

FÉDÉRATION AUBE

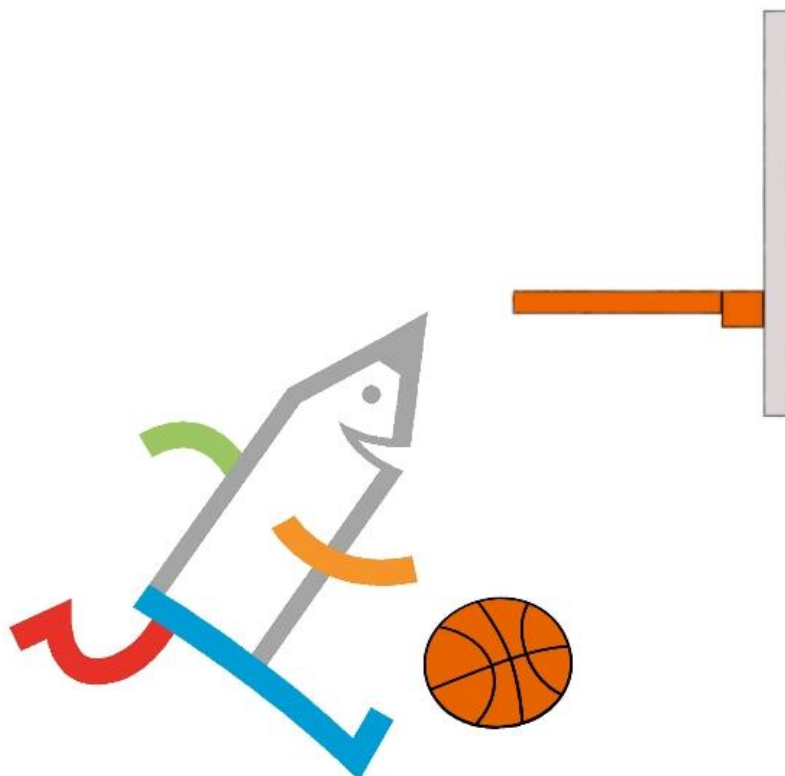
la ligue de
l'enseignement

un avenir par l'éducation populaire



PROJET PEDAGOGIQUE

BASKET-BALL



CYCLE 3

Sommaire

I. Les jeux collectifs avec ballon Pages 3 et 4

En quelques mots

Spécificité Handball

Matériel

Règlement

II. Compétence à acquérir Page 5

IV. Tableau de progression Page 6

V. Situations d'apprentissages Pages 7 à 31

Jeux collectifs généraux

Jeux collectif type handball

IV. Evaluation Pages 32 à 33

I. Le Basket-ball

Le basket-ball est un sport collectif qui se joue avec les mains. La logique de ce jeu fondée sur le défi et la « gêne » de l'adversaire plus que sur l'agressivité, en fait un support pédagogique tout à fait indiqué pour la formation des élèves.

Le basket-ball permet une pratique axée sur le tir, la réception, la passe et sur un requis complet au point de vue physique (courir, sauter, lancer). La mise en œuvre des règles doit être graduelle.

Matériel :

Les paniers de basket-ball sont des cibles de 1,50 à 1,80m de haut et dans lesquels les attaquants doivent marquer.

Les ballons utilisés sont des ballons de basket de taille 3.

Le reste du matériel est très classique : chasubles, coupelles et feuilles de match.



Règlement

- Pour marquer un panier, je dois tirer et le ballon doit passer dans le panier.

Se situer dans l'espace de jeu :

Mon équipe a le ballon :

- J'attaque le camp adverse en respectant les délimitations du terrain et les règles du jeu (que nous détaillerons plus loin dans le document).

L'autre équipe a le ballon :

- Je défends le camp qui m'a été attribué en début de match en respectant les règles du jeu.

L'essentiel du règlement :

J'ai le droit :

- De faire autant de passes que je veux pour attaquer le camp adverse.
- De faire 2 appuis maximum au sol s'il décide de ne pas dribbler (faire rebondir le ballon sur le sol pendant son déplacement), sinon nombre de pas illimité (en cas de dribble)
- De garder la balle en main 5 secondes
- De tirer au panier à n'importe quel endroit du terrain.
- De gêner la progression de l'adversaire sans toucher le porteur de balle. Il est possible d'intercepter le ballon lorsqu'une passe est faite par l'adversaire

Je n'ai pas le droit :

- De toucher, d'attraper ou de pousser l'adversaire (qu'il n'ait ou pas le ballon).
- De toucher le ballon avec la partie inférieure (du pied au genou inclus)
- De faire rebondir le ballon au sol par intermittence (Reprise de dribble)

Il y a faute :

- La balle est remise en jeu par l'autre équipe à l'endroit de la faute

Il y a lancer franc quand un joueur tire et un défenseur fait faute sur lui (toucher, pousser l'adversaire).

II. Compétence à acquérir

Basket-ball

Coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre).

Cours moyen première année

- Coordonner ses actions, en respectant les règles du jeu pour :
- en tant qu'attaquant, progresser vers le but, conserver le ballon (ou le passer à un partenaire), marquer ;
- en tant que défenseur, reprendre le ballon, empêcher de marquer en protégeant son camp.
- Identifier son statut en fonction des actions

Enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles, notamment :

- Comme attaquant :

Progresser vers la cible (dribble ou passe), tout en conservant le ballon, au sein de l'équipe et ainsi marquer un panier.

- Comme défenseur :

Se placer activement sur les trajectoires des passes et occuper l'espace pour récupérer le ballon.

III. Tableau de progression

Exemple de progression

<u>Séance</u>	<u>Phase</u>	<u>Objectifs généraux</u>	<u>Objectifs opérationnels</u>	<u>Jeux possibles</u>
1 et 2	Entrée dans l'activité	Observer le comportement des élèves en situation	Mise en place des règles de sécurité Découvrir et manipuler le ballon Découvrir les gestes techniques nécessaires à la progression dans l'activité	- Concours de passe (2) - Exercice de passe (3) - Tir (4) - Dribble (1)
3	Situation d'apprentissage	Apprendre et progresser	Maîtriser les gestes techniques comme la passe et le tir Progresser vers la cible en passe Apprentissage progressif des règles de l'activité (pas de reprise de dribble, pas plus de 3 pas, tirer au panier)	- Concours de passe (2) - Progression du ballon (3) - Tir et réception du ballon (5)
4	Situation d'apprentissage	Apprendre et progresser	Maîtriser le tir Travaille sur la notion de défenseur Progresser vers la cible en passe sans perdre le ballon Apprentissage progressif d'autre règle : pas de contact, tenu de balle plus de 5 secondes.	- Enchaînement passe et tir (6) - Eliminer adversaire par la passe (7) - Béret (8) - Jouer avec défenseur (9) - Marquage / Démarquage (10)
5 et 6	Situation d'apprentissage	Apprendre et progresser	Travaille sur la notion de défenseur Apprentissage des dernières règles : la marque et comment récupérer la balle.	- Eliminer adversaire par la passe - Béret - Matches
7	Situation de référence	Evaluer les acquis	Bilan des savoirs construits au cours du cycle Rencontre USEP	Matches de Basket

IV. Situation d'apprentissage

Réception, passe, tir

➤ Pour réceptionner efficacement le ballon

La réception de balle

- + Se déplacer en direction du ballon.
- + Se placer face à celui-ci et devant lui.
- + Les bras sont légèrement pliés et se dirigent vers le ballon.
- + Les doigts et les pouces sont écartés.
- + Attraper le ballon de façon souple devant le corps et « l'aspirer » en approchant les mains du corps.

➤ Pour faire une passe à un camarade

- + Avant de recevoir le ballon, j'observe le placement de mes partenaires et repère celui le mieux placé pour progresser vers la cible. Celui-ci doit être situé dans une zone libre de préférence.
- + Tenir le ballon à deux mains à hauteur de poitrine, les bras écartés.
- + Lancer le ballon à son partenaire.
- + Au moment du lancer, il y a un transfère du poids du corps vers la jambe avant.

➤ Le tir

<u>Le tir</u>	<u>Double pas</u>
<ul style="list-style-type: none">+ Tenir le ballon à deux mains, hauteur de poitrine.+ Viser le panier.+ Lancer le ballon dans le panier.	<ul style="list-style-type: none">+ Le ballon est tenu dans une ou deux mains.+ L'élève dispose de 2 pas pour aller au panier : gauche-droite = tir ou droite-gauche = tir.+ Pour plus de facilité, l'élève peut sauter à la fin de son 2em pas.

Exercices Basket

1. Le dribble

Objectif

Mise en train

Découvrir le ballon et le dribble

Déroulement et consignes

Les élèves sont en deux colonnes.

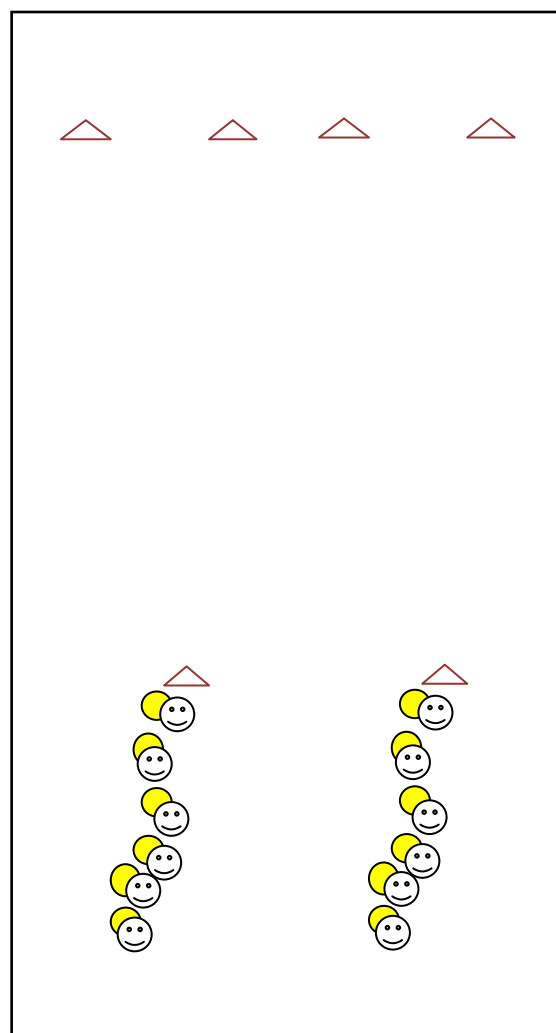
Il faut dribbler et franchir la porte (les 2 plots).

Le but du jeu est de dribbler jusqu'au bout. Si le ballon tombe reste au sol, l'élève le reprend et retourne derrière la file.

Celui qui parvient jusqu'à la porte revient sur le côté.

Variante possible

Mettre en place un petit parcours (slalom).



2. Concours de passe

Objectif

Maîtriser et contrôler les passes

Déroulement et consignes

Les élèves se mettent par équipe de 6 en cercle, espacés d'un mètre entre eux.

Une balle par équipe.

Chaque équipe doit faire circuler la balle en passe avec ou sans rebond.

L'équipe qui a fait le plus grand nombre de passe a gagné.

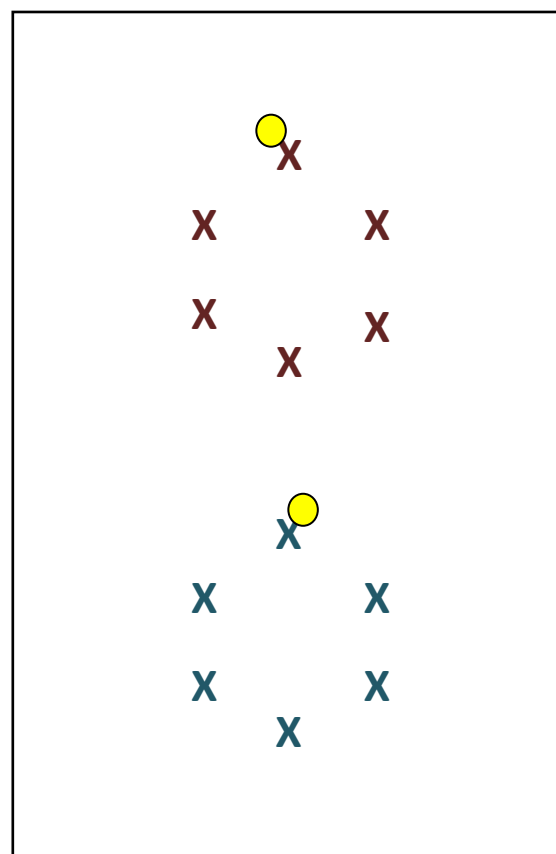
Critère de réussite

Faire X passes

Variante possible

Variation de la distance entre les joueurs.

Variation de l'ordre des passes en donnant des « circuits de passes précis » grâce à des numéros



3. Exercice de passe (progression de ballon)

Objectif

Etre capable de passer le ballon à un partenaire pour faire progresser le ballon.

But du jeu

Passer le ballon à hauteur de la poitrine à un partenaire en direction d'une cible.

Aménagement

4 équipes

1 ballon et 2 plots par équipe.

Déroulement et consignes

Aller le plus vite possible d'un plot à l'autre en se faisant des passes successives. Faire le plus d'aller retour en un temps donné.

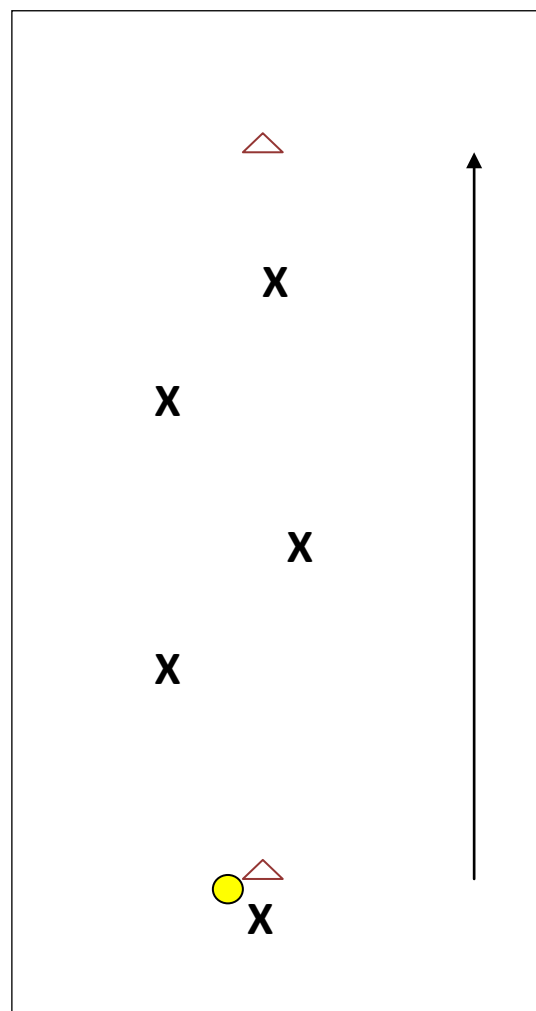
Critère de réussite

Augmenter le nombre de passe réussi.

Variante possible

Variation de la distance entre les plots.

Mettre un nombre de passe maxi



4. Tir

Objectif

Etre capable de marquer un panier.

But du jeu

Marquer un panier.

Aménagement

1 ballon pour 2.

Déroulement et consignes

Les équipes se mettent à un panier.

Un élève tire, son partenaire récupère la balle juste après. Puis ils vont à un autre panier en dribblant.

Ils font la même chose l'un après l'autre.

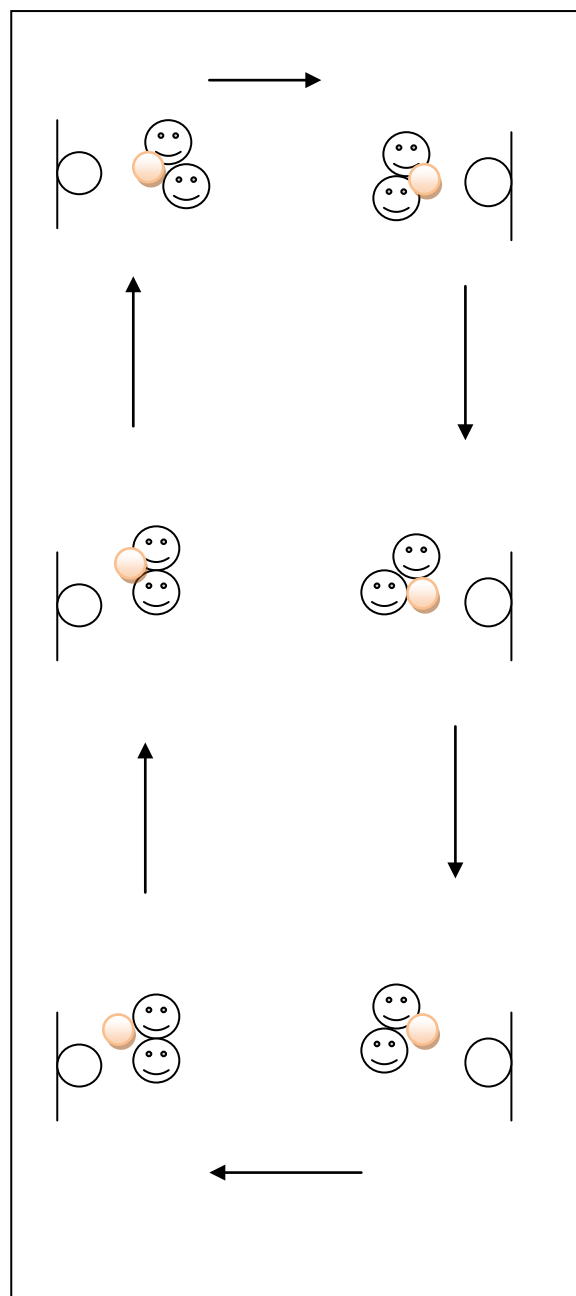
Critère de réussite

Nombre de panier marqué.

Variante possible

Augmenter le temps de réalisation.

Varié la distance par rapport au panier.



5. Tir et réception du ballon

Objectif

Etre capable de dribbler puis de tirer.

Déroulement et consignes

La classe est divisée en deux groupes. 1 ballon par groupe.

Les élèves sont en colonne derrière les plots.

Au signal, le premier part au panier en dribblant puis tire.

Il récupère le ballon après le tir, et revient en dribblant pour passer la balle au suivant.

L'équipe compte le nombre de panier marqué.

La 1^{er} équipe à marqué 8 paniers a gagné.

Critère de réussite

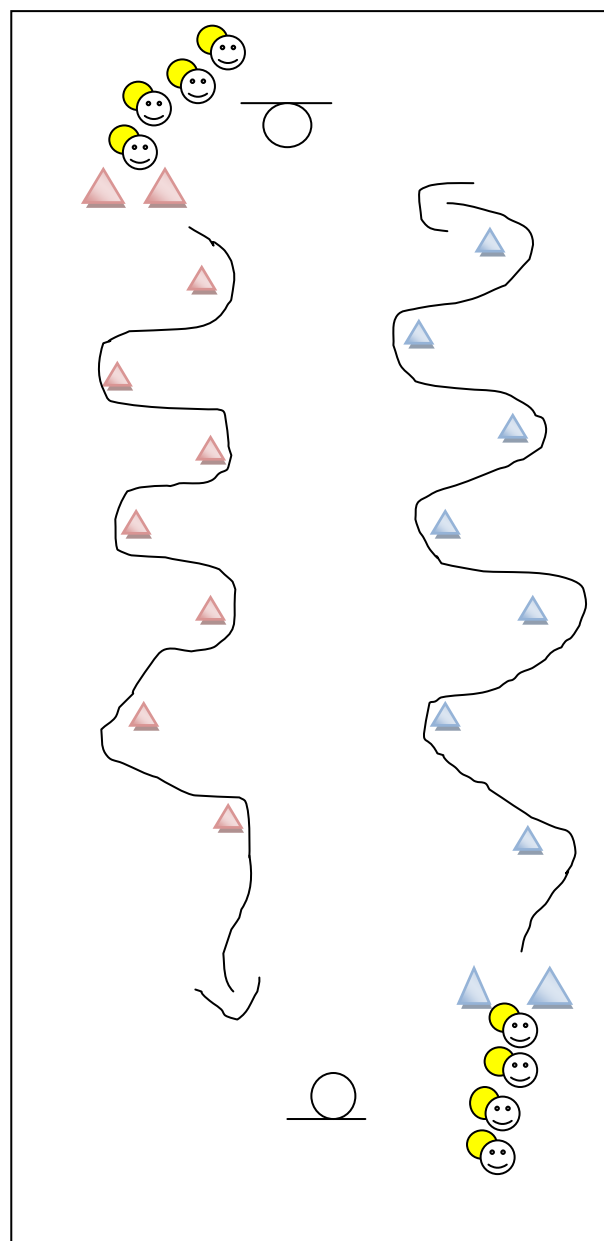
Marquer un panier.

Variante possible

Donner un temps donné (marquer le plus de panier en tant de temps).

Varié le slalom.

Varié la distance des plots.



6. Enchaînement passe + tir

Objectif

Etre capable de tirer après une passe.

But du jeu

Marquer le panier.

Aménagement

3 ballons par groupe.

Déroulement et consignes

Les élèves sont en colonne.

Un passeur se trouve devant le panier.

Le premier part en dribblant puis fait une passe à son partenaire. Il court vers le panier en demandant le ballon. Son coéquipier lui fait la passe, il tire.

Les élèves changent de rôle. Celui qui vient de tirer prend la place du passeur et le passeur récupère le ballon revient sur le côté en dribblant et se place derrière la file.

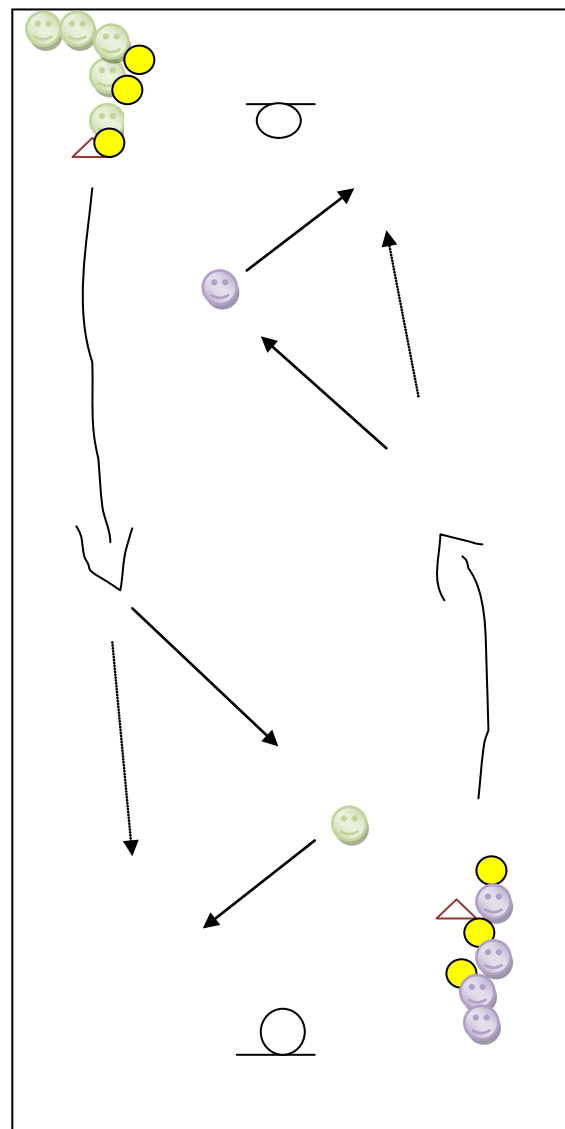
Chaque équipe compte ses paniers.

Critère de réussite

Augmenter le score de l'équipe au fur et à mesure des passages.

Variante possible

Ajouter un défenseur.



7. Éliminer l'adversaire par la passe

Objectif

Éliminer un défenseur pour être en position de tir.

But du jeu

Marquer panier.

Aménagement

2 équipes par $\frac{1}{2}$ terrain. 2 défenseurs sur $\frac{1}{2}$ terrain.

1 ballon pour 2.

Déroulement et consignes

Le 1^{er} groupe s'avance. Pour passer le défenseur et se mettre en position de tir, ils doivent faire une passe.

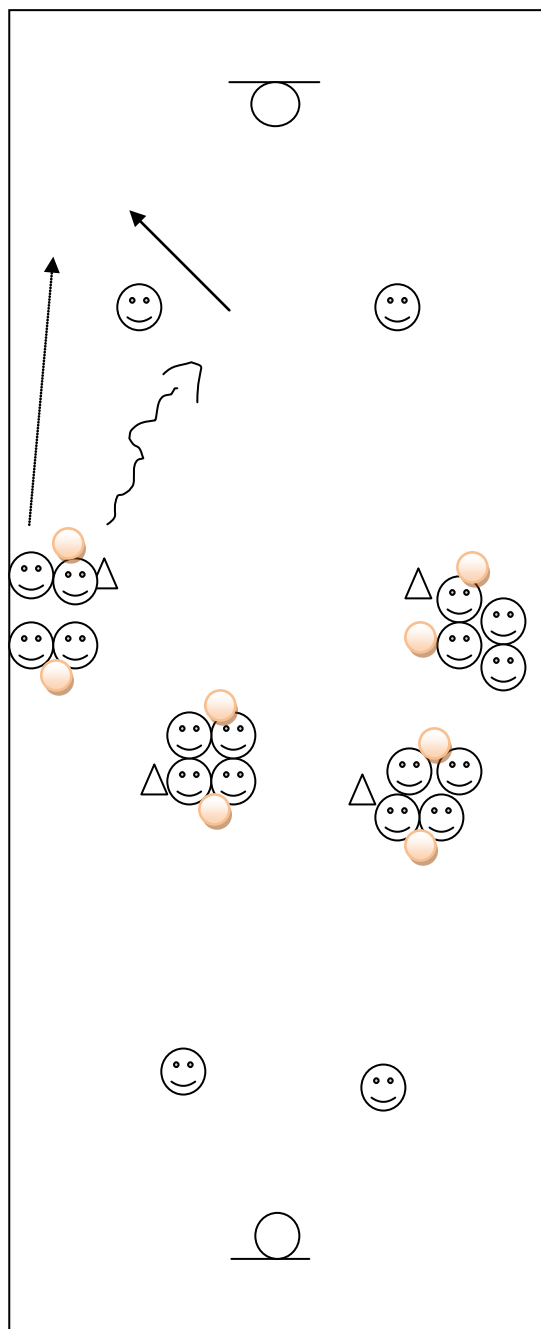
Une fois le groupe au panier, le 2^{em} part.

Chaque groupe revient sur le côté pour ne pas gêner les autres.

Variante possible

Nombre de défenseur et/ou attaquant.

Nombre de passe.



8. Béret

Objectif

Prendre le ballon et marqué un panier.

But du jeu

Marquer un panier.

Aménagement

2 équipes face à face.

Chaque membre d'équipe a un numéro.

Déroulement et consignes

L'enseignant annonce un numéro. La personne appelé court prendre le ballon et va tirer au panier.

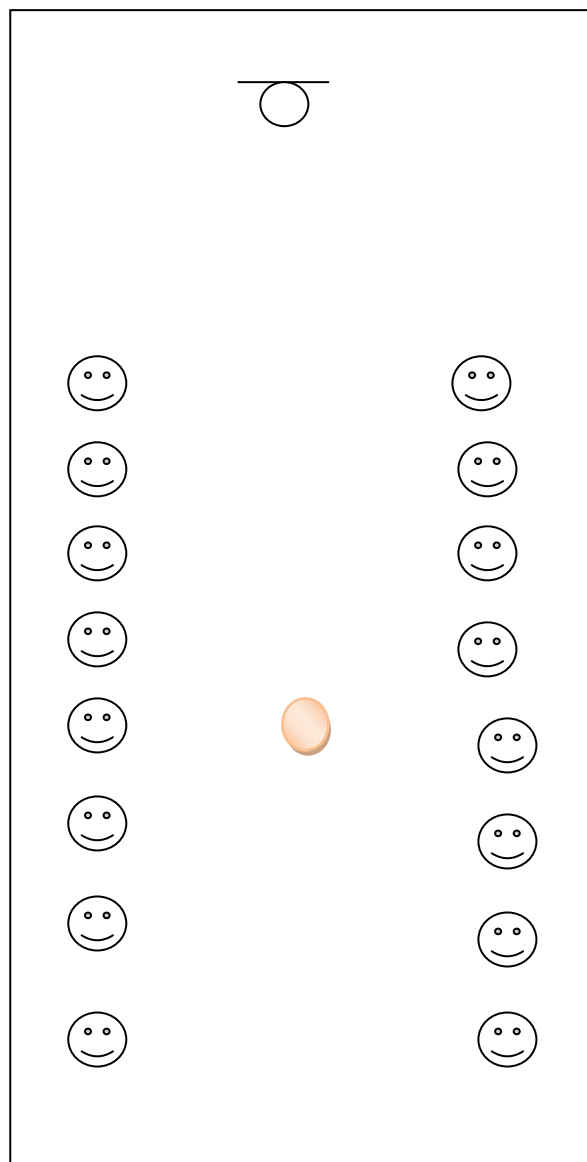
La personne ne possédant pas le ballon essaie de le récupérer.

La personne qui marque un panier gagne le point pour l'équipe.

Sur une action, chaque joueur ne peut tirer que 2 fois. Au-delà, aucune équipe ne marque de point, les joueurs retournent à leur place. L'enseignant annonce un nouveau numéro.

Variante possible

Annoncer 2 ou plus numéros en même temps.



9. Jouer avec défenseur

Objectif

Etre capable de converser le ballon puis de tirer.

But du jeu

Attaquant : Tirer au panier

Défenseur : Récupérer le ballon

Aménagement

Les élèves sont en file.

Un défenseur sur le terrain.

Déroulement et consignes

Les élèves partent par 2 en direction du panier pour marquer.

Le défenseur tente de récupérer le ballon.

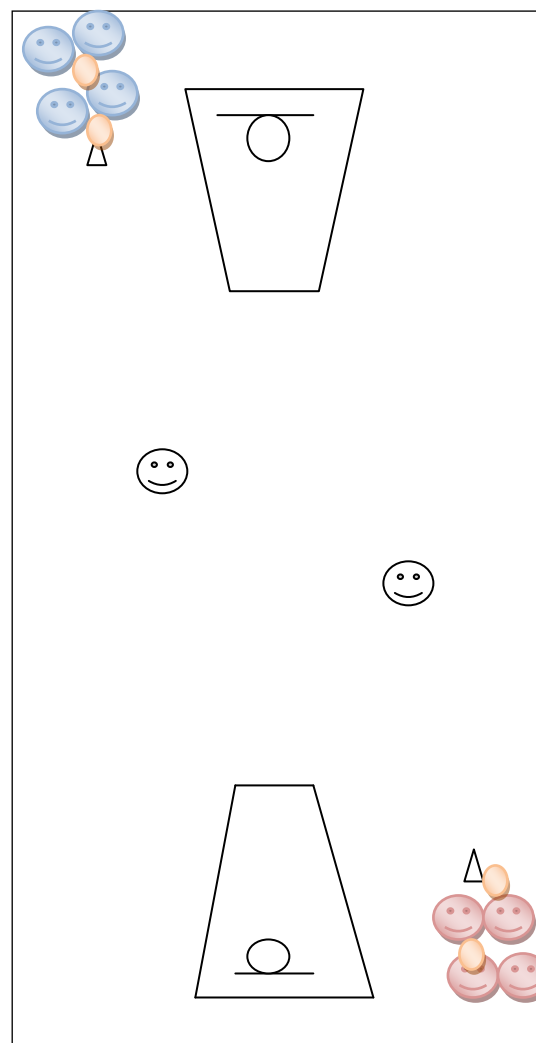
Critère de réussite

Tirer au panier.

Variante possible

Le nombre de défenseurs.

Le nombre d'attaquants.



10. Marquage / Démarquage

Objectif

Se mettre en position de tir en se démarquant.

But du jeu

Attaquant : se démarquer

Défenseur : marquer l'attaquant

Aménagement

Équipes de 2 sur ½ terrain. 1 défenseur devant chaque groupe.

Déroulement et consignes

La 1^{ère} équipe s'élance pour aller tirer au panier. Le joueur qui ne possède pas le ballon doit se démarquer pour demander la passe. Il doit donc être seul au moment de la passe.

Le défenseur doit marquer l'attaquant pour intercepter le ballon.

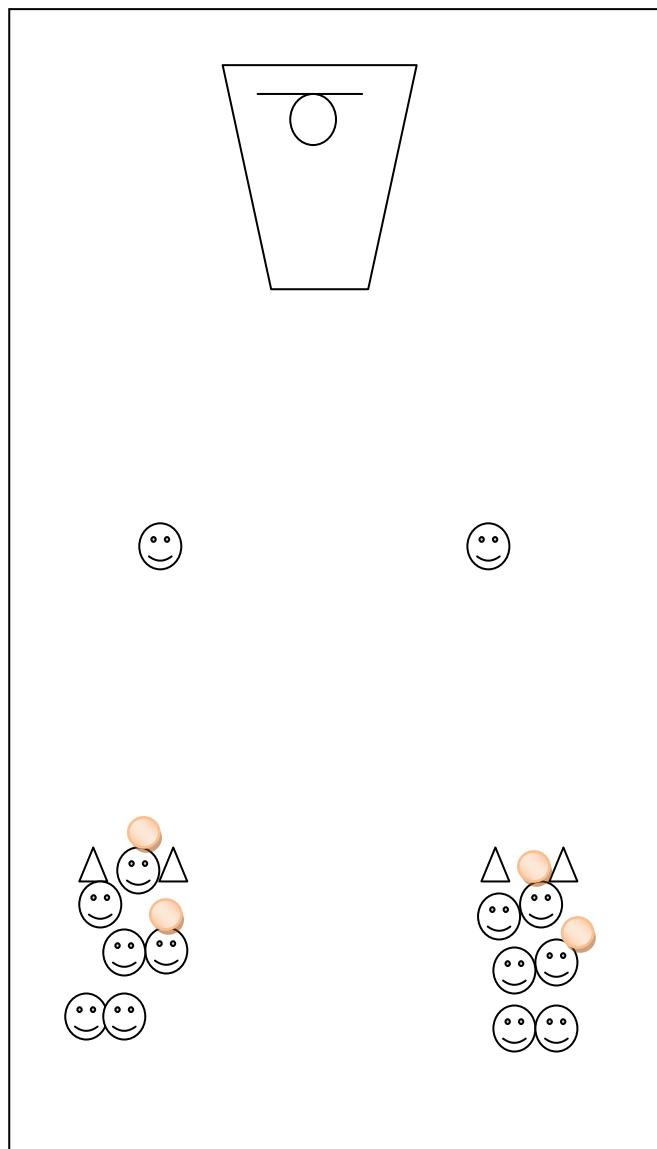
Les joueurs ont l'obligation de faire minimum 3 passes avant de tirer.

Si l'équipe perd le ballon, ils reviennent sur le côté. Une autre équipe s'élance.


Variante possible

Augmenter ou diminuer le nombre de passe avant le tir.

Ajouter un défenseur.



VI. Evaluation

		
Attaque	<input type="radio"/> Je suis capable d'effectuer des passes	
	<input type="radio"/> Je suis capable de me déplacer par rapport à mes partenaires	
	<input type="radio"/> Je suis capable de réceptionner une passe	
Défense	<input type="radio"/> Je suis capable de me positionner dans mon camp quand l'équipe adverse à la balle	
	<input type="radio"/> Je suis capable de gêner les attaquants sans faire de fautes	
	<input type="radio"/> Je suis capable d'essayer d'intercepter des passes adverses	
Autre	<input type="radio"/> Je suis capable de tenir plusieurs rôles (attaquant, défenseur)	
	<input type="radio"/> J'encourage mes camarades	
Contrôle émotionnel	<input type="radio"/> Je prends plaisir à jouer.	
	<input type="radio"/> Je respecte les arbitres, les adversaires et mes coéquipiers.	
	<input type="radio"/> Je suis motivé et volontaire.	

FICHE D'OBSERVATION

NOM DE L'OBSERVATEUR :

Prénom de l'élève observé	Passes réussies	Passes manquées	Tirs au panier	Tirs marqués	Tirs ratés