

COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES

Réaliser une performance mesurée
Adapter ses déplacements à différents types d'environnements
✓ S'affronter individuellement ou collectivement
Concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique et/ou expressive

COMPÉTENCES GÉNÉRALES

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

CYCLE 3

BASKET-BALL

Cette fiche présente une unité d'apprentissage.



Développer la notion de coopération défensive garantit une organisation efficace pour récupérer le ballon et redevenir attaquant.

● LE JEU AMÉNAGÉ GLOBAL

LE MATCH CODIFIÉ

But

Marquer plus de points que les adversaires.

Dispositif

Deux équipes de cinq à huit joueurs s'opposent, une troisième observe et comptabilise le nombre de points, d'attaques et d'interceptions pour chacune. Le terrain est divisé en trois parties : deux zones protégées situées à proximité de chaque panier où seuls les attaquants peuvent évoluer, une centrale de laquelle les défenseurs ne peuvent pas sortir (cf. dessin).

Règles

Chaque équipe débute l'action sous son panier : le ballon est remis à l'une après tirage au sort.

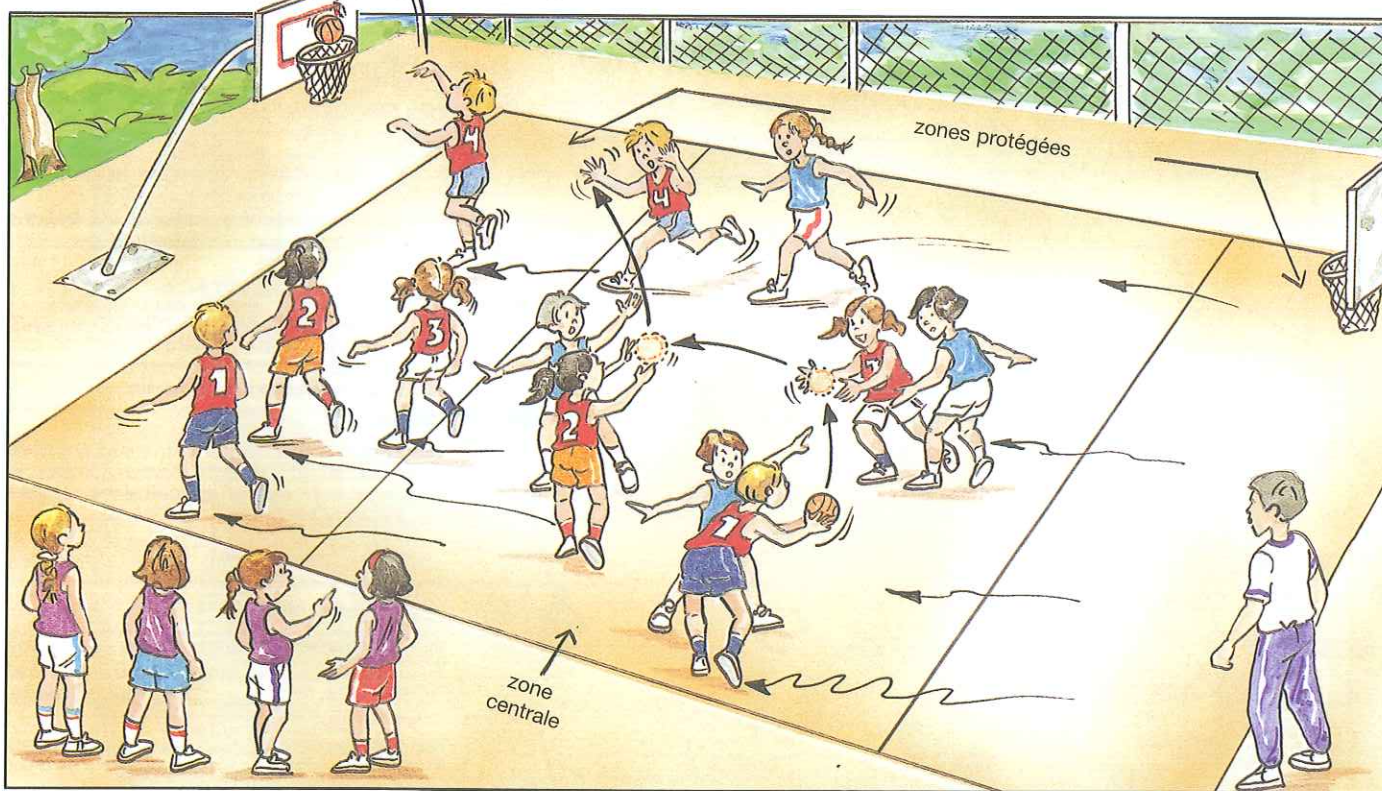
Les attaquants doivent franchir le camp de la défense pour aller tirer ; une fois dans la zone de tir, ils sont protégés car aucune action défensive n'y est autorisée.

Les défenseurs doivent récupérer le ballon le plus vite possible car ils ne peuvent s'opposer aux attaquants que dans la zone centrale. Le ballon change de camp dès qu'il y a tir ou interception (dans ce cas toute l'équipe repart sous son panier).

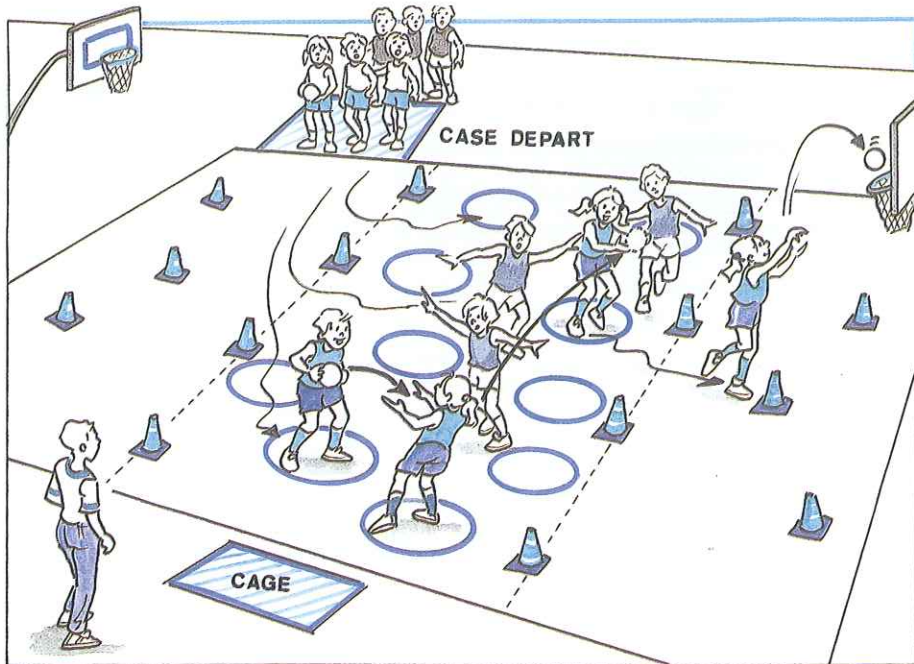
L'unité d'apprentissage (1) privilégie une mise en œuvre commune pour progresser dans les trois principes d'action de coopération (coopérer pour approcher la cible, tirer et récupérer le ballon). Elle s'appuie sur trois formes de jeu :

- aménagé global, pour explorer l'activité et ses règles caractéristiques ;
- collectif, pour structurer les acquis ;
- éducatif, pour consolider ses savoirs.

Coopérer pour gagner le ballon



PAR LE COLLECTIF BASKET DE HAUTE-SAVOIE



Le score : un panier réussi vaut 3 points, le cercle touché, 1 point.

Critères de réussite

Le nombre de paniers marqués, le pourcentage d'interceptions sur les attaques adverses.

Observations et remédiations

- Les attaquants marquent systématiquement : diminuer la surface de la zone protégée en se rapprochant de la raquette.
- Les défenseurs interceptent le ballon sur chaque attaque : augmenter la taille des zones protégées.
- La défense est perméable, non agressive : modifier la marque, l'interception

donnant par exemple autant de points qu'un panier marqué.

- Le jeu est peu rapide : à la suite d'un tir ou d'une interception, l'équipe reste sur le terrain et un seul attaquant repart de son panier.

● LE JEU COLLECTIF

AVENTURIERS CONTRE CROCODILES

Buts

Pour les aventuriers, tirer après avoir franchi la zone des défenseurs.
Pour les crocodiles, empêcher les ballons de franchir leur camp.

Dispositif

Le terrain est divisé en trois parties, une

centrale limitée par des plots et comportant des cerceaux épars (la rivière), les deux zones de tir avec trois plots indiquant les positions de shoot. Une case départ et une cage sont situées à l'extérieur. Les enfants sont répartis par groupes de trois avec un ballon pour deux équipes : les aventuriers attaquent et les crocodiles défendent. Dès que le cerceau de départ est libre, l'équipe suivante pénètre sur le terrain.
Le score : il est comptabilisé de façon identique à celui du jeu précédent.

Règles

Pour les aventuriers, jouer uniquement avec des passes pour aller tirer ; utiliser les cerceaux refuges pour passer et traverser la rivière. Si le ballon est perdu, en prendre un dans la cage et repartir de la case départ : les points marqués sont conservés.

Pour les crocodiles, attraper le plus de ballons possible dans la rivière et les apporter dans la cage.

Critères de réussite

Le nombre de ballons interceptés, le nombre de passages des aventuriers et de paniers marqués.

Observations et remédiations

- Les crocodiles sont statiques : pour les amener à être plus actifs, donner des points pour chaque interception réussie.
- Tous les défenseurs se jettent sur le même porteur de balle : observer tous les ballons qui passent dans la rivière et choisir une stratégie.
- Les crocodiles bousculent les aventuriers : rappeler les règles du basket dont celle de « pas de contact ».

Pour aller plus loin

La rivière devient un lac (tout le terrain) et les cerceaux disparaissent.

● LE JEU ÉDUCATIF

LES CROCODILES FÉROCES

Buts

Pour les aventuriers, traverser la zone des défenseurs pour aller tirer.
Pour les crocodiles, empêcher les ballons de franchir leur zone de défense.

Dispositif

Il est identique à celui du jeu précédent.
Le score : un ballon intercepté vaut 5 points, un ballon brûlant (tenu à deux), 2 points, le contact des crocodiles (provoqué par un aventurier), 3 points.

Règles

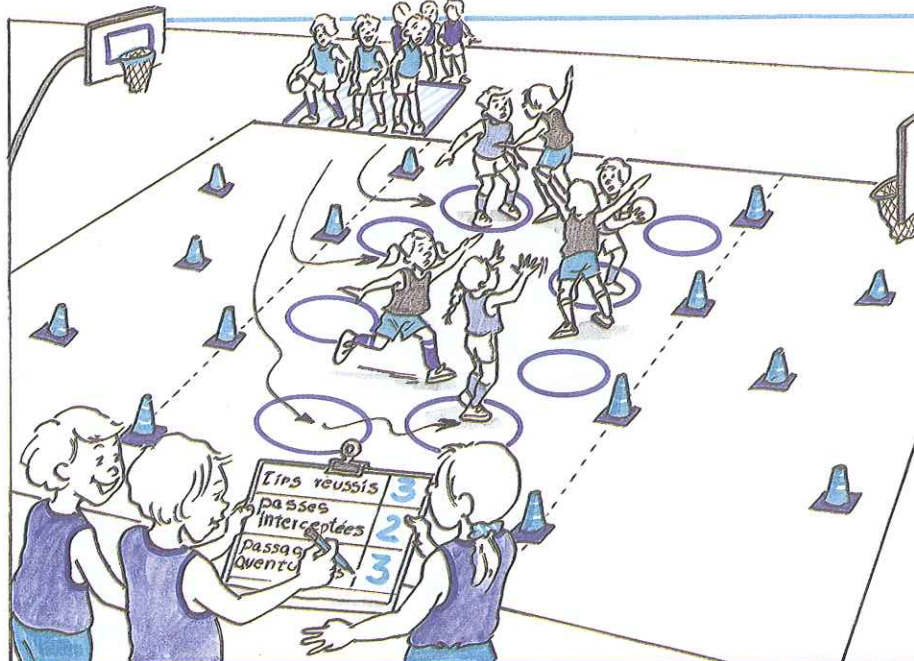
Pour les aventuriers, jouer uniquement avec des passes et ne pas laisser tomber le ballon au sol ; utiliser les cerceaux refuges pour passer et traverser la rivière.
Pour les crocodiles, intercepter le ballon et contrôler ses gestes pour éviter les contacts.

Critères de réussite

Ils sont identiques à ceux du jeu précédent.

Le collectif Basket-ball de Haute-Savoie

Cet outil complète l'unité d'apprentissage cycle 3 dont la démarche fait l'objet d'un article et d'une fiche dans le EPS 1 n° 108.



N.D.L.R. D'autres articles et fiches traitent de cette activité, cf. EPS 1 n° 4, 8, 15, 19, 20, 22, 25, 27, 40, 52, 63, 66, 71, 79, 95, 102, 108.