



**ACADÉMIE
DE NANTES**

*Liberté
Égalité
Fraternité*

Direction des services départementaux
de l'éducation nationale
de Mayenne



Document pédagogique « Le basket en milieu scolaire (C2/C3) »

co-réalisé par:

- le Comité Départemental de basket 53
- la DSDEN 53
- l'USEP 53

Sommaire

Les enjeux	page 1
Les liens avec les programmes scolaires	page 2
La séquence d'apprentissage	page 4
La séance type	page 5
Les séances	page 6
Une grille d'observables pour l'enseignant	page 23
Des gestes d'arbitrages	page 24
Quelques éléments sur l'activité	page 25
L'opération « basket école »	page 29

Les enjeux

Le basket-ball entre dans le champ d'apprentissage « **conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel** », figurant dans les programmes de l'EPS à l'école élémentaire.

Il s'agit d'un enjeu essentiel de la formation physique et sportive de l'élève, impliquant de comprendre l'impact de ses choix individuels sur le jeu des partenaires ou adversaires et, inversement, des choix des autres sur son propre jeu individuel.

C'est aussi une éducation à la socialisation en actes. L'élève apprend à exister et à se construire par les autres, avec les autres et pour les autres, à y tenir des rôles variés, dans des alternatives de jeu permanentes, dans le respect des règles du jeu et des valeurs de l'école.

Ce document, proposé par le comité départemental de basket de la Mayenne, la DSDEN de la Mayenne et l'USEP de la Mayenne, vise à faciliter la pratique du basket en milieu scolaire par les professeurs des écoles. Ceux-ci pourront éventuellement être accompagnés par des éducateurs sportifs.

Les liens avec les programmes scolaires au cycle 2

LES ATTENDUS DE FIN DE CYCLE 2

Dans des situations aménagées et très variées :

- S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu ;
- Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples ;
- Connaître le but du jeu ;
- Reconnaître ses partenaires et ses adversaires.

LES COMPETENCES TRAVAILLEES PENDANT LE CYCLE 2

- Rechercher le gain du jeu, de la rencontre.
- Comprendre le but du jeu et orienter ses actions vers la cible.
- Accepter l'opposition et la coopération.
- S'adapter aux actions d'un adversaire.
- Coordonner des actions motrices simples: lancer/attraper le ballon, tirer au panier, dribbler.
- S'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres: se placer / se démarquer.
- Respecter les règles essentielles de jeu et de sécurité.

Les liens avec les programmes scolaires au cycle 3

LES ATTENDUS DE FIN DE CYCLE 3

- 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.

LES COMPETENCES TRAVAILLEES PENDANT LE CYCLE 3

- Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples.
- Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires.
- Coordonner des actions motrices simples: lancer/attraper le ballon à l'arrêt ou en mouvement, tirer au panier, dribbler.
- Se reconnaître attaquant / défenseur.
- Coopérer pour attaquer et défendre.
- Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur.
- S'informer pour agir.

La séquence d'apprentissage cycles 2 / 3

Etape 1: Découvrir l'activité (1 séance)

Etape 2: Améliorer la motricité spécifique: progresser vers la cible en dribblant (1 à 2 séances)

Etape 3: Améliorer la motricité spécifique: progresser vers la cible en passant / attrapant (1 à 2 séances)

Etape 4: Créer et utiliser les espaces libres en progressant vers la cible (2 à 3 séances)

Etape 5: Se reconnaître attaquant, porteur de balle et non porteur de balle (2 à 3 séances)

Etape 6: S'affronter dans le cadre d'un tournoi; par exemple lors d'une rencontre USEP (1 séance)

Le cycle d'apprentissage est conçu pour un travail de 8 à 12 séances, dont la progression est déclinée en 5 étapes. Une séance pourra donc être reprise une ou deux fois en la faisant évoluer à l'aide des variables didactiques proposées.

La séance-type

- 1) Présentation de la séance / rappel éventuel des apprentissages réalisés
- 2) Echauffement / mise en action (possibilité de reprendre des situations d'apprentissage travaillées dans les séances précédentes)
- 3) Situation d'apprentissage (1 ou 2)
- 4) Situation de référence
- 5) Bilan de séance

Etape 1 (1 séance) – Découvrir l'activité

Mise en action: reconnaître les lignes du terrain



DISPOSITIF



Effectif



Toute la classe

Durée



10 minutes

Espace



Le terrain en entier

Matériel



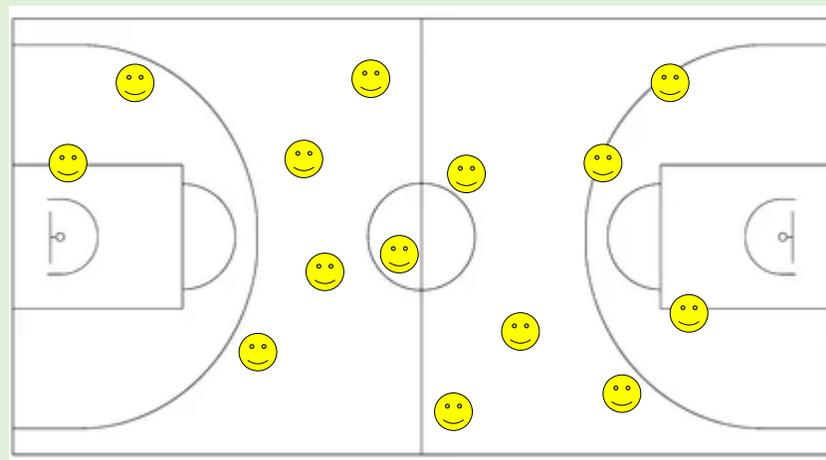
Pas de matériel spécifique



BUT DU JEU / DEROULEMENT



- Les élèves trottinent librement à l'intérieur de l'espace de jeu, sans se percuter et en observant les différentes lignes (rouges) du terrain.
- L'enseignant indique le nom des différentes lignes : ligne de touche, ligne médiane, ligne de fond, ligne des trois points, ligne des lancers-francs.
- Les élèves trottinent à nouveau à l'intérieur du terrain de basket. Lorsque l'enseignant nomme le nom d'une ligne, les élèves doivent s'y rendre le plus rapidement possible.



REGLES



- Ne pas sortir des limites du terrain.



COMPORTEMENTS ATTENDUS



- Être toujours en activité (courir ou trotter).
- Être attentif aux noms de lignes énoncés par l'enseignant.
- Lever la tête pour identifier l'aire de jeu.



VARIABLES



- Se déplacer de différentes manières (en arrière, en pas chassés...).
- Intégrer la règle du dribble (avec un ballon par élève); à l'annonce du nom d'une ligne par l'enseignant, les élèves doivent aller déposer le ballon sur la ligne annoncée, en dribblant.

Etape 1 (1 séance) – Découvrir l'activité

Situation d'apprentissage: Pac-Man



DISPOSITIF



Effectif



Toute la classe

Durée



20 minutes

Espace



Les lignes rouges du terrain de basket

Matériel



1 ballon par élève, sauf pour les Pac-Man

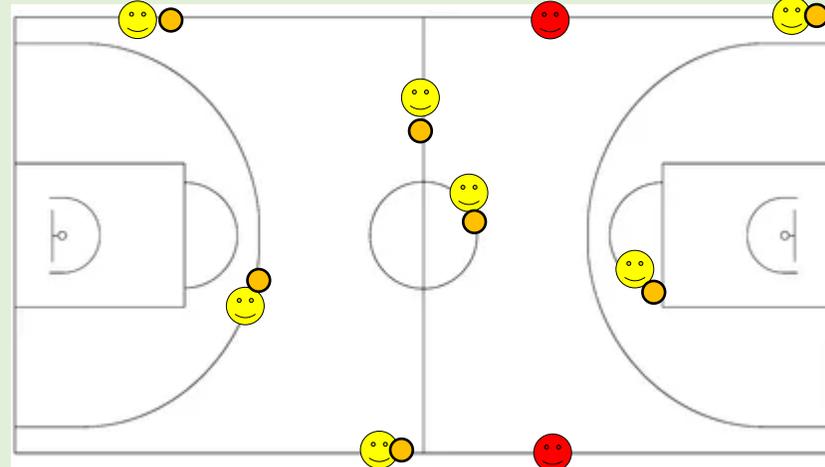


BUT DU JEU / DEROULEMENT



Deux élèves Pac-Man doivent chasser les fantômes (les autres élèves) en les touchant avec la main.

- Tous les autres élèves possèdent un ballon et doivent se déplacer **en dribblant** sur les lignes rouges, sans s'en écarter.
- Quand ils sont touchés, les fantômes deviennent Pac-Man.



REGLES



- Ne pas s'écarter des lignes rouges du terrain de basket.
- Ne pas arrêter de dribbler pour se déplacer.



COMPORTEMENTS ATTENDUS



- Réaliser le dribble sans faire de reprise; pour cela:
 - + Dribbler sur le côté ou devant les pieds, avec rebond à hauteur de hanche.
 - + Le bout des doigts accompagne le ballon vers le sol.
- Prendre des informations sur les lignes et sur les autres joueurs, donc lever la tête en dribblant.
- Coopérer (pour les Pac-Man).



VARIABLES



- Intégrer la règle de **la marque** de la manière suivante: quand un fantôme est touché par un Pac-Man, il se dirige vers un panier en dribblant et tente de marquer. S'il réussit, il reste fantôme, s'il échoue il devient un Pac-Man.
- Les Pac-man possèdent un ballon; les fantômes touchés deviennent Pac-Man.

Etape 1 (1 séance) – Découvrir l'activité

Situation de référence A: La balle au capitaine à 4 contre 4 (zones larges)



DISPOSITIF



Effectif



Toute la classe: 5 ou 6 équipes de 4 joueurs, dont 1 ou 2 arbitrent

Durée



20 minutes

Espace



2 espaces de jeu dans la largeur du terrain

Matériel



Par terrain: des chasubles, 1 ballon, deux zones limitées par des plots (pour les deux capitaines).

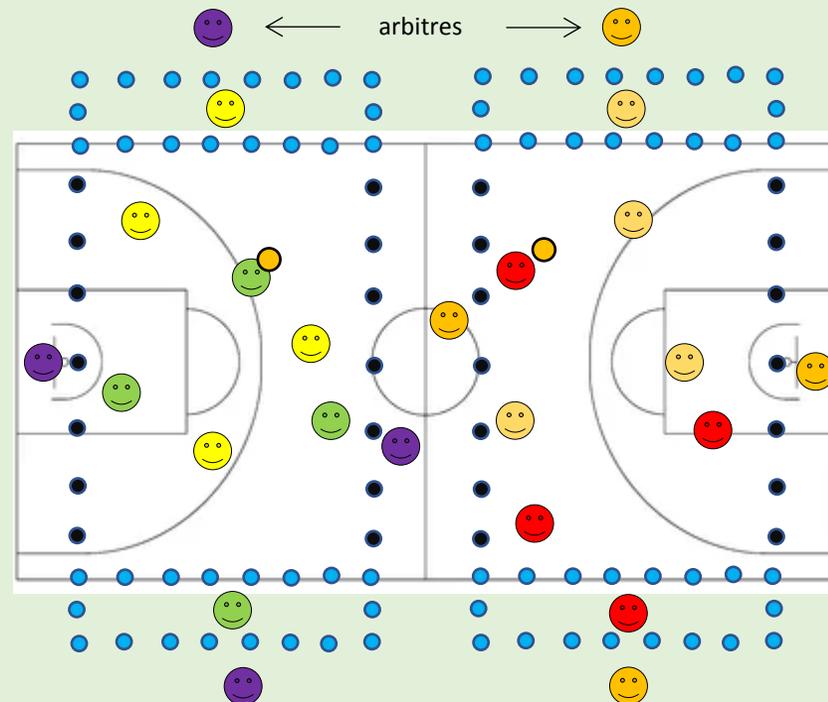


BUT DU JEU / DEROULEMENT



Les élèves sont par équipe. Ils doivent se faire des passes pour faire progresser le ballon vers leur capitaine (cible à atteindre) qui se trouve dans une zone définie par des plots (rectangles bleus sur le dessin).

Le capitaine qui récupère le ballon **de volée** marque 2 points pour son équipe.



REGLES



- Aucun joueur ne peut entrer dans les zones des capitaines.
- Les capitaines ne peuvent pas sortir de leur zone.
- Le dribble n'est pas possible.
- Les non-porteurs de ballon ne peuvent pas toucher le porteur de ballon.



COMPORTEMENTS ATTENDUS



- Visualiser/identifier la cible (coéquipier capitaine).
- Quand on est porteur du ballon, observer la position de ses partenaires pour pouvoir faire progresser le ballon.
- Quand on n'est pas porteur du ballon, se démarquer afin d'offrir des solutions au porteur de ballon (ne pas rester alignés ou en grappe).
- Réaliser les transmissions sans faire tomber le ballon; pour cela:
 - + Le récepteur appelle le ballon (par la voix ou le geste), prépare ses mains à la réception, bras légèrement écartés, mains positionnées niveau poitrine et doigts écartés.
 - + Le porteur de balle porte son regard vers le récepteur et fait sa passe en terminant les mains tendues vers les mains du récepteur.
- Le défenseur cherche à gêner l'adversaire, c'est-à-dire à se placer entre le porteur de ballon et la cible pour intercepter le ballon.



VARIABLES



- Intégrer la règle de **la marque** de la manière suivante: lorsque les capitaines récupèrent le ballon, ils tirent au panier (paniers fixes ou mobiles).

Etape 2 (1 à 2 séances) – Améliorer la motricité spécifique: progresser vers la cible en dribblant

Mise en action: le relais face à face

DISPOSITIF

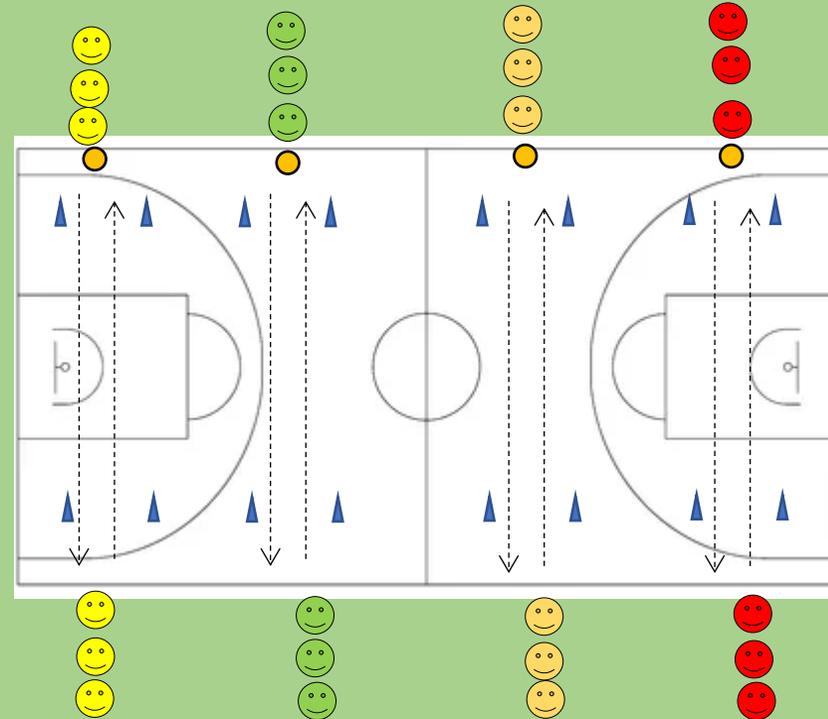
Effectif	Toute la classe; 4 équipes
Durée	15 minutes
Espace	4 espaces de jeu dans la largeur du terrain
Matériel	Par espace de jeu: 4 plots, 1 ballon, des chasubles

BUT DU JEU / DEROULEMENT

Les joueurs de chaque équipe de 4 à 7 élèves se placent face à face sur les lignes latérales du terrain de basket.

Les joueurs se transmettent le ballon sous la forme d'un relais, après avoir traversé le terrain en dribblant.

- Dans un premier temps, le ballon sera remis de main en main.
- Dans un second temps, le ballon sera transmis par une passe effectuée à environ 3 m du joueur en attente, entre les deux plots.



REGLES

- Ne pas faire de reprise de dribble.
- Dans le temps 2, lancer le ballon quand on se trouve entre les deux plots.

COMPORTEMENTS ATTENDUS

- Réaliser le dribble sans faire de reprise; pour cela:
 - + Dribbler sur le côté ou devant les pieds, avec rebond à hauteur de hanche.
 - + Le bout des doigts accompagne le ballon vers le sol.
- Réaliser la passe sans faire tomber le ballon; pour cela:
 - + Le réceptionneur prépare ses mains à la réception, bras légèrement tendus, mains positionnées niveau poitrine et doigts écartés.
 - + Le porteur de balle porte son regard vers le réceptionneur et fait sa passe en terminant les mains tendues vers les mains du réceptionneur.

VARIABLES

- Varier les remises du ballon (main à main, passe directe / à terre, etc..)
- Alternier le dribble (main droite, main gauche, alternance des mains, marche arrière..)
- Eloigner ou rapprocher les plots de la ligne latérale pour que la passe à réaliser soit plus ou moins longue.

Etape 2 (1 à 2 séances) – Améliorer la motricité spécifique : progresser vers la cible en dribblant

Situation d'apprentissage a: le béret 1 (enchaînement dribble / tir)



DISPOSITIF



Effectif



Toute la classe; 4 à 6 équipes

Durée



20 minutes

Espace



2 ou 3 espaces de jeu dans la largeur du terrain

Matériel



Par espace de jeu: 2 ballons, des chasubles, 2 paniers



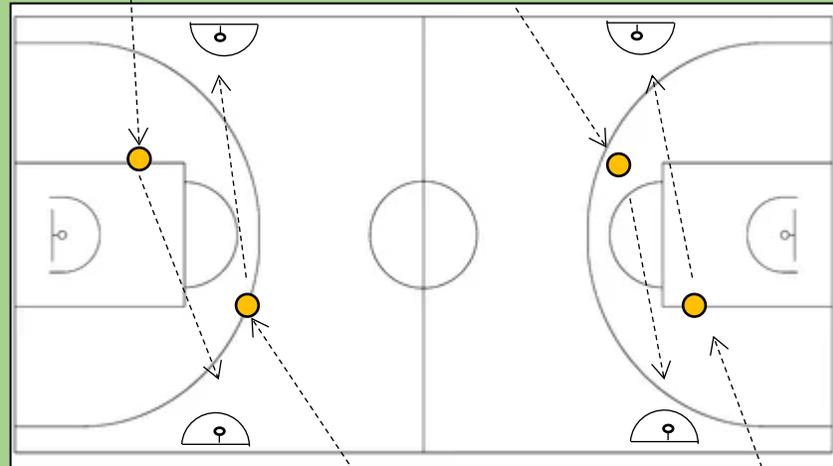
BUT DU JEU / DEROULEMENT



Les joueurs des deux équipes se placent derrière les deux lignes de fond et se donnent un numéro de 1 à Lorsque le professeur appelle un numéro, les deux joueurs concernés doivent:

- Courir le plus vite possible chercher leur ballon.
- L'amener en dribble vers le panier adverse.
- Le lancer dans le panier, jusqu'à réussir.

Le premier des deux joueurs qui marque un panier ramène un point pour son équipe.



REGLES



- Récupérer le ballon de son équipe et non celui de l'autre équipe, afin de ne pas se percuter.
- Rester à l'intérieur de l'aire de jeu.
- Ne pas faire de reprise de dribble.



COMPORTEMENTS ATTENDUS



- **Etre attentif aux numéros annoncés.**
- Réaliser le dribble sans faire de reprise; pour cela:
 - + Dribbler sur le côté ou devant les pieds, avec rebond à hauteur de hanche.
 - + Le bout des doigts accompagne le ballon vers le sol.
- **Visualiser/identifier la cible (le panier).**
- **Marquer:**
 - + **Armer le tir avec les bras au niveau de la poitrine (plus adapté à cet âge), mains positionnées sur les oreilles du ballon et doigts écartés. Pousser avec les jambes.**
 - + **Lancer le ballon en le montant vers le haut et vers le panier.**



VARIABLES



- Intégrer **la réussite** en limitant le nombre de tentatives de tirs (3 par exemple).

Etape 2 (1 à 2 séances) – Améliorer la motricité spécifique : progresser vers la cible en dribblant

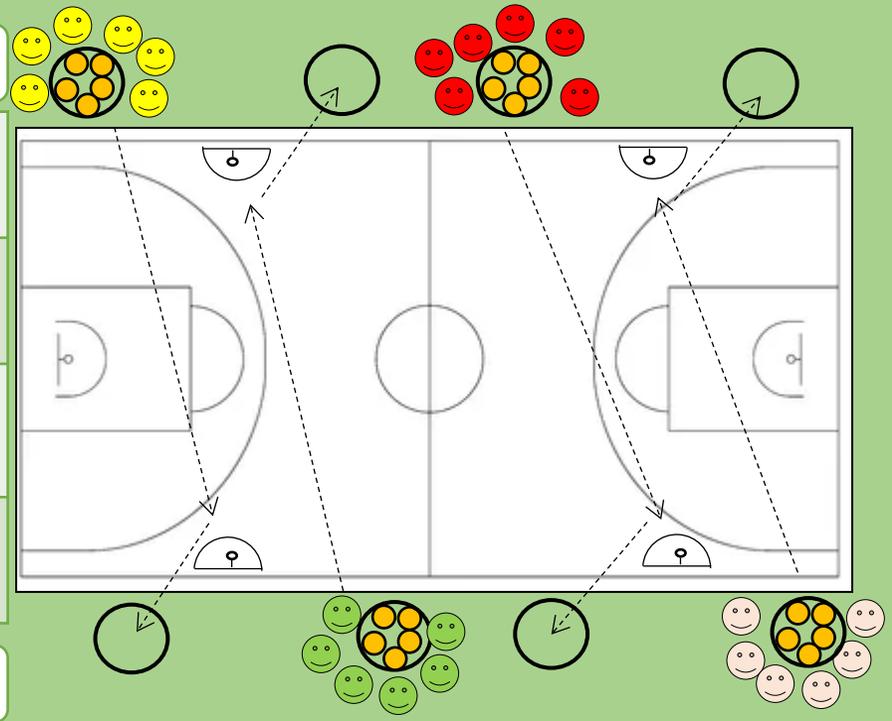
Situation d'apprentissage b: les déménageurs 1 (enchaînement dribble/tir)

DISPOSITIF

Effectif	Toute la classe; 4 ou 6 équipes
Durée	20 minutes
Espace	2 ou 3 espaces de jeu dans la largeur du terrain
Matériel	Par espace de jeu : 10 ballons, des chasubles, 4 cerceaux, 2 paniers

BUT DU JEU / DEROULEMENT

Les joueurs des deux équipes se placent derrière 5 ballons placés dans un cerceau de départ derrière une des deux lignes latérales. Au signal de départ, un joueur de chaque équipe doit se saisir d'un ballon et aller marquer dans le panier en face. S'il réussit après une ou deux tentatives, il dépose son ballon dans le cerceau d'arrivée derrière l'autre ligne latérale et un autre joueur peut alors partir avec un nouveau ballon. Si le premier joueur échoue après deux tentatives, il ramène son ballon dans le cerceau de départ, et un autre joueur peut alors partir. L'équipe la première à avoir déménagé tous ses ballons a gagné.



REGLES

- Rester à l'intérieur de l'aire de jeu.
- Ne pas faire de reprise de dribble.
- Partir avec un ballon seulement lorsque le ballon précédent est posé dans le cerceau d'arrivée ou est revenu dans le cerceau de départ.

COMPORTEMENTS ATTENDUS

- Visualiser/identifier la cible (le panier, puis le cerceau).
- Réaliser le dribble sans faire de reprise; pour cela:
 - + Dribbler sur le côté ou devant les pieds, avec rebond à hauteur de hanche.
 - + Le bout des doigts accompagne le ballon vers le sol.
- Marquer:
 - + Armer le tir avec les bras au niveau de la poitrine (plus adapté à cet âge), mains positionnées sur les oreilles du ballon et doigts écartés. Pousser avec les jambes.
 - + Lancer le ballon en le montant vers le haut et vers le panier.

VARIABLES

- Dribbler en alternant main gauche et main droite.

Etape 2 (1 à 2 séances) – Améliorer la motricité spécifique : progresser vers la cible en dribblant

Situation de référence A: La balle au capitaine à 4 contre 4 (zones larges)

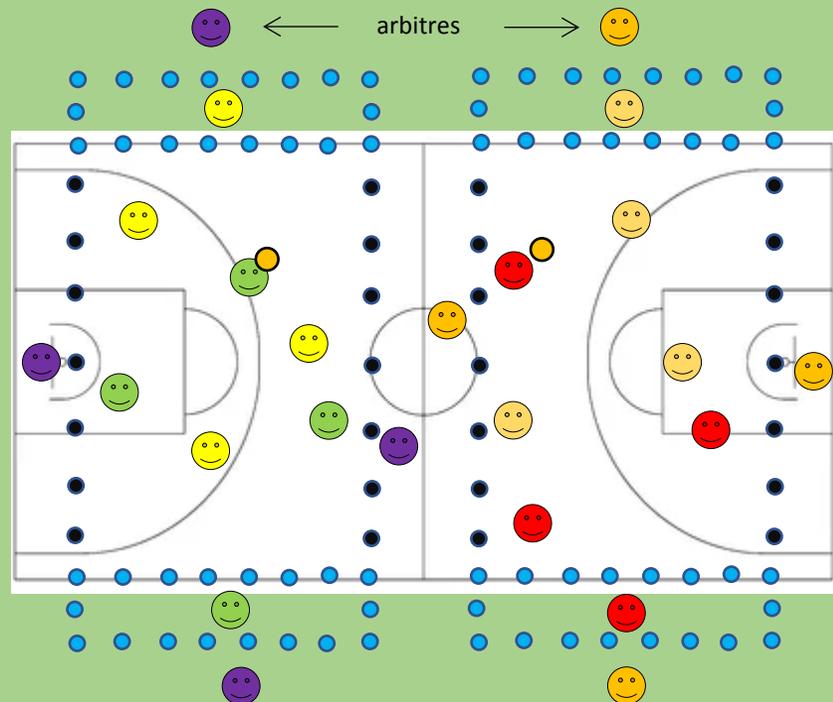
DISPOSITIF

Effectif	Toute la classe: 5 ou 6 équipes de 4 joueurs, dont 1 ou 2 arbitrent
Durée	20 minutes
Espace	2 espaces de jeu dans la largeur du terrain
Matériel	Par terrain: des chasubles, 1 ballon, deux zones limitées par des plots (pour les deux capitaines).

BUT DU JEU / DEROULEMENT

Les élèves sont par équipe. Ils vont devoir faire progresser le ballon vers leur capitaine (cible à atteindre) qui se trouve dans une zone définie par des plots, en dribblant et en passant.

Le capitaine qui récupère le ballon **de volée** marque 2 points pour son équipe. dribblant



REGLES

- Aucun joueur ne peut entrer dans les zones des capitaines.
- Les capitaines ne peuvent pas sortir de leur zone.
- Le dribble est possible, mais pas la reprise de dribble.
- Les non-porteurs de ballon ne peuvent pas toucher le porteur de ballon.

COMPORTEMENTS ATTENDUS

- Visualiser/identifier la cible (coéquipier capitaine).
- Quand on est porteur du ballon, observer la position de ses partenaires pour pouvoir faire progresser le ballon.
- Quand on n'est pas porteur du ballon, se démarquer afin d'offrir des solutions au porteur de ballon (ne pas rester alignés ou en grappe).
- Réaliser les transmissions sans faire tomber le ballon; pour cela:
 - + Le récepteur appelle le ballon (par la voix ou le geste), prépare ses mains à la réception, bras légèrement tendus, mains positionnées niveau poitrine et doigts écartés.
 - + Le porteur de balle porte son regard vers le récepteur et fait sa passe en terminant les mains tendues vers les mains du récepteur.
- Le défenseur cherche à gêner l'adversaire, c'est-à-dire à: se placer entre le porteur de ballon et la cible / intercepter le ballon

VARIABLES

- Intégrer la règle de **la marque** de la manière suivante: lorsque les capitaines récupèrent le ballon, ils tirent au panier (paniers mobiles ou fixes).

Etape 3 (1 à 2 séances) – Améliorer la motricité spécifique: progresser vers la cible en passant / réceptionnant (1 à 2 séances)

Mise en action: l'épervier 1 (réinvestissement du dribble)

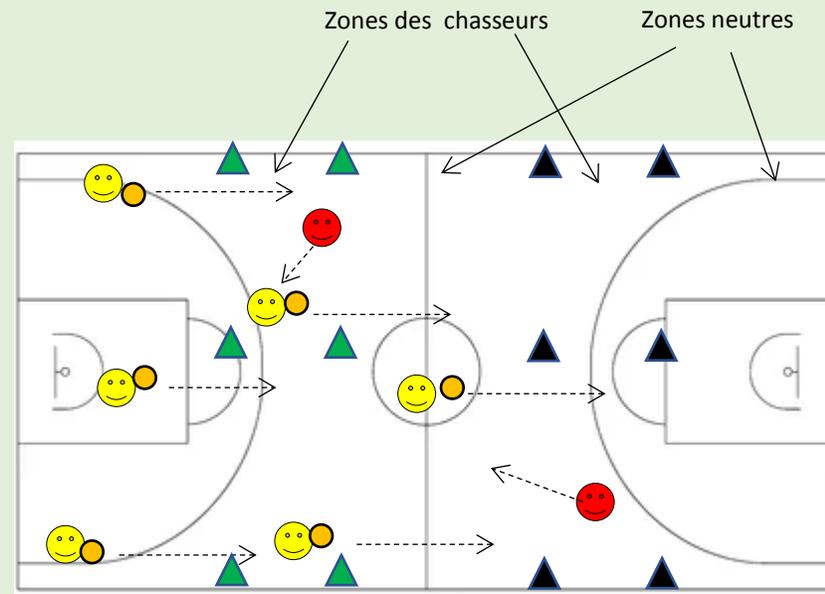
DISPOSITIF

Effectif	Toute la classe
Durée	15 minutes
Espace	Le terrain
Matériel	1 ballon par élève épervier, des plots

BUT DU JEU / DEROULEMENT

Les joueurs éperviers se placent avec un ballon derrière une des lignes de fond du terrain. Deux élèves chasseurs se placent dans des zones délimitées par des plots (voir dessin). Au signal donné par un chasseur « éperviers sortez »:

- Les éperviers essaient de rejoindre la ligne de fond opposée en dribblant.
- Les chasseurs essaient de toucher un ou plusieurs éperviers (1^{er} niveau de difficulté) **ou** essaient de chasser leur ballon (2^{ème} niveau de difficulté).
- Les éperviers touchés (ou sans ballon) deviennent chasseurs.



REGLES

- Pour les éperviers: ne pas sortir de l'aire de jeu; ne pas faire de reprise de dribble.
- Pour les chasseurs: ne pas sortir de sa zone.

COMPORTEMENTS ATTENDUS

- Réaliser le dribble sans faire de reprise; pour cela:
 - + Dribbler sur le côté ou devant les pieds, avec rebond à hauteur de hanche.
 - + Le bout des doigts accompagne le ballon vers le sol.

VARIABLES

- L'élève touché laisse son ballon sur le côté et se place où il veut sur le terrain, immobile et bras écartés pour tenter de toucher les éperviers restants.
- Le chasseur doit toucher à deux mains (plus difficile pour lui).

Etape 3 (1 à 2 séances) – Améliorer la motricité spécifique: progresser vers la cible en passant / réceptionnant (1 à 2 séances)

Situation d'apprentissage a : le béret 2 (enchaînement passes / tir)

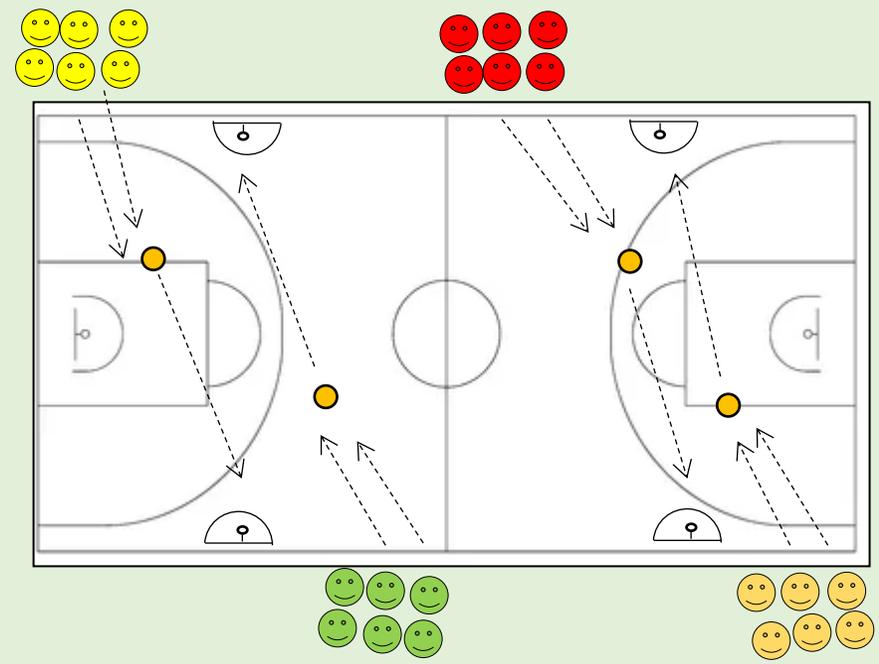
DISPOSITIF

Effectif	Toute la classe; 4 ou 6 équipes
Durée	20 minutes
Espace	2 ou 3 espaces de jeu dans la largeur du terrain
Matériel	Par espace de jeu : 2 ballons, des chasubles, 2 paniers

BUT DU JEU / DEROULEMENT

Les joueurs des deux équipes se placent derrière les deux lignes de fond et se donnent un numéro de 1 à Lorsque le professeur appelle deux numéros, les deux binômes concernés doivent:

- Courir le plus vite possible chercher leur ballon.
- L'amener vers leur panier en se faisant des passes (sans dribble).
- Le lancer dans le panier, jusqu'à réussir.
- Le premier des deux binômes qui marque un panier ramène un point pour son équipe.



COMPORTEMENTS ATTENDUS

- Être attentif aux commandes faites par l'enseignant.
- Visualiser/identifier la cible (le panier)
- **Quand on vient de passer son ballon, se déplacer devant le nouveau porteur pour faire progresser rapidement le ballon vers la cible.**
- Marquer:
 - + Armer le tir avec les bras au niveau de la poitrine (plus adapté à cet âge), mains positionnées sur les oreilles du ballon et doigts écartés. Pousser avec les jambes.
 - + Lancer le ballon en le montant vers le haut et vers le panier.

REGLES

- Ne pas faire de dribbles.
- Ne pas se déplacer avec le ballon.
- Rester à l'intérieur de l'aire de jeu.

VARIABLES

- Intégrer **la réussite** en limitant le nombre de tentatives de tirs (3 par exemple).
- Appeler 3, 4 numéros.

Etape 3 (1 à 2 séances) – Améliorer la motricité spécifique: progresser vers la cible en passant / réceptionnant (1 à 2 séances)

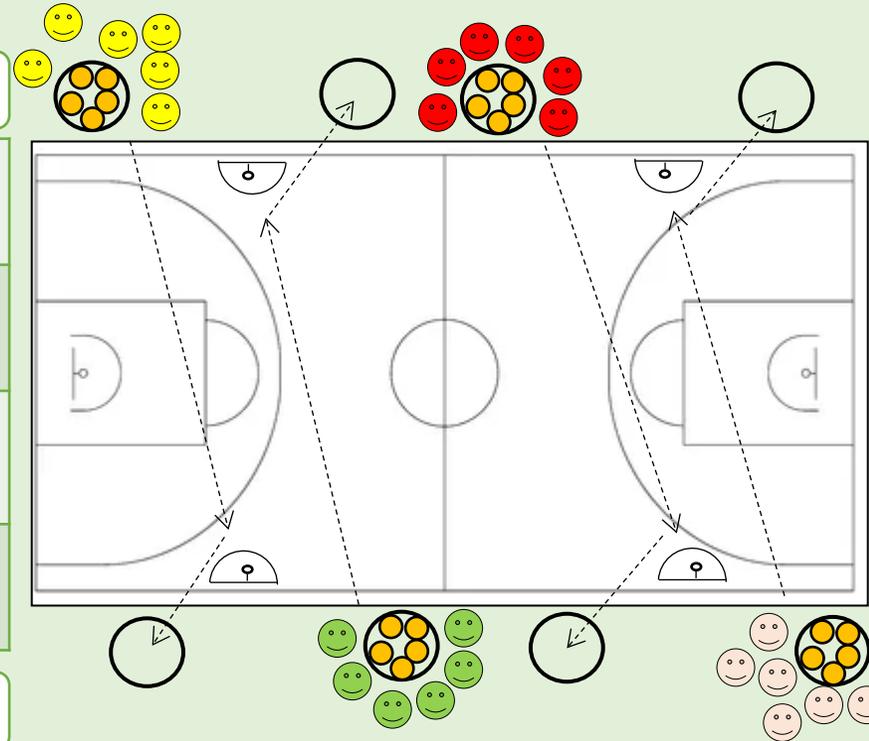
Situation d'apprentissage b: les déménageurs 2 (enchaînement passes / tir)

DISPOSITIF

Effectif	Toute la classe; 4 ou 6 équipes
Durée	20 minutes
Espace	2 ou 3 espaces de jeu dans la largeur du terrain
Matériel	Par espace de jeu : 10 ballons, des chasubles, 4 cerceaux, 2 paniers

BUT DU JEU / DEROULEMENT

Les joueurs des deux équipes se placent derrière 5 ballons placés dans un cerceau sur une des deux lignes latérales. Au signal de départ, les joueurs de chaque équipe, **par deux**, doivent se saisir d'un ballon et aller marquer dans le panier en face. S'ils réussissent après une ou deux tentatives, ils déposent leur ballon dans le cerceau d'arrivée sur l'autre ligne latérale et deux autres joueurs peuvent alors partir avec un nouveau ballon. Si le premier binôme échoue après deux tentatives, il ramène son ballon dans le cerceau de départ, et un autre binôme peut alors partir. L'équipe la première à avoir déménagé tous ses ballons a gagné.



REGLES

- Rester à l'intérieur de l'aire de jeu.
- Ne pas dribbler.
- Partir avec un ballon, seulement lorsque le ballon précédent est posé dans le cerceau d'arrivée ou est revenu dans le cerceau de départ.

COMPORTEMENTS ATTENDUS

- Visualiser/identifier la cible (le panier, puis le cerceau).
- Réaliser le dribble sans faire de reprise; pour cela:
 - + Dribbler sur le côté ou devant les pieds, avec rebond à hauteur de hanche.
 - + Le bout des doigts accompagne le ballon vers le sol.
- **Dès que la passe est réalisée, accélérer pour aller se placer devant le nouveau porteur de ballon.**

VARIABLES

- Laisser 3 ou 4 tentatives de tir.
- Accepter un ou deux pas avec le ballon dans les mains afin de favoriser une progression plus rapide vers l'avant.
- Passe à terre, passe à une main...
- Partir par trois et non par deux.

Etape 3 (1 à 2 séances) – Améliorer la motricité spécifique: progresser vers la cible en passant / réceptionnant (1 à 2 séances)

Situation de référence A: La balle au capitaine à 4 contre 4 (zones larges)

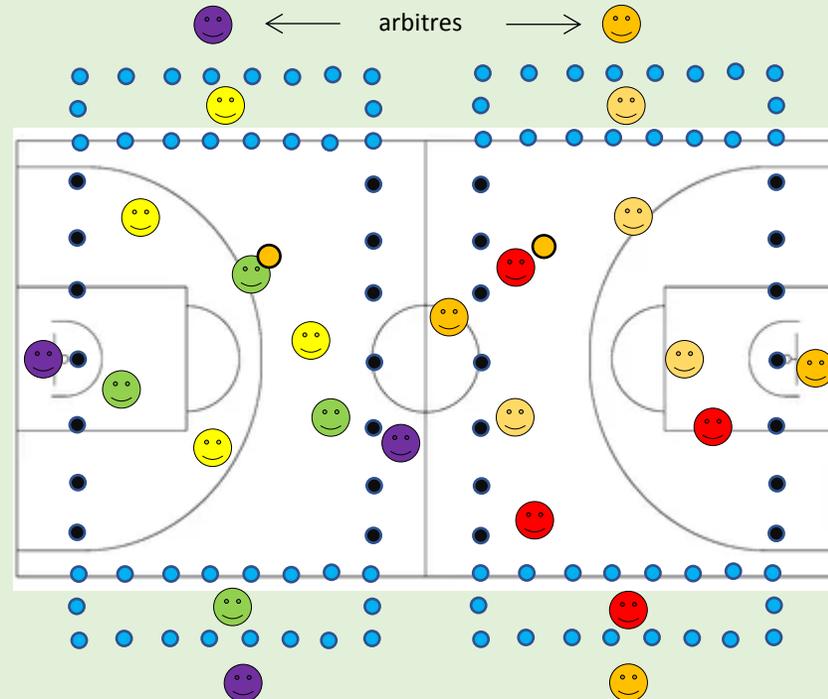
DISPOSITIF

 Effectif	Toute la classe: 5 ou 6 équipes de 4 joueurs, dont 1 ou 2 arbitrent
 Durée	20 minutes
 Espace	2 espaces de jeu dans la largeur du terrain
 Matériel	Par terrain: des chasubles, 1 ballon, deux zones limitées par des plots (pour les deux capitaines).

BUT DU JEU / DEROULEMENT

Les élèves sont par équipe. Ils vont devoir se faire des passes pour faire progresser le ballon vers leur capitaine (cible à atteindre) qui se trouve dans une zone définie par des plots.

Le capitaine qui récupère le ballon **de volée** marque 2 points pour son équipe.



REGLES

- Aucun joueur ne peut entrer dans les zones des capitaines.
- Les capitaines ne peuvent pas sortir de leur zone.
- Le dribble est possible, mais pas la reprise de dribble.
- Les non-porteurs de ballon ne peuvent pas toucher le porteur de ballon.

COMPORTEMENTS ATTENDUS

- Visualiser/identifier la cible (coéquipier capitaine).
- Quand on est porteur du ballon, observer la position de ses partenaires pour pouvoir faire progresser le ballon.
- Quand on n'est pas porteur du ballon, se démarquer afin d'offrir des solutions au porteur de ballon (ne pas rester alignés ou en grappe).
- Réaliser les transmissions sans faire tomber le ballon; pour cela:
 - + Le réceptionneur appelle le ballon (par la voix ou le geste), prépare ses mains à la réception, bras légèrement tendus, mains positionnées niveau poitrine et doigts écartés.
 - + Le porteur de balle porte son regard vers le réceptionneur et fait sa passe en terminant les mains tendues vers les mains du réceptionneur.
- Le défenseur cherche à gêner l'adversaire, c'est-à-dire à: se placer entre le porteur de ballon et la cible / intercepter le ballon

VARIABLES

- Intégrer la règle de **la marque** de la manière suivante: Lorsque les capitaines récupèrent le ballon, ils tirent au panier (paniers mobiles ou fixes).

Etape 4 (2 à 3 séances) – Créer et utiliser les espaces libres en progressant vers la cible

Mise en action: l'épervier 2 (réinvestissement du dribble et de la passe)



DISPOSITIF



Effectif



Toute la classe

Durée



15 minutes

Espace



Le terrain

Matériel



1 ballon par élève épervier, des plots



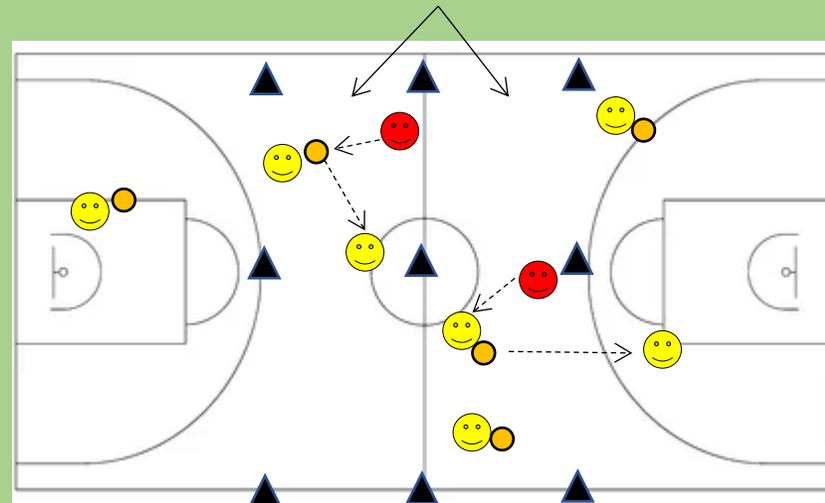
BUT DU JEU / DEROULEMENT



- Reprise du jeu « l'épervier 1 », avec un aménagement concernant les éperviers touchés:

L'élève touché perd son ballon et devient « aide au porteur ». Avant d'être touché, un porteur de ballon peut lancer son ballon à un épervier sans ballon (aide au porteur), afin de faire traverser le terrain à celui-ci.

Zones des chasseurs



COMPORTEMENTS ATTENDUS



- Réaliser le dribble sans faire de reprise; pour cela:
 - + Dribbler sur le côté ou devant les pieds, avec rebond à hauteur de hanche.
 - + Le bout des doigts accompagne le ballon vers le sol.
- Quand on est porteur du ballon, observer la position de ses partenaires éperviers pour pouvoir réaliser une passe avant de se faire toucher par le voleur.
- Quand on est épervier non porteur du ballon, se démarquer afin d'offrir des solutions à l'épervier porteur de ballon.
- Réaliser les transmissions correctement:
 - + Le réceptionneur appelle le ballon (par la voix ou le geste), prépare ses mains à la réception, bras légèrement tendus, mains positionnées niveau poitrine et doigts écartés.
 - + Le porteur de balle porte son regard vers le réceptionneur et fait sa passe en terminant les mains tendues vers les mains du réceptionneur.



REGLES



- Pour les éperviers: ne pas sortir de l'aire de jeu; ne pas faire de reprise de dribble.
- Pour les éperviers sans ballon (« aide au porteur »): rester dans les zones des chasseurs.
- Pour les chasseurs: ne pas sortir de sa zone.



VARIABLES



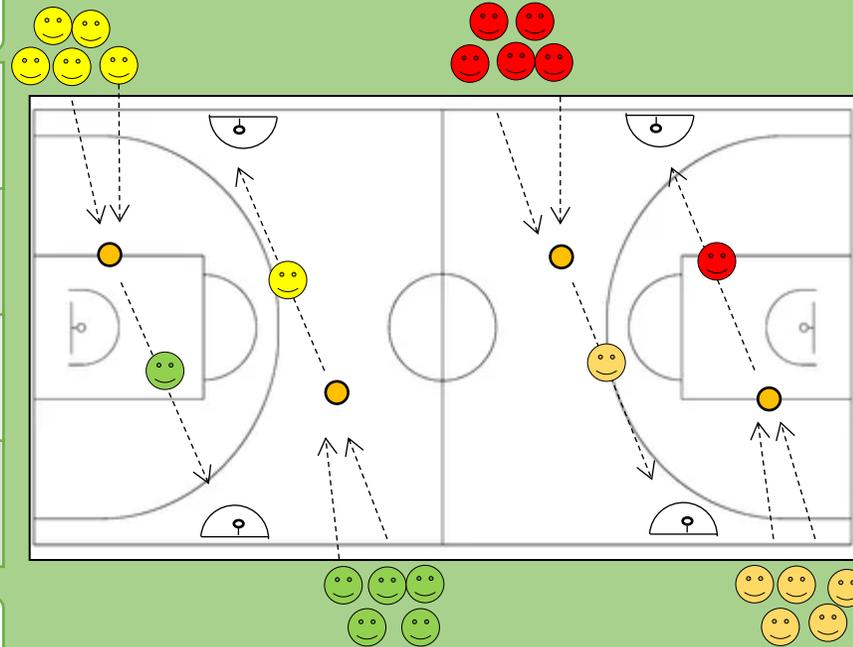
- Jouer avec la règle de l'interdiction du « retour en zone »: lorsque le ballon a franchi la ligne médiane, les attaquants n'ont pas le droit de lancer à un joueur qui se trouve derrière cette ligne.
- Augmenter ou diminuer le nombre de voleurs.
- Les éperviers sans ballon doivent rester dans une des 2 zones des chasseurs.

Etape 4 (2 à 3 séances) – Créer et utiliser les espaces libres en progressant vers la cible

Situation d'apprentissage a : le béret 3 (avec opposition)

DISPOSITIF

Effectif 	Toute la classe; 4 ou 6 équipes
Durée 	20 minutes
Espace 	2 ou 3 espaces de jeu dans la largeur du terrain
Matériel 	Par espace de jeu : 2 ballons, des chasubles, 2 paniers



COMPORTEMENTS ATTENDUS

- Être attentif aux commandes faites par l'enseignant.
- Visualiser/identifier la cible (le panier)
- Quand on vient de passer son ballon, se déplacer devant le nouveau porteur pour faire progresser rapidement le ballon vers la cible.
- Marquer:
 - + Armer le tir avec les bras au niveau de la poitrine (plus adapté à cet âge), mains positionnées sur les oreilles du ballon et doigts écartés. Pousser avec les jambes.
 - + Lancer le ballon en le montant vers le haut et vers le panier.

BUT DU JEU / DEROULEMENT

- Les joueurs des deux équipes se placent derrière les deux lignes de fond et se donnent un numéro de 1 à Le meneur de jeu annonce trois numéros: les deux premiers sont les attaquants, le troisième est le défenseur. Par exemple: « attaquants: 2 et 5, défenseur: 4 ».
- Les attaquants concernés doivent courir le plus vite possible chercher leur ballon, l'amener vers leur panier en se faisant des passes (sans dribble), le lancer dans le panier, jusqu'à réussir. Le défenseur doit intercepter le ballon ou l'envoyer en dehors des limites du terrain.
- Le premier des deux binômes qui marque un panier ramène un point pour son équipe.

REGLES

- Ne pas faire de dribble (2 pas maximum avec le ballon dans les mains).
- Rester à l'intérieur de l'aire de jeu.

VARIABLES

- Intégrer **la réussite** en limitant le nombre de tentatives de tirs (3 par exemple).
- Donner la possibilité de dribbler (deux dribbles maximum) quand on est porteur du ballon, afin de donner le choix dans la progression du ballon.
- Jouer à 3 contre 2.

Etape 4 (2 à 3 séances) – Créer et utiliser les espaces libres en progressant vers la cible

Situation d'apprentissage b: les déménageurs 3 (avec opposition)

DISPOSITIF



Effectif



Toute la classe; 4 ou 6 équipes

Durée



20 minutes

Espace

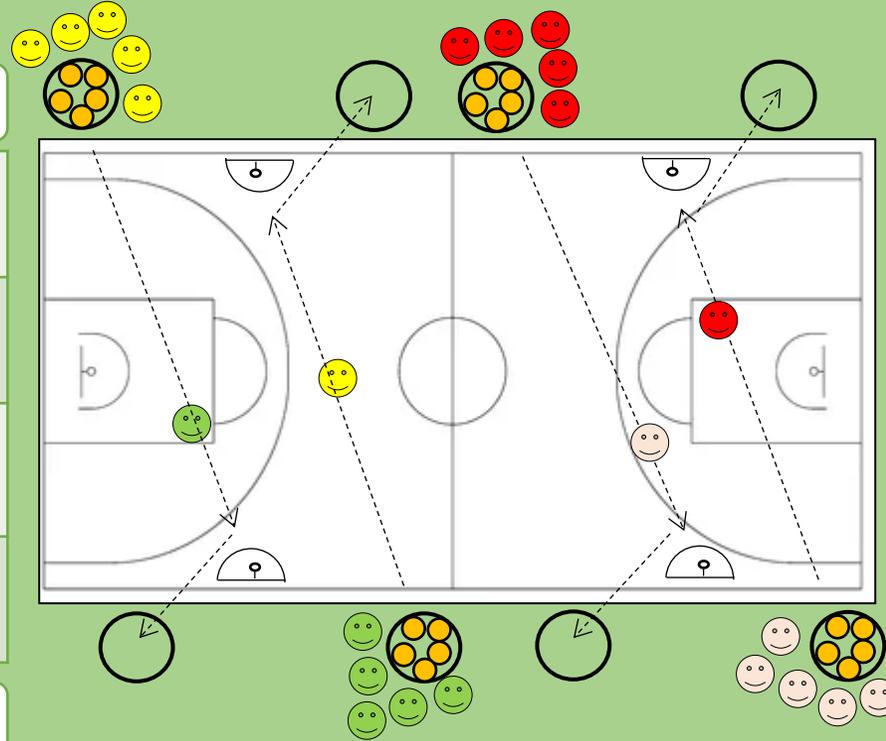


2 ou 3 espaces de jeu dans la largeur du terrain

Matériel



Par espace de jeu : 10 ballons, des chasubles, 4 cerceaux, 2 paniers



COMPORTEMENTS ATTENDUS



- Visualiser/identifier la cible (le panier, puis le cerceau).
- Réaliser le dribble sans faire de reprise; pour cela:
 - + Dribbler sur le côté ou devant les pieds, avec rebond à hauteur de hanche.
 - + Le bout des doigts accompagne le ballon vers le sol.
- Si le défenseur n'est pas sur le porteur de balle, celui-ci avance en dribblant.
- Si le défenseur est sur le porteur de balle, celui-ci passe le ballon à son partenaire.
- Dès que la passe est réalisée, se placer pour donner une solution au nouveau porteur de ballon.

BUT DU JEU / DEROULEMENT



Les joueurs des deux équipes se placent derrière 5 ballons placés dans un cerceau sur une des deux lignes latérales. Un « voleur » est envoyé sur le terrain adverse. Au signal de départ, les joueurs de chaque équipe, par deux, doivent se saisir d'un ballon et aller marquer dans le panier en face. S'ils réussissent après une ou deux tentatives, ils déposent leur ballon dans le cerceau d'arrivée sur l'autre ligne latérale et deux autres joueurs peuvent alors partir avec un nouveau ballon. Si le premier binôme échoue après deux tentatives ou que le ballon est intercepté par le voleur, le ballon est ramené dans le cerceau de départ, et un autre binôme peut alors partir. L'équipe la première à avoir déménagé tous ses ballons a gagné.

REGLES



- Rester à l'intérieur de l'aire de jeu.
- Le dribble est permis (trois maximum) afin de pouvoir avancer.
- Partir avec un ballon seulement lorsque le ballon précédent est posé dans le cerceau d'arrivée ou est revenu dans le cerceau de départ.

VARIABLES



- Laisser 3 ou 4 tentatives de tir.
- Limiter la zone de défense du voleur.

Etape 4 (2 à 3 séances) – Créer et utiliser les espaces libres en progressant vers la cible

Situation de référence B: Le match (en déséquilibre; 4 contre 2)



DISPOSITIF



Effectif



Toute la classe; 4 équipes

Durée



20 minutes

Espace



4 espaces de jeu (chaque demi-terrain est partagé en deux)

Matériel



Des chasubles, 1 ballon par quart de terrain, 4 paniers



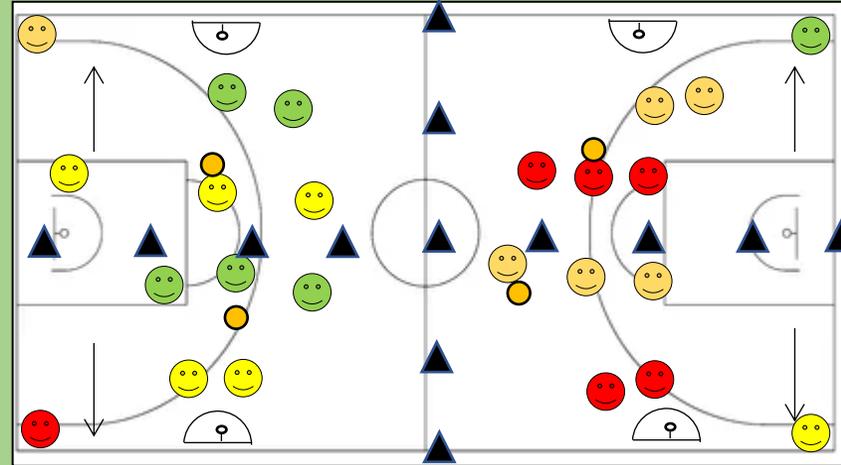
BUT DU JEU / DEROULEMENT



Chaque équipe envoie deux voleurs de ballon (les défenseurs) dans un terrain adverse (exemple: échange jaune/vert et rouge/rose) et un arbitre dans un autre terrain adverse.

Les attaquants partent du fond de leur terrain et doivent marquer en tirant au panier. A chaque interception du ballon par le défenseur, à chaque sortie du ballon, et après chaque panier marqué (2 points), l'équipe attaquante doit repartir du fond du terrain avec le ballon.

Après 5 minutes de jeu, on compare le nombre de points de chaque équipe. Puis on débute une nouvelle partie en changeant d'équipe adverse (exemple: échange jaune/rose et rouge/vert).



COMPORTEMENTS ATTENDUS



- Quand on est porteur du ballon, observer la position de ses partenaires.
- Quand on est non porteur du ballon, se démarquer afin d'offrir des solutions au porteur de ballon.
- Réaliser les transmissions correctement :
 - + Le receveur appelle le ballon (par la voix ou le geste), prépare ses mains à la réception, bras légèrement tendus, mains positionnées niveau poitrine et doigts écartés.
 - + Le porteur de balle porte son regard vers le receveur et fait sa passe en terminant les mains tendues vers les mains du receveur.
- Marquer:
 - + Armer le tir avec les bras au niveau de la poitrine (plus adapté à cet âge), mains positionnées sur les oreilles du ballon et doigts écartés. Pousser avec les jambes.
 - + Lancer le ballon en le montant vers le haut et vers le panier.



REGLES



- Quand on est porteur de balle, on peut dribbler ou faire une passe pour faire progresser le ballon.
- La reprise de dribble est interdite.
- On n'accroche pas son adversaire.



VARIABLES



- Remplacer le jeu au temps (5 minutes) par le nombre de tentatives (exemple 10 tentatives).

Etape 5 (2 à 3 séances) – Se reconnaître attaquant, porteur de balle et non porteur de balle

Mise en action: l'épervier 2 (aménagé)



DISPOSITIF



Effectif



Toute la classe; 2 voleurs et des éperviers
OU 2 demi-classes; 2 voleurs et des éperviers

Durée



15 minutes

Espace



Le terrain OU 2 demi-terrains

Matériel



1 ballon par élève épervier, des plots



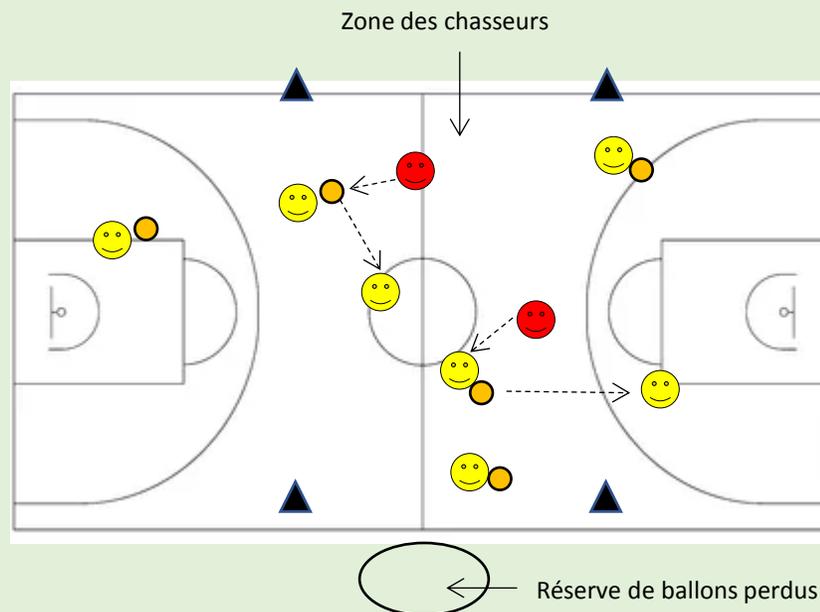
BUT DU JEU / DEROULEMENT



- Reprise du jeu « l'épervier 2 », avec un aménagement concernant les éperviers touchés:

L'élève touché perd son ballon et le dépose dans la réserve; il devient « aide au porteur ». Avant d'être touché, un porteur de ballon peut passer son ballon à un épervier sans ballon (aide au porteur), afin de faire traverser le terrain à celui-ci.

On jouera au temps, 5 minutes par exemple.



REGLES



- Pour les éperviers: ne pas sortir de l'aire de jeu; ne pas faire de reprise de dribble.
- Pour les éperviers sans ballon (« aide au porteur »): rester dans la zone des chasseurs.
- Pour les chasseurs: ne pas sortir de sa zone.



COMPORTEMENTS ATTENDUS



- Réaliser le dribble sans faire de reprise; pour cela:
 - + Dribbler sur le côté ou devant les pieds, avec rebond à hauteur de hanche.
 - + Le bout des doigts accompagne le ballon vers le sol.
- Quand on est porteur du ballon, observer la position de ses partenaires éperviers pour pouvoir réaliser une passe avant de se faire toucher par le voleur.
- Quand on est épervier non porteur du ballon, se démarquer afin d'offrir des solutions à l'épervier porteur de ballon.
- Réaliser les transmissions correctement :
 - + Le réceptionneur appelle le ballon (par la voix ou le geste), prépare ses mains à la réception, bras légèrement tendus, mains positionnées niveau poitrine et doigts écartés.
 - + Le porteur de balle porte son regard vers le réceptionneur et fait sa passe en terminant les mains tendues vers les mains du réceptionneur.



VARIABLES



- Jouer avec la règle de l'interdiction du « retour en zone »: lorsque le ballon a franchi la ligne médiane, les attaquants n'ont pas le droit de lancer à un joueur qui se trouve derrière cette ligne.
- Augmenter ou diminuer le nombre de voleurs.

Etape 5 (2 à 3 séances) – Se reconnaître attaquant, porteur de balle et non porteur de balle

Situation d'apprentissage a : le béret 4 (opposition en 2/2, en 3/3...)

DISPOSITIF

Effectif



5 équipes (dont 1 arbitre: mise en jeu + chronomètre)

Durée



20 minutes

Espace



2 espaces de jeu dans la largeur du terrain

Matériel



Par espace de jeu : 2 ballons, des chasubles, 2 paniers

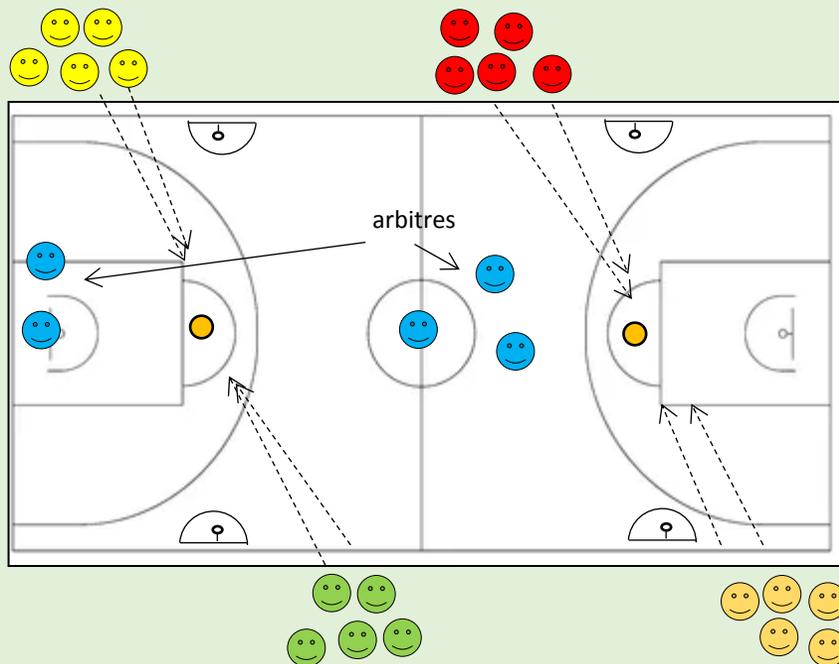
BUT DU JEU / DEROULEMENT

- Les joueurs des deux équipes se placent derrière les deux lignes de fond et se donnent un numéro de 1 à Le meneur de jeu annonce deux numéros et lance le ballon à l'un des deux binômes (alternativement à une équipe, puis à l'autre, afin d'éviter les percussions).

- Les binômes doivent tenter de marquer un panier.

- Le premier des deux binômes qui marque un panier ramène deux points pour son équipe.

- Au bout de 5 minutes de jeu, changer les confrontations (équipes jaune/rouge; équipes vert/rose).



REGLES

- Les joueurs peuvent faire progresser le ballon en dribblant ou en faisant des passes.
- Si le ballon sort des limites du terrain ou si aucun panier n'est marqué au bout de 30 secondes, le ballon est perdu pour les deux binômes et le meneur de jeu récupère le ballon.

COMPORTEMENTS ATTENDUS

- Quand on est porteur du ballon, observer la position de ses partenaires.
- Quand on est non porteur du ballon, se démarquer afin d'offrir des solutions au porteur de ballon.
- Réaliser les transmissions correctement :
 - + Le récepteur appelle le ballon (par la voix ou le geste), prépare ses mains à la réception, bras légèrement tendus, mains positionnées niveau poitrine et doigts écartés.
 - + Le porteur de balle porte son regard vers le récepteur et fait sa passe en terminant les mains tendues vers les mains du récepteur.
- Marquer:
 - + Armer le tir avec les bras au niveau de la poitrine (plus adapté à cet âge), mains positionnées sur les oreilles du ballon et doigts écartés. Pousser avec les jambes.
 - + Lancer le ballon en le montant vers le haut et vers le panier.

VARIABLES

- Appeler 3, 4, 5 numéros.
- Augmenter / réduire la largeur du terrain.
- Arrêter la confrontation après une tentative.

Etape 5 (2 à 3 séances) – Se reconnaître attaquant, porteur de balle et non porteur de balle

Situation d'apprentissage b: les déménageurs 4 (opposition en 3/2, en 2/2...)

DISPOSITIF

 Effectif	Toute la classe; 5 équipes (dont 1 arbitre: mise en jeu + chronomètre)
 Durée	20 minutes
 Espace	2 ou 3 espaces de jeu dans la largeur du terrain
 Matériel	Par espace de jeu : 10 ballons, des chasubles, 4 cerceaux, 2 paniers

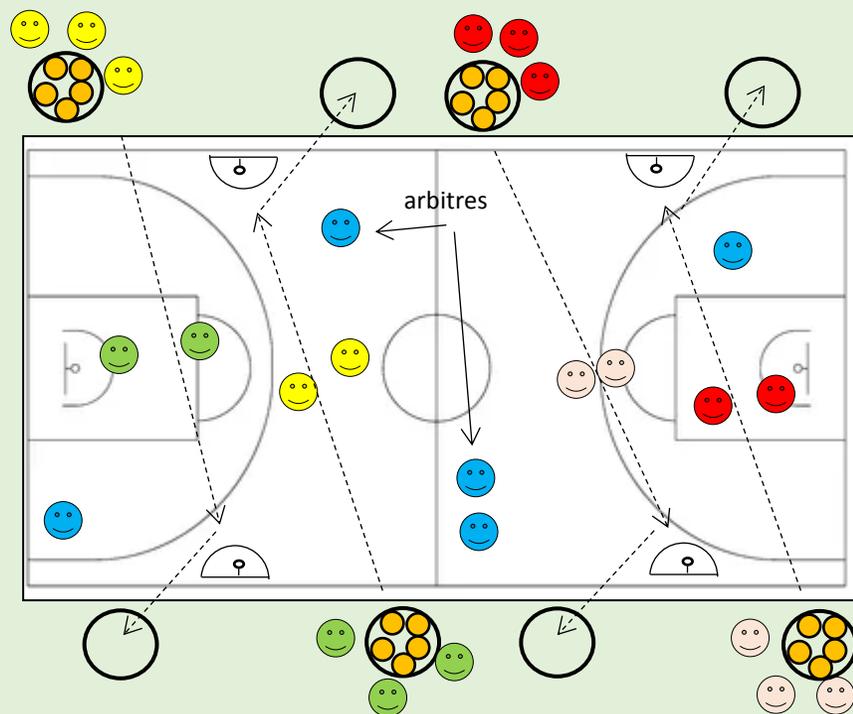
BUT DU JEU / DEROULEMENT

Les joueurs des deux équipes se placent derrière 5 ballons placés dans un cerceau sur une des deux lignes latérales. Deux « voleurs » sont envoyés sur le terrain adverse. Au signal de départ, les joueurs de chaque équipe, par deux, doivent se saisir d'un ballon et aller marquer dans le panier en face.

S'ils réussissent, ils déposent leur ballon dans le cerceau d'arrivée sur l'autre ligne latérale.

Si le ballon sort des limites du terrain ou s'il est intercepté par un voleur ou si aucun panier n'est marqué au bout de 30 secondes, le ballon est perdu pour le binôme et rejoint le cerceau de départ.

L'équipe la première à avoir déménagé tous ses ballons a gagné.



REGLES

- Rester à l'intérieur de l'aire de jeu.
- Le dribble est permis, mais pas la reprise de dribble .
- Partir avec un ballon (et un seul) lorsque le ballon précédent a été posé dans le cerceau d'arrivée ou est revenu dans le cerceau de départ.

COMPORTEMENTS ATTENDUS

- Visualiser/identifier la cible (le panier, puis le cerceau).
- Réaliser le dribble sans faire de reprise; pour cela:
 - + Dribbler sur le côté ou devant les pieds, avec rebond à hauteur de hanche.
 - + Le bout des doigts accompagne le ballon vers le sol.
- Si le défenseur n'est pas sur le porteur de balle, celui-ci avance en dribblant.
- Si le défenseur est sur le porteur de balle, celui-ci passe le ballon à son partenaire.
- Dès que la passe est réalisée, se placer pour donner une solution au nouveau porteur de ballon.

VARIABLES

- Limiter la zone de défense des voleurs.
- Faire partir les attaquants par trois et non par deux.

Etape 5 (2 à 3 séances) – Se reconnaître attaquant, porteur de balle et non porteur de balle

Situation de référence C: Le match en 4 contre 4



DISPOSITIF



Effectif



5 ou 6 équipes de 4, dont 1 ou 2 arbitrent

Durée



20 minutes

Espace



2 espaces de jeu (demi-terrain)

Matériel



Chasubles, 1 ballon par demi-terrain

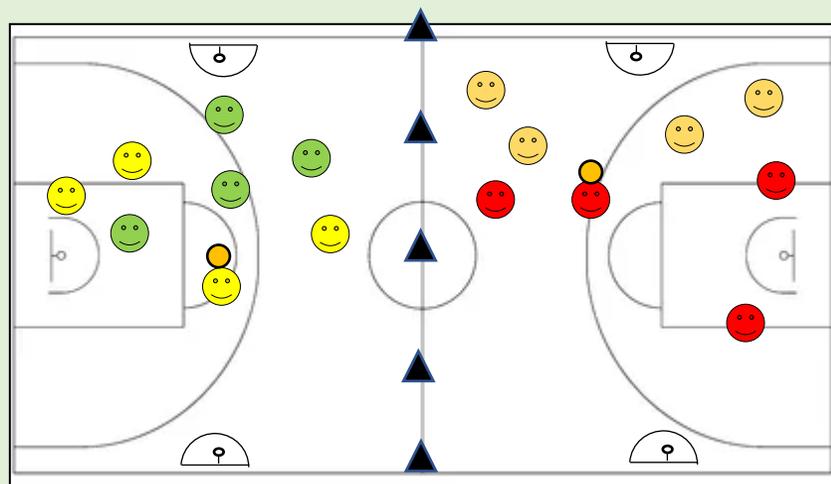


BUT DU JEU / DEROULEMENT



Le match oppose deux équipes de 4 joueurs (avec d'éventuels remplaçants). Quand on est porteur de balle, on peut dribbler ou faire une passe pour faire progresser le ballon.

L'arbitrage pourra être effectué par les élèves remplaçants ou par l' (les) équipe(s) qui ne joue(nt) pas.



REGLES



- L'engagement de début de partie se fait au centre du terrain (entre-deux) par le meneur de jeu.
- La remise en jeu après un panier se fait sous le panier.
- Après une sortie de ballon sur une ligne latérale ou une ligne de fond, l'équipe adverse joue le ballon à l'endroit où celui-ci est sorti.
- Il y a faute en cas de :
 - . reprise de dribble.
 - . « marcher » (plus de 2 pas avec le ballon sans dribble).
 - . accrochage de l'adversaire.

L'équipe adverse joue alors le ballon sur la ligne latérale en face de l'emplacement de la faute.



COMPORTEMENTS ATTENDUS



- Quand on est porteur du ballon, observer la position de ses partenaires.
- Quand on est non porteur du ballon, se démarquer afin d'offrir des solutions au porteur de ballon.
- Réaliser les transmissions correctement :
 - + Le receveur appelle le ballon (par la voix ou le geste), prépare ses mains à la réception, bras légèrement tendus, mains positionnées niveau poitrine et doigts écartés.
 - + Le porteur de balle porte son regard vers le receveur et fait sa passe en terminant les mains tendues vers les mains du receveur.
- Marquer:
 - + Armer le tir avec les bras au niveau de la poitrine (plus adapté à cet âge), mains positionnées sur les oreilles du ballon et doigts écartés. Pousser avec les jambes.
 - + Lancer le ballon en le montant vers le haut et vers le panier.



VARIABLES



- Jouer avec la règle du « retour en zone ».
- Jouer à 4 joueurs lorsqu'on est en défense (un joueur sort du terrain pour favoriser l'attaque).

Etape 6 (1 séance) – s'affronter dans le cadre d'un tournoi

Mise en action: le jeu de l'horloge



DISPOSITIF



Effectif



4 équipes

Durée



10 minutes

Espace



2 espaces de jeu dans la largeur du terrain

Matériel



Par terrain: 2 plots, des chasubles, 2 ballons



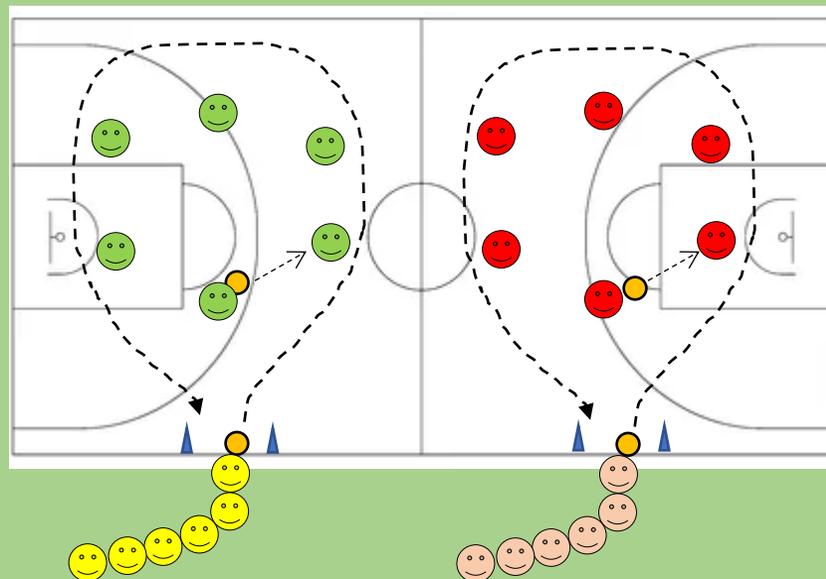
BUT DU JEU / DEROULEMENT



Au signal de départ, les joueurs de l'équipe A doivent, en dribblant avec le ballon, courir autour du cercle formé par l'équipe 2, un par un sous forme de relais.

Au signal de départ, les joueurs de l'équipe B, placés en cercle à 3/4 m les uns des autres, doivent réaliser des passes dans l'ordre inverse des aiguilles d'une montre, en comptant les passes (il s'agit de l'horloge).

Lorsque le dernier joueur de l'équipe A a bouclé son tour, les joueurs de l'équipe B arrêtent de réaliser des passes, puis on change les rôles. L'équipe qui a réalisé le plus de passes pendant le relais adverse a gagné.



CONSIGNES



- Pour les dribbleurs: ne pas faire de reprise de dribble.



COMPORTEMENTS ATTENDUS



- Réaliser le dribble sans faire de reprise; pour cela:
 - + Dribbler sur le côté ou devant les pieds, avec rebond à hauteur de hanche.
 - + Le bout des doigts accompagne le ballon vers le sol.
- Réaliser la passe sans faire tomber le ballon; pour cela:
 - + Le réceptionneur prépare ses mains à la réception, bras légèrement tendus, mains positionnées niveau poitrine et doigts écartés.
 - + Le porteur de balle porte son regard vers le réceptionneur et fait sa passe en terminant les mains tendues vers les mains du réceptionneur.



VARIABLES



- Varier les types de passes (passe directe / à terre, etc..)
- Varier les dribbles (main droite, main gauche, alternance des mains, marche arrière..).

Etape 6 (1 séance) – s'affronter dans le cadre d'un t

Situation de référence C: Le match en 4 contre 4



DISPOSITIF



Effectif



5 équipes de 4 (avec d'éventuels remplaçants), dont 1 équipe arbitre

Durée



50 minutes

Espace

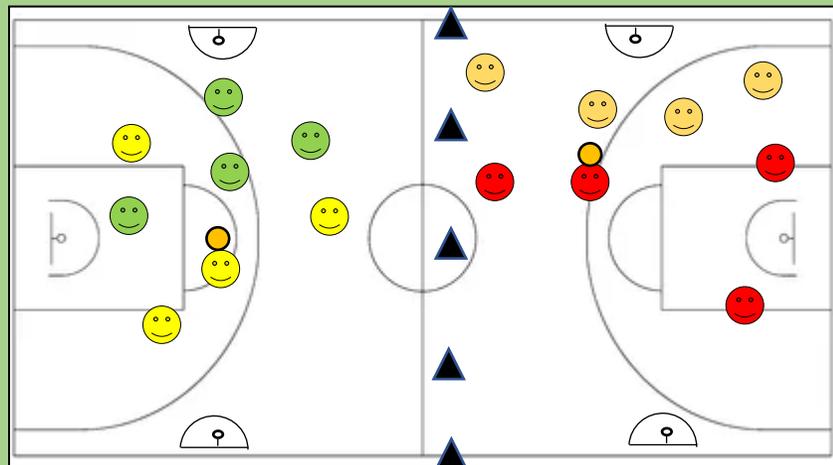


2 espaces de jeu (demi-terrain)

Matériel



Par espace de jeu: des chasubles, 1 ballon, 2 paniers



BUT DU JEU / DEROULEMENT



- Chaque match (8 minutes) oppose deux équipes de 4 joueurs (avec d'éventuels remplaçants). Quand on est porteur de balle, on peut dribbler ou faire une passe pour faire progresser le ballon. L'arbitrage pourra être effectué par les élèves remplaçants.

- Exemple de déroulement des matchs:

Terrain 1

équipes A / B (arbitre E)
équipes A / C (arbitre D)
équipes A / E (arbitre C)
équipes A / D (arbitre B)
équipes D / E (arbitre A)

Terrain 2

équipes C / D (arbitre E)
équipes B / E (arbitre D)
équipes B / D (arbitre C)
équipes C / E (arbitre B)
équipes B / C (arbitre A)



REGLES



- L'engagement de début de partie se fait au centre du terrain (entre-deux) par le meneur de jeu.
 - La remise en jeu après un panier se fait sous le panier.
 - Après une sortie de ballon sur une ligne latérale ou une ligne de fond, l'équipe adverse joue le ballon à l'endroit où celui-ci est sorti.
 - Il y a faute en cas de :
 - . reprise de dribble.
 - . « marché » (plus de 2 pas avec le ballon sans dribble).
 - . accrochage de l'adversaire.
- L'équipe adverse joue alors le ballon sur la ligne latérale en face de l'emplacement de la faute.



COMPORTEMENTS ATTENDUS



- Quand on est porteur du ballon, observer la position de ses partenaires.
- Quand on est non porteur du ballon, se démarquer afin d'offrir des solutions au porteur de ballon.
- Réaliser les transmissions correctement :
 - + Le récepteur appelle le ballon (par la voix ou le geste), prépare ses mains à la réception, bras légèrement tendus, mains positionnées niveau poitrine et doigts écartés.
 - + Le porteur de balle porte son regard vers le récepteur et fait sa passe en terminant les mains tendues vers les mains du récepteur.
- Marquer:
 - + Armer le tir avec les bras au niveau de la poitrine (plus adapté à cet âge), mains positionnées sur les oreilles du ballon et doigts écartés. Pousser avec les jambes.
 - + Lancer le ballon en le montant vers le haut et vers le panier.



VARIABLES



- Jouer avec la règle du « retour en zone ».

Grille d'observables

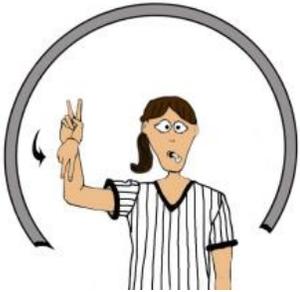
Cette grille peut servir de support à l'enseignant pour échanger avec l'élève sur les attitudes à améliorer.

L'élève sait :	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Avancer en dribble avec le ballon...	A une main en faisant des reprises de dribble	A une main sans reprise de dribble en regardant son ballon	A une main sans faire de reprise de dribble et en levant la tête
Passer le ballon à un coéquipier...	A l'arrêt	En mouvement sans obstacle	En mouvement avec un obstacle devant soi
Rattraper le ballon...	A l'arrêt sans le faire tomber	En mouvement, sans défenseur	En mouvement avec un défenseur
Tirer au panier...	En touchant au moins la cible	En marquant, sans défenseur	En marquant, avec un défenseur
Jouer collectivement avec ses camarades (avec ou sans ballon)...	En restant statique	En se déplaçant sur le terrain	En se plaçant et se déplaçant sur le terrain afin de proposer des solutions
Se déplacer sur le terrain afin de gêner la progression de l'adversaire...	En se plaçant entre le porteur de balle et la cible	En gênant la remontée du ballon	En gênant la remontée du ballon ainsi que le tir

Les gestes d'arbitrage

Afin de faciliter l'arbitrage des élèves, les gestes seront limités. Ils pourront éventuellement être inventés par les élèves eux-mêmes.

- Panier marqué:



- Reprise de dribble:



- Marcher:



- Faute (frapper, pousser, tenir):



Remarques: lors de la séquence d'apprentissage, selon le niveau des élèves, on pourra intégrer la faute suivante:

- Le « dribble à 2 mains ». Les 2 mains touchent en même temps le ballon lors du dribble.

Quelques éléments sur l'activité...

Le terrain

Le terrain de basket mesure 28m de long sur 15m de large.

Il est reconnaissable par la couleur de ses lignes (rouges).

Les lignes qui délimitent le terrain appartiennent à l'extérieur du terrain (donc sortie).

Un tir au panier exécuté à l'intérieur de l'arc de cercle (situé à 6m75) vaut 2 points; au-delà de cette limite le tir réussi vaut 3 points.

La ligne médiane délimite le camp dans lequel les joueurs défendent et celui dans lequel ils attaquent.

Le dribble

Le dribble sert à avancer sur le terrain ou à se dégager d'un défenseur.

On dribble avec le bout des doigts d'une seule main (la palme de la main); on emmène les doigts et le ballon vers le sol.

Pour être efficace, le ballon doit rebondir au sol sur le côté du pied et remonter au maximum à hauteur de la hanche.

Quand le joueur dribble vers la droite, il utilise sa main droite.

Quand le joueur dribble vers la gauche, il utilise sa main gauche.

Quelques éléments sur l'activité...

La passe

La passe a pour but de faire progresser le ballon vers l'avant en collaborant avec un/des partenaires. Elle peut être effectuée à une main ou à 2 mains, soit directement, soit avec un rebond au sol. Le non porteur de balle peut recevoir le ballon à l'arrêt ou en mouvement.

Le tir

Le joueur fléchit les jambes, les mains placées au niveau des oreilles du ballon, qui se trouve au niveau du torse. Le joueur pousse alors le ballon vers le haut (vers le panier). La trajectoire doit réaliser un « arc en ciel » et le joueur doit finir « les doigts dans le panier ».

Quelques éléments sur l'activité...

Le « marcher »

S'il n'a pas dribblé, le joueur n'a pas le droit d'avancer avec le ballon.

Après avoir arrêté son dribble, le joueur a le droit de faire 2 pas avec le ballon dans les mains.

La reprise de dribble

Le joueur n'a pas le droit de dribbler avec les 2 mains en même temps sur le ballon.

Le joueur n'a pas le droit de reprendre le dribble après l'avoir arrêté.

La faute

Le joueur n'a pas le droit de frapper / pousser / tenir un adversaire.

Si le joueur fait faute sur un tir adverse, l'adversaire bénéficie d'un tir de la ligne des lancers francs.

Quelques éléments sur l'activité...

L'attaquant porteur de balle

C'est le joueur qui possède le ballon; il a deux solutions pour avancer: dribbler ou passer.

L'attaquant non porteur de balle

C'est le joueur qui n'a pas le ballon en sa possession. Il se déplace pour donner des solutions au porteur de balle.

Le défenseur

C'est le joueur qui défend son panier. Il va se situer entre son panier et l'adversaire.

L'opération « basket école »

L'opération « basket école » est un dispositif visant à développer la pratique du basket, à l'appui d'un partenariat entre une école primaire et un club de basket.

L'enseignant, en déclarant la mise en œuvre d'un cycle d'apprentissage sur le site de la fédération <http://www.basketecole.com/> , pourra:

- recevoir une dotation de 2 ou 3 ballons,
- avoir accès à une documentation pédagogique,
- éventuellement bénéficier d'une aide ponctuelle d'un éducateur sportif de la structure sportive, dans le cadre de la politique de développement de celle-ci.

Ont participé à l'élaboration de ce dossier:

Cadres techniques / Jean-Pierre Tripoteau (CD basket 53)

Yann Peschard (DSDEN 53)

Philippe Houdou (USEP 53)

Coordonnées du comité départemental de basket 53:

jerome.nicolaizeau@basketmayenne.com

07-86-68-92-19

jean-francois.guilleux@basketmayenne.com

06-08-27-80-72