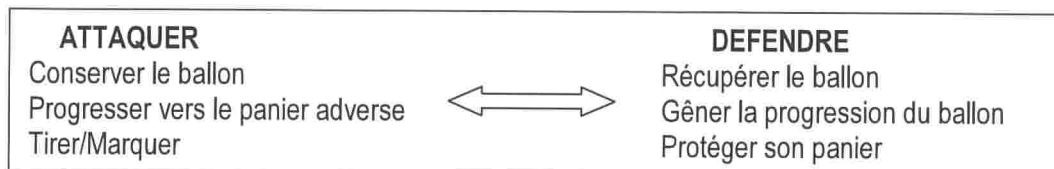


BASKET BALL A L'ECOLE

Définition générale :

Le Basket, sport collectif de démarquage, est une activité d'opposition (adversaires) et de coopération (partenaires), en interaction permanente, entre les joueurs de deux équipes et s'exerçant dans des conditions particulières définies par **des règles** (non contact, marcher, reprise de dribble), une **même surface de jeu** orientée par **des cibles à atteindre** (paniers).

Le joueur prend des informations, lit une situation à forte incertitude en rapport avec le ballon, les partenaires et la pression des adversaires pour poursuivre un objectif commun avec ses équipiers : attaquer un panier cible et défendre le sien.



Ce qui l'amène à faire des choix et à prendre des décisions dans l'action pour que son équipe marque plus de paniers que l'équipe adverse.

Les compétences mises en jeu :

Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel
Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités

Ce qui peut être attendu en fin de cycle 2:

Dans une rencontre sportive aménagée (règles adaptées et à effectifs réduits), s'organiser collectivement pour affronter des adversaires au cours de match et faire respecter les règles de jeu.

Ce qui peut être attendu en fin de cycle 3:

Dans une rencontre sportive proposant des situations à effectifs réduits, s'organiser tactiquement pour gagner un match et assurer différents rôles sociaux (joueur-arbitre-observateur)

Pour cela l'élève doit apprendre à :

- comprendre le but du jeu
- reconnaître partenaires et adversaires pour changer instantanément de rôle, de statut (attaquant, défenseur)
- agir / réagir dans un groupe pour progresser collectivement vers la cible ou s'opposer à la progression
aller de l'avant vers le panier en possession du ballon (dribble) ou en le passant, gêner le porteur de balle-s'interposer-intercepter
- décider et choisir dans l'action
se démarquer dans un espace libre, soutenir un partenaire, choisir entre dribbler/passer/tirer
- développer des habiletés spécifiques (aller vers une coordination des actions)
passer/recevoir un ballon en mouvement ou à l'arrêt, tirer en position favorable, contrôler, dribbler, courir, accélérer, s'arrêter
- s'adapter à des règles et les respecter
- coopérer, écouter, aider, tolérer, respecter pour élaborer en commun des projets, des stratégies et arbitrer-gérer un match
- prendre plaisir à jouer, accepter de jouer avec d'autres, accepter de perdre...

UNITE D'APPRENTISSAGE : BASKET BALL

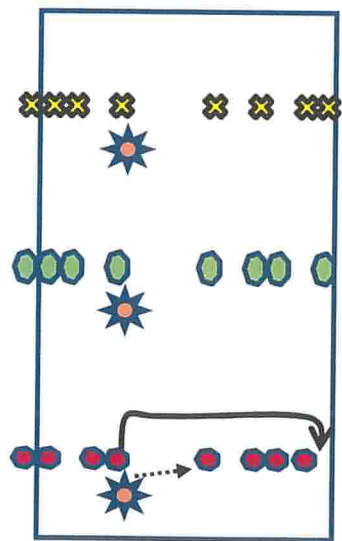
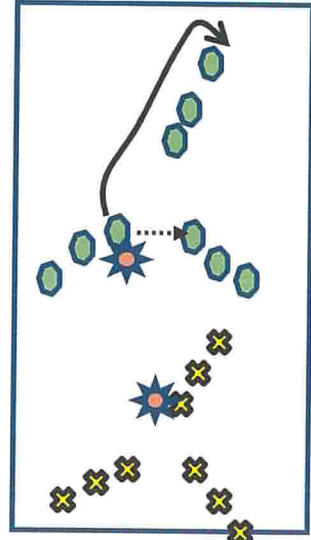
Compétence : Coopérer ou s'opposer individuellement et collectivement

Pour ENTRER dans l'ACTIVITE	SITUATION de REFERENCE (pour voir où l'on en est)	SITUATIONS ORGANISEES par OBJECTIFS et DETERMINEES par l'OBSERVATION des ELEVES (pour acquérir des savoirs)	RETOUR à la SITUATION de REFERENCE (pour mesurer les progrès)	Pour REINVESTIR les ACQUIS
SITUATIONS DEPENDANTES du VECU des ELEVES (donner le plaisir de pratiquer) - Permettre aux élèves d'identifier les premiers problèmes posés par cette activité. - Se familiariser avec le matériel. - S'approprier les règles de travail et les différents espaces.	- Permettre aux élèves de vivre un dispositif de rencontre (niveau de pratique adapté). - Pour le maître, préciser les objectifs d'apprentissages tant sur le plan moteur, que sur le plan social.	- Permettre aux élèves d'apprendre et progresser sur le plan de la manipulation des ballons, sur la coopération et l'opposition ainsi que sur le plan de l'arbitrage.	- Permettre aux élèves de mettre en jeu ce qu'ils ont appris sur le plan des connaissances, attitudes et méthodes	SITUATIONS de REINVESTISSEMENT (pour réutiliser les savoirs acquis)
• le tir en concurrence • 1,2,3 soleil • le renard et les poules • passe à 10	Jeu réduit de 1 contre 1 à 3 contre 3 (ou 4 contre 4 maximum). Terrain de 10m x 20m comportant 2 paniers « basket » dans 2 zones opposées. (Voir fiche « les 2 cibles Basket »)	➤ <u>Objectifs 1</u> : coopérer pour approcher l'espace de marque (la traversée) <i>NB : on pourra proposer la situation « la traversée » et ses évolutions à chaque début de séance.</i> ➤ <u>Objectif 2</u> : développer des habiletés motrices au service des autres objectifs : le dribble, la passe/réception, le tir au panier (Passe à 5 en surnombre, la traversée-dribble, tir en concurrence, 1-2-3 soleil, ateliers passe) <i>NB : ces situations pourront être proposées pour entrer dans la séance et faire l'objet d'une ou 2 séances spécifiques selon les objectifs visés.</i> ➤ <u>Objectif 3</u> : s'organiser pour récupérer la balle, attaquer, défendre (la défense de la cible) ➤ <u>Objectif 4</u> : gérer un rapport d'opposition entre 2 équipes. Faire arbitrer progressivement les élèves. (Les 2 cibles basket et ses évolutions). <i>NB : proposer la situation les 2 Cibles à chaque fin de séance. La faire évoluer progressivement pour tendre vers la situation de référence de fin de cycle.</i>	Jeu 3 contre 3 (Voir fiche « les 2 cibles Basket ») Pour les cycles 2 : 2 équipes s'opposent sur tout terrain Terrain de 10m x 20m comportant 2 paniers « basket » Une équipe arbitre. Pour les cycles 3 : 2 équipes s'opposent sur un 1/2 terrain Terrain de 15m x 15m comportant 1 panier « basket » Une équipe arbitre.	Rencontre USEP interclasses (voir document « rencontre USEP départementale Basket Ball »)

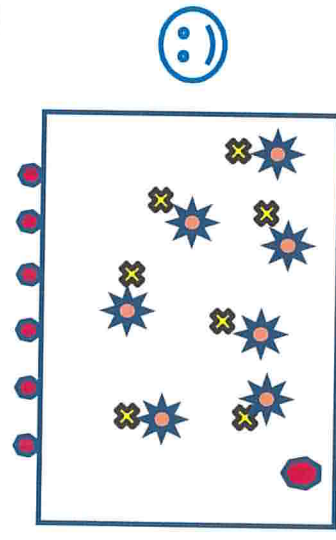
Selon l'observation du niveau initial des élèves de la classe, de leur progrès, des objectifs de travail, de l'environnement matériel, des situations peuvent être répétées plusieurs fois et d'autres non utilisées.

En début de cycle, la situation « les 2 cibles basket » sera proposée dans une version plus ou moins évoluée selon le vécu des élèves à son sujet. Un choix est donc nécessaire pour élaborer l'Unité d'Apprentissage...

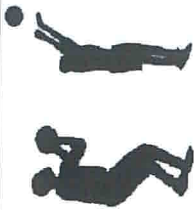
ATELIERS PASSE BASKET

Objectifs : -développer l'action motrice « passer-recevoir » (passe directe, passe avec rebond) -enchaîner des actions motrices en lien avec le but du jeu (courir, passer-recevoir un ballon) -connaître, tenir et appliquer des règles	Attitudes-Actions  Faire la passe vers les mains du partenaire au niveau de la poitrine. Finir bras tendus, paumes vers l'extérieur et les doigts vers le partenaire.
Situation 1  But du jeu : se faire le plus de passes possibles entre partenaires Règles minimales de jeu : situation 1. Passer la balle au partenaire se trouvant en face, courir pour prendre son tour dans la file en face situation 2. Passer la balle au partenaire se trouvant à droite, courir pour prendre son tour dans la file à gauche Déroulement : situation 1. La classe est partagée en équipe. Les équipes sont 2 par 2 en colonne l'une en face de l'autre, un ballon pour 2 équipes. Au signal de début de jeu, le porteur de balle passe à son partenaire en face et se déplace pour aller en queue de la colonne d'en face. Chaque équipe compte le nombre de passes effectuées. situation 2. La classe est partagée en équipe. Les équipes sont par 3 par 3 en colonne, un ballon pour 3 équipes. Au signal de début de jeu, le porteur de balle passe à son partenaire se trouvant en tête de la colonne de droite et se déplace pour aller en queue de la colonne de gauche. Chaque équipe compte le nombre de passes effectuées.	Situation 2  Variables possibles : - distance entre les joueurs - passe avec rebond au sol - nombre de ballon en jeu - nombre de joueurs dans chaque équipe - demander un déplacement en dribble avant la passe - nombre de passes dans un temps donné - avoir effectué un nombre de passes donné avant de pouvoir aller tirer sur une cible. - sens de la passe et de la course pour la situation 2 (passe à gauche / vas à droite)

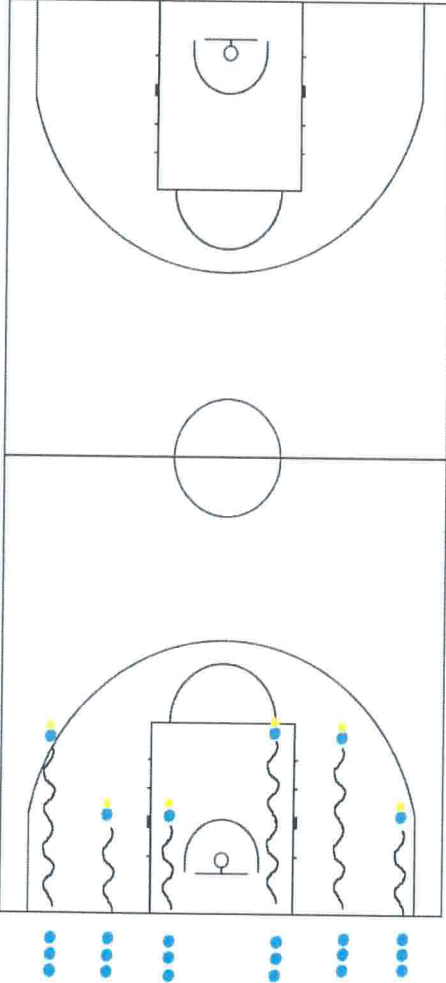
LE RENARD ET LES POULES

Objectifs : - se déplacer avec le ballon en dribblant - passer le ballon à un partenaire démarqué - s'organiser pour recevoir le ballon - rechercher un espace libre pour ne pas se faire toucher ou pour recevoir la balle - prendre des informations sur les différents rôles - connaître, tenir et appliquer des règles	Attitudes-Actions 
But du jeu : toucher un joueur qui est en possession du ballon Règles minimales de jeu : le renard doit toucher une poule qui a le ballon. La poule attrapée devient renard. Ne pas sortir des limites du terrain et ne pas perdre la maîtrise du ballon. Pas de contact autre que « toucher avec la main une poule » 	Matériel : -Terrain -dossards -ballons de basket T5 -plots -sifflet poire -chronomètre
Déroulement : 2 équipes de 6 ou 7 joueurs sont constituées, « les poules »  et « arbitre »  Chaque joueur de l'équipe des poules a un ballon Un joueur de l'équipe « arbitre » est un « renard ». Au signal donné, le renard essaie de toucher une poule. Une poule touchée devient renard. L'équipe « arbitre » veille au respect des règles de jeu. A la fin du temps de jeu (2 mn), changement de rôle entre l'équipe « poule » et l'équipe « arbitre ».	Variables possibles : - ajouter un ou 2 renards - la taille du terrain. - le temps de jeu - le renard attrape un foulard porté à la ceinture par la poule - le nombre de joueurs dans l'équipe « poule » - prendre le ballon à la poule ou le faire sortir des limites du terrain (sans contact) - le nombre de ballon en jeu : les joueurs peuvent se faire des passes pour éviter de se faire toucher par le renard. - un seul ballon en jeu. Les poules se font des passes. La poule qui a le ballon, touchée par le renard devient renard.

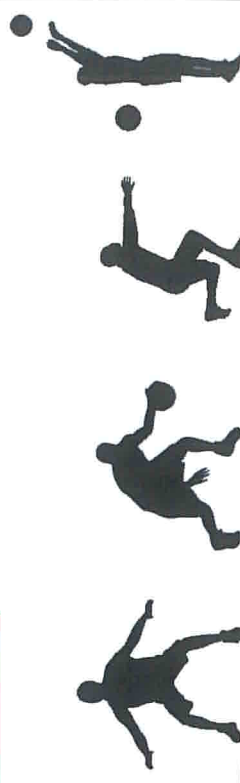
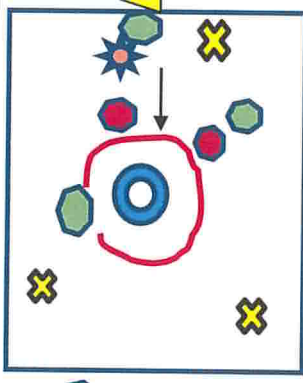
TIR EN CONCURENCE BASKET

Objectifs - Etre capable d'identifier la hauteur du panier - Etre capable de lancer à des distances différentes. - Etre capable de combiner force, distance, adresse. - Etre capable de construire des trajectoires de lancer. - Etre capable d'apprécier ses ressources et d'expérimenter. - Etre capable de se placer en position de tir, posture apprise dans la situation 1,2,3 soleil Basket.	Attitudes - actions 
But du jeu Réussir plus de paniers que les autres équipes pour les battre. Regles minimales de jeu L'enseignant prend le rôle du maître de jeu, il décide de jouer par comptage ou par temps. L'équipe qui marque le plus de points gagne la partie.	Matériel Terrain délimité (environ 20m sur 10m) Ballons : 2 par colonne au minimum Paniers : 2 au minimum
Deroulement Les équipes sont positionnées par groupe sur une zone de tir pré définie. Le premier joueur de la colonne tire, ses partenaires prennent le rebond et lui redonne la balle pour qu'il fasse trois tentatives. Le groupe change de tireur et de rebondeur jusqu'à ce qu'un groupe atteigne le score ou que le temps soit écoulé.	Variables Changer les positions de tir, varier les angles et les distances. Tirer avec ou sans la planche. Panier avec la planche compte double ou inversement. Tirer une fois prendre son rebond et passer au partenaire. Marquer X points sur un panier puis X sur un autre.

1,2,3, SOLEIL BASKET

Objectifs - Etre capable d'avancer en maîtrisant le rebond. - Etre capable de s'arrêter en gardant le contrôle du ballon. - Etre capable de maîtriser les différentes attentes d'un attaquant porteur de balle. - Etre capable d'aller vite. - Connaître, tenir et appliquer les règles.	Postures attendues  Matériel Terrain délimité (environ 20m sur 10m) Ballons : 1 par colonne au minimum Compétences réinvesties Maîtrise du dribble apprise dans la situation les traversées.	But du jeu Le joueur ou l'équipe doit traverser le terrain sans se faire voir en mouvement par le maître de jeu, le ou les premiers arrivés au bout du terrain gagne(ent). Règles minimales de jeu Le professeur prend le rôle du maître de jeu, il peut laisser la responsabilité à un élève. Le responsable de jeu compte jusque 3. A 3 les joueurs doivent être immobiles dans la posture attendue n°1. Déroulement Jeu en équipe : Celui qui a le ballon est responsable de toute son équipe. Si il se fait prendre, toute l'équipe retourne au départ. Si il réussit à s'arrêter dans la posture attendue, et que le maître de jeu valide, le joueur suivant de l'équipe s'avance et prend sa place à l'endroit où il se trouve. Variables Evoluer main droite ou main gauche. Maintenir le dribble pour ne pas créer d'arrêt (reprise de dribble). Autoriser le dribble à 2 mains.
--	---	---

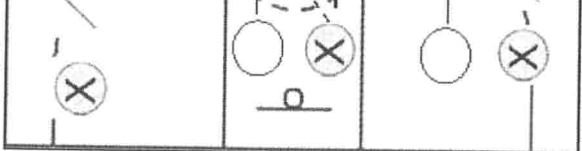
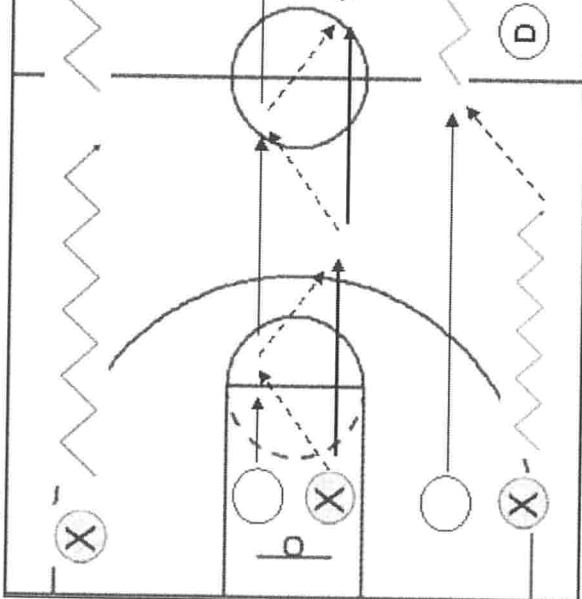
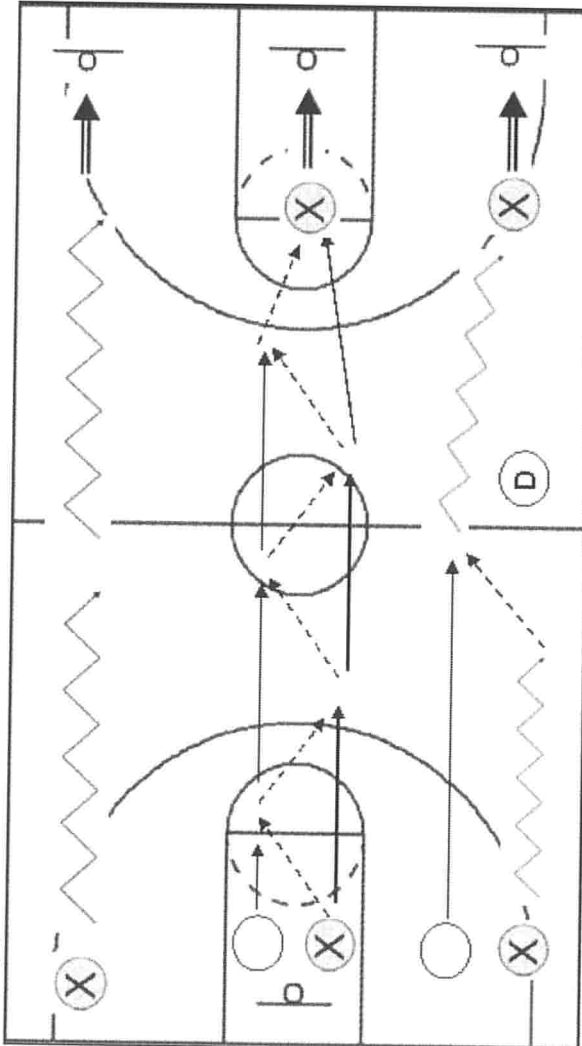
LA DEFENSE DE LA CIBLE

Ce qui s'apprend : -enchaîner des actions relatives aux différents rôles (attaquant-défenseur) - pour le défenseur, se placer entre les attaquants et la cible -développer et réinvestir des actions motrices en lien avec le but du jeu (courir, passer, tirer, intercepter...) -construire un projet d'action : jouer en mouvement/créer de l'incertitude/utiliser des espaces libres -faire des choix en tant que porteur de balle et non porteur de balle -connaître, tenir et appliquer des règles	Attitudes-Actions 
 But du jeu : marquer un point en atteignant la cible. L'équipe gagnante est celle qui marque le plus de points en 5 attaques. Règles minimales de jeu : -Le porteur de balle n'est pas autorisé à marcher avec le ballon dans les mains -dribble à 2 mains autorisé -Interdiction de bousculer un adversaire -Interdiction de prendre le ballon des mains de l'adversaire. -Interdiction de pénétrer dans la zone interdite	Matériel : -Terrain délimité (environ 10m sur 10m) -1 cible en hauteur (panier baby basket, plot posé en hauteur, poubelle au sol...) -1 zone interdite de 2m de rayon - 1 plot « départ » de l'attaque -dossards de couleur différente pour chaque équipe -ballon de basket T5 -outils de marque (objet, feuille de marque) -sifflet poire
Déroulement : 3 équipes de 3 joueurs sont constituées : 1 (3 joueurs) attaque la cible se trouvant dans une zone interdite 1 (2 joueurs) défend la cible (rotation des joueurs à chaque attaque afin que tous jouent) 1 « arbitre » qui gère le jeu (respect des règles et notation des points marqués) Le ballon est donné aux attaquants qui partent du plot au sifflet de l'arbitre Quand un point est marqué ou le ballon récupéré par les défenseurs. Une deuxième attaque débute. 5 attaques sont jouées puis il y a rotation des équipes. On totalisera tous les points pour désigner le vainqueur. -sur une faute sifflée contre les défenseurs, le ballon est donné aux attaquants de l'endroit où a eu lieu la faute, les adversaires sont à 1,5 m du porteur de balle. -sur sortie du ballon de l'espace par un défenseur, celui-ci est remis en jeu par l'équipe attaquante de l'endroit où il est sorti.	Variables possibles : -Nombre de joueurs défenseurs (du 1c3 à 2c3 jusqu'à 3c3 ou du 2c3 jusqu'à 3c3) -Temps de jeu pour marquer un panier -Temps de jeu pour marquer le maximum de paniers -Dimension du terrain et des zones interdites -Système de points (ex : 1 pt pour cercle touché, 3 pts pour ballon dans le panier) -Rôle des élèves dans l'arbitrage (nombre de règles gérées par un élève : de une à plusieurs) -Action sur la balle (limitation de la possibilité de dribbler à 2 mains, temps durant lequel on peut garder la balle dans les mains sans jouer) -La zone interdite est autorisée seulement à un défenseur qui ne peut en sortir -Supprimer la zone interdite

LES 2 CIBLES BASKET

Ce qui s'apprend : Entrer en jouant dans l'activité basket puis y rester, y progresser -enchaîner des actions relatives aux différents rôles (attaquant-défenseur) -développer et réinvestir des actions motrices en lien avec le but du jeu (courir, passer, tirer, intercepter...) -connaître, tenir et appliquer des règles -construire un projet d'action : jouer en mouvement/créer de l'incertitude/utiliser des espaces libres -faire des choix en tant que porteur de balle et non porteur de balle	Règles minimales de jeu : -Le porteur de balle n'est pas autorisé à marcher avec le ballon dans les mains. - Dribble à 2 mains autorisé. -Interdiction de bousculer un adversaire -Interdiction de prendre le ballon des mains de l'adversaire. But du jeu : marquer un point en touchant un panneau avec le ballon. Le club gagnant est celui qui marque le plus de points	Déroulement : L'enseignant appelle un joueur (puis 2 puis une équipe de 3) de chaque club... 5'' pour se mettre en place. Le ballon donné par l'enseignant, chaque joueur ou équipe essaie de marquer un point pour son club. Quand un point est marqué, les joueurs quittent le terrain et un objet est donné au joueur ou à l'équipe qui a marqué et qui le pose près de son club. On totalisera tous les points dans chaque club pour désigner le vainqueur. On change d'équipes en jeu à chaque fois qu'un point est marqué ou au bout de 1,30 min. Le ballon est donné : -au début du jeu, alternativement à chaque club après avoir appelé les joueurs ou les équipes -sur une faute sifflée, au milieu du terrain à l'équipe non fautive -sur sortie de l'espace, par l'équipe non fautive de l'endroit où est sortie la balle.	Attitudes-Actions
	Matériel : -Terrain délimité (environ 20m sur 10m) -2 cibles en hauteur (panneau, cercle à 2m10) -dossards de couleur différente pour chaque club -ballon de basket T5 -outils de marque (objet ✕, feuille de marque) -sifflet poire -chronomètre	Variables possibles : -Nombre de joueurs appelés (du 1 c 1 à 2 c 2 par 2 c 1, 3 c 1 jusqu'à 3 c 3) -Donner le ballon dans le sens du jeu pour favoriser l' (ou les) attaquant(s) et mettre le (ou les) défenseur(s) en retard -De cibles indifférenciées à chacun son panier -Temps de jeu pour marquer un panier (puis plusieurs paniers) - Interdiction de prendre le ballon des mains de l'adversaire s'il se trouve dans une position donnée (n°3 dans la situation 1,2,3 soleil) -Dimension du terrain et des zones interdites -matérialiser une zone interdite autour du panier -L'emplacement des équipes au début du jeu (côte à côte, en face dans la longueur, chacune derrière son panier) -Système de points (ex : 1 pt pour planche touchée, 2 pour cercle touché, 3 pts pour ballon dans le panier) -Rôle des élèves dans l'arbitrage (progressivement pris en charge à la place de l'enseignant) -Action sur la balle (limitation de la possibilité de dribbler à 2 mains, temps durant lequel on peut garder la balle dans les mains sans jouer) -Evolution des règles du jeu vers celles prévues pour la rencontre	

TRAVERSEES BASKET

Objectifs : - Maîtriser la traversée en dribblant, en ligne droite ou en slalom. - Réaliser des traversées à 2 et plus en faisant des passes. - Réussir des traversées à 2 et plus malgré une défense organisée. - Coopérer à 2, à 3..., se déplacer sur le terrain, se placer. - S'organiser pour récupérer le ballon	Légende :  dribble  sans ballon  passe  tir  porteur du ballon.		
Dispositifs :  But du jeu : Réaliser la traversée du terrain pour tirer en fonction des variables.	Postures : 	Dispositif humain : Groupes d'élèves (équipes) composés en fonction des possibilités matérielles. ① Traverser le terrain pour tirer, <u>seul</u>, droit ou en slalomant, vite, en dribblant. ② Traverser le terrain pour tirer, <u>avec</u> un coéquipier, en passant le ballon. ③ Traverser le terrain avec un coéquipier, en faisant des passes contre un défenseur.	Matériel : - Idéalement un terrain de basket, sinon cour de récréation. - Panneaux de basket, fixes ou amovibles, panneaux de mini basket ou panneaux « Hoops » - Ballons de basket de taille adaptée. - Jeu de plots. - Dossards (facultatifs) pour identifier les équipes, les défenseurs.
Déroutement : - En fonction des possibilités spatiales, les trois ateliers de traversée peuvent se dérouler en alternance ou simultanément. - Plusieurs départs sur le même atelier permettent de mettre en jeu la concurrence (vitesse). - Départ de chaque élève (ou équipe) au signal. Retour avec le ballon par l'extérieur du terrain (afin de ne pas gêner). - NB : Proposer cette situation au cours de chaque séance.	Variables : ① Réaliser un parcours en slalom, avec + ou - de plots. ② Réaliser cette traversée à 2, puis 3, 4...5. Chacun doit toucher le ballon. ③ Modifier le nombre d'attaquants, de défenseurs		