



COMPETENCES E P S

et **BASKET – BALL**

au **CYCLE 3**



R.Reynaud CPC. LYON PART-DIEU – mai 2003
en référence au document d'Antoine Muguet

basket-ball au CYCLE 3 - COMPETENCES EPS

S'affronter collectivement ... Construire et appliquer des principes de vie collective.

Programmes de l'école primaire 2002 :

La compétence spécifique :

“S'affronter individuellement ou collectivement” est obligatoirement travaillée chaque année grâce à un module d'apprentissage sur les jeux collectifs, traditionnels ou non (on peut compléter la programmation avec un module de jeux de lutte ou de jeux de raquettes).

- **coopérer avec des partenaires pour s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif,**

La compétence générale visée :

Appliquer et construire des principes de vie collective :

- **se conduire dans le groupe en fonction de règles, de codes,**
- **écouter et respecter les autres, coopérer...**

Idée-force

gérer le match et les résultats ...

ce qui permettra d'acquérir des connaissances

sur l'activité : plutôt axées sur les *règles de jeu* dans un 1^{er} temps

sur soi : axées sur la connaissance et le respect des *règles du basket*

... s'organiser pour s'exercer.

ensuite des connaissances axées sur *le répertoire moteur du joueur collectif*

SE CONSTRUIRE COMME ETRE SOCIAL

Agir au mieux dans le groupe pour gérer le match ou le jeu et les résultats
Intégrer la REGLE , l'autre, les autres.

Règles de vie de la classe
de fonctionnement, d'organisation du groupe
de jeu, des jeux
d'action (≠ manières de faire pour réussir)

Rôles d'organisateur, de spectateur, de joueur
de juge - arbitre, de secrétaire, de chronométrateur,
d'attaquant, de défenseur

Formulation pour l'élève :



**" s'organiser pour jouer,
jouer en respectant les règles" ...**

**" s'organiser par équipe pour s'entraîner
et s'entraîner pour progresser"**

organiser les matchs avec les autres et donner un score
s'organiser pour s'entraîner par équipe, s'entraîner par équipe pour progresser
(dans les exercices d'entraînement et en match)

Démarche d'apprentissage

"Programmes de l'école primaire 2002 :"

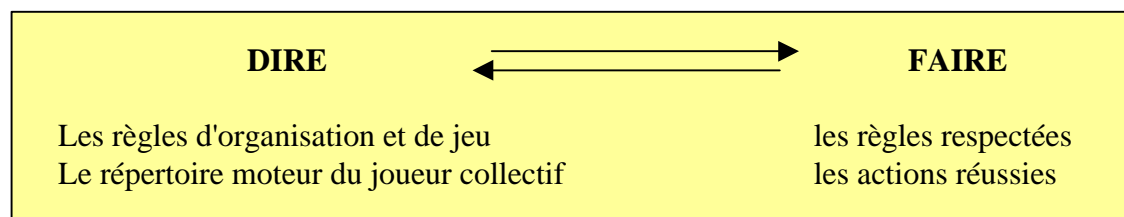
Il s'agira dans ce cycle d' **enrichir, diversifier, perfectionner, combiner, enchaîner** les actions motrices fondamentales du **répertoire moteur, au travers de la pratique des activités physiques, sportives et artistiques qui leur donnent tout leur sens.**

L'EPS est un support privilégié pour **parler de sa pratique** (nommer, exprimer, communiquer) sans trop empiéter sur le temps de l'activité physique, et pour **lire et écrire en classe** des textes divers (fiches, règles de jeu, récits, documents...).

L'EPS contribue à **la formation du citoyen**, en éduquant à la responsabilité et à l'autonomie. Elle offre la possibilité de jouer avec la règle, de mieux la comprendre, de la faire vivre, et d'accéder ainsi aux valeurs sociales et morales.

L'EPS aide également à concrétiser certaines **connaissances et notions** plus abstraites, elle en facilite la compréhension et l'acquisition, ...

Pour cela, mettre en relation

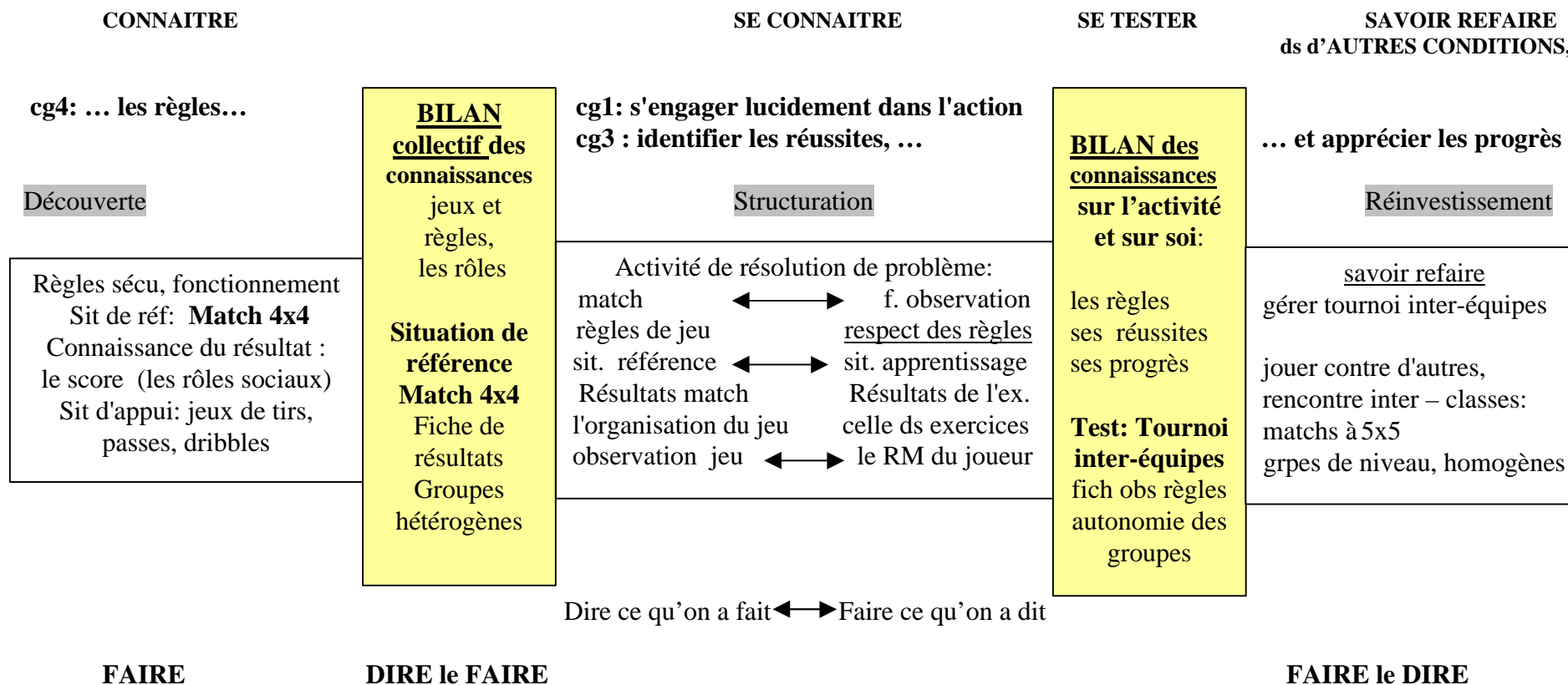


Matériel nécessaire pour une pratique scolaire

2 terrains de basket (18m x 9m) pour permettre de fonctionner en 2 groupes de 3 équipes
paniers entre 2,30m et 2,60m de hauteur, ligne de jet-franc à 4m du panier
au moins 6 ballons de basket pour avoir une balle par équipe, l'idéal étant 1 balle pour 2 élèves
3 jeux de chasubles ou de maillots de couleur différente pour identifier les équipes



CS3 : S'affronter individuellement ou collectivement.
CG4 : Construire et appliquer des principes de vie collective.



BASKET-BALL CYCLE 3

Un exemple de module d'apprentissage.

R.Reynaud-2003
CPC Lyon Part-Dieu
réf. Antoine Muguet

1 - Découverte : cg4 - connaître les règles de fonctionnement de l'activité et les règles de jeu

CE2 L'entre-deux : 2 terrains, 1/2 classe par terrain, 3 équipes de 4 élèves, 1 fiche - résultats.
Paniers à 1 pt et à 3 pts → les secrétaires annoncent le score à la fin des matches.

CM Match 4 contre 4 : 2 terrains - 1/2 classe par terrain – 3 équipes de 4 élèves – une fiche de résultats.
Paniers à 1 pt et à 3 pts → les secrétaires annoncent le score à la fin des matches.

En alternance avec des situations simples d'apprentissage ou d'entraînement par équipe,
présenter des situations d'apprentissage, adaptées au niveau de jeu, pour améliorer ses réussites et **PROGRESSER** dans le match :

- 1- Les tirs au panier : l'équipe s'organise librement ou bien
5 essais successifs par joueur, établir son record personnel.
- 2- La traversée en dribble et tir : 5 essais successifs par joueur, établir son record
ou bien en défi à 2 (le tireur le plus rapide).
- 3- La traversée en passes et tir (ne pas dribbler):
établir un record à 2, puis établir un record de l'équipe,
ou bien en défi à 2 équipes.



2 - Structuration : cg4 – respecter les règles de jeu
cg3 – identifier et apprécier les effets de l'activité

Echauffement : situations collectives aménagées ou par équipes en vagues successives, "4 contre 1", "le mur", "les zones à 2x1 ou à 4x2"

Match 4 contre 4 : idem, mais les paniers sont à 2 points. (les paniers restent à 1 et 3 points pour le CE2)

Bilan : Sait-on bien jouer au Basket ? Fait-on beaucoup de fautes ? Quelle équipe ne respecte pas les règles de jeu ?

Introduire une fiche des résultats avec 1 observation sur les fautes des équipes (marcher, contact)

Qui a amélioré son record pendant les entraînements de tirs, dribbles et passes ?

Faire connaître d'autres situations d'apprentissage (ou d'entraînement)

- 1- Des tirs à tous prix : établir son record ou en défi à 2.
- 2- La passe à 10 : à 3 contre 1, à 2 contre 1 ou à 2 contre 2.
- 3- La balle au capitaine : à 3 contre 1 ou à 2 contre 1.
- 4- Le basket à 3 contre 1, à 2 contre 1 (+ 1 arbitre), ou à 2 contre 2.



3 - Réinvestissement :

Tournoi par équipes de 5 joueurs, du type de la rencontre USEP.

- critère de réussite :
- finir tous les matches grâce à votre organisation ... et votre bonne utilisation des règles.
 - le nombre de fautes commises par votre équipe
 - les rôles tenus par votre équipe

Les compétences ci-dessus sont acquises si le tableau des résultats est rempli en fin de séance.

cf dossier USEP “ rôles des officiels et carte d'arbitre ”

perspectives :

Le travail peut être poursuivi avec un 2^{ème} module d'apprentissage,

sur d'autres compétences générales

voir 2^{ème} document « compétences EPS et basket »

Analyser les résultats pour choisir son entraînement en fonction du problème de l'équipe : a-t-on beaucoup de points ?

Pourquoi ?

→ réussissons-nous nos tirs ?

→ faisons-nous beaucoup de tirs ?

Entraînement par équipe en fonction de l'analyse des observations orales ou écrites sur la fiche des résultats :

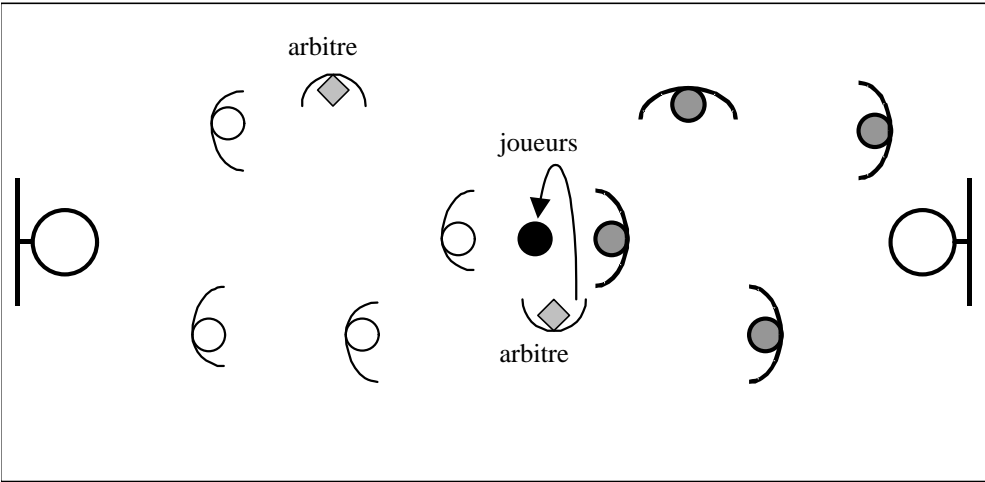
→ quel problème de l'équipe il vous faut résoudre ?

- conserver la balle → exemple : la passe à 10
- faire progresser la balle → exemple : la traversée en passes
- pour attaquer la cible → exemple : la balle au capitaine
- réussir l'attaque → exemple : les situations de tirs.

BASKET cycle 3 EPS compétence spécifique 3 : situation de référence (début CE2)

TITRE : L'ENTRE-DEUX

OBJECTIF : s'organiser pour jouer, arbitrer et tenir la marque (remplir tous les rôles)

DISPOSITIF	BUT	CR. REUSSITE	OPERATIONS
<p>3 équipes de 4 joueurs par terrain, maillots, un ballon, 2 équipes jouent, 1 équipe organise, 1 fiche de marque par équipe</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>durée du jeu : jouer 12 balles par exemple ou jouer pendant 3 mn, puis rotation des rôles : joueurs A → organisateurs B → joueurs C</p>	<p>GAGNER en marquant plus de points que les autres équipes</p> <p>JOUEURS : Chaque équipe essaie de récupérer la balle pour aller marquer à chaque entre-deux</p> <p>ORGANISATEURS</p> <p>Arbitrer : - mise en jeu par un entre-deux - remise en jeu, balle à l'adversaire à l'endroit de la faute</p> <p>Tenir la marque:</p>	<p>JOUEURS nombre de points marqués par l'équipe</p> <p><u>1 point</u>: rebond sur le cercle</p> <p><u>3 points</u>: panier marqué</p> <p>ORGANISATEURS avoir permis le jeu pendant 12 balles (ou 3 mn) avoir un résultat et l'annoncer</p>	<p>JOUEURS 1 seul tir possible par équipe (si des contre-attaques se produisent, passer au mini-match)</p> <p>ORGANISATEURS Faire connaître <u>les règles</u> du basket</p> <p>fautes: le marcher le contact la sortie de balle</p> <p>sanctions : balle à l'adversaire, remise en jeu sur la ligne de touche à hauteur de la faute</p> <p>litige : entre-deux</p>

FEUILLE DE MARQUE

S'affronter collectivement

ENTRE-DEUX Equipe de ...	Rebonds sur le cercle 1 point	Paniers marqués 3 points	total
1 ^{er} jeu contre ...			
2 ^{ème} jeu contre ...			

BASKET cycle 3 EPS compétence spécifique 3 : situation de référence

TITRE : le MINI-MATCH

OBJECTIF : gérer un match et les résultats, s'organiser pour arbitrer et tenir la marque

DISPOSITIF	BUT	CR. REUSSITE	OPERATIONS
<p>Au moins 2 terrains (18m x 9m) paniers à 2,30m de hauteur environ, 3 équipes de 4 joueurs par terrain, maillots, 1 ballon, 1 chronomètre par terrain, 2 équipes jouent, 1 équipe organise, 1 fiche de marque par équipe</p> <div style="text-align: center;"> </div> <p>ligne de jet franc à 4 m, durée du jeu 3 mn, puis rotation des rôles : joueurs A → organisateurs B → joueurs C</p>	<p>GAGNER le match en marquant plus de points que l'équipe adverse</p> <p>ATTAQUANTS : se démarquer pour avancer et attaquer la cible adverse</p> <p>DEFENSEURS : protéger son camp, empêcher de tirer, récupérer la balle</p> <p>ORGANISATEURS Faire respecter les règles de jeu Tenir la marque</p>	<p>le temps de JEU</p> <p>Respecter les règles</p> <p><u>La marque</u> : 2 points par panier (tir réussi) jet franc : 1 point le panier</p> <p>le temps de NON-JEU :</p> <p>ORGANISATEURS avoir un résultat et l'annoncer</p> <p>JOUEURS avoir fait peu de fautes</p>	<p>le temps de JEU <u>les règles</u> : fautes: le marcher le contact la sortie de balle</p> <p>sanctions : balle à l'adversaire, remise en jeu sur la ligne de touche à hauteur de la faute litige : entre-deux</p> <p>le temps de NON-JEU</p> <p>gagné, perdu, le score</p> <p>nombre de fautes de chaque équipe voir fiche d'observation</p>

FEUILLE DE MARQUE et d'observation

S'affronter collectivement
Construire et appliquer des
principes de vie collectives

<u>MATCHS</u> Equipe de ...	Fautes de contact	Fautes de marcher	Paniers marqués 2 points	Résultat et score
1 ^{er} match contre ...				
2 ^{ème} match contre ...				

BASKET

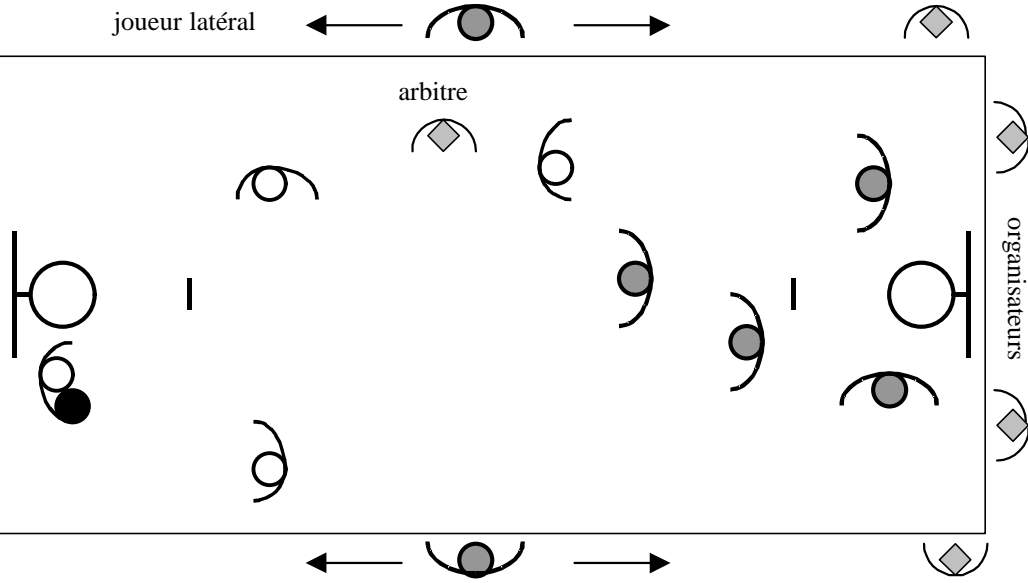
cycle 3

s'entraîner collectivement

situation de match aménagé

problème des équipes : peu de tirs tentés car la balle n'arrive pas vers la cible

TITRE : " Les jokers" OBJECTIF : faire progresser la balle collectivement vers la cible

DISPOSITIF	BUT	CR. REUSSITE	OPERATIONS
<p>3 équipes de 4 joueurs par terrain, maillots, 1 ballon, 1 chronomètre par terrain, 2 équipes jouent, 1 équipe organise,</p>  <p>durée du jeu 3 mn, puis rotation des rôles : joueurs A → organisateurs B → joueurs C</p>	<p>GAGNER le match en marquant plus de points que l'équipe adverse</p> <p>ATTAQUANTS : se démarquer pour avancer et attaquer la cible adverse</p> <p>DEFENSEURS : protéger son camp, empêcher de tirer, récupérer la balle</p> <p>ORGANISATEURS Faire respecter les règles de jeu Tenir la marque</p>	<p><u>La marque</u> : 2 points par panier</p> <p>JOUEURS utilisation du joker nombre de paniers réussis</p> <p>ORGANISATEURS avoir un résultat et l'annoncer</p>	<p>Le joker = joueur latéral il sert de relais, il reste sur le côté du terrain, il peut recevoir et passer la balle, il ne dribble pas</p> <p>les attaquants utilisent leur joker pour faciliter la progression de la balle</p>

S'affronter collectivement

FEUILLE DE MARQUE

ENTRE-DEUX Equipe de ...	Rebonds sur le cercle 1 point	Paniers marqués 3 points	total
1 ^{er} jeu contre ...			
2 ^{ème} jeu contre ...			

S'affronter collectivement
Construire et appliquer des
principes de vie collectives

FEUILLE DE MARQUE

MATCHS Equipe de ...	Fautes de contact	Fautes de marcher	Paniers marqués 2 points	Résultat et score
1 ^{er} match contre ...				
2 ^{ème} match contre ...				

BASKET

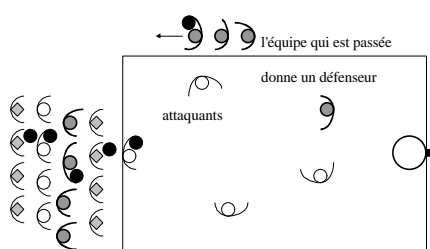
s'entraîner collectivement

cycle 2 et 3

problème des équipes : beaucoup de "marcher" ou/et "contact"

TITRE : " Le 4 contre 1 "

OBJECTIF : connaître et respecter les règles du basket

DISPOSITIF	BUT	CR. REUSSITE	OPERATIONS
<p>des équipes par vagues successives, 1 ballon par équipe</p>  <p>Durée du jeu: 5 séries de vagues = 5 essais par équipe</p>	<p>L'équipe doit marquer le panier</p> <p>établir le record de l'équipe sur 5 essais</p> <p><u>perspective</u> refaire ou améliorer son record</p>	<p>Le respect des règles de jeu</p> <p>Le nombre de paniers réussis par l'équipe</p> <p>L'équipe qui a réussi le plus de paniers à la fin des 5 essais</p> <p>ou l'équipe qui réussit 4 x sur 5</p>	<p><u>Arrêt du jeu</u> si l'équipe attaquante fait faute: le marcher avec la balle en main la sortie de balle en dehors des limites</p> <p><u>Remise en jeu</u> si le défenseur fait faute: le contact sur l'attaquant</p> <p>pour marquer le panier, l'équipe ne doit pas perdre la balle, ni faire de faute</p>
<p>Variante: "le 4 contre 2" l'équipe qui vient d'attaquer laisse 2 défenseurs sur le terrain</p>			

Réf: J. Joly CPC Villeurbanne

BASKET

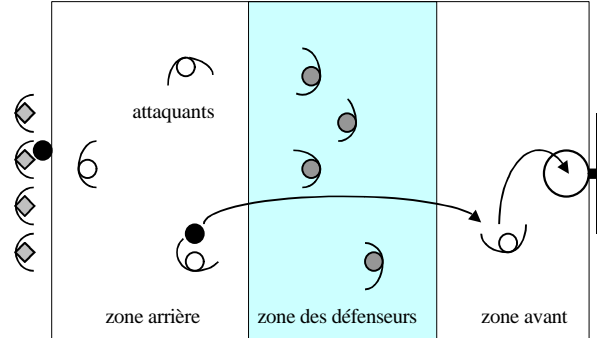
s'entraîner collectivement problème des équipes :

cycle 2 et 3

peu de tirs tentés car la balle n'arrive pas vers la cible

TITRE : " Le mur "

OBJECTIF : faire progresser la balle collectivement vers la cible

DISPOSITIF	BUT	CR. REUSSITE	OPERATIONS
<p>3 équipes de 3 ou 4 joueurs: - 1 en défense: zone centrale - 2 en attaque, à tour de rôle</p>  <p>durée de jeu: 5 attaques par équipes</p>	<p>Faire une passe en zone avant et marquer</p>	<p>Nombre de passes réussies sur 5 attaques</p> <p>Nombre de paniers réussis sur 5 attaques</p>	<p>Au départ de l'attaque, tous les attaquants sont en zone arrière</p> <p>Les défenseurs ne sortent pas de leur couloir</p>
<p>Variante: toutes les équipes par vagues successives, rotation des défenseurs</p>			

BASKET

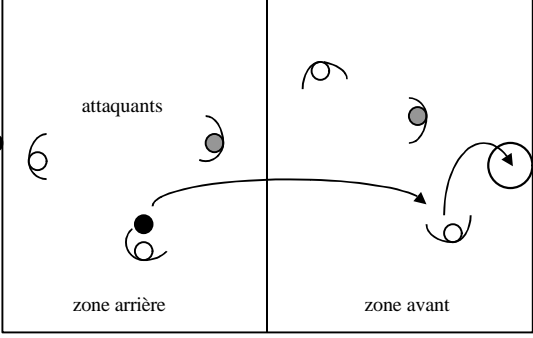
cycle 3

TITRE : " Les zones
à 2 contre 1"

s'entraîner collectivement problème des équipes :

peu de tirs tentés car la balle n'arrive pas vers la cible

OBJECTIF : faire progresser la balle collectivement,
attaquer la cible

DISPOSITIF	BUT	C. REUSSITE	OPERATIONS
<p>3 équipes de 3 ou 4 joueurs:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2 attaquants dans chaque zone - 1 défenseur dans chaque zone  <p>durée de jeu: 5 attaques par équipes</p>	<p>Faire une passe en zone avant et marquer</p>	<p>Nombre de balles passées en zone avant sur 5 attaques</p> <p>Nombre de paniers réussis sur 5 attaques</p>	<p>Départ de la balle d'attaque derrière la ligne de fond</p> <p>Chacun des joueurs doit rester dans sa zone</p>
<p>Variante: toutes les équipes par vagues successives, rotation des défenseurs</p>			

BASKET

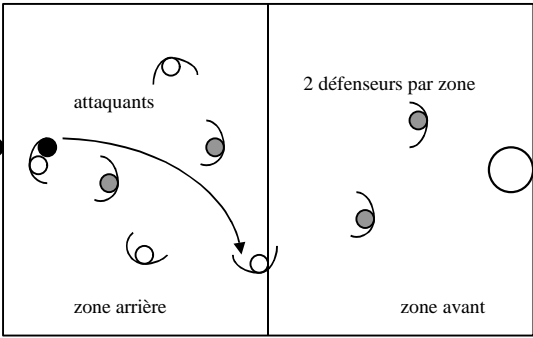
cycle 3

TITRE : " Les zones
à 4 contre 2"

s'entraîner collectivement problème des équipes :

peu de tirs tentés car la balle n'arrive pas vers la cible

OBJECTIF : faire progresser la balle collectivement,
attaquer la cible

DISPOSITIF	BUT	CR. REUSSITE	OPERATIONS
<p>équipes de 4 joueurs:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 4 attaquants sur tout le terrain - 2 défenseurs par zone  <p>durée de jeu: 5 attaques par équipes</p>	<p>Faire progresser la balle en zone avant et marquer</p>	<p>Nombre de balles passées en zone avant sur 5 attaques</p> <p>Nombre de paniers réussis sur 5 attaques</p>	<p>Au départ de l'attaque, tous les attaquants sont en zone arrière, la balle derrière la ligne de fond</p> <p>Les défenseurs doivent rester dans leur zone</p>
<p>Variante: toutes les équipes par vagues successives, rotation des défenseurs</p>			

BASKET

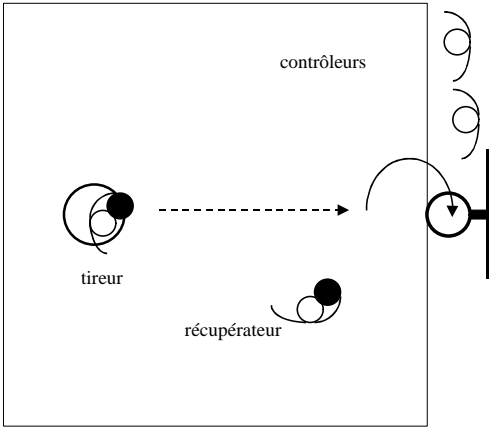
s'entraîner par équipe, problème de l'équipe :

cycle 2 et 3

peu de tirs tentés car la balle n'arrive pas vers la cible

TITRE : " La traversée en dribble "

OBJECTIF : faire progresser la balle individuellement

DISPOSITIF	BUT	C. REUSSITE	OPERATIONS
<p>4 à 5 joueurs dans une équipe, 1 ou 2 ballons par équipe 5 essais par joueurs</p> 	<p>établir, égaler, améliorer son record personnel sur 5 essais</p>	<p>1 point si le ballon rebondit sur le cercle</p> <p>3 points si le panier est réussi</p> <p>au bilan: pouvoir annoncer son record</p>	<p>se répartir les rôles dans l'équipe: dribbler et tirer, récupérer et donner 5 essais, compter les points</p> <p>tireur:</p> <ul style="list-style-type: none"> traverser le terrain en dribble pour tirer sans perdre la balle totaliser les réussites des 5 essais pour établir son record personnel
variante : vers le basket		panier = 2 pts	

BASKET

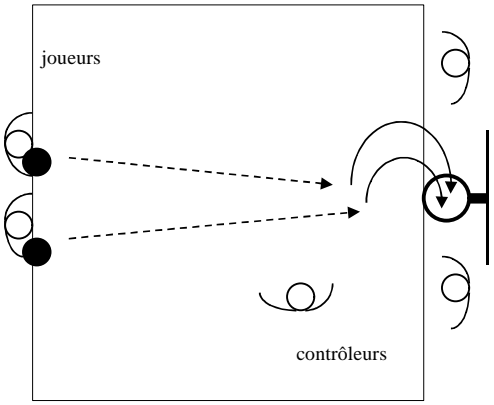
s'entraîner par équipe, problème de l'équipe :

cycle 2 et 3

peu de tirs tentés car la balle n'arrive pas vers la cible

TITRE : " Le tireur le plus rapide "

OBJECTIF : faire progresser la balle individuellement

DISPOSITIF	BUT	C. REUSSITE	OPERATIONS
<p>défi à 2: une partie = 5 essais les 2 joueurs partent en même temps avec un ballon chacun.</p> 	<p>réussir plus de paniers que l'autre joueur</p>	<p>réussir le panier le premier, avant l'autre joueur</p>	<ul style="list-style-type: none"> traverser le terrain en dribble pour tirer sans perdre la balle récupérer sa balle si elle rebondit sur la cible sans sortir des limites recommencer du départ si on perd sa balle totaliser les réussites des 5 essais rotation des rôles

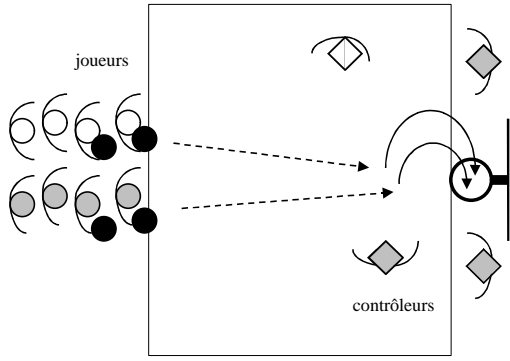
BASKET cycle 2 et 3

s'entraîner collectivement, problème des équipes :

peu de tirs tentés car la balle n'arrive pas vers la cible

TITRE : " Le tireur le plus rapide "

OBJECTIF : faire progresser la balle individuellement

DISPOSITIF	BUT	CR. REUSSITE	OPERATIONS
<p>variante : le défi à 2 équipes 2 joueurs d'équipes différentes partent en même temps</p> 	<p>faire plus de points que l'autre équipe</p>	<p>2 points à celui qui marque le premier son panier</p> <p>possibilité de donner 1 seul tir au 2^{ème} joueur, panier à 1 pt</p>	<p>Contrôleurs: totaliser les réussites des 2 équipes</p> <p>Joueurs:</p> <ul style="list-style-type: none"> traverser le terrain en dribble pour tirer sans perdre la balle jouer jusqu'à ce qu'un panier soit réussi <p>Rotation des rôles</p>

R.Reynaud -1995
réf.doc A.Muguet

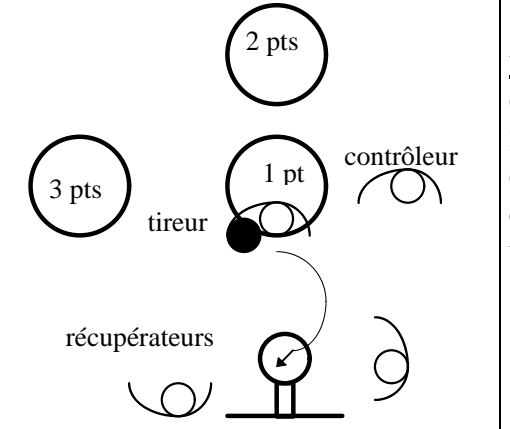
BASKET cycle 3 :

s'entraîner par équipe

problème de l'équipe : beaucoup de tirs tentés mais peu de paniers

TITRE : " des tirs à tous prix "

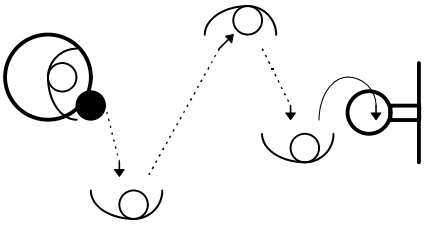
OBJECTIF : réussir l'attaque de la cible

DISPOSITIF	BUT	C. REUSSITE	OPERATIONS
<p>4 joueurs d'une même équipe, à tour de rôle, tireur, contrôleur récupérateurs.</p> 	<p>améliorer son record personnel sur 5 essais</p> <p>variante : défi à 2, faire plus de points que l'autre, tirer chacun son tour</p>	<p>si le panier est réussi, on gagne le nombre de points correspondant au cerceau choisi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> choisir de tirer du cerceau (ou balise) à 1 point 2 points ou 3 points totaliser les réussites des 5 essais pour établir son record personnel on peut changer de cerceau au cours des 5 essais annoncer son record

BASKET s'entraîner par équipe

cycle 3 problème de l'équipe : peu de tirs tentés, la balle n'arrive pas vers la cible

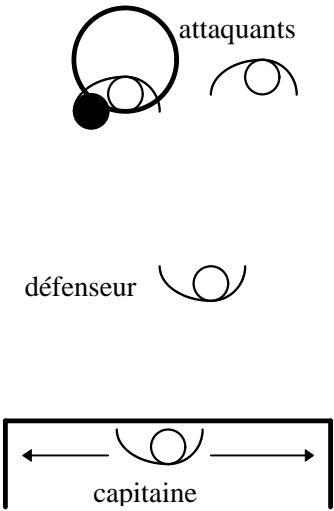
TITRE : " La traversée en passes " OBJECTIF : faire progresser la balle collectivement

DISPOSITIF	BUT	C. REUSSITE	OPERATIONS
<p>les 4 joueurs d'une équipe</p> 	<p>améliorer le record de l'équipe sur 5 essais</p>	<p>1 point si le ballon rebondit sur le cercle</p> <p>3 points si le panier est réussi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 4 joueurs sur la ligne de départ • traverser le terrain en passes sans que la balle ne touche le sol • totaliser les réussites des 5 essais pour établir le record de l'équipe • annoncer les résultats
<p>variante : le défi à 2 équipes 2 équipes en parallèle, 1 balle par équipe, départ de la balle en même temps. Une partie = 5 départs</p>	<p>faire plus de points que l'autre équipe</p>	<p>2 points à la première équipe qui marque son panier</p>	<p>on peut récupérer sa balle si elle rebondit sur la cible sans sortir des limites.</p>

BASKET cycle 3 : s'entraîner par équipe

problème de l'équipe : la balle n'arrive pas dans la zone de tir

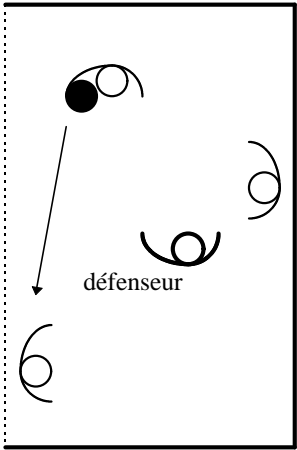
TITRE : " la balle au capitaine " OBJECTIF : faire progresser la balle pour attaquer la cible

DISPOSITIF	BUT	CR. REUSSITE	OPERATIONS
<p>4 joueurs d'une même équipe : 3 attaquants contre 1 défenseur</p> 	<p>réussir 4 fois sur 5 essais à passer la balle au capitaine</p>	<p>1 point aux 3 attaquants si le capitaine attrape la balle dans sa zone</p> <p>1 point au défenseur s'il intercepte la balle</p>	<ul style="list-style-type: none"> • totaliser les réussites des attaquants et du défenseur sur 5 essais • au départ, les 2 attaquants et le capitaine sont à chaque bout de terrain • les attaquants peuvent dribbler ou passer sans perdre la balle • rotation des rôles au bout des 5 essais • annoncer les résultats
<p>variante : à 2 contre 1 + 1 arbitre</p>			

BASKET cycle 3 : s'entraîner par équipe, problème de l'équipe :
on perd très vite la balle, on ne dépasse pas la moitié du terrain

TITRE : " la passe à dix "

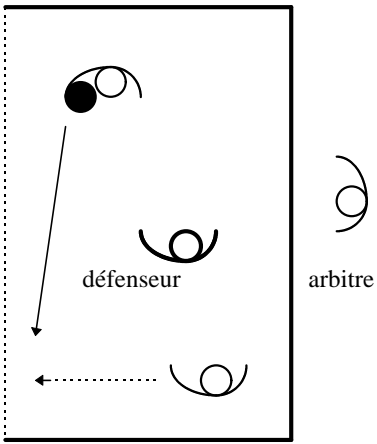
OBJECTIF : conserver la balle

DISPOSITIF	BUT	C. REUSSITE	OPERATIONS
<p>1 ballon par équipe, espace délimité si possible 3 attaquants contre 1 défenseur</p> 	<p>attaquants : se faire le maximum de passes sans perdre la balle</p> <p>défenseur : faire perdre la balle aux attaquants</p>	<p>1 point aux 3 attaquants s'ils réussissent 10 passes</p> <p>1 point au défenseur s'il intercepte la balle avant les 10 passes</p>	<ul style="list-style-type: none"> changer le défenseur après chaque essai possibilité d'une fiche résultat pour 4 élèves bilans : <ol style="list-style-type: none"> annoncer ses résultats en fin d'entraînement se démarquer pour recevoir la balle (et la conserver) utiliser les espaces vides pour se démarquer, c'est s'éloigner du défenseur et du porteur

BASKET cycle 3 : problème de l'équipe : on perd la balle avant de tenter le tir

TITRE : " la passe à dix " variante

OBJECTIF : conserver la balle

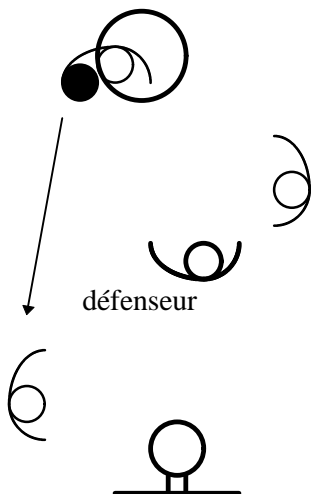
DISPOSITIF	BUT	CR. REUSSITE	OPERATIONS
<p>1 ballon par équipe, espace délimité si possible 2 att contre 1 déf + 1 arbitre</p> 	<p>attaquants : se faire 10 passes sans perdre la balle</p> <p>défenseur : faire perdre la balle aux attaquants</p> <p>arbitre: faire respecter les règles du basket</p>	<p>1 point à chaque attaquant si les 10 passes sont réussies</p> <p>1 point au défenseur s'il intercepte la balle avant les 10 passes</p> <p>possibilité d'une fiche résultat</p>	<ul style="list-style-type: none"> se démarquer d'une manière plus active, sortir de l'alignement défenseur ----- porteur dribbler en attendant que son co-équipier se démarque utiliser les espaces vides en permanence <p>variantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> le joueur intouchable (1attaquant ou l'arbitre) le 2 contre 2

BASKET cycle 3 : s'entraîner par équipe, problème de l'équipe :

peu de tirs tentés, on n'approche pas du panier adverse

TITRE : " le 3 contre 1 "

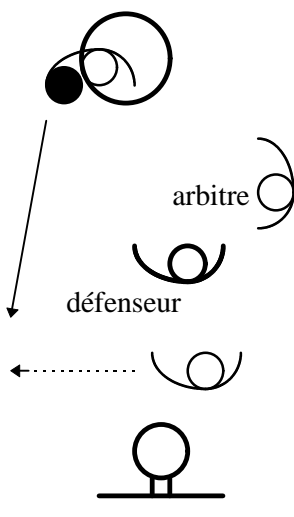
OBJECTIF : se démarquer pour attaquer la cible

DISPOSITIF	BUT	CR. REUSSITE	OPERATIONS								
<p>1 balle par équipe de 4 élèves : 3 attaquants contre 1 défenseur</p> 	<p>attaquants : marquer le maximum de points sur 5 attaques</p> <p>défenseur : faire perdre la balle aux attaquants, empêcher la réussite de l'attaque</p>	<p>2 points par panier réussi pour chaque attaquant</p> <p>fiche résultat pour 4 élèves</p> <table border="1" data-bbox="790 649 1021 884"> <tr> <td>A</td> <td>B</td> <td>C</td> <td>D</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <p>progression des parties vers 10pts</p>	A	B	C	D					<ul style="list-style-type: none"> respect des règles du basket : si faute du défenseur → remise en jeu des att si att perdent la balle (sortie, interception) → essai nul changer le défenseur après 5 essais faire le total des points de chaque joueur après les 3 rotations annoncer les résultats
A	B	C	D								

BASKET cycle 3 : problème de l'équipe : on perd la balle avant de tenter le tir

TITRE : " le 2 contre 1 "

OBJECTIF : se démarquer activement (+ arbitrer efficacement)

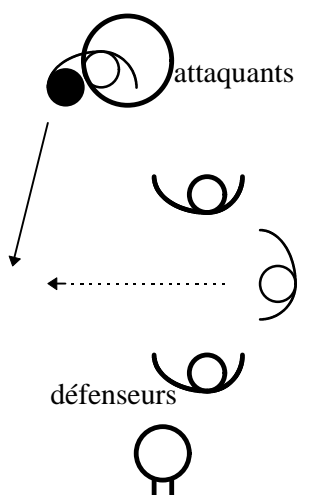
DISPOSITIF	BUT	CR. REUSSITE	OPERATIONS
<p>1 ballon par équipe de 4, 2 att contre 1 déf + 1 arbitre</p> 	<p>attaquants : marquer le maximum de points sur 5 attaques</p> <p>défenseur : empêcher la réussite des attaques</p> <p>arbitre: faire respecter les règles du basket</p>	<p>2 points par panier réussi</p> <p>possibilité d'une fiche résultat</p> <p>l'arbitre fait de moins en moins de fautes (aide et explications des camarades)</p> <p>progression de la réussite des attaques (4 sur 5)</p>	<ul style="list-style-type: none"> changer le défenseur et l'arbitre après 5 essais respecter les règles : ni contact, ni marcher faute défenseur → remise en jeu aux att sortie des att ou interception déf → essai nul totaliser les points après les 3 rotations annoncer les résultats

BASKET cycle 3 : s'entraîner par équipe

les résultats ne font pas apparaître de problème pour l'équipe

TITRE : " le 2 contre 2 "

OBJECTIF : se démarquer en permanence

DISPOSITIF	BUT	CR. REUSSITE	OPERATIONS										
<p>1 ballon par équipe de 4 : 2 attaquants + 2 défenseurs</p> 	<p>attaquants : marquer le maximum de points sur 5 attaques</p> <p>défenseur : empêcher la réussite des attaques</p>	<p>2 points par panier réussi</p> <p>possibilité d'une fiche résultat</p> <table border="1" data-bbox="790 627 1021 896"> <thead> <tr> <th>A et B</th> <th>C et D</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>6</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>8</td> <td>6</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>6</td> </tr> <tr> <td>18</td> <td>16</td> </tr> </tbody> </table> <p>progression de la réussite des attaques</p>	A et B	C et D	6	4	8	6	4	6	18	16	<ul style="list-style-type: none"> rotation des rôles après 5 essais respect des règles totaliser les points en fin d'entraînement annoncer les résultats bilan : att : utiliser les espaces vides en permanence pour se démarquer déf : se placer entre le porteur et la cible, marquer l'autre attaquant
A et B	C et D												
6	4												
8	6												
4	6												
18	16												

FEUILLES DE MARQUE

analyse des résultats
et 1ères observations
pour choisir un entraînement

MATCHS Equipe de ...	Tirs tentés	Paniers marqués à 2 points	RESULTAT et score
1 ^{er} match contre ...			
2 ^{ème} match contre ...			

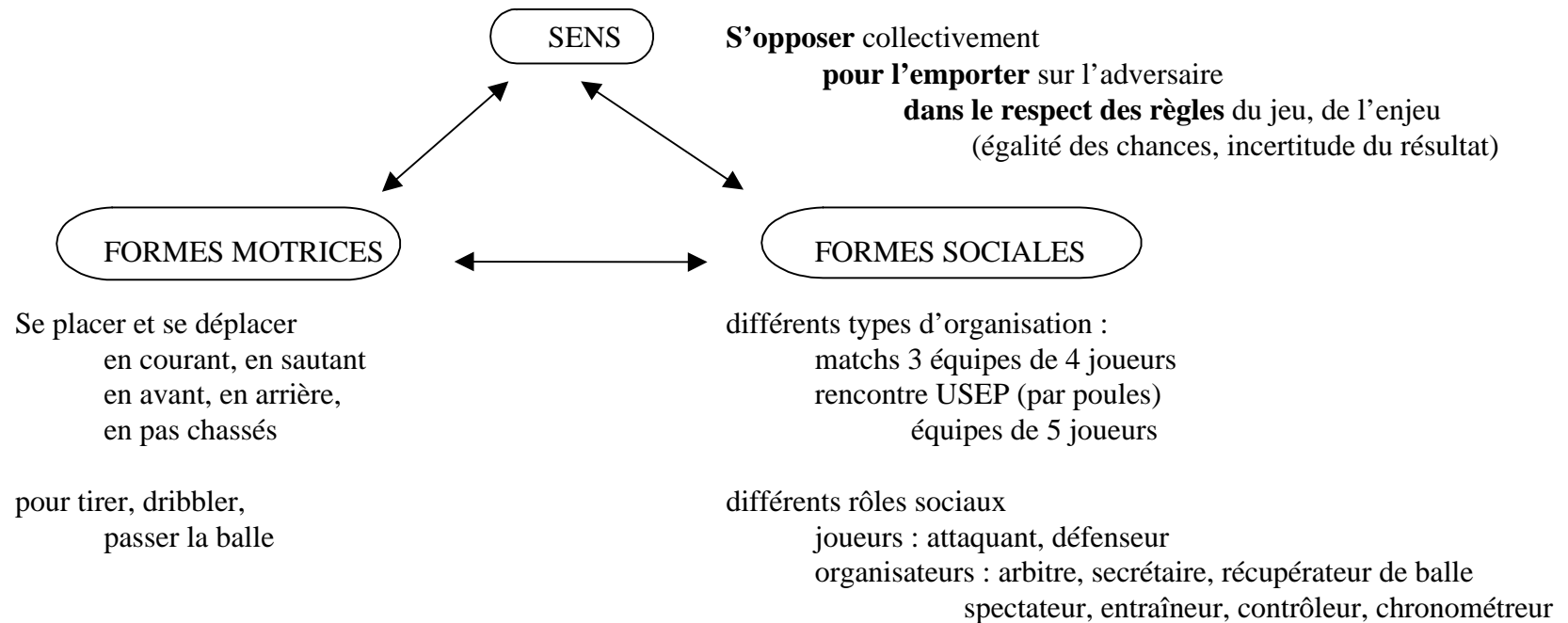
DEFINITION DE L'ACTIVITE BASKET-BALL

R.Reynaud - 1995 en réf.
aux travaux départementaux

Un jeu collectif de balle = un affrontement entre deux groupes

de démarquage = nécessité de faire circuler la balle et les joueurs pour atteindre la cible, **SE DEMARQUER**
(comme le handball, le football...)

L'ESSENTIEL de l'activité :



DES REGLES précisent l'affrontement sur...

L'espace : les limites du terrain
La marque : la valeur du panier
La manipulation de balle: ne pas marcher balle en mains
La relation aux autres: pas de contact avec l'adversaire