

- PREPARATION A L'ORAL 2 DU CAPEPS EXTERNE 2004 –

Basket-ball : contenus d'enseignement en EPS

- **Trame pour le collège et le lycée**
- **Programme 6^e**
- **Démarche de construction de situations pédagogiques**

Jean-pierre MUGUET
Avec la collaboration de **Francis WATERLOT**

Avril 2004

introduction

.Ce document comprend :

1° Un cadre de référence général conçu pour présenter de façon synthétique les contenus (page 3). Il a été construit à partir de :

a. la définition des contenus de J. MARSENACH et Ch. AMADE-ESCOT, 2000 (voir annexe)

b. une proposition de programme scolaire de M. VANDEVELDE, 1996, sélectionné, dans le foisonnement de la littérature didactique, pour sa pertinence (tableau p 5).

c. un découpage du basket en trois secteurs : le Jeu, le Tir, le Règlement.

2° Une trame de programme pour le collège et le lycée relative aux propriétés des actions, déclinant les trois termes le jeu, le tir et le règlement (pages 4 à 8). S'agissant du « jeu », pour des raisons de lisibilité, et parce que ce niveau est développé dans le programme sixième, on s'en est tenu au tableau de M. VANDEVELDE.

3° Une proposition de programme le plus complet possible concernant la classe de sixième (pages 9 à 19).

. Ce document peut-être mis en parallèle avec le texte d'accompagnement des programmes 6es (pages 75 à 80). Il en reprend l'esprit, notamment dans la présentation des sports collectifs (page 75) et le paragraphe « Mise en œuvre » (page 76). Par contre le tableau de présentation des contenus s'en éloigne singulièrement (même si certaines formulations ici ou là sont communes). Les différences principales avec le texte d'accompagnement concernent :

- la présentation des contenus en deux parties, ceux qui relèvent des propriétés des actions (pages 11 à 17) et ceux qui élargissent aux propriétés du corps électivement sollicités (pages 18-19). Dans le texte d'accompagnement le tableau unique (« ce qu'il y a à faire pour faire ») ne permet pas d'opérer clairement cette distinction¹.
- l'intitulé de la première colonne (« ce qu'il y a à faire »). Le mot « Action » est accolé – et préféré - au mot « Compétence » (voir commentaire en annexe).
- la partition en trois grandes catégories d'actions (ou compétences) et non pas 4 conformément à l'équation Basket = jeu + tir+ règlement
- la rubrique « Jeu » : l'option a été prise de la décliner en actions relatives au niveau stratégique, en actions relatives au niveau tactique et en actions relatives au niveau technique.

4° Un exemple d'utilisation débouchant sur l'élaboration de situations pédagogiques est proposé. Le texte d'accompagnement est muet sur ce plan.

¹ Les items pour présenter les propriétés du corps sont repris d'un schéma d'André DEGOUTE « augmenté » (voir annexe).

Quelques remarques complémentaires :

1. « Propriétés à interioriser » n'est pas synonyme de verbaliser ou d'écrire. L'interiorisation doit, en définitive, se manifester **dans les réponses motrices nouvelles**. Autrement dit elles sont « incorporées »² lors de la réalisation d'actions **difficiles**³

2. Comme dans les textes d'accompagnement l'ensemble présenté ici ne signifie pas que tout **doit** être enseigné en 6^e mais présente ce qui **peut** être enseigné en 6^e. Il y a à **choisir** dans un tel ensemble ceux des éléments les plus pertinents.

- pour l'Education Physique de tous les enfants de 6^e de France
- pour telle ou telle classe de 6^e
- pour tel ou tel élève.

Au moment où sont écrites ces lignes le programme n'apporte pas de réponses claires relativement à ces choix (mais doit-il en apporter ?⁴). En tout état de cause il revient à l'enseignant – ou à l'étudiant préparant le CAPEPS - d'effectuer les choix.

C'est pour cela que si tout n'est pas destiné à être enseigné aux élèves, par contre tout ce qui est potentiellement enseignable doit être connu par le professeur d'EPS....et donc par l'étudiant qui prépare le CAPEPS ou qui est en PLC2.

3. par rapport à la densité du programme 6^e il faut garder en tête :

1° que le programme de la classe de 6^e « donne le ton » et sert de référence pour l'ensemble du cycle secondaire. Ce qui n'a pas pu être abordé en 6^e peut l'être plus tard dans le cursus. Ce qui a été découvert peut-être prolongé.

Exemple :

- à propos des propriétés des actions :

. l'interiorisation du jeu dans le couloir(J, 2^e colonne A1, page 14) en 6^e peut s'enrichir de l'interiorisation de l'alternative jeu direct – jeu indirect en 5^e ou 4^e (tableaux pages 6 et 7).

. l'interiorisation de la trajectoire de tir à distance peut ne concerner que la forme en 6^e et la durée en 5^e, 4^e ou 3^e alors qu'on tire de plus en plus loin (cf. texte d'accompagnement programme 5^e-4^e).

2° que ce qui est proposé en basket est complété par les autres cycles d'activités qui concourent ensemble à l'éducation physique des élèves ; ce qu'indique bien l'épreuve d'oral 2 du CAPEPS externe (option + activité complémentaire + extension). Les propriétés de l'activité corporelle peuvent constituer une grille commune à toutes les APS.

3. Conclusion, ce document est un outil de travail, comme en attestent les parties manuscrites du texte, qui peut – qui doit - être amendé et complété. Quoiqu'il en soit des modifications ou des contre-propositions envisagées, il ne faut pas perdre de vue que les contenus doivent avoir un **caractère fondamental** et être **conformes aux directives du programme (1996), qui lui est officiel**.

² Non seulement cette incorporation n'est pas entièrement verbalisable, mais il se pourrait que dans **ce qui n'est pas** verbalisable se trouve une bonne part de l'essentiel de l'éducation physique (à débattre, voir Marsenach-Amade-Escot, etc.)

³ « Ce sont les contenus de culture difficiles qui caractérisent l'école » (Viviane Isambert-Jamati) mais ceux-ci ne peuvent apparaître que parce qu'il y a eu **l'intervention**, dans un **milieu approprié**, d'un **enseignant d'EPS qui connaît les dites propriétés** et qui sait proposer des dispositifs pédagogiques pour que ses élèves se transforment et les exploitent (**parce qu'ils se transforment**).

⁴ Cette question renvoie au débat national de l'intérêt et des limites d'un programme en EPS. En définitive ce sont les contenus relatifs aux transformations de l'activité corporelle qui devraient être déterminants.

1° -GRILLE DE PRESENTATION DES CONTENUS

(catégories d'après AMADE-ESCOT - J. MARSENACH, in dossier EPS N° 50, août 2000, p 80) °

Pour l'élève intérioriser certaines propriétés		6es	5es –4es	3es- 2des	1eres- T les
du « MILIEU » BASKET	M ph.				
	M soc.				
de certaines ACTIONS	JEU				
	TIR				
	ARB				
de son CORPS agissant	Activité cogn. et perceptive				
	Activité musculaire				
	Activité énergétique				

2° PROPOSITION DE PROGRAMME D'ENSEIGNEMENT AU COLLEGE ET AU LYCEE

Vue d'ensemble au niveau des actions (Trame = partie grisée du tableau ; contenus = pages 5, 6, 7 et 8)

Pour l'élève intérieuriser certaines propriétés		6es	5es –4es	3es- 2des	1eres- T les
du « MILIEU » BASKET	Milieu physique				
	Milieu social				
De certaines ACTIONS	JEU*				
	TIR*				
	REG*				
De son CORPS agissant	Activité cogn.et perceptive				
	Activité musculaire				
	Activité énergétique				

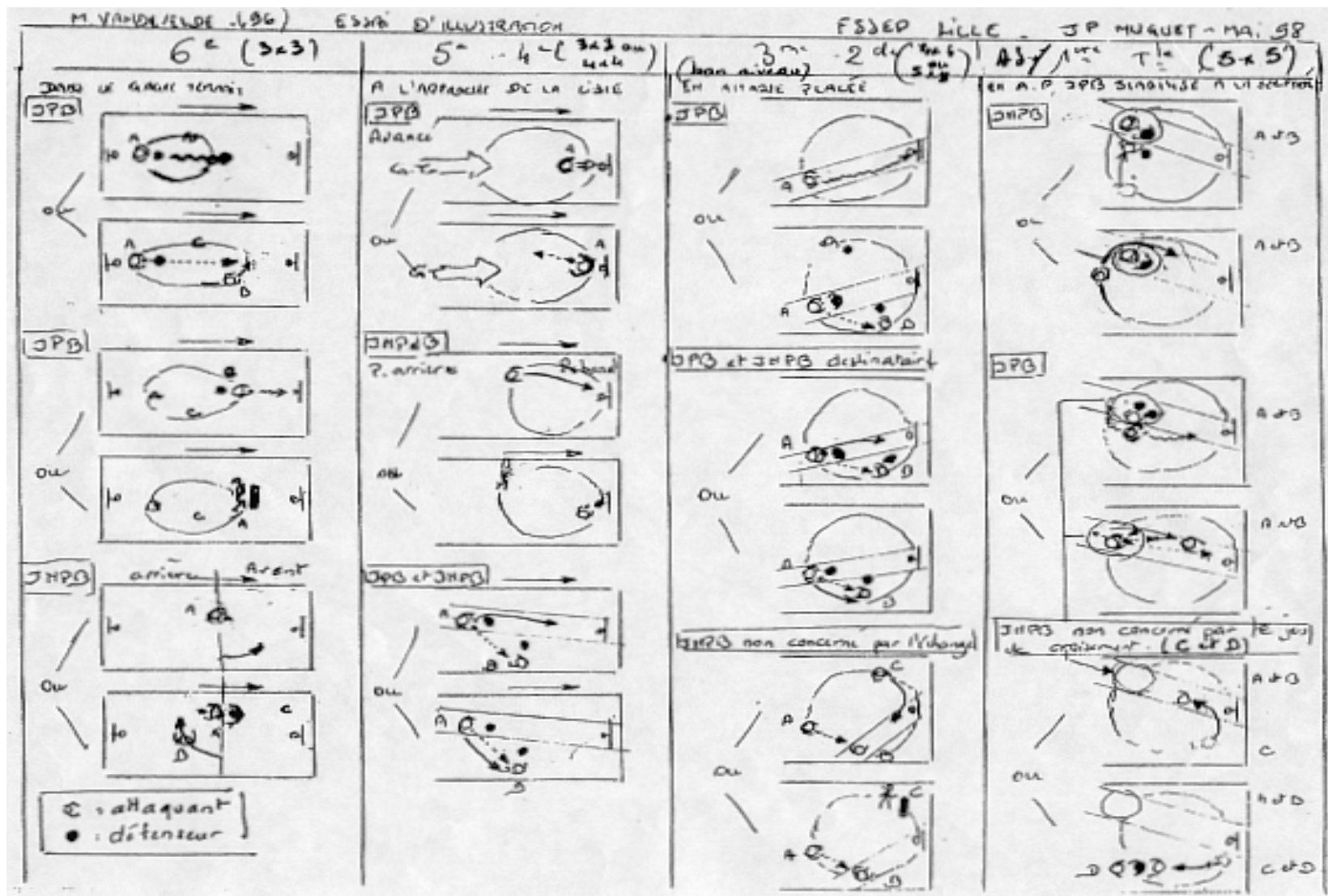
*catégories correspondant à l' « équation » : Basket = règlement + jeu + tir

PROGRAMME D’ACTIONS DE JEU AU NIVEAU TACTIQUE* – ensemble d’alternatives (M VANDEVELDE)
« le 2^e volet de l’alternative constitue une réponse plus rare ou plus difficile qu’il faut valoriser »

6 ^{ème} (3x3 PT)	5 ^{ème} - 4 ^{ème} (4x4 PT)	3 ^{ème} - 2 nd	1 ^{ère} - Term.
<p>Dans le Gagne Terrain</p> <p>En tant que JPB à la périphérie arrière</p> <ul style="list-style-type: none"> • Déborder en dribble ou • Lancer la balle à un partenaire situé à l'avant <p>En tant que JPB à la périphérie avant</p> <ul style="list-style-type: none"> • Poursuivre son action jusqu'au tir ou • S'arrêter pour devenir joueur d'appui <p>En tant que JNPB</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jeu d'appui ou • Jeu de soutien 	<p>A l'approche de la cible</p> <p>En tant que JPB à la périphérie avant</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tirer ou • Distribuer vers l'arrière <p>En tant que JNPB à la périphérie arrière</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aller au rebond ou • Se stabiliser dans une position de tir à mi-distance <p>Dans le Gagne Terrain, puis en attaque placée</p> <p>En tant que JPB et JNPB - destinataire</p> <ul style="list-style-type: none"> • Passe et va ou • Passe et suit 	<p>En attaque placée</p> <p>En tant que JPB</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pénétrer dans la radiale (CJD) ou • Passer à la périphérie <p>En tant que JPB et JNPB - destinataire</p> <ul style="list-style-type: none"> • Passe et va ou • Passe et suit <p>En tant que JNPB non concerné par l'échange</p> <ul style="list-style-type: none"> • S'infiltrer dans la radiale (CJD) ou • Se stabiliser à la périphérie en position de tir 	<p>En attaque placée, quand le JPB est stabilisé à la périphérie</p> <p>En tant que JNPB</p> <ul style="list-style-type: none"> • Venir faire un croisement intérieur, pour permettre une pénétration du JPB (écran) ou • Venir faire un croisement extérieur, pour recevoir la balle et pénétrer (tourne autour) <p>En tant que JPB</p> <ul style="list-style-type: none"> • Exploiter le jeu de croisement par la pénétration en dribble ou • Exploiter le jeu de croisement par l'échange <p>En tant que JNPB non concerné par le jeu de croisement</p> <ul style="list-style-type: none"> • S'infiltrer dans la radiale ou • Porter un écran sur un autre JNPB pour lui permettre de s'infiltrer

* rappel : on a distingué stratégie, tactique et technique (voir introduction page1 et pages 11 à 15)

Essai d'illustration du tableau de M VANDELVEDE



PROGRAMME D' ACTIONS DE TIR

	6 ^{es}	5 ^{es} - 4 ^{es}	3 ^{es} - 2 ^{es}	1 ^{er} - T ¹⁰
<p>PREL EN COURSE</p> <p>TRANSF. CORP. VELOC.</p> <p>A DISTANCE + DEF</p>	<p>Sur un pied, ballon tenu d'une main en rotation.</p> <p>able base</p> <p>PAS DE DEF</p> <p>1 2</p> <p>PO / PA, NO / NA</p>	<p>Idem, ballon brossé main en PRONATION</p> <p>able haute</p> <p>PAS DE DEF</p>	<p>corps lancé; ballon déposé, main en SUPINATION</p> <p>DEF Si...</p>	<p>LAY-UP</p> <p>DEF Si... DEF Si... SELF = COMBINE</p>
	<p>Corps stabilisé trajectoire courbe</p> <p>DEF = POSITION LEGALE + DEFENSE</p> <p>4-5m</p>	<p>Idem. V-er Brosse finale maintenue</p> <p>2 mains ou 1 main.</p> <p>DEF: SPEN 6s</p> <p>6-8m</p>	<p>Sauter lancer. VERTICALEMENT</p> <p>DEF = CONTRE VERTICAL</p> <p>JUMP-SHOOT</p>	<p>LAY-UP (1)</p> <p>TIRS AEROBATTERIQUES (1)</p>
<p>Rebond off et def.</p>	<p>Atraper au point de chute présumé</p> <p>PAS DE DEF</p>	<p>Idem. Etre le premier placé</p> <p>DEF: COURSE COMPLEXE + CHOC</p>	<p>Capter la balle en l'air, enchaîner,...</p> <p>DEF: SAUT VERTICAL</p>	<p>capter/renvoyer jouer ou 2nd</p> <p>DEF: SAUT VERTICAL</p>
				<p>(1) type de tirs qui ne doivent être envisagés qu'avec des joueurs formés (= Colman 1-2-3)</p>

PROGRAMME D’ACTIONS RELATIVEMENT A L’ARBITRAGE ET AU REGLEMENT

Esquisse. A compléter

	6es	5es-4es	3 ^e -2de	1 ^{ère} -tle
APPLIQUER LE REGLEMENT COMME JOUEUR	<ul style="list-style-type: none"> - respecter les règles du contact (fautes) - respecter les règles du marcher et les sorties (violations) 			<ul style="list-style-type: none"> - idem - respecter les règles qui ont été adoptées compte tenu du type de jeu adopté (ex 3s, 5 sec, 8 sec, retour en zone, etc..)
ARBITRER	<ul style="list-style-type: none"> - arbitrer à 2 (ou plus) de chaque côté du terrain -faire appliquer et sanctionner : la règle du contact la règle du marcher la règle du hors jeu - organiser le lancer franc (modèle origine du basket) 			<ul style="list-style-type: none"> - arbitrer à deux en s’inspirant des principes de circulation des arbitres officiels - faire respecter les règles ci-dessus
CHRONOMETRER « MARQUER » (table)	<ul style="list-style-type: none"> - chronométrer des matchs de 3mn temps non décompté - inscrire les paniers - inscrire les tentatives - inscrire d’autres actions 			<ul style="list-style-type: none"> - chronométrage officiel (tableau électronique) - tenir une feuille de match officielle ou conforme au jeu pratiquée

3° PROPOSITION DE CONTENUS D'ENSEIGNEMENT POUR DES ELEVES DE 6^e

(Trame = partie grisée du tableau ; contenus = pages 9 à 19)

Pour l'élève intérioriser certaines propriétés		6es	5es –4es	3es- 2des	1eres- T les
du « MILIEU » BASKET	Milieu physique				
	Milieu social				
de certaines ACTIONS	JEU*				
	TIR*				
	REG*				
De son CORPS agissant	Activité cogn.et perceptive				
	Activité musculaire				
	Activité énergétique				

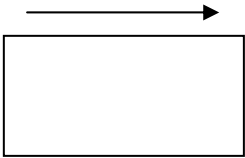
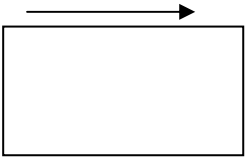
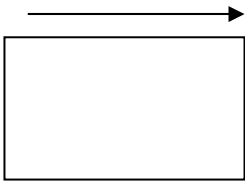
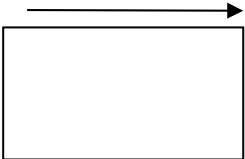
* catégories correspondant à l'équation Basket = règlement +jeu +tir

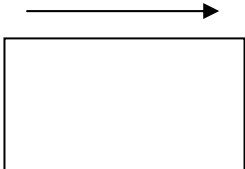

PROPOSITION DE CONTENUS D'ENSEIGNEMENT POUR DES 6^{es} AVEC LE BASKET-BALL COMME SUPPORT

Ecrit en collaboration avec Francis WATERLOT

1 -CONTENUS RELATIFS AU MILIEU

Actions (compétences)	Propriétés à intérioriser
<p>GERER ET RESPECTER LES LIEUX, LE MATERIEL ET LA TENUE.</p>	<p>1-Les ballons : tailles (volumineux et <u>relativement lourds</u>), matières, gonflage (utilisation d'un gonfleur électrique), rangements (danger des ballons dispersés pendant la séance = sécurité) .</p> <p>2-Les cibles : installations, interdits (Sécurité : ex. se suspendre au cercle, problème des manivelles)</p> <p>3-Les aires de jeu officielles et pédagogiques (terrains en travers) Sécurité = pas de poussière (si plein air pas de terre ou de graviers), alentours dégagés, éventuellement protégés (tapis). Matériaux de balisage.</p> <p>4 - La tenue : chaussures BB ou polyvalentes solidement lacées ou attachées (pieds tenus), survêtement, short, pas de montre ni de colliers, bracelets, piercings, etc.</p> <p>5-Les dossards : utilisation (=respect), rangement. Dossards + tee-shirt blanc = couleurs nettes pour jouer.</p>
<p>GERER ET RESPECTER LES REGLES DE VIE PROPRES AU BASKET</p>	<p>1-Le basket se joue à 5 mais aussi à quatre ou trois (= ce qu'on fera en 6^e)</p> <p>2-Le BB se prête aussi à une activité individuelle (tir, dribbles).</p> <p>3-basket-ball = à la fois grande intensité et respect d'autrui (règle du contact = se contrôler). Basket = jeu de fair play.</p> <p>4-le basket- ball => match + dispositif de gestion pour que le match se déroule bien (arbitres, marqueur, chronométreur). NB à ce niveau pas d'entraîneur.</p> <p>5- le basket se pratique sous différentes formes depuis le basket de rue jusqu'au basket professionnel. On signalera au passage quelques unes des particularités de ces pratiques</p> <p>6- les garçons et les filles peuvent jouer ensemble à condition que le principe de «l'égalité des chances » soit préservé.</p>

Contenus relatifs aux ACTIONS DE JEU – J2-Contenus tactiques	
Actions (compétences) <i>Voir 1^{ère} colonne du tableau de M VANDEVELDE</i>	Propriétés à intérioriser
<p>Pour A porteur et partenaire maîtriser l'alternative</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;">Dribbler (progression/ pénétration)</p> <p style="text-align: center;">Ou</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;">Passer loin devant</p> <p>pour B.</p> <ul style="list-style-type: none"> • porteur : maîtriser l'alternative : <div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;">Tirer</p> <p style="text-align: center;">ou</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;">Jouer comme appui</p>	<p>A :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- faire avancer le ballon dans le couloir de jeu direct met les adversaires en difficulté 2- .Le dribble permet de progresser en conservant le ballon mais en prenant le risque de le perdre et de se faire rattraper par un défenseur 3- la passe longue du PDB, en avant dans un espace libre, donne la possibilité de tirer à un partenaire ; si elle est réussie les chances de prendre les adversaires de vitesse sont plus grandes que pour la progression en dribble. 4- Pour les partenaires intérioriser la différence entre <ul style="list-style-type: none"> - . s'écarter pour ne pas gêner quand le porteur avance en dribble (« dégager la piste ») ou - . décider d'y aller dans le second (vers la cible) 5- se faire voir hors du couloir <p>- B</p> <ul style="list-style-type: none"> • porteur <ul style="list-style-type: none"> - Intérioriser l'intérêt qu'il peut y avoir à renoncer au tir pour le joueur le plus avancé. Parce qu'il n'est pas dans de bonnes conditions, cela permet souvent à l'équipe attaquante de trouver une autre situation de tir soit parce qu'un partenaire est mieux placé, soit parce que ce temps d'arrêt a permis au joueur de se retrouver en situation de tir favorable (= adversaires qui croient qu'il a renoncé et qui ne le marquent plus par exemple). D'autre part cela favorise l'organisation du rebond. - Intérioriser la différence s'arrêter-capter le ballon ou s'arrêter-dribbler et choisir en fonction de ses possibilités. - Nec plus ultra = <u>Choisir en dribblant</u> de : <ul style="list-style-type: none"> . continuer à dribbler où . attraper la balle pour lancer (pour faire une passe ou tenter un tir) <u>perturbe l'adversaire.</u> <p>...mais cela demande de maîtriser le dribble en jeu (ce qui est différent que de le maîtriser tout seul)</p>

Contenus relatifs aux ACTIONS DE JEU – J2- Contenus tactiques (suite)	
Actions (compétences) <i>Voir 1^{ère} colonne du tableau de M VANDEVELDE (suite)</i>	Propriétés à intérioriser
<ul style="list-style-type: none"> • Partenaires du porteur <div style="text-align: center; margin: 10px 0;">  </div> <p style="text-align: center;">Jouer comme appui</p> <p style="text-align: center; margin: 10px 0;">ou</p> <div style="text-align: center; margin: 10px 0;">  </div> <p style="text-align: center;">Jouer comme soutien</p>	<ul style="list-style-type: none"> • non porteurs de balle (qui a intériorisé les propriétés stratégiques et tactiques énoncées ci-dessus) <ul style="list-style-type: none"> - intérioriser les propriétés du couple porteur de balle - défenseur proche : la distance entre les deux et la posture du porteur (de lancer ou de « protection » ?) => à « lire » - la position et l'attitude de son défenseur proche (distance ? vigilance ? orientation ? agressivité ?), - la différence d'effets suivant que l'on se trouve dans l'espace avant ou dans l'espace arrière du porteur de balle, <ul style="list-style-type: none"> . devant (appui), parce que le porteur est un lanceur possible => intérioriser l'alternative : être un destinataire immédiat de la passe ou un destinataire en différé. . en arrière (soutien) parce que le porteur est en difficulté (dos tourné à l'espace d'attaque et posture de protection) => en intérioriser la signification. Venir derrière orienté vers le porteur c'est aussi être face au camp attaqué : si le ballon parvient à un joueur soutien celui-ci se retrouve dans la situation initiale du porteur (J2 contenus tactiques, A) ; l'équipe peut repartir vers l'avant.

Contenus relatifs aux ACTIONS DE JEU – J3 -Contenus techniques	
Actions (compétences)	Propriétés à intérioriser
<p>Porteur de balle</p> <p>. Garder le ballon en le faisant rebondir ou en le tenant (pivotant)</p> <p style="text-align: center;">Ou</p> <p>. Le lancer pour le passer (loin ou près)</p> <p style="text-align: center;">Ou</p> <p>Tirer (près ou très près)</p>	<p>1-accompagner la balle (contact main – ballon) le plus longtemps possible favorise les lancers de balle</p> <p>. <u>pour le dribble</u> (le mouvement part de l'épaules), ballon poussé verticalement sur le côté et accompagné dans une alternance supination/pronation/supination. Cela permet de rester droit et de jouer avec son adversaire proche</p> <p>. <u>pour les lancers</u> (tirs et les passes) : la main qui tient la balle ouverte et tonique permet d'être plus précis, membre supérieur tendu en final.</p> <p>2- maintenir la main qui ne dribble pas à l'horizontal coude collé au corps favorise le jeu avec les deux mains</p> <p>3-tenir le ballon à la hauteur du menton, droit (pivot) permet de se protéger (corps obstacle) et de s'informer.</p> <p>4-tenir le ballon au-dessus de la tête ou à la hauteur des hanches – en tournant le torse – permet de se protéger tout en continuant à voir le jeu devant soi. Ces 2 postures permettent également de communiquer. Ce sont des signaux pour les partenaires qui peuvent ainsi « lire » l'intention du porteur (en haut passe, en bas dribble, devant tir). NB ils peuvent être des feintes pour les adversaires.</p> <p>5- intérioriser les propriétés des trajectoires de balle principales de façon à chercher à produire la plus adéquate</p> <p>. passes à trajectoires tendues pour les partenaires s'ils sont démarqués</p> <p>. passes à terre si le partenaire a des difficulté à capter les ballons, ou s'il est marqué : espace libre favorable dans l'axe du P s'il est immobile, dans l'espace avant s'il est mobile. La passe à terre permet de viser cet « espace libre».</p> <p>6- regarder l'adversaire proche de son partenaire permet de trouver où est cet espace libre favorable.</p> <p>7- intérioriser la différence entre :</p> <p>. amener la balle derrière soi pour avoir plus de force (prise d'avance du bas)</p> <p>. laisser la balle devant soi (dans le champ visuel) pour être plus précis</p> <p>8- les propriétés du membre supérieur qui se « déplie » vite à partir de l'appui du coude contre le tronc. (= précis et fort à la fois)</p>
<p>Défenseur sur le porteur de balle</p>	<p>-les caractéristiques de la Position Légale De Défense</p> <p>- intérioriser le « corps obstacle » comme défenseur : sur le porteur s'habituer à interposer le corps entre lui et la cible à la distance tolérée par le règlement (intérioriser la « fenêtre » légale). Pour cela utiliser ses jambes pour transporter son tronc verticalement latéralement ou vers l'arrière (pas glissés)</p>

Contenus relatifs aux ACTIONS DE JEU – J3 -Contenus techniques (suite)	
Actions (compétences)	Propriétés à intérioriser
<p>Non porteur de Balle . Jouer pour réceptionner tout de suite</p> <p style="text-align: center;">Ou</p> <p>. Jouer pour réceptionner « en différé » en s'arrêtant ou en se déplaçant (pour le rebond ou le repli)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le paradoxe du démarquage : pour battre un adversaire « coriace » il faut d'abord s'en approcher (= pour le « fixer »). Plus on le fait et plus on reste longtemps plus on se donne des possibilités de démarquage « ailleurs ».(= « Contact- explose ») 2. les limites spatiales du champ visuel du défenseur proche (de façon à se déplacer, si possible, dans son dos) 3. la possibilité de communiquer avec le porteur de balle sans crier grâce à une posture tendue d'un membre supérieur vers l'espace libre souhaité qui permet de se faire « oublier » du défenseur et favorise en outre l'attraper du ballon. Appel bras opposé si le npdb est seul à deux mains si le défenseur est dans le dos ou si le npdb est près du panier 4. avoir compris la richesse de cette posture – et d'une manière générale toutes les postures- comme leurre pour l'adversaire (= feintes)
<p>Défendre sur le non porteur de balle</p>	<p>1- intérioriser le « corps obstacle » (invulnérable en basket)^ocomme défenseur.. 2- défense sur les partenaires du porteur le corps entre lui et la cible la main entre lui et le ballon (pouce vers le bas pour la sécurité). Ils doivent pouvoir circuler librement</p>

Contenus relatifs aux ACTIONS DE TIR	
Actions(compétences)	Propriétés à intérioriser :
<p>TIRER DE PRES (cible basse) en courant sur un pied.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - la posture d'attraper en l'air après un saut sur un pied : balle tenue à deux mains - le tempo des pieds au sol a la réception : <ul style="list-style-type: none"> . Premier cas tempo = « 1 » (= réception 2 pieds) . Deuxième cas tempo = « 1-2 » (= sur un pied puis l'autre = double pas) - le piétinement précédant le saut pour se retrouver sur son pied le plus favorable (opposé à la main tireuse) en cas de double pas. - la posture de tenu ballon immobile à la hauteur du menton pendant le « double pas » - Intérioriser les différents lancers possibles depuis cette posture (de façon à choisir à chaque tir le plus approprié)
<p>DEFENDRE SUR LE TIREUR DE PRES</p>	<p>d- le danger que représente pour le défenseur le fait de se trouver derrière un porteur de balle, qui plus est qui a pris son élan pour tirer en course ne pas intervenir (= laisser tirer et s'organiser pour la suite : panier marqué = remise en jeu, panier manqué = récupération de la balle au rebond) → SECURITE</p>
<p>TIRER A DISTANCE sur 2 pieds à moyenne distance (4--5m)</p>	<ul style="list-style-type: none"> 1- La forme et la durée de la trajectoire du ballon 2- la posture d'armer : <ul style="list-style-type: none"> . position corps stable, sous la balle ballon tenu à deux mains posées sur la tête (Posture qui permet de transformer le tir en passe tendue le cas échéant) 3- Le maintien du regard sur la cible (pas sur le ballon) 4- la posture au moment du lâcher : les membres supérieurs complètement déployés qui ne tombent pas (Dire au revoir au ballon)
<p>DEFENDRE SUR LE TIREUR A DISTANCE</p>	<p>D-en position légale de défense (cf. ci-dessus) bras levés étirés au maximum</p>
<p>JOUER LE REBOND (le tir est manqué et la cible est quand même touchée)</p>	<ul style="list-style-type: none"> 1- Le caractère aléatoire de la trajectoire du ballon Pour savoir où <u>risque d'aller</u> la balle quand un autre joueur tire de loin suivre la balle des yeux pendant qu'elle va vers la cible. 2 - sa propre position par rapport au point de chute présumé du ballon. 3 - la posture des bras dressés au-dessus de la tête et des mains prêtes à capter <p>Si la balle de toute évidence tombe loin de moi renoncer à capter la balle (laisser un partenaire le faire) → SECURITE (le rebond est une action qui peut être dangereuse)</p>

Contenus relatifs aux ACTIONS liées à l'application du REGLEMENT	
Actions (compétences)	Propriétés à intérioriser
<p>-COMME JOUEUR</p> <p>1- tenter d'atteindre la cible 2- respecter les règles relatives à la manipulation de la balle</p> <p>ne pas faire de « marcher » ne pas faire de reprise de dribble ne pas « porter » la balle</p> <p>3- respecter les règles relatives aux contacts</p> <p>ne pas faire de fautes</p>	<p>1- la valeur du panier (2 points par exemple) ; la signification et la valeur du lancer franc 2- Les possibilités des mains : elles sont « l'instrument » d'intervention sur le ballon pas sur le corps des autres. Elles peuvent manipuler la balle, ensemble ou séparément, dans certaines limites (reprise de dribble, et soulevé avec la main sous l'axe du ballon interdit)</p> <p>- intérioriser le rythme des appuis au sol (= « 1-2 ») maximum toléré quand on attrape le ballon à deux mains</p> <p>3. L'invulnérabilité du joueur à l'arrêt ou qui arrive le premier dans une zone libre en étant stabilisé (qu'il soit possesseur de balle ou non) En défense la position légale de défense (PLDD)</p> <ul style="list-style-type: none"> - face à l'adversaire (bras dans le cylindre) - les deux pieds au sol (écartement = épaules) - à la verticale de ses appuis (= occasion d'intérioriser le principe de la verticalité)
<p>COMME ARBITRE</p> <p>1- identifier les infractions apprises 2-siffler 3-se déplacer 4- communiquer 5-diriger dans un jeu 3/C3 petit terrain.</p> <p>COMME MARQUEUR (Inscrire les paniers, les tirs, les fautes.</p> <p>COMME CHRONOMETREUR (temps non décompté)</p>	<p>1- les éléments à observer sélectivement les pieds du porteur ou le défenseur intérioriser la nécessité d'anticiper</p> <p>2- l'impact d'un coup de sifflet pour arrêter le jeu.</p> <p>3- l'importance du placement pour avoir une vue d'ensemble (qui plus est à deux arbitres qui se complètent)</p> <p>4- les gestes principaux de l'arbitre pour communiquer (sans la parole)</p> <p>5- l'importance de l'attitude : « ferme » avec gestes appropriés (ex ballon sous le bras) pour s'imposer.</p> <p>MARQUEUR La nécessité d'une trace objective relativement aux résultats</p> <p>CHRONOMETREUR La particularité du temps de jeu % au temps vécu</p>

3. CONTENUS RELATIFS A L'ACTIVITE CORPORELLE

Exemples de propriétés relatives aux différentes composantes des actions exploitables (intériorisables) en BB dès la 6e. La séparation des composantes pour les besoins de la présentation ne doit pas faire perdre de vue leurs interactions. Remarque : on peut aussi lister les contenus en partant des actions. Toute action nouvelle implique ou est susceptible d'impliquer, à des degrés divers, variables selon les individus, des transformations au niveau de toutes les composantes. Pour toute action nouvelle, construite ou en train de se construire, il convient donc de se poser la question « comment les propriétés du corps sont-elles sollicitées? » (au moins par hypothèse).

Composantes des actions		Propriétés du corps se transformant intériorisables dès la 6e	Exemples (tirés des tableaux précédents)
ACTIVITE COGNITIVE.	PERCEPTION ET DECISION	a- Dans un milieu très changeant comme un jeu de BB on peut jouer : a1. par rapport à un événement qu'on ne voit pas mais qu'on imagine se produire dans les secondes qui suivent (propriété fondamentale d'anticipation) a2. par rapport à des repères virtuels	a1. jouer par rapport à un espace libre favorable dans l'échange a2. jouer par rapport au couloir de jeu direct
ACTIVITE PERCEPT..		b. pour prendre une décision on n'est pas obligé de tout regarder : une posture (ou un élément de posture) peut suffire (richesse de l'activité perceptive pour l'observateur et richesse de la communication par le corps pour l'observé). c- En jouant, quand on regarde quelque part on peut quand même être informé de ce qui se passe ailleurs grâce à la vision périphérique (on voit surtout des tâches de couleurs → importance des dossards) d- propriété du corps comme « obstacle » : quel que soit son positionnement le corps du joueur est toujours un obstacle protégeant une partie de son espace proche opposé à l'espace occupé par le défenseur proche (Savoir exploiter cette propriété est un élément déterminant pour mieux jouer dans des activités telles que le BB).	b. la posture d'un partenaire qui réclame le ballon ou la posture du porteur qui tient le ballon. c. les # formes de jeu 2C/2 avec un défenseur sur soi et un défenseur sur le partenaire d-les situations de duels (rapports A/D)
ACTIVITE MUSC TONIQUE	AJUSTEMENT et MAINTIEN POSTURAL	a-les parties du corps non concernées par l'action facilitent le jeu des parties mobiles sous réserve d'une posture adéquate et particulièrement tonique b-quand on est en déplacement, même à bonne vitesse, il est possible de s'arrêter équilibré (tronc vertical) à condition qu'on projette les pieds écartés dans la zone d'arrêt et qu'on abaisse le centre de gravité, c-- On peut pivoter facilement sur un pied si : 1- on transfère le poids du corps sur ce pied 2- on lève le talon 3- On maintient le tronc sur la verticale	a-Dans le dribble la main qui ne pousse pas le ballon b - courir s'arrêter en PLDD ⁵ c- action de pivot d- comme il est difficile d'être habile quand on dribble on ne voit pas grand-chose. Dans ce cas il vaut mieux tenir le ballon pour s'informer avant de dribbler.
ETAT EMOTIONNEL		d- Plus on est habile dans la manipulation plus on est libéré pour regarder (et inversement) La verticalité du corps permet de prendre des informations e-Dans le feu de l'action, il est possible de se contrôler au niveau émotionnel, ce qui favorise la maîtrise des mouvements et les prises de décisions.	e-archétype : le tireur poursuivi

⁵ Position légale de Défense.

<p>ACT MUSC PHASI</p>	<p>comp. spatiale</p>	<p>AJUST en DISTANCE et TRAJECTOIRE</p>	<p>a- dans le cadre de pratiques adaptées (2C/2, 3C/3), bien que tous les joueurs puissent aller n'importe où sur le terrain et qu'il n'y ait pas de « chemins tracés» il est possible de « circuler » librement sans contacts dangereux à condition :</p> <ul style="list-style-type: none"> - que chacun applique les règles communes qui précisent les droits et les devoirs des joueurs entre eux - que l'on n'aille pas trop vite <p>b- les différentes parties du corps (le haut et le bas, l'hémi-corps gauche et l'hémi-corps droit) peuvent simultanément se « partager les tâches » pour réaliser des actions compliquées.</p> <p>c l'organisation cible –corps- ballon permet les lancers longs</p> <p>d- l'organisation cible - ballon –corps permet plus de précision dans les des lancers</p> <p>e- la pronation (pouce vers soi) et la supination (pouce vers l'extérieur) sont les deux positions extrêmes des mains.</p> <ul style="list-style-type: none"> pronation : main très mobile supination main « fixée » dans une position déterminée (qui peut servir de repère) 	<p>a- vérifiable à chaque séquence de jeu avec l'utilisation de la règle du non contact.</p> <p>b-<u>le pivot</u> (= protéger mon ballon + armer+ m'informer)</p> <p>- <u>l'appel de balle</u> (= courir en s'échappant de l'adversaire + communiquer + s'organiser pour capter le ballon)</p> <p>- <u>défendre dans la PLDD</u> et « chasser » le ballon du dribbleur</p> <p>c -passe longue</p> <p>d-tir à distance</p> <p>e-la conduite de balle en dribble</p>
	<p>comp. tempo- relle.</p>	<p>AJUSTEMENT RYTHMIQUE</p>	<p>a- un mouvement peut être plus efficace simplement parce qu'on l'exécute plus vite</p> <p>b- Il est possible d'exécuter des mouvements avec ses pieds sur un rythme imposé tout en se concentrant sur d'autres mouvements avec les mains</p> <p>c- un lancer vers le haut avec une trajectoire arrondie dure plus longtemps qu'un lancer direct</p>	<p>a-le mouvement du (ou des) membre(s) supérieur(s) lanceur(s) dans les #passes</p> <p>b- ballon tenu avec le rythme 1-2 des pieds</p> <p>c- dans les passes éviter les trajectoires en cloche qui donnent du temps aux adversaires pour s'interposer, même battus</p> <p>à rechercher si on tir à distance</p>
<p>ACTIVITE ENERGETIQUE.</p>		<p>AJUSTEMENT en PUISSANCE et CAPACITE</p>	<p>comme dans toutes les activités physiques intenses, l'essoufflement survient à partir de 2 mn d'effort (#) parce que les muscles ont besoin d'un apport supplémentaire d'oxygène. Cet essoufflement se manifeste d'autant plus tôt qu'on est débutant. Il est retardé ou atténué lorsqu'on progresse (quand on est plus habile on fait plus de choses et on se fatigue moins) .</p>	<p>- essoufflement voire fatigue, à l'issue des matchs de 3 mn</p>

4° exemple d'utilisation du programme 6^e débouchant sur l'élaboration de situations pédagogiques

(développement du cours d'oral 2 CAPEPS du vendredi 26 mars 2004)

. Support : images vidéo d'enfants de 6^e. extrait de la 1^{ère} leçon (# milieu) d'un cycle de 12 ; collège Jacques Monod, Pérenchies; professeur Francis Waterlot.

. Contexte : des enfants jouent en trois contre trois sur 3 terrains en largeur. Il y a trois équipes par terrain. Les cibles sont basses (mini-basket). Sur chaque terrain deux enfants de l'équipe qui ne joue pas arbitrent. Les équipes sont mixtes, hétérogènes mais équilibrées. Les enfants sont tous débutants.

. Les images sont celles d'un match de 3mn qu'on peut considérer comme représentatif de l'ensemble du niveau de la classe.

. L'observation. Pour illustrer la démarche on a choisi d'observer les réponses **dans le jeu** (on aurait tout aussi bien pu choisir d'observer les tirs ou la façon d'arbitrer et de respecter le règlement)

. Les caractéristiques des réponses des élèves sont référées au items des tableaux « contenus relatifs aux actions de jeu », J1, J2, J3, premières colonnes d'abord, 2es colonnes ensuite. Le déroulement des images pendant les trois mn laisse apparaître

- peu de paniers, quelques tirs,

- des réponses typiques de débutants de cet âge telles que décrites dans le texte d'accompagnement. Les enfants sont très animés, certains sont plus dégourdis, tous semblent « impliqués » (indicateur : les sauts de joie quand un panier est marqué)

Pour déterminer les contenus on peut, comme le suggèrent MARSENACH et AMADE-ESCOT, identifier les réponses faibles, peu pertinentes (à éliminer) et des actions « prometteuses » à enrichir et rendre plus efficaces. On peut aussi envisager des actions non réalisées et accessibles (au moins par hypothèse). Les contenus sont alors faits de la conjonction des deux, comme l'indique le tableau.

Items Contenus relatifs aux actions de jeu (voir tableaux p11 à 15)	Réponses à éliminer (cf descriptif page77 du texte d'accompagnement)	Contenus choisis	
		Actions prometteuses à enrichir, rendre plus efficaces	Actions nouvelles à introduire
Niveau stratégique	Stratégie de conservation de la balle (la « grappe »)	stratégie de progression de la balle vers l'avant.	Idem : le plus vite possible près du panier adverse (page 11, J1 A du tableau)
Niveau tactique	. dribbles de contournement (vers les lignes de touches) . passes à 2 ou 3m latérales, face à face	. les percées en dribble en ligne directe vers la cible. . les passe ou tentatives à plus de 3m vers l'avant . les enchaînements : avancée en dribble → passe.	. la passe longue dans l'espace libre. l'alternative . percée en dribble . passe longue (J2 page 12, 1 ^{ère} colonne)
Niveau technique	. PdB : les postures de tenu fœtales regard sur les chaussures . les lancers par en bas (à la cuillère) .NPdB les sautillers bras en l'air dans le champ visuel du porteur, les appels de balle de la voix <i>NB ces réponses signifient recours à la motricité usuelle sans formation</i>	PdB . orientation vers la cible . redressement du tronc . regard qui « porte » au loin . armers ou attrapers au-dessus de la ligne des épaules NPdB qui s'écartent (se démarquent) de l'adversaire proche ou qui séloignent du porteur sans appeler de la voix	PdB Technique du lancer long et précis dans un espace favorable à un partenaire (J3, p. 14) . armer au-dessus de la tête à 2 ou une mains NPdB (J3 p., 15) Démarquage par accélération S'éloigner avec appel de balle (la posture remplace la voix)

. l'intervention pédagogique pour l'appropriation de l'ensemble peut s'envisager selon trois axes

- 1^{er} axe . pour l'enrichissement du dribble de progression
- 2^e axe. pour l'appropriation de la passe longue dans l'espace libre
- 3^e axe. pour la gestion de l'alternative dribble de progression – passe longue

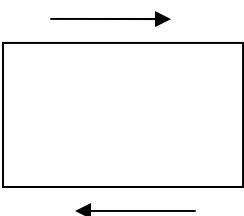
. Exemples de situations pédagogiques relatives au 2^e axe : appropriation de la passe longue dans l'espace libre⁶
qui illustre une « démarche de construction progressive d'une activité technique » (MARSENACH, AMADE-ESCOT, page 83)

- **situation de contexte : le match 3X3** tel que décrit ci-dessus
- **situation de mise en évidence du problème d'ensemble** (= correspondant aux 3 axes)

Match et bilan	
TACHE	INTERVENTION DU PROFESSEUR^{7*}
<p>Objectif : mette en évidence le faible « rendement » du jeu. Introduire les apprentissages à venir (=> corrélativement susciter l'envie d'apprendre).</p> <p>Dispositif :</p> <ul style="list-style-type: none"> . Match 3 C /3 normal, 3mn . but : gagner . un (ou plusieurs) ° marqueurs qui enregistrent les tentatives de tirs et les paniers marqués (au tableau ou sur fiche) 	<ul style="list-style-type: none"> . fait un bilan rapide avec les élèves, par terrain ou/et avec l'ensemble de la classe. Ainsi il met en évidence : <ul style="list-style-type: none"> . qu'il y a peu de paniers et pas beaucoup de tirs non plus . que ce sont quelques uns qui marquent ou tirent . qu'il y a beaucoup de balles gâchées. . fixe l'objectif immédiat plus de tirs, tout le monde tireur et une perspective : tout le monde marqueur..

NB on prend appui sur ce désir profond de tout un chacun d'être marqueur en match.

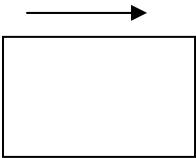
- **situation de référence** correspondant au 2^e axe (passe longue)

mini match lancer franc - tir	
TACHE :	INTERVENTION DU PROFESSEUR
<p><u>Objectif</u> : évaluer rapidement le degré de maîtrise de la passe longue en situation</p> <p><u>Dispositif</u> :</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>3 x 3 + 3 (arbitrage). A x B + C Lancement = dispositif de lancer franc adapté (tireur équipe A à # 3m), les autres joueurs forment un couloir. Démarrage = tir ; le panier doit être marqué. Remise en jeu derrière la ligne de fond par l'équipe B. Jeu. Arrêt à <u>la 1^{ère} tentative</u> de tir de A ou B (que le panier soit marqué ou manqué). Critère de réussite : 1 tir tenté = 1 point (panier marqué = plaisir supplémentaire pour le moment) Nouveau dispositif de lancer franc par l'équipe B, sur l'autre cible. Nouvel essai, etc. Rotation : les 6 joueurs sont tour à tour tireurs de lancer franc et à la remise en jeu. Au total donc 6 essais par mini match. .rotation B x C + A, .C x A + B . Bilan</p>	<p>1 <u>observateur</u>. Il évalue avec en référence les éléments de contenus correspondants . les élèves exploitent-ils ou du moins <u>tentent-ils d'exploiter</u> les possibilités objectives d'utilisation de la traversée en une passe longue ? . Si oui comment ?</p> <p>2. intervenant : bilan . combien de tirs par équipes sur les 6 possibles ? . comment faire pour réussir ? . programme de travail POUR QUE TOUT LE MONDE REUSSISE ce que certains ont déjà montré.</p>

6


7

• **Situation de résolution de problème**

traverser à deux contre un	
TACHE	INTERVENTION DU PROFESSEUR
<p>Objectif : construction de la passe dans le couloir</p> <p>Dispositif :</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>jeu à 3 sur terrain en largeur. Trios en attente derrière la ligne de fond 1 lanceur – défenseur, deux attaquants sous un panneau le lanceur tire, récupération par un des deux attaquants. Jeu . but aller marquer de l'autre côté ; on a droit à deux tentatives de tir.</p> <p>Dégager sur les côtés ; trio suivant enchaîne. Nombreux passages.</p>	<p>. veille au respect des consignes et des rotations ; ajuste éventuellement (par exemple si le tir est marqué par le lanceur démarrage dans le terrain ou remise en jeu derrière la ligne ?)</p> <p>. encourage les réussites ou les initiatives positives</p> <p>. fait le bilan les meilleures réponses ; éventuellement démonstration par des élèves</p> <p>. résume les propriétés de l'action de passe longue</p>

• **Exercices**

A- exercices visant l'intériorisation de repères spatiaux temporels extérieurs

la passe dans le couloir	
TACHE :	INTERVENTION DU PROFESSEUR
<p>Objectif : intérioriser la coordination entre les trajets des joueurs et la trajectoire de la balle</p> <p>Dispositif : joueurs en colonnes sur une ligne de fond du terrain en largeur</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>1 sans défenseur (2X 0) A se lance la balle contre la planche, B démarre vers le panier, A fait une passe Critères de réussite : la passe est longue, dans le couloir, B tire près dans de bonnes conditions. On dégage sur les côtés ; deux suivants idem Nombreux passages (= 10 ? 20 ?30 ? ..) 2 idem avec défenseur (2X 1) ; il gêne le passeur après son capter.</p>	<p>passe sur chaque terrain pour apprécier la qualité des essais. Félicite ou corrige</p> <ul style="list-style-type: none"> - exemples de corrections : la passe n'est pas dans le couloir ou le réceptionneur part trop tôt ou le passeur passe trop tôt ou trop tard, ou la passe est trop molle, trop haute, ou le réceptionneur doit la laisser tomber à terre avant de la capter, ou le passeur met la balle derrière pour lacer loin, etc. - éventuellement : change les duos passeur réceptionneur, prend quelques instants un élève à part particulièrement en difficulté, etc.

-REFERENCES-

REFERENCES DIDACTIQUES

• DIDACTIQUE INSTITUTIONNELLE

MEN (1999). Programmes et accompagnement- Enseigner au collège –Education physique et sportive - CNDP

HEBRARD, A. (1990). Préambule - Ressources et conduites motrices, in Energie et Conduites motrices, INSEP.

LAMOTTE, V. NERIN JY. (2003) Basket-ball, in dossier EPS n) 61, Le CAPEPS : se préparer aux épreuves écrites et orales, Edition revue EPS.

• DIDACTIQUE PRATICIENNE

WATERLOT, F. (2003). Programme d'enseignement du basket-ball au collège J Monod, Pérenchies, non publié + cassette VHS de la 1^{ère} leçon d'un cycle de basket-ball de 12 leçons au collège J Monod (1992).

• -DIDACTIQUE DE RECHERCHE

MARSENACH, J. AMADE-ESCOT, Ch (2000). Les contenus d'enseignement en EPS- bilan des recherches didactiques de l'INRP, Dossier EPS N° 50.

MERAND, R. (1990). Basket-ball : lancer ou circuler ?, INRP

VANDEVELDE, M. (1996). Evaluer-Enseigner les pratiques de jeux sportifs collectifs – le basket-ball, CRDP Montpellier.

CARNEL, B. DHELLEMMES, R. BILLES, P. (2001). Rapport de recherche : Changement des textes, changement des pratiques en EPS, IUFM Nord Pas de Calais, Direction de la recherche et du développement, non publié.

CARNEL, B. MUGUET, JP. (2003). Contenus et compétences en Education physique et sportive : illustration en basket-ball, communication au Xe congrès de l'ACAPS, Toulouse, 30, 31 octobre, 1^{er} novembre 2003.

• DIDACTIQUE DES FORMATEURS

BOSC, G. POULAIN, T. (1995). BASKET-BALL – De l'école aux associations, éditions revue EPS

FALGUIERE, C. (2001). BASKET-BALL - Contenus scolaires pour le collège et le lycée, Editions revue EPS.

FALGUIERE, C. MUGUET, JP (1989) BASKET BALL, in Education physique et didactique des APS, ouvrage collectif, édition revue HYPER- AEEPS.

MUGUET, JP. (2003-2004). L'action sportive, cours UEF 2d, MASTER AP2S « Intervention », Technologie des APS, partie commune, FSSEP LILLE 2, non publié.

MUGUET, JP. VAUTHIER, C. (2004). Basket-ball, in ouvrage collectif : théorie des APS pour des étudiants STAPS, FSSEP LILLE 2, à paraître.

AUTRES REFERENCES

DEGOUTE, A. (1985). Les maladresses, in Psychopédagogie des APS, ARNAUD et BROYER, édition PRIVAT.

PAILLARD, J (1987). Comment le corps bâtit l'espace, in : Les cinq sens, revue Sciences et vie hors série trimestriel n° 158.

PIAGET, J. (1960). Les praxies chez l'enfant

WALLON, H. (1954). Kinesthésie et image visuelle du corps propre chez l'enfant, in revue ENFANCE N° spécial, 1969.

WALLON, H. (1928). La maladresse, in revue ENFANCE N° spécial, 1969.

- ANNEXES-

Définition de l'Education physique par Alain HEBRARD (1990)

L'éducation physique se donne pour but de développer et d'enrichir les conduites motrices des élèves, d'une part en améliorant leurs ressources qu'elles actualisent, d'autre part en élargissant le domaine où elles s'expriment. C'est d'abord d'action qu'il s'agit [souligné par moi], d'engagement moteur : voilà bien la spécificité de l'éducation physique.

Définition des contenus par J MARSENACH et Ch AMADE-ESCOT (2001)

.../...

Dans la recherche INRP, les contenus sont les conditions permettant d'élaborer des actions ou des compétences nouvelles qui optimisent le rapport à l'environnement (dans la situation de pratique). Ces conditions- « à intérioriser », disions-nous en 1987 au sens, non de réfléchir à leur sujet (valeur de connaissance), mais d'incorporer (valeur d'expérience) - concernent :

- les propriétés relatives au milieu physique et social dans lequel l'élève agit ;
- les propriétés de ses actions et de leurs effets sur le milieu ;
- les propriétés de son corps comme objet se transformant.

.../...

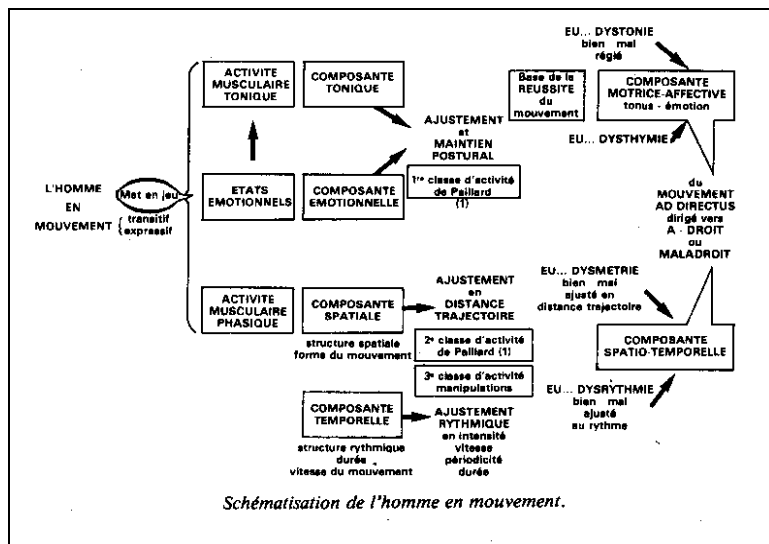
Ces définitions montrent que le terme de compétence était inusité avant la parution des textes actuels sur l'EPS. C'est nettement l'action qui est centrale, de même, avec quelques nuances chez des auteurs comme LE BOULCH (la psychocinétique) et PARLEBAS (les conduites motrices).

Il ne faut jamais perdre de vue que la situation de l'EPS est radicalement différente des autres disciplines scolaires. A celles-ci, on a demandé d'articuler des contenus stabilisés avec des compétences. L'EPS, qui foisonne de compétences, devait définir ses contenus. Le caractère officieux des textes d'accompagnement censés répondre à cette demande (de l'Inspection Générale), indique l'échec de l'entreprise.

Le problème central de l'EPS reste la définition des contenus.

Schématisation des composantes de l'homme en **mouvement** par A. DEGOUTE (NB. reprenant les travaux de J. PAILLARD).....

.....repris, augmenté, pour présenter les composantes des **Actions**
(PIAGET : «systèmes de mouvements coordonnés en fonction d'une intention ou d'un résultat ») *



ACTIVITE COGNITIVE	. Intention . Attention . Compréhension . Représentation . Mémoire . Planification . Communication	PERCEPTION et DECISION
ACTIVITE PERCEPTIVE	. Sensibilité extéroceptive (vue, toucher, ouïe) . Sensibilité proprioceptive . Sensibilité intéroceptive	
ACTIVITE MUSCULAIRE TONIQUE	. Tonus de base (ou postural) . Tonus d'action . Equilibre	AJUSTEMENT et MAINTIEN POSTURAL
ETAT EMOTIONNEL	. Emotions . Sentiments . Attitudes	
ACTIVITE MUSCULAIRE PHASIQUE	Compos. spatiale . Structure spatiale (mobilisation du corps dans l'Espace) . Forme du mouvement (mobilisation des différentes parties du corps les unes par rapport aux autres)	AJUSTEMENT en DISTANCE et TRAJECTOIRE
	Compos. temporelle . Structure rythmique du mouvement. . Vitesse . Périodicité . Durée	AJUSTEMENT RYTHMIQUE
ACTIVITE ENERGETIQUE	. Processus anaérobie alactique . Processus anaérobie lactique . Processus aérobie (respiration)	AJUSTEMENT en PUISSANCE et CAPACITE

* la partie surlignée correspond au schéma de DEGOUTE

