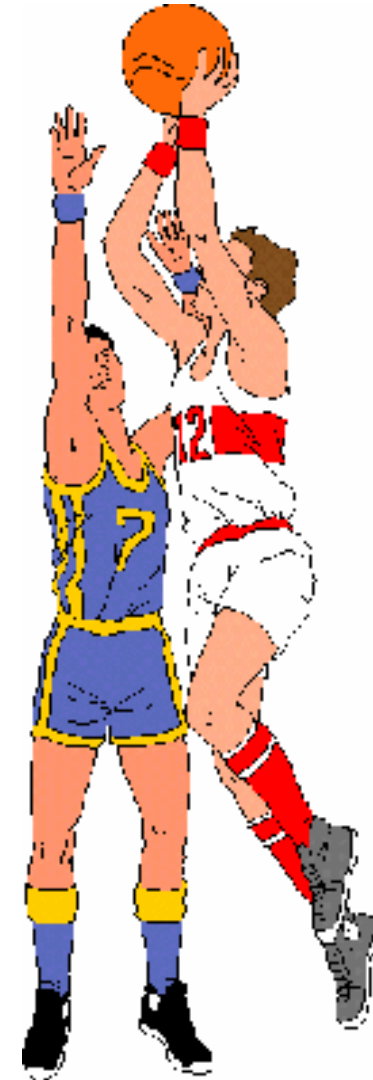


CYCLE 3 - E P S

COMPETENCES

et BASKET – BALL



Raymond Reynaud CPC. LYON PART-DIEU
En référence aux documents Alain Martinet et Antoine Muguet

les PROGRAMMES de l'ECOLE PRIMAIRE 2002 et le BASKET - BALL

S'affronter collectivement ... Construire un projet d'action.

Les compétences EPS :

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 principalement visée

Construire un projet d'action : - le formuler, - le mettre en œuvre, - s'engager contractuellement...

Les autres compétences générales

Mesurer et apprécier les effets de l'activité : - appréciation de ses actions...
S'engager lucidement dans l'action : - choisir des stratégies efficaces, - contrôler ses émotions...

La démarche d'apprentissage :

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, ...

basket-ball au CYCLE 3 - COMPETENCES EPS

Idées-forces des compétences :

gérer le match et les entraînements ...

choisir son entraînement et s'exercer pour mieux jouer.

construire la mise en relation

- de la situation de référence du mini-match avec une situation d'apprentissage
- d'un projet tactique avec son niveau technique

ce qui permettra d'acquérir des connaissances

- sur l'activité : axées sur *le Répertoire Moteur* du joueur collectif et sur les tactiques possibles de l'équipe
- sur soi : axées sur l'adéquation entre les deux

Formulation pour l'élève :

" Choisis un entraînement pour toi et ton équipe en fonction de ton niveau "

" Choisis une tactique en fonction de ton adversaire "

Remarque: Au moins deux groupes de niveau dans la classe permettront à chaque équipe de pratiquer et réussir à son niveau.

Cela suppose que l'élève ait acquis une certaine maîtrise des jeux collectifs avec balle ou ballon, un premier Module d'Apprentissage a donc été conduit pour développer :

- le répertoire moteur du joueur : savoir tirer, dribbler, passer.
- la compétence générale 4 : connaître les règles de jeu, gérer le match et les résultats
(des équipes hétérogènes permettront à tous de s'appropriier les règles)

Repérage des savoirs à construire

Il s'agit de conduire l'élève et son équipe à mettre en adéquation projet tactique et niveau technique.

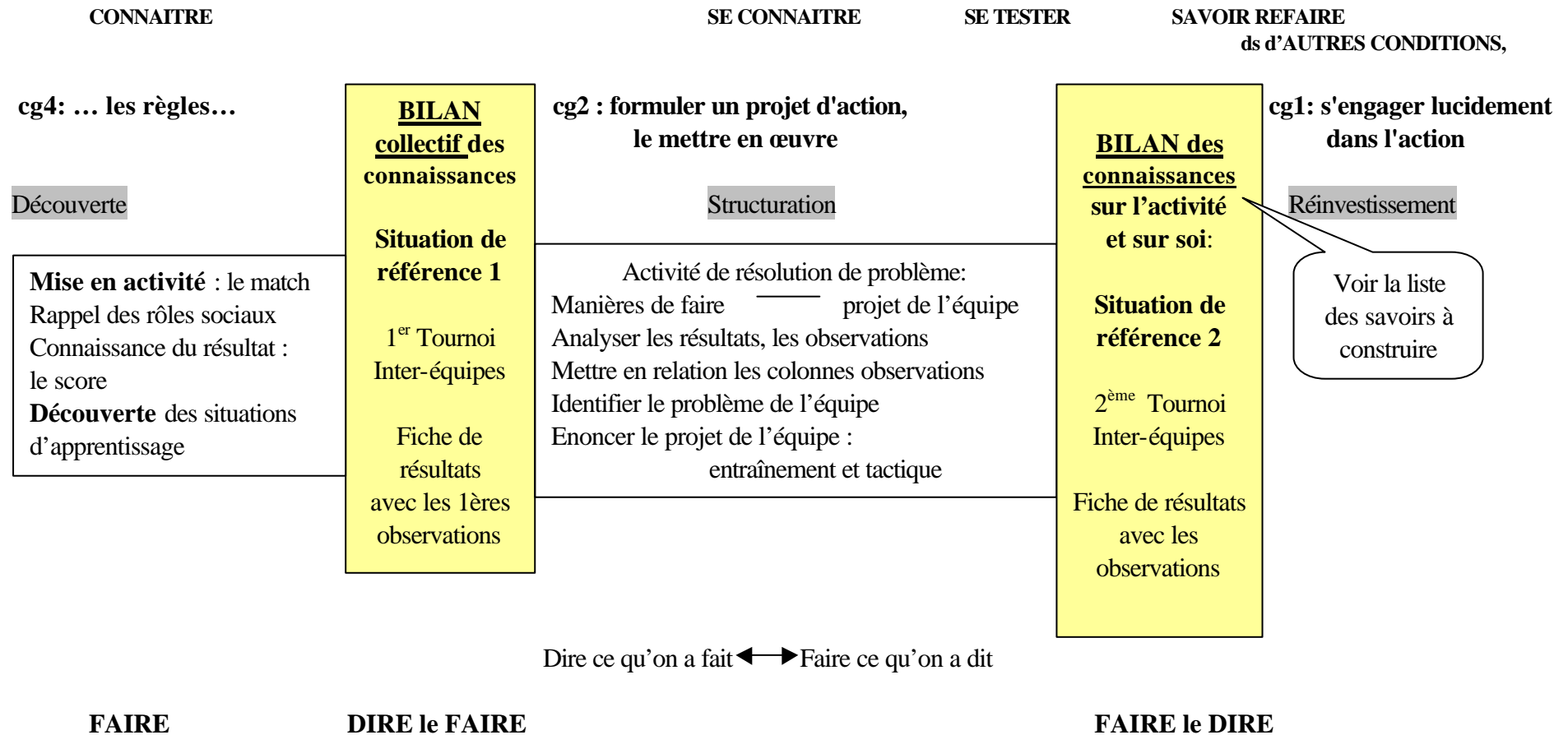
Apprentissages pratiques	Contenus cognitifs	Attitudes et motivations
S'inscrire dans un projet tactique pour atteindre une cible.	Identifier les différents types de problèmes rencontrés par l'équipe: 1. conserver la balle 2. faire progresser la balle 3. attaquer la cible 4. réussir le tir	Vouloir mettre au service de l'équipe les compétences de chacun.
Inscrire ce projet tactique en pertinence avec son niveau technique. (utiliser le potentiel de chacun)	Expliciter la stratégie de l'équipe.	Accepter de remettre en cause son projet : - d'entraînement - stratégique
<u>Choisir</u> un projet d'entraînement collectif et, ou, individuel adapté au niveau de l'équipe.	Enoncer un projet collectif ou individuel d'entraînement <u>en relation</u> avec le problème rencontré par l'équipe.	<u>Adapter</u> le projet tactique collectif en fonction de l'adversaire.

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

Module d'apprentissage :

**CS3 : S'affronter individuellement ou collectivement.
CG4 : Construire un projet d'action.**



BASKET-BALL CYCLE 3

R.Reynaud - 2003
CPC Lyon Part-Dieu
réf. Alain Martinet

Compétences EPS :

S'affronter collectivement
Construire un projet d'action

faire choisir une situation d'apprentissage pour progresser
d'après l'analyse des résultats du match

LA SEANCE

Echauffement : en rapport à l'activité (1 balle pour deux)

Mini-match (4 contre 4 ou 3 contre 3) avec fiche des résultats

Situations d'apprentissage en relation avec le mini-match

5 à 10 mn

20 à 25 mn

20 à 25 mn



LA DEMARCHE D'ENSEIGNEMENT

Faire mettre en relation le mini-match et l'entraînement.

Pourquoi ?

→ s'entraîner pour progresser dans les matches.

SITUATION DE REFERENCE
qui pose un problème

mini-match 4*4 ou 3*3

SITUATION D'APPRENTISSAGE
pour résoudre le problème

- présenter différentes situations d'entraînement collectives et individuelles
- faire choisir à chaque équipe son entraînement, sa stratégie de jeu

Comment ?

Un exemple détaillé de MODULE D'APPRENTISSAGE

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

1 / CONNAISSANCE DU RESULTAT :

Rappel des rôles sociaux et des règles de jeu

Faire → remplir la fiche de résultats du match

→ annoncer chaque point marqué (plus de contestation des résultats ensuite)

→ annoncer le score final



2 / LES MANIERES DE FAIRE : ou l'analyse des résultats et des observations

Faire analyser le score : bilan plus approfondi, de 3 à 5mn, de temps en temps à l'aide de ce questionnaire

- **gagné ou perdu ? pourquoi ?** à votre avis ?...

Introduire la nécessité de faire remplir 2 des 4 colonnes d'observation de la fiche résultats pour vérifier si « l'avis » avancé est juste.

→ observer le problème posé pour le prochain match de votre équipe, avec une fiche si elle vous est nécessaire (voulue)

exemples : nombre de tirs tentés % nb de tirs réussis
nombre de balles jouées % nb de tirs tentés

Faire les mises en relation entre les différentes colonnes centrales des observations, en repérant les gros écarts,

si l'écart est inférieur à 50%, alors pas de problème (par exemple: 5 paniers réussis sur 10 tirs tentés)

si l'écart est supérieur à 50% alors il y a peut-être un problème (par exemple: 2 paniers sur 10 tirs tentés)

Faire identifier le problème de l'équipe, le faire énoncer

- **quel est le problème de votre équipe ?** voir feuille de marque et fiche des mises en relation

- 3 / LE PROJET DE L'EQUIPE : projet d'action collective
- **quelle solution choisissez-vous pour régler ce problème ?**

3.1- Projet d'entraînement :

Faire choisir un entraînement à l'équipe en fonction du problème à résoudre (voir liste des situations d'apprentissage)
après l'analyse des observations du match précédent, mon équipe choisit l'entraînement sur le tir (ou la passe, ou le dribble)

→ Faire annoncer le résultat des entraînements (rapide bilan)

exemple : chaque équipe annonce rapidement ses réussites sur 5 essais

→ Faire mettre en évidence les progrès de chacun (bilan de l'entraînement)

exemples : je suis passé de 2/5 à 4/5, ou on est passé de 3 réussites sur 5 essais à 5/5

3.2- Projet tactique pour le match :

Faire énoncer la stratégie de l'équipe :

→ se mettre d'accord, en fonction de notre adversaire, on choisit ...

de tirer plus souvent

de tirer seulement quand on est bien placé

de tirer plus souvent, sur les côtés du panier

d'utiliser tous les espaces libres en attaque

de se déplacer davantage pour aider le porteur de balle

Faire énoncer un contrat de l'équipe pour voir si l'entraînement a résolu une partie du problème.

Le contrat doit donc réduire le gros écart constaté entre 2 colonnes d'observation :

→ Contrat de l'équipe: au regard du problème observé lors du match précédent,

mon équipe s'engage à tenter 2 fois plus de tirs.

mon équipe s'engage à réussir au moins la moitié des tirs tentés

mon équipe s'engage à ne pas perdre par plus de 3 points d'écart

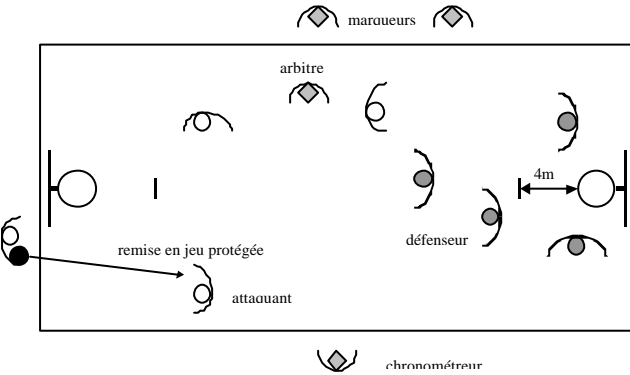


voir exemples de fiche d'observation + résultat

BASKET cycle 3 EPS - s'affronter collectivement : situation de référence

TITRE : le MINI-MATCH

OBJECTIF : Observer, analyser, construire un projet d'action collective et individuelle (avoir une stratégie)

DISPOSITIF	BUT	CR. REUSSITE	OPERATIONS
<p>Au moins 2 terrains (18m x 9m) 3 équipes de 4 joueurs par terrain 2 équipes jouent, 1 équipe organise</p>  <p>paniers à 2,30m de hauteur environ, ligne de jet franc à 4 m maillots, 1 ballon, 1 chronomètre par terrain 1 fiche de marque et d'observation par équipe durée du jeu 3 mn, puis rotation des rôles : joueurs A → organisateurs B → joueurs C</p>	<p>PROGRESSER pour gagner le match</p> <p>JOUEURS : Avoir une stratégie dans l'équipe Analyser les résultats de l'équipe Choisir un entraînement en fonction de l'observation</p> <p>ORGANISATEURS Tenir la marque Observer les équipes qui jouent</p>	<p><u>Le gain du match :</u> L'équipe qui a le plus de points a gagné le match</p> <p>le temps de JEU</p> <p><u>La marque :</u> Avoir un résultat, Avoir des observations</p> <p>le temps de NON-JEU</p> <p><u>L'analyse :</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1- annoncer un résultat 2- annoncer les observations 3- Faire 1 ou 2 mises en relation des observations pour énoncer le problème de l'équipe 4- Annoncer le projet de l'équipe : le contrat et la stratégie choisie l'entraînement choisi 	<p>le temps de JEU</p> <p>marquer les points construire l'observation pas à pas (voir feuille de marque)</p> <p>le temps de NON-JEU</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- gagné, perdu, le score 2- nombre de tirs réussis nombre de tirs tentés nb de balles en zone d'attaque nombre de balles jouées 3- nb de tirs réussis / nb tirs tentés nb balles en attaque / tirs tentés nb balles jouées / tirs tentés nb balles jouées / bal. en attaque voir feuille de marque à compléter (?) → le problème est ... (cf fiche) 4- le score espéré et la manière de s'organiser le titre l'exercice choisi

MATCHS Equipe de ...	Balles Jouées	Balles en zone d'attaque	Tirs tentés	Paniers marqués 2 points	RESULTAT et score
1 ^{er} match contre ...					
2 ^{ème} match contre ...					
Problème de l'équipe	Conserver la balle	Faire progresser la balle	Attaquer la cible	Réussir l'attaque	?
Entraînement choisi	Gendarmes et voleurs La passe à dix + variante	Le mur La traversée en dribble La traversée en passes	L'attaque construite La balle au capitaine Le 3 contre 1	Le tireur le plus rapide Des tirs à tous prix Le 2 contre 1	?

FEUILLE DE MARQUE

et analyse des résultats
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 ...			

MATCHS Equipe de ...	Balles jouées	Tirs tentés	Paniers marqués 2 points	RESULTAT et score

MATCHS Equipe de ...	Balles jouées	Balles en zone d'attaque	Tirs tentés	Paniers marqués 2 points	RESULTAT et score
1 ^{er} match contre ...					
2 ^{ème} match contre ...					
Problème de l'équipe	Conserver la balle	Faire progresser la balle	Attaquer la cible	Réussir l'attaque	?
Entraînement choisi	Gendarmes et voleurs La passe à dix + variante	Le mur La traversée en dribble La traversée en passes	L'attaque construite La balle au capitaine Le 3 contre 1	Le tireur le plus rapide Des tirs à tous prix Le 2 contre 1	?

FEUILLE DE MARQUE et d'OBSERVATION

Equipe de ...	Conserver la balle	Faire progresser la balle	Attaquer la cible adverse	Réussir les tirs	Problème de l'équipe ...
observations	Nombre de balles jouées	Nombre de balles en zone d'attaque	Nombre de tirs tentés	Nombre de paniers à 2 points	RESULTAT et score
1 ^{er} match contre ...					
2 ^{ème} match contre ...					

Le problème de mon équipe :

Le prochain entraînement de mon équipe :

Le contrat de mon équipe :

La tactique de mon équipe :

Essai de mise en relation

SITUATION DE REFERENCE

qui pose un problème identifié par la mise en relation de 2 colonnes

SITUATION D'APPRENTISSAGE

pour résoudre le problème de l'équipe

Comparer 2 colonnes pour repérer un gros écart qui pose le problème	Observation des élèves qui peut indiquer le problème	Nécessité de + SE DEMARQUER pour résoudre le problème...	situations d'entraînement par équipe
2 ^{ème} et 3 ^{ème} colonnes	La balle ne dépasse pas le milieu de terrain	pour conserver la balle	La passe à dix, La passe à 10 + variante
2 ^{ème} et 3 ^{ème} colonnes	La balle n'arrive pas vers la cible	pour faire progresser la balle	La traversée en dribble, La traversée en passes, La balle au capitaine
2 ^{ème} et 4 ^{ème} colonnes 3 ^{ème} et 4 ^{ème} colonnes	Pas ou peu de tirs tentés	pour attaquer la cible adverse	La traversée en dribble + variante Des tirs à tous prix Le 3 contre 1,
4 ^{ème} et 5 ^{ème} colonnes	Beaucoup de tirs tentés, peu de paniers réussis	pour réussir l'attaque , le panier	Des tirs à tous prix + variante Le 3 contre 1, Le 2 contre 1
4 ^{ème} et 5 ^{ème} colonnes	Bon rapport entre tirs tentés/réussis	SE DEMARQUER + efficacement	Le 2 contre 2

analyse des résultats pour choisir un entraînement et une tactique

Un exemple :

La mise en relation : beaucoup de balles en zone d'attaque (3^{ème} colonne : 20) mais peu de tirs tentés (4^{ème} colonne : 2)

Le problème de l'équipe : → **attaquer la cible adverse** (on est gêné pour tirer au panier, on ne tire que si on est en face du panier)

Le projet d'entraînement : les tirs de toutes les positions → des tirs à tous prix

Le contrat : tenter au moins 10 tirs (pour gagner ou perdre par x points d'écart)

Le projet tactique : en attaque, se mettre souvent sur les côtés pour tirer au panier

en défense, se regrouper sous le panier, plutôt devant ou autour ?

un joueur monte pour gêner l'adversaire ou récupérer ses balles perdues

BASKET

cycle 2 et 3

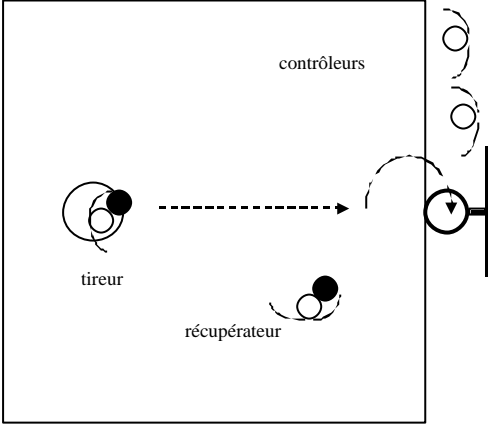
s'entraîner par équipe, problème de l'équipe :

R.Reynaud -1995
réf.doc A.Muguet

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	

R.Reynaud-95 CPC LYON 1
Réf: J. Joly CPC Villeurbanne

BASKET

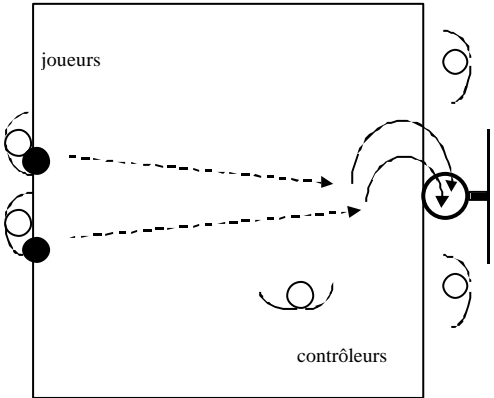
cycle 2 et 3

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

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 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

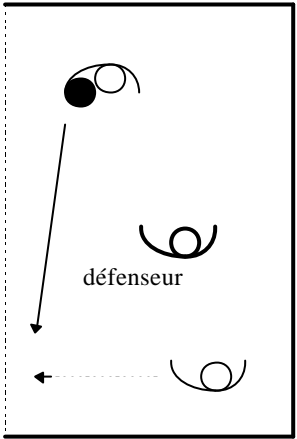
TITRE : "la passe à dix" OBJECTIF : conserver la balle

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

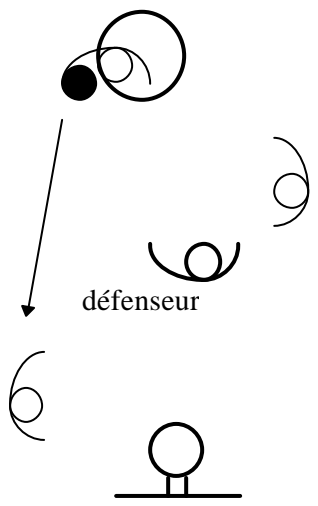
DISPOSITIF	BUT	CR. REUSSITE	OPERATIONS
<p>1 ballon par équipe, espace délimité si possible 2 att contre 1 déf + 1 arbitre</p> 	<p>attaquants : se faire 10 passes sans perdre la balle</p> <p>défenseur : faire perdre la balle aux attaquants</p> <p>arbitre: faire respecter les règles du basket</p>	<p>1 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 1668 1021 1904"> <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 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"> <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												

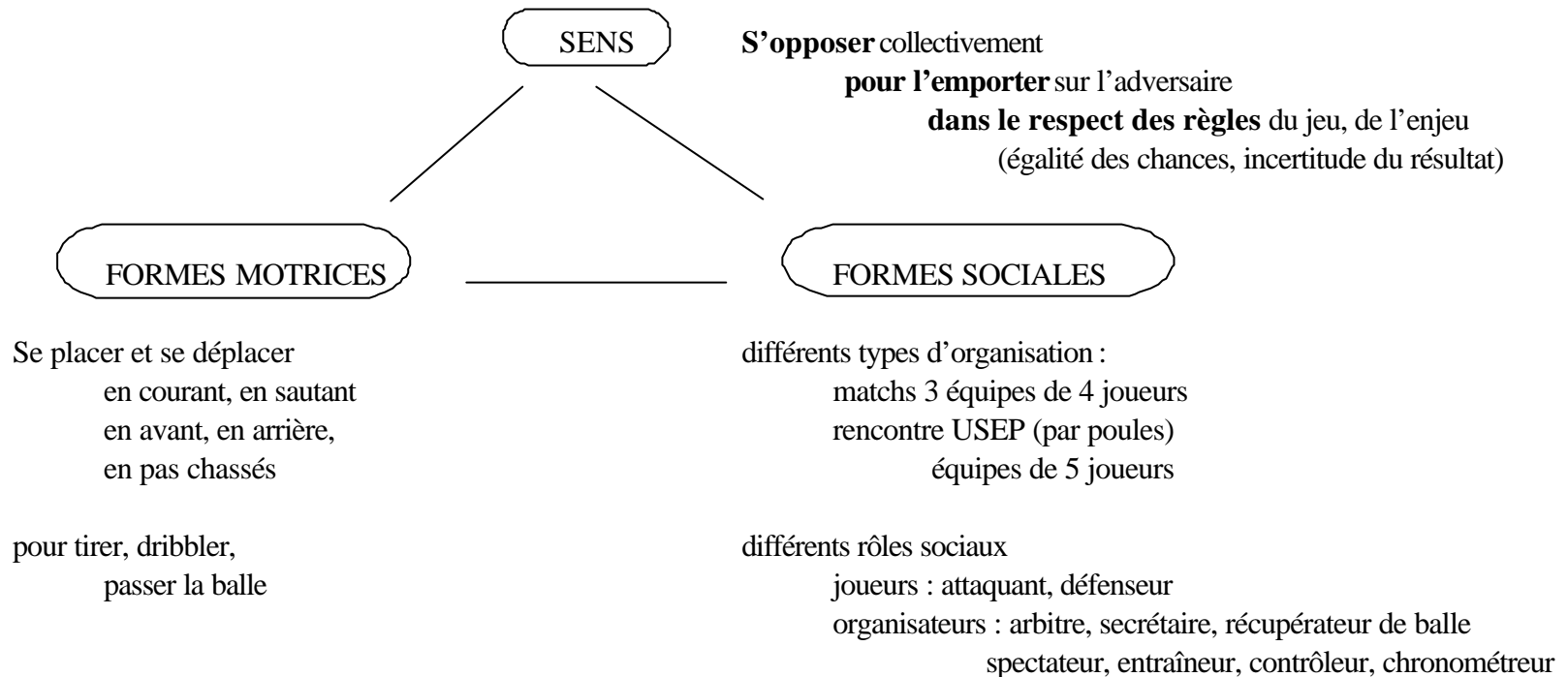
DEFINITION DE L'ACTIVITE BASKET-BALL

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