

# BASKET- BALL Coopétitif



au cycle 3

*Document de rencontre*  
CM1-CM2



# SOMMAIRE

○ Sommaire	Page 2
○ Conduire et maîtriser un affrontement collectif programmes 2015/2016 cycle 3	Pages 3 à 9
○ Fiche récapitulative de la rencontre	Page 10
○ Matériel	Page 11
○ Descriptif des 8 ateliers sportifs	Pages 12 à 19
○ Code de conduite FFBB	Page 20
○ Atelier débat	Page 21
○ Coopétitivité <i>(cartes à découvrir et à construire)</i>	Pages 22 à 24
○ Tableau des 9 rotations	Page 25
○ Feuille de route	Page 26
○ Brevet de participation	Pages 27 à 28
○ Ressources	Page 29

# APS BASKET-BALL au regard des

**PROGRAMMES 2015/16 : Attendus, CG & domaines du socle**

## Champ d'apprentissage

"Conduire et maîtriser un affrontement collectif "

### 1. S'ORGANISER TACTIQUEMENT POUR GAGNER LE DUEL OU LE MATCH EN IDENTIFIANT LES SITUATIONS FAVORABLES DE MARQUE

#### ACCEPTER L'AFFRONTEMENT, S'ENGAGER

##### Se situer dans une équipe, y assurer des rôles successifs

- Identifier les partenaires des adversaires.
- Se situer en attaque ou en défense.
- Identifier son rôle dans le collectif (porteur de balle ou non porteur de balle) et choisir la suite de son rôle.

##### Observer l'espace de jeu l'adversaire

- Identifier les espaces libres.
- Repérer ses manières de faire.

##### Conserver la possession de balle ou de l'avantage

- Se donner l'intention collective de rester en possession de la balle (pour imposer son ou celui de son équipe).
- Se doter des gestes efficaces pour progresser collectivement ou individuellement.
- S'organiser collectivement pour se déplacer vers la cible.

##### Attaquer la cible

- Se déplacer rapidement, individuellement ou collectivement.
- Orienter ses déplacements vers des espaces favorables à l'action de tir.
- Se doter des gestes efficaces pour attaquer l'adversaire et marquer le point.

<p><b>1.1. REPÈRES DE DIFFICULTÉS CHEZ L'ÉLÈVE</b></p>	<p><b>L'élève ne parvient à se situer :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>attaquant</b> / défenseur, porteur de balle / non porteur ;</li> <li>• <b>l'élève seul ne parvient pas à offrir une aide</b> à son partenaire porteur de balle.</li> </ul> <p><b>L'élève ne parvient à agir pour :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• transmettre la balle aux partenaires (craintes, partenaires non démarqués) ;</li> <li>• Faire des passes, frappes, attaques précises.</li> </ul> <p><b>L'élève ne parvient à lire le jeu et l'espace et ne peut :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• se situer dans l'espace et savoir se diriger vers les espaces libres ;</li> <li>• identifier une situation favorable de marque pour marquer un point.</li> </ul> <p><b>Les équipes sur le terrain :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• occupent un tout petit espace (grappe) ; le jeu ne peut se dérouler ;</li> <li>• conservent la balle sans progresser vers la cible pour marquer ;</li> <li>• ne savent pas conserver la balle ;</li> <li>• ne savent pas choisir un projet alternatif de jeu simple (aller vite vers la cible, avancer ensemble vers la cible).</li> </ul>
<p><b>1.2 CONNAISSANCES ET COMPÉTENCES À ACQUÉRIR PAR L'ÉLÈVE</b></p>	<p><b><u>Pour le premier degré CM1-CM2</u></b></p> <p>Dépasser la peur d'affronter en introduisant des règles de protection : pas de contact, distance / porteur de balle, etc.</p> <p>Conserver la possession de la balle: faire éclater la grappe de jeu pour occuper l'espace et permettre des passes sûres.</p> <p>Assurer l'échange et se doter d'un premier répertoire d'habiletés motrices et de techniques adaptées (mobilité, apprentissage de techniques de saisies, de mouvements, de frappes, etc.).</p> <p>Contrôler la possession ou l'échange pour attaquer dans une opportunité : savoir assurer l'échange pour identifier l'apparition d'un avantage et s'en saisir.</p> <p>Posséder la balle, progresser, tirer, frapper, attaquer.</p> <p>Familiariser les enfants à reconnaître certains repères pertinents qui facilitent la prise de décision :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• identifier ce qu'est un espace libre ;</li> <li>• s'organiser pour créer un surnombre dans le jeu ;</li> <li>• modifier la trajectoire et / ou la vitesse de déplacement de la balle.</li> </ul>
<p><b>1.3 LIENS AVEC LES CG ET LES DOMAINES DU SOCLE</b></p>	<p><b>CG : « Développer sa motricité et construire un langage du corps ».</b></p> <p>Adapter sa motricité à des situations variées.</p> <p><b>D1 « Les langages pour penser et communiquer ».</b></p> <p><b>CG : « S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre ».</b></p> <p>Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et de celle des autres.</p> <p><b>D2 « Les méthodes et outils pour apprendre ».</b></p>

## 2. MAINTENIR UN ENGAGEMENT MOTEUR EFFICACE SUR TOUT LE TEMPS DE JEU PRÉVU

**Engagement de l'élève dans l'affrontement** individuel ou collectif

- Absence d'engagement.
- l'élève **évite de participer** lorsque les adversaires sont **proches de lui**.
- L'engagement disparaît lorsque le **score est très déséquilibré** en défaveur.

- En duel individuel, la **riposte à une attaque est trop immédiate ou trop tardive**).
- **Les gestes de conclusion d'attaque sont efficaces ou inefficaces**.

**Les rôles à tenir par l'élève ne sont plus tenus** (joueur : aide au porteur de balle, utilisation des espaces libres, contribution à la progression de la balle (volant) vers la cible, soutien en défense pour protéger sa cible.

- **Un retard apparaît ou non** entre **l'erreur adverse**, la perception de l'erreur et la prise d'avantage.
- **La contribution individuelle à l'organisation collective retenue** est ou n'est plus réalisée.

<p><b>2.1 REPÈRES DE DIFFICULTÉS CHEZ L'ÉLÈVE</b></p>	<p><b>Difficultés, seul ou à plusieurs :</b></p> <p><b>L'élève reste passif</b> lorsque le jeu se déroule à proximité, lorsque le duel est engagé (bras tendus pour éloigner l'adversaire), lorsque la balle est hors de portée immédiate (pas de mobilité).  Alterne son niveau d'activité / passivité si le jeu est près ou loin de lui, si le rapport de force est ou n'est pas en sa faveur.  Alterne son niveau d'activité / passivité selon l'évolution du score et / ou de la situation de jeu.  Reste non lucide dans la sélection des informations.  Gère sa dépense énergétique par à coup et non sur le temps de duel.  Contrôle et coordonne avec difficulté ses actions motrices, témoigne d'une faiblesse des ressources disponibles.</p>
<p><b>2.2 CONNAISSANCES ET COMPÉTENCES À ACQUÉRIR PAR L'ÉLÈVE</b></p>	<p><b><u>Pour le premier degré</u></b></p> <p><b>Assurer un engagement de l'élève global et intense au moins en début de jeu.</b></p> <p><b>Adapter les règles de protection</b> face aux cas d'évitement de réception, de passes « jetées », d'isolement sur le terrain ou par rapport au jeu (nombre de balles reçues), de refus de duel (n'agit pas, laisse faire).</p> <p><b>Les règles, consignes et rôles doivent être soutenus :</b> les rôles à tenir dans le jeu s'effiloquent et doivent être soutenus.</p> <p><b>La prise d'informations est tardive :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• la riposte immédiate ne se fait plus ;</li> <li>• l'élève est régulièrement en retard par rapport au changement de sens d'attaque.</li> </ul> <p><b>N'assure plus les rôles à tenir dans l'équipe :</b> défenseur, attaquant, soutien du porteur de balle.</p>
<p><b>2.3 LIENS AVEC LES CG ET LES DOMAINES DU SOCLE</b></p>	<p>CG : « S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre ».</p> <p>Répéter un geste pour le stabiliser le rendre plus efficace.</p> <p><b>D2 « Les méthodes et outils pour apprendre ».</b></p> <p>CG : « Développer sa motricité et construire un langage du corps ».</p> <p>Mobiliser différentes ressources (physiologique, biomécanique, psychologique, émotionnelle) pour agir de manière efficace.</p> <p><b>D1 « Les langages pour penser et communiquer ».</b></p> <p>CG : « Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière ».</p> <p>Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités physiques pour ne pas se mettre en danger.</p> <p><b>D4 : « Les systèmes naturels et les systèmes techniques ».</b></p> <p>CG: « Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités ».</p> <p>S'engager dans les activités sportives et artistiques collectives.</p> <p><b>D3 « La formation de la personne et du citoyen ».</b></p>

### 3. RESPECTER LES PARTENAIRES, LES ADVERSAIRES ET L'ARBITRE

<p>Respecter les <b>règles et règlement</b>.</p> <p>Respecter les <b>décisions de l'arbitre</b>.</p> <p>Respecter les <b>niveaux de prestation de ses partenaires et accepter les erreurs</b>.</p> <p><b>Appliquer et faire appliquer</b> les règles qui cadrent la nature de l'opposition.</p>	<p><b>Coordonner ses actions à celles d'un partenaire</b> pour atteindre un but commun et partagé.</p> <p><b>Mettre ses potentialités au service du collectif</b>.</p> <p><b>Relever des données</b> relatives aux résultats des actions avec exactitude.</p>
<p><b>3.1 REPÈRES DE DIFFICULTÉS CHEZ L'ÉLÈVE</b></p>	<p>Difficultés, seul ou à plusieurs à :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• accepter et respecter les règles ;</li><li>• accepter les décisions ;</li><li>• accepter les erreurs de ses camarades et reconnaître les siennes dans les divers rôles ;</li><li>• gérer ses émotions ;</li><li>• contrôler son engagement physique dans l'activité par rapport à son ou ses adversaires ;</li><li>• se mettre au service des autres dans un projet de jeu ou une action.</li></ul>
<p><b>3.2 CONNAISSANCES ET COMPÉTENCES À ACQUÉRIR PAR L'ÉLÈVE</b></p>	<p><b>Pour le premier degré</b></p> <p>Écarter les attitudes déviantes et intolérantes dans sa pratique par rapport à soi et aux autres :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• cas de domination technique ;</li><li>• cas de tricherie / règle.</li></ul>
<p><b>LIENS AVEC LES CG ET LES DOMAINES DU SOCLE</b></p>	<p><b>CG: « Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités » :</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• s'engager dans les activités sportives et artistiques ;</li><li>• comprendre, respecter et faire respecter les règles et règlement.</li></ul> <p><b>D3 « La formation de la personne et du citoyen ».</b></p>

#### 4. ASSURER DIFFÉRENTS RÔLES SOCIAUX (JOUEUR, ARBITRE, OBSERVATEUR, ORGANISATEUR) INHÉRENTS À L'ACTIVITÉ ET À L'ORGANISATION DE LA CLASSE

<p>Le rôle de <b>joueur</b> est spontanément le seul qui est tenu par le débutant qui conserve la balle, frappe de suite, refuse ou domine le combat.</p>	<p>Le rôle d'<b>arbitre</b> se construit progressivement avec l'accès aux règles.</p>
<p>Le rôle d'<b>observateur</b> est à privilégier pour relever des données relatives aux résultats des actions avec exactitude (apprendre par l'observation).</p>	<p>Le rôle d'<b>organisateur</b> se construit progressivement et renvoie aux tâches matérielles, à l'organisation de son équipe, des équipes.</p>
<p><b>4.1 REPÈRES DE DIFFICULTÉS CHEZ L'ÉLÈVE</b></p>	<p>Difficultés, seul ou à plusieurs à :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• accepter de prendre des responsabilités ;</li> <li>• assurer les responsabilités ;</li> <li>• traiter les informations pour prendre des décisions rapides ;</li> <li>• rester objectif et fairplay ;</li> <li>• rester vigilant sur toute la durée de la confrontation.</li> </ul>
<p><b>4.2 CONNAISSANCES ET COMPÉTENCES À ACQUÉRIR PAR L'ÉLÈVE</b></p>	<p><u><b>Pour le premier degré</b></u></p> <p>La rotation des rôles est assurée par l'enseignant : « on a tous quelque chose à faire ».</p> <p>Le rôle d'arbitre est tenu avec l'enseignant en simplifiant les règles ou en les partageant.</p> <p>Le rôle d'arbitre est tenu seul ou à deux en simplifiant les règles.</p> <p>Les rôles d'aide et d'observateur sont proposés par l'enseignant.</p>
<p><b>4.3 LIENS AVEC LES CG ET LES DOMAINES DU SOCLE</b></p>	<p><b>CG : « Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités » :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• assumer les rôles sociaux spécifiques aux différentes APSA et à la classe ;</li> <li>• comprendre, respecter et faire respecter règles et règlement ;</li> <li>• assurer sa sécurité et celle d'autrui dans des situations variées.</li> </ul> <p><b>D3 : « La formation de la personne et du citoyen ».</b></p> <p><b>D2 : « Se doter des méthodes et outils pour apprendre ».</b></p>

## 5. ACCEPTER LE RÉSULTAT DE LA RENCONTRE ET ÊTRE CAPABLE DE LE COMMENTER

<p><b>Se doter d'une posture de citoyen et de fair-play</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• L'enjeu d'apprentissage doit prendre le pas sur le jeu et la victoire.</li> <li>• Accepter la défaite comme la victoire.</li> <li>• Ne pas attribuer à x ou à Y la responsabilité mais en rechercher les causes partagées.</li> </ul>	<p><b>Le temps d'analyse est nécessaire pour repasser d'une logique d'affrontement à une logique d'apprentissage par le jeu</b> (enrichir ses compétences par la pratique avec les autres et grâce aux autres).</p>
<p><b>Analyser le résultat de l'action est une compétence à installer progressivement.</b></p>	<p>Fournir aux observateurs un critère simple pour comptabiliser les résultats de l'action collective et / ou individuelle.</p>
<p><b>Organiser le travail d'analyse</b> en représentant le bilan (schéma, diagramme, tableau de critères objectifs) pour analyser ensemble les résultats de l'action collective.</p>	
<p><b>5.1 REPÈRES DE DIFFICULTÉS CHEZ L'ÉLÈVE</b></p>	<p>Difficultés, seul ou à plusieurs à :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Construire une posture :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>--accepter le score et la défaite ;</li> <li>--rester modeste dans la victoire.</li> </ul> </li> <li>• <b>Savoir analyser la pratique :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>--s'engager dans une démarche d'analyse de sa pratique qu'elle soit individuelle et ou collective.</li> </ul> </li> <li>• <b>Prendre du recul par rapport à sa pratique (oublier l'enjeu).</b></li> <li>• <b>Accepter les commentaires des autres</b></li> <li>• <b>Avoir un jugement critique objectivé sur son</b></li> </ul>
<p><b>5.2 CONNAISSANCES ET COMPÉTENCES À ACQUÉRIR PAR L'ÉLÈVE</b></p>	<p><b>Pour le premier degré</b></p> <p>Passer du refus de perdre ou de gagner sans humilité à accepter le résultat de la confrontation en adoptant une attitude commune avec ses coéquipiers soucieuse de respecter les adversaires, les arbitres et le public. Accepter la défaite, consulter les scores et les critères simples offerts au bilan.</p>
<p><b>5.3 LIENS AVEC LES CG ET LES DOMAINES DU SOCLE</b></p>	<p><b>CG : « S'approprier une culture physique sportive et artistique ».</b> Savoir situer des performances à l'échelle de la performance humaine.</p> <p><b>D4 « Les systèmes naturels et les systèmes techniques ».</b></p> <p><b>CG: « Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités » :</b> --s'engager dans les activités sportives et artistiques ; --comprendre, respecter et faire respecter les règles et règlement.</p> <p><b>D3 « La formation de la personne et du citoyen ».</b></p> <p><b>CG : « S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique les méthodes et outils pour apprendre » :</b> --apprendre par l'action, l'observation de son activité et de celle des autres ; --utiliser des outils numériques pour observer, évaluer et modifier ses actions.</p> <p><b>D2 : « Les méthodes et outils pour apprendre ».</b></p>

# Un exemple d'organisation pour 4 classes sur une journée

- Selon contraintes matérielles, il est possible de coupler cette rencontre avec une autre APS -

- **18 équipes de 6 joueurs** *[pour favoriser l'implication de chaque joueur-se dans tous les rôles nécessaires à la tenue de l'atelier ou match, rendre l'enfant acteur de la rencontre]*
- **9 activités = 8 ateliers sportifs & 1 atelier débat associatif**
- **Durée d'un atelier = 15'** (+5' rotation)

## Autour de 4 dominantes



**DRIBBLER**

**PASSER**

**TIRER**

**S'OPPOSER**

*D1 /D2*

*P1/P2*

*T1/T2*

*O1/O2*

### Liste des 8 ateliers sportifs

D1	La queue du chien
D2	Le relais assis-debout
P1	La marguerite
P2	La patate chaude
T1	Les échelles
T2	Le défi-tir
O1	Le 3x3
O2	Le mini- basket

# MATÉRIEL

## + Ballons divers :

Les ballons utilisés peuvent être de matière à favoriser le dribble, les passes

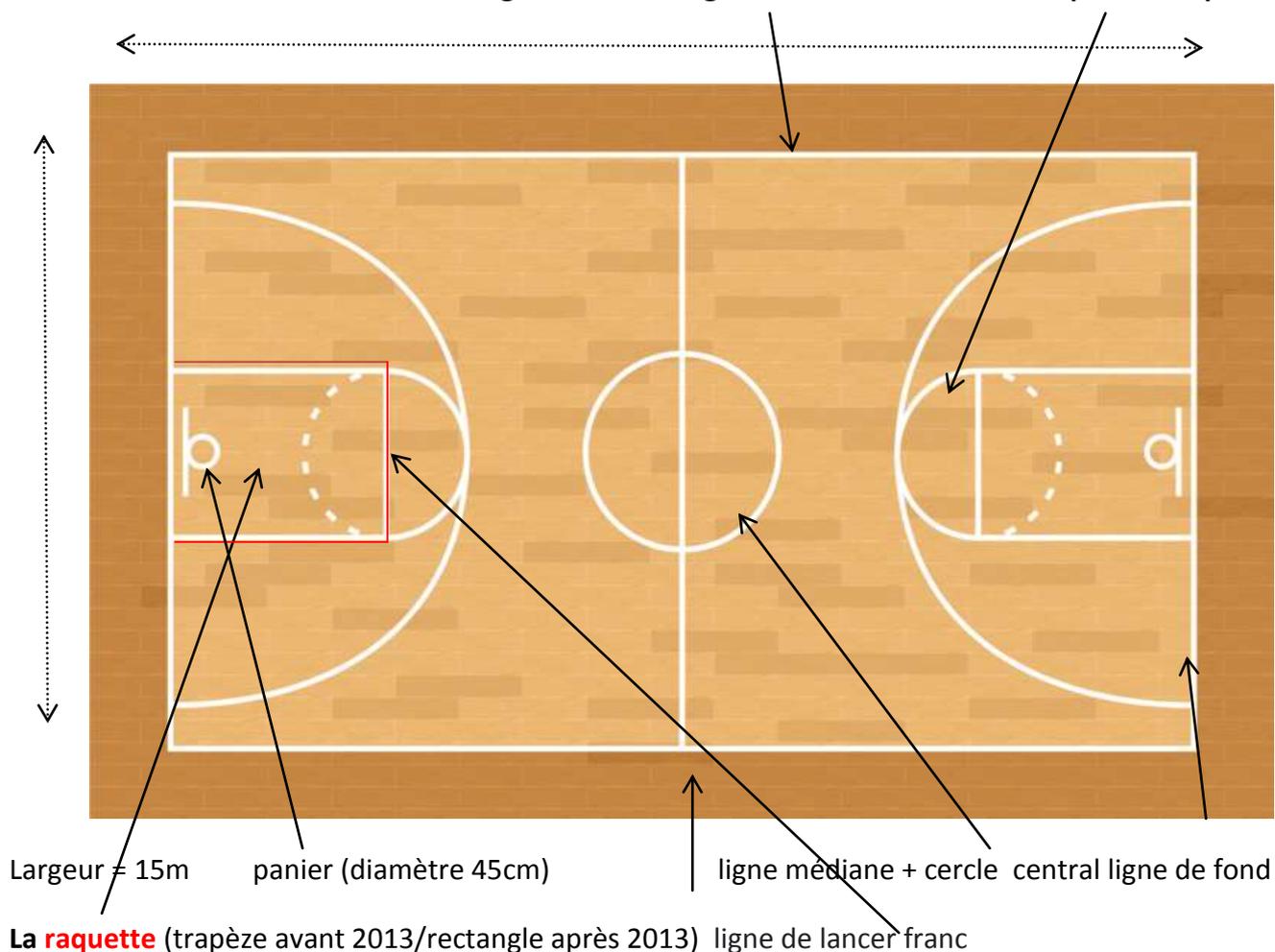
Ballons de basket n°5

## + Cibles :

Fixes ou mobiles – standard ou non

La cible/panier peut être adaptée aux conditions tout en essayant de conserver le sens/l'esprit du jeu.

## + Terrain de basket : Longueur = 28 m ligne de touche cercle du panier à 3 points





## LA QUEUE du CHIEN

D1

### Organisation :

2 équipes (chats et chiens) de n joueurs, un ballon et 1 foulard ou chasuble par joueur.euse, 2 cerceaux.

**Durée :** 3 manches de 3 minutes environ.

### Déroulement :

Les joueurs des deux équipes (les bleus et les rouges par ex.) mettent leur chasuble dans leur jogging « comme une queue ».

En dribblant les chats doivent essayer de prendre les queues des chiens et vice-versa. Lorsqu' un chat prend la queue d' un chien (ou inversement), il lève le bras et rapporte sa prise dans le cerceau de son équipe. (Pendant ce temps interdiction aux chiens de lui prendre sa queue.)

Dès que la queue est déposée dans le cerceau, le jeu reprend pour lui.

L'équipe ayant attrapé le plus grand nombre de « queues », à la fin du temps prévu, a gagné.

### Variables :

- ✓ Nature des dribbles :
- Dribble de la main droite
- Dribble de la main gauche
- Dribble des 2 mains

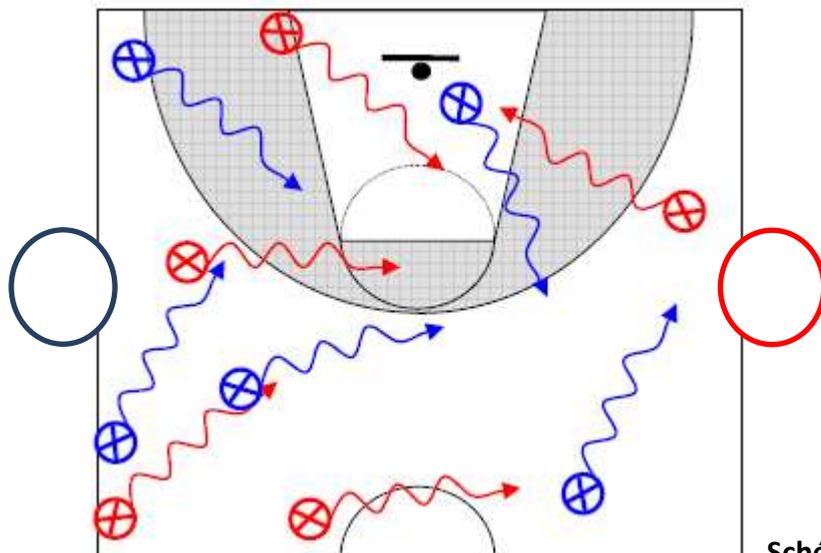
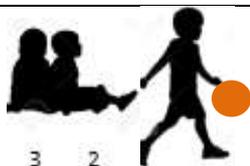


Schéma FFBB (2012)

# D2



## LE RELAIS ASSIS-DEBOUT

### Organisation :

2 équipes de 6 joueurs  
2 ballons (1/équipe)  
2 plots (2 couleurs)

### Déroulement :

2 équipes placées assises en file indienne, tournées dans la même direction face au plot.

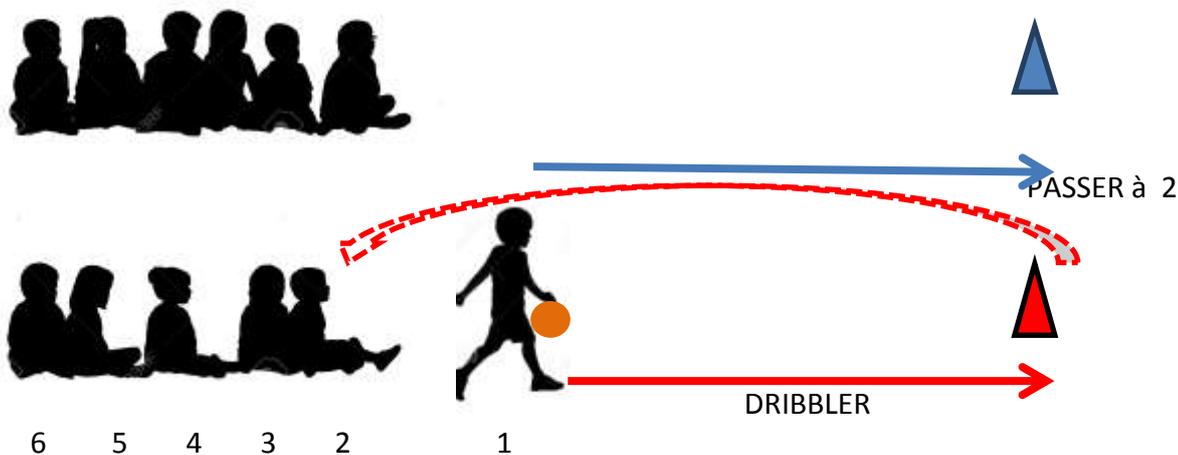
Au signal, le premier joueur de chaque équipe se lève et se déplace jusqu'au plot en dribblant le plus vite possible.

Arrivé au plot, le joueur se retourne face à ses coéquipiers et fait une passe au joueur numéro 2, qui se lève à son tour pour réaliser les mêmes actions : dribbler – passer – s'asseoir. Le joueur 1 s'assoit ensuite derrière son plot.

La première équipe à avoir tous ses joueurs derrière son plot, a gagné.

### Variables :

- ✓ Dribbler à l'aller et au retour puis passer au suivant (distance de passe moindre)
- ✓ Changement de main pour le dribble
- ✓ Distance entre plot et équipe assise
- ✓ Ajouter si nécessaire l'action de tirer avant de passer (panier en +)



P1



# LA MARGUERITE

## Organisation :

V1 = 1 équipe de 6 joueurs - 1 ballon - 5 plots

V2 = 2 équipes de 6 joueurs - 2 ballons - 10 plots

Durée de jeu = 5'

## Déroulement :

Les joueurs X B C D E & F vont se positionner devant un plot (pétale)

Le joueur A en possession du ballon se déplace en dribblant jusqu'au centre de la fleur.

Il lance le ballon à un 1<sup>er</sup> équipier qui renvoie la balle au centre, puis au 2<sup>ème</sup> et ainsi de suite jusqu'à ce que l'ensemble des joueurs ait effectué une passe et un retour de passe chacun par le centre

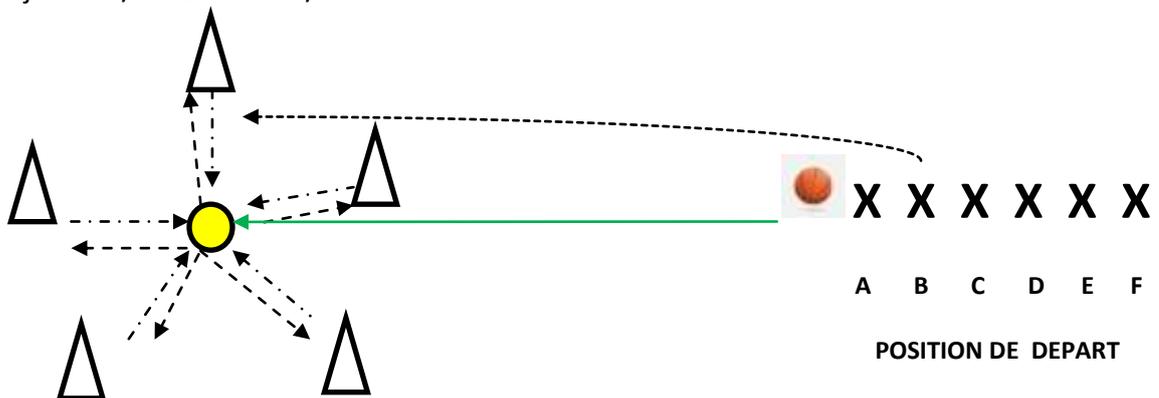
Revenir à la position de départ pour opérer les changements de joueurs dribbleur: les joueurs C D E F A vont se positionner devant un plot avant que le joueur B vienne se positionner au centre de la fleur

*L'équipe marque un point à chaque tour complet effectué.*

*Effectuer V1 dans un premier temps avec 1 équipe observateurs/ 1 équipe joueurs puis inverser les rôles, puis V2 avec prise en compte du critère de vitesse avec 2 équipes joueurs en opposition*

## Variables :

- ✓ Espace = Distance accrue entre les joueurs pour augmenter la distance des passes
- ✓ Temps = Durée de jeu de 5' à 3' - V2 Relais Vitesse (2 équipes en //)
- ✓ Nature des passes : directes ou indirectes (avec 1 rebond au centre)
- ✓ Rôles : joueurs/observateurs/arbitre



P2



## LA PATATE CHAUDE

### Organisation :

Un ballon

Deux jeux de chasuble de 2 couleurs.

Une surface de jeu rectangulaire (un demi-terrain )

### Déroulement :

Deux équipes de couleurs différentes.

Chaque joueur défend sur un adversaire défini.

Chaque équipe doit réussir à amener la balle derrière une ligne de fond. Seules les passes sont autorisées. Il est interdit de dribbler ou de courir avec la balle.

Le but est de parvenir à passer la balle à un partenaire qui franchit la ligne de fond (l'équipe marque alors un point). Il n'est pas permis de rester derrière cette ligne de fond plus de 2 secondes.

### Variables :

- ✓ Remplacer la zone de but par un ou plusieurs paniers mobiles
- ✓ Supprimer l'adversaire défini
- ✓ Durée de jeu
- ✓ Espace : Grandeur du terrain

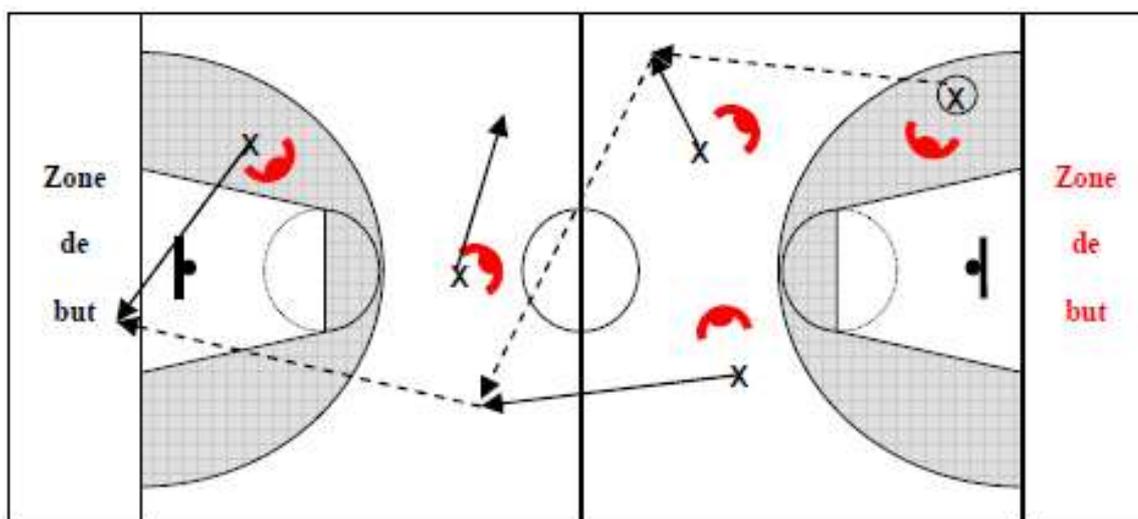


Schéma FFBB (2012)



T1

# LES ECHELLES

## Organisation

- 1 ballon par élève.
- Plusieurs échelles par panier :  
Des lattes de préférence (voire échelles de 5 à 6 barreaux) ou à défaut des cerceaux.
- Un nombre maximum de paniers afin que les élèves puissent shooter souvent.

## Déroulement

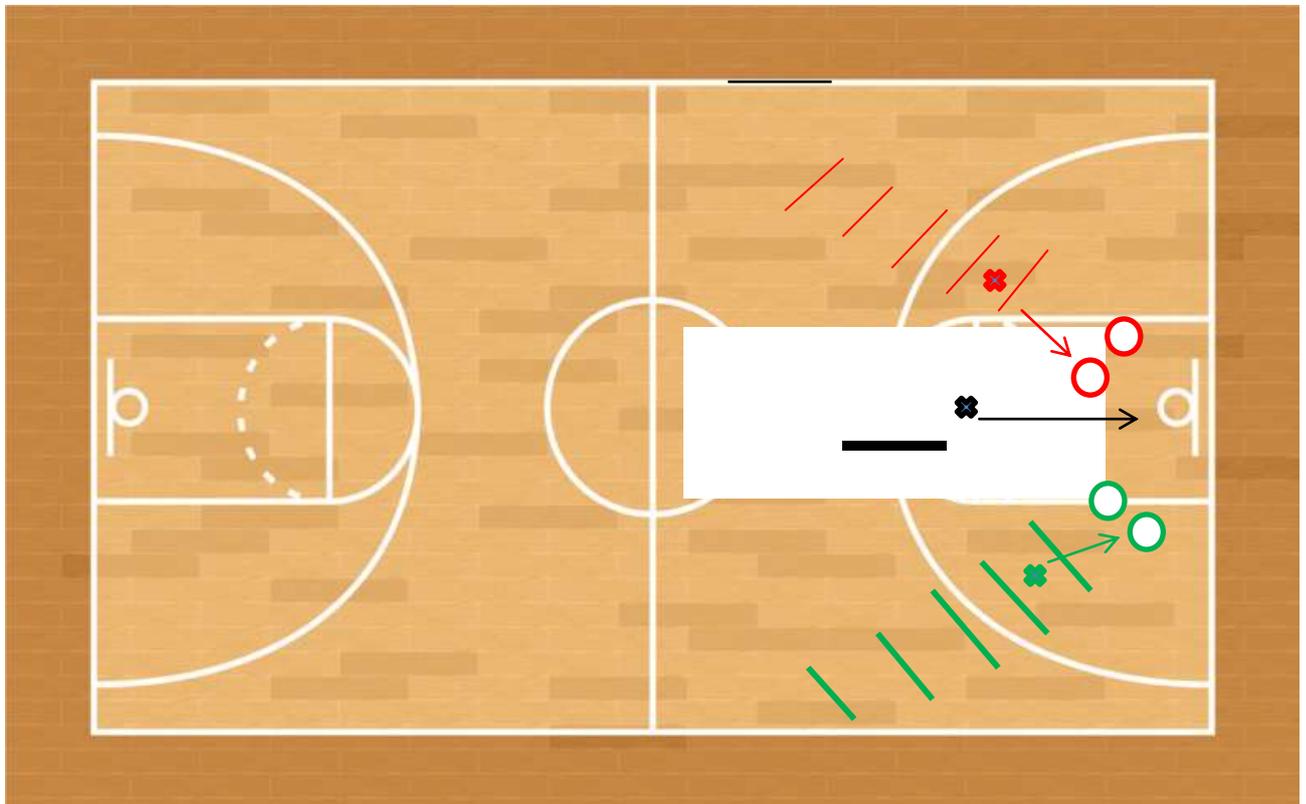
L'enseignant.e se placera de telle façon qu'il puisse rappeler aux élèves le bon geste et corriger si nécessaire

1. Le jeu consiste à **shooter** depuis la latte la plus proche du panier **et à reculer d'une latte** quand on marque.
2. Par contre en cas d'échec on avancera d'une latte. Le joueur vainqueur est celui qui arrive le premier à la dernière latte.

## Variables

- ✓ Nombre d'échelles
- ✓ Nombre de lattes/ écartement des lattes

## Dispositif



T2



## LE DEFI-TIR

### Organisation :

1 ballon pour deux élèves

### Déroulement :

Utiliser le maximum de paniers (au moins 3) afin que les élèves puissent shooter souvent.

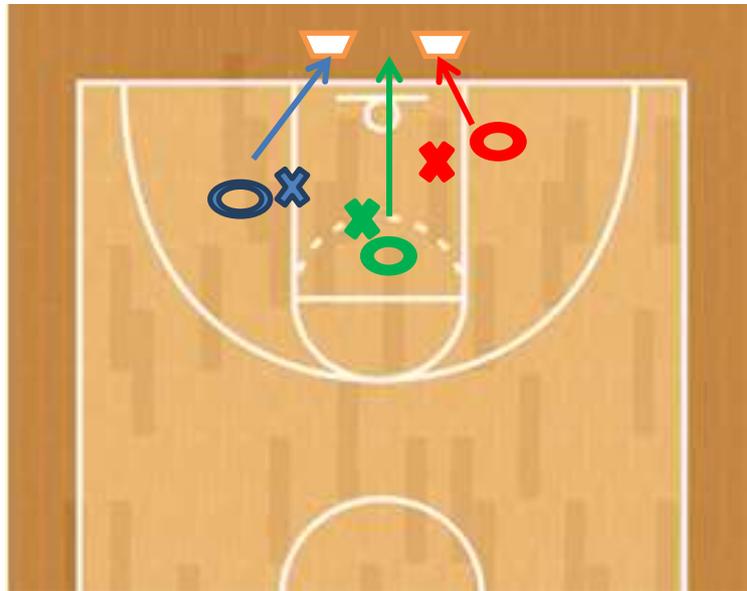
Les élèves sont par binôme (un passeur et un rebondeur). Le jeu consiste à mettre le plus de paniers consécutifs en dehors de la raquette. *(il est possible de se mettre juste sur la ligne et il n'est pas nécessaire de changer systématiquement de place).*

Le shooteur tire jusqu'à ce qu'il manque un panier puis on intervertit les deux rôles.

Identifier en fin de jeu la plus longue série réalisée par les binômes.

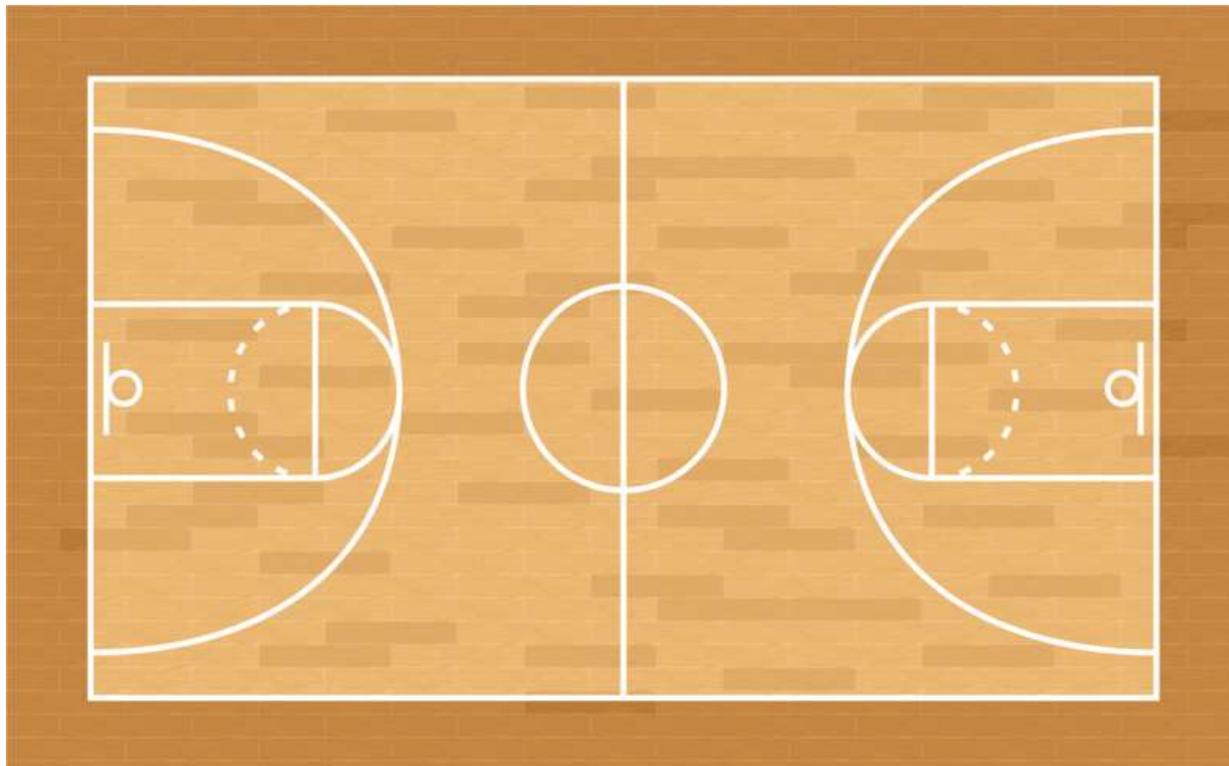
### Variables :

- ✓ Durée de jeu (3 à 5')
- ✓ Utilisation ou non de la raquette (distance de tir variable +ou – rapprochée de la cible)



**O1**

**LE 3 X 3**



**Organisation :**

- 4 équipes de 3 joueurs A B C D
- 4 jeux de 3 chasubles de 4 couleurs
- 1 ballon
- 1 terrain rectangulaire

**Déroulement :**

Durée de jeu



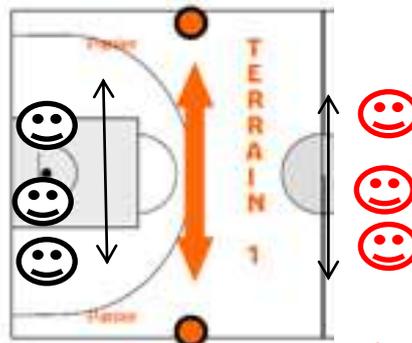
# LE MINI-BASKET

## Organisation :

Chaque équipe forme 2 équipes de 3 joueurs A B - C D  
 4 jeux de 3 chasubles de 4 couleurs  
 1 ballon de basket taille 5 - 1 terrain rectangulaire

A observateurs

- Interdiction de se déplacer sans dribbler
- Pas de reprise de dribble – ni marcher, ni courir avec le ballon
- Contacts entre les joueurs interdits
- A l'arrêt, 1 pied doit rester collé au sol –pied de pivot



Exemple B/D = joueurs

C observateurs

## Déroulement :

Durée de jeu = 4 '

But = Marquer plus de paniers que l'équipe adverse en dribblant d'1 main

Chaque équipe joue 8' au total. 4 matchs/2 rôles – 2 points par panier marqué

joueurs	Arbitres (maîtres du temps et du gain)
B/D	A & C
A/C	B & D
B/C	A & D
A/D	B & C

## Rappeler les règles

- Engagement entre deux = au milieu du terrain, les 2 joueurs tapent dans le ballon lancé en l'air pour l'envoyer à un partenaire
- Remise en jeu en touche à l'endroit de la sortie (si sortie ligne de fond, remise en coin)

Comptabiliser le nombre de points à l'issue de chaque match

## Variables :

- ✓ Espace = 2 terrains en parallèles

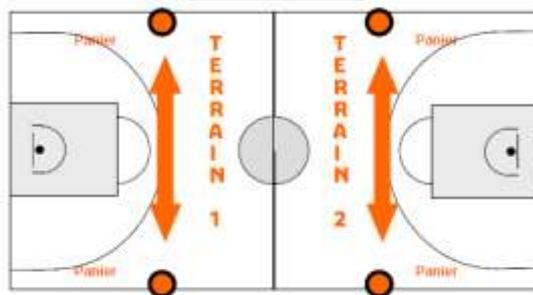


Schéma FFBB 2 terrains

- ✓ Temps de jeu A/C B/D - A/D B/C - A/B C/D'4 matchs/1 rôle)

## LES ELEVES S'EFFORCERONT

D'arriver en tenue de sport.  
D'être poli (bonjour, au revoir, merci...)

De respecter les lieux et installations (vestiaires, banc d'équipe...) et de laisser propre et en bon état chaque endroit.

D'aider au rangement du matériel à la fin de l'exercice, de la séance...

De respecter les entraîneurs, partenaires, adversaires, arbitres et officiels.

D'être attentif aux consignes durant toute la séance.

De donner le meilleur de soi-même en toute occasion.

De ne jamais dire « je n'y arrive pas » mais « je n'y arrive pas encore ! »

D'encourager leurs partenaires

## LES ELEVES S'INTERDIRONT

D'être désagréable avec les autres.

De parler, de dribbler ou de shooter quand l'enseignant parle ou montre.

De quitter la séance sans autorisation.

De critiquer les autres joueurs.

De perturber le comportement du groupe.

De ne penser qu'à eux et d'oublier le reste de l'équipe.

De ne pas respecter les règles.

D'avoir un comportement dangereux, antisportif...

# CODE DE CONDUITE



# Le débat associatif un outil au service du Vivre ensemble



[« Le débat associatif, un outil au service du vivre ensemble »](#)

« Autour des rencontres sportives qu'elle organise, l'USEP travaille à permettre à chaque enfant de devenir **acteur** de sa rencontre mais aussi **penseur**. Inciter chaque enfant à s'asseoir, réfléchir, discuter autour de chaque sujet que la rencontre sportive USEP lui a suggéré est une tâche ô combien éducative. Inviter l'Enfant à s'exprimer sur l'aventure humaine qu'est la rencontre sportive USEP, c'est lui permettre de comprendre combien le terme rencontre que l'USEP fait vibrer lors de ces temps de vie est d'importance. »

## **Cinq propositions de thèmes de débat ciblées :**

- 1. Se rencontrer, qu'est-ce que ça veut dire ?
- 2. Comment fait-on les équipes ?
- 3. Faut-il donner des récompenses ?
- 4. Qu'est-ce que ça veut dire arbitrer ?
- 5. Comment faire quand il y a des participants à la rencontre en situation de handicap ?

« Débattre de ce qu'est la rencontre, y compris lorsqu'elle est sportive, participe de la construction du VIVRE ENSEMBLE.

C'est permettre à l'enfant de prendre conscience de ce en quoi participer à une rencontre sportive est constitutif d'une découverte des autres, d'une découverte de soi au travers d'une expérience de vie à plusieurs, quels que soient les statuts de ces plusieurs rencontrés.

C'est mettre des mots sur les émotions vécues, sur les événements traversés, sur les moments de vie »

## **4 fiches thématiques :**

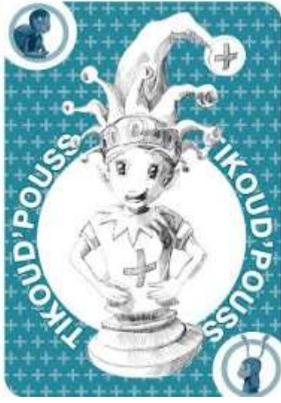
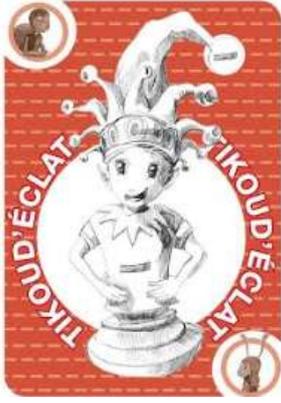
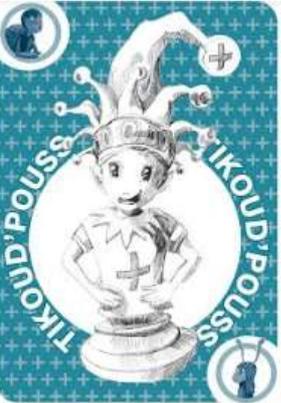
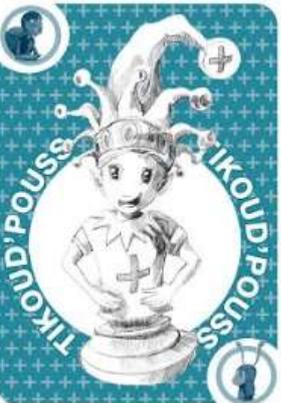
[le vivre ensemble](#)

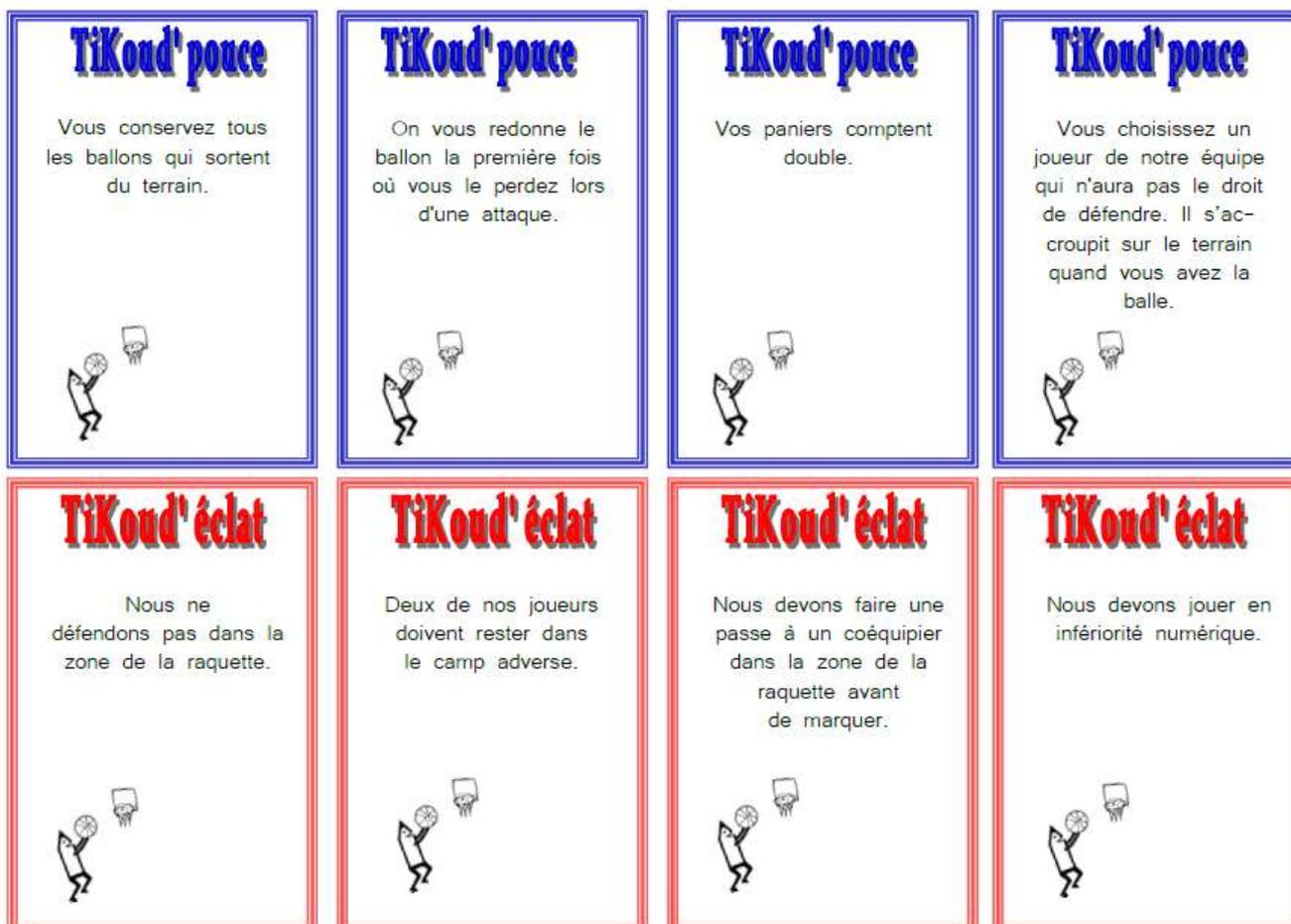
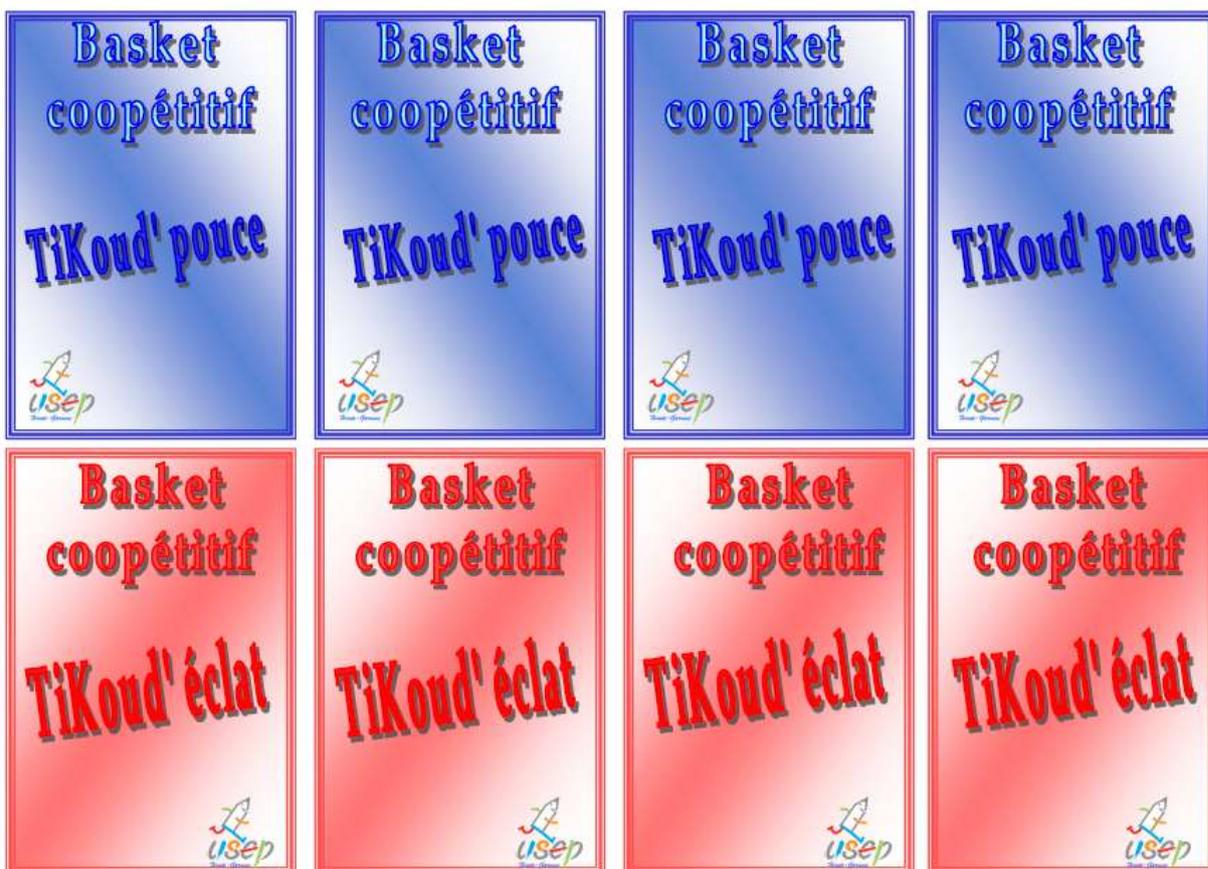
[l'esprit sportif – respect](#)

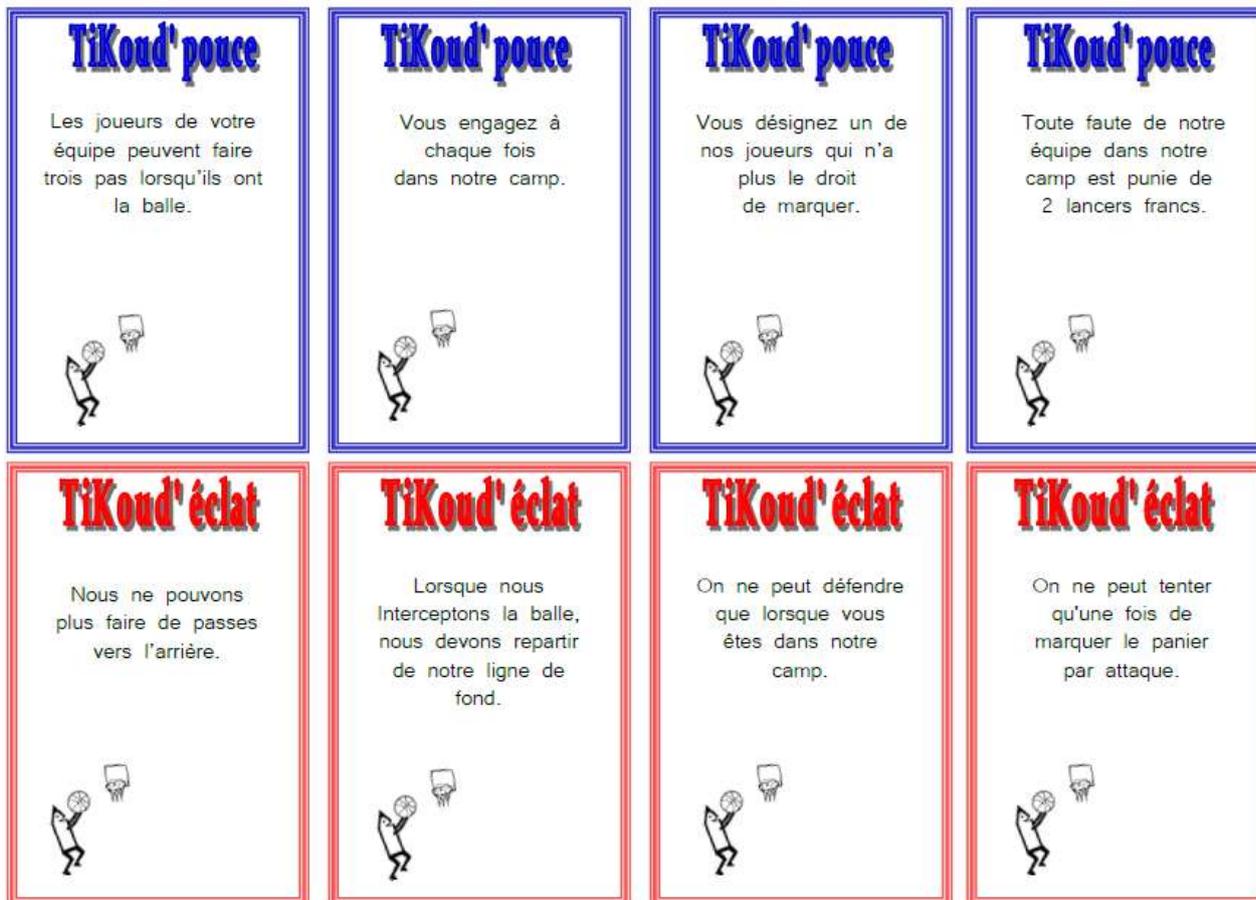
[l'égalité fille-garçon](#)

# CARTES COOPÉTITIVES

Exemple 1 USEP 46

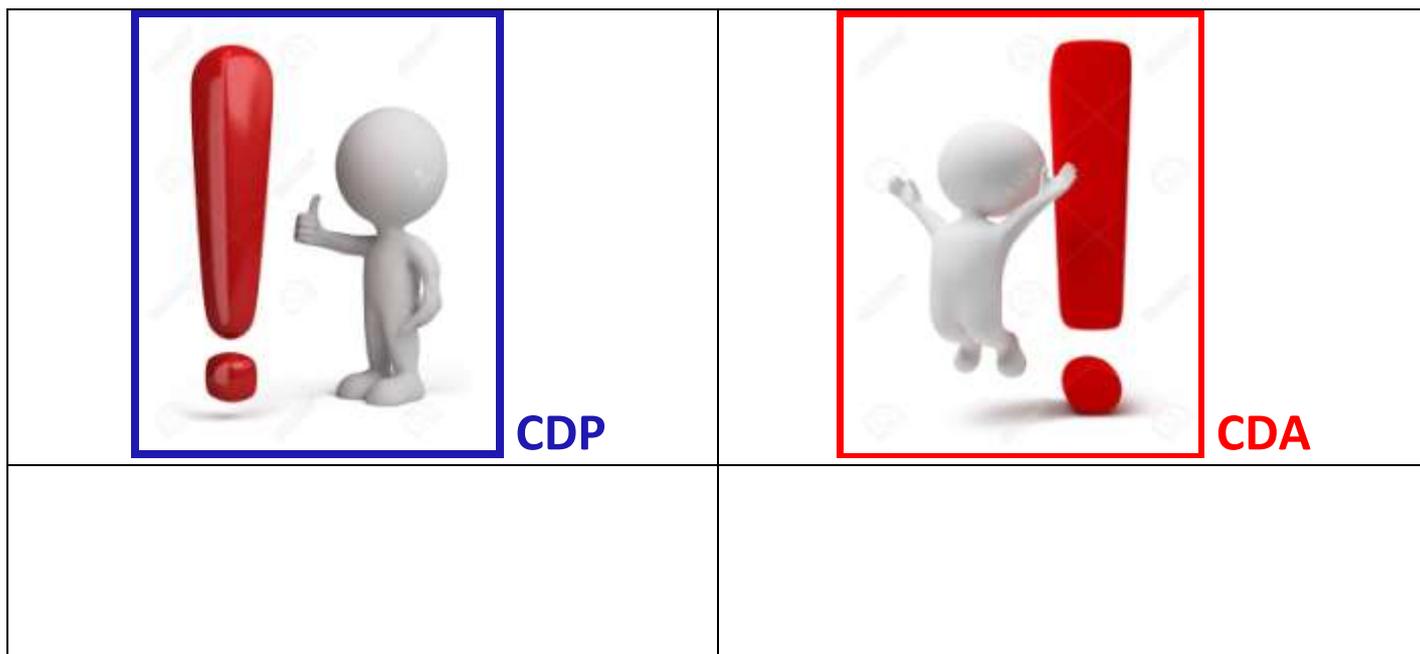
	<p><b>BASKET-BALL COOPÉTITIF</b></p> <p>Si vous marquez un panier, vous obtenez 3 points.</p> 		<p><b>BASKET-BALL COOPÉTITIF</b></p> <p>Nous ne pouvons marquer des points qu'en réussissant des paniers (2 points).</p> 
	<p><b>BASKET-BALL COOPÉTITIF</b></p> <p>Pendant tout le tiers-temps, vous n'êtes plus obligés de dribbler.</p> 		<p><b>BASKET-BALL COOPÉTITIF</b></p> 
	<p><b>BASKET-BALL COOPÉTITIF</b></p> <p>Si vous touchez le cercle, vous obtenez 2 points.</p> 		<p><b>BASKET-BALL COOPÉTITIF</b></p> <p>Nous ne pouvons tirer qu'une fois par attaque.</p> 
	<p><b>BASKET-BALL COOPÉTITIF</b></p> <p>En cas de sortie de ballon, toutes les remises en jeu sont pour votre équipe.</p> 		<p><b>BASKET-BALL COOPÉTITIF</b></p> <p>Lors d'une attaque, nos trois joueurs doivent toucher le ballon avant de pouvoir tenter un panier.</p> 





A partir de ces exemples, à vous de créer **2 cartes coup de pouce CDP/ coup d'accélérateur CDA** à apporter le jour de la rencontre départementale pour leur mise en jeu par tirage au sort!

### Coup de pouce & Coup d'accélérateur



## FEUILLES DE ROTATION au choix

### Rotations R1 à R8/ Equipes = Lettres alphabétiques

	La queue du chien	Assis-debout	La marguerite	La patate chaude	Les échelles	Défi tir	Mini-basket	Match 3x3	Débat
R1	A/J	B/K	C/L	D/M	E/N	F/O	G/P	H/Q	I/R
R2	I/K	A/L	B/M	C/N	D/O	E/P	F/Q	G/R	H/A
R3	H/L	I/M	A/N	B/O	C/P	D/Q	E/R	F/J	G/K
R4	G/M	H/N	I/O	A/P	B/Q	C/R	D/J	E/K	F/L
R5	F/N	G/O	H/P	I/Q	A/R	B/J	C/K	D/L	E/M
R6	E/O	F/P	G/Q	H/R	I/J	A/K	B/L	C/M	D/N
R7	D/P	E/Q	F/R	G/J	H/K	I/L	A/M	B/N	C/O
R8	C/Q	D/R	E/A	F/B	G/L	H/M	I/N	A/O	B/P
R9	B/R	C/J	D/K	E/L	F/M	G/N	H/O	I/P	A/Q

### Rotations R1 à R8/Equipes = Chiffres

	La queue du chien	Assis-debout	La marguerite	La patate chaude	Les échelles	Défi tir	Mini-basket	Match 3x3	Débat
R1	1/10	2/11	3/12	4/13	5/14	6/15	7/16	8/17	9/18
R2	9/11	1/12	2/13	3/14	4/15	5/16	6/17	7/18	8/10
R3	8/12	9/13	1/14	2/15	3/16	4/17	5/18	6/10	7/11
R4	7/13	8/14	9/15	1/16	2/17	3/18	4/10	5/11	6/12
R5	6/14	7/15	8/16	9/17	1/18	2/10	3/11	4/12	5/13
R6	5/15	6/16	7/17	8/18	9/10	1/11	2/12	3/13	4/14
R7	4/16	5/17	6/18	7/10	8/11	9/12	1/13	2/14	3/15
R8	3/17	4/18	5/10	6/11	7/12	8/13	9/14	1/15	2/16
R9	2/18	3/10	4/11	5/12	6/13	7/14	8/15	9/16	1/17

EQUIPE :

Classe :

Liste des 9 ateliers		Ordre de rotation	Score
D1	La queue du chien	○	
D2	Le relais assis-debout	○	
P1	La marguerite	○	
P2	La patate chaude	○	
T1	Les échelles	○	
T2	Le défi-tir	○	
O1	Le 3x3	○	
O2	Le mini- basket	○	
DB	Le débat	○	





# BASKET- BALL

## *Coopétitif au cycle 3*

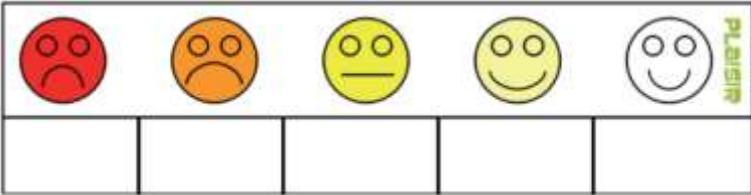


*Rencontre du .....2020*

**Lieu :**

**Classes présentes :**


## Mon BREVET de PARTICIPATION

Liste des 9 ateliers		Mes 3 ateliers préférés (à cocher)
		
D1	La queue du chien	<input type="radio"/>
D2	Le relais assis-debout	<input type="radio"/>
P1	La marguerite	<input type="radio"/>
P2	La patate chaude	<input type="radio"/>
T1	Les échelles	<input type="radio"/>
T2	Le défi-tir	<input type="radio"/>
O1	Le 3x3	<input type="radio"/>
O2	Le mini- basket	<input type="radio"/>
DB	Le débat	<input type="radio"/>

**Mon Ressenti en quelques mots...**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

## RESSOURCES BASKET Cycle 3 (CM1-2)

- **Basket-ball : règlement simplifié cycle 3 cycle 4**

<https://www.youtube.com/watch?v=z93bLrx7JTw>

- **Rencontre basket 2017-2018 cycle 3 USEP 56**

[https://www.laligue-morbihan.org/web/images/Cahier\\_des\\_charges\\_C3\\_2017.pdf](https://www.laligue-morbihan.org/web/images/Cahier_des_charges_C3_2017.pdf)

- **Organiser un cycle de découverte du basket à l'école primaire Cycle 3 (139 pages) USEP – FFBB 2012**

<https://usep.org/wp-content/uploads/2018/09/Cycle-3-taille-r%C3%A9duite.pdf>

- **Défis coopétitifs : revue En Jeu une autre idée du sport mars 2012 n°454**

<http://usep32.e-monsite.com/medias/files/revue-en-jeu-mars-2012-defis-coopetitifs.pdf>

- **Le code du sportif de l'association pour le fair-play**

[Le code du sportif de l'Association pour le fair-play](#)

- **Bibliographie basket USEP 44 décembre 2019**

[les albums « jeunesse » autour du basket](#)