

Jeux de coopération et d'opposition vers le Basket-ball



 Certains droits réservés par [Justin Buggy_Sailor](#)

Décembre 2011

MODULE D'APPRENTISSAGE EN EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

CYCLE 3

Activité support : BASKET-BALL

Compétence spécifique visée

(Programmes de l'école primaire - Education Physique et sportive - Cycle des approfondissements; BO 19 juin 2008) :

- ↪ **Coopérer ou s'opposer individuellement et collectivement**

Compétences attendues dans le cadre du deuxième palier du socle commun

Compétence sociales et civiques (compétence 6):

- ↪ Respecter les autres, et notamment appliquer les principes de l'égalité des filles et des garçons
- ↪ Respecter les règles de vie collective, notamment dans les pratiques sportives
- ↪ Coopérer avec un ou plusieurs camarades

L'autonomie et l'initiative (compétence 7):

- ↪ Respecter des consignes simples en autonomie
- ↪ Montrer une certaine persévérance dans toutes les activités
- ↪ S'impliquer dans un projet individuel ou collectif

Ce que l'élève apprend :

Connaissances

- Identifier différents rôles : attaquants, défenseurs, arbitres
- Connaître les règles de base : sorties, marchers, reprises de dribble,

Capacités

- **Affronter collectivement un adversaire** en utilisant des actions élémentaires comme **passer, rattraper, intercepter, dribbler, tirer...**
- **Tenir différents rôles** (attaquant / défenseur / arbitre) :
 - ↪ **En tant qu'attaquant :**
 - ⇒ Maîtriser la passe, le dribble, le tir
 - ⇒ Choisir l'action la plus adaptée : passer, dribbler ou tirer
 - ⇒ Se placer et se déplacer pour progresser vers la cible (S'orienter vers l'avant)
 - ⇒ Jouer en fonction de la position des adversaires et des partenaires (Repérer les espaces libres, Se démarquer et être vu du porteur)
 - ↪ **En tant que défenseur :**
 - ⇒ Repérer son adversaire direct
 - ⇒ Se placer entre l'adversaire et la cible ou le ballon
 - ↪ **En tant qu'arbitre :**
 - ⇒ Etre capable de faire respecter certaines règles

Attitudes

- Coopérer avec ses partenaires
- Respecter des règles de jeu.
- Accepter le résultat des matches
- Accepter les décisions de l'arbitre



Le basket à l'école : contribution à l'acquisition des compétences du deuxième palier du Socle Commun



Compétence 1 : La maîtrise de la langue française		
Domaine		Propositions de mises en œuvre à partir de l'activité Basket-ball
Dire	<i>S'exprimer à l'oral comme à l'écrit dans un vocabulaire approprié et précis</i>	↪ Participer à l'élaboration d'un projet d'activité : décider une organisation, discuter, débattre d'une marche à suivre
	<i>Prendre la parole en respectant le niveau de langue adaptée</i>	↪ Commenter les actions ↪ Discuter des difficultés que l'on rencontre dans une activité ↪ Critiquer l'activité ou les situations ↪ Critiquer des comportements
	<i>Prendre part à un dialogue</i>	↪ Débattre pour préparer une rencontre, un tournoi,... discuter des difficultés rencontrées et faire le bilan des grands moments
Lire	<i>Lire seul et comprendre un énoncé, une consigne</i>	↪ Lire les règles de jeux et montrer qu'on les a comprises ↪ Lire le planning des séances ↪ Lire la fiche descriptive d'une situation ↪ Comprendre l'organisation des ateliers
	<i>Effectuer, seul, des recherches dans des ouvrages documentaires</i>	↪ Se documenter sur l'activité « basket-ball » (web – revues – documents) ↪ Lire les journaux et suivre l'actualité à propos de l'activité
Ecrire	<i>Rédiger un texte d'une quinzaine de lignes en utilisant ses connaissances en vocabulaire et en grammaire</i>	↪ Rédiger la fiche pour un autre groupe ; pour des correspondants, pour les autres écoles ↪ Ecrire un article pour le journal scolaire ou une page web pour le site de l'école. ↪ Elaborer les fiches d'évaluation (après discussion) et savoir les compléter ↪ Noter ses réussites : passes, paniers marqués, nombre de ballons touchés.
Etude de la langue : vocabulaire	<i>Comprendre des mots nouveaux et les utiliser à bon escient</i>	↪ Employer les termes : dribbler, passer, tirer, le lancer-franc, le panier, le shoot, ..

Compétence 2 : la pratique d'une langue vivante étrangère		
Domaine		Propositions de mises en œuvre à partir de l'activité Basket-ball
Réagir et dialoguer	<i>Communiquer</i>	↪ Echanger dans une L.V.E. pendant l'activité
Comprendre à l'oral	<i>Comprendre les consignes de classe</i>	↪ Réagir à la consigne de l'enseignant (ou d'un élève) donnée dans une L.V.E.
	<i>Comprendre des mots familiers et des expressions très courantes</i>	↪ Connaître le vocabulaire spécifique lié à l'activité : verbes d'action (to dribble,...), parties du corps sollicitées (the hand,...), matériel utilisé (the basket,..), tenue particulière,...

Compétence 3 : Les principaux éléments de mathématiques et la culture scientifique et technologique

Domaine		Propositions de mises en œuvre à partir de l'activité Basket-ball
Nombres et calcul	<i>Calculer mentalement</i>	↪ Comptabiliser les points, les écarts,...
Grandeurs et mesures	<i>Utiliser des instruments de mesure</i>	↪ Utiliser le chronomètre,...
Organisation et gestion de données	<i>Lire, interpréter et construire quelques représentations simples : tableaux, graphiques</i>	↪ Compléter une grille d'observation, une feuille de match,...
Maîtriser des connaissances et les mobiliser : Le fonctionnement du corps humain et la santé		↪ Comprendre les effets de l'activité sur le corps humain (échauffement, gestion de l'effort,...) ; les prendre en compte dans l'éducation à la santé

Compétence 4 : La maîtrise des T.U.I.C.

Domaine	Propositions de mises en œuvre à partir de l'activité Basket-ball
S'approprier un environnement informatique de travail : <i>connaître et maîtriser les fonctions de base d'un ordinateur</i>	↪ Utiliser l'ordinateur avant et après la séance (fiches, rôles, scores,...)
Adopter une attitude responsable : <i>prendre conscience des enjeux citoyens</i>	↪ S'interroger sur le droit à l'image
Créer, produire, traiter, exploiter des données : <i>Produire un document numérique</i>	↪ Article pour le journal de l'école
S'informer, se documenter : <i>chercher des informations</i>	↪ Rechercher des articles, des informations sur le basket ball. ↪ Suivre l'actualité sportive liée au basket-ball, en France et à l'étranger
Communiquer, échanger	↪ Envoyer l'organisation de la rencontre à venir aux correspondants ou aux écoles du secteur

Compétence 5 : La culture humaniste

Domaine	Propositions de mises en œuvre à partir de l'activité Basket-ball
Avoir des repères historiques	↪ Se documenter sur l'histoire du basket-ball
Avoir des repères géographiques	↪ Suivre une compétition nationale ou internationale ↪ Situer les lieux des compétitions, les pays ou les villes qui y participent

Compétence 6 : Les compétences sociales et civiques

Domaine		Propositions de mises en œuvre à partir de l'activité Basket-ball
Connaître les principes et fondements de la vie civique et sociale	<i>Reconnaître les symboles de la république et de l'U.E.</i>	↪ Connaître la Marseillaise, les drapeaux de pays participant à une compétition,...
	<i>Comprendre les notions de droits et de devoirs</i>	↪ Respecter les règles du jeu, les décisions de l'arbitre
Avoir un comportement responsable	<i>Respecter les règles de la vie collective, notamment dans les pratiques sportives</i>	↪ Avoir un comportement digne pendant le jeu, dans la victoire et dans la défaite
	<i>Respecter tous les autres, et notamment appliquer les principes de l'égalité des filles et des garçons</i>	↪ Accepter les différences au sein de l'équipe, sur le terrain, dans chaque situation

Compétence 7 : L'autonomie et l'initiative

Domaine		Propositions de mises en œuvre à partir de l'activité Basket-ball
S'appuyer sur des méthodes de travail pour être autonome	<i>Respecter des consignes simples en autonomie</i>	↪ Savoir jouer quand l'enseignant est présent sur un autre atelier
	<i>Etre persévérant</i>	↪ Jouer jusqu'à la fin de la situation proposée
	<i>Commencer à savoir s'auto évaluer dans des situations simples</i>	↪ Compléter objectivement une grille d'évaluation (avec ou sans l'aide d'un pair)
Faire preuve d'initiative	<i>S'impliquer dans un projet individuel ou collectif</i>	↪ Participer activement au jeu ↪ Proposer des stratégies ↪ Encourager
Avoir une bonne maîtrise de son corps et pratiquer un sport		↪ Développer l'aisance dans ses déplacements
		↪ Affiner ses capacités motrices dans différents types de situations : passer, tirer, dribbler,...
		↪ Adopter la stratégie la plus efficace suivant son statut (attaquant ou défenseur)
		↪ Savoir utiliser l'espace (marquage/démarquage,...)



Démarche proposée

Construire un module

L'enseignant construit son module à partir des observations faites lors de la mise en place de la situation de référence et des évolutions constatées.

ATTENTION : Les situations peuvent ne pas être toutes proposées. D'autre part, l'ordre affiché peut être modifié.

1- Mise en place de la situation de référence (évaluation diagnostique) qui permet de faire émerger les problèmes à résoudre

- L'évaluation diagnostique porte sur un match 4 contre 4 (cf. fiche page 9) (5 à 6 min). Chaque élève non-joueur observe l'un de ses camarades en action et note simplement le nombre de fois ou celui-ci a "touché" le ballon.
- Cette évaluation permet de mettre en place des **groupes de besoins**. Les élèves ayant pas ou peu "touché" le ballon seront répartis en deux groupes, ceux ayant été plus actifs constitueront deux autres groupes.
- En fonction des objectifs, les groupes pourront être mélangés et formeront alors des groupes hétérogènes (recherche de la coopération et de l'entraide par exemple).

Remarques:

- Ces groupes peuvent constituer des équipes équilibrées qui s'affronteront lors des jeux et des rencontres.
- Afin de créer une dynamique, deux équipes (l'une constituée d'enfants actifs et l'autre d'enfants plus passifs) formeront un club, club qui s'opposera à un autre club formé des deux autres équipes.

2- Elaboration de séances à partir de jeux et/ou d'ateliers décrochés afin de résoudre spécifiquement les problèmes identifiés (aisance motrice et stratégies individuelles et collectives) suite aux observations effectuées lors du jeu global et en fonction des progrès des élèves (cf. tableau ci-dessous).

Problèmes observés	Remédiations par ...	Remédiations par ...
<i>L'enfant ...</i>	<i>des jeux</i>	<i>des ateliers décrochés</i>
<i>a des difficultés à passer / réceptionner</i>	1 - 3 - 10 - 11 - 12 - 13	1 - 2 - 3
<i>maîtrise mal le dribble</i>	1 - 2 - 4 - 6 - 7	4 - 5 - 6 - 7 - 8
<i>ne réussit pas à marquer un panier</i>	6 - 8 - 9	9 - 10
<i>passe n'importe où devant lui</i>	3 - 10 - 12 - 14	
<i>passe à un partenaire non démarqué</i>	10 - 12 - 13 - 14	
<i>n'appelle pas la balle</i>	10 - 12	
<i>dribble systématiquement après réception</i>	3 - 10 - 12 - 14	
<i>joue en grappe</i>	13 - 14	
<i>reste spectateur en attaque</i>	3 - 10	
<i>ne perçoit pas les espaces libres</i>	3 - 5 - 13 - 14	
<i>ne cherche pas à se démarquer</i>	5 - 10 - 12 - 13 - 14	
<i>ne sait pas quel joueur marquer</i>	5 - 12	

3- Retours réguliers à la situation de référence (jeu 4 contre 4) pour valider les acquisitions (évaluation sommative)

Jeux (pages 12 à 25)	Ateliers décrochés (pages 10 et 11)
<ol style="list-style-type: none"> 1. Béret basket (p 12) 2. Le loup et les moutons (p 13) 3. Le ramène ballon (p 14) 4. La course au trésor (p 15) 5. Chameau, chamois ... (p 16) 6. La tirelire (p 17) 7. Le tir tactique (p 18) 8. Le sorcier (p 19) 9. Vider la caisse (p 20) 10. La traversée (p 21) 11. La thèque (p 22) 12. La passe à 5 (p 23) 13. La balle au capitaine (p 24) 14. Joueurs jokers latéraux (p 25) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Passes à deux 2. Passer au dessus 3. Relais passe et va 4. Ombre et soleil 5. Dribble 6. Parcours dribble 7. « 1 2 3 Soleil » 8. Slalom en dribble 9. 421 10. Tour de France

<p>Conduire une séance</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Resituer la séance dans le module. • Définir clairement le but du jeu et les critères de réussite (concrets et facilement identifiables). • Expliquer clairement les consignes <p><i>Il est judicieux de présenter préalablement en classe les situations qui seront vécues lors de la séance. (utilisation de supports écrits et de visuels)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Alterner régulièrement les temps de jeu et les temps d'échanges en veillant néanmoins à une durée importante d'activité motrice. • Adapter les situations proposées aux réponses des élèves (utiliser les variables). • Répéter plusieurs fois les mêmes situations de jeu pour permettre aux élèves de s'approprier les savoirs. • Afin d'entrer plus rapidement dans l'activité, ne pas multiplier les situations mais plutôt partir d'un jeu connu et jouer sur les variables pour garder la motivation et modifier les contraintes. • Mettre en place les ateliers décrochés avant et/ou après la situation proposée. • Faire tenir différents rôles aux élèves et favoriser les échanges (arbitres, observateurs). • Garder la trace des règles d'action trouvées par les élèves (affiche mémoire).
-----------------------------------	--

Questionner et échanger	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Avant le jeu</u> : faire reformuler par les élèves le but de la situation, les règles du jeu et les critères de réussite. • <u>Alternance de temps de jeu et de temps d'échanges</u> : Questionnement de l'enseignant auprès des observateurs et des joueurs pour : <ul style="list-style-type: none"> - faire émerger les règles d'action (Comment faire pour réussir ?) - apprécier le respect des règles du jeu et de sécurité. • <u>Après le jeu</u> : <ul style="list-style-type: none"> - évaluer le résultat du jeu à partir des critères de réussite, - s'exprimer sur les réussites et les difficultés - proposer des aménagements à la règle (ex : jeu avec deux dribbles maximum pour favoriser la coopération).
--	---

Gérer la sécurité	<ul style="list-style-type: none"> • Baliser l'espace d'évolution (en l'éloignant d'obstacles éventuels). • Espacer suffisamment les terrains de jeu. • Vérifier avant de commencer l'activité, l'état des installations (terrain glissant, obstacles éventuels, ancrage des poteaux, protection des éléments dangereux, etc.) et la tenue des élèves (chaussures adaptées, bijoux, ...). • Eviter de concentrer trop de joueurs sur un espace trop petit et éviter les jeux où il y a risque de chocs frontaux. • Utiliser des marquages au sol ronds (pastilles) plutôt que des cerceaux pour la sécurité.
------------------------------	---

Organiser l'espace pour mieux gérer les groupes	<ul style="list-style-type: none"> • Conserver d'une séance à l'autre la même organisation, ou une organisation proche de manière à gagner du temps pour la mise en place (espaces, équipes). • Apprendre aux élèves à : <ul style="list-style-type: none"> - installer et ranger le matériel (prévoir suffisamment de ballons, plots, etc.), - matérialiser les terrains, zones,... - porter des dossards. • Privilégier les effectifs réduits pour favoriser le temps d'activité (multiplier les terrains de jeu et les équipes). • Pour résoudre le problème du manque de paniers, prévoir en parallèle une situation nécessitant des paniers et des situations permettant de jouer sans paniers (jeu ou atelier décroché) • Adapter la taille du terrain au nombre de joueurs
--	---



Situation de Référence



Situation de référence	Match 4 contre 4
Objectifs visés	<ul style="list-style-type: none"> • Affronter collectivement un adversaire. • Tenir différents rôles.
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> • 1 ballon taille 5, 2 paniers, crayons et fiches pour noter les ballons touchés

But

- Marquer plus de points que l'équipe adverse en réussissant le plus possible de paniers.

Organisation

- 2 équipes de 4 joueurs (mixtes) – 1 équipe d'arbitres – Deux équipes d'observateurs (binômes : 1 joueur / 1 observateur).

Consignes

- *L'équipe en possession de la balle doit chercher à marquer un panier.*
- *Chaque panier rapporte deux points.*
- *Seuls le dribble ou la passe sont autorisés pour progresser.*
- *On ne peut pas arracher le ballon des mains d'un adversaire.*

Critères de réussite

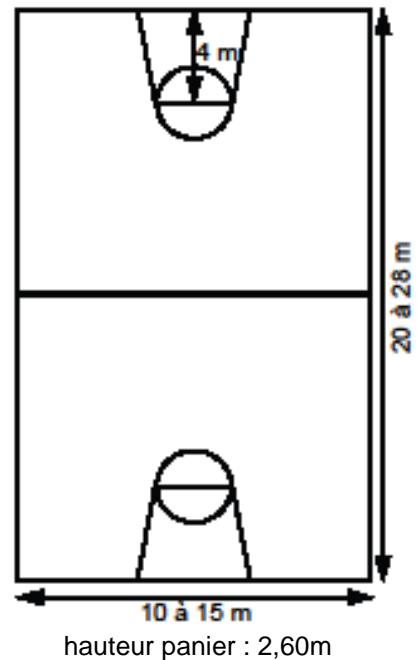
- L'équipe gagnante est celle qui comptabilisera le plus de points dans le temps imparti.

Recommandations (cf. fiche guide basket p 26)

- Veiller à l'absence de contacts.
- **Interdire aux défenseurs de prendre le ballon dans les mains des attaquants.**

Règles d'action

- Occuper les espaces libres.
- S'éloigner du porteur de la balle mais pas trop pour qu'il puisse passer la balle.
- En tant que défenseur, se placer entre son adversaire et la balle ou la cible.



Observations

Les élèves observateurs notent :

- Le nombre de ballons touchés par l'élève qu'ils observent

Arbitrage

Les élèves arbitres jugent :

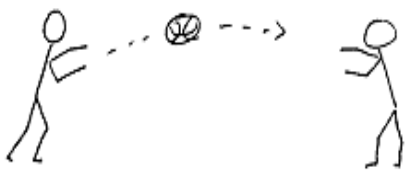



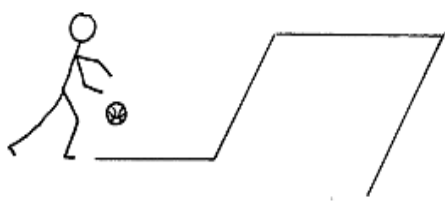
- Les paniers marqués
- Les sorties de balle


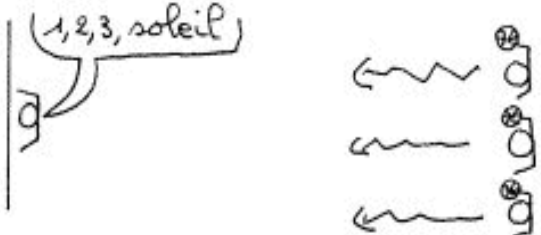
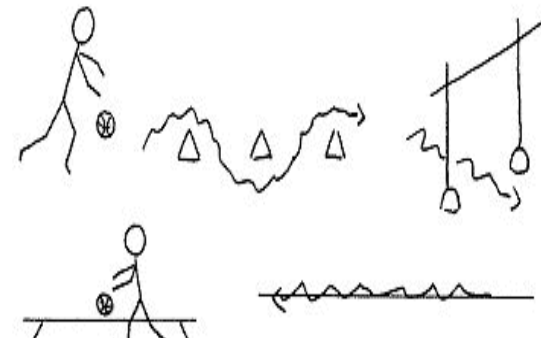

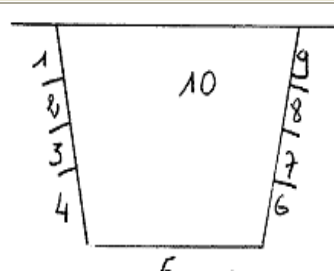
Variables



Ateliers décrochés



Passes à deux	Atelier n°1
<p>Descriptif</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se passer la balle sans qu'elle ne tombe par terre. <p>Variables</p> <ul style="list-style-type: none"> • Augmenter la distance. • Varier le type de passes (à terre, à une main...) 	
Passer au dessus	Atelier n°2
<p>Descriptif</p> <ul style="list-style-type: none"> • Passer à un camarade à travers un cerceau tenu à la verticale. <p>Variable</p> <ul style="list-style-type: none"> • Varier sur la distance et la taille du cerceau. 	
Relais passe et va	Atelier n°3
<p>Descriptif</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'enfant passe au premier de la colonne située en face de lui et court se placer derrière cette même colonne. 	
Ombre et soleil	Atelier n°4
<p>Descriptif</p> <ul style="list-style-type: none"> • Deux dribbleurs se suivent. Le second suit le même chemin que le premier et l'imité dans sa façon de dribbler. <p>Variable</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le second dirige le premier de la voix. 	
Dribble	Atelier n°5
<p>Descriptif</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dribbler en suivant les lignes de la salle ou du terrain. <p>Variable</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dribbler en arrière. 	

Slalom en dribble	Atelier n°6
<p>Descriptif</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dribbler en slalomant entre les cônes. <p>Variables</p> <ul style="list-style-type: none"> • Toucher chaque cône avec la main opposée. • Faire le tour de chaque cône. • Relais. 	
1, 2, 3 soleil	Atelier n°7
<p>Descriptif</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jeu traditionnel réalisé en dribble. <p>Variables</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le meneur de jeu dribble trois fois sur place. • Les enfants doivent arrêter leur dribble. 	
Parcours dribble	Atelier n°8
<p>Descriptif</p> <p>Réaliser le parcours en dribble.</p> <ul style="list-style-type: none"> • dribbler entre des cônes. • passer sous un obstacle. • suivre une ligne. • dribbler sur un banc. <p>Variables</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ajouter des obstacles. • Chronométrer. • Introduire des tirs. 	
421	Atelier n°9
<p>Descriptif</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tenter un tir d'un endroit désigné. Si le panier est réussi : 4 points. Si il n'est pas réussi, reprendre le ballon avant qu'il ne touche le sol et retirer de l'endroit où on a récupéré le ballon. <p>Variables</p> <ul style="list-style-type: none"> • Varier la distance et l'emplacement du premier tir. • Permettre une troisième chance. 	
Tour de France	Atelier n°10
<p>Descriptif</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tenter un tir de chacun des emplacements désignés sur le terrain. Comptabiliser les points marqués. <p>Variables</p> <ul style="list-style-type: none"> • Donner plusieurs chances sur chaque emplacement. • "Bonifier" certains tirs (éloignement) 	



Situation 1	Le Béret basket
Objectifs visés	<ul style="list-style-type: none"> • Réagir à un signal. • Améliorer l'adresse au tir. • Se déplacer en passes.
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> • 2 ballons, 2 cerceaux, 2 paniers minimum.

But

- Marquer plus de points que l'équipe adverse.

Organisation

- 2 équipes.
- Chaque équipe placée le long de la ligne de touche (une d'un côté et l'autre en face).
- Un ballon dans chaque cerceau.
- Chaque équipe numérote ses joueurs.

Consignes

- A l'appel d'un numéro, courir le plus vite possible, prendre son ballon dans son cerceau et aller vers le panier en progressant en passes.
- Effectuer un seul tir puis récupérer son ballon et retourner le déposer dans le cerceau en dribblant le plus vite possible.
- L'équipe déposant le ballon en 1^{er} marque 1 point, et à chaque panier marqué, deux points supplémentaires.

Critères de réussite

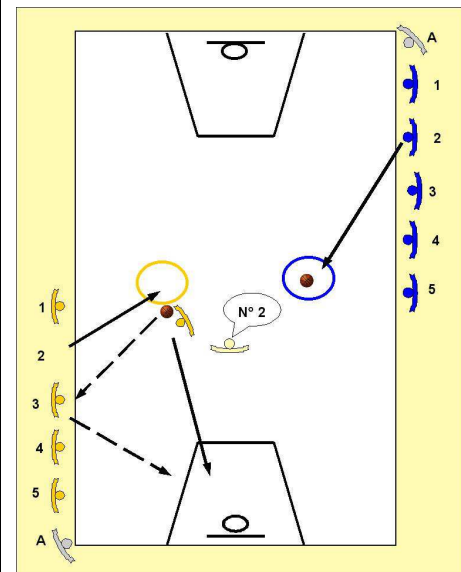
- Equipe vainqueur = équipe qui a marqué le plus de points.

Recommandations

- L'annonce des numéros doit se faire rapidement.
- Veiller à ce que l'enfant dribble tout le long du parcours.

Règles d'action

- Passer à deux mains en poussant avec les deux bras.
- Etre prêt à réceptionner la balle avec les deux mains.
- Etre attentif à l'appel des numéros.
- Viser le coin supérieur du carré noir.



Arbitrage

Les élèves arbitres jugent :

- Les paniers marqués
- Les marchers

Variables

- Annoncer un numéro : les enfants appelés se déplacent en dribble.
- Annoncer plusieurs numéros : les enfants appelés se déplacent en passes entre eux.
- Mettre 1 seul ballon pour 2 équipes : le premier joueur qui prend le ballon va marquer le panier et l'autre défend.
- Décompte des points (planche = 1 point, cercle = 2 points, panier = 4 points).

Situation 2	Le loup et les moutons (épervier)
Objectif visé	<ul style="list-style-type: none"> Se déplacer en dribblant tout en repérant des espaces libres.
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> 1 ballon par enfant, 1 chasuble pour le loup, 1 terrain divisé en 4 parties.

But

- Traverser l'espace de jeu sans perdre le ballon et sans se faire prendre.

Organisation

- 1 ballon par enfant, 1 chasuble pour le loup, 1 terrain divisé en 4 parties.
- Les moutons sont situés dans la bergerie 1 (derrière une ligne de fond), le loup (sans ballon) se situe dans la zone b.
- Chaque joueur a 5 vies. Le ou les moutons touchés perdent une vie.
- Les moutons ayant conservé le plus de vies deviennent loup lors de la prochaine partie.

Consignes

- Au signal du loup, les moutons doivent quitter leur bergerie et se rendre de l'autre côté du terrain (dans la 2^{ème} bergerie) en dribblant sans se faire toucher par le loup situé en zone b.
- Ensuite, ils devront revenir dans la première bergerie sans se faire toucher par le loup situé en zone a.
- Chaque fois qu'un mouton est touché, il perd une vie.

Critères de réussite

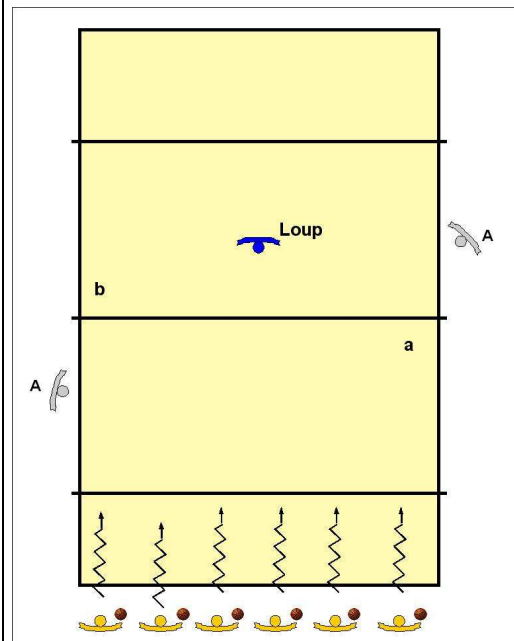
- Nombre de vies à la fin de la partie.

Recommandations

- Privilégier l'activité des enfants en multipliant les jeux.

Règles d'action

- Pour les moutons : dribbler sans regarder son ballon et se déplacer à l'opposé du loup.
- Pour le loup : cibler une "proie".



Arbitrage

- Les élèves arbitres jugent :
- Les reprises de dribble
 - Les sorties

Variables

- Mettre plusieurs loups qui doivent chasser les ballons et ne plus toucher les moutons.
- Les loups peuvent avoir un ballon.
- Augmenter les espaces.
- Mettre un loup dans chaque zone.

Situation 3	Le ramène ballon
Objectifs visés	<ul style="list-style-type: none"> • Se placer et se déplacer pour progresser vers l'avant. • Organiser les trajets de balles.
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> • 4 ballons et 20 marquages au sol.

But

- Ramener le plus de ballons possible dans le temps donné.

Organisation

- 4 ballons différents.
- L'enseignant lance les 4 ballons dans 4 directions différentes.
- Chaque équipe doit ramener son ballon en passes (en utilisant les marquages au sol) à un joueur de son équipe qui le redonne à l'enseignant qui le relance.
- La partie dure 2 min et l'on compte les ballons ramenés dans ce temps.
- 2, 3, ou 4 équipes de 4 ou 5 joueurs.
- L'enfant qui reçoit le ballon et le passe à l'enseignant comptabilise les retours.

Consignes

- *Ramener le ballon lancé en se faisant des passes. On doit obligatoirement être placé sur les marquages au sol pour faire une passe ou recevoir le ballon et on n'a pas le droit de dribbler.*
- *On marque 1 point à chaque ballon ramené.*

Critères de réussite

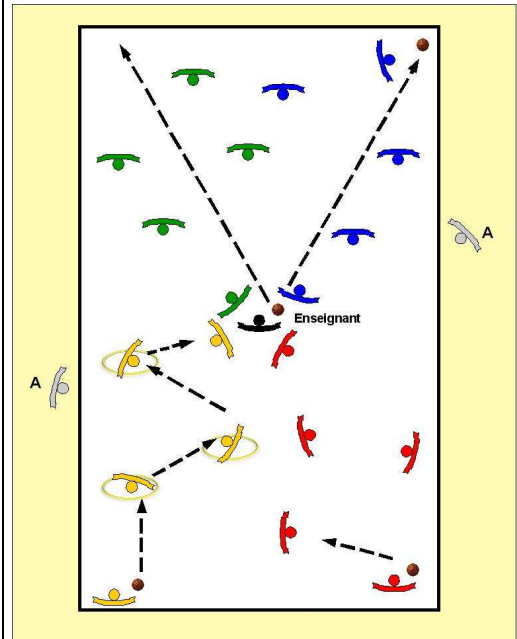
- L'équipe gagnante est celle qui a marqué le plus de points.

Recommandations

- Placer les marquages au sol pour que les enfants puissent se faire des passes sans peine.
- Essayer de mettre à disposition des ballons de couleur différentes.

Règles d'action

- Passer à deux mains en poussant avec les deux bras
- Appeler de la voix et présenter ses mains comme une cible



Arbitrage

Les élèves arbitres jugent :

- Les marchers
- Le temps de jeu

Variables

- Remplacer le maître par un joueur d'une équipe adverse pour lancer le ballon.
- Supprimer les marquages.
- 1 défenseur vient gêner le retour du ballon et le relance au loin s'il l'intercepte.
- Demander à chaque équipe d'aller marquer un panier avant de ramener le ballon.

Situation 4	La course au trésor
Objectifs visés	<ul style="list-style-type: none"> • Dribbler en transportant un objet. • Se déplacer en dribblant sans regarder son ballon.
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> • Trésor = Plots ou autres objets, 1 ballon pour 2 ; 2 cerceaux

But

- Ramener le plus d'objets possible avant les autres.

Organisation

- Mettre en place 2 zones et 2 réserves de « trésors ».
- Former 2 équipes égales, une pour chaque réserve.
- Chaque équipe se place derrière une réserve.
- Les joueurs sans ballon attendent derrière, ils partiront dans un second temps.
- Le jeu est limité à 2 minutes environ.

Consignes

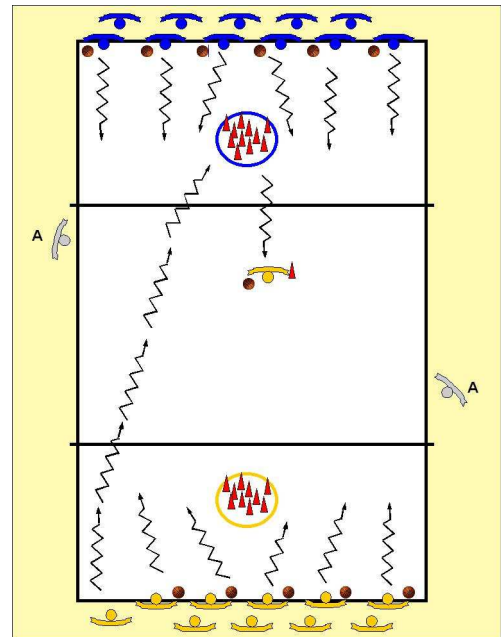
- *Au signal, chaque joueur avec ballon, va chercher en dribblant un trésor dans la réserve adverse (un seul par joueur) et le ramène en dribblant dans sa réserve.*
- *Chacun transmet ensuite le ballon à un camarade (qui attend derrière la réserve) qui, à son tour, va chercher un trésor.*

Critères de réussite

- Ramener plus d'objets que l'équipe adverse en un temps limité.
- Ne pas arrêter son dribble.

Règles d'action

- Dribbler à une main en évitant les autres joueurs.
- Ne pas regarder son ballon en dribblant.



Arbitrage

Les élèves arbitres jugent :

- Les reprises de dribble
- Les sorties

Variables

- Ne pas arrêter le dribble au moment de la prise du trésor.
- Varier les dribbles, main droite ou main gauche.
- Varier la distance.
- Mettre un défenseur qui ralentit (sans prendre la balle) le retour des dribbleurs.

Situation 5	Chameau, chamois en dispersion
Objectifs visés	<ul style="list-style-type: none"> • Identifier un rôle. • Repérer son adversaire direct le plus rapidement possible.
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> • Des chasubles de 2 couleurs et un ballon par enfant

But

- Ne pas se faire toucher par l'adversaire (poursuivi).

Ou

- Toucher son adversaire (poursuivant).

Organisation

- Constituer 2 équipes de 4 à 6 joueurs chacune.
- Les joueurs ont un numéro et forment un "binôme" avec le joueur de l'autre équipe ayant le même numéro.
- Un enfant chronomètre 5, 10 ou 15 secondes.
- Les enfants non touchés à la fin de ce temps rapportent 1 point à leur équipe.

Consignes

- Se déplacer en dribble dans l'espace délimité pendant l'histoire.
- A l'annonce du mot chamois, les chamois doivent fuir pour ne pas se faire toucher par leur poursuivant. Les chameaux doivent toucher le chamois le plus rapidement possible (inversement si je prononce « chameau »).
- Les enfants non touchés à l'issue du temps chronométré rapportent 1 point à leur équipe.

Critères de réussite

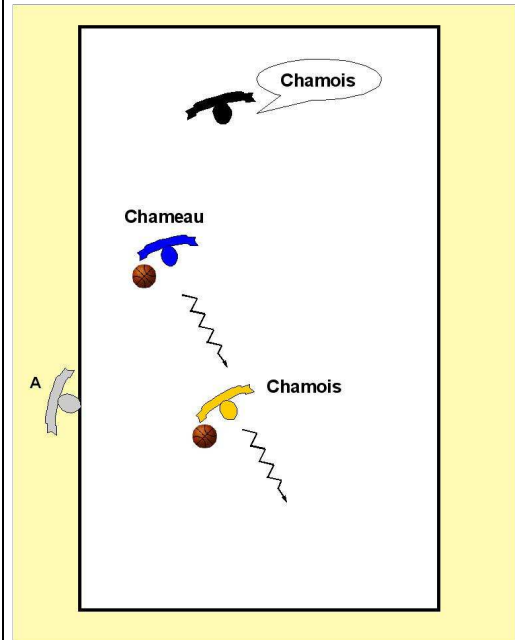
- Individuel : Toucher son adversaire ou ne pas se faire toucher dans le temps imparti.
- Collectif : Marquer plus de points que l'équipe adverse.

Recommandations

- Former des binômes avec des enfants ayant le même niveau.
- S'assurer que chaque enfant connaît bien son adversaire.

Règles d'action

- Toujours savoir où est son adversaire.



Arbitrage

Les élèves arbitres jugent :

- Les reprises de dribble
- Les sorties

Variables

- Varier les dimensions des terrains.
- Varier le type de signal (signal visuel = panier marqué ou pas ; chasuble de couleur).

Situation 6	La tirelire
Objectifs visés	<ul style="list-style-type: none"> Améliorer l'adresse au tir.
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> 2 paniers, 2 zones matérialisées, 1 réservoir (1 cerceau), 2 tirelires (2 cerceaux), 1 ballon pour 2 ou 3, des petits cônes ou autres objets.

But

- Marquer le plus possible de paniers pour remplir sa tirelire.

Organisation

- Matérialiser deux zones autour du panier ou mettre des marquages au sol pour définir les zones de tirs.
- Faire plusieurs manches.
- Deux équipes de 4 à 8 joueurs chacune.

Consignes

- Les enfants avec ballon se répartissent autour de leur panier et tirent au signal.
- Si le panier est raté, aller tout de suite donner le ballon à un partenaire.
- Si le panier est réussi, aller chercher un cône dans la réserve et toujours en dribblant, le ramener dans sa tirelire, aller ensuite donner le ballon à un camarade.
- Le jeu s'arrête lorsqu'il n'y a plus de cônes dans la réserve.

Critères de réussite

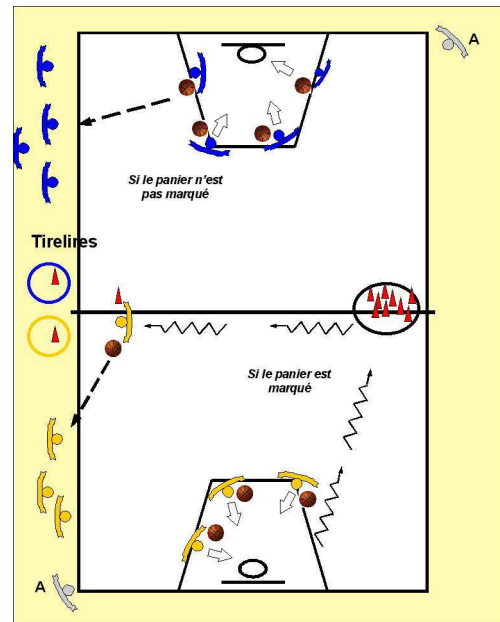
- L'équipe gagnante est celle qui a ramené le plus de cônes.

Recommandations

- Faire en sorte que les enfants jouent à tour de rôle (si 1 ballon pour 2).
- Veiller à l'activité des enfants.
- Prévoir une quantité d'objets en nombre suffisant.

Règles d'action

- Se rapprocher du panier sans se mettre dessous.
- Pousser le ballon vers le haut avec les jambes et les bras.



Arbitrage

Les élèves arbitres jugent :

- Les paniers marqués
- Les reprises de dribble

Variables

- Supprimer les zones de tir imposées.
- Définir des zones à 2 cônes et des zones à un cône.
- Imposer un trajet entre la réserve et la tirelire (slalom par exemple).

Situation 7	Le tir tactique
Objectifs visés	<ul style="list-style-type: none"> • Améliorer l'adresse au tir • Apprécier son niveau
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> • 2 ballons pour 4 ou 5 joueurs – 1 panier pour 2 équipes– marquages au sol.

But

- Réussir à marquer 10 points avant l'équipe adverse.

Organisation

- Constituer 2 équipes de 4 à 6 joueurs chacune.
- Les premiers joueurs partent en dribble et tentent de réussir un panier en choisissant librement leur emplacement : une tentative après le repère 1 vaut 1 point, après le repère 2, elle vaut 2 points...

Consignes

- *Partir en dribble et tenter de réussir son tir en choisissant librement leur emplacement.*
- *Une tentative après le repère 1 vaut 1 point, après le repère 2, elle vaut 2 points...*
- *Après son tir, revenir en dribble et passer son ballon à un partenaire qui attend.*
- *La première équipe à 10 points a gagné.*

Critères de réussite

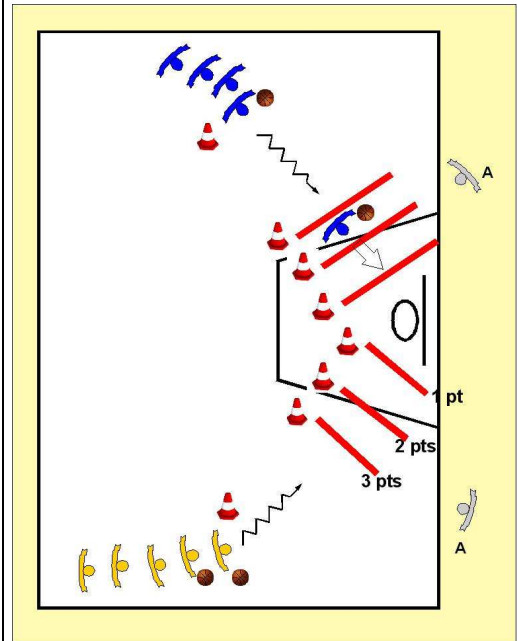
- L'équipe gagnante est celle qui atteint 10 points en premier.

Recommandations

- Prévoir si possible d'autres ateliers en parallèle ou doubler le dispositif.

Règles d'action

- A 45°, viser le coin supérieur du carré.
- Pousser le ballon vers le haut avec les jambes et les bras.



Arbitrage

- Les élèves arbitres jugent :
- Les reprises
 - Le nombre de points

Variables

- Jouer en temps limité (Au bout de 1mn, compter le nombre de points obtenus par chaque équipe).
- Jouer individuellement
- Modifier les repères de tir (distance, angle).

Situation 8	Le sorcier
Objectifs visés	<ul style="list-style-type: none"> • Améliorer le dribble • Favoriser un regard périphérique
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> • 1 ballon par joueur – 1 chasuble pour le sorcier.

But

- Pour le sorcier : prendre ses adversaires le plus vite possible.
- Pour les joueurs : ne pas se faire prendre par le sorcier.

Organisation

- 1 sorcier pour 6 joueurs (10mX10m environ)
- Les joueurs dribblent dans un espace délimité en cherchant à éviter le sorcier.
- Le sorcier se déplace sans ballon et essaie de toucher les dribbleurs.
- Le dribbleur touché doit dribbler sur place et lever la main pour être repéré.

Consignes

- *Se déplacer en dribblant dans l'espace sans se faire toucher par le sorcier qui n'a pas de ballon.*
- *Tout joueur touché lève une main et dribble sur place.*

Critères de réussite

- Le gagnant est le dernier joueur à avoir été touché (il devient sorcier pour le jeu suivant).

Recommandations

- Limiter le nombre de joueurs car le jeu est éprouvant pour le sorcier.
- Bien identifier le sorcier (chasuble).
- Mettre plusieurs jeux en parallèle.

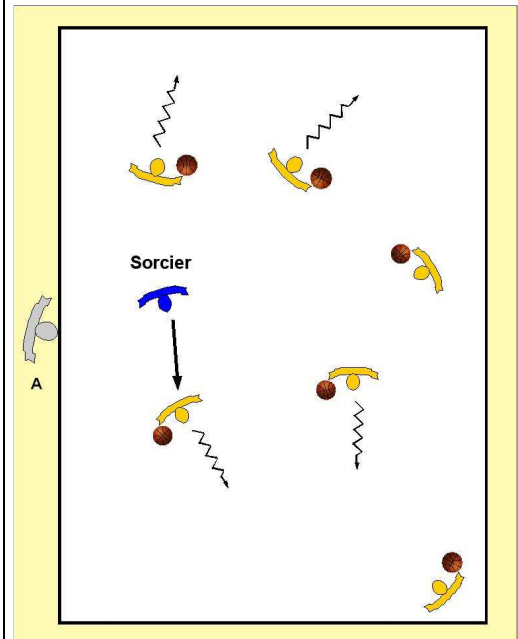
Règles d'action

Pour les poursuivis :

- Occuper les espaces libres.
- Regarder où est le sorcier.

Pour le sorcier :

- Cibler une « proie ».
- Isoler sa « proie » vers une ligne.



Arbitrage

Les élèves arbitres jugent :

- Les sorties
- Les reprises de dribble

Variables

- Tout joueur peut délivrer un partenaire immobilisé en dribblant entre les jambes de celui-ci.
- Jouer au temps.
- Le sorcier peut dribbler.
- Tout joueur touché devra, pour se libérer et revenir dans le jeu, marquer un panier.

Situation 9	Vider sa caisse
Objectifs visés	<ul style="list-style-type: none"> • Améliorer le tir • Améliorer le dribble
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> • Terrain 10x20m – 2 paniers – 1 ballon par joueur – 4 caisses.

But

- Vider sa caisse avant l'adversaire en réussissant plus de paniers.

Organisation

- Les ballons sont répartis par équipe (5 à 6 ballons par équipe).
- Prévoir autant de maisons que d'équipes et deux jeux en parallèle (cf. schéma X 2).

Consignes

- Chacun son tour, prendre un ballon dans sa caisse et aller en dribblant tenter un tir.
- Départ au tir du partenaire précédent.
- Si le panier est réussi, porter en dribblant son ballon dans la caisse des adversaires.
- S'il est raté, ramener son ballon en dribblant dans sa caisse.

Critères de réussite

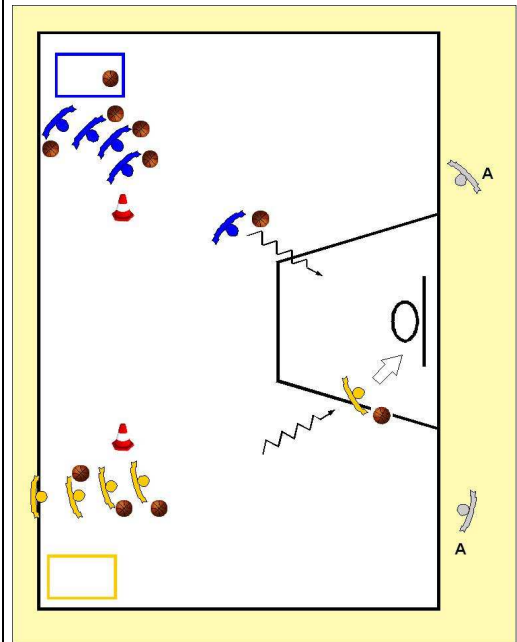
- L'équipe gagnante est celle qui n'a plus de ballon ou le moins de ballons à la fin du temps.

Recommandations

- Tout déplacement se fait en dribblant (même lorsqu'on va porter le ballon chez l'adversaire).
- Dribbler de la main droite à droite, dribbler de la main gauche à gauche (on fait la revanche en changeant de côté).

Règles d'action

- Venir se placer à 45°.
- Viser le coin supérieur du carré.



Arbitrage

Les élèves arbitres jugent :

- Les paniers marqués
- Les reprises de dribble

Variables

- Tirer hors de la raquette (tirs à mi distance).

Situation 10	La traversée
Objectifs visés	<ul style="list-style-type: none"> • Se placer et se déplacer pour progresser vers la cible • Jouer en fonction de la position des adversaires et des partenaires
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> • 1 ballon – 12 à 15 marquages au sol • Chronomètre - Sifflet.

But

- Réussir le plus de traversées.

Organisation

- Equipes de 4, 5 ou 6 joueurs.
- 1 défenseur avec une chasuble.
- 12 à 15 repères répartis sur tout le terrain.
- Jouer en deux minutes.

Consignes

- *Au signal, pendant 2 min, les joueurs doivent traverser le terrain en passes en utilisant les marquages au sol.*
- *Le ballon ne doit pas tomber par terre.*
- *Le défenseur doit empêcher la traversée en ralentissant la progression du ballon ou en l'interceptant.*
- *Tout ballon intercepté annule la traversée et les attaquants retournent derrière la ligne de départ librement.*

Critères de réussite

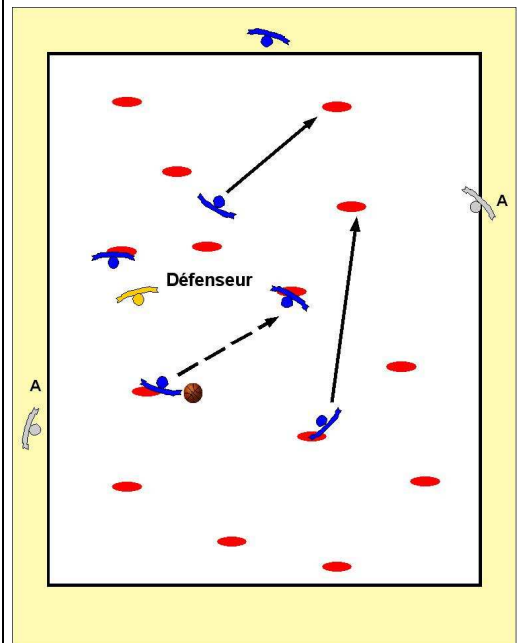
- Réussir le plus grand nombre d'allers et retours.

Recommandations

- Placer les marquages au sol afin que les enfants puissent se passer la balle "sans peine".

Règles d'action

- Occuper les marquages au sol placés vers l'avant de la balle.
- Occuper les marquages au sol loin du défenseur.



Arbitrage

Les élèves arbitres jugent :

- Les sorties
- Les placements des attaquants sur les marquages au sol.

Variables

- Placer 2, 3 défenseurs.
- Supprimer les marquages au sol tout en interdisant le dribble.

Situation 11	La thèque basket
Objectifs visés	<ul style="list-style-type: none"> • Améliorer la passe, le dribble et le tir. • Améliorer la coopération.
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> • 2 ballons – 3 cônes

But

- Marquer le plus de points possible.

Organisation

- Deux équipes de 6 : Les « dribbleurs » et les « passeurs »
- 6 plots répartis autour du panier pour délimiter une zone à contourner.
- Deux manches en inversant les rôles.

Consignes

- L'enseignant lance le ballon.
- Les « passeurs » doivent le récupérer et le transmettre en passes à leur tireur le plus rapidement possible.
- Le coup s'arrête lorsque le tireur de l'équipe des passeurs marque un panier.

Pendant ce temps,

- Le premier "dribbleur" de la file contourne les cônes et va lui aussi tirer. (2 points si le panier est réussi).
- Après son tir, il passe le ballon à son partenaire qui enchaîne parcours et tir.
- On compte les points des dribbleurs après 5 lancers de l'enseignant (5 coups).

Critères de réussite

- L'équipe gagnante est celle qui a marqué le plus de points en position de dribbleurs.

Recommandations

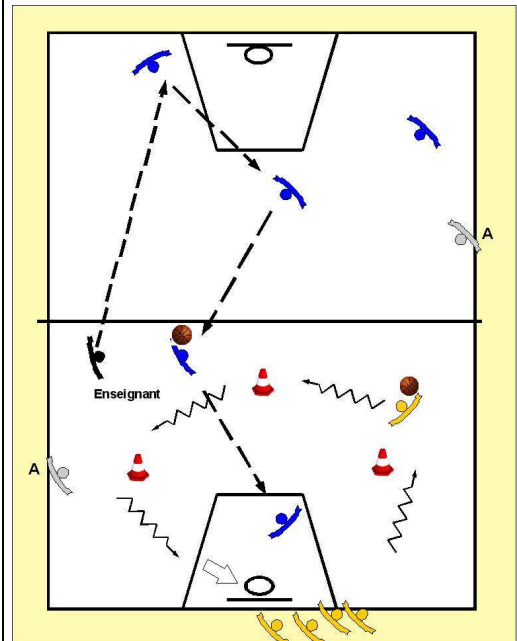
- Les joueurs sont à tour de rôle "passeurs" et "dribbleurs".

Règles d'action

- Pour les passeurs : occuper l'espace pour faire progresser le ballon vers la cible.

Pour le tir :

- A 45°, viser le coin supérieur du carré.
- Pousser le ballon vers le haut avec les jambes et les bras.



Arbitrage

Les élèves arbitres jugent :

- Les paniers marqués
- Les reprises de dribble
- Les marchers

Variables

- Dribbler en slalomant entre des cônes.
- Changer de sens pour dribbler main gauche.

Situation 12	La passe à 5
---------------------	---------------------

Objectifs visés	<ul style="list-style-type: none"> • Améliorer la passe • Jouer en fonction de la position des adversaires et des partenaires
------------------------	---

Matériel	<ul style="list-style-type: none"> • 2 ballons – 2 jeux de chasubles
-----------------	---

But

- Réussir 5 passes consécutives.

Organisation

- 2 groupes de 12 joueurs environ chacun (8 attaquants – 3 défenseurs – 1 arbitre).
- Chaque équipe est composée de 8 joueurs qui attaquent et 3 qui défendent.

Consignes

- Dans chaque moitié de terrain, les 8 attaquants de chaque équipe doivent se faire 5 passes consécutives avant l'autre équipe qui attaque sur l'autre terrain. Les défenseurs de chaque équipe tentent de les empêcher.
- Lorsqu'un défenseur attrape le ballon, il le rend aux attaquants qui font une remise en jeu derrière une ligne de touche en remettant le décompte des passes à 0.

Critères de réussite

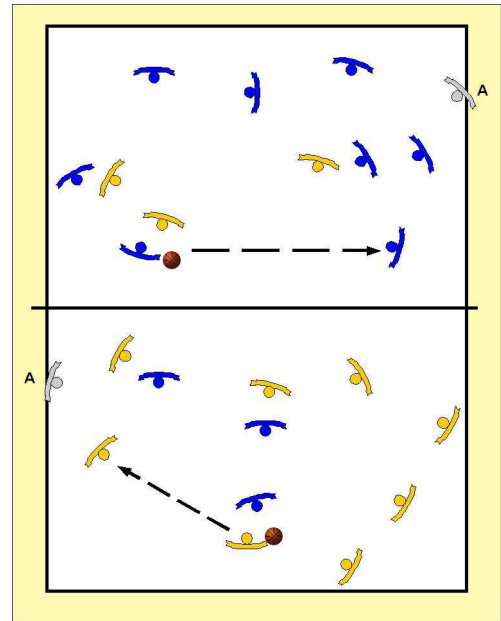
- L'équipe gagnante est celle qui exécute 5 passes consécutivement avant l'autre.

Recommandations

- Eviter tout contact.
- **Interdire au défenseur de prendre le ballon dans les mains des attaquants.**
- Adapter le nombre de passes au niveau des enfants.
- Changer les rôles régulièrement.

Règles d'action

- Occuper les espaces libres.
- S'éloigner du porteur de la balle mais pas trop pour qu'il puisse passer la balle.
- En tant que défenseur, se placer entre son adversaire et la balle.



Arbitrage

Les élèves arbitres jugent :

- Les sorties
- Les ballons pris dans les mains

Variables

- Modifier le rapport de forces : passer à 7 attaquants contre 4 défenseurs puis 6 attaquants contre 5 défenseurs.
- Modifier l'espace de jeu.
- Modifier le nombre de passes.

Situation 13	La balle au capitaine
Objectifs visés	<ul style="list-style-type: none"> • Se placer et se déplacer pour progresser vers la cible • Jouer en fonction de la position des adversaires et des partenaires
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> • 1 terrain de 20x10m, plots pour délimiter les zones d'en-but, 1 ballon, des chasubles.

But

- Marquer plus de points que l'équipe adverse en passant la balle au capitaine.

Organisation

- 2 équipes de 5 joueurs - Situation d'Attaque/Défense - une zone d'en-but délimitée par des plots.

Consignes

- L'équipe en possession de la balle doit la passer à son capitaine placé derrière la ligne de fond.
- Chaque passe au capitaine rapporte un point.
- Pour qu'une passe au capitaine soit valable, la balle ne doit pas toucher le sol après réception.
- Seuls le dribble ou la passe sont autorisés pour progresser.

Critères de réussite

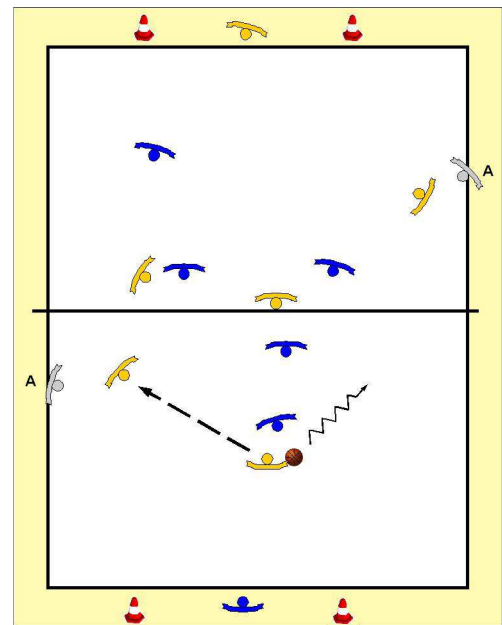
- L'équipe gagnante est celle qui comptabilisera le plus de points dans le temps imparti.

Recommandations

- Veiller à l'absence de contacts.
- **Interdire aux défenseurs de prendre le ballon dans les mains des attaquants.**

Règles d'action

- Occuper les espaces libres.
- S'éloigner du porteur de la balle mais pas trop pour qu'il puisse passer la balle.
- En tant que défenseur, se placer entre son adversaire et la balle ou la cible.



Arbitrage

Les élèves arbitres jugent :

- Les sorties
- Les reprises de dribble
- Les passes au capitaine
- Les prises de balle en main

Variables

- Interdire le dribble.
- Limiter peu à peu la zone d'évolution du capitaine pour aller vers un capitaine fixe.
- Placer le capitaine sur un banc ou sur une chaise.

Situation 14	Les jokers latéraux
Objectifs visés	<ul style="list-style-type: none"> • Elargir l'espace de jeu. • Choisir l'action la plus adaptée (dribble, passe, tir).
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> • Terrain 10x20m – 2 paniers – 1 ballon pour 10 joueurs – plots (pour matérialiser les couloirs) – chasubles - chronomètre - sifflet.

But

- Marquer plus de paniers que l'adversaire en utilisant éventuellement des jokers.

Organisation

- 3 équipes de 5 joueurs.
- 1 équipe arbitre, chronomètre et assure la marque.
- Les 2 autres s'affrontent (3 joueurs de champ + 2 jokers latéraux situés dans les couloirs sur le bord du terrain).

Consignes

- *En attaque, dribbler ou passer le ballon à ses partenaires ou aux jokers latéraux.*

Critères de réussite

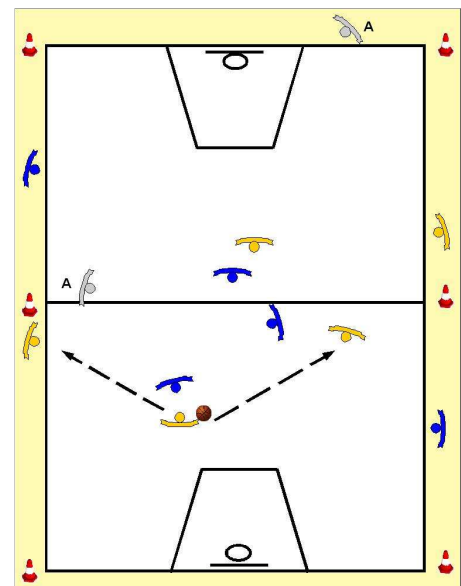
- L'équipe gagnante est celle qui comptabilisera le plus de points dans le temps imparti.

Recommandations

- Changer les rôles dans l'équipe.
- Limiter (ou supprimer) les dribbles.
- Interdire au défenseur de prendre le ballon dans les mains des attaquants.

Règles d'action

- Se démarquer dans des espaces libres vers l'avant.
- S'appuyer sur les jokers si son partenaire est marqué.



Arbitrage

Les élèves arbitres jugent :

- Les sorties
- Les reprises de dribble
- Les prises de balle en main

Variables

- Augmenter le nombre de joueurs.
- Permettre aux jokers d'évoluer sur toute la longueur du couloir.



FICHE GUIDE BASKET-BALL

Terrain :

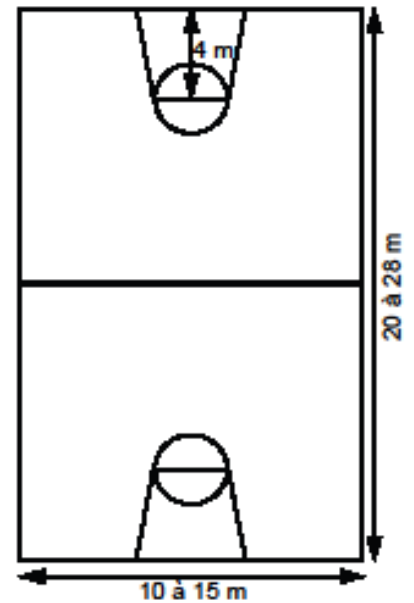
- ↻ Toute surface comportant un tracé de 10 X 20 m minimum et 2 panneaux de mini-basket ou à la rigueur 2 buts de baby-basket
- ↻ Hauteur des panneaux pour le Cycle 3 : 2m60 si possible

Matériel :

- ↻ Ballons de basket taille 5
- ↻ Chasubles, plots, chronomètres, sifflets, planchettes, crayons.

Règles du jeu

- 1 - La mise en jeu se fait par un entre-deux au centre, les équipes pouvant occuper tout le terrain.
 - ↻ Réparation : Balle à l'adversaire sur la ligne la plus proche.
- 2 - On ne peut se déplacer avec le ballon qu'en dribblant à une main. La reprise de dribble est interdite.
 - ↻ Réparation : Balle à l'adversaire sur la ligne la plus proche.
- 3 - On ne doit pas sortir du terrain (c'est le joueur qui compte et pas le ballon, les lignes sont hors terrain).
 - ↻ Réparation : Balle à l'adversaire sur la ligne la plus proche.
- 4 - On ne doit pas prendre le ballon dans les mains du joueur adverse.
 - ↻ Réparation : Balle à l'équipe qui avait la balle, sur la ligne la plus proche
- 5 - On ne doit pas pousser, accrocher, retenir un adversaire.
 - ↻ Réparation : Balle à l'adversaire sur la ligne la plus proche
- 6 - On ne doit pas pousser, accrocher, retenir un adversaire qui tire au panier.
 - ↻ Réparation : 2 tirs de lancer-franc si tir raté, 1 tir de lancer-franc si tir réussi.
- 7 - Un panier vaut 2 points, un lancer franc vaut 1 point.



Equipes

- ↻ Mixte de 4 joueurs (2+2) ou (2+3)
- ↻ 1 ou 2 remplaçants maximum en fonction des effectifs
- ↻ Par niveau de classe si possible (CE2, CM1, CM2)

Organisation d'une rencontre:

1ère phase :

- ↻ Grouper les équipes par poules (de 4 de préférence).
- ↻ Pendant que A et B jouent, C arbitre, chronomètre et tient la marque, D observe et encourage.
- ↻ Jouer tous les matches de la poule.

2ème phase :

- ↻ Rassembler les premiers de chaque poule dans une nouvelle poule, faire de même avec les 2^{èmes}, 3^{èmes} et 4^{èmes}.
- ↻ Jouer tous les matches de chaque poule suivant la même méthode que dans la première phase.
- ↻ Vous obtiendrez ainsi votre classement

TEMPS DE MATCH :

- ↻ 2 mi-temps de 4 ou 5 min (soit 48 min ou 1h de jeu effectif par enfant ce qui est suffisant)

Exemple de feuille de poule :

	Catégorie :
	Poule :
	Terrain / Table :

Nom Prénom / Equipe	Ecole
A :	
B :	
C :	
D :	

Déroulement des matches	Nom du Vainqueur	Score
A - B		
C - D		
A - C		
B - D		
A - D		
B - C		

Classement Final de la Poule
1er :
2ème :
3ème :
4ème :