

Basket à l'école



Aide à l'élaboration
d'une unité d'apprentissage
pour préparer la rencontre
Mini Basket - Maxi Fête

Avant-propos

Ce document est le fruit d'une réflexion collective entre le conseiller technique du Comité Basket-ball de la Sarthe, le délégué USEP 72 et les conseillers pédagogiques de l'équipe EPS1-72.

Les enseignants souhaitant participer avec leur classe à la rencontre Mini Basket-maxi fête pourront y trouver des éléments pour élaborer une unité d'apprentissage et répondre aux besoins de leurs élèves.

Sommaire du livret

L'activité à l'école élémentaire, règles, organisation et pédagogie	page 2
Aide à la mise en place des séances	page 3
La démarche du livret	page 4
La situation de référence : le mini basket	page 5
Des situations pour atteindre une compétence	page 6
Fiches pédagogiques pour atteindre les comportements attendus	
● Apprendre à arbitrer	pages 7 à 9
● Améliorer la motricité spécifique	pages 10 à 13
● Créer et utiliser les espaces libres	pages 14 à 17
● Enchaîner les rôles attaquant - défenseur	pages 18 et 19
Les jeux des rencontres	pages 20 à 23

Les règles de l'activité à l'école

- Respecter les autres acteurs : partenaires, adversaires, arbitres ...
- Jouer en équipes mixtes (1 fille minimum sur le terrain)
- Établir des règles de vie que les joueurs devront respecter (ne pas faire mal...)
- Apprendre progressivement aux élèves à arbitrer
- S'assurer que les enfants ont une tenue adaptée (chaussures, objets gênants, bijoux...)
- Utiliser du matériel en bon état et conforme à la réglementation
- S'assurer que les dégagements autour des limites de l'aire de jeu sont suffisants

Aspect organisationnel

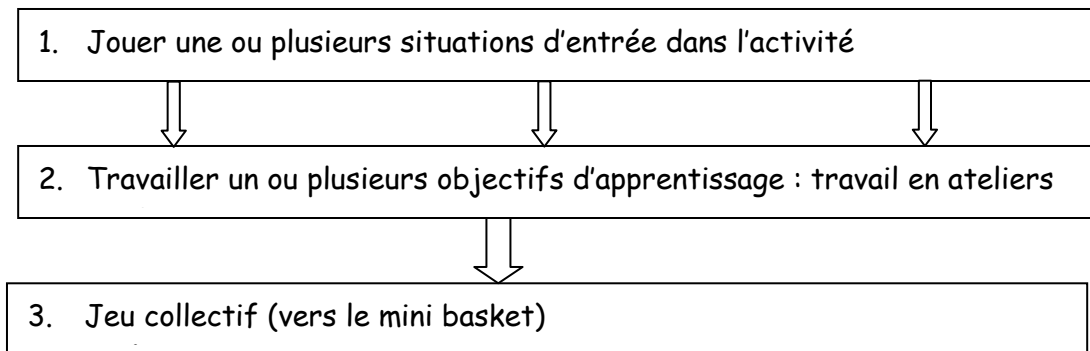
- Les espaces d'action seront définis (utilisation de lignes tracées, plots, assiettes, cerceaux, cordes ...)
- Les équipes et les arbitres seront identifiés par des chasubles ou des maillots
- La durée du jeu sera connue des joueurs (prévoir sifflets et chronomètres pour l'arbitrage)

Aspect pédagogique

- Introduire les règles au fur et à mesure de leur nécessité. Adapter ces règles au comportement et au niveau des élèves
- Faire jouer à chaque élève les différents rôles (attaquant, défenseur, arbitre)
- Favoriser le temps d'activité de tous les élèves :
 - ☞ Travailler en ateliers : ateliers en autonomie, et/ou ateliers en auto arbitrage et/ou ateliers avec élèves arbitres
 - ☞ Utiliser des ballons en nombre suffisant (certaines situations exigent un ballon par élève). Donner la possibilité aux élèves de s'essayer de nombreuses fois
 - ☞ Limiter le nombre de joueurs par équipe
- Adapter les situations aux apprentissages visés
- Pour l'apprentissage de la technique spécifique (passes, tirs, ...), jouer en coopération avant de jouer en opposition
- Pour favoriser le rôle d'attaquant:
 - ☞ Agrandir les espaces de jeu
 - ☞ Limiter les espaces d'intervention des défenseurs
 - ☞ faire jouer les attaquants en surnombre
- Pour favoriser le rôle de défenseur :
 - ☞ Diminuer l'espace de jeu
 - ☞ Augmenter le nombre des défenseurs

Aide à la mise en place de séances

Plan de séance possible :



Il est possible de commencer directement par le jeu collectif et poursuivre par le travail en ateliers.

Aide à l'animation d'une situation :

Amener progressivement les règles du jeu

- Découvrir les règles essentielles
- Adapter les règles du jeu aux comportements des élèves

Alterner des phases de jeu et de non-jeu, pour exploiter les réponses des élèves (faire émerger les éléments permettant d'améliorer les comportements des élèves)

● **Temps 1 : Phases de jeu**

- ☞ Pour l'enseignant, observer les réponses motrices des élèves

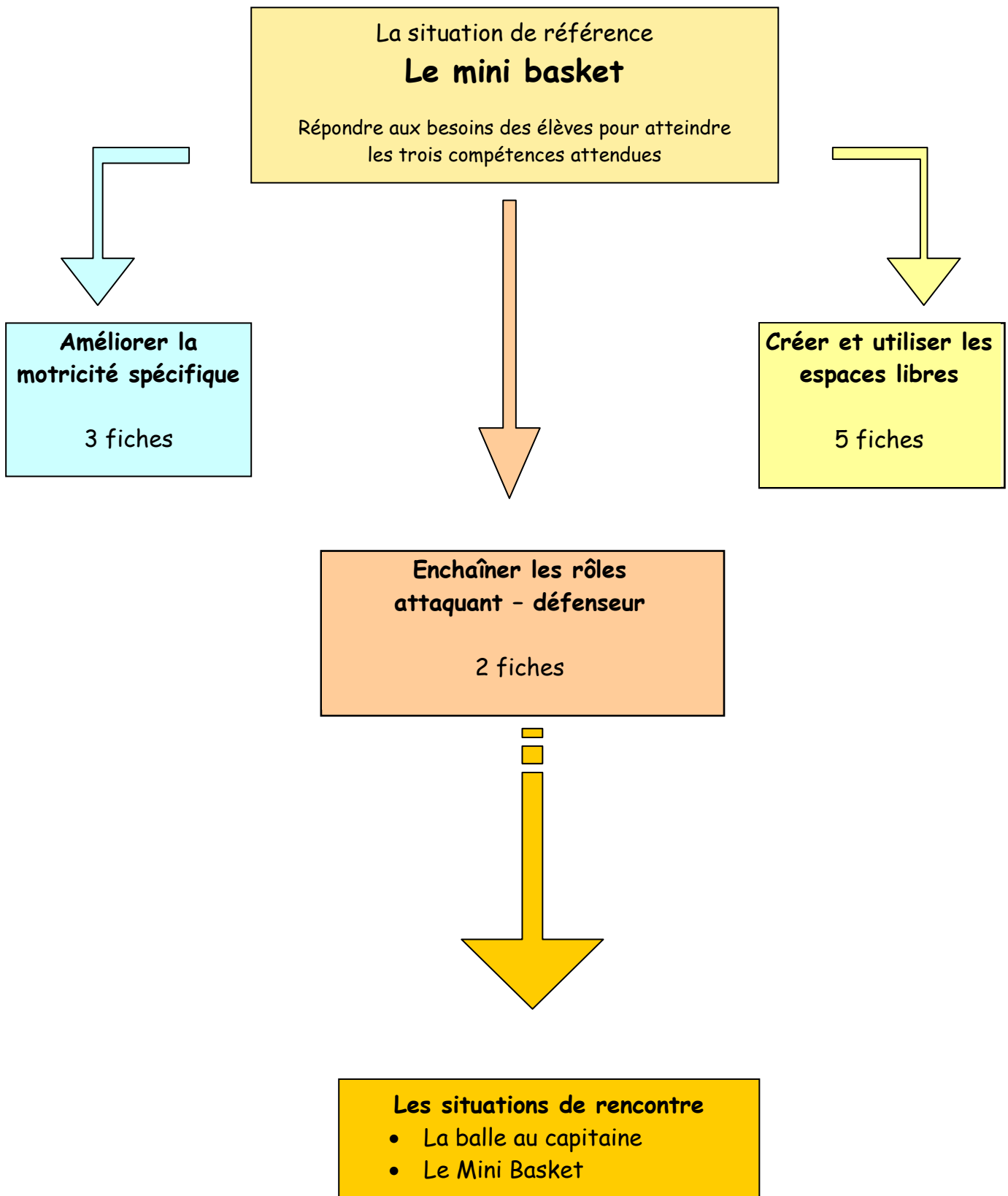
● **Temps 2 : Phase de non-jeu**

- ☞ Analyser avec les élèves les réponses motrices (faire formuler), dégager des règles d'action

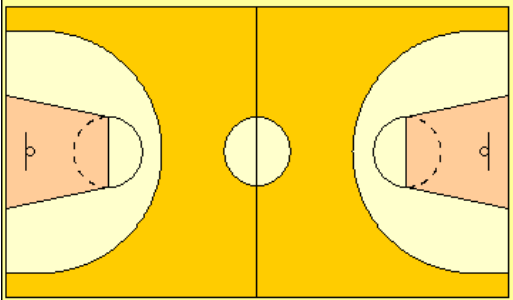
● **Temps 3 : Phases de jeu**

- ☞ Réinvestir les règles d'action. Les vérifier
- ☞ Évaluer les progrès des élèves pour poursuivre les apprentissages visés (à l'aide de la même situation ou d'une autre)

La démarche du livret



Situation de référence

Le Mini Basket	
Organisation de la classe	<ul style="list-style-type: none"> • Plateau de 3 ou 4 équipes • 4 contre 4 avec 1 ou 2 remplaçants. • Équipes mixtes (mini 1 fille sur le terrain par équipe) • Arbitrage et évaluation du fair-play par la(les) autres(s) équipe(s) : <ul style="list-style-type: none"> ➤ 2 arbitres de champ différenciés ➤ 1 chronométreur et un secrétaire
Terrain	<ul style="list-style-type: none"> • Un terrain de 20m x 15m • 2 paniers (2,60 m) • Le tracé des zones spécifiques au basket n'est pas indispensable. 
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> • 1 ballon (taille 5) • 1 chronomètre, 2 sifflets • 2 jeux de chasubles • Fiche de score
Consignes	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>Marquer plus de paniers que l'équipe adverse, dans le respect des règles du jeu.</p> </div> <p>Les attaquants : Faire progresser le ballon à la main, en dribblant ou en passant, vers le panier adverse pour marquer.</p> <p>Les défenseurs : S'opposer à la progression du ballon et essayer de l'intercepter.</p>
Durée de jeu	<ul style="list-style-type: none"> • 6 minutes en continu, remplacement illimité à tout moment
Déroulement	<p>Quelques règles fondamentales :</p> <p><u>Les mises en jeu :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Au centre du terrain au début du match par un entre-deux ▪ Derrière la ligne de fond après chaque panier ou après la sortie en ligne de fond ▪ A l'endroit de la sortie de balle, derrière la ligne de touche pour les sorties latérales ▪ Derrière la ligne de touche le plus près de l'endroit de la faute <p><u>Le jeu :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Ne pas conserver le ballon en main plus de 5 secondes ▪ Ne pas courir avec le ballon (maximum 2 appuis), sans dribbler (règle du marcher) ▪ Ne pas faire de reprises de dribble, ne pas dribbler à 2 mains ▪ Ne pas autoriser le contact (pas de brutalités) ▪ Ne pas stationner sous le panier en attaque comme en défense

Des situations ... pour atteindre une compétence

S'AFFRONTER INDIVIDUELLEMENT OU COLLECTIVEMENT

Attaquant porteur de balle

- Dribbler sur quelques mètres
- Progresser vers l'avant
- Ajuster ses passes à un partenaire arrêté ou en mouvement
- Tirer en position favorable

Attaquant non porteur de balle

- Se démarquer dans un espace libre
- Recevoir la balle

Défenseur

- Courir pour gêner le porteur de balle
- Courir pour s'interposer entre les attaquants et le panier
- Se placer pour intercepter le ballon

Passer du rôle d'attaquant à celui de défenseur et réciproquement

- Contrôler ses émotions et leurs effets dans des situations de match
- Acquérir des savoirs nouveaux : règles de jeu, rôle d'arbitre, histoire de l'activité

- Apprécier et lire des indices de jeu de plus en plus nombreux et de plus en plus complexes : terrain, espaces libres, déplacements des autres joueurs, trajectoires de balle...
- Mettre en relation des notions d'espace et de temps : partir vite en attaque dès que son équipe a récupéré le ballon, revenir vite en défense dès que son équipe a perdu le ballon
- Analyser une phase de jeu pour proposer des solutions
- Evaluer ses actions et celles des autres

- Se conduire dans le groupe en fonction de règles, de codes de plus en plus contraignants
- Coopérer, écouter, aider, tolérer, respecter pour élaborer en commun des projets, des stratégies
- Connaître et assurer plusieurs rôles dans les différentes situations

1. Améliorer la motricité spécifique

- La balle aux prénoms p. 10
- La locomotive du dribble p. 11
- Le tir cerceau p. 12

2. Créer et utiliser les espaces libres

- Ramener le ballon p. 13
- Les déménageurs p. 14
- Les chasseurs de ballon p. 15
- Les quatre caisses p. 16
- La passe à 10 p. 17

3. Enchaîner les rôles d'attaquant et de défenseur

- Le basket à seize p. 18
- La balle au capitaine p. 19

APPRENDRE À ARBITRER

LES RÈGLES ESSENTIELLES DU BASKET

La "SORTIE"

Le terrain de Basket est délimité par des lignes. Il y a sortie :
- lorsque le ballon touche la ligne ou le sol de l'autre côté de la ligne qui délimite le terrain
- lorsqu'un joueur touche la ligne ou le sol de l'autre côté de la ligne qui délimite le terrain.



L' ARBITRE :
- récupérer le ballon et va se mettre à l'endroit de la remise en jeu en tendant le bras dans la direction de l'attaque.

Le "MARCHER"

Quand je reçois le ballon, j'ai le droit à "deux appuis" pour le contrôler.
Quand je suis à l'arrêt, un pied doit rester collé au sol. C'est mon pied de pivot. Je peux le décoller pour shooter ou passer mais, attention, quand je veux partir, je dois dribbler avant de décoller mon pied de pivot.
Je n'ai pas le droit de marcher ni de courir avec le ballon entre les mains.



L' ARBITRE :
- récupérer le ballon et va se mettre à l'endroit de la remise en jeu en tendant le bras dans la direction de l'attaque.

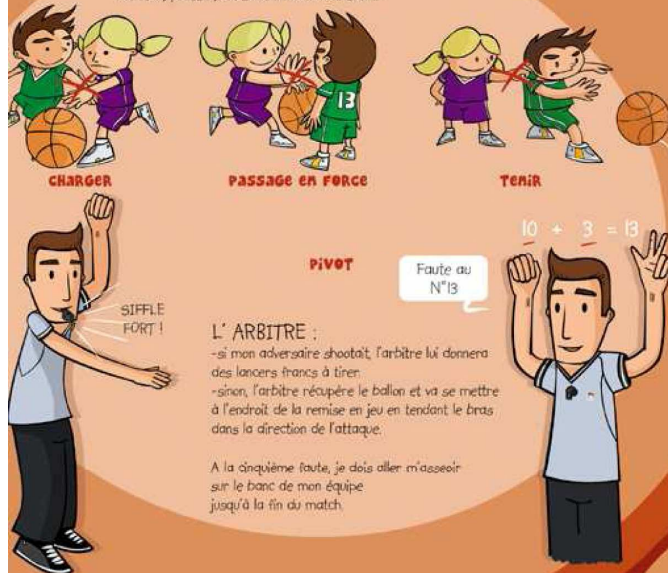
Le "SALUT"

Je salue toujours l'arbitre avant le match et je le remercie à la fin.



Le "CONTACT"

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



L' ARBITRE :
- si mon adversaire shootait, l'arbitre lui donnera des lancers francs à tirer.
- sinon, l'arbitre récupère le ballon et va se mettre à l'endroit de la remise en jeu en tendant le bras dans la direction de l'attaque.

A la cinquième faute, je dois aller m'asseoir sur le banc de mon équipe jusqu'à la fin du match.

Le "remerciement"

Le "DRIBBLE"

Je ne peux pas dribbler à deux mains. Lorsque j'arrête le dribble, je ne peux pas repartir en dribble. Je dois faire une passe ou un tir.



L' ARBITRE :
- récupérer le ballon et va se mettre à l'endroit de la remise en jeu en tendant le bras dans la direction de l'attaque.

Le coup de sifflet de l'arbitre arrête le jeu,

je respecte toujours sa décision !



basketfrance.com
Affiche réalisée par la Fédération Française de BasketBall



"Le MiniBasket, une façon de grandir"

Les règles du Mini Basket

Action		Quelles conditions ?	Que se passe-t-il ?	Où et comment ?	Actions de l'arbitre ?
Panier		Le ballon entre entièrement dans l'anneau de haut en bas	Remise en jeu 2 points sont marqués	Derrière la ligne de fond.	Pas de coup de sifflet Geste B
Violations	Marcher	Le porteur de balle fait plus de 2 appuis sans dribbler.	Remise en jeu	Joué par une passe derrière la ligne de touche la plus proche de la violation.	Coup de sifflet Geste A
	Reprise de dribble	Le joueur dribble à nouveau après avoir contrôlé le ballon et/ou dribble à 2 mains.			
	5 secondes	Le joueur immobile garde le ballon plus de 5 secondes.			
	Stationnement dans la zone sous le panier	L'attaquant stationne au-delà de 5 secondes dans la zone sous le panier.			
	Sortie	Le ballon ou le porteur de ballon touche la ligne ou le sol de l'autre côté de la ligne qui délimite le terrain			
Fautes	Faute de contact	L'attaquant ou le défenseur tient, pousse ou bouscule son adversaire.	1 point est accordé à l'équipe qui a subi la faute. Remise en jeu par l'équipe qui a subi la faute ;	Joué par une passe derrière la ligne de touche la plus proche de la faute.	Coup de sifflet Geste A et B
	Brutalité, contestation	Attitude anti-sportive ou pratique dangereuse.	Idem + Exclusion temporaire d'1 minute.	Si la faute intervient sur un tir réussi, le panier est accordé en plus du point.	

A

Le bras de l'arbitre est tendu à l'horizontale et désigne le sens du jeu (vers le panier de l'équipe qui a fait la faute).

1 coup de sifflet.



B

Le bras de l'arbitre est tendu à la verticale et indique le nombre de points avec ses doigts.

Pas de coup de sifflet.



Fiche d'auto-évaluation

Quand je suis arbitre, je (j')	
Connais les règles du jeu	
Identifie les fautes : contact, manque de respect (propos, gestes...)	
Connais les limites du terrain	
Indique le sens de la remise en jeu (un bras en direction du panier de l'équipe fautive)	
Sais siffler le début et la fin du jeu, de la rencontre (code, respect de la durée...)	
Siffle énergiquement	
Sais prendre une décision (rapidement, sans hésiter)	
Fais respecter mes décisions et suis capable de les expliquer	
Me déplace en fonction de l'évolution du jeu : déplacements du ballon, déplacements des joueurs, position d'un (ou des) autre(s) arbitre(s)	
Ne favorise pas un joueur ou une équipe	
Sais refuser ou accorder le point, le panier	

Mise en place de l'arbitrage par les élèves

Organisation pédagogique:

Plusieurs arbitres, un seul élément d'observation par arbitre

- Un ou deux arbitres jugent les sorties des limites du terrain
- Un arbitre juge les fautes (contacts, violences verbales ou physiques)
- Un arbitre juge les violations du porteur de ballon (marcher, reprise de dribble, dribble à 2 mains, règle des 5 sec.)
- Un arbitre compte les points...

Changer les rôles des arbitres

Organisation matérielle:

- Différencier les arbitres des joueurs : chasubles de couleur
- Utiliser des sifflets, des chronomètres, des feuilles de marques

Veiller à ce que chaque élève soit arbitre pendant l'unité d'apprentissage

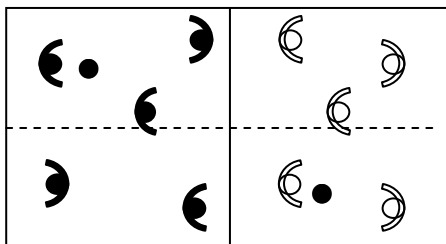
AMÉLIORER LA MOTRICITÉ SPÉCIFIQUE

LA BALLE AUX PRÉNOMS

- Passer le ballon à un partenaire
- Recevoir le ballon d'un partenaire

Descriptif :

Terrain de 20m x 30 m délimité en 2 zones
Une équipe dans chaque zone avec un ballon



Matériel :

- 8 plots ou coupelles pour délimiter le terrain
- Un ballon par équipe
- Des chasubles pour identifier les rôles

Organisation de la classe:

- Classe entière en ateliers
- 2 équipes de 5/6 joueurs par atelier

Être la première équipe à avoir effectué toutes les passes.

Déroulement du jeu :

- Les joueurs se passent le ballon, en se nommant à voix haute sans se déplacer (le passeur annonce le destinataire avant de faire la passe)
- Le jeu s'arrête quand tous les joueurs de l'équipe ont reçu et passé le ballon une fois chacun

Relances:

- Définir 2 zones par terrain (pointillés), 2 passes consécutives se font dans des zones différentes
- Agrandir ou réduire la taille du terrain
- Chaque joueur doit recevoir et passer le ballon à 2 reprises
- Se faire des passes en mouvement (Un joueur ne peut recevoir le ballon que s'il est en mouvement)
- Les joueurs des 2 équipes en dispersion sur le terrain complet, se passent le ballon en mouvement (ne pas gêner volontairement l'autre équipe)
- Sans appeler le prénom, avec 4 zones

Règles d'actions (ce qu'il faut faire pour réaliser la tâche) à faire émerger avec les élèves :

Pour la passe

- Je m'informe de la disponibilité du réceptionneur
- Je fais la passe à deux mains
- Je me tourne vers un partenaire pour transmettre le ballon
- Je vise la poitrine

Pour la réception

- Je sais en permanence où est le ballon et je me tiens prêt à le recevoir
- Je me tourne vers le partenaire pour recevoir le ballon
- « J'accueille » le ballon, à deux mains, à hauteur de la poitrine

AMÉLIORER LA MOTRICITÉ SPÉCIFIQUE

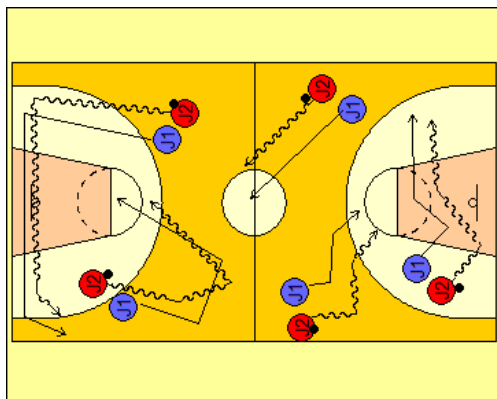
LA LOCOMOTIVE DU DRIBBLE

Jeu d'échauffement ou de remédiation

- Se déplacer en dribble avec le ballon

Descriptif :

- Aire de jeu plane et dure
- Par 2 ou 3 au minimum (1 joueur locomotive et 1 ou 2 joueurs wagons)



Matériel :

- Un ballon pour 2 minimum
- Un chronomètre (facultatif)

Organisation de la classe :

- Classe entière en ateliers
- Équipes de 2 à 3 joueurs



Pour les locomotives : se déplacer dans l'aire de jeu en trotinant et en changeant de direction



Pour les wagons : suivre la locomotive en dribblant

Déroulement du jeu :

Il s'agit d'un jeu de coopération : la locomotive ne doit pas semer son wagon.

Les joueurs inversent les rôles.

Relances :

- Suivre des lignes tracées sur le terrain (« Pacman »)
- Ajouter un ballon pour la locomotive
- Ajouter des obstacles sur l'aire de jeu : bancs, cônes, cerceaux, obstacles pour passer dessous...
- Augmenter ou réduire l'aire de jeu
- Faire s'asseoir ou s'allonger la locomotive

Si la tâche est trop compliquée pour les wagons :

- Faire ralentir la locomotive
- Faire annoncer par la locomotive son changement de direction

Si la tâche est trop facile pour les wagons :

- Faire accélérer la locomotive
- Faire lever une main de la locomotive pour commander la main dribbleuse du wagon

Règles d'actions (ce qu'il faut faire pour réaliser la tâche) à faire émerger avec les élèves :

- Je dribble, j'accompagne le ballon sans le taper, le ballon doit rebondir à hauteur de ma hanche
- Je lève le regard pour prendre des informations

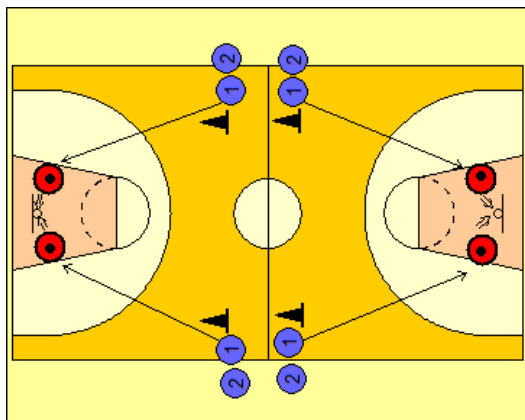
AMÉLIORER LA MOTRICITÉ SPÉCIFIQUE

LE TIR CERCEAU

- Tirer en utilisant la planche du panier

Descriptif :

- Un terrain de basket ou 2 paniers
- Les cerceaux sont placés à 45° par rapport au panier, à environ 2 m de celui-ci



Matériel :

- 4 ballons
- 4 cerceaux
- 4 plots

Organisation de la classe:

- Classe entière en ateliers
- 4 équipes de 2 à 3 joueurs
- 2 équipes par demi-terrain

Déroulement du jeu :

Chaque équipe se positionne en colonne derrière un plot.

Le 1^{er} joueur va chercher le ballon dans le cerceau, se place dans le cerceau et tire. Il récupère son ballon et le replace dans le cerceau.

Le 2^{ème} joueur part à son tour...

Chaque joueur passe 3 fois.

Décompte de points:

↗ 2 points pour un panier marqué

Relances :

- Organiser un concours entre les 4 équipes : 1^{ère} équipe à 10 points
- Partir en dribble du plot jusqu'au cerceau
- Imposer un slalom du plot au cerceau
- Eloigner le cerceau dans l'axe à 45°
- Si le panier n'est pas marqué, possibilité de récupérer le ballon avant qu'il ne touche le sol pour tirer une nouvelle fois (1 point pour un panier marqué après rebond)

Règles d'actions (ce qu'il faut faire pour réaliser la tâche) à faire émerger avec les élèves :

- Je tiens ma balle à 2 mains contre la poitrine, je pousse sur mes jambes et mes bras se détendent vers la cible (j'essaye de me grandir).
- Je vise le carré (angle supérieur du côté où je suis).
- Mon ballon a une trajectoire en cloche.

Créer et utiliser des espaces libres

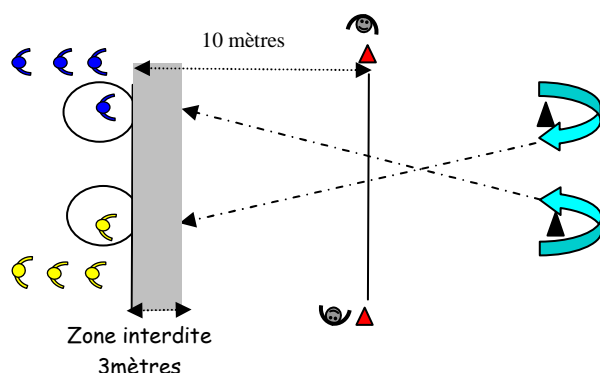
RAMENER LE BALLON

Collectivement :

- amener le ballon rapidement vers une cible
- se faire des passes

Descriptif :

- Terrain délimité : une zone interdite matérialisée de 3m, une ligne de jeu à 10m
- Une porte (2 cônes) à 20 m
- 2 lanceurs-receveurs (1 par équipe) placés dans un cerceau derrière la ligne de fond ballon en main
- Chaque équipe est placée derrière la ligne de fond



Matériel :

- 4 plots
- Tracés pour la zone interdite et la ligne de jeu
- 2 ballons
- Chasubles pour différencier les équipes

Organisation de la classe :

- 3 équipes différenciées
- Pour chaque manche, 2 équipes jouent et la troisième arbitre

Être la première équipe à ramener le ballon à son lanceur

Déroulement du jeu :

- Au signal du meneur :
 - 1) le lanceur placé dans son cerceau, lance le ballon, au-delà de la ligne des 10 mètres et attend que son équipe le lui ramène
 - 2) les partenaires partent dès que le ballon a quitté les mains du lanceur, passent entre les cônes de la porte, récupèrent le ballon et le ramènent à l'aide de passes
 - 3) le dernier porteur de ballon doit faire la passe avant la zone interdite, à son lanceur
- Les « partenaires » porteurs du ballon ne doivent pas se déplacer avec le ballon.
- Tous les « partenaires » doivent avoir touché le ballon avant la passe finale
- Chaque joueur doit être lanceur-receveur

Décompte de points:

- ↗ 2 points pour l'équipe qui ramène la balle la 1^{ère}
- ↗ 1 point pour l'équipe qui la ramène en 2^{ème}
- ↗ 0 point si le ballon ne franchit pas la ligne des 10 m et/ou si la dernière passe n'est pas attrapée

Relances :

- Reculer la ligne de jeu (15 mètres...)
- Ajouter un défenseur de l'équipe adverse pour gêner la progression du ballon entre les partenaires
- Augmenter/diminuer la largeur de la zone interdite
- Remplacer la passe finale par un tir au panier

Règles d'actions (ce qu'il faut faire pour réaliser la tâche) à faire émerger avec les élèves :

Pour ramener le ballon :

- Je me place :
 - ↗ à distance adaptée pour recevoir une passe
 - ↗ entre le ballon et mon receveur
- Je choisis la passe à un partenaire bien placé (position, distance, place du défenseur éventuel) et n'ayant pas encore reçu le ballon
- Je réagis vite à la mise en jeu

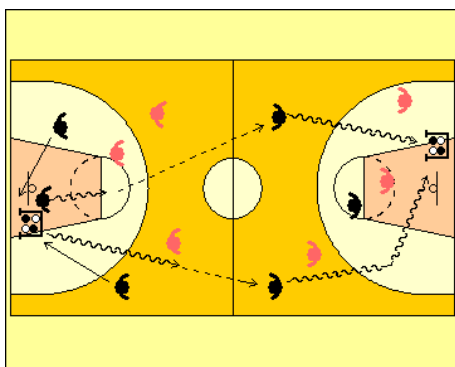
Créer et utiliser des espaces libres

LES DEMENAGEURS

- Enchaîner des actions simples pour passer et recevoir.
- Prendre des informations pour faire le bon choix tactique
- Construire collectivement un projet d'action.

Descriptif :

- 1 terrain de 15m x 20 m partagé en deux zones
- Une caisse de ballons pour chaque zone
- 2 équipes de 6 à 8 joueurs (avec 3 ou 4 joueurs de chaque équipe dans chaque zone)
- Pendant le temps de jeu, les joueurs doivent rester dans leur zone



Matériel :

- 10 ballons
- 2 réserves à ballons
- 2 jeux de chasubles
- 1 sifflet
- 1 fiche score

Organisation de la classe :

- 2 équipes de 6/8 joueurs (des passeurs et des gêneurs dans chaque équipe)
- 1 équipe d'observateurs et d'arbitres

Avoir dans sa caisse moins de ballons que son adversaire en un temps donné.

Déroulement :

1^{er} temps :

Les 3 (ou 4) joueurs près de leur caisse récupèrent chacun un ballon pour le faire passer à un équipier placé dans l'autre zone. Ce dernier doit déposer (sans lancer) le ballon dans la caisse adverse.

Les porteurs de balle ne peuvent se déplacer qu'en dribble.

On ne peut reprendre un ballon dans la caisse que lorsque le précédent a été passé dans la zone opposée.

2^{ème} temps :

Chaque équipe désigne 1 défenseur pour gêner la progression du ballon ou intercepter. Celui-ci se place dans la zone de réception de l'équipe adverse. Tout ballon intercepté est renvoyé à un partenaire se trouvant dans la même zone.

3^{ème} temps :

Chaque joueur peut être attaquant et défenseur dans sa zone.

Le jeu s'arrête quand la réserve de ballons est vide ou lorsque le temps est écoulé.

Relances :

- On peut avoir plus de joueurs d'une même équipe dans une zone que dans l'autre
- Interdire le dribble

Règles d'actions (ce qu'il faut faire pour réaliser la tâche) à faire émerger avec les élèves :

Attaquants :

- J'enchaîne dribble et passe
- Je m'éloigne du défenseur (je me démarque) en restant à distance de passe
- Je repère les partenaires libres de tout marquage et je passe
- J'utilise le type de passe adapté à la situation (passe directe, lobée, avec rebond)

Défenseurs :

- Je repère la progression du ballon et je me place entre le porteur et un de ses partenaires

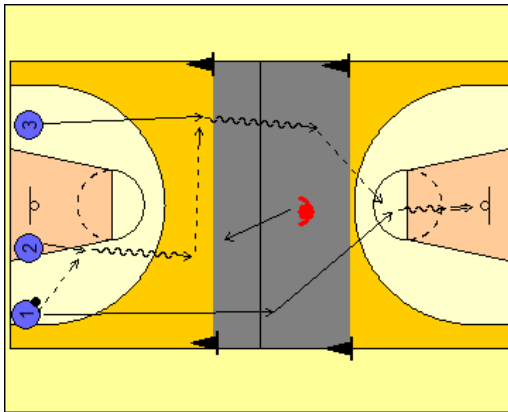
Créer et utiliser les espaces libres

LES CHASSEURS DE BALLON

- Ajuster ses passes à un partenaire arrêté ou en mouvement
- Prendre des informations pour faire le bon choix tactique
- Construire collectivement un projet d'action

Descriptif :

- 1 terrain 20mx15m partagé en 2 dans la longueur
- 1 zone médiane de 5 m de largeur pour le défenseur
- 2 paniers ou 2 cibles



Franchir la zone pour aller tirer au panier et marquer le plus de points

Déroulement :

- Au signal, l'équipe de 3 joueurs engage le ballon (derrière la ligne de fond) et s'organise pour aller marquer sur le panier opposé, en dribblant et/ou en se faisant des passes, dans sa partie de terrain.
- Un défenseur dans la zone délimitée tente d'intercepter le ballon. Si le ballon est intercepté, les attaquants procèdent à un nouvel engagement.
- Si la zone est franchie, chaque attaquant a une tentative de tir. Après les 3 tirs, les attaquants procèdent à un nouvel engagement.
- 4 manches de 3 minutes. On change de défenseur à chaque manche.

Matériel :

- 2 ballons
- 2 jeux de chasubles pour les joueurs

Organisation de la classe :

- 3 équipes de 4 : 2 équipes s'affrontent, la 3^{ème} arbitre et compte les points.
- 1 équipe = 3 attaquants, 1 défenseur

Décompte de points:

- ↗ 1 point si les attaquants franchissent la zone
- ↗ 1 point par panier marqué
- ↗ 1 point par ballon intercepté (attrapé ou sorti des limites du terrain)

Relances :

- Elargir ou diminuer la largeur de la zone de défense.
- Supprimer la séparation longitudinale.
- Ajouter 1 défenseur (3 contre 2, constituer alors des équipes de 5).
- 2 zones de défense avec 1 défenseur dans chaque zone (constituer alors des équipes de 5).
- Interdire le dribble.

Règles d'actions (ce qu'il faut faire pour réaliser la tâche) à faire émerger avec les élèves :

Attaquants :

- J'enchaîne dribble et passe.
- Je m'éloigne du défenseur (je me démarque) en restant à distance de passe.
- Dans la zone de défense, si je ne suis pas attaqué, j'avance vers la cible en dribblant.
- Dans la zone de défense, si je suis attaqué, je repère les partenaires libres de tout marquage et je passe.
- J'enchaîne passe et démarquage : je me place devant le porteur du ballon, vers la cible (passe-et-va).
- J'utilise le type de passe adapté à la situation (passe directe, lobée, avec rebond).

Défenseurs :

Je repère le porteur du ballon et je me place devant : j'essaie d'intercepter le ballon **sans contact**.

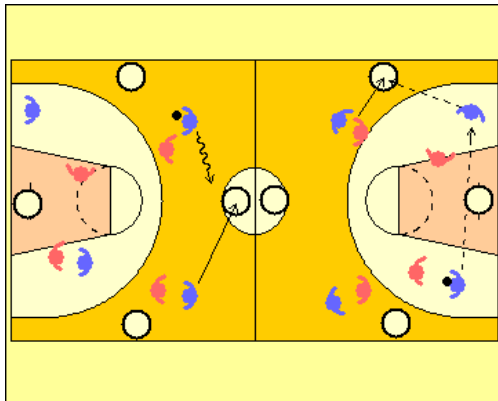
Créer et utiliser les espaces libres

LES QUATRE CAISSES

- Repérer les espaces libres et progresser vers la cible
- Attirer les défenseurs vers une cible pour libérer des espaces à l'opposé
- Améliorer l'occupation de l'espace en attaque

Descriptif :

- 1 terrain 20m x 15m divisé en 2 aires de jeu
- 4 « buts » (caisses ou poubelles) par aire de jeu



Marquer un point en posant le ballon dans une des 4 caisses

Déroulement :

- Engagement se fait du milieu de chaque aire de jeu par un entre-deux.
- Jeu en passes avec la possibilité de dribble
- Attaquer et protéger les 4 caisses.
- Il est interdit de rester devant les caisses.
- Après un point, le ballon est laissé aux adversaires qui enchaînent le jeu.
- Il est interdit d'attaquer 2 fois consécutivement la même caisse lorsque le point est marqué.
- Respect des règles du mini-basket.
- Durée de la partie : 5 minutes en continu.

Matériel pour une aire de jeu :

- 1 ballon
- 3 jeux de chasubles pour les joueurs
- 1 sifflet
- 1 chronomètre
- 4 caisses

Organisation de la classe :

- Classe entière en atelier sur tout le terrain.
- 3 équipes différenciées de 4 joueurs (2 en jeu, 1 en arbitrage)
- Les 2 équipes en jeu se répartissent également sur les 2 demi-terrains (2 fois 4x4)

Relances :

- Interdire le dribble
- Remplacer les caisses par des cerceaux. Pour marquer le point, un joueur doit venir se positionner dans le cerceau pour y recevoir le ballon. Il ne doit pas y rester plus de 3 secondes.

Règles d'actions (ce qu'il faut faire pour réaliser la tâche) à faire émerger avec les élèves :

Pour les attaquants :

- Je recherche l'accès à la cible où la densité de défenseurs est faible.
- Je me déplace vers ces cibles en m'écartant du porteur de la balle.

Pour les défenseurs :

- Si le porteur de ballon est libre, je m'interpose dans sa progression.
- Sinon je repère un joueur libre de marquage pour l'empêcher de recevoir le ballon.

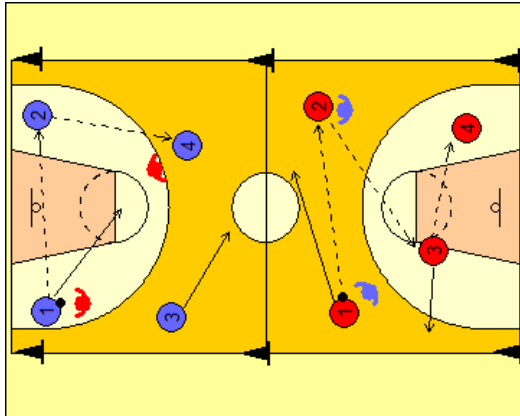
Créer et utiliser les espaces libres

LA PASSE A 10

- Ajuster ses passes à un partenaire arrêté ou en mouvement
- Se démarquer dans un espace libre, recevoir la balle
- Se placer pour intercepter le ballon
- Passer du rôle d'attaquant à celui de défenseur et réciproquement

Descriptif :

- 1 terrain (20m x 15m) partagé en 2 zones



Être la première équipe à réaliser dix passes consécutives sans que les adversaires interceptent le ballon.

- Si une équipe perd le ballon (interception par l'adversaire sans contact, sortie des limites du terrain), son compte de passes revient à 0.
- Le porteur du ballon ne peut faire se déplacer (notion de pied de pivot).
- La 1^{ère} équipe à réaliser 10 passes marque 1 point.
- Changer un gêneur à chaque point marqué.
- Dribble interdit.

La partie s'arrête quand tous les joueurs ont joué les deux rôles.

Matériel :

- 2 ballons
- 1 sifflet
- 2 jeux de chasubles

Organisation de la classe :

- 3 équipes différenciées : 2 s'affrontent, 1 arbitre/secrétaire
- 1 équipe = 4 attaquants et 2 gêneurs

Relances

- Pour simplifier la tâche des attaquants : retirer un gêneur.
- Varier les dimensions du terrain
- Réduire progressivement le surnombre (augmenter le nombre de gêneurs)
- Interdire le redoublement de passe
- Ne pas conserver le ballon plus de 3 secondes

Règles d'actions (ce qu'il faut faire pour réaliser la tâche) à faire émerger avec les élèves :

Attaquant :

- Je repère les espaces libres et je m'y place.
- Je me démarque en variant les vitesses de déplacement, les directions... (feintes).
- Je prends le risque de passer vite.

Défenseur :

- En sous-effectif, j'abandonne la défense sur le porteur du ballon et je me concentre sur un possible receveur.
- Je me place de façon à avoir dans mon champ de vision le porteur de ballon et ses partenaires.

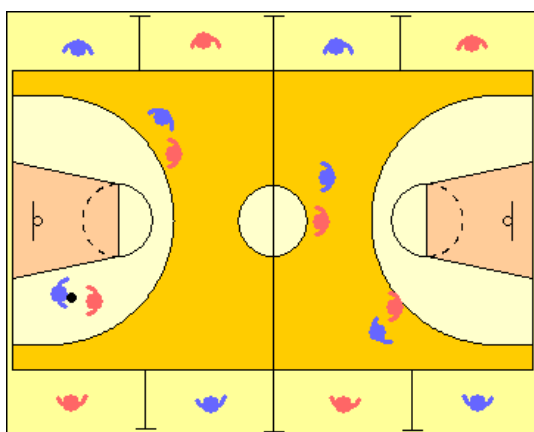
Enchaîner les rôles d'attaquant et de défenseur

LE BASKET A SEIZE

- Élargir son espace d'action
- Ajuster ses passes à un partenaire arrêté ou en mouvement
- Tirer en position favorable
- Courir pour s'interposer entre les attaquants et le panier

Descriptif :

- Un terrain 20m x 15m
- 4 espaces délimités pour les joueurs extérieurs



Marquer plus de points que l'équipe adverse.

- Faire progresser le ballon sans dribble, en se faisant des passes. Celles-ci doivent impérativement s'effectuer entre un joueur extérieur et un joueur intérieur ou inversement.
- Attribuer une zone à chaque joueur extérieur (schéma : 8 espaces).
- Interdire tout contact.
- Durée : 5 minutes en continu.

Décompte de points:

- ↗ 1 point si le ballon touche la planche du panier
- ↗ 2 points si le ballon touche l'anneau
- ↗ 4 points si le panier est marqué

Matériel :

- 2 jeux de chasubles de couleurs différentes
- un ballon
- un sifflet
- un chronomètre

Organisation de la classe :

- Classe entière
- 2 équipes différenciées de 8 joueurs (4 intérieurs et 4 extérieurs) et 1 équipe arbitre/secrétaire

Relances :

- Autoriser le dribble.
- Supprimer l'alternance obligatoire
- Supprimer les zones pour les joueurs extérieurs

Règles d'actions (ce qu'il faut faire pour réaliser la tâche) à faire émerger avec les élèves :

- Je dois savoir en permanence qui a le ballon et donc reconnaître mon rôle (attaquant ou défenseur).
- Je me replace en progressant vers la cible pour faciliter l'alternance des passes.

Enchaîner les rôles d'attaquant et de défenseur

LA BALLE AU CAPITAINE

Attaquant Porteur de balle

- Progresser vers l'avant
- Ajuster ses passes à un partenaire arrêté ou en mouvement
- Passer en position favorable
- Dribbler sur quelques mètres (jeux codifiés)

Attaquant non porteur de balle

- Se démarquer dans un espace libre
- Recevoir la balle

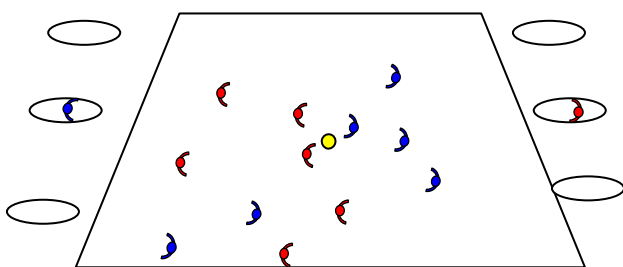
Défenseur

- Courir pour gêner le porteur de balle
- Courir pour s'interposer entre les attaquants et le capitaine
- Se placer pour intercepter le ballon

Passer du rôle d'attaquant à celui de défenseur et réciproquement

Descriptif :

- 1 terrain (20m x 15m)



Transmettre le ballon à son capitaine, joueur-but placé dans un cerceau derrière la ligne de fond, pour marquer un point

Déroulement :

- Les attaquants : faire progresser le ballon sans marcher et sans dribbler.
- Les défenseurs : intercepter le ballon et/ou s'opposer à sa progression.
- Dès qu'une équipe récupère le ballon (interception, sortie du ballon, faute adverse, point marqué par l'adversaire..) elle devient attaquante.
- Après chaque point marqué par une équipe :
 - Changement de capitaine ;
 - La remise en jeu se fait au centre du terrain par l'autre équipe.

L'équipe gagnante est celle qui a marqué le plus de points en 8 minutes (chronomètre en continu).

Matériel :

- Un ballon
- 2 jeux de chasubles
- 6 cerceaux
- 1 chronomètre, 1 sifflet

Organisation de la classe :

- 3 équipes différenciées : 2 s'affrontent, 1 arbitre/secrétaire
- 1 capitaine (joueur-but) dans chaque équipe

Relances

- Faciliter le déplacement du capitaine dans sa zone (supprimer les cerceaux).
- Limiter le déplacement du capitaine dans sa zone en réduisant son espace : 2m, centré dans sa zone (supprimer les cerceaux).
- Remplacer le capitaine par une cible (caisses, poubelles, paniers, plots à viser,...).
- Autoriser le dribble.

Règles d'actions (ce qu'il faut faire pour réaliser la tâche) à faire émerger avec les élèves :

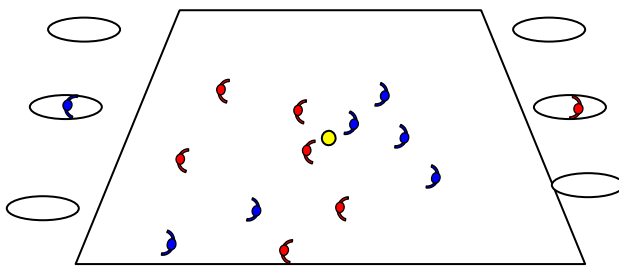
Pour les attaquants

1. Je pars vite en attaque dès que mon équipe a récupéré le ballon.
2. Je me déplace vers la cible, au devant du porteur et me rends disponible (démarquage, passe-et-va).

Pour les défenseurs

1. J'empêche la progression du ballon vers mon but : en priorité sur le porteur du ballon s'il est libre, sinon sur un joueur adverse libre de tout marquage.
2. Je me replace en défense dès que mon équipe a perdu le ballon.

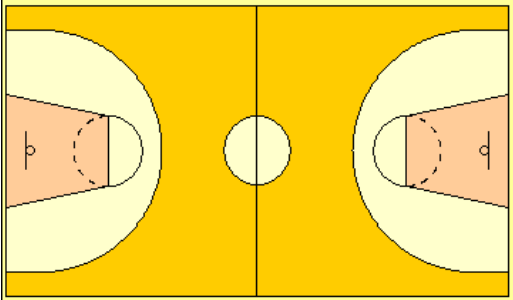
Les jeux des rencontres






















LA BALLE AU CAPITAINE	
Organisation de la classe	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 2 équipes en jeu ▪ durée du jeu : 6 minutes en continu
Terrain	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 1 terrain (20mx15m) 
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 1 ballon (taille 5) ▪ 1 chronomètre ▪ 2 jeux de chasubles ▪ 1 fiche score
Consignes	<p>Transmettre le ballon à son capitaine, joueur-but placé dans un cerceau derrière la ligne de fond, pour marquer un point.</p>
Durée de jeu	6 minutes en continu
Déroulement	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <u>Les attaquants</u> : faire progresser le ballon sans marcher et sans dribbler. ▪ <u>Les défenseurs</u> : intercepter le ballon et/ou s'opposer à sa progression. ▪ Dès qu'une équipe récupère le ballon (interception, sortie du ballon, faute adverse, point marqué par l'adversaire..) elle devient attaquante. ▪ Après chaque point marqué par une équipe : <ul style="list-style-type: none"> - changement de capitaine ; - la remise en jeu se fait au centre du terrain par l'autre équipe. <p>L'équipe gagnante est celle qui a marqué le plus de points en 6 minutes (chronomètre en continu).</p>

Fiche score		LA BALLE AU CAPITAINE		
NOM :		Séance n°		
Prénom :		Date :		
Équipe :				
Victoire : 4pts Nul : 2pts Défaite : 1pt		Score		Points obtenus par mon équipe
	Mon équipe	Equipe adverse		
	Nombre de passes au capitaine	Nombre de passes au capitaine		
1 ^{ère} partie				
2 ^{ème} partie				
3 ^{ème} partie				
4 ^{ème} partie				
Total obtenu par mon équipe				
ÉVALUATION		La fiche élève		
Je suis capable...				
En attaque :				
de réceptionner le ballon.				
de faire une passe à un partenaire démarqué				
de me rendre disponible au devant du porteur, vers la cible (démarquage, passe-et-va)				
En défense :				
d'empêcher la progression du ballon vers mon but : en priorité sur le porteur du ballon s'il est libre, sinon sur un joueur adverse libre de tout marquage				
d'intercepter				

Les jeux des rencontres

Le Mini Basket

Organisation de la classe	<ul style="list-style-type: none"> • Plateau de 3 ou 4 équipes • 4 contre 4 avec 1 ou 2 remplaçants. • Équipes mixtes (mini 1 fille sur le terrain par équipe) • Arbitrage et évaluation du fair-play par la (les) autres(s) équipe(s) : <ul style="list-style-type: none"> ➢ 2 arbitres de champ différenciés ➢ 1 chronométreur et un secrétaire
Terrain	<ul style="list-style-type: none"> • Un terrain de 20mx15m • 2 paniers (2,60 m) • Le tracé des zones spécifiques au basket n'est pas indispensable. 
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> • 1 ballon (taille 5) • 1 chronomètre, 2 sifflets • 2 jeux de chasubles • Fiche de score
Consignes	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>Marquer plus de paniers que l'équipe adverse, dans le respect des règles du jeu.</p> </div> <p>Les attaquants : Faire progresser le ballon à la main, en dribblant ou en passant, vers le panier adverse pour marquer.</p> <p>Les défenseurs : S'opposer à la progression du ballon et essayer de l'intercepter.</p>
Durée de jeu	<ul style="list-style-type: none"> • 6 minutes en continu, remplacement illimité à tout moment
Déroulement	<p>Quelques règles fondamentales :</p> <p><u>Les mises en jeu :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Au centre du terrain au début du match par un entre-deux ▪ Derrière la ligne de fond après chaque panier ou après la sortie en ligne de fond ▪ A l'endroit de la sortie de balle, derrière la ligne de touche pour les sorties latérales ▪ Derrière la ligne de touche le plus près de l'endroit de la faute <p><u>Le jeu :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Ne pas conserver le ballon en main plus de 5 secondes ▪ Ne pas courir avec le ballon (maximum 2 appuis), sans dribbler (règle du marcher) ▪ Ne pas faire de reprises de dribble, ne pas dribbler à 2 mains ▪ Ne pas autoriser le contact (pas de brutalités) ▪ Ne pas stationner sous le panier en attaque comme en défense

Fiche score		MINI BASKET		
NOM :		Séance n° ...		
Prénom :		Date :		
Équipe :				
Victoire : 4pts Nul : 2pts Défaite : 1pt	Score		Points obtenus par mon équipe	
	Mon équipe	Equipe adverse		
	Nombre de points (paniers + fautes)	Nombre de points (paniers + fautes)		
1 ^{ère} partie				
2 ^{ème} partie				
3 ^{ème} partie				
4 ^{ème} partie				
Total obtenu par mon équipe				
ÉVALUATION		La fiche élève		
Je suis capable...				
comme attaquant « porteur de ballon »...				
de progresser vers l'avant en dribblant sur quelques mètres				
d'ajuster mes passes à un partenaire arrêté ou en mouvement				
de tirer en position favorable				
comme attaquant « non porteur de ballon »...				
de me démarquer dans un espace libre				
de recevoir le ballon				
comme défenseur...				
de gêner le porteur de ballon				
de m'interposer entre les attaquants et le panier				
de me placer pour intercepter le ballon	