

BASKET Cycle 3

COMPETENCE ATTENDUE :

Sur un terrain délimité, dans un **match 4 contre 4** :

- ✓ opérer des **choix pertinents d'actions** (sans dribble) **permettant de récupérer, conserver et faire progresser le ballon** vers le panier adverse pour rechercher collectivement le **gain du match en respectant** les règles de jeu
- ✓ **défendre** son propre panier
- ✓ **arbitrer** en appliquant et en nommant les règles définies

ENJEUX :

Savoir faire progresser le ballon sans le perdre afin d'avoir la position de tir la plus efficace.

Savoir faire une passe à un partenaire et réceptionner la passe d'un partenaire.

Tirer au panier de manière efficace.

Savoir tenir différents rôles (attaquant, défenseur, arbitre, observateur) et effectuer les actions inhérentes à chacun.

Passer sans problème d'attaquant à défenseur et inversement.

Se positionner correctement en tant que défenseur pour empêcher l'adversaire d'être en position de marquer.

Arbitrer un match en expliquant les coups de sifflet donnés et nommer les règles enfreintes.

Respecter des règles de jeu et les règles de fonctionnement de l'activité.

Observer ses camarades en fonction de critères préalablement définis

Etre capable de comptabiliser des points et de dire qui a gagné.

PRESENTATION DE L'ACTIVITE :

Deux équipes **s'affrontent DANS UN MATCH.**

Pour la situation de référence et les situations d'apprentissage, le dribble est interdit afin de favoriser au maximum la coopération et le démarquage.

Les situations du module

Suite

Deux situations d'entrée

Les situations d'apprentissage

Remplir
son
camp

Marquer
le plus
vite

La
passe à
10

Match
avec
zones

3
contre
1 puis 1

Situation de référence

initiale - finale

Match

4 contre 4

Le
joueur
relais

4 contre
2 avec
zone de
tir

Le
premier
à 20
points

Situation de référence

Situations proches de
la situation de
référence

Ateliers

Présentation de l'activité basket cycle 3

«Match 4X4 »

Situation de référence.

BUT : Tenir différents rôles, attaquant, défenseur, arbitre.et observateur.
Coopérer pour marquer plus de points que l'adversaire.

DISPOSITIF :

- un terrain de basket (2 panneaux)
- 6 équipes de 4 joueurs (nombre idéal) :
- 2 équipes avec des chasubles s'affrontent
- 2 équipes observent les joueurs (fiche d'observation)
- 1 équipe arbitre (2 arbitres à la fois et par mi-temps, les 2 qui n'arbitrent pas comptent les points)
- 1 équipe observe les arbitres .
- Temps de jeu 10 ou 12 minutes.

Chaque équipe doit jouer, arbitrer et observer.
Prévoir une rotation spécifique pour les arbitres.
Chaque panier réussi vaut 2 points

CONSIGNES / Règles du jeu.

« Vous devez marquer plus de points que vos adversaires.
Vous arbitrez pour assurer le bon déroulement des rencontres.
Vous observez chaque joueur dans ses deux rôles (attaquant et défenseur) et vous remplissez la fiche d'observations.
Le dribble est interdit. »

CRITERES DE REUSSITE :

Marquer plus de points que l'adversaire.
Remplir correctement la fiche d'observation.
Signaler et expliquer les fautes sifflées tout en se faisant respecter.

CONSTITUTION DES EQUIPES :

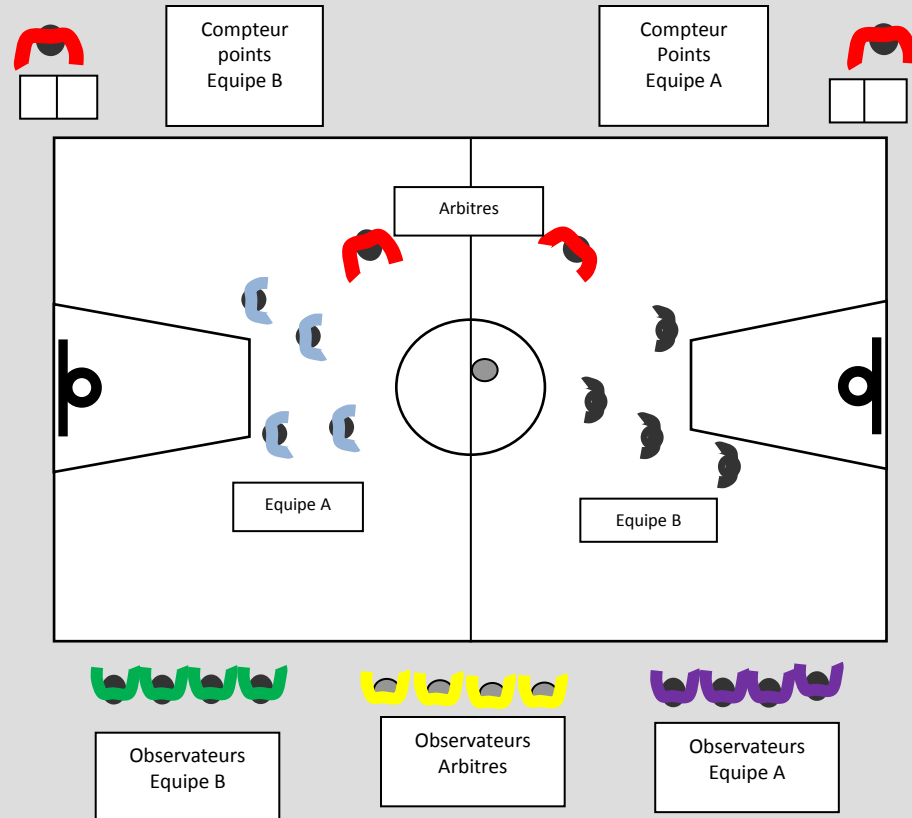
Faire des équipes de même niveau (à partir des situations vécues en amont)

VARIABLES :

- Permettre aux élèves de faire un dribble ou deux dribbles.

Rappel de la compétence attendue: « Sur un terrain délimité, dans un **match 4 contre 4** :

- opérer des **choix pertinents d'actions** (sans dribble) **permettant de récupérer, conserver et faire progresser le ballon** vers le panier adverse pour rechercher collectivement le **gain du match en respectant** les règles de jeu
- **défendre** son propre panier
- **arbitrer** en appliquant et en nommant les règles définies».



[Rotation des équipes](#)

[Fiche d'observation](#)

[RETOUR](#)

Rotation des équipes

Equipe qui observe ...	Equipes qui s'affrontent		Equipe qui observe ...	Equipe qui arbitre et compte les points	Equipe qui observe les arbitres
D	A	B	E	C	F
C	D	E	A	F	B
F	B	C	D	A	E
A	E	F	B	D	C
E	A	C	F	B	D
B	D	F	C	E	A

Match de 2 fois 5 mn ou 2 fois 6 mn

Rotation des arbitres : 2 arbitres par mi-temps, ceux qui n'arbitrent pas comptent les points.

Fiche d'observation

Joueur observé : _____

Date : _____

En tant que joueur	Observateur : _____		Observateur : _____		TOTAL DES BILANS
ATTAQUANT	Bilan		Bilan		
Ballons joués					
Passes réussies (X) Passes ratées (O)	O : X :		O : X :		O : X :
Tirs réussis (O) Tirs ratés (X)	O : X :		O : X :		O : X :
DEFENSEUR	Bilan		Bilan		
Ballons récupérés (X)	X :		X :		X :
Ballons mis en touche (X)	X :		X :		X :
Faute (X)	X :		X :		X :
En tant qu'arbitre	Observateur : _____				
Coups de sifflet Fautes (F) Touches (T) Marché (M)	F : T : M :				
Explications données Oui (O)	X :				

« Remplir son camp »

BUT : A la fin du temps donné, avoir plus de ballons dans sa caisse que l'équipe adverse.

DISPOSITIF :

- 2 équipes (2 jeux de dossards)
- Un nombre de ballons équivalent au nombre de joueurs
- 2 caisses qui seront positionnées de chaque côté du terrain (taille d'un terrain de basket) remplies du même nombre de ballons
- Un terrain de jeu matérialisé (terrain de basket)
- Séquence de 5 mn de jeu
- Plusieurs séquences de jeux sont proposées :
 - 1^o séquence : possibilité de dribbler pour se déplacer
 - 2^o séquence : pas de dribble

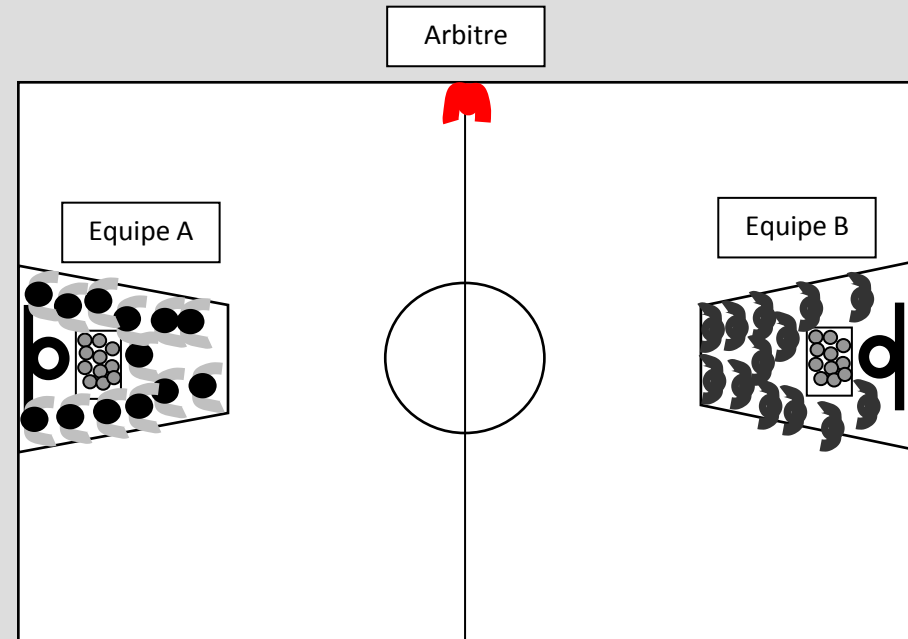
CONSIGNES :

- « Vous partez de votre caisse, au signal de l'arbitre, vous allez chercher un ballon dans la caisse de l'équipe adverse et vous le ramenez puis le posez dans votre caisse, puis repartez en chercher un autre, et ainsi de suite ... Vous n'avez pas le droit de prendre le ballon dans les mains de l'adverse ou d'intercepter une passe. Vous ne devez que prendre les ballons qui sont dans la caisse. »
- « Seuls seront comptabilisés les ballons présents dans les caisses à la fin du temps donné. »
- « Les ballons qui sortent de l'aire de jeu (terrain) ne sont plus utilisables. »

VARIABLES :

- faire 3 équipes dont une sera arbitre, surtout (autre variable possible) si une séquence permet le vol ou l'interception de ballons. Elle veillera au respect des règles mises en place.

Situation d'ENTRÉE



Intérêts de la situation :

- Mise en place de règles préalables
- Préhension du terrain et du ballon

Ce que l'élève doit apprendre dans cette situation :

Connaissances	Capacités	Attitudes
Connaître les règles	S'opposer collectivement	Maîtriser le ballon
	S'organiser pour avancer	Maîtriser la passe et la réception du ballon

« Marquer le plus vite »

Situation d'ENTRÉE

BUT : marquer le plus vite possible un nombre de points déterminé à l'avance ou pendant un temps donné.

DISPOSITIF :

- Un terrain de basket coupé en deux dans le sens de la longueur
- 2 équipes (2 jeux de dossards) s'affrontent et comptabilisent leurs points
- On peut désigner des élèves qui valident les paniers et d'autres qui comptent les points (compteurs)
- 1 caisse remplie de ballons positionnée au centre du terrain
- 2 plots matérialisent la zone de départ des élèves et d'autres plots matérialisant le circuit à réaliser
- 2 compteurs

Temps de jeu : 10'

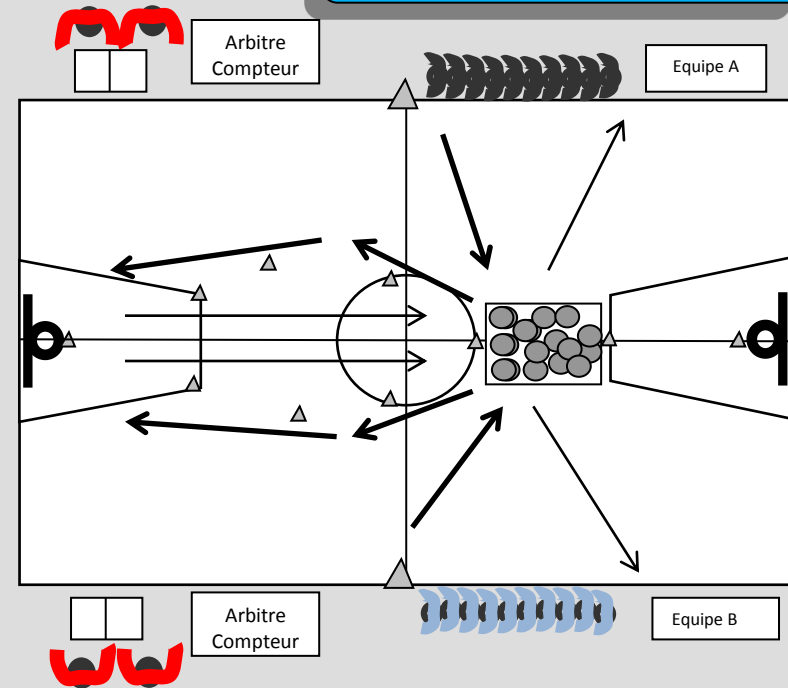
Rotation des arbitres à chaque séquence de jeu

CONSIGNES :

- « Au signal, le premier élève de chaque équipe démarre et va chercher un ballon dans la caisse puis se dirige vers le cercle pour aller marquer un panier. »
- « Vous devez vous déplacer en dribblant »
- « Lorsque le premier élève s'est emparé d'un ballon, le suivant peut démarrer, et ainsi de suite... »
- « A chaque passage, vous ne pouvez shooter qu'une fois. »
- « Lorsque le shoot a été fait (réussi ou raté), vous rapportez votre ballon dans la caisse. »
- « Chaque panier réussi vaut 2 points. »

VARIABLES :

- Interdire le dribble pour faire varier les déplacements, 2 joueurs partent en même temps chercher un ballon.
- Introduire un slalom avec des cônes.
- Faire varier le nombre de points à atteindre au lieu d'une durée et limiter ou imposer les zones de tir.
- Proposer plusieurs zones de tirs avec des cerceaux rapportant un nombre de points différents.
- Introduire un défenseur dans une zone définie.



Intérêts de la situation :

- Mise en place des règles.
- Utilisation des principales actions motrices propres à cette APS (tir, passe, dribble)
- Multiples variables qui permettent de faire évoluer la situation et de l'utiliser à plusieurs moments dans le module.

Ce que l'élève doit apprendre dans cette situation :

Connaissances	Capacités	Attitudes
Connaître les règles de jeu (dribble, fautes, valeur des points, ...)	S'organiser pour se déplacer rapidement.	Se déplacer le plus vite possible en dribblant ou par un autre moyen.
		Ajuster son tir par rapport à sa position

[RETOUR](#)

« Match avec zones »

Situation d'APPRENTISSAGE

Attaquants : « Se démarquer, progresser la balle et marquer »

Défenseurs : « Empêcher l'adversaire de progresser et récupérer la balle »

Arbitres : « Faire respecter les règles de jeu »

BUT :

- Attaquants : Marquer le plus de points possible
- Défenseurs : Empêcher l'adversaire de marquer
- Arbitres : Faire respecter les règles de jeu mises en place

DISPOSITIF :

- 4 équipes de 6 joueurs (4 jeux de dossards) dont une en attente
- Une équipe en charge de l'arbitrage et du comptage des points.
- Deux équipes réparties en 2 groupes. Pour chacune, un groupe se trouve en zone d'attaque (zone 1 pour les joueurs violets et zone 2 pour les joueurs rouges) et un groupe en zone de défense (zone 1 pour les rouges et zone 2 pour les violets)
- 1 ballon et 2 compteurs

CONSIGNES

Joueurs : « Vous n'avez pas le droit de changer de zone et devez respecter les règles mises en place (pas de dribble, pas de fautes ou de marcher avec la balle. L'équipe qui gagne est celle qui marquera le plus de points »
 Chaque match dure 10' mais au bout de 5', on intervertit les rôles : les défenseurs deviennent attaquants et inversement. Ensuite rotation entre les équipes afin que toutes soient arbitres, attaquants et défenseurs ou en attente. Chaque panier réussi vaut 2 points. »

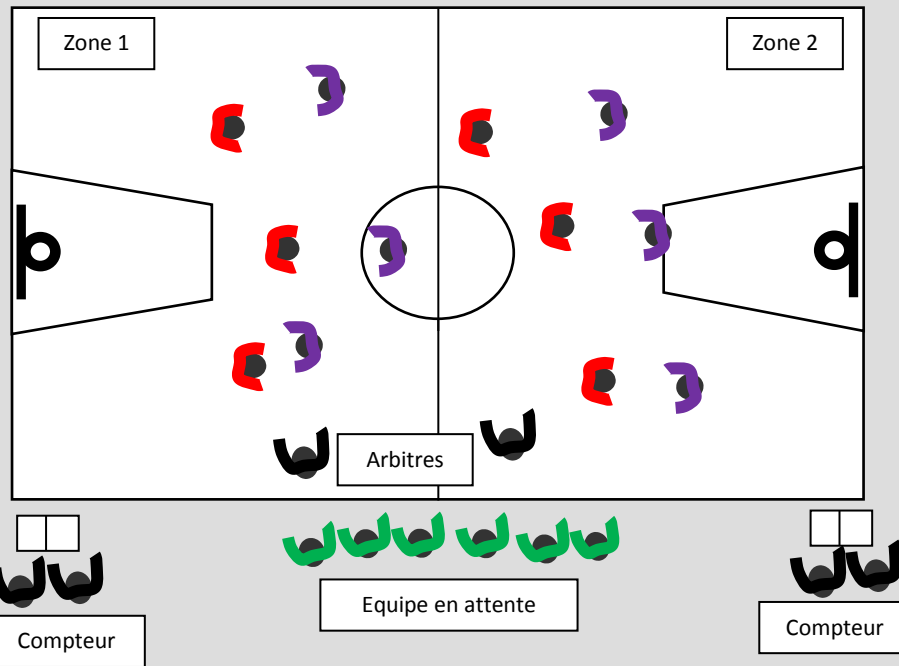
CRITERES DE REUSSITE : Amener le plus souvent le ballon en zone d'attaque afin d'effectuer le plus de tirs possibles.

VARIABLES

- Déséquilibrer les zones : 4 attaquants et 2 défenseurs
- Jouer dans un couloir (terrain coupé dans le sens de la longueur) (ainsi 4 équipes peuvent jouer en même temps).

Ce que l'élève doit apprendre dans cette situation :

Connaissances	Capacités	Attitudes
Connaître les règles du jeu	S'organiser pour avancer. Maîtriser la passe et la réception du ballon. S'orienter face à la cible et réaliser un tir. Observer le jeu et arbitrer. Se positionner pour gêner la progression d'un joueur ou intercepter la balle	Accepter les règles du jeu et les différents rôles (attaquant, défenseur, arbitre).



Intérêt de la situation : Etre obligatoirement attaquant ou défenseur

« 4 contre 2 avec zones de tir »

Situation d' APPRENTISSAGE

"- faire progresser la balle et marquer"

BUT :

- Attaquants : Passer dans la zone 2 et marquer le plus de paniers possibles
- Défenseurs : Prendre le maximum de ballons aux attaquants
- Arbitres : Faire respecter les règles de jeu mises en place

DISPOSITIF :

- 1 terrain divisé en deux couloirs (ligne médiane) avec une zone délimitée pour les défenseurs dans chaque couloir.
- 4 ballons et 2 compteurs
- 6 équipes de 4 joueurs (6 jeux de dossards):
 - 1 équipe divisée en deux couples d'arbitres
 - 1 équipe divisée en deux couples de défenseur
 - 4 équipes associées 2 à 2 pour former les groupes d'attaquants.
- Toutes les 10', rotation pour que chaque équipe soit 1 fois défenseur, 1 fois arbitre et 4 fois attaquant.

CONSIGNES

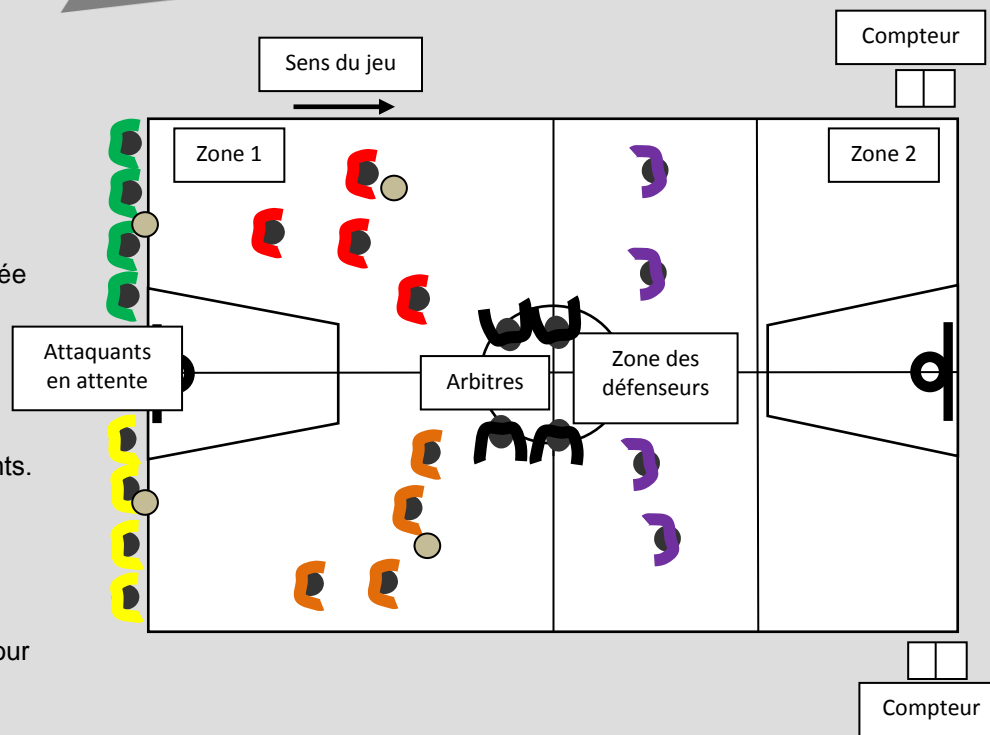
- Attaquants : « Par quatre, vous devez faire progresser la balle, par passes, et traverser la zone dans laquelle se trouvent deux défenseurs pour rejoindre la zone 2 et tenter un seul tir. Vous ne devez ni dribbler ni vous déplacer avec le ballon en main. Si le ballon est intercepté par les défenseurs ou s'il sort des limites du terrain, vous sortez du terrain et revenez en zone d'attente. Chaque vague d'attaquant attend le signal des arbitres et que les défenseurs soient en place pour démarrer. Vous comptabilisez vos points. »
- Défenseurs : « Vous devez amener l'attaquant à perdre la balle en l'interceptant ou en la faisant sortir du terrain. Interdiction d'aller dans la zone de tir. »
- « Chaque panier réussi vaut 2 points. »

CRITERES DE REUSSITE :

- Nombre de paniers marqués (attaquants)
- Nombre de balles interceptées ou sorties du jeu (défenseurs)

VARIABLES

- 2 ballons pour les attaquants
- 4 contre 3
- zone de défense plus large



Intérêt de la situation : S'essayer dans les différents rôles

Ce que l'élève doit apprendre dans cette situation :

Connaissances	Capacités	Attitudes
Connaître les règles du jeu	S'organiser pour avancer. Repérer les zones dangereuses. Maîtriser la passe et la réception du ballon. S'orienter face à la cible et réaliser un tir. Observer le jeu et arbitrer. Se positionner pour gêner la progression d'un joueur ou intercepter la balle	Accepter les règles du jeu et les différents rôles (attaquant, défenseur, arbitre).

« Le joueur relais »

Situation d'APPRENTISSAGE

Attaquants : « Faire progresser la balle et marquer »

Défenseurs : « Empêcher l'adversaire de progresser et récupérer la balle »

Arbitres : « Faire respecter les règles de jeu »

BUT :

- Attaquant : Passer les défenseurs en s'aidant des joueurs relais et marquer le plus de paniers possible
- Défenseurs : empêcher la progression du ballon et si possible le prendre.

DISPOSITIF :

- 2 couloirs de jeu et un panier dans une zone de tir.
- 4 ballons et 2 compteurs
- 4 équipes de 6 joueurs :
 - 2 équipes en attaque (1 par couloir), pour chacune deux joueurs relais dans des cerceaux, 2 joueurs en attente et 2 qui attaquent.
 - 1 équipe qui défend, divisée en 2 groupes (1 pour chaque couloir) avec 2 joueurs en défense et un en attente.
 - 1 équipe en charge de l'arbitrage et du comptage des points.

CONSIGNES :

Attaquants : « Vous vous faites des passes atteindre la zone de tir. Vous pouvez vous aider des relais (joueurs dans les cerceaux). Une fois dans la zone de tir, vous n'avez droit qu'à un seul tir pour marquer. Puis, par la touche, vous revenez au départ. Au bout de 4 attaques, les joueurs relais changent.»

Défenseurs : « Vous gênez les attaquants dans leur progression et tentez de récupérer le ballon ou de le faire sortir du terrain. Interdiction d'aller dans la zone de tir. »

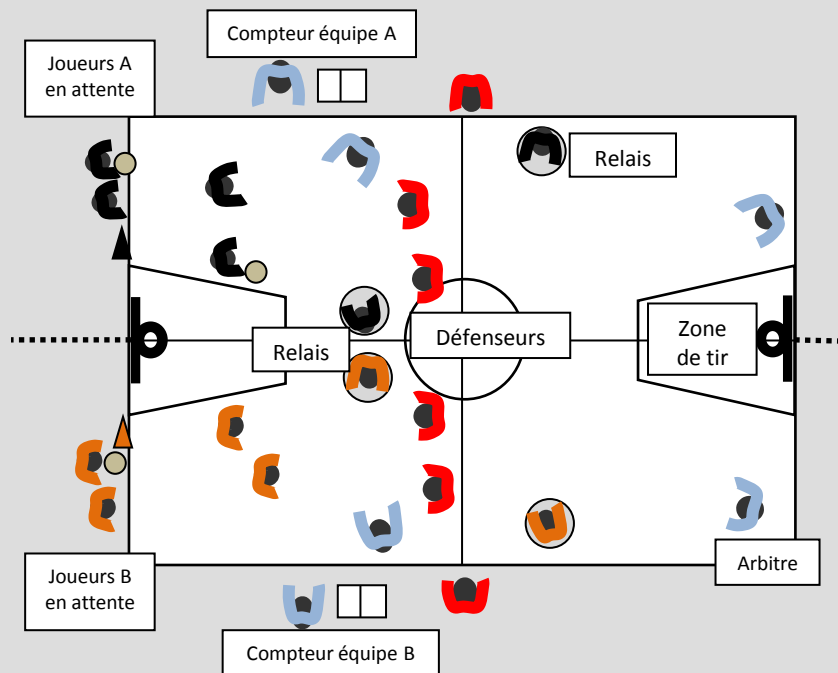
« Quand le ballon sort du terrain ou est intercepter, le jeu est terminé. Au bout de 12 attaques, il y a rotation entre les équipes. »

CRITERES DE REUSSITE :

- Arriver dans la zone de tir pour tenter de marquer un panier.

VARIABLES :

- Valoriser la prise de balle des défenseurs en leur comptabilisant des points de bonus.
- Donner des points pour avoir atteint la zone de tir. Le panier marqué est un bonus.
- Mettre qu'un seul défenseur à la fois.



Intérêt de la situation : Passer des défenseurs en se démarquant ou en utilisant un joueur relais.

Ce que l'élève doit apprendre dans cette situation :

Connaissances	Capacités	Attitudes
Connaître les règles du jeu	S'organiser pour avancer. Maîtriser la passe et la réception du ballon. S'orienter face à la cible et réaliser un tir. Observer le jeu et arbitrer. Se positionner pour gêner la progression d'un joueur ou intercepter la balle	Accepter les règles du jeu et les différents rôles (attaquant, défenseur, arbitre).

« 3 contre 1 puis 1 »

Situation d'APPRENTISSAGE

« Faire progresser le ballon vers la cible »
 « Tirer lorsqu'on est dans la zone de marque »

BUT :

- Attaquants : Marquer le plus de paniers possibles
- Défenseurs : Récupérer le plus de paniers possibles
- Arbitres : Faire respecter les règles de jeu mises en place

DISPOSITIF :

- 1 terrain divisé en deux couloirs (ligne médiane). Chaque couloir est ensuite divisé en trois zones délimitées dont deux où il y a un défenseur.
- 4 ballons et 2 compteurs
- 6 équipes de 4 joueurs (6 jeux de dossards) :
 - 1 équipe divisée en deux couples d'arbitres
 - 1 équipe divisée en deux couples de défenseur
 - 4 équipes associées 2 à 2 pour former les groupes d'attaquants.
- 2 compteurs
- Toutes les 10', rotation pour que chaque équipe soit 1 fois défenseur, 1 fois arbitre et 4 fois attaquant.

CONSIGNES

- « Vous devez faire progresser la balle vers le panier et marquer un panier. Lorsque vous êtes rentrés dans une zone, vous n'avez pas le droit de renvoyer la balle dans la zone précédente. Dès que la balle est perdue ou interceptée, on recommence du départ en changeant les joueurs. »
- « Vous n'avez pas le droit de vous déplacer avec la balle en main, ni de dribbler. »
- « Les défenseurs n'ont pas le droit de sortir de leur zone. »
- « Chaque panier réussi vaut 2 points. »

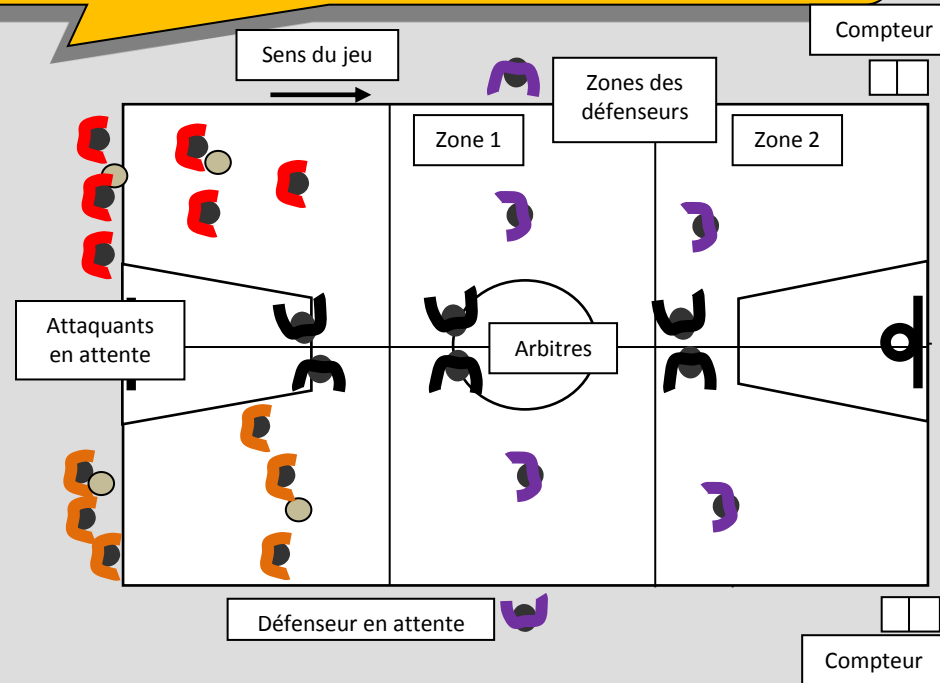
CRITERES DE REUSSITE :

- Nombre de paniers marqués (attaquants)
- Nombre de balles récupérées (défenseurs)

VARIABLES

- Utilisation du dribble
- faire varier la taille des zones des défenseurs, le nombre de défenseurs

Intérêt de la situation: Faire progresser la balle vers la cible dans une situation de défense modérée



Ce que l'élève doit apprendre dans cette situation :

Connaissances	Capacités	Attitudes
Connaître les règles de jeu	S'organiser pour avancer. Maîtriser la passe et la réception du ballon. S'orienter face à la cible et réaliser un tir. Observer le jeu et arbitrer. Se positionner pour gêner la progression d'un joueur ou intercepter la balle	Accepter les règles du jeu et les différents rôles (attaquant, défenseur, arbitre).

« Le premier à 20 points »

Atelier

" Le premier à 20 points »

BUT : réussir l'attaque de la cible.

DISPOSITIF :

- 1 terrain divisé en 4 zones
- 4 équipes (4 jeux de dossards) de 6 joueurs. Chaque équipe se trouve sur une zone (1/4 de terrain).
- 4 séries de 3 cerceaux de couleurs indiquant la valeur du panier inscrit.
- 2 équipes s'affrontent, les deux autres équipes observent et comptent les points.
- Une caisse de ballons
- 4 cônes et 4 compteurs

CONSIGNES :

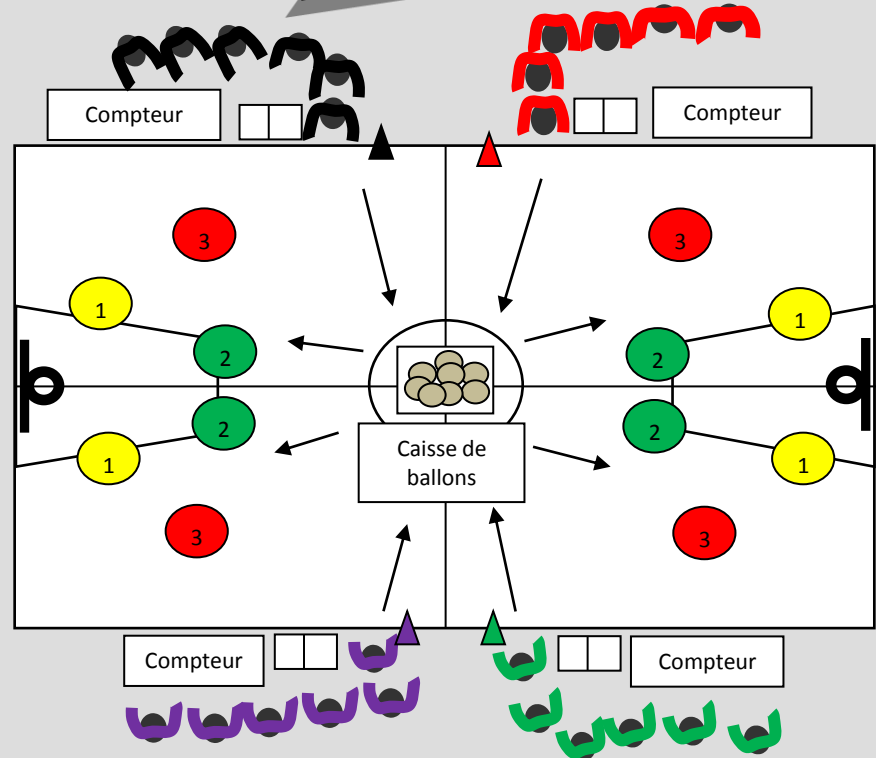
- « Au signal de départ, le premier joueur de chaque équipe va chercher un ballon dans la caisse puis se déplace en dribblant vers le cerceau duquel il va tirer une seule fois. Une fois le tir effectué, il récupère son ballon, le ramène dans la caisse, comptabilise s'il y a lieu les points gagnés si le tir a été réussi (1 point, 2 points ou 3 points) et se remet dans la file. »
- « Le joueur de chaque colonne démarre dès que le précédent a entamé son dribble après avoir pris le ballon dans la caisse. »
- « Le jeu s'arrête dès qu'une équipe a inscrit 20 points. »
- « Changement de zones ensuite (rotation). »

CRITERES DE REUSSITE :

Chaque équipe doit faire 20 points pas un point de plus ou un point de moins. La première équipe qui atteint les 20 points a gagné. Si une équipe dépasse 20 points, elle retombe à 10 points.

VARIABLES :

- Jouer sur un temps déterminé faire le score maximum.
- Changer les positions de tir
- Ajouter d'autres positions et d'autres valeurs de points
- Permettre de marquer un point si le cercle est touché et valoriser davantage les paniers marqués.
- Varié le nombre de points à atteindre
- Partir d'un nombre donné et arriver à 0



Intérêt de la situation : S'exercer au tir et affiner son geste

Ce que l'élève doit apprendre dans cette situation :

Connaissances	Capacités	Attitudes
Connaître les règles de jeu (dribble, valeur des points)	S'organiser pour se déplacer rapidement. Transférer les ballons de manière efficace pour mettre ses partenaires dans de bonne condition.	Se déplacer en dribblant. Ajuster son tir en fonction de la position choisie et du nombre de points de son équipe. Effectuer des passes efficaces.

« La passe à 10 » »

Atelier

Améliorer la passe, jouer en fonction de la position des adversaires et des partenaires.

BUT : réussir 10 passes consécutives.

DISPOSITIF :

- 1 demi terrain par groupe
 - 2 groupes de 12 joueurs (2 jeux de dossards) environ chacun (8 attaquants – 3 défenseurs – 1 arbitre)
 - 2 ballons
- Chaque équipe est composée de 8 joueurs qui attaquent et 3 qui défendent.
- Rotation des rôles toutes les 3'.

CONSIGNES :

- Dans chaque moitié de terrain, les 8 attaquants de chaque équipe doivent se faire 10 passes consécutives avant l'autre équipe qui attaque sur l'autre terrain. Les défenseurs de chaque équipe tentent de les en empêcher.
- Lorsqu'un défenseur attrape le ballon, il le rend aux attaquants qui font une remise en jeu derrière une ligne de touche en remettant le décompte des passes à 0.

Recommandations :

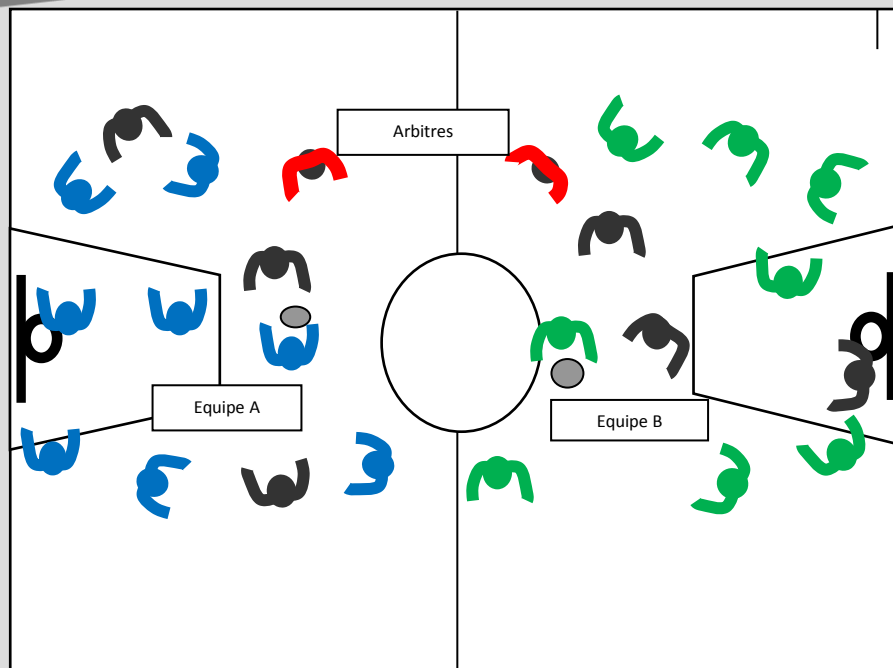
- Eviter tout contact.
- Interdire au défenseur de prendre le ballon dans les mains des attaquants

CRITERES DE REUSSITE :

L'équipe gagnante est celle qui exécute 10 passes consécutivement avant l'autre.

VARIABLES :

- Modifier le nombre de passes.
- Modifier l'espace de jeu. (1/4 de terrain par exemple)
- Modifier le rapport de forces : passer à 7 attaquants contre 4 défenseurs puis 6 attaquants contre 5 défenseurs.
- Mise en place d'un slalom après la prise de balle et avant le tir.



Intérêt de la situation : Apprendre à se démarquer et à faire des passes.

Ce que l'élève doit apprendre dans cette situation :

Tenir différents rôles : attaquant, défenseur, arbitre.

Attaquant	Occuper les espaces libres, s'éloigner du porteur de la balle mais pas trop pour qu'il puisse passer la balle.
Défenseur	Se placer entre son adversaire et la balle.
Arbitre	Les élèves arbitrent jugent : les sorties, les ballons pris dans les mains, ils comptent le nombre de passes consécutives.