1. LES ELEMENTS DE LA CONCEPTION DE LA FPS ET LES BUTS DIDACTIQUES

Il s'agit ici d'observer ce qui se fait de manière usuelle dans les pratiques des élèves (l'activité observée ou l'activité empêchée des élèves), de proposer des évolutions possibles, à travers l'organisation de la FPS, et d'identifier la plus value motrice et éducative qui peut être induite

Activité "usuelle" observée, en sports collectifs	Des propositions d'évolution	Une plus value induite, des contenus développés
- dans un jeu sur terrain entier, 2 ou 3 joueurs monopolisent la balle reléguant les moins habiles à un jeu de courses aller-retour souvent vain, déconnecté de tout projet collectif. - l'accès au but est difficile pour les élèves les moins compétents qui ne possèdent pas le code de lecture spatio-temporel des plus habiles	- un jeu sur demi-terrain réduit la circulation de tous les élèves. - des espaces à investir sont proposés - un score de progression (1 ou 2 pts dans une des 3 zones)	**INTERACTIONS ELEVES/ESPACE** La forme de l'espace permet de mieux aider les élèves à structurer mentalement les déplacements à opérer - une diminution du coût énergétique par des déplacements intentionnels **(où aller)** et dans le temps **(quand passer, quand recevoir la balle)** - une aide informationnelle pour les moins compétents qui peuvent construire des repères dans l'espace de jeu en sachant où **attaquer (quelle zone en fonction de la position du porteur et des défenseurs)** et où défendre (quand les adversaires ont marqué des points zone, bloquer la progression adverse vis à vis des zones et du panneau.) - **la position des zones** mobilise chaque joueur dans la possibilité de participer à la progression de la balle.
- le jeu est accaparé par les plus habiles au niveau tactique, empêchant les moins habiles à l'accès à la culture des sports collectifs et notamment au choix à opérer	- la nécessité de passer à un futur receveur favorise les relations entre les meneurs de jeu et les autres joueurs - le score négatif du MALUS (perte de balle) contient les attitudes des meneurs - des choix de zones à investir, des choix de passes à effectuer à un partenaire	**INTERACTIONS ELEVES/ELEVES** - Des relations porteur - futur non porteurs sont obligatoires si l'on veut obtenir un score dans le jeu proposé. Le MALUS maintient une efficience dans la relation porteur-futur non porteur. Cela induit la construction d'une langue de jeu et de compréhension entre les joueurs, (savoirs informationnels et techniques) - le MALUS oriente les élèves afin qu'ils exercent une **réelle activité défensive**, s'ils font perdre la balle aux adversaires
- le jeu est très rapide, la dimension énergétique et/ ou émotionnelle prend le dessus empêchant les opérations tactiques - de nombreuse fautes "d'irrespect" interviennent (énervements, anti jeu, fautes intentionnelles...). Les fonctions émotionnelles prennent le pas sur l'organisation collective	- une forme de score intégrant des actions positives (BONUS) et des actions négatives (MALUS) - un MALUS "fautes" intervient pour des attitudes trop irrespectueuses des joueurs	**INTERACTIONS ELEVES/MODALITE DU SCORE** **- le score oriente et tient les joueurs** pour ne pas jouer trop vite mais avec application. le "MALUS" n'est pas attribué uniquement au moins habiles, si la balle n'arrive pas au partenaire la convention établie avec la classe **responsabilise le lanceur**. **La connaissance des résultats oriente et régule les actions de tous les élèves** - les actions individuelles sont minorées au bénéfice d'actions collectives

- la complexité et la quête de la réversibilité permanente dans le jeu empêchent la prise en compte d'un problème particulier - les tirs après rebond font se concentrer un grand nombre d'élèves sous le panier	-Le jeu s'arrête suite à une perte ou un tir. La relance est effectuée par le joueur adverse - un seul tir est autorisé	**INTERACTIONS ELEVES/SAVOIR** - nous recherchons une **concentration exclusive sur la notion CONSERVER/PROGRESSER** avec **des indicateurs fiables, constants, parlants et équitables**, ce qui est recherché dans le niveau 1 de compétence en Basket. - Un seul tir cela veut dire qu'il faut se concentrer au moment du tir, s'appliquer et reproduire ce que nous avons étudié pendant l'échauffement: une trajectoire haute au dessus du panier, un maintien du geste quand la balle a quitté la main tireuse.
- seuls quelques élèves ont accès à la marque	- les points de progression et la réception de la balle dans une zone - la dispersion du score pour l'ensemble des joueurs de l'équipe	**INTERACTIONS ELEVES/SCORE BONIFIE** - une valeur scolaire forte: que tous les élèves aient accès au score BONUS (zone + tirs) et SUPER BONUS (tous les élèves de l'équipe sont tireurs marqueurs), un **cadre éducatif explicite**
- Certains élèves sont en crise de temps lorsqu'ils subissent la pression défensive adverse, se traduisant par un lancer aléatoire sous pression	- une règle adaptative permet de régler ce problème dans le souci de conservation de la balle	**INTERACTIONS ELEVE/REGLE ADAPTEE** - **la règle de "l'ambulance**" permet de sortir de cette pression défensive: le ballon sur la tête, arrêté , le défenseur me doit un pas de retrait me permettant de choisir à qui je vais passer ma balle
- les reprises de dribble sont nombreuses entraînant des perte de balle importantes chez les moins habiles	-une règle adaptative qui peut s'apparenter au "porter de balle " en Basket, forme élaborée et inaccessible pour nos élèves	**INTERACTIONS ELEVE/REGLE ADAPTEE** **- la reprise de dribble est au service d'une intention du porteur**. S'il n' y a pas de solution en allant vers une des zones, le porteur a le droit de s'arrêter et de repartir pour aller vers une autre zone. **Une autorisation de reprise circonscrite à une intention de jeu.**
- l'observation des matchs reste formelle	- le relevé d'indicateurs révélateurs des effets recherchés est illustré par le score	**INTERACTIONS ELEVE/RESULTATS DU MATCH** **- le relevé du score est la base de la connaissance du gain du match** et de la manière de gagner ou perdre (BONUS - MALUS) + SUPER BONUS
- Le projet de jeu simple reste formel	- Une organisation collective simple émerge des temps de discussion	**INTERACTIONS ELEVE/PLANIFICATION DES ACTIONS** - **les "débats d'idée"** avant chaque match, à la mi-temps des matchs, fixe les rôles de chacun. En défense, prendre chacun le sien, en fonction de son niveau de jeu. En attaque, bouger latéralement avec des changements de direction pour feinter les défenseurs adverses, et se mettre , démarqué, à distance de passe. Pour que tout le monde tire, il est impératif de feinter les adversaires, faire semblant de tirer, puis passer la balle au dernier tireur marqueur de l'équipe.

2. LES MODALITES D'ACTION AU REGARD DE LA COMPLEXITE DE LA FPS

Nous faisons ici référence à la proposition « gestes professionnels des enseignants » de N.Gal/Roche afin d'étayer la notion de « complexité » dans le cadre de la FPS proposée, dans le but de préciser et d'expliciter les éléments qui traversent les différentes leçons du cycle.

L'OBJET DU SAVOIR TECHNIQUE

C'est ***la relation passeur/receveur*** qui nous semble primordiale à aborder. Cette notion implique des choix à effectuer afin de réagir à partir d'une lecture mutuelle, et de son partenaire, et des adversaires, et de l'espace à investir, et la nécessité d'adapter ses réponses dans un temps contraint .Si passeur et receveur s'entendent, ils pourront faire progresser la balle vers le panier adverse, face à une défense qui les gène et pourront terminer la progression par un tir opportun.

LES ELEMENTS DU TISSAGE

C'est ici tout ce qui donne sens aux apprentissages des élèves.

- **Les éléments liés au score** maintiennent les élèves dans une permanence quelles que soient les situations vécues. La notion de MALUS, élément central du score, permet d'orienter le travail avec les élèves, afin d'étudier les conditions qui amènent à la perte de balle…afin que les élèves identifient ces moments qu'il ne va pas falloir reproduire…des erreurs à éviter afin que cela amène à moins de MALUS et Plus de BONUS
- C'est par **la constante connaissance des résultats** obtenus au cours des séances, et l'évolution du score, au cours du cycle, que les élèves vont pouvoir suivre leurs progrès. Si les scores sont négatifs au début du cycle, ils deviennent positifs au fur et à mesure, jusqu'à atteindre un minimum de + 10 points à la fin de la période d'enseignement.

L'ORGANISATION ET LA GESTION: LE DISPOSITIF

Des Rituels d'échauffement et de travail ont lieu à chaque séance, de manière progressive au niveau du cycle.

- Les élèves sont répartis sur chaque demi-terrain, 3 équipes portant 3 couleurs différentes de chaque coté. Chaque joueur est numéroté de 1 à 4, couleurs et numéros sont rappelés en début de séance
- La phase 1 **: Un échauffement avec ballon** est proposé à 2 X 0. Les élèves sont placés par 2, de la même équipe. Ils effectuent des allers-retours, en passant par une des 3 zones puis **tirent**. Ils doivent marquer le maximum de points (BONUS) pendant cette

phase. L'enseignant veille à ce que **les élèves n'effectuent qu'un seul tir sur le panier**, afin d'éviter que trop d'élèves stationnent dans le même espace, sous le panier.

- La phase 2 qui suit est **un 2 X 1** sur chaque demi-terrain. 2 X 2 joueurs de la même équipe défendent de manière alternative. Les joueurs 1 et le 4 défendent pendant la première minute trente, les joueurs 2 et 3 défendent dans la deuxième minute trente. Au bout de 3 minutes les défenseurs changent, et c'est une autre équipe qui est en charge de la défense, sur chaque demi-terrain.
- La phase 3, **l'étude des « pertes de balle ».** C'est un regroupement général de la classe qui permet, d'étudier les « erreurs » commises, qui ont conduit à un MALUS, d'étudier leurs conditions d'apparition, et de partager les solutions « enseignées » par les autres élèves et le professeur.
- La phase 4, **les matchs** : 2 équipes jouent, 1 équipe observe. Les observateurs sont disposés par 2, de chaque coté, dans des espaces délimités. L'enseignant, au milieu des 2 demi-terrains suit le bon déroulement des rencontres et assure, pour partie l'arbitrage. Les matchs durent 4 quarts temps de 1'30. A chaque quart temps, les élèves tournent au rôle de « relanceur », le numéro 1 est premier relanceur, puis le numéro 2 au 2° quart temps, puis le N°3…
-

LE PILOTAGE DES TACHES

En terme contenus, ce sont les interactions des activités des élèves avec les tâches qui sont abordées. Nous les envisageons au travers des différentes phases. Elles sont répétées au cours des différentes leçons afin de se stabiliser et se complexifier

- **La phase 1 : Un échauffement avec ballon :** lors de cette phase, l'accent est mis sur . **les moments de passe** : les élèves doivent aller vers une des 3 zones et marquer 1 ou 2 points. Le passeur, doit, en fonction de la course du receveur, lancer le ballon dans la zone, à une hauteur comprise entre les épaules et le bassin de son partenaire. Pour cela il doit « anticiper » l'entrée du partenaire dans la zone et choisir le bon moment de sa passe. Le repère " temps " qui est donné est "lancer la balle quand le futur receveur se trouve à l'entrée de la zone". Le lanceur doit, au début, être stabilisé et lancer en accompagnant son ballon vers le partenaire, et en maintenant la posture (éviter que les coudes descendent sinon le ballon prend la direction des pieds du partenaire). La lecture, par le porteur de balle s'effectue par une adaptation de la transmission du ballon en fonction de la vitesse du futur receveur: s'il va très vite il faut lancer bien avant que le receveur entre dans une des zones, s'il est moins rapide, lancer juste avant que le receveur n'entre dans la zone…

  . **les moments de réception de la balle** :le futur receveur doit entrer dans la zone et recevoir la balle. Pour cela, il doit prendre des informations sur la posture du porteur et reconnaître s'il est prêt à passer: nous étudions avec les élèves cette posture pour que le futur receveur adapte la vitesse de sa course, pour entrer dans la zone en même temps que le ballon arrive (anticipation/coïncidence). tout cela ne va pas de soi, il faut du temps pour qu'il y ait apprentissage, et des répétitions. La phase 1 est porteuse de ce temps pour pouvoir répéter sans trop de pression

. Les moments des tirs: très vite les élèves éprouvent des difficultés pour réussir un tir. Les trajectoires produites sont très tendues, produisant des rebonds faisant revenir le ballon sans toucher l'anneau. Très vite, nous voyons avec les élèves des règles d'action afin de réussir un tir: la première est de **viser un point haut** imaginaire au dessus de l'anneau et un peu en avant de celui-ci. La deuxième règle est de lancer vers ce point haut mais surtout de **maintenir les bras** en direction de ce point haut. Troisième règle : plier les jambes et se déplier vers ce point haut pour lancer et maintenir son geste (utilisation de ses jambes pour tirer).
Toutes ces règles d'action sont rappelées à chaque séance afin de laisser la possibilité aux élèves de répéter...afin de marquer plus de BONUS et avoir moins de MALUS!

- La phase 2: de 2 x 1: ou l'apprentissage du démarquage et de l'opportunité d'investir une des trois zones en fonction de la position et du porteur et du défenseur. Donc, se démarquer n'est pas une activité individuelle, c'est la possibilité de repérer, pour le futur receveur, le moment opportun d'accélération, de changement de direction et de rythme, tout en sortant de la zone d'ombre créée par le défenseur . C'est pour le porteur, montrer à son partenaire des postures , des orientations corporelles significatives afin qu'il comprenne le "moment de passe". C'est la construction de véritables indices de compréhension mutuels, dans le couple passeur/receveur, qui va permettre une avancée significative dans la conservation et la progression de la balle, pour moins de MALUS et plus de BONUS

- La phase 4, les Matchs: la relation passeur/futur receveur pendant les matchs se complique. Les plus expérimentés en sports collectifs arrivent à passer en enchaînant dribble passe, ce qui n'est pas donné à nos élèves qui sont en phase d'apprentissage en sport co. Le moment de tenu de balle, balle haute à la tête (ambulance) permet à tou(te)s d'apprendre ce moment de décision. Par une libération du regard, une pression adverse amoindrie, un message clair à mes partenaires, une réduction du temps d'armer de balle, chacun est à même de prendre lle temps de décider et donc de faire le meilleur choix possible.

L'ETAYAGE:

ce sont tous les moments que l'enseignant utilise pour faire dire faire comprendre aux élèves, ce qu'ils doivent apprendre

- les temps de débat d'idées: C'est le moment privilégié pour faire parler les élèves, leur faire découvrir des solutions pour que par l'expérience acquise, ils puissent évoluer et progresser.
Ces débats d'idée ont lieu, quelles que soient les phases de la leçon, avant, après ou pendant les taches vécues. Les indicateurs simples, manipulés par les élèves (ici les pertes de balles converties en MALUS) conduisent à discuter avec les élèves des conditions qui amènent aux pertes de balle, par exemple. Les élèves trouvent facilement le pourquoi: balle lancée trop forte ou hors de portée, des erreurs d'interprétation de la conduite du futur non-porteur...
- les régulations sur les contenus par l'enseignant: au fur et à mesure de l'expérimentation

des solutions sorties pendant le débat d'idée, des régulations sur les contenus sont dites aux élèves afin de renforcer positivement, les actions mises en place. Des régulations en direct, en lisant l'activité des élèves, par exemple Julia qui dans la situation de 2 x 1 dribble de manière intempestive, la régulation consiste à lui dire "lève la tête", comme dit précédemment, la nécessité de s'arrêter afin d'apprécier la situation en tant que porteur et percevoir que la future receveuse se déplace et offre de multiples solutions

L'ATMOSPHERE

Nous visons ici à créer et maintenir un espace d'échange, de "liant" entre les élèves.

- les débats d'idée: moment pour "arbitrer" les conflits entre élèves et amener un peu de civilité afin que les rencontres se déroulent au mieux. par exemple, la décision (orientée) entre passeur et receveur qui est responsable? (si l'on perd la balle). Nous optons pour le passeur, c'est lui le décideur, le principal responsable, lui qui doit détecter les informations de son environnement et décider de passer
- les fautes répétitives de contact et les élèves qui contestent: si des comportements antisportifs interviennent, un MALUS supplémentaire est mis en place. Si le comportement persiste un 2° malus est attribué au joueur de l'équipe fautive et 2 lancers ont lieu. Des règles faites pour réguler les gestes négatifs de certains
- le double score "dispersion du score" : un bonus supplémentaire a lieu à la fin du match en fonction du nombre de tireurs marqueurs de chaque équipe: +2 pour 1 tireur, + 4 pour 2 tireurs différents, +6 pour 3 tireurs différents, +10 pour 4 tireurs. Outre la notion de partage du score, cette adaptation engage les élèves à joueur encore plus ensemble, afin de répartir et de permettre à tous de joueur tous les rôles inhérents aux sports collectifs: dribleur/passeur/receveur/tireur

3. DES VARIABLES PERMETTANT DE GENERER DE L'ACTIVITE COLLECTIVE

- la règle de l'ambulance: quand des joueurs dominent et exercent une activité défensive de qualité, d'autres joueurs moins compétents sont mis en "crise de temps". La règle de "l'ambulance" (balle sur la tête, retrait d'un pas du joueur adverse) permet de conserver la balle pour l'équipe. Elle permet de prolonger avec sécurité la conservation collective

- la reprise de dribble est autorisée: lors de la circulation de balle entre les 3 zones, l'activité défensive peut dérouter les attaquants. La reprise de dribble est autorisée si une solution n'est pas trouvée sur une des zones. Elle est autorisée si le porteur décide de changer de direction et de s'orienter vers une autre zone, un autre espace, plus prometteur pour réussir à passer la balle à un de ses partenaires.

- Les modalités du score: le premier score BONUS - MALUS contraint les élèves à trouver des solutions collectives pour faire progresser la balle, une entente nécessaire, des relations à construire et à stabiliser.

- La deuxième modalité du score: la dispersion des scoreurs (tous tireurs /marqueurs) induit la construction d'action collectives et la nécessité de se mettre au service des autres. Ainsi Benjamin propose de faire semblant de tirer pour passer la balle à Julien qui est le dernier joueur à ne pas avoir tiré...

4.DES REPERES QUI PERMETTENT DE CONFIRMER LES CHOIX OU QUI INVITENT A EN MODIFIER CERTAINS

Dans la situation d'échauffement

Les élèves débutent l'activité où le but consiste à marquer les plus de points possibles (BONUS), des points "zones" et des points "cible". Très vite **une forme d'inconsistance** (certains marchent pour aller tirer) de l'activité des élèves apparait. Il est urgent de faire évoluer la situation:

- la proposition est de **comptabiliser les points obtenus** et de **les enregistrer**, sur une période de 4'. Les élèves se remobilisent pleinement et s'appliquent afin de marquer le plus de points BONUS possibles.
- les habiletés des élèves sont observées au niveau du tir, l'observation du **respect des règles d'action conduit à de plus en plus de réussite,** peu de régulation de la part de l'enseignant, cela confirme les choix à ce niveau de lecture.
- certains élèves reçoivent encore la balle en reculant, une régulation générale est nécessaire afin d'optimiser les réponses des élèves et rappeler les règles d'action de la course en "c" pour entrer dans la zone.

Dans la situation du 2 x 1

La forme d'organisation et de gestion semble convenir, les défenseurs jouent bien leurs rôles de "gêne" des attaques, les attaquants évitent et trouvent des solutions adaptées. La reprise de dribble est adaptée et utilisée uniquement en fonction d'une intention (le changement de zone). Les réponses fournies par les élèves de 6° me conviennent, ils sont tous en activité authentique, en fonction de leur niveau de ressources.

Si les réponses étaient inadaptées:, en cas de démobilisation, nous pourrions choisir de **comptabiliser les points obtenus** et de **les enregistrer.** En cas d'irrespect des règles d'actions étudiées au préalable, un regroupement de la classe, des reprécisions interviendraient très vite, afin de réguler l'activité des élèves...sur les contenus.

La règle de l'ambulance est utilisée au bon moment, au service d'une intention et dans le but de conserver la balle.

La mise en place du projet de jeu

Afin de dépasser l'aspect formel du projet de jeu, un questionnement est adressé aux élèves, questionnement qui va guider le projet collectif (qui prend qui en défense? qui est le plus fort? qui s'en charge? Comment allez vous faire pour être tous tireurs /marqueurs?)Les réponses apportées par les élèves au cours du jeu valide cette discussion préalable: on observe une activité intensive de type "chacun(e) un(e) joueu(se)r, ce qui provoque une mobilité importante des attaquants pour se débarrasser de leur adversaire direct: une activité dense et authentique des élèves pratiquant un Basket "scolaire"

La mi-temps au bout de 2 quart-temps

Ce rituel maintient la réflexion des joueurs autour des indicateurs, permet de faire un bilan provisoire et d'envisager des perspectives d'évolution. Elle permet également de vérifier et

de maintenir l'activité des observateurs. Le score provisoire est mis en tension entre les 2 équipes. Les résultats enregistrés sont fiables, l'attention de l'enseignant sur ce domaine de l'observation est importante...ce qui permet de valider la fiabilité de l'observation.
L'équipe rouge se démobilise Il est important de soutenir leur activité afin qu'ils ne se démobilisent pas. Une régulation, une aide, des conseils doivent être amenés par l'enseignant, lors de la fin du match, en vue d'améliorer leurs résultats à la prochaine rencontre.
Les observateurs tiennent correctement leurs rôles.la "pression" exercée au début, la demande faite à la mi-temps pousse les observateurs à rendre des résultats relativement fiables. Sans effet d'attente explicite, les relevés seraient moins opérants et fiables...
Le double score "répartition des tireurs/marqueurs" fonctionne, à partir du moment où il fait partie d'une préoccupation explicite de l'enseignant, qui le pilote, l'anime, le fait vivre. Une équipe atteint le "super bingo", alors que l'autre est à 2 tireurs. Ce double score crée du "liant" dans l'équipe où chacun se sent impliqué et intéressé au résultat qu'il va amener.