



**ORGANISER
UN CYCLE DE DECOUVERTE
DU BASKET
A L'ECOLE PRIMAIRE
CYCLE 3**

**POUR DEBUTER UN CYCLE D'EPS IMMEDIATEMENT
SE RENDRE DIRECTEMENT EN PAGE 47**



**POUR UTILISER LA PARTIE TRANSDISCIPLINAIRE
OUVRIR L'OUVRAGE PAGE 68**

CYCLE BASKET ECOLE

Proposition de **module d'apprentissage**.

 FFBB	SEANCE 1	SEANCE 2	SEANCE 3	SEANCE 4	SEANCE 5	SEANCE 6
ATELIER TIR 10'	Les échelles FICHE T1	Les échelles FICHE T1	Les échelles FICHE T1	Le tour de France FICHE T3	Le tour de France FICHE T3	Le tour de France FICHE T3
ATELIER PASSE 10'	Passé à 10 avec cerceaux sans opposition FICHE P1	Passé à 10 avec cerceaux et défense en infériorité numérique FICHE P2	Passé à 10 avec cerceaux et défense en infériorité numérique FICHE P2	Passé à dix « classique » FICHE P7	Passé à dix « classique » FICHE P7	Balle au capitaine FICHE P8
ATELIER DRIBBLE 10'	Relais dribble FICHE D2 A l'issue de ces jeux constituer deux groupes de niveaux.	Relais dribble FICHE D2	Slalom relais FICHE D3	Slalom relais FICHE D3	La queue du chien FICHE D5	La queue du chien FICHE D5
MATCHS 30' NB : quand un jeu est présenté pour la première fois il est signalé en jaune dans le tableau.	Un terrain avec les élèves ayant le plus de facilités (TERRAIN 1) et un autre en parallèle. (TERRAIN 2) Sur chaque terrain constituer 3 équipes de 3 (ou 4) plus d'éventuels remplaçants TERRAIN 1: A contre B B contre C C contre A Match de 8 min. L'équipe qui ne joue pas arbitre, chronomètre, compte les points. TERRAIN 2: D contre E E contre F F contre D	Un terrain avec les élèves ayant le plus de facilités (TERRAIN 1) et un autre en parallèle. (TERRAIN 2) Sur chaque terrain constituer 3 équipes de 3 (ou 4) plus d'éventuels remplaçants TERRAIN 1: A contre B B contre C C contre A Match de 8 min. L'équipe qui ne joue pas arbitre, chronomètre, compte les points. TERRAIN 2: D contre E E contre F F contre D	Un terrain avec les élèves ayant le plus de facilités (TERRAIN 1) et un autre en parallèle. (TERRAIN 2) Sur chaque terrain constituer 3 équipes de 3 (ou 4) plus d'éventuels remplaçants TERRAIN 1: A contre B B contre C C contre A Match de 8 min. L'équipe qui ne joue pas arbitre, chronomètre, compte les points. TERRAIN 2: D contre E E contre F F contre D	Un terrain avec les élèves ayant le plus de facilités (TERRAIN 1) et un autre en parallèle. (TERRAIN 2) Sur chaque terrain constituer 3 équipes de 3 (ou 4) plus d'éventuels remplaçants TERRAIN 1: A contre B B contre C C contre A Match de 8 min. L'équipe qui ne joue pas arbitre, chronomètre, compte les points. TERRAIN 2: D contre E E contre F F contre D	Un terrain avec les élèves ayant le plus de facilités (TERRAIN 1) et un autre en parallèle. (TERRAIN 2) Sur chaque terrain constituer 3 équipes de 3 (ou 4) plus d'éventuels remplaçants TERRAIN 1: A contre B B contre C C contre A Match de 8 min. L'équipe qui ne joue pas arbitre, chronomètre, compte les points. TERRAIN 2: D contre E E contre F F contre D	Un terrain avec les élèves ayant le plus de facilités (TERRAIN 1) et un autre en parallèle. (TERRAIN 2) Sur chaque terrain constituer 3 équipes de 3 (ou 4) plus d'éventuels remplaçants TERRAIN 1: A contre B B contre C C contre A Match de 8 min. L'équipe qui ne joue pas arbitre, chronomètre, compte les points. TERRAIN 2: D contre E E contre F F contre D

 FFBB	SEANCE 7	SEANCE 8	SEANCE 9	SEANCE 10	SEANCE 11	SEANCE 12
ATELIER TIR 10'	La série FICHE TC1	La série FICHE TC1	La série FICHE TC1	Flipper FICHE TC3	Flipper FICHE TC3	Flipper FICHE TC3
ATELIER PASSE 10'	Balle au capitaine FICHE P8	La patate chaude FICHE P9	La patate chaude FICHE P9	La patate chaude FICHE P9	Le carré magique FICHE P10	Le carré magique FICHE P10
ATELIER DRIBBLE 10'	La queue du chien FICHE D5	La queue du chien FICHE D5	Montante descendante FICHE D6	Montante descendante FICHE D6	Montante descendante FICHE D6	Un, deux, trois soleil. FICHE D7
MATCHS 30' NB : quand un jeu est présenté pour la première fois il est signalé en jaune dans le tableau.	Un terrain avec les élèves ayant le plus de facilités (TERRAIN 1) et un autre en parallèle. (TERRAIN 2) Sur chaque terrain constituer 3 équipes de 3 (ou 4) plus d'éventuels remplaçants TERRAIN 1: A contre B B contre C C contre A Match de 8 min. L'équipe qui ne joue pas arbitre, chronomètre, compte les points. TERRAIN 2: D contre E E contre F F contre D	Un terrain avec les élèves ayant le plus de facilités (TERRAIN 1) et un autre en parallèle. (TERRAIN 2) Sur chaque terrain constituer 3 équipes de 3 (ou 4) plus d'éventuels remplaçants TERRAIN 1: A contre B B contre C C contre A Match de 8 min. L'équipe qui ne joue pas arbitre, chronomètre, compte les points. TERRAIN 2: D contre E E contre F F contre D	Un terrain avec les élèves ayant le plus de facilités (TERRAIN 1) et un autre en parallèle. (TERRAIN 2) Sur chaque terrain constituer 3 équipes de 3 (ou 4) plus d'éventuels remplaçants TERRAIN 1: A contre B B contre C C contre A Match de 8 min. L'équipe qui ne joue pas arbitre, chronomètre, compte les points. TERRAIN 2: D contre E E contre F F contre D	Un terrain avec les élèves ayant le plus de facilités (TERRAIN 1) et un autre en parallèle. (TERRAIN 2) Sur chaque terrain constituer 3 équipes de 3 (ou 4) plus d'éventuels remplaçants TERRAIN 1: A contre B B contre C C contre A Match de 8 min. L'équipe qui ne joue pas arbitre, chronomètre, compte les points. TERRAIN 2: D contre E E contre F F contre D	Un terrain avec les élèves ayant le plus de facilités (TERRAIN 1) et un autre en parallèle. (TERRAIN 2) Sur chaque terrain constituer 3 équipes de 3 (ou 4) plus d'éventuels remplaçants TERRAIN 1: A contre B B contre C C contre A Match de 8 min. L'équipe qui ne joue pas arbitre, chronomètre, compte les points. TERRAIN 2: D contre E E contre F F contre D	Un terrain avec les élèves ayant le plus de facilités (TERRAIN 1) et un autre en parallèle. (TERRAIN 2) Sur chaque terrain constituer 3 équipes de 3 (ou 4) plus d'éventuels remplaçants TERRAIN 1: A contre B B contre C C contre A Match de 8 min. L'équipe qui ne joue pas arbitre, chronomètre, compte les points. TERRAIN 2: D contre E E contre F F contre D

LES FICHES SONT PRESENTES PLUS BAS DANS L'OUVRAGE

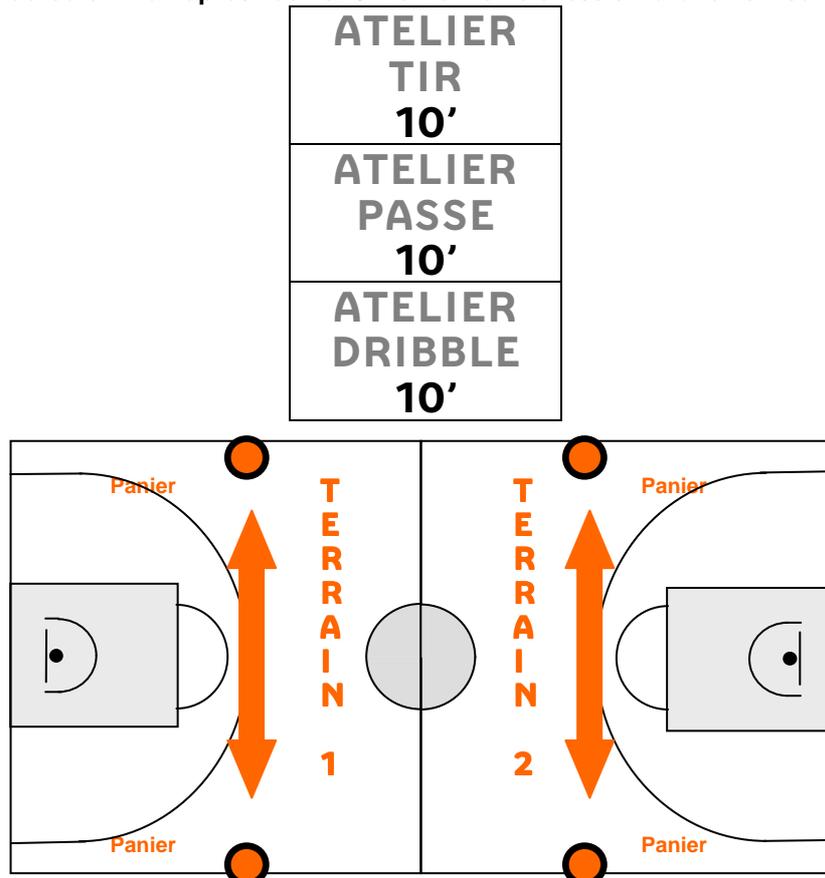
ORGANISER UNE SEANCE :

Présentation en « 1 minute » de la séance :

- scinder le groupe classe en deux groupes équivalents et expliquer qu'un groupe évoluera sur chaque terrain en faisant « la même chose » simultanément.
- expliquer qu'il y aura 3 jeux puis des matchs.

POUR COMMENCER ...3 ATELIERS : 30 minutes.

Démonstration sur un demi-terrain et **réalisation en parallèle sur les deux terrains simultanément.**
(Les ateliers se déroulent l'un après l'autre. On fait la même chose simultanément sur chaque terrain.)



POUR FINIR...LES MATCHS : (30 minutes)

Un terrain avec les élèves ayant le plus de facilités (TERRAIN 1) et un autre en parallèle.(TERRAIN 2)
Sur chaque terrain constituer 3 équipes de 3 (ou 4 si l'effectif de la classe dépasse 25) plus d'éventuels remplaçants (un ou deux)

<p>TERRAIN 1: A contre B B contre C C contre A</p> <p>Match de 8 min. L'équipe qui ne joue pas arbitre, chronomètre, compte les points.</p>	<p>TERRAIN 2: D contre E E contre F F contre D</p> <p>Match de 8 min. L'équipe qui ne joue pas arbitre, chronomètre, compte les points.</p>
--	--

NB : une autre organisation pédagogique est possible. Celle-ci consiste à, d'abord, scinder le groupe classe en 3 et à organiser les 3 ateliers, simultanément, dans la salle, à des endroits différents. En « tournant » dans les 3 ateliers au bout de 30 minutes les élèves sont « passés » partout.

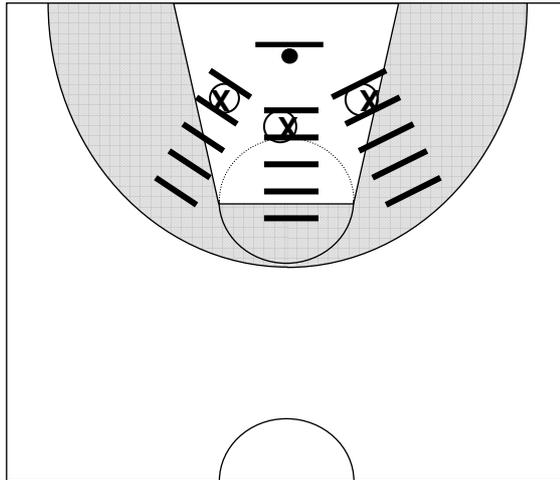
FICHE T1

VIDEO FICHE T1 ON JOUE

LES ECHELLES

Organisation/ matériel à prévoir :

1 ballon par élève. Des lattes ou à défaut des cerceaux. Essayer d'utiliser le maximum de paniers afin que les élèves puissent shooter souvent. Mettre plusieurs échelles par panier et si le nombre d'élèves est important en mettre deux par échelle. L'enseignant se placera de telle façon qu'il puisse rappeler aux élèves le geste qui a été appris et corriger en étant « à la limite du pénible ». **Le jeu consiste à shooter depuis la latte la plus proche du panier et à reculer d'une latte quand on marque.** Par contre en cas d'échec on avancera d'une latte. Le joueur vainqueur est celui qui arrive le premier à la dernière latte.



Conseils techniques :

Les appuis : **Pieds dirigés vers le panier (Photo 1)**

Le regard : **regarder le panier le plus tôt possible**

La tenue de balle : **le ballon est tenu sur le bout des doigts de la main (photo 2)**

Les alignements à respecter : **ped, genou, coude, main tireuse, doigts, panier alignés. Le coude doit donc être rentré. (Photo 3)**

L'action de tir : **Pendant que l'élève pousse sur les jambes et les déplie il faut qu'il puisse passer sous le ballon. Au moment du lâcher le coude sera situé légèrement au-dessus des yeux. L'avant bras ne sera pas loin de la verticale.**

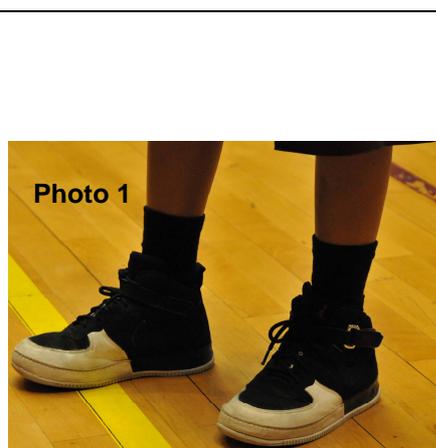


Photo 1

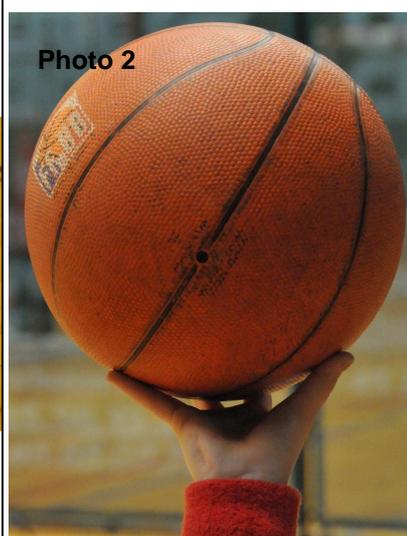


Photo 2



Photo 3

PASSE A 10 AVEC CERCEAUX SANS OPPOSITION

Organisation/ matériel à prévoir :

2 équipes, des chasubles, un ballon, 10 à 12 cerceaux, un chronomètre. Disposer les cerceaux de façon à ce qu'il y ait trois passes possibles à chacun d'eux (voir schéma ci-dessous).

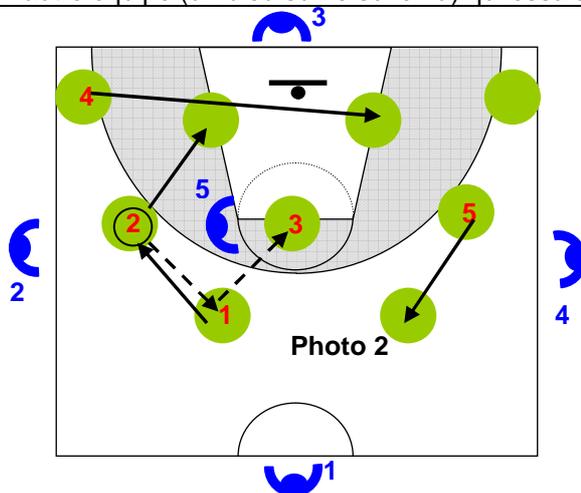
Durée : 10 manches de 40 secondes environ.

Une équipe avec le ballon (les rouges) prend position dans les cerceaux (verts). **Les joueurs doivent se faire le plus de passes tendues possibles en 40 secondes** (le ballon brûle les doigts, il faut le conserver le moins longtemps possible dans les mains). **Après une passe le joueur doit obligatoirement changer de cerceau** (on peut aussi changer de cerceau même sans avoir fait de passe).

L'équipe au repos (les bleus) compte à voix haute les passes de l'équipe qui joue. Si le joueur n'a pas changé de cerceau on ne comptabilise pas le point. On conserve la meilleure série sur les 40" et on change d'équipe. L'équipe ayant réussi la meilleure série marque le point. L'équipe ayant le plus de points à la fin des 10 manches a gagné.

Variantes, évolutions :

- Mettre un défenseur de l'autre équipe (un bleu sur le schéma) qui essaie d'intercepter les passes.



Conseils techniques :

Pour le passeur : Attitude semi fléchie.

- Tenir le ballon à deux mains à **hauteur de la poitrine Photo 1**
 - Lancer le ballon en poussant **simultanément vers l'avant avec les deux mains**. Les **coudes sont rentrés**.

- Finir le geste avec les **deux bras tendus, doigts en direction de la cible** et **mains « dos à dos »**
Photo 2

Le récepteur : Attitude semi fléchie également.

- **Présenter ses mains, pouces derrière, doigts en W**, face au passeur (cible et protection) **Photo 3**
 - **Attraper le ballon bras tendus devant soi** et le ramener à la poitrine (attaque du ballon)



Photo 1



Photo 2



Photo 3

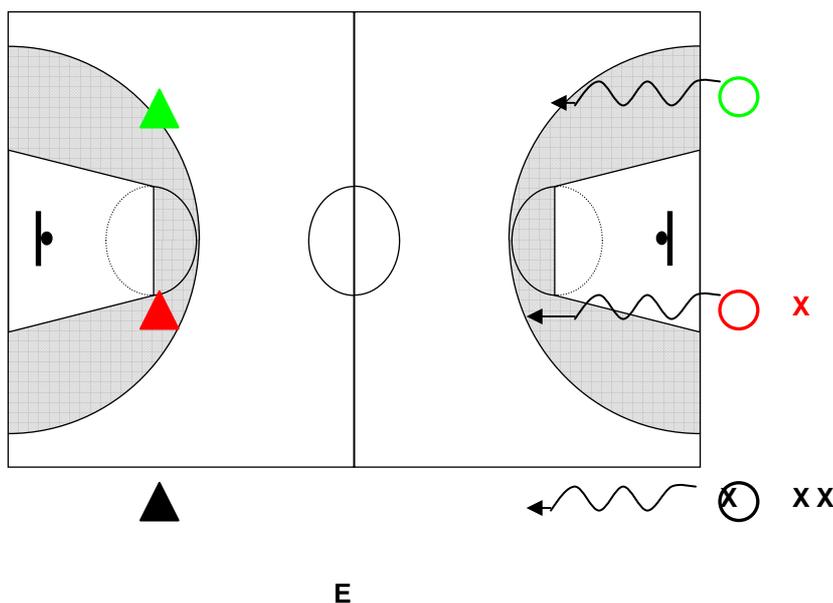
FICHE D2 VIDEO FICHE D2 ON JOUE

RELAIS DRIBBLE

Organisation/ matériel à prévoir :

Un ballon ou deux par équipe, des chasubles, des plots. (ne pas faire des équipes composées de plus de 3 joueurs afin de favoriser le nombre de passages)

Jeu traditionnel du relais par équipes : **chaque membre de l'équipe doit réaliser un parcours défini le plus rapidement possible et transmettre à son partenaire suivant de la main à la main. (en dribblant main droite ou main gauche)** La première équipe à terminer gagne, on peut faire plusieurs manches.



Conseils techniques :

Dribbler sur le côté et l'avant du corps. Photo 1

Regard haut, ne pas regarder le ballon. Photo 2

Pousser la balle avec la palme de la main (les doigts) avec dynamisme. Flexion complète du poignet doigts dirigés vers le sol. Photo 3



PARTIE TRANSDISCIPLINAIRE EN LIEN AVEC LE LIVRET PERSONNEL DE COMPETENCES

Compétence 1 : MAITRISE DE LA LANGUE

Lire : **la littérature de jeunesse** **FICHE RESSOURCE** Pages 69 à 72

Ecrire : **rédiger un compte-rendu** **FICHE PEDAGOGIQUE TRANSDISCIPLINAIRE** Page 73

Ecrire : **rédiger une invitation** **FICHE PEDAGOGIQUE TRANSDISCIPLINAIRE** Page 74

Ecrire : **écrire des règles** **FICHE PEDAGOGIQUE TRANSDISCIPLINAIRE** Page 75

Compétence 2 : PRATIQUE DES LANGUES ETRANGERES

– ouverture européenne et internationale – (en référence aux programmes 2008)

Anglais : **Basket et langue anglaise** **FICHE RESSOURCE** Page 76

Anglais : **La culture basket aux USA** **FICHE RESSOURCE** Page 77 à 88

Compétence 3 : MATHEMATIQUES ET CULTURE SCIENTIFIQUE ET TECHNOLOGIQUE

Géométrie : **reconnaître le tracé du terrain de basketball** **FICHE PEDAGOGIQUE TRANSDISCIPLINAIRE** Page 89

Mesures : **mesurer le terrain de basket** **FICHE PEDAGOGIQUE TRANSDISCIPLINAIRE** Page 90

Compétence 4 : MAITRISE DES TECHNIQUES USUELLES DE L'INFORMATION ET DE LA COMMUNICATION

S'informer, se documenter : **recherche d'informations sur site** **FICHE PEDAGOGIQUE TRANSDISCIPLINAIRE** Page 91 à 95

Créer, produire, exploiter des données : **Présenter le basket par le biais de l'informatique** **FICHE PEDAGOGIQUE TRANSDISCIPLINAIRE** Page 96

Compétence 5 : CULTURE HUMANISTE

Autour du patrimoine **FICHE RESSOURCE** Pages 97 à 120

Pratiquer les arts : **produire une affiche** **FICHE PEDAGOGIQUE TRANSDISCIPLINAIRE** Pages 121 et 122

Pratiquer les arts : **construire l'attitude basket** **FICHE PEDAGOGIQUE TRANSDISCIPLINAIRE** Page 123

Compétence 6 : COMPETENCES SOCIALES ET CIVIQUES

Avoir un comportement responsable : **le basket citoyen** **FICHE PEDAGOGIQUE TRANSDISCIPLINAIRE** Pages 124 à 127

Connaître les principes et fondements de la vie civique et sociale : **témoignage de Sofyane** **FICHE RESSOURCE** Pages 128 à 135