



Jeux de coopération et d'opposition vers le Basketball

Inspection Académique
de Maine et Loire

USEP 49

Comité Départemental
de Basketball
de Maine et Loire



Compétences et acquisitions



Situations d'apprentissage



Démarche et organisation



Educatifs



Éléments de polyvalence



Convention



Évaluation et remédiation



Documents USEP



Compétences et acquisitions attendues



Compétences (Programmes 2002)

Compétences spécifiques

- S'affronter individuellement ou collectivement

Compétences générales et connaissances

- **Être capable, dans diverses situations, de :**
 - construire un projet d'action ; mesurer et apprécier les effets de l'activité ;
 - appliquer et construire des principes de vie collective
- **Avoir compris et retenu :**
 - que l'on peut acquérir des connaissances spécifiques dans l'activité physique et sportive (sensations, émotions, savoirs sur les techniques de réalisation d'actions spécifiques...);
 - des savoirs précis sur les différentes activités physiques et sportives rencontrées.

Acquisitions attendues

En attaque :

- S'orienter vers l'avant
- Repérer les espaces libres
- Se démarquer et être vu du porteur
- Maîtriser la passe, le dribble, le tir
- Enchaîner 2 actions: passer / courir attraper / lancer tirer / récupérer dribbler / passer dribbler / tirer etc.
- Choisir l'action la plus adaptée : passer, dribbler ou tirer

En défense :

- Repérer son adversaire direct
- Se placer entre l'adversaire et la cible ou le ballon



[Retour page d'accueil](#)



[Situations d'apprentissage](#)



[Educatifs](#)



Compétences	Situations
<p>Compétences spécifiques</p> <ul style="list-style-type: none">● S'affronter individuellement ou collectivement <p>Compétences générales et connaissances</p> <ul style="list-style-type: none">● Être capable, dans diverses situations, de :<ul style="list-style-type: none">- construire un projet d'action ; mesurer et apprécier les effets de l'activité ;- appliquer et construire des principes de vie collective● Avoir compris et retenu :<ul style="list-style-type: none">- que l'on peut acquérir des connaissances spécifiques dans l'activité physique et sportive (sensations, émotions, savoirs sur les techniques de réalisation d'actions spécifiques...);- des savoirs précis sur les différentes activités physiques et sportives rencontrées.	<ul style="list-style-type: none">● Béret basket● Le loup et les moutons● Le ramène ballon● La course au trésor● Chameau, chamois en dispersion● La tirelire● L'horloge● Les sorciers● Le tir tactic● La traversée● La thèque● La passe à 5● La balle au but● Joueurs jokers latéraux● Joueurs relais dans l'axe



[Retour page d'accueil](#)

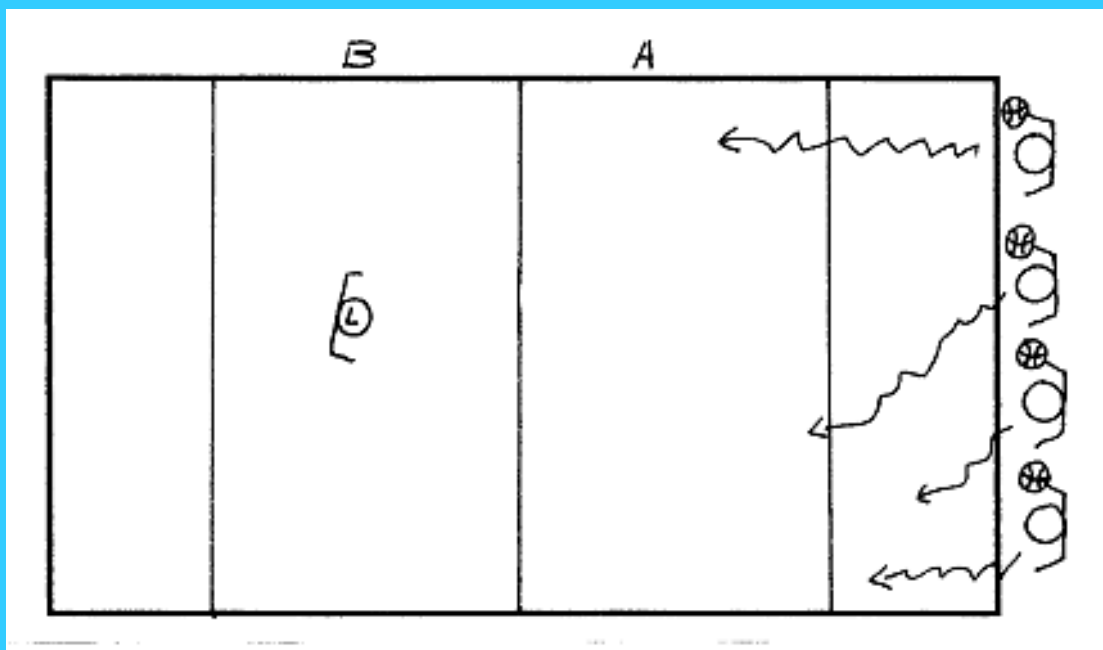


[Educatifs](#)



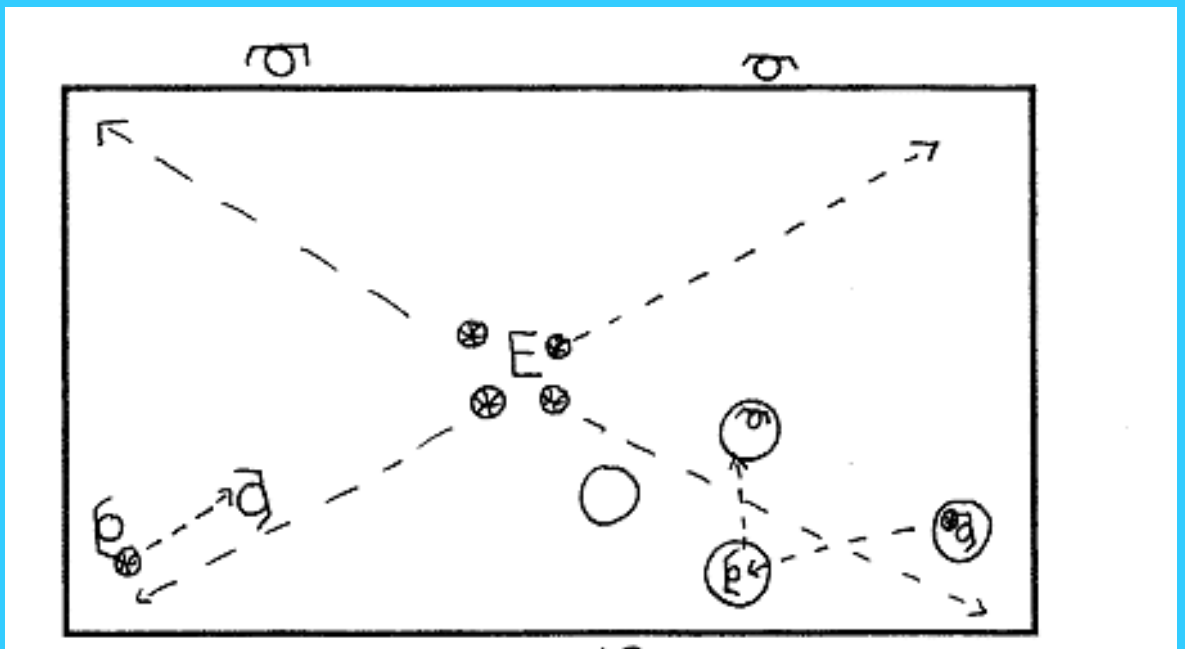
Situation n° 1	Béret basket
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> ● Se situer dans l'espace et le temps, se situer par rapport aux adversaires et partenaires.
Matériel	2 ballons, 2 cerceaux, 2 paniers.
Déroulement	<p>2 équipes placées le long de la ligne de fond (une d'un coté et l'autre en face), poser un ballon dans chaque cerceau. Chaque équipe numérote ses joueurs.</p> <p>A l'appel d'un numéro, les joueurs appelés courent le plus vite possible, prennent leur ballon dans leur cerceau et se dirigent vers le panier situé en face d'eux.</p> <p>Chaque joueur effectue un seul tir puis récupère son ballon et retourne le déposer dans le cerceau en dribblant le plus vite possible.</p> <p>L'équipe déposant le ballon en 1^{er} gagne, elle marque 1 point, et à chaque panier marqué, un point supplémentaire.</p>
Organisation	2 équipes, cependant si plus de 8 joueurs par équipe, on constituera 3 ou 4 équipes, il faudra alors 3 ou 4 ballons et 2 équipes pourront tirer sur le même panier.
Recommandations	L'annonce des numéros doit se faire rapidement, veiller à ce que l'enfant dribble tout le long du parcours.
Critères de réussite	Aisance dans le dribble lors d'une course rapide, paniers marqués.
Verbes d'action	<p>Je suis attentif à l'appel des numéros</p> <p>Je vise le coin supérieur du carré noir</p>
Variables	<ul style="list-style-type: none"> ● Annoncer plusieurs numéros : les enfants se déplaceront en passes. ● 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). ● Obstacles.

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



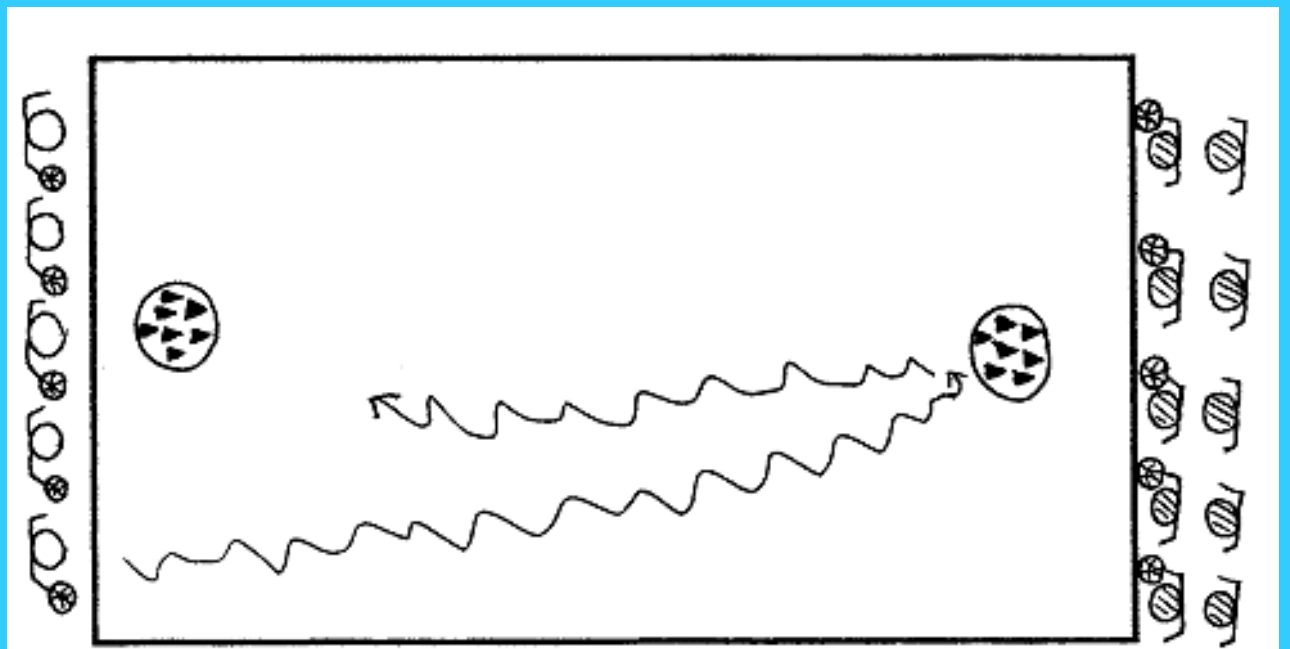
Déroulement	<p>Au signal du loup, les moutons doivent en dribblant quitter leur bergerie et traverser le terrain sans se faire toucher par le loup, ils se rendent de l'autre coté du terrain, dans la 2^{ème} bergerie. Ensuite, ils devront se rendre dans le première bergerie sans se faire toucher par le loup situé en zone A. Le ou les moutons touchés deviennent loup au passage suivant et peuvent se donner la main. Le dernier mouton touché devient le loup lors de la prochaine partie.</p>
Organisation	<p>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 se situe dans la zone B. On peut commencer le jeu en mettant certains moutons d'un coté et les autres en face, on disposera ainsi les loups dans les deux zones.</p>
Recommandations	<p>Privilégier l'activité des enfants en multipliant les jeux.</p>
Critères de réussite	<p>Traverser l'espace de jeu sans perdre le ballon.</p>
Verbes d'action	<p>Pour les moutons : je dribble sans regarder mon ballon et je vais à l'opposé du loup. Pour le loup : je cible une "proie".</p>
Variables	<ul style="list-style-type: none"> ● Mettre plusieurs loups qui devront chasser les ballons et ne plus toucher les moutons. ● Les loups pourront avoir un ballon, ou encore se donner la main. ● Augmenter les espaces. ● Limiter le temps de traversée.

Situation n°3	<h3>Le ramène ballon</h3>
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> ● Se placer et se déplacer pour progresser. ● Organiser les trajets de balles.
Matériel	<p>4 ballons et 20 cerceaux</p>



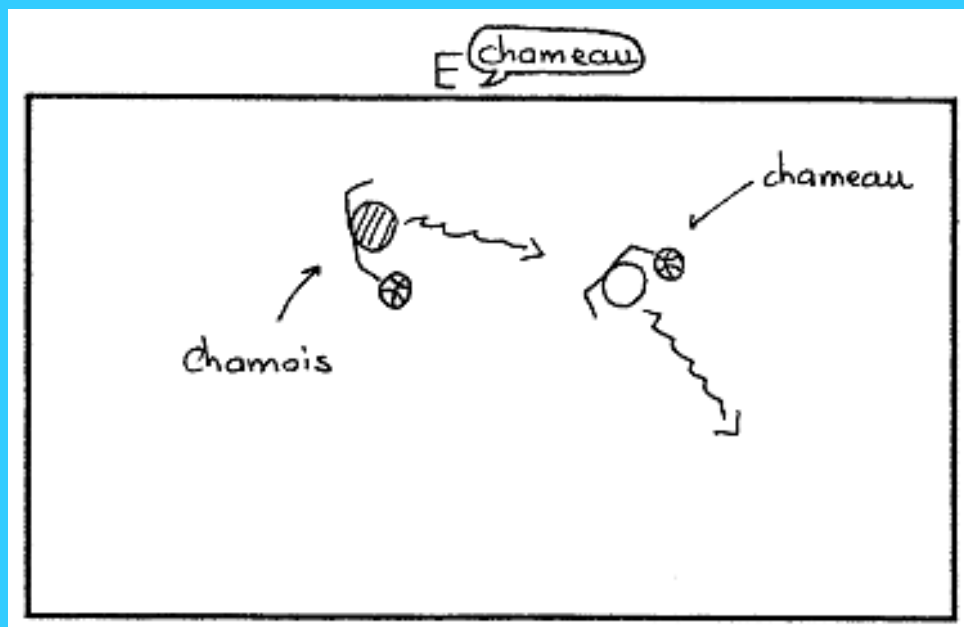
Déroulement	L'enseignant lance les 4 ballons dans 4 directions différents. Chaque équipe doit ramener son ballon en passes (en utilisant les cerceaux) à l'enseignant qui le relance. La partie dure 2 mn et l'on compte les ballons ramenés dans ce temps.
Organisation	2, 3, ou 4 équipes de 4 ou 5 joueurs. 1 enfant par équipe comptabilise les retours 4 ballons différents
Recommandations	Placer les cerceaux pour que les enfants puissent se faire des passes sans peine. Essayer de mettre à disposition des ballons de couleur différentes.
Critères de réussite	Nombre de ballons ramenés
Verbes d'action	Pousser à deux mains Appeler de la voix et présenter ses mains comme une cible
Variables	<ul style="list-style-type: none"> ● Supprimer les cerceaux et enchaîner systématiquement 1 dribble et une passe ● 1 défenseur vient gêner le retour du ballon et le relance au loin si il l'intercepte. ● Demander à chaque équipe d'aller marquer un panier avant de ramener le ballon.

Situation n°4	La course au trésor
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> ● Dribbler en transportant un objet. ● Se déplacer en dribblant tout en repérant les espaces libres.
Matériel	Petits cônes ou autres objets, 1 ballon pour 2, 2 cerceaux



Déroulement	<p>Former 2 équipes égales, placer les objets dans les cerceaux (les trésors), chaque équipe se place derrière un trésor. Les joueurs sans ballons attendent derrière, ils partiront en 2^{ème} position.</p> <p>Au signal, les joueurs (avec ballons), vont chercher un trésor dans la réserve adverse (un par joueur) et le ramène dans leur réserve. Ils transmettent le ballon à leurs camarades (qui attendaient derrière leur réserve)et à leur tour vont chercher un trésor. Le Jeu est limité à 2 minutes environ. L'équipe gagnante est celle qui a le plus de cônes dans sa réserve au bout du temps de jeu.</p>
Organisation	Mettre en place 2 zones et 2 réserves de cônes, faire 2 équipes, une pour chaque réserve.
Recommandations	Privilégier l'activité des enfants en multipliant les jeux.
Critères de réussite	Ramener un maximum d'objets en un temps limité. Ne pas arrêter son dribble.
Verbes d'action	Je dribble dans des espaces libres.
Variables	<ul style="list-style-type: none"> ● Varier les dribbles, main droite ou main gauche. ● Varier la distance. ● Mettre un défenseur qui ralentit le retour des dribbleurs.

Situation n° 5	Chameau, chamois en dispersion
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> ● Identifier un rôle d'attaquant ou de défenseur ● Repérer son adversaire direct le plus rapidement possible ● Marquer un adversaire
Matériel	Des chasubles de 2 couleurs et un ballon par enfant



Déroulement	<p>Les enfants marchent ou courent dans un espace délimité. L'enseignant raconte une histoire et prononce le mot chamois ou le mot chameau.</p> <p>Si il prononce le mot chamois, ceux-ci doivent fuir pour ne pas se faire toucher par leur "binôme". Les chameaux doivent toucher leur binôme le plus rapidement possible.</p> <p>L'enseignant compte jusqu'à 5, 10 ou 15. Les enfants non touchés à l'issue de ce délais rapportent 1 point à leur équipe.</p>
Organisation	<p>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.</p>
Recommandations	<p>Former des binômes avec des enfants ayant le même niveau.</p> <p>S'assurer que chaque enfant connaît bien son "binôme".</p>
Critères de réussite	<p>J'ai touché ou pas mon adversaire dans le temps imparti.</p>
Verbes d'action	<p>Toujours savoir où est son adversaire.</p>
Variables	<ul style="list-style-type: none"> ● L'activité peut se faire en dribble. ● Varier l'espace. ● Varier le type de signal (signal visuel).



[Retour page d'accueil](#)



[Educatifs](#)

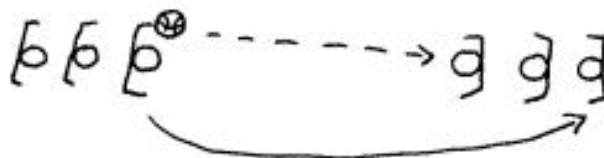


Relais passe et va

Educatif n° 1

Descriptif

- L'enfant passe au premier de la colonne située en face de lui et court se placer derrière cette même colonne.



Ombre et soleil

Educatif n° 2

Descriptif

- Deux dribbleurs se suivent. Le second suit le même chemin que le premier et l'imité dans sa façon de dribbler.

Variable

- Le second dirige le premier de la voix.



Parcours dribble

Educatif n° 3

Descriptif

Réaliser le parcours en dribble :

- dribbler entre des cônes
- passer sous un obstacle
- suivre une ligne
- dribbler sur un banc

Variables

- Ajouter des obstacles
- Chronométrer



1, 2, 3 soleil

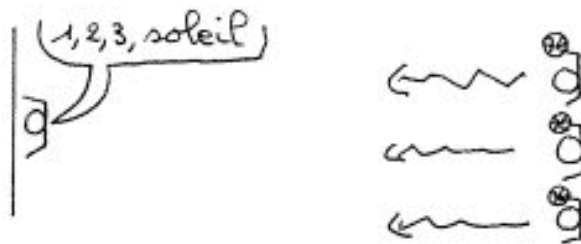
Educatif n° 4

Descriptif

- Jeu traditionnel réalisé en dribble

Variables

- Le meneur de jeu dribble trois fois sur place
- Les enfants doivent arrêter leur dribble



Dribble

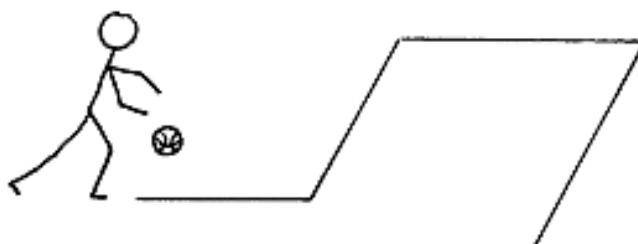
Educatif n° 5

Descriptif

- Dribbler en suivant les lignes de la salle ou du terrain

Variable

- Dribbler en arrière



Slalom en dribble

Educatif n° 6

Descriptif

- Dribbler en slalomant entre les cônes

Variables

- Toucher chaque cône avec la main opposée
- Faire le tour de chaque cône
- Relais



Passer au dessus

Educatif n° 7

Descriptif

- Passer à un camarade à travers un cerceau tenu à la verticale

Variable

- Varier sur la distance et la taille du cerceau



Passes à deux

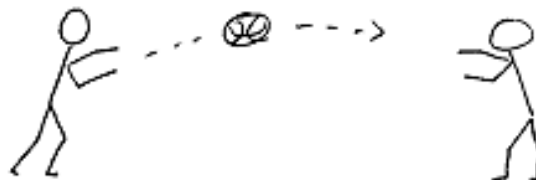
Educatif n° 8

Descriptif

- Se passer la balle sans qu'elle ne tombe par terre

Variables

- Augmenter la distance
- Varier le type de passes (à terre, à une main ...)



421

Educatif n° 9

Descriptif

- 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.

Variables

- Varier la distance et l'emplacement du premier tir.
- Permettre une troisième chance



Tour de France

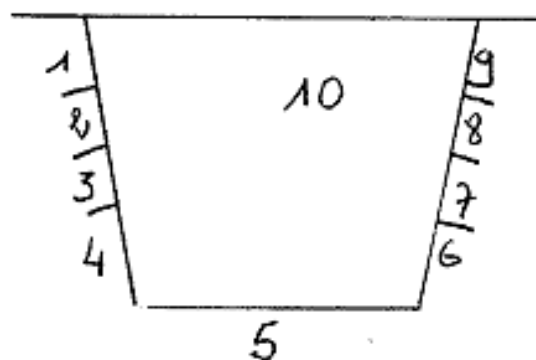
Educatif n° 10

Descriptif

- Tenter un tir de chacun des emplacements désignés sur le terrain. Comptabiliser les points marqués.

Variables

- Donner plusieurs chance sur chaque emplacement
- "Bonifier" certains tirs (éloignement)



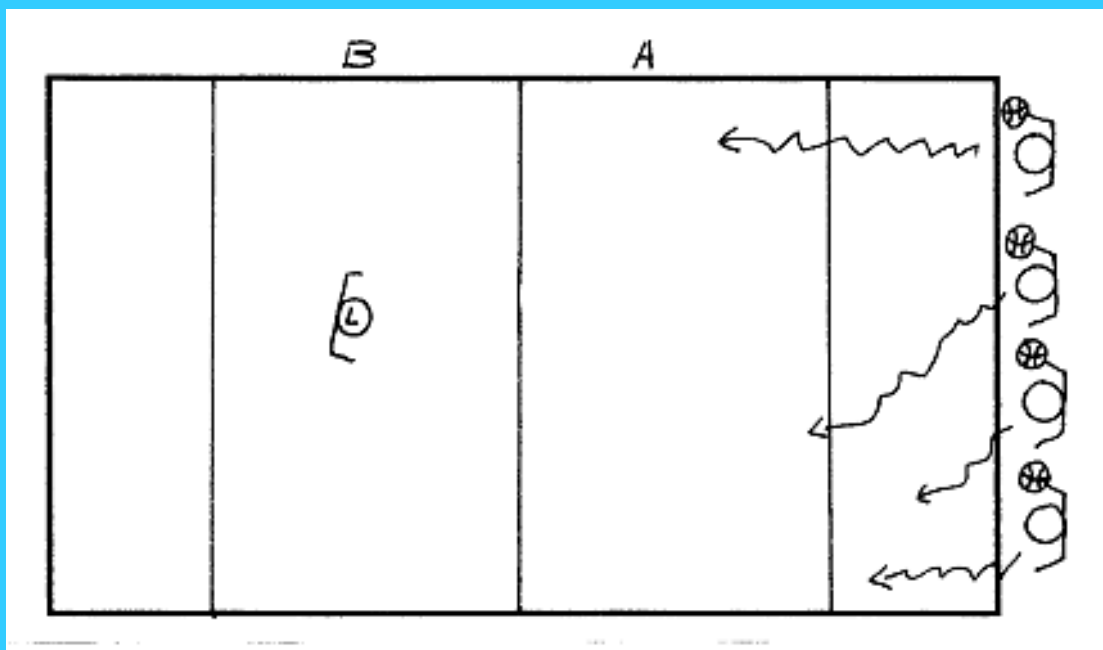


Situations d'apprentissage



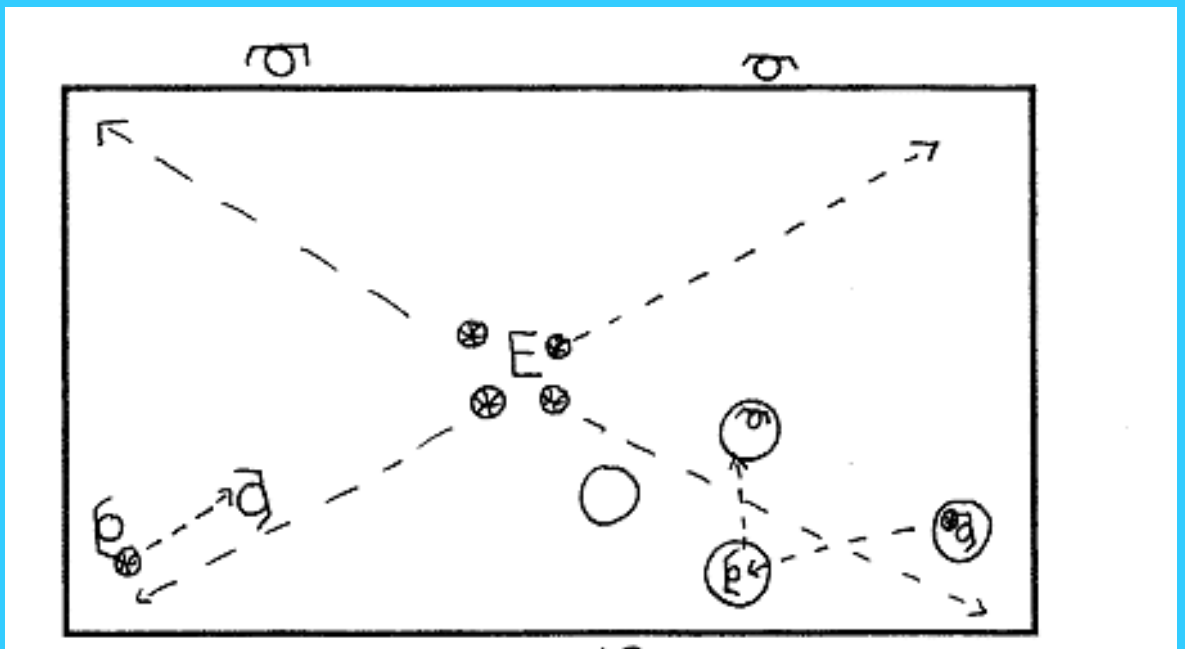
Situation n° 1	Béret basket
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> ● Se situer dans l'espace et le temps, se situer par rapport aux adversaires et partenaires.
Matériel	2 ballons, 2 cerceaux, 2 paniers.
Déroulement	<p>2 équipes placées le long de la ligne de fond (une d'un coté et l'autre en face), poser un ballon dans chaque cerceau. Chaque équipe numérote ses joueurs.</p> <p>A l'appel d'un numéro, les joueurs appelés courent le plus vite possible, prennent leur ballon dans leur cerceau et se dirigent vers le panier situé en face d'eux.</p> <p>Chaque joueur effectue un seul tir puis récupère son ballon et retourne le déposer dans le cerceau en dribblant le plus vite possible.</p> <p>L'équipe déposant le ballon en 1^{er} gagne, elle marque 1 point, et à chaque panier marqué, un point supplémentaire.</p>
Organisation	2 équipes, cependant si plus de 8 joueurs par équipe, on constituera 3 ou 4 équipes, il faudra alors 3 ou 4 ballons et 2 équipes pourront tirer sur le même panier.
Recommandations	L'annonce des numéros doit se faire rapidement, veiller à ce que l'enfant dribble tout le long du parcours.
Critères de réussite	Aisance dans le dribble lors d'une course rapide, paniers marqués.
Verbes d'action	<p>Je suis attentif à l'appel des numéros</p> <p>Je vise le coin supérieur du carré noir</p>
Variables	<ul style="list-style-type: none"> ● Annoncer plusieurs numéros : les enfants se déplaceront en passes. ● 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). ● Obstacles.

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



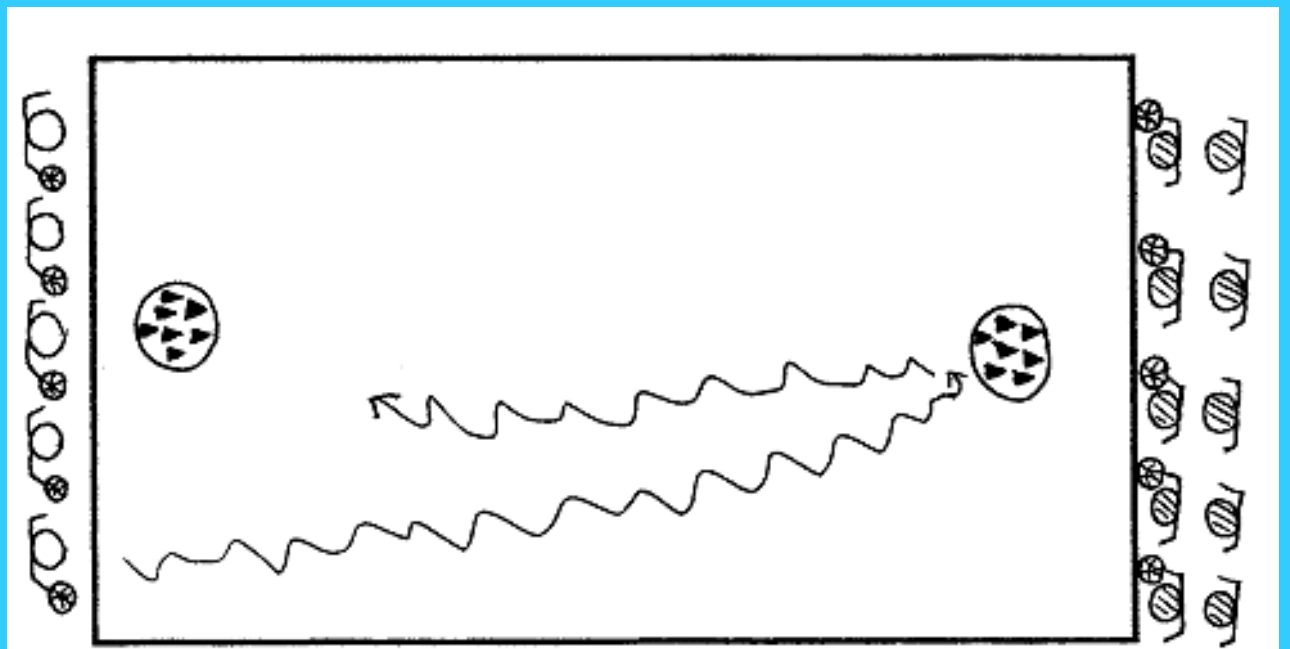
Déroulement	<p>Au signal du loup, les moutons doivent en dribblant quitter leur bergerie et traverser le terrain sans se faire toucher par le loup, ils se rendent de l'autre coté du terrain, dans la 2^{ème} bergerie. Ensuite, ils devront se rendre dans le première bergerie sans se faire toucher par le loup situé en zone A. Le ou les moutons touchés deviennent loup au passage suivant et peuvent se donner la main. Le dernier mouton touché devient le loup lors de la prochaine partie.</p>
Organisation	<p>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 se situe dans la zone B. On peut commencer le jeu en mettant certains moutons d'un coté et les autres en face, on disposera ainsi les loups dans les deux zones.</p>
Recommandations	<p>Privilégier l'activité des enfants en multipliant les jeux.</p>
Critères de réussite	<p>Traverser l'espace de jeu sans perdre le ballon.</p>
Verbes d'action	<p>Pour les moutons : je dribble sans regarder mon ballon et je vais à l'opposé du loup. Pour le loup : je cible une "proie".</p>
Variables	<ul style="list-style-type: none"> ● Mettre plusieurs loups qui devront chasser les ballons et ne plus toucher les moutons. ● Les loups pourront avoir un ballon, ou encore se donner la main. ● Augmenter les espaces. ● Limiter le temps de traversée.

Situation n°3	<h3>Le ramène ballon</h3>
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> ● Se placer et se déplacer pour progresser. ● Organiser les trajets de balles.
Matériel	<p>4 ballons et 20 cerceaux</p>



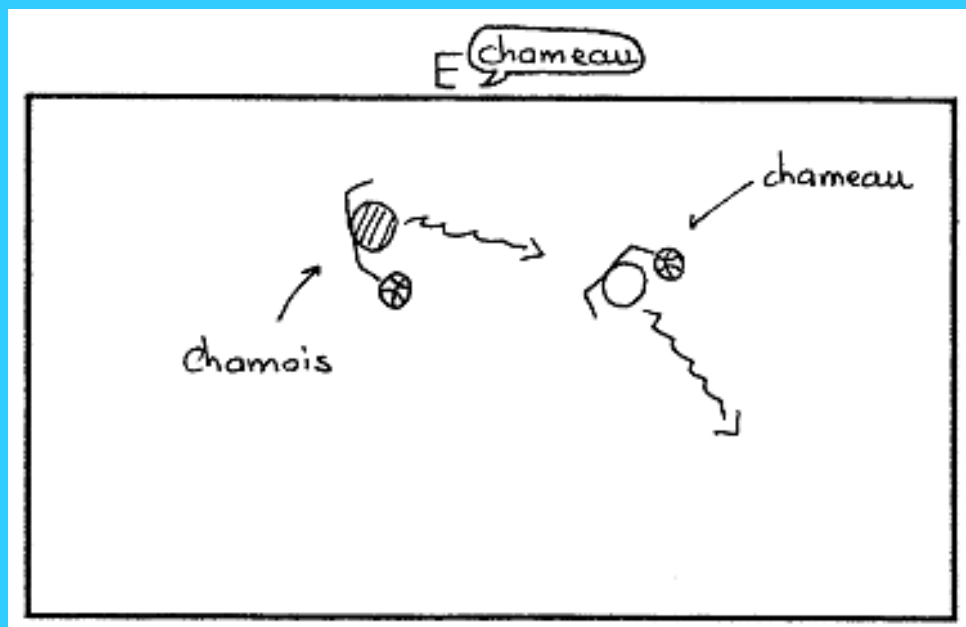
Déroulement	L'enseignant lance les 4 ballons dans 4 directions différents. Chaque équipe doit ramener son ballon en passes (en utilisant les cerceaux) à l'enseignant qui le relance. La partie dure 2 mn et l'on compte les ballons ramenés dans ce temps.
Organisation	2, 3, ou 4 équipes de 4 ou 5 joueurs. 1 enfant par équipe comptabilise les retours 4 ballons différents
Recommandations	Placer les cerceaux pour que les enfants puissent se faire des passes sans peine. Essayer de mettre à disposition des ballons de couleur différentes.
Critères de réussite	Nombre de ballons ramenés
Verbes d'action	Pousser à deux mains Appeler de la voix et présenter ses mains comme une cible
Variables	<ul style="list-style-type: none"> ● Supprimer les cerceaux et enchaîner systématiquement 1 dribble et une passe ● 1 défenseur vient gêner le retour du ballon et le relance au loin si il l'intercepte. ● Demander à chaque équipe d'aller marquer un panier avant de ramener le ballon.

Situation n°4	La course au trésor
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> ● Dribbler en transportant un objet. ● Se déplacer en dribblant tout en repérant les espaces libres.
Matériel	Petits cônes ou autres objets, 1 ballon pour 2, 2 cerceaux



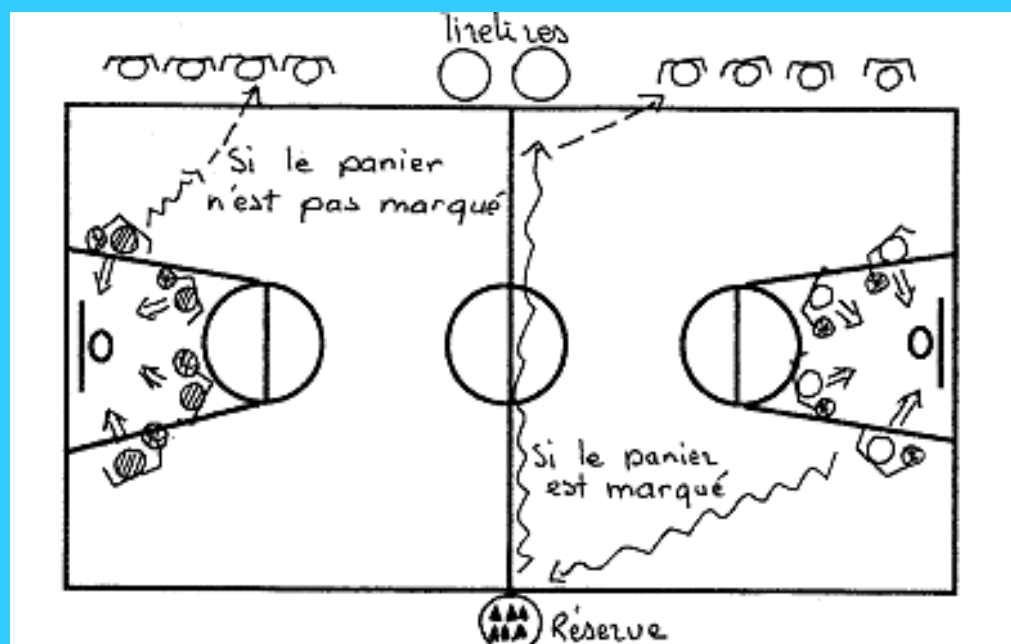
Déroulement	<p>Former 2 équipes égales, placer les objets dans les cerceaux (les trésors), chaque équipe se place derrière un trésor. Les joueurs sans ballons attendent derrière, ils partiront en 2^{ème} position.</p> <p>Au signal, les joueurs (avec ballons), vont chercher un trésor dans la réserve adverse (un par joueur) et le ramène dans leur réserve. Ils transmettent le ballon à leurs camarades (qui attendaient derrière leur réserve)et à leur tour vont chercher un trésor. Le Jeu est limité à 2 minutes environ. L'équipe gagnante est celle qui a le plus de cônes dans sa réserve au bout du temps de jeu.</p>
Organisation	Mettre en place 2 zones et 2 réserves de cônes, faire 2 équipes, une pour chaque réserve.
Recommandations	Privilégier l'activité des enfants en multipliant les jeux.
Critères de réussite	Ramener un maximum d'objets en un temps limité. Ne pas arrêter son dribble.
Verbes d'action	Je dribble dans des espaces libres.
Variables	<ul style="list-style-type: none"> ● Varier les dribbles, main droite ou main gauche. ● Varier la distance. ● Mettre un défenseur qui ralentit le retour des dribbleurs.

Situation n° 5	Chameau, chamois en dispersion
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> ● Identifier un rôle d'attaquant ou de défenseur ● Repérer son adversaire direct le plus rapidement possible ● Marquer un adversaire
Matériel	Des chasubles de 2 couleurs et un ballon par enfant



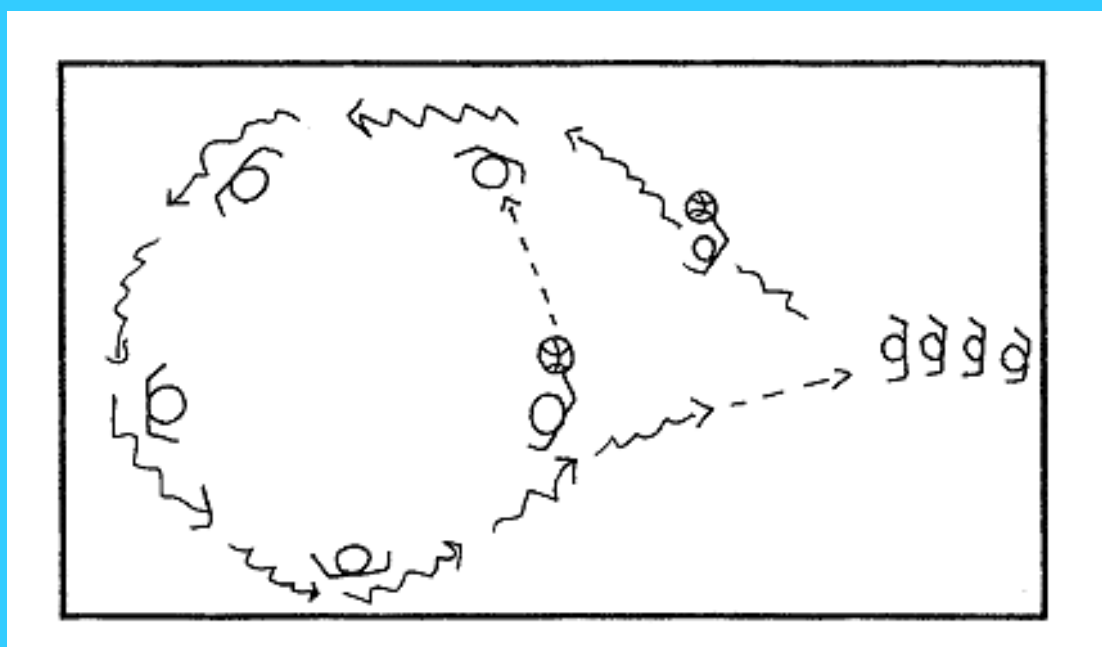
Déroulement	Les enfants marchent ou courent dans un espace délimité. L'enseignant raconte une histoire et prononce le mot chamois ou le mot chameau. Si il prononce le mot chamois, ceux-ci doivent fuir pour ne pas se faire toucher par leur "binôme". Les chameaux doivent toucher leur binôme le plus rapidement possible. L'enseignant compte jusqu'à 5, 10 ou 15. Les enfants non touchés à l'issue de ce délais rapportent 1 point à leur équipe.
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.
Recommandations	Former des binômes avec des enfants ayant le même niveau. S'assurer que chaque enfant connaît bien son "binôme".
Critères de réussite	J'ai touché ou pas mon adversaire dans le temps imparti.
Verbes d'action	Toujours savoir où est son adversaire.
Variables	<ul style="list-style-type: none"> ● L'activité peut se faire en dribble. ● Varier l'espace. ● Varier le type de signal (signal visuel).

Situation n° 6	La tirelire
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> ● Adresse
Matériel	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.

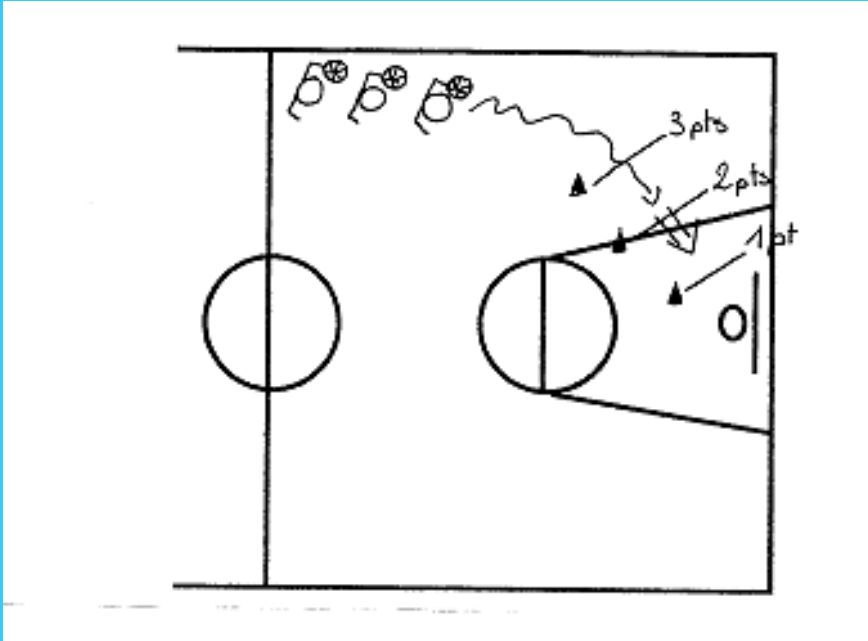


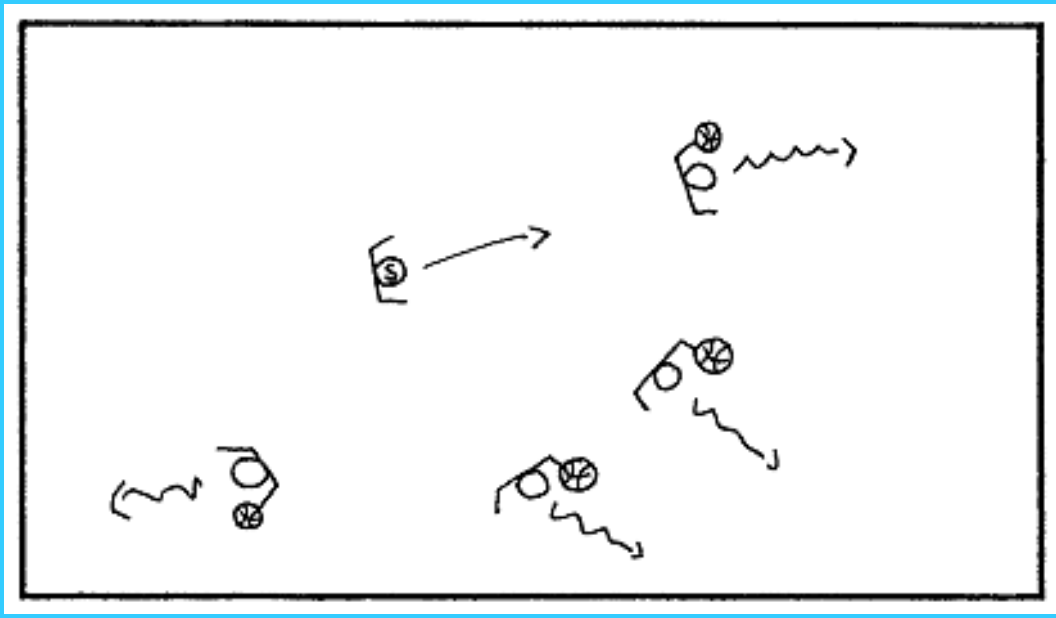
Déroulement	Deux équipes sont en opposition, les enfants avec ballons se répartissent autour de leur panier et au signal, ils lancent le ballon vers la cible. Si le panier est réussi, ils vont chercher un cône dans la réserve et toujours en dribblant, le ramènent dans leur tirelire, ils vont ensuite donner le ballon à un de leurs camarades. Si le panier est raté, ils vont tout de suite donner le ballon. Le jeu s'arrête lorsqu'il n'y a plus de cônes dans la réserve.
Organisation	Matérialiser deux zones autour du panier ou mettre des cerceaux autour pour définir les zones de tirs. Faire plusieurs manches.
Recommandations	Faire en sorte que les enfants jouent à tour de rôle (si 1 ballon pour 2). Veiller à l'activité des enfants.
Critères de réussite	Nombre de cônes ramenés.
Verbes d'action	Venir se placer à 45°. Viser le coin supérieur du carré.
Variables	<ul style="list-style-type: none"> • Eloigner les zones de tir. • Définir des zones à 2 cônes et des zones à un cône. • Imposer un trajet entre la réserve et la tirelire.

Situation n° 7	L'horloge
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> • Travailler la passe et le dribble • S'organiser
Matériel	2 ballons, plots ou tracés pour matérialiser le cercle



Déroulement	Au signal, le 1 ^{er} joueur de l'équipe A part en dribblant, fait un tour du cercle et transmet son ballon au suivant. Pendant ce temps, le 1 ^{er} joueur de l'équipe B passe au no2 puis le no2 au no3 et ainsi de suite. L'équipe B compte le nombre de tours réussis jusqu'à ce que tous les joueurs de l'équipe A soient passés. On inverse ensuite les rôles.
Organisation	Constituer 2 équipes de 4 à 6 joueurs chacune maximum.
Recommandations	Privilégier l'activité des enfants en multipliant les jeux (pas plus de 5 élèves par équipe).
Critères de réussite	L'équipe gagnante est celle qui a réussi le plus de tours (ou de passes).
Verbes d'action	Pousser avec les deux bras Être prêt à réceptionner la balle avec les deux mains
Variables	<ul style="list-style-type: none"> • Agrandir le cercle des passes. • Mettre des obstacles sur le parcours de l'équipe A. • Pour les dribbleurs changer le sens de déplacement et la main qui dribble. • Pour le spasseurs, interdire les passes aux camarades les plus proches.

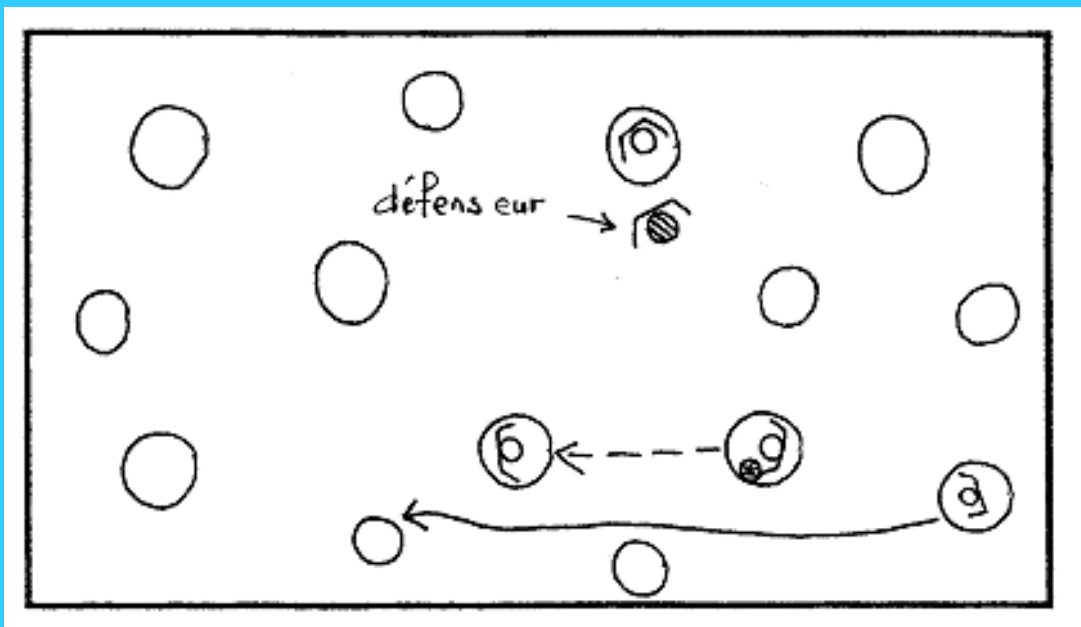
Situation n° 8	Le tir tactic
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> ● Travailler le tir ● Apprécier son niveau
Matériel	3 ballons pour 3 joueurs 1 panier 1 chronomètre - plots
	
Déroulement	Les joueurs A, B et C tentent de réussir le plus rapidement possible 10 points en choisissant librement leurs emplacements, sachant qu'une tentative après le repère 1 vaut 1 point, après le repère 2, elle vaut 2 points&
Organisation	Constituer 2 équipes de 4 à 6 joueurs chacune.
Recommandations	Prévoir si possible d'autres ateliers en parallèle. Après le tir, chaque joueur doit récupérer son ballon et se replacer sur le repère qu'il a choisi.
Critères de réussite	Le gagnant est celui qui réussit 10 points le premier
Verbes d'action	A 45°, viser le coin supérieur du carré.
Variables	<ul style="list-style-type: none"> ● Jouer par équipe : A,B et C forment 1 équipe. Au bout de 1mn, on compte le nombre de points obtenus par cette équipe. ● Modifier le nombre et l'emplacement des repères de chaque tireur. ● Eloigner les repères du panier. ● Imposer un déplacement en dribble avant de se replacer.
Situation n° 9	Les sorciers
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> ● Travailler le dribble ● Obliger un regard périphérique
Matériel	1 ballon par joueur 1 chasuble pour le sorcier



Déroulement	6 joueurs dribblent dans un espace délimité en s'éloignant du sorcier. Le joueur S (sorcier), se déplace sans ballon et essaie de toucher les dribbleurs. Le dribbleur touché par le sorcier doit dribbler sur place et lever la main pour être repéré
Organisation	Mettre plusieurs jeux en parallèle.
Recommandations	Ne pas jouer trop longtemps car le jeu est éprouvant pour le sorcier. Bien différencier le sorcier.
Critères de réussite	Le gagnant est le dernier joueur à avoir été touché (il devient sorcier pour le jeu suivant).
Verbes d'action	J'occupe les espaces libres, je regarde où est le sorcier. Pour le sorcier : je cible une "proie".
Variables	<ul style="list-style-type: none"> ● Tout joueur qui dribble peut, en le touchant, délivrer un partenaire immobilisé. ● Varier les dimensions de l'espace de jeu. ● Varier le nombre de dribbleurs et de sorciers. ● Jouer au temps. ● Le sorcier peut dribbler ● Tout joueur touché devra, pour se libérer et revenir dans le jeu, marquer un panier.

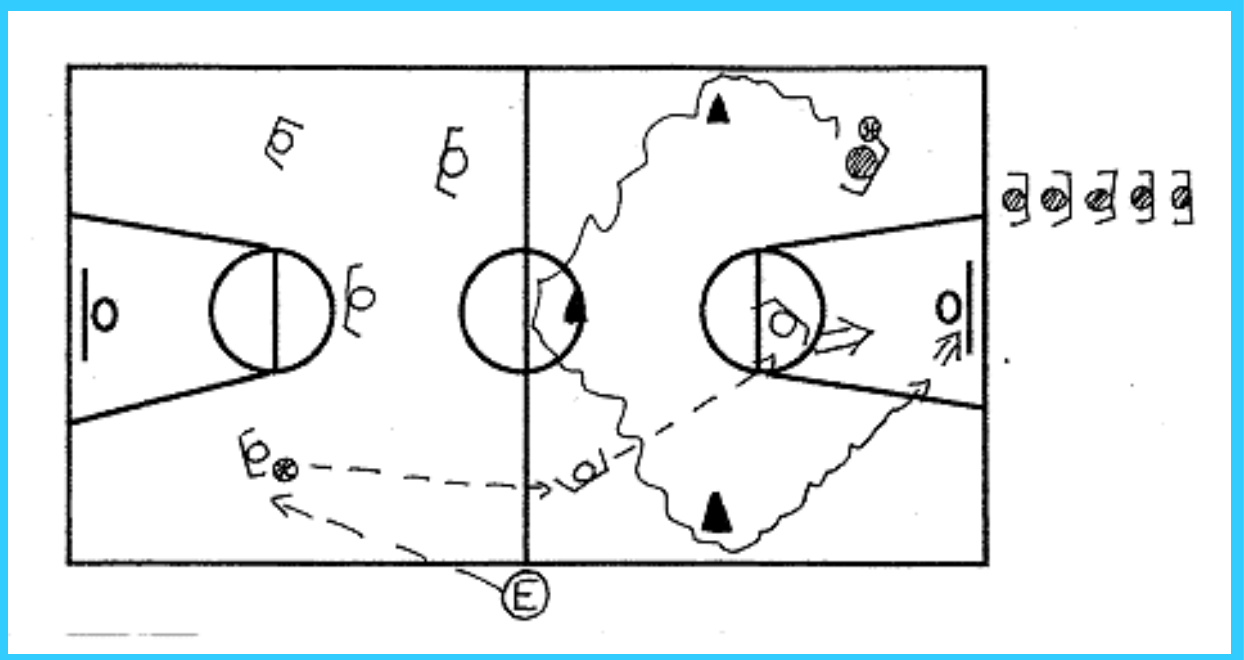
Situation n° 10	La traversée
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> ● Repérer les espaces libres ● Jouer en fonction de la position des adversaires et des partenaires ● Se placer et se déplacer pour progresser ● Organiser les trajets de balles
Matériel	1 ballon 14 cerceaux

--	--



Déroulement	Au signal, pendant 2 mn, les joueurs de l'équipe A doivent traverser le terrain en passes en utilisant les cerceaux. 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.
Organisation	Equipes de 4, 5 ou 6 joueurs. 1 défenseur. 14 cerceaux répartis sur tout le terrain.
Recommandations	Placer les cerceaux afin que les enfants puissent se passer la balle "sans peine".
Critères de réussite	Nombres d'allers et retours. Nombre de balles perdues.
Verbes d'action	J'occupe les cerceaux placés vers l'avant de la balle. J'occupe les cerceaux situés à l'opposé du défenseur.
Variables	<ul style="list-style-type: none"> ● 2, 3 défenseurs. ● Permettre le dribble. ● Supprimer les cerceaux.

Situation n° 11	La thèque basket
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> ● Améliorer la passe et le dribble. ● Améliorer la coopération.
Matériel	2 ballon 6 cônes

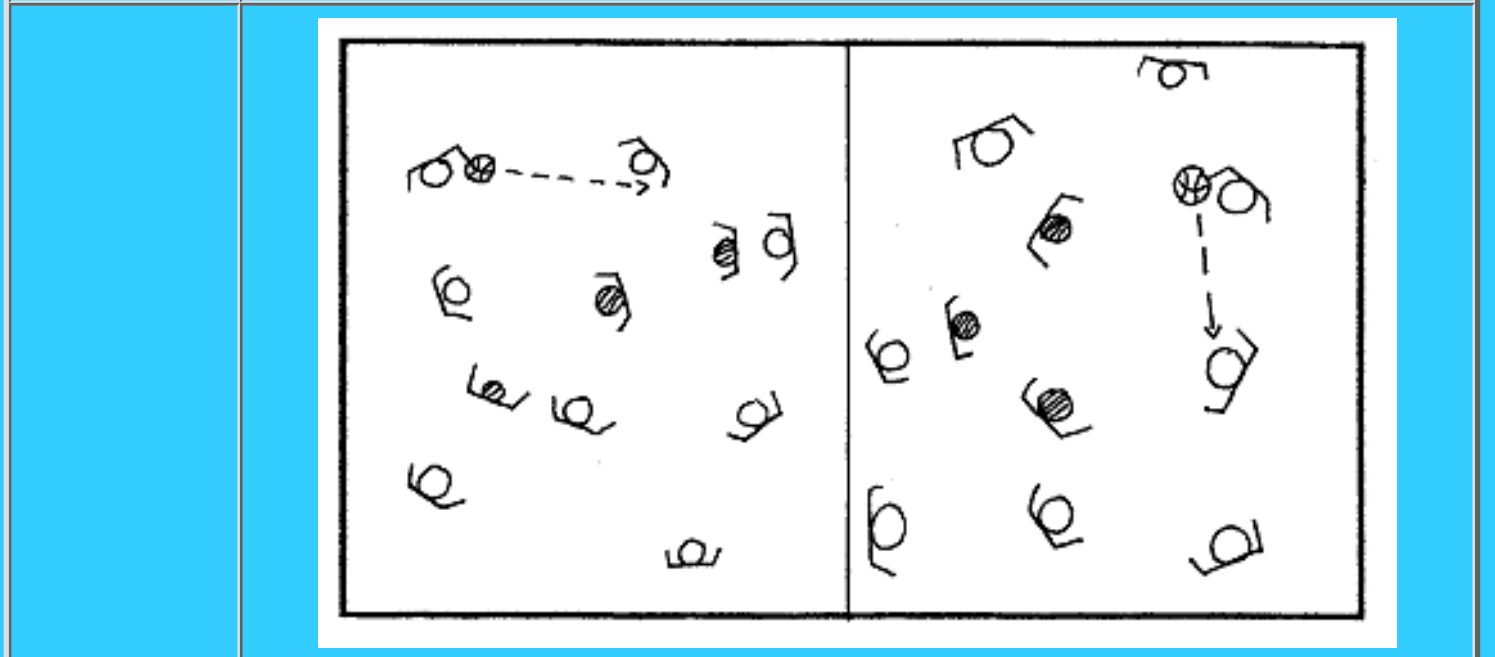


Déroulement	Au signal, l'enseignant lance le ballon sur le terrain. Les "passeurs" doivent le transmettre, le plus rapidement possible, en passes à leur tireur. Le premier "dribbleur" de la file contourne les cônes et va lui aussi tirer. Si le "dribbleur" marque avant le "passeur" : 2 points pour son équipe. Si le "passeur" marque avant le "dribbleur" et que celui-ci est entre deux cônes : 0 point pour les "dribbleurs". Si le "passeur" marque avant le "dribbleur" et que celui-ci est arrêté à un cône : 1 point pour les dribbleurs. On compte les points lorsque tous les "dribbleurs" sont passés 1 ou 2 fois.
Organisation	Deux équipes de 6. Les "dribbleurs et les passeurs.
Recommandations	Les joueurs sont à tour de rôle "passeur" et "tireur".
Critères de réussite	Nombre de points marqués
Verbes d'action	Pour les passeurs : j'occupe l'espace pour faire progresser le ballon vers la cible. Pour les dribbleurs : je dribble vers l'avant.
Variables	<ul style="list-style-type: none"> ● Dribblant en zig-zag entre les cônes. ● Changer de sens pour dribbler main gauche.

Situation n° 12	La passe à 5
------------------------	---------------------

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

Matériel	2 ballons 2 jeux de chasubles
----------	-------------------------------



Déroulement	Dans chaque équipe, il y a 8 joueurs qui attaquent et 3 qui gênent. Les 8 attaquants de chaque équipe doivent se faire 5 passes consécutives avant l'autre équipe qui attaque sur l'autre terrain. Lorsqu'un gêneur attrape le ballon, il le rend à l'équipe qui attaque et celle-ci fait une remise en jeu en remettant le décompte des passes à 0.
-------------	--

Organisation	2 groupes de 12 joueurs environ chacun (8 attaquants 3 défenseurs 1 arbitre).
--------------	---

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.
-----------------	--

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

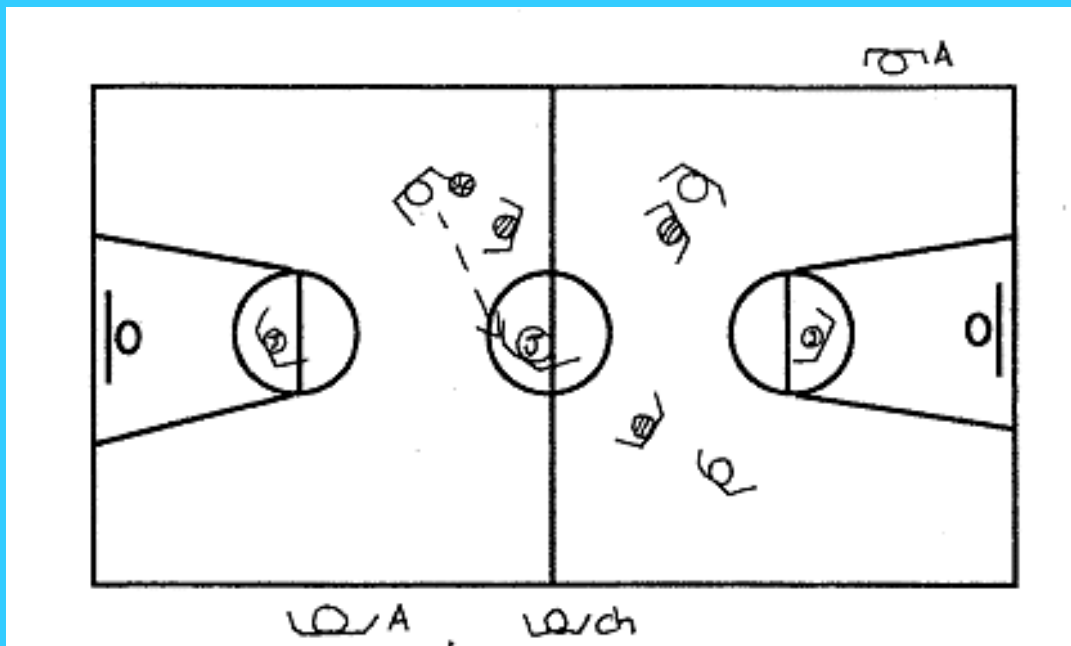
Verbes d'action	J'occupe les espaces libres. Je m'éloigne du porteur de la balle mais pas trop, il doit pouvoir me passer la balle. Si je suis défenseur, je me place entre mon adversaire et la balle.
-----------------	---

Variables	<ul style="list-style-type: none"> ● Tolérer la passe avec rebond. ● Modifier le rapport de forces : passer à 7 attaquants contre 4 défenseurs puis 6 attaquants contre 5 défenseurs. ● Modifier l'espace de jeu. ● Inscrire dans l'espace de jeu des zones desquelles, les attaquants placés au début, ne peuvent sortir. ● Modifier le nombre de passes.
-----------	---

Situation n° 13	Les jokers dans l'axe
-----------------	------------------------------

Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> ● Faire progresser le ballon vers la cible en tenant compte de la position des partenaires et des adversaires. ● Alternier jeu direct / jeu indirect. ● Choisir l'action la plus adaptée (dribble, passe, tir).
-----------	---

Matériel	Une aire de jeu avec deux paniers - les trois cercles matérialisent les zones des jokers - un ballon - des chasubles - chronomètre - sifflet
----------	--



Déroulement	Les deux équipes s'affrontent. Les joueurs attaquent et défendent. En attaque, ils peuvent dribbler ou passer le ballon à leur partenaire ou aux jokers [J]. Les jokers sont toujours avec les attaquants.
-------------	--

Organisation	4 équipes de 3 joueurs : 1 équipe arbitre [A] (les sorties) chronomètre [C] et assure la marque. Les trois joueurs de la deuxième équipe sont les jokers. Les 2 autres équipes s'affrontent en 3 contre 3.
--------------	--

Recommandations	Les joueurs doivent tenir tous les rôles (4 rencontres).
-----------------	--

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

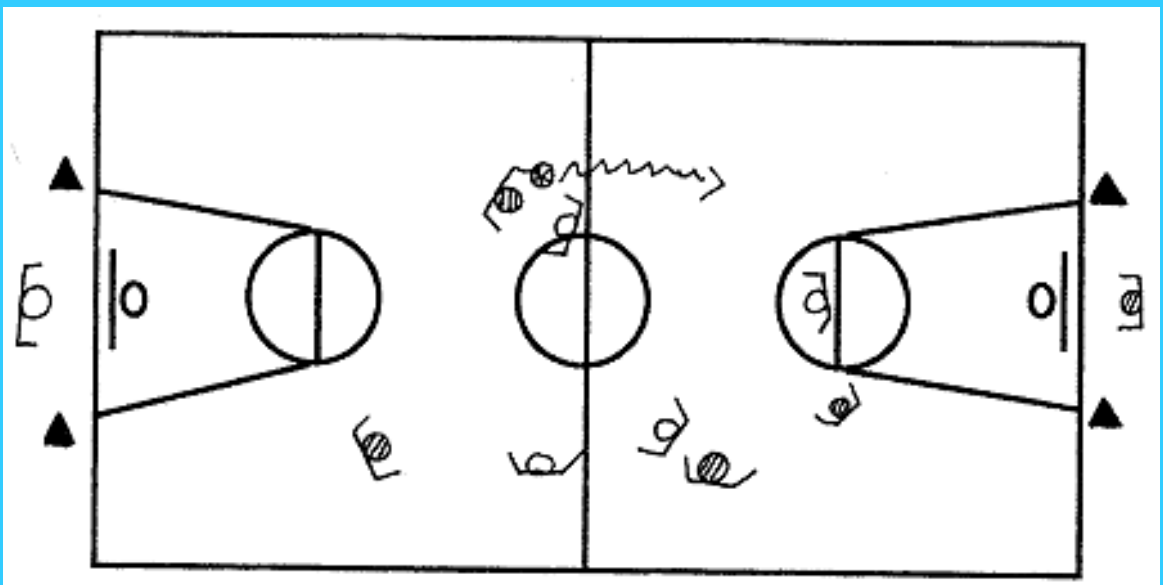
Verbes d'action	Se démarquer dans des espaces libres vers l'avant. S'appuyer sur les jokers si ses partenaires sont marqués.
-----------------	---

Variables	<ul style="list-style-type: none"> ● Primer la passe aux jokers. ● Augmenter le nombre de joueurs.
-----------	--

Situation n° 14	La balle au but
-----------------	------------------------

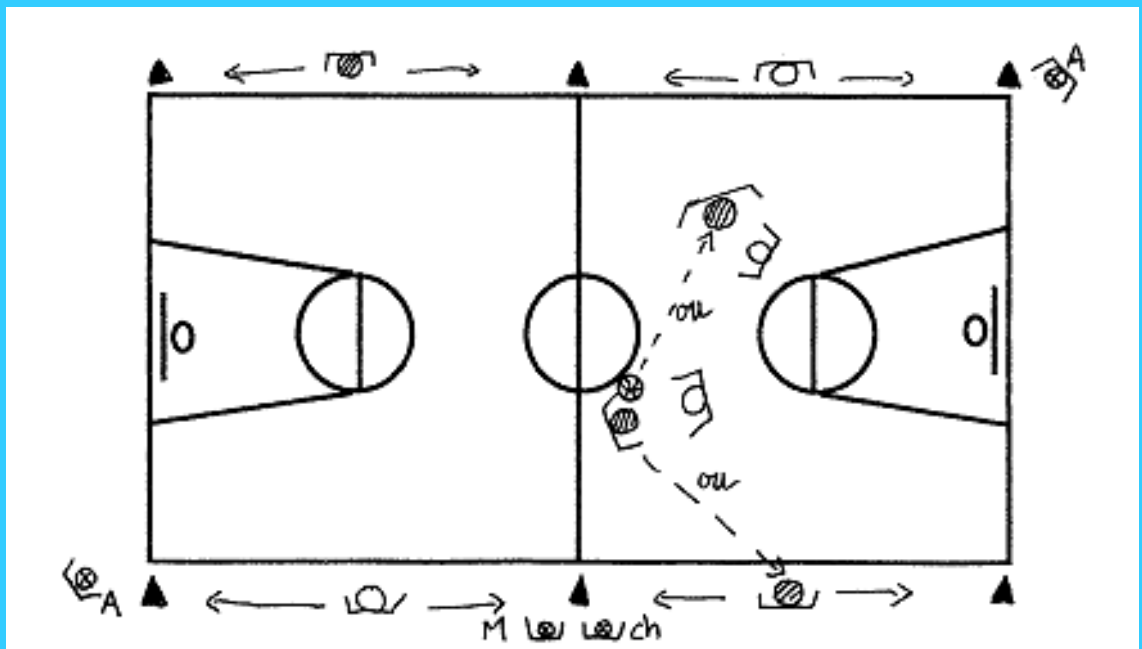
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> ● Choisir la meilleure modalité d'action pour faire progresser le ballon vers la cible. ● Varier les modalités d'action (dribble, passe, garde) en fonction de la situation de jeu.
-----------	--

Matériel	1 terrain de 20x10m, plots pour délimiter les zones d'en-but et les zones de touche interdites. 1 ballon, des chasubles.
----------	--



Déroulement	L'équipe en possession de la balle doit la passer à son capitaine placé derrière la ligne de fond. Seuls le dribble ou la passe sont autorisés pour progresser.
Organisation	2 équipes de 5 joueurs - Situation d'Attaque/Défense - Une zone de touche interdite à chaque angle du terrain - une zone d'en-but délimitée par des plots. 1 juge qui comptera les passes. 1 chronomètreur.
Recommandations	Veiller à l'absence de contacts. Interdire au défenseur de prendre le ballon dans les mains des attaquants.
Critères de réussite	L'équipe gagnante est celle qui comptabilisera le plus de points dans le temps imparti.
Verbes d'action	Se démarquer dans des espaces libres vers l'avant.
Variables	<ul style="list-style-type: none"> ● Interdire le dribble. ● Modifier la taille du terrain. ● 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. ● Donner au capitaine un cerceau qu'il tiendra horizontalement. Ses partenaires devront lancer la balle dans ce cerceau.

Situation n° 15	Les jokers latéraux
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> ● Elargir l'espace de jeu. ● Alternier jeu direct /jeu indirect. ● Choisir l'action la plus adaptée (dribble, passe, tir).
Matériel	Terrain 10x20m 2 paniers 1 ballon pour 8 joueurs plots (pour matérialiser les couloirs) chasubles - chronomètre - sifflet



Déroulement	Les deux équipes s'affrontent. Les joueurs attaquent et défendent. En attaque, ils peuvent dribbler ou passer le ballon à leur partenaire ou aux jokers latéraux.
Organisation	3 équipes de 4 joueurs : 1 équipe équipe arbitre (les sorties) chronomètre et assure la marque. Les 2 autres s'affrontent (2 joueurs de champs + 2 jokers latéraux situés dans les couloirs sur le bord du terrain).
Recommandations	Changer les rôles dans l'équipe. Limiter (ou supprimer) les dribbles. Interdire au défenseur de prendre le ballon dans les mains des attaquants.
Critères de réussite	L'équipe gagnante est celle qui comptabilisera le plus de points dans le temps imparti.
Verbes d'action	Se démarquer dans des espaces libres vers l'avant. S'appuyer sur le jokers si son partenaire est marqué.
Variables	<ul style="list-style-type: none"> ● Primer la passe aux jokers. ● Augmenter le nombre de joueurs.



[Retour page d'accueil](#)



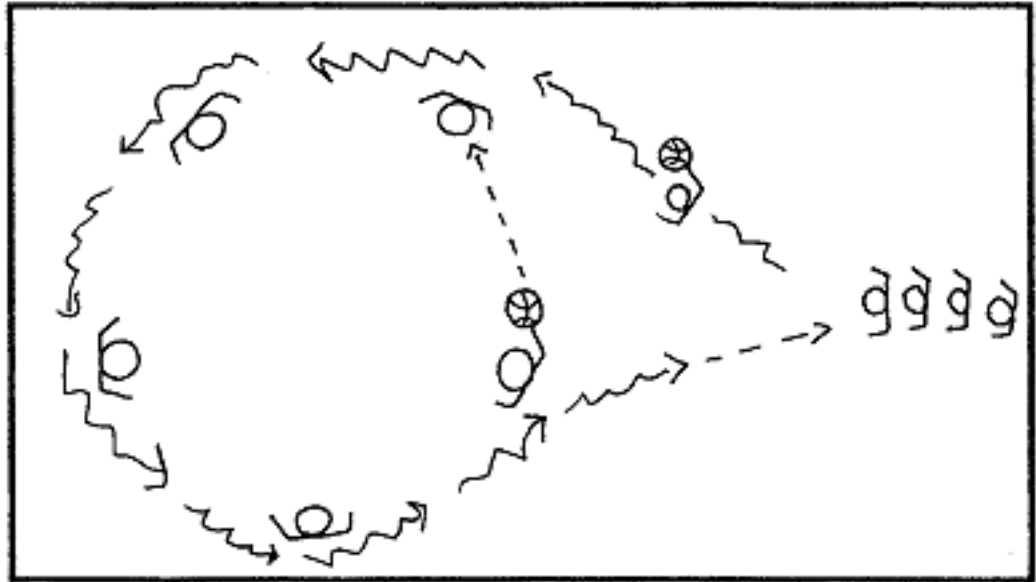
[Educatifs](#)



Situations d'apprentissage

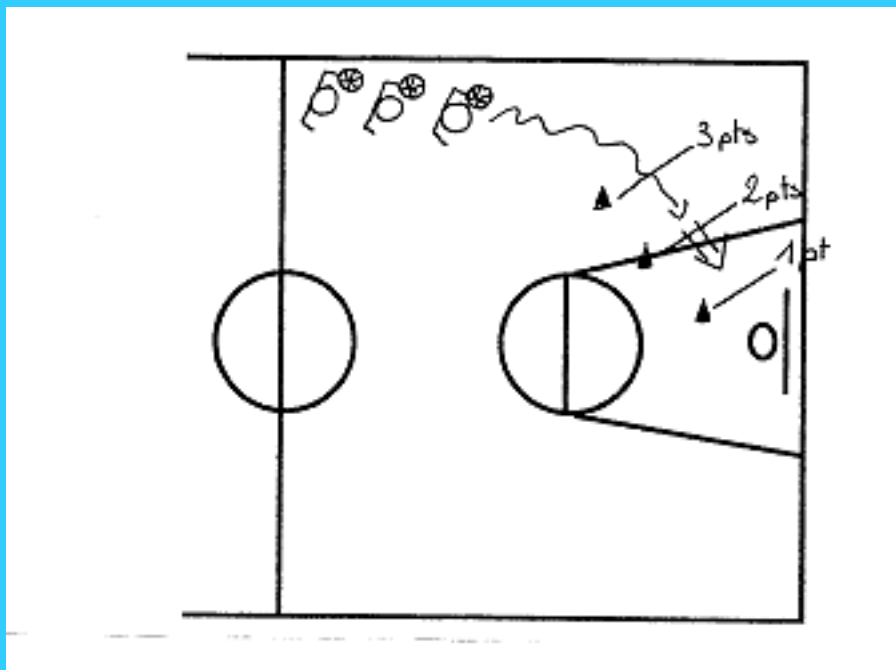


Situation n° 6	La tirelire
Objectifs	<ul style="list-style-type: none">● Adresse
Matériel	2 paniers, 2 zones matérialisées, 1 réservoir (1 cerceau), 2 tirelires (2 cerceaux), 1 ballon pour 2 ou 3, des petits cônes ou autres objets.
Déroulement	Deux équipes sont en opposition, les enfants avec ballons se répartissent autour de leur panier et au signal, ils lancent le ballon vers la cible. Si le panier est réussi, ils vont chercher un cône dans la réserve et toujours en dribblant, le ramènent dans leur tirelire, ils vont ensuite donner le ballon à un de leurs camarades. Si le panier est raté, ils vont tout de suite donner le ballon. Le jeu s'arrête lorsqu'il n'y a plus de cônes dans la réserve.
Organisation	Matérialiser deux zones autour du panier ou mettre des cerceaux autour pour définir les zones de tirs. Faire plusieurs manches.
Recommandations	Faire en sorte que les enfants jouent à tour de rôle (si 1 ballon pour 2). Veiller à l'activité des enfants.
Critères de réussite	Nombre de cônes ramenés.
Verbes d'action	Venir se placer à 45°. Viser le coin supérieur du carré.
Variables	<ul style="list-style-type: none">● Eloigner les zones de tir.● Définir des zones à 2 cônes et des zones à un cône.● Imposer un trajet entre la réserve et la tirelire.
Situation n° 7	L'horloge
Objectifs	<ul style="list-style-type: none">● Travailler la passe et le dribble● S'organiser
Matériel	2 ballons, plots ou tracés pour matérialiser le cercle



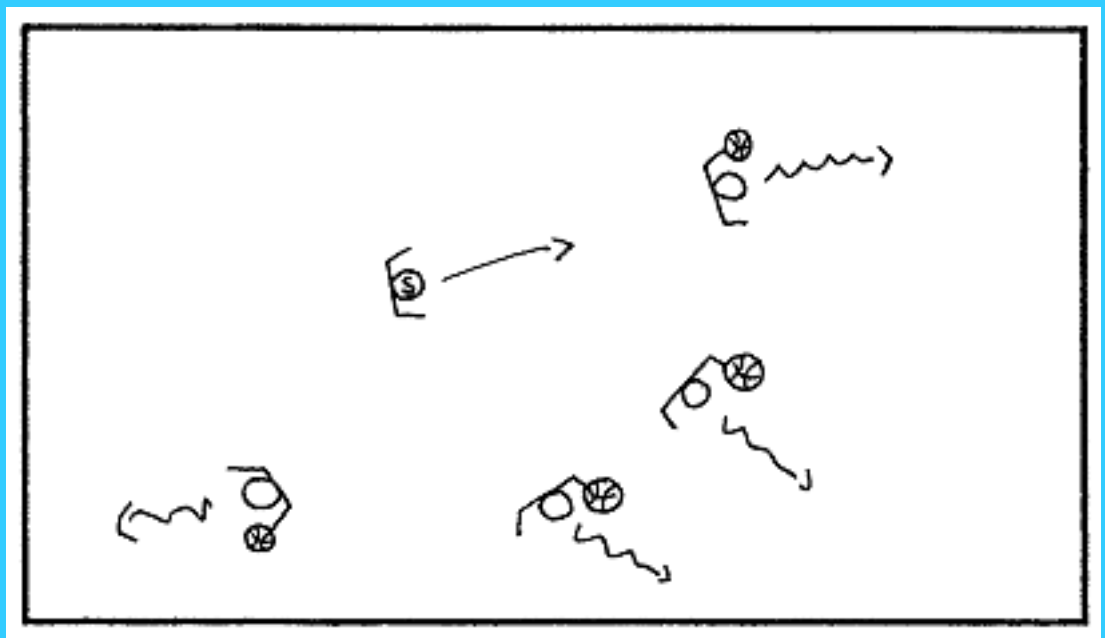
Déroulement	Au signal, le 1 ^{er} joueur de l'équipe A part en dribblant, fait un tour du cercle et transmet son ballon au suivant. Pendant ce temps, le 1 ^{er} joueur de l'équipe B passe au no2 puis le no2 au no3 et ainsi de suite. L'équipe B compte le nombre de tours réussis jusqu'à ce que tous les joueurs de l'équipe A soient passés. On inverse ensuite les rôles.
Organisation	Constituer 2 équipes de 4 à 6 joueurs chacune maximum.
Recommandations	Privilégier l'activité des enfants en multipliant les jeux (pas plus de 5 élèves par équipe).
Critères de réussite	L'équipe gagnante est celle qui a réussi le plus de tours (ou de passes).
Verbes d'action	Pousser avec les deux bras Etre prêt à réceptionner la balle avec les deux mains
Variables	<ul style="list-style-type: none"> ● Agrandir le cercle des passes. ● Mettre des obstacles sur le parcours de l'équipe A. ● Pour les dribbleurs changer le sens de déplacement et la main qui dribble. ● Pour le spasseurs, interdire les passes aux camarades les plus proches.

Situation n° 8	Le tir tactic
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> ● Travailler le tir ● Apprécier son niveau
Matériel	3 ballons pour 3 joueurs 1 panier 1 chronomètre - plots



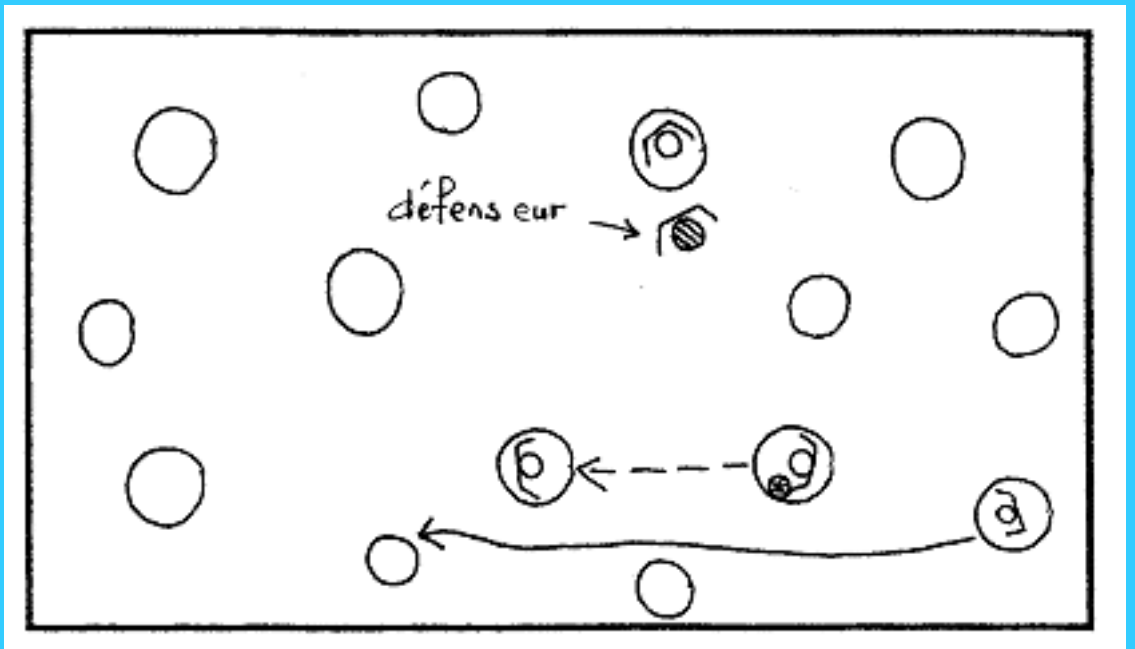
Déroulement	Les joueurs A, B et C tentent de réussir le plus rapidement possible 10 points en choisissant librement leurs emplacements, sachant qu'une tentative après le repère 1 vaut 1 point, après le repère 2, elle vaut 2 points&
Organisation	Constituer 2 équipes de 4 à 6 joueurs chacune.
Recommandations	Prévoir si possible d'autres ateliers en parallèle. Après le tir, chaque joueur doit récupérer son ballon et se replacer sur le repère qu'il a choisi.
Critères de réussite	Le gagnant est celui qui réussit 10 points le premier
Verbes d'action	A 45°, viser le coin supérieur du carré.
Variables	<ul style="list-style-type: none"> ● Jouer par équipe : A,B et C forment 1 équipe. Au bout de 1mn, on compte le nombre de points obtenus par cette équipe. ● Modifier le nombre et l'emplacement des repères de chaque tireur. ● Eloigner les repères du panier. ● Imposer un déplacement en dribble avant de se replacer.

Situation n° 9	Les sorciers
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> ● Travailler le dribble ● Obliger un regard périphérique
Matériel	1 ballon par joueur 1 chasuble pour le sorcier



Déroulement	6 joueurs dribblent dans un espace délimité en s'éloignant du sorcier. Le joueur S (sorcier), se déplace sans ballon et essaie de toucher les dribbleurs. Le dribbleur touché par le sorcier doit dribbler sur place et lever la main pour être repéré
Organisation	Mettre plusieurs jeux en parallèle.
Recommandations	Ne pas jouer trop longtemps car le jeu est éprouvant pour le sorcier. Bien différencier le sorcier.
Critères de réussite	Le gagnant est le dernier joueur à avoir été touché (il devient sorcier pour le jeu suivant).
Verbes d'action	J'occupe les espaces libres, je regarde où est le sorcier. Pour le sorcier : je cible une "proie".
Variables	<ul style="list-style-type: none"> ● Tout joueur qui dribble peut, en le touchant, délivrer un partenaire immobilisé. ● Varier les dimensions de l'espace de jeu. ● Varier le nombre de dribbleurs et de sorciers. ● Jouer au temps. ● Le sorcier peut dribbler ● Tout joueur touché devra, pour se libérer et revenir dans le jeu, marquer un panier.

Situation n° 10	La traversée
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> ● Repérer les espaces libres ● Jouer en fonction de la position des adversaires et des partenaires ● Se placer et se déplacer pour progresser ● Organiser les trajets de balles
Matériel	1 ballon 14 cerceaux



Déroulement	Au signal, pendant 2 mn, les joueurs de l'équipe A doivent traverser le terrain en passes en utilisant les cerceaux. 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.
Organisation	Equipes de 4, 5 ou 6 joueurs. 1 défenseur. 14 cerceaux répartis sur tout le terrain.
Recommandations	Placer les cerceaux afin que les enfants puissent se passer la balle "sans peine".
Critères de réussite	Nombres d'allers et retours. Nombre de balles perdues.
Verbes d'action	J'occupe les cerceaux placés vers l'avant de la balle. J'occupe les cerceaux situés à l'opposé du défenseur.
Variables	<ul style="list-style-type: none"> ● 2, 3 défenseurs. ● Permettre le dribble. ● Supprimer les cerceaux.



[Retour page d'accueil](#)



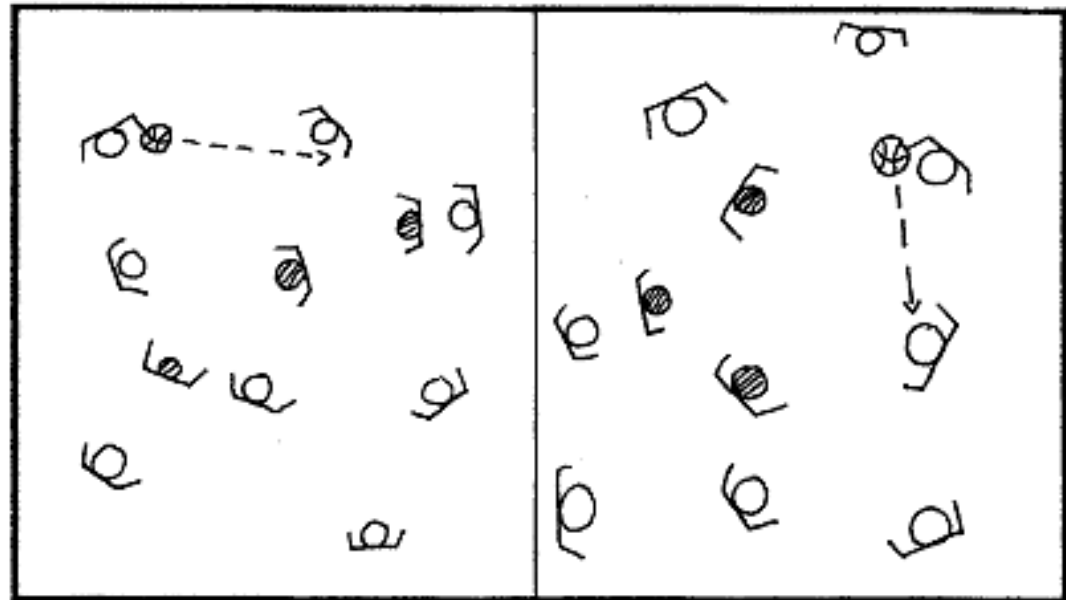
[Educatifs](#)



Situations d'apprentissage



Situation n° 11	La thèque basket
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> ● Améliorer la passe et le dribble. ● Améliorer la coopération.
Matériel	2 ballon 6 cônes
Déroulement	<p>Au signal, l'enseignant lance le ballon sur le terrain. Les "passeurs" doivent le transmettre, le plus rapidement possible, en passes à leur tireur. Le premier "dribbleur" de la file contourne les cônes et va lui aussi tirer. Si le "dribbleur" marque avant le "passeur" : 2 points pour son équipe. Si le "passeur" marque avant le "dribbleur" et que celui-ci est entre deux cônes : 0 point pour les "dribbleurs". Si le "passeur" marque avant le "dribbleur" et que celui-ci est arrêté à un cône : 1 point pour les dribbleurs. On compte les points lorsque tous les "dribbleurs" sont passés 1 ou 2 fois.</p>
Organisation	Deux équipes de 6. Les "dribbleurs et les passeurs.
Recommandations	Les joueurs sont à tour de rôle "passeur" et "tireur".
Critères de réussite	Nombre de points marqués
Verbes d'action	<p>Pour les passeurs : j'occupe l'espace pour faire progresser le ballon vers la cible. Pour les dribbleurs : je dribble vers l'avant.</p>
Variables	<ul style="list-style-type: none"> ● Dribblant en zig-zag entre les cônes. ● Changer de sens pour dribbler main gauche.
Situation n° 12	La passe à 5
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> ● Travailler la passe ● Jouer en fonction de la position des adversaires et des partenaires
Matériel	2 ballons 2 jeux de chasubles



Déroulement Dans chaque équipe, il y a 8 joueurs qui attaquent et 3 qui gênent. Les 8 attaquants de chaque équipe doivent se faire 5 passes consécutives avant l'autre équipe qui attaque sur l'autre terrain. Lorsqu'un gêneur attrape le ballon, il le rend à l'équipe qui attaque et celle-ci fait une remise en jeu en remettant le décompte des passes à 0.

Organisation 2 groupes de 12 joueurs environ chacun (8 attaquants 3 défenseurs 1 arbitre).

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.

Critères de réussite L'équipe gagnante est celle qui exécute 5 passes consécutivement avant l'autre.

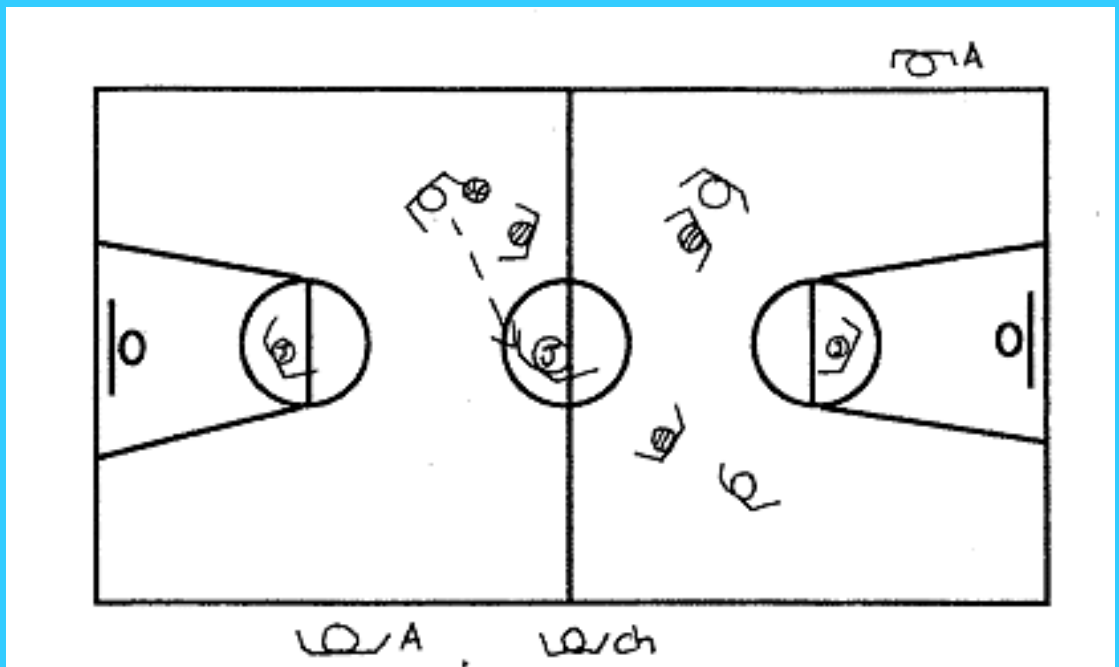
Verbes d'action J'occupe les espaces libres.
Je m'éloigne du porteur de la balle mais pas trop, il doit pouvoir me passer la balle.
Si je suis défenseur, je me place entre mon adversaire et la balle.

- Variables**
- Tolérer la passe avec rebond.
 - Modifier le rapport de forces : passer à 7 attaquants contre 4 défenseurs puis 6 attaquants contre 5 défenseurs.
 - Modifier l'espace de jeu.
 - Inscrire dans l'espace de jeu des zones desquelles, les attaquants placés au début, ne peuvent sortir.
 - Modifier le nombre de passes.

Situation n° 13 **Les jokers dans l'axe**

- Objectifs**
- Faire progresser le ballon vers la cible en tenant compte de la position des partenaires et des adversaires.
 - Alternier jeu direct / jeu indirect.
 - Choisir l'action la plus adaptée (dribble, passe, tir).

Matériel Une aire de jeu avec deux paniers - les trois cercles matérialisent les zones des jokers - un ballon - des chasubles - chronomètre - sifflet



Déroulement

Les deux équipes s'affrontent. Les joueurs attaquent et défendent. En attaque, ils peuvent dribbler ou passer le ballon à leur partenaire ou aux jokers [J]. Les jokers sont toujours avec les attaquants.

Organisation

4 équipes de 3 joueurs : 1 équipe arbitre [A] (les sorties) chronomètre [C] et assure la marque. Les trois joueurs de la deuxième équipe sont les jokers. Les 2 autres équipes s'affrontent en 3 contre 3.

Recommandations

Les joueurs doivent tenir tous les rôles (4 rencontres).

Critères de réussite

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

Verbes d'action

Se démarquer dans des espaces libres vers l'avant.
S'appuyer sur les jokers si ses partenaires sont marqués.

Variables

- Primer la passe aux jokers.
- Augmenter le nombre de joueurs.

Situation n° 14

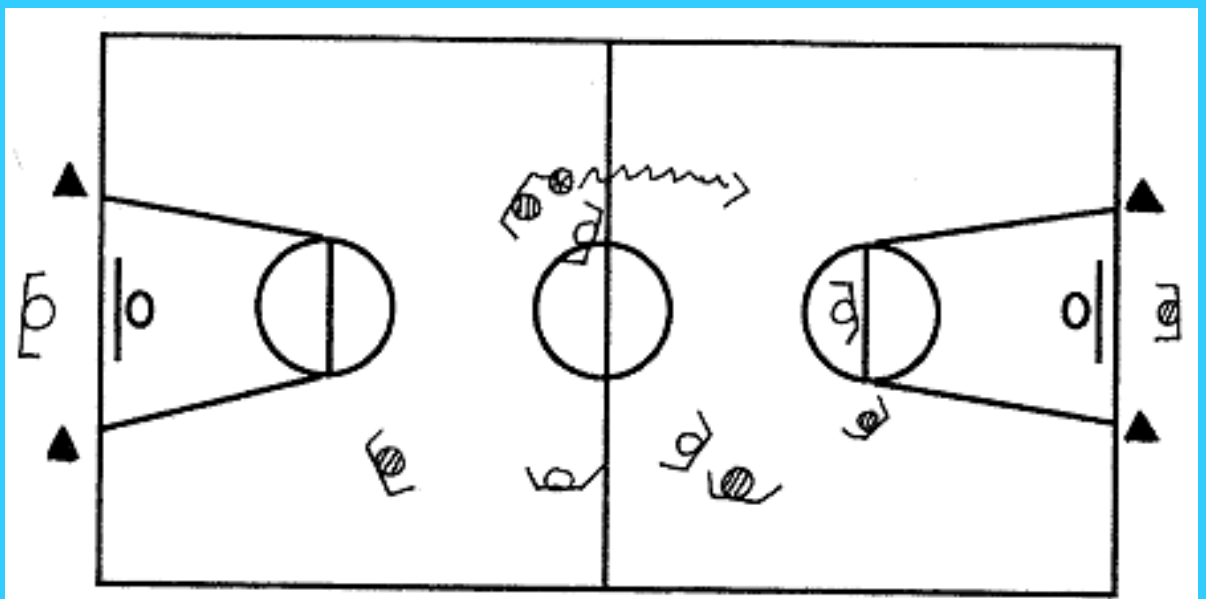
La balle au but

Objectifs

- Choisir la meilleure modalité d'action pour faire progresser le ballon vers la cible.
- Varier les modalités d'action (dribble, passe, garde) en fonction de la situation de jeu.

Matériel

1 terrain de 20x10m, plots pour délimiter les zones d'en-but et les zones de touche interdites. 1 ballon, des chasubles.

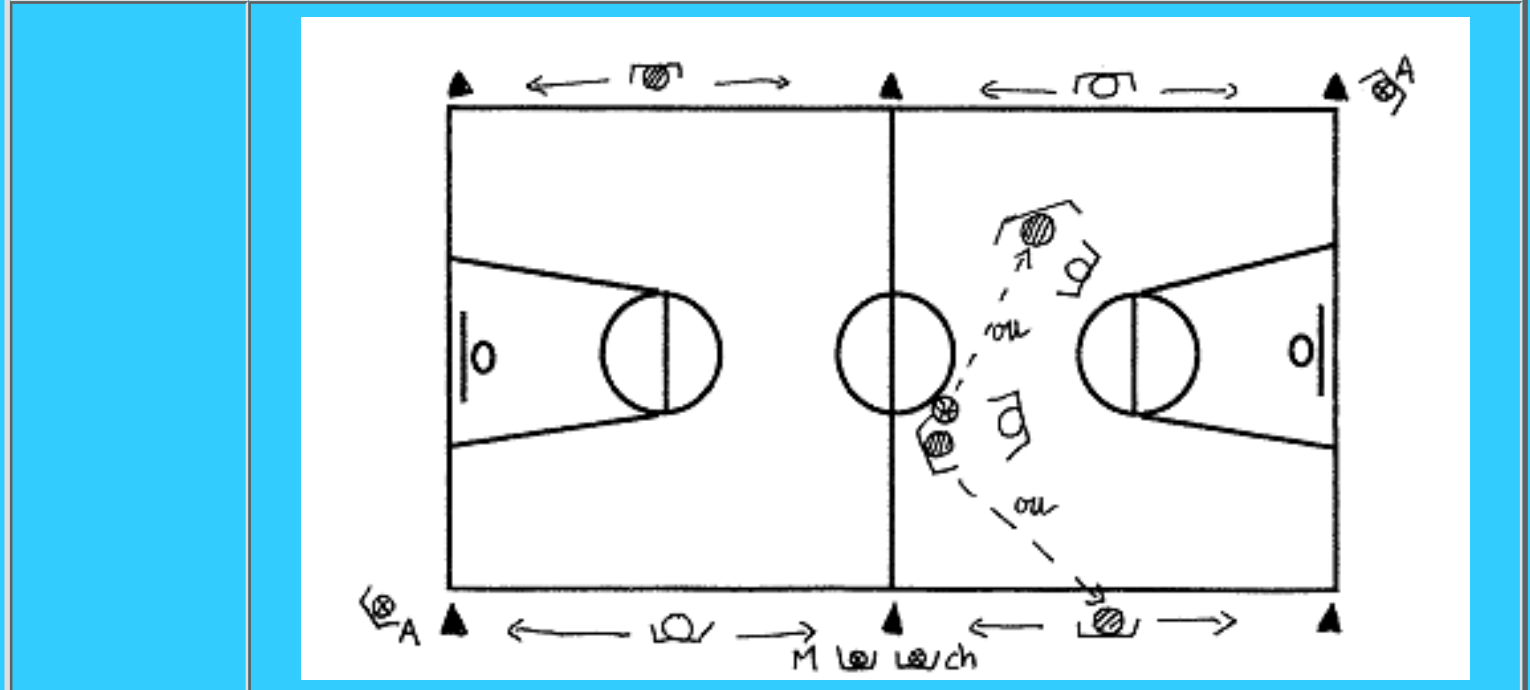


Déroulement	L'équipe en possession de la balle doit la passer à son capitaine placé derrière la ligne de fond. Seuls le dribble ou la passe sont autorisés pour progresser.
Organisation	2 équipes de 5 joueurs - Situation d'Attaque/Défense - Une zone de touche interdite à chaque angle du terrain - une zone d'en-but délimitée par des plots. 1 juge qui comptera les passes. 1 chronomètreur.
Recommandations	Veiller à l'absence de contacts. Interdire au défenseur de prendre le ballon dans les mains des attaquants.
Critères de réussite	L'équipe gagnante est celle qui comptabilisera le plus de points dans le temps imparti.
Verbes d'action	Se démarquer dans des espaces libres vers l'avant.
Variables	<ul style="list-style-type: none"> ● Interdire le dribble. ● Modifier la taille du terrain. ● 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. ● Donner au capitaine un cerceau qu'il tiendra horizontalement. Ses partenaires devront lancer la balle dans ce cerceau.

Situation n° 15	Les jokers latéraux
------------------------	----------------------------

Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> ● Elargir l'espace de jeu. ● Alternier jeu direct /jeu indirect. ● Choisir l'action la plus adaptée (dribble, passe, tir).
-----------	--

Matériel	Terrain 10x20m 2 paniers 1 ballon pour 8 joueurs plots (pour matérialiser les couloirs) chasubles - chronomètre - sifflet
----------	---



Déroulement	Les deux équipes s'affrontent. Les joueurs attaquent et défendent. En attaque, ils peuvent dribbler ou passer le ballon à leur partenaire ou aux jokers latéraux.
Organisation	3 équipes de 4 joueurs : 1 équipe équipe arbitre (les sorties) chronomètre et assure la marque. Les 2 autres s'affrontent (2 joueurs de champs + 2 jokers latéraux situés dans les couloirs sur le bord du terrain).
Recommandations	Changer les rôles dans l'équipe. Limiter (ou supprimer) les dribbles. Interdire au défenseur de prendre le ballon dans les mains des attaquants.
Critères de réussite	L'équipe gagnante est celle qui comptabilisera le plus de points dans le temps imparti.
Verbes d'action	Se démarquer dans des espaces libres vers l'avant. S'appuyer sur le jokers si son partenaire est marqué.

Variables

- Primer la passe aux jokers.
- Augmenter le nombre de joueurs.



[Retour page d'accueil](#)



[Educatifs](#)

Jeux de coopération et d'opposition : vers le Basketball

IA 49 / USEP 49 / CD 49 de Basketball



Organisation

- Dans la plupart des situations, nécessité de mettre en place 2 jeux parallèles pour une meilleure action des enfants.
- Construire une séance en prenant soit les 2 ou 3 premières situations de la compétence 1, puis les 2 ou 3 premières situations de la compétence 2, puis celles de la compétence 3, pour continuer par les situations suivantes de compétence 1, soit la première situation des compétences 1, 2 et 3 puis la deuxième situation des compétences 1,2 et 3...
- Les éducatifs seront à travailler avant et/ou après la situation proposée.



[Retour page d'accueil](#)



[Situations d'apprentissage](#)



[Educatifs](#)



Eléments de polyvalence



- Accepter de travailler en équipe
- Anticiper une action
- Respecter des règles
- Assurer des rôles différents
- Rechercher des solutions pour réussir



[Retour page d'accueil](#)



[Situations d'apprentissage](#)



[Educatifs](#)



Convention



CONVENTION 49

Etablie pour une durée de 1 année, renouvelable par tacite reconduction jusqu'à 4 ans, sauf dénonciation par une des parties, 4 mois avant le début de l'année civile pour l'année scolaire suivante.

Angers, le 20 décembre 2000

EDUCATION NATIONALE / COMITE DEPARTEMENTAL DE BASKET-BALL / USEP

1- INTERVENTIONS

Le comité départemental de basket-ball et ses clubs s'interdisent toute forme de détection lors des interventions réalisées en commun avec l'Education Nationale et l'USEP et limitent leurs actions au seul but pédagogique. Tout cadre, appartenant au comité départemental de basket-ball ou à un de ses clubs, titulaire du brevet d'état basket-ball, agréé Jeunesse et Sports et ayant reçu l'agrément de l'Inspection Académique peut être autorisé à intervenir.

1.1 Sur le temps scolaire

Interventions extérieures sur la première et la dernière séance de l'unité d'apprentissage, l'enseignant prenant en charge les séances intermédiaires avec l'aide éventuelle du conseiller pédagogique.

Elèves concernés: cycle 3

Unités d'apprentissage de 6 à 7 semaines

1.2 Sur le temps périscolaire

Dans le cadre des contrats éducatifs locaux en liaison avec le projet d'école et en partenariat éventuel avec l'USEP (de 12h à 14h) (après 17h) (le mercredi)

Elèves concernés: cycle 3

2- MATERIEL

2.1 Sur le temps scolaire

Utilisation du matériel mis à disposition par le comité départemental de basket-ball.

Matériel prêté par le comité départemental aux écoles décidant de mettre en place une unité d'apprentissage:ballons, chasubles...

Document de référence élaboré conjointement par les partenaires et permettant aux enseignants de mettre en place les différentes séances.

2.5 Sur le temps périscolaire

Intervenant extérieur mettant à disposition des enfants le matériel basket-ball

3- MODALITES DE MISE EN PLACE DE L'ACTION

3.1 Sur le temps scolaire

Privilégier chaque année 1 bassin précis, sans exclure une demande extérieure au bassin retenu.

Etapes de l'année scolaire

Information / présentation de l'action et candidatures des écoles du bassin (octobre)

Formation pour les enseignants concernés sur 1 ou plusieurs demi-journées (hors temps scolaire: le mercredi)

Evaluation mise en place entre les partenaires à la fin de chaque année scolaire.

3.2 Sur le temps périscolaire

Actions possibles

Entre 12h et 14h et après 17h (Avec participation possible des enseignants)

Le mercredi (auprès des écoles de sports USEP)actions pouvant être intégrées au calendrier USEP départemental et débouchant sur une ou plusieurs rencontres finales.

L'Inspection Académique 49
G.ASCIONE, Inspecteur d'Académie

Le Comité de Basket-ball
R.BIENVENU, présidente

L'USEP 49
J.RONDEAU, président



[Retour page d'accueil](#)



Evaluations et remédiations



Evaluation diagnostique

L'évaluation diagnostique porte sur un match 4 contre 4 ou 5 contre 5 (5 à 6 mn). 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 de groupes de besoin. Les élèves ayant pas ou peu "touché" le ballon seront répartis en deux groupes, ceux ayant été plus actifs constitueront deux autres groupes.

Ces groupes peuvent constituer des équipes équilibrées qui s'affronteront lors des jeux et des rencontres.

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).

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.

Remédiations

Lors du jeu global, l'enseignant et les enfants pourront observer un certain nombre de difficultés. Afin de remédier à ces problèmes des situations d'apprentissage ou des éducatifs pourront être proposés.

Problèmes observés	Remédiations par ...	Remédiations par ...
L'enfant ...	<i>des situations d'apprentissage</i>	<i>des éducatifs</i>
ne réussit pas à marquer un panier	6 - 8	9 - 10
a des difficultés à passer et à réceptionner	3 - 7 - 10 - 11 - 12 - 13	1 - 7 - 8
maîtrise mal le dribble	1 - 2 - 4 - 7	2 - 3 - 4 - 5 - 6
passe n'importe où devant lui	3 - 10 - 12 - 14	
passe à un partenaire non démarqué	10 - 12 - 13 - 14 - 15	
n'appelle pas la balle	10 - 12	
dribble systématiquement après réception	3 - 10 - 12 - 14	
joue en grappe	13 - 15	
reste spectateur en attaque	3 - 10	
ne perçoit pas les espaces libres	3 - 5 - 13 - 14 - 15	
ne cherche pas à se démarquer	5 - 10 - 12 - 13 - 14 - 15	
ne sait pas quel joueur marquer	5 - 12 - 14	



[Retour page d'accueil](#)



[Situations d'apprentissage](#)



[Educatifs](#)



Documents USEP



Documents pour les élèves et les enseignants désirant organiser une Unité d'Apprentissage et une rencontre USEP.

Fiches guide pour une rencontre USEP	Mon carnet de basket
Pages 1 et 4	Recto
Pages 2 et 3	Verso



[Retour page d'accueil](#)



[Situations d'apprentissage](#)



[Educatifs](#)

Jeux de coopération et d'opposition : vers le Basketball

IA 49 / USEP 49 / CD 49 de Basketball

ATELIERS PREPARATOIRES

(pouvant aussi s'intégrer dans une rencontre)


- Relais en dribble
- Concours de tir
- Epervier / passes
- Bombardement
- Ballon capitaine
- Paniers primés
- Ballon chronomètre
- 2 contre 1
- Parcours


Détail des ateliers dans la brochure "Toute ma classe joue au Basket"

disponible gratuitement à l'USEP ou au Comité de Basket

Exemples de feuilles de poule

(disponible à l'USEP)

		Catégorie :
		Poule :
		Terrain / Table :
Nom Prénom / Equipe		Ecole
A :		
B :		
C :		
D :		
Déroulement des matches	Nom du Vainqueur	Score
A - B		
A - C		
B - C		
Classement Final de la Poule		
1er :		
2ème :		
3ème :		

		Catégorie :
		Poule :
		Terrain / Table :
Nom Prénom / Equipe		Ecole
A :		
B :		
C :		
D :		
Déroulement des matches	Nom du Vainqueur	Score
A - B		
A - C		
B - C		
A - D		
B - D		
Classement Final de la Poule		
1er :		
2ème :		
3ème :		
4ème :		

USEP

2, rue J. Cussonneau
49100 ANGERS
Tél et Fax : 02 41 37 51 51
E-mail : usep49@wanadoo.fr



Fiche guide pour une rencontre de Basket

- r Une rencontre fait obligatoirement suite à une unité d'apprentissage
- r On privilégie toujours le temps d'activité
- r On ne dénature pas l'activité

LA PREPARATION A L'ECOLE

Du
au

LA RENCONTRE DE SECTEUR

Date :
Lieu :

LA FINALE DEPARTEMENTALE

Date :
Lieu :

J'ai participé à des séances

oui 😊 (nb :)

non 😞

J'ai appris à arbitrer

oui 😊

non 😞

J'ai appris à tenir le secrétariat

oui 😊

non 😞

Je vais participer

à une rencontre de secteur

oui 😊

non 😞

Je note ici ce qui m'a plu lors de ces séances

J'ai participé à des ateliers

oui 😊

non 😞

J'ai joué des matches

oui 😊 (nb :)

non 😞

J'ai arbitré

oui 😊

non 😞

J'ai tenu le secrétariat

oui 😊

non 😞

Je suis qualifié(e) pour

la Finale Départementale

oui 😊

non 😞

Je note ici ce qui m'a plu lors de cette rencontre

J'ai joué des matches

oui 😊 (nb :)

non 😞

J'ai arbitré

oui 😊

non 😞

J'ai tenu le secrétariat

oui 😊

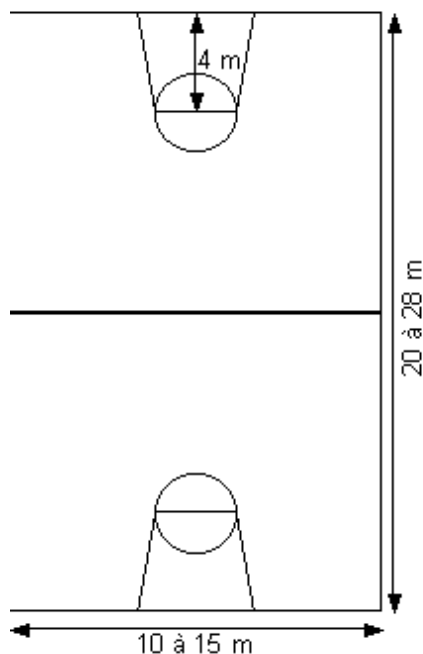
non 😞

Mon équipe a été classée :

Je note ici ce qui m'a plu lors de cette finale

TERRAIN

Nous utilisons :



Nous aurions pu utiliser :

Toute surface comportant un tracé 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

MATERIEL

- Ballons de basket taille 3 ou 4
- Chasubles, plots, chronomètres, sifflets, planchettes, crayons.

EQUIPE

- Mixte de 5 joueurs (3+2) ou (2+3) pour les CM
4 joueurs (2+2) pour les CE
- Si possible sans remplaçant
- Par niveau de classe (CE2, CM1, CM2)

REGLEMENT

- 1 - La mise en jeu se fait par un entre-deux au centre, les équipes pouvant occuper tout le terrain.
- 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, tirer un adversaire.
Réparation : Balle à l'adversaire sur la ligne la plus proche
- 6 - On ne doit pas pousser, accrocher, tirer un adversaire qui tire au panier.
Réparation : 2 tirs de lancer-franc si tir raté, 1 tir de lancer-franc si tir réussi.
- 7 - On ne doit rester longtemps dans la zone réservée (3^e officiellement).
Réparation : Balle à l'adversaire sur la ligne la plus proche.
- 8 - Un panier vaut 2 points, un lancer franc vaut 1 point.

ORGANISATION

1^{ère} 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.

2^{ème} 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 mn

soit 48 mn ou 1h de jeu effectif par enfant ce qui est suffisant

CODE DU SPORTIF

Etre sportif, c'est s'engager à :

- 1 - Connaître les règles du jeu et s'y conformer*
- 2 - Respecter les décisions de l'arbitre*
- 3 - Respecter les adversaires, partenaires et officiels*
- 4 - Refuser toute forme de violence et de tricherie*
- 5 - Etre maître de soi en toutes circonstances*
- 6 - Etre loyal dans le sport et dans la vie*
- 7 - Etre exemplaire, généreux et tolérant*



**Comité Départemental
USEP**

**2, rue Joseph CUSSONNEAU
49100 ANGERS**

Tél. et Fax : 02.41.37.51.51

E-Mail : usep49@wanadoo.fr



**Mon carnet de
BASKET**



Nom :

Prénom :

Date de naissance :

Ecole :

Cette page est la tienne. Tu peux coller ta photo, celle de ton équipe, faire un dessin, faire signer tes copains ou des personnalités, etc