

TITRE SEQUENCE Cycle de basket

date

TITRE SEANCE 1° approche

durée : 1h30

DISCIPLINE E.P.S.

niveau : fin du cycle 2

Compétences spécifiques : Enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles :

- d'attaquant : courir et passer un ballon, recevoir et passer, recevoir et courir vers la cible pour aller tirer/marqueter
- de défenseur : courir et essayer d'intercepter le ballon, s'interposer

Compétences générales : appliquer des règles de vie collective : se conduire dans le groupe en fonction de règles, de codes, que l'on connaît, que l'on comprend et que l'on respecte et que l'on fait respecter

Descriptif de la tâche : situation de référence du sport collectif Basket.

Il s'agira, pour cette séance de découverte, d'organiser un tournoi de Basket en respectant quelques règles.

L'équipe qui a le ballon doit avancer sur le terrain en courant, en dribblant et en se faisant des passes pour aller tirer dans le panier de l'équipe adverse.

L'équipe adverse, en position de défenseuse, doit essayer d'intercepter le ballon pour marquer à son tour et empêcher la progression des attaquants sur le terrain.

Dispositif : un terrain de basket, une vingtaine d'élèves.

Constituer 6 équipes de 4 joueurs. Les équipes jouent en triplète, c'est-à-dire qu'il y a deux tournois opposant trois équipes. Il y a 3 matchs par tournoi (A→B, A→C, B→C) soit 6 matchs en tout. Il faut donc des matchs à durée très réduite (3' à 5')

Matériel : un ballon de basket, dossards, sifflet, affiche des règles, feuille où l'on marque les points.

Consigne : Vous allez jouer à un jeu collectif, le basket.

Explication du jeu : il s'agit, en dribblant en courant et en se faisant des passes entre partenaires, d'avancer vers le panier de l'équipe adverse et de tirer afin de faire entrer le ballon dans le panier. Le but est de marquer le plus de points possibles.

Mais, il y a des règles à respecter, qui sont inscrites sur l'affiche :

- aucun contact (sinon remise en jeu sur le côté pour l'équipe adverse)
- un panier marqué = 3 points
- un cerceau touché = 2 points
- un panneau touché = 1 point
- reprises de dribble exceptionnellement autorisées
- dribble à deux mains exceptionnellement autorisé

Il y a 6 équipes : A, B, C et 1, 2, 3. Il y aura deux tournois.

Pendant que 2 équipes s'affrontent, les autres restent assis sur le bord du terrain.

Variables didactiques :

- durée du match
- nombre de joueurs
- règles (autorisation de reprise de dribble, dribble à deux mains, rajout de règles telles que obligation de faire des passes ...)
- rôles sociaux (observateurs, arbitre...)

Remarques :

| | | |
|-----------------------|------------------------------------|--------------|
| TITRE SEQUENCE | Cycle de basket | date |
| TITRE SEANCE | Tirs et Dribbles (séance 2) | durée : 1h30 |
| DISCIPLINE | E.P.S. | niveau : CE1 |

Objectifs : - s'entraîner à maîtriser le ballon en le manipulant simplement
- s'organiser collectivement pour atteindre l'espace de marque

Compétences spécifiques : - marquer un panier

- progresser seul ou à plusieurs vers une zone favorable

Compétences générales : appliquer des règles de vie collective : se conduire dans le groupe en fonction de règles, de codes, que l'on connaît, que l'on comprend et que l'on respecte et que l'on fait respecter

Descriptif de la tâche : l'activité développée dans cette séance souligne l'accès à l'espace de marque et à sa réalisation en faisant des aménagements didactiques.

Dispositif : un terrain de basket, une vingtaine d'élèves.

Constituer 4 équipes équilibrées

Matériel : 3 ballons, dossards de 2 couleurs différentes, sifflet, cerceaux, 6 plots pour délimiter le terrain, 5 cônes pour le slalom, 1 panier supplémentaire, feuille où l'on marque les points.

Dispositif :

- Un terrain de jeu au centre et 2 ateliers sur les côtés
- Classe divisée en 4 équipes

Déroulement

EN CLASSE :

Rappel des règles

SUR LE TERRAIN :

1. S'échauffer (collectif)

Inviter les élèves à courir pendant 3 minutes, puis demander un retour au calme. Sur place, faire échauffer les articulations en insistant sur les chevilles, les poignets et les doigts.

2. Passe à 10

Constituer 4 équipes équilibrées portant chacune des dossards différents. Garder 2 équipes par demi terrain. (2 de 5 sur l'un et 2 de 6 sur l'autre).

Objectif : réaliser 10 passes consécutives au sein de la même équipe sans se faire intercepter le ballon. A la dixième passe réussie, l'un des joueurs tente de marquer un panier en se plaçant sans opposition.

Score :

- L'équipe marque 1 point si elle fait 10 passes consécutives ;
- L'équipe marque 2 points si après les 10 passes elle réussit à marquer le panier.

Règles : Il est interdit de dribbler. Les passes peuvent être faites avec rebonds. Il est interdit de toucher un adversaire qui détient le ballon : **règle 1 du non-contact**. Les seules possibilités d'action lorsqu'on est défenseur sont de gêner son adversaire ou de taper dans le ballon, mais sans toucher les mains.

3. Ateliers et matchs : roulement toutes les 10 min

Atelier slalomer

L' équipe se tient face à un panier, en file indienne derrière le plot de départ avec 1, voire 2 ballons. Des plots sont disposés en zigzag. Le premier joueur part en dribble et slalome entre les plots. Arrivé près du panier, il s'arrête et tire. Une fois son tir effectué, il revient à la queue. Le deuxième joueur part à son tour et ainsi de suite.

Règle : il est interdit de faire plus de 3 pas avec la balle dans les mains sans dribbler, **règle 2 du marcher.**

Conseils :

- Lors du dribble, avoir la main souple et chercher à accompagner le ballon. Se placer derrière ou légèrement sur le côté du ballon ;
- Lors du tir, placer sa main droite sous le ballon pour pousser, et sa main gauche sur le côté pour diriger (pour les droitiers).

Atelier Balle au capitaine

Pour les équipes de 5, 2 attaquants doivent se passer le ballon et affronter 2 défenseurs pour faire la passe au capitaine et ainsi marquer le point. Puis inverser, et faire en sorte que le capitaine ne soit jamais le même.

Pour les équipes de 6, mettre 2 capitaine et chaque équipe devra faire la passe à son capitaine pour marquer.

Matches

Organiser des matchs de 10 mn sur le terrain en reprenant les règles 1 et 2. Des zones neutres (représentées par des cerceaux) sont placées sur le terrain. Lorsqu'un joueur porteur du ballon est en difficulté, il peut se réfugier dans une zone où aucun défenseur ne peut pénétrer.

Score :

-je marque 1 point si la balle touche le panneau, 2 si elle touche le cerceau, j'en totalise 3 si l'équipe marque le panier.

Conseils : le porteur de balle doit relever la tête pour prendre des informations sur ses partenaires. Les passe doivent privilégier aux dribbles. Demander aux attaquants non porteurs de balle de réclamer la balle, en tendant par exemple les mains.

| | | |
|-----------------------|-------------------------|-------------------------|
| TITRE SEQUENCE | Cycle de basket | date |
| TITRE SEANCE | 3 ^{ème} séance | durée : 1h30 |
| DISCIPLINE | E.P.S. | niveau : fin du cycle 2 |

Compétences spécifiques : Enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles :

- d'attaquant : courir et passer un ballon, recevoir et passer, recevoir et courir vers la cible pour aller tirer/marquer
- de défenseur : courir et essayer d'intercepter le ballon, s'interposer

Compétences générales : appliquer des règles de vie collective : se conduire dans le groupe en fonction de règles, de codes, que l'on connaît, que l'on comprend et que l'on respecte et que l'on fait respecter

Descriptif de la tâche : situation de référence du sport collectif Basket.

1. *En échauffement* : **course de 3 min., assouplissements et panier relais** (dribbler et marquer des paniers) : au signal, le 1^{er} joueur de chaque équipe part vers le panier, dans le sens anti-horaire, en dribblant. Après avoir réussi à marquer, il poursuit son parcours jusqu'au panier de départ, marque et passe le relais. La 1^{ère} équipe qui a terminé a gagné.
2. **3 ateliers :**
 - **Locomotive/wagon** : se joue 2 par 2, l'élève locomotive se déplace en courant sans ballon et l'élève wagon doit le suivre tout en dribblant.
 - **Match** (variante): 2 équipes de 5 joueurs s'affrontent sur un mini terrain de basket, 2 élèves de chaque équipe correspondent à des joueurs jokers (ils sont intouchables et permettent de faire progresser le ballon) se déplaçant sur des couloirs latéraux.
 - **Jeu de l'horloge** : 3 élèves placés dans des cerceaux font des passes pendant que 2 ou 3 élèves (un après l'autre) courent autour des 3 élèves. Il faut compter le nombre de passes correspondant aux 3 tours.

Dispositif : un terrain de basket, 22 élèves.

Reprendre les 2 équipes de 5 joueurs et 2 de 6 joueurs. Les équipes tournent sur les ateliers qui durent une dizaine de minutes.

Matériel : 5 ballons de basket, dossards, cerceaux, plots, sifflet, affiche des règles, feuille de score.

Consigne : Explication de l'échauffement et des ateliers. Cf. ci-dessus

En ce qui concerne le match : il s'agit, en dribblant en courant et en se faisant des passes entre partenaires, d'avancer vers le panier de l'équipe adverse et de tirer afin de faire entrer le ballon dans le panier. Le but est de marquer le plus de points possibles.

Mais, il y a des règles à respecter, qui sont inscrites sur l'affiche :

- aucun contact (sinon remise en jeu sur le côté pour l'équipe adverse)
- un panier marqué = 3 points
- un cerceau touché = 2 points
- un panneau touché = 1 point
- reprises de dribble exceptionnellement autorisées

Variables didactiques :

- durée du match
- nombre de joueurs
- règles (autorisation de reprise de dribble, dribble à deux mains, rajout de règles telles que obligation de faire des passes ...)
- rôles sociaux (observateurs, arbitre...)

TITRE SEQUENCE Cycle de basket

date

TITRE SEANCE 4^{ème} séance

durée : 1h30

DISCIPLINE E.P.S.

niveau : fin du cycle 2

Compétences spécifiques : Enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles :

- d'attaquant : courir et passer un ballon, recevoir et passer, recevoir et courir vers la cible pour aller tirer/marquer
- de défenseur : courir et essayer d'intercepter le ballon, s'interposer

Compétences générales : appliquer des règles de vie collective : se conduire dans le groupe en fonction de règles, de codes, que l'on connaît, que l'on comprend et que l'on respecte et que l'on fait respecter

Descriptif de la tâche : situation de référence du sport collectif Basket.

3. *En échauffement : course de 3 min., assouplissements et passe à 5 (3 élèves font les passes, 2 autres essaient d'intercepter la balle.* Au bout de la 5^o passe il faut aller marquer au panier. Puis retour à sa place. On change les rôles à chaque fois qu'il y a interception ou marquage).

4. **3 ateliers :**

- **Lutter pour passer :** 2 défenseurs, 3 attaquants. Chaque défenseur doit marquer un attaquant. Au bout de 3 attaques, on change les rôles. La cible est 1 poubelle.
- **Match** (variante): 2 équipes de 5 joueurs s'affrontent sur un mini terrain de basket, 2 élèves de chaque équipe correspondent à des joueurs jokers (ils sont intouchables et permettent de faire progresser le ballon) se déplaçant sur des couloirs latéraux.
- **Tir au panier avec slalom en dribblant**

Dispositif : un terrain de basket, 22 élèves.

Reprendre les 2 équipes de 5 joueurs et 2 de 6 joueurs. Les équipes tournent sur les ateliers qui durent une dizaine de minutes.

Matériel : 4 ballons de basket, dossards, cerceaux, plots, sifflet, affiche des règles, feuille de score.

Consigne : Explication de l'échauffement et des ateliers. Cf. ci-dessus

En ce qui concerne le match : il s'agit, en dribblant en courant et en se faisant des passes entre partenaires, d'avancer vers le panier de l'équipe adverse et de tirer afin de faire entrer le ballon dans le panier. Le but est de marquer le plus de points possibles.

Mais, il y a des règles à respecter, qui sont inscrites sur l'affiche :

- aucun contact (sinon remise en jeu sur le côté pour l'équipe adverse)
- un panier marqué = 3 points
- un cerceau touché = 2 points
- un panneau touché = 1 point
- reprises de dribble exceptionnellement autorisées

Variables didactiques :

- durée du match
- nombre de joueurs
- règles (autorisation de reprise de dribble, dribble à deux mains, rajout de règles telles que obligation de faire des passes ...)
- rôles sociaux (observateurs, arbitre...)

Remarques :

TITRE SEQUENCE Cycle de basket

date

TITRE SEANCE évaluation (1)

durée : 1h30

DISCIPLINE E.P.S.

niveau : fin du cycle 2

Compétences spécifiques : Enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles :

- d'attaquant : courir et passer un ballon, recevoir et passer, recevoir et courir vers la cible pour aller tirer/marquage
- de défenseur : courir et essayer d'intercepter le ballon, s'interposer

Compétences générales : appliquer des règles de vie collective : se conduire dans le groupe en fonction de règles, de codes, que l'on connaît, que l'on comprend et que l'on respecte et que l'on fait respecter

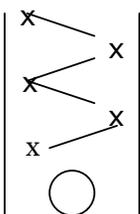
Descriptif de la tâche : situation de référence du sport collectif Basket.

1. *échauffement* : course de 3 min, assouplissements, passe à 5 (par 5 ou 6) avec marquage au panier après la 5^{ème} passe, changement à chaque interception ou tir manqué.

2. 3 ateliers :

- atelier dribble : équipe divisée en 2, 2 files indiennes avec plot à l'opposé. Il s'agit ici d'une course de relais en dribble. Consigne : faire 3 allers-retours le plus vite possible en dribblant pour arriver les premiers. Evaluation de la capacité à dribbler
- Matches avec évaluation
- Ateliers passes

Dispositif:



Consigne : se faire des passes d'un bout à l'autre du terrain sans perdre la balle (sinon reprendre du début) puis marquer dans la cible. Tourner à chaque tour abouti (sens de rotation du terrain = aiguilles d'une montre). Une fois entraîné en faire le plus possible dans un temps donné (ex: en 2 min)

Dispositif : un terrain de basket, une vingtaine d'élèves.

Prendre les 2 équipes de 5 joueurs et 2 de 6 joueurs. Les équipes tournent sur les ateliers qui durent une dizaine de minutes.

Matériel : 4 ballons de basket, dossards, sifflet, feuille où l'on marque les points, fiche d'évaluation.

Consigne : Explication des ateliers

Rappel du jeu : il s'agit, en dribblant en courant et en se faisant des passes entre partenaires, d'avancer vers le panier de l'équipe adverse et de tirer afin de faire entrer le ballon dans le panier. Le but est de marquer le plus de points possibles.

Mais, il y a des règles à respecter:

- aucun contact (sinon remise en jeu sur le côté pour l'équipe adverse)
- un panier marqué = 3 points
- un cerceau touché = 2 points
- un panneau touché = 1 point
- reprises de dribble exceptionnellement autorisées
- dribble à deux mains exceptionnellement autorisé

Critères d'évaluation :

1. je sais dribbler
2. je sais faire des passes
3. je sais tirer au panier
4. je sais me démarquer
5. je connais et respecte les règles.

Variables didactiques :

- durée du match
- nombre de joueurs
- règles (autorisation de reprise de dribble, dribble à deux mains, rajout de règles telles que obligation de faire des passes ...)
- rôles sociaux (observateurs, arbitre...)

Remarques :