3+1**

**4c4**

**3 paniers pour 10 entrées en possession de balle –  
indicateur d'un contexte d'opposition adapté**



## Oral 1 BB - CAPEPS 2019

**S'engager pour gagner et marquer – Apprendre à arbitrer en partageant les règles – Organiser le jeu rapide**

- Clubs ou franchises avec des joueurs « brûlés » - pas le droit de jouer une partie du match
- Triple score
- Temps de réflexion collective
- Organisation à 3 clubs ou franchises pour arbitrer/ jouer mais aussi s'entraîner

### Cycle 3

#### Attendus de fin de cycle

	S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque	Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu	Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre	Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur, organisateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe	Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter
Ce qu'il y a à apprendre	Progresser vers l'avant par le dribble ou la passe et le démarquage dans l'espace avant et prendre l'initiative au tir dans la zone de marque	S'engager pleinement dans le jeu rapide exigé par le contexte d'opposition en organisant les rotations de l'équipe avec un ou deux remplaçants	S'engager pleinement dans la rencontre dans le respect de la faute technique	Assurer un rôle social dans son équipe lors de la situation de référence parmi les rôles d'arbitres en arbitrage partagé et d'officiels de table de marque	Analyser un ratio statistique simple
Compétence attendue	Dans une équipe stable, progresser vers le cercle de manière à marquer 3 fois sur 10, le plus souvent par des paniers seuls sous le cercle, dans un contexte d'opposition adapté. Tenir un rôle social dans son équipe lorsque celle-ci ne joue pas pour permettre cette opposition.				
Compétences du socle	D3 : Assumer des responsabilités et prendre des initiatives dans l'établissement et/ou dans la classe. D2 : Définir et respecter une organisation et un partage des tâches dans le cadre d'un travail de groupe				
Parcours citoyen ? Axes du dossier	Aborder les grands champs de l'éducation à la citoyenneté : - la culture de l'égalité entre les sexes et du respect mutuel ; - la lutte contre toutes les formes de discriminations				
Objectif pour l'enseignant	Situation de référence permettant l'expression, l'évaluation, l'auto-évaluation de la compétence attendue				
But pour l'élève	- Remporter le triple score du match soit 2 scores sur 3 : Score, paniers seuls sous le cercle, marqueurs et réussir son contrat de 3 paniers sur 10 EPB dans le contexte d'opposition choisi				
Dispositif	- Classe organisée en équipes de 4 à 5 joueurs s'affrontant sur des matchs de 8 minutes (2*4 minutes et 1 mi-temps de 2 min) - 2 équipes jouent - 1 équipe arbitre et tient la table de marque du triple score et la statistique de l'EPB et des paniers marqués - Chaque franchise détermine 1 joueur dans chaque franchise adverse ne pouvant pas jouer la 1ère mi-temps et définit 2 joueurs qui ne joueront pas en deuxième mi-temps				
Consignes	- L'équipe ne jouant pas définit également 2 observateurs évaluant le nombre d'entrées en possession de balle (EPB) et le nombre de tirs. - La défense ne peut pas prendre la balle des mains du porteur de balle (dans le dribble oui) - L'arbitre va se tromper et cela fait partie du jeu. Toute protestation est sanctionnée d'une faute technique – 2 lancer-francs à 3m tirés en fin de partie				
Contenu ou questionnement inductif	- Transiter rapidement de l'attaque à la défense et de la défense à l'attaque - Se projeter en avant du porteur de balle en sortant de l'alignement de son défenseur - Contexte d'opposition adapté ? 3C2 3c2+1 4c3 4c3+1 4c4 ? - Ressenti et bilans des élèves autour de l'engagement dans le projet commun et de la place de chacun - Régulation sur rôles sociaux – rappel des règles				
Critères de réussite	- 30% au ratio Panier / EPB dans le contexte d'opposition - Gagner le match n'est pas un indicateur de réussite dans les activités d'opposition – 3 marqueurs différents dans un match est un but à atteindre pour les équipes				
Outils à disposition	- Relevé statistiques et score à la mi-temps et en fin de rencontre				



## Cycle 4

	Attendus de fin de cycle				
	Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe	Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force	Être solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et de l'arbitre	Observer et co-arbitrer	Accepter le résultat de la rencontre et savoir analyser avec objectivité
Ce qu'il y a à apprendre	Progresser vers l'avant par l'occupation des couloirs et l'alternance dribble-passe	S'engager pleinement dans le jeu rapide exigé par le contexte d'opposition en organisant les répartitions et rotations du club	S'engager pleinement dans la rencontre dans le respect de la faute technique et dans le club	Assurer n'importe quel rôle social dans son équipe lors de la situation de référence parmi les rôles d'arbitres en arbitrage partagé et d'officiels de table de marque	Analyser le triple score et un ratio statistique simple pour choisir le contexte d'opposition
Compétence attendue	S'engager dans un club stable en vue du gain de plusieurs rencontres en recherchant les paniers seuls sous le cercle et la répartition de la marque dans l'équipe dans une situation d'opposition équilibrée rendue possible par l'exercice de rôles sociaux.				
Compétences du socle	D3 : Assumer des responsabilités et prendre des initiatives dans l'établissement et/ou dans la classe. D2 : Définir et respecter une organisation et un partage des tâches dans le cadre d'un travail de groupe				
Parcours citoyen	Aborder les grands champs de l'éducation à la citoyenneté : - la culture de l'égalité entre les sexes et du respect mutuel ; - la lutte contre toutes les formes de discriminations				
Objectif de la tâche pour l'enseignant	Situation de référence permettant l'expression, l'évaluation, l'auto-évaluation de la compétence attendue				
Ce qu'il y a à apprendre	- Se projeter vite vers l'avant dans le respect des couloirs de jeu en tant que NPB - Gérer l'alternance dribble – passe pour le PB				
But de la tâche pour l'élève	- Remporter le triple score du match soit 2 scores sur 3 : Score, paniers seuls sous le cercle, marqueurs et réussir son contrat de 3 paniers sur 10 EPB				
Dispositif	- Classe organisée en 3 franchises de 6 à 8 joueurs s'affrontant sur des matchs de 8 minutes (2*6 minutes et 1 mi-temps de 2 min) - 2 franchises jouent - 1 franchise arbitre et tient la table de marque voire les statistiques - Chaque franchise détermine 1 joueur dans chaque franchise adverse ne pouvant pas jouer la 1ère mi-temps et définit 2 joueurs qui ne joueront pas en deuxième mi-temps				
Consignes	- La franchise ne jouant pas définit également 2 observateurs évaluant le nombre d'entrées en possession de balle (EPB) et le nombre de tirs. - L'arbitre va se tromper et cela fait partie du jeu. Toute protestation est sanctionnée d'une faute technique – 2 lancer-francs à 3m tirés en fin de partie				
Contenu ou questionnement inductif	- Transiter rapidement de l'attaque à la défense - Se répartir les couloirs - Contexte d'opposition adapté ? 3C2 3c2+1 4c3 4c3+1 4c4 ? - Ressenti et bilans des élèves autour de l'engagement dans le projet commun et de la place de chacun - Régulation sur rôles sociaux – rappel des règles				
Critères de réussite	- 30% au ratio Panier / EPB dans le contexte d'opposition - Gagner le match n'est pas un indicateur de réussite dans les activités d'opposition – 6 marqueurs différents dans un match est un but à atteindre pour les clubs				
Outils à disposition					



# Oral 1 BB - CAPEPS 2019

## Contenus défensifs

### Avant 4c4, Faire face sans faire faute

- Triple score avec score fautes
- Mort subite 1 panier ou 2 fautes

### Quand 4c4, défense individuelle

- Toujours présenter un danger – je veux la balle, j'avance
- Prioriser le danger pour aider



Faire progresser la défense (facile) → S'écartier du 3 sur 10  
Faire reculer la défense → Limiter le jeu rapide



# Oral 1 BB - CAPEPS 2019

Explicitation des acquisitions techniques et tactiques et présentation de situations d'apprentissage



# Oral 1 BB - CAPEPS 2019

## Se projeter vers l'avant - Précisions

### Tactique offensif

#### Non porteur de balle

Courir vite vers l'avant

Sortir de l'alignement

#### Porteur de Balle

Percevoir les partenaires  
démarqués et la cible

Alternance dribble passe

Efficacité près du cercle

### Technique

Passe simple

Gde passe vers l'avant

Enchaînement d'actions

Tir en appui

→ Tir en course



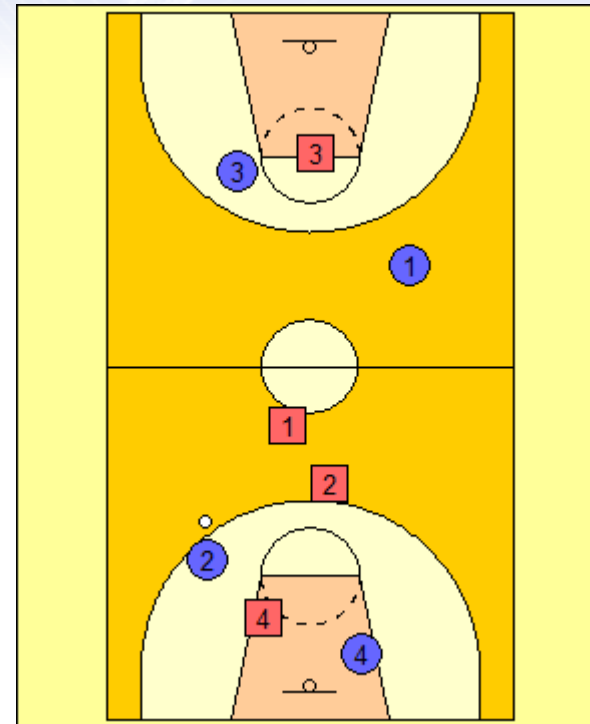
# Oral 1 BB - CAPEPS 2019

## Situation de Cycle 3

### Situation de référence

3c3 ou 4c3

- Triple score UBALDI ou Score, Panier seul sous le cercle, fautes
- Arbitrage partagé 3ème équipe
- PTB+ ou fiche d'observation EPB / Tirs / Paniers



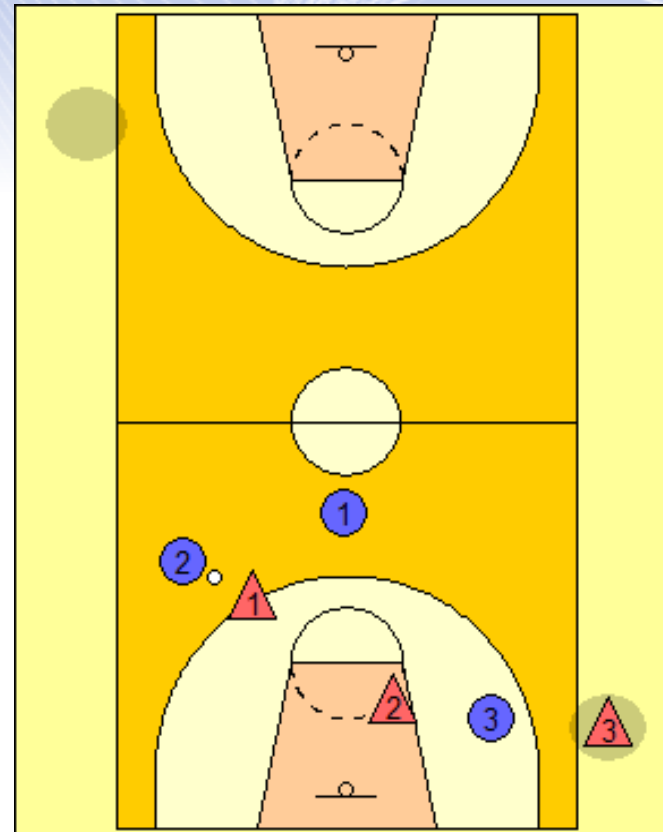
# Oral 1 BB - CAPEPS 2019

## Situation de Cycle 3

### Situation d'apprentissage ou référence

3c2 (4c3) en  
continuité

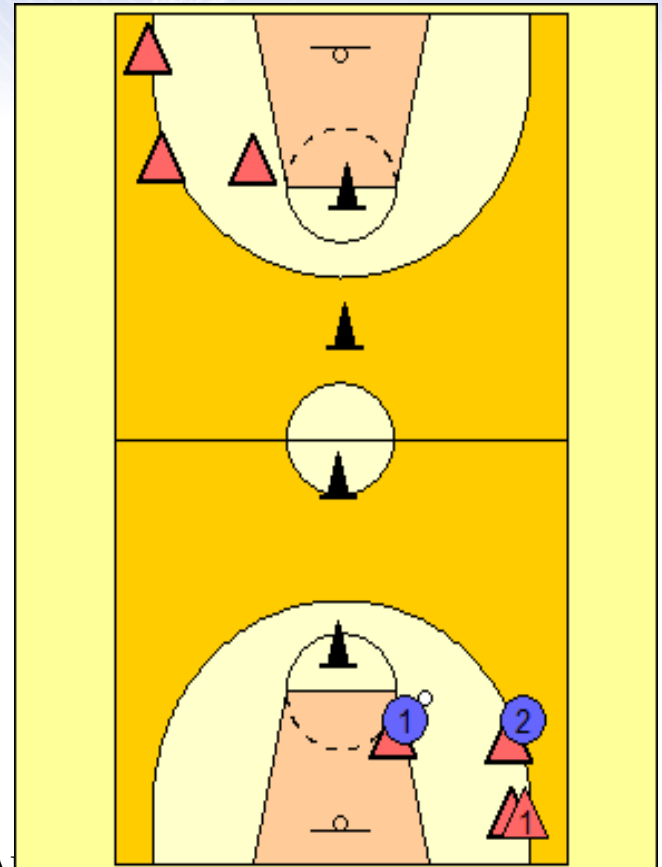
- Toujours un membre de l'équipe en défense dans le cerceau
- favoriser jeu en couloir
- Transitions respectées



2c1

Défenseur en  
rattrapé

- Départ des plots au dribble du PB
- favoriser la course vers l'avant et l'enchaînement dribble-passe

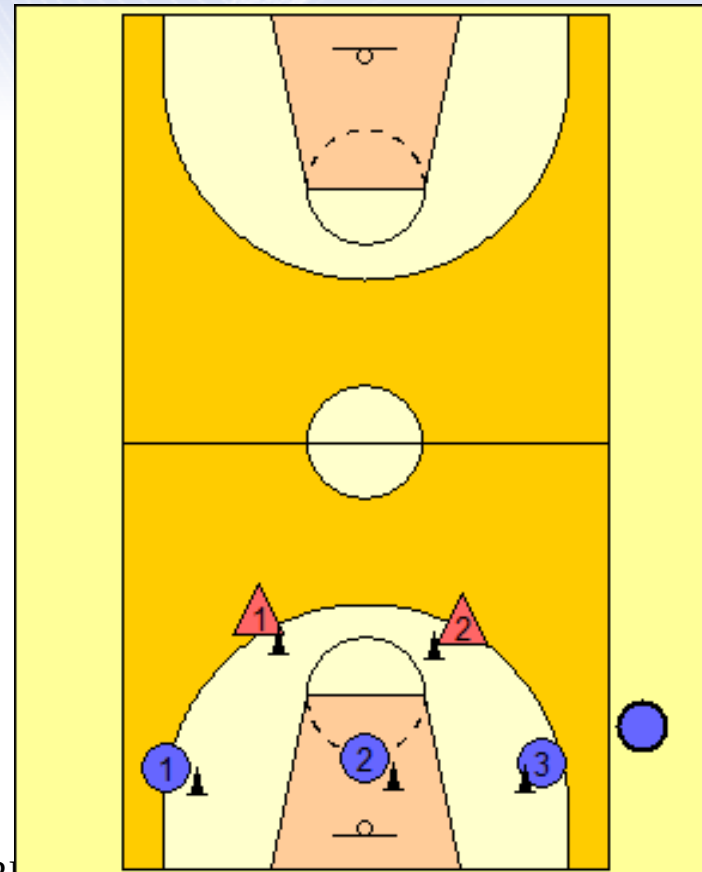


## Situation de Cycle 3

### Situation d'apprentissage

3c2 par vagues

- permet de faire jouer 3 équipes (attaquer-défendre-arbitrer)
- facilite les feed-back après action par équipe ou enseignant
- arbitrage





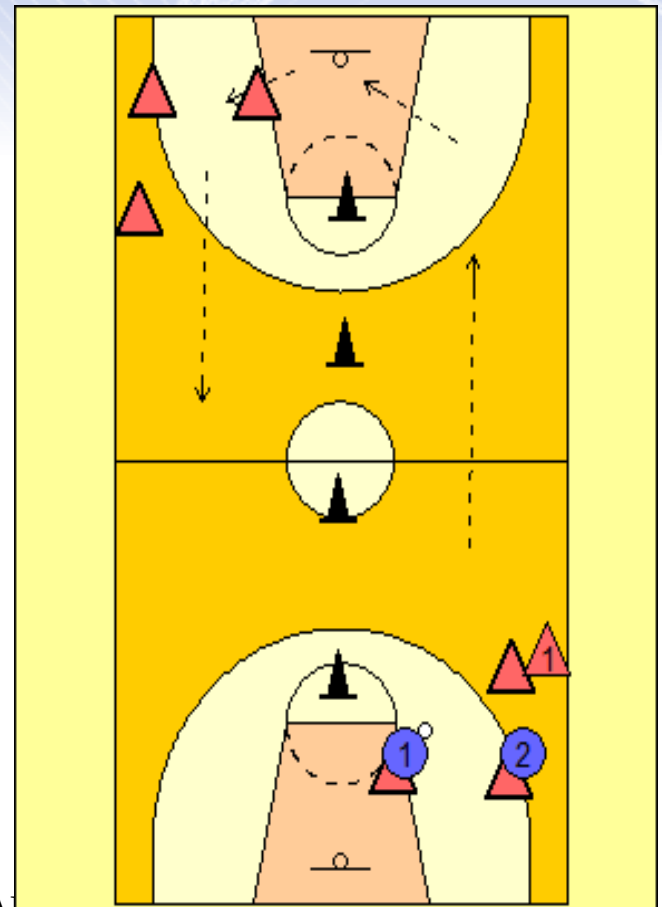
# Oral 1 BB - CAPEPS 2019

## Situation de Cycle 3

### Situation d'apprentissage ou référence

#### 2c1 Défenseur dans le couloir

- Départ des plots au dribble du PB
- favoriser la fixation passe
- Par 4, 2 équipes de 2, arbitre les marchers uniquement



# Oral 1 BB - CAPEPS 2019

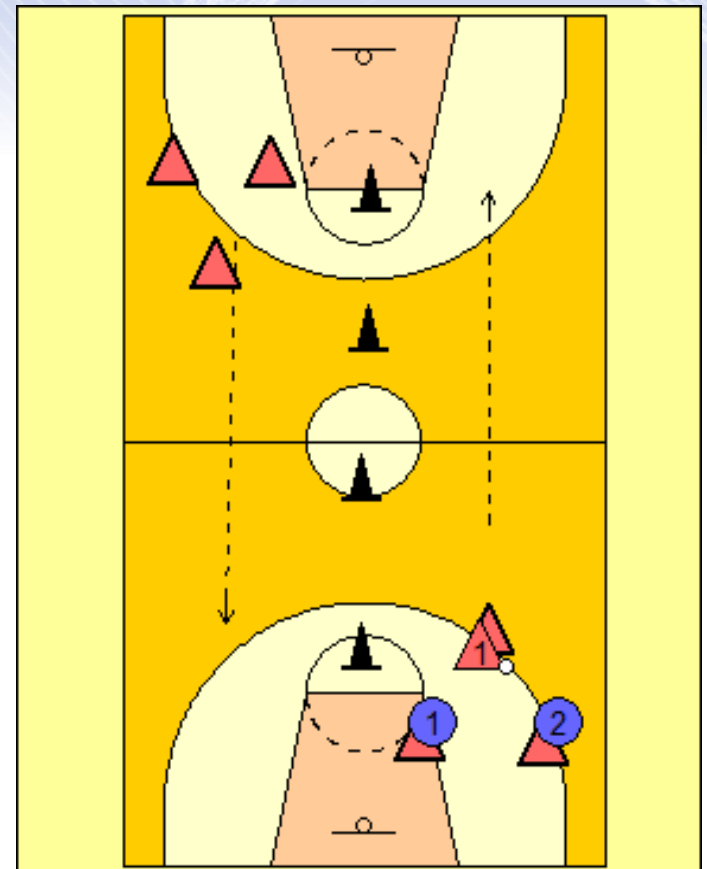
## Situation de Cycle 3

### Situation d'apprentissage ou référence

2c1

#### Défenseur de face

- Départ par la passe du défenseur à l'attaquant de son choix
- favoriser la fixation passe voire la passe-carotte (++)
- Par 4, 2 équipes de 2, arbitre les marchers uniquement



## Situations techniques - Cycle 3 et 4

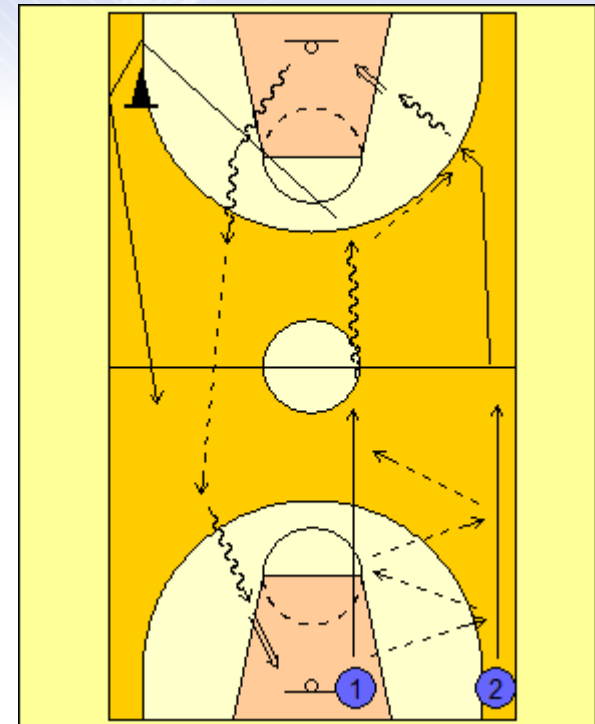
Référence : Ubaldi & Philippon, 2003,  
Delaigue & Véricel 2015

Enchaînement : vitesse  
Sens : Concours

- dribble/passe
- Dribble/tir
- réception départ en dribble
- dribble/ double pas
- réception/double pas

Fin ou étape  
sur panier marqué

Parcours différents par  
groupe de niveaux



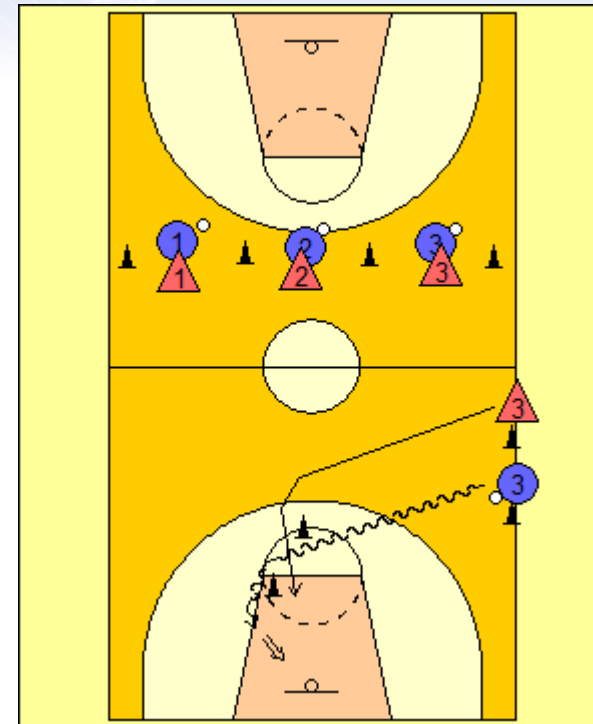
Exemple complet mais difficile  
Complexifier progressivement

## Situation d'apprentissage de Cycle 3

### Le 1c1 en rattrapé

- Départ des plots au dribble du PB
  - Ordre de droite à gauche
  - Différenciation (dribble/tir main gauche)
- Apprentissage défensif - non contact*

**Bousgarbiès, 2010**  
**idem départ de côté**







# Oral 1 BB - CAPEPS 2019

## Précision sur le tir

### Précaution Concours :

Situer le travail du tir en appui et surtout du tir en course dans le projet tactique – Référence Bousgarbiès, 2010, Dupré 2006, Renault 2018

**Efficacité au tir  
peut être  
Un problème majeur :**

Acquisition technique  
tir en appui

Tir en appui en situation  
de rattrapé inefficace

Tir en course

**Construction  
Trajectoire  
Parabolique  
Dirigée**

**Peu efficace à 2 mains**

Apprentissage souhaité  
Armer : retrouver au double pas

Apprentissage fondamental :  
Coordination des poussées bras –  
jambes

Savoir s'arrêter par les talons

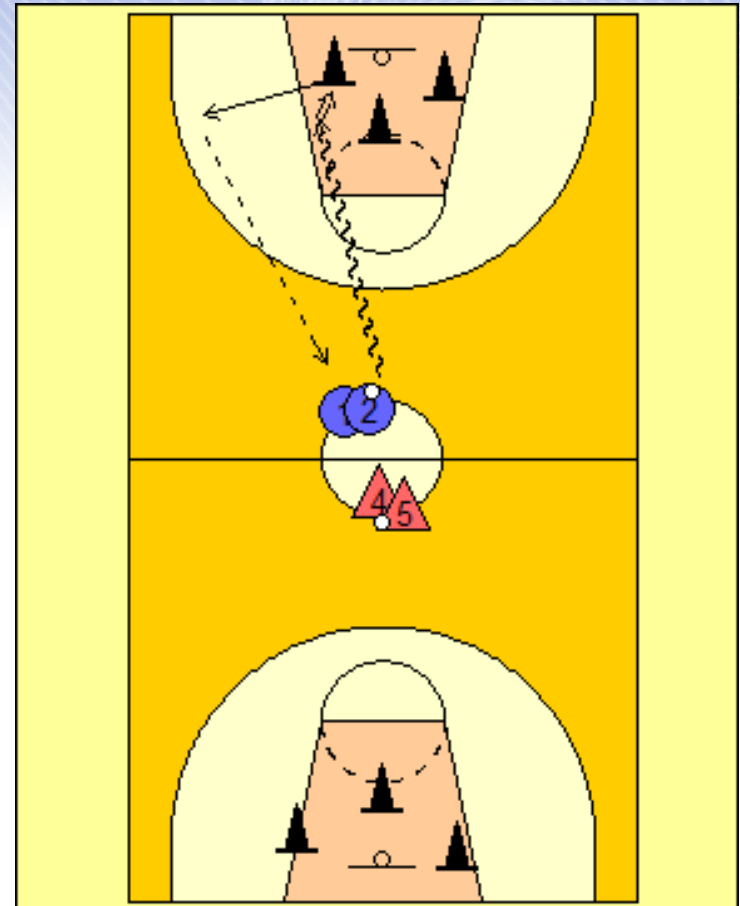
## Situation de Cycle 3

### Les situations de tirs en appui

le ludique compense le manque de sens du technique

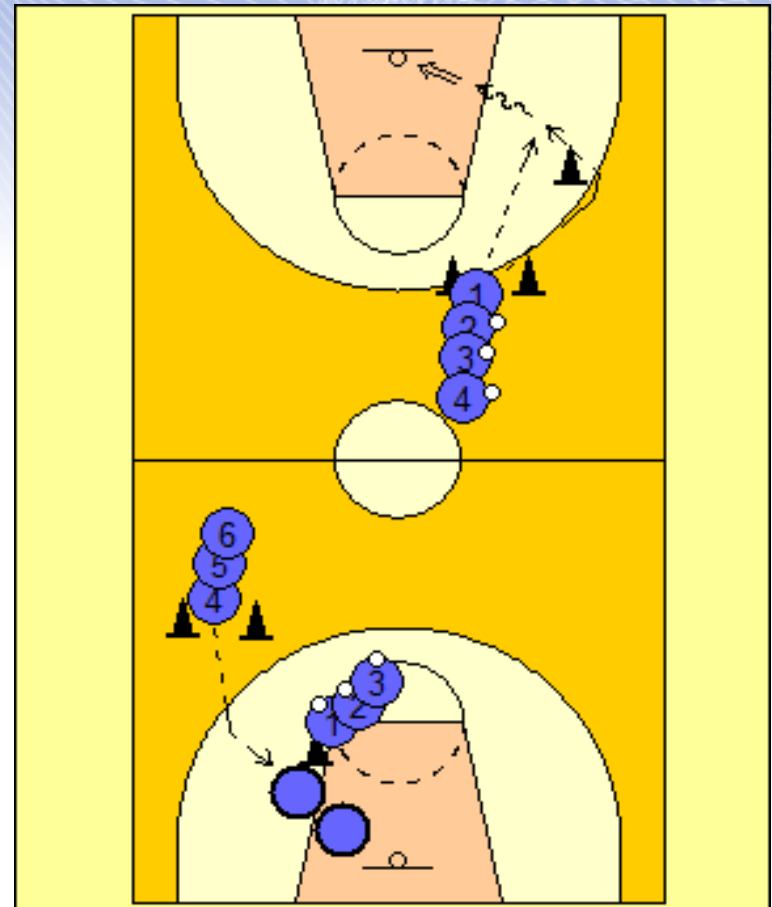
- situation de défi : fermer les 6 postes de tir
- Possibilité d'arbitrage (1 arbitre par panier)

**Bousgarbiès, 2010 : Les démineurs**



### Les situations de tirs en courses

- "Pas-Pas-Planche"  
- "Armer"
- "Le genou chasse le coude"
- Possibilité de défi par équipe
- Différenciation (dribble/tir main gauche)





# Oral 1 BB - CAPEPS 2019

## Tir et échauffement Renault, 2018

- Nombreuses situations de tir - Mobile de l'élève
- Grille de tir reproduite à l'échauffement et performance rentrée sur un tableur pour suivre les progrès – Projet technique
- Un fonctionnement par binôme par observation ou avec vidéo – rapport à l'autre constructif





# Oral 1 BB - CAPEPS 2019

## Occuper les couloirs - Aller jusqu'au cercle

### Tactique offensif

#### Non porteur de balle

Courir vite vers l'avant

En occupant les couloirs  
Espaces de jeu

Sortir de l'alignement

#### Porteur de Balle

Prendre des informations

Alternance dribble passe  
TT ou demi-terrain

Efficacité près du cercle

### Technique

Gde passe vers l'avant

Enchaînement d'actions  
Pivoter - Départs en dribble

Tir en appui  
Tir en course

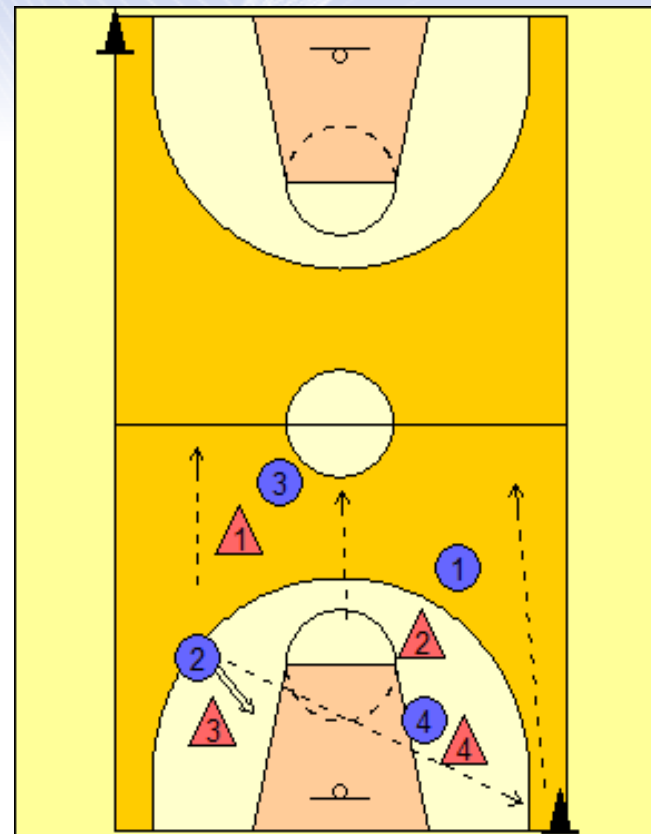
## Situation d'apprentissage de cycle 4 ou de référence

3c2 (4c3) en  
continuité

Cerceau puis plot si  
3 sur 10

Le shooteur touche le plot  
puis vient défendre

Variable : PLOT 4c3+1



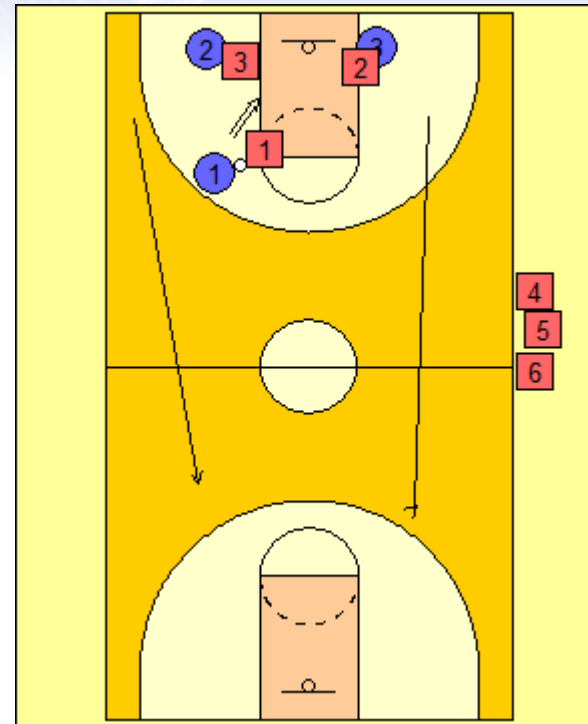
## Situation d'apprentissage de Cycle 4

3c3 mort subite  
1 panier ou 2 fautes

Savoir s'arrêter

Faire face sans faire  
faute

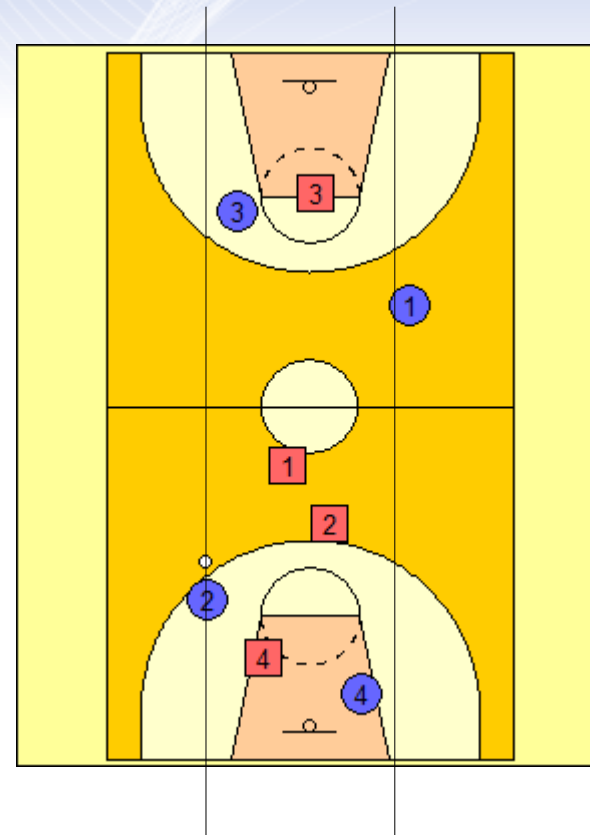
Transition attaque défense



## Situation d'apprentissage de Cycle 4

3c3 en couloirs

Passe ds le même  
couloir interdite





## Situation d'apprentissage de Cycle 4

### Bousgarbiès 2010

3c3 en couloirs

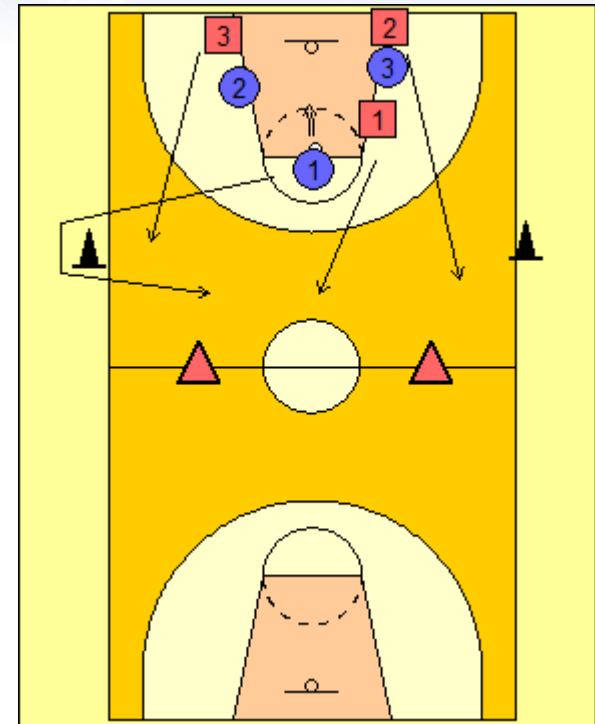
4 équipes sur le terrain  
5 passages en attaque

Départ sur LF – Rebond  
Tireur tour du plot

LF ok 1 pt

1pt équipe ATT si passe  
médiante avec 3 couloirs

3 pts si panier



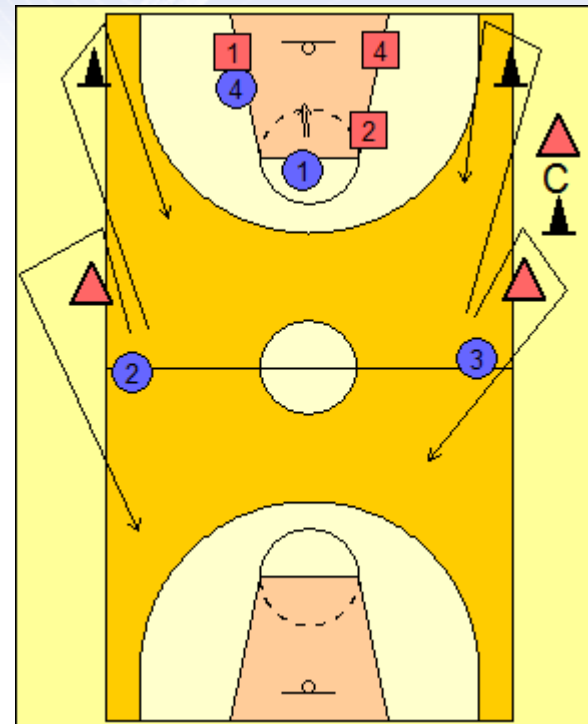
## Jeu Rapide ou jeu placé : Cycle 4 ????

### Bousgarbiès 2010

« vite ou placé »

2 équipes en 4c4

Départ sur LF - Rebond  
Les défenseurs sur la  
ligne médiane font le tour  
du plot indiqués par  
l'enseignant



# Oral Spécialité BB - CAPEPS 2016

## Programmes Lycée 2010

### Niveau 3

- Pour gagner le match, mettre en oeuvre une organisation offensive qui utilise opportunément la contre-attaque face à une défense qui cherche à récupérer la balle au plus tôt dans le respect des règles → Jeu rapide

### Niveau 4

- Pour gagner le match, mettre en oeuvre une organisation offensive capable de faire évoluer le rapport de force en sa faveur par une occupation permanente de l'espace de jeu (écartement et étagement), face à une défense qui se replie collectivement pour défendre sa cible ou récupérer la balle → jeu placé.



# Oral 1 BB - CAPEPS 2019

## Occuper les couloirs - Organiser le jeu placé

### Tactique offensif

#### Jeu Rapide

1. Occupation des couloirs
2. Engagement énergétique
3. Transition : jeu rapide à 4

#### Jeu Placé

1. Bcp de pertes de balles : Espaces sur attaque placée
2. Circulation
3. Défense en aide nécessaire ?

Gestion de l'hétérogénéité

Gestion Arbitrage

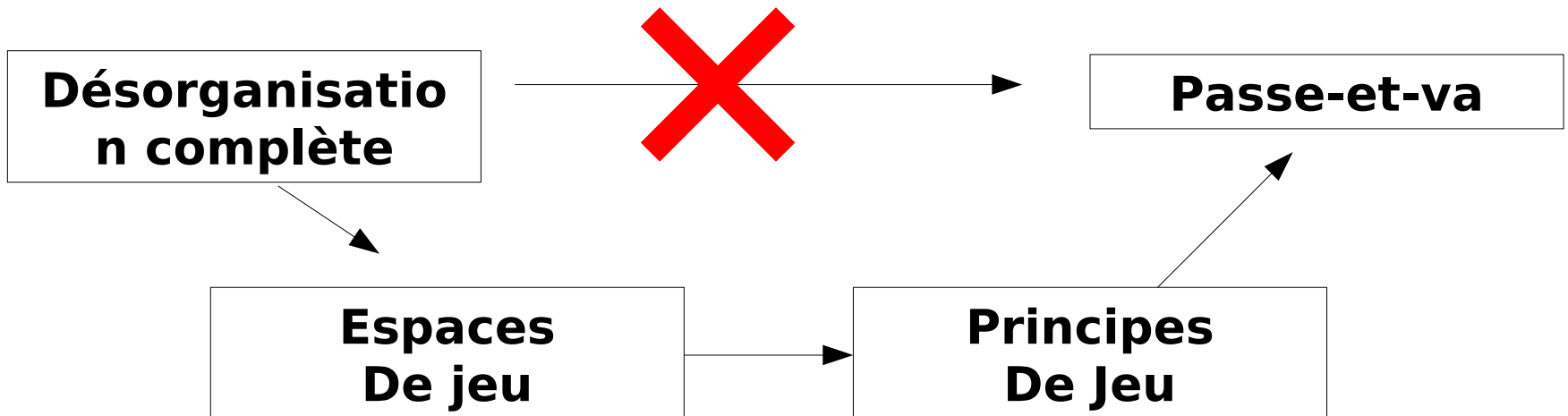
Activité collective de remédiation de l'orga collective ?



## L'apprentissage du jeu placé

Programmes du collège 2008 : Compétence attendue de N2 mentionnait le jeu placé – Non sens

Liberté Programmes Cycle 4 – Niveau 4 jeu placé et défense qui se replie





# Oral 1 BB - CAPEPS 2019

## Précision théorique



# Oral 1 BB - CAPEPS 2019


## Méthodologie

- **Bourbousson, J., et al., Cognition collective : Partage de préoccupations entre les joueurs d'une équipe de basket-ball au cours d'un match, *Le Travail Humain*, 2011**
- Film d'un match de championnat cadets Nation
- Entretien d'auto-confrontation des 5 joueurs sur la période de début de match
- Croisement des entretiens : préoccupations ? Moment de Même interprétation des situations ?



# Oral 1 BB - CAPEPS 2019

## L'organisation collective

 **Bourbousson, J., et al., Cognition collective : Partage de préoccupations entre les joueurs d'une équipe de basket-ball au cours d'un match, *Le Travail Humain*, 2011**

La compréhension partagée : phénomène qui désigne la similarité des compréhensions individuelles qu'ont les membres du collectif quant au déroulement des événements. Cette compréhension partagée permet aux partenaires d'un collectif de construire des attentes partagées quant au devenir de la situation : ils peuvent ainsi se coordonner efficacement dans la mesure où ils anticipent et prédisent de la même manière les événements futurs.





# Oral 1 BB - CAPEPS 2019

## Résultats

### **Adoption progressive, par l'ensemble des joueurs, d'une même préoccupation typique ou Adoption simultanée ?**

Le plus souvent, trois ou quatre partenaires avaient la même préoccupation typique, tandis que le(s) autre(s) avai(en)t une préoccupation différente (87 % du nombre total d'articulations des unités significatives). L'équipe fonctionnait sur la base d'une compréhension de la situation qui était souvent partagée par certains partenaires seulement, rendant la topologie de l'équipe relativement hétérogène de ce point de vue. L'efficacité dans le jeu n'a pas toujours été liée à une similitude des préoccupations typiques. Dans le cas de l'équipe de basket-ball observée, l'efficacité résidait souvent dans la dynamique des interactions entre certains membres de l'équipe et non systématiquement de l'ensemble, associée notamment à une création de déséquilibres successifs dans l'organisation du jeu adverse.

### îlots locaux de compréhension partagée

(Bourbousson et al., 2008), ou classe en EPS (Vors & Gal-Petitfaux, 2009)



# Oral 1 BB - CAPEPS 2019

## Constats attaque placée N4

- Nombre de pertes de balles sur attaque placée très élevé
- Le cercle comme aspirateur : coupes vers le cercle systématiques et rapprochement du cercle de l'ensemble de l'équipe néfaste
- Absence de partage de compréhension



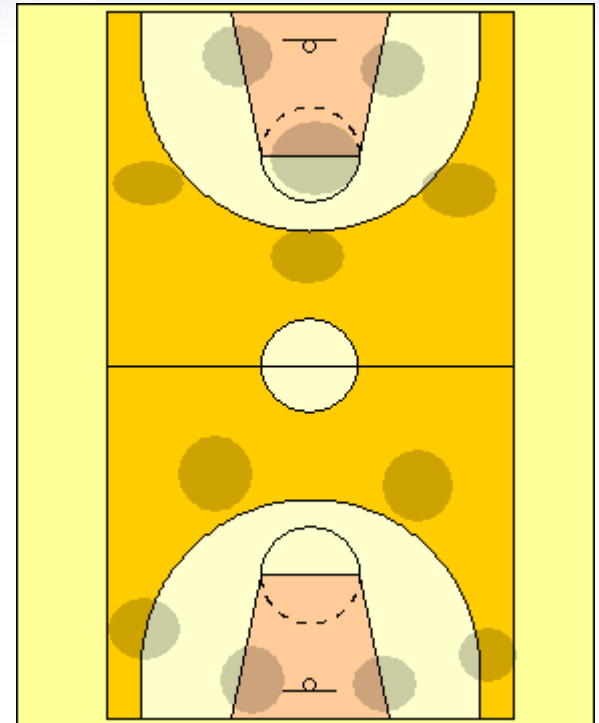
# Oral 1 BB - CAPEPS 2019

## Enseigner le jeu placé : Dilemmes !

- Attentes partagées d'un public scolaire ?  
Savoir où le porteur de balle peut trouver un appui - Un soutien - Etre sur d'avoir quelqu'un à distance de passe
- Imposer un modèle OU Mettre en place une réflexion collective
- Jeu de systèmes OU jeu de principes

## Pas de circulation sans espace

Les espaces de jeu  
Pourquoi ?  
Distance optimale  
Attentes partagées





## Principes de Jeu

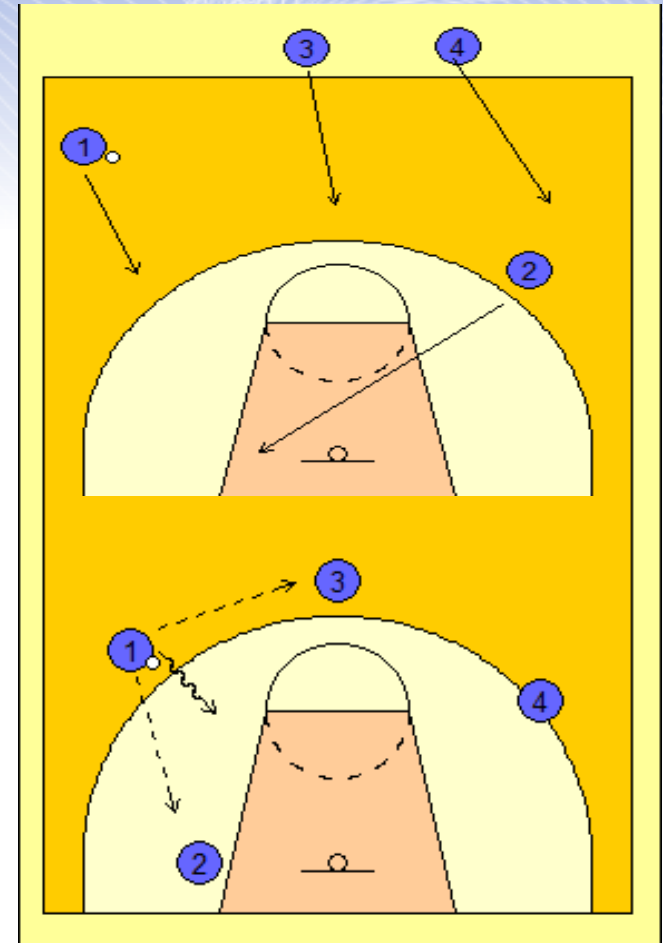
Organiser l'espace  
pour se comprendre /  
Exploiter le  
surnombre AP:

*Bourbousson "attentes partagées"*

**Le premier NPB  
arrivé est pré-  
intérieur**

Pied de pivot

Enchaînement d'actions : recevoir  
- orienter - dribbler/Tirer/passer



## Principes de Jeu

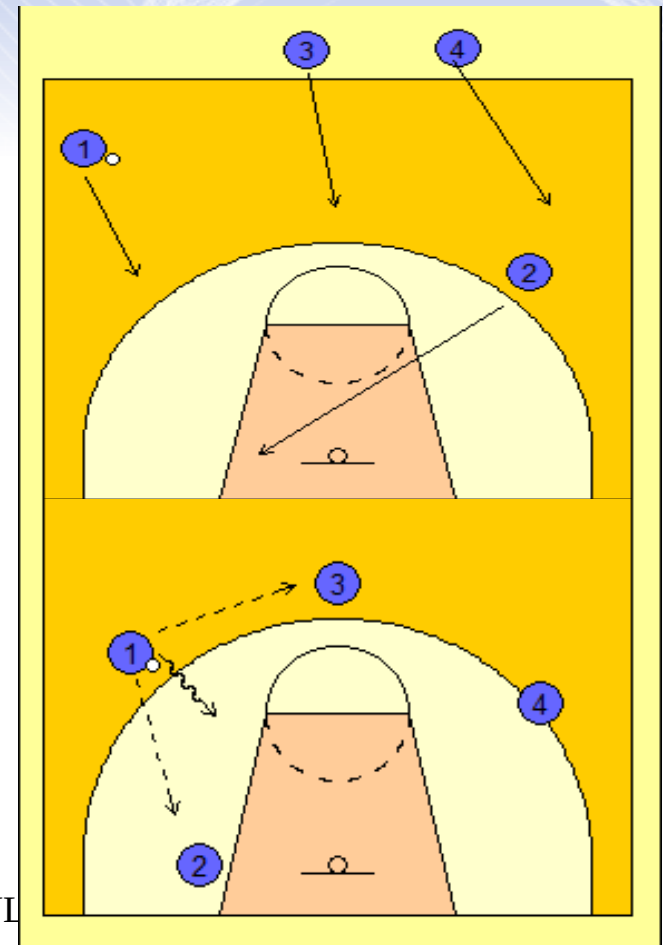
### Pourquoi un pré-intérieur plutôt qu'un fer à cheval à 4 extérieurs

Continuité du jeu rapide : 3 couloirs et course jusqu'au cercle

Etagement sur demi-terrain  
Coller à la ligne de fond

Présence au rebond, moment clé de transition

Toujours un appui - un soutien pour PB



## Principes de Jeu

### Pourquoi un pré- intérieur ?

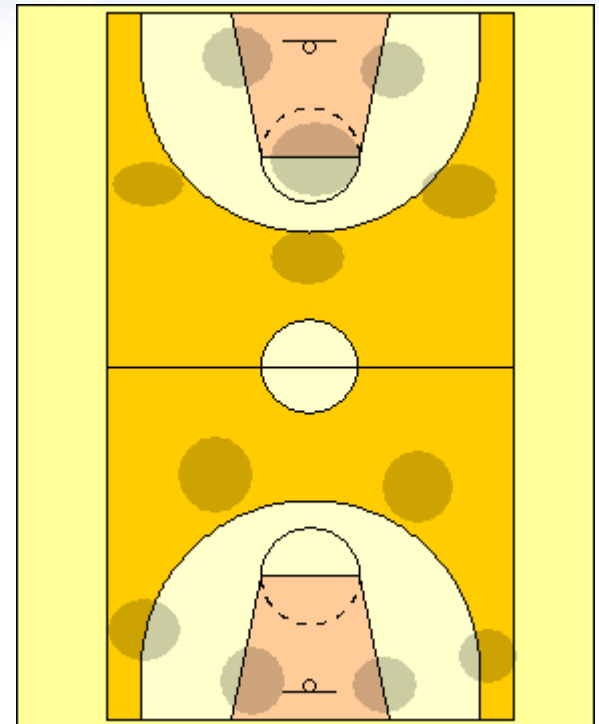
Pas d'utilisation des grands  
gabarits

Fin Collège

Taille  $\neq$  Ressources aérobies

Taille  $\neq$  Compétences Rebond

Taille  $\neq$  Maîtrise corporelle pour  
jeu en petit périmètre

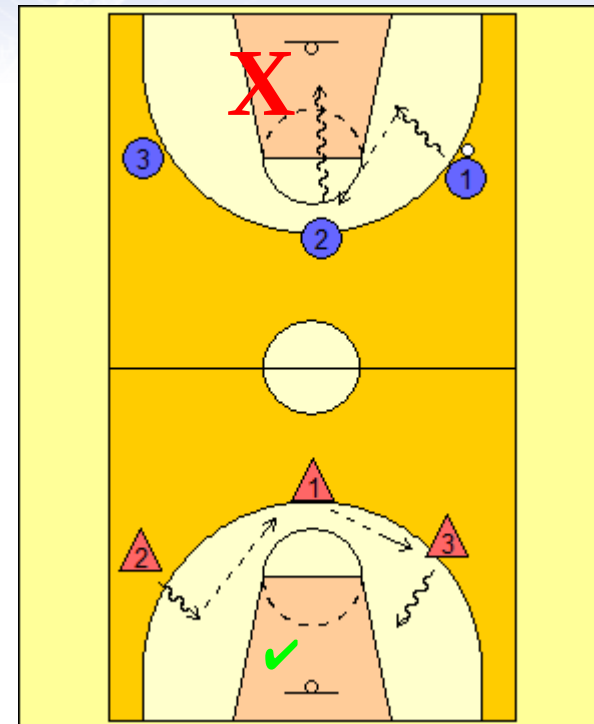


## Principes de Jeu

Responsabiliser le  
joueur :

**Jouer son 1c1**

**Tirer**



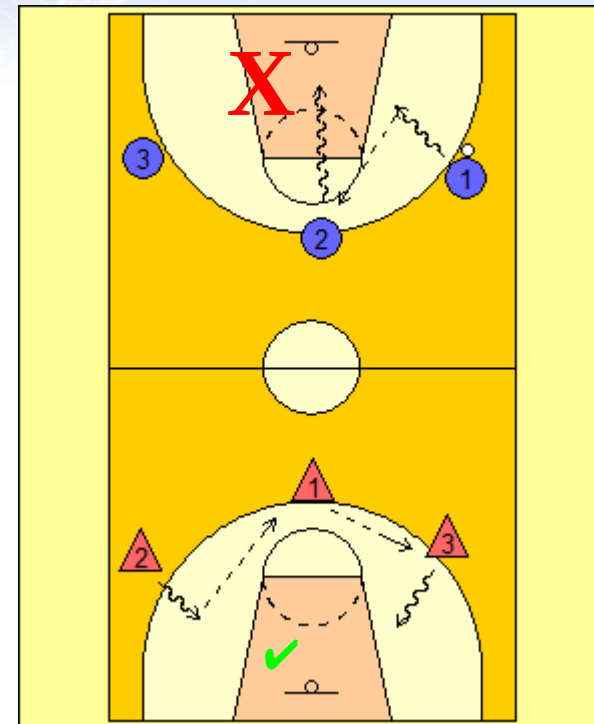


## Principes de Jeu

Lecture des espaces  
libres en 1c1 :

**Pas d'attaque en  
dribble à moins de 2  
passes**

Dribble de pénétration -  
protection de balle main libre



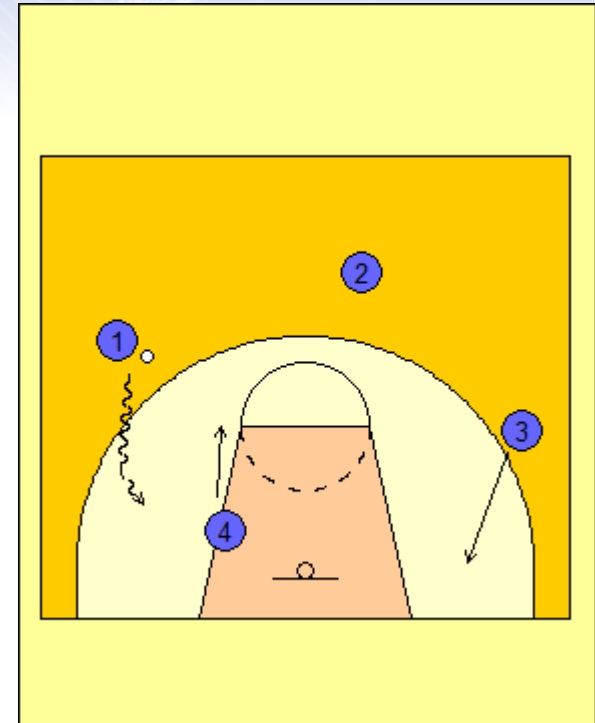
## Principes de Jeu

Ajuster son action à  
celle de ses  
partenaires :

**Libérer le Couloir  
de Jeu Direct**

**Sortir de  
l'alignement**

Balle Arrêt : Soutien EXT  
Appui INT

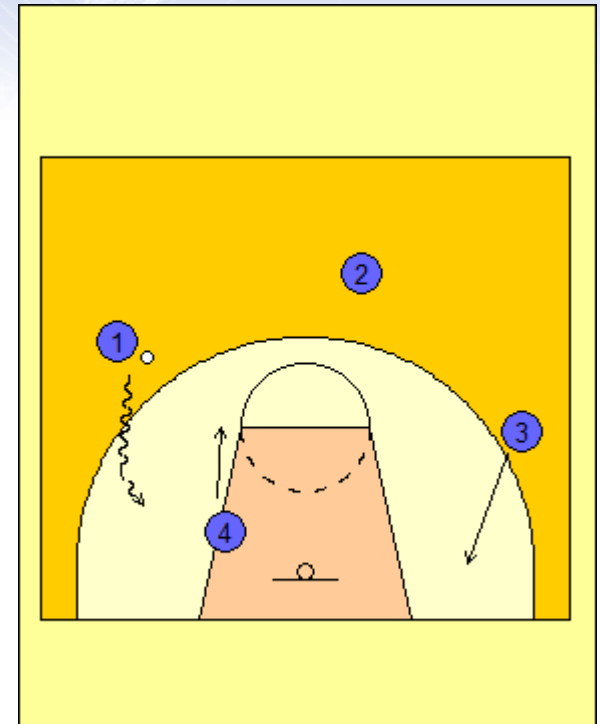


## Principes de Jeu

Seule coupe possible :

**Intérieur dans la  
raquette**

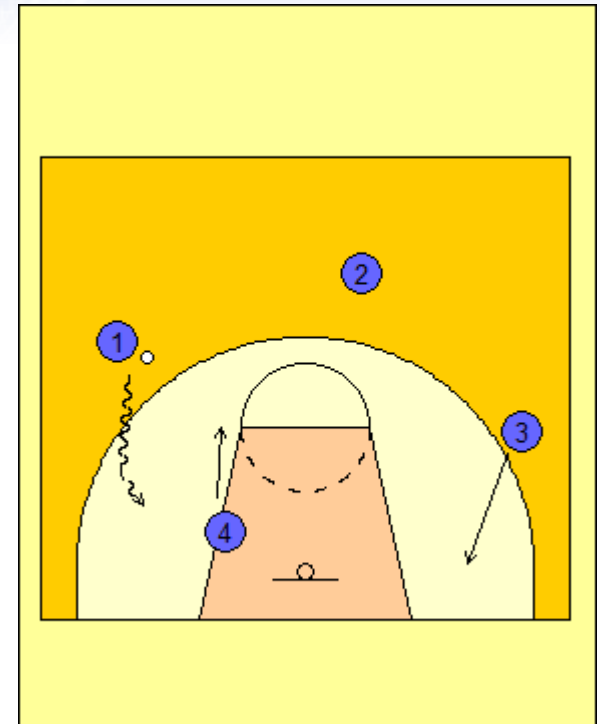
**Back Door à l'opposé  
de l'intérieur PB ou  
NPB**



## Mettre en place une organisation collective

L'activité de  
l'enseignant  
Aider à typicaliser

**Introduire  
Vidéos  
Arrêt sur image  
Aide à Verbalisation  
sur temps mort**







# Oral 1 BB - CAPEPS 2019

## Mettre en place une organisation collective

L'activité de conception de l'enseignant  
Les conditions d'une réflexion collective

**Equipes fixes**  
**Hétérogènes ou homogènes en leur sein**  
**Temps mort et mi-temps**  
**Organisation de la marque et de l'observation**



# Oral 1 BB - CAPEPS 2019

## Mettre en place une organisation collective

### L'activité de l'enseignant

### Les conditions de l'intégration des principes

### Scores bonifiés ciblés

Principe	Bonus	Modalités
Jouer son 1c1	Au nombre de marqueurs	10 pts 1 <sup>er</sup> panier du joueur puis 1 point ou TS Marqueurs
Espaces de jeu	Malus Perte de balle	-1 ou TS PB
Pré-intérieur	Points ds la raquette	3 pts panier ds raquette ou TS Pà2m
Efficacité du dribble	Panier en catch n Shoot	6 PTS Bonus - C. BENAULT*2

## Mettre en place une organisation collective

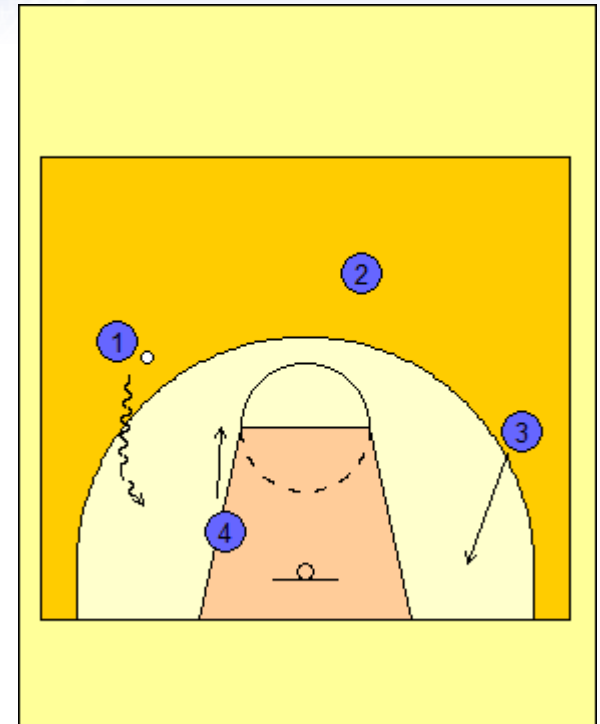
### Remarques

Introduction complète des principes  
quasi-inenvisageable en niveau 2

Logique curriculaire

Attente probable si jeu placé  
cycle 4 et N3 :

**Se comprendre et occuper la zone de marque par les espaces, faire circuler la balle pour trouver le partenaire démarqué et tirer**



## 1 Organisation collective bien connue : Passe-et-va

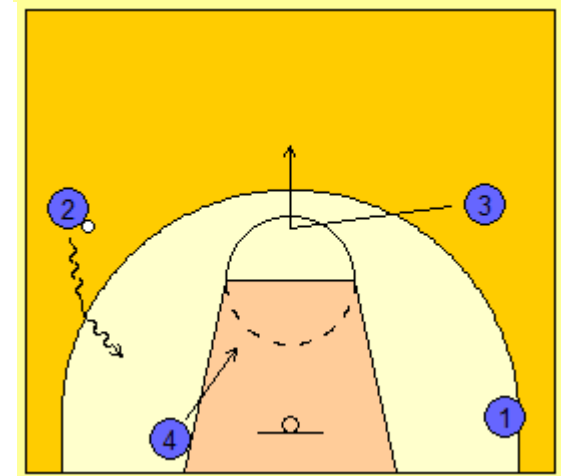
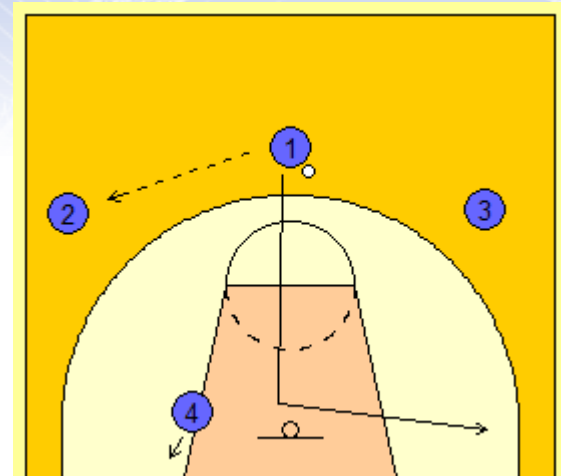
**Avis personnel : pas d'intérêt en niveau 2 - très peu en niveau 3-4**

1: changement de rythme pour se démarquer en avant du défenseur

2: passe ou 1c1

3: rééquilibrer

4: libérer CJD et ligne de passe à 1 puis jouer dans le dos de la défense







# Oral 1 BB - CAPEPS 2019

## Les grands marqueurs des questions éducatives

### Basket-ball et responsabilité

- Responsabilité de soi devant soi : s'auto-évaluer individuellement – points forts/points faibles dans une pratique collective
- Responsabilité de soi devant les autres : s'engager individuellement pour progresser collectivement, accepter l'erreur de l'autre et le protéger
- Responsabilité des autres : le capitanat, les dyades dissymétriques pour faire progresser l'autre, l'arbitrage pour protéger l'autre



# Oral 1 BB - CAPEPS 2019

## Les grands marqueurs des questions éducatives

### Basket-ball et citoyenneté à partir de la définition de Obin

Aspects	Description	Ce qui est en jeu en basket-ball	Traitement
Juridique	Droits et devoirs	Rôle du règlement et impartialité de l'élève dans son application	Jeu où le non contact protège le plus faible – Brutalité exclue Arbitrage partagé et une protection de l'arbitre
Politique	Représentation de l'autre	Délibérer collectivement ou Parler au nom de son équipe ou d'un groupe	Négocier le règlement, le construire, le capitaneat pour conflit d'arbitrage
Ethique	Prendre en compte l'intérêt des équipes	Plaisir de tous dans la pratique et estime de soi, de son corps et non moqueries, compétition acharnée	Faire les équipes homogènes : une compétence citoyenne
Affective	Désir de vivre ensemble	Compassion – Apprendre à s'opposer jouer avec tout le monde, s'engager dans des pratiques de niveau homogène ou hétérogène	Dynamique des groupements dans pratiques pédagogiques : triple score, contrats individuels, compter le nombre de marqueurs