

Basket Cycle 3



Préparation à la rencontre du 15 ou 16 février 2007 :

- Situation de référence et règles pour la rencontre
- Proposition de séances
- Co évaluation des élèves
- Document pour enrichir l'activité

Classes de CM ou CE2CM1 inscrites

SITUATION DE RÉFÉRENCE BASKET : cycle 3

COMPÉTENCE SPÉCIFIQUE

Cycle 3 : S'affronter collectivement.

MISE EN ŒUVRE : Sports collectifs Basket

ÊTRE CAPABLE DE :

- Coopérer avec des partenaires pour s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un sport collectif.

COMPÉTENCES TRANSVERSALES / GÉNÉRALES

- S'engager lucidement dans l'action en
 - osant s'engager en toute sécurité
 - choisissant des stratégies efficaces
 - contrôlant ses émotions.
- Construire un projet d'action.
- Identifier et apprécier les effets de l'activité.
- Appliquer et construire des principes de vie collective.

CONNAISSANCES

- De soi : réalisation d'actions et comportement dans le groupe.
- De l'activité : maîtrise de savoirs précis.

ACTIVITÉ	OBJECTIFS (savoirs à acquérir)	BUT Pour l'élève	REGLES	AMÉNAGEMENTS MATÉRIELS ET HUMAINS	CRITÈRES DE RÉUSSITE	CRITÈRES DE RÉALISATION (Comment faire ?)
<p>Basket-Ball</p> <p>Cycle 3</p>	<p>Utiliser des actions simples dans une action collective : passer, dribler, tirer...</p> <p>Jouer différents rôles (attaquant, défenseur, arbitre...)</p> <p>S'orienter dans un espace défini</p> <p>Comprendre et respecter des règles.</p> <p>Construire et exploiter un déséquilibre en sa faveur</p> <p>Le vainqueur est connu.</p>	<p>Marquer des paniers</p>	<p>Marcher</p> <p>Reprise de dribble</p> <p>Contact</p> <p>5 secondes ballon en main</p>	<p>MATÉRIEL :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Espace délimité : terrain mini basket ➤ Maillots ou chasubles de couleur différente pour chaque équipe. ➤ Un ballon adapté. ➤ Une table de marque <p>HUMAINS :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 2 équipes de 4 clairement identifiées. 2 remplaçants ➤ Un arbitre. 	<p>Marquer plus de points que l'équipe adverse dans un temps donné : 8 minutes environ</p>	<p>MON ÉQUIPE A LA BALLE :</p> <p>Joueurs de champ : Utiliser l'espace disponible pour recevoir le ballon et permettre à l'équipe d'atteindre la cible.</p> <p>J'AI LA BALLE :</p> <p>Je transmets à un partenaire disponible, je dribble pour aller marquer.</p> <p>Je suis efficace dans les tirs au panier.</p> <p>MON ÉQUIPE N'A PAS LA BALLE :</p> <p>Je m'oppose à la progression de l'adversaire et je suis actif pour récupérer le ballon.</p>

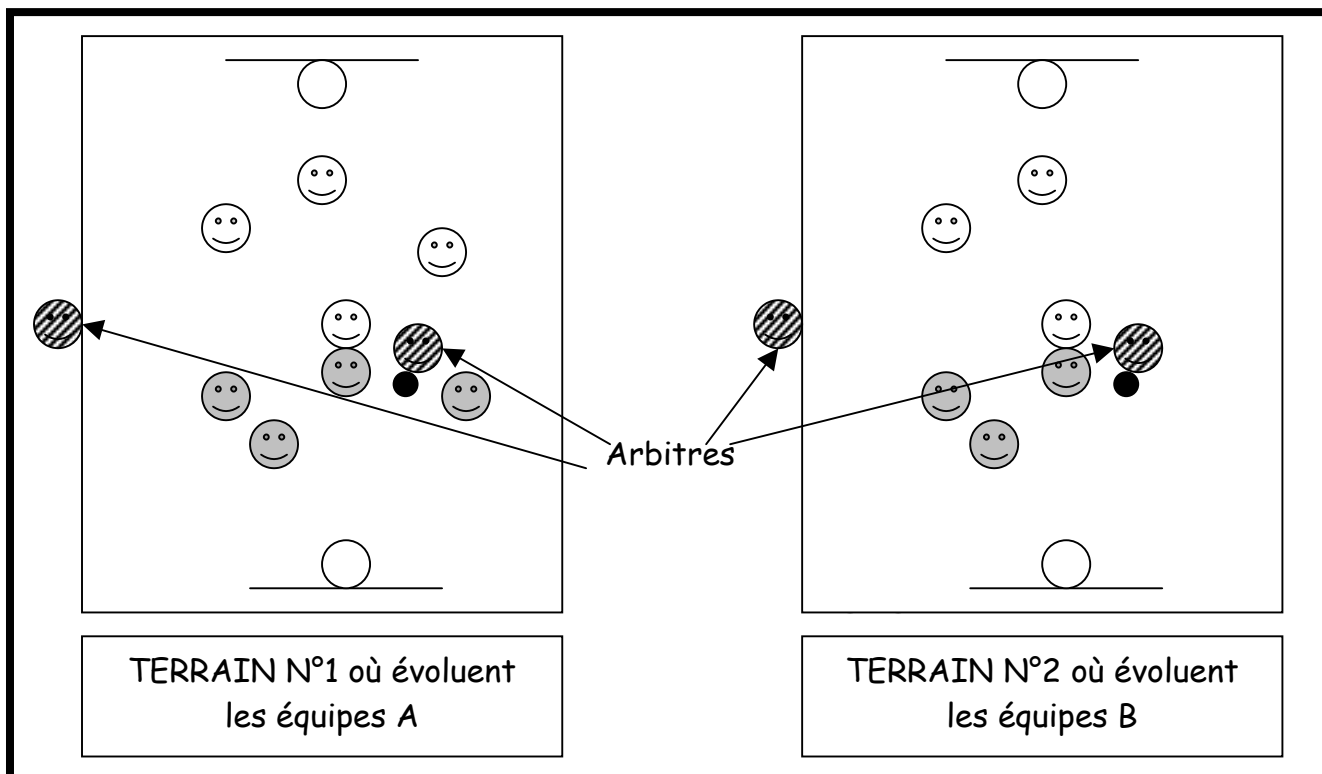
CYCLE 3

1^{ère} SEANCE

Tournoi d'évaluation : voir la situation de référence

Matériel :

- 2 terrains de Minibasket (idéal sinon 1 terrain)
- 2 ballons T.5
- 4 jeux de chasubles, 2 sifflets , 2 chronomètres



GRILLE de MATCHS pour 2 TERRAINS

MATCHS sur le TERRAIN A					Matchs sur le TERRAIN B						
	Score			Score	Arbitre		Score			Score	Arbitre
1A		contre	2A		3A	1B		contre	2B		3B
3A		Contre	4A		1A	3B		Contre	4B		1B
1A		Contre	4A		2A	1B		Contre	4B		2B
2A		Contre	3A		4A	2B		Contre	3B		4B
1A		Contre	3A		2A	1B		Contre	3B		2B
2A		contre	4A		1A	2B		contre	4B		1B

Si le tournoi s'effectue sur un seul terrain, la grille est identique. Il suffit d'alterner les rencontres : un match des équipes A puis un match des équipes B

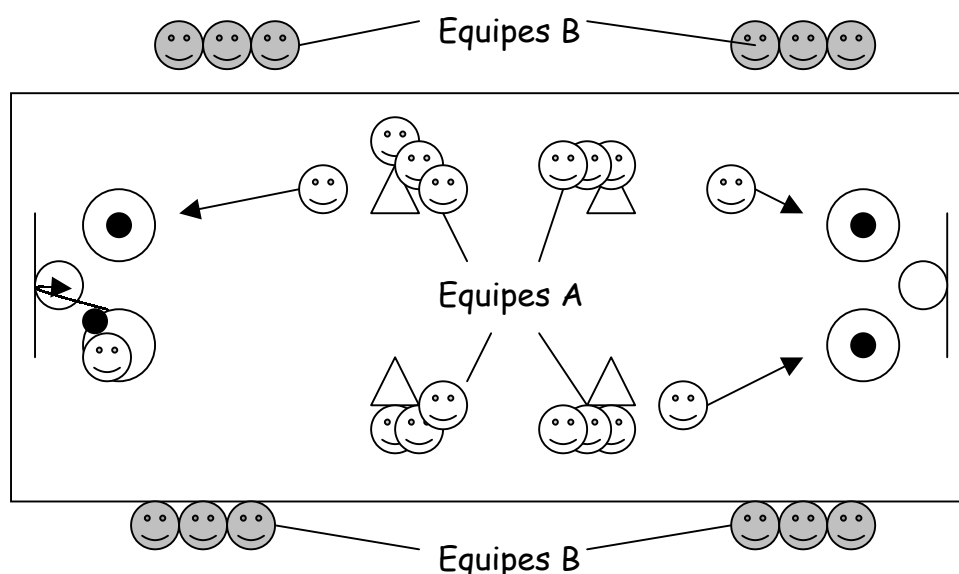
Maîtrise du tir avec la planche

1^{ère} SITUATION : TIR-CERCEAU

Matériel : But pour l'élève : Marquer le plus de paniers après n passages

- 4 plots placés au centre du terrain
- 4 cerceaux placés de chaque côté des 2 paniers (1m du cercle)
- 4 ballons placés dans les cerceaux
- 4 jeux de dossards et 1 chronomètre

DISPOSITIF :



CONSIGNES données aux ELEVES :

1. Se rendre dans le cerceau
2. Prendre le ballon
3. Effectuer 1 tir
4. Récupérer le ballon
5. Reposer le ballon dans le cerceau
6. Revenir toucher la main du joueur suivant

CONSEIL PEDAGOGIQUE : l'UTILISATION de la PLANCHE lors du TIR

VARIANTE dans les CONSIGNES :
OBLIGATION de TIRER avec la planche pour que le panier soit accordé.

CYCLE 3

2^{ème} SEANCE

Maîtrise du tir avec la planche

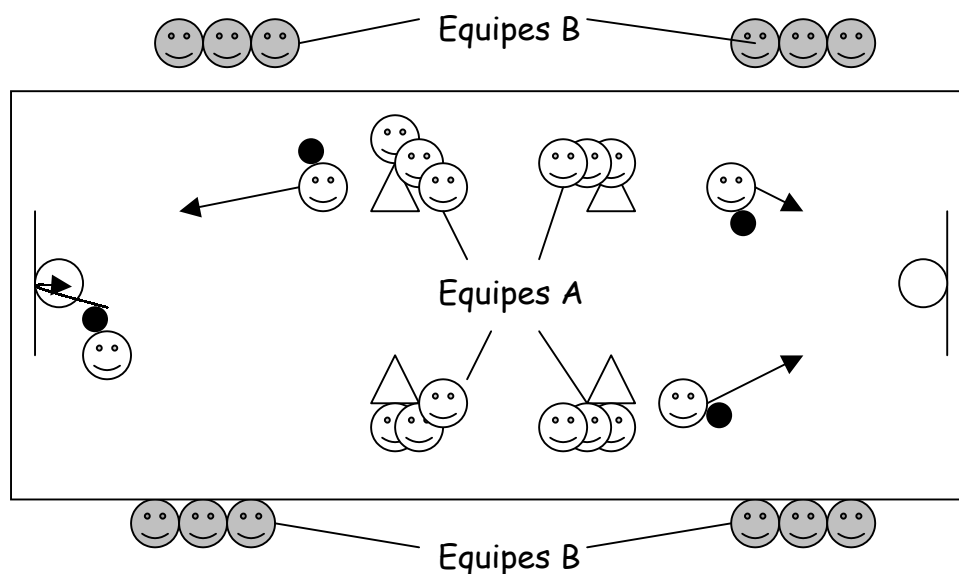
2^{ème} SITUATION : TIR LIBRE

Matériel :

But pour l'élève : Marquer le plus de paniers après n passages

- 4 plots placés au centre du terrain
- 4 ballons placés aux plots
- 4 jeux de dossards et 1 chronomètre

DISPOSITIF de DEPART :



CONSIGNES données aux ELEVES :

1. Aller en dribblant jusqu'au panier
2. Effectuer 1 tir
3. Récupérer le ballon
4. Revenir en dribblant donner le ballon au joueur suivant

CONSEIL PEDAGOGIQUE : l'UTILISATION de la PLANCHE lors du TIR

VARIANTE dans les CONSIGNES :
OBLIGATION de TIRER avec la planche pour que le panier soit accordé.

Compléter chaque rencontre par du jeu global

CYCLE 3

3^{ème} SEANCE

JOUER en PASSES à 2

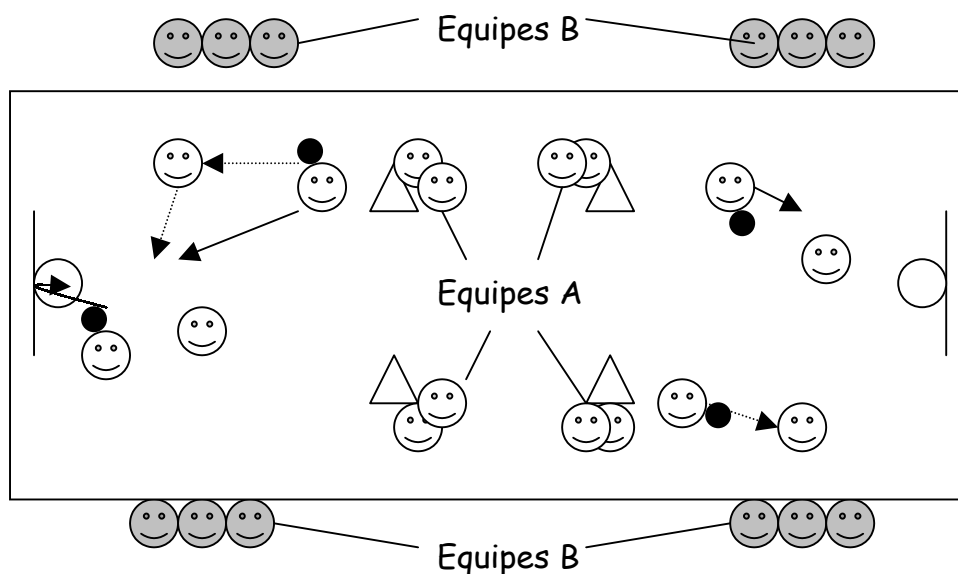
1^{ère} SITUATION : PASSES à 2 sur $\frac{1}{2}$ terrain

Matériel :

But pour l'élève : Marquer le plus de paniers après n passages

- 4 plots placés au centre du terrain
- 4 ballons placés aux plots
- 4 jeux de dossards et 1 chronomètre

DISPOSITIF de DEPART :



CONSIGNES données aux ELEVES :

1. Se mettre par 2 et aller uniquement en passes jusqu'au panier
2. Les 2 joueurs effectuent 1 tir chacun
3. Puis 1 des 2 joueurs ramène le ballon en dribblant
4. Donner le ballon aux joueurs suivants

CONSEIL PEDAGOGIQUE : Aller au panier en 1 seule passe

VARIANTE dans les CONSIGNES :

Aller au panier en 1 seule passe

Compléter chaque séance par du jeu global

CYCLE 3

3^{ème} SEANCE

JOUER en PASSES à 2

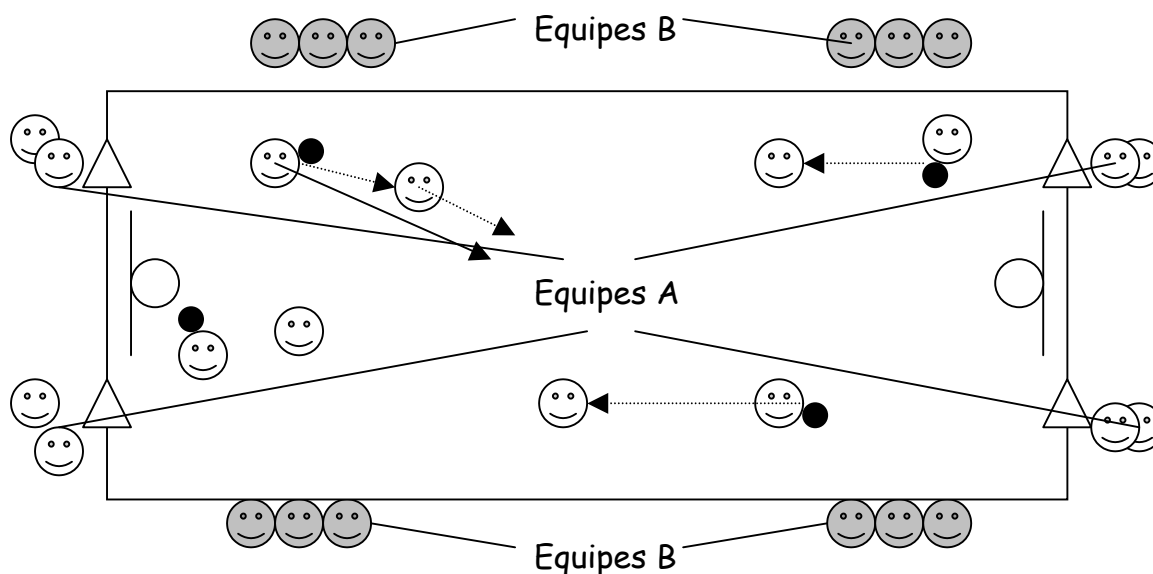
2^{ème} SITUATION : PASSES à 2 sur tout le terrain

Matériel :

But pour l'élève : Marquer le plus de paniers après n passages

- 4 plots placés de chaque côté de 2 paniers sur la ligne de fond
- 4 ballons placés aux plots
- 4 jeux de dossards et 1 chronomètre

DISPOSITIF de DEPART :



CONSIGNES données aux ELEVES :

1. Se mettre par 2 et aller uniquement en passes jusqu'au panier
2. Les 2 joueurs effectuent 1 tir chacun
3. Puis 1 des 2 joueurs ramène le ballon en dribblant
4. Donner le ballon aux joueurs suivants

CONSEIL PEDAGOGIQUE : Aller au panier en 2 ou 3 passes au maximum

VARIANTE dans les CONSIGNES :

Aller au panier en 2 ou 3 passes au maximum

Franchir une défense en passes

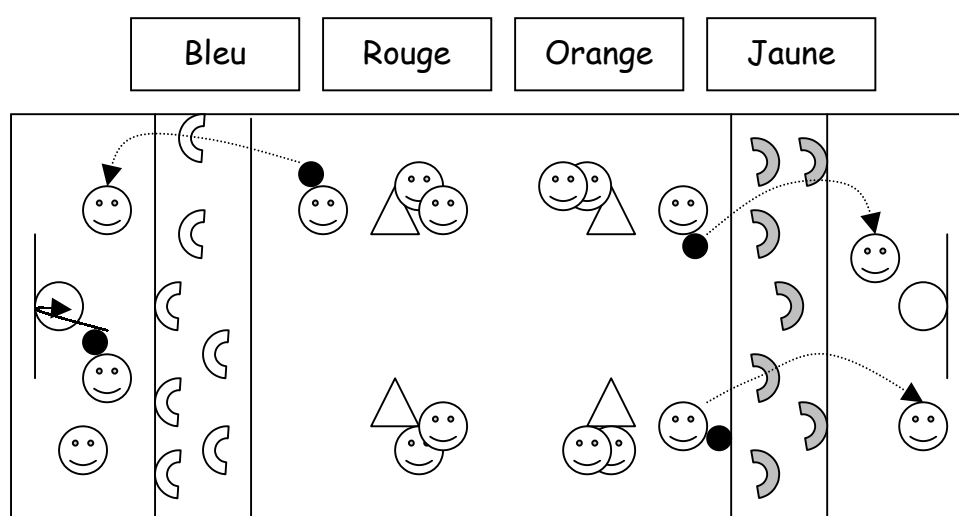
1^{ère} SITUATION : Franchir la défense sur $\frac{1}{2}$ terrain

Matériel :

But pour l'élève : Marquer le plus de paniers après n passages

- 4 plots placés au centre du terrain
- 4 ballons placés aux plots
- Des pastilles en plastiques ou de la craie pour matérialiser 2 zones de défense
- 4 jeux de dossards et 1 chronomètre

DISPOSITIF de DEPART :



CONSIGNES données aux ELEVES :

1. Se mettre par 2 et aller uniquement en passes jusqu'au panier
2. Les 2 joueurs effectuent 1 tir chacun
3. Puis 1 des 2 joueurs ramène le ballon en dribblant
4. Donner le ballon aux joueurs suivants

Nota : A l'aller, si le ballon est attrapé ou sort des limites du terrain, alors les 2 attaquants doivent le ramener aux suivants

CONSEIL PEDAGOGIQUE : Aller au panier en 1 ou 2 passes

VARIANTE dans les CONSIGNES :

Aller au panier en 1 ou 2 passes

Franchir une défense en passes

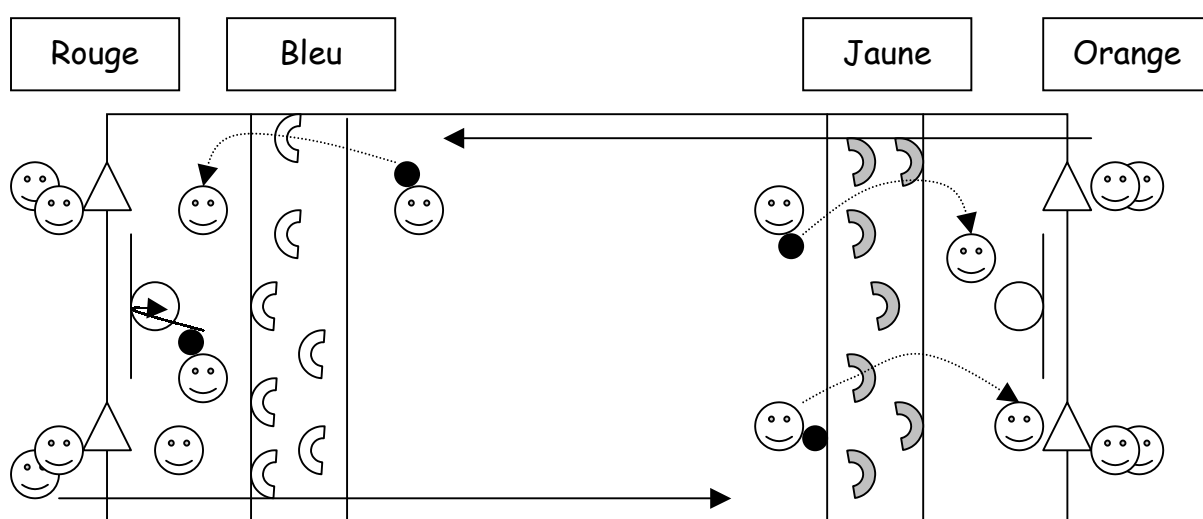
2^{ème} SITUATION : Franchir la défense sur tout le terrain

Matériel :

But pour l'élève : Marquer le plus de paniers après n passages

- 4 plots placés de chaque côté de 2 paniers sur la ligne de fond
- 4 ballons placés aux plots
- Des pastilles en plastiques ou de la craie pour matérialiser 2 zones de défense
- 4 jeux de dossards et 1 chronomètre

DISPOSITIF de DEPART :



CONSIGNES données aux ELEVES :

1. Se mettre par 2 et traverser le terrain uniquement en passes
2. Les 2 joueurs effectuent 1 tir chacun
3. Puis 1 des 2 joueurs ramène le ballon en dribblant
4. Donner le ballon aux joueurs suivants

Nota : si le ballon est attrapé ou sort des limites du terrain, alors les 2 attaquants doivent le ramener avant de tenter les 2 tirs

CONSEIL PEDAGOGIQUE : Aller au panier en 2 ou 3 passes

VARIANTE dans les CONSIGNES :

Aller au panier en 2 ou 3 passes

Jeu de passes en équipe

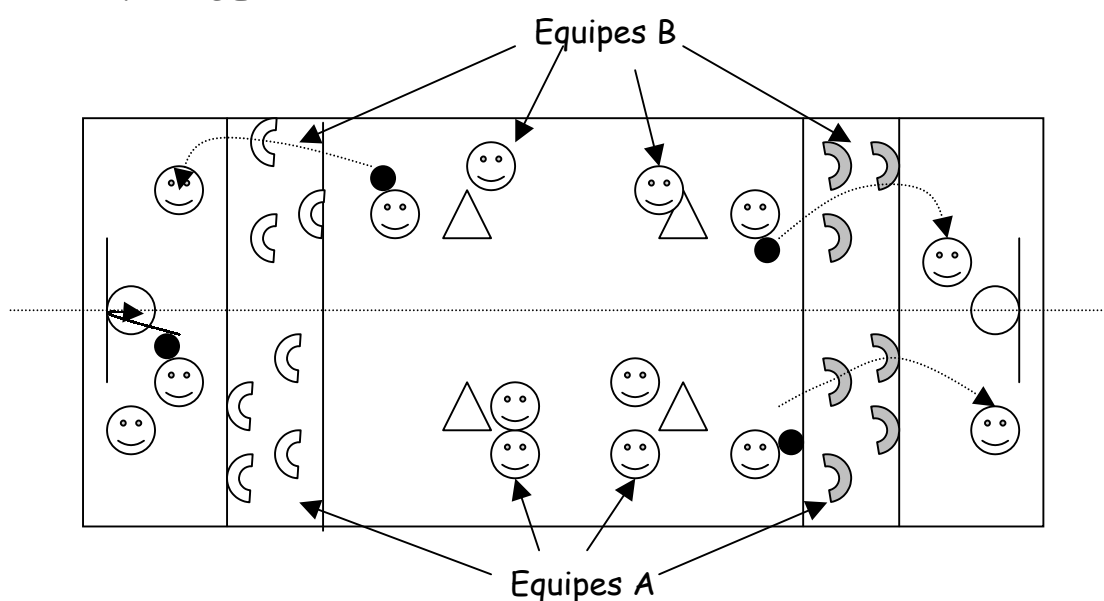
1^{ère} SITUATION : Attaque-Défense

Matériel :

But pour l'élève : Marquer le plus de paniers après n passages

- 4 plots placés au centre du terrain
- 4 ballons placés aux plots
- Des pastilles en plastiques ou de la craie pour matérialiser 2 zones de défense

DISPOSITIF de DEPART :



CONSIGNES données aux ELEVES :

1. Se mettre par 2 et aller uniquement en passes jusqu'au panier
2. Les 2 joueurs effectuent 1 tir chacun
3. Puis 1 des 2 joueurs ramène le ballon en dribblant
4. Donner le ballon aux joueurs suivants

Nota : A l'aller, si le ballon est attrapé ou sort des limites du terrain, alors inversion des rôles, tous les défenseurs deviennent attaquants et vice et versa

Jeu de passes en équipe

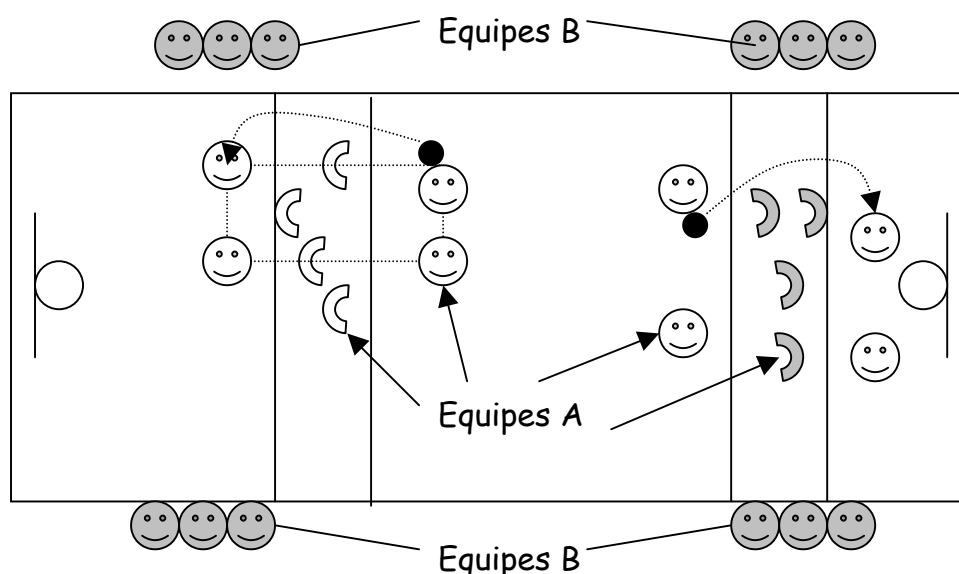
2^{ème} SITUATION : Jeu en TRIANGLE ou CARRE

Matériel :

But pour l'élève : Marquer le plus de paniers après n passages

- 2 ballons placés sous les paniers
- Des pastilles en plastiques ou de la craie pour matérialiser 2 zones de défense
- 4 jeux de dossards et 1 chronomètre

DISPOSITIF de DEPART :



CONSIGNES données aux ELEVES pour les 2 premiers passages :

1. 2 équipes A en zone de défense et 2 équipes A en attaque sous 1 panier
2. Chaque joueur en attaque doit effectuer 1 tir
3. Puis l'équipe doit traverser le terrain uniquement en passes pour effectuer des tirs sur l'autre panier
4. Si le ballon est attrapé ou sort des limites du terrain, alors inversion des rôles, les défenseurs deviennent attaquants et vice et versa
5. Marquer le plus de paniers possibles en 2 minutes

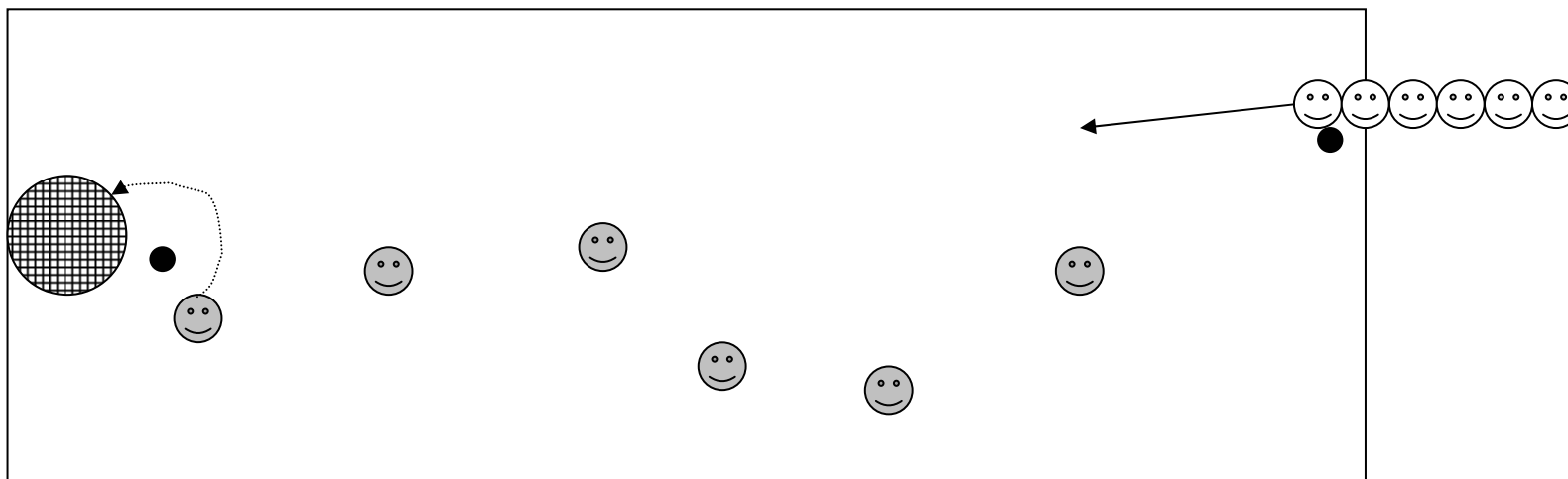
CONSEIL PEDAGOGIQUE : Pour les équipes de 4 joueurs, se positionner en CARRE et pour les équipes de 3 joueurs, se positionner en TRIANGLE

VARIANTE dans les CONSIGNES :

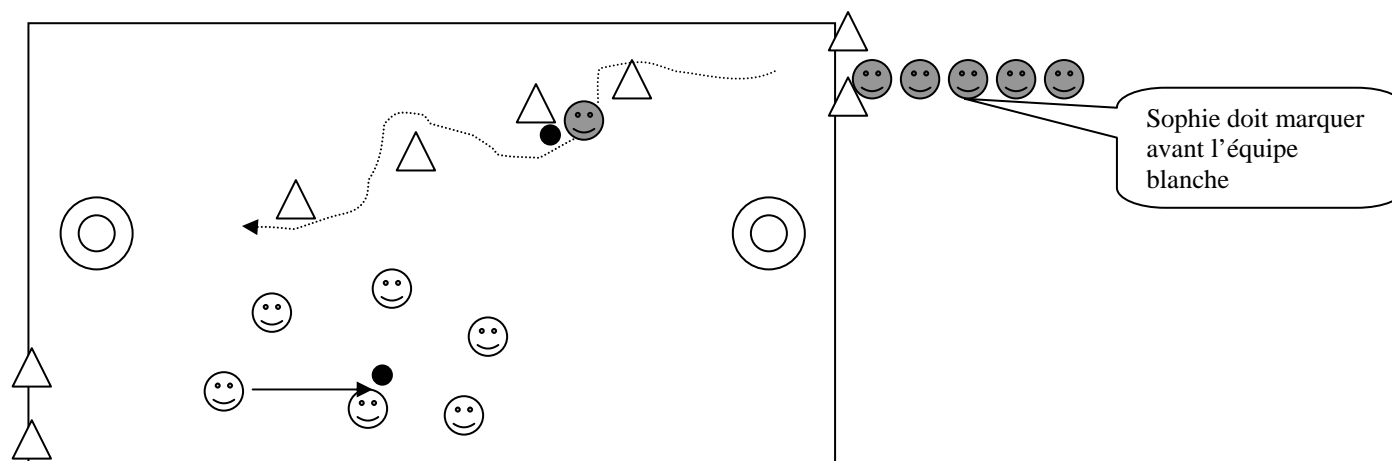
Jouer en CARRE ou en TRIANGLE

PROPOSITIONS COMPLÉMENTAIRES

ACTIVITÉ	OBJECTIFS (savoirs à acquérir)	BUTS Pour l'élève	REGLES	AMÉNAGEMENTS MATÉRIELS ET HUMAINS	CRITÈRES DE RÉUSSITE	CRITÈRES DE RÉALISATION
<p>RELAIS PANIER</p> <p><u>Contrôle individuel, transmission collective du ballon.</u></p>	<p>Utiliser des actions simples dans une action collective (courir, lancer ...)</p> <p>Jouer différents rôles (attaquant, défenseur, arbitre)</p> <p>S'orienter dans un espace défini</p> <p>Comprendre et respecter des règles.</p> <p>Résultat : le vainqueur est connu</p>	<p>Marquer un panier avant l'équipe adverse</p>	<p>Départ des équipes au coup de sifflet de la ligne de fond opposée</p> <p>Pas de marcher</p> <p>Ballon tombé : retour au départ</p> <p>Tous les équiépiers doivent avoir touché le ballon avant le tir</p>	<p>1 terrain de basket</p> <p>1 ballon par équipe</p> <p>2 équipes de 6 joueurs identifiées par des chasubles de couleur.</p> <p>1 arbitre compteur pour chaque équipe</p>	<p>Marquer plus de paniers que l'équipe adverse dans un temps limité</p>	<p>Mon équipe a la balle : J'utilise l'espace disponible en tenant compte des zones pour recevoir la balle et permettre à l'équipe d'atteindre la zone opposée.</p> <p>J'ai la balle : je transmets à un partenaire disponible en priviliégiant un partenaire disponible situé dans la zone de comptage.</p>



ACTIVITÉ	OBJECTIFS (savoirs à acquérir)	BUTS Pour l'élève	REGLES	AMÉNAGEMENTS MATÉRIELS ET HUMAINS	CRITÈRES DE RÉUSSITE	CRITÈRES DE RÉALISATION
<p>SEUL CONTRE TOUS</p> <p><u>Progression vers la cible</u></p> <p><u>Maîtrise individuelle et collective</u></p>	<p>Utiliser des actions simples dans une action collective (courir, passer, dribler, tirer...)</p> <p>Jouer différents rôles</p> <p>S'orienter dans un espace défini</p> <p>Comprendre et respecter des règles.</p> <p>Résultat : le vainqueur est connu.</p>	<p>Marquer le panier avant l'équipe ou le joueur adverse</p>	<p>EQUIPE : Pas de dribble (1 contrôle autorisé) Pas de marcher</p> <p>SEUL : Respect du parcours Marcher</p>	<p>Terrain de mini basket ou basket 2 ballons de basket par terrain 2 équipes de 6 joueurs clairement identifiées Chasubles de couleurs</p>	<p>Marquer plus de paniers que l'équipe adverse après passage de tous les joueurs en individuel et en collectifs</p>	<p>EQUIPE : Je n'ai pas la balle : je cherche un espace disponible pour recevoir la balle.</p> <p>J'ai la balle : je transmets à un partenaire disponible Je suis efficace dans les tirs au but</p> <p>JOUEUR SEUL : Je cours vers la cible Je dribble main droite, main gauche Je suis efficace dans les tirs</p>
Variables	<p>Difficulté ou simplification du parcours seul - Forme de la passe de l'équipe (directe ou au sol) Ajout d'un défenseur de chaque côté</p>					



Basket : évaluation de la performance individuelle d'un joueur pendant un match

Cycle 3



Objectifs :

permettre aux élèves de fin de cycle 3 de :

1. Prendre conscience de leur performance individuelle dans le jeu collectif afin de progresser.
2. Décrypter le jeu individuel et son influence dans une organisation collective.

Organisation : 2 équipes se rencontrent, les 2 autres observent.

Une fiche pour 2 élèves : 1 joueur / 1 observateur.

L'observateur marque un trait dans la bonne case pour chaque action de son joueur. Tous deux calculent la performance puis rapportent leur analyse au groupe. On inverse les rôles.

Nom	Prénom	Rencontres	Actions positives				Actions négatives			PERFORMANCE (A - B)
			A				B			
			Tirs réussis 2 - 3 pts	Balles gagnées ⊗ 1 pt	Rebonds offensifs 1 pt	Rebonds défensifs 1 pt	Pertes de balles ♦ - 1 pt	Fautes personnelles - 1 pt	Tirs manqués - 1 pt	
.....	1								
		2								
.....	1								
		2								

⊗ Balles gagnées = interception, mauvaise passe ou faute offensive provoquée.

♦ Pertes de balles = mauvaise passe, faute offensive.

*Doc. Alain LARRIEU
CPC EPS Bayonne*

Histoire du Basket-ball



Le basket a diverses origines.

Par exemple, les Mayas, peuple d'Amérique Centrale, pratiquaient un jeu - le pok-ta-pok - en l'honneur du dieu Quetzal Coat représenté par un serpent à plumes. Le po-ta-pok ressemblait à ce que sera le basket. Ce jeu, que le peuple Aztèque appela ensuite le Tlachtli, est connu grâce aux codices : sur ces manuscrits coloriés, on a découvert que le pok-ta-pok se déroulait sur un terrain en T majuscule tracé sur une surface rectangulaire de 10 à 15 mètres de largeur et de 30 à 60 mètres de longueur. Le tout entouré par des murs hauts de 7 à 8 mètres. Sur ces murs, deux disques troués de 35 à 60 cm de diamètre étaient fixés à 2,70 mètres du sol. D'abord en bois ensuite en pierre, ces disques étaient placés perpendiculairement au sol.

Le but ? Faire passer une balle de 25 à 30 centimètres de diamètre à travers l'anneau de l'adversaire on pouvait gagner beaucoup mais aussi y perdre la vie : en effet le but étant de passer la balle le premier dans l'anneau, le capitaine de l'équipe perdante était sacrifié aux dieux !

Le basket-ball actuel a été inventé en 1891 par James Naismith, professeur d'Education Physique aux Etats-Unis, pour remplacer les séances de gymnastique peu attrayantes l'hiver. J. Naismith a voulu créer un nouveau sport qui éduque les jeunes dans l'esprit de la compétition mais sans violence : lancer un ballon de football dans deux paniers de pêche suspendus aux extrémités du terrain, voilà la simple idée à partir de laquelle le jeu s'est développé et est devenu un grand sport moderne, facile à comprendre, facile à jouer.

Le premier match officiel a eu lieu le 20 janvier 1892. Le succès est immédiat. Le basket s'étend rapidement dans les États-Unis. En 1896 a lieu le premier championnat lycéen. La même année, une ligue professionnelle se crée dans l'état du New Jersey.

Dès le début du XX^{ème} siècle, le basket commence à être pratiqué aussi par les femmes.

Il est introduit en Europe en 1892 .

En 1909 se déroule le premier match international entre russes et américains.

La Fédération Internationale de Basket-ball Amateur (FIBA) voit le jour en 1932.

Le basket devient discipline olympique aux Jeux de Berlin en 1936.

Le premier championnat du monde de basket masculin se déroule à Buenos-Aires en 1950. Aujourd'hui, le basket est pratiqué partout dans le monde entier.

En 1891, cinq principes ont donné naissance aux premières règles de ce jeu :

1. Le ballon sera différent de ceux utilisés pour le football américain. Gros et léger, il sera joué uniquement avec les mains sans pouvoir être dissimulé.
2. Il est interdit de courir avec la balle en raison de l'exiguïté des gymnases et du contrôle de soi recherché.
3. Les contacts chocs sont interdits.
4. Tout joueur peut obtenir la balle à n'importe quel moment.
5. Le but est horizontal et élevé.



Un grand joueur français

TONY PARKER

Né le : 17 mai 1982

A : Bruges (Belgique)

Nationalité : Français

Taille : 1.86m

Poste : Meneur

Clubs : Paris Saint Germain 2000 - Spurs San Antonio depuis 2001



Le 16 juin 2003, pour la première fois, un français devient champion de la N.B.A. aux Etats Unis : Tony Parker avec l'équipe des Spurs de San Antonio