

Quoiqu'il arrive, avancer, franchir... le tapis rouge se déroule pour tirer !

Fred Trindade, enseigne au Lycée Georges Brassens, Courcouronnes (91), BEES 1^{er} degré basket-ball. Avec sa classe de seconde professionnelle industrielle composée de 24 garçons, il s'attache à ce que ses élèves s'engagent dans un jeu rude mais réglé, s'organisent collectivement et s'approprient les techniques nécessaires pour atteindre rapidement la zone préférentielle de marque, et oser, balle en main franchir leur adversaire pour tirer.

Quelles règles utilises-tu pour garantir l'authenticité du jeu ?

La première séance est une séance dédiée à une évaluation de leurs niveaux, souvent assez hétérogènes.

Les équipes sont de 4 joueurs, chacun d'un niveau différent: 1, 2, 3, 4, donc 6 équipes pour la classe.

Deux équipes jouent, un-e arbitre, le tout sur 2 terrains. Pendant les matchs, j'observe.

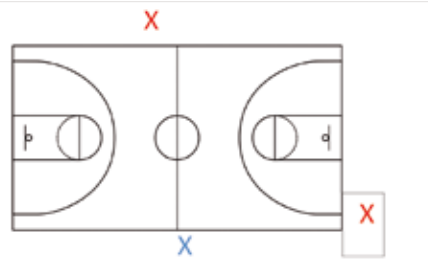
Un tournoi habituel avec 2 poules de 3 équipes.

La règle la plus importante est celle du non contact

Les défenseurs qui empêchent le porteur de balle (PB) d'avancer ou tirer ont interdiction stricte de toucher le joueur. Les élèves demandent à chaque fois: «*Est-ce qu'on a le droit de toucher le ballon?*», «*Le ballon, oui, mais absolument pas le joueur.*» Je leur montre ce qui se fait souvent en foot: défenseur (D) et PB épaule contre épaule, et j'en conclus: «*Ça c'est rigoureusement interdit!*» C'est très important de faire respecter cette règle car elle libère le tireur d'un peu de pression.

La question du marcher

Il est interdit de se déplacer avec la balle en main, mais on doit être très tolérant-e. Lors du premier match, on ne compte pas les appuis.



Les arbitres doivent toujours être positionnés dans la diagonale pour bien voir tout ce qui se passe du côté du demi terrain où sont regroupés les joueurs.

2 points par panier.

Les tirs de loin ne sont pas valorisés. Pas de lancer franc, remise en jeu en touche.

2 arbitres se centrent autour du PB: ils sont attentifs à des marchés abusifs et surtout qu'il n'y ait pas de faute sur le PB. Les deux autres s'occupent des sorties. Au début, c'est difficile pour les élèves d'arbitrer et de siffler systématiquement quand il y a faute. C'est pourquoi je suis là aussi pour faire appliquer la règle de non contact. Je sur-siffle quand c'est nécessaire en faisant comme les arbitres en rugby: j'explique.

Le défenseur: «*M'sieur, c'est lui qui est venu vers moi!*» J'explique que ce qu'ils perçoivent comme un passage en force est de très haut niveau, car cela suppose que le défenseur est immobile. Or à leur niveau, ce n'est jamais le cas: les deux joueurs bougent en même temps et je rappelle que le *épaule/épaule* est interdit même si le défenseur ne bouge pas.

«*Alors, comment je l'arrête?*»

Je ne dis rien car je ne veux pas faire

progresser trop vite le défenseur. Il faut que le niveau d'attaque progresse pour qu'ils comprennent que défendre... C'est reculer!

Que font les élèves et à quels problèmes sont-ils confrontés ?

J'observe les élèves dès l'échauffement et pendant les matchs. Je modifie éventuellement les équipes et réparties les meilleurs dans chaque équipe. Les élèves globalement courent, se projettent en avant.

Il y a beaucoup de pertes de balle qui ne sont pas majoritairement liées à un déficit technique puisque la règle du marcher est très souple.

Il n'y a pas non plus beaucoup de contacts quand la règle est comprise. À l'exception des basketteurs qui accèdent au panier à chaque fois et tirent près du panier, les autres accèdent peu au panier.

Il y a beaucoup de tirs totalement inappropriés avec des joueurs non orientés face à la cible! Les tirs sont explosifs. Il y a aussi beaucoup de tirs de loin ce qui occasionne des rebonds longs. Les joueurs s'emparent alors du ballon, s'extirpent de la manne des joueurs et dribblent.

Le jeu est massivement dans l'axe central, mais pas toujours, les joueurs sont surtout regroupés autour du ballon. L'intensité est forte, beaucoup d'allers retours.

Lors du 3^e match, les différences de niveau s'intensifient en raison de l'intensité trop forte pour certains. La fatigue entraîne la création d'espaces libres.

Les scores sont très variés mais globalement faibles: 10-0, 2-2.

Les problèmes auxquels sont confrontés les élèves

- Accéder à l'espace favorable de tir très proche du panier ce qui est du registre individuel et collectif.
- Acquérir le geste du tir, ce qui est du registre individuel.

Tirer c'est bien, mais pour gagner, il faut marquer. Quels tirs privilégies-tu et que doivent apprendre les élèves pour marquer ?
Objectif dès la 2^e séance : 50% de réussite au tir

Bilan

« Qui a marqué ? » « Comment ? » « Moi je courais, je me suis arrêté et j'ai tiré. » « Moi j'ai tiré en course. »

On va montrer que courir, s'arrêter, puis tirer n'est pas un bon choix.

J'explique : « C'est plus facile de défendre sur quelqu'un à l'arrêt et qui shoote plutôt que sur quelqu'un en mouvement. C'est lié à la règle de non contact. »

Et je démontre : si PB s'arrête, cela donne du temps au défenseur de revenir. Alors que si PB ne s'arrête pas et *traverse* le panneau, le défenseur en se déplaçant croise forcément la course de PB et commet la faute.

On découvre ainsi que la règle de non contact donne du pouvoir au tireur car pour le défenseur c'est très difficile de défendre sur un PB qui va vers le panier.

Le tir en course, c'est donc la finition de base.

Et voilà la règle que je rajoute

Nous, on ne travaille pas les lancers francs (il faudrait en faire 300 par jour pour voir un effet, on ne peut pas), donc j'accorde le panier si le défenseur fait faute sur le tireur !

Le tir en course**Identifier les besoins**

Tous les élèves sont mélangés.

6 cibles à 3 hauteurs différentes et 6 aménagements différents.

On commence par chacun 20 tirs en course, à 3, 4 pas du panier. Je ne dis rien.

On regarde les scores : peu élevés.

Je propose des ateliers différents. Chacun va à celui qui lui convient.

NB : on ne mélange jamais travail à droite et à gauche sur un même panier au risque de collision.

Les ateliers**La piste de décollage**

Un chemin est dessiné avec 2 bancs qui symbolisent la piste de décollage.

But du jeu : on dépose le ballon contre le panneau. Donc on regarde le panneau et non le cercle. Aucune autre consigne n'est

donnée. C'est déjà mieux.

Il faut vraiment donner l'image que l'élan est une piste d'envol, que le joueur doit traverser le panneau et que le ballon doit toucher le panneau avant le cercle.

Le problème le plus important devient celui de la règle du marcher même si on n'est pas strict sur la règle. Le deuxième est celui de la gestion du bras à la fin du tir.



Situation globale avec un point de départ matérialisé par un plot, cible basse.

Idem avec 1 plot de départ et une mini haie pour contraindre à enjamber l'obstacle.

Pas de dribble jusqu'à l'obstacle, un seul dribble après l'obstacle.

Comme personne n'est certain d'arriver sur le bon pied pour franchir l'obstacle, c'est bien de piétiner.

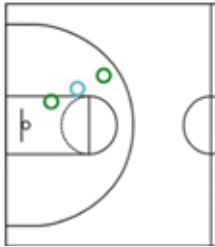
Le ballon est tenu par en dessous pendant le déplacement

« La règle de non contact donne du pouvoir au tireur car pour le défenseur c'est très difficile de défendre sur un PB qui va vers le panier. Le tir en course, c'est donc la finition de base. »



puis pied et balle sont envoyés en même temps après l'obstacle. Ramasser la balle, 2 appuis et je lance la balle juste avant le 3^e, genou dans le plafond, ou tête dans le panneau.

Cette dernière consigne est importante, il faut presque aller jusqu'au troisième appui, c'est cette intention qui permet de « traverser » le panneau.



3 cerceaux (0, 1, 2) étagés entre la limite de zone et l'impulsion.

La chaussure droite est enlevée pour bien distinguer le pied gauche du pied droit. Et vice

versa pour les gauchers. Le ballon est tenu à une main par en dessous. Le pied avec chaussure et le ballon sont posés en même temps dans le cerceau 0. Puis 2 appuis dans les 2 cerceaux suivants. Sortir du dernier cerceau pour déposer le ballon dans le panneau.

Idem avec un seul cerceau. Le départ est matérialisé, et ils comptent : zéro, un, deux. Je peux mettre un banc pour les empêcher d'aller trop vers le centre.



Pour les J1

Départ derrière le tapis. Un seul dribble sur le tapis, double pas et tir.

Le repère de la ligne à 3 points se construit : à partir de cette ligne, un seul dribble est nécessaire.

Atelier supplémentaire pour le travail du bras.

Le bras, c'est le « canon » : donc le bras reste en l'air (comme la statue de la Liberté), le coude au dessus de la tête jusqu'à ce que le ballon touche la cible, et à la fin les doigts « vont dans le panier ».

Dès la fin de la première séance, il y a automatisé du déplacement des pieds. Je procède à une évaluation individuelle : chacun n'a droit qu'à un seul tir. Cela leur met beaucoup de pression !

8, 9 élèves mettent des paniers avec le bon geste. 8, 9 ont un bon geste mais marquent encore insuffisamment. 4, 5 élèves doivent poursuivre le travail.



Le dribble

Pour aller d'un atelier un autre, on se déplace en dribblant le long des touches.

Slalom entre les chaises



Le ballon doit rebondir sur la ligne. Un seul dribble entre les chaises : cela contraint à « porter » le ballon par en dessous. Mais le ballon doit toujours rester en dessous du dossier des chaises. Pour le 2^e dribble, il faut aller chercher la balle avec l'autre main par en dessous. Au début, il y a des marches, et la balle est portée, cela n'est pas grave. Plus on va vite, moins la balle est portée, la balle *roule*.

Le tour du poteau



Le joueur tient le poteau d'une main et dribble de l'autre.

But du jeu : faire le moins de dribbles possible en marche avant et en marche arrière, main

droite et main gauche.

À chaque début de séance, ce sont les mêmes exercices. Chacun sait ce qu'il doit travailler.

Pour tirer, il faut atteindre l'espace de marque pour être proche de la cible. Or il y a des défenseurs sous le panier. Que doivent apprendre les PB?

Franchir son défenseur

Comment arriver à l'espace de marque maintenant qu'on sait ce qu'il y a à faire quand on est entré dans cet espace? Arrêts sur image lors d'une démonstration en 4x4.

La situation est la suivante : un élève a récupéré le ballon près de son panneau.

« Pourquoi le ballon ne peut avancer? », « Il y a des partenaires qui ont des défenseurs sur eux », « Donc? », « Les partenaires doivent s'écarter ».

Un partenaire intervient : « Oui, mais je ne

sais pas où me mettre ».

Soit les défenseurs suivent les joueurs attaquants qui se sont écartés, et PB doit « franchir » son défenseur, ce qui peut être un problème pour lui. Ou au contraire, les défenseurs ne suivent pas les attaquants qui se sont écartés, et alors PB fait une passe. La situation près du panier est identique, en fait ! Soit PB franchit son défenseur et tire. Soit PB passe à un partenaire qui s'est écarté. La prescription devient au fur et à mesure : dans tous les cas, les partenaires s'écartent.

Les règles utilisées

Le jeu se déroule entre équipes hétérogènes en leur sein.

– La règle du marcher « compte sans trop compter ».

– Le réceptionneur doit attraper le ballon à 2 mains, puis se tourner dans le sens du jeu pour traverser le terrain et aller marquer s'il est seul. Si ce comportement n'est pas respecté, je siffle. Car avec ce comportement, le défenseur fait forcément faute s'il touche le PB car il est en retard !

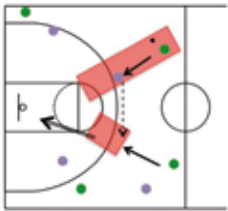
– Si le défenseur touche le tireur au moment du ramassé jusqu'au lâcher du ballon, le panier est accordé.

On ne joue plus que comme cela et maintenant il ne devrait plus y avoir d'arrêt entre dribble et tir. Les élèves osent tirer malgré la présence d'un défenseur. On fait des séries de matchs courts, de 3 à 5mn car c'est intense.



Le tapis rouge pour visualiser le chemin du PB à libérer

On ajoute le rôle des partenaires du PB (PPB) et je reviens sur la proposition de s'écarter. J'utilise alors l'image du tapis rouge de Cannes: quand la star monte les marches, les autres s'écartent. En basket, c'est pareil! Quand le PB se dirige vers le panier pour tirer, on imagine qu'il est sur le tapis rouge, les autres s'écartent! Les PPB ne doivent plus se retrouver entre le PB et le panier en s'écartant. Si le PB n'arrive pas à franchir son défenseur, alors il passe le ballon à un partenaire. Le tapis rouge s'est déplacé, il est maintenant entre le nouveau PB et le panier. Tous les autres attaquants doivent s'écarter.



Le PB veut accéder au panier. Il a déjà un défenseur. Si un PPB est sur le tapis rouge, il amène aussi un défenseur. Mais c'est

difficile, cela demande aux PPB de repérer à chaque fois où se trouve le tapis rouge et d'être très mobiles.

Le PB doit apprendre à avancer et franchir son défenseur

1 x 1 sur 6 paniers.

Montantes descendantes.

Dans ces 2 situations, il faut construire le corps obstacle, de profil avec interdiction pour A de montrer ses fesses à D, ce qui le conduirait à tourner le dos au panier.

Avancer

A démarre en dribblant. Le tapis rouge se déroule.

Si D réussit à en faire sortir A, il a gagné.

A doit se dire: «Je veux le franchir, j'y vais. Si ce n'est pas possible, je recule et je recommence».

A a gagné quand les 2 joueurs arrivent dans la zone favorable de tir.

Franchir son défenseur

Mise en jeu: D fait rouler la balle, A s'en empare et le jeu démarre.

D n'a pas le droit de chiper la balle.

A réussit quand il arrive à être épaule contre épaule de D ou quand il franchit la ligne de pieds de D.

Dans le cas où D recule, A réussit quand les 2 joueurs arrivent dans la zone favorable de tir.

Pour les plus forts: on a droit à 3, puis 2, puis 1 dribble. Les indicateurs de réussite

sont les mêmes.

Pour les arbitres: s'il y a contact en mouvement c'est le défenseur qui fait faute sauf si le contact est sur la poitrine du défenseur.

Chasseur/lapin

Sur 1/4 petit terrain. 3 x 1. 3 chasseurs, 1 lapin. Un des chasseurs a le ballon. Dribble interdit.

N1: Le chasseur (PB) doit toucher le lapin ballon toujours en main (ça oblige le PB à pivoter et s'engager en fente vers le lapin comme lorsque PB doit franchir son défenseur pour aller au panier).

Tous les joueurs, chasseurs et lapin, sauf PB peuvent se déplacer comme ils le veulent.

Quand le lapin se fait toucher, il rend la balle au chasseur et déguerpit. Après 3 touches, changement de rôles. Si le lapin sort du terrain de jeu, il a perdu.

N2: 3 lapins, 3 chasseurs

Quand un lapin est touché, il est éliminé. Quand tous les lapins sont éliminés, changement de rôle.

Si le ballon sort de l'espace de jeu, ou si PB marche avec le ballon sans pivoter, on donne le ballon aux lapins qui deviennent chasseurs.

Les chasseurs sont toujours 3 sur le terrain.

N3: les lapins deviennent des défenseurs. Ils ont le droit de chiper le ballon quand le ballon est libre, en l'air.

Quand les PB ont appris à franchir leur défenseur, encore faut-il que l'espace pour aller au panier soit libre! Comment la circulation des joueurs sous le panier se construit-elle?

Le jeu dirigé en 4x4: le rond-point

Je mets en place le droit suivant: un joueur sans ballon a le droit non de venir encombrer le tapis rouge, mais venir en bout de tapis sous le panier pour demander le ballon, le temps d'un rond-point.

Qu'est-ce que le rond-point?

Si le joueur n'a pas reçu le ballon, il prend une sortie sans marcher sur le tapis rouge même si celui-ci vient encore de changer de place.



Le PB s'engage vers le panier sur son tapis rouge, il est bloqué par son défenseur, passe le ballon à un partenaire qui déroule un

nouveau tapis rouge.

Un 3^e attaquant sans ballon à l'aile gauche s'engage vers le rond point qu'il quitte par une sortie à droite.

Jusqu'à ce stade, je me centre sur les attaquent-e-s et sur le développement de leurs techniques comme pouvoirs nouveaux pour résoudre les problèmes que leur pose le basket.

C'est dans un deuxième temps seulement, que je m'intéresse à la question des acquisitions tactico-techniques de la défense. ♦ FT