

Réaliser une performance mesurée

Adapter ses déplacements à différents types d'environnement

S'affronter individuellement ou collectivement

Concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive

S'engager lucidement dans l'action

Construire un projet d'action

Mesurer et apprécier les effets de l'activité

Appliquer et construire des principes de vie collective

Passe et tire !

Par N. Granotier, N. Lefrère

Les situations proposées permettent à l'enfant d'aborder une des notions premières de tout jeu collectif : passer pour progresser et être en position de marquer.

Jouer au basket-ball sollicite des capacités motrices tant individuelles que collectives. Un ou plusieurs objectifs peuvent être poursuivis lors d'une même séance :

- un parcours mettant en jeu des habiletés spécifiques individuelles favorise l'entrée dans l'activité ;

- des situations collectives aux objectifs ciblés (ici la passe pour ébaucher des stratégies de jeu) contribuent à faire progresser le joueur de basket en herbe.

Entrer dans l'activité

Le parcours basket

Il regroupe toutes les habiletés individuelles spécifiques de l'activité : courir en dribblant, sauter, passer, tirer.

Dispositif : le terrain est aménagé (plots, cerceaux, lattes) en différentes zones d'actions avec une ligne de départ située à l'opposée du panier dans lequel il faut tirer. Les enfants agissent individuellement, cha-

cun avec un ballon. Cinq élèves ont des tâches spécifiques à accomplir dans les zones de passes. Il convient de changer régulièrement les rôles.

Le parcours

1. Dribbler en slalomant entre les plots.
2. Sauter à pieds joints les rivières matérialisées par les lattes, ballon sous le bras.
3. Tirer dans le cerceau, les deux pieds au sol, et récupérer son ballon.
4. Courir et au deuxième plot, se retourner pour effectuer une course arrière ballon sous le bras.
5. Courir et échanger une passe avec chacun des cinq joueurs rencontrés sur la largeur du terrain.
6. Dribbler entre les plots, s'arrêter devant la latte pour tirer au panier.
7. Revenir au point de départ pour recommencer le circuit.

Progresser en jeu collectif

Les chemins rapides

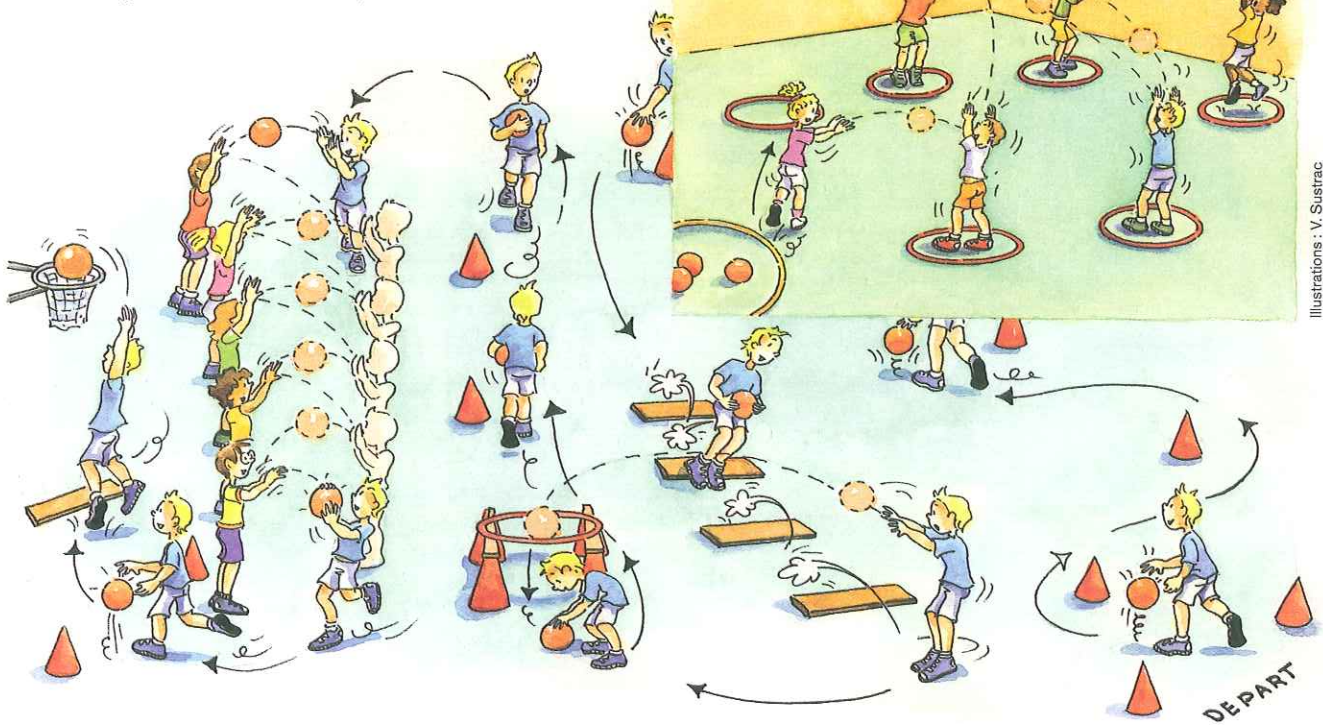
Objectif : développer l'efficacité des passes pour progresser vers le panier.

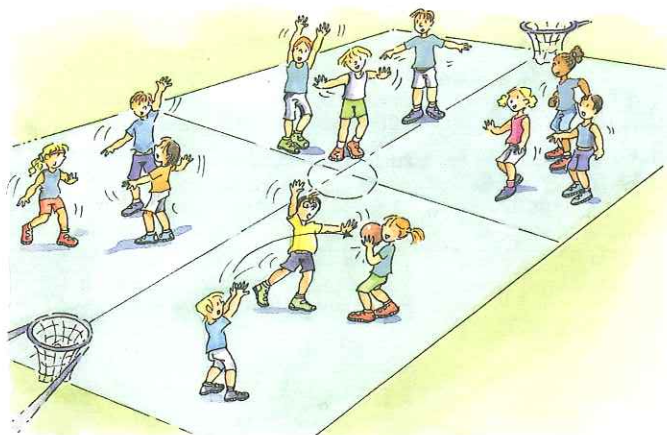
But du jeu : marquer le panier après une succession de passes entre tous les membres de l'équipe.

Dispositif : deux équipes de quatre joueurs évoluant chacun sur leur terrain comprenant un panier et une caisse ; 6 ballons et 6 cerceaux posés dans le rond central.

Déroulement : le jeu se déroule en deux phases.

1. Les élèves sont alignés, par équipe, sur le bord du terrain. Au signal, le premier joueur de chaque équipe va prendre





un cerceau et un ballon dans le bac central puis court en dribblant poser le cerceau en direction de son panier. Il revient, toujours en dribblant faire une passe au partenaire suivant. On joue ainsi jusqu'à ce que tous les cerceaux soient installés en zigzag entre le rond central et le panier. La première équipe à construire son chemin marque un point.

2. Au signal, le premier de chaque équipe va chercher un ballon tandis que ses camarades courent se placer dans les cerceaux les plus proches de la réserve. Le porteur du ballon fait une passe au premier partenaire et court se positionner dans un cerceau vide. La balle circule ensuite par passes entre les différents joueurs et le dernier tente un tir :

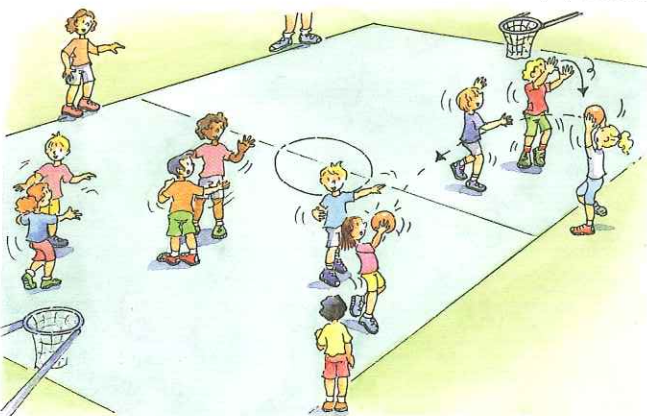
- il est manqué, tous les équipiers avancent d'un cerceau et le tireur récupère le ballon, fait une passe au joueur le plus proche du panier qui tire à son tour ;
- si le panier est réussi, le tireur pose le ballon dans la caisse et le jeu reprend avec une autre balle.

Le jeu s'arrête lorsqu'il ne reste plus de ballons dans le rond central. Chaque équipe comptabilise alors le nombre de balles de sa caisse d'arrivée.

Les attaquants font la loi

Objectif : identifier un partenaire démarqué pour lui envoyer le ballon.

But du jeu : réaliser 5 passes sans perdre la balle.



imposé. Après un temps de jeu, on peut inverser le sens des passes et, pour complexifier davantage, imposer que les deux joueurs d'un même espace touchent le ballon avant de l'envoyer dans une autre zone. Le jeu s'arrête après un temps donné pour comptabiliser le nombre d'échanges réussis sans que la balle ne tombe ou soit interceptée.

Utiliser les relais

Objectif : jouer en passes malgré l'opposition en recourant aux joueurs placés à l'extérieur du terrain.

But du jeu : progresser vers le panier, le ballon ne doit pas tomber ni être intercepté.

Dispositif : trois équipes de quatre joueurs : deux d'entre elles s'opposent tandis que ceux de la troisième sont répartis à l'extérieur du terrain (un sur chaque demi-longueur).

Déroulement : les joueurs de l'équipe en possession de la balle n'ont pas le droit de se faire des passes directes : ils doivent, systématiquement, passer par un joueur relais (un des élèves placés à l'extérieur du terrain). Le ballon doit avancer depuis la ligne de fond de terrain jusqu'au panier opposé. Le dribble et toute erreur est sanctionnée par la remise de balle à l'équipe adverse.

Dispositif : les enfants sont répartis en deux équipes (8 attaquants, 4 défenseurs) ; délimiter 4 zones identiques dans lesquelles prennent place 2 attaquants et 1 défenseur.

Déroulement : les attaquants doivent faire progresser le ballon d'une zone à l'autre, malgré la gêne des défenseurs, dans un sens

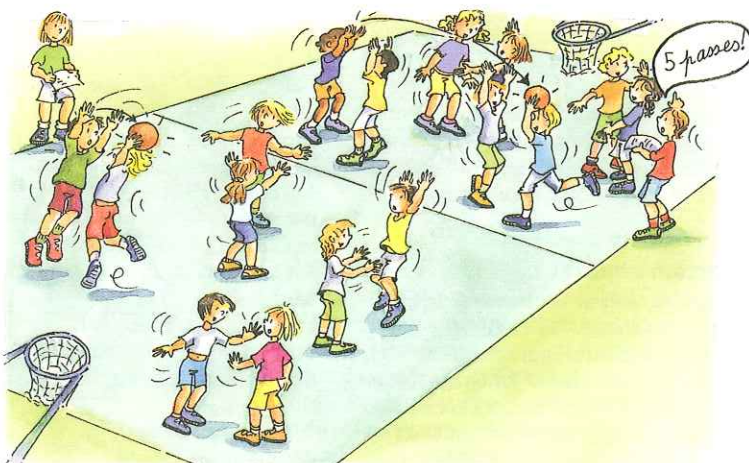
Le ballon au roi

Objectif : maîtriser les passes pour atteindre le panier, malgré l'opposition directe.

But du jeu : réaliser des passes pour obtenir le droit d'aller tirer au panier.

Dispositif : deux équipes de quatre joueurs s'opposent sur un demi-terrain de basket. Deux arbitres sont situés à l'extérieur et observent chacun une équipe.

Déroulement : chaque équipe choisit en secret un roi à qui ses partenaires auront l'obligation de faire cinq passes avant d'avoir le droit de tirer mais sans faire deviner qui il est. Quand l'arbitre annonce qu'une équipe a réussi les 5 passes, les deux équipes s'organisent et jouent jusqu'à ce qu'un panier soit marqué. On comptabilise 1 point par panier réussi et 1 point lorsque le roi est démasqué.



Observer et évaluer

Plusieurs critères de réalisation permettent à l'enseignant et aux enfants d'évaluer les progrès accomplis. Le joueur est capable :

- d'enchaîner les passes sans faire tomber le ballon ;
- de se démarquer pour recevoir le ballon dans de bonnes conditions ;
- d'être un joueur relais efficace ;
- de passer malgré la gêne des adversaires. ●

Nadine Granotier,

Monitrice de sport, Villeurbanne (69) ;

Noël Lefrère,

ETAPS, Saumur (49).

À propos de cette fiche

Les situations présentées sont extraites de *Pivot Jeunes*, n°46 et 47, Revue des écoles de Minibasket, éditée par l'Association Française des Entraîneurs de Basket-ball, AFEB, 4 rue C. Basire, 21000 Dijon, www.afeb.asso.fr.