

## Le basket à « multi-scores »

### Trois façons de marquer des points

C'est un travail qui a été fait avec Serge Philippon, j'y ai apporté une touche personnelle pour l'adapter complètement à mes conceptions de l'EPS. Ce sont des élèves de 4°.

					MATCH 1			MATCH 2			MATCH 3		
	M1	M2	M3	Coups de colère	T+	TS	Perte	T+	TS	Perte	T+	TS	Perte
Rouge ↓													
A	J	J	A		.	..	...						
B	J	J	TM	.		.	..						
C	J	TM	J		.		.						
D	TM	J	J			.							
E	J	A	J		.		..						
F	A	J	J			..							
				Scores	3 2	6 5	8 6						
A	J	A	J	.			..						
B	J	J	J		.	...	.						
C	A	J	J			.	.						
D	J	J	J		.		..						
E	J	J	A			..							
F	TM	TM	TM										
Bleus													

PS : le joueur Bleu F est dispensé

Légende:

J=Joueur ; A= Arbitre ; TM=Table de marque

Coups de colère= le droit d'exprimer un désaccord, une « contrariété »...

T+ = Panier marqué

TS = tir déclenché dans la raquette avec un défenseur à plus de 2m

Perte = la balle change d'équipe dans la progression de balle

Deux équipes se rencontrent, les rouges contre les bleus. Ce sont 2 équipes de même niveau. Le but est de gagner le match parce que pour moi le basket c'est un rapport de force à maîtriser en gérant des alternatives. Le rapport de force équilibré est premier : les rouges doivent battre les bleus ou le contraire. Mon « bidouillage » consiste à **transformer la manière de gagner**. J'ai appelé cela **le basket à multiscores**. Avant pour gagner, il fallait marquer plus de paniers que les autres. Dans mon jeu il faut essayer toujours de marquer plus de panier, c'est ma case T+.

élèves ne comprendraient pas que les paniers marqués ne comptent pas. Mais j'ai aussi constaté que ça menait à des impasses, notamment c'était toujours les plus forts qui gagnaient ou bien la victoire était souvent obtenue au hasard d'un panier miraculeux qui ne révélait aucune compétence. Quand il y avait un basketteur dans une équipe, je pouvais aménager tout ce que je voulais, c'était toujours son équipe qui gagnait.

Alors pendant un temps, on a essayé d'interdire : interdit pour le plus fort de dribbler par exemple. En rugby j'ai même fait jouer en pas chassés un joueur pour ne pas qu'il marque !!! Aujourd'hui, je n'interdis plus : « tu es grand, tu es fort, tu joues à l'ASVEL, tu marques... Bravo ! »... Mais je vais t'imposer autre chose, je vais te dire : « il y a une autre manière de marquer les points. Chaque fois que tu tires seul tu vas marquer un point (la notion de tirer seul équivaut à un tir hors de portée d'un adversaire : 1m50 à 2m) enfin, tu ne dois pas perdre la balle dans la progression. Ainsi, les élèves vont organiser un match à partir de ces trois repères, trois indicateurs qui permettent à l'élève de se situer, d'agir et de gagner quand même mais différemment.

Alors qui a gagné le Match N°1 ? (voir fiche)

**1° score** : les tirs marqués T+ : les rouges gagnent 3 à 2

**2° score** : les tirs seuls: les rouges gagnent 6 à 5

**3° score** : les pertes de balles : les bleus gagnent 6 à 8 (car moins de pertes)

Au final, les rouges gagnent 2 à 1.

#### Remarques :

- Si un scorer est nul, chaque équipe a un point au score concerné.

- Cette situation se complexifie en cours de cycle par des phases de jeu à contrat. Je vais mettre **un contrat sur un joueur par équipe**. Je compte ainsi obliger le joueur et l'équipe à modifier encore plus son jeu. Ces contrats portent : sur les tirs seuls (dribble ou après passe), sur les pertes, sur les passes décisives. Les contrats ne doivent pas être de la « charité » pour les plus faibles. Par exemple Pierre doit toucher la balle 2 fois dans le match. Ce sont des contrats qui doivent révéler une compétence.

Si le contrat est rempli le joueur apporte **un 4<sup>ème</sup> point à l'équipe, donc 4 scores**. Ainsi tous les joueurs peuvent faire basculer un match même s'ils ne sont pas les plus forts. « A chacun son heure de gloire » (Andy Warhol).

PS : Ces contrats différenciés pour les joueurs relèvent d'une expertise importante pour le professeur. Si les contrats ne sont pas adaptés, la mesure n'est pas efficace.

- La gestion des coups de colère se fait par l'enseignant. Quand une équipe (qui a 2 coups de colères maxi par match) déclenche, en levant la main, le coup de colère le jeu s'arrête et le professeur est appelé, il déclenche la procédure suivante :

- quel est l'objet du litige (les mots remplacent les gestes) ?
- intervention d'autres personnes éventuellement
- le prof décide
- le jeu reprend

#### **Des enjeux de contenus : un ciblage très précis**

Alors les contenus, les fameux contenus ? Ils ne sont pas uniquement dans les T+ mais **dans la « relation tir seul - perte de balle »**. C'est à dire ce que l'élève doit construire, c'est « **je joue vite pour vous prendre de vitesse mais je ne dois pas perdre la balle** » (= ciblage / FIL ROUGE).

Certains ne comprennent pas, n'admettent pas que ceux qui marquent le plus de paniers puissent éventuellement perdre le match. C'est pour eux contraire à la logique

interne. Dans mon jeu, il y a bien un rapport de force, mais faire basculer le rapport de force en sa faveur exige l'acquisition d'une compétence. Quand les élèves comprennent la relation « jouer vite - conserver », qu'ils la mettent en œuvre en match, ça ne me gêne pas qu'ils gagnent le match même en marquant moins de paniers réussis (T+) que les autres.

Un jour, un joueur de Club qui perd le match en ayant marqué plus de panier m'a dit que « j'étais fou ». Je lui ai répondu qu'ici, **nous sommes à l'école et pas dans son club, et qu'ici on joue comme ça**. A l'usage, je ne me rappelle pas de résistances durables à ce jeu. Je n'empêche pas l'élève de marquer, je ne lui interdis rien, l'observation est toujours individuelle elle permet de repérer les « héros », les plus forts peuvent rester les plus forts, mais les plus faibles pourront avoir l'occasion de « briller ».

La fiche est conçue pour contenir en son sein :

- **La problématique de contenu**, le rapport jouer vite-jouer posé (acquisition du rôle de non porteur, de soutien. Un ciblage donc).
- **La gestion de la classe simplifiée**.
- **Le respect du fondement culturel de l'APSA**, faire vivre aux élèves une « tranche de vie de basketteur : « un rapport de force à maîtriser en gérant des alternatives, et où chacun a une place dans le gain de la victoire ».
- **Les valeurs attachées à un cours d'EPS** : non-violence : « coup de colère », temps de jeu égal, tous les mêmes rôles, respect du travail des autres,...

Ces paramètres fondent le sens d'une séance

Avant je ne m'en sortais pas parce que les équipes, c'est infernal à gérer : les maillots, le nombre, les relations entre eux et les remplaçants qui ne jouaient jamais... Aujourd'hui, il y a une règle, c'est la fiche qui propose les rôles : joueurs (J), arbitres (A), secrétaires (TM). Tout est prévu, ça ne se discute pas et on gagne du temps. Cette gestion des rôles me paraît essentielle pour faire du basket-ball, il faut qu'elle soit anticipée, prévue, et surtout plus laissée au gré du hasard ou à celui des plus forts. Vous remarquerez qu'il y a beaucoup de rôles sociaux, c'est du basket où on joue, on arbitre, on tient la table de marque. La table de marque, c'est fondamental... Si elle ne tient pas sa place le jeu est impossible. On veut donner du sens aux rôles sociaux, il faut donc les rendre utiles pour le jeu ! De plus il faut que la table de marque construise les indicateurs : qu'est-ce qu'un tir seul, qu'est-ce que la distance de tir ou une perte de balle ? Et cela s'apprend. Au début ils se trompent mais ce n'est pas important : ça discute, on s'énerve un peu mais c'est une dispute saine. On leur dit de préciser les choses, on prend le temps de le faire.

**La table de marque fait l'objet « d'une ligne jaune » fondamentale** : « tu n'as pas le droit de faire n'importe quoi : c'est du respect pour les autres ». Sans une Table de marque <sup>TM</sup> bien tenue le jeu est impossible, « le vivre ensemble est en danger ».

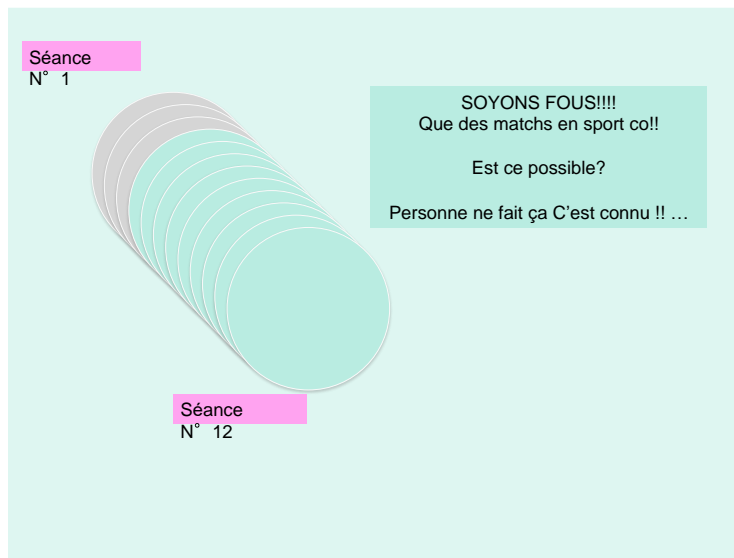
Remarque : Mes élèves, veulent jouer au basket avant tout, mais dans la sérénité. Avant je leur proposais « un petit match » à la fin de la leçon, après les exercices censés faire apprendre, forme de leçon que l'on retrouve encore chez les stagiaires PLC2. **Le match est toujours prévu à la fin et les élèves ne jouent jamais. Ces modalités d'organisation sont en soi génératrices de nombreuses « violences ».**

**En les privant de jeu, de « sens », on crée le désordre.** Dans ma situation on joue et c'est ça qui est important pour mes élèves. S'il faut faire des exercices, je verrai bien, mais je n'ai plus honte. Tant pis pour les théories de l'apprentissage.

Pour tout vous dire, il m'arrive de faire des situations d'apprentissage. Ils portent sur « **les tirs en course** » et la **précision des passes longues** notamment.

## Double boucle et basket à multi-scores

### Option 1 : que des matchs !



### Option 2 : des séances (5 et 8) alternant matchs et situations de petite boucle

