



**DIRECTION des SERVICES DÉPARTEMENTAUX de
L'ÉDUCATION NATIONALE de LA HAUTE-SAVOIE**

**COMITE DEPARTEMENTAL
USEP 74**

**COMITE DEPARTEMENTAL
BASKET-BALL 74**



direction des services
départementaux
de l'éducation nationale
Haute-Savoie
éducation
nationale

APPRENDRE

EN JOUANT



AU BASKET

Version 2015

DÉMARCHE PROPOSÉE

● ENTRÉE DANS L'ACTIVITÉ **3**

- LA RÈGLE ou l'émergence d'un besoin
- Déroulement et organisation possible
- Quelques points de repère

● STRUCTURATION : LES CHEMINS DU PROGRÈS **5**

- ◆ Trois principes d'action :
 - Tirer pour marquer
 - Coopérer pour approcher la cible
 - Coopérer pour récupérer le ballon

- ◆ Trois formes de mises en œuvre :
 - Le jeu aménagé
 - Les jeux collectifs
 - Les éducatifs

● ÉVALUATION ; ORGANISATION, GESTION ET PARTICIPATION À UN TOURNOI **29**

● ANNEXES **32**

1. Propositions d'observations
2. Propositions de feuilles de matches
3. Mots clés

ENTRÉE DANS L'ACTIVITÉ

LA RÈGLE OU L'ÉMERGENCE D'UN BESOIN

- Comprendre le jeu
- construire collectivement et de manière négociée les règles
- Construire l'égalité des chances

Cette phase d'entrée en activité doit permettre à l'enfant de connaître l'essentiel des problèmes fondamentaux liés à cette activité physique et sportive et de construire un projet d'apprentissage.

Pour atteindre ces objectifs, il nous semble essentiel de se servir de la notion de RÈGLE : il faut construire, au fur et à mesure des besoins et des problèmes rencontrés en situation de jeu, les règles communes et constitutives du jeu (l'espace du jeu, les cibles et la marque, les contacts, l'arbitrage et sa neutralité, le repérage des équipes, les fautes essentiels, les remises en jeu, ...).

Cette construction de règles continuera sur ce principe tout au long de l'unité d'apprentissage.

ORGANISATION ET DÉROULEMENT POSSIBLES

Présentation en classe de cette mise en activité

- 4 équipes : 2 jouent, 2 observent
- Consignes données aux élèves : jouer pour marquer plus de points que l'équipe adverse (en cas de litige, demander une solution aux observateurs).
- L'observation porte sur : - les problèmes rencontrés par les joueurs et les solutions à proposer,
- les stratégies efficaces.

Match

- Au départ, l'espace de jeu n'est pas limité et la marque non définies.

Retour en classe

- Mise en commun des problèmes observés.
- Énumération des solutions trouvées aux différents problèmes.
- Construction négociée des règles.

QUELQUES POINTS DE REPÈRES SUR LES PROBLÈMES POSSIBLES ET LEURS SOLUTIONS À CONSTRUIRE

L'espace

- De l'espace indéterminé à l'espace matérialisé de dimension adaptée au nombre de joueurs.

Les chocs ou les agressions

- Protection du porteur de balle, aller vers la distinction du joueur statique et en mouvement.

La marque

- De la cible large à la cible rétrécie, de la marque multiple à la marque unique, d'un seul joueur marqueur à la multiplicité des marqueurs.

Les déplacements

- De « se déplacer en faisant rebondir le ballon » à « se déplacer en dribblant ».

Le ballon monopolisé par un même joueur

- En phase statique, le ballon brûlant.
- En déplacement, suppression des reprises de dribble.

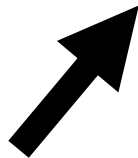


LES CHEMINS DU PROGRÈS

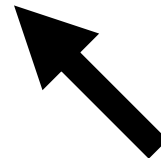
TIRER POUR



MARQUER



**COOPÉRER
POUR APPROCHER
LA CIBLE**



**COOPÉRER
POUR RÉCUPÉRER
LE BALLON**

SOMMAIRE

● AXE 1 : TIRER POUR MARQUER 13

- Jeu aménagé
- Jeu collectif
- Jeux éducatifs
- Parcours relais
- Tour de France – Echelle
- Etoiles - Pari

● AXE 2 : COOPÉRER POUR APPROCHER LA CIBLE 21

- Jeu aménagé
- Jeu collectif
- Jeux éducatifs
- Thèque Basket
- Train
- Cerceaux

● AXE 3 : COOPÉRER POUR RÉCUPÉRER LE BALLON 31

- Jeu aménagé
- Jeux éducatifs
- Aventuriers et la rivière aux crocodiles
- Évolution des aventuriers

TIRER POUR MARQUER

JEU AMÉNAGÉ

Tout le monde marque

JEU COLLECTIF

Tout le monde passe en marquant vite

JEU ÉDUCATIF

Tirer dans différentes positions

Tirer de différentes distances

Choisir sa position de tir

Risquer des tirs ambitieux

TIRER POUR MARQUER

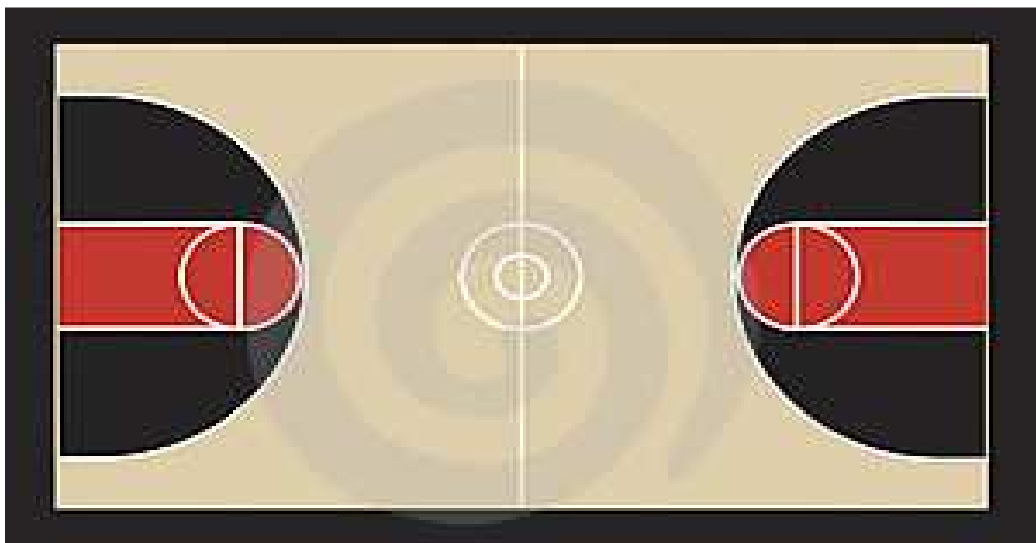
JEU AMÉNAGÉ

BUT DU JEU :

- Marquer plus de points que l'adversaire.
- Obliger tous les joueurs à marquer des points.

RÈGLES :

- 2 équipes de 5,6,7 joueurs.
- Score : panier = 10 points,
cercle touché = 5 points,
panneau touché = 1 ou 2 points.
- Dès qu'un joueur marque, la balle change de main.
- Le score n'est validé, en fin de match, que si tous les joueurs de l'équipe ont marqué au moins 5 points.
- L'équipe qui ne joue pas contrôle, comptabilise et valide le score.



TIRER POUR MARQUER

Observations - Constats	Adaptations Possibles
Les attaquants ne parviennent pas à tirer. Il y a blocage sur certains joueurs.	Attribuer une zone protégée pour les attaquants (raquette ou équivalent matérialisé).
Un joueur ne parvient pas à tirer.	Lui réserver une zone protégée.
Certains joueurs monopolisent le tir.	- « Roi, Dame, Valet » : chaque joueur marque plus ou moins de points selon son statut (à déterminer). - « Plus je tire, moins je marque » : enlever 1 ou 2 points à chaque tir du même joueur. - Le joueur qui a marqué ne dispose plus de zone protégée.
Les équipes marquent à chaque attaque.	- délimiter 2 zones de tir (non protégées) : - verte (proche du panier ou de la raquette : seule marque = panier. - rouge (plus large) : marque = panier, cercle, panneau. <u>Variantes :</u> - valeur du panier différent selon la zone. - changer la marque : panier = 5 points, cercle = 1, panneau = 0.

CRITÈRES DE RÉUSSITE : (selon niveau)

- % de tirs par rapport au nombre d'attaques.
- % de points par rapports au nombre de tirs.
- Moyenne de points par tir.
- Nombre de points par joueur.
- Importance du score.



TIRER POUR MARQUER

JEU COLLECTIF

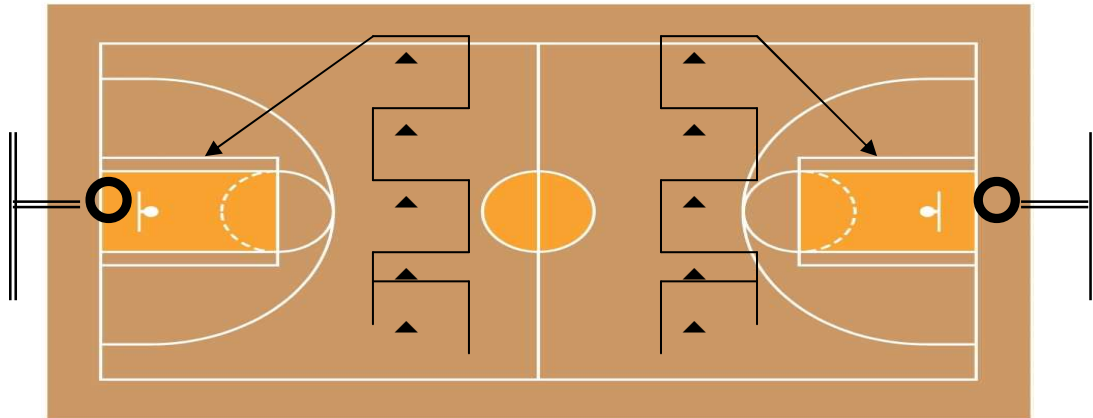
BUT DU JEU :

- Réaliser le plus rapidement possible le parcours (par l'équipe).

RÈGLES :

- 1 équipe par demi terrain.
- 2 ballons par équipe.
- Parcours de dribble au choix avec plots, cerceaux, bancs... puis aller tirer sur le panier.
- L'élève a 3 tentatives pour marquer avant d'aller redonner le ballon à son coéquipier.

PARCOURS RELAIS



Différents slaloms à effectuer sur parcours :

Dribbler entre les plots,

Dribbler dans des cerceaux

Dribbler par-dessus des bancs.

TIRER POUR MARQUER

POUR REUSSIR LE PLUS DE POINTS POSSIBLE :

Comportement observé	Interventions	Mots clés
L'élève n'arrive pas à dribbler.	Faire rebondir le ballon au sol.	Image du yoyo.
Il n'arrive pas à effectuer le parcours.	Dribbler doucement.	Faire rebondir.
Il sort du cerceau où il dépasse la latte.	Rester équilibré.	Image des pieds d'une table (les pieds restent fixes).
Il ne touche pas le cercle.	Plier et déplier jambes et bras pour avoir de la force.	Image d'un ressort.
Il ne marque pas de paniers.	Lever le ballon au ciel.	Image de l'arc en ciel (suivre la trajectoire).
Il ne marque pas de points.	Savoir évaluer sa capacité, sa force et sa gestuelle.	Pied de la table + ressort + arc en ciel.

CRITÈRES DE RÉUSSITE :

- Rapidité : nombre de passages.
- Nombre de points marqués sur un passage ou plusieurs.

ÉVOLUTION :

- Zones de tir interdites.
- Le parcours relais peut s'effectuer avec des tirs organisés selon les jeux éducatifs des pages suivantes : (Tour de France, Echelles, Etoiles, Pari).



TIRER POUR MARQUER

JEUX ÉDUCATIFS

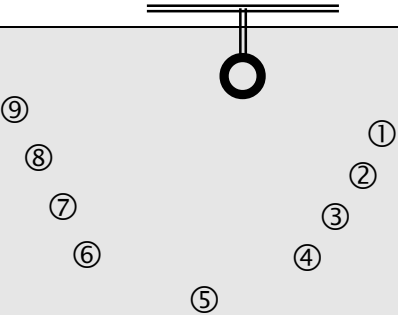
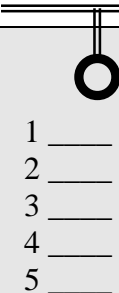
Les jeux se réalisent sur chaque panier libre. Ils offrent des angles et des distances de tirs différents pour que l'élève évalue ses capacités et définir des positions favorables pour marquer le maximum de points.

BUT DU JEU :

- Chaque élève doit marquer le plus de points possibles dans chacune des positions préétablies ou choisies.

RÈGLES :

- 3 ballons par équipe.
- Équipe de 6 ou 7 joueurs par panier.
- 1 panier marqué = 3 points.
- 1 cercle touché = 1 point.
- Chaque élève a le droit à une seconde tentative si aucun point n'a été marqué.
- Chaque équipe compte ses points.

LE TOUR DE France	L'ÉCHELLE
Marquer des points à partir des positions successives (1,2,3...) des cerceaux : - On marque de point, on passe au cerceau suivant. - On ne marque pas, on reste.	Marquer des points derrière les lattes : - On marque des points, on recule. - On ne marque pas, on avance.
	

TIRER POUR MARQUER

POUR ESSAYER DE MARQUER LE PLUS DE POINTS POSSIBLE DANS LES JEUX :

LES ÉTOILES	LE PARI
Les cerceaux valent un nombre de points différent par rapport aux distances et aux angles. L'élève choisit son cerceau à chaque tentative.	Même principe que le jeu des étoiles mais l'élève perd le nombre de points parié lorsqu'il ne marque pas de points (ne touche rien). Définir un nombre de tirs.

Comportement observé	Interventions	Mots clés
L'élève sort du cerceau où dépasse la latte.	Rester équilibré.	Image des pieds d'une table (pieds écartés restent fixes).
Il ne touche pas le cercle.	Plier et déplier jambes et bras pour avoir de la force.	Image d'un ressort ou double ressort.
Il ne marque pas de paniers.	Lancer le ballon au ciel.	Image de l'arc en ciel (suivre la trajectoire).
Il ne marque pas de points.	Savoir évaluer sa capacité, sa force.	Pied de la table + ressort + arc en ciel.

CRITÈRES DE RÉUSSITE : (par joueurs ou par équipe)

- Nombre de points marqués.
- Nombre de paniers marqués.
- Nombre de paniers marqués par rapport aux tentatives.

COOPÉRER POUR APPROCHER LA CIBLE

JEU AMÉNAGÉ

Marquer plus de points que l'adversaire

JEU COLLECTIF

Amener vite le ballon vers un panier pour marquer

JEUX ÉDUCATIFS

Se passer le ballon vers le panier

Se passer le ballon en occupant les espaces libres

COOPÉRER POUR APPROCHER LA CIBLE

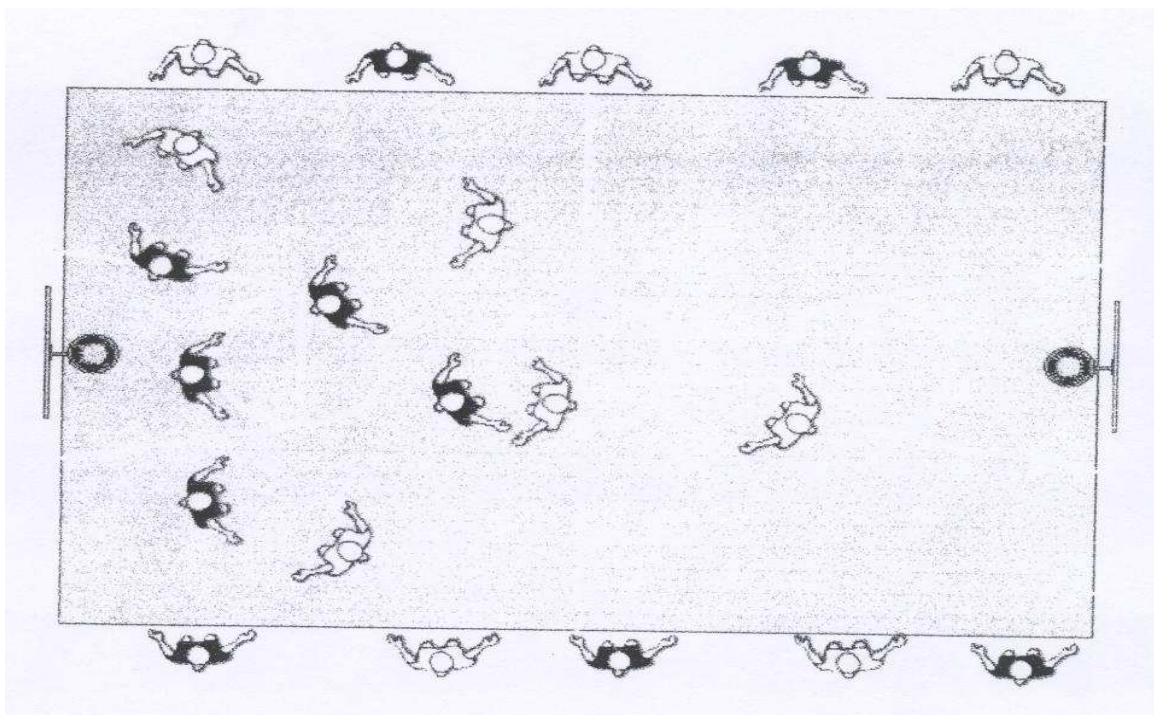
JEU AMÉNAGÉ

BUT DU JEU :

Marquer plus de points que l'adversaire.

RÈGLES :

- Équipes de 9 à 10 joueurs, dont 5 sont sur le terrain et 5 hors terrain (soutiens, jokers).
- Les joueurs extérieurs participent au jeu, sans s'opposer entre eux :
 - o Ils peuvent se déplacer le long de la ligne de touche, sans ballon.
 - o S'ils reçoivent le ballon, ils ne peuvent plus se déplacer.
 - o Ils doivent rendre le ballon à un équipier sur le terrain.
- Dès qu'un joueur a tiré, il devient « extérieur » ; il est remplacé par un extérieur.
- Score : panier = 5 points, cercle touché = 3 points, panneau = 1 point.



COOPÉRER POUR APPROCHER LA CIBLE

Observations – Constats	Adaptations possibles
L'attaque ne progresse pas : « Grappe » autour du ballon.	Utilisation obligatoire des extérieurs. Introduction d'un deuxième ballon par l'enseignant avec un signal sonore (le 1 ^{er} ballon devient hors-jeu).
L'attaque progresse.	L'utilisation des extérieurs est facultative. Un seul extérieur de chaque côté (changer à chaque attaque).
Les attaquants ne marquent pas.	Matérialiser une zone de tir protégé (raquette ou équivalent matérialisé), interdite aux défenseurs.
La progression est lente.	Doubler la marque si le tir a lieu dans les 30 secondes.

CRITÈRES DE RÉUSSITE :

- % d'attaques se terminant par un tir.
- % d'attaques avec tir sans utilisation des extérieurs.



COOPÉRER POUR APPROCHER LA CIBLE

JEU COLLECTIF

LA THÈQUE BASKET

BUT DU JEU :

Amener vite le ballon vers un panier pour marquer.

RÈGLES :

2 équipes A et B.

Une équipe B sur le terrain, une autre A en dehors.

Des plots servant de base autour du terrain. Une zone délimitée à ne pas franchir par les B.

Un joueur de l'équipe A lance la balle sur le terrain et court autour.

L'équipe B la réceptionne et doit aller marquer en se faisant des passes au plus vite.

Les joueurs A doivent être sur une base quand les B marquent : si ce n'est pas le cas, les joueurs A se trouvant en dehors des bases, se placent à la borne précédente, ou sont éliminés.

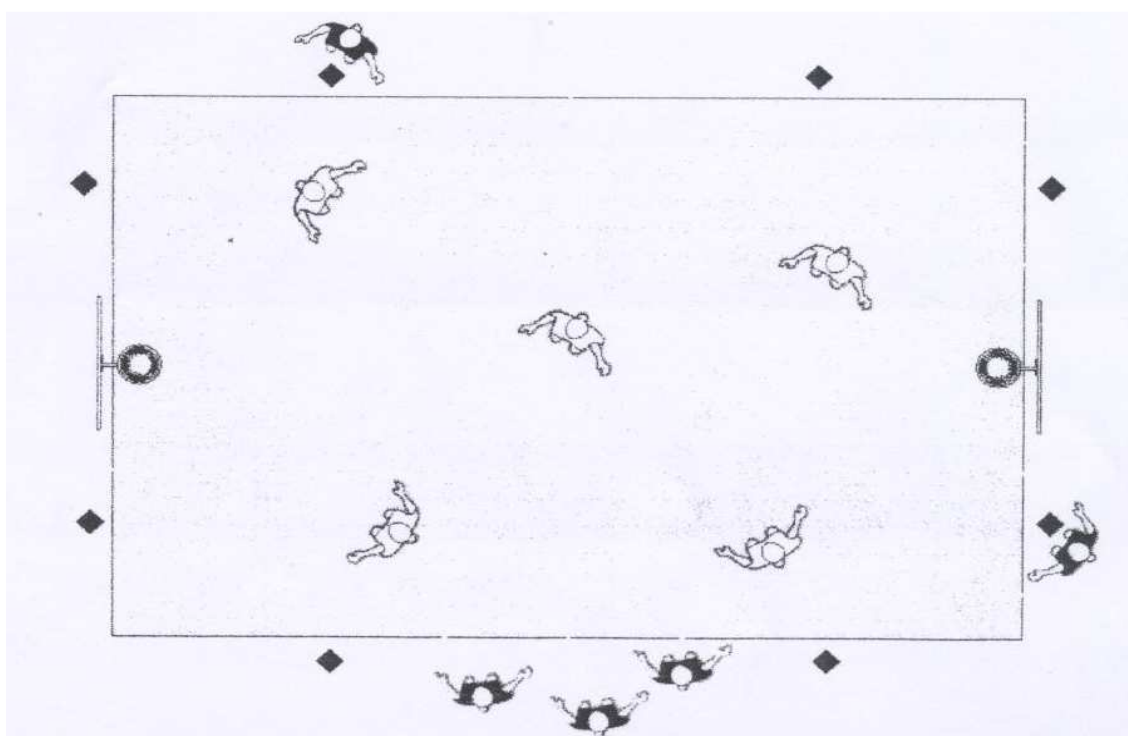
Quand le panier est marqué, un autre joueur de l'équipe A lance le ballon et court...

Lorsque tous les élèves sont passés, on inverse les rôles.

Pour compter les points :

* équipe A : un tour complet sans s'arrêter sur les bases = 6 points,
un tour en s'arrêtant sur les bases = 2 points.

* équipe B : un panier marqué = 3 points.



COOPÉRER POUR APPROCHER LA CIBLE

Comportements observés	Interventions	Mots clés
Les balles tombent à terre lors des passes.	Demander le ballon et aller l'attraper.	Le moule du ballon.
Le ballon ne progresse pas vite vers le cercle.	Donner le ballon le plus vite possible vers l'avant.	Le ballon brûlant, l'autoroute.

POUR ALLER PLUS LOIN :

Le joueur A, lorsqu'il a fait un tour complet, rentre sur le terrain contre les joueurs B et essaie de conquérir le ballon.

Comportements observés	Interventions	Mots clés
On perd le ballon.	Demander le ballon. Évaluer les distances.	Le moule du ballon. « ni trop près, ni trop loin ».
Le ballon ne progresse pas vite.	Regarder ses partenaires. Choisir vite à qui je donne.	Le périscope. Le ballon brûlant.

CRITÈRES DE RÉUSSITE :

- Nombre de passage réussis par équipe.
- Nombre de points marqués.



COOPÉRER POUR APPROCHER LA CIBLE

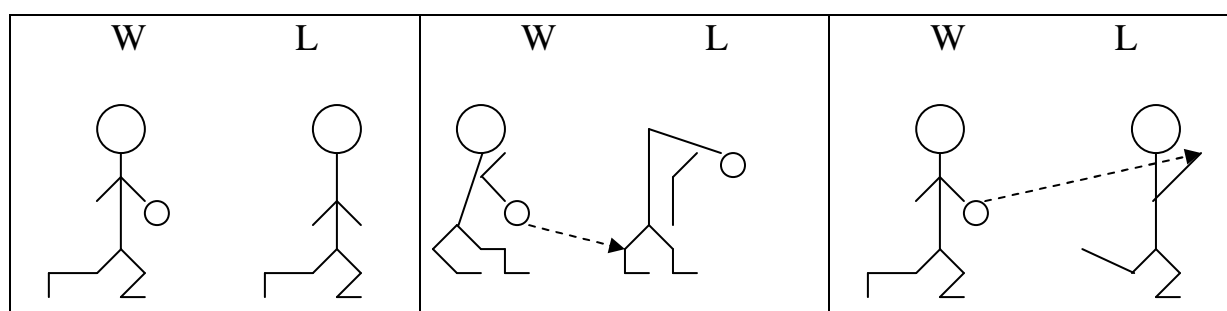
JEU ÉDUCATIF N°1

LE TRAIN

BUT DU JEU :

* Se passer la balle pour aller vers le cercle.

RÈGLES :



La locomotive (L) guidant un wagon (W) qui se déplace en dribblant, cherche à occuper les espaces libres. 1 ballon pour 2.

Quand la loco s'arrête, le wagon fait rouler le ballon entre ses jambes et se met face à la loco.

Les 2 élèves se font un certain nombre de passes vers l'avant pour aller tirer et repartent en inversant les rôles vers un autre panier.

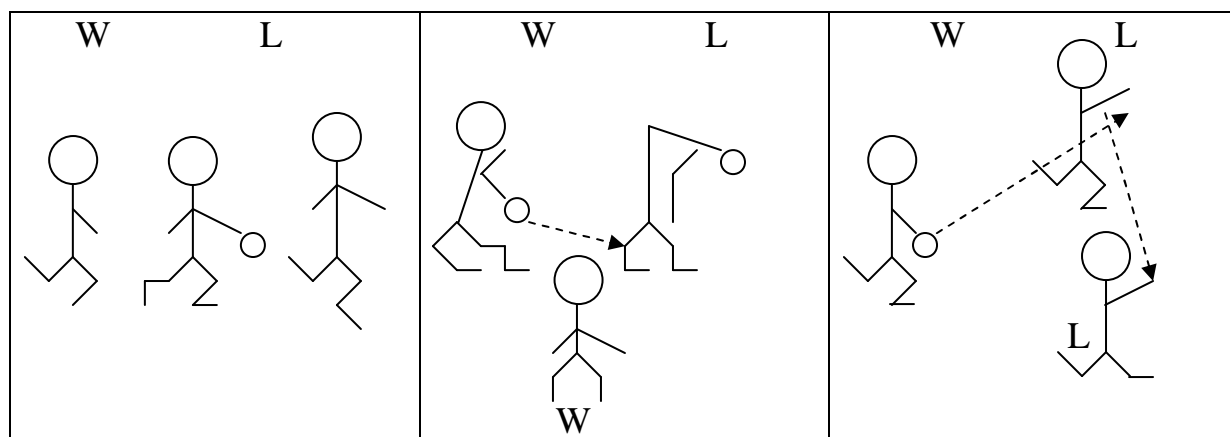
SITUATION DE DÉPART :

Règles	Comportements	Interventions	Mots clés
Aucune.	Trop de bruit.	S'exprimer sans parler.	Chut !!!
Ne pas parler.	Des gestes.	Clin d'œil, main, pied.	
Faire un geste pour demander le ballon.	Gestes différents mais pas toujours précis.	Je veux le ballon ici.	Le moule : former avec ses mains le moule du ballon.
Le ballon ne tombe pas	Mauvaise réception.	Évaluer les distances.	« Ni trop près, ni trop loin ».

COOPÉRER POUR APPROCHER LA CIBLE

POUR ALLER PLUS LOIN :

* 3 joueurs (1 loco et 2 wagons), 1 ballon pour 3.



La locomotive guide deux wagons : (le premier dribble, le second suit) et cherche des espaces libres pour s'arrêter.

Quand la loco s'arrête, on fait rouler le ballon entre ses jambes.

Les 3 élèves se font un certain nombre de passes vers l'avant pour aller tirer et repartent en inversant les rôles.

Règles	Comportements	Interventions	Mots clés
Passer le ballon.	L'élève ne sait pas à qui passer.	Regarder ses 2 partenaires.	Périscope : tourner la tête.
Passer vite.	Le passeur hésite.	Passer le plus vite possible.	Ballon brûlant : il brûle.



COOPÉRER POUR APPROCHER LA CIBLE

JEU ÉDUCATIF N°2

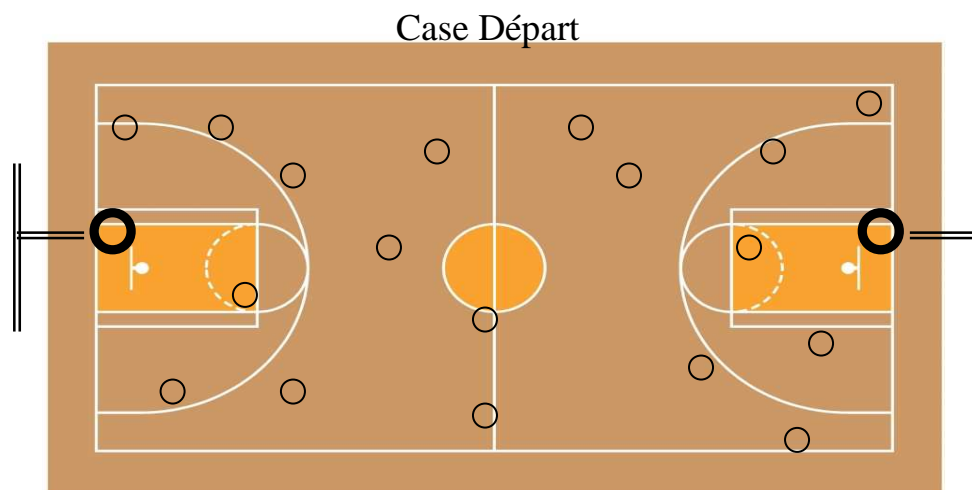
LES CERCEAUX

BUT DU JEU :

- Aller tirer en se passant le ballon dans les espaces libres.

RÈGLES :

- Répartir une vingtaine de cerceaux sur un terrain. 1 ballon pour 2.
- En partant de la case départ, les équipes de 2 élèves se font des passes pour aller tirer au panier.
 - * Je suis obligé d'être dans un cerceau pour faire une passe.
 - * L'élève par cerceau (interdiction d'être 2 dans un cerceau).
 - * Il faut tirer face à un cône libre.
 - * Après chaque tentative, on change de panier.
 - * Un panier marqué = 3 points, un cercle touché = 1 point.
 - * Ne pas parler et ne pas dribbler.
 - * Le ballon ne doit pas tomber au sol lors des passes.
 - * Si les règles de base ne sont pas respectées, le groupe revient à la case départ et recommence le jeu en gardant son nombre de points acquis.
- Le jeu se déroule pendant 10 minutes sans intervention. A la fin du temps, l'évaluation (retour à la case départ et/ou score élevé) permet d'adapter les comportements.



COOPÉRER POUR APPROCHER LA CIBLE

SITUATION DE DÉPART :

Comportements observés	Interventions	Mots clés
L'élève retourne souvent à la case départ : pourquoi ? * Il parle. * Le ballon tombe à terre.	- S'exprimer sans parler. - Capter le ballon à 2 mains. - Évaluer les distances.	Chut !!! Le moule du ballon. « ni trop près, ni trop loin ».
Il va vite d'un panier à un autre.	- Passer le plus vite possible ma balle. - Aller vite dans un cerceau libre <u>devant</u> mon partenaire.	Ballon brûlant. L'autoroute : chemin le plus court pour aller au panier.

POUR ALLER PLUS LOIN :

- 3 passeurs, 1 ballon pour 3.

Règles	Comportements	Interventions	Mots clés
Ballon brûlant.	L'élève hésite pour faire la passe.	Choisir vite suivant : - L'appel de balle. - La distance. - La direction.	Périscope : tourner la tête. Le moule. « ni trop près, ni trop loin ». L'autoroute.

ÉVOLUTION :

- Si un groupe arrive à faire 2 allers-retours sans aller à la case départ, on peut installer un deuxième terrain sur les mêmes principes avec moins de cerceaux (voir sans cerceau).

CRITÈRES DE RÉUSSITE :

- Nombre de passages réussis.
- Nombre de points marqués.
- Nombre de paniers marqués.

COOPÉRER POUR RÉCUPÉRER LE BALLON

JEU AMÉNAGÉ

Marquer plus de points que les adversaires

JEUX COLLECTIFS

Empêcher les ballons de franchir une zone

Empêcher le ballon de franchir une zone

COOPÉRER POUR RÉCUPÉRER LE BALLON

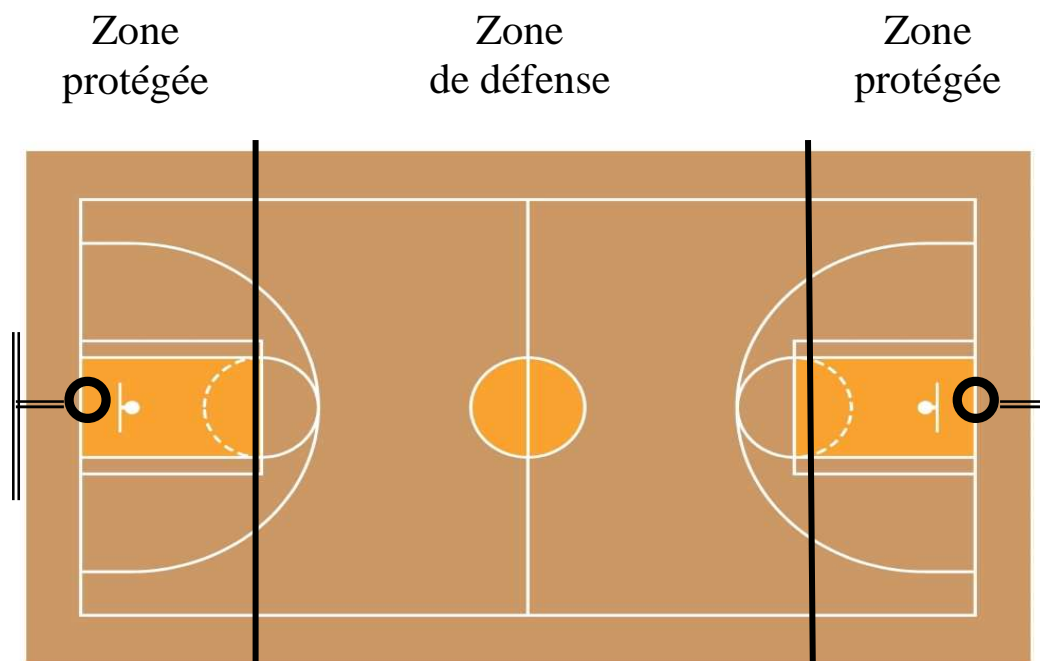
JEU AMÉNAGÉ

BUT DU JEU :

- Marquer plus de points que les adversaires.
- **Attaquants** : franchir la zone de défense pour tirer et marquer.
- **Défenseurs** : récupérer le ballon le plus vite possible.

RÈGLES :

- La zone de tir (matérialisée) est protégée pour les attaquants ; aucune action défensive n'y est autorisée.
- Les défenseurs ne peuvent s'opposer aux attaquants qu'entre les zones protégées.
- Le ballon change de main dès qu'il y a tir ou interception (dans ce cas, toute l'équipe repart sous son panneau).
- Équipes de 2 x 5 à 2 x 8 joueurs.
- Marque : panier = 3 points, cercle touché = 1 point.
- L'équipe qui ne joue pas comptabilise, pour chaque équipe, le nombre de points, le nombre d'attaques, le nombre d'interceptions...

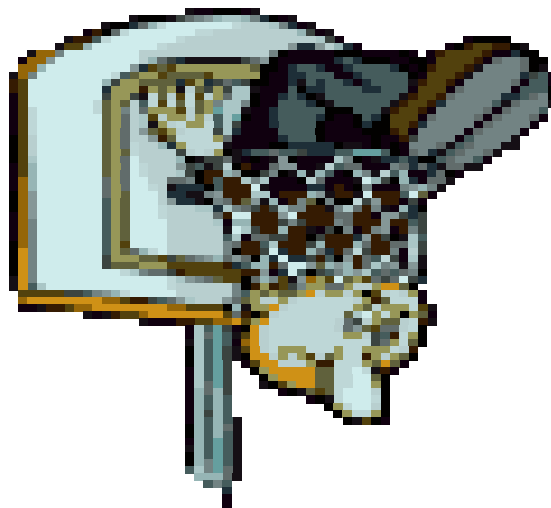


COOPÉRER POUR RÉCUPÉRER LE BALLON

Observations – Constats	Adaptations possibles
L'attaque marque systématiquement.	Diminuer la surface de la zone protégée (aller vers surface de la raquette).
La défense intercepte systématiquement.	Augmenter la surface de la zone protégée.
La défense est perméable, non agressive.	Changer la marque : l'interception donne autant de points que le panier.
Le jeu est peu rapide.	A la suite d'un tir ou d'une interception, un seul attaquant repart de son panier.

CRITÈRES DE RÉUSSITE :

- % d'interceptions sur attaques adverses.



COOPÉRER POUR RÉCUPÉRER LE BALLON

JEU COLLECTIF

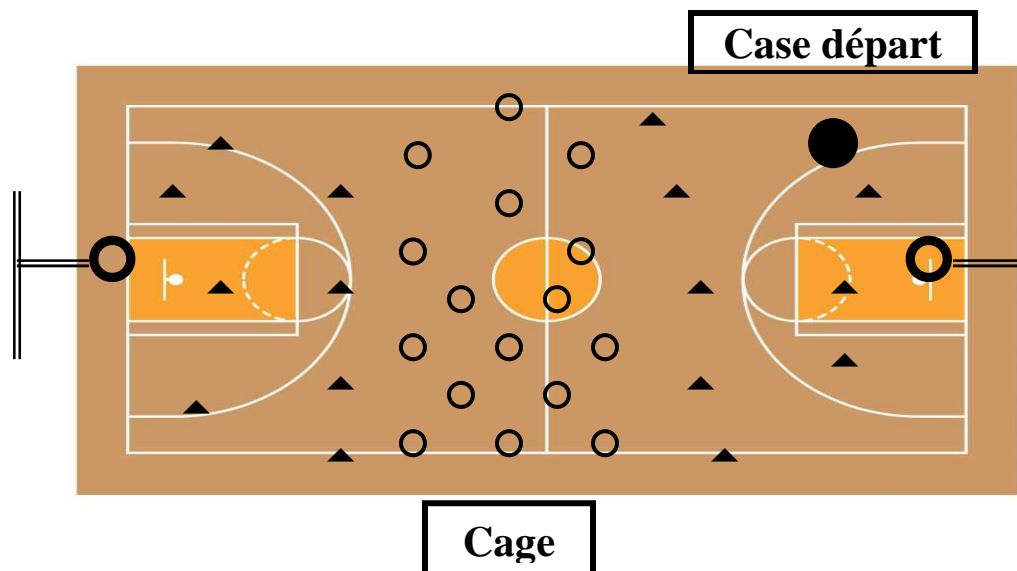
LES AVENTURIERS ET LA RIVIÈRE AUX CROCODILES

BUTS DU JEU :

- **Aventuriers** : tirer après avoir franchi la zone.
- **Crocodiles** : empêcher les ballons de franchir la zone.

RÈGLES :

- **Même organisation que le jeu des cerceaux (cf. thème approcher la cible), avec des crocodiles** (défenseurs avec dossards), dans une rivière matérialisée par des cerceaux et limitée par des cônes. 1 ballon pour 3.
- ◆ Rôles des aventuriers :
 - Se passer le ballon pour traverser la rivière en évitant les crocos et tirer.
 - Utiliser les cerceaux (zone protégée) pour se faire des passes dans la rivière : ailleurs, passes libres).
 - Dès que le cerceau de départ est libre, un autre groupe enchaîne.
 - Si une équipe se fait prendre le ballon, elle doit aller le récupérer dans la cage et repartir de la case départ. Elle continue le jeu en gardant ses points.
- ◆ Rôles des crocodiles :
 - Attraper le plus possible de ballon sans l'arracher des mains, dans la rivière.
 - L'apporter dans la cage.



COOPÉRER POUR RÉCUPÉRER LE BALLON

SITUATION DE DÉPART :

Comportements observés	Interventions	Mots clés
Les crocos regardent la balle.	Aller vers le ballon.	« les crocos sont affamés ».
Tous les crocos vont sur le même ballon.	Observer tous les ballons qui passent dans la rivière choisir une stratégie.	« le radar » « le plan »
Les crocos se jettent sur les aventuriers.	Règle de base du basket.	« Pas de contact ».

POUR ALLER PLUS LOIN :

- La rivière devient un lac (tout le terrain) et les cerceaux disparaissent.

CRITÈRES DE RÉUSSITE :

- Manger (intercepter ou arracher) le plus de ballons possibles.
- Nombre de passages des aventuriers.
- Nombre de paniers marqués des aventuriers.



COOPÉRER POUR RÉCUPÉRER LE BALLON

ÉVOLUTION DU JEU DES AVENTURIERS

BUT DU JEU :

- **Aventuriers** : tirer après avoir franchi la zone.
- **Crocodiles** : empêcher les ballons de franchir la zone.

RÈGLES :

- 3 équipes, occupant chacune un statut différent :
 - 1 équipe de 3 ou 4 aventuriers,
 - 1 équipe de 3 ou 4 crocodiles (dossards),
 - 1 équipe d'observateurs.
- Règles des aventuriers :
 - Cf. : les règles du jeu des cerceaux page 28.
- Règles des crocos :
 - Attraper des ballons ou provoquer des ballons brûlants.
 - Contrôler ses gestes (pas de contact).
- Rôles des observateurs : répartir les rôles suivants :
 - Arbitrer (contact, ballon brûlant, chut...)
 - Compter les points des crocos : * **ballons apportés ou lancés dans la cage,**
* **ballons perdus par les attaquants.**
 - Compter les points des aventuriers (paniers uniquement).

POUR ALLER PLUS LOIN :

- La rivière devient un lac (tout le terrain) et les cerceaux disparaissent.

CRITÈRES DE RÉUSSITE :

- Ballon mangé (intercepté ou arraché) : 5 points.
- Ballon brûlant : 2 points.
- Contact des crocos : 3 points.

ÉVALUATION

L'ORGANISATION D'UN TOURNOI INTERNE

C'est une synthèse possible de l'unité d'apprentissage (entrée en activité et chemin du progrès). Le but est de rendre acteur chaque élève dans les trois rôles différents (joueur, arbitre et observateur) et en deux étapes.

1^{ère} ÉTAPE :

JOUER ET ORGANISER UN MATCH

2^{ème} ÉTAPE :

ORGANISER ET PARTICIPER À UN TOURNOI INTERNE

Une préparation préalable du match puis du tournoi est nécessaire.

1^{ère} ÉTAPE : JOUER ET ORGANISER UN MATCH

EN CLASSE

Définir les trois rôles en fonction des tâches décidées en commun.

Rôle 1 : arbitrer et tenir la feuille de match

Définir des règles et un code gestuel pour les arbitres afin que les élèves-joueurs les respectent et les élèves-arbitres les fassent respecter.

Proposition :

1 coup de sifflet et ballon donné à l'équipe adverse :
(ballon sorti des limites, contact avec l'adversaire, ballon brûlant, parler, courir avec le ballon sans dribbler...).

2 coups de sifflet et ballon donné à l'équipe adverse :
Des points sont marqués (indication avec les doigts des points marqués, 1 point = cercle touché, 2 points = panier réussi).

3 coups de sifflet :
Fin de match.

Préparer un document écrit permettant de noter les événements du match.
La feuille de match regroupe toutes les informations : noms et couleurs des équipes, points marqués, score final, fautes...

Rôle 2 : observer

Définir pour chaque élève le type d'observation (les actions de l'équipe, les actions d'un joueur par rapport au ballon, le nombre de passes avant de tirer ou de perdre la balle...).

Proposition :

Thèmes et feuilles jointes en annexe.

Rôle 3 : jouer le match

Le respect des règles sera favorisé par la préparation en classe d'un code (gestuel, sonore...) qui permettra aux joueurs de reconnaître et de signaler sa faute.

SUR LE TERRAIN

Le match se déroule suivant les règles établies puis un retour, à la fin de la rencontre, est proposé :

- Les joueurs évaluent les arbitres et la tenue de la feuille de marque (en donnant une note sur 5 points en le justifiant).
- Les observateurs rendent leurs observations et la classe les commente.
- Les arbitres présentent la feuille de match et annoncent le score. Ils peuvent également noter sur 5 points les deux équipes.

2^{ème} ÉTAPE : **ORGANISER ET PARTICIPER À UN TOURNOI INTERNE**

Après avoir vécu le déroulement d'une rencontre, les élèves conçoivent un tournoi et ses différents paramètres.

EN CLASSE

- La gestion des horaires (du tournoi et des matchs).
- La préparation des documents (formules de compétition, déroulement, classements).
- L'affectation des rôles (récolter les résultats et établir les classements, arbitrer, tenir les feuilles de matchs, jouer) et la gestion des rotations prévues.

Propositions :

Afin de mettre en valeur l'arbitrage et la tenue des feuilles de matchs, on peut attribuer des points à ces rôles lors d'un retour au calme à l'issue de chacune des rotations.

« Pour bien finir le tournoi », organiser un concours individuel de tir qui permettra à chaque élève d'apporter des points bonus à son équipe (Cf. : le jeu des Étoiles dans le thème : tirer pour marquer page 19).

SUR LE TERRAIN

- Afficher (et faire respecter !). Les horaires, les rotations, les résultats et le classement éventuel.
- Il est important de consacrer du temps pour analyser et évaluer les différents rôles.

ANNEXE 1 : PROPOSITIONS D'OBSERVATIONS

1. « des actions de l'équipe ».

Récupérer le ballon		Approcher la cible		Tirer pour marquer
Observateur 1	Observateur 2	Observateur 3	Observateur 4	Observateur 5
Balles récupérées	Contacts	Balles perdues	Tirs tentés	Tirs réussis

2. « des actions de chaque joueur : au ballon »

	Observ.1	Observ.2	Observ.3	Observ.4	Observ.5
Joueurs observés	Hélène	Bernard	Jacques	Claude	Mickaël
Nombre de récupérations (interceptions, rebonds)					
Nombre de réceptions (passe d'un partenaire)					
Nombre de tirs					

3 « le nombre de passe avant de tirer ou de perdre la balle »

un élève note le nombre de passes effectuées par équipe.
(les observateurs repèrent et comptent les actions après une seule passe,
puis 2...).

Nombre de passes Consécutives	Tirs	Balles perdues
1 passe		
2 passes		
3 passes		
4 passes		
5 passes et plus		

4. « des actions d'un joueur par rapport aux règles »

Chaque observateur repère les actions d'un joueur et compte les fautes intentionnelles ou non (avec l'intérêt de définir ou de réinvestir ces deux notions).

	Observ.1	Observ.2	Observ.3	Observ.4	Observ.5
Joueurs observés	Hélène	Bernard	Jacques	Claude	Mickaël
Fautes intentionnelles					
Fautes non intentionnelles					



ANNEXE 2 : PROPOSITON DE FEUILLES DE MATCHS

MATCH : _____ contre _____

Équipe A : _____

Couleur : _____

Points marqués

1
2
3
4
5
6
7
8

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40

Équipe B : _____

Couleur : _____

Points marqués

1
2
3
4
5
6
7

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40

SCORE FINAL : A _____ / B _____

ÉQUIPE GAGNANTE : _____

MATCH : _____ **Contre** _____

Équipe A : _____

Couleur : _____

Nom des joueurs

Fautes

Points marqués

1	F1	F2	F3	F4	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	F1	F2	F3	F4	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
3	F1	F2	F3	F4	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
4	F1	F2	F3	F4	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
5	F1	F2	F3	F4										
6	F1	F2	F3	F4										
7	F1	F2	F3	F4										
8	F1	F2	F3	F4										

Équipe B : _____

Couleur : _____

Nom des joueurs

Fautes

Points marqués

1	F1	F2	F3	F4	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	F1	F2	F3	F4	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
3	F1	F2	F3	F4	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
4	F1	F2	F3	F4	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
5	F1	F2	F3	F4										
6	F1	F2	F3	F4										
7	F1	F2	F3	F4										
8	F1	F2	F3	F4										

SCORE FINAL : A _____ / B _____

ÉQUIPE GAGNANTE : _____

ANNEXE 3 : MOTS CLÉS

Expressions ou images que l'on peut construire avec les élèves

Le moule du ballon : représenter avec ses mains et ses doigts un moule pour capter le ballon.

Le ballon brûlant : le rendre actif le plus vite possible afin de pouvoir dribbler, tirer et le passer.

L'autoroute : aller le plus vite possible vers le panier sans détour.

Ni trop près, ni trop loin : savoir évaluer les distances par rapport au ballon, au joueurs...

Le périscope : tourner la tête de manière à chercher les infos pour choisir la meilleure solution.

Chut : ne pas parler.

Le yoyo : action permettant un mouvement de haut en bas dans le geste du dribble.

Les pieds de la table : rester les pieds fixes au sol sans les bouger (écartement = épaules = équilibre) ; les jambes sont les pieds d'une table dont le plateau représente les épaules.

Le(s) ressort(s) : plier et déplier genoux et coude ensemble.

L'arc en ciel : suivre sa trajectoire arrondie (parabolique).

Les crocos sont affamés : aller vers le ballon le plus vite possible pour le conquérir.

Le radar : observer ce qui se passe partout ; prendre toutes les informations utiles au jeu.

Le plan : établir une stratégie convenu à l'avance entre les partenaires pour conquérir le ballon ou déjouer l'attention de l'équipe adverse.

Pas de contact : interdiction de toucher son adversaire, notamment le porteur du ballon.