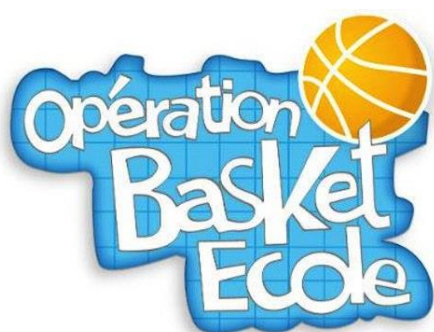


Conduire et maîtriser un affrontement interindividuel ou collectif en Basketball au cycle 3



direction des services
départementaux
de l'éducation nationale
Rhône
éducation
nationale



Partenariat entre :

Le comité du Rhône de BasketBall, La direction des services départementaux de l'éducation nationale du Rhône et le comité départemental USEP du Rhône

Suite à la signature d'une convention départementale entre Monsieur l'inspecteur d'académie directeur académique des services de l'éducation nationale, le président du comité du Rhône de BasketBall et le président du comité départemental USEP du Rhône, la direction Académique de l'éducation nationale organisent en partenariat avec le comité du Rhône de BasketBall un module d'enseignement dans les écoles primaires.

Ce module permet de mettre en place une relation de partenariat avec le corps enseignant en vue de faire découvrir l'activité BasketBall aux élèves comme support de l'acquisition des compétences E.P.S de CE 2 et du cycle 3, en particulier celles relatives au champ d'apprentissage « conduire et maîtriser un affrontement interindividuel ou collectif »

La démarche mise en œuvre est en cohérence avec l'enseignement de l'Education Physique et Sportive.

Les interventions concerneront les classes de Ce 2 et du cycle 3 à raison d'un module d'enseignement de 10 à 15 séances.

Elles se construiront en lien étroit entre le conseiller pédagogique EPS de la circonscription, les enseignants et les intervenants du club, titulaires du BEES premier degré ou du BPJEPS spécialité "activités sports collectifs", titulaires d'une carte professionnelle en cours de validité

Le document pédagogique permettra :

- A l'intervenant de contractualiser son intervention
- A l'enseignant de participer effectivement à ce projet

Les écoles et classes affiliées à l'USEP auront la possibilité de réinvestir leurs apprentissages dans le cadre d'une rencontre sportive USEP de BasketBall en référence au document pédagogique « Spécial rencontres USEP 69 cycle 3 ».

PREAMBULE

On prête aux activités physiques et au sport plus généralement un ensemble de valeurs. Leur richesse tient à leur forme ludique. Souvent la confusion naît au sujet des finalités de ces activités. Chaque forme de pratique poursuit, sans exclusivité, des objectifs d'enseignement qui vont de l'épanouissement de l'enfant, de l'apprentissage de la vie collective, à l'acquisition de compétences, en passant par la performance.

Pour bien comprendre le rôle que peut avoir une activité physique et sportive au service de l'EPS, il convient de la mettre en perspective par rapport aux autres formes de pratique :

APPRENDRE POUR JOUER
On est centré sur la réussite, la performance : FAMILLE OU CLUB
On va d'abord développer une motricité spécifique à l'activité (dribble, tir, passe...) pour ensuite la réinvestir dans des situations de jeu. C'est de l'exercice que l'on peut faire seul parce qu'il a du sens.
JOUER POUR APPRENDRE
On est centré sur l'activité, sur l'enfant : PERI SCOLAIRE
On propose un jeu de départ, on le laisse se dérouler jusqu'à ce que les ressources du jeu s'épuisent. Alors, on intervient sur les variables du jeu, en le faisant évoluer afin de proposer de nouveaux problèmes d'ordre moteur ou relationnel aux joueurs.
APPRENDRE EN JOUANT
On est centré sur l'apprentissage des compétences attendues des programmes : ECOLE
On propose une situation qui prend en compte l'essentiel du jeu de Basketball. Celle-ci est comprise comme une situation d'apprentissage qui, par la mise en place de temps de non-jeu, alternant avec des temps de jeu, installe les élèves dans une attitude réflexive à l'égard des problèmes qu'ils ont à résoudre.

Cette dernière façon de faire porte l'accent non pas sur le développement d'habiletés motrices spécifiques mais sur le développement de la capacité par un groupe restreint d'élaborer et de mettre en œuvre un projet collectif d'action, en étant autonome dans ses choix, ses intentions et ses décisions d'action.

Pour que les situations proposées aux élèves leur permettent d'être acteurs de leurs apprentissages :

-Il faut que la situation soit **intéressante, attirante et adaptée**, que les élèves s'engagent volontiers dans la tâche, dans une répétition d'actions, il faut qu'ils participent tous.

-Il faut que l'élève connaisse **l'objet de son apprentissage** : l'élève doit identifier ce qu'il a appris, ce qu'il est en train d'apprendre et ce qu'il va apprendre.

-Il faut que l'élève puisse **débattre, réfléchir sur ce qu'il fait** : il faut des espaces d'échanges.

-Il faut que cette situation pédagogique **permette un choix**.

-Il faut que l'élève puisse garder **une trace et travailler dans la durée** : avant, pendant et après la séance.

LE BASKETBALL

DEFINITION : C'est un jeu d'opposition collectif de démarquage dont le but est de l'emporter en atteignant une cible, difficile d'accès, haute et horizontale et en respectant un ensemble de règles.

- **UN BUT :** marquer collectivement des points

LES REGLES DU JEU :

Elles ont trait à ce qu'il y a d'essentiel dans l'activité :

- **DES REGLES FONDAMENTALES :**
 - **LES CONTACTS :** « Je n'ai pas le droit de toucher, tenir, pousser, bousculer mon adversaire. »
 - **LE MARCHER :** « Je n'ai pas le droit de MARCHER ni de COURIR avec le ballon dans les mains.
 - **LE DRIBBLE :** « Dribbler avec les deux mains simultanément est interdit. Si j'arrête mon dribble je ne peux pas repartir en dribblant, je dois faire une passe ou tirer. »
 - **LA SORTIE :** Le terrain de Basketball est délimité par des lignes. Il y a sortie :
 - lorsque le ballon touche la ligne ou le sol au-delà de la ligne délimitant le terrain.
 - lorsque le porteur de balle touche la ligne ou le sol au-delà de la ligne délimitant le terrain.

Il faut distinguer la violation qui est une erreur de l'attaquant liée aux 4 règles fondamentales ci-dessus, de la faute qui est une erreur commise par le défenseur intervenant en rentrant en contact avec l'attaquant de manière non réglementaire.

PRIORITE

Chaque élève, quelles que soient ses potentialités et ses difficultés, doit être en mesure de réussir. Ce qui suppose donc d'adapter les tâches et les règles.

Il sera ainsi possible de proposer aux élèves des contraintes de jeu variables :

- la complexité de l'opposition proposée sera progressive.
- le nombre de joueurs pourra varier. On privilégie le jeu à effectif réduit : **maximum 3 contre 3**.
- il est possible de proposer des situations avec des surnombres de joueurs (en attaque le plus souvent).
- la taille du terrain pourra être adaptée.

ENJEUX ET CONTENUS DES APPRENTISSAGES DU CHAMP D'APPRENTISSAGE « CONDUIRE ET MAITRISER UN AFFRONTLEMENT INTERINDIVIDUEL OU COLLECTIF »

Compétence 3 en jeux collectifs	CYCLE 1	CYCLE 2	CYCLE 3
ENJEUX EDUCATIFS POUR LE S CYCLES	<p>Apprendre à jouer ensemble dans un espace et un temps partagé, en respectant des règles, des rôles et des contraintes qui inscrivent les relations dans un rapport civilisé</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ C1 Apprendre à jouer ensemble en partageant un espace et des règles ○ C2 : Apprendre à jouer ensemble, gérer certains éléments du jeu et ses résultats, s'exercer pour mieux jouer ○ C3 : Apprendre à jouer ensemble, gérer le jeu et ses résultats, s'organiser collectivement pour progresser (notion de projet collectif) 		
CONNAISSANCES	<ul style="list-style-type: none"> • Espace de jeu / de non jeu • Début / fin de jeu • Connaissances de la règle du jeu • Règles d'or • Prise en compte de l'autre • Comprendre la notion de gain • Connaissance du but, des CR, du dispositif 	<p>Sur soi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Son rôle dans le jeu <p>Sur l'activité :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Règles d'or • Règles du jeu • Manières de faire collectives efficaces <p>Sur l'autre :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Connaître les différents statuts, les différents rôles 	<p>Sur soi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconnaître son statut dans l'action (A/D), • S'engager en fonction de ses ressources. <p>Sur l'activité :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Connaître les règles du jeu et règles d'or • Connaître et mettre en œuvre une alternative collective de jeu. <p>Sur l'autre :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prendre en compte les ressources des partenaires et des adversaires pour agir
ATTITUDES	<ul style="list-style-type: none"> • Accepter l'enjeu : perdre/gagner • S'engager dans le jeu avec une intention partagée • Respecter toutes les règles • Respecter l'autre / les autres • Rester dans le jeu 	<ul style="list-style-type: none"> • Accepter sereinement les résultats • S'inscrire dans un projet d'action collective • Respecter les règles de sécurité et de fonctionnement • Accepter les règles du jeu • Gérer le jeu (début/fin) et les résultats (gagné/perdu/égalité) • Accepter différents rôles/statuts <ul style="list-style-type: none"> - les statuts (attaquants /défenseurs) - les rôles : observateur/joueur/juge (attention : juge : une règle à regarder, observateur : un critère à regarder.) • Accepter de s'exercer 	<ul style="list-style-type: none"> • Accepter et relativiser les résultats • Participer à l'élaboration d'un projet défini collectivement • Respecter les règles de sécurité et de fonctionnement • Vouloir faire évoluer la règle du jeu en fonction du contexte • Accepter les différences au sein de l'équipe, de la classe • S'investir dans les rôles sociaux • S'organiser pour s'exercer et jouer
CAPACITES	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser son répertoire moteur de base : courir puis lancer, courir puis s'arrêter pour regarder, attraper un objet ou quelqu'un (actions juxtaposées) 	<ul style="list-style-type: none"> • S'exercer pour maîtriser le répertoire moteur du joueur collectif : courir, attraper le ballon, lancer le ballon, attraper l'adversaire, esquiver l'adversaire 	<ul style="list-style-type: none"> • Enrichir le répertoire moteur du joueur collectif en attaque, en défense, enchaîner les actions

Caractéristiques des situations de référence et d'évaluation du champ d'apprentissage en jeux collectifs.

Contenus d'enseignements relatifs à	Au cycle 3
L'espace de jeu	<p>Lors des matchs c'est un espace commun, occupé par les deux équipes, orienté par deux cibles hautes et difficiles d'accès. Lors des situations proposées au cours du module d'enseignement, les espaces peuvent être plus différenciés.</p>
L'opposition	<p>La forme d'opposition lors des matchs est interpénétrée. Les statuts des joueurs sont réversibles. Lors de situations proposées au cours du module d'enseignement, l'opposition pourra prendre des formes plus simples : opposition en parallèle, simultanée, à statuts différenciés.</p>
Le gain	<p>Connaître et analyser le résultat du match et du tournoi.</p>
Le score	<p>Connaître le score pendant le match et l'utiliser pour faire des choix tactiques.</p>
La règle	<p>Comprendre, expliquer les règles et être capable d'en juger une et de l'appliquer.</p>
Les rôles	<p>S'organiser collectivement pour défendre son espace de jeu et attaquer celui de l'adversaire. Se reconnaître attaquant ou défenseur. Repérer individuellement un indicateur. Assumer collectivement l'observation du jeu et l'arbitrage. S'organiser pour s'entraîner.</p>

LA DEMARCHE D'APPRENTISSAGE

Au cycle 3, la démarche d'apprentissage doit permettre à l'équipe d'identifier ses ressources (points forts et faibles) afin de pouvoir s'engager dans des situations d'entraînement permettant de travailler un point particulier qui aura été identifié.

LA DEMARCHE D'ENSEIGNEMENT

Les équipes : l'enjeu éducatif de la compétence 3 des programmes est d'apprendre à coopérer et s'opposer collectivement. « Faire équipe » est un des aspects fondamentaux de cette compétence. Il faut donc prévoir des équipes mixtes, stables, plutôt homogènes entre elles : elles sont constituées de joueurs ayant des ressources et des compétences hétérogènes pour pouvoir se rencontrer.

Le module d'enseignement : il est constitué de 10 à 15 séances dans un souci de continuité et de progressivité des apprentissages. Il comportera donc plusieurs phases ayant une fonction bien spécifique :

- La phase de découverte permet aux élèves d'apprendre les règles de sécurité et de fonctionnement. Les situations proposées permettent à tous d'entrer en activité et d'y rester et proposent un temps de pratique important.
- La phase de référence permet à l'équipe d'identifier ses points forts et ses points faibles.
- La phase de structuration permet de s'entraîner pour progresser.
- La phase de bilan permet de mesurer les progrès.

La préparation et le suivi des séances : il est indispensable que chaque séance soit préparée en classe. Les équipes doivent être constituées ou régulées en classe. Les situations proposées aux élèves doivent être explicitées en termes de but, de dispositifs (rôles, règles, espaces), de critères de réussite et de manières de faire attendues. La constitution d'une trace pendant la séance nécessite son exploitation en classe. La constitution d'un cahier d'équipe, utilisant les ressources proposées dans ce document est un support à privilégier qui permet la prise en compte et la mesure d'un progrès collectif.

L'enseignant et l'intervenant devront nécessairement se concerter afin de définir la programmation, le contenu et le rôle de chacun au cours des séances.

TRAME DU MODULE D'ENSEIGNEMENT

NB : le nombre de séances réservé à chaque phase dépend de la longueur du module et doit s'adapter aux besoins des élèves			
PHASE DE DECOUVERTE	PHASE DE REFERENCE	PHASE DE STRUCTURATION	PHASE BILAN et REINVESTISSEMENT
Séance 1,2 Construire du sens	Séance 3 Résoudre un problème	Séance 4,5, 6, 7, 8 Construire des savoirs	Séance 9, 10 Evaluer les savoirs acquis
<p>Phase de mise en activité fonctionnelle et de prise de sens par rapport à la compétence spécifique visée.</p> <p>L'élève mobilise ses ressources pour :</p> <ul style="list-style-type: none"> - entrer dans une activité de coopération et d'opposition - utiliser les actions liées à l'activité BasketBall, s'opposer, coopérer - découvrir des paramètres de l'activité - régler la sécurité et établir les règles de fonctionnement -accepter les différents rôles 	<p>Phase de jeu global qui vise à faire vivre l'ensemble des problèmes posés par l'activité : défendre son propre camp/ attaquer le camp adverse, s'approprier les règles du jeu</p> <p>L'élève participe à des situations pour :</p> <ul style="list-style-type: none"> - identifier les savoirs - repérer ses manques dans des actions collectives : - d'attaque - de défense <p>A travers une observation collective simplifiée</p>	<p>Phase d'entraînement qui vise à transformer, développer, stabiliser les habiletés motrices de chacun au service du collectif</p> <p>L'élève s'entraîne pour :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Augmenter ses habiletés motrices au service du projet collectif - Identifier et comprendre les paramètres pour se donner les moyens de choisir une action reconnue comme la plus adaptée pour être efficace. - Connaître le résultat de ses actions. <p>Il participe à l'organisation pour aider ses partenaires.</p>	<p>Phase de bilan : pour identifier ses nouveaux savoirs et mesurer les progrès collectifs réalisés dans des situations de coopération et d'opposition</p> <p>Phase de réinvestissement : Participation à une rencontre pour réinvestir les acquis.</p>
<p><u>Situations d'appui</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Basketteurs déménageurs - Ecureuils Basketteurs - Corbeaux et renards 	<p><u>Situations d'appui</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - mini match 3 X 3 	<p><u>Situations d'appui</u> :</p> <p>Autour de trois thèmes possibles</p> <ul style="list-style-type: none"> - conserver la balle -progresser vers l'avant -accéder au panier 	<p><u>Situations d'appui</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> -match 3 X3 tous marqueurs.
En référence au socle, le souci permanent sera de développer les éléments suivants :			
<ul style="list-style-type: none"> - Construire et respecter des principes de vie collective notamment l'égalité filles garçons 	<ul style="list-style-type: none"> - Construire et respecter des principes de la vie collective... - Construire un projet d'action 	<ul style="list-style-type: none"> - Construire et respecter des principes de vie collective... 	<ul style="list-style-type: none"> - Construire et respecter des principes de vie collective... - S'impliquer dans un projet collectif.
↓	↓	↓	↓
<p>Construire les éléments de la sécurité et du fonctionnement, connaître avant la séance les règles, les rôles, les espaces de jeu. Expliciter le sens des règles Construire / consolider les notions liées à la pratique (espace, temps,...) en relation avec les autres disciplines</p>	<p>Identifier les problèmes rencontrés Participer à l'élaboration du projet collectif : comment mieux jouer ?</p>	<p>Garder une trace :</p> <ul style="list-style-type: none"> - des règles d'action efficace - du projet collectif de chaque équipe - des résultats 	<p>Faire un bilan des progrès réalisés</p>

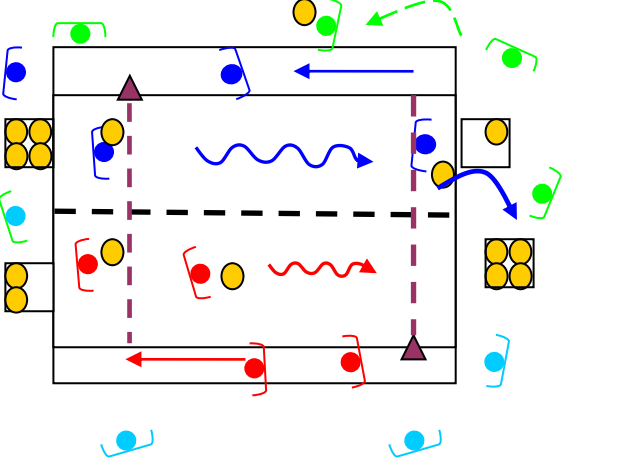
PHASE DE DECOUVERTE

Séance 1

Les déménageurs

Objectif de l'enseignant :

Respecter les règles de sécurité et de fonctionnement. Mettre les élèves en activité, favoriser la quantité d'action.

BUT DE LA TACHE	DISPOSITIF	REGLES DE FONCTIONNEMENT ET DE SECURITE	CRITERES DE REUSSITE
<p>Se déplacer en dribblant pour transmettre le ballon à l'organisateur</p>	 <p>Nombre de ballons : minimum 5</p> <p>On peut jouer sur le terrain dans le sens de la longueur (2 équipes jouent), ou dans le sens de la largeur (4 équipes jouent).</p> <p>1 point par passe réussie</p>	<p>Modalités :</p> <p>Deux équipes jouent, deux équipes organisent et arbitrent.</p> <p>Règles du jeu :</p> <p>Les joueurs se déplacent vers la cible en dribblant. Après avoir passé la deuxième marque, ils transmettent le ballon par une passe à un des organisateurs. Ils retournent au départ par le couloir extérieur. Le joueur suivant ne peut démarrer que lorsque le joueur précédent a dépassé la marque latérale.</p> <p>Les organisateurs, après avoir récupéré la balle</p> <ul style="list-style-type: none"> - la posent dans la caisse si le ballon a été transmis par une passe après avoir franchi la deuxième marque - la ramènent au départ en se faisant des passes à l'extérieur du terrain si la tentative est manquée. <p>La durée du jeu : transport d'une quinzaine de ballons pour une équipe de 3 à 4 joueurs</p>	<p>Marquer le plus grand nombre de points</p>

Rôle de l'enseignant : l'enseignant et l'intervenant agissent en parallèle : un terrain géré par chacun.

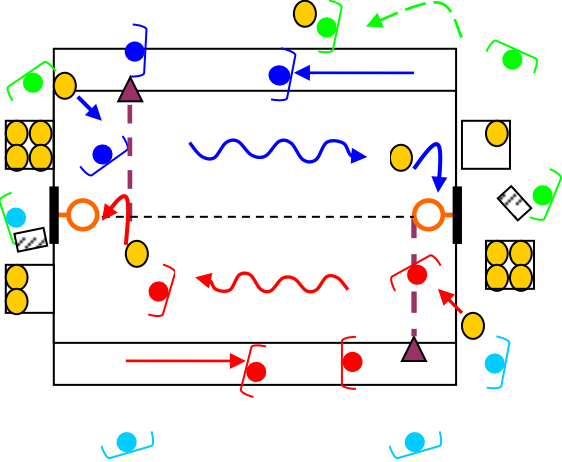
PHASE DE DECOUVERTE

Séance 2

Les basketteurs déménageurs

Objectif de l'enseignant :

Respecter les règles de sécurité et de fonctionnement. Mettre les élèves en activité, favoriser la quantité d'action.

BUT DE LA TACHE	DISPOSITIF	REGLES DE FONCTIONNEMENT ET DE SECURITE	CRITERES DE REUSSITE
<p>Se déplacer en dribblant pour marquer</p>	 <p>Nombre de ballons : minimum 5</p> <p>Décompte des points : planche touchée : 1 pt panier marqué: 3pts</p> <p>On peut jouer sur le terrain - dans le sens de la longueur (2 équipes jouent) - dans le sens de la largeur (4 équipes jouent)</p>	<p>Modalités :</p> <p>Deux équipes jouent, deux équipes organisent et arbitrent.</p> <p>Règles du jeu :</p> <p>Les joueurs se déplacent vers la cible en dribblant. Arrivé près de la cible le joueur tire, récupère son ballon et le transmet par une passe à un des organisateurs. Il retourne au départ par le couloir extérieur. Le joueur suivant ne peut démarrer que lorsque le joueur précédent a dépassé la marque latérale.</p> <p>Les organisateurs, après avoir récupéré la balle -la posent dans la caisse si le point est marqué. - la ramènent au départ en se faisant des passes à l'extérieur si la tentative de tir est manquée.</p> <p>Les organisateurs tiennent le score (cf. fiche de score)</p> <p>La durée du jeu : le temps de transporter une quinzaine de ballons par équipe de 3 ou 4 joueurs</p> <p>Variantes :</p> <p>Simplification :</p> <ul style="list-style-type: none"> -faciliter l'accès à la cible. On remplace les panneaux par une caisse, -considérer le rebond sur la planche comme un point valable. 	<p>Marquer le plus grand nombre de points</p>

Rôle de l'enseignant : l'enseignant et l'intervenant agissent en parallèle : un terrain géré par chacun.

FICHE DE SCORE

Equipe jugée :					Nom du juge :														
Match 1 contre.....					Match 2 contre.....					Match 3 contre.....					Match 4 contre.....				
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	6	7	8	9	10	6	7	8	9	10	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	11	12	13	14	15	11	12	13	14	15	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	16	17	18	19	20	16	17	18	19	20	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	21	22	23	24	25	21	22	23	24	25	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	26	27	28	29	30	26	27	28	29	30	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	31	32	33	34	35	31	32	33	34	35	31	32	33	34	35
36	37	38	39	40	36	37	38	39	40	36	37	38	39	40	36	37	38	39	40
Résultat :					Résultat :					Résultat :					Résultat :				
<input type="checkbox"/> match gagné					<input type="checkbox"/> match gagné					<input type="checkbox"/> match gagné					<input type="checkbox"/> match gagné				
<input type="checkbox"/> match nul					<input type="checkbox"/> match nul					<input type="checkbox"/> match nul					<input type="checkbox"/> match nul				
<input type="checkbox"/> match perdu					<input type="checkbox"/> match perdu					<input type="checkbox"/> match perdu					<input type="checkbox"/> match perdu				
Score :					Score :					Score :					Score :				

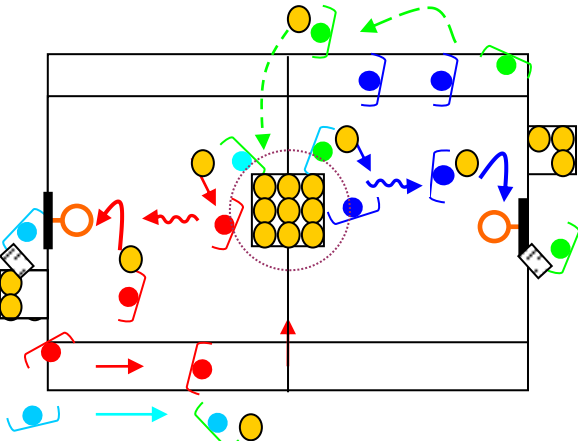
PHASE DE DECOUVERTE

Séance 3

La réserve de ballons

Objectif de l'enseignant :

Respecter les règles de sécurité et de fonctionnement. Mettre les élèves en activité, favoriser la quantité d'action.

BUT DE LA TACHE	DISPOSITIF	REGLES DE FONCTIONNEMENT et de sécurité	CRITERES DE REUSSITE
<p>Se déplacer en dribblant pour aller marquer</p>	 <p>Nombre de ballons : minimum 11 (nb impair pour avoir un gagnant)</p> <p>Décompte des points : planche touchée : 1 pt panier marqué: 3pts</p> <p>On peut jouer sur le terrain dans le sens de la longueur (2 équipes jouent), ou dans le sens de la largeur (4 équipes jouent).</p>	<p>Modalités : Deux équipes jouent, deux équipes organisent et arbitrent.</p> <p>Règles du jeu : Les joueurs se déplacent vers la cible en dribblant. Arrivé près de la cible le joueur tire, récupère son ballon et le transmet par une passe à un des organisateurs. Il retourne au départ par le couloir extérieur. Le joueur reçoit la balle des mains de l'organisateur quand il arrive à proximité de la caisse centrale (zone pointillée) Les organisateurs, après avoir récupéré la balle</p> <ul style="list-style-type: none"> -la posent dans la caisse si le point est marqué - la ramènent au centre en se faisant des passes à l'extérieur si la tentative de tir est manquée. -tiennent le score (cf. fiche de score) <p>La durée du jeu : le temps de vider la caisse centrale.</p> <p>Variantes : Simplification : faciliter l'accès la cible. On remplace les panneaux par une caisse, considérer le rebond sur la planche comme un point valable.</p>	<p>Marquer le plus grand nombre de points</p>

Rôle de l'enseignant : l'enseignant et l'intervenant agissent en parallèle : un terrain géré par chacun.

FICHE DE SCORE

Equipe jugée :					Nom du juge :																																																																																																																																																																														
Match 1 contre.....					Match 2 contre.....					Match 3 contre.....					Match 4 contre.....																																																																																																																																																																				
.....																																																																																																																																																																																			
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td></tr> <tr><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td></tr> <tr><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td></tr> <tr><td>16</td><td>17</td><td>18</td><td>19</td><td>20</td></tr> <tr><td>21</td><td>22</td><td>23</td><td>24</td><td>25</td></tr> <tr><td>26</td><td>27</td><td>28</td><td>29</td><td>30</td></tr> <tr><td>31</td><td>32</td><td>33</td><td>34</td><td>35</td></tr> <tr><td>36</td><td>37</td><td>38</td><td>39</td><td>40</td></tr> </table>					1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td></tr> <tr><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td></tr> <tr><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td></tr> <tr><td>16</td><td>17</td><td>18</td><td>19</td><td>20</td></tr> <tr><td>21</td><td>22</td><td>23</td><td>24</td><td>25</td></tr> <tr><td>26</td><td>27</td><td>28</td><td>29</td><td>30</td></tr> <tr><td>31</td><td>32</td><td>33</td><td>34</td><td>35</td></tr> <tr><td>36</td><td>37</td><td>38</td><td>39</td><td>40</td></tr> </table>					1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td></tr> <tr><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td></tr> <tr><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td></tr> <tr><td>16</td><td>17</td><td>18</td><td>19</td><td>20</td></tr> <tr><td>21</td><td>22</td><td>23</td><td>24</td><td>25</td></tr> <tr><td>26</td><td>27</td><td>28</td><td>29</td><td>30</td></tr> <tr><td>31</td><td>32</td><td>33</td><td>34</td><td>35</td></tr> <tr><td>36</td><td>37</td><td>38</td><td>39</td><td>40</td></tr> </table>					1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td></tr> <tr><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td></tr> <tr><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td></tr> <tr><td>16</td><td>17</td><td>18</td><td>19</td><td>20</td></tr> <tr><td>21</td><td>22</td><td>23</td><td>24</td><td>25</td></tr> <tr><td>26</td><td>27</td><td>28</td><td>29</td><td>30</td></tr> <tr><td>31</td><td>32</td><td>33</td><td>34</td><td>35</td></tr> <tr><td>36</td><td>37</td><td>38</td><td>39</td><td>40</td></tr> </table>					1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
1	2	3	4	5																																																																																																																																																																															
6	7	8	9	10																																																																																																																																																																															
11	12	13	14	15																																																																																																																																																																															
16	17	18	19	20																																																																																																																																																																															
21	22	23	24	25																																																																																																																																																																															
26	27	28	29	30																																																																																																																																																																															
31	32	33	34	35																																																																																																																																																																															
36	37	38	39	40																																																																																																																																																																															
1	2	3	4	5																																																																																																																																																																															
6	7	8	9	10																																																																																																																																																																															
11	12	13	14	15																																																																																																																																																																															
16	17	18	19	20																																																																																																																																																																															
21	22	23	24	25																																																																																																																																																																															
26	27	28	29	30																																																																																																																																																																															
31	32	33	34	35																																																																																																																																																																															
36	37	38	39	40																																																																																																																																																																															
1	2	3	4	5																																																																																																																																																																															
6	7	8	9	10																																																																																																																																																																															
11	12	13	14	15																																																																																																																																																																															
16	17	18	19	20																																																																																																																																																																															
21	22	23	24	25																																																																																																																																																																															
26	27	28	29	30																																																																																																																																																																															
31	32	33	34	35																																																																																																																																																																															
36	37	38	39	40																																																																																																																																																																															
1	2	3	4	5																																																																																																																																																																															
6	7	8	9	10																																																																																																																																																																															
11	12	13	14	15																																																																																																																																																																															
16	17	18	19	20																																																																																																																																																																															
21	22	23	24	25																																																																																																																																																																															
26	27	28	29	30																																																																																																																																																																															
31	32	33	34	35																																																																																																																																																																															
36	37	38	39	40																																																																																																																																																																															
Résultat :					Résultat :					Résultat :					Résultat :																																																																																																																																																																				
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td>match gagné</td></tr> <tr><td>match nul</td></tr> <tr><td>match perdu</td></tr> </table>					match gagné	match nul	match perdu	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td>match gagné</td></tr> <tr><td>match nul</td></tr> <tr><td>match perdu</td></tr> </table>					match gagné	match nul	match perdu	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td>match gagné</td></tr> <tr><td>match nul</td></tr> <tr><td>match perdu</td></tr> </table>					match gagné	match nul	match perdu	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td>match gagné</td></tr> <tr><td>match nul</td></tr> <tr><td>match perdu</td></tr> </table>					match gagné	match nul	match perdu																																																																																																																																																				
match gagné																																																																																																																																																																																			
match nul																																																																																																																																																																																			
match perdu																																																																																																																																																																																			
match gagné																																																																																																																																																																																			
match nul																																																																																																																																																																																			
match perdu																																																																																																																																																																																			
match gagné																																																																																																																																																																																			
match nul																																																																																																																																																																																			
match perdu																																																																																																																																																																																			
match gagné																																																																																																																																																																																			
match nul																																																																																																																																																																																			
match perdu																																																																																																																																																																																			
Score :					Score :					Score :					Score :																																																																																																																																																																				

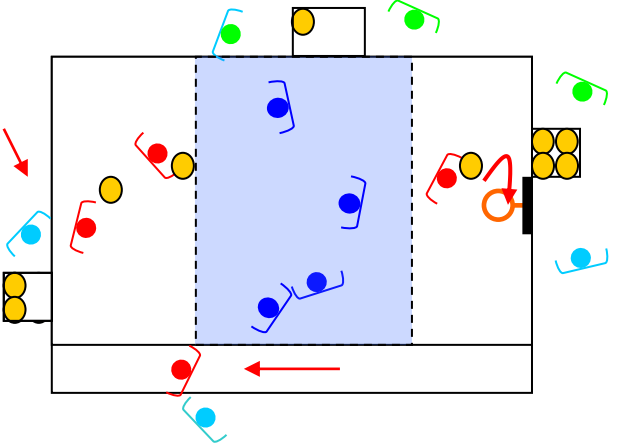
PHASE DE DECOUVERTE

Séance 4

Corbeaux et renards

Objectif de l'enseignant :

Respecter les règles de sécurité et de fonctionnement. Mettre les élèves en activité, favoriser la quantité d'action.

BUT DE LA TACHE	DISPOSITIF	REGLES DE FONCTIONNEMENT et de sécurité	CRITERES DE REUSSITE
<p>Pour les corbeaux : transporter le plus de ballons possible dans leur caisse</p> <p>Pour les renards : intercepter le plus de ballons possible</p>	 <p>Nombre de ballons : minimum 6 On peut jouer sur le terrain dans le sens de la longueur (2 équipes jouent), ou dans le sens de la largeur (4 équipes jouent).</p>	<p>Déroulement : Les renards et les corbeaux se regroupent derrière leur caisse respective. Au signal de début de jeu, les corbeaux reçoivent chacun un ballon d'un organisateur .Ils essayent de l'emmener en dribblant dans la caisse située de l'autre côté. Les renards essayent de récupérer les ballons des corbeaux dans leur zone. Quand ils récupèrent un ballon, ils le mettent dans leur caisse.</p> <p>Les ballons perdus hors de la zone bleue retournent dans la caisse de départ.</p> <p>Les ballons perdus en zone bleue reviennent dans la caisse des renards.</p> <p>Le jeu se termine quand il n'y a plus de ballons. Chaque équipe passe corbeaux puis renards. On comptabilise pour chaque équipe les points « corbeaux » puis « renards ».</p> <p>Règles : le contact avec le porteur de balle est interdit, déplacement en dribble, respect des limites du terrain et des zones d'intervention.</p>	<p>Pour chaque équipe, obtenir le plus grand nombre de points.</p>

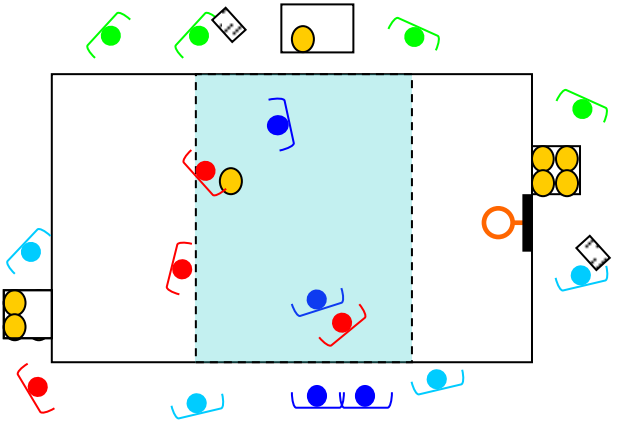
Rôle de l'enseignant : l'enseignant et l'intervenant agissent en parallèle : un terrain géré par chacun.

PHASE DE DECOUVERTE

Séance 5

Corbeaux et renards, un seul ballon à la fois

Objectif de l'enseignant : Respecter les règles de sécurité et de fonctionnement. Mettre les élèves en activité, favoriser la quantité d'action.

BUT DE LA TACHE	DISPOSITIF	REGLES DE FONCTIONNEMENT et de sécurité	CRITERES DE REUSSITE
<p>Pour les corbeaux : transporter le plus de ballons possible dans leur caisse</p> <p>Pour les renards : intercepter le plus de ballons possible</p>	<p>Les ballons perdus hors de la zone bleue retournent dans la caisse de départ. Les ballons perdus en zone bleue reviennent dans la caisse des renards</p>  <p>Nombre de ballons : minimum 6 On peut jouer sur le terrain dans le sens de la longueur (2 équipes jouent), ou dans le sens de la largeur (4 équipes jouent).</p>	<p>Déroulement : Les renards et les corbeaux se regroupent derrière leur caisse respective. Au signal de début de jeu, les corbeaux reçoivent un ballon des organisateurs qu'ils essayent d'emmener dans la caisse située de l'autre côté. Les renards essayent de récupérer le ballon des corbeaux dans leur zone. Quand ils récupèrent le ballon, ils le mettent dans leur caisse.</p> <p>Les ballons perdus hors de la zone bleue retournent dans la caisse de départ. Les ballons perdus en zone bleue reviennent dans la caisse des renards.</p> <p>Le jeu se termine quand il n'y a plus de ballons. Chaque équipe passe corbeaux puis renards. On comptabilise pour chaque équipe les points « corbeaux » puis « renards ».</p> <p>Variable : Pour les corbeaux, un ballon transporté=1 point Un ballon transporté et tentative de tir au panier réussie =3 points</p>	<p>Pour chaque équipe, marquer le plus grand nombre de points.</p>

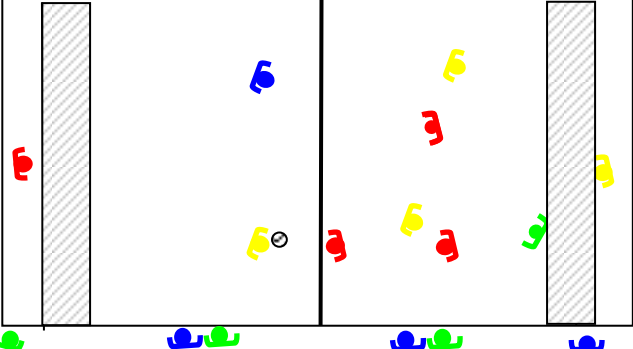
Rôle de l'enseignant : l'enseignant et l'intervenant agissent en parallèle : un terrain géré par chacun.

PHASE DE DECOUVERTE

Séance 6

La balle au capitaine

Objectif de l'enseignant : Respecter les règles de sécurité et de fonctionnement. Mettre les élèves en activité, favoriser la quantité d'action.

BUT DE LA TACHE	DISPOSITIF	REGLES DE FONCTIONNEMENT et de sécurité	CRITERES DE REUSSITE
<p>Pour chaque équipe : transmettre la balle à son capitaine</p>	 <p>Trois ou quatre équipes de quatre joueurs Jeu sur la largeur du gymnase Une zone interdite devant chaque capitaine 2 équipes jouent 2 équipes organisent et arbitrent Durée : 6 minutes</p>	<p>Déroulement : Une équipe engage la balle depuis la limite de la zone du capitaine adverse. Elle tente de faire progresser la balle de manière à pouvoir la transmettre à son capitaine. Le joueur qui passe au capitaine le remplace dans la zone de marque. Des juges et arbitres sont disposés autour du terrain. ils jugent une règle et une seule, si possible à deux</p> <p>Les règles du dribble et du déplacement avec le ballon s'appliquent</p> <p>Variables :</p> <p>Tous capitaines : La première équipe dans laquelle tous les joueurs sont passés au moins une fois capitaine remporte le match</p> <p>Capitaine panier : le capitaine reçoit le ballon= 1pt, il touche la planche =2 pts, il marque un panier = 3 pts. Les points ne se cumulent pas.</p>	<p>Pour chaque équipe, marquer le plus grand nombre de points</p>

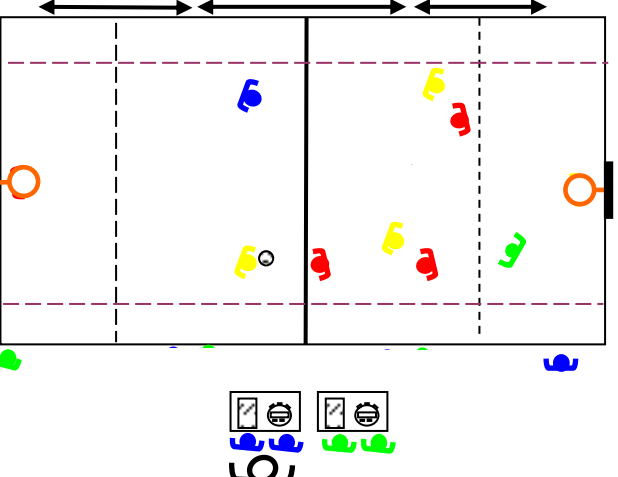
Rôle de l'enseignant : l'enseignant et l'intervenant agissent en parallèle : un terrain géré par chacun.

SITUATION DE REFERENCE

Séance 7

Mini match 3 contre 3

Objectif de l'enseignant : Connaitre les caractéristiques du jeu des équipes pour envisager une voie de progrès.

BUT DE LA TACHE	DISPOSITIF	REGLES DE FONCTIONNEMENT et de sécurité	CRITERES DE REUSSITE
<p>Pour chaque équipe : gagner le match</p>	 <p>quatre équipes par terrain Jeu sur la largeur du gymnase 2 équipes jouent, 2 équipes observent et arbitrent Observation : Chaque équipe est observée par deux élèves. Deux élèves jugent chacun une règle : marcher et contact, deux élèves jugent les lignes et comptabilisent les points. Variable : en fonction des réussites des élèves possibilité d'attribuer 2pts pour le cercle touché</p>	<p>Matches en 3 contre 3 avec changement de joueur annoncé par le maître ou l'intervenant. toutes les deux minutes. Temps de jeu : 6 à 8 minutes Panier marqué= 3 pts Planche touchée= 1pt Après un panier marqué : la remise en jeu se fait le long de la ligne de fond. L'équipe qui a marqué doit se replier derrière la ligne médiane. Dès la remise en jeu, elle peut monter attaquer la balle. Lorsque la balle sort des limites du terrain, ou après une faute (marcher ou contact avec le porteur de balle), la balle est remise en jeu depuis la touche. Un couloir de deux mètres est interdit à l'équipe qui ne remet pas en jeu. (ligne violette)</p>	<p>Pour chaque équipe, marquer le plus grand nombre de points</p>

Rôle de l'enseignant : l'enseignant et l'intervenant agissent en parallèle : un terrain géré par chacun.

équipe observée:

	ballon en perdu en zone A	ballon perdu en zone B	ballon en zone C		tireur	
			perdu	tir		
				tenté		réussi
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
TOTAL						

explication du fonctionnement de la fiche :

	ballon en zone A	ballon en zone B	ballon en zone C		marqueur
			tir	point	
1	●				
2		●			
3			●		
4			●		
5					
6					
7					
8					
9		l'équipe a récupéré le ballon dans la zone C, a tiré puis a perdu le ballon			
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
TOTAL					

l'équipe a récupéré le ballon dans son camp, a progressé jusqu'en zone C puis a perdu le ballon

l'équipe a récupéré le ballon dans le camp adverse, a progressé jusqu'en zone C, a tiré puis a perdu le ballon

l'équipe a récupéré le ballon en zone C, a tiré et marqué

FICHE D'ANALYSE DES RESULTATS

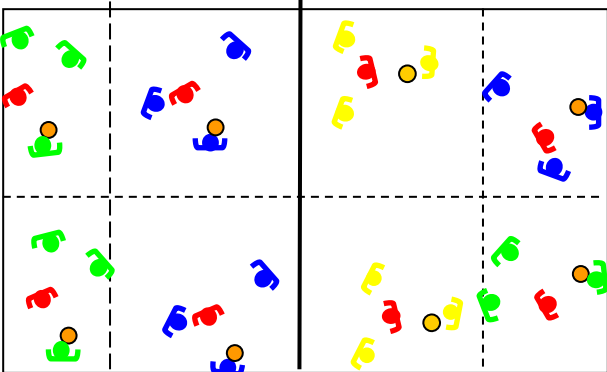
Matches de l'équipe	Nombre de balles jouées	Balles perdues en zone A ou B	Balles perdues en zone C (zone d'attaque)	Tirs			résultats et scores		
				tentés	touché	panier			
1 ^{er} match contre :							G	N	P
							Score :		
2 ^{ème} match contre :							G	N	P
							Score :		
3 ^{ème} match contre :							G	N	P
							Score :		
Problème de l'équipe Et voies de progrès		Conserver la balle L'équipe ne respecte pas les 4 règles du Basketball	Faire progresser la balle jusqu'en zone d'attaque (zone C)	1°) <i>peu de tentatives de tir:</i> Se mettre en position favorable pour tirer 2°) <i>Des tentatives mais peu de paniers :</i> Améliorer l'adresse au tir					
Entrainement choisi		La passe à 5 et variantes le 3 contre 1	Le mur Les 3 couloirs	1°) les 3 couloirs, les 3 portes, La balle au capitaine, 2°) le tour du monde, Le tireur rapide, tirer à tout prix					

PHASE DE STRUCTURATION

Séances 8, 9 et 10

Thème conserver la balle : la passe à 5

Objectif de l'enseignant : Permettre aux équipes de progresser sur une voie identifiée

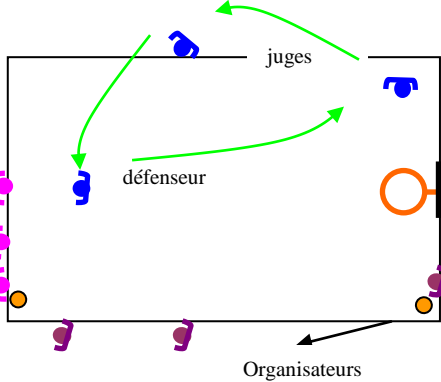
BUT DE LA TACHE	DISPOSITIF	REGLES DE FONCTIONNEMENT et de sécurité, OPERATIONS POUR REUSSIR	CRITERES DE REUSSITE
<p><u>Attaquants :</u> Se faire au moins 5 passes sans perdre la balle.</p> <p><u>Défenseur :</u> faire perdre la balle aux attaquants sans faire de faute</p>	 <p>Espace d'environ 5 X 5 m par groupe de 4 élèves.</p> <p>Variables :</p> <p>Le nombre de passes demandées aux attaquants jouer en 3 contre 1, en 2 contre 1 , en 3 contre 2</p> <p>attaquant joker : il ne peut pas être chargé, mais ses passes ne participent pas au décompte.</p>	<p>1 ballon par équipe Espace délimité 3 attaquants contre 1 défenseur</p> <p>Tous les 5 ballons, on change le défenseur</p> <p>Respect des règles de non contact et de marcher</p> <p>OPERATIONS :</p> <p>Attaquants Porteur de balle (PB) : être à distance du défenseur, se mettre à distance de passe de ses partenaires Non porteur de balle (NPB) : sortir de l'alignement PB-défenseur, se mettre à distance de passe, s'éloigner du défenseur. Lancement de la situation : le défenseur transmet le ballon à un attaquant.</p>	<p>Attaquants : réussir 5 passes d'affilée</p> <p>Défenseur : prendre le contrôle de la balle</p>

PHASE DE STRUCTURATION

Séances 8, 9 et 10

Thème conserver la balle, progresser avec la balle : le 3 contre 1

Objectif de l'enseignant : Permettre aux équipes de progresser sur une voie identifiée

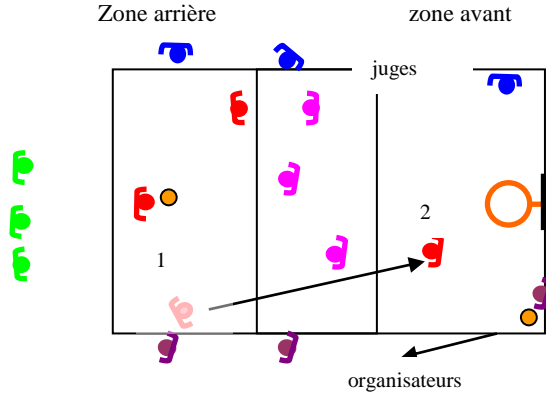
BUT DE LA TACHE	DISPOSITIF	REGLES DE FONCTIONNEMENT et de sécurité, OPERATIONS POUR REUSSIR	CRITERES DE REUSSITE
<p>L'équipe attaquante doit marquer un panier</p>	 <p>Chaque équipe joue 5 ballons</p> <p><u>Variables :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -Nombre de défenseurs -Défenseur sur une zone délimitée ou sur tout le terrain, idem si deux défenseurs -Varier le départ du défenseur <ol style="list-style-type: none"> 1°) face aux attaquants 2°) sur le côté 3°) derrière les attaquants -L'adulte lance le jeu en faisant une passe, en fonction d'une intention : avantager le premier porteur de balle ou le défenseur 	<p>Respect des règles de contact et de marcher</p> <p>Lancement de la situation : Un défenseur transmet le ballon à un attaquant</p> <p>Respect de l'organisation :</p> <ul style="list-style-type: none"> 1 équipe : 1 défenseur et 2 juges. Le défenseur tourne toutes les 2 attaques 1 équipe d'organiseurs : récupération des ballons, remontée des ballons vers les joueurs. 6 essais par équipe, puis rotation des rôles <p>Complexification possible : le défenseur change à chaque attaque (flèches vertes)</p> <p>OPERATIONS POUR REUSSIR :</p> <ul style="list-style-type: none"> Se démarquer : être à distance de passe, sortir de l'alignement PB/défenseur Progresser avec la balle (dribble et passe) 	<p>Attaquants : le nombre de tirs tentés, le nombre de paniers marqués</p>

PHASE DE STRUCTURATION

Séances 8, 9 et 10

Thème : progresser avec la balle : le mur

Objectif de l'enseignant : Permettre aux équipes de progresser sur une voie identifiée

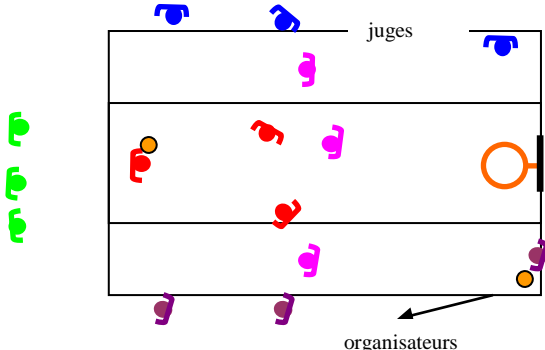
BUT DE LA TACHE	DISPOSITIF	REGLES DE FONCTIONNEMENT et de sécurité, OPERATIONS POUR REUSSIR	CRITERES DE REUSSITE
<p>Attaquants :</p> <p>Porteur de balle : réussir une passe vers le joueur situé en zone avant.</p> <p>Attaquant non porteur de balle: le joueur situé en zone avant se démarque. L'autre attaquant non porteur de balle reste en appui ou en soutien</p>	<div style="text-align: center;">  </div> <p>Chaque équipe joue 6 ballons (chaque joueur passe deux fois dans le rôle de joueur avant)</p> <p>Variables :</p> <p>Nombre de défenseurs</p> <p>Taille de la zone</p> <p>-Départ retardé d'un défenseur : au départ de la situation un défenseur passe le ballon à un attaquant. Ce défenseur va ensuite toucher un plot sur le côté avant de revenir dans le jeu</p> <p>-placement initial du joueur avant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - en zone avant - en zone arrière 	<p>Respect des règles de contact et de marcher</p> <p>Lancement de la situation: Un défenseur transmet le ballon à un attaquant</p> <p>Respect de l'organisation :</p> <p>1 équipe en défense</p> <p>1 équipe fournit les organisateurs : récupération des ballons, remontée des ballons vers les joueurs.</p> <p>Une équipe juge</p> <p>6 essais par équipe, puis rotation des équipes</p> <p>OPERATIONS POUR REUSSIR :</p> <p>Attaquants :</p> <p>Progresser avec la balle (dribble et passe)</p> <p>Se démarquer :</p> <ul style="list-style-type: none"> - être à distance de passe, - sortir de l'alignement PB/défenseur, - orientation partagée entre la cible et le porteur de balle <p>Défenseurs : s'intercaler entre le PB et le NPB</p> <p>Comblent les espaces libres</p>	<p>Attaquants : le nombre de tirs tentés, le nombre de paniers marqués</p> <p>Défenseurs : le nombre de ballons récupérés.</p>

PHASE DE STRUCTURATION

Séances 8, 9 et 10

Thème : progresser avec la balle : les 3 couloirs

Objectif de l'enseignant : Permettre aux équipes de progresser sur une voie identifiée

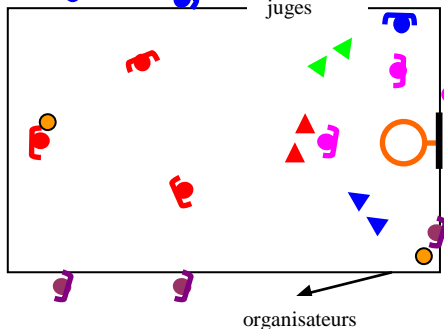
BUT DE LA TACHE	DISPOSITIF	REGLES DE FONCTIONNEMENT et de sécurité, OPERATIONS POUR REUSSIR	CRITERES DE REUSSITE
<p>Essayer d'aller marquer en respectant les couloirs</p>	<div style="text-align: center;">  </div> <p>Le porteur de balle ne peut pas sortir du couloir dans lequel il évolue. Les non porteurs de balle, les défenseurs et le ballon circulent librement.</p> <p>Chaque équipe joue 5 ballons</p> <p>Variables :</p> <p>Nombre de couloirs</p> <p>Possibilité de surnombre en attaque 3 contre 2</p>	<p>Respect des règles de contact et de marcher</p> <p>Lancement de la situation : Un défenseur transmet le ballon à un attaquant</p> <p>Respect de l'organisation :</p> <p>1 équipe en défense</p> <p>1 équipe fournit les organisateurs : récupération des ballons, remontée des ballons vers les joueurs.</p> <p>Une équipe juge</p> <p>5 essais par équipe, puis rotation des équipes</p> <p>OPERATIONS POUR REUSSIR :</p> <p>Attaquants :</p> <p>PB : Progresser avec la balle (dribble et passe)</p> <p>NPB : Se démarquer :</p> <ul style="list-style-type: none"> - être à distance de passe, - sortir de l'alignement PB/défenseur, - orientation partagée entre la cible et le porteur de balle <p>Défenseurs : s'intercaler entre le PB et le NPB</p> <p>Comblent les espaces libres</p>	<p>Attaquants : le nombre de tirs tentés, le nombre de paniers marqués</p> <p>Défenseurs : le nombre de ballons récupérés.</p>

PHASE DE STRUCTURATION

Séances 8, 9 et 10

Thème : Se mettre en position favorable pour marquer: les 3 portes

Objectif de l'enseignant : Permettre aux équipes de progresser sur une voie identifiée

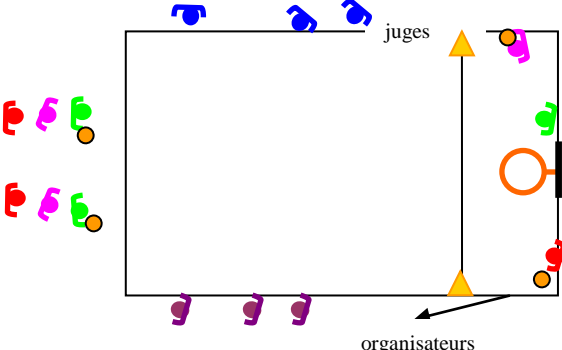
BUT DE LA TACHE	DISPOSITIF	REGLES DE FONCTIONNEMENT ET DE SECURITE, OPERATIONS POUR REUSSIR	CRITERES DE REUSSITE
<p>Essayer d'aller marquer en passant par la porte laissée libre par les défenseurs</p>	 <p>Le porteur de balle ne peut passer que par une des portes. Il y a trois portes, et seulement deux défenseurs, gardiens de leur porte. Chaque équipe joue 5 ballons</p> <p>Variable 1 : les deux défenseurs peuvent changer de porte en cours de jeu Variable 2 : Introduction du troisième défenseur, poursuiveur, partant de l'arrière du terrain. Il part de plus ou moins loin en fonction du retard qu'on veut provoquer.</p>	<p>Respect des règles de contact et de marcher</p> <p>Lancement de la situation : Un défenseur transmet le ballon à un attaquant</p> <p>Respect de l'organisation :</p> <ul style="list-style-type: none"> 1 équipe en défense : 2 défenseurs jouent, 1 observe, rotation à chaque ballon. 1 équipe fournit les organisateurs : récupération des ballons, remontée des ballons vers les joueurs. Une équipe juge 5 essais par équipe, puis rotation des équipes <p>OPERATIONS POUR REUSSIR :</p> <p>Attaquants :</p> <ul style="list-style-type: none"> Progresser avec la balle (dribble et passe) Se démarquer : <ul style="list-style-type: none"> - être à distance de passe, - sortir de l'alignement PB/défenseur, - orientation partagée entre la cible et le porteur de balle <p>Défenseurs :</p> <ul style="list-style-type: none"> Poursuiveur (variable 2) intercepter le ballon Gardiens : empêcher le passage de l'attaquant ou intercepter le ballon en respectant les règles. 	<p>Attaquants : le nombre de tirs tentés, le nombre de paniers marqués</p> <p>Défenseurs : le nombre de ballons récupérés.</p>

PHASE DE STRUCTURATION

Séances 8, 9 et 10

Thème : Améliorer l'adresse au tir: tirer rapidement

Objectif de l'enseignant : Permettre aux équipes de progresser sur une voie identifiée

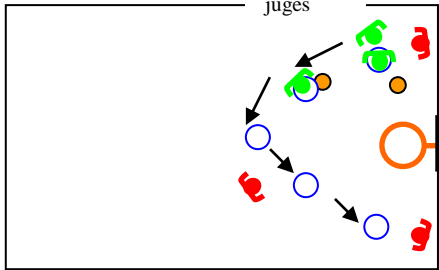
BUT DE LA TACHE	DISPOSITIF	REGLES DE FONCTIONNEMENT et de sécurité, OPERATIONS POUR REUSSIR	CRITERES DE REUSSITE
<p>Se mettre le plus vite possible en position de tir</p>	 <p>Chaque binôme joue 5 ballons Variables : Tir arrêté Tir en course Possibilité d'un « passe et va » avec joueur relais sur le côté</p>	<p>Respect des règles de contact et de marcher</p> <p>Respect de l'organisation : 2 joueurs de la même équipe partent en dribble, arrivés à la ligne ils tentent un tir 1 par équipe fournit les organisateurs : récupération des ballons, remontée des ballons vers les joueurs. 5 essais par binômes, puis rotation</p> <p>OPERATIONS POUR REUSSIR : Attaquants : Progresser avec la balle (dribble) S'arrêter sans faire de marcher S'organiser pour tirer : pieds parallèles orientés vers la cible, placement des mains, accompagnement du ballon par le bras lanceur le plus longtemps possible...</p>	<p>Nombre de paniers réussis</p>

PHASE DE STRUCTURATION

Séances 8, 9 et 10

Thème : Améliorer l'adresse au tir: tour du monde

Objectif de l'enseignant : Permettre aux équipes de progresser sur une voie identifiée

BUT DE LA TACHE	DISPOSITIF	REGLES DE FONCTIONNEMENT et de sécurité, OPERATIONS POUR REUSSIR	CRITERES DE REUSSITE
<p>Marquer des paniers en variant sa position sur le terrain</p>		<p>Respect de l'organisation :</p> <p>3 joueurs partent d'un côté. A tour de rôle chaque joueur tente un premier tir. S'il marque un panier ou touche la planche il passe à la zone suivante. En cas de deux échecs successifs du même endroit, il passe à la zone suivante.</p> <p>10 tentatives maximum pour faire le tour.</p> <p>1 équipe récupère les ballons puis rotation</p> <p>OPERATIONS POUR REUSSIR :</p> <p>S'organiser pour tirer : pieds perpendiculaires placement des mains, accompagnement du ballon par le bras lanceur le plus longtemps possible...</p>	<p>Avoir fait le tour du dispositif</p>

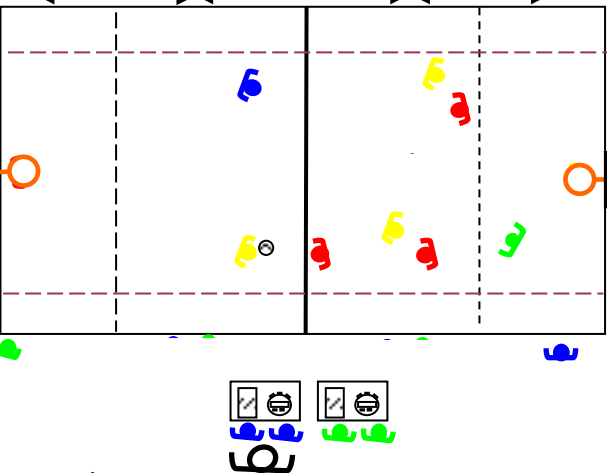
BILAN

Séance 11

Thème : Bilan des apprentissages

Mini match 3 contre 3

Objectif de l'enseignant : Connaître les caractéristiques du jeu des équipes pour envisager une voie de progrès.

BUT DE LA TACHE	DISPOSITIF	REGLES DE FONCTIONNEMENT et de sécurité	CRITERES DE REUSSITE
<p>Pour chaque équipe : gagner le match</p>	 <p>quatre équipes par terrain Jeu sur la largeur du gymnase 2 équipes jouent, 2 équipes observent et arbitrent Observation : Chaque équipe est observée par deux élèves. Deux élèves jugent chacun une règle : marcher et contact, deux élèves jugent les lignes et comptabilisent les points. Variable : en fonction des réussites des élèves possibilité d'attribuer 2pts pour le cercle touché</p>	<p>Matches en 3 contre 3 avec changement de joueur annoncé par le maître ou l'intervenant. toutes les deux minutes. Temps de jeu : 6 à 8 minutes Panier marqué= 3 pts Planche touchée= 1pt Après un panier marqué : la remise en jeu se fait le long de la ligne de fond. L'équipe qui a marqué doit se replier derrière la ligne médiane. Dès la remise en jeu, elle peut monter attaquer la balle. Lorsque la balle sort des limites du terrain, ou après une faute (marcher ou contact avec le porteur de balle), la balle est remise en jeu depuis la touche. Un couloir de deux mètres est interdit à l'équipe qui ne remet pas en jeu. (ligne violette)</p>	<p>Pour chaque équipe, marquer le plus grand nombre de points</p>

Rôle de l'enseignant : l'enseignant et l'intervenant agissent en parallèle : un terrain géré par chacun.

FICHE D'OBSERVATION

équipe observée:

	ballon en perdu en zone A	ballon perdu en zone B	ballon en zone C		tireur	
			perdu	tir		
				tenté		réussi
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
TOTAL						

Explication du fonctionnement de la fiche :

	ballon en zone A	ballon en zone B	ballon en zone C		marqueur
			tir	point	
1	●	—	X		
2		●	X		
3		●	X		
4		●		X	
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
TOTAL					

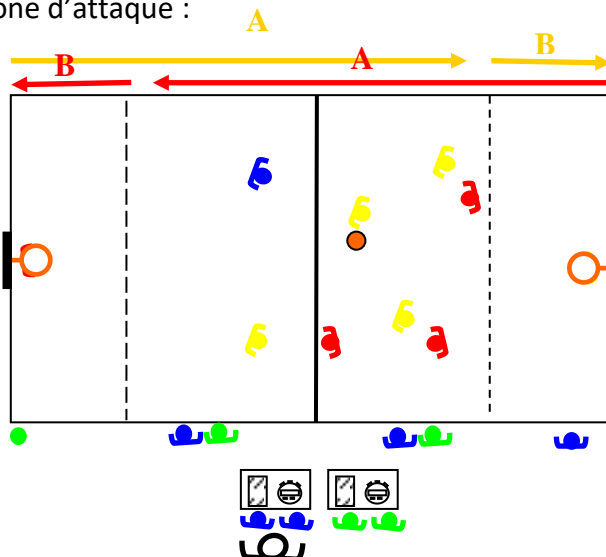
l'équipe a récupéré le ballon dans son camp, a progressé jusqu'en zone C puis a perdu le ballon

l'équipe a récupéré le ballon dans le camp adverse, a progressé jusqu'en zone C, a tiré puis a perdu le ballon

l'équipe a récupéré le ballon en zone C, a tiré et marqué

l'équipe a récupéré le ballon dans la zone C, a tiré puis a perdu le ballon

La fiche peut être simplifiée en ne donnant à observer que deux zones : une zone arrière étendue et une zone d'attaque :



Simplification :

10 attaques par équipe.
L'attaque s'arrête à la perte de balle

Attention : la mise en place de cette observation ne peut se passer d'un travail préalable en classe.

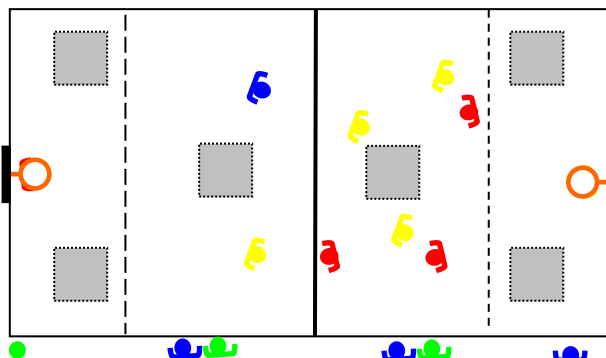
Fiche d'analyse des résultats :

Matches de l'équipe	Nombre de balles jouées	Balles perdues en zone A ou B	Balles perdues en zone C (zone d'attaque)	Tirs			résultats et scores		
				tentés	touché	panier			
1 ^{er} match contre :							G	N	P
							Score :		
2 ^{ème} match contre :							G	N	P
							Score :		
3 ^{ème} match contre :							G	N	P
							Score :		
Problème de l'équipe Et voies de progrès		Conserver la balle L'équipe ne respecte pas les 4 règles du BasketBall	Faire progresser la balle jusqu'en zone d'attaque (zone C)	<i>1°) peu de tentatives de tir: Se mettre en position favorable pour tirer</i> <i>2°) Des tentatives mais peu de paniers :</i> Améliorer l'adresse au tir					
Entrainement choisi		La passe à 5 et variantes le 3 contre 1	Le mur Les 3 couloirs	1°) les 3 couloirs, les 3 portes, La balle au capitaine, 2°) le tour du monde, Le tireur rapide, tirer à tout prix					

Adapter les situations aux élèves à besoins éducatifs particuliers

<p>Adapter l'environnement</p> <p><u>Caractéristiques de l'espace :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Taille du terrain (Largeur, Longueur) ✓ Taille du matériel fixe (hauteur, largeur de filets,...) ✓ Taille Cible (cage, cible de tir, hauteur et diamètre des paniers,...) ✓ Hauteur, largeur des supports/zones (pour ramasser par exemple des objets) <p><u>Percevoir l'environnement :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Matérialisation de l'espace (largeur des lignes, plots, ficelles,) ✓ Couleur de ligne ✓ Sonore (repérage par le son des différents espaces de jeu,...) <p><u>Zone de déplacement :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Choix du sol (espace de déplacement mou : tatami de judo) ✓ Espace adapté et non dangereux. 	<p>Adapter le matériel manipulé</p> <p><u>Objet à saisir ou à lancer :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Taille ✓ Volume ✓ Le poids ✓ Matériaux (ballon de baudruche, mousse, frite type piscine, ...) <p><u>Objet médiateur de contact corporel :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Taille ou longueur ✓ Matière (tissu, bloc de mousse,...) <p><u>Objet de renvoi :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Taille et poids de la raquette ✓ Diamètre de la zone de contact avec l'objet à renvoyer. 	
<p>Adapter l'installation de l'élève</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Confort ✓ Sécurité ✓ Santé de l'élève 	<p>Variables pour adapter L'EPS</p>	<p><u>Objet de renvoi :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Taille et poids de la raquette ✓ Diamètre de la zone de contact avec l'objet à renvoyer.
<p>Adapter la durée de l'activité</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Fatigabilité de l'élève ✓ Lenteur de l'élève pour exécuter une tâche (exemple en escalade prévoir une séquence suffisamment longue pour que les deux élèves qui font équipe puissent avoir le temps de grimper) 	<p>Médiation « humaine »</p> <p>Enseignant / AVS / EVS / Kiné / parents / un camarade / ...</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Accompagner l'élève individuellement ✓ Reformuler / verbaliser ✓ Prendre des notes ✓ Adapter (faire jouer en direct les variables) 	<p>Adapter les rôles</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Jouer sur les « possibles » des élèves handicapés (utilisation d'un fauteuil électrique pour réussir une tâche de déplacement rapide,...) ✓ Donner un « Handicap » ou « une valeur ajoutée » (ex : dans la passe à 10, une passe à un élève en fauteuil compte double ou triple,...)

Exemple d'aménagement de l'espace permettant à tous les élèves d'entrer en possession du ballon et de gérer une alternative simple en attaque sans la pression des défenseurs.: Création de 3 zones protégées en attaque, permettant à l'attaquant de moins subir la pression des défenseurs. Ces zones sont interdites aux défenseurs. L'attaquant peut y rester tant qu'un autre attaquant n'y a pas pénétré.



RESSOURCES :

Le site « L'EPS du premier degré dans le Rhône » :

<http://www2.ac-lyon.fr/etab/ien/rhone/eps>

Le site du comité départemental du Rhône de l'USEP :

<http://www.usep69.org>

Le site du comité départemental du Rhône de Basketball :

<http://www.basketrhone.com>

Le site de l'Opération Basket Ecole :

<http://www.basketecole.com>

A la direction départementale des services de l'éducation nationale du Rhône :

Ce.ia69-cpdeps@ac-lyon.fr

Au comité départemental du Rhône de l'USEP :

etursic@usep69.org

Au comité départemental du Rhône de Basketball :

sylvain.salies@basketrhone.com

Remerciements :

Gérard Perret (président de l'USEP du Rhône), Franck Saillant (USEP et comité de basket), Yoann Mille, Adam Diatta, Brahim Ben Slim, Tous éducateurs sportifs des clubs de basket du Rhône.

Hélène Martinet Denis, Laurent Baizet, Pascale Samuel, Marie Noëlle Jacquet, Vanessa Routhier, Sylvie Dufour, tous CPC EPS de l'équipe départementale EPS du Rhône.