

QUELQUES CONCEPTS DU CEDREPS... ILLUSTRATIONS CROISÉES EN DANSE ET EN BASKET

NATHALIE PRIMAS, KEVIN DELAUP

AEEPS LYON, 28-03-2024





ORIENTATIONS DU CEDREPS

PARTIE 1



Des Régionales



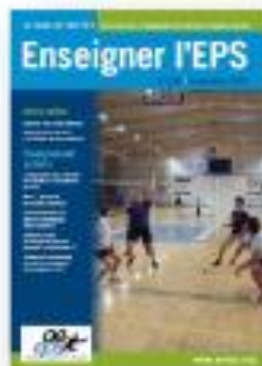
ae-eps
gen



6 Groupes Ressources



Une Revue & des Ouvrages



Un Bureau national

- Elu par le conseil national

Un conseil national

- Le Bureau national
- 1 Coordo par GR
- 1 Membre du bureau de chaque régionale



Adhésions



Une Biennale & ses Actes

D'OÙ VIENT LE CEDREPS

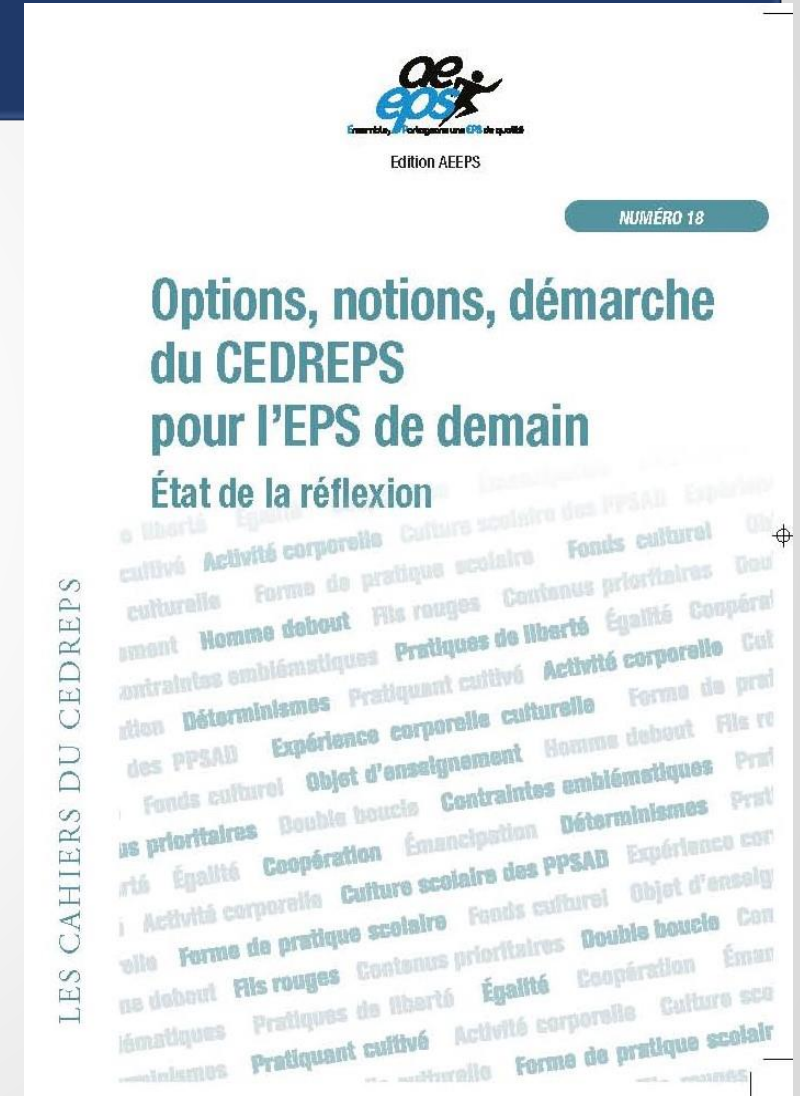
- La fondation du CEDRE : mars 1994 - 2004 (Collectif d'Etude Disciplinaire et de Réflexion sur l'Enseignement)
 - Filiation historique avec divers acteurs dans l'AEEPS qui ont contribué à la construction de l'EPS d'aujourd'hui.
 - des 10 « Universités d'été de l'EPS » (1984 à 1993).
 - 1^o publication : Revue EPS N° 268 : 1997

D'OÙ VIENT LE CEDREPS

- **Le CEDREPS : 2004** (Collectif d'Etude Disciplinaire pour le Renouvellement de l'Enseignement de l'EPS)
 - En 2006 : **la naissance des FPS en rupture avec les SR**. Casette pour le CNED : le passeur-bloqueur, la chenille comme des SR en soi ;
 - Ubaldi Coston, **les partis pris sur l'EPS** (C7 - 2007)
- Parti pris 1 : **vivre la culture, ce n'est pas vivre les pratiques sociales** : le fond pas la forme ! Ne pas confondre le « nageur » et la « natation », la culture est dans le nageur : Le fondS culturel
- Parti pris 2 : **cibler ce qui s'apprend**. L'accès à la culture ce n'est pas faire vivre aux élèves la complexité et la diversité des « objets d'enseignement »
- Parti pris 3 et 4 : **les FPS sont porteuses de la culture de l'APSA et** sont à la fois **source de jeu, d'apprentissage et d'évaluation**
- Parti pris 5 : Evaluer des « **performances saturées de compétence** »

D'OÙ VIENT LE CEDREPS

- Le CEDREPS : 2008-2024
 - Naissance des concepts : ciblage des Objets d'Enseignement (OE), démarche en double-boucle, fils rouges macro et micro...
 - Les PPSAD, les expériences corporelles et culturelles.
 - Les valeurs véhiculées.
- 2 ouvrages récents (JL Ubaldi et S. Testevuide) :
 - Cahiers n°18, 2022
 - Cahiers n°19... Avril 2024 : deux ans de travaux, une 40aine de participants.



UN PEU DE REcul SUR LA SITUATION DE L'EPS AUJOURD'HUI SES INFLUENCES ET LES EXCÈS

Influence sportive,
Continuité sport-
EPS



Entraîneur
VS
Enseignant

Influence santé,
le « bougisme »



Coach
sportif VS
Enseignant

L'EPS se cherche-t-elle
encore et toujours ?

A quoi sert le prof de
gym, sport, EPS ?
Quelle place de l'EPS à
l'école ?

Influence du « sport-
animation », le plaisir.



Animateur
VS
Enseignant

**30' D'ACTIVITÉ
PHYSIQUE
QUOTIDIENNE**

Question à tous : pourquoi
enseigne-t-on l'EPS ?

L'EPS POUR LE CEDREPS : CHOIX ET PROJET

Projet d'EMANCIPATION et de COOPERATION

Lié à l'ACTIVITE CORPORELLE vue sous 3 dimensions

Porté par des SAVOIRS issus de la CULTURE des
PPSAD

- **S'émanciper** : Se libérer d'un état de dépendance
- **Emancipation** : Action de s'affranchir d'un lien, d'une entrave, d'un état de dépendance, d'une domination, d'un préjugé.
- **Coopérer** : Agir, travailler conjointement avec quelqu'un en vue de quelque chose, participer, concourir à une œuvre ou à une action commune.
- **Coopération** : Aide, entente entre les membres d'un groupe en vue d'un but commun

LES ENJEUX DE L'ÉMANCIPATION – REF : C18, 2022.

- L'Ecole de la république : Former des citoyens libres, capables de coopérer pour prendre une place dans la cité
- Permettre à l'élève de devenir un citoyen libre, c'est lui donner les moyens de

s'émanciper des déterminismes, normes, influences qui s'exercent sur son activités corporelle et dans les interactions passant par le corps et l'enferment dans sa condition.

de décider lucidement de son usage du corps et des interactions avec autrui dans les pratiques.

- Pour cela, s'émanciper des :

Déterminismes
moteurs

Déterminismes
sociaux

Déterminismes
symboliques

DETERMINISMES MOTEURS

- qui font **obstacles à une nouvelle motricité** (automatismes premiers, motricité usuelle et préorganisé, coordinations spontanées, rapport à la gravité et à la posture de terrien...), nécessaire à une **pratique dans les PPSAD.**

Ex : le danseur, pour produire une motricité atypique dans son projet artistique, doit **rompre avec la verticalité et l'usage unique des pieds** pour se déplacer.

Les conditions : **construire une habileté motrice qui permet de se détacher de la motricité usuelle** et ouvre de nouveaux pouvoirs aux élèves, gages d'émancipation dans la pratique.

Ex : Ciblage du « pied-main-pied » en gym.

Ciblage de l'équilibre et de la mobilité sur l'avant des pieds en escalade.



DETERMINISME
S SOCIAUX

- ensemble de **normes dans le groupe** qui régissent les actes, les jugements, les valeurs de l'individu, qui pèsent sur le corps et guident les usages et les interactions des corps dans une société.

Elles sont incorporées de manière non conscientes, sous la forme d'habitudes, produits de l'éducation et d'attentes sociales. Beaucoup de normes s'adressent au corps, dans le paraître (silhouette, se tenir droit) ou dans la manière de s'engager dans les pratiques (gagner, progresser).

Ex : le rapport féminin-masculin aux pratiques (l'esthétique et l'acrobatique en danse).

L'hégémonie des classements dans les pratiques sportives.

Les « conditions » : permettre au groupe de **comprendre le sens de ces normes, de les vivre et de créer ses propres normes.**

Ex : l'auto-référencement, « **être champion de soi-même** ». Rendre la compétition équitable, et reporter les performances sur soi-même, la norme devenant sa propre référence.

Le multi-score en basket. Les fils rouges en Danse : ce qui est « beau ».



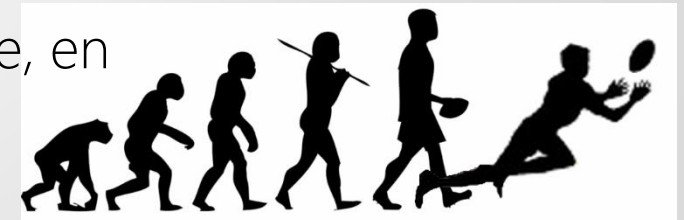
DETERMINISMES SYMBOLIQUES

- qui orientent les goûts, limitent les appétence des élèves pour telle ou telle expérience corporelle et culturelle. **Les imaginaires des cultures d'appartenance réduisent les attributions de sens.**

Ex : la culture sportive exclusive. Le rapprochement entre EPS et sport.
Ou s'appuyer uniquement sur les envies et les intérêts des élèves.

Les « conditions » : permettre aux élèves de rencontrer **une culture élargie qui rendent signifiant les savoirs en EPS**, et favoriser une émancipation des élèves dans le monde. Faire le « **pari de l'attractivité des savoirs** » (Meirieu).

Ex : en danse terminale : partir d'une œuvre pour créer une chorégraphie, en reproduisant les procédés chorégraphiques identifiés dans l'œuvre.



L'EPS POUR LE CEDREPS : CHOIX ET PROJET

Projet d'EMANCIPATION et de COOPERATION

Lié à l'ACTIVITE CORPORELLE vue sous 3 dimensions

Porté par des SAVOIRS issus de la CULTURE des
PPSAD

L'ACTIVITE CORPORELLE

Objet mis au cœur de l'EPS pour ce projet d'émancipation.

L'activité corporelle selon 3 dimensions du corps, dans une perspective d'émancipation (M. Bernard, Le corps, 1995):

Corps vital

- Le savoir en EPS permet de rompre avec une motricité usuelle et entraine des transformations qualitatives : notion de PAS EN AVANT

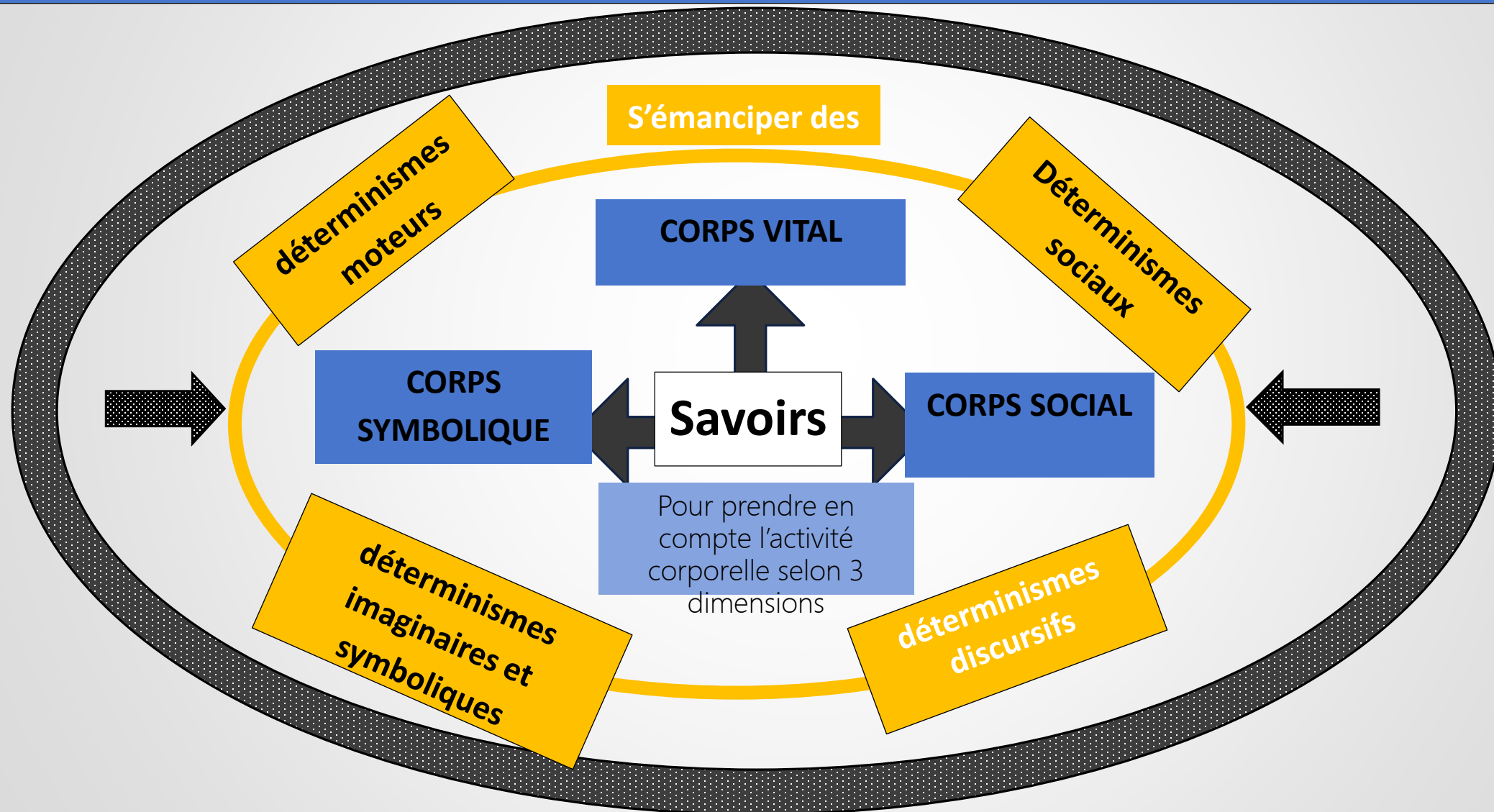
Corps social

- Le savoir en EPS permet de se détacher des normes qui pèsent sur le corps et de créer des relations sociales pacifiées : FPS égalitaires, accessibles, auto-référencées...

Corps symbolique

- Le savoir en EPS s'appuie sur le « fonds culturel » des PPSAD et permet aux élèves de vivre des expériences corporelles et culturelles variées (6 types d'expériences).

DEMARCHE DIDACTIQUE ET PEDAGOGIQUE DU CEDREPS





QUELQUES NOTIONS DU CEDREPS

PARTIE 2

Compétence
visée



Objet
d'enseignement



Contenus
prioritaires

Forme de
Pratique Scolaire



Contraintes
emblématiques



Fils rouges
macro/micro

Démarche
double boucle

Compétence visée

- Elle est ce que l'on vise en fin de séquence
- Elle est une action typique (technique, tactique, artistique), finalisée (pour...)

OE

- C'est la « clé », ce qu'il faut apprendre pour être plus compétent
- Ce qui permet de faire un PAS en AVANT, dans la culture de la PPSAD
- On peut utiliser la formulation : « grâce à ... », « pour cela,... » ou « à la condition... »

- Ce sont les « mini-clés », plus précis, ce qui est nécessaire de mettre en relation pour construire la compétence.
- Ils peuvent être de natures, composantes différentes (mot, sensitif, info...).

Projet
d'EMANCIPATION et
de COOPERATION

Parti pris 2 :
cibler !

La Forme de Pratique Scolaire

- **l'HABILLAGE**, elle met en scène l'OE pour son appropriation par les élèves pour une séquence.
- Elle **ACCESSIBLE** à tous, et transmet les **VALEURS** de l'Ecole.

Projet
d'EMANCIPATION et
de **COOPERATION**

Contraintes emblématiques

- Ce sont une ou des mesures fortes construites pour que le pratiquant « ne passe pas à côté de l'OE ».
- Emblématique parce que propre à l'OE.

Parti pris 1/3 :
FPS porteuse
culture

Fils rouges

- **Macro** : indicateurs quantitatifs concrets permettant d'apprécier un niveau de construction de la compétence (él + Ens) : finalisent le projet d'action.
- **Micro** : observables en lien avec les CP, d'ordre qualitatifs, guidant les él dans un projet technique..

Parti pris 5 :
perf saturées
de
compétence

Démarche double boucle

Petite
boucle

Grande
boucle : la
FPS et ses
variantes

Petites
boucles
= activité
de
détour

+
éloignée

« Monsieur, quand
est-ce qu'on joue ? »

Parti pris 4 : FPS
pour jouer,
apprendre et
s'évaluer

- GB Stratégie 1 : rester dans la FPS et orienter l'activité des élèves grâce aux interventions verbales.
- GB Stratégie 2 : rester dans la FPS et apporter une consigne spécifique orientée vers un CP.
- GB Stratégie 3 : proposer un zoom FPS orientée vers un CP.
- Stratégie 4 = petites boucles : proposer une situation spécifique orientée vers un CP.





ILLUSTRATION EN DANSE

PARTIE 3



1° SÉQUENCE

Ce que l'on vise (compétence)	« Composer et présenter une chorégraphie collective en choisissant prioritairement des formes corporelles (individuelles/collectives) liées à l'interaction entre les danseurs et à la relation aux portés au service de l'individu pour créer un effet sur le spectateur et l'émouvoir. »
Pour cela : Ce que les élèves doivent apprendre (OE)	Le contact, qu'il soit physique ou non entre les danseurs La relation aux autres, la place dans le groupe s'ajouteront aux paramètres du mouvement mouvement exploités au collège (temps espace énergie) Le processus de création portera sur le collectif et ses enjeux, les effets liés à l'expression du collectif seront recherchés
Quelques « clés » (Les CP)	1 Les effets collectifs chorégraphiés 2 La synchronisation et l'écoute des danseurs tout au long de la prestation 3 Le placement dans les porters : plier les jambes pour aller chercher ou retenir le voltigeur 4 La fluidité des porters ce qui les amène, ce qui les déconstruit

LA FORME DE PRATIQUE SCOLAIRE : FAIRE CORPS AVEC...LES AUTRES

Contraintes emblématiques

- 1-Construire une chorégraphie avec un groupe de 8 à 9 danseurs structurée autour de plusieurs tableaux
- 2-d'une durée de 2 minutes maximum et 1minute 40 minimum
- 3 -Des groupes affinitaires
- 4-Une chute arrière ou déséquilibre obligatoire par danseur
- 5-Un porté (tous les danseurs) minimum plus au moins 3 autres : comme des duos ou trios chorégraphiques et/ ou acrobatiques au choix du groupe. Ces portés structurent les tableaux
- 6- Tous les élèves devront être portés au moins une fois
- 7- Des transitions doivent être construites entre chaque porté et des effets chorégraphiques liés au groupe avec des procédés de composition (au moins 3 différents) et un unisson obligatoirement.
- 8-Aider les élèves à construire un scénario choisi, lié au thème du groupe avec des inducteurs développés dans des œuvres chorégraphiques (2à 4 apportées par l'enseignant pendant la séquence)

Fils rouges

- 1- Le nombre de fois où un contact non physique est créé (au moins 3 fois) qui montre une relation entre les danseurs et crée une image forte
- 2- Le nombre d'effets collectifs (3 minimum) pour laisser des images fortes dans le regard du spectateur.
- 3- Le nombre de fois où chaque membre du groupe est mis en valeur par les autres membres (un pour tous et tous pour un)
- 4- Le nombre de portés réussis : 3 ou 4 portés réussis (construits, intégrés aux déplacements, déconstruits)

REALISER LE REVE DE CHACUN



- Le groupe s'organise pour réaliser le rêve aérien de chacun des membres



ZOOM VERS UN CP : SYNCHRONISATION DES DANSEURS

- Chercher des déplacements en suivant un leader situation du losange d'écoute . Le leader change quand on change d'orientation et propose un autre déplacement.
- Le quatuor retient 4 déplacements différents dans 4 directions différentes après la phase d'expérimentation puis le groupe de 8 se rassemble et compose avec les déplacements trouvés . Une entrée sur scène et une sortie de scène pour présenter
- Ces déplacements aideront à trouver les transitions entre les différents rêves retenus par le groupe en fonction du scénario choisi

CHOIX DU SCENARIO

- 1-La force la cohésion référence chorégraphe Kader Attou opus 14
- 2-Le défi la rivalité l'opposition référence chorégraphe Denis Plassard Débatailles
- 3-La joie collective, l'émotion référence chorégraphe Rachid Ouramdane Murmuration

En fonction du scénario choisi par les élèves des indications d'énergie de verbes d'action d'espace seront donnés aux élèves pour les aider à créer et à donner un fil conducteur à leur proposition.

Les 4 premières séances les élèves expérimentent en réalisant leurs rêves et en cherchant des déplacements différents ensuite ils transforment et font des choix en fonction de leur scénario.

2° SÉQUENCE

Ce que l'on vise (compétence)	« Créer et interpréter une chorégraphie collective en prenant appui sur une œuvre chorégraphique reconnue pour illustrer un propos en lien avec un univers choisi pour émouvoir des spectateurs »
Pour cela : Ce que les élèves doivent apprendre (OE)	Engager les élèves dans un Processus de création artistique et dans mise en place d'un projet explicite construit par eux
Quelques « clés » (Les CP)	CP1 :connaître les procédés de différents chorégraphes et les effets attendus CP2 porte sur le choix de la gestuelle en lien avec sens CP3:La relation à l'œuvre, fidélité ou relecture CP4:Interpréter, être dans une attitude de concentration totale sur scène.

CP 2 DONNER DU SENS AU MOUVEMENTS

- Les élèves ont choisi une carte chorégraphe et suivent les consignes pour créer un module en duo. Ces consignes reprennent le processus de création de l'extrait avec la manière de procéder du chorégraphe.
- Ce travail de recherche dure 15 minutes maximum. Ils montrent à l'autre duo et commencent à composer à quatre à partir des mouvements créés.
- Il se dégage de ce début de création une intention explicite ou implicite. Un autre groupe peut alors regarder la prestation et donner un titre à ce qu'il observe.

LA FORME DE PRATIQUE SCOLAIRE : A LA MANIÈRE DE

Contraintes emblématiques

1. Découvrir le travail de plusieurs chorégraphes qui utilisent des procédés de composition différents pour créer une ambiance singulière. Le projet du groupe prend appui sur une des œuvres artistiques étudiées (6 à 10), dont les éléments les plus significatifs les organisant, seront à mettre en scène en lien avec un univers choisi par le groupe
2. Un nombre maxi de 4 danseurs afin que les danseurs ne soient pas noyés dans le groupe.
3. Une chorégraphie de 2 à 3 minutes suffisamment longue pour amener le spectateur dans l'univers du chorégraphe
4. Un univers sonore choisi par chaque groupe qui renforce les effets, le propos et crée une atmosphère singulière
5. Tirer au sort les partenaires de groupe

Fils rouges

- 1-le nombre de fois où le spectateur est touché, surpris par ce qu'il voit (rire, malaise, poésie, douceur, exploit) : au moins 4 fois dans la chorégraphie. Les Moments où le spectateur peut nommer ou qualifier son émotion.
- 2- le nombre de procédés repérés en lien avec l'œuvre initiale de référence (au moins 3) repérer la marque de fabrique du chorégraphe de l'œuvre choisie
- 3- Le nombre de fois où la position du regard est impliquée dans son rôle : regard au sol, regard fixe, regard engagé, détourné, qui capte le spectateur.

LE JEU DES CHORÉGRAPHES



Frédéric CELLÉ Compagnie « le grand jeté » Cluny

Il propose une danse physique qui explore l'acrodanse comme langage sensible. Les dernières créations de la compagnie s'inspirent du courant esthétique du «Dance floor work». Aujourd'hui, le travail artistique explore les thématiques de la «solidarité» et de «comment vivre ensemble ?». Fort de ses engagements pour l'art, il joue des notions de résistance et d'abandon pour inventer des situations chorégraphiques, explorer notre société, chercher ce qui foment nos comportements, pour finalement danser la vie contemporaine.

Propos du chorégraphe

Extrait «L'hypothèse de la chute» (2017)
<https://www.youtube.com/watch?v=ItSMpnkYrHc>

Les pieds en équilibre sur le bord d'un plongeur, un homme hésite. Plus que quelques secondes avant le saut. Une multitude d'images lui traversent la tête, les doutes surviennent. Se lancer ou renoncer ? Il ferme les yeux, respire et puis s'élance... Dans cette nouvelle création pour cinq interprètes, l'imagination de Frédéric Cellé navigue sur le registre de la chute en se saisissant des points de tension, d'euphorie et de lutte qu'elle suscite.

Procédés de composition utilisés

Equilibre déséquilibre chute
Acrobaties
Les lignes dans l'espace.

Consignes de création en duos

Donner son poids à l'autre, s'appuyer sur l'autre,
Déséquilibres variés avant arrière côté avec retenue du partenaire ou chute...
Acrobaties en diagonales



**Objets
Acrobaties**

Mourad Merzouki 6 octobre 1973 à Saint Priest compagnie Käfig

Figure du mouvement hip hop depuis le début des années 1990, le chorégraphe inscrit son travail au carrefour de multiples disciplines. Autour de la danse hip hop explorée dans tous ses styles, se greffent le cirque, les arts martiaux, les arts plastiques, la vidéo et la musique live. Sans perdre de vue les racines du mouvement

Käfig signifie « cage » en arabe et en allemand. Ce choix indique le parti pris d'ouverture du chorégraphe et son refus de s'enfermer dans un style. Toujours à la recherche de nouveaux défis dans ses spectacles pour repousser les limites et se confronter à l'autre.

Extrait de spectacle *Terrain Vague* en 2006

<https://www.numeridanse.tv/videotheque-danse/terrain-vague-0?s>

Le propos du chorégraphe

Pour cette création, j'ai réuni sur un même plateau : le cirque, la danse et une certaine forme de théâtralité. De cette somme d'individualités, forte de ses particularités, fusionne un groupe qui fait corps, au service d'une histoire.

Je suis parti d'un lieu : le terrain vague. Une certaine nostalgie me lie à ce type d'endroit où chacun peut venir en toute liberté, construire, détruire, jouer, créer c'est aussi pour moi comme une bulle d'air, une respiration en dehors de toute contrainte extérieure. Un lieu où la vie s'insinue avec ses codes et ses règles propres, un lieu de tous les possibles.

Les procédés de composition utilisés et les effets voulus

Jouer avec des objets par-dessus dessous dedans

Cirque jonglage avec des objets insolites

Lancer et rouler du corps et des objets, les rotations déclinées sous toutes leurs formes

Acrobaties et duos acrobatiques

Les consignes de création du duo

Choisir un objet et construire un duo en mêlant acrobatie et jeu avec

La rotation doit être au centre de la création

Tourner,rouler,tourner autour

Passer dessus dessous dedans

STRATEGIE 3 ORIENTER VERS UN CP

- CP3
- 1 : Choisir 4 à 6 temps forts de l'œuvre et en faire des photographies avec un imprime/écran. On peut les appeler des « tableaux ».
- 2 : Reproduire le tableau à l'identique.
- 3 : Déformer le tableau et le reformer dans un autre espace (transposition), choix de l'énergie en fonction du propos, de l'impression à donner.
- 4 : Trouver un déplacement d'un tableau à l'autre en lien avec le propos choisi.
- 5 : Renforcer les effets voulus en choisissant une musique qui amène le spectateur dans l'univers voulu.
- 6 : Imaginer un scénario qui amène chaque tableau et l'efface.
- 7 : Donner à voir à un groupe spectateur qui verbalise ce qu'il voit et ressent.
- 8 : Corriger, ajouter, transformer pour être au plus juste de l'effet voulu.



PROJET D'ÉMANCIPATION ET DE COOPÉRATION

Lutter contre les déterminismes

Corporels

Écouter son corps, ce qu'il ressent, pour mieux se connaître, constitue un véritable projet d'émancipation : la construction du corps sensible, par ce travail sur la sensorialité, permet l'accès à la conscience et la connaissance de soi: la mise en « jeu » d'un corps qui ressent, pour construire le « JE », voire le « NOUS ».

Dans l'objet C c'est avec le corps de l'autre que l'on s'éprouve et que l'on accède à la maîtrise du corps dans l'espace(portés et chutes)

Prendre conscience de la qualité du mouvement ou de l'immobilité qui crée un impact sur le spectateur dans l'objet D

Sociaux

Dans une culture du beau et de la performance la danse met l'accent sur ce qui touche interroge. La prise de risque n'est pas forcément une performance physique mais une mise a nu par la douceur et la poésie ou a contrario par l'expression d'un corps qui se contracte et se défigure...L'interprétation sert le projet collectif dans l'objet D . L'exploit de la chute dans l'objet C n'est possible que parce que la groupe est soudé et au service d'un.

Symboliques

Deux imaginaires se confrontent celui des danseurs et celui des spectateurs. Ce que j'exprime n'est pas forcément ressenti de la même façon par le spectateur. La culture chorégraphique permet aux élèves d'accéder à des mondes différents et de percevoir la manière de créer une

VALEURS DE LA RÉPUBLIQUE

Construire les valeurs	Une valeur ne s'apprend pas, elle se vit et demande l'adhésion des élèves à celles-ci, grâce aux effets positifs qu'ils ressentent lors d'une pratique engagée sous l'égide de telle ou telle valeur.
Fraternité	La réalisation du rêve de chacun n'est possible que par l'implication de tous les membres du groupe. Chacun doit trouver la juste place pour que ce soit possible. De nombreux essais sont nécessaires parfois avant de trouver la fluidité. Ce qui nécessite des réglages fins et de l'écoute.
Egalité	Chaque membre du groupe doit vivre son rêve aérien même si dans la chorégraphie finale tous ne seront pas retenus. Tous les membres du groupe sont au service d'une personne : je porte et je suis porté quelque soit le physique de chacun. Dans l'objet D c'est l'égalité face à l'examen avec le tirage au sort des membres du groupe.
Laïcité	Le vivre ensemble est au cœur de cet apprentissage, prendre sa place dans le groupe, l'expression de chacun. Le groupe doit approuver les propositions . Si un membre n'est pas d'accord, il doit proposer une alternative. Le processus de création est fait d'essais/ erreurs et de renoncements. L'écoute est une qualité de base.



ILLUSTRATION EN BASKET

PARTIE 4



1° SÉQUENCE

Ce que l'on vise
(compétence)

S'organiser collectivement / individuellement pour jouer rapidement vers l'avant et obtenir un tir en course, seul et proche du panier.

« Mettre un joueur en orbite » :

Le jeu de la « comète ».

Couloir de jeu direct privilégié,
mais aussi jeu indirect : Le « Zig-zag »



Pour cela :
Ce que les
élèves doivent
apprendre
(OE)

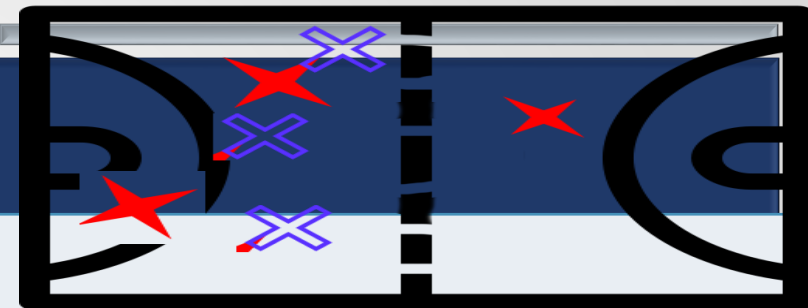
Apprendre à ENCHAINER pour ne pas perdre de temps :
Collectivement : enchaîner grâce à la gestion d'alternatives simples
Individuellement : enchaîner grâce à des coordinations typiques,
attraper-dribbler-tirer ou passer.

Quelques
« clés »
(Les CP)

Enchaînement dribble-passe, attraper-dribbler, dribbler-tirer en course...
Règles d'action simples : « si mon CJD est libre, j'avance... »

LA FORME DE PRATIQUE SCOLAIRE

Le « joueur avant »



Contraintes emblématiques	Un joueur avant prédéterminé, qui n'a pas le droit de défendre : - Profiter d'un surnombre en attaque, - Avoir un joueur déjà en place pour réaliser un jeu rapide. En défense : Pas de contact sur le porteur de balle (seulement le ballon)
Fils rouges macro	- Le nombre de TIRS en COURSE : tentés, marqués. - Évolution possible : le nombre de passes décisives pour un TC.
Fils rouges micro	- Le tir en course : continuer sa course après avoir attrapé le ballon et sauter sur 1 appui pour tirer. - La passe en course : dribbler-attraper-passer en courant à 2 mains. - La passe décisive : pour faire marquer l'autre, mais en lui permettant d'avoir une passe dans sa course.
Organisation	- Match à 3c3, petit terrain (largeur de gymnase) Match de 6min, Changement de joueur avant à 3min. Equipes de 4 joueurs (remplaçants ou absents). - Une équipe observe : bouchons bleus (TS) et bouchons verts (TC) / petits ou gros. - Si faute sur tir : l'attaquant a un tir en course seul (à la place du lancer franc) puis rebond et jeu.
	- 100pts pour panier marqué en Tir en course

EN DÉBUT DE SÉQUENCE

Jeu seul sans prise
en compte du
joueur avant



Des attaques lentes
sans
« enchainements »



Des joueurs
avant non
concernés



Ne cherchent pas à avoir
« un tir seul » en profitant
du surnombre

FORMAT LEÇON : MATCH-ENTRAINEMENT-MATCH (GB-PB).

Diriger : Traitement de l'hétérogénéité en régulant dans la situation

L'enseignant

Situations incontournables,

Anime

Critère(s) de réussite / réalisation.

Régule : complexification-simplification,

Contenu d'enseignement prioritaire et CE différenciés.

Enseigne : CE

**Laisser
choisir**

Traitement de l'hétérogénéité en laissant le choix aux élèves / en fonction des besoins.

L'enseignant :

3 temps pour les élèves :

A la fin des matchs : regrouper les élèves par équipes.

S'évaluer

Chaque équipe revient sur ses résultats (bouchons), et évoque un BESOIN

Propose différents « besoins »

Choisir

Chaque équipe décide d'une situation d'apprentissage en fonction du besoin,

Explique les situations

Réaliser

Chaque équipe a 10 ou 15min pour réaliser la situation.

Transmet le CE.

SITUATIONS D'APPRENTISSAGE

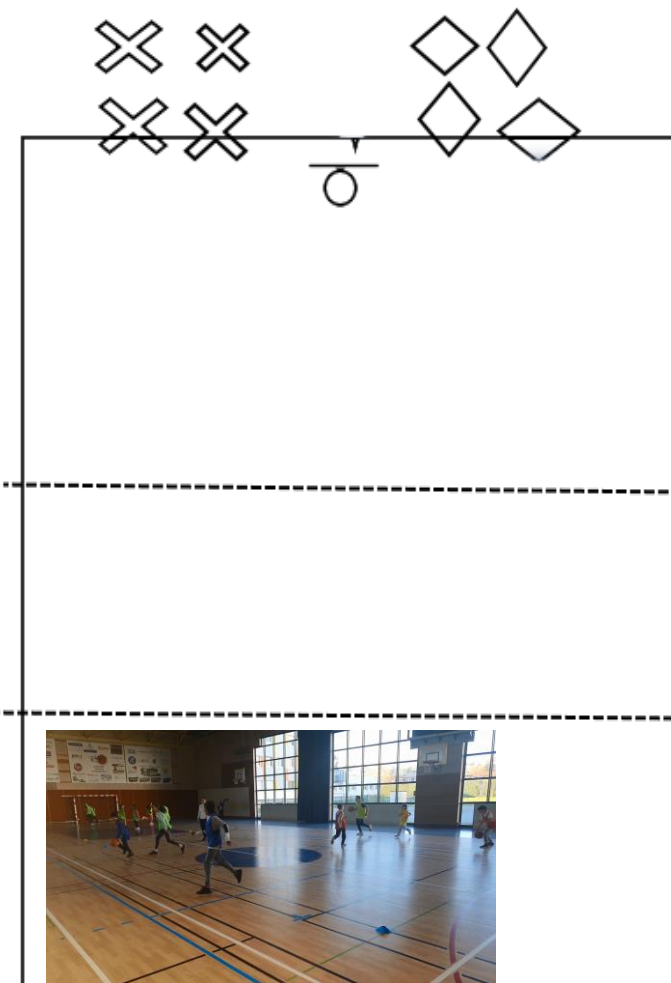
L'aller-retour en duel

Objectif	Apprendre la « PASSE EN COURSE » / enchainement dribbler-passer / Attraper-dribbler / dribbler-TIRER EN COURSE
CE	- PB : Continuer la course pour faire une passe - Passe à 2 mains : pousser devant et terminer les 2 mains vers l'avant. - NPB : courir se placer vers l'avant. - Attraper-se retourner-dribbler le plus vite possible - Complex : se décaler dans le couloir (ne pas être aligné), et se préparer en « orientation partagée ».
But	Terminer avant les adversaires (la 1 ^{re} équipe qui marque au retour)
Consignes	- Equipes de 4 joueurs, 2 par 2. - Partir à deux, Tirer ou marquer à l'opposé, - Puis revenir et marquer dans le panier. - Complex : idem en duel contre une autre équipe,
Cpt attendus	- ENCHAINEMENTS : Le PB enchaîne dribble-passe en course - Le NPB court se placer vers l'avant pour attraper-dribbler - Tirer en course (question du « marché » en fonction du niveau des joueurs) : courir-sauter pour tirer (1 pied),
Cpt à éviter	- Passes à 1 main type « grenade » - Attraper le ballon à 1 main (car ensuite souvent besoin de reprendre à 2 mains pour contrôler) - S'arrêter pour tirer pieds joints



La rivière

Objectif	Apprendre la « PASSE EN COURSE » / enchainement dribbler-passer
CE	- PB : Continuer la course pour faire une passe - Passe à 2 mains : pousser devant et terminer les 2 mains vers l'avant. - NPB : courir se placer de l'autre côté de la rivière. - Attraper-se retourner-dribbler le plus vite possible - Complex : se décaler dans le couloir (ne pas être aligné), et se préparer en « orientation partagée ».
But	Terminer avant les adversaires (la 1 ^o équipe qui marque au retour)
Consignes	- Equipes de 4 joueurs, 2 par 2. - Partir à deux, marquer à l'opposé - Puis revenir et marquer dans le panier pour transmettre aux partenaires. - DRIBBLE INTERDIT DANS LA RIVIERE - <u>Complexification</u> : ajouter un ou plusieurs défenseurs dans la rivière. - Evolution : Match avec rivière à 3c3
Cpt attendus	- ENCHAINEMENTS : - Le PB enchaîne dribble-passe en course - Le NPB court se placer de l'autre côté de la rivière pour attraper-dri
Cpt à éviter	- Passes à 1 main type «grenade » - Attraper le ballon à 1 main (car ensuite souvent besoin de reprendre à 2 mains pour contrôler)



EVALUATION PAR « CAPITALISATION » : PROJET COLLECTIF

NIVEAU 1

Contrat collectif	Bonus 1 : Tenter au moins 2 « tirs en course » (marqués ou non) : bouchons verts							
	Bonus 3 : Gagner le match							
	Match 1	Match 2	Match 3	Match 4	Match 5	Match 6	Match 7	Match 8
Bonus 1								
Bonus 2								
Bonus 3								
Si contrats réussis sur au moins 3 matchs, accession au niveau suivant.						Maitrise compétence 1 : FRAGILE		

NIVEAU 2

Contrat collectif	Bonus 1 : Marquer au moins 2 « tirs en course » : bouchons verts							
	Bonus 2 : Marquer au moins 1 « tir seul » : bouchon bleu							
	Bonus 3 : Gagner le match							
	Match 1	Match 2	Match 3	Match 4	Match 5	Match 6	Match 7	Match 8
						Maitrise comp 1 : SATISFAISANTE		

NIVEAU 3

Contrat collectif	Bonus 1 : Tenter au moins 1 « tirs en course » par chaque joueur dont 2 marqués : bouchons verts							
	Bonus 2 : Marquer au moins 1 « tir seul » : bouchons bleus							
	Bonus 3 : Gagner le match							
	Match 1	Match 2	Match 3	Match 4	Match 5	Match 6	Match 7	Match 8
Bonus 1								
Bonus 2								
Bonus 3								
Si contrats réussis sur au moins 6 matchs, validation du niveau 3.					Maitrise comp 1 : TRES SATISFAISANTE			

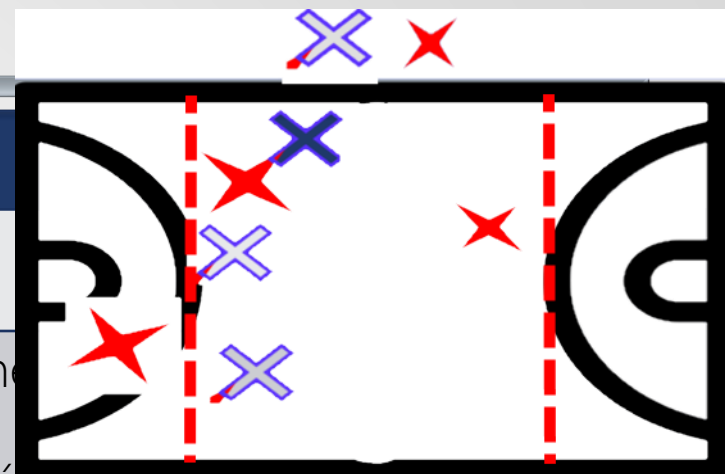
[illegible]

2° SÉQUENCE

Ce que l'on vise (compétence)	S'organiser collectivement / individuellement pour jouer rapidement vers l'avant et obtenir un tir en course, seul et proche du panier. « Jouer vite ou Pas » - Gestion d'une alternative : <u>La contre attaque ou l'attaque placée ?</u> Répartition en couloirs de jeu (écartement) et prise de vitesse (étagement) OU conservation de la balle et jeu placé.
Pour cela : Ce que les élèves doivent apprendre (OE)	Apprendre à <u>CHOISIR pour avancer et ne pas perdre la balle</u> Collectivement : choisir d'avancer vite ou de prendre le temps de trouver une solution : gestion d'alternatives collectives Individuellement : s'organiser par rapport aux partenaires (espaces) et faire un choix en fonction des adversaires – gestion d'alternatives individuelles
Quelques « clés » Les CP	Jeu rapide vers l'avant, Etagement / écartement Règles d'action : « PB : prendre le couloir central, NPB : prendre les couloirs latéraux... » Attaque placée : « spots de jeu »

LA FORME DE PRATIQUE SCOLAIRE

Le « tape dans la main »



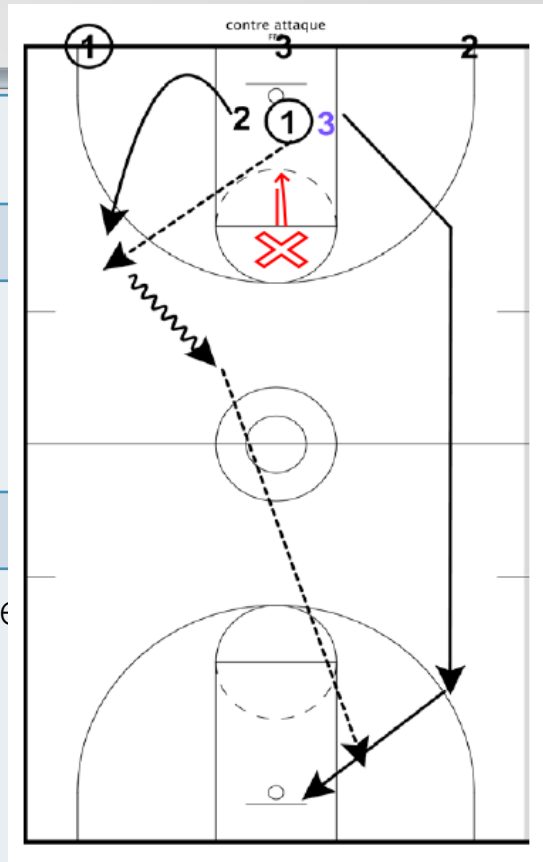
Contraintes emblématiques	- Un joueur remplaçant dans chaque équipe, en attente sur la ligne médiane : à chaque changement de possession, le dernier joueur qui a touché la balle doit taper dans la main du remplaçant pour échanger avec lui. -> Profiter d'un surnombre en attaque, limité au temps du changement en défense - Le Temps mort : échanger sur le score et une hypothèse d'amélioration. - La zone avant : celle dans laquelle les joueurs peuvent tirer. - En défense : Pas de contact sur le porteur de balle (seulement le ballon)
Fils rouges Macro	- Le nombre de TIRS en COURSE ou SEULS : tentés, marqués - bouchons verts. - Le nombre de TIRS avec défenseur : tentés, marqués - bouchons bleus - Le nombre de perte de balles AVANT la ligne (zone avant) : bouchons rouges
Fils rouges Micro	- Le tir en course : continuer sa course après avoir attrapé le ballon et sauter sur 1 appui pour tirer. - S'arrêter + pied de pivot : montrer son dos à l'adversaire, protéger, ouvrir un angle de passe.
Organisation	- Match à 3c3, petit terrain (largeur de gymnase) + 1 remplaçant - Match de 6min. Faute sur tir : « double-pas franc ». - Une équipe observe : bouchons bleus et bouchons verts.
Multi-Score	- 3 scores : les bouchons verts / bleus / rouges, petits ou GROS

EN DÉBUT DE SÉQUENCE

- Joueurs qui « foncent », jeu en allers-retours rapides,
- En « ligne droite » : alignement entre PB et joueur qui court vers l'avant. La notion d'étagement prend forme rapidement.
- Beaucoup de pertes de balle : « rien de grave, on va la récupérer rapidement »
- Les plus forts jouent seuls, et peu de défense individuelle.
- Jeu placé : pas d'organisation.

SITUATIONS D'APPRENTISSAGE

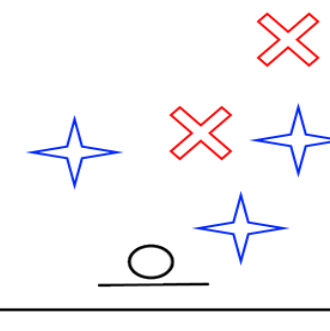
Le 3c1, 3c2 et 3c3



Objectif	Apprendre à faire des choix entre jouer vite ou prendre le temps.
CE	- PB : règles d'action (si couloir libre, j'avance...) - Etagement : course vers l'avant des NPB - Ecartement : utiliser les 3 couloirs de CA
But	Marquer en TC ou Tseul pour battre l'équipe adverse
Consignes	- 3c1. Départ arrêté sur lancer-franc du défenseur, 1pt s'il marque (peut prendre rebond) - 5 tentatives, les attaquants prennent le temps d'échanger pour s'organiser entre chaque, puis inversement des équipes. - TC ou TS = 100pts - Variables : 3c2, 3c3 (avec retard du 3°) - Evolution : faire apparaître les 3 couloirs de contre attaque (écartement) - Evolution : interdire de passer le milieu du terrain en dribble (forcer l'étagement)
Cpt attendus	- Faire un choix : Jouer vite / Ou jouer calme pour se placer. - Se répartir (écartement-étagement) et se déplacer en fonction des décisions de l'équipe
Cpt à éviter	- Pertes de balles à répétitions à cause d'une mauvaise répartition, mauvais choix... - Courir dans le même couloir

L'arrêt sur image (Zoom FPS)

Objectif	Apprendre à faire des choix entre jouer vite ou prendre le temps.
CE	- PB : règles d'action (si couloir libre...) - Etagement - Ecartement
But	Marquer en TC ou TSeul
Consignes	- Equipes de 4 joueurs, 3c3. - Départ arrêté sur une pastille, - Au signal, tous les joueurs entrent en action - 5 tentatives, les attaquants prennent le temps d'échanger pour s'organiser entre chaque. - Variables : faire évoluer les pastilles pour changer les positions de départ.
Cpt attendus	- Faire un choix : Jouer vite Ou jouer calme pour placer. - Se répartir (écartement-étagement) et se déplacer en fonction des décisions de l'équipe
Cpt à éviter	- Pertes de balles à répétitions à cause d'une mauvaise répartition, mauvais choix... - Passes à 1 main type »grenade » - Attraper le ballon à 1 main



Jeu rapide direct et long... choix non réussi



Choix du jeu rapide mais adaptation ensuite



Choix du jeu « calme »



EVALUATION PAR « CAPITALISATION » : PROJET COLLECTIF

NIVEAU 1								
Contrat collectif	Bonus 1 : Tenter au moins 4 « tirs en course » ou « tirs seuls » (marqués ou non) : bouchons verts							
	Bonus 2 : Perdre moins de 10 ballons avant le tir : bouchons rouges							
	Bonus 3 : Gagner le match							
	Match 1	Match 2	Match 3	Match 4	Match 5	Match 6	Match 7	Match 8
Bonus 1								
Bonus 2								
Bonus 3								
Si contrats réussis sur au moins 3 matchs, accession au niveau suivant.					Maitrise compétence 1 : FRAGILE			

NIVEAU 2									
Contrat collectif	Bonus 1 : marquer au moins 4 « tirs en course » ou « tirs seuls » (marqués ou non) : bouchons verts								
	Bonus 2 : Perdre moins de 10 ballons avant le tir : bouchons rouges								
	Bonus 3 : Gagner le match								
	Match 1	Match 2	Match 3	Match 4	Match 5	Match 6	Match 7	Match 8	

NIVEAU 3								
Contrat collectif	Bonus 1 : Tenter au moins 1 « tirs en course / tir seul » par chaque joueur dont 2 marqués : bouchons verts							
	Bonus 2 : Perdre moins de 8 ballons avant le tir : bouchons rouges							
	Bonus 3 : Gagner le match							
	Match 1	Match 2	Match 3	Match 4	Match 5	Match 6	Match 7	Match 8
Bonus 1								
Bonus 2								
Bonus 3								
Si contrats réussis sur au moins 6 matchs, validation du niveau 3.					Maitrise comp 1 : TRÈS SATISFAISANTE			

PROJET D'ÉMANCIPATION ET DE COOPÉRATION

Lutter contre les déterminismes

Corporels

AGIR : **OEA** : construire de nouvelles coordinations (comme dribbler-atrapper-tirer en course / saut sur 1 pied), grâce à une maîtrise de son équilibre et des impulsions, et dissociation des ceintures pelviennes et scapulaires.

PERCEVOIR-DECIDER : **mieux maîtriser les dimensions perceptives** dans la connaissance et la reconnaissance d'espaces, et **décisionnelles** pour faire la passe, un tir ou s'arrêter.

- **OEB** : Couloirs de jeu, démarquages vers l'avant, le côté, l'arrière...

Sociaux

- **Contre les quantifications et la comparaison sociale** (« j'ai marqué + de paniers ») : le multi-score et les missions, la centration sur la technique (tirer en course... même si « marcher »).
- **Contre l'impuissance acquise** (« je suis nul en basket ») : par la nature des OE (enchainer), la structure des FPS (OEA : tout le monde accède à la cible – en étant joueur avant), par les réussites « adaptées » (nombreuses missions accessibles)
- **Contre les stéréotypes genrés** : accès de tous à tous les rôles. OEA : tout le monde joueur avant / mais aussi joueur tout –terrain ! OEB : gestion risque / maîtrise du risque rencontrée par tous.

Symboliques

Les OE retenus amènent à vivre corporellement **le rejet de l'individualisme** et encouragent le soutien, la coopération, l'entraide et la poursuite d'objectifs communs : **projet collectif des 2**

VALEURS DE LA RÉPUBLIQUE

Construire les valeurs	Les sports collectifs sont-ils porteurs de valeurs de manière intrinsèque ?? Pas sûr... idée préconçue ! Mais un sport collectif porteur de valeurs, c'est possible ! UNE VALEUR NE S'APPREND PAS, ELLE SE VIT ! et demande l'adhésion des élèves à celle-ci, grâce aux effets positifs qu'ils ressentent lors d'une pratique engagée sous l'égide de telle ou telle valeur.
Fraternité	- Établir un projet collectif et orienter les missions individuelles vers la réussite de ce projet collectif. - Faire vivre aux élèves des moments de « clubs » dans lesquels les TUTORATS permettent d'aider les moins forts.
Egalité	- Rendre l'accès à la cible possible pour tous (joueur avant, joueur dans un couloir libre...) - Organiser des rapports de force équilibrés (joueurs de mêmes niveau remplaçants, ...)
Laïcité	La lutte contre des déterminismes discursifs, la pensée « magique » : il faut instituer des conditions objectives pour regarder, analyser, remédier l'activité corporelle : fils rouges MICRO. - OEA : le meilleur joueur, ce n'est pas celui qui fait le plus de tirs, c'est celui qui sait tirer en course (terminer sur 1 appui pour sauter) - OEB : le meilleur joueur, ce n'est pas celui qui tente de dribbler tout le monde au risque de