



Equipe EPS - Corrèze  
Octobre 2008

# BASKET à l'école

## cycle 3

## Proposer le basket à l'école...

**Le basket** ... une activité inscrite dans les programmes de l'école qui permet de travailler au développement de la compétence spécifique « coopérer, s'opposer individuellement ou collectivement ».

...une activité support privilégiée pour l'acquisition des compétences attendues à chaque palier du socle commun et notamment les compétences sociales et civiques ( compétence 6 ) ainsi que l'autonomie et l'initiative ( compétence 7 ).

**Le basket, un sport collectif dans lequel la coopération est une notion fondamentale**, essentielle dans la construction de la personnalité de l'élève et spécifique à cette activité.

Par la pratique, l'élève sera amené à construire des conduites motrices articulées autour de principes commun aux sports collectifs :

Pour l'équipe qui a le ballon :

- . avancer vers la cible
- . utiliser les partenaires démarqués pour avancer
- . conserver le ballon collectivement pour marquer

Pour l'équipe qui n'a pas le ballon :

- . s'interposer pour empêcher l'autre équipe d'avancer
- . récupérer le ballon

**Le basket à l'école, une activité facile à enseigner :**

Il ne s'agit pas, dans le cadre de l'école, d'enseigner le basket comme dans la pratique sociale. C'est une activité facile à enseigner car elle nécessite des conditions matérielles très accessibles et parce que les situations pédagogiques d'enseignement sont simples à comprendre et à mettre en œuvre. Les règles de jeu sont minimales.

Lieux de pratique :

- un espace au sol dur d'une dimension minimale de 15m X 10 m mais plutôt de 20mX15m pour des mises en situation adaptées et modulables de nos propositions.

### Matériel :

- des chasubles ou maillots ou lots de tee-shirt et bien sûr pour chaque élève des chaussures de sport et une tenue de rechange,
- des plots pour délimiter les espaces ( lot de 20 ou 30 soucoupes plastiques de couleur )
- un lot de ballons acquis par l'école ou prêtés ( par l'USEP, le club, le comité départemental de basket... )

### La pratique :

- 2 ou 3 règles de jeu seulement sont nécessaires ( voir fiches pédagogiques )
- on privilégiera des règles civiques et sociales ( respect de l'autre, des autres et des règles du jeu , responsabilisation...). Ces règles font partie du processus d'apprentissage et sont un enjeu majeur dans cette activité.

## **Modules d'apprentissage dans l'activité basket:**

Prévoir un module d'apprentissage, c'est prévoir l'articulation des séances à partir d'une 1<sup>ère</sup> observation de ses élèves dans différentes situations ( jeux d'entrée dans l'activité, jeu global ). Cette articulation doit se construire à partir de choix, de priorités pour les apprentissages qui font suivre : quels savoirs, quelles situations privilégier, quelle durée en fonction de la programmation annuelle ?... La trame générale proposée ( p 6 ) doit permettre d'effectuer ces choix et de construire le projet de classe dans cette activité.

## **De la situation au module d'apprentissage :**

Les situations : différents types de situations sont proposés

- la situation de jeu à effectif « total » ( équipes de 4 ou 5 ) sous la forme de jeu global et dirigé. C'est la situation de référence. Elle met l'élève en situation d'être confronté à l'ensemble des problèmes posés par le jeu ( adversaires, espace ,règles, partenaires...). C'est une situation qui permet le réinvestissement des apprentissages travaillés dans le corps des séances. Elle permet aussi d'évaluer l'évolution des comportements et des conduites motrices. Elle est à utiliser fréquemment, à chaque fin de séance ( ou au début ). C'est aussi le lieu où doit s'exprimer le plaisir de jouer.
- les situations d'apprentissage : elles constituent le corps de la séance. Il est inutile d'en prévoir un grand nombre. Deux situations d'une durée de 10 à 15' maximum chacune suffisent. Ciblées sur un apprentissage en particulier, elles mettent les élèves en situation de résoudre un problème identifié, isolé du contexte global. C'est une situation de résolution de problème à laquelle il devront répondre par une adaptation de leurs conduites ( en fonction des déplacements et des actions des adversaires, des partenaires, des espaces libres...). Ces situations doivent être reprises d'une séance à l'autre pour permettre des progrès et la construction de conduites diversifiées grâce à la répétition des essais. Les progrès devront aussi être évalués dans ces situations .

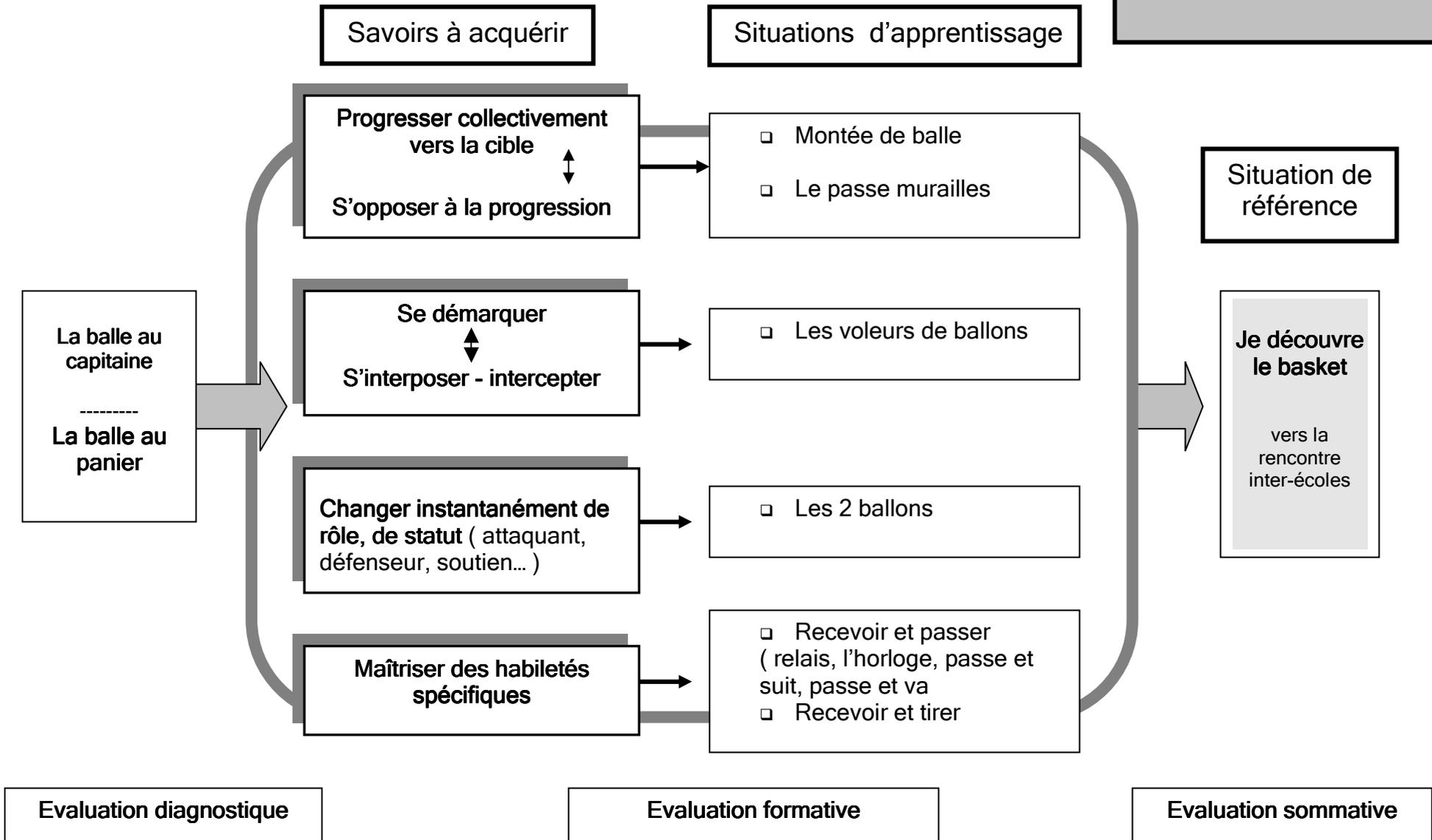
- les situations « d'entraînement » ou exercices : basées sur la répétition, l'entraînement, elles doivent permettre à chacun d'effectuer un maximum d'essais en un temps assez court.  
Elles peuvent faire l'objet de séances courtes ( 15 min ) mise en place 2 ou 3 fois dans la semaine.  
Elles peuvent aussi être placées en début de séance et servir de mise en train. Ou s'organiser en atelier, dans des petits espaces, avec des effectifs réduits ( 4 ou 5 élèves ).  
Connues des élèves elles doivent se mettre en place rapidement et fonctionner en autonomie.

La séance : trame possible d'une séance longue ( 1h à 1h 15 environ )

- mise en train, échauffement, entraînement ( de 5 à 10' selon le contenu ) : cette phase privilégiera les exercices, les répétitions, les manipulations du ballon.
- jeu global à effectif total ( équipes de 3, 4 ou 5 ) - durée 10' : ce temps n'est pas indispensable à chaque séance. Il permet de mettre en évidence les problèmes, les besoins de la classe ou du groupe.
- situations d'apprentissage ( 30' environ )
- jeu à effectif total : réinvestissement, identification des problèmes par l'observation ( 15' environ ).

Le module d'apprentissage :

- Le 1<sup>er</sup> module d'une durée de 6 à 12 séances vise prioritairement l'engagement des élèves dans l'activité avec pour objectifs prioritaires :
  - ✓ La découverte du jeu et sa spécificité
  - ✓ l'adaptation des conduites motrices à la logique et aux contraintes de ce jeu.
- Le 2<sup>ème</sup> module d'une durée de 10 à 12 séances s'adresse à des élèves qui ont déjà pratiqué l'activité ( 1<sup>er</sup> module ). Il vise prioritairement l'évolution individuelle et collective par le biais d'apprentissages plus ciblés.



# Module d'apprentissage 1

## Découverte du basket

### Module de 6 à 10 séances :

#### Evaluation diagnostique :

- ❑ La balle au capitaine ( ou la balle au panier ) p 8

#### Apprentissages prioritaires :

- ❑ Progresser collectivement vers la cible  $\longleftrightarrow$  S'opposer à la progression p 9 à 13
- ❑ Se démarquer  $\longleftrightarrow$  S'interposer - intercepter p 13 et 14
- ❑ Changer instantanément de rôle, de statut ( attaquant, défenseur, soutien... ) p 15
- ❑ Maîtriser des habiletés spécifiques p 16 à 20

#### Situation de référence :

- ❑ Je découvre le basket p 21

## Evaluation diagnostique

## LA BALLE AU CAPITAINE

### Dispositif :

- Espace: 20m X 15m environ
- Lieux possibles: cour, gymnase .
- Matériel: cônes plats ( 20 à 30 ), plots, ballons, maillots.
- Equipes : constitution d'équipes de 4 à 5 joueurs maximum.

### Organisation:

- 2 équipes
- Cibles : joueur-but situé derrière la ligne de fond
- Le jeu est limité en temps ou en nombre de points.

### But du jeu :

S'organiser à plusieurs pour marquer en faisant parvenir le ballon à un joueur-but ( le capitaine ) situé derrière la ligne de fond opposée.

### Déroulement :

- Le maître ( meneur ) effectue les lancements de jeu en donnant le ballon à l'une ou l'autre équipe selon les événements. Il a si possible 2 ballons qu'il utilise l'un après l'autre:
  - pour dynamiser le jeu,
  - pour éviter que les mêmes joueurs se précipitent vers lui pour rejouer,
  - pour solliciter les joueurs les moins actifs.
- Il interrompt pour relancer le jeu:
- lorsqu'une faute a été commise.

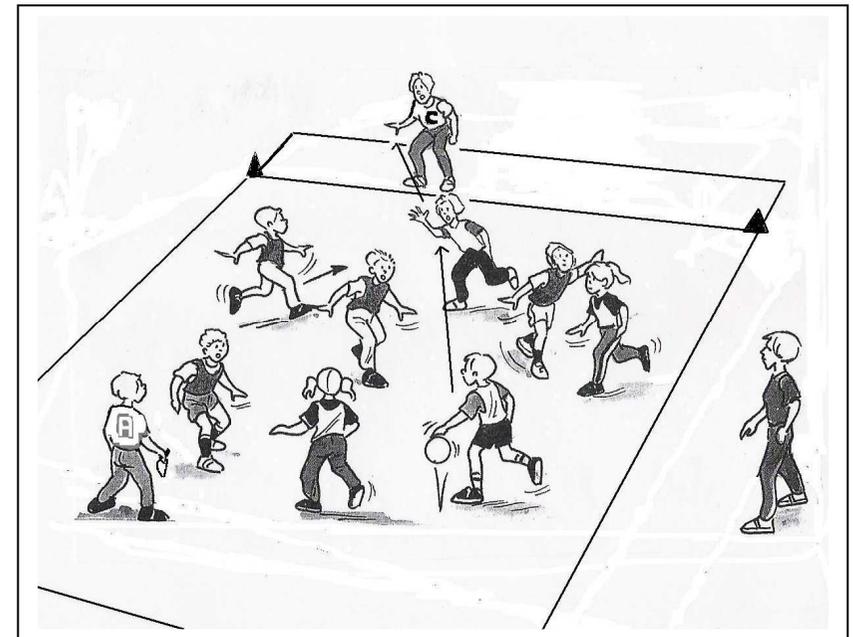
### Règles :

- Le joueur-but peut se déplacer derrière la ligne.
- Un point est marqué lorsque le joueur-but bloque le ballon de volée ( sans qu'il touche le sol lors de la passe )
- pas de contact ( le défenseur reste à 1m du porteur du ballon ) .
- pas de dribble
- remise en jeu par l'équipe non-fautive: à l'endroit de la faute, sur le côté pour les touches.

### Variables :

- le joueur-but est fixe.

**La BALLE AU PANIER :** le capitaine est remplacé par un panier de basket



### Evaluation : observer, questionner

#### Le jeu des 2 équipes :

- joueurs en grappe autour du ballon
- pertes du ballon fréquentes ( passes imprécises, passe à un partenaire trop près du défenseur )

#### Conduites individuelles :

- le joueur se déplace t-il pour aider le porteur du ballon ? où ?
- le joueur appelle t-il le ballon ? à bon escient ?
- le porteur du ballon réussit-il régulièrement ses passes ? Pourquoi ?
- le défenseur : se déplace t-il en fonction de l'attaquant ou reste t-il centré sur le porteur du ballon ?

## PROGRESSER COLLECTIVEMENT vers la cible / S'OPPOSER

## MONTEE DE BALLE

### APPRENDRE à :

- . Se déplacer vers l'avant dans un espace libre pour recevoir.
- . Choisir le partenaire le mieux placé pour passer.
- . Anticiper, se déplacer pour intercepter.

### But du jeu :

- ATT : s'organiser collectivement pour déplacer le ballon
- vers la cible et marquer
- DEF: s'opposer, se déplacer pour intercepter.

### Opposition :

1. **Montée de balle avec 3 attaquants ( pas de défenseurs )**
2. **Montée de balle avec 3 att X 1 déf**
3. **Montée de balle avec 4 att X 2 déf**

### Organisation :

- Lieux possibles: cour, gymnase ou terrain spécifique.
- Matériel: plots ( 20 à 30 ), cônes, ballons.
- Espace: terrain de 20 X 15m minimum séparé en 2 camps côte à côte ( voir schéma )
- Equipes : constitution de groupes de 3, 4 puis 6 joueurs

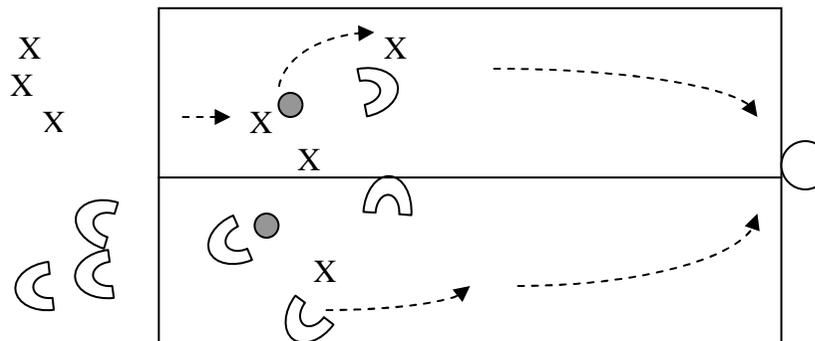
### Lancement du jeu :

1. Les 2 groupes démarrent ensemble, au signal derrière la ligne de fond ( cf schéma ).  
Les attaquants déplacent le ballon vers la cible par passes successives, sans (ou avec) dribble, pour marquer.
2. 1 (ou 2) joueurs de chaque équipe sont défenseurs dans le camp du groupe voisin et interviennent dans tout l'espace de jeu pour s'opposer et stopper la progression.  
Lorsque le ballon est intercepté, le défenseur pose le ballon au sol.

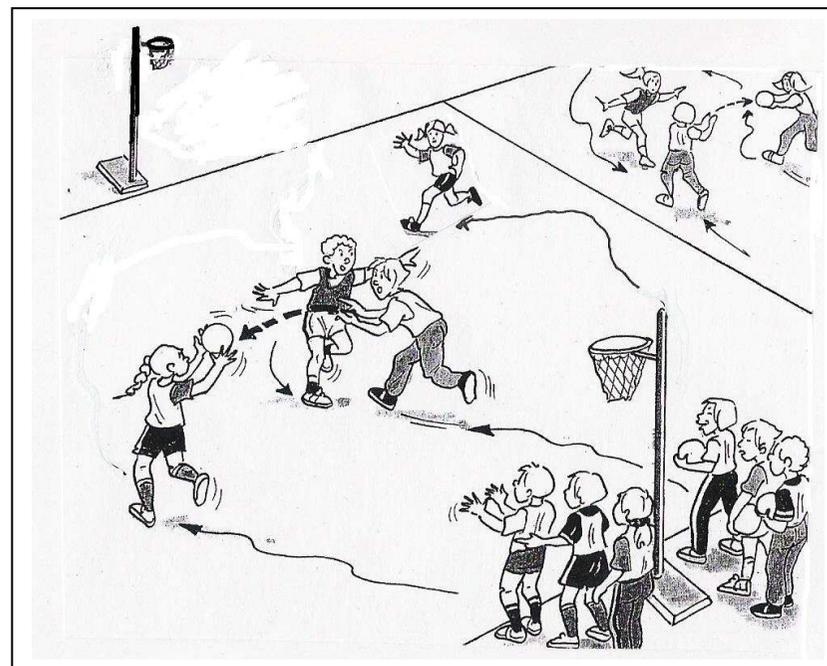
**Marque :** 1 pt pour l'équipe qui atteint la cible en 1<sup>er</sup>.

### Règles :

- ne pas toucher l'attaquant ( dist >1m).
- Utilisation du dribble :** 3 dribbles vers l'avant maximum ( seulement pour avancer si l'adversaire ne s'interpose pas ).



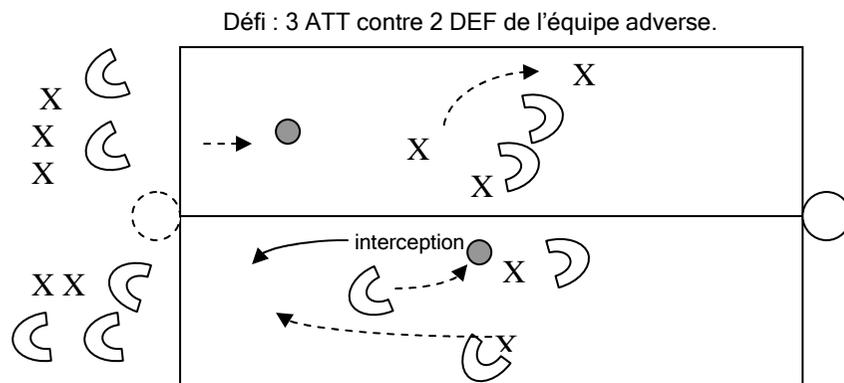
**Défi :** 3 ATT de chaque équipe le plus vite possible vers la cible puis 3 ATT contre 1 DEF de l'équipe adverse.



## MONTEE DE BALLE - niveau 2

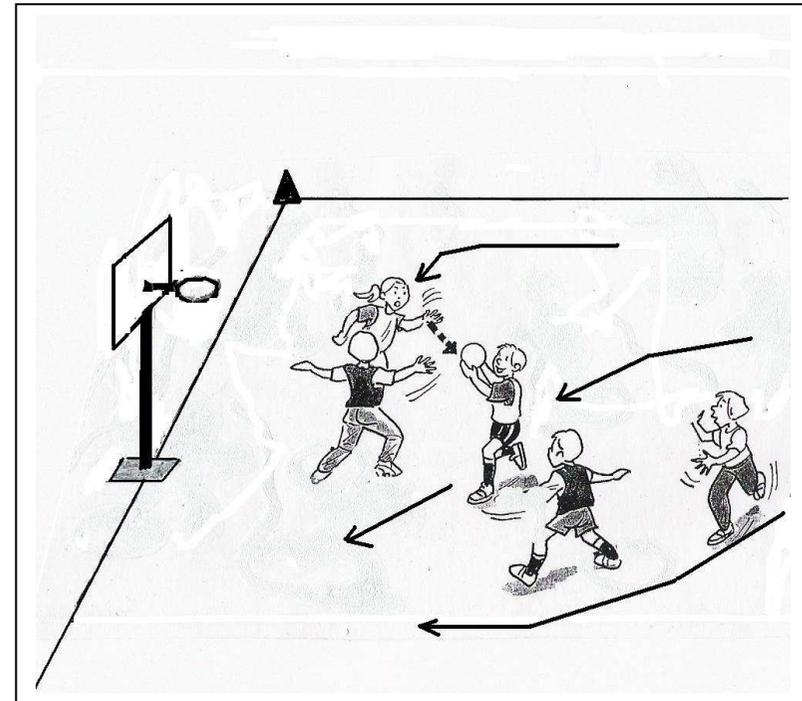
### Evolution : 3 contre 2 ou 4 contre 3

- Lorsque le ballon est intercepté par un défenseur, il s'organise avec son (ses) partenaires pour déplacer le ballon et marquer dans une cible située au point de départ ( panier ou joueur-cible ).



### Règles :

- ne pas toucher l'attaquant ( dist >1m).
- utilisation du dribble : 3 dribbles vers l'avant maximum ( seulement pour avancer si l'adversaire ne s'interpose pas ).



### Pour être efficace : ( règles d'action)

3. Pour les attaquants :
  - se déplacer, se démarquer dans les espaces libres ( vers l'avant pour avancer, vers l'arrière pour soutenir ).
4. Pour le porteur du ballon :
  - choisir le partenaire le mieux placé pour passer,
  - passer rapidement et avec précision.
  - utiliser le dribble à bon escient ( lorsque l'espace est libre ou pour se dégager de l'adversaire )
- Pour le défenseur :
  - s'interposer pour retarder,
  - s'interposer sur la trajectoire du ballon pour intercepter

**APPRENDRE à :**

- . Se déplacer vers l'avant dans un espace libre pour recevoir.
- . Choisir le partenaire le mieux placé pour passer.
- . Anticiper, se déplacer pour intercepter.

**But du jeu :**

- ATT : s'organiser collectivement pour déplacer le ballon vers la cible en franchissant les « murs » successifs et marquer.
- DEF: s'opposer, se déplacer pour intercepter.

**Terrain partagé en 3 zones.**

**Opposition :**

- 1 > 3 attaquants contre 2 défenseurs successifs ( zone 1 et zone 3 )
- 2 > 3 attaquants contre 1 +1+1 déf ( voir schéma )

Organisation :

- Lieux : cour, gymnase ou terrain spécifique.
- Matériel: plots ( 20 à 30 ), cônes, ballons. Espace: terrain de 20 X 15m minimum séparé en 2 camps et 3 zones dans le sens de la longueur.
- Equipes : constitution de groupes de 5 puis 6 joueurs

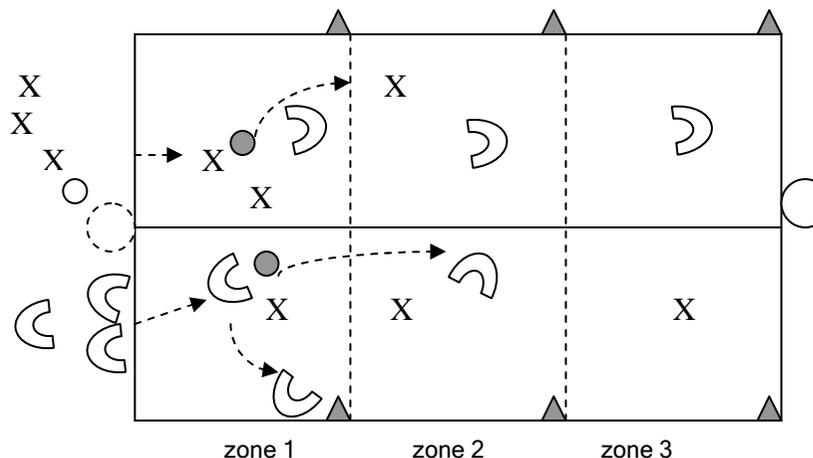
Lancement du jeu :

- Les 2 groupes démarrent ensemble, au signal derrière la ligne de fond ( cf schéma ).
- 2 (ou 3) joueurs de chaque équipe sont défenseurs dans le camp du groupe voisin et interviennent dans une zone définie .
- Au signal, les groupes attaquants déplacent le ballon vers la cible par passes successives sans (ou avec) dribble pour marquer.
- Lorsque le ballon est intercepté par un défenseur, il s'organise avec son (ses) partenaires pour marquer dans une cible située au point de départ ( panier ou joueur-cible ).

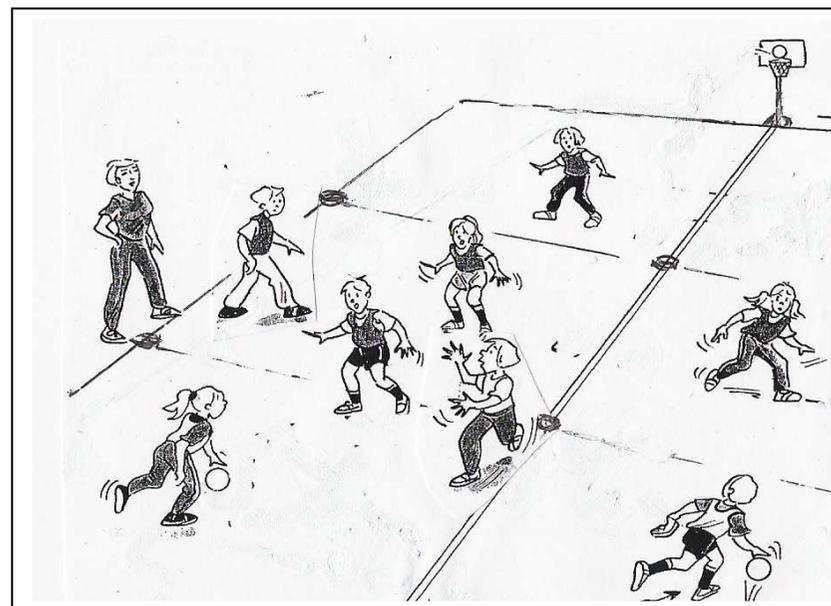
Marque : 1 pt pour l'équipe qui atteint la cible en 1<sup>er</sup>.

Règles :

- ne pas toucher l'attaquant ( dist >1m).
- Utilisation du dribble : 3 dribbles vers l'avant maximum ( seulement pour avancer si l'adversaire ne s'interpose pas ).



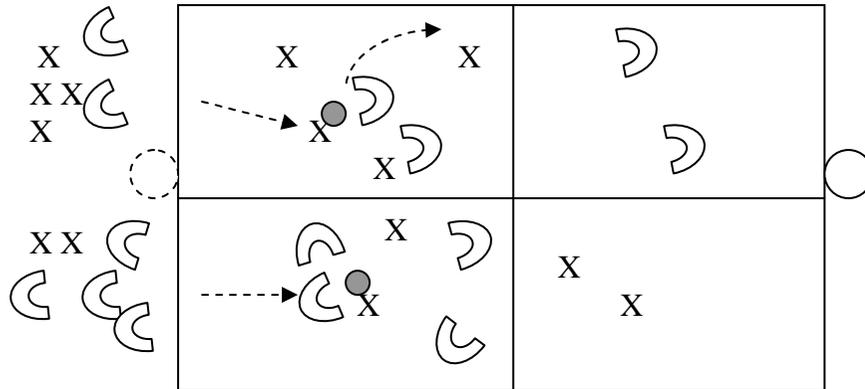
Défi : 3 ATT de chaque équipe progresse le plus vite possible vers la cible . Les DEF de l'équipe adverse interviennent dans des zones



## LE PASSE MURAILLES - niveau 2

### Evolution :

- Terrain partagé en 2 zones
- Opposition : 4 contre 2 +1, puis 4 contre 2 + 2
- Lorsque le ballon est intercepté par un défenseur, il s'organise avec son (ses) partenaires pour marquer dans une cible située au point de départ ( panier ou joueur-cible ).



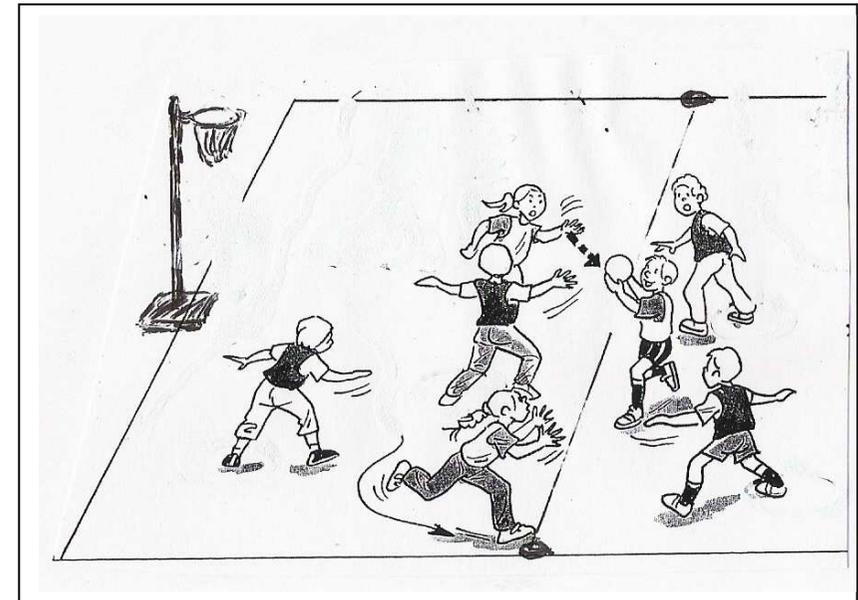
Défi : 4 ATT contre 2 + 2 DEF de l'équipe adverse.

### Règles :

- ne pas toucher l'attaquant ( dist >1m).
- utilisation du dribble : 3 dribbles vers l'avant maximum ( seulement pour avancer si l'adversaire ne s'interpose pas ).

### Autre évolution possible :

- Les défenseurs de la 1<sup>ère</sup> zone peuvent venir défendre dans la zone suivante avec leur partenaire ( vers le 4c3 puis 4c4 )



### Pour être efficace : ( règles d'action)

- Pour les attaquants :
  - se déplacer, se démarquer dans les espaces libres ( vers l'avant pour avancer, vers l'arrière pour soutenir ).
- Pour le porteur du ballon :
  - choisir le partenaire le mieux placé pour passer,
  - passer rapidement et avec précision.
  - utiliser le dribble à bon escient ( lorsque l'espace est libre ou pour se dégager de l'adversaire )
- Pour le défenseur :
  - s'interposer pour retarder,
  - s'interposer sur la trajectoire du ballon pour intercepter

## SE DEMARQUER / S'INTERPOSER

### APPRENDRE à :

- . Se démarquer dans un espace libre pour recevoir.
- . Choisir le partenaire le mieux placé pour passer.
- . Anticiper, se déplacer pour intercepter.

**But du jeu :** réaliser le plus rapidement possible 5 passes, sans se faire intercepter par les défenseurs.

- ATT : se déplacer dans les espaces libres.
- DEF: s'opposer, se déplacer pour intercepter.

Chaque équipe sur un demi-terrain

Opposition: 4 contre 2 ( voir schéma ).

### Organisation :

- Lieux : cour, gymnase ou terrain spécifique.
- Matériel: plots ( 20 à 30 ), cônes, ballons.
- Espace: terrain de 20 X 15m minimum séparé en 2 camps
- Equipes : constitution de groupes de 6 joueurs

### Lancement du jeu :

- Chaque équipe se place dans un espace.
- 2 joueurs de chaque équipe sont défenseurs dans le camp du groupe voisin.
- Les 2 groupes démarrent ensemble, au signal.
- **Le nombre de passes consécutives est énoncé à voix haute par les attaquants.**
- **Lorsque le ballon est échappé ou intercepté par un défenseur, il est posé au sol par le défenseur et le comptage repart à zéro...**

Marque : 1 pt pour l'équipe qui réalise 5 passes en 1<sup>er</sup>.

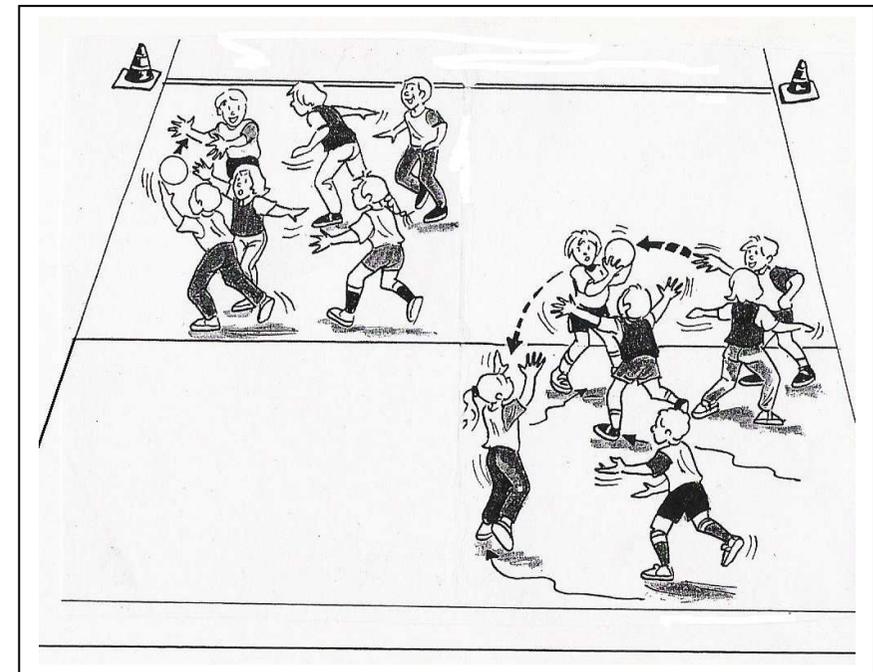
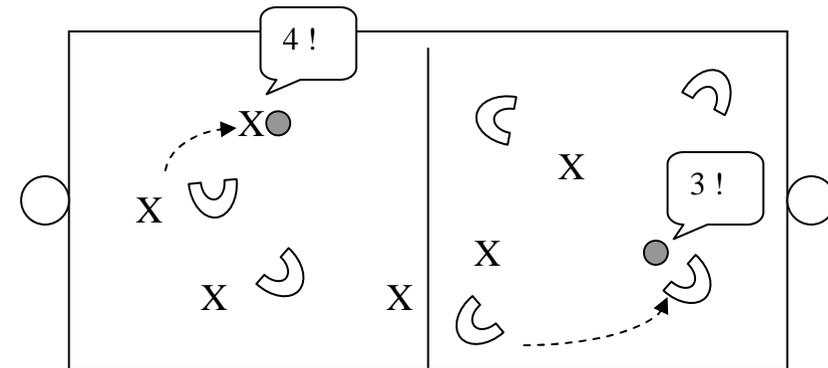
Règles : ne pas toucher l'attaquant ( dist >1m).

### Evolution :

#### Changer une règle:

- réaliser plus de passes ( 7 ou 10 passes ).
- après la passe, l'attaquant va toucher un des 3 plots dans un coin du terrain, face à lui avant de se replacer.

## LES VOLEURS DE BALLONS



**Evolution :****Changer une règle:**

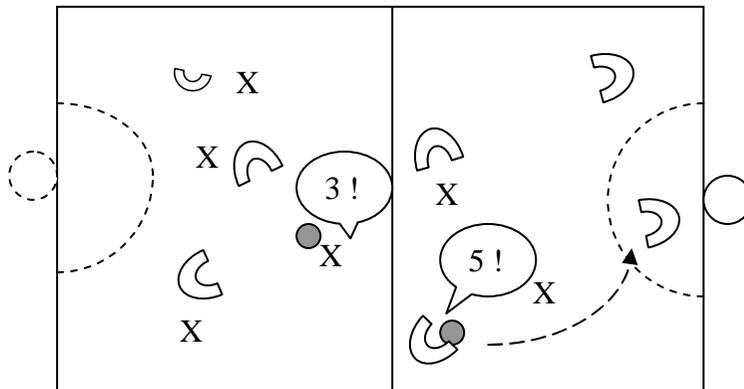
- Seules les passes directes, tendues sont autorisées ( interdiction d'effectuer des passes lobées, par-dessus un défenseur ).
- Utilisation du dribble: 3 dribbles maximum, seulement pour se dégager du harcèlement d'un défenseur.

**Changer le but du jeu :**

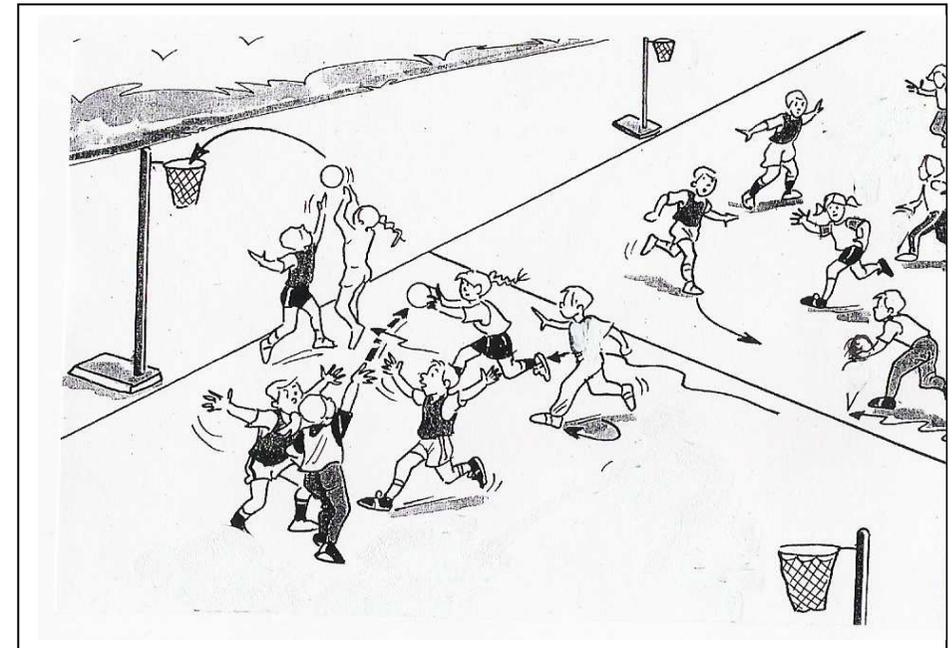
- Passe à 5 et marquer : après la 5<sup>e</sup> passe, les attaquants doivent tirer vers la cible et marquer le plus rapidement possible. ( baliser une zone devant la cible qui ne peut être utilisée qu'après la 5<sup>e</sup> passe - ex « raquette » ) voir schéma

**Règles :**

- ne pas toucher l'attaquant ( dist >1m).



Passe à 5 et marquer

**Pour être efficace :** ( règles d'action)

- Pour les attaquants :
  - se déplacer, se démarquer dans les espaces libres ( vers l'avant pour avancer, vers l'arrière pour soutenir ).
- Pour le porteur du ballon :
  - choisir le partenaire le mieux placé pour passer,
  - passer rapidement et avec précision.
  - utiliser le dribble à bon escient ( lorsque l'espace est libre ou pour se dégager de l'adversaire )
- Pour le défenseur :
  - s'interposer pour retarder,
  - s'interposer sur la trajectoire du ballon pour intercepter

# AGIR RAPIDEMENT LORS D'UN CHANGEMENT DE ROLE ( Att ↔ Déf / Partenaire ↔ adversaire) LES 2 BALLONS

## APPRENDRE à :

- . Réagir rapidement et se replacer dans l'espace.
- . S'identifier rapidement comme attaquant ou défenseur, porteur de balle ou soutien.

## But du jeu :

- ❑ **ATT et DEF : réagir très vite et se replacer rapidement par rapport au nouveau ballon selon que je l'on devient attaquant ou défenseur, partenaire ou adversaire.**
- ❑ ATT et DEF : marquer le plus rapidement possible en utilisant les espaces libres.

## Organisation :

- Espace: terrain de 20 X 15m
- Lieux : cour, gymnase ou terrain spécifique.
- Matériel: plots ( 20 à 30 ), cônes, ballons.
- Equipes : 3 ou 4 joueurs, 5 maximum.

## Lancement du jeu :

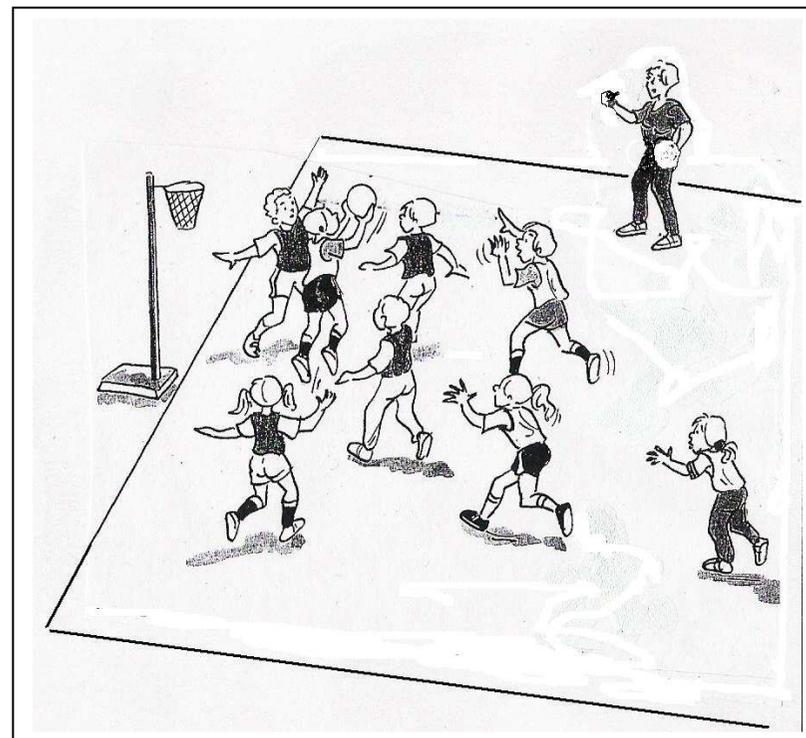
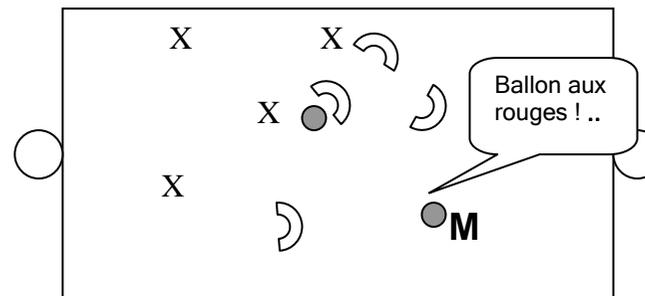
- Les 2 équipes s'affrontent . Le meneur ( le maître ) dispose d'un 2<sup>ème</sup> ballon pour provoquer des changements de possession du ballon d'une équipe à l'autre.
- Les joueurs de l'équipe des bleus sont en possession du ballon. Au moment choisi, le meneur annonce : « ballon aux rouges ! ».  
A cet instant, les bleus posent le ballon au sol et le meneur donne le 2<sup>ème</sup> ballon à un joueur rouge dans un autre espace du terrain. Les joueurs abandonnent le 1<sup>er</sup> ballon et jouent avec le 2<sup>ème</sup>.

## Marque : 1 pt pour l'équipe qui atteint la cible.

- Si la cible est un panier, 1 pt lorsque le cercle est touché, 2 pts lorsque le panier est marqué.

## Variables permettant de faciliter ou complexifier la tâche

- Varier les lancements de jeu (2<sup>ème</sup> ballon): ballon redonné à un joueur de l'équipe adverse ...
  - ✓ qui ne participe pas beaucoup au jeu,
  - ✓ près, loin, devant ou derrière ses partenaires.
  - ✓ seul dans un espace libre.
  - ✓ près ou loin de la cible...



**RELAIS**

Organisation :

- Espace: carrés de 7 à 10m de côté ( cf schéma )
- Matériel: cônes plats ,ballons.
- Equipes: la classe organisée en 2 équipes de 6 à 12 joueurs.

Dispositif

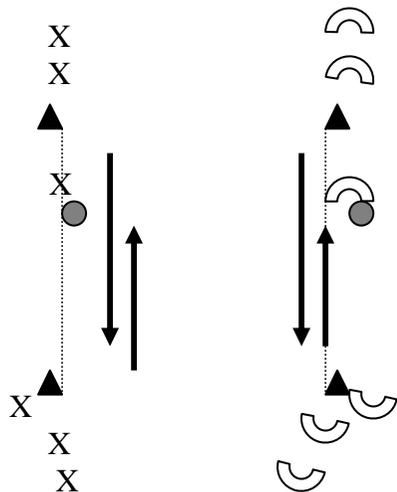
- Chaque équipe se place en 2 groupes face à face aux 2 coins opposés du carré et dispose d'un ballon. ( cf schéma ) .

Déroulement :

- Au signal, le porteur du ballon fait la passe à son partenaire situé en face de lui. Le jeu continue sous la forme d'un relais - navette.

But du jeu :

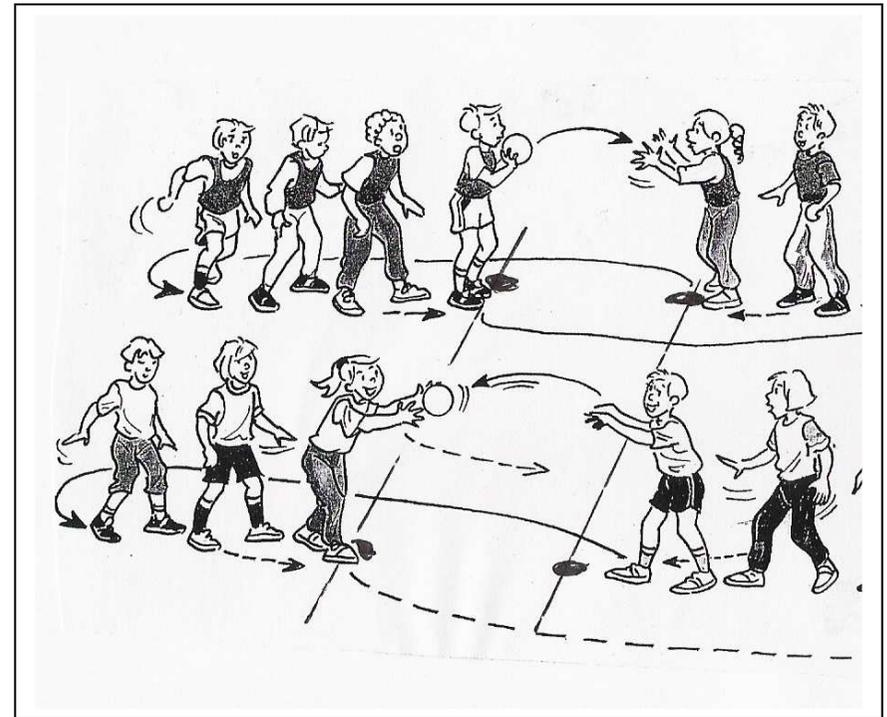
- Effectuer le relais de tous les joueurs plus vite que l'équipe voisine.



**1 . recevoir et passer**  
sans courir avec le ballon ( dist 5m )

**2. recevoir- dribbler - passer**  
( dist 7 à 10m )

- 1 seul dribble
- 3 dribbles maximum



Variantes :

- Espace
- La passe au partenaire d'en face est effectuée avec un rebond ( passe à terre )
- La passe au partenaire d'en face est lobée

**L'HORLOGE EN TRIANGLE ou EN CARRE**

Organisation :

- Espace: triangles de 7 à 10m de côté ( cf schéma )
- Matériel: cônes plats ,ballons.
- Equipes : la classe organisée en 2 équipes de 6 à 12 joueurs.

Dispositif

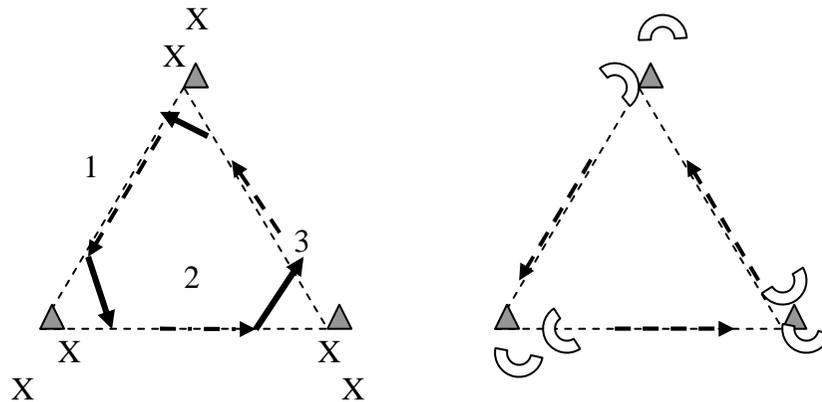
- Chaque équipe se répartit aux coins de son triangle et dispose d'un ballon. ( cf schéma ) .

Déroulement :

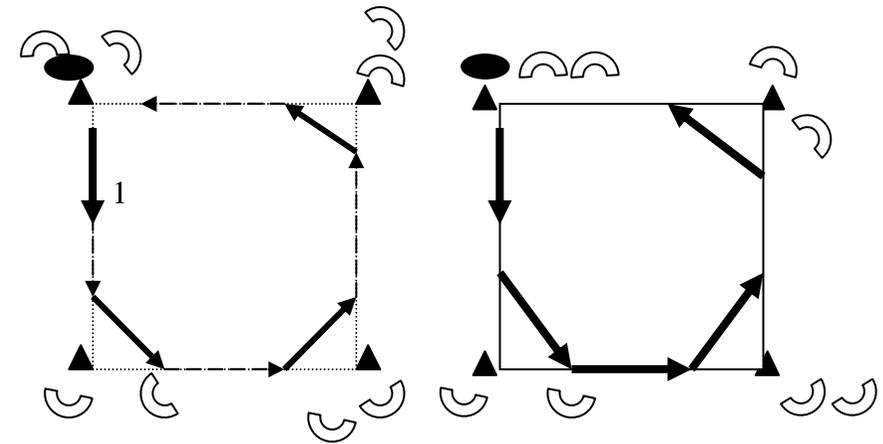
- Les passes s'effectuent en tournant d'un coin à l'autre. Au signal, le porteur du ballon fait la passe à son partenaire situé en face de lui. Le jeu continue en tournant dans le sens défini.
- Les 2 équipes jouent en même temps sur les 2 triangles.

But du jeu :

Effectuer le relais de tous les joueurs plus vite que l'équipe voisine.



Variante : le relais se termine lorsque chaque joueur a effectué le tour du triangle.



L'horloge en carré

**1. recevoir- dribbler - passer**

( dist 7 à 10m )

- 1 seul dribble
- 3 dribbles maximum

**2. recevoir et passer**

sans dribbler ( dist 5m )

Variante :

- La passe au partenaire d'en face est effectuée avec un rebond ( passe à terre )

**PASSE ET SUIT**

Organisation :

- Espace: couloir de 10 à 25m X 5m ( cf schéma )
- Matériel: cônes plats ,ballons.
- Equipes : la classe organisée en 2 équipes de 6 à 12 joueurs.

Dispositif

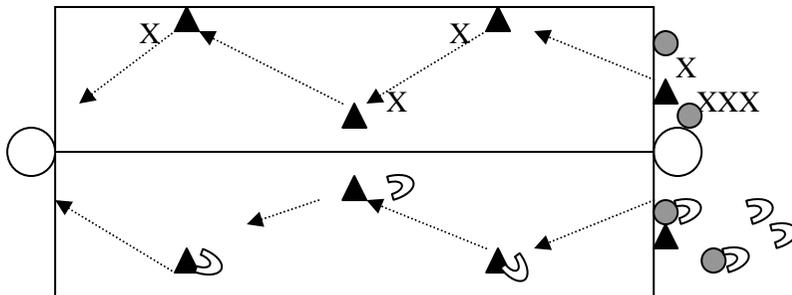
- Le terrain est partagé en 2 dans le sens de la longueur
- 3 plots sont placés sur la longueur du terrain ( voir schéma).

But du jeu :

Déplacer le ballon le plus rapidement possible pour marquer.

Déroulement :

- Chaque équipe répartit 4 joueurs sur la longueur du terrain à hauteur des plots ( voir schéma ). Les autres sont en attente.
- Au signal, les 2 joueurs placés au départ déplacent rapidement le ballon puis passent à leur partenaire et prennent sa place. Le dernier va marquer (Si la cible est un panier, 1 pt lorsque le cercle est touché, 2 pts lorsque le panier est marqué).
- 2 autres joueurs se placent au départ avec un autre ballon. Les autres joueurs se retrouvent placés au plot suivant. Le jeu continue.
- On comptabilise le nombre de point marqués par l'équipe sur la totalité des traversées.



**PASSE ET VA**

Organisation : identique.

Dispositif : identique

But du jeu :

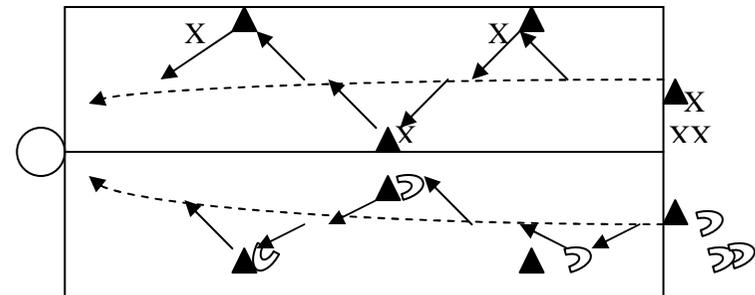
Déplacer le ballon le plus rapidement possible pour marquer.

Déroulement :

- Chaque équipe répartit 4 joueurs sur la longueur du terrain à hauteur des plots ( voir schéma ). Les autres sont en attente.
- Au signal, les 2 joueurs placés au départ déplacent rapidement le ballon puis passent à leur partenaire situé à hauteur du plot. Celui-ci re-passe immédiatement le ballon. Le porteur va ainsi jusqu'au panier en s'aidant de ses 3 partenaires qui, eux, restent fixes.

Marque : si la cible est un panier, 1 pt lorsque le cercle est touché, 2 pts lorsque le panier est marqué.

- 2 autres joueurs se placent au départ avec un autre ballon. Le jeu continue.
- On comptabilise le nombre de point marqués par l'équipe sur la totalité des traversées.



**PASSE, VA ET TIRE**

Organisation :

- Espace: couloir de 10 à 25m X 5m ( cf schéma )
- Matériel: cônes plats ,ballons.
- Equipes : la classe organisée en 2 équipes de 6 à 12 joueurs.

Dispositif

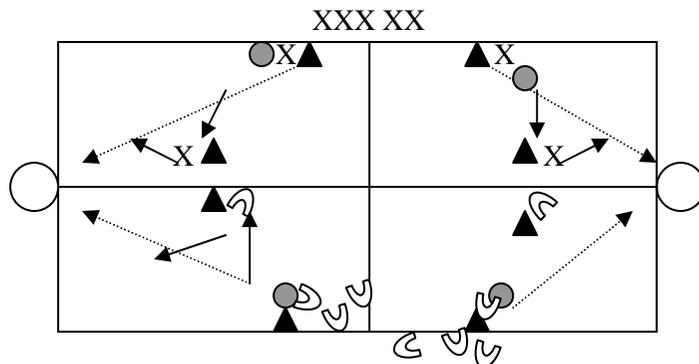
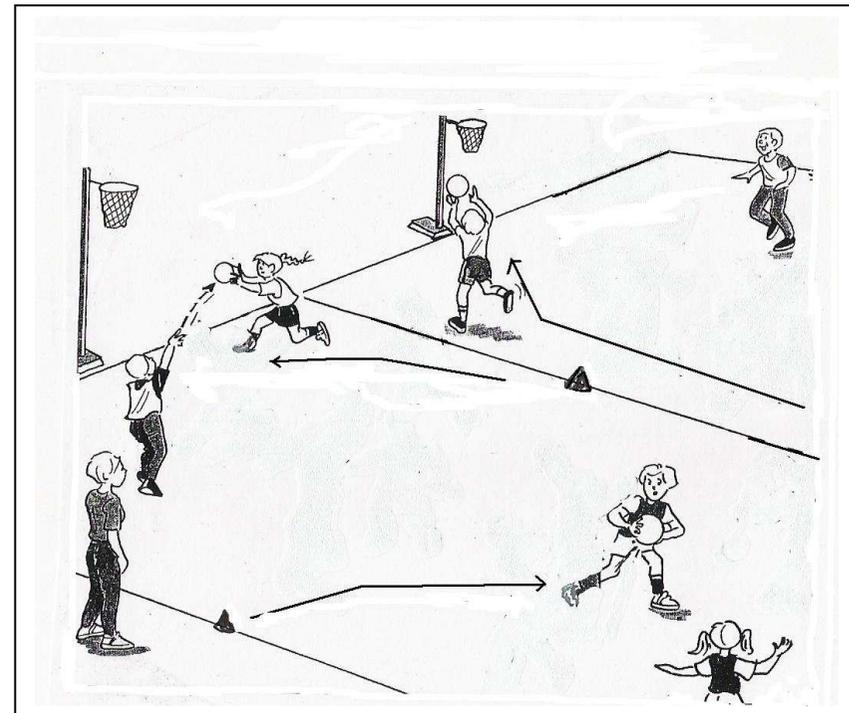
- Le terrain est partagé en 2 dans le sens de la longueur
- 3 plots sont placés sur la longueur du terrain ( voir schéma).

But du jeu :

Déplacer le ballon le plus rapidement possible pour marquer.

Déroulement :

- Chaque équipe répartit ses joueurs sur un côté du terrain
- Au signal, les joueurs placés au départ plots ) déplacent le ballon vers la cible pour marquer le plus rapidement possible .  
Le joueur-relais reste fixe.
- Marque : si la cible est un panier, 1 pt lorsque le cercle est touché, 2 pts lorsque le panier est marqué.
- 2 autres joueurs se placent au départ avec un autre ballon. Le jeu continue.
- On comptabilise le nombre de point marqués par l'équipe sur la totalité des tirs.



Dispositif :

- Espace: 20m X 15m environ
- Lieux possibles: cour, gymnase .
- Matériel: cônes plats ( 20 à 30 ), plots, ballons, maillots.
- Equipes : constitution d'équipes de 5 joueurs maximum.

Organisation:

- 2 équipes
- 2 cibles ( panier ou joueur-but )
- Le jeu est limité en temps ou en nombre de points.

But du jeu :

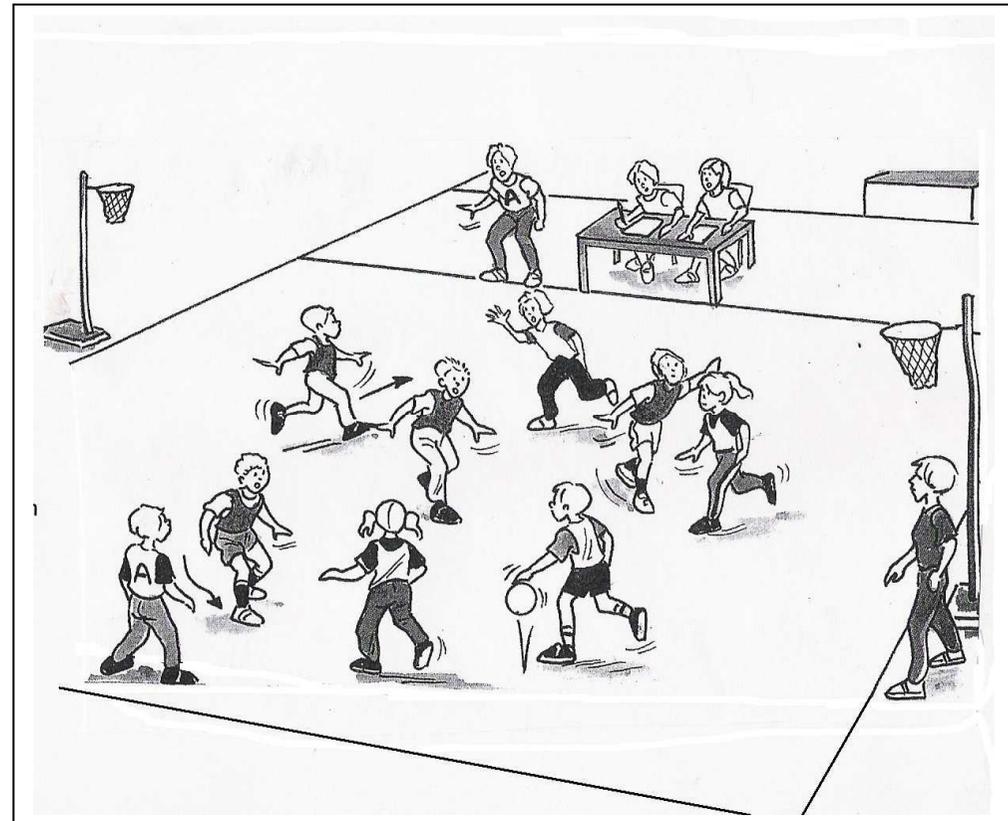
S'organiser à plusieurs pour marquer.

Déroulement :

- Le maître ( meneur ) effectue les lancements de jeu en donnant le ballon à l'une ou l'autre équipe selon les événements. Il a si possible 2 ballons qu'il utilise l'un après l'autre:
    - pour dynamiser le jeu,
    - pour éviter que les même joueurs se précipitent vers lui pour rejouer,
    - pour solliciter les joueurs les moins actifs.
- Il interrompt pour relancer le jeu:
- lorsqu'une faute a été commise.

Règles essentielles:

- pas de contact ( le défenseur reste à 1m du porteur du ballon ).
- dribble possible
- reprise de dribble interdite ou autorisée selon le niveau.
- remise en jeu par l'équipe non-fautive: à l'endroit de la faute, sur le côté pour les touches.





## LA RENCONTRE INTER-ECOLES USEP

La rencontre inter-écoles est un temps spécifique où chaque enfant pourra réinvestir ses apprentissages en se confrontant à des élèves d'autres écoles. Le principe de ces rencontres est d'organiser dans un temps assez court, un maximum de confrontations en équipes.

### Cadre d'organisation proposé :

Equipes	Equipes de 3 à 5 joueurs maximum, <b>équipes mixtes</b> . <b>Constitution des équipes par « niveaux ».</b> Ex : 3 niveaux <ol style="list-style-type: none"><li>1. Joueur très actif ( souvent porteur du ballon, passe, va en soutien, intercepte...)</li><li>2. Joueur qui participe mais éprouve des difficultés dans le jeu</li><li>3. Joueur qui participe peu. Reste souvent loin de la zone du ballon. Timoré.</li></ol>
Espace	Terrains : Terrain : 15 à 20m x 10 à 15 mètres. Si possible, ligne de lancer franc ( à 4,5 mètres du panier ). Panier : hauteur modulable si possible ( maxi : 2 m 60 ). Ballon de taille 5.
Durée de la rencontre, du jeu	Sur la demi-journée : 1h30 environ : temps de jeu à prévoir : 20' par élève. > un minimum de 3 matches pour chaque équipe, d'une durée de 5 à 6', jusqu'à 5 matches maximum ( 5X4'). Temps de repos entre 2 matches : durée d'un match ( 5' environ )
Règles	Le jeu se déroule avec les règles minimales ( celles abordées lors des séances d'apprentissage ) : <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>pas de contacts : rester à un mètre du porteur du ballon / n'intervenir que sur la passe</b> ( ne pas prendre le ballon dans les mains de l'adversaire ). Etre vigilant sur l'application de cette règle</li><li>• <b>dribble : utilisé pour seulement pour avancer lorsqu'il n'y a pas de défenseur devant soi ou pour se dégager d'un défenseur top proche &gt; 3 dribbles maximum.</b></li></ul> <u>Autres règles ( interdictions )</u> : « marchers » ( le joueur se déplace plus de 2 pas avec le ballon ), reprise de dribble. Faire appliquer ces règles avec souplesse ( notamment les dribbles maladroits, les pieds, les reprises de dribble ) Etre intransigeant sur le respect des autres, des adultes, du jeu. Sanctions : faute sur le tireur > 2 lancers francs. Sinon, remise en jeu sur la touche pour les autres fautes.
Remise en jeu	(a) Engagement : entre-deux (b) Touche : à l'endroit de la sortie (c) Panier encaissé : sous le panier (d) Sortie ligne de fond : derrière la ligne à n'importe quel endroit (sauf sous le panier) (e) Faute : de la ligne de touche, face à l'endroit de la faute.



## REGLEMENT DEPARTEMENTAL BASKET

<b>JOUEURS</b>	Équipe de 5 joueurs Les remplaçants peuvent entrer en jeu à n'importe quel moment de la partie.
<b>MATERIEL</b>	Terrain : 24 x 14 mètres. Ligne de lancer franc à 4,5 mètres du panier. Panier : hauteur de 2 m 60. Ballon de taille 5. Ballon de taille 5.
<b>DUREE DU JEU</b>	Initiative des enseignants. 30 minutes par demi-journée de tournoi.
<b>REGLES</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• pas de contacts &gt; rester à une longueur de bras ( ne pas prendre le ballon dans les mains de l'adversaire ). Tout contact volontaire doit être sanctionné ( application stricte de la règle )</li><li>• Marcher : règle des 2 pas ( le joueur a le droit de pivoter sur le pied arrière). Sanctions : . sur tir : 2 lancers francs . dans le jeu : remise en jeu sur la touche.</li><li>• Reprise de dribble.</li><li>• Pied.</li><li>• 3 secondes ( le joueur en possession du ballon le garde dans les mains 3 secondes sur place). Application de ces règles : souplesse sur les marchers, les reprise de dribbles maladroits, les pieds et les 3 secondes, en Poussins.</li></ul>
<b>DECOMPTE DES POINTS</b>	Chaque panier vaut : 2 points par panier. Chaque panier vaut : 1 point par lancer-franc.
<b>REMISE EN JEU</b>	(a) Engagement : entre-deux (b) Touche : à l'endroit de la sortie (c) Panier encaissé : sous le panier (d) Sortie ligne de fond : derrière la ligne à n'importe quel endroit (sauf sous le panier) (e) Faute : de la ligne de touche, face à l'endroit de la faute.
<b>LANCEMENT DU JEU</b>	Par le meneur, faire reculer les défenseurs à au moins 3m, ballon donné ou lancé au joueur sollicité ( appelé ). Sortie en touche : même remise en jeu , à 3m de la touche.

