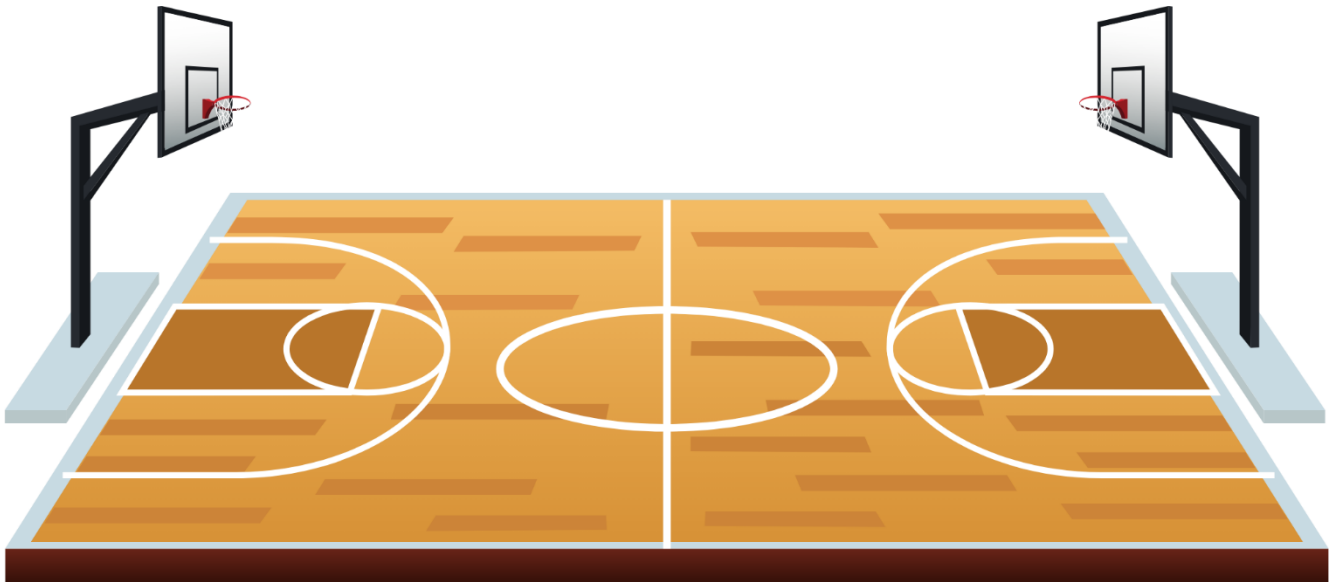


Module départemental BASKET-BALL

A l'école



SOMMAIRE

L'ORGANISATION PEDAGOGIQUE	page 4
OBJECTIFS GENERAUX DE L'OPERATION	page 5
LES OBJECTIFS SPECIFIQUES	page 6
LE DESCRIPTIF DES 6 SÉANCES + EVALUATION	page 7
LE DESCRIPTIF DES JEUX UTILISÉS	page 15
L'EPERVIER	page 16
CONSTRUIRE SA TOUR	page 17
LE 21	page 18
LE CHAT ET LA SOURIS	page 18
LA PASSE A 10	page 19
LE JOUEUR BUT	page 20
LA PATATE CHAUDE	page 21
LES REGLES MINIMALES	page 24
LE 3X3	page 25
LA RENCONTRE EN FIN DE CYCLE	page 27
L'EFFET DE GRAPPE	page 28
DES JEUX COMPLEMENTAIRES	page 29
LA RENCONTRE SPORTIVE ET ASSOCIATIVE USEP	page 31
OUTILS POUR LA RENCONTRE BASKET	page 37

Opération basket école

UN PARTENARIAT :

**DIRECTION DEPARTEMENTALE DES SERVICES DE
L'EDUCATION NATIONALE DE LA MOSELLE**

COMITE DE MOSELLE

USEP

DEPARTEMENT DE LA MOSELLE



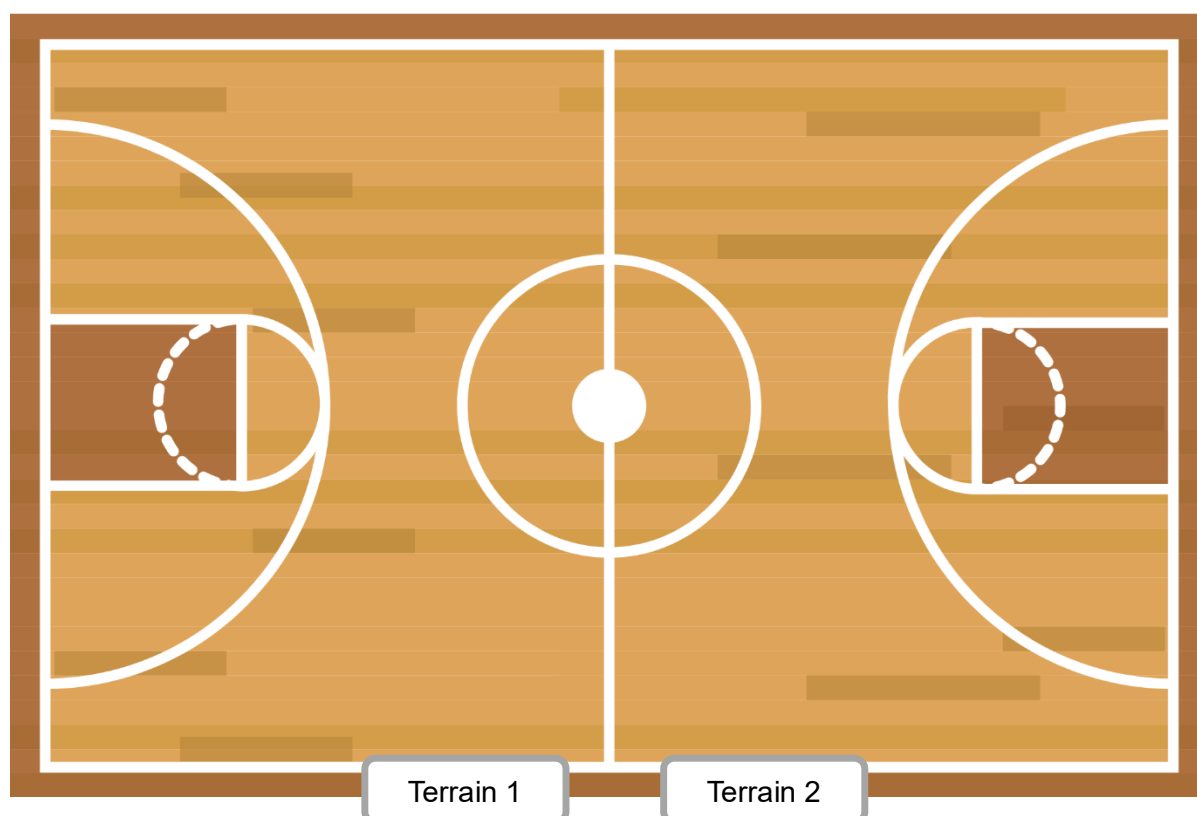
L'organisation pédagogique

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 uniquement spectateurs pendant que les autres jouent ou 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^{ère} 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 demi-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. Le groupe de 12 élèves sera divisé en 3 équipes qui pourront se rencontrer sous forme de tournoi. Pendant que 2 équipes jouent, la troisième organise en arbitrant, chronométrant, comptant les points.... Ainsi, tous les enfants sont sollicités en permanence.



Objectifs généraux de l'opération

Faire découvrir l'activité basket aux écoliers et apporter un soutien technique aux enseignants.



Les objectifs spécifiques

- Former des sportifs « citoyens » (autonomes, responsables, coopérants, tolérants, disponibles, solidaires ...)
- S'opposer à un adversaire dans le respect des règles.
- Collaborer avec des partenaires et élaborer une stratégie commune.
- Enchaîner des actions motrices variées adaptées à la situation.
- Enchaîner des types de comportements adaptés à la situation.

...



Le descriptif des 6 séances



Basket école séance 1

Cette séance est prévue pour un groupe d'environ 25 enfants. Mais l'enseignant peut si son effectif est inférieur ou supérieur à ce chiffre modifier la constitution des groupes, ateliers, équipes...

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 15'	Les chasseurs (Voir fiche)	Mise en route Evaluation de départ Constitution de groupes de niveaux	Scinder le groupe classe en 2 sous-groupes.
15' à 30'	La passe à 10 (Voir fiche)	Mise en route Evaluation de départ Constitution de groupes de niveaux	Scinder le groupe classe en 2 sous-groupes.
30' à 60'	Basket avec règles aménagées. (Interdiction de garder la balle dans les mains, de courir avec la balle, de pousser...) Mini tournoi 4 contre 4	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 Idem terrain 2

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 et à être mobile.

En recoupant ces 2 évaluations on constituera **2 groupes de niveau.**

Evaluation du groupe classe

A l'issue de la séance 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 » sont :				
« 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 » sont :				
« Arbitrer la rencontre » sont :				
« Respecter les règles » sont :				

Basket école séance 2

Cette séance prévue pour un groupe d'environ 25 enfants. Mais l'enseignant peut si son effectif est inférieur ou supérieur à ce chiffre modifier la constitution des groupes, ateliers, équipes.

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 20'	L'épervier Le 21 (voir fiche)	Mise en route Réinvestissement des acquis concernant la passe. Apprentissage de la gestuelle du tir.	- Un atelier épervier - Un atelier 21 (intervertir les groupes au bout de 10 min)
20' à 30'	Exercice de montée de balle (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'	Basket avec règles aménagées. (Interdiction de garder la balle dans les mains, de courir avec la balle, de pousser...) Mini tournoi 4 contre 4	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 et tient la feuille de marque. <u>TERRAIN 2</u> : D contre E E contre F F contre D Idem terrain 2

Basket école séance 3

Cette séance est prévue pour un groupe d'environ 25 enfants. L'enseignant peut si son effectif est inférieur ou supérieur à ce chiffre modifier la constitution des groupes, ateliers, équipes.

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

HORAIRES	ACTIVITES	OBJECTIFS	ORGANISATION PEDAGOGIQUE
0' à 15'	L'épervier Le 21 (Voir fiche)	Mise en route Réinvestissement des acquis concernant la passe. Apprentissage de la gestuelle du tir	- Un atelier épervier - Un atelier 21 (intervertir les groupes au bout de 8 min) Scinder le groupe classe en 2 sous-groupes.
15' à 30'	Le joueur-but (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'	Basket avec règles aménagées. (Interdiction de garder la balle dans les mains, de courir avec la balle, de pousser...) Mini tournoi 4 contre 4	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 et tient la feuille de marque. <u>TERRAIN 2</u> : D contre E E contre F F contre D Idem terrain 2

Basket école séance 4

Cette séance est prévue pour un groupe d'environ 25 enfants. L'enseignant peut si son effectif est inférieur ou supérieur à ce chiffre modifier la constitution des groupes, ateliers, équipes.

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

HORAIRES	ACTIVITES	OBJECTIFS	ORGANISATION PEDAGOGIQUE
0' à 15'	Le chat et la souris Construire sa tour (voir fiche)	Mise en route. Apprentissage de la gestuelle du tir	Exercice de tir, à chaque panier marqué : récupérer un cône.
15' à 30'	Exercice de montée de balle (Voir fiche)	<ul style="list-style-type: none"> - 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'	Basket avec règles aménagées. (Interdiction de garder la balle dans les mains, de courir avec la balle, de pousser...) Mini tournoi 4 contre 4	Réinvestissement des acquis de la passe à 10. Pratique de l'activité.	<p>Un terrain avec les élèves ayant le plus de facilité (terrain1) et un autre en parallèle (terrain 2)</p> <p>Sur chaque terrain constituer 3 équipes de 4 plus d'éventuels remplaçants.</p> <p><u>TERRAIN 1</u> :</p> <p>A contre B B contre C C contre A</p> <p>Match de 8 min. l'équipe qui ne joue pas arbitre, chronomètre et tient la feuille de marque.</p> <p><u>TERRAIN 2</u> :</p> <p>D contre E E contre F F contre D</p> <p>Idem terrain 2</p>

Basket école séance 5

Cette séance est prévue pour un groupe d'environ 25 enfants. Mais l'enseignant peut si son effectif est inférieur ou supérieur à ce chiffre modifier la constitution des groupes, ateliers, équipes.

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 15'	Le chat et la souris Construire sa tour (voir fiche)	Mise en route. Apprentissage de la gestuelle du tir	Exercice de tir, à chaque panier marqué : récupérer un cône.
15' à 30'	La patate chaude (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'	Basket avec règles aménagées. (Interdiction de garder la balle dans les mains, de courir avec la balle, de pousser...) Mini tournoi 4 contre 4	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 Idem terrain 2

Basket école séance 6

Cette séance prévue pour un groupe d'environ 25 enfants. Mais l'enseignant peut si son effectif est inférieur ou supérieur à ce chiffre modifier la constitution des groupes, ateliers, équipes.

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 15'	Le 21 Les chasseurs (voir fiche)	Mise en route. Apprentissage de la gestuelle du tir	- Un atelier épervier - Un atelier 21 (intervertir les groupes au bout de 8 min) Scinder le groupe classe en 2 sous-groupes.
15' à 30'	Exercice de montée de balle (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'	Basket avec règles aménagées. (Interdiction de garder la balle dans les mains, de courir avec la balle, de pousser...) Mini tournoi 4 contre 4 Evaluations finales avec grille initiale puis comparaison entre début et fin de cycle	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 TERRAIN 1 : A contre B B contre C C contre A Match de 8 min. l'équipe qui ne joue pas arbitre, chronomètre. TERRAIN 2 : D contre E E contre F F contre D Idem terrain 2

Le descriptif des jeux utilisés



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.

Lien vidéo : <https://tube-education-physique-et-sportive.apps.education.fr/w/2uxxtcipfZwLswTYDh9GN>

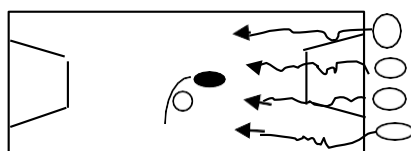
L'EPERVIER



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.



Lien vidéo : <https://tube-education-physique-et-sportive.apps.education.fr/w/w4kT2AqzML53KjWC94HKs6>

CONSTRUIRE SA TOUR

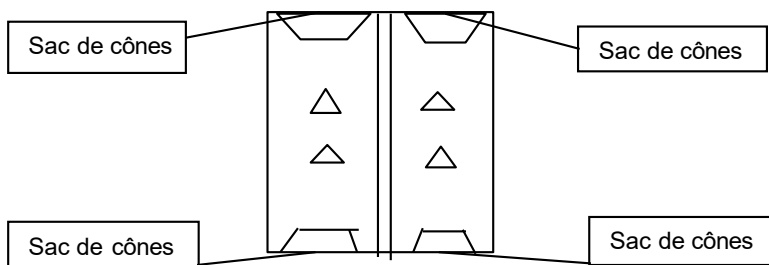
Organisation : chaque élève est muni d'un ballon



Les élèves sont répartis sur les 4 panneaux du gymnase. Ils sont répartis en 4 équipes. Une ligne ou un repère figure au sol. Les élèves n'ont pas le droit de tirer à l'intérieur de ce repère. Chaque fois qu'un joueur 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.

La phrase est entourée en orange, on ne comprend pas trop ce que ça veut dire par rapport à la vidéo...

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



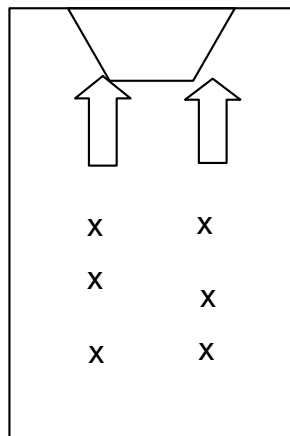
Lien vidéo : <https://tube-education-physique-et-sportive.apps.education.fr/w/uQYFNP3njQ5CsJSpZf2xZB>

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.

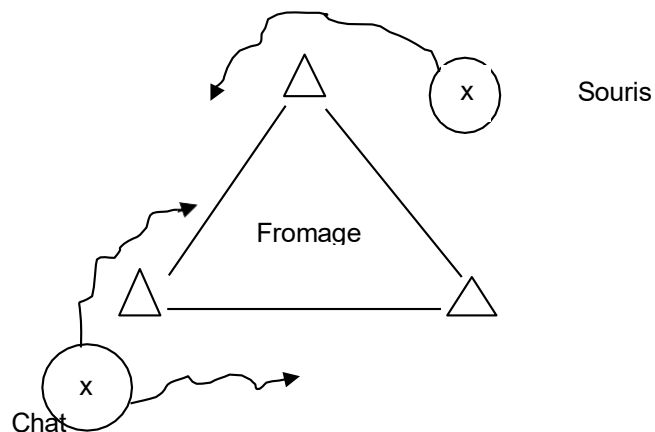


Lien vidéo : <https://tube-education-physique-et-sportive.apps.education.fr/w/e9E1Cbynkrr4Fh1deARK2y>

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. 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.



Lien vidéo : <https://tube-education-physique-et-sportive.apps.education.fr/w/nze8CUZ711xotWZmTgymkX>

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...»

Lien vidéo : <https://tube-education-physique-et-sportive.apps.education.fr/w/rkWtNNs5UiuLpRw7y3Jwbh>

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.

Lien vidéo : <https://tube-education-physique-et-sportive.apps.education.fr/w/iJDKoPu3JGepZFz2qmfasa>

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 ».

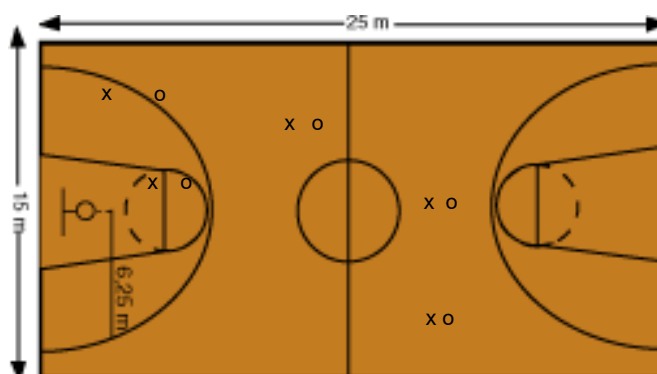
Demander au porteur de n'adresser des passes qu'à un joueur libre. « Cherche un joueur libre à qui passer, pivote en protégeant ton ballon tu as 5 secondes prends ton temps si personne n'est libre ».

... Suite 'joueur but'

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

Zone du joueur

but o



Zone du joueur

but

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.

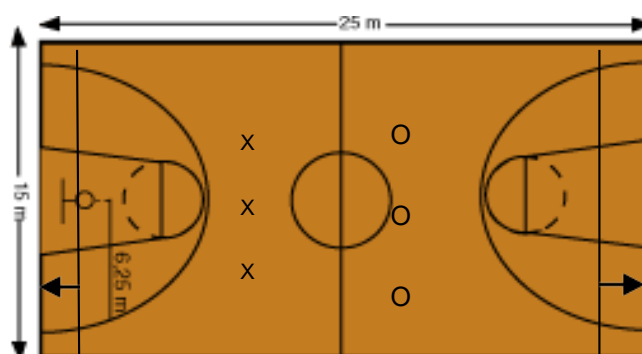
Chaque équipe doit pour marquer un point réussir à effectuer une passe à un joueur quelque'il soit, placé derrière la ligne de fond.

Les apports techniques :

Après chaque passe demander :

- au passeur de se déplacer vivement vers l'avant. « Cours vers l'avant après ta passe ».
- aux non porteurs du ballon d'aller dans un espace libre. « Démarque-toi. Demande la balle avec tes mains ».
- 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 ».
- au porteur de leurrer la défense. « Fais des feintes de passe, utilise la passe à terre... »

Lien vidéo : <https://tube-education-physique-et-sportive.apps.education.fr/w/n1dHqwpazKNUveW5aPdHC5>



EXERCICE DE MONTEE DE BALLE

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 déposer la balle sur la base correspondante. Interdiction de dribbler, interdiction de marcher. Chaque joueur doit toucher au moins une fois la balle. Lorsque le ballon tombe, en cas de marcher / perte de balle, les joueurs doivent recommencer la séquence.

Important : L'équipe marque 1 point lorsque la balle est posée au sol et que chaque joueur la touche avec la main.



Les apports techniques :

Après chaque passe demander :

- au passeur de se déplacer rapidement vers l'avant. « Cours vers l'avant après ta passe ».
- aux non porteurs du ballon d'aller dans un espace libre. « Démarque-toi. Demande la balle avec tes mains ».
- 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 ».
- au porteur de leurrer la défense. « Fais des feintes de passe, utilise la passe à terre... »

Les évolutions :

- Limiter le nombre de passes.
- Interdire les passes en arrière (anti-rugby).
- Faire passer deux groupes en même temps. Chaque groupe choisit son défenseur (sans mettre au courant l'équipe adverse). Le défenseur peut participer à la montée de balle ou aller perturber la montée de balle de l'équipe adverse.

Lien vidéo : <https://tube-education-physique-et-sportive.apps.education.fr/w/kZonHKgBizFtyLVvE1WhVK>

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)

Exercice de montée de balle (reste des séances)

Le coin de ceux
qui veulent
en savoir plus !



Les règles minimales



Il serait inapproprié 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, elles ne font pas parties du terrain. Quand la balle sort de celles-ci on désigne l'équipe qui va en bénéficier en indiquant la direction du panier ou elle shoote.

Le marcher

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 courent avec la balle.

Règle : A l'arrêt, le joueur doit lancer la balle en direction du sol avant que son pied de pivot ne quitte le sol. En mouvement, après la fin d'un dribble ou à la réception d'une passe, le joueur peut faire deux pas.

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.

Entre-deux et ballon tenu

Lorsque deux joueurs tiennent la balle fermement avec leurs deux mains, il s'agit d'une situation de ballon tenu. L'arbitre sifflera bras tendu vers le haut, paume de main ouverte puis fera le signe de l'entre-deux c'est-à-dire les deux pouces vers l'avant. On redonnera la balle à l'équipe qui n'a pas eu la première possession (se référer à la flèche d'alternance).

Situation de pied

Lorsque le défenseur lance sa jambe en direction de la balle, crée un contact avec celle-ci, l'arbitre devra siffler pied en indiquant son pied du doigt. La balle reviendra à **l'équipe** qui possédait la balle.

Lien vidéo : <https://tube-education-physique-et-sportive.apps.education.fr/w/ryFsxp6iJ56AsU2kB9i9CJ>

Le 3x3

Terrain et ballon.	Un terrain de jeu réglementaire de 3x3 mesure 15m (largeur) x 11 m (longueur). Un ballon de 3x3 doit être utilisé dans toutes les catégories.
Les arbitres	Jusqu'à 2.
Les officiels de table.	Jusqu'à 3 (Marqueur, Opérateur du tableau d'affichage, Chronométreur des tirs)
Temps-morts	Un par équipe. Durée : 30 secondes.
Possession initiale	« Pierre papier ciseaux » Note : l'équipe qui gagne le « pierre papier ciseaux » par pile ou face décide si elle prend le ballon au début de la rencontre ou si elle le laisse à l'adversaire, dans le but de l'obtenir pour la prolongation potentielle.
Score	1 point par panier et 2 points s'il est marqué derrière l'arc.
Durée de la rencontre et limite de score	Temps réglementaire : 1 x 10 Min. Limite de score : 21 points. S'applique au temps de jeu réglementaire uniquement.
Prolongation	La première équipe qui marque 2 points gagne la rencontre.
Chronomètre des tirs.	12 secondes. Note : Si un chronomètre des tirs n'est pas disponible, l'arbitre doit avertir et décompter les 5 dernières secondes.
Lancer franc à la suite d'une faute sur tir.	1 lancer franc 2 lancers francs si la faute est commise derrière l'arc.
Limite de fautes par équipe.	6 fautes d'équipe.
Sanction pour 7, 8 et 9 ^e faute d'équipe.	2 lancers-francs
Sanction pour 10 ^e faute d'équipe et suivantes	2 lancers-francs + possession
Sanctions pour fautes techniques	1 lancer-franc, puis check-ball sans changement de possession
Sanctions pour faute antisportive	2 lancers-francs, sans changement de possession (sauf pour la 10 ^e faute d'équipe et les suivantes) Doit compter 2 fautes d'équipe
Sanction pour faute disqualifiante, et 2 ^{de} faute antisportive d'un même joueur	2 lancers-francs plus possession Doit compter 2 fautes d'équipe
Possession à la suite d'un panier réussi.	Possession pour la défense. Droit au ballon sous l'anneau. R ressortir le ballon derrière l'arc Le ballon peut être dribblé ou passé à un joueur derrière l'arc. L'équipe en défense n'est pas autorisée à jouer le ballon à l'intérieur du demi-cercle de non-charge sous le panier
Possession suite à un ballon mort.	Check-ball, c'est-à-dire échange du ballon derrière l'arc (en haut du terrain de jeu)
Possession suite à un rebond défensif ou à une interception ?	R ressortir le ballon derrière l'arc (ligne à 3 pts dans le 5x5) Un joueur est considéré derrière l'arc quand il n'a plus aucun pied à l'intérieur ni en contact avec l'arc. Le ballon peut être dribblé ou passé à un joueur derrière l'arc.
Possession suite à une situation d'entre-deux.	Possession pour la défense
Remplacement.	Sur les situations de ballon-mort et avant le check-ball. Le remplaçant peut entrer sur le terrain quand son partenaire est sorti du terrain derrière la ligne opposée au panier. Les remplacements ne requièrent aucune intervention des arbitres ni de la table de marque

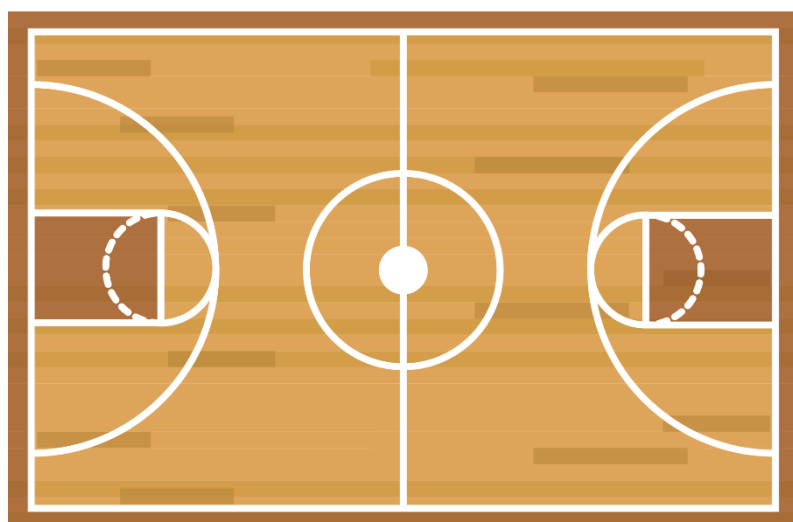
Le 3x3 (suite)



Lien vidéo :

<https://tube-education-physique-etsportive.apps.education.fr/w/uCtGzaKE9ZSsVyPQ33crkT>

Propositions d'organisation des terrains

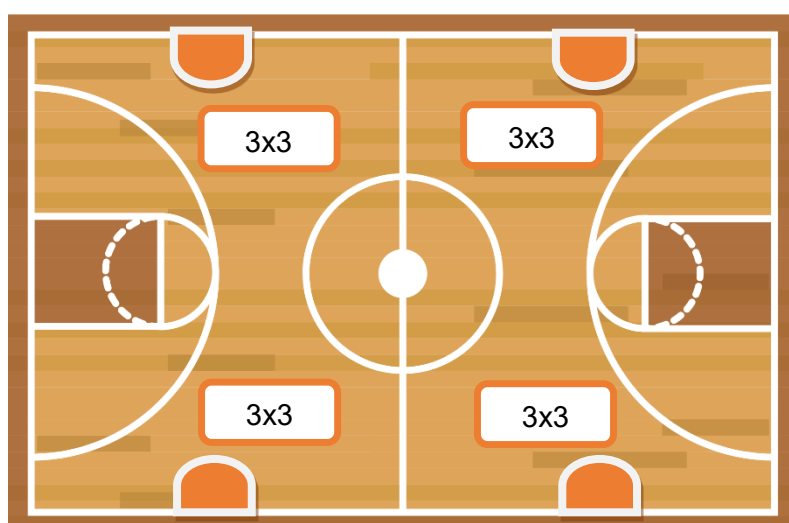


Proposition 1 :

Utiliser les panneaux latéraux 2 x 2 ½ terrains jeu 3x3 et 2 x 2 ½ d'atelier

Proposition 2 :

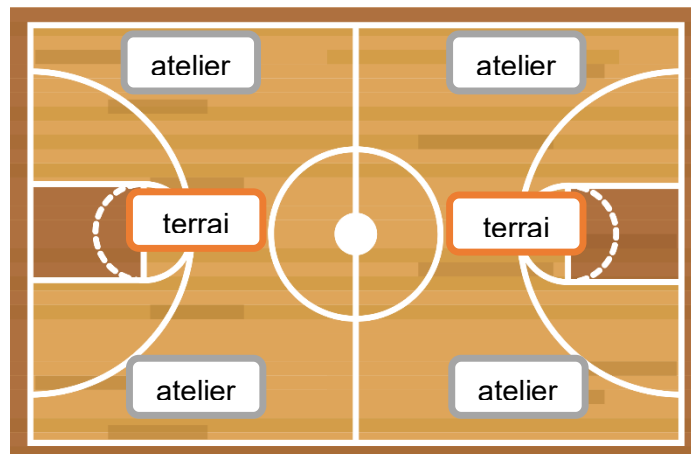
Utiliser les panneaux latéraux afin d'avoir 4 ½ terrains pour jouer au 3x3



La rencontre en fin de cycle

LA FORMULE MIXTE :

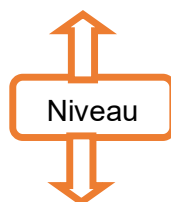
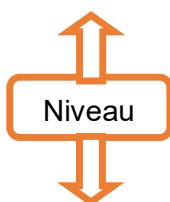
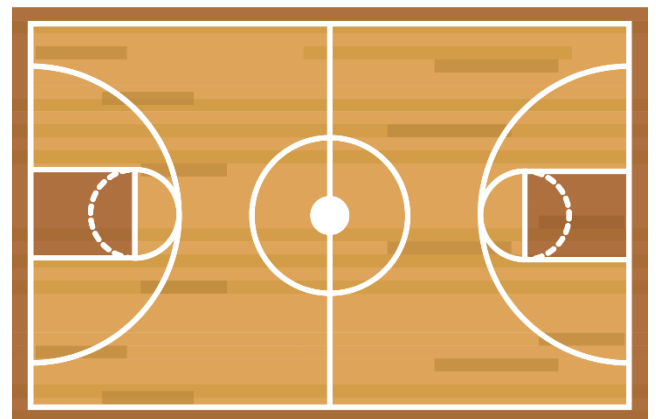
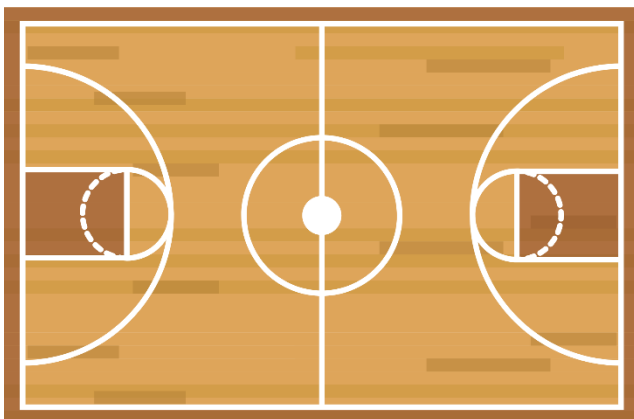
En fonction de la configuration des lieux et du matériel on peut proposer aux enfants une formule qui mêle matchs et ateliers divers positionnés en bordure de terrain (on pourra reprendre des jeux présentés précédemment). Cette formule permet d'occuper un maximum d'enfants et de leur donner des compléments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



LA FORMULE EN 3x3 OU 4x4

PAR NIVEAUX OU 5x5 :

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...**

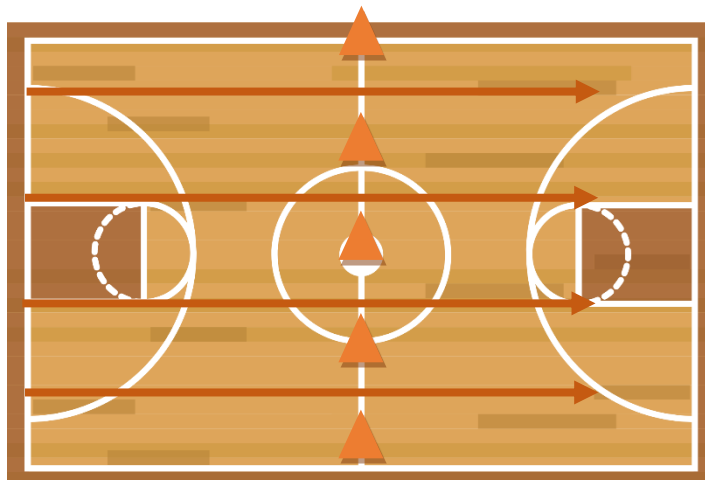


LES FORMULES POULES :

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.

L'effet de grappe



Comment faire éclater la grappe : Exemple de situation pédagogique visant à développer la montée de balle en occupant les couloirs et la largeur du terrain.

BUT DU JEU : Par équipe de 4 : Chaque joueur doit courir en empruntant chacun un couloir : on peut dribbler / passer : il faut que chaque joueur touche le ballon une fois et chaque couloir doit être emprunté : puis tenter de marquer

EVOLUTION 1 : Faire partir 3 secondes après la première équipe, une seconde équipe qui doit marquer avant la première. Possibilité de fonctionner avec 3 équipes.

EVOLUTION 2 : Chaque équipe désigne un défenseur qui peut participer à la montée de balle ou défendre sur les autres équipes.

Consignes : Courir ensemble : préparer sa réception avec les mains. S'orienter et passer. Se repérer dans l'espace.

Lien vidéo : <https://tube-education-physique-et-sportive.apps.education.fr/w/a2afkYbsxMLUo9abU6uWdu>

Des jeux complémentaires

LE TIR A 6 POINTS



Organisation : Former des équipes de 4 joueurs/joueuses avec un ballon/équipe. Le joueur se déplace en dribble, ils tirent à tour de rôle depuis l'emplacement pour tirer du repère :

BUT DU JEU : Marquer un tir : Récupérer le rebond : S'orienter

- Si le 1^{er} tir est marqué : 3 points
- Si le joueur récupère le ballon avant qu'il ne tombe au sol : Possibilité d'un 2^{ème} tir d'une valeur de 2 points.
- Si le joueur récupère le ballon du 2^{ème} tir avant qu'il ne tombe au sol : Possibilité d'un 3^{ème} tir d'une valeur de 1 point.

Pour chaque séquence l'enfant a la possibilité de marquer 6 points s'il marque les 3 tirs de suite. A noter que même si le tir est raté, il a toujours possibilité d'enchaîner un tir derrière si le ballon est récupéré.

Première équipe à 18 points

Consignes : regarde le panier, mets le ballon sur le bout des doigts, rentre ton coude, fouette la balle. Lis la trajectoire du rebond. Récupère la balle avant qu'elle ne touche le sol. Oriente-toi vers le cercle en pivotant.

Lien vidéo : <https://tube-education-physique-et-sportive.apps.education.fr/w/hKWk8ugSSiTbrC9MJbBFgW>

LE CARRÉ DRIBBLE



Organisation : Former un carré avec 4 cônes : 5 joueurs avec chacun un ballon. 4 Attaquants (joueurs extérieurs) – 1 défenseur (joueur du milieu)

BUT DU JEU : Pour les joueurs extérieurs : Se déplacer de base à base : et tenter de toucher les 4 'bases' (plots). Pour le joueur du milieu : Profiter des déplacements pour prendre une base

Les joueurs extérieurs doivent se déplacer en dribblant et toucher les 4 bases : le joueur au centre doit profiter des déplacements des joueurs pour s'emparer d'une base. Tous les déplacements s'effectuent en dribblant main gauche ou mains droite. Essayer de changer de base lorsque le joueur du milieu est de dos et ne me regardent pas. Communiquer du regard avec les autres joueurs extérieurs pour échanger les bases.

Consignes : Lève la tête, prends des informations sur la position du joueur du milieu, pousse ton ballon main droite ou main gauche.

Lien vidéo : <https://tube-education-physique-et-sportive.apps.education.fr/w/mTQ2wGuwEjgga9SwKvYoq8>

LE CERCLE MAGIQUE



Organisation : Former un cercle de 6 à 12 joueurs / joueuses. 1 ballon.

BUT DU JEU :

- Faire une passe précise
- Réagir rapidement à la passe si je suis le joueur de proximité à droite ou à gauche du réceptionneur et me mettant assis au sol

Le joueur qui a la balle décide de passer la balle à un joueur du cercle : les 2 joueurs entourant le réceptionneur doivent vite se mettre assis. Celui qui réagit le moins vite est éliminé et sort du cercle en reculant de 2 mètres. Il faut essayer de rester dans le cercle le plus longtemps possible.

Consignes : Tiens ton ballon à 2 mains, Avance ton appui pour donner de la force à la passe. Oriente tes épaules vers le réceptionneur. Sois attentif et réagis vite si tu es un joueur à gauche ou à droite de celui qui reçoit le ballon.

Evolution : Faire 2 équipes : Tenter d'éliminer l'équipe adverse en choisissant bien à qui passer !

Lien vidéo : <https://tube-education-physique-et-sportive.apps.education.fr/w/mo3ved26ZkBBoeGGEr7BJf>



La Rencontre Sportive et Associative USEP (R.S.A)

1 Généralités

a. La rencontre

Qu'elle soit programmée pendant ou en-dehors du temps scolaire, la rencontre est un moment essentiel qui finalise un projet mené au sein de la classe et replace les enfants dans la situation de référence.

Cette rencontre est construite autour d'un tournoi interclasses et peut être organisée à plusieurs niveaux :

- Rencontre au sein d'une école
- Rencontre de secteur (entre 2 ou plusieurs écoles)
- Rencontre de circonscription
- Rencontre de bassin
- Rencontre départementale
- Rencontre régionale



Elle peut également, en fonction des ressources locales, être abondée par des activités complémentaires :

- Ateliers techniques reprenant des situations « pour se perfectionner ».
- Match de haut niveau mettant l'élève en situation de spectateur et d'observateur averti (grille de lecture – d'observation).
- Conférence de presse « P'tits Reporters USEP » avec des personnalités du monde sportif fédéral (joueur(euse), arbitre, entraîneur, dirigeant(e), ...) qui seront questionnés par les élèves.
- Compte rendu du projet élaboré en classe à la suite de la manifestation et qui reprendra l'intégralité du projet pour, par exemple, le présenter aux parents et partenaires de l'opération.

Dans tous les cas, un cahier des charges (envoyé aux classes participantes) sera élaboré et présentera le contenu détaillé de la manifestation.

b. La Rencontre Sportive et Associative USEP (R.S.A)

La rencontre sportive et associative USEP a une définition particulière. Elle concerne l'association sportive scolaire qui peut mettre en place ce type de rencontre en son sein ou la proposer aux associations proches (voir à des écoles non affiliées pour faire découvrir l'USEP)

Dans sa définition, elle est une pratique complémentaire de l'EPS ancrée dans le parcours éducatif de l'enfant (artistique, culturel, citoyen et de santé)

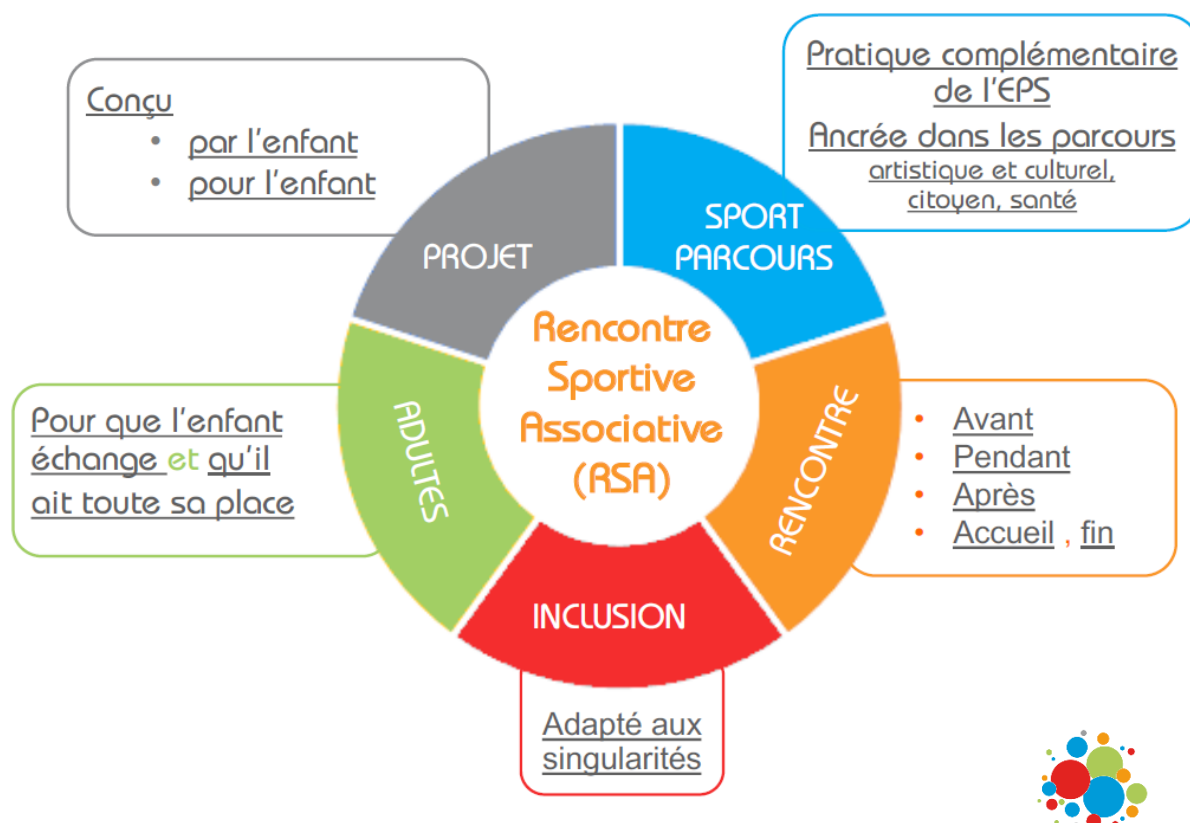
Elle est conçue par l'enfant et pour l'enfant. Il est donc impératif pour les rencontres sportives scolaires de laisser la place à l'enfant dans la gestion et l'organisation des rencontres ou événements. Cela permet l'acquisition par les élèves



dans la prise de décision, le travail en équipe, la conduite d'un projet à son terme. Il s'agit donc d'un apprentissage.

Elle doit comporter un avant, un pendant et un après formalisé par l'utilisation d'outils USEP (Fiche navette pour les élèves à besoin particulier, bâche des émotions, bâche de l'effort)

Schéma interactif de la R.S.A USEP



2. Mise en œuvre.

a. Généralités.

La forme de la rencontre

La forme de rencontre privilégiée est [la rencontre coopérative](#) c'est-à-dire que les situations proposées permettent de préserver l'enjeu pour chaque enfant et ainsi renforcer son plaisir de pratiquer et sa motivation. Ces situations exigeantes pour chacun ont pour objectif d'adapter les défis afin de favoriser le dépassement de soi participant à la consolidation de l'estime de soi et à la valorisation personnelle. Dans tous les cas c'est l'autonomie de l'enfant qui reste la préoccupation centrale des adaptations.

Adapter les situations - Des étapes

Une anticipation est nécessaire pour connaître les contraintes et les besoins éducatifs des enfants et adapter les situations.

INFORMER les associations d'écoles de la forme coopérative de la rencontre sportive.

FICHE D'INSCRIPTION : demander aux enseignants ou animateurs de signaler les besoins particuliers éventuels des enfants et notamment des enfants en situation de handicap et les adaptations déjà mise en œuvre dans le cadre de l'EPS.

CHOIX des adaptations du protocole de rencontre et des situations en fonction des renseignements des fiches d'inscriptions.

PROPOSITIONS de ces choix aux enseignants et animateurs afin de confirmer ou de d'affiner les adaptations.

INFORMATION des participants de la rencontre des adaptations retenues.

Le jour J

Accueil des enfants à privilégier comme un rituel d'entrée dans l'activité et de connaissance et reconnaissance des autres participants.

Possibilité de proposer un atelier de réflexion en lien avec la prévention des conduites à risques dans le milieu sportif à partir de l'outil Rebonds et compagnie USEP dans le respect du protocole qu'il propose.

Construire la trace collective des ressentis individuels du plaisir éprouvé, de l'effort consenti en appui des réglottes de « L'attitude santé » USEP.

Communication et valorisation des productions des enfants réalisées en amont en classe ou lors de la rencontre en lien avec l'outil Rebonds et compagnie USEP, des traces des ressentis individuels et/ou des résultats en relativisant l'enjeu.

Ritualisation d'un final. (Défilé des classes, photo de groupe, goûters...)

Des outils

Mallette Sport scolaire et handicap USEP : [Sport scolaire et handicap - USEP](#)

Mallette L'attitude santé USEP : [USEP L'attitude santé en cycle 3 \(usep-sport-sante.org\)](http://usep-sport-sante.org)

Rebonds et compagnie : [Rebonds et compagnie - USEP](#)

c. La rencontre inter-association

2 classes, temps de la rencontre entre 1h30 et 2h

En arrivant, les équipes de 5 enfants sont réparties en 3 groupes sur les espaces de jeu
Les équipes se rencontrent dans chaque espace et notent leurs résultats sur la feuille de route de leur groupe

L'équipe qui ne joue pas assure les rôles de chronométreur, secrétaire et arbitre

Les rotations durent de 15 à 20 minutes avec un temps pour se désaltérer. L'eau est la seule boisson indispensable. A consommer à volonté...

Temps de réflexion :

- Revenir sur les émotions ressenties par les enfants et exprimées sur les réglettes plaisir et effort USEP
- Instaurer un débat philosophique ou associatif en lien avec l'activité sportive, les comportements sportifs, la citoyenneté...

A la fin des rotations, ramener les feuilles à la table d'organisation.

3. La rencontre basket

Organisation d'un tournoi de basket avec 3 classes réparties sur 3 terrains

Un match = 8 minutes.

Chaque classe est répartie en 4 équipes de niveaux (équipe 1 est composée des élèves les plus aguerris, l'équipe 4 est composée des élèves les moins débrouillés)

A : classe de Mme X (équipe A1 > équipe A2 > équipe A3 > équipe A4)

B : classe de Mme Y (équipe B1 > équipe B2 > équipe B3 > équipe B4)

C : classe de Mme Z (équipe C1 > équipe C2 > équipe C3 > équipe C4)

Terrain 1			Terrain 2			Terrain 3		
MATCH	SCORE	ARBITRE	MATCH	SCORE	ARBITRE	MATCH	SCORE	ARBITRE
A1 - B1		C1	A3 - B3		C3	A4 - B4		C4
A2 - C2		B2	A3 - C3		B3	A4 - C4		B4
B1 - C1		A1	B2 - C2		A2	B4 - C4		A4
A1 - C1		B1	A2 - B2		C2	B3 - C3		A3
A1 - B1		C1	A3 - B3		C3	A4 - B4		C4
A2 - C2		B2	A3 - C3		B3	A4 - C4		B4
B1 - C1		A1	B2 - C2		A2	B4 - C4		A4
A1 - C1		B1	A2 - B2		C2	B3 - C3		A3

Match gagné = 3 points, nul = 2 points, perdu = 1 point

	Équipe 1	Équipe 2	Équipe 3	Équipe 4	Total
A	... + ... + ... + ...				
B					
C					

Vainqueur : _____

Liste du matériel nécessaire au bon déroulement d'une rencontre

Sur chaque terrain

- 1 panier à hauteur adaptée
- 1 ballon
- 1 sifflet poire ou électronique
- 1 (ou 2) jeux(x) de chasubles
- 1 chasuble (ou maillot « Jeune officiel USEP ») pour identifier l'arbitre
- 1 classeur de score
- 1 écritoire et un crayon de papier (avec les feuilles de match et les fiches de score)
- 1 affiche A3 avec l'ordre des matchs (permet d'anticiper les rotations)

À la table principale de marque

- Un chronomètre
- 1 sifflet ou corne de brume
- Les feuilles de match (avec colonne pour les scores)
- Les récompenses (coupes, médailles, diplômes, autocollants, ...)

Remarques : l'ordre des matchs est affiché sur chaque terrain à la vue de tous (affiche A3). Cette précaution permet aux élèves d'anticiper les rotations et ainsi d'optimiser le temps consacré au jeu.

Un enseignant est affecté à chaque terrain. Il veille au bon déroulement des matchs, accompagne si besoin le jeune arbitre dans sa tâche et vérifie la préparation des équipes pour le match suivant.

À la fin de chaque match, l'arbitre de la rencontre se dirige vers la table principale de marque avec l'écritoire et la fiche de score pour communiquer le résultat de la rencontre qu'il vient de diriger.

Le responsable de la table principale de match peut alors saisir progressivement les scores et délivrer dès la fin de la matinée le classement final de la manifestation.

Feuille de match : *TOURNOI À 3 ÉQUIPES*

TERRAIN _____ POULE _____

1 - 2 -

3 -

Ordre des matchs

Horaire	Match	Score	Arbitrage et Scoreur
	1 contre 2	/	3
	2 contre 3	/	1
	1 contre 3	/	2

Classement

Équipes	Match 1		Match 2		TOTAL		Class.
	Pts	+/-	Pts	+/-	Pts	+/-	
1 -							
2 -							
3-							

Feuille de match : *TOURNOI À 4 ÉQUIPES*

TERRAIN _____ POULE _____

1 - 2 -

3 - 4 -

Ordre des matchs

Horaire	Match	Score	Arbitrage	Scoreur
	1 contre 2	/	3	4
	3 contre 4	/	1	2
	2 contre 3	/	4	1
	1 contre 4	/	2	3
	1 contre 3	/	4	2
	2 contre 4	/	1	3

Classement

Équipes	Match 1		Match 2		Match 3		TOTAL		Class.
	Pts	+/-	Pts	+/-	Pts	+/-	Pts	+/-	
1 -									
2 -									
3 -									
4 -									

Feuille de match : *TOURNOI À 5 ÉQUIPES*

TERRAIN _____ POULE _____

1 - _____ 2 - _____

3 - _____ 4 - _____

5 - _____

Ordre des matchs

Horaire	Match	Score	Arbitrage	Scoreur
	2 contre 5	/	3	4
	3 contre 4	/	5	1
	1 contre 5	/	2	3
	2 contre 3	/	1	4
	1 contre 4	/	5	3
	5 contre 3	/	4	2
	4 contre 2	/	3	1
	1 contre 3	/	4	5
	4 contre 5	/	1	2
	1 contre 2	/	2	5

Classement

Équipes	Match 1		Match 2		Match 3		Match 4		TOTAL		Class.
	Pts	+/-	Pts	+/-	Pts	+/-	Pts	+/-	Pts	+/-	
1 -											
2 -											
3 -											
4 -											
5 -											