

# Module départemental

# BASKET- BALL



# **SOMMAIRE**

- 1. OBJECTIFS GENERAUX DE L'OPERATION**
- 2. LES OBJECTIFS SPECIFIQUES**
- 3. L'ORGANISATION PEDAGOGIQUE**
- 6. SEANCE 1**
- 6. EVALUATION DE DEPART**
- 6. LA PASSE A 10**
- 6. EVALUATION DE DEPART**
- 7. SUR LE TERRAIN 1**
- 7. SUR LE TERRAIN 2**
- 8. L'EPERVIER**
- 8. LA PASSE A 10**
- 9. L'EPERVIER**
- 9. LE JOUEUR BUT**
- 10. LE CHAT ET LA SOURIS**
- 10. LE JOUEUR BUT**
- 11. LE CHAT ET LA SOURIS**
- 11. LA PATATE CHAUDE**
- 12. LE 21**
- 12. LA PATATE CHAUDE**
- 14. L'EPERVIER**
- 14. CONSTRUIRE SA TOUR**

# **OPERATION BASKET ECOLE**

**. UN PARTENARIAT**



**EDUCATION  
NATIONALE**

**COMITE DE MOSELLE**

**USEP**

**CONSEIL DEPARTEMENTAL**

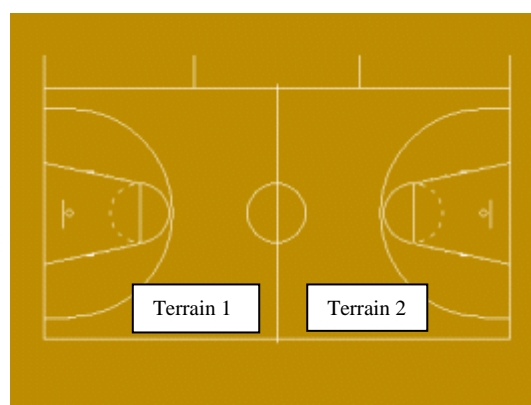
# L'ORGANISATION PEDAGOGIQUE

Elle est déterminante pour optimiser le temps de pratique et permettre à chaque enfant de s'exprimer à son meilleur niveau. On disposera de 4 paniers et on délimitera 2 terrains.

Il n'est pas concevable que des enfants soient spectateurs pendant que les autres jouent ni que des enfants ne touchent pas la balle parce qu'ils sont moins doués que d'autres.

En partant du principe que les classes sont en moyenne constituées de 25 élèves, à l'issue de la 1<sup>ère</sup> séance, on séparera, après observation, le groupe classe en 2 sous groupes de niveaux. (Environ 12 élèves par sous groupe). Un sous groupe utilisera un demi-terrain alors que l'autre sous groupe aura le deuxième terrain à sa disposition. Bien entendu ces 2 groupes ne sont pas figés : en fonction de la progression des enfants il est possible de les faire monter ou descendre dans ces groupes durant le cycle.

Sur chaque demi-terrain un terrain de basket mobile sera implanté dans le sens de la largeur. On divisera les 12 élèves en 3 équipes qui pourront se rencontrer sous formes de tournoi. Pendant que 2 équipes jouent la troisième organise en arbitrant, chronométrant, comptant les points.... Ainsi, tous les enfants sont occupés en permanence. L'intervenant peut réguler les choses sur un terrain alors que l'enseignant prend en charge l'autre terrain.



# OBJECTIFS GENERAUX DE L'OPERATION

FAIRE DECOUVRIR L'ACTIVITE BASKET AUX ECOLIERS  
APPORTER UN SOUTIEN TECHNIQUE AUX ENSEIGNANTS



# LES OBJECTIFS SPECIFIQUES

FORMER DES SPORTIFS « CITOYENS » (AUTONOMES, RESPONSABLE, COOPERANTS, TOLERANTS, DISPONIBLE, SOLIDAIRES ...)

S'OPPOSER A UN ADVERSAIRE DANS LE RESPECT DES REGLES.

COLLABORER AVEC DES PARTENAIRES ET ELABORER UNE STRATEGIE COMMUNE.

ENCHAINER DES ACTIONS MOTRICES VARIEES ADAPTEES A LA SITUATION.

ENCHAINER DES TYPES DE COMPORTEMENTS ADAPTES A LA SITUATION.

...

**LE CAHIER JOURNAL**

**DES 6 SEANCES**

# BASKET ECOLE SEANCE 1

CETTE SEANCE EST PREVUE POUR UN GROUPE D'ENVIRON 25 ENFANTS. MAIS L'ENSEIGNANT PEUT SI SON EFFECTIF EST INFERIEUR OU SUPERIEUR A CE CHIFFRE MODIFIER LA CONSTITUTION DES GROUPES, ATELIERS, EQUIPES..

**MATERIEL** : 1 ballon par enfant, 4 paniers de mini basket constituant 2 terrains parallèles, 4 jeux de 5 chasubles, des cônes.

HORAIRES	ACTIVITES	OBJECTIF	ORGANISATION PEDAGOGIQUE
0' à 10'	<b>Les chasseurs</b> (voir fiche)	Mise en route Evaluation de départ Constitution de groupes de niveaux	Scinder le groupe classe en 2 sous groupes
10' à 30'	<b>La passe à 10</b> (voir fiche)	Mise en route Evaluation de départ Constitution de groupes de niveaux	Scinder le groupe classe en 2 sous groupes
30' à 60'	<b>Basket avec règles aménagées.</b>  (interdiction de prendre la balle dans les mains, de courir avec la balle, de pousser...)  <b>Mini tournoi 4 contre 4</b>	Réinvestissement des acquis de la passe à 10. Pratique de l'activité.	Un terrain avec les élèves ayant le plus de facilité (terrain1) et un autre en parallèle (terrain 2) Sur chaque terrain constituer 3 équipes de 4 plus d'éventuels remplaçants <u>TERRAIN 1</u> : A contre B B contre C C contre A Match de 8 min. l'équipe qui ne joue pas arbitre, chronomètre.. <u>TERRAIN 2</u> : D contre E E contre F F contre D Match de 8 min. l'équipe qui ne joue pas arbitre, chronomètre..

L'évaluation de départ portera dans les « chasseurs » sur l'aisance avec la balle (utilisation 2 mains, adaptation à l'adversaire, la hauteur du dribble...) la vision périphérique, la prise d'information, la prise de décision... Dans la passe à 10, on jugera la capacité à utiliser l'espace, à prendre des informations et des décisions, à réceptionner et passer la balle, à être mobile.

EN RECOUPANT CES 2 EVALUATIONS ON CONSTITUERA **2 GROUPES DE NIVEAU**



# EVALUATION DU GROUPE CLASSE

## A L'ISSUE DE LA SEANCE 1

### Sur le TERRAIN 1

Les élèves qui parviennent à...	Très nombreux	Nombreux	Peu nombreux	Rares
Dribbler en voyant leurs Partenaires sont				
Protéger en utilisant leurs 2 mains sont				
Se démarquer sont				
Passer le ballon au joueur démarqué sont				
Réceptionner le ballon				
Arbitrer la rencontre sont				
Respecter les règles sont				

### Sur le TERRAIN 2

Les élèves qui parviennent à...	Très nombreux	Nombreux	Peu nombreux	Rares
Dribbler en voyant leurs Partenaires sont				
Protéger en utilisant leurs 2 mains sont				
Se démarquer sont				
Passer le ballon au joueur démarqué sont				
Réceptionner le ballon				
Arbitrer la rencontre sont				
Respecter les règles sont				

# BASKET ECOLE SEANCE 2

CETTE SEANCE PREVUE POUR UN GROUPE D'ENVIRON 25 ENFANTS. MAIS L'ENSEIGNANT PEUT SI SON EFFECTIF EST INFERIEUR OU SUPERIEUR A CE CHIFFRE MODIFIER LA CONSTITUTION DES GROUPES, ATELIERS, EQUIPES.

**MATERIEL** : 1 ballon par enfant, 4 paniers de mini basket constituant 2 terrains parallèles, 4 jeux de 5 chasubles, des cônes.

HORAIRES	ACTIVITES	OBJECTIF	ORGANISATION PEDAGOGIQUE
0' à 16'	<b>L'épervier</b> Le 21 (voir fiche)	Mise en route Réinvestissement des acquis concernant la passe. Apprentissage de la gestuelle du tir	Un atelier épervier et un atelier 21 (intervertir les groupes au bout de 8 min)
16' à 30'	<b>La passe à 10</b> (voir fiche)	Se démarquer prendre des informations, réceptionner des passes, prendre des décisions.	Scinder le groupe classe en 2 sous-groupes (confier les tâches de comptage... aux remplaçants)
30' à 60'	<b>Basket avec règles aménagées.</b> (interdiction de prendre la balle dans les mains, de courir avec la balle, de pousser...)  <b>Mini tournoi 4 contre 4</b>	Réinvestissement des acquis de la passe à 10. Pratique de l'activité.	Un terrain avec les élèves ayant le plus de facilité (terrain 1) et un autre en parallèle (terrain 2)  Sur chaque terrain constituer 3 équipes de 4 plus d'éventuels remplaçants  <u>TERRAIN 1 :</u> A contre B B contre C C contre A  Match de 8 min. l'équipe qui ne joue pas arbitre, chronomètre.  <u>TERRAIN 2 :</u> D contre E E contre F F contre D Match de 8 min. l'équipe qui ne joue pas arbitre, chronomètre.

# BASKET ECOLE SEANCE 3

CETTE SEANCE EST PREVUE POUR UN GROUPE D'ENVIRON 25 ENFANTS. MAIS L'ENSEIGNANT PEUT SI SON EFFECTIF EST INFERIEUR OU SUPERIEUR A CE CHIFFRE MODIFIER LA CONSTITUTION DES GROUPES, ATELIERS, EQUIPES.

**MATERIEL** : 1 ballon par enfant, 4 paniers de mini basket constituant 2 terrains parallèles, 4 jeux de 5 chasubles, des cônes.

HORAIRES	ACTIVITES	OBJECTIF	ORGANISATION PEDAGOGIQUE
0' à 16'	<b>L'épervier</b> Le 21 (voir fiche)	Mise en route Réinvestissement des acquis concernant la passe. Apprentissage de la gestuelle du tir	Un atelier épervier et un atelier 21 (intervertir les groupes au bout de 8 min) Scinder le groupe classe en 2 sous groupes
16' à 30'	<b>Le joueur-but</b> (voir fiche)	Se démarquer prendre des informations, réceptionner des passes, prendre des décisions.	Scinder le groupe classe en 2 sous-groupes (confier les tâches de comptage... aux remplaçants) Un terrain avec les élèves ayant le plus de facilités (TERRAIN 1) et un autre en parallèle (TERRAIN 2)
30' à 60'	<b>Basket avec règles aménagées.</b>  (interdiction de prendre la balle dans les mains, de courir avec la balle, de pousser...)  <b>Mini tournoi 4 contre 4</b>	Réinvestissement des acquis de la passe à 10. Pratique de l'activité.	Un terrain avec les élèves ayant le plus de facilité (terrain1) et un autre en parallèle (terrain 2)  Sur chaque terrain constituer 3 équipes de 4 plus d'éventuels remplaçants  <u>TERRAIN 1</u> : A contre B B contre C C contre A Match de 8 min. l'équipe qui ne joue pas arbitre, chronomètre. <u>TERRAIN 2</u> : D contre E E contre F F contre D Match de 8 min. l'équipe qui ne joue pas arbitre, chronomètre.

# BASKET ECOLE SEANCE 4

CETTE SEANCE EST PREVUE POUR UN GROUPE D'ENVIRON 25 ENFANTS. MAIS L'ENSEIGNANT PEUT SI SON EFFECTIF EST INFERIEUR OU SUPERIEUR A CE CHIFFRE MODIFIER LA CONSTITUTION DES GROUPES, ATELIERS, EQUIPES.

**MATERIEL** : 1 ballon par enfant, 4 paniers de mini basket constituant 2 terrains parallèles, 4 jeux de 5 chasubles, des cônes.

HORAIRES	ACTIVITES	OBJECTIF	ORGANISATION PEDAGOGIQUE
0' à 16'	<b>Le chat et la souris</b> Construire sa tour (voir fiche)	Mise en route.  Apprentissage de la gestuelle du tir	Un atelier épervier et un atelier 21 (intervertir les groupes au bout de 8 min) Scinder le groupe classe en 2 sous groupe
16' à 30'	<b>Le joueur-but</b> (voir fiche)	Se démarquer prendre des informations, réceptionner des passes, prendre des décisions.	Scinder le groupe classe en 2 sous-groupes (confier les tâches de comptage... aux remplaçants) Un terrain avec les élèves ayant le plus de facilités (TERRAIN 1) et un autre en parallèle (TERRAIN 2)
30' à 60'	<b>Basket avec règles aménagées.</b>  (interdiction de prendre la balle dans les mains, de courir avec la balle, de pousser...)  <b>Mini tournoi 4 contre 4</b>	Réinvestissement des acquis de la passe à 10. Pratique de l'activité.	Un terrain avec les élèves ayant le plus de facilité (terrain1) et un autre en parallèle (terrain 2)  Sur chaque terrain constituer 3 équipes de 4 plus d'éventuels remplaçants <u>TERRAIN 1</u> : A contre B B contre C C contre A Match de 8 min. L'équipe qui ne joue pas arbitre, chronomètre. <u>TERRAIN 2</u> : D contre E E contre F F contre D Match de 8 min. l'équipe qui ne joue pas arbitre, chronomètre.

# BASKET ECOLE SEANCE 5

CETTE SEANCE EST PREVUE POUR UN GROUPE D'ENVIRON 25 ENFANTS. MAIS L'ENSEIGNANT PEUT SI SON EFFECTIF EST INFERIEUR OU SUPERIEUR A CE CHIFFRE MODIFIER LA CONSTITUTION DES GROUPES, ATELIERS, EQUIPES.

**MATERIEL** : 1 ballon par enfant, 4 paniers de mini basket constituant 2 terrains parallèles, 4 jeux de 5 chasubles, des cônes.

HORAIRES	ACTIVITES	OBJECTIF	ORGANISATION PEDAGOGIQUE
0' à 16'	<b>Le chat et la souris</b> Construire sa tour  (voir fiche)	Mise en route.  Apprentissage de la gestuelle du tir	Un atelier épervier et un atelier 21 (intervertir les groupes au bout de 8 min) Scinder le groupe classe en 2 sous groupe
16' à 30'	<b>La patate chaude</b> (voir fiche)	Se démarquer prendre des informations, réceptionner des passes, prendre des décisions.	Scinder le groupe classe en 2 sous-groupes (confier les tâches de comptage... aux remplaçants) Un terrain avec les élèves ayant le plus de facilités (TERRAIN 1) et un autre en parallèle (TERRAIN 2)
30' à 60'	<b>Basket avec règles aménagées.</b>  (interdiction de prendre la balle dans les mains, de courir avec la balle, de pousser...)  <b>Mini tournoi 4 contre 4</b>	Réinvestissement des acquis de la passe à 10. Pratique de l'activité.	Un terrain avec les élèves ayant le plus de facilités (terrain1) et un autre en parallèle (terrain 2)  Sur chaque terrain constituer 3 équipes de 4 plus d'éventuels remplaçants  <u>TERRAIN 1</u> : A contre B B contre C C contre A Match de 8 min. l'équipe qui ne joue pas arbitre, chronomètre. <u>TERRAIN 2</u> : D contre E E contre F F contre D Match de 8 min. l'équipe qui ne joue pas arbitre, chronomètre.

# BASKET ECOLE SEANCE 6

CETTE SEANCE PREVUE POUR UN GROUPE D'ENVIRON 25 ENFANTS. MAIS L'ENSEIGNANT PEUT SI SON EFFECTIF EST INFERIEUR OU SUPERIEUR A CE CHIFFRE MODIFIER LA CONSTITUTION DES GROUPES, ATELIERS, EQUIPES.

**MATERIEL** : 1 ballon par enfant, 4 paniers de mini basket constituant 2 terrains parallèles, 4 jeux de 5 chasubles, des cônes.

HORAIRES	ACTIVITES	OBJECTIF	ORGANISATION PEDAGOGIQUE
0' à 16'	<b>LE 21</b> Les chasseurs (voir fiche)	Mise en route.  Apprentissage de la gestuelle du tir	Un atelier le 21 et les chasseurs (intervertir les groupes au bout de 8 min) Scinder le groupe classe en 2 sous groupe
16' à 30'	<b>La patate chaude</b> (voir fiche)	Se démarquer prendre des informations, réceptionner des passes, prendre des décisions.	Scinder le groupe classe en 2 sous-groupes (confier les tâches de comptage... aux remplaçants) Un terrain avec les élèves ayant le plus de facilités (TERRAIN 1) et un autre en parallèle (TERRAIN 2)
30' à 60'	<b>Basket avec règles aménagées.</b>  (interdiction de prendre la balle dans les mains, de courir avec la balle, de pousser...)  <b>Mini tournoi 4 contre 4</b>  <b>Evaluations finales avec grille initiale puis comparaison entre début et fin de cycle</b>	Réinvestissement des acquis de la passe à 10. Pratique de l'activité.	Un terrain avec les élèves ayant le plus de facilités (terrain1) et un autre en parallèle (terrain 2)  Sur chaque terrain constituer 3 équipes de 4 plus d'éventuels remplaçants  <u>TERRAIN 1</u> : A contre B B contre C C contre A Match de 8 min. l'équipe qui ne joue pas arbitre, chronomètre. <u>TERRAIN 2</u> : D contre E E contre F F contre D Match de 8 min. l'équipe qui ne joue pas arbitre, chronomètre.

**LE DESCRIPTIF  
DES  
JEUX UTILISES**

## LES CHASSEURS

**Organisation** : chaque élève est muni d'un ballon. Il dribble et doit essayer de chasser le ballon des autres.

**Consignes** : utilise tes 2 mains, protège ton ballon, regarde autour de toi, ne regarde pas ton ballon, dribble avec les doigts pas avec la paume.

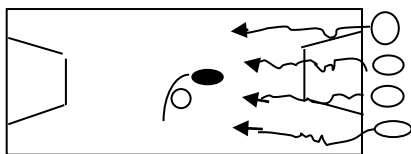


## L'EPERVIER

**Organisation** : chaque élève est muni d'un ballon

Un des enfants est placé au milieu du terrain muni d'un ballon ; il dribble et doit toucher les enfants qui traversent le terrain en dribblant. Chaque enfant qui est touché devient à son tour épervier. L'enfant qui est le dernier à rester est le vainqueur.

**Les consignes** : utilise tes 2 mains, protège ton ballon, regarde autour de toi, ne regarde pas ton ballon, dribble avec les doigts pas avec la paume, change de direction.

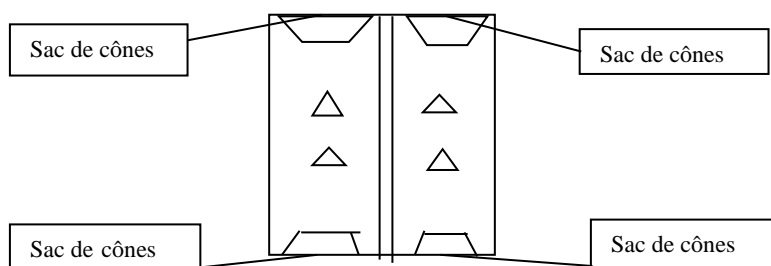


## CONSTRUIRE SA TOUR

**Organisation** : chaque élève est muni d'un ballon

Les enfants sont répartis sur les 4 panneaux du gymnase. Ils sont répartis en 4 équipes. Une ligne est tracée sur le sol. Les enfants n'ont pas le droit de tirer à l'intérieur de cette ligne. Chaque fois qu'un enfant marque un panier il prend un cône à proximité du panier et va en dribble au centre du terrain empiler ce cône sur la pile. Lorsque cette dernière est aussi haute qu'une chaise... c'est gagné.

**Les consignes** : regarde autour de toi, ne regarde pas ton ballon, dribble avec les doigts pas avec la paume.

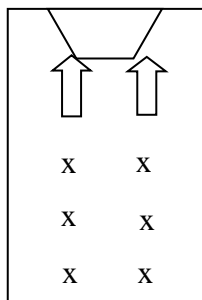




## Le 21

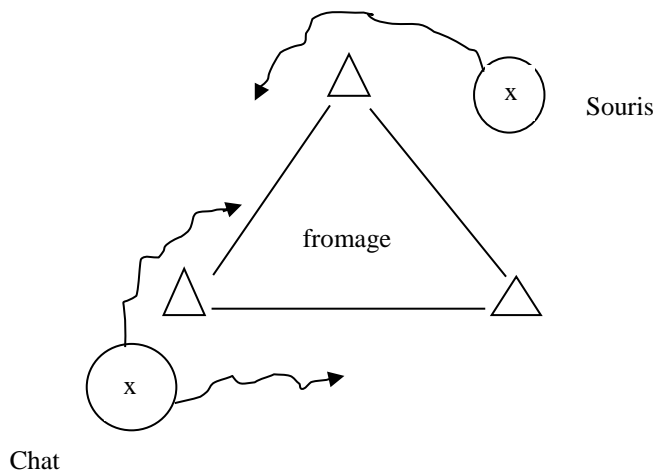
**Organisation** : sur chaque panneau 2 colonnes de 3 enfants munis chacun d'un ballon tirent à tour de rôle depuis l'un des 3 emplacements : si le panier est marqué du 'spot' le plus proche : 1 point ,Depuis le 'spot' médian : 2 points, ou depuis le 'spot' le plus éloigné : 3 points : objectif atteindre exactement 21 points (ne pas dépasser 21 points , arriver pile à 21)

**Consignes** : regarde le panier, mets le ballon sur le bout des doigts, rentre ton coude, fouette la balle.



## LE CHAT ET LA SOURIS

**Organisation** : les enfants sont placés 2 par 2 avec un ballon chacun. 3 cônes placés en triangle équilatéral constituent le fromage dans lequel il ne faut pas passer. Le chat et la souris dribblent et le chat doit essayer de toucher la souris. Les 2 joueurs peuvent changer de sens... Au bout d'une minute, si le chat n'a pas réussi dans son entreprise, intervertir les rôles.



## LA PASSE A 10 (OU PASSE A 5)

**Les règles** : 2 équipes de 3, 4 ou 5 joueurs sont constituées. (Il est souhaitable d'utiliser des chasubles pour identifier les joueurs.) Un seul ballon.

Chaque équipe doit essayer d'effectuer 5 passes (au départ pour favoriser la réussite puis 8 passes ou 10) consécutivement sans que l'autre équipe n'intercepte la balle. L'équipe qui y parvient marque 1 point.

Il est interdit de dribbler, de pousser, d'appeler un partenaire.

### **Les apports techniques** :

Après chaque passe demander au passeur de se déplacer vivement. « Bouge après ta passe »  
Demander aux non porteurs du ballon d'aller dans un espace libre. « Démarque-toi et demande la balle avec tes mains ».

Demander au porteur de n'adresser des passes qu'à un joueur libre. « Cherche un joueur libre à qui passer, pivote, en protégeant ton ballon, tu as 5 secondes' prends ton temps ».

Demander au porteur de leurrer la défense. « Fais des feintes de passe, utilise la passe à terre... »

## LE JOUEUR BUT

**Les règles** : 2 équipes de 3, 4 ou 5 joueurs sont constituées. (Il est souhaitable d'utiliser des chasubles pour identifier les joueurs.) Un seul ballon.

Il est interdit de dribbler, de pousser, d'appeler un partenaire.

Chaque équipe doit passer le ballon à un partenaire qui se trouve derrière la ligne de fond. Ce joueur appelé joueur but peut se déplacer sur toute la ligne de fond. Lorsqu'il reçoit le ballon son équipe marque un point.

A chaque point changer de joueur but.

### **Les apports techniques** :

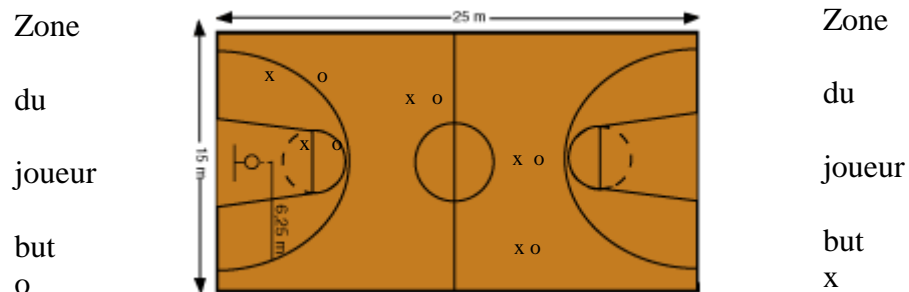
Après chaque passe demander au passeur de se déplacer vivement vers l'avant. « Cours vers l'avant après ta passe ».

Demander aux non porteurs du ballon d'aller dans un espace libre. « Démarque-toi. Demande la balle avec tes mains ».

Demander au porteur de n'adresser des passes qu'à un joueur libre. « Cherche un joueur libre à qui passer, pivote en protégeant ton ballon tu as 5 secondes prends ton temps si personne n'est libre ».

... Suite 'joueur but'

Demander au porteur de leurrer la défense. « Fais des feintes de passe, utilise la passe à terre... »



## LA PATATE CHAUDE

**Les règles :** 2 équipes de 3, 4 ou 5 joueurs sont constituées. (Il est souhaitable d'utiliser des chasubles pour identifier les joueurs.) Un seul ballon.

Il est interdit de dribbler, de pousser, d'appeler un partenaire.

Chaque équipe doit pour marquer un point réussir à effectuer une passe à un joueur quelque'il soit, placé derrière la ligne de fond.

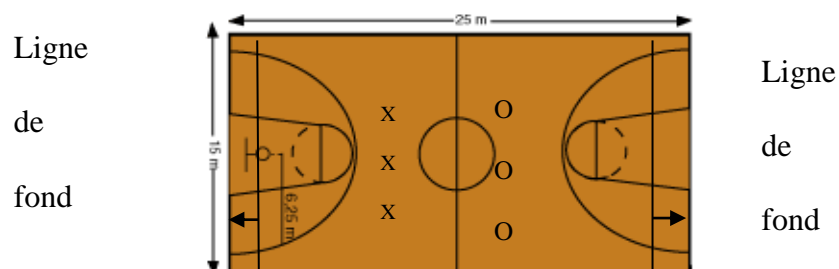
### **Les apports techniques :**

Après chaque passe demander au passeur de se déplacer vivement vers l'avant. « Cours vers l'avant après ta passe ».

Demander aux non porteurs du ballon d'aller dans un espace libre. « Démarque-toi. Demande la balle avec tes mains ».

Demander au porteur de n'adresser des passes qu'à un joueur libre. « Cherche un joueur libre à qui passer, pivote en protégeant ton ballon tu as 5 secondes prends ton temps si personne n'est libre ».

Demander au porteur de leurrer la défense. « Fais des feintes de passe, utilise la passe à terre... »



## BASKET SANS DRIBBLE

**Les règles :** 2 équipes de 3, 4 ou 5 joueurs sont constituées. (Il est souhaitable d'utiliser des chasubles pour identifier les joueurs.) Un seul ballon.

Chaque équipe doit essayer d'effectuer 5 passes (au départ pour favoriser la réussite puis 8 passes ou 10) consécutivement sans que l'autre équipe n'intercepte la balle. L'équipe qui y parvient marque 1 point.

### **Les apports techniques :**

Après chaque passe demander au passeur de se déplacer vivement vers l'avant. « Cours vers l'avant après ta passe ».

Demander aux non porteurs du ballon d'aller dans un espace libre. « Démarque-toi. Demande la balle avec tes mains ».

Demander au porteur de n'adresser des passes qu'à un joueur libre. « Cherche un joueur libre à qui passer, pivote en protégeant ton ballon tu as 5 secondes prends ton temps si personne n'est libre ».

Demander au porteur de leurrer la défense. « Fais des feintes de passe, utilise la passe à terre... »

**Les évolutions :** permettre le dribble uniquement dans la moitié du terrain où l'équipe a son panier ; autoriser 3 dribbles maximum.

Interdire les passes en arrières (anti-rugby).

### **RESUME DE LA PROGRESSION :**

La passe à 10 (1 à 2 séances)

Le joueur but (1 à 2 séances)

La patate chaude (1 à 2 séances)

Basket sans dribble (reste des séances)

**LE COIN DE CEUX  
QUI VEULENT EN  
SAVOIR PLUS !!!!**



# LES REGLES MINIMALES

Il serait ridicule de vouloir utiliser des règles identiques à celles utilisées dans les clubs tant la période d'initiation prévue dans chaque école est courte.

Néanmoins on pourra utiliser la gestuelle des arbitres afin que les enfants s'y retrouvent dans des situations basiques. Les règles des 3s, 8s, 24s, ... ne seront pas utilisées. Tous les paniers vaudront 2 points. Le retour en zone ne sera pas sanctionné...

## LES SORTIES

Les lignes délimitent l'aire de jeu. Quand la balle sort de celles-ci on désigne l'équipe qui va en bénéficier en indiquant la direction du panier ou elle shoote.

## LES MARCHES

Une grande tolérance est nécessaire pour que les basketteurs débutants puissent s'exprimer et prendre du plaisir à pratiquer l'activité. On sanctionnera uniquement les joueurs qui courront avec la balle.

## LES FAUTES

On interdira de pousser, de taper, de tenir l'adversaire. Pour désigner le fautif l'arbitre lèvera le poing et désignera l'auteur de la faute avec son autre main.

# Intervention illégale sur le ballon lors du tir

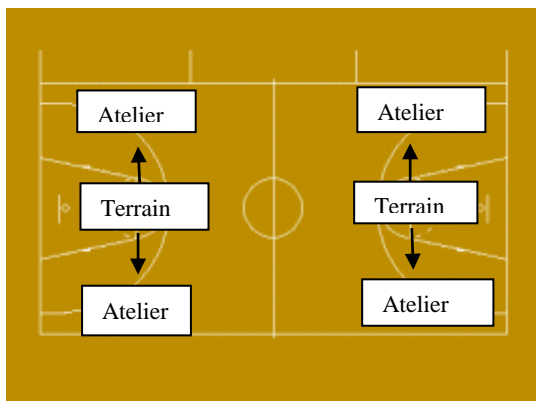
Lorsqu'un attaquant tire au panier, un défenseur ne peut pas toucher la balle quand elle descend ou qu'elle est au dessus du panier. Dans ce cas on accorde le panier même si la balle ne rentre pas dans l'anneau !!!



# LA RENCONTRE EN FIN DE CYCLE

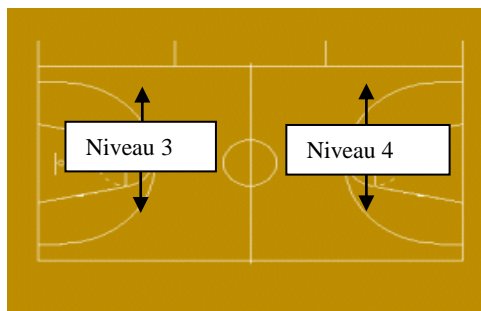
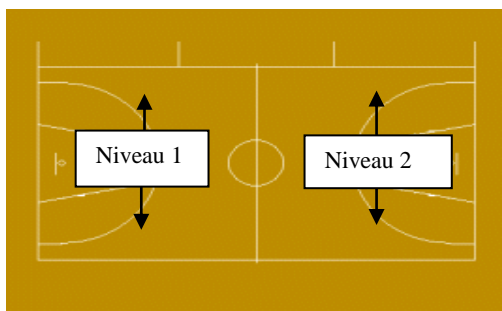
## LA FORMULE MIXTE :

En fonction de la configuration des lieux et du matériel on peut proposer aux enfants une formule qui mêle matchs et ateliers divers positionnés en bordure de terrain (on pourra reprendre des jeux présentés précédemment). Cette formule permet d'occuper un maximum d'enfants et de leur donner des compléments techniques.



## LA FORMULE PAR NIVEAUX :

On peut constituer 2,3 ou 4 groupes de niveaux selon le nombre de terrains disponibles. En arrivant chaque enseignant inscrit ses équipes dans le niveau qui leur correspond le mieux et on met en place une formule championnat dans chaque groupe de niveau. Les meilleurs jouent entre eux...



## LES FORMULES POULES :

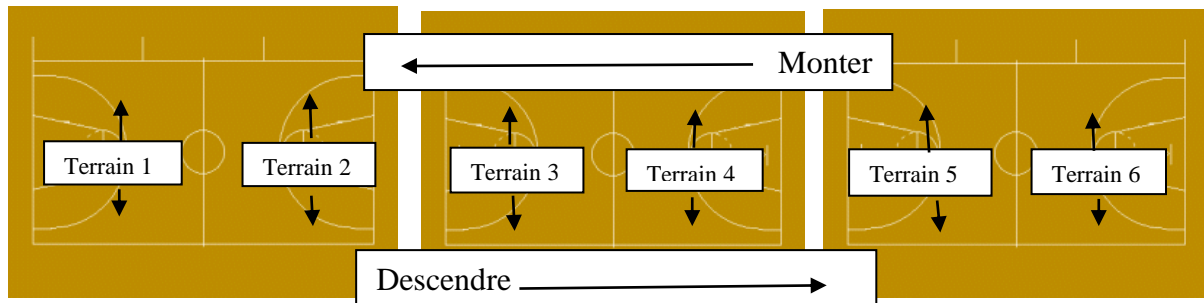
Le tournoi se déroule en 2 temps. D'abord lorsque les équipes arrivent en 2 ou 3 poules ( ou davantage selon le nombre d'équipes et de terrains disponibles). Dans chaque poule toutes les équipes se rencontrent selon la formule championnat.

Ensuite on effectue un classement dans chaque poule. En fonction de ce classement on reconstitue 2 ou 3 groupes de niveaux et on réalise une deuxième phase par groupes de niveaux.

## LA FORMULE MONTANTE DESCENDANTE :

Présentée ici pour 12 équipes (6 terrains côte à côte)

2 équipes se rencontrent sur chaque terrain pendant 5 minutes par exemple. A l'issue de ces 5 minutes les équipes qui gagnent « montent » et celles qui perdent « descendent ». Naturellement quand on est sur le terrain 1 et que l'on gagne on reste alors que quand on est sur le terrain 6 et que l'on perd on reste. Le but est d'être sur le terrain le plus haut en fin de tournoi.

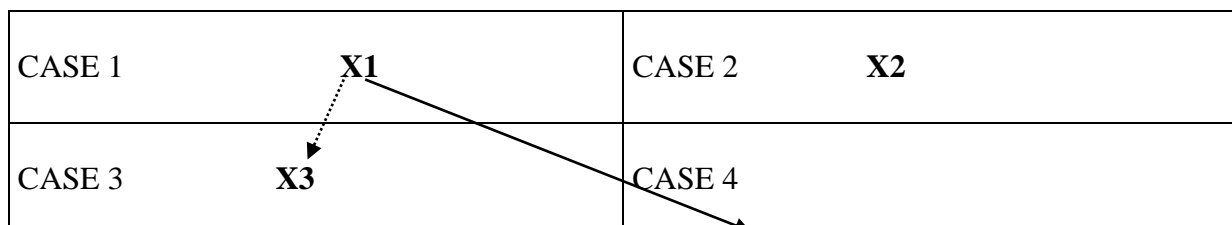


# L'effet de grappe

Tous les éducateurs se sont trouvés confrontés à ce phénomène face à des joueurs débutants. Les joueurs attaquants ou défenseurs s'agglutinent sur le ballon rendant toute l'action impossible.

Pour éviter cette situation il est possible d'instaurer les règles suivantes dans la passe à 10 par exemple. On divise le terrain en 4 zones s'il y a 3 joueurs par équipes (en utilisant de la craie par exemple on veillera toujours à matérialiser une zone de plus que de joueurs).

On obligera les attaquants à ne pas être à 2 dans la même zone faute de quoi on redonnera la balle aux défenseurs.



**Exemple :** Le joueur X1 passe la balle à X3 et bouge après sa passe en se rendant dans la case X4. Ensuite X.3 passe la balle à X2 et se rend dans la case1 qui avait été libérée par X1. Ce moyen pédagogique incite les jeunes basketteurs à rechercher des espaces libres.



# DES JEUX COMPLEMENTAIRES

Les jeux présentés précédemment constituent une base minimale. On peut les classer en 3 grandes catégories :

- Jeux de passes
- Jeux de dribble
- Jeux de tir

Néanmoins en fonction des difficultés rencontrées par les enfants et du volume horaire consacré au cycle on peut ajouter des jeux intermédiaires qui permettront de franchir les étapes en « douceur ».

## **JEUX DE PASSES :**

La passe à 10 ETAPE 1 ----> le joueur but ETAPE 2 ---> la patate chaude

ETAPE 1 : le jeu biscornu (voir fiche jointe)

ETAPE 2 : basket à 20

## **JEUX DE DRIBBLE**

Les chasseurs ETAPE 1 ----> L'épervier ETAPE 2\_-----> Le chat et la souris

ETAPE 1 : le slalom

ETAPE 2 : un, deux, trois, arrêt

## **JEUX DE SHOOT :**

Le 21 ETAPE 1 -----> construire sa tour ETAPE 2 -----> le KO

ETAPE 1 : la bouteille

ETAPE 2 : le panier percé

## LA BOUTEILLE

### DISPOSITIF

10 cerceaux ou 10 cercles tracés au sol

2 équipes et 1 ballon par joueur

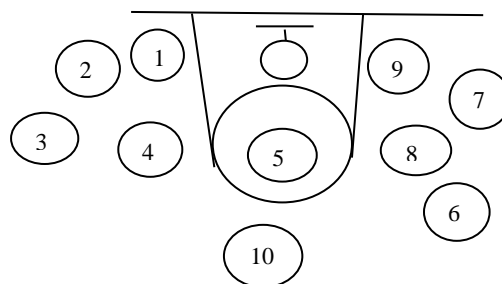
### BUT

Réussir un panier depuis les 10 positions données.

### REGLES

Commencement par la position 1

Changement de variante



### VARIANTES

Pour accélérer le déroulement du jeu, on peut limiter le nombre d'essais par position.

Eloigner ou rapprocher les emplacements des cercles.

### REMARQUES

Veiller à ce que les enfants ne déforment pas le geste même si la distance devient plus importante. Inciter les enfants à suivre le ballon

## LE JEU BISCORNU

### DISPOSITIF :

2 équipes de 3 ou 4 joueurs

1 ballon

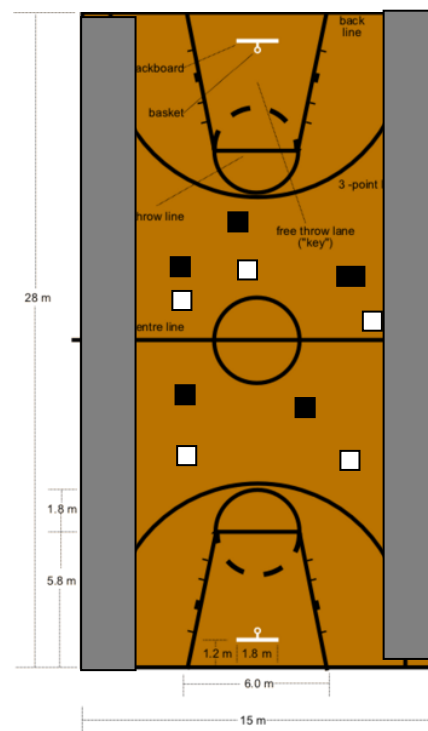
### REGLES :

Jeu global

Le dribble n'est autorisé que dans les parties hachurées

### VARIANTE :

Modifier la largeur ou la forme des espaces hachurés



# LE PANIER PERCE

## DISPOSITIF

Terrain de basket

2 équipes de 3 ou 5 joueurs simultanément sur le même panier.

1 ballon par équipe

Durée limitée à 3 minutes

1 lanceur neutre sous un panier quelconque

## BUT

Marquer le maximum de paniers en temps limité.

## REGLES

Le joueur neutre sous le panier envoie 2 ballons à l'intérieur du terrain.

Chaque équipe récupère un ballon, marque le plus rapidement possible en respectant les déplacements du basket (dribble, passe). Dès qu'un panier est marqué, le joueur neutre renvoie un ballon. Interdiction de prendre le ballon de l'autre équipe.

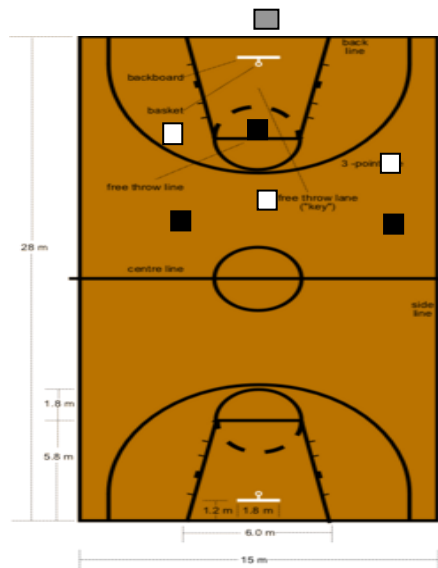
## VARIANTE

1 équipe attaque. La 2<sup>ème</sup> place 1, puis 2....défenseurs.

## REMARQUES

Pour faciliter la compréhension du jeu, établir un déroulement à plusieurs phases :

- 1 l'équipe A joue, l'équipe B surveille et compte
- 2 l'équipe B joue, l'équipe A surveille et compte
- les 2 équipes jouent simultanément



## LE SLALOM

### DISPOSITIF :

Une équipe de 5 joueurs  
Marquage au sol tous les mètres  
Un ballon

### BUT :

Se déplacer en dribblant et passer le ballon

### REGLES :

4 joueurs espacés de 1m, face au ballon, le 5<sup>ème</sup> joueur slalome en dribblant entre ses 4 camarades (voir schéma).

En fin de parcours, il fait une passe au premier de la file qui s'est retourné.

Le réceptionneur agira de même.

### VARIANTES :

1 : les 4 joueurs gênent le dribbleur sans bouger les pieds.

2 : Modifier la distance entre les joueurs.

### REMARQUES :

Ne pas regarder le ballon pendant le dribble.

Changer de main, à droite, main D, à gauche main G

## BASKET A 20

### DISPOSITIF :

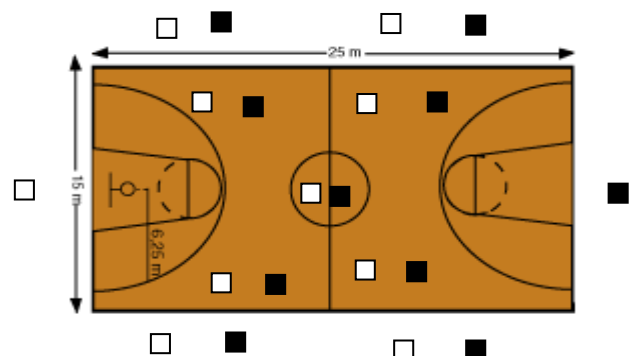
2 équipes de 10 joueurs dans chaque équipe :  
5 sur le terrain ; 5 en dehors

### REGLES :

Jeu global, dribble interdit

A chaque panier, les joueurs du terrain passent à l'extérieur et inversement.

Les joueurs autour du panier peuvent se déplacer et intercepter les passes adverses.



### REMARQUE :

Pas de sortie de balle dans ce jeu.

## UN - DEUX – TROIS - ARRET

### **DISPOSITIF :**

Terrain permettant le dribble  
5 à 10 enfants munis chacun d'un ballon  
1 enfant – animateur et 2 arbitres

### **BUT :**

Se déplacer, s'arrêter et garder le ballon

### **REGLES**

Référence : 1,2,3 soleil

Les enfants partent en dribble pendant que l'animateur compte.

Au mot « arrêt », les enfants s'immobilisent ballon en main. Si l'immobilisation n'est pas réussie, ou si le ballon est perdu, retour à la ligne de départ.

**Variante :** l'animateur se place face à un mur latéral. Lorsqu'il dit « arrêt » les enfants s'arrêtent puis pivotent pour être face à lui. Pour, démarrer, ils devront à nouveau pivoter.

### **REMAQUE :**

« L'arrêt » : aller vers une position si possible instantanée, bien équilibrée, ni penché en avant, ni penché en arrière.

