

UNITE D'APPRENTISSAGE :

Champ d'apprentissage : Conduire et maitriser un affrontement collectif ou individuel

Pour ENTRER dans l'ACTIVITE		Pour APPRENDRE et PROGRESSER		Pour REINVESTIR les ACQUIS
SITUATIONS pour DEBUTER le module ou chaque situation d'apprentissage.	SITUATION de REFERENCE	SITUATIONS ORGANISEES par OBJECTIFS et DETERMINEES par l'OBSERVATION des ELEVES Compétences travaillées pendant le cycle	RETOUR à la SITUATION de REFERENCE	SITUATIONS de REINVESTISSEMENT
<ul style="list-style-type: none"> Situations d'échauffement 1 à 5 : <u>Objectif</u> : Coordonner des actions motrices simples Remplir la caisse : <u>Objectif</u> : S'informer pour agir. 	<p>Jeu réduit à 3 contre 3 Terrain de 10m x 20m. (Voir fiche « Situation de référence »)</p> <p><u>Objectif</u> : S'engager dans un affrontement collectif en respectant les règles du jeu.</p>	<p>Compétences travaillées pendant le cycle :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Objectifs 1</u> : coopérer pour attaquer et défendre (S1, S2, S3) ➤ <u>Objectif 2</u> : adapter ses actions aux adversaires et à ses partenaires (S4, S5, S6) 	<p>Jeu réduit à 3 contre 3 Terrain de basket.</p> <p><u>Objectif</u> : à déterminer parmi les attendus de fin de cycle.</p>	<p>Rencontre sportive USEP interclasses <u>Objectif</u> : Transférer et réutiliser les savoirs acquis</p>

Champ d'apprentissage : Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou individuel

ACTIVITE SUPPORT : basket-ball

OBJECTIF : coordonner des actions motrices simples

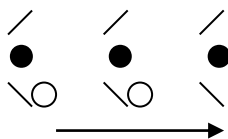
SITUATION D'ECHAUFFEMENT 1: « Le petit train »

Lieu : cour, terrain basket

Matériel : 6 ou 7 ballons

But : en dribblant, suivre un camarade qui se déplace dans tous les sens, sans s'éloigner de plus « d'un bras ».

Modalités d'exécution : 1 ballon pour 2 ou 2 ballons pour 3



Variantes : Demander au guide de reculer, s'arrêter, changer d'allure..., faire dribbler aussi le guide.

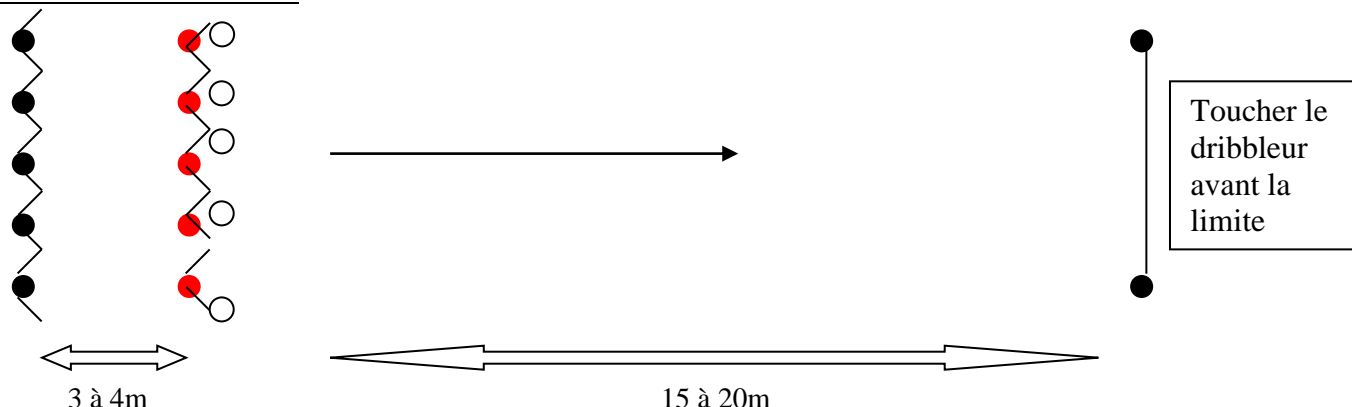
SITUATION D'ECHAUFFEMENT 2: « La chasse aux dribbleurs »

Lieu : cour, terrain basket

Matériel

But : pour le joueur qui dribble : ne pas se faire toucher, pour le suiveur : aller toucher le dribbleur.

Modalités d'exécution :



SITUATION D'ECHAUFFEMENT 3: « Récupérer les ballons »

Lieu : cour, terrain basket

Matériel : 6 ou 7 ballons

But : une équipe traverse le terrain en dribble, l'autre équipe essaie de récupérer des ballons... sans faire de fautes (contacts interdits).

Modalités d'exécution : 1 ballon pour 2, équipes face à face à chaque bout du terrain. L'équipe des dribbleurs doit traverser le terrain pour aller se regrouper dans la raquette adverse. Si un défenseur récupère le ballon d'un dribbleur, il doit partir en dribblant dans la raquette adverse, sans que le joueur qui vient de perdre la balle puisse intervenir.

Champ d'apprentissage : Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou individuel

ACTIVITE SUPPORT : basket-ball

OBJECTIF : apprendre à tirer au panier

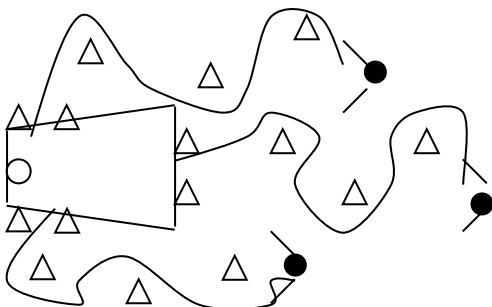
SITUATION D'ÉCHAUFFEMENT 4: « Le dribble/tir »

Lieu : terrain basket

Matériel : ballons, plots

But : tirer et toucher la cible après avoir réalisé un parcours de dribble

Modalités d'exécution : 1 ballon pour 2. Effectuer un passage chacun son tour. Celui qui ne tire pas est dans la raquette et doit récupérer le ballon (si possible) avant qu'il ne touche le sol. 3 élèves peuvent tirer simultanément (soit 6 élèves par panier). Faire 5 à 10 tentatives chacun et compter les points marqués : cercle touché = 1 point ; panier marqué = 3 points.



SITUATION D'ÉCHAUFFEMENT 5: « La course au score »

Lieu : terrain basket

Matériel : ballons, plots

But : en déplacement, aller marquer le plus de point possible en 2 minutes

Modalités d'exécution : 1 ballon pour 2 ; 2 minutes de jeu chacun son tour. Tirer au panier, récupérer le ballon, se remettre en position de tir (déplacement avec dribble).

Cercle touché = 1 point ; panier = 3 points.

Possibilité de positionner plusieurs tireurs (3 ou 4 maximums) sur un même panier.

POUR RENTRER DANS L'ACTIVITE : « Remplir la caisse »

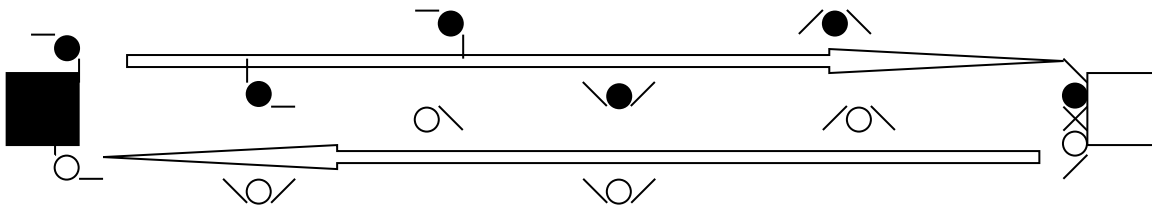
- **OBJECTIF : S'informer pour agir.**

Lieu : cour, terrain basket

Matériel : 12 ballons (pas forcément de basket), 2 grandes caisses ou de quoi bloquer les ballons qui seront posés au sol.

But : vider sa caisse en se faisant passer le ballon pour remplir la caisse des adversaires.

Modalités d'exécution : interdiction de marcher avec le ballon, de dribbler. 6 ballons (ou plus) dans chaque caisse. 3 minutes de jeu au bout desquelles on compte les ballons présents dans chacune des caisses : les noirs ont gagné si la caisse blanche contient plus de ballons que la caisse noire.



Variantes :

- Les élèves partent tous de la caisse au signal et doivent se positionner de manière efficace (transport d'un seul ballon à la fois)
- placer un défenseur qui peut gêner les transmissions

Champ d'apprentissage : Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou individuel

ACTIVITE SUPPORT : basket-ball

OBJECTIF : s'engager dans un affrontement collectif en respectant les règles du jeu.

SITUATION DE REFERENCE:

Lieu :

cour, terrain de basket adapté à la taille des élèves, gymnase, stade (sans dribble)

Matériel :

1 ballon de basket pour 2 équipes, plots (pour délimiter les terrains), chasubles
terrains de 10 à 15 m x 15 à 20m

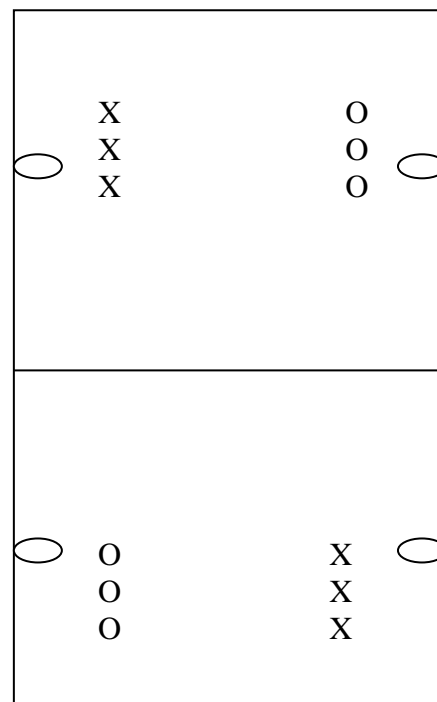
But :

Marquer des points en touchant le panneau, le cercle ou en faisant passer le ballon à l'intérieur du cercle après s'être approché de la cible au moyen de passes successives.

Modalités d'exécution : règles minimales du basket

Jeu collectif en auto arbitrage. 2 équipes mixtes de 3 joueurs. Le joueur ne se déplace pas balle en main (2 pas autorisés), interdiction de toucher le porteur de balle (« bulle de protection » de 1 m.de diamètre). Pas de reprise de dribble.
1 point marqué si le panneau est touché
2 points marqués si le cercle est touché
3 points marqués si le ballon est rentré dans le panier
L'engagement après un panier est réalisé par une relance depuis la ligne de fond, sans arrêt de jeu.

Dispositif :



EVALUATION

Éléments évalués par les élèves :

Nombres de points marqués, respect des règles

Éléments évalués par le maître :

Coopérer pour approcher l'espace de marque.
S'organiser pour récupérer la balle, attaquer, défendre.
Qualité des passes/réceptions (dribble) et tirs.

Champ d'apprentissage : Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou individuel

ACTIVITE SUPPORT : basket-ball

OBJECTIF : coopérer pour attaquer et défendre

SITUATION D'APPRENTISSAGE 1 : « Passage de zones »

Lieu : cour, terrain basket

Matériel : 6 ou 7 ballons

But : éliminer un adversaire au moyen d'une passe.
Atteindre la cible sans utiliser le dribble dans un 1^{er}

Temps, puis introduire le dribble « utile »

Modalités d'exécution :

2 élèves partent avec un ballon. Ils doivent éliminer un défenseur (jouer un 2 contre 1) à 2 reprises avant de tirer en direction du panier.

Le premier défenseur n'intervient que dans la zone 1.

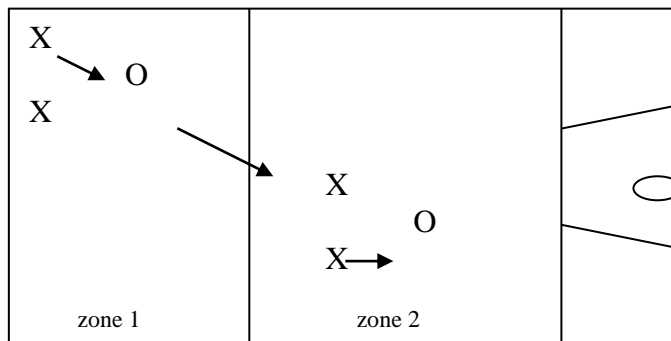
Les attaquants qui sont en zone 2 n'ont pas le droit de revenir en zone 1.

Variantes :

Faire varier la cible (cage de handball, élève qui réceptionne...) si pas de panneau de basket.

Jouer à 3 contre 2.

Utiliser le dribble à bon escient : espace libre + partenaire marqué



SITUATION D'APPRENTISSAGE 2 : « Les jokers »

Lieu : cour, terrain basket

Matériel : plots, ballons (pour délimiter les couloirs)

But : atteindre la cible

Modalités d'exécution :

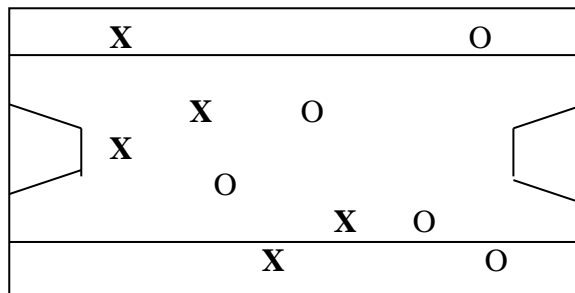
Règles minimales du basket sans dribble.

Les 3 joueurs X attaquent, les O défendent ; 5 attaques par équipe. Les attaquants ont le droit d'utiliser les « jokers » situés dans les couloirs. Ces « jokers » ne peuvent ni tirer, ni dribbler, ni gêner un joueur. Ils se déplacent dans leur couloir, sans ballon, et servent d'appui pour recevoir une passe. Les défenseurs présents dans les couloirs n'interviennent pas.

La cible peut être le panier de basket ou de toute autre nature (joueur...)

Variantes :

Les jokers peuvent tirer (pour mobiliser les défenseurs).



SITUATION D'APPRENTISSAGE 3 : « Les manchots »

Lieu : cour, terrain basket

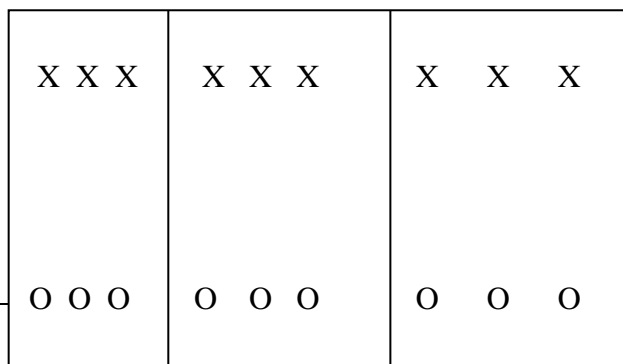
Matériel : plots

But : atteindre la cible sans dribbler.

Modalités d'exécution : Règles minimales du basket.

Les trois joueurs X attaquent, les O défendent **sans se servir de leurs bras**. Chaque triplette passe sur les 3 terrains de largeur différente.

La cible à atteindre peut varier : panier, élève, caisse...



5 attaques par équipe : une attaque se termine quand la balle sort du terrain ou si une faute est commise par un attaquant.

Champ d'apprentissage : Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou individuel

ACTIVITE SUPPORT : basket-ball

OBJECTIF : adapter ses actions aux adversaires et à ses partenaires

SITUATION D'APPRENTISSAGE 4 : « Défenseur en retard »

Lieu : cour, terrain basket

Matériel : ballons, plots

But : toucher ou récupérer la balle sur l'attaque adverse (pour les défenseurs) ; marquer (pour les attaquants)

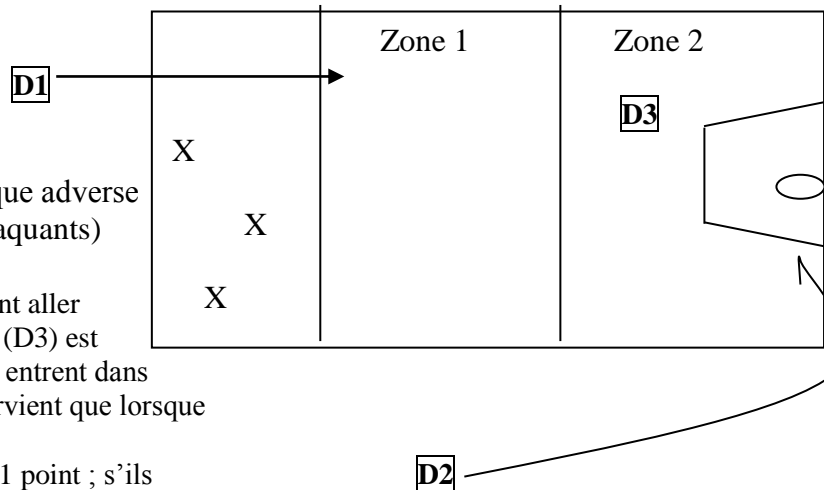
Modalités d'exécution : les 3 attaquants doivent aller marquer le plus vite possible. Un seul défenseur (D3) est placé. D1 n'intervient que lorsque les attaquants entrent dans la zone 1 (et doit rester dans sa zone). D2 n'intervient que lorsque les attaquants entrent en zone 2.

Si les défenseurs touchent la balle, ils marquent 1 point ; s'ils parviennent à s'en saisir, ils marquent 2 points.

Variante :

Faire varier la cible (plot sur cage de handball, élève qui réceptionne...) si pas de panneau de basket.

Possibilité de contre-attaquer si récupération de la balle.



SITUATION D'APPRENTISSAGE 5 : « Sortir de l'ombre »

Lieu : cour, terrain basket

Matériel : ballons

But : faire le maximum de passes à son partenaire, en 2 minutes. La balle ne doit pas être touchée par l'adversaire.

Modalités d'exécution : 1 ballon pour 3 ; 2 attaquants, 1 défenseur.

Le réceptionneur de la passe doit sortir de l'alignement avec le défenseur (« sortir de l'ombre »), il doit se « désaligner », se démarquer.

1 point chaque fois que la balle arrive dans les mains du réceptionneur ; compter les points marqués toutes les 2 minutes avant de changer de défenseur.

SITUATION D'APPRENTISSAGE 6 : « Franchir les zones de défenses »

Lieu : cour, terrain basket

Matériel : plots (pour délimiter les zones)

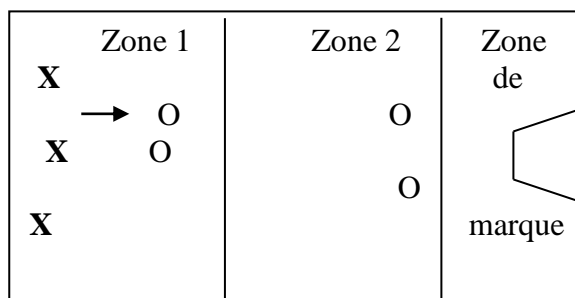
But : atteindre la cible (pour les attaquants), toucher ou Récupérer la balle (pour les défenseurs).

Modalités d'exécution : les attaquants doivent accéder à la zone de marque (1 point), toucher le cercle (2 points), marquer un panier (3 points). Les défenseurs n'ont pas le droit de changer de zone, les attaquants doivent toujours être en surnombre (3 contre 2).

Ils marquent des points s'ils touchent le ballon (1 point), s'ils l'interceptent (3 points).

Le jeu s'arrête lorsqu'un défenseur intercepte le ballon.

Variante : 1 défenseur peut se trouver dans l'espace de marque.



--