



PHOTO : AUTEUR

# PROGRESS

Proposer un module « basket » au cycle 3, ce n'est pas seulement découvrir une activité sportive, c'est également donner des moyens à l'enfant de développer des compétences tant disciplinaires que transversales en s'inscrivant dans un projet personnel individuel et collectif.

PAR A. BÉRAUD

## LES OBJECTIFS SPÉCIFIQUES

### Sur un plan moteur

Il s'agit de structurer des capacités motrices comme :

- dissocier l'action de la main avec le jeu de jambes,
- libérer la vue du ballon,
- s'approprier des notions d'appui pour lancer et pivoter (tourner à l'arrêt en conservant un pied d'appui au sol pour éviter de marcher avec le ballon),
- s'équilibrer pour s'arrêter ou changer de direction après un déplacement rapide.

L'enfant apprend aussi à construire ses repères dans un espace de jeu défini pour anticiper ses propres actions ou celles des autres.

### Sur un plan relationnel

Jouer, c'est gérer des émotions vécues dans l'opposition de deux groupes mais aussi dans des relations complexes où le joueur est tour à tour porteur de balle, attaquant en relation directe avec le porteur ou défenseur.

C'est également se soumettre aux règles établies et sortir de son égo-centrisme pour s'impliquer dans le jeu collectif.

### Sur un plan cognitif

L'enfant aura à adopter des rôles différents dans le jeu et passer successivement des uns aux autres ; il élaborera des stratégies individuelles et collectives.

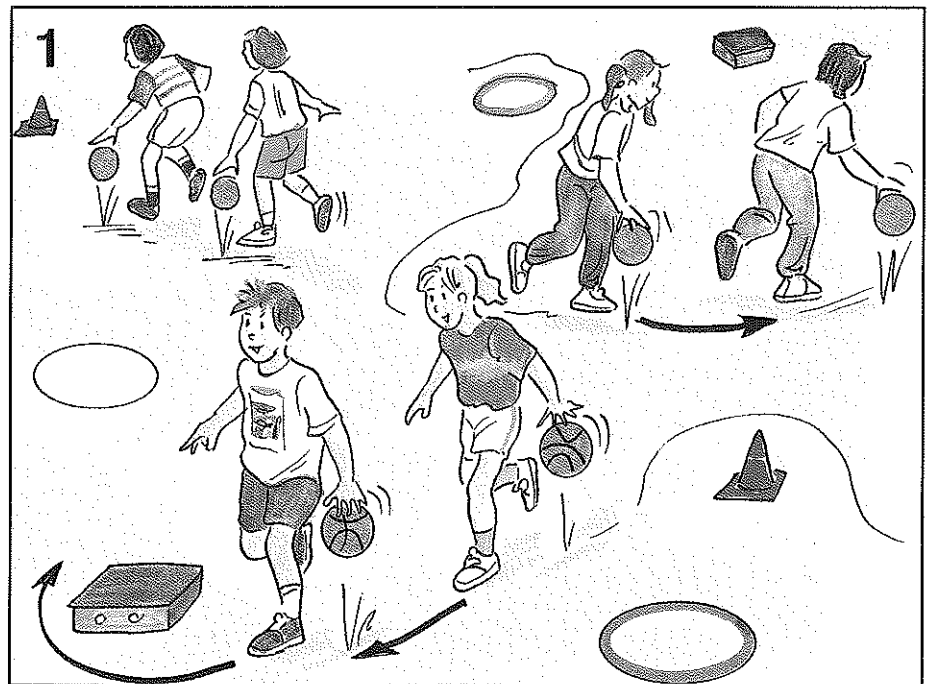
## DES SITUATIONS DE MAÎTRISE INDIVIDUELLE

### ATELIER 1 : LE DRIBBLE

**Objectif :** tendre vers l'automatisation du geste pour utiliser sa capacité visuelle dans la construction du jeu.

**Dispositif :** proposer un travail par deux, le jeu du chef d'orchestre par exemple : divers obstacles sont répartis dans la salle (plots, cerceaux, caissettes...); chaque chef d'orchestre (l'enfant qui est devant), choisit son parcours, le deuxième le suit en dribblant et en adaptant sa course à celle de son camarade.

**Critère de réussite :** pour le dribbleur, effectuer le trajet sans perdre la balle.



DESSINS : CARMEN MÜLLER

# ER EN BASKET-BALL

## L'ACTIVITÉ

Au cycle 3, lorsqu'on propose des situations de jeu global, on constate que c'est l'attaque qui est en difficulté : tous les efforts sont à orienter autour du rôle des attaquants non-porteurs de balle pour les amener à se reconnaître comme joueurs actifs, repérant la cible, dépassant le porteur de balle qui, lui, attire les défenseurs. Il faut rechercher la continuité du jeu c'est-à-dire le passage d'un panier à l'autre.

Afin de faire jouer les enfants de manière agréable et motivante, il est important de diminuer le plus possible les problèmes liés à l'arbitrage. Pour cela, il convient de différencier les rôles des arbitres : l'un juge, par exemple, les fautes liées à la manipulation du ballon (le « marcher », la sortie de balle), l'autre, les contacts entre joueurs.

## L'ORGANIGRAMME DU MODULE

La situation de référence est le pivot de la mise en œuvre car elle est le support des différents types d'évaluation (diagnostique, formative et finale) inhérents à toute démarche de progrès mais égale-

ment un point de départ pour les situations d'apprentissage.

### La situation de référence

C'est une situation aménagée de match respectant la logique de l'activité basket pour permettre aux enfants de :

- jouer dès le début du module,
- construire progressivement les règles du jeu,
- déterminer les différents rôles pour l'organisation des matches

(arbitre, joueurs, marqueur, chronomètreur).

**Organisation :** on matérialise trois terrains sur la largeur du gymnase ; sur chaque terrain, trois équipes se rencontrent successivement, l'une assurant l'arbitrage. On utilise des paniers de 1,80 m et un petit ballon. Le temps de jeu est de 2 x 5 min.

**En CE2 :** c'est un jeu 3 contre 3.

**En CM :** c'est un jeu de 4 contre 4.

### Étape 1 : l'évaluation diagnostique

L'enseignant fait l'inventaire des comportements individuels et collectifs pendant la situation de référence. Les enfants qui ne jouent pas ont pour tâche d'observer un pair et en complétant une grille-type établie en classe qui comporte deux volets d'expertise :

- l'aspect moteur, le rapport à la balle (dribble, passe, tir), l'investissement en jeu (participation avec

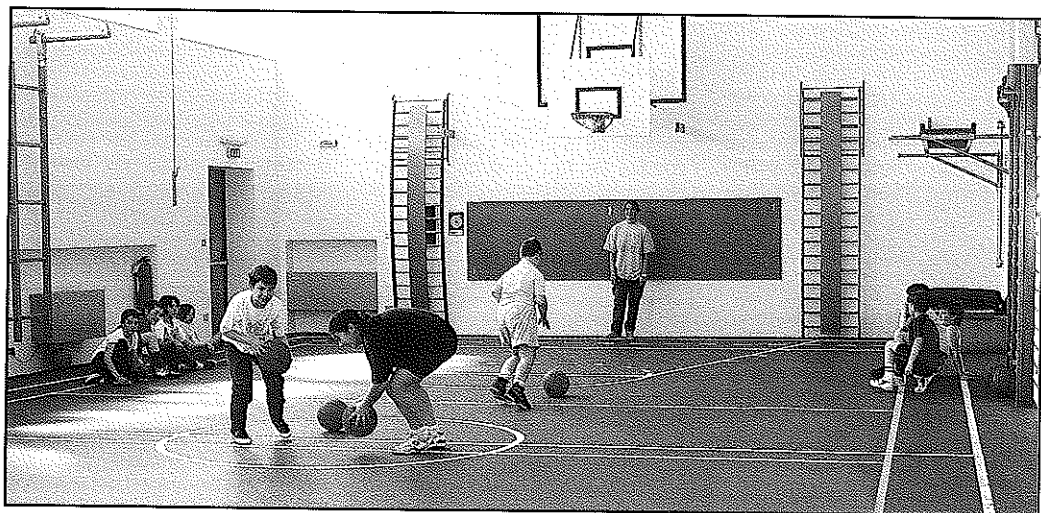
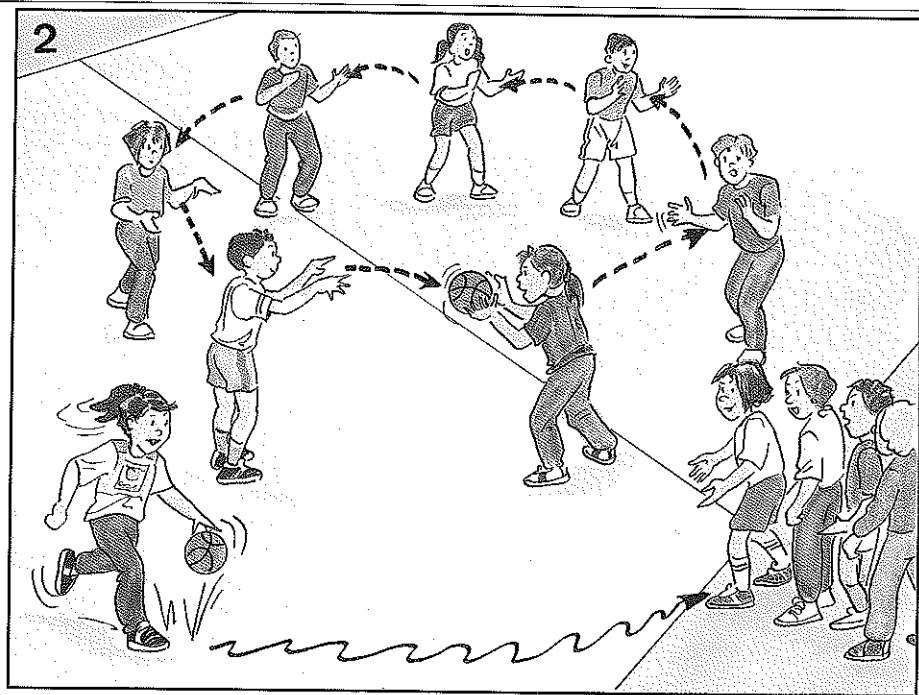


PHOTO : S. GIFFORD GRANT



### ATELIER 2 : LA PASSE

**Objectifs :** dissocier membres inférieurs (course ou marche) et membres supérieurs (lancer).

**Dispositif :** mettre en place, par exemple, un relais déménageur uniquement en passe ou un jeu de l'horloge associant le dribble, pour ceux qui courent autour de l'horloge et la passe pour ceux qui forment le cercle.

**Critère de réussite :** au relais déménageur comme à l'horloge, être l'équipe gagnante, sans avoir perdu la balle.

appel de la balle, démarquage), le contrôle corporel (éviter les fautes sur l'adversaire) ;  
 - l'aspect relationnel face aux partenaires ou adversaires.  
 Le jeu global ne permet pas seul de faire progresser les enfants et enseigner n'est pas satisfaisant d'apprentissages spontanés ; il faut donc définir des objectifs intermédiaires.

### Étape 2 : les situations de maîtrise individuelle et de jeu collectif

Elles sont organisées conjointement sur environ huit à dix séances et favorisent le réajustement des objectifs en fonction des progrès réalisés.

#### Les situations de maîtrise individuelle

Elles permettent d'investir plus particulièrement un aspect moteur à améliorer : elles transforment, automatisent les réponses motrices déjà disponibles. Le fonctionnement en ateliers favorise ce travail consacré à l'affinement des gestes de base : le dribble, la passe et le tir (cf. encadré).

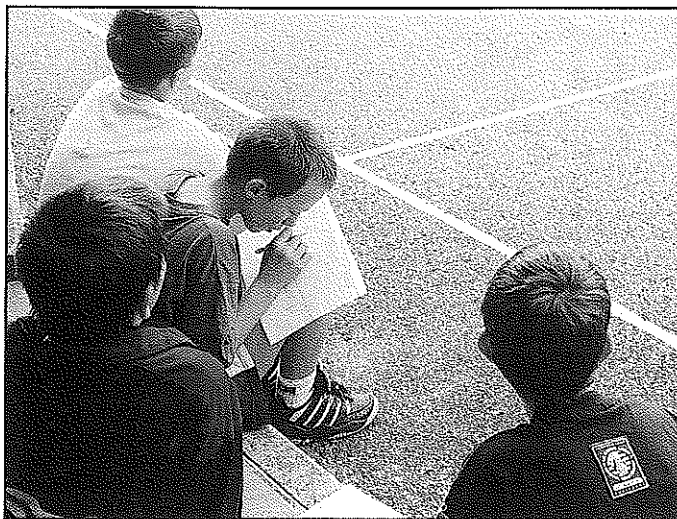


PHOTO : AUTEUR

**Déroulement :** on alternera le travail seul avec un ballon où l'enfant répète, s'exerce jusqu'à atteindre une meilleure efficacité selon des critères de réussite clairs et bien connus de lui, et celui en doublettes hétérogènes qui favorise le tutorat :

- le joueur débutant demande des conseils à un pair plus chevronné, apprend en observant l'autre,
- l'expert se doit d'analyser ce qu'il fait pour expliquer comment il réussit et affine ses habiletés motrices.

Ce travail doit être simultanément

accompagné des situations de jeu où ces différents gestes seront réinvestis avec opposition.

#### Les situations de jeu collectif

Elles sont proposées à des groupes homogènes, c'est-à-dire constitués d'enfants ayant les mêmes besoins et étant à peu près du même niveau pour permettre à chacun d'agir, de réfléchir, d'échanger, de prendre une décision et de la valider par l'action (cf. outil pédagogique p. 23). Au sein de chaque situation, on peut moduler la simplification de la tâche, les critères de réussite, la constitution des groupes.

#### Étape 3 : l'évaluation finale

Elle s'effectue à partir de la situation de référence qui permet un bilan des connaissances individuelles et collectives. Comme pour l'évaluation diagnostique, les enfants qui ne jouent pas ont à observer un pair et à analyser son comportement à partir de la grille déjà utilisée : ainsi, chacun pourra mesurer ses progrès.

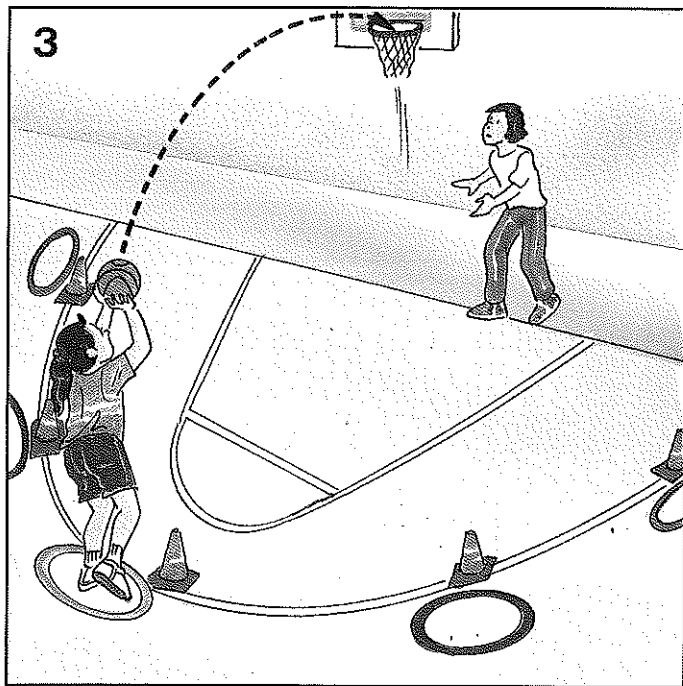
**Alain Béraud,**  
 PEMF, école J.-H. Fabre,  
 Avignon (84).

### ATELIER 3 : LE TIR

**Objectifs :** développer l'adresse en s'équilibrant au moment du tir et en coordonnant membres inférieurs et supérieurs.

**Dispositif :** cinq plots indiquant les points de tir et cinq cerceaux. Les enfants sont par deux, un tireur et un enfant qui récupère la balle et la relance à son camarade. Le tireur se déplace d'un plot à l'autre pour tirer : le tir est validé si le joueur reste équilibré, c'est-à-dire qu'il ne retombe pas en-dehors du cerceau en fin de tir.

**Critère de réussite :** marquer trois fois sur cinq tirs.



### UNE SITUATION D'APPRENTISSAGE

POUR UNE ATTAQUE EFFICACE

**Objectifs :** éviter le jeu de grappe et amener l'enfant à occuper l'espace pour favoriser la progression vers le panier.

**Dispositif :** sur un demi-terrain, une réserve de six ballons, un jeu trois contre trois ou quatre contre quatre en respectant les règles de l'activité ; institutionnaliser « un joueur avant » qui ne peut revenir dans sa zone arrière : il est donc seul devant pendant que ses adversaires, en surmombre, attaquent le panier défendu par ses partenaires. Un enfant chronomètre et arbitre, un autre assure la comptabilité des points : la planche touchée donne un point, le panier marqué par un attaquant, deux points, par le « joueur avant », trois points.

