

BASKETBALL

Je **J**oue, j'**A**rbitre, je **P**articipe

De la séance à la **R**encontre **S**portive **A**ssociative **U**SEP



Cycle 2
Cycle 3

2021



PRÉALABLES FFBB/USEP

P3

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

P8

MODULE D'APPRENTISSAGE

P12

1- Préambule

P12

2- Les séances

P15

• Séance type

P15

• Module type

P16

3- Les situations

P19

ANNEXES

P20

1- Les outils USEP

P21

2- La carte JAP élève

P28

3- Ressources (liens vers l'OBE et autres ...)

P30

Cycle 2
Cycle 3



Le « je Joue, j'Arbitre, je Participe (JAP) à l'école » est un outil partagé à l'usage des éducateurs et des enseignants permettant une programmation des apprentissages et l'organisation de la Rencontre Sportive Associative (RSA) BASKET.

DES PRÉALABLES ENTRE LA FFBB ET L'USEP

[⊕ Consulter la convention](#)

VALEURS ÉDUCATIVES PARTAGÉES :

> VALEURS SPORTIVES :

- Permettre aux élèves la découverte d'une pratique collective diversifiée,
- Favoriser l'accès à la pratique pour tous.

> VALEURS CITOYENNES :

- Contribuer au développement de l'autonomie et de la responsabilisation, et au vivre-ensemble,
- Concourir au renforcement de la connaissance de soi et à l'estime de soi,
- Accroître les aptitudes à la réflexion et développer un esprit-critique.

ANCRAGE DE LA PRATIQUE



DES PRÉALABLES ENTRE LA FFBB ET L'USEP EDUCATION NATIONALE

> LES PROGRAMMES DE L'ÉCOLE POUR LE CYCLE 3 (CM1, CM2, 6^{ème}) :

- **Cinq grandes compétences** dans le domaine de l'EPS et leurs liens avec l'Education Morale et Civique (EMC) :

- Développer sa motricité et construire un langage du corps,
- Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités,
- S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre,
- S'approprier une culture physique sportive et artistique,
- Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière.

- **Pour développer ces compétences générales, l'EPS propose à tous les élèves, de l'école au collège, un parcours de formation constitué de quatre champs d'apprentissage complémentaires :**

- Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée,
- Adapter ses déplacements à des environnements variés,

- S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique,
- Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.

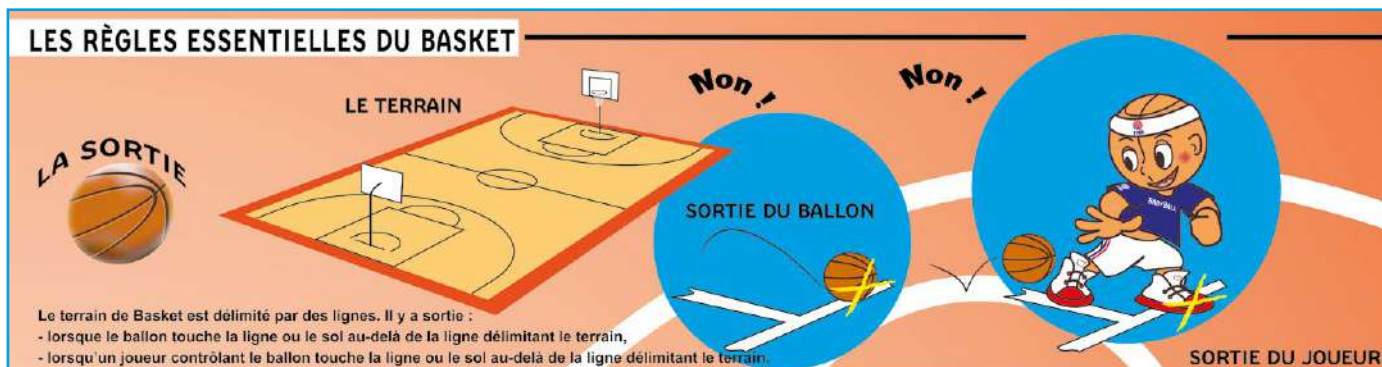
- **L'activité basketball s'inscrit pleinement dans ces quatre champs et plus particulièrement dans le quatrième afin de viser les attendus de fin de cycle** tels que déclinés dans les programmes :

En situation aménagée ou à effectif réduit,

- S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque,
- Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu,
- Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre,
- Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe,
- Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.

DES PRÉALABLES ENTRE LA FFBB ET L'USEP FFBB

- FAIRE DÉCOUVRIR LE BASKETBALL, SPORT COLLECTIF SOUMIS À UN ESPACE DE JEU, UN BALLON SPÉCIFIQUE ET DES RÈGLES PROPRES :
 - **Accès à la cible pour marquer** : cible libre non protégée, haute, horizontale,
 - **Marcher** : maîtriser ses appuis, limitation du nombre des appuis,
 - **La conduite de balle** : aisance avec la balle, dribble à une main, pas de reprise de dribble,
 - **Contact** : contrôle de soi, évitement, corps obstacle,
 - **Les sorties** : les lignes sont extérieures au terrain, les appuis du joueur porteur de balle doivent être à l'intérieur du terrain.



Non ! CHARGER

LE CONTACT

JOUEUR :

- Quand j'attaque ou je défends, je n'ai pas le droit de tenir, pousser, bousculer ... mon adversaire.
- J'ai le droit pour défendre de me déplacer face à lui et de le gêner. Un contact est toléré sur mon torse à condition de ne pas le faire en avançant vers lui.
- Je ne peux pas créer de contact avec mes bras, mes épaules, mes hanches ou mes jambes.
- Quand j'attaque, je ne peux pas heurter mon adversaire au torse ni étendre mes bras pour le tenir à distance.

Non !

PASSAGE EN FORCE

ARBITRE :

- dit « faute au n° ... bleu » et le répète à la table de marque en faisant le geste,
- si le joueur shootait, l'arbitre lui accorde des lancers-francs ou son panier marqué plus un lancer-franc en bonus,
- sinon l'arbitre annonce la couleur de l'équipe qui aura le ballon, montre la direction du jeu et donne le ballon à la touche la plus proche.
- « Faute au 8 bleu ! 2 lancers francs ! »

Non ! TENIR

Non !

LE MARCHER

1 2 3

Non !

JOUEUR :

- Quand je reçois le ballon en mouvement, j'ai le droit de poser mes deux pieds au sol pour le contrôler, tirer, passer ou m'arrêter.
- Quand je me suis arrêté, le premier pied posé au sol pour mon arrêt doit rester collé au sol. C'est mon pied de pivot. L'autre pied est libre de bouger.
- Pour tirer ou passer, je peux décoller mon pied de pivot.
- Attention, pour partir je dois dribbler avant de décoller mon pied de pivot.

ARBITRE :

- dit « marcher » et fait le geste,
- dit la couleur de l'équipe qui aura le ballon,
- et montre la direction du jeu.
- « Marcher ! Ballon aux bleus ! »

Oui !

LE DRIBBLE

DRIBBLE

Non !

DRIBBLE A DEUX MAINS

JOUEUR :

- Je ne peux pas porter la balle en dribblant ni dribbler à deux mains.
- Si j'arrête mon dribble, je ne peux pas repartir. Je dois faire une passe ou un tir.

ARBITRE :

- dit « reprise de dribble » en faisant le geste,
- dit la couleur de l'équipe qui aura le ballon,
- montre la direction du jeu,
- et donne le ballon à la touche la plus proche.
- « Reprise de dribble ! Balle aux blancs ! »

DES PRÉALABLES ENTRE LA FFBB ET L'USEP USEP

L'USEP, fédération sportive scolaire, organise les rencontres sportives scolaires en partenariat avec la FFBB conformément à [la convention bipartite signée le 21/12/2018](#).

LA RENCONTRE SPORTIVE ASSOCIATIVE (RSA) :

La rencontre sportive associative USEP, préparée en amont donne du sens aux apprentissages réalisés en EPS et de manière transversale notamment en ce qui concerne l'Education Morale et Civique (EMC).

La rencontre sportive associative USEP revêt une dimension humaniste en favorisant l'éducation à la fraternité, à l'égalité, au respect, à la liberté, au choix dès lors que les adultes créent les conditions nécessaires pour permettre aux enfants d'agir et de réfléchir ensemble.

La rencontre sportive associative USEP est accessible et valorisante pour tous, quelles que soient ses singularités. Elle peut s'appuyer sur des **défis coopératifs**.

La rencontre sportive associative USEP promeut le bien-être des enfants au niveau physique, cognitif, social, affectif afin de développer leur « capital santé ». Outils « attitude santé ».
La rencontre sportive associative USEP peut s'envisager tout au long du module d'apprentissage. Elle doit permettre à tous les enfants de s'impliquer en tant que joueur, arbitre, spectateur, organisateur dans les meilleures conditions de réussite et de plaisir.

La rencontre sert les parcours éducatifs :

Elle permet aux élèves de pouvoir s'exprimer et échanger entre eux. Elle peut donc être propice à faire vivre un temps de débat, d'analyse d'une situation. Rebonds et Compagnie sera ici l'outil qui aura pour objectif de mettre les enfants en réflexion avec la prévention des conduites à risques dans le milieu sportif dans le respect du protocole qu'il propose.



LES COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

Je **J**oue, j'**A**rbitre, je **P**articipe (JAP) en occupant plusieurs rôles sociaux pour développer des **compétences motrices et sociales** :

COMPÉTENCES TRANSVERSALES

S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre :

- Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et de celle des autres,
- Répéter un geste pour le stabiliser et le rendre plus efficace,
- Utiliser des outils numériques pour observer, évaluer et modifier ses actions.

ATTENDUS DE FIN DE CYCLE

- Réaliser des efforts, enchaîner et/ou combiner plusieurs actions motrices.
- S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque.
- Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre et accepter le résultat.

COMPÉTENCES GÉNÉRALES

Développer sa motricité et construire un langage du corps :

- Adapter sa motricité à des situations variées,
- Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité,
- Mobiliser différentes ressources (physiologique, biomécanique, psychologique, émotionnelle) pour agir de manière efficiente.



LES COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

CONTENUS FFBB-USEP

JE JOUE (20 compétences)

Connaître et respecter les 4 règles essentielles du basketball (DRIBBLE – CONTACT – SORTIE – MARCHER)

● ATTAQUANT :

Porteur de balle (PB) : REGARDER – JOUER

J1 - Dribbler sur place et en déplacement

J2 - Passer à l'arrêt, passer après un dribble

J3 - Enchaîner dribble et tir

J4 - Repérer le joueur démarqué

J5 - Connaître et exploiter les différents espaces de jeu

J6 - « Fixer » les défenseurs pour libérer un partenaire

Non Porteur de balle (NPB) : « APPELER » – ATTRAPPER

J7 - Se démarquer et « appeler » la balle

J8 - Après un tir, tenter de récupérer le ballon

J9 - Repérer les espaces libres pour recevoir la balle

J10 - Se positionner pour faciliter l'action du PB

● DÉFENSEUR :

Sur Porteur de balle (PB) :

J11 - Se déplacer en fonction du PB

J12 - Gêner les actions du PB

J13 - Empêcher l'accès au panier

Sur Non Porteur de balle (NPB) :

J14 - Utiliser son corps pour gêner les NPB

J15 - Prendre en compte les placements du PB et NPB pour se positionner

J16 - Empêcher l'attaquant NPB de recevoir le ballon

J17 - Accepter les décisions de l'arbitre

J18 - Accepter les erreurs de mes partenaires

J19 - Encourager mes partenaires

J20 - Adopter un comportement fair-play quel que soit le résultat

LES COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

COMPÉTENCES GÉNÉRALES

Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités :

- Assumer les rôles sociaux spécifiques aux différentes APSA et à la classe (joueur, coach, arbitre, juge, observateur, tuteur, médiateur, organisateur),
- Comprendre, respecter et faire respecter règles et règlements,
- Assurer sa sécurité et celle d'autrui dans des situations variées,
- S'engager dans les activités sportives et artistiques collectives.

CONTENUS FFBB-USEP

J'ARBITRE, JE PARTICIPE (13 compétences)

● ARBITRE :

- A1 - Savoir se placer et se déplacer pour être proche de l'action sans la gêner
Siffler à bon escient et justifier sa décision :
- A2 - Savoir repérer une sortie de balle
- A3 - Savoir repérer une reprise de dribble
- A4 - Savoir repérer un contact irrégulier
- A5 - Savoir repérer un marcher
- A6 - Connaître et faire respecter les règles liées à l'activité

ATTENDUS DE FIN DE CYCLE

- Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur, chronométrateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe.

● ORGANISATEUR :

- P1 - Concevoir la rencontre
- P2 - Aménager l'espace de pratique, le matériel nécessaire et l'équipement
- P3 - Réaliser une feuille de marque à proposer pour la RSA
- P4 - Rédiger les fiches d'observation

● MARQUEUR :

- P5 - Tenir des feuilles de marque

● CHRONOMETREUR :

- P6 - Tenir le chronométrage

● OBSERVATEUR :

- P7 - Utiliser des fiches d'observation du jeu, les analyser collectivement (argumentation, débat, ...)

LES COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

COMPÉTENCES GÉNÉRALES

S'approprier une culture physique sportive et artistique :

- Savoir situer des performances à l'échelle de la performance humaine,
- Comprendre et respecter l'environnement des pratiques physiques et sportives.

CONTENUS FFBB-USEP

JE PARTICIPE AUX SPECTACLES SPORTIFS

ARBITRE :

- P8 - Savoir évaluer le niveau de performance individuelle et/ou collective des joueurs et des arbitres
- P9 - Analyser le fait sportif par rapport à différents prismes (historique, social, ...)
- P10 - Développer un regard critique : donner son point de vue, argumenter

ATTENDUS DE FIN DE CYCLE

- Apprécier des prestations en utilisant différents supports d'observation et d'analyse,
- Se doter d'une posture de citoyen et de fair play.



MODULE D'APPRENTISSAGE

1 - PRÉAMBULE

Le module d'apprentissage, l'organisation des séances avec notamment l'intégration des compétences citoyennes ainsi que la conception et la réalisation de la RSA s'adressent aux enseignants de cycle 3. Néanmoins, les enseignants de cycle 2 trouveront nombre de jeux traditionnels version basketball qui pourront enrichir leurs cycles et rencontres jeux collectifs et faciliter la réalisation du module proposé par leurs collègues de cycle 3.

> Démarche d'apprentissage

Le module développe des compétences décrites dans les programmes de l'Education Nationale, en référence aux grandes problématiques liées à l'activité basketball dans le respect des valeurs communes portées par l'USEP et la FFBB.

Il est constitué de plusieurs séances construites selon un cadre organisationnel commun ; chaque séance constitue un tout organisé autour d'une problématique. Elle s'organise en 3 phases :

- **Une phase de mise en activité (SEA)** : elle permet à l'élève de s'échauffer de manière spécifique, c'est-à-dire en lien direct avec l'activité support des apprentissages,
- **Une phase d'apprentissage (SA)** : des situations d'apprentissage permettent à l'élève de résoudre la problématique choisie pour la séance,
- **Une phase de réinvestissement (SR)** pendant laquelle l'élève met en oeuvre les apprentissages précédents dans des situations plus globales de jeu, telle la situation de référence par exemple.

A l'issue du module, une rencontre sportive associative (RSA) sera organisée à l'initiative de l'USEP en partenariat avec les structures décentralisées et les clubs de la FFBB.

MODULE D'APPRENTISSAGE

> Organisation du groupe classe

Le cycle « basketball » présenté dans ce document est prévu pour une classe constituée de 24 élèves. Cet effectif est bien entendu mis à titre indicatif. Il est toujours possible de faire varier le nombre d'élèves participant dans chaque situation.

Pour chaque situation, le temps maximum d'activité motrice de l'élève sera recherché. Pour les situations d'apprentissage, la mise en place des rôles sociaux est souvent proposée. Ils sont à mettre en place en vue de la rencontre sportive associative mais pas systématiquement.

Conditions matérielles conseillées :

- **Organisation basée sur deux espaces d'évolution :**
 - > 1 terrain de basketball avec 2 paniers pour le jeu global ou aménagé - demi-classe.
 - > 1 espace pour les situations d'apprentissage – demi- classe.
- Disposer d'un nombre de ballons suffisant (de taille 4 ou 5) : 1 ballon pour 2 élèves,
- Disposer d'un nombre de chasubles suffisant de couleurs différentes,
- Disposer d'au moins 2 sifflets,
- Utiliser les fiches de marque et d'observation construites au préalable.



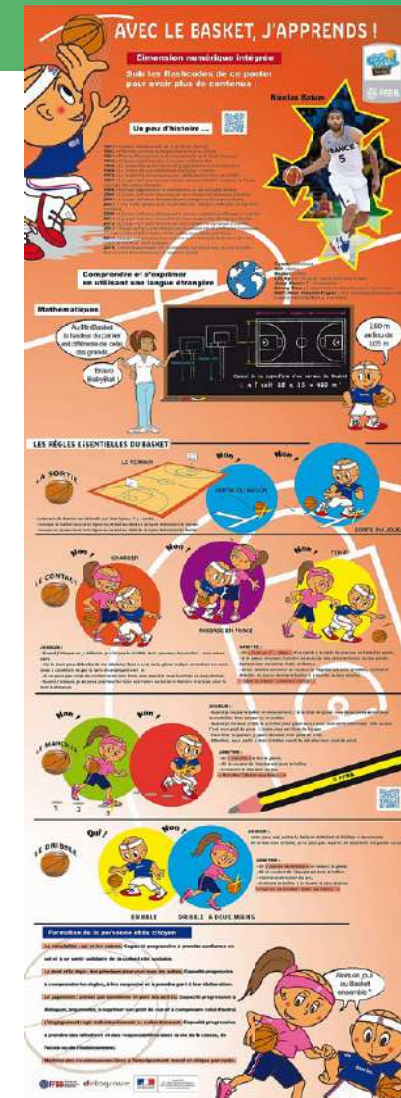
MODULE D'APPRENTISSAGE

Recommandations pédagogiques :

- **Présenter dans la classe avant la 1^{ère} séance « terrain » du cycle :**
 - > Les [4 règles minimales](#) en partant des connaissances des élèves,
 - > La séance N°1 : composition des équipes, les différents rôles à tenir, matériel à prévoir.

- **L'organisation générale du module :**
 - > Le module se construit à partir d'une « Situation de Référence » (SR) initiale (jeu global),
 - > Il propose ensuite une articulation entre
 - SR
 - SEA, situations pour entrée dans l'activité
 - SA, situations d'apprentissage
 - > Il se termine par l'organisation d'une RSA.

- **Option :**
 - ⊕ [Possibilité d'inclure la démarche des défis coopératifs.](#)



⊕ **Poster**
« AVEC LE BASKET, J'APPRENDS ! »

MODULE D'APPRENTISSAGE

2 - LES SÉANCES

> LA SÉANCE TYPE

	Demi-classe 1	Demi-classe 2
10 MIN.	1 Situation d'Entrée dans l'Activité (SEA) en lien avec la SA	
20 MIN.	SA (DRIBBLE, PASSE ou TIR)	Jeu global (SR) ou aménagé
20 MIN.	Jeu global (SR) ou aménagé	SA (DRIBBLE, PASSE ou TIR)
10 MIN.	Bilan de la séance (et annonce de la suivante)	

Jeu global =

Situation de Référence (SR)
= match avec les règles essentielles

Jeu aménagé =

une (ou plusieurs) règle(s) adaptées

Exemples :

- Jeu sans dribble,
- Pas de prise de balle dans les mains de l'adversaire,
- Pas de défense dans la première moitié du terrain,
- Mise en place de bonus/ coups de pouce, coups d'éclat (cf défis coopératifs).

Les séances intermédiaires **1, 4, 7, 10** permettent de :

- Mesurer les apprentissages réalisés et/ou d'identifier ceux qui sont à construire,
- De préparer la RSA (situations intégrant les rôles sociaux).

MODULE D'APPRENTISSAGE

> MODULE TYPE

Exemple avec un cycle de 10 séances

SÉANCES	SITUATIONS	COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES
1	<ul style="list-style-type: none"> ⊕ SEA : Le tandem ⊕ SA : La balle au capitaine ⊕ SR 	<p>J2 – J4 – J5 – J7 – J9 J15 à J20 A6</p>
DRIBBLE		
2	<ul style="list-style-type: none"> ⊕ SEA : L'épervier ⊕ SA : Les slaloms relais ou ⊕ Les déménageurs ⊕ Match : Jeu aménagé ou jeu global 	<p>J1 – J6 – J17 à J20 A1 à A6 P5 à P8 et P10</p>
3	<ul style="list-style-type: none"> ⊕ SEA : Les sorciers ⊕ SA : La queue du chien ou ⊕ Le 2 contre 1 inattendu ⊕ Match : Jeu aménagé ou jeu global : observation des pertes de balle sur le dribble. 	<p>J2 – J4 – J5 – J7 – J9 J15 à J20 A6</p>

MODULE D'APPRENTISSAGE

SÉANCES	SITUATIONS	COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES
4	<ul style="list-style-type: none"> ⊕ SEA : Le tandem ⊕ SA : Les déménageurs ⊕ SR <p>Observation des pertes de balle sur le dribble. Identification des causes possibles (cf document OBE p15 à 22)</p>	
PASSES		
5	<ul style="list-style-type: none"> ⊕ SEA : La traversée express en duo ⊕ SA : Le béret passe ou ⊕ La passe à 10 avec cerceaux sans opposition ⊕ Match : Jeu aménagé ou jeu global : Observation des pertes de balle sur la passe. 	<p>J2 – J10 – J15 – J17 à J20 A5 – A6 P2</p>
6	<ul style="list-style-type: none"> ⊕ SEA : La traversée express en équipe ⊕ SA : Le camp ruiné ou ⊕ La balle au capitaine ⊕ Match : Jeu aménagé ou jeu global : Observation des pertes de balle sur la passe. 	<p>J2 – J10 – J14 – J15 – J16 J17 à J20 A6 P4 – P5 – P6 – P7</p>

MODULE D'APPRENTISSAGE

SÉANCES	SITUATIONS	COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES
7	<ul style="list-style-type: none"> ⊕ SEA : La traversée express en équipe ⊕ SA : Le béret passe ou ⊕ La balle au capitaine ⊕ SR 	
TIR		
8	<ul style="list-style-type: none"> ⊕ SEA : Premiers revenus ⊕ SA : Les échelles ou ⊕ Ligne de feu ⊕ Match : Jeu aménagé ou jeu global : Observation du nombre de tirs marqués/tentés. 	<p>J2 – J3 – J8 – J17 à J20 A6 P2</p>
9	<ul style="list-style-type: none"> ⊕ SEA : Le relais tir ⊕ SA : Le tour du monde ou ⊕ Tir poursuite ou ⊕ Basket ⊕ Jeu global : match Observation du nombre de tirs marqués/tentés. 	<p>J2 – J3 – J8 – J17 à J20 A6 P2</p>
10	<ul style="list-style-type: none"> ⊕ SEA : Premiers revenus ⊕ SA : Le tour du monde ou ⊕ Basket ⊕ SR <p>Prise en compte des résultats des équipes en SA et SR</p>	

LES SITUATIONS

22 fiches

> SEA

Situations d'entrée dans l'activité

- ⊕ [Le tandem](#)
- ⊕ [L'épervier](#)
- ⊕ [Les sorciers](#)
- ⊕ [La traversée express en duo](#)
- ⊕ [La traversée express en équipe](#)
- ⊕ [Premiers revenus](#)
- ⊕ [Le relais tir](#)

> SA

Situations d'apprentissage

- ⊕ [La balle au capitaine](#)
- ⊕ [Les slaloms relais](#)
- ⊕ [Les déménageurs](#)
- ⊕ [La queue du chien](#)
- ⊕ [Le 2 contre 1 inattendu](#)
- ⊕ [Le béret passe](#)
- ⊕ [La passe à dix avec cerceaux](#)
- ⊕ [Le camp ruiné](#)
- ⊕ [Les échelles](#)
- ⊕ [La ligne de feu](#)
- ⊕ [Le tir poursuite](#)
- ⊕ [Le challenge dix](#)
- ⊕ [Le tour du monde](#)
- ⊕ [Basket](#)

> SR

Situation de référence ou jeu aménagé

- ⊕ [Le match](#)



ANNEXES

1- Les outils USEP

- ⊕ [Définition des rôles sociaux](#)
- ⊕ [L'inclusion et le basketball](#)
- ⊕ [Trois outils au service des adaptations](#)
- ⊕ [Éducation à la santé](#)

2- ⊕ [La carte JAP élève](#)

3- ⊕ [Ressources \(liens vers l'OBE et autres ...\)](#)



LES OUTILS USEP DÉFINITION DES RÔLES SOCIAUX

A l'USEP, construire le futur citoyen sportif, c'est donner des responsabilités à l'enfant.

C'est en amenant l'enfant à assumer des responsabilités qu'on l'aide à comprendre le sens des règles, à prendre soin de lui et des autres, à prendre des décisions, à communiquer quelque soit la situation quelque soit l'autre. Ainsi quand il est **pratiquant**, l'enfant doit apprendre à : se concentrer, s'engager, partager, se dépasser, fournir un effort, maîtriser ses émotions... Quand il est **arbitre**, l'enfant doit apprendre à : décider, communiquer, s'imposer...

Quand il est **marqueur de points**, il doit apprendre à recevoir et transcrire les décisions du juge, observer attentivement...

Quand il est **chronométrateur**, il doit apprendre à : lire un chronomètre, l'arrêter lorsqu'il y a des fautes, anticiper et décider.

Quand il est **responsable du matériel**, il doit apprendre à être réactif, précis, garantir la sécurité de ses camarades.

L'adulte responsable de l'activité est le garant du bon déroulement : il met en place l'équipe d'organiseurs et veille à la sécurité de tous. Mais il laisse à chaque enfant son rôle de responsable.

Evidemment l'apprentissage de ces rôles doit faire partie intégrante du module d'EPS et ce dès la première séance.

Tenir un rôle d'organiseurs USEP fait partie de la pratique de l'activité.

Pour que l'enfant soit en réussite et se sente investi de sa mission, son rôle doit être **défini, plein et clairement identifié**.

La tenue, la posture, les accessoires (drapeaux...) inhérents à sa fonction sont primordiaux et ne doivent pas être négligés. Ils contribuent à la légitimité du rôle qui doit être reconnu à la fois par les pairs et les adultes.

COMPÉTENCES TRAVAILLÉES :

Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble au cycle 2 / au cycle 3

- Assumer les rôles sociaux (joueur, coach, juge,...),
- Elaborer / Comprendre, respecter et faire respecter règles et règlements,
- Assurer sa sécurité et celle d'autrui dans des situations variées.

LES RÔLES SOCIAUX DANS L'ACTIVITÉ

LE JOUEUR

- Connaît l'activité, ses enjeux,
- S'engage dans l'action,
- Respecte les règles du jeu,
- Respecte les règles d'or de l'activité,
- S'oppose, coopère selon le jeu.

IDENTIFICATION :

dossard / chasuble de couleur (équipes) selon l'organisation choisie.

L'ARBITRE

- Fais respecter les règles en particulier celles de sécurité,
- Signale les fautes et les violations annonce ou affiche clairement sa décision,
- Siffle fort puis explique sa décision,
- Sait se placer par rapport à l'action de jeu,
- Tiens compte des interventions des autres arbitres.

IDENTIFICATION :

chasuble spécifique arbitre

L'ORGANISATEUR

- Assure la sécurité des pratiquants,
- Indique, signale les difficultés, le parcours,
- Encourage, stimule si besoin.

IDENTIFICATION :

gilet fluo / brassard / casquette

LE CHRONOMÉTREUR

- Signale le début et la fin du jeu,
- Mesure le temps de jeu avec un chronomètre,
- Suit les arrêts de jeu et les décisions des arbitres.

IDENTIFICATION :

brassard / casquette / gilet fluo + table de marque / réserve bouchons

LE MARQUEUR DE POINTS

- Tiens la feuille de marqueur,
- Comptabilise les points gagnés,
- Annonce ou affiche clairement le score.

LE RESPONSABLE DU MATÉRIEL

- S'assure de la mise en place du matériel nécessaire à la tenue du jeu en toute sécurité,
- Remet le matériel en place si besoin,
- Range le matériel à la fin du jeu.

IDENTIFICATION :

brassard / casquette

Remarque : selon le type d'organisation choisie, le nombre d'enfants participants, certains rôles peuvent être regroupés.
Ex. : Signaleur ou Juge/Marqueur de points

LES OUTILS USEP DES RENCONTRES SPORTIVES INCLUSIVES Démarche et outils

La Loi du 11 février 2005, relative à l'égalité des droits et des chances, la participation et la citoyenneté des personnes handicapées, conduit à poser un nouveau regard sur la scolarisation des enfants en situation de handicap.

En vertu du principe d'égalité des droits, elle impose l'élaboration pour chaque enfant handicapé d'un projet personnalisé de scolarisation.

En vertu du principe d'égalité des chances, elle implique que chaque enfant puisse accéder à l'ensemble des activités scolaires, selon ses capacités.

Les rencontres sportives scolaires USEP inclusives sont alors l'occasion de vivre :

- Des défis individuels et collectifs accessibles et valorisants pour tous,
- Des pratiques équitables, inclusives, adaptés aux besoins éducatifs particuliers des enfants,
- Une découverte de pratiques handi-sportives dans une volonté d'ouverture culturelle.

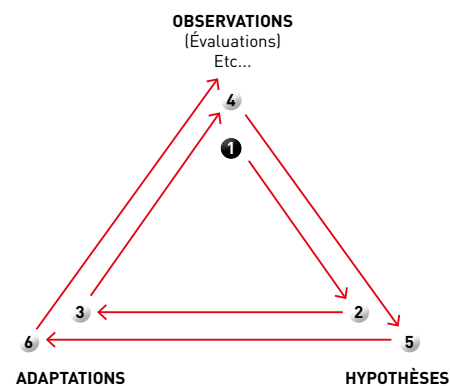
Les rencontres sportives scolaires inclusives permettent le respect des singularités au sein d'un groupe et visent la participation commune équitable. Elles concernent tout le monde et supposent la connaissance préalable de chacun des enfants participants pour répondre à leurs projets, à leurs besoins, à leurs désirs, à leurs choix et en maintenant l'enjeu de l'activité pratiquée.

Une démarche d'adaptation en 3 temps pour les élèves à besoins éducatifs particuliers

Une entrée par les compétences de l'élève en s'appuyant sur des situations d'appren-tissages ordinaires :

- Observation de l'élève dans une situation d'apprentissage pour identifier les compétences et les réussites,
- Formulation d'hypothèses en termes de besoins éducatifs particuliers,
- Propositions d'adaptations permettant à chacun d'apprendre, d'être en réussite et de prendre du plaisir.

Modélisation de la démarche d'observation et d'adaptation



> Des outils pour une mise en place de rencontres sportives scolaires inclusives

1- La mallette USEP Sport scolaire et handicap

+ La mallette numérique « sport scolaire et handicap »

+ Un film pédagogique « Des rencontres sportives scolaires inclusives »



2- Les publications des Editions EPS

+ Handicaps et activités physiques

+ Handicaps et activités physiques – Jeux et sports collectifs



En prêt dans votre délégation USEP départementale

Evaluer un élève sans adapter revient à évaluer son handicap...

LES OUTILS USEP TROIS OUTILS AU SERVICE DES ADAPTATIONS



Schéma des variables didactiques :

Permet d'identifier préalablement les composants de l'activité sur lesquels on peut agir pour penser l'adaptation, dans le cadre de la démarche « Observations/Hypothèses/Adaptations », extraite de la collection « Handicap - Activités physiques ».

Observations / adaptations fiche usage	
Observations	Adaptations

Fiche Observations/ Adaptations :

A remplir pour l'activité ciblée avant de penser aux adaptations singulières.



Fiche navette :

Destinée à affiner progressivement les adaptations liées aux singularités rencontrées, par des allers et retours réguliers entre l'enseignant et l'organisateur de la rencontre.

[A télécharger en PDF.](#)

LES OUTILS USEP SCHEMA DES VARIABLES DIDACTIQUES

Il permet d'identifier préalablement les composants de l'activité sur lesquels on peut agir pour penser l'adaptation, dans le cadre de la démarche « Observations - Hypothèses - Adaptations », extraite de la collection « Handicap - Activités physiques ».

Exemple autour du basketball



LES OUTILS USEP

FICHE « OBSERVATIONS / ADAPTATIONS »

A remplir pour l'activité basketball avant de penser aux adaptations singulières.

OBSERVATION

L'enseignant observe que :

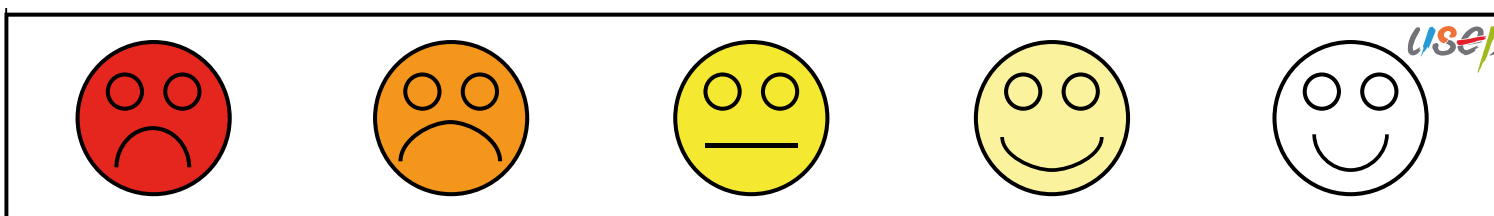
HYPOTHESES

ADAPTATIONS

LES OUTILS USEP EDUCATION À LA SANTÉ À L'USEP - CYCLE 2

Ces ateliers « santé » sont à réaliser au plus près de la pratique, sur la rencontre (juste avant et juste après la rencontre sportive associative Basket).

Descriptif de l'atelier Cycle 2 : Le ressenti, les émotions



Objectif :

Exprimer son ressenti, ses émotions—
Comprendre que les sources de bien être sont variées et propres à chacun.

Matériel nécessaire :

+ la bâche collective des émotions +
gommettes de deux couleurs différentes

● 1^{er} temps - Avant la pratique de l'activité

Chaque enfant se positionne sur la [réglette des émotions](#) en plaçant sa gommette de couleur.
« *Quel plaisir penses-tu ressentir pendant la pratique de cette activité?* »

● 2^{ème} temps - Après la pratique de l'activité

Chaque enfant se positionne, à nouveau, sur la réglette des émotions en plaçant une seconde gommette de couleur différente et compare avec la position de la précédente.
« *Quel plaisir ressens-tu après avoir pratiqué ?* »

● 3^{ème} temps - Echanges entre enfants

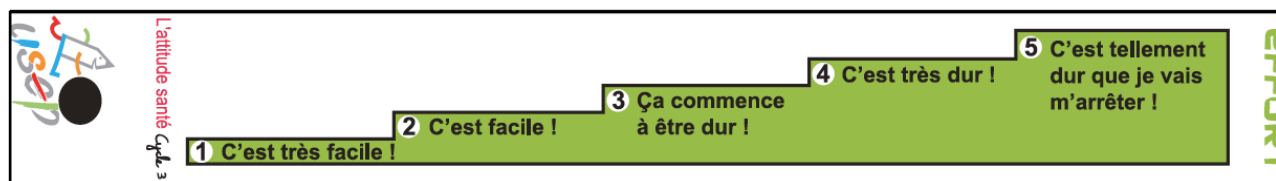
« *Vous allez pouvoir vous exprimer et échanger ensemble à partir de vos observations. Il n'y a pas de propos justes ou faux et chacun doit respecter la parole de l'autre, être à l'écoute. Que remarquez-vous ? Qu'en pensez-vous ?* ».
Observation AVANT / APRES — Similitudes / Différences

Ce temps d'échange est essentiel et doit permettre aux enfants de s'enrichir des remarques des autres et considérer qu'il y a des sources variées de plaisir (par rapport à la performance et/ou au progrès, par rapport à la relation aux autres, par rapport à son état personnel, au plaisir de bouger....).

LES OUTILS USEP EDUCATION À LA SANTÉ À L'USEP - CYCLE 3

Ces ateliers « santé » sont à réaliser au plus près de la pratique, sur la rencontre (juste avant et juste après la rencontre sportive associative Basket).

Descriptif de l'atelier Cycle 3 : l'effort



Objectif :

Mesurer et gérer ses efforts face à une nouvelle pratique - Identifier si l'effort est source de bien être.

Matériel nécessaire :

+ [la bâche collective de l'effort](#) + gommettes de deux couleurs différentes

● 1^{er} temps - Avant la pratique de l'activité

Chaque enfant se positionne sur la réglette de l'effort en plaçant sa gommette de couleur.
« *Quel effort penses-tu devoir fournir durant la pratique de cette activité?* »

● 2^{ème} temps - Après la pratique de l'activité


Chaque enfant se positionne, à nouveau, sur la réglette de l'effort en plaçant sa seconde gommette de couleur différente.
« *Quel effort as-tu fourni pendant cette pratique?* »

● 3^{ème} temps - Echanges entre enfants

« *Vous allez pouvoir vous exprimer et échanger ensemble à partir de vos observations. Il n'y a pas de propos justes ou faux et chacun doit respecter la parole de l'autre, être à l'écoute. Que remarquez-vous ? Qu'en pensez-vous ?* ».
Observation AVANT / APRES — Similitudes / Différences

Ce temps d'échange doit permettre aux enfants de s'enrichir des remarques des autres et considérer que l'effort ressenti / consenti est propre à chacun. Il peut également être source de plaisir, de bien être pour certains. Pour d'autres, cela permettra de s'exprimer sur l'estime de soi.

LA CARTE JAP ELEVE Recto

Rencontre Sportive Associative				
		Pas du tout	Un peu	Beaucoup
AVANT LA RENCONTRE				
Rôles sociaux	J'ai préparé la rencontre avec mes camarades			
	J'ai réalisé une feuille de marque à proposer pour la RSA			
	J'ai réfléchi pour inclure tous les enfants lors de la RSA			
PENDANT LA RENCONTRE				
Rôles sociaux	J'ai accueilli les participants			
	J'ai participé à l'organisation matérielle			
	Je me suis engagé.e dans l'action			
	J'ai tenu des différents rôles sociaux pendant la RSA			
	J'ai encouragé mes partenaires			
	J'ai respecté les règles du jeu			
	J'ai eu un comportement fair-play quel que soit le résultat			
APRES LA RENCONTRE				
Rôles sociaux	Je me suis exprimé.e à partir des réglottes des émotions			
	J'ai participé à un débat sur le déroulement de la RSA (remue-méninges)			
	J'ai rédigé un compte-rendu de la rencontre			

BASKETBALL À L'ÉCOLE



je Joue

j'Arbitre



je Participe



Nom :

Prénom :

École :

Classe :

Année scolaire :



LA CARTE JAP ELEVE Verso

JE JOUE					
			Bien	Moyen	Non
ATTAQUANT PORTEUR DE BALLE	J 1	Dribbler sur place et en déplacement			
	J 2	Passer à l'arrêt, passer après un dribble			
	J 3	Enchaîner dribble et tir			
	J 4	Repérer le joueur démarqué			
	J 5	Connaître et exploiter les différents espaces de jeu			
	J 6	« Fixer » les défenseurs pour libérer un partenaire			
ATTAQUANT NON PORTEUR DE BALLE	J 7	Se démarquer et « appeler » la balle			
	J 8	Après un tir, tenter de récupérer le ballon			
	J 9	Repérer les espaces libres pour recevoir la balle			
	J 10	Se positionner pour faciliter l'action du PB			
DEFENSEUR SUR PORTEUR DE BALLE	J 11	Se déplacer en fonction du PB			
	J 12	Gêner les actions du PB			
	J 13	Empêcher l'accès au panier			
DEFENSEUR SUR NON PORTEUR DE BALLE	J 14	Utiliser son corps pour gêner les NPB			
	J 15	Prendre en compte les placements du PB et NPB pour se positionner			
	J 16	Empêcher l'attaquant NPB de recevoir le ballon			
JOUER AVEC ATTITUDES	J 17	Accepter les décisions de l'arbitre			
	J 18	Accepter les erreurs de mes partenaires			
	J 19	Encourager mes partenaires			
	J 20	Adopter un comportement fair-play quel que soit le résultat.			

J'ARBITRE, JE PARTICIPE					
			Bien	Moyen	Non
ARBITRER	A 1	Savoir se placer et se déplacer pour être proche de l'action sans la gêner			
	A 2	Savoir repérer une sortie de balle			
	A 3	Savoir repérer une reprise de dribble			
	A 4	Savoir repérer un contact irrégulier			
	A 5	Savoir repérer un marcher			
	A 6	Connaître et faire respecter les règles liées à l'activité			
PARTICIPER	P 1	Concevoir la rencontre			
	P 2	Aménager l'espace de pratique, le matériel nécessaire et l'équipement			
	P 3	Réaliser une feuille de marque à proposer pour la RSA			
	P 4	Rédiger les fiches d'observation			
	P 5	Tenir des feuilles de marque			
	P 6	Tenir le chronométrage			
	P 7	Utiliser des fiches d'observation du jeu, les analyser collectivement (argumentation, <u>débat</u> , ...),			
	P 8	Savoir évaluer le niveau de performance individuelle et/ou collective des joueurs et des arbitres			
	P 9	Analyser le fait sportif par rapport à différents prismes (historique, social, ...)			
	P 10	Développer un <u>regard critique</u> : donner son point de vue, argumenter.			

LES RESSOURCES / Les liens

> FFBB : www.ffbb.com

- **Babybasket : le kit BabyBall :**
⊕ www.ffbb.com/jouer/jeunes/babybasket
- **Le MiniBasket 7/11ans :**
⊕ www.ffbb.com/jouer/jeunes/minibasket
- **Le JAP FFBB :**
⊕ www.ffbb.com/ffbb/dirigeants/developper/mini-jeunes/jap
- **Basket école : présentation et lien pour s'inscrire à l'Opération Basket Ecole**
⊕ www.ffbb.com/jouer/hors_club/basket_scolaire/basket_ecole
- **Document illustrant les règles essentielles du MiniBasket :**
⊕ www.ffbb.com/sites/default/files/regles_du_minibasket_a_lecole.pdf

> USEP : usep.org

- **La RSA : rencontre sportive associative**
⊕ usep.org/index.php/2017/11/16/rencontres-sportives-associatives/
- **Des « défis coopératifs » pour des rencontres USEP inclusives et citoyennes**
⊕ usep.org/index.php/2018/07/03/des-defis-cooperatifs-pour-des-rencontres-usep-inclusives-et-citoyennes/

PETIT LEXIQUE DU BASKET À L'ÉCOLE

- 🏀 **Attaque** : période durant laquelle une équipe contrôle le ballon et tente de marquer un panier.
- 🏀 **Défense** : période durant laquelle une équipe ne contrôle pas le ballon et empêche l'autre de marquer un panier.
- 🏀 **Arbitre** : personne qui fait respecter les règles.
- 🏀 **Marquage** : action d'un joueur qui empêche l'adversaire de tirer, dribbler, passer ou recevoir le ballon.
- 🏀 **Démarquage** : fait de se libérer du marquage effectué par un défenseur pour obtenir une passe de son coéquipier.
- 🏀 **Dribble** : action de faire rebondir la balle sur le terrain avec une main pour se déplacer.
- 🏀 **Entre-deux** : méthode de mise ou remise en jeu du ballon, principalement en tout début d'une rencontre.
- 🏀 **Espace libre** : zone du terrain dépourvue de joueurs dans laquelle il est possible de recevoir ou d'amener le ballon.
- 🏀 **Faute** : type de faute généralement liée à un contact ou une prise de balle illicite.
- 🏀 **Passage en force** : faute commise par l'attaquant qui entre en contact avec un défenseur à l'arrêt ou qui écarte son défenseur pour gagner de l'espace.
- 🏀 **Feinte** : action qui consiste à faire croire à son adversaire que l'on va faire une chose alors que l'on va faire l'inverse.
- 🏀 **Interception** : prendre le ballon à l'adversaire, soit de ses mains (sans commettre de faute), soit en attrapant une passe de celui-ci.
- 🏀 **Panneau (ou planche)** : rectangle en plexiglas ou en métal auquel est fixé le panier. Il permet aux joueurs d'utiliser le rebond de la vitre lors d'un tir ou d'un double pas.
- 🏀 **Panier** : cerceau métallique à travers lequel les joueurs doivent faire passer le ballon pour marquer des points. Par extension il désigne aussi le fait d'avoir marqué deux points.
- 🏀 **Passe à terre ou passe à rebond** : passe qui consiste à passer le ballon en touchant le sol.
- 🏀 **Raquette (ou plus exactement zone restrictive)** : zone du terrain située sous chaque panier, généralement de forme rectangulaire, elle peut être de forme et de taille différentes selon les terrains.
- 🏀 **Rebond** : action de capter la balle après un tir manqué et avant que celle-ci ne touche le sol.
- 🏀 **Table de marque** : regroupe les officiels assistant les arbitres : marqueur et chronométrateur.
- 🏀 **Lignes de fond** : lignes situées derrière le panier (largeurs du terrain).
- 🏀 **Lignes de touche** : lignes situées sur les côtés (longueurs du terrain).
- 🏀 **Violations** : infractions aux règles dont la pénalité est la perte du ballon : marcher, reprise de dribble, sortie.
- 🏀 **Marcher** : violation, lorsque le joueur qui possède le ballon prend plus de deux appuis sans dribbler.
- 🏀 **Reprise de dribble** : reprise du dribble après l'avoir arrêté ou dribble à deux mains.
- 🏀 **Sortie** : lorsque le joueur ou le ballon touche une ligne du terrain ou au-delà.
- 🏀 **Porteur de balle** : joueur qui contrôle le ballon.
- 🏀 **Non porteur de balle** : partenaire du porteur de balle.

AUTEURS DE CE DOCUMENT

- **Document conçu et réalisé conjointement par :**

- > Jacqueline MOREL - USEP
- > Gérard GRUNENWALD - FFBB

- **Avec la collaboration de :**

- > Agnès FAUCHARD - FFBB
- > Corinne CHASSAC - FFBB
- > Sylvain SALIES - FFBB
- > Gilles MALECOT - FFBB
- > Clément HUET - FFBB

- > Christian BOUTRON - USEP
- > Hervé RICHARD - USEP

LE MATCH > Situation de référence ou jeu aménagé



SR

Compétences développées

- Investir et réinvestir les compétences acquises au service de son équipe
- Observer et analyser le jeu pour identifier les compétences à acquérir ou à renforcer
- Repérer les différents types de violations et les fautes (cf les règles essentielles)
- Savoir tenir une feuille de match et chronométrer une rencontre
- Respecter les organisateurs, ses partenaires et ses adversaires

But

Marquer plus de paniers que l'équipe adverse

Matériel

- Un ballon
- Des chasubles de 3 couleurs différentes
- Terrain de basket : 2 paniers diamétralement opposés
- Un chronomètre, 2 sifflets



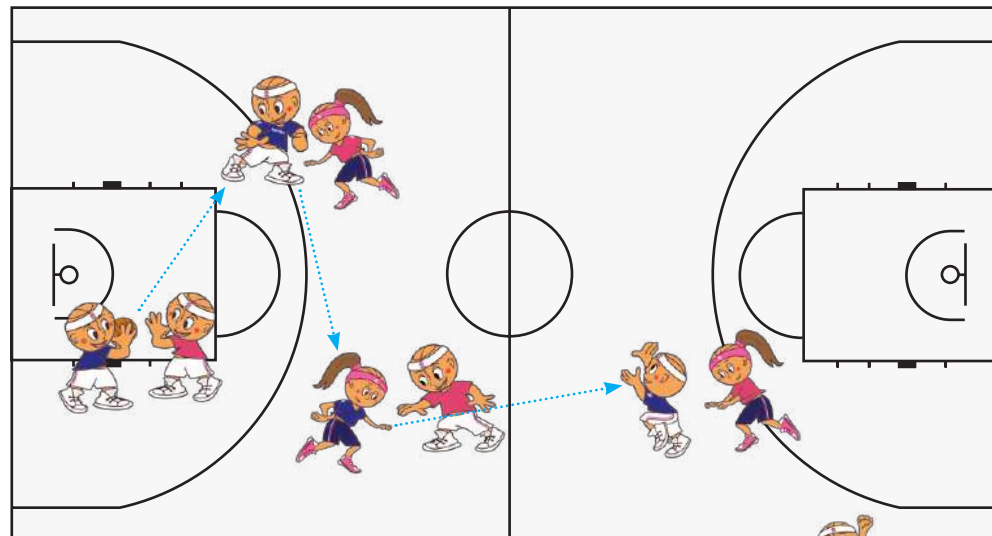
Critères de réussite

Marquer des paniers

- Se déplacer vers l'avant collectivement en faisant des passes ou en dribblant
- Ne pas commettre de violations
- Réussir ses passes
- Réussir ses tirs

Empêcher les adversaires de marquer des paniers :

- Intercepter le ballon sans prendre le ballon dans les mains. (pas de contact)
- Gêner le dribble, les tirs sans faire de faute



Variables pour le jeu aménagé

- ⊗ Sans dribble
- ⊗⊗ 3 dribbles maximum
- ⊗⊗⊗ Tir en dehors de la zone réservée = 3 pts

Etc...

Description de la situation

- Former 3 équipes,
- 2 équipes évoluent en 4 contre 4 (maximum) sur l'espace de jeu,
- La 3^{ème} équipe gère le jeu (1 marqueur, 1 chronométreur, deux arbitres),
- Le jeu commence par un entre-deux au milieu du terrain (lancer du ballon entre deux joueurs de chaque équipe),
- L'équipe qui a la balle « attaque » et l'autre « défend »,
- Les attaquants peuvent progresser vers le panier en se faisant des passes ou en dribblant,
- Les défenseurs essaient d'intercepter le ballon : s'ils réussissent, ils changent de rôle et deviennent « attaquants »...

Consignes :

> ARBITRE :

- Tu repères et siffles :
 - Les violations : les sorties, les marchers, les reprises de dribble,
 - Les fautes : contacts non autorisés.

Tu dis pourquoi tu as sifflé et quelle équipe fait la remise en jeu : « Balle aux... ».

> MARQUEUR :

Tu notes le nombre de points pour chaque équipe sur la feuille de marque.

> CHRONOMÉTREUR :

Tu contrôles le temps de jeu et signales aux arbitres la fin du match.

LE RELAIS TIR



TIR
SEA

Compétence développée

- Enchaîner dribble et tir

But

Marquer 10 paniers avant les autres équipes

Matériel

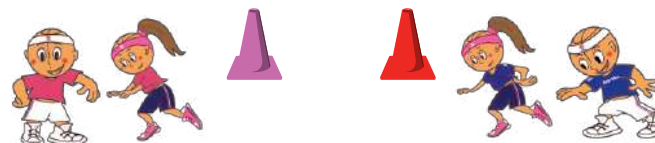
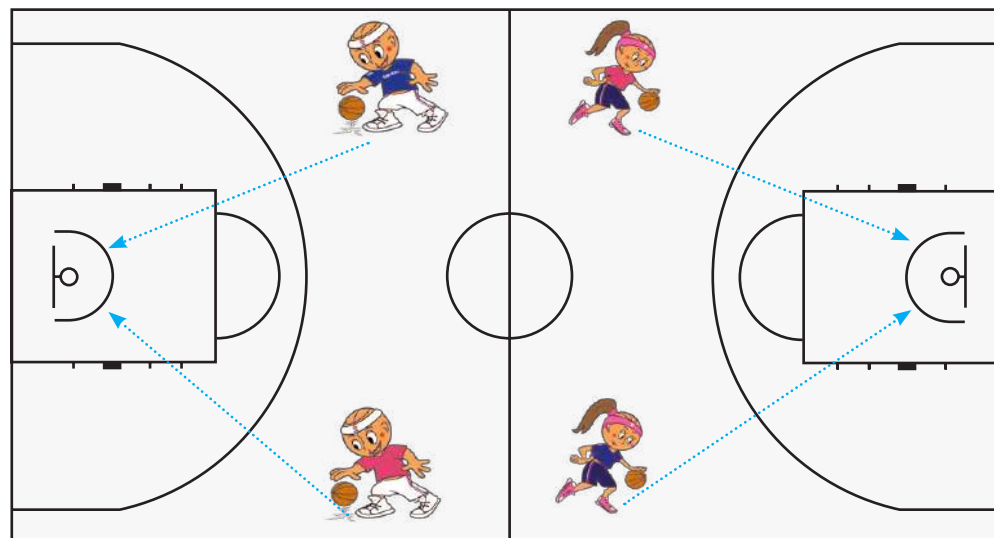
- 4 ballons
- 4 plots

Critères de réussite

- Course rapide en dribble sans reprise et sans regarder le ballon
- Nombre de paniers marqués par rapport aux tentatives
- Choix de l'endroit du tir
- Utilisation de la planche

Variables

- ⊗ Imposer l'endroit du tir (à 45° à un m du panier)
- ⊗⊗ Imposer l'endroit du tir : à mi-distance (2/3m)
- ⊗⊗⊗ Passage du ballon au suivant par une passe depuis un plot / varier les types de passes



Description de la situation

- Toute la classe sur un terrain de basket,
- Classe divisée en quatre équipes: un ballon par équipe,
- Les joueurs de chaque équipe sont en file indienne derrière un plot placé de part et d'autre de la ligne médiane à proximité de la ligne de touche.

Consignes :

Au signal, les premiers de chaque équipe dribblent vers le panier qui leur fait face, tire une fois, puis reviennent vers leurs équipes et passent le ballon mains à mains au 2^{ème} joueur qui part à son tour en dribble pour tirer etc.

Un-e joueur-se de chaque équipe compte à voix haute les paniers marqués.

Dès qu'une équipe a marqué 10 paniers, la manche est terminée. Les autres équipes annoncent alors à tour de rôle leurs scores.

1^{er} (10 paniers) : 4 pts

2^{ème} : 3 pts

3^{ème} : 2 pts

4^{ème} : 1 pt

Puis nouvelle manche en changeant les équipes de place (rotation dans le sens des aiguilles d'une montre par exemple).

LE SLALOM RELAIS



DRIBBLE SA

Compétences développées

- Se déplacer en dribble en courant
- Changer de main en fonction de la position du plot (plot = défenseur)
- Passer après un dribble
- Tenir des feuilles de marque
- Aménager l'espace de pratique, le matériel nécessaire et l'équipement

But

Dribbler le plus rapidement possible en contournant des obstacles pour faire gagner son équipe

Description de la situation

- 3 équipes sur l'espace de jeu :
- 2 équipes jouent,
- Une qui organise.
- Les joueurs ont un numéro disposés selon le schéma ci-dessous.

Matériel pour équipes de 4

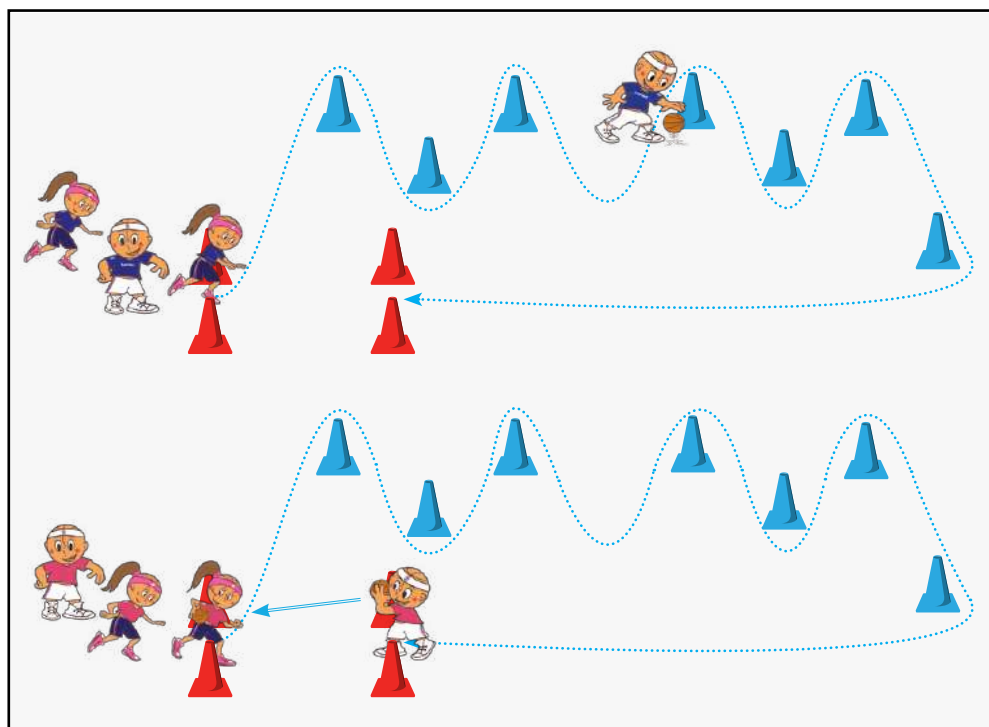
- 2 ballons
- 16 plots ou assiettes souples d'une couleur
- 8 d'une autre couleur

Critères de réussite

- Dribble maîtrisé (pas de perte de balle) sans regarder le ballon
- Changement de main pour contourner les plots

Variables pour le jeu aménagé

- ⊗ Changement dans la disposition des plots (écartement / alignement)
- ⊗⊗ Demander à ce que le corps soit toujours placé entre le ballon et le plot
- ⊗⊗⊗ Changer de direction autrement : dribble dans le dos, entre les jambes, pivot de renversement



Consignes :

> ORG 1 ET 2 :

Donnent le signal du départ, notent les manches gagnées.

> JOUEURS :

Au signal de départ, le premier joueur de chaque équipe part en dribble pour effectuer le parcours le plus vite possible en contournant les plots bleus, s'arrête entre les 2 plots rouges, passe au suivant et se remet dans la file de son équipe.

La première équipe revenue en place gagne la manche.

> ORG 3 ET 4 :

Suivent chacun une équipe pour contrôler le bon déroulement du parcours : si non respect du parcours, retour au départ, le dribbleur est renvoyé au départ.

Changement de l'équipe organisatrice après 3 manches.

LE TANDEM



DRIBBLE
SA

Compétences développées

- Dribbler sur place et en déplacement
- Passer à l'arrêt, passer après un dribble
- Se démarquer et « appeler » la balle

But

- Effectuer des déplacements en dribblant dans toutes les directions
- Faire des passes selon l'appel de balle de son partenaire

Description de la situation

- La classe entière est sur le terrain,
- Les élèves évoluent par binôme, 1 ballon pour deux,
- Ils peuvent occuper tout l'espace matérialisé par des plots,
- Ils sont à tour de rôle porteur de balle et non-porteur.

Matériel

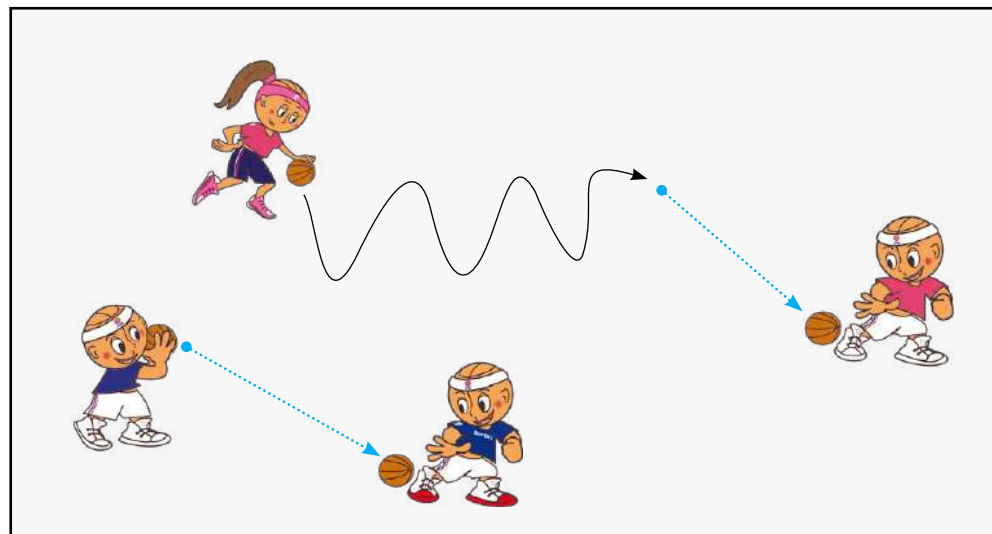
- 1 ballon pour deux
- 1 sifflet

Critères de réussite

- Nombre de balle arrivant au non porteur après l'appel

Variables

- ⊗ Passe à une main
- ⊗⊗ Passe à terre
- ⊗⊗⊗ Passe à une main, main faible



Consignes :

Vous allez vous déplacer dans l'espace, le porteur de balle suit le non-porteur.

Au coup de sifflet, le non porteur s'arrête et se retourne face au porteur et lui indique où il souhaite recevoir le ballon.

Le porteur fait une passe selon les indications du non-porteur.

La passe effectuée, les rôles sont inversés jusqu'au coup de sifflet suivant.

LE TOUR DU MONDE



TIR
SA

Compétences développées

- Connaître et exploiter les différents espaces de jeu
- Enchaîner dribble et tir
- Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur, chronométreur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe.

But

Marquer depuis chaque plot (dans l'ordre indiqué) le plus rapidement possible

Description de la situation

- Il y a 4 à 6 joueurs par $\frac{1}{2}$ terrain,
- 3 ballons par colonne,
- Un animateur au centre avec sifflet.

Matériel

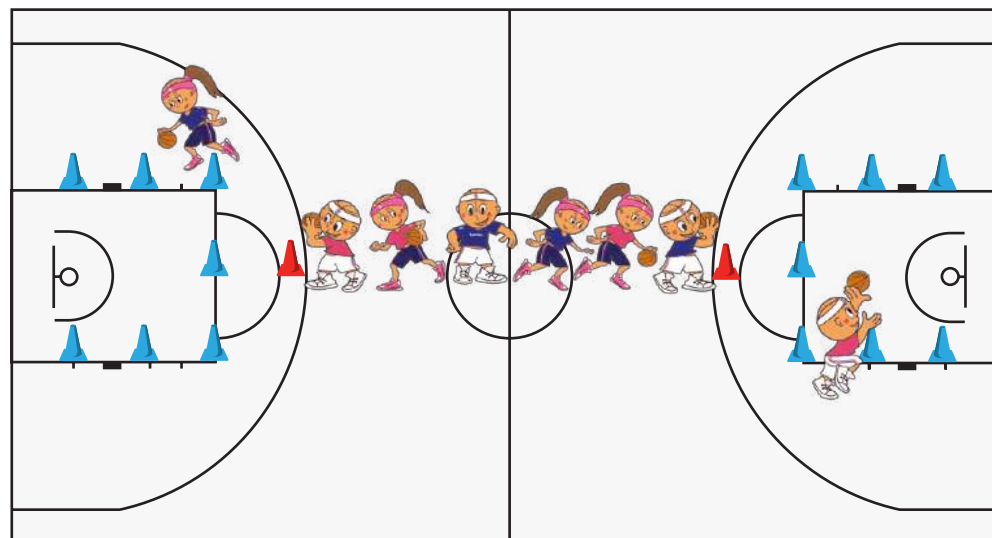
- 2 paniers
- 4 ballons par équipe
- 2 plots : un devant chaque équipe
- Autant de plots que de positions de tir
- Un sifflet
- Fiches de marque

Critères de réussite

- Avoir fait le tour du dispositif (aller ou aller-retour)
 - S'équilibrer lors de l'arrêt
- Le 1^{er} joueur à avoir marqué à chaque plot a gagné.

Variables

- ⊗ Varier le nombre de spots de tir
- ⊗⊗ Varier les distances (rapprocher ou éloigner les plots)
- ⊗⊗⊗ Limiter le nombre de dribble avant le tir



Consignes :

> JOUEURS :

Chaque joueur part en dribble du milieu de terrain, puis s'arrête au premier plot et tir, puis il récupère son ballon et retourne derrière la colonne.

S'il marque il passera au plot suivant à son prochain tir. S'il rate, il tirera de la même position jusqu'à ce qu'il réussisse. Le joueur suivant part quand le 1^{er} a tiré au panier.

> ORGANISATEURS :

Deux observateurs derrière les lignes de fond pour valider les paniers et contrôler les changements de plots.

LES DÉMÉNAGEURS



DRIBBLE
SA

Compétences développées

- Dribbler sur place et en déplacement
- Savoir repérer une reprise de dribble
- Tenir des feuilles de marque
- Tenir le chronométrage

But

Se déplacer en dribblant pour déposer son ballon dans la caisse des adversaires le plus rapidement possible : l'équipe qui a le moins de ballons dans sa caisse à la fin du temps imparti a gagné

Description de la situation

- 3 équipes de 4 : 2 équipes s'affrontent
- 1 observe (chaque équipe tiendra tous les rôles),
- Chaque équipe possède une caisse de ballons qu'elle devra transporter dans la caisse de l'équipe adverse,
- Les joueurs sont en file indienne près de leur caisse.

Temps d'une manche : 2 minutes.

Matériel

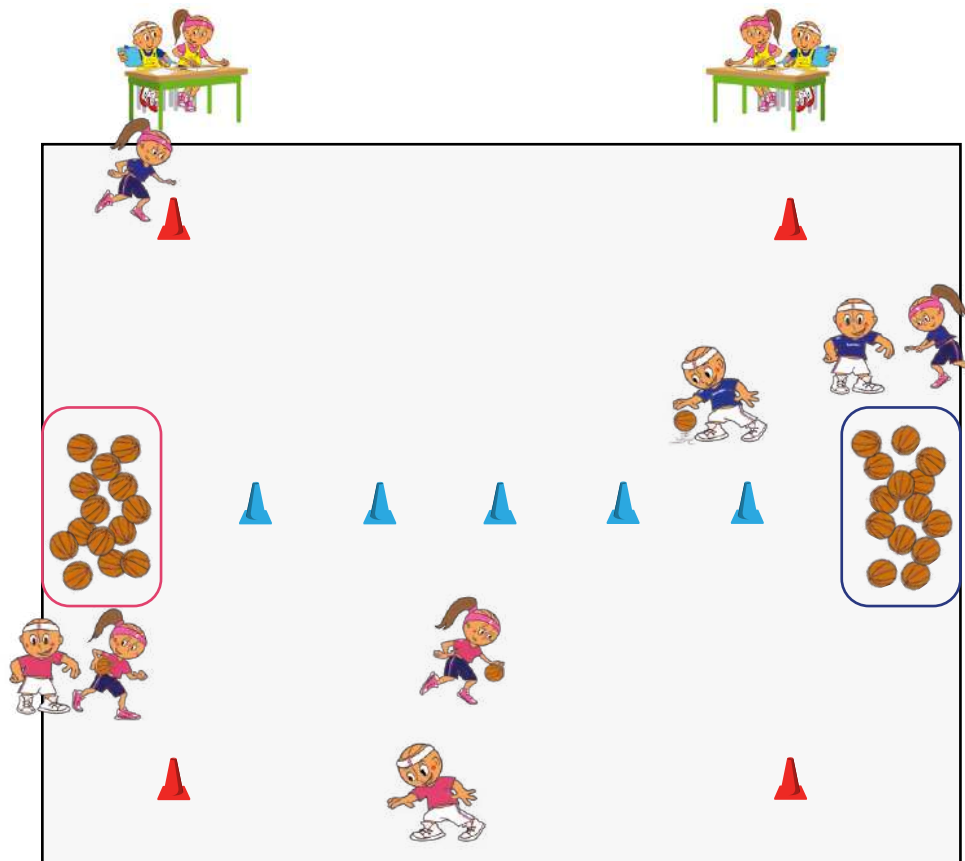
- 2 caisses par équipe
- 2 ballons de plus que de joueurs par caisse
- Une fiche de résultat
- Un chronomètre
- Un sifflet
- Chasubles pour au moins une équipe

Critères de réussite

- Dribble rapide sans regarder le ballon
- Peu ou plus de reprise de dribble
- Ne gêne pas ses partenaires

Variables

- ⊗ Dribble imposé main droite ou gauche ou alterné main droite main gauche
- ⊗⊗ Mettre différents types de ballons
- ⊗⊗⊗ Mettre des obstacles à franchir : bancs, haies etc



Consignes :

> JOUEUR :

Le premier joueur prend un ballon et va le déposer dans la caisse de l'autre équipe en dribblant le plus vite possible puis vient reprendre sa place dans la file en courant le long du terrain en passant derrière les plots. Dès que celui ou celle qui est devant toi a déposé son ballon, tu peux en prendre un et partir à ton tour...

« Si tu fais une reprise de dribble, tu dois retourner à ta caisse et repartir. »

> CHRONOMÉTREUR :

Tu siffles le début et la fin du jeu.

> OBSERVATEURS (2) :

Tu repères les prises de dribble et fais retourner le joueur au départ si besoin.

> MARQUEUR :

Tu notes les scores réalisés par chaque équipe sur la feuille de marque.

LES ÉCHELLES



TIR
SA

Compétences développées

- Être capable de marquer des paniers de différentes positions > automatisation du geste
- Savoir utiliser la planche pour les tirs à 45°

But

Marquer le plus de paniers de différents endroits plus vite que l'autre équipe

Description de la situation

- 6 binômes répartis sur les deux paniers du terrain de basket,
- 3 « échelles » de tirs sont installées sur chaque panier.

Concours : première équipe qui parviendra à monter l'échelle en marquant.

Deux binômes s'affrontent, les deux élèves du 3^{ème} binôme contrôlent.

Matériel

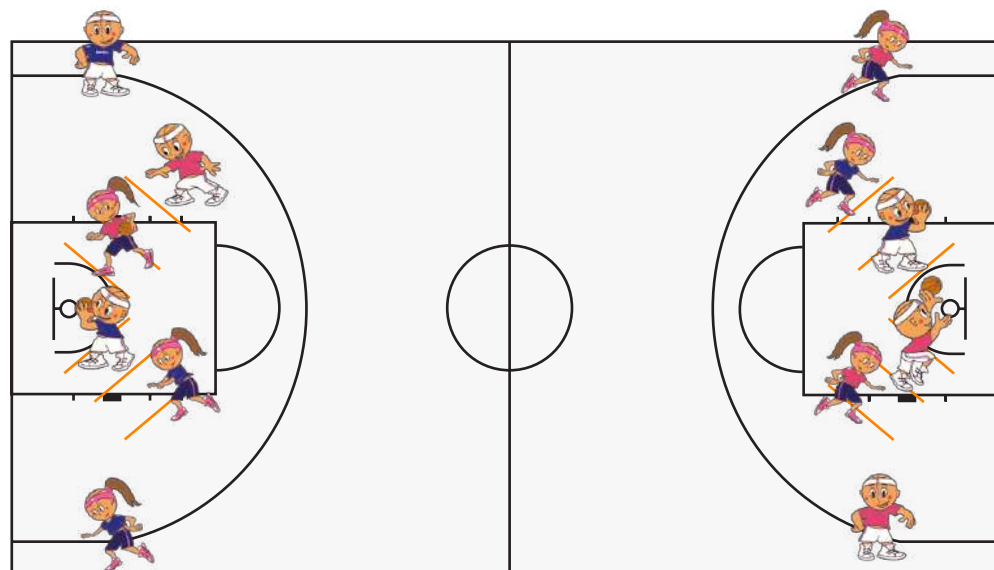
- 1 ballon par groupe de 2 élèves
- Des lattes ou marques au sol (3 par groupe de 2 élèves)
- 1 chronomètre
- 1 panier de basketball pour 6 élèves (utiliser le maximum de panier pour que les élèves tirent souvent)

Critères de réussite

- Nombre de tirs marqués et ratés, effectués (et ratios)
- Dernière latte atteinte par l'équipe

Variables

- ⊗ Obligation d'utiliser la planche pour le premier barreau
- ⊗⊗ Varier les angles, les distances et le nombre de barreaux
- ⊗⊗⊗ Chaque joueur doit marquer 1 fois avant de passer à la latte suivante



Consignes :

> JOUEUR :

Vous devez essayer de monter votre échelle avant l'autre équipe. Vous commencerez par le barreau le plus proche. Pour passer au barreau suivant, vous devez marquer 2 paniers par binôme. Vous aurez terminé quand vous serez parvenus à marquer 2 fois depuis le dernier barreau.

> ORGANISATEURS :

Vous observez chacun une équipe et contrôlez qu'elles ont bien marqué deux fois avant d'aller au barreau suivant.

LES SORCIERS



DRIBBLE
SEA

Compétences développées

- Savoir se déplacer en prenant des informations
- Dribbler sans regarder le ballon

But

Pour les sorciers: toucher le maximum de joueurs-promeneurs pour les immobiliser

Pour les promeneurs:

- Se déplacer pour ne pas être touché par un sorcier
- Délivrer les promeneurs immobilisés
- Dribbler et délivrer un joueur immobilisé

Description de la situation

- Toute la classe sur un terrain de basket,
- Classe divisée en deux : 4 sorciers, et les promeneurs (avec ou sans ballon) : la moitié des sorciers et des promeneurs a un ballon,
- Aire de jeu délimitée : le terrain de basket,
- Au début les 4 sorciers sont à un endroit donné : au centre du terrain, dans un coin et les promeneurs se mettent à l'endroit de leur choix.

Matériel

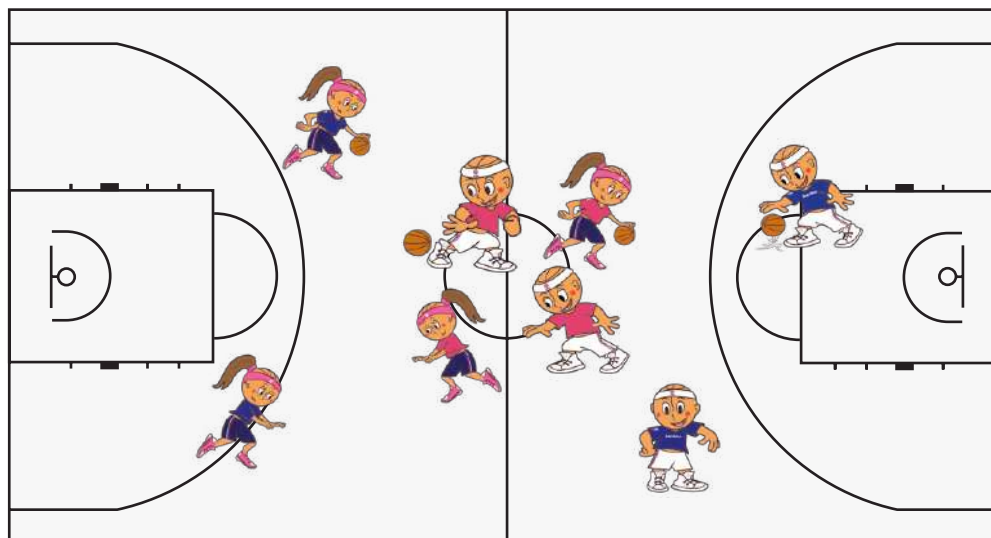
- Nombre de ballons = à la moitié de la classe
- Autant de chasubles que de sorciers
- Un chronomètre, un sifflet

Critères de réussite

- Course rapide dans les espaces vides
- Dribble rapide sans regarder le ballon
- Peu ou pas de sortie du ballon dans l'espace de jeu
- Peu ou pas de reprise de dribble
- Ne pas gêner ses partenaires sorciers ou promeneurs

Variables

- ⊗ Réduire la dimension du terrain
- ⊗⊗ Augmenter le nombre de sorcier
- ⊗⊗⊗ Le promeneur sans ballon délivre un promeneur avec ballon en lui prenant son ballon



Consignes :

Au signal, les sorciers sans ballon tenteront de toucher les promeneurs sans ballon et les sorciers avec ballon les promeneurs avec ballon.

Sorciers et promeneurs avec ballon doivent se déplacer en dribblant.

Un promeneur touché par un sorcier devient statue = immobile.

Pour être délivré, il faut être touché par un promeneur avec ou sans ballon selon les cas.

La partie dure 2 minutes, jusqu'au coup de sifflet : les promeneurs libres sortiront du terrain et on comptera les promeneurs immobiles.

Puis nouvelle partie avec 4 autres sorciers.

PREMIERS REVENUS



TIR
SEA

Compétences développées

- S'organiser collectivement pour être efficaces
- Faire progresser le ballon en passes
- Rechercher la position de tir la plus sûre (à 45° avec la planche près du panier)

But

Chaque joueur de l'équipe doit marquer un panier rapidement pour revenir à son emplacement de départ

Description de la situation

- 4 équipes au milieu du terrain de basket,
- 4 cerceaux avec un ballon à l'intérieur disposés au bord du terrain de chaque côté de la ligne médiane.

Matériel pour 4 équipes

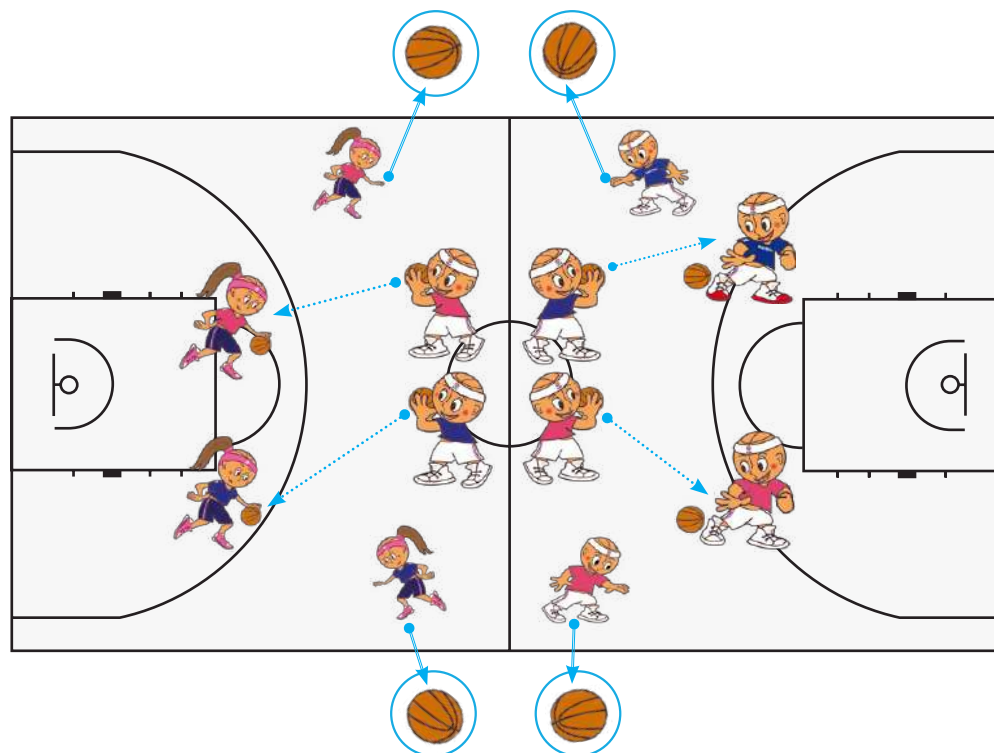
- 4 ballons
- 4 cerceaux
- Si possible, chasubles pour chaque équipe

Critères de réussite

- Nombre de paniers réussis à la première tentative

Variables

- ⊗ Version béréte : le joueur appelé va chercher le ballon et doit tirer en dernier
- ⊗⊗ Désigner par une marque au sol l'endroit du tir (le changer à chaque manche)
- ⊗⊗⊗ Chaque équipe désigne un défenseur pour gêner la progression du ballon. Arrêt de la défense quand le ballon est arrivé dans la zone réservée



Consignes :

Au signal, chaque équipe doit aller prendre son ballon, l'amener en passes jusqu'à la zone réservée. Pour revenir au point de départ, il faut marquer un panier.

Quand un joueur a marqué, il revient au départ, le dernier à marquer va en dribble déposer le ballon dans le cerceau avant de revenir au départ.

- 1^{ers} revenus : 4 pts
- 2^{èmes} revenus : 3 points
- 3^{èmes} revenus : 2 points
- 4^{èmes} revenus : 1 point

TIR POURSUITE



TIR
SA

Compétences développées

- Enchaîner dribble et tir
- En défense : se déplacer en fonction du porteur de balle
- Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur, chronométrateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe.

But

Marquer le panier sans se faire toucher par le défenseur

Description de la situation

- 3 équipes de 4 sur l'espace de jeu, divisé en 4 couloirs,
- 2 équipes jouent, 1 observe,
- Une équipe est composée de 2 attaquants et 2 défenseurs positionnés près des plots (schéma),
- Chaque joueur fait 3 passages en attaquant et 3 en défenseur,
- Chaque observateur observe un couloir,
- Quand tous les joueurs ont attaqué et défendu 3 fois, changement d'observateurs.

Matériel

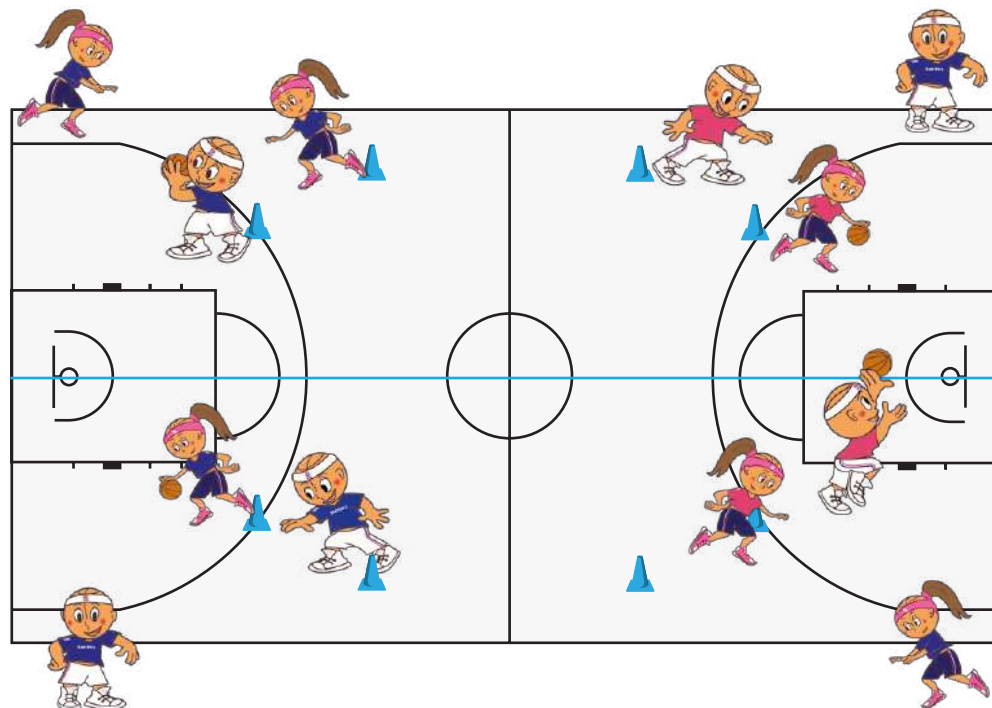
- 4 ballons
- Des chasubles
- 2 paniers de basketball
- 8 plots

Critères de réussite

- Nombre de paniers marqués
- Nombre de paniers tentés et touchant la planche, sans avoir été touché
- En défense : nombre de queue attrapées

Variables

- ① 1 panier marqué = 3 pts ;
1 tir tenté sans se faire toucher et qui touche la planche = 2 pts
- ② Varier les distances entre l'attaquant et le défenseur
- ③ Remplacer le touché au niveau de la chasuble par le touché du ballon



Consignes :

> ATTAQUANT :

Tu pars vite en dribble et tu tires en course sans te faire toucher par le défenseur.

> DÉFENSEUR :

Dès que l'attaquant démarre, tu tentes de le toucher avant qu'il ne tire. Après chaque action vous retournez au plot et changez de rôle. Vous faites 3 passages chacun.

> OBSERVATEURS :

Tu repères les pertes de balle (marchés, reprise de dribble, touchés) et veilles au respect de la consigne (départ du défenseur). Tu comptabilises le nombre de paniers réussis sans être touché.

LA PASSE À 10 SANS OPPOSITION ET AVEC CERCEAUX



DRIBBLE
SA

Compétences développées

- Passer à l'arrêt
- Se démarquer et « appeler » la balle
- Repérer le joueur démarqué
- Se positionner pour faciliter l'action du porteur de balle
- Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur, chronométrateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe

But

Réaliser 10 passes à la suite en équipe sans perdre le ballon plus rapidement que l'autre équipe

Description de la situation

- 16 cerceaux sont disposés par terre espacés de 2 à 3 mètres les uns des autres (pas nécessairement sur un terrain de basket),
- 3 équipes : 2 jouent, l'autre organise,
- Les deux ballons sont posés dans un cerceau différent, chaque ballon est attribué à une équipe.

Matériel

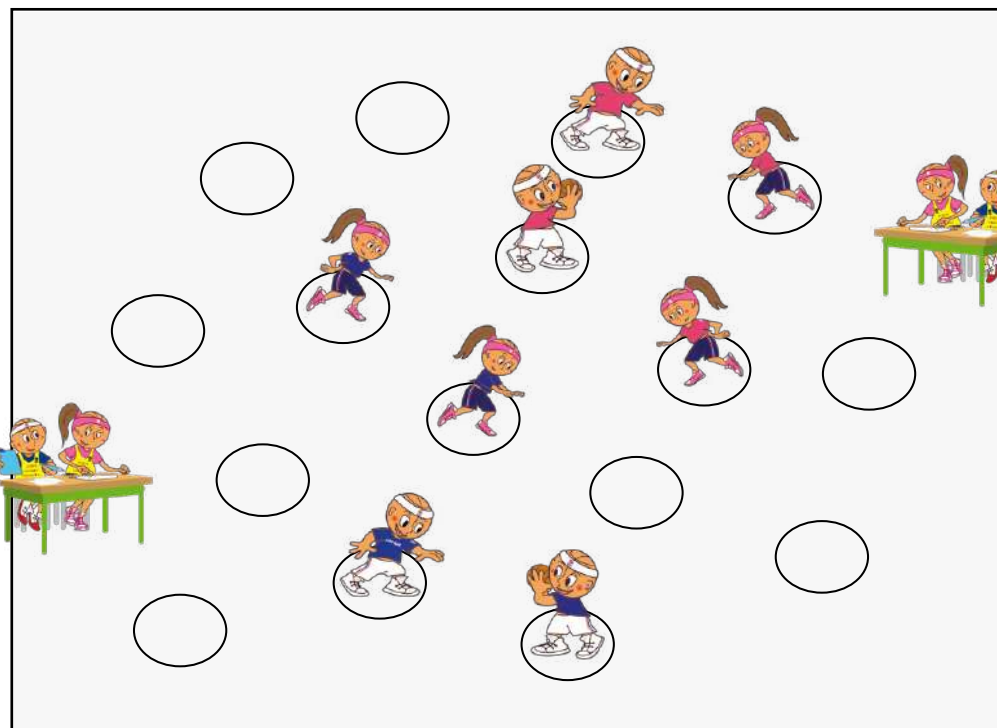
- 2 ballons
- 3 X 4 chasubles
- Des feuilles de marques + 1 crayon

Critères de réussite

- Temps mis pour réaliser 10 passes
- Anticipation des déplacements en fonction des passes

Variables

- ⊗ Passe avec rebond
- ⊗⊗ Espacer davantage les cerceaux pour utiliser la passe à une main
- ⊗⊗⊗ Réduire le nombre de cerceaux (jusqu'à 10)



Consignes :

Au signal, vous devez aller vous mettre dans un cerceau dont celui de votre ballon. Vous devrez ensuite réaliser 10 passes consécutives entre vous en respectant les règles suivantes :

- Passer à un partenaire dans un cerceau,
- Obligation de changer de cerceau après une passe,
- Interdiction de passer au joueur qui vous a fait la passe,
- Si le joueur n'attrape pas le ballon dans son cerceau ou le laisse tomber, retour à zéro !
- Vous pouvez changer de cerceau même sans avoir fait une passe.

> ORGANISATEURS :

Par deux, comptez à tour de rôle à voix haute les passes des équipes qui s'affrontent en veillant au respect des règles.

2 CONTRE 1 INATTENDU



DRIBBLE
SA

Compétences développées

- S'adapter rapidement à une situation de jeu
- Dribbler pour fixer un défenseur
- Aller dans un espace libre pour recevoir le ballon
- Passer à un partenaire selon son appel de balle
- Faire des appels de balle
- Gêner les actions du porteur de balle
- Connaître et faire respecter les règles liées à l'activité

But

Attaquants : Marquer rapidement en situation de 2 contre 1

Défenseurs : Réussir à gêner une attaque en infériorité numérique

Matériel

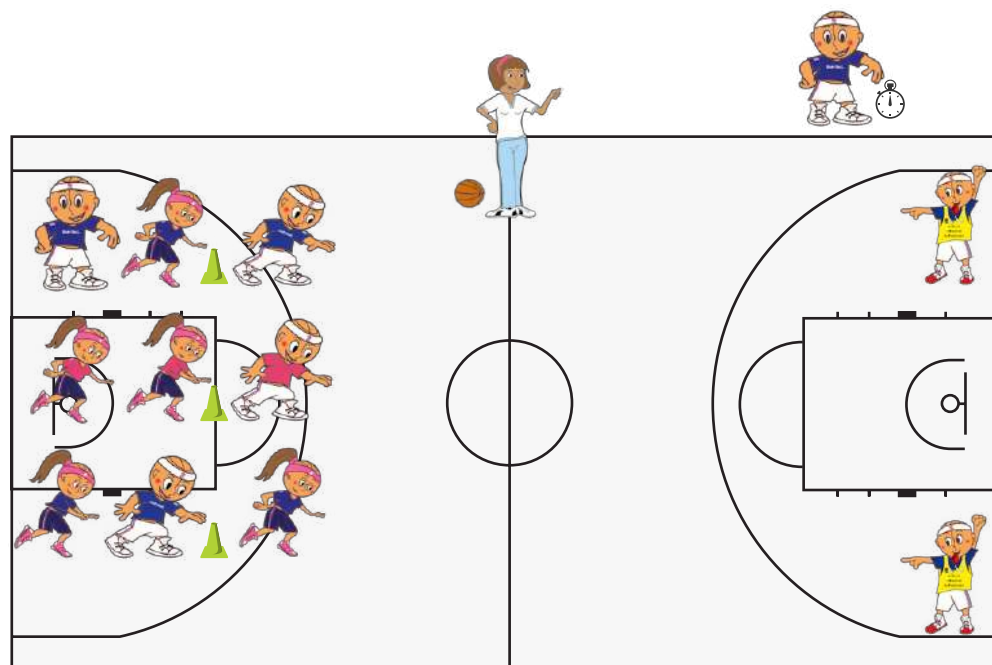
- 1 ballon
- 1 cerceau
- 3 plots

Critères de réussite

- Fixation du défenseur avant la passe : nombre de paniers réussis sans gêne du défenseur (attaquant)

Variables

- ⊘ Distance par rapport au panier
- ⊘ Un seul tir autorisé



Description de la situation

- 3 joueurs de chaque équipe sont en file indienne derrière un plot sur la ligne médiane ou au-delà (1-2-3),
 - Le numéro appelé par l'enseignant désigne le défenseur. Tout en appelant un numéro, l'enseignant transmet le ballon à un des deux autres joueurs (varier le mode de transmission : passe directe – à terre – roulée etc.) Les attaquants ont 10 secondes pour réussir à marquer,
 - Faire trois passages (chaque joueur une fois défenseur) puis changer les places des équipes et les rôles :
- Equipe plot 1 > plot 2
Equipe plot 2 > plot 3
Equipe plot 3 > plot 1 et changement des arbitres et du chronomètreur.

Consignes :

« 3 joueurs de chaque équipe sont placés en file indienne derrière un plot (1-2-3). Le joueur dont le numéro de l'équipe est appelé sera défenseur et devra empêcher les 2 autres joueurs de marquer un panier, sans faire de faute.

Au moment où j'annoncerai le numéro, je lancerai le ballon vers un des deux autres joueurs qui tenteront d'aller marquer rapidement un panier. Ils auront 10 secondes pour marquer.

Le 4^{ème} joueur des équipes des plots 1 et 2 seront arbitres. Le 4^{ème} joueur de l'équipe du plot 3 sera chronomètreur et sifflera quand les 10 secondes seront écoulées ».

BASKET



TIR
SA

Compétences développées

- Identifier une position favorable de tir (rapport distance/réussite)
- Maîtrise de l'action de marque (position, orientation, équilibre, trajectoire)

But

Marquer des paniers en variant et choisissant sa position sur le terrain

Description de la situation

- 3 équipes de 4 : 2 jouent – 1 observe et note.

Matériel

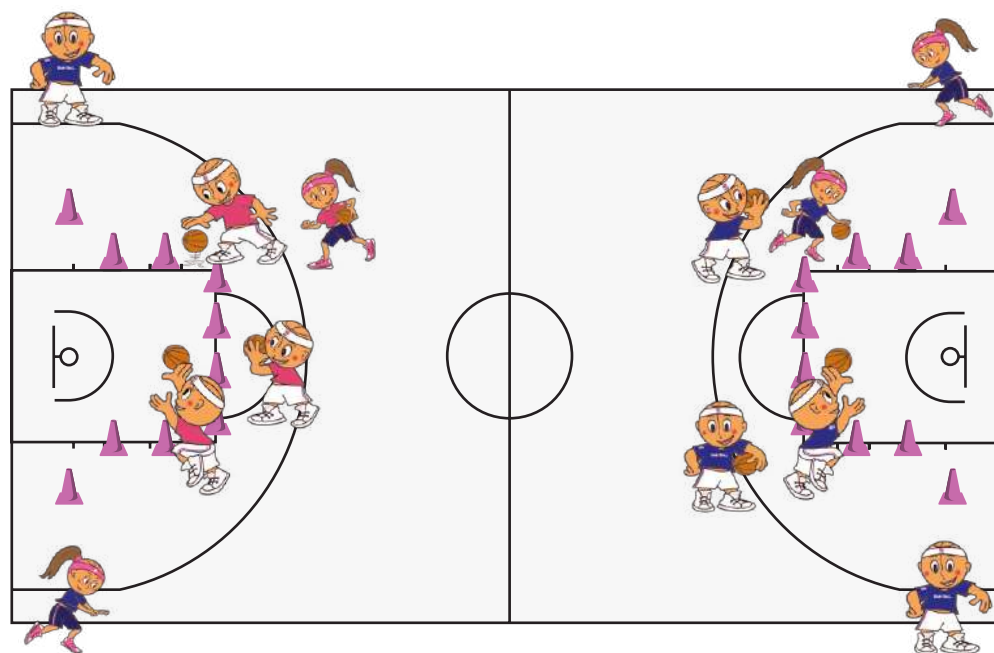
- 1 ballon par joueur
- Des plots pour matérialiser les zones de tir
- 1 ou plusieurs paniers de basketball (3 équipes de 4 par panier)

Critères de réussite

- Nombre de paniers réussis
- Le 1^{er} joueur a avoir marqué 6 paniers pour former le mot « BASKET »

Variables

- ⊗ Varier le nombre de spots de tir
- ⊗⊗ Varier les distances (rapprocher ou éloigner les plots)
- ⊗⊗⊗ Introduire un dribble avant le tir, positions libres



Consignes :

Le 1^{er} joueur choisit sa position de tir. S'il réussit, il gagne la lettre « B ». Le 2^{ème} joueur doit tirer de la même position. S'il réussit, il gagne également la lettre « B », idem pour le 3^{ème}... le 4^{ème}.

Puis le 1^{er} joueur recommence dans une autre position pour tenter de marquer et gagner la lettre « A », le 2^{ème} joueur l'imité à son tour.

Si le 1^{er} joueur ne réussit pas son tir, il ne marque pas de lettre. Le 2^{ème} joueur tente ensuite un tir de la position de son choix etc.

Si un joueur ne marque pas après un tir réussi de celui qui le précède, il ne remporte pas de lettre ; le joueur suivant tente alors un tir de la position de son choix...

Le jeu est gagné lorsque l'un des 4 joueurs a récupéré toutes les lettres du mot « BASKET ».

Une nouvelle partie commence en changeant l'équipe d'observateurs.

> OBSERVATEUR :

Note les lettres au fur et à mesure de la partie.

CHALLENGE 10



TIR
SA

Compétences développées

- Enchaîner réception passe et tir :**
- À l'arrêt
 - Après course
 - Après course et un dribble
 - Passer à un partenaire selon son appel de balle
 - Faire des appels de balle

Compter / Tenir des feuilles de marque

But

Marquer le plus de paniers du même endroit sur 10 tentatives de suite

Description de la situation

- 2 équipes de 4 par espace de jeu,
- 2 équipes de joueurs face à un panier chacune,
- 1 équipe d'organiseurs,
- Les joueurs sont 4 par équipes. Ils vont occuper successivement 4 rôles :

- 1 – Tireur
- 2 – Passeur
- 3 – Rebondeur
- 4 – Compteur / marqueur

Ils sont positionnés comme sur le schéma.

Matériel par équipe de 4

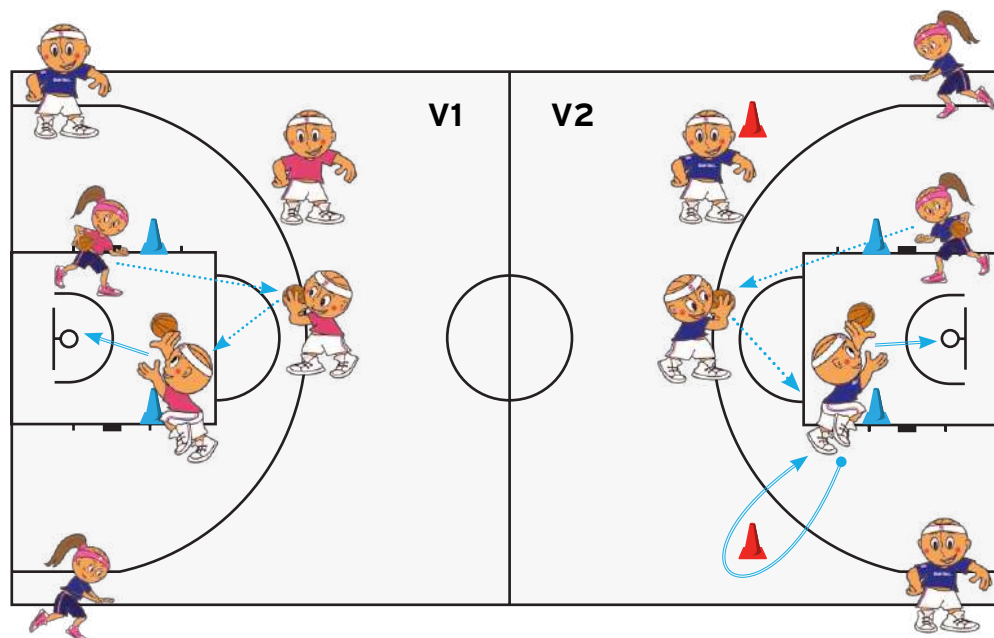
- 2 ballons
- 1 fiche de marque

Critères de réussite

- Nombre de paniers réussis
- Passes effectuées selon les appels
- Comptage des paniers tentés / marqués sans erreur

Variables

- ① Tir à 45° avec la planche
- ② Tir après réception en course (contourner un plot placé à 3m du plot de tir)
- ③ Tir après réception en course et un dribble



Consignes :

> JOUEURS :

Vous allez être à tour de rôle tireur, passeur, rebondeur et marqueur. Le tireur va tirer 10 fois de suite rapidement de l'endroit désigné par un plot. Dès qu'il a tiré : le passeur envoie l'autre ballon pendant que le rebondeur récupère le ballon du tir qu'il transmet ensuite au passeur.

Le marqueur est chargé de compter les tirs tentés et réussis* et de noter le résultat sur la feuille.

Rotation : après ses 10 tirs,
le tireur > compteur/marqueur
le compteur/marqueur > rebondeur
le rebondeur > passeur
le passeur > tireur

Quand les 4 sont passés, on note les résultats sur une fiche.

L'ÉPÉRIER



TIR
SA

Compétences développées

- Dribbler en déplacement sans regarder le ballon
- Prendre des informations pour se déplacer sans se faire toucher

But

Traverser le terrain sans perdre le contrôle de son ballon, sans reprise de dribble et sans se faire toucher par l'épérier

Description de la situation

- Classe répartie en 4 colonnes le long d'une ligne de fond,
- 1 épérier dans le demi-terrain opposé (chasuble),
- Changement d'épérier après un aller et retour.

Matériel

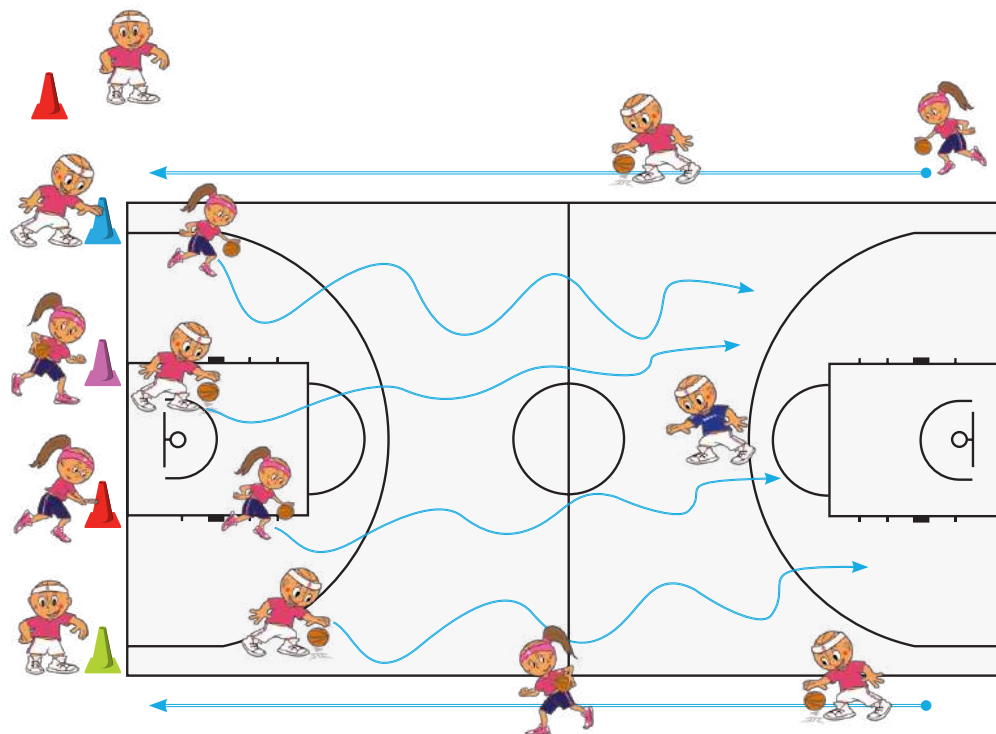
- Au moins 9 ballons
- 5 Plots
- 1 chasuble pour l'épérier

Critères de réussite

- **Pour les épériers :**
nombre de joueurs touchés
- **Pour les autres :**
nombre de traversées sans perte de balle ni reprise de dribble ni touche de l'épérier

Variables

- ⊗ Placer des cerceaux « refuges » pour les attaquants
- ⊗⊗ Varier le nombre d'attaquants/d'épériers
- ⊗⊗⊗ Le toucher est remplacé par la prise d'un foulard, d'une ceinture « tag »



Consignes :

> AUX ATTAQUANTS :

Au signal, les premiers de chaque colonne partent en dribble pour traverser le terrain sans se faire toucher par l'épérier. Attention, si vous perdez le contrôle de votre ballon ou si vous faites une reprise de dribble, c'est comme si l'épérier vous avait touché !

Les joueurs touchés ou qui ont commis une violation se rendront près du plot à côté de la ligne de fond ; les autres retourneront derrière leur plot en revenant le long du terrain. Vous passerez alors vos ballons aux joueurs qui attendent leur tour.

Quand tous les joueurs sont passés, on compte les joueurs près du plot puis ceux-ci vont se placer à leur tour derrière un plot pour faire une 2^{ème} traversée.

Après la 2^{ème} traversée, on additionne les deux nombres de joueurs qui n'ont pas réussi à traverser : score de l'épérier !

> À L'ÉPÉRIER :

En dribblant, tu dois toucher le maximum d'attaquants qui traversent par 4 le terrain.
2 passages

LA BALLE AU CAPITAINE



PASSE
SA

Compétences développées

- Passer à l'arrêt
- Utiliser son corps pour gêner les NPB
- Savoir repérer un marcher
- Savoir repérer une sortie de balle

But

Faire progresser le ballon vers son capitaine (placé derrière la ligne de fond de terrain) en se faisant des passes

Matériel

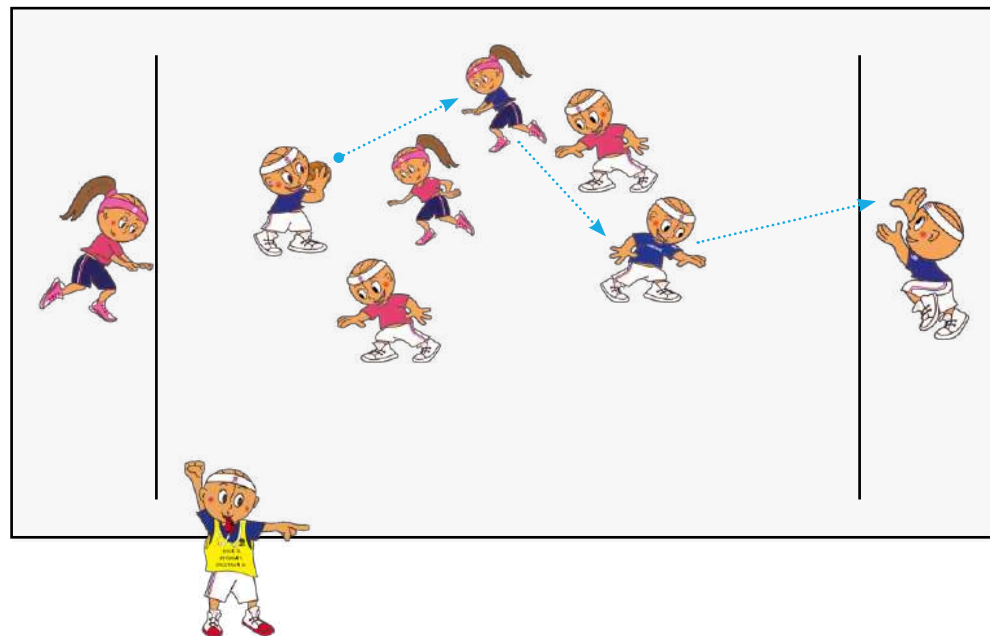
- Un ballon
- Des chasubles de 2 couleurs différentes
- Des plots pour délimiter le terrain et les zones des capitaines
- Un chronomètre, 1 ou plusieurs sifflets

Critères de réussite

- Réussir à passer le ballon à son capitaine
- Intercepter le ballon et changer de rôle (attaquant/défenseur)
- Ne pas marcher avec le ballon (« pieds collés »)
- Ne pas sortir des limites du terrain

Variables

- ⊗ Varier le nombre de joueurs, la taille du terrain
- ⊗⊗ Tous les joueurs de l'équipe doivent toucher la balle
- ⊗⊗⊗ Réussir au moins 5 passes avant de donner au capitaine



Description de la situation

- Former 3 équipes de 4 joueurs, Désigner un capitaine dans chaque équipe,
- 2 équipes évoluent sur l'espace de jeu,
- La mise en jeu s'effectue au milieu du terrain par tirage au sort,
- La 3^{ème} équipe gère le jeu (2 observateurs, un arbitre, un marqueur),
- Le terrain est divisé en 3 zones dont 2 couloirs, à chaque extrémité de l'espace de jeu, réservés aux capitaines d'équipe. Ceux-ci évoluent librement dans cet espace,
- Chaque équipe doit tenter de passer le ballon à son capitaine en se faisant des passes,
- Les non-porteurs de ballon tentent d'intercepter celui-ci,
- Le joueur qui donne la balle à son capitaine marque un point pour son équipe et devient capitaine à son tour,
- Chaque ballon perdu au moment d'une passe est donné à l'autre équipe,
- Le jeu s'arrête lorsqu'une équipe a marqué 3 points ce qui permet la rotation des équipes.

Consignes :

> JOUEUR :

En attaque tu dois passer la balle à ton capitaine pour marquer un point, tu ne peux :

- Ni dribbler
- Ni marcher

En défense tu interceptes le ballon sans l'arracher des mains.

> OBSERVATEUR :

Tu repères les sorties et les marchers, tu donnes le ballon à l'autre équipe.

> ARBITRE :

Tu siffles le début et la fin du jeu.

> MARQUEUR :

Tu notes le nombre de points pour chaque équipe.

LA LIGNE DE FEU



TIR
SEA

Compétences développées

- Enchaîner dribble et tir
- Dribbler en déplacement

But

Marquer le plus de paniers

Description de la situation

Classe entière

- Les élèves sont répartis en 4 colonnes, Ils passent par vague de 4,
- La première vague se place au départ, derrière la ligne de fond,
- Au signal de départ, dribbler le plus rapidement possible vers la « ligne de feu » pour tirer.

Matériel

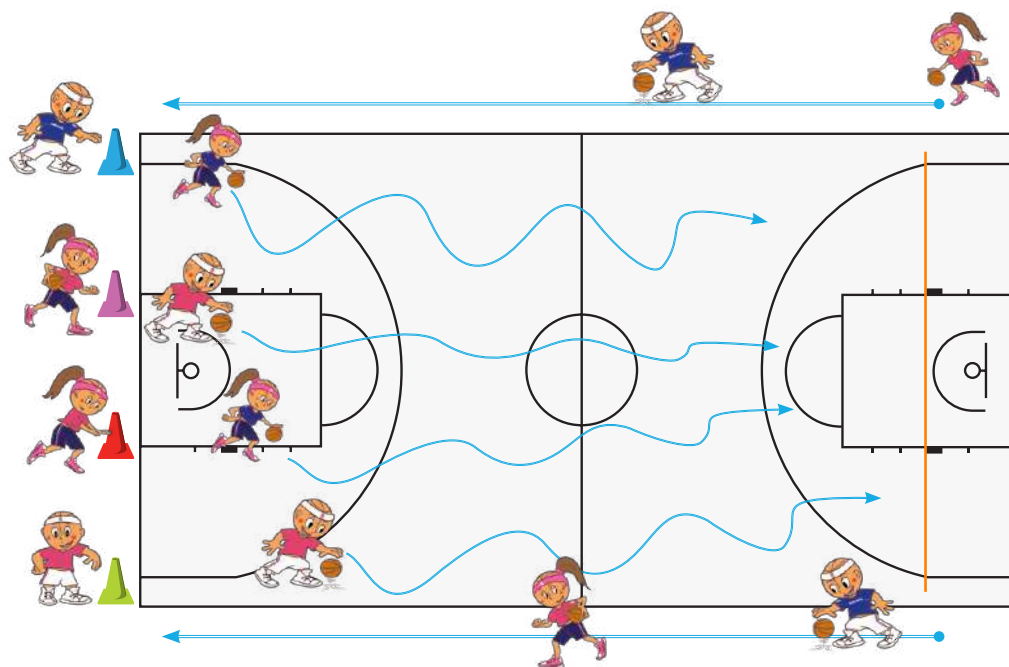
- 4 ballons
- Des plots ou des lattes pour matérialiser la ligne de tir
- 1 chronomètre

Critères de réussite

- Nombre de paniers réussis
- Dribble rapide sans regarder le ballon et sans le perdre

Variables

- ① Franchir un obstacle avant d'aller tirer (contourner un plot, sauter par-dessus une haie...)
- ② Tirer en course avec un dribble après la « ligne de feu »
- ③ Introduire un « passe et va » avec joueur relais sur le côté



Consignes :

Tu t'arrêtes à la ligne de feu pour tirer.
Si tu rates ton premier tir, tu prends le rebond et tu retires immédiatement d'où tu veux sans obligation de retourner à la « ligne de feu ».
Tu retournes au départ en dribblant par l'extérieur du terrain.

LA QUEUE DU CHIEN



DRIBBLE
SA

Compétences développées

- Dribbler sur place et en déplacement
- Savoir repérer une reprise de dribble
- Savoir repérer une sortie de balle
- Tenir des feuilles de marque
- Tenir le chronométrage

But

Récupérer le plus de queues (foulards) sans se faire prendre la sienne

Description de la situation

- 3 équipes qui jouent et organisent à tour de rôle,
- 2 équipes : une équipe « chats » et une équipe « chiens » dribblent en vrac sur un espace délimité. Tous les joueurs ont un foulard accroché derrière le dos. Les chats tentent de récupérer les foulards des chiens et inversement. Quand un foulard est attrapé, il est déposé dans le cerceau pour son équipe.

Temps d'une manche : 2 minutes.

Matériel

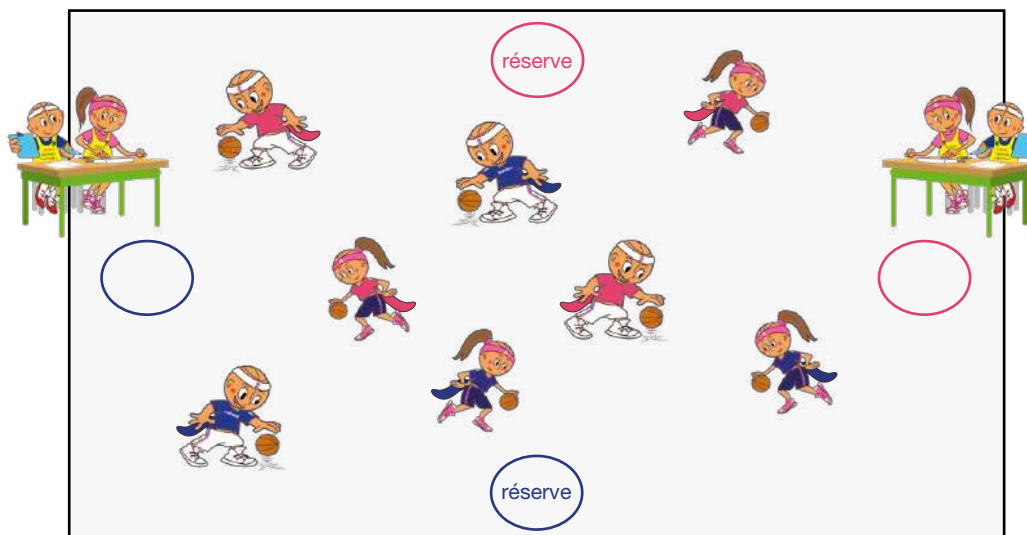
- 2 cerceaux par équipe
- 1 ballon par joueur
- Une fiche de résultat
- Un chronomètre
- Un sifflet
- 4 cerceaux
- 2x4 foulards ou chasubles (queues)

Critères de réussite

- Dribble rapide sans regarder le ballon
- Peu ou plus de reprise de dribble
- Ne gêne pas ses partenaires

Variables

- ① Dribble imposé main droite ou gauche
- ② Marquer un panier pour valider son foulard volé
- ③ Mettre des obstacles à franchir : bancs, haies etc



Consignes :

« Vous devez dribbler et essayer de prendre le plus de queues possible à l'autre équipe en évitant de vous faire prendre votre foulard. Vous déposerez les foulards pris dans le cerceau de votre équipe. Attention ! Il faut avoir une queue pour avoir le droit d'en attraper une autre. Si vous vous êtes fait prendre votre queue, il faut aller en chercher une autre dans votre réserve. »

> RÔLE DES ORGANISATEURS :

- 01 : Repérer les reprises de dribble et les sorties et veiller au respect de la consigne.
- 02 : - Chronométrer et siffler la fin de la partie,
 - Compter le nombre de chasubles récupérées et désigner l'équipe gagnante,
 - Noter le résultat sur une fiche de résultats.

LA TRAVERSÉE EXPRESS EN DUO



PASSE
SEA

Compétences développées

- Passer à l'arrêt
- Se positionner pour faciliter l'action du porteur de balle
- Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur, chronométrateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe.

But

Chaque équipe qui progresse en passes doit atteindre l'arrivée le plus rapidement possible

Description de la situation

- Toute la classe évolue sur le terrain.
Les élèves sont répartis en binôme (Terrain représenté...) et passent par vague tel que représenté sur le schéma.

- Au signal de départ quatre binômes traversent le terrain pour rejoindre le plus rapidement possible la ligne de fond opposée,
- Revenir au point de départ par l'extérieur du terrain.

Consignes :

- Par 2 vous allez traverser le terrain le plus rapidement possible en vous faisant des passes,
- Interdiction de se déplacer balle en main,
- Interdiction de dribbler.

Matériel

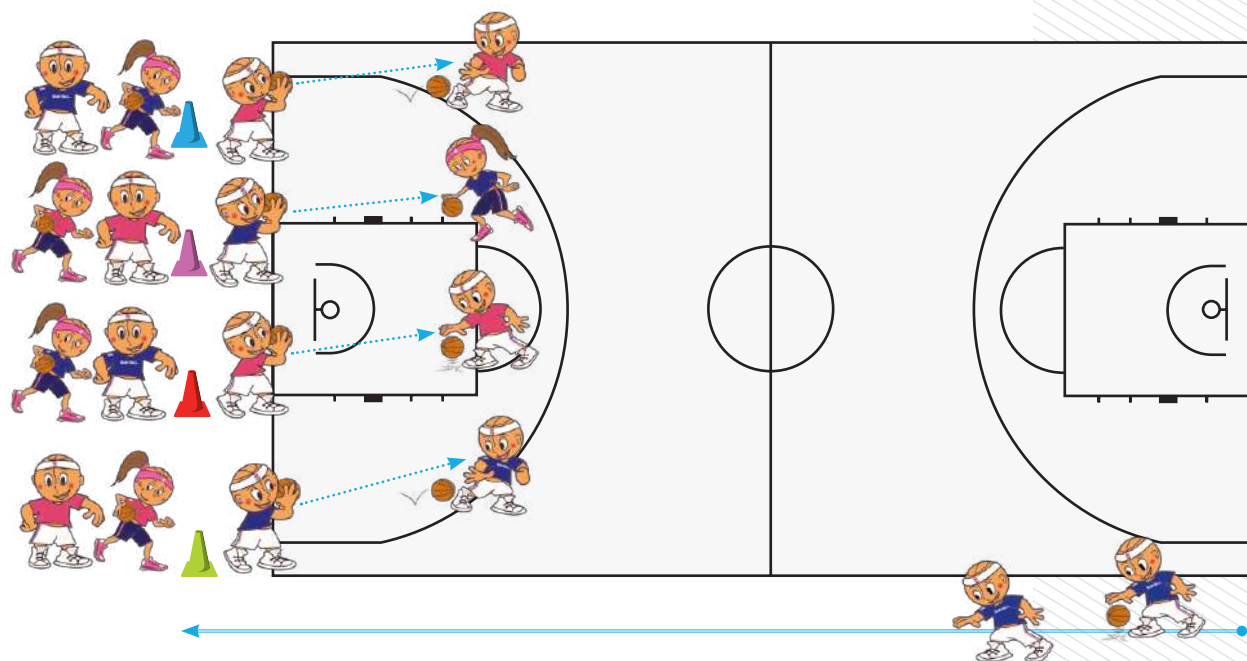
- 1 ballon par binôme
- 1 chronomètre
- 2 paniers de basketball (facultatif)
- 6 plots par équipe (facultatif-spots)

Critères de réussite

- Nombre de traversées réussies sans perte de balle et sans marcher

Variables

- ⊗ Effectuer une « passe à terre » à mon partenaire
- ⊗⊗ Suite à la traversée, marquer un panier par binôme pour valider le point
- ⊗⊗⊗ Suite à la traversée, chaque joueur du binôme marque un panier pour valider le point



LA TRAVERSÉE EXPRESS EN ÉQUIPE



SEA

Compétences développées

- Passer à l'arrêt
- Repérer le joueur démarqué
- Se positionner pour faciliter l'action du porteur de balle

But

Chaque équipe qui progresse en passes doit atteindre l'arrivée le plus rapidement possible

Description de la situation

- Toute la classe évolue sur le terrain.
Les élèves sont répartis en équipe de 4 maximum (Terrain représenté...) et passent par vague tel que représenté sur le schéma.

- Au signal de départ les équipes traversent le terrain pour rejoindre le plus rapidement possible la ligne de fond opposée,
- Revenir au point de départ par l'extérieur du terrain.

Le jeu s'arrête au bout de 10 minutes.

Matériel

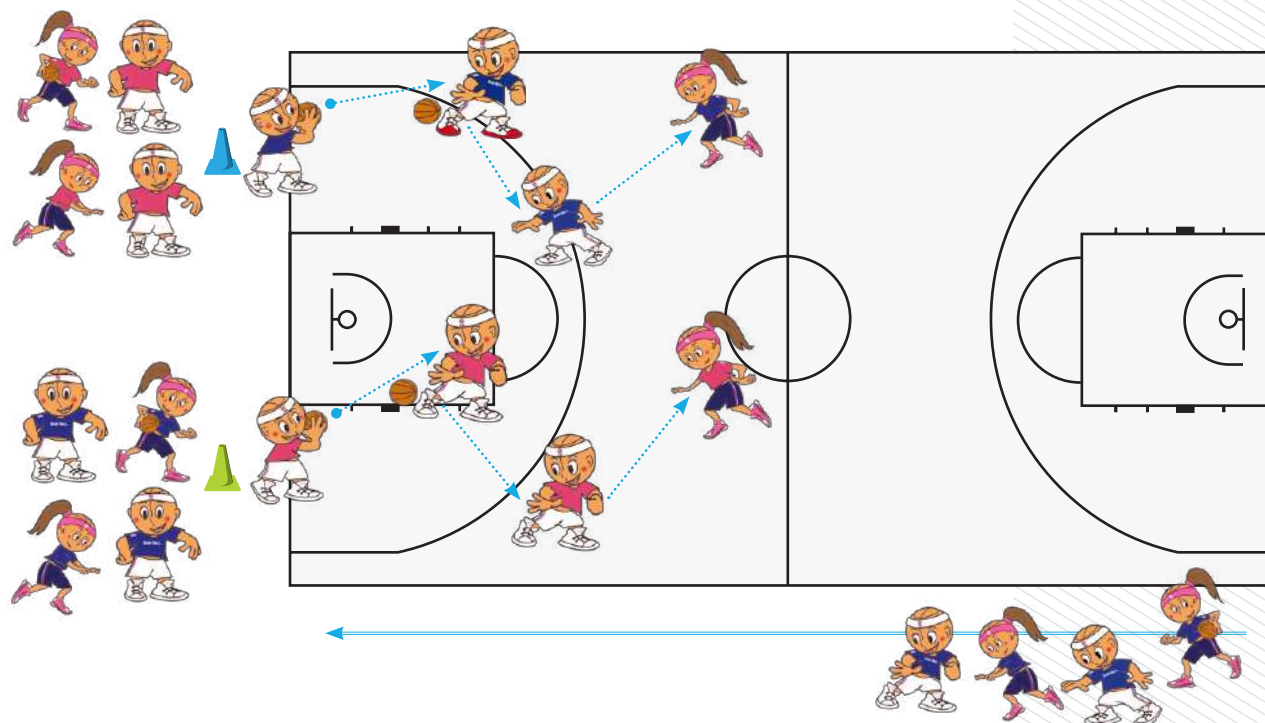
- 1 ballon par équipe
- 1 chronomètre
- 2 paniers de basketball (facultatif)
- 6 plots par équipe (facultatif-spots)

Critères de réussite

- Nombre de traversées réussies
- Nombre de paniers marqués

Variables

- ⊗ Effectuer une « passe à terre » à mes partenaires
- ⊗⊗ Suite à la traversée, marquer un panier par binôme pour valider le point
- ⊗⊗⊗ Suite à la traversée, chaque joueur de l'équipe marque un panier pour valider le point



LE BÉRET PASSE



PASSE
SA

Compétences développées

- Se déplacer après une passe
- Réceptionner / passer
- Dribbler pour se déplacer
- Tenir des feuilles de marque

But

Faire des passes précises et bien les réceptionner

Description de la situation

- 3 équipes sur l'espace de jeu : 2 équipes jouent, une organise,
- Les joueurs ont un numéro de 1 à 4 et sont disposés selon le schéma ci-dessous.

Matériel pour équipes de 4

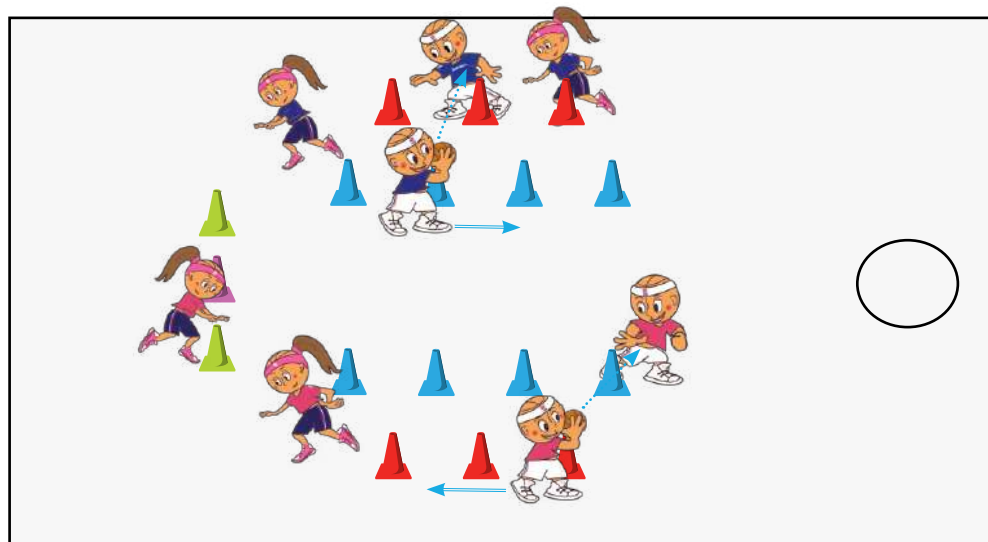
- 2 ballons
- 1 cerceau
- 17 plots ou assiettes souples

Critères de réussite

- Passes réussies (pas de perte de balle)

Variables

- ⊗ Passe à une main
- ⊗⊗ Passe avec rebond
- ⊗⊗⊗ Plots très espacés pour passes longues (passe à une main)



Consignes :

> **ORG 1 :** annonce les numéros

> **JOUEURS :**

Les joueurs appelés courent chercher un ballon dans le cerceau, reviennent à la ligne de départ en dribblant.

Pendant ce temps, les autres joueurs se placent chacun derrière un plot rouge.

Le porteur de balle va de plot en plot bleu en faisant des passes à ses partenaires puis va déposer la balle dans le cerceau en dribblant.

La passe effectuée, les passeurs reprennent leur position de départ.

La première équipe revenue en place marque le point.

> **ORG 2 :** marque les points

> **ORG 3 et 4 :** suivent chacun une équipe pour contrôler le bon déroulement du parcours

Changement de l'équipe organisatrice à la fin de la manche.

LE CAMP RUINÉ



PASSE
SA

Compétences développées

- Passer à l'arrêt à un partenaire démarqué
- Se démarquer pour recevoir le ballon
- Se placer pour empêcher une passe entre adversaires (se mettre sur la ligne de passe)
- Faire respecter les règles d'un jeu

But

Envahir le camp adverse / avoir le plus de joueur dans le camp adverse après un temps donné

Description de la situation

- 3 équipes sur l'espace de jeu :
- 2 équipes jouent : chaque équipe occupe un camp séparé par une zone neutre. (Cf schéma),
 - L'autre équipe organise.

Matériel pour équipes de 4

- 1 ballon
- Chasubles
- Plots ou assiettes souples
- 1 chronomètre
- 2 sifflets

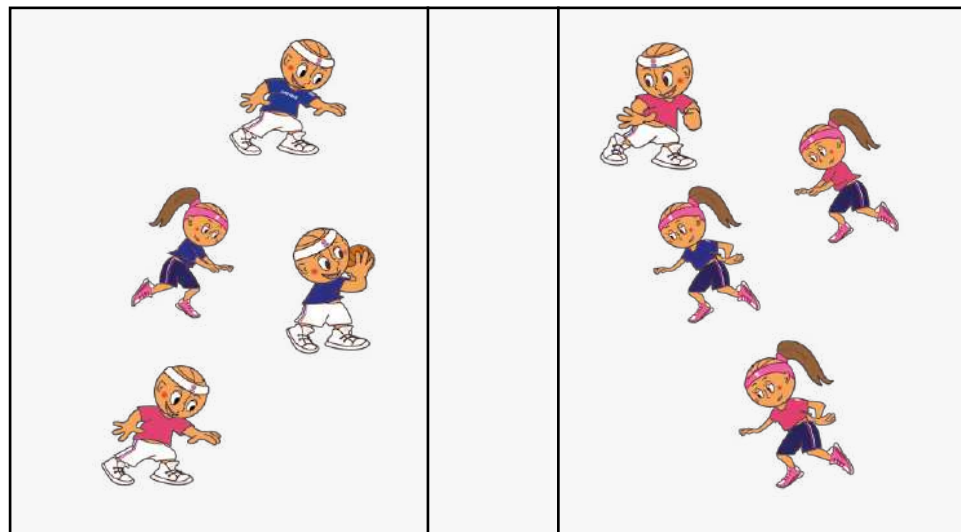
Critères de réussite

- Occupation du terrain pour se démarquer (attaquant)
- Placement sur les lignes de passe (défenseur)

NB : ligne de passe : ligne imaginaire qui relie le porteur de balle à un de ses partenaires.

Variables

- ① Dimension du terrain (notamment de la zone interdite)
- ② Autoriser les passes entre joueurs d'une même équipe à l'intérieur d'un camp avant de la passer dans l'autre camp
- ③ Autoriser les déplacements en dribble



Consignes :

> JOUEURS :

Au départ, chaque équipe désigne un joueur qui ira se placer dans le camp adverse.

Pour envahir le camp adverse, il faut soit :

- Réussir à passer à un coéquipier placé dans le camp adverse,
- Intercepter une passe venant du camp adverse.

En cas de faute de la part d'un joueur, le ballon est remis à un membre de l'équipe adverse se trouvant dans le même camp que le joueur fautif.

Un joueur commet une faute lorsqu'il :

- Frappe le ballon qui va être saisi par un adversaire,
- Lance le ballon en dehors des limites,
- Se déplace avec le ballon,
- Lance le ballon dans la zone neutre ou y pénètre avant que le ballon n'y soit immobilisé.

> **01 et 02 :** sifflent les fautes et contrôlent leurs réparations.

> **03 :** chronomètre.

> **04 :** désigne alternativement l'équipe qui a le ballon pour commencer / tient la fiche de résultats.



**ORGANISER
UN CYCLE DE DECOUVERTE
DU BASKET
A L'ECOLE PRIMAIRE
CYCLE 3**


**POUR DEBUTER UN CYCLE D'EPS IMMEDIATEMENT
SE RENDRE DIRECTEMENT EN PAGE 47**




**POUR UTILISER LA PARTIE TRANSDISCIPLINAIRE
OUVRIR L'OUVRAGE PAGE 68**

CYCLE BASKET ECOLE

Proposition de **module d'apprentissage**.

 FFBB	SEANCE 1	SEANCE 2	SEANCE 3	SEANCE 4	SEANCE 5	SEANCE 6
ATELIER TIR 10'	Les échelles FICHE T1	Les échelles FICHE T1	Les échelles FICHE T1	Le tour de France FICHE T3	Le tour de France FICHE T3	Le tour de France FICHE T3
ATELIER PASSE 10'	Passé à 10 avec cerceaux sans opposition FICHE P1	Passé à 10 avec cerceaux et défense en infériorité numérique FICHE P2	Passé à 10 avec cerceaux et défense en infériorité numérique FICHE P2	Passé à dix « classique » FICHE P7	Passé à dix « classique » FICHE P7	Balle au capitaine FICHE P8
ATELIER DRIBBLE 10'	Relais dribble FICHE D2 A l'issue de ces jeux constituer deux groupes de niveaux.	Relais dribble FICHE D2	Slalom relais FICHE D3	Slalom relais FICHE D3	La queue du chien FICHE D5	La queue du chien FICHE D5
MATCHS 30' NB : quand un jeu est présenté pour la première fois il est signalé en jaune dans le tableau.	Un terrain avec les élèves ayant le plus de facilités (TERRAIN 1) et un autre en parallèle. (TERRAIN 2) Sur chaque terrain constituer 3 équipes de 3 (ou 4) plus d'éventuels remplaçants TERRAIN 1: A contre B B contre C C contre A Match de 8 min. L'équipe qui ne joue pas arbitre, chronomètre, compte les points. TERRAIN 2: D contre E E contre F F contre D	Un terrain avec les élèves ayant le plus de facilités (TERRAIN 1) et un autre en parallèle. (TERRAIN 2) Sur chaque terrain constituer 3 équipes de 3 (ou 4) plus d'éventuels remplaçants TERRAIN 1: A contre B B contre C C contre A Match de 8 min. L'équipe qui ne joue pas arbitre, chronomètre, compte les points. TERRAIN 2: D contre E E contre F F contre D	Un terrain avec les élèves ayant le plus de facilités (TERRAIN 1) et un autre en parallèle. (TERRAIN 2) Sur chaque terrain constituer 3 équipes de 3 (ou 4) plus d'éventuels remplaçants TERRAIN 1: A contre B B contre C C contre A Match de 8 min. L'équipe qui ne joue pas arbitre, chronomètre, compte les points. TERRAIN 2: D contre E E contre F F contre D	Un terrain avec les élèves ayant le plus de facilités (TERRAIN 1) et un autre en parallèle. (TERRAIN 2) Sur chaque terrain constituer 3 équipes de 3 (ou 4) plus d'éventuels remplaçants TERRAIN 1: A contre B B contre C C contre A Match de 8 min. L'équipe qui ne joue pas arbitre, chronomètre, compte les points. TERRAIN 2: D contre E E contre F F contre D	Un terrain avec les élèves ayant le plus de facilités (TERRAIN 1) et un autre en parallèle. (TERRAIN 2) Sur chaque terrain constituer 3 équipes de 3 (ou 4) plus d'éventuels remplaçants TERRAIN 1: A contre B B contre C C contre A Match de 8 min. L'équipe qui ne joue pas arbitre, chronomètre, compte les points. TERRAIN 2: D contre E E contre F F contre D	Un terrain avec les élèves ayant le plus de facilités (TERRAIN 1) et un autre en parallèle. (TERRAIN 2) Sur chaque terrain constituer 3 équipes de 3 (ou 4) plus d'éventuels remplaçants TERRAIN 1: A contre B B contre C C contre A Match de 8 min. L'équipe qui ne joue pas arbitre, chronomètre, compte les points. TERRAIN 2: D contre E E contre F F contre D

 FFBB	SEANCE 7	SEANCE 8	SEANCE 9	SEANCE 10	SEANCE 11	SEANCE 12
ATELIER TIR 10'	La série FICHE TC1	La série FICHE TC1	La série FICHE TC1	Flipper FICHE TC3	Flipper FICHE TC3	Flipper FICHE TC3
ATELIER PASSE 10'	Balle au capitaine FICHE P8	La patate chaude FICHE P9	La patate chaude FICHE P9	La patate chaude FICHE P9	Le carré magique FICHE P10	Le carré magique FICHE P10
ATELIER DRIBBLE 10'	La queue du chien FICHE D5	La queue du chien FICHE D5	Montante descendante FICHE D6	Montante descendante FICHE D6	Montante descendante FICHE D6	Un, deux, trois soleil. FICHE D7
MATCHS 30' NB : quand un jeu est présenté pour la première fois il est signalé en jaune dans le tableau.	Un terrain avec les élèves ayant le plus de facilités (TERRAIN 1) et un autre en parallèle. (TERRAIN 2) Sur chaque terrain constituer 3 équipes de 3 (ou 4) plus d'éventuels remplaçants TERRAIN 1: A contre B B contre C C contre A Match de 8 min. L'équipe qui ne joue pas arbitre, chronomètre, compte les points. TERRAIN 2: D contre E E contre F F contre D	Un terrain avec les élèves ayant le plus de facilités (TERRAIN 1) et un autre en parallèle. (TERRAIN 2) Sur chaque terrain constituer 3 équipes de 3 (ou 4) plus d'éventuels remplaçants TERRAIN 1: A contre B B contre C C contre A Match de 8 min. L'équipe qui ne joue pas arbitre, chronomètre, compte les points. TERRAIN 2: D contre E E contre F F contre D	Un terrain avec les élèves ayant le plus de facilités (TERRAIN 1) et un autre en parallèle. (TERRAIN 2) Sur chaque terrain constituer 3 équipes de 3 (ou 4) plus d'éventuels remplaçants TERRAIN 1: A contre B B contre C C contre A Match de 8 min. L'équipe qui ne joue pas arbitre, chronomètre, compte les points. TERRAIN 2: D contre E E contre F F contre D	Un terrain avec les élèves ayant le plus de facilités (TERRAIN 1) et un autre en parallèle. (TERRAIN 2) Sur chaque terrain constituer 3 équipes de 3 (ou 4) plus d'éventuels remplaçants TERRAIN 1: A contre B B contre C C contre A Match de 8 min. L'équipe qui ne joue pas arbitre, chronomètre, compte les points. TERRAIN 2: D contre E E contre F F contre D	Un terrain avec les élèves ayant le plus de facilités (TERRAIN 1) et un autre en parallèle. (TERRAIN 2) Sur chaque terrain constituer 3 équipes de 3 (ou 4) plus d'éventuels remplaçants TERRAIN 1: A contre B B contre C C contre A Match de 8 min. L'équipe qui ne joue pas arbitre, chronomètre, compte les points. TERRAIN 2: D contre E E contre F F contre D	Un terrain avec les élèves ayant le plus de facilités (TERRAIN 1) et un autre en parallèle. (TERRAIN 2) Sur chaque terrain constituer 3 équipes de 3 (ou 4) plus d'éventuels remplaçants TERRAIN 1: A contre B B contre C C contre A Match de 8 min. L'équipe qui ne joue pas arbitre, chronomètre, compte les points. TERRAIN 2: D contre E E contre F F contre D

LES FICHES SONT PRESENTES PLUS BAS DANS L'OUVRAGE

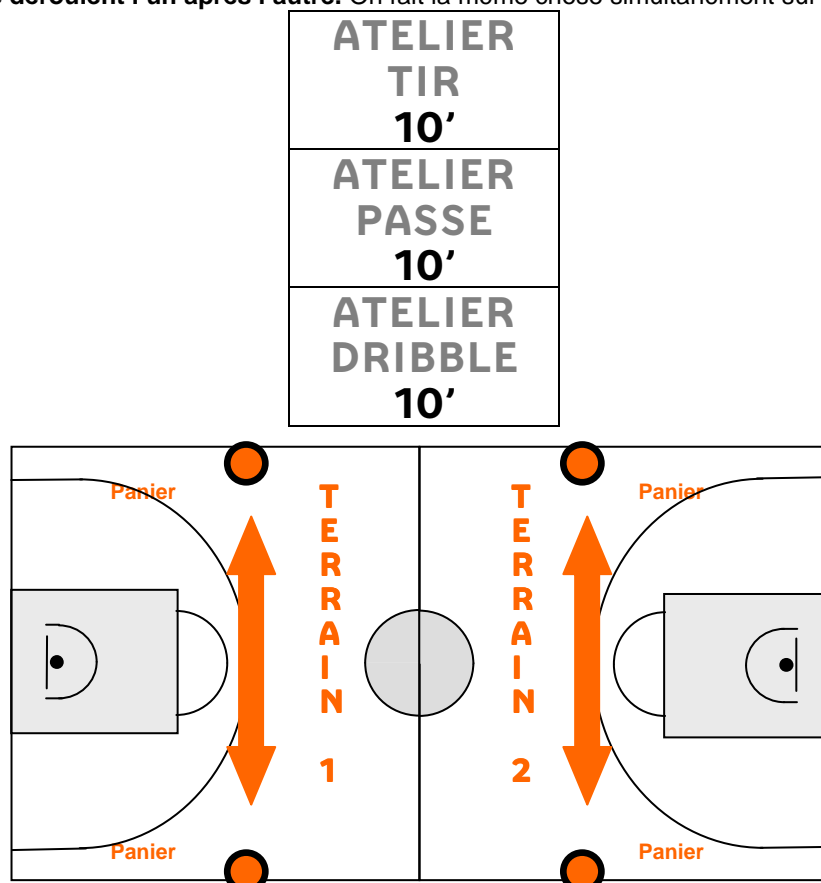
ORGANISER UNE SEANCE :

Présentation en « 1 minute » de la séance :

- scinder le groupe classe en deux groupes équivalents et expliquer qu'un groupe évoluera sur chaque terrain en faisant « la même chose » simultanément.
- expliquer qu'il y aura 3 jeux puis des matchs.

POUR COMMENCER ...3 ATELIERS : 30 minutes.

Démonstration sur un demi-terrain et **réalisation en parallèle sur les deux terrains simultanément.**
(Les ateliers se déroulent l'un après l'autre. On fait la même chose simultanément sur chaque terrain.)



POUR FINIR...LES MATCHS : (30 minutes)

Un terrain avec les élèves ayant le plus de facilités (TERRAIN 1) et un autre en parallèle.(TERRAIN 2)
Sur chaque terrain constituer 3 équipes de 3 (ou 4 si l'effectif de la classe dépasse 25) plus d'éventuels remplaçants (un ou deux)

<p>TERRAIN 1: A contre B B contre C C contre A</p> <p>Match de 8 min. L'équipe qui ne joue pas arbitre, chronomètre, compte les points.</p>	<p>TERRAIN 2: D contre E E contre F F contre D</p> <p>Match de 8 min. L'équipe qui ne joue pas arbitre, chronomètre, compte les points.</p>
--	--

NB : une autre organisation pédagogique est possible. Celle-ci consiste à, d'abord, scinder le groupe classe en 3 et à organiser les 3 ateliers, simultanément, dans la salle, à des endroits différents. En « tournant » dans les 3 ateliers au bout de 30 minutes les élèves sont « passés » partout.

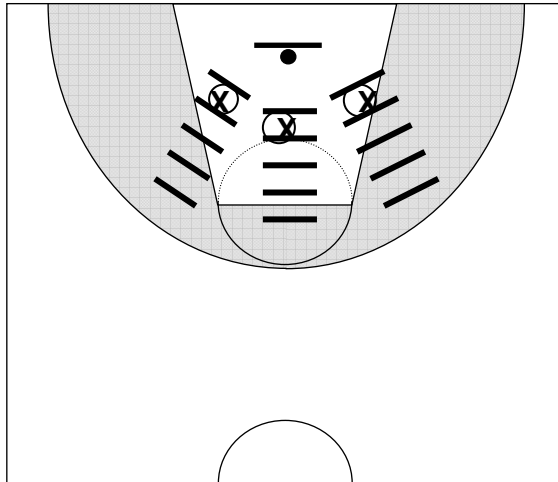
FICHE T1

VIDEO FICHE T1 ON JOUE

LES ECHELLES

Organisation/ matériel à prévoir :

1 ballon par élève. Des lattes ou à défaut des cerceaux. Essayer d'utiliser le maximum de paniers afin que les élèves puissent shooter souvent. Mettre plusieurs échelles par panier et si le nombre d'élèves est important en mettre deux par échelle. L'enseignant se placera de telle façon qu'il puisse rappeler aux élèves le geste qui a été appris et corriger en étant « à la limite du pénible ». **Le jeu consiste à shooter depuis la latte la plus proche du panier et à reculer d'une latte quand on marque.** Par contre en cas d'échec on avancera d'une latte. Le joueur vainqueur est celui qui arrive le premier à la dernière latte.



Conseils techniques :

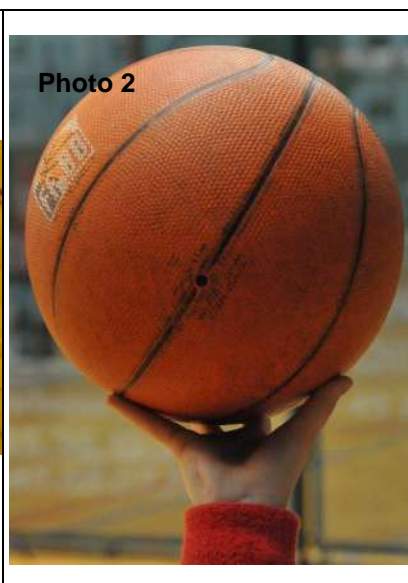
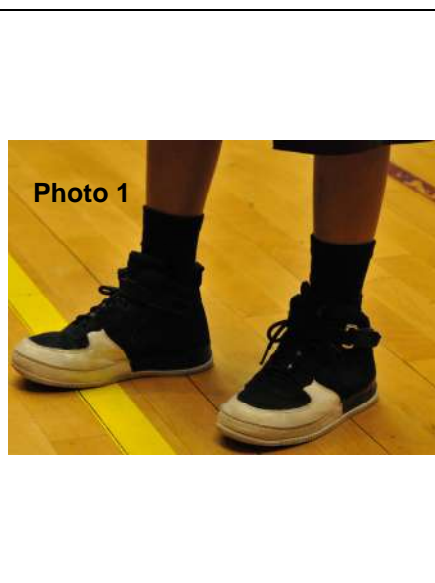
Les appuis : **Pieds dirigés vers le panier (Photo 1)**

Le regard : **regarder le panier le plus tôt possible**

La tenue de balle : **le ballon est tenu sur le bout des doigts de la main (photo 2)**

Les alignements à respecter : **pied, genou, coude, main tireuse, doigts, panier alignés. Le coude doit donc être rentré. (Photo 3)**

L'action de tir : **Pendant que l'élève pousse sur les jambes et les déplie il faut qu'il puisse passer sous le ballon. Au moment du lâcher le coude sera situé légèrement au-dessus des yeux. L'avant bras ne sera pas loin de la verticale.**



PASSE A 10 AVEC CERCEAUX SANS OPPOSITION

Organisation/ matériel à prévoir :

2 équipes, des chasubles, un ballon, 10 à 12 cerceaux, un chronomètre. Disposer les cerceaux de façon à ce qu'il y ait trois passes possibles à chacun d'eux (voir schéma ci-dessous).

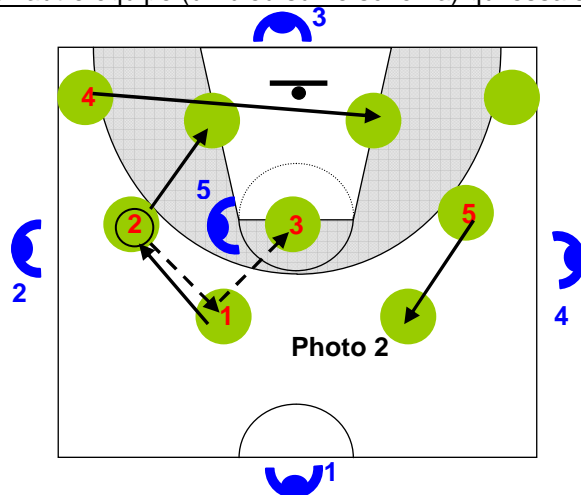
Durée : 10 manches de 40 secondes environ.

Une équipe avec le ballon (les rouges) prend position dans les cerceaux (verts). **Les joueurs doivent se faire le plus de passes tendues possibles en 40 secondes** (le ballon brûle les doigts, il faut le conserver le moins longtemps possible dans les mains). **Après une passe le joueur doit obligatoirement changer de cerceau** (on peut aussi changer de cerceau même sans avoir fait de passe).

L'équipe au repos (les bleus) compte à voix haute les passes de l'équipe qui joue. Si le joueur n'a pas changé de cerceau on ne comptabilise pas le point. On conserve la meilleure série sur les 40" et on change d'équipe. L'équipe ayant réussi la meilleure série marque le point. L'équipe ayant le plus de points à la fin des 10 manches a gagné.

Variantes, évolutions :

- Mettre un défenseur de l'autre équipe (un bleu sur le schéma) qui essaie d'intercepter les passes.



Conseils techniques :

Pour le passeur : Attitude semi fléchie.

- Tenir le ballon à deux mains à **hauteur de la poitrine Photo 1**
 - Lancer le ballon en poussant **simultanément vers l'avant avec les deux mains**. Les **coudes sont rentrés**.

- Finir le geste avec les **deux bras tendus, doigts en direction de la cible** et **mains « dos à dos »**
Photo 2

Le récepteur : Attitude semi fléchie également.

- **Présenter ses mains, pouces derrière, doigts en W**, face au passeur (cible et protection) **Photo 3**
 - **Attraper le ballon bras tendus devant soi** et le ramener à la poitrine (attaque du ballon)



Photo 1



Photo 2



Photo 3

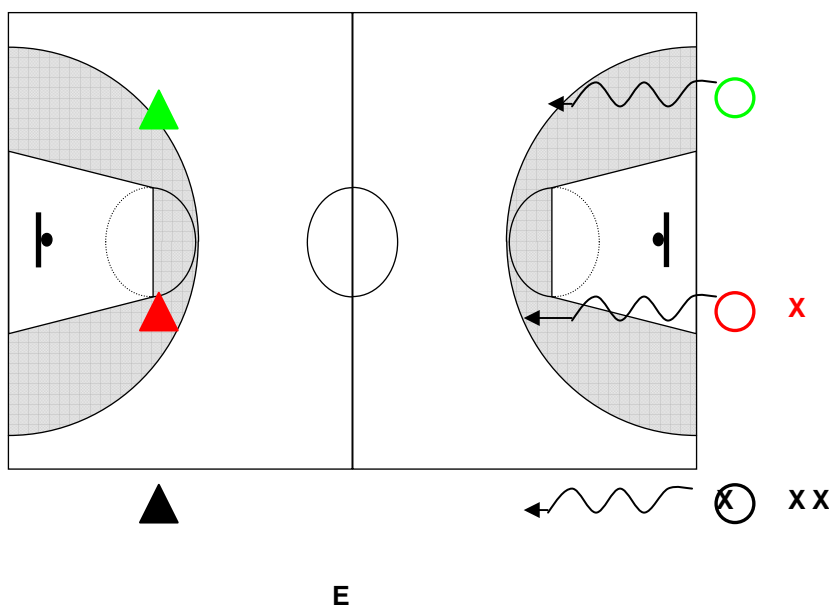
FICHE D2 VIDEO FICHE D2 ON JOUE

RELAIS DRIBBLE

Organisation/ matériel à prévoir :

Un ballon ou deux par équipe, des chasubles, des plots. (ne pas faire des équipes composées de plus de 3 joueurs afin de favoriser le nombre de passages)

Jeu traditionnel du relais par équipes : **chaque membre de l'équipe doit réaliser un parcours défini le plus rapidement possible et transmettre à son partenaire suivant de la main à la main. (en dribblant main droite ou main gauche)** La première équipe à terminer gagne, on peut faire plusieurs manches.



Conseils techniques :

Dribbler sur le côté et l'avant du corps. Photo 1

Regard haut, ne pas regarder le ballon. Photo 2

Pousser la balle avec la palme de la main (les doigts) avec dynamisme. Flexion complète du poignet doigts dirigés vers le sol. Photo 3



PARTIE TRANSDISCIPLINAIRE EN LIEN AVEC LE LIVRET PERSONNEL DE COMPETENCES

Compétence 1 : MAITRISE DE LA LANGUE

Lire : **la littérature de jeunesse** **FICHE RESSOURCE** Pages 69 à 72

Ecrire : **rédiger un compte-rendu** **FICHE PEDAGOGIQUE TRANSDISCIPLINAIRE** Page 73

Ecrire : **rédiger une invitation** **FICHE PEDAGOGIQUE TRANSDISCIPLINAIRE** Page 74

Ecrire : **écrire des règles** **FICHE PEDAGOGIQUE TRANSDISCIPLINAIRE** Page 75

Compétence 2 : PRATIQUE DES LANGUES ETRANGERES

– ouverture européenne et internationale – (en référence aux programmes 2008)

Anglais : **Basket et langue anglaise** **FICHE RESSOURCE** Page 76

Anglais : **La culture basket aux USA** **FICHE RESSOURCE** Page 77 à 88

Compétence 3 : MATHEMATIQUES ET CULTURE SCIENTIFIQUE ET TECHNOLOGIQUE

Géométrie : **reconnaître le tracé du terrain de basketball** **FICHE PEDAGOGIQUE TRANSDISCIPLINAIRE** Page 89

Mesures : **mesurer le terrain de basket** **FICHE PEDAGOGIQUE TRANSDISCIPLINAIRE** Page 90

Compétence 4 : MAITRISE DES TECHNIQUES USUELLES DE L'INFORMATION ET DE LA COMMUNICATION

S'informer, se documenter : **recherche d'informations sur site** **FICHE PEDAGOGIQUE TRANSDISCIPLINAIRE** Page 91 à 95

Créer, produire, exploiter des données : **Présenter le basket par le biais de l'informatique** **FICHE PEDAGOGIQUE TRANSDISCIPLINAIRE** Page 96

Compétence 5 : CULTURE HUMANISTE

Autour du patrimoine **FICHE RESSOURCE** Pages 97 à 120

Pratiquer les arts : **produire une affiche** **FICHE PEDAGOGIQUE TRANSDISCIPLINAIRE** Pages 121 et 122

Pratiquer les arts : **construire l'attitude basket** **FICHE PEDAGOGIQUE TRANSDISCIPLINAIRE** Page 123

Compétence 6 : COMPETENCES SOCIALES ET CIVIQUES

Avoir un comportement responsable : **le basket citoyen** **FICHE PEDAGOGIQUE TRANSDISCIPLINAIRE** Pages 124 à 127

Connaître les principes et fondements de la vie civique et sociale : **témoignage de Sofyane** **FICHE RESSOURCE** Pages 128 à 135

LES REGLES ESSENTIELLES DU MINIBASKET A L'ECOLE



LES REGLES ESSENTIELLES DU MINIBASKET A L'ECOLE

LA SORTIE



LE MARCHER



LES CONTACTS



LE DRIBBLE



LES REGLES ESSENTIELLES DU MINIBASKET A L'ECOLE

Dribbler c'est faire rebondir le ballon
contre le sol. Je peux dribbler avec la
main droite ou la main gauche
**mais dribbler avec les deux mains
« en même temps »
est interdit...**



LE DRIBBLE

LE JOUEUR :

Si j'arrête mon dribble, je ne peux pas repartir en dribbles. Je dois faire une passe ou un tir.

« Reprise de dribble ! Balle aux blancs ! »

L'ARBITRE :

- Dit « reprise de dribble » en faisant le geste.
- Dit la couleur de l'équipe qui aura le ballon.
- Montre la direction du jeu.
- Se rend et donne le ballon à la touche la plus proche.



LES REGLES ESSENTIELLES DU MINIBASKET A L'ECOLE

Je n'ai pas le droit ni de **marcher**, ni de **courir** avec le ballon. Ce sont 2 situations de marcher sanctionnées par l'arbitre.



1 2 3 1 2 3

LE MARCHER

LE JOUEUR :

- il est interdit de courir avec la balle en mains mais je peux l'attraper pour faire deux pas et tirer sans m'arrêter.

Au 3ème appui avec le ballon en mains, je fais "marcher".

Je peux pivoter (tourner en prenant appui) sur un pied pour voir tout le jeu et faire une passe ou un tir

- « Marcher ! Ballon aux bleus ! »

L'ARBITRE :

- Dit « marcher » et fait le geste.
- Dit la couleur de l'équipe qui aura le ballon.
- Montre la direction du jeu.

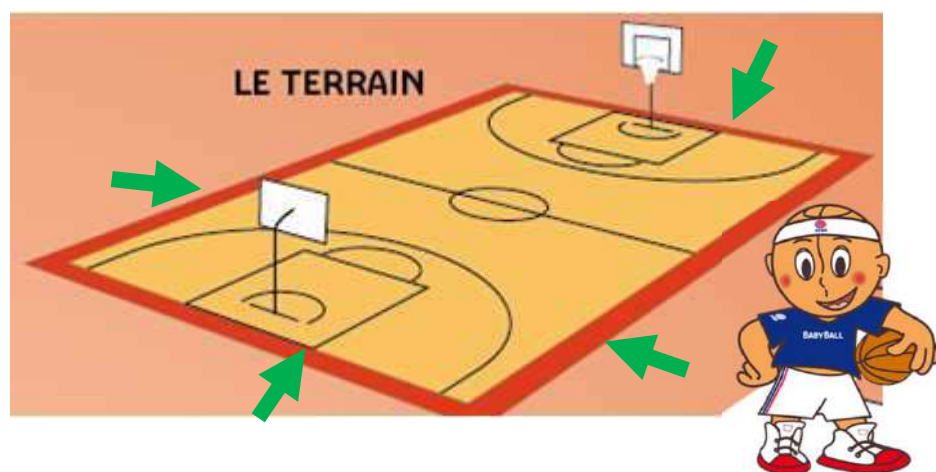


LES REGLES ESSENTIELLES DU MINIBASKET A L'ECOLE

LA SORTIE

Le terrain de basket est délimité par des lignes. Il y a sortie :

- Lorsque le ballon touche la ligne ou le sol au delà de la ligne délimitant le terrain
- Lorsqu'un joueur touche la ligne ou le sol au delà de la ligne délimitant le terrain



LES REGLES ESSENTIELLES DU MINIBASKET A L'ECOLE

LES CONTACTS

LE JOUEUR :

Quand j'attaque ou quand je défends,
je n'ai pas le droit de toucher, tenir, pousser, bousculer, mon adversaire.

« Faute au 8 bleu ! 2 lancers francs ! »

L'ARBITRE :

- Dit « faute au n° ... bleu » et le répète à la table de marque en faisant le geste
- Si le joueur shootait, l'arbitre lui accorde des lancers-francs ou son panier marqué
- Sinon l'arbitre annonce la couleur de l'équipe qui aura le ballon et montre la direction du jeu
- Se rend et donne le ballon aux lancers-francs ou à la touche la plus proche

BOUSCULER



POUSSER

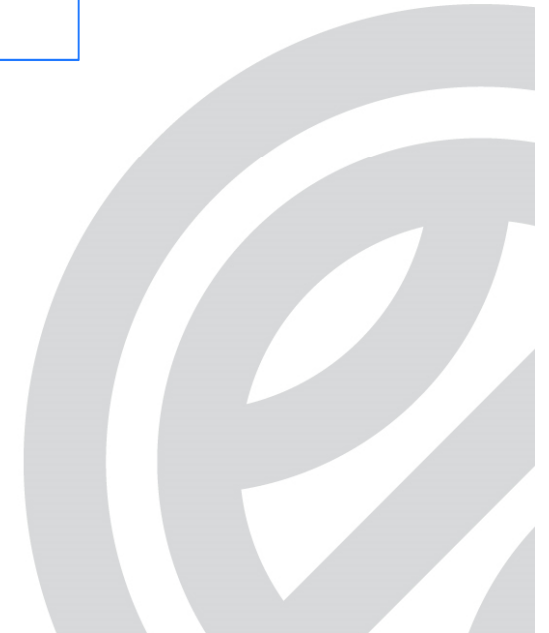


TENIR



LES REGLES ESSENTIELLES DU MINIBASKET A L'ECOLE

Voici d'autres notions importantes pour le bon déroulement d'une rencontre de minibasket



LES REGLES ESSENTIELLES DU MINIBASKET A L'ECOLE



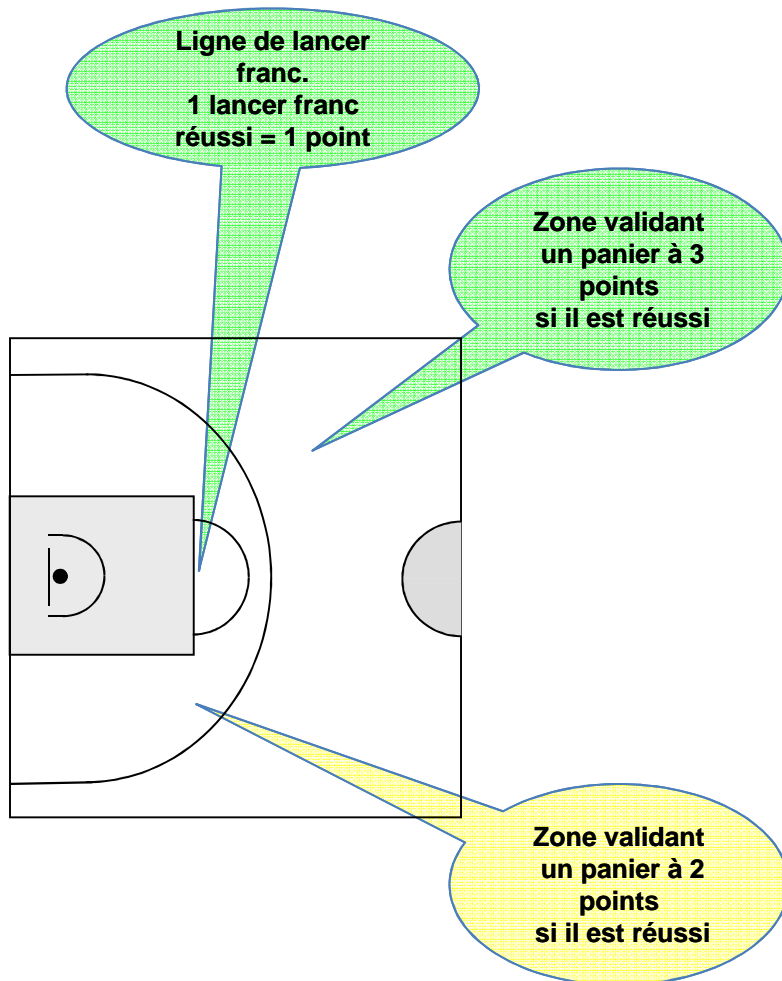
LES JOUEURS

LES MATCHS PEUVENT SE DEROULER
EN 3 CONTRE 3 ,
4 CONTRE 4
(ET EVENTUELLEMENT 5 CONTRE 5)

IL Y A UN OU DES REMPLACANTS ET ON PEUT
FAIRE DES CHANGEMENTS DE JOUEURS



LES REGLES ESSENTIELLES DU MINIBASKET A L'ECOLE



LES POINTS MARQUÉS

Lorsque le panier a lieu dans le jeu, il vaut 2 ou 3 points.

Le panier à 3 points est un tir réussi à longue distance . On peut tracer une ligne à la craie ou considérer que tous les paniers marqués en dehors de « la bouteille » valent trois points.

Attention si le pied du tireur touche la ligne, le tir ne vaut que 2 points.

Le lancer franc est une pénalité accordée à un joueur victime d'une faute au moment où il tirait. Le tireur se place derrière une ligne, à 3 m environ du panier, et marque 1 point s'il réussit.



LES REGLES ESSENTIELLES DU MINIBASKET A L'ECOLE

ATTENTION



LES FAUTES

Je n'ai le droit de faire que **2 fautes maximum.**
- La **3^{ème}** m'exclut du jeu !



LES REGLES ESSENTIELLES DU MINIBASKET A L'ECOLE

LE CHRONO

La durée des matchs est fixée à l'avance. Ils peuvent durer 6 minutes ou 8 minutes...

On arrête le chronomètre quand la balle sort, lors des fautes, des lancers-francs...

Le chronométreur siffle fort à la fin des matchs.



LES REGLES ESSENTIELLES DU MINIBASKET A L'ECOLE

**Bonjour,
s'il vous plaît,
merci,
au revoir...**

**Pense à saluer et remercier l'arbitre...
Respecte toujours ses décisions...**

LE RESPECT

Je dois toujours respecter mes adversaires et les arbitres.

Gagner ou perdre, saluer mes adversaires et remercier l'arbitre s'est incontournable.



POLE TERRITOIRES FFBB



FFBB

FÉDÉRATION
FRANÇAISE DE
BASKETBALL

117 RUE DU CHÂTEAU DES RENTIERS - 75013 PARIS

T 01 53 94 25 00 - F 01 53 94 26 80

www.ffbb.com