

Formation professionnelle continue

ACTIVITÉ SUPPORT : BASKET BALL

Intervenants : LHERMET Damien et NADAL Xavier
Enseignants EPS



20 et 22 mars 2018

SOMMAIRE

1) Petit historique

2) définition et logique interne de l'activité basket-ball

- définition de l'activité
- logique interne
- Modélisation des conduites typiques

3) La progressivité des règles et l'arbitrage

- La progressivité des règles
- les gestes d'arbitrage

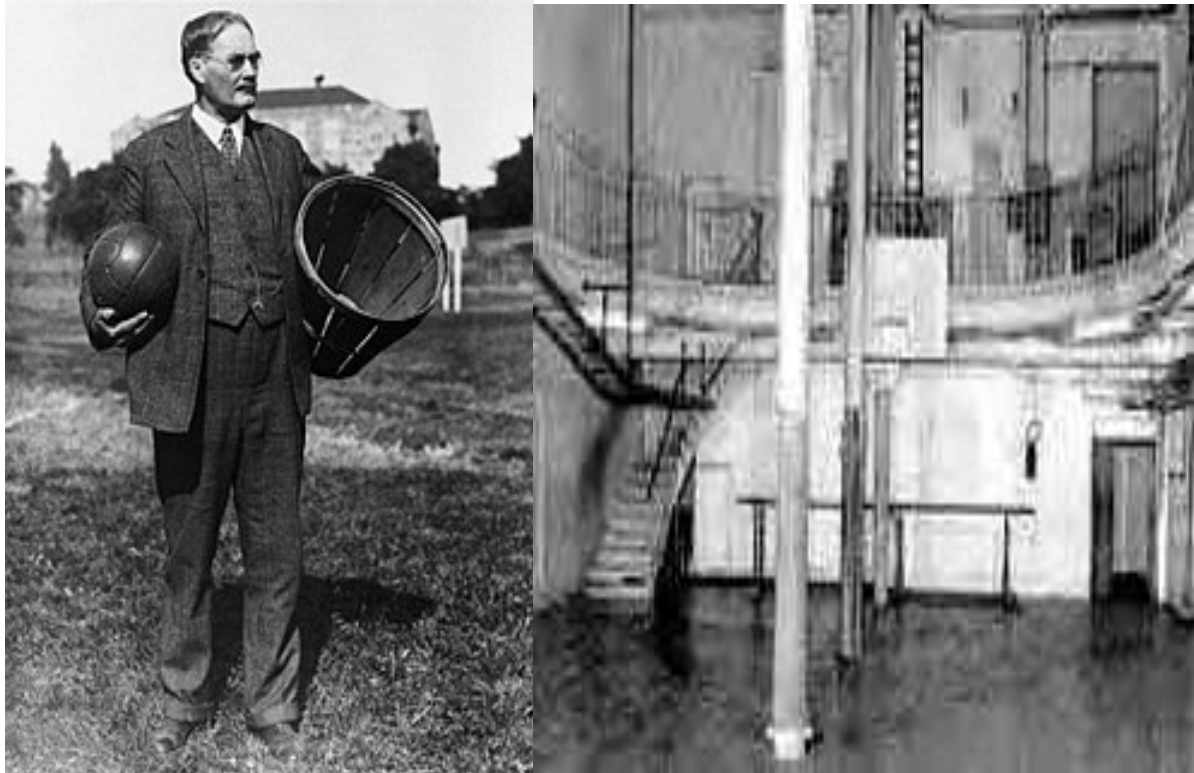
4) Cycle d'approfondissement séquence 1

- Caractéristiques élèves et matériel du collège FERSEN
- Protocole de construction de la séquence 1 (Quels choix ont été fait) : du socle à l'évaluation
- Pistes à explorer et définitions des choix d'enseignements
- Définitions et logique de la contre attaque
- projet de Séquence
- 10 leçons

5) Lexique de situations en fonction de thème précis

PETIT DETOUR HISTORIQUE

Pour une entrée par les règles originelles de l'activité



- Le Basket-Ball a été inventé par un professeur d'Education Physique Canadien : James NAISMITH, à l'Université des sports de SPRINGFIELD (USA) en 1891. Il y assure la formation de futurs « professeurs d'éducation physique » et a les mêmes problèmes que les autres écoles américaines en hiver : utiliser des installations couvertes, de petite surface, pour assurer la formation physique d'étudiants turbulents, plus motivés par les sports joués en plein air (football, rugby, athlétisme) que par la gymnastique suédoise trop militaire à leurs yeux.

- NAISMITH est persuadé de la valeur éducative des jeux collectifs, et cherche à développer l'entraide et la solidarité de ses étudiants, tout en interdisant toute violence, pour éviter les blessures, et cherche à favoriser de ce fait l'adresse sur la force. La période de pratique étant courte (l'hiver) il ne fallait pas que l'apprentissage soit trop long d'où l'utilisation des mains

- La légende raconte qu'il inventa la Façon de marquer les points en jetant ses brouillons froissés dans une corbeille qu'il plaça sur la tranche d'une porte entre-ouverte (d'où la hauteur du panier à 3m 05).

- Après avoir proposé à ses étudiants (à 12 contre 12 !) de **marquer** des paniers sans autres règles, il institua le **non contact** pour éviter les blessures, puis pour ne pas trop avantager l'attaque, il interdit de courir avec le ballon (règle du **marcher**), puis de reprendre le dribble après l'avoir arrêté (**reprise de dribble**).

Depuis cette invention, toutes les règles du Basket ont évolué pour garantir l'**équilibre entre l'attaque et la défense** (le pied de pivot, les 3 points, les lancers francs, les 3 secondes dans la raquette) ce que nous faisons tous les jours dans nos cours !!!!!

Définition et logique interne de l'activité basket-ball

1) Définition de l'activité

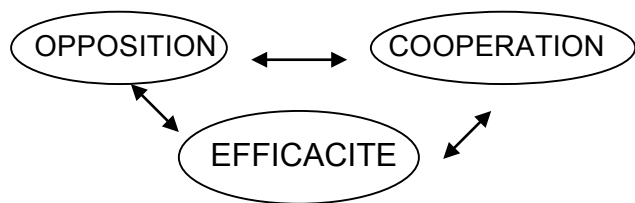
Le basket est une activité de coopération et d'opposition, dans des espaces interpénétrés, qui impliquent un affrontement individuel et/ou collectif en fonction des phases de jeu et au regard d'une éthique particulière

Cette activité :

- **Sollicite des ressources :**
 - ✓ Énergétiques : à dominante lactique (continuité du jeu due au rebond)
 - ✓ Mécaniques : alternance de course, suspension, blocage, arrêts (règle du marcher, et « non contact »)
 - ✓ Informationnelles : traiter plusieurs informations en même temps
 - ✓ Relationnelles : pour coopérer ensemble en attaque et/ou en défense
- **Engendre des conduites motrices spécifiques** sur les plans :
 - ✓ Moteur : conduite de balle (1x1), adresse (cible petite), déplacement contrôlé (« non-contact », rebond,)
 - ✓ Cognitif : prise d'information et prise de décision = « lire le jeu » et « choisir »
 - ✓ Affectif : gérer la relation à deux (PdB et nonPdB)
 - Partager « un langage commun »
 - Respecter les règles du jeu et l'arbitre

2) logique interne et problèmes posés à l'élève

« JOUER C'EST CHOISIR »



Dans des luttes pour

- la balle
- l'espace et le temps
- Le score

PLAN COLLECTIF

Phases de jeu

ATTAQUE
Contre-attaque - Attaque placée -

DEFENSE
REBOND - défense

TACHES

- ✓ Conserver la balle
- 🚲 Faire progresser la balle et Les joueurs vers la cible.
- 🏀 Marquer un panier

- ✓ Récupérer la balle
- 🚲 Faire reculer la balle Et les adversaires
- 🏀 Protéger la cible

PLAN INDIVIDUEL

STATUTS

ATTAQUANT
Mon équipe a la balle

DEFENSEUR
Mon équipe n'a pas la Balle

PdB

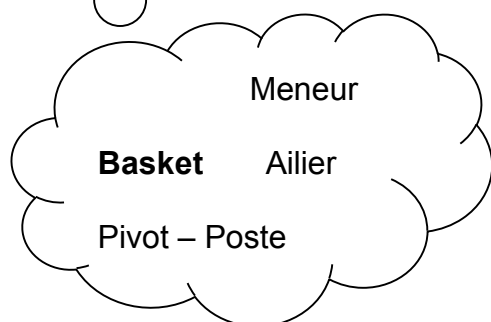
Non PdB

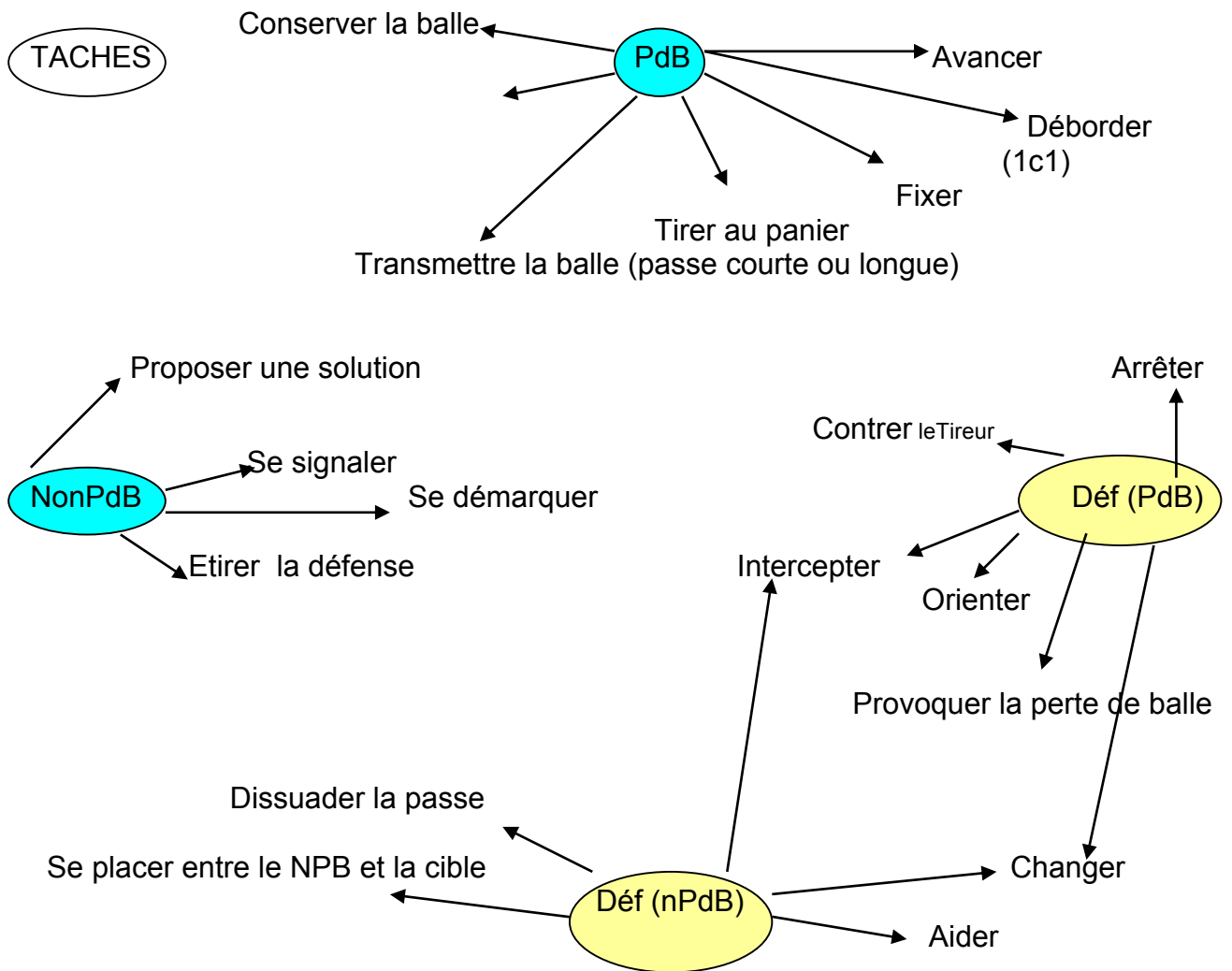
Déf (PdB) Déf

(nonPdB)

ROLES

Tireur Réceptionneur
Passeur Non Réceptionneur
Dribbleur

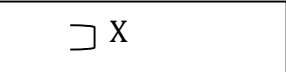
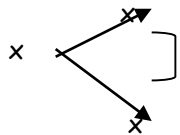
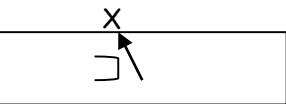




Les objectifs se déclinent en compétences à acquérir pour

- Prendre des informations sur qui, sur quoi ? ➔ PdB- non PdB – adversaire
Cible- Espace
- Prendre des décisions

3) Modélisation des conduites typiques

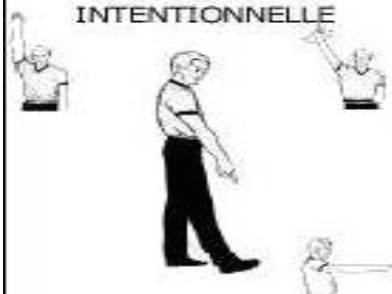
	NIVEAUX	FORMALISATION	PORTEUR DE BALLE	NON PORTEUR DE BALLE	DEFENSEUR
		MOI	Se débarrasse de la balle	Vient près du porteur -Suit la balle	Passif
« débutant » 5è	CHOISIT	MOI +CIBLE +/- PART	<u>Seul</u> :Dribble vers le panier <u>Marqué</u> : Passe au dessus Tir de loin ou non démarqué Cherche désespérément une solution	Aligné : dans la zone d'ombre X°  Demande la balle en avant du porteur derrière le défenseur	Se place et replace a coté les porteurs successifs souvent en retard
Séquence 1 5è 4è 10 H de pratique	LIT et CHOISIT	MOI +CIBLE +/- PART +/- ADV	- Passe à un partenaire démarqué ou mieux placé  - Cadre ses tirs en zone favorable	- Sort de la zone d'ombre ⇒ Va dans l'espace libre en avant, sur les côtés, parfois en arrière X°  - Propose des solutions distance de passes	- Se place entre le porteur et la cible - Tente des interceptions
Séquence 2 4è 3è 20 H de pratique	PROVOQUE	MOI +CIBLE +/-PART + ADV	Recherche le duel : - fixe et déborde en dribble - fixe et passe en s'adaptant au partenaire Tir efficace en zone favorable	Est disponible pour ses partenaires : appui, soutien, relais Se dégage facilement du défenseur	Se place entre un attaquant et le porteur (sur les lignes de passes) et intercepte ou dissuade. Freine la progression du porteur Joue le rebond

La progressivité des règles de l'arbitrage

RÈGLES	5 ^{ème}	4 ^{ème}	3 ^{ème}
Nombre de joueurs	3 c 3	3 c 3	3 c 3 ou 4 c 4
Terrain	Largeur ou Grand	Grand	Grand
Panier	2,50m ou 3,05 m	3,05 m	3,05 m
Ballon	Taille 5	Taille 6	Taille 6
Temps de jeu	2X5' OU 2X6'	2X6'	2X6' OU 2X8'
Marque	Tir cadré trajectoire en cloche touche le cercle par le haut ou panier	Panier	Panier
Règles utilisées	- Non contact - Reprise de dribble - marcher tolérant - sorties	- Non contact - Reprise de dribble - marcher - sorties	- Non contact sur le coté du joueur - Reprise de dribble - marcher - sorties
Fautes	Pas de prise dans les mains du porteur	Pas de prise dans les mains du porteur	- Faute de bras - Faute de corps
Arbitrage	1 élève par violation et par faute	2 arbitres (un par 1/2 terrain) observateurs	2 arbitres (un par 1/2 terrain) observateurs
Observables	Indicateurs généraux : - nombre de possession - tirs tentés	Indicateurs collectifs - Tir en contre attaque - Tir en zone favorable - Interception	Indicateurs individuels

LES GESTES DE L'ARBITRAGE

VIOLATIONS

MARCHER  Rotation des poings	DRIBBLE ILLEGAL OU DOUBLE DRIBBLE  Battement alternatif	PORTER LE BALLON  Demi rotation vers l'avant
FAUTE DE PIED INTENTIONNELLE  Doigt pointé vers le pied	SORTIE DU BALLON ET/OU DIRECTION DU JEU  Doigt pointé parallèlement aux lignes de touches	

FAUTES

OBSTRUCTION (attaque ou défense)  Deux mains aux hanches	TENIR  Saisir le poignet	PASSAGE EN FORCE AVEC LE BALLON  Poing fermé frappant la paume de la main
--	--	---

SCORE

UN POINT  Mouvement d'un doigt vers le bas	DEUX POINTS  Mouvement des deux doigts vers le bas	TROIS POINTS REUSSIS  Trois doigts pointés des deux mains
--	--	---

Cycle d'approfondissement séquence 1

1) Caractéristiques élèves et matériel du collège FERSEN

A) Conditions de pratique

Etablissement qui se situe dans le centre historique d'Antibes. Il n'y a aucune installation sportive au sein de l'établissement. L'équipe dispose d'un petit local pour stocker le matériel au collège et d'un préfabriqué au stade Foch. Le basket-ball se pratique en extérieur sur le goudron. Nous disposons en général de deux terrains de taille moyenne ou deux terrains de hand-ball avec au dessus des cages des paniers de baskets à 3m05.

Il est accessible à pied avec un trajet de 15 minutes à pied. Nous disposons au mieux de 1H25 de pratique effective par cours 2H

B) Caractéristiques des élèves du collège FERSEN

- Au niveau affectif et relationnel :

La **communication** dans les groupes de travail est souvent correcte.

Très attachés **aux résultats**, les élèves s'engagent rapidement et facilement dans l'activité. Ils vont être confrontés de manière récurrente à un certain échec dans la marque ce qui va jouer sur leur motivation à jouer avec tout le monde : on identifie rapidement celui qui marque et on va le sevrer de ballon

Difficulté à accepter le fait de jouer avec quelqu'un considéré comme mauvais. Cette personne arrête même l'activité car elle ne reçoit jamais le ballon

- Au niveau cognitif :

- Les élèves ont une capacité d'écoute convenable (ce qui facilite la transmission des consignes)

- Le travail en autonomie est efficace

- Les choix de passe ne sont fait qu'en fonction du niveau des élèves et non de leur placement et déplacement

- Au niveau moteur :

- Très hétérogènes au niveau des capacités physiques dû aux caractéristiques de l'établissement (présence de sections sportive et de pôle)

- Difficulté à manipuler le ballon. Les passes sont plus pour se débarrasser du ballon que pour progresser vers l'avant : on donne aux meilleurs !!

- Quelques élèves ont un dribble relativement efficace mais celui ci mobilise toute leur attention

- Utilisation de la vision centrale en priorité et vision périphérique uniquement que du côté bras fort

2) Protocole de construction de la séquence 1

Cycle d'approfondissement 1 de BASKET-BALL

Les 5 domaines du socle	DOMAINE 1 Les langages pour penser et communiquer	DOMAINE 2 Les méthodes et outils pour apprendre	DOMAINE 3 La formation de la personne et du citoyen	DOMAINE 4 Les systèmes naturels et les systèmes techniques	DOMAINE 5 Les représentations du monde et de l'activité humaine
Les 5 compétences générales de l'EPS	C1 Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps	C2 S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils pour apprendre	C3 Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités	C4 Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière	C5 S'approprier une culture physique sportive et artistique
Champ d'Apprentissage 4 CONDUIRE ET MAÎTRISER UN AFFRONTEMENT COLLECTIF OU INTERINDIVIDUEL	ATTENDUS DE FIN DE CYCLE VISÉS EN PRIORITE LORS DE LA SÉQUENCE 1: (En cohérence avec les autres activités programmées dans le champ d'apprentissage 4) En situation d'opposition réelle et équilibrée A1 : Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe. Lien →  D2, D5 (A2 : Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force) A3 : Etre solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et de l'arbitre. Lien → D3 A4 : Observer et Co-arbitrer. Lien → D2, D3, D5 (A5 : Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité)				
	COMPÉTENCES VISÉES PENDANT LE CYCLE 4: • Rechercher le gain de la rencontre par la mise en œuvre d'un projet prenant en compte les caractéristiques du rapport de force. → lien avec A1 • (Utiliser au mieux ses ressources physiques et de motricité pour gagner en efficacité dans une situation d'opposition donnée et répondre aux contraintes de l'affrontement. → lien avec A2 • S'adapter rapidement au changement de statut défenseur / attaquant. → lien avec A1 • Co arbitrer une séquence de match → lien avec A4 • Anticiper la prise et le traitement d'information pour enchaîner des actions. → lien avec A1, A5 • Se mettre au service de l'autre pour lui permettre de progresser. → lien avec A3				

	CE QU'IL Y A À APPRENDRE EN BASKET- BALL CYCLE 4 1- développer un tir fiable proche du cercle (zone d'or) → lien avec A1 2- Mettre en oeuvre un projet de jeu simple permettant l'accès régulier à la zone favorable de marque →  3- Appliquer les principes élémentaires d'une défense individuelle →  4- Respecter les adversaires et les décisions de l'arbitre et être solidaire de ses partenaires → lien avec A3 5- Savoir Co-arbitrer avec assurance et observer de manière pertinente →  A4
SÉQUENCE 1	CE QU'IL Y A À APPRENDRE EN BASKET-BALL LORS DE LA SEQUENCE 1 1) <u>développer des tirs fiables</u> → lien avec A1 - Du tir à l'arrêt au double pas systématique - Augmenter la réussite des shoots en situation de surnombre offensif 2) <u>Mettre en œuvre un projet de jeu permettant l'accès régulier à la zone favorable de marque</u> →  - Repérer la zone de marque favorable (de part et d'autre du panier à 45° dans la raquette) - Accès rapide (contre attaque, monter de balle rapide) à la zone de marque dès la récupération de balle (rebond défensif, interception, remise en jeu) - Enchaîner dribble / passe vers l'avant sans perte de balle - Proposer des solutions de jeu vers l'avant et orienter (à bonne distance, en relais, investir rapidement les 3 couloirs de jeu) - Se démarquer 3) <u>Appliquer les principes élémentaires d'une défense individuelle</u> →  - se placer et replacer par rapport à la possession de balle (reconnaissance attaquant ou défenseur) - Marquer son adversaire direct dès la remise en jeu ou dès le changement de statut - Etre toujours entre SON joueur (PB, NPB) et la cible - 4) <u>Respecter les adversaires et les décisions de l'arbitre et être solidaire de ses partenaires</u> → lien avec A3 (Evaluée tout au long du cycle hors évaluation sommative) - Respecter les décisions de l'arbitre et arrêter de jouer dès qu'il siffle - Ne pas rejeter la faute d'une action négative sur les autres - Etre capable d'intégrer n'importe quelle équipe - 5) <u>Savoir arbitrer avec assurance et observer de manière pertinente</u> →  A4 - Co- arbitrer en s'appuyant sur des règles simples (marche, reprise de dribble, non-contact) - Observer en utilisant des critères collectifs facilement identifiables et simples

COMPETENCE ATTENDUE SEQUENCE 1 : (construite par l'équipe pédagogique en fonction des attendus de fin de cycle, de "ce qu'il y a à apprendre en basket-ball", des conditions de pratique et des caractéristiques des élèves) En 3 contre 3, rechercher le gain du match par des choix pertinents d'actions de passe ou dribble pour accéder rapidement à la zone de marque et tirer en position favorable, face à une défense individuelle qui cherche à gêner la progression de la balle Co- arbitrer et observer en fonction de critère simple. Respecter les partenaires, les adversaires et les décisions de l'arbitre					
Compétences spécifiques à acquérir Ce qu'il y a APPRENDRE Pendant la séquence 1	Porteur de balle				
	- si le défenseur ne monte pas alors je fais un dribble de progression rapide pour accélérer le jeu vers l'avant - si le défenseur monte alors je passe à un partenaire démarquer vers l'avant en priorité - réaliser des shoots en double pas quand le CJD est libre - déclencher des shoots à l'arrêt uniquement en zone favorable) - Occuper son couloir de jeu (couloir central ou couloir d'aile)	Fonctionner sur le raisonnement SI.-.ALORS pour faire des choix d'actions motrices pertinentes - Déterminer sa distance de mise en danger par un défenseur - Prendre en compte les informations données par les observateurs	- Respecter les règles, les arbitres (leurs décisions), les partenaires, les adversaires- - Respecter ses adversaires ou partenaires quelle que soit l'issue des matchs - Faire confiance aux arbitres et respecter leurs décisions.		Connaître les principes d'une montée de balle rapide et d'une contre attaque : occupation des 3 couloirs de jeu (central et latéraux), démarquage vers l'avant pour offrir une solution de passe au PB
	Non porteur de balle				
	-Se mettre à distance de passe optimale, offrir des solutions de passes en appui tout en restant dans son couloir de jeu - Rompre l'alignement P-D-NP et changer de rythme de déplacement - changer de statut rapidement (ATT /DEF)	Fonctionner sur le raisonnement SI.-.ALORS pour faire des choix d'actions motrices pertinentes - Déterminer la distance de passe optimale en fonction de ses partenaires - Prendre en compte les informations données par les observateurs	- Respecter les règles, les arbitres (leurs décisions), les partenaires, les adversaires - Respecter ses adversaires ou partenaires quelle que soit l'issue des matchs - Faire confiance aux arbitres et respecter leurs décisions.		Connaître les principes d'une montée de balle rapide et d'une contre attaque : occupation des 3 couloirs de jeu (central et latéraux), démarquage vers l'avant pour offrir une solution de passe au PB
	Défenseur				
	- se placer et se déplacer pour intercepter la balle ou gêner la progression - se placer toujours entre son joueur (PB ou NPB) et le panier	Avoir en vision ballon/adversaire/cible - La priorité reste le ballon à stoppé ou à récupérer - Prendre en compte les informations données par les observateurs	- Respecter les règles, les arbitres (leur décisions), les partenaires, les adversaires - - - Respecter ses adversaires ou partenaires quelle que soit l'issue des matchs - Faire confiance aux arbitres et respecter leurs décisions.		-

	Arbitre /observateur				
	Se placer correctement pour être proche de l'action sans la gêner	- Relever des résultats d'actions fiables liés aux pertes de balle et conditions de tir (tirs tentés, tir marqué en zone favorable ou en double pas, perte de balle).	- Se montrer responsable des tâches simples confiées : chronométrage, secrétariat, relevé d'informations. - Arbitrer à plusieurs en se répartissant les rôles (un arbitre pour les fautes, un arbitre pour les violations). - Etre réactif dans sa prise de décision		Connaissances des règles simples mais essentielles au jeu
Protocole d'évaluation	Situation de référence : Match de 2 X 5 min en 3/3 aménagée en 3/2 : le joueur responsable du panier va se mettre dans une zone au centre du terrain jusqu'à que son équipe récupère le ballon PANIER marqué = 1pts ou 3 pts en double pas en 1CO Règles : Marque, Non contact sur le coté du porteur Reprise de dribble, marcher tolérant sur le départ du dribble, sorties Arbitrage : 2 arbitres (un par 1/2 terrain) 1 table observateur				

MODALITÉS D'ÉVALUATION

14 points : efficacité individuelle et collective :

- Efficacité individuelle offensive : 6 pts
- Efficacité collective offensive : 5 pts
- Efficacité individuelle défensive : 3 pts

4 points : le rôle d'arbitre et d'observateur : Évalués au cours de la séquence (à partir de la leçon 5)

2 Points : Respecter les adversaires, l'arbitre et ses partenaires : évalué tout au long de la séquence : 2 pts

14 points : efficacité individuelle et collective LIEN AVEC A1

Niveau	Maitrise insuffisante	Maitrise fragile	Maitrise satisfaisante	Très bonne maitrise
Points	0 à 3,5	3,5 à 7	7 à 11	11 à 14
Efficacité individuelle OFFENSIVE	- Ne fait pas toujours les bons choix (passer, dribbler, shooter), ce qui limite son efficacité dans le jeu collectif. Pertes de balle systématiques (tirs forcés, mauvaises passes, utilisation inapproprié du dribble) 0 à 1,5	Conserve le ballon, assure une passe mais reste immobile après celle-ci Identifie les situations de tir sous le panier en 1 contre 0 mais reste inefficace (ne va pas tirer dans les « zones d'or ») . Quelques Pertes de balle 1,5 à 3	Remonte le ballon vers le camp adverse en dribble. se démarque de façon optimale vers l'avant Tir efficace en situation favorable (« zone d'or »). passes décisives Pas de perte de balle 3 à 4,5	-Accélère le jeu grâce à des dribbles de progression efficace et sûr (dribble de contre attaque) Choix de passe judicieux en appui principalement Joueur qui propose des solutions en se démarquant efficacement en appui, soutien et en relais 4,5 à 6
Efficacité collective	Pas d'organisation, beaucoup de pertes de balle, précipitation 0 à 1,5	Progression de l'équipe vers une zone favorable de marque sans perte de balle Mais le démarquage devient inefficace quand la pression défensive est réelle 1,5 à 2,5	Structure de jeu rapide intermittente sur gain de balle. (rebond défensif, interception, remise en jeu dans son camp) mais la plus part des tirs sont tentés en zone favorable Démarquage efficace vers l'avant 3 à 4	.Jeu rapide ou contre attaque systématique sur récupération du ballon (rebond défensif, interception, remise en jeu dans son camp). Beaucoup de Tirs en exploitant le surnombre 4 à 5
Efficacité individuelle DÉFENSIVE	Ne défend pas, et ne reviens pas en défense : joue à la « carotte » Ou a l'inverse le joueur explosif : aucun contrôle de sa motricité 0,5	Protège son panier mais cours souvent à coté de la balle et - est pris de vitesse par son vis a vis 1	Gêne et ralentit la progression de la balle par un bon placement - Est toujours bien placé par rapport a son cis a vis et la cible 2	Gêne le PB et intercepte en coupant les lignes de passes (NPB) 3

4 points : le rôle d'arbitre et d'observateur lien avec A4 Evalué a partir de la 5^{ème} leçon

Niveau	Maitrise insuffisante	Maitrise fragile	Maitrise satisfaisante	Très bonne maitrise
Points	1	2	3	4
Arbitre /observateur	Ne se sent pas concerné par le recueil des données. En tant qu'arbitre, ne siffle pas les bonnes fautes, ne se déplace pas	Recueil des données insuffisamment fiables. (ne reconnaît pas les observables en situation de référence) En tant qu'arbitre, hésite parfois sur des violations et faute : siffle doucement	Recueil des données justes et fiables. Assume le rôle d'arbitre en sifflant fermement	Recueil des données justes et fiables. Assure son rôle d'arbitre en expliquant les fautes sifflées

2 Points : Respecter les adversaires, l'arbitre et ses partenaires lien avec A3 (évaluer tout au long du cycle)

Niveau	Maitrise insuffisante	Maitrise fragile	Maitrise satisfaisante	Très bonne maitrise
Points	0	1	1,5	2
Respect du Pratiquant	Contredit l'arbitre et rôle sur ses partenaires lors de pertes de balle, s'énervé sur les adversaires lorsqu'ils font fautes	Ne s'arrête pas de jouer au coup de sifflet et ne joue pas forcement et avec tout le monde. La chance des adversaires est un facteur de victoire	Applique les décisions de l'arbitre et encourage ses partenaires. Reconnaît la supériorité des adversaires	Conseil et encourage ses partenaires Félicite ses adversaires

ITEMS évaluées	Attendus	<u>Compétences choisies sur Pronote (par domaines)</u>	
Efficacité individuelle OFFENSIVE	A1 →		
Efficacité collective OFFENSIVE			
Efficacité individuelle DÉFENSIVE			
Respect du Praticant	A3 →		
Arbitre /observateur	A4 →		

3) Pistes à explorer pendant la séquence d'apprentissage.

- **APPRENDRE le tir en course (Double pas)** et le travailler, à chaque début de leçon, sous différentes formes (manège, concours par équipe, parcours dribbling...)
- Travail sur la **maîtrise** du dribble (en course et avec une vitesse de déplacement élevée, en liaison avec des passes, travail de la liaison dribble/passe ou dribble/shoot)
- Travail sur **le démarquage et le principe de fixation d'un adversaire** (3 contre 1 sans dribble, 3 contre 1 avec dribble)
- **Travail de la distance de passe et du type de passes** pour construire des transmissions efficaces entre PB et NPB
- **Travailler** de la contre-attaque en exploitant un surnombre offensif et en occupant les couloirs de jeu
- **Aborder l'arbitrage** avec des règles simples (marcher, reprise de dribble, retour en zone autorisé, non-contact sur le coté du PB etc...)

ETAPES D'APPRENTISSAGE A VISER :

- Du shoot de loin et aléatoire → Au shoot en zone d'or en 1 C 0
- De la centration autour du ballon → A l'occupation d'un couloir de jeu
- D'un déplacement compliqué vers l'avant → A la mise en place d'un jeu rapide
- D'un démarquage aléatoire → A un démarquage construit et orienté vers l'avant en priorité

4) La contre attaque :

1) Concept général

La contre attaque est la forme de jeu qu'il faut valoriser pour prendre de vitesse le système défensif adverse. C'est la première intention que doit avoir les joueurs pour créer les conditions d'un tir facile face à une défense non organisée.

L'enjeu est d'arriver à proximité de la zone de tir en situation de surnombre offensif pour déclencher un tir en un contre zéro.

La contre attaque se décompose en plusieurs étapes : Ces trois étapes se déroulent en 6 à 7 secondes

- la conquête de balle
- la création du surnombre
- la gestion du surnombre à l'approche de l'espace de marque favorable.

a) La conquête de balle

La contre attaque se déclenche très souvent à partir :

- d'un rebond défensif qui relance vite le ballon vers l'avant grâce à des joueurs qui anticipent (plus de 50% de paniers ratés ⇒ importance du rebond.)
- par une défense active qui pousse l'attaque à commettre des erreurs (mauvaises passes, sortie)
- par une remise en jeu rapide pour relancer le jeu sur un tir encaissé

La **longue passe** peut être la situation à rechercher en priorité mais si celle ci n'est pas possible le porteur doit disposer de solution de passe dans des **espaces plus proches**. De ce fait le joueur doivent occuper l'espace dans toutes ses dimensions : **profondeur et largeur**

b) la progression de balle et création du surnombre

Amener le plus vite possible le ballon vers l'avant pour prendre la défense de vitesse.

- Privilégier la passe au dribble.
- Les joueurs non concernés par le rebond, la capture du ballon ou la remise en jeu doivent offrir des solutions de passes longues devant ou des passes relais au porteur de balle
- écarter le jeu en occupant les trois couloirs (en 3/3 alternative droite -gauche)

c) la gestion du surnombre

Le porteur de balle doit toujours garder à l'idée qu'il est un tireur :

- Lâcher son ballon si un joueur peut tirer immédiatement (passe décisive)
- Ne pas lâcher son ballon avant d'avoir fixé un défenseur.

Les non porteurs doivent offrir des solutions de passes dans deux directions opposées

5) Projet de séquence

LEÇONS	LECON 1	LECON 2	LECON 3	LECON 4	LECON 5
Domaine du socle et CG travaillées	D1, D2, D3, D5	D1, D2, D5	D1, D2, D5	D1, D2, D5	D1, D2, D3, D5
Thème :	ÉVALUATION DIAGNOSTIQUE	Travail en supériorité numérique pour accéder rapidement aux zones de marque favorable	Travail de la liaison dribble/passe/shoot, Accès à la zone de marque favorable	Travail en supériorité numérique pour accéder rapidement à la zone de marque favorable	EVALUATION FORMATIVE Démarquage, liaison dribble/passe/shoot
Séance	- échauffement complet par un épervier ou poule renard vipère – - travail de shoot a l'arrêt et en course en 10 minutes en autonomie - travail de manipulation de balle sur ligne (dribbleur suiveur) - exposition des règles principales (reprise de dribble, marcher, non-contact) - petit tournoi simple en aménageant les règles Equipe de 3 - Observation sur : le dribble, perte de balle, le démarquage, tirs tentés, tirs marqués	- échauffement petit jeu, dribbling (conservation) - 5 min de tir libre au panier - travail de shoot a l'arrêt : course aux points avec les cônes - travail du 2/1 en circuit avec un pourcentage sur 8 shoots. - Contenu sur le si alors et sur le démarquage et la distance de passe (au moins 5 passages)	- Echauffement général + petit jeu de démarquage sur multi cible - 5 min de tir libre au panier - situation des Cônes de chantier pour travailler les différentes liaisons, en demandant un nombre de paniers obligatoires, un temps limite - Situation - Match de 3/3 en Street-ball avec l'aménagement des règles sur le dribble joueur bonus et possession de balle	- échauffement épervier avec ou sans ballon - travail de shoot au panier pendant 7 min avec consignes sur zone favorable et sur position des mains - travail du 3/1+1 en circuit avec un pourcentage sur 8 shoots. - Contenu sur le si alors et sur le démarquage et la distance et le type de passe et sur le jeu en appui (au moins 5 passages) - match de réinvestissement sur l'exploitation du surnombre avec extra balle sur panier marqués en contre attaque (1/0)	- Echauffement sans et avec ballon par petit jeu (basket rugby multi zone) - Situation SWITCH : 3/0 en passe pour finir en 2/1 par demi terrain ou deux équipes face à face - situation de référence avec une observation simple : Tir tentés/ tir marqués Possession / perte de balle - Utilisation de l'IPAD et multi-compteur 2 observateurs et 2 arbitre

SEANCES	LECON 6	LECON 7	LECON 8	LECON 9	LECON 10
Domaine du socle et CG travaillées	D1, D2, D5	D1, D2, D3	D1, D2, D3, D5	D1, D2, D3, D5	D1, D2, D3, D5
Thème :	Monter de balle rapide en dribble pour accéder rapidement à la zone de marque favorable	Montée de balle rapide pour atteindre la zone de marque favorable	Montée de balle rapide en surnombre pour atteindre la zone de marque favorable	EVALUATION SOMMATIVE	EVALUATION SOMMATIVE
Séance	- Echauffement avec ballon par petit jeu (passe à 6) - Manège avec shoot en course, Lay up 20 paniers en concurrence avec les autres équipes - Situation du 1 contre 1 poursuite avec mise de point en fonction de la distance de départ - travail du 3/2 en circuit avec un pourcentage sur 8 shoots. Match de réinvestissement exploitation du surnombre Situation aménagée 3/3 en 3/2 avec deux joueurs qui sortent sur chaque panier marqué de leur équipe	- échauffement petit jeu, dribbling (jeu d'attrape chasubles) - Manège avec shoot en course, mise en concurrence de plusieurs équipes - travail de la montée de balle rapide par l'occupation du couloir après un rebond planche - Match de réinvestissement en 3/3 aménagé en 3/2 avec une zone qui varie en fonction du niveau de jeu atteint	- échauffement épervier avec ou sans ballon - travail de shoot au panier pendant 7 min en autonomie - manège qui exploite les zones d'or - travail de la montée de balle rapide par l'occupation du couloir après un rebond planche avec évolution sur du 1C1 poursuite Match de réinvestissement en 3/3 aménagé en 3/2 avec une zone de mise à l'écart de joueurs	- Echauffement libre avec ballon avec beaucoup de shoot - manège avec passes pour le double pas - situation de référence avec une observation évaluative sur PB et NPB Utilisation de l'IPAD et multi-compteur 2 observateurs et 2 arbitres	- Echauffement libre avec ballon avec beaucoup de shoot - manège avec passes pour le double pas - situation de référence avec une observation évaluative sur PB et NPB Utilisation de l'IPAD et multi-compteur 2 observateurs et 2 arbitres

Les leçons basket-ball Séquence 1

<i>Activité</i>	<i>Basket-Ball</i>	<i>Leçon n°</i>	<i>1</i>	<i>Classe</i>	
-----------------	--------------------	-----------------	----------	---------------	--

Objectifs de la leçon				
Evaluation diagnostique : Identifier le niveau de manipulation de balle des élèves ainsi que leur acquis sur le démarquage et la gestion des rôles attaquant /défenseur				
Le pratiquant				
-travail du dribble en situation peu complexe - décentration du regard pour faire les bon choix vers l'avant en priorité - Rompre l'alignement P-D-NP - changer de statut rapidement (ATT /DEF)	Fonctionner sur le raisonnement SI.-.ALORS pour faire des choix d'actions motrices pertinentes	- Respecter les règles, les arbitres (leurs décisions), les partenaires, les adversaires - Arbitrer à plusieurs en se répartissant les rôles (un arbitre pour les fautes, un arbitre pour les violations).		Connaissances des règles simples mais essentielles au jeu

Echauffement	- <i>Echauffement complet avec activation / étirement / renforcement musculaire</i> - <i>10 minutes en autonomie sur les paniers avec un ballon pour 2 ou 3 (passage dans les groupes pour les premières consignes ainsi que les premières observation sur leur niveau d'habiletés)</i>
--------------	--

SA1	But de l'exercice pour l'élève		Critères de réussite
	<u>Le dribbleur suiveur</u> : Je suis les déplacement de mon camarade en dribblant Le PAC-man	- Un ballon pour deux : exercice pendant 2' chacun et on change d'exécutant Le NPB est devant et le PB est derrière à 1 m max en dribble. Utiliser les lignes du terrain (découverte des limites) dans un premier temps puis étendre à l'ensemble du terrain Contenu sur le dribble : rebond, placement du coude pousser et amortir la balle devant soi <u>Un ballon chacun</u> : le PAC-man un élève essaye de toucher les autres pour les éliminer en restant sur les lignes (augmentation de vitesse de déplacement et décentration du regard	Ne pas perdre le ballon Ne pas se faire « manger »
	Objectif de l'exercice		Variables
	Travail de manipulation de balle : dribble a l'arrêt, en marchant en course en changeant de direction		Augmenter la vitesse de déplacement

SA2	But de l'exercice pour l'élève		Critères de réussite
	Gagner le plus de matchs possibles en marquant dans les zones favorables et en ne perdant que peu de ballon	Tournoi à 6 équipes, 3 par terrain Match de 3/3 mais composition d'équipe de 4 sur période de 6 min Introduction des règles de reprise de dribble, marcher avec la balle et non contact (bulle de un bras) Engagement de son camp L'équipe qui ne joue pas fournit : 2 arbitres : un par demi terrain 2 observateurs sur : nombre de possession/perte de balle et tirs tentés/ tirs marqués Observation sur IPAD avec multi-compteur	Se démarquer, assurer ses passes et ses shoots Respect des décisions des arbitres
	Objectif de l'exercice		Variables
	Déterminer le niveau initial des élèves sur : - le démarquage, la manipulation de la balle, le changement de statut, l'habileté au shoot		Permettre un extra balle sur panier marqué du premier coup

Activité	Basket-Ball	Leçon n°	2	Classe	
----------	-------------	----------	---	--------	--

Objectifs de la leçon				
Travail en supériorité numérique pour accéder rapidement aux zones de marque favorable				
Le pratiquant				
- si le défenseur ne monte pas alors je fais un dribble de progression rapide pour accélérer le jeu vers l'avant si le défenseur monte alors je passe à un partenaire démarquer vers l'avant en priorité - réaliser des shoots en double pas quand le CJD est libre	Fonctionner sur le raisonnement SI.- .ALORS pour faire des choix d'actions motrices pertinentes - Déterminer sa distance de mise en danger par un défenseur - La priorité reste le ballon a stoppé ou à récupérer	- Respecter les règles		Connaître les principes d'une montée de balle rapide et d'une contre attaque

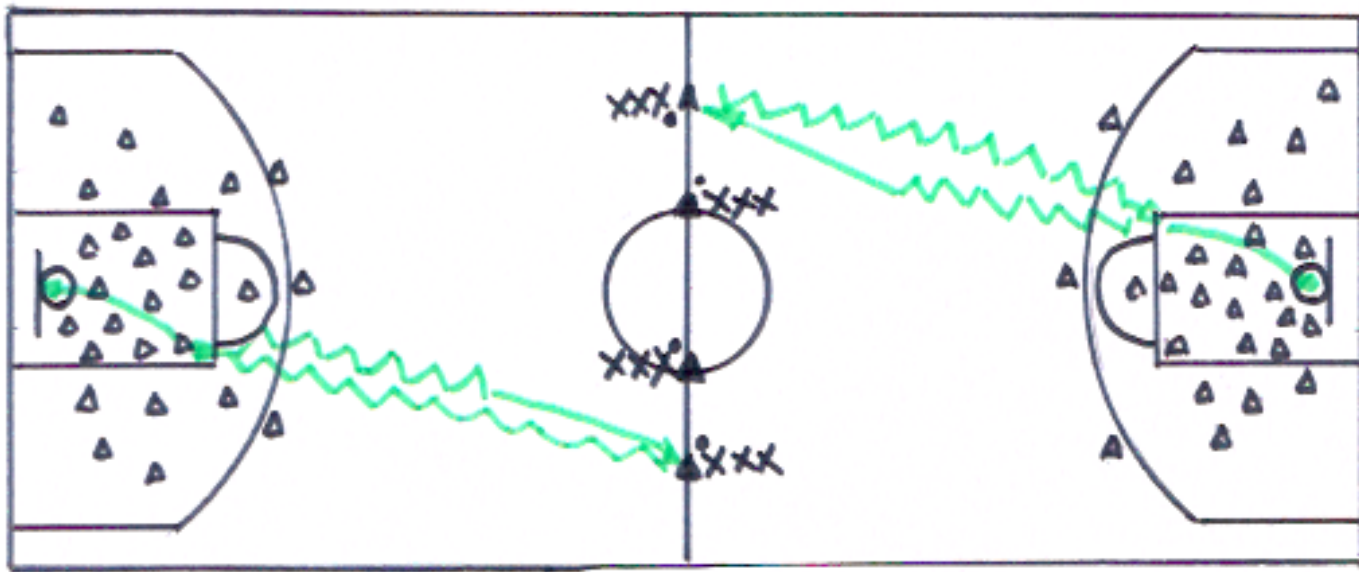
Echauffement Petit jeu	- Echauffement complet - jeu de dribble avec 9 joueurs avec ballons et 3 joueurs sans ballon dans l'espace des trois points. Jeu par séquence de 2'30. A la fin les joueurs sans ballons ont un gage de renforcement musculaire (contenus sur dribble sans regarder et protéger la balle avec son corps/ distance de danger du défenseur) - 10 minutes en autonomie sur les paniers avec un ballon pour 2 ou 3 (passage dans les groupes pour les consignes et l'initiation au shoot en course (passage de rivière etc.)
---------------------------	--

SA1	But de l'exercice pour l'élève	Par équipe de trois, les joueurs sont placés au centre du terrain : 2 équipes vont jouer sur le même panier Au coup de sifflet, aller shooter au panier pour ramasser le plus de plots possible. Si le panier est marqué alors je ramasse le plot et je l'amène à mon équipe. Si je ne marque pas alors je retourne au centre du terrain et donne le ballon à mon partenaire. Le jeu s'arrête quand il n'y a plus de plots dans la raquette. L'équipe qui gagne est celle qui a le plus de plots. On peut autoriser les équipes qui ont ramassés leurs plots de leur terrain à aller ratisser le terrain derrière eux On met à peu près 25 plots par demi terrain (raquette) Détermination des zones d'or du shoot Consignes sur le shoot à l'arrêt SCHEMA EN ANNEXE	Critères de réussite
	Gagner l'équipe adverse en ramassant plus de cônes qu'elle.		Marquer au premier essai le plus de fois possible
	Objectif de l'exercice		Variables
	Travail de l'efficacité du shoot à l'arrêt		Mettre des paniers vers les positions 0° Autorisation d'aller ratisser les autres terrains

SA2	But de l'exercice pour l'élève	Sur 2 terrains l'un a coté de l'autre Les terrains sont séparés en diagonal ou en deux dans le sens de la longueur, un seul défenseur par moitié de terrain CE tir a l'arrêt : pied orienté vers le panier, main posé sur le ballon (derrière et coté) flexion des jambes , balle au dessus du front , tir déclenché rapidement après appui simultané En attaque équipe composé de 2 joueurs. Le défenseur a pour consigne de défendre sur le PB. L'équipe de 2 doit réaliser au moins 2 passages et donc potentiellement 8 panier marqués (4 par passage) Consignes sur le démarquage en appui et l'écartement, passes vers l'avant L'équipe doit aller vite une fois que le défenseur est battu pour aller marquer en 1C0 en course ou à l'arrêt 1 seul shoot autorisé pas de rebond Un premier passage sans dribble pour augmenter l'activité des élèves avec passes par dessus autorisées SCHEMA EN ANNEXE	Critères de réussite
	Battre le défenseur et aller marquer systématiquement en 2/1		Marquer lors de ces 8 passages systématiquement en 1C0
	Objectif de l'exercice		Variables
	Travail du démarquage et du jeu rapide vers l'avant Toujours tirer en zones d'or en 1/0		Possibilités de le faire en 3/1 Mettre un temps limite d'attaque : 10 s Sans dribble

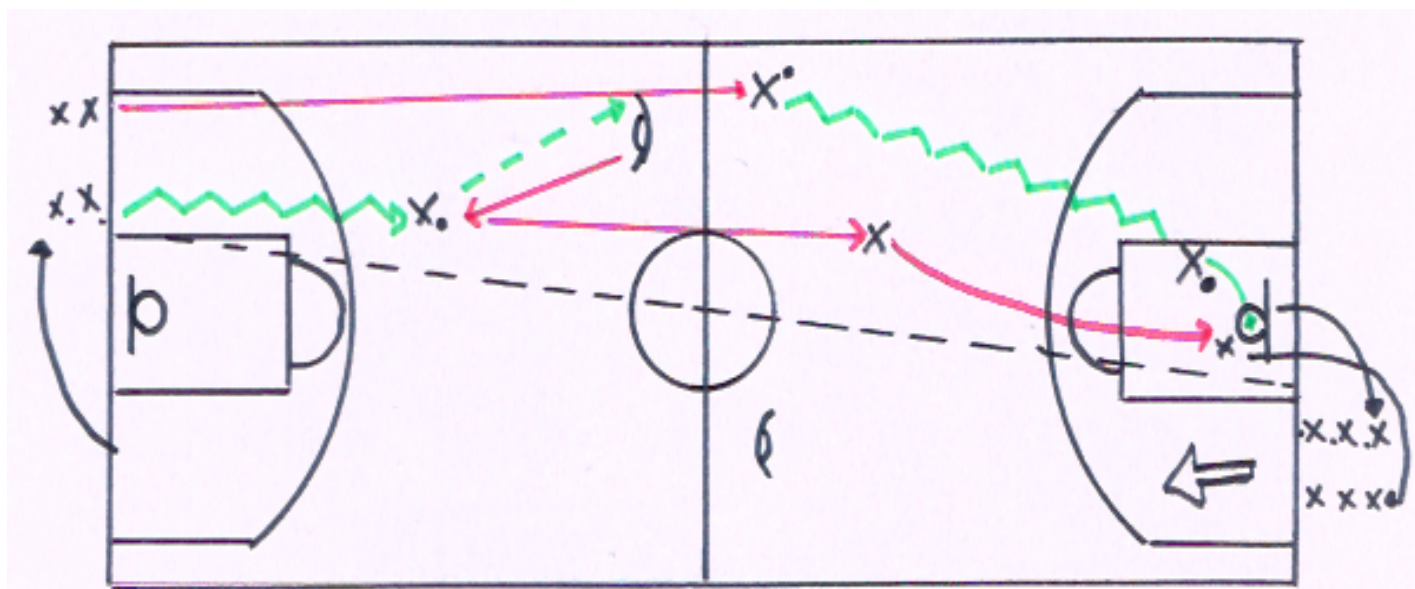
ANNEXE LEÇON 2

SA1 : Ramasse plots



Exemple en vidéo en video

SA2



Activité	Basket-Ball	Leçon n°	3	Classe	
----------	-------------	----------	---	--------	--

Objectifs de la leçon				
Travail de la liaison dribble/passe/shoot, Accès à la zone de marque favorable				
Le PB et NPB				
-travail du dribble en situation peu complexe - décentration du regard pour faire les bon choix vers l'avant en priorité - Rompre l'alignement P-D-NP - changer de statut rapidement (ATT /DEF)	Avoir en vision ballon/adversaire/cible			Connaissances des règles simples mais essentielles au jeu
Le défenseur				
- se placer toujours entre son joueur (PB ou NPB) et le panier	- La priorité reste le ballon			Connaissances des règles simples mais essentielles au jeu

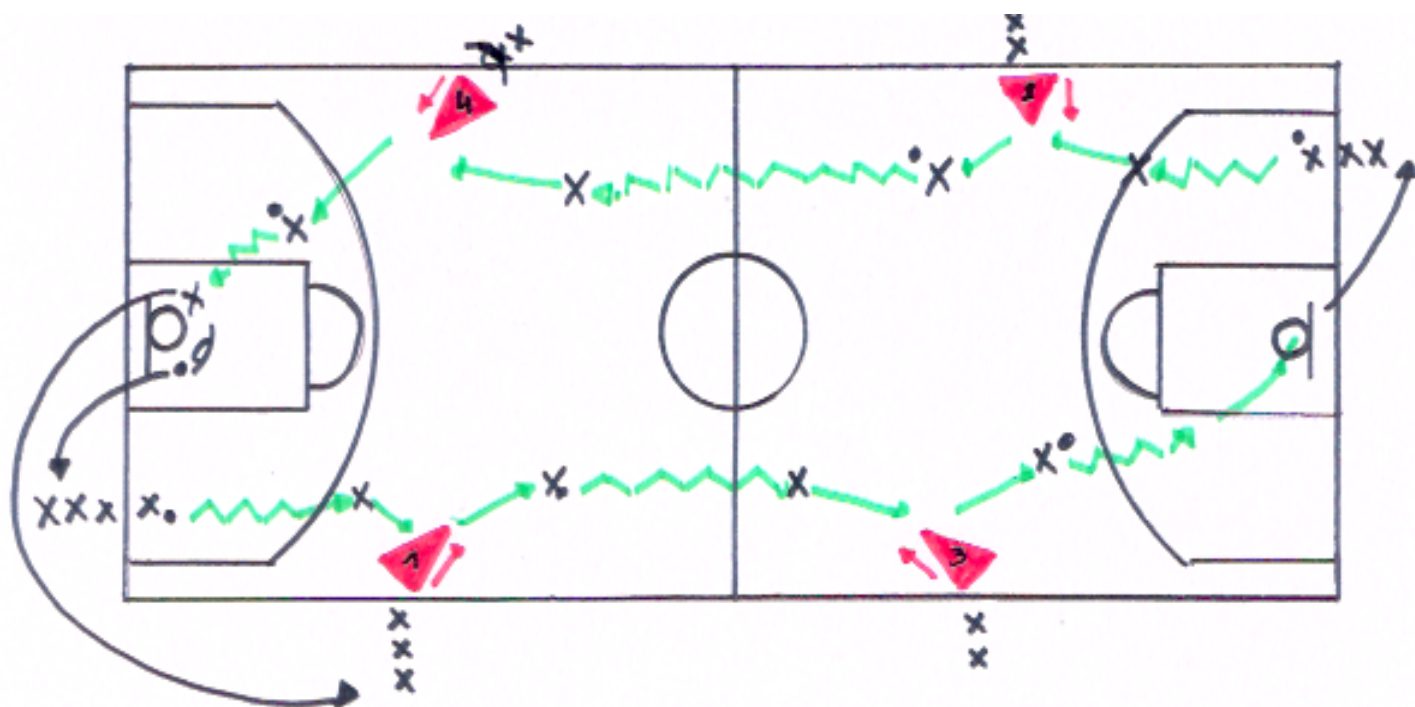
Echauffement	- Echauffement complet avec activation / étirement / renforcement musculaire - Petit jeu de démarquage sur multi-cible - 5 minutes en autonomie sur les paniers avec un ballon pour 2 ou 3 (passage dans les groupes pour les consignes)
--------------	--

SA1	But de l'exercice pour l'élève	Un terrain baliser avec 4 plots de chantier Les plots de chantiers indiquent là où je dois aller Ceux qui sont sur les plots doivent faire une passe correcte (CE : passe et réception de passe) 12 à 15 joueurs par terrain et un nombre de paniers à marquer de 20 en double pas (CE sur le double pas) Découverte des zones de marque favorable si demande de tir a l'arrêt SCHEMA EN ANNEXE	Critères de réussite
	Marquer un maximum de panier en tir en course		Marquer le nombre de paniers indiqués avant l'autre terrain
	Objectif de l'exercice		Variables
	Systématiser le tir en course et les différentes liaisons présentes en basket		Mettre un temps limite ou un défenseur sur le deuxième tir

SA2	But de l'exercice pour l'élève	Match de réinvestissement en 3/3 En version street -ball, match de 3/3 en aménageant les règles. Obligation de ressortir de la zone des 3 pts si récupération de balle, chaque panier vaut 1 point, si il touche le cercle par le haut, 2 points si le panier est marqué et 5 points si c'est le joueur bonus Règles qui évoluent en fonction du nombre de match entre les différentes formes de passes, l'autorisation du dribble etc .	Critères de réussite
	Gagner le plus de match possible		Gagner le plus de match possible
	Objectif de l'exercice		Variables
	Travail du démarquage ainsi que mise en position favorable d'un joueur de l'équipe		Toutes les variables de la manipulation de balle et du joueur banco

ANNEXE LEÇON 3

SA1



Les joueurs aux plots : après la passe , le joueur au plot 1 va au 2 (diagonale) puis après la passe il va vers le plot 3 (en face) puis encore après la passe le joueur va vers le 4 (diagonale) puis après la passe le joueur au plot prend le rebond et vient se placer dans la colonne à ballon. L 'autre joueur va au plot 1

Évolution : au plot 4 le joueur devient défenseur après la passe et met une pression défensive sur l'attaquant

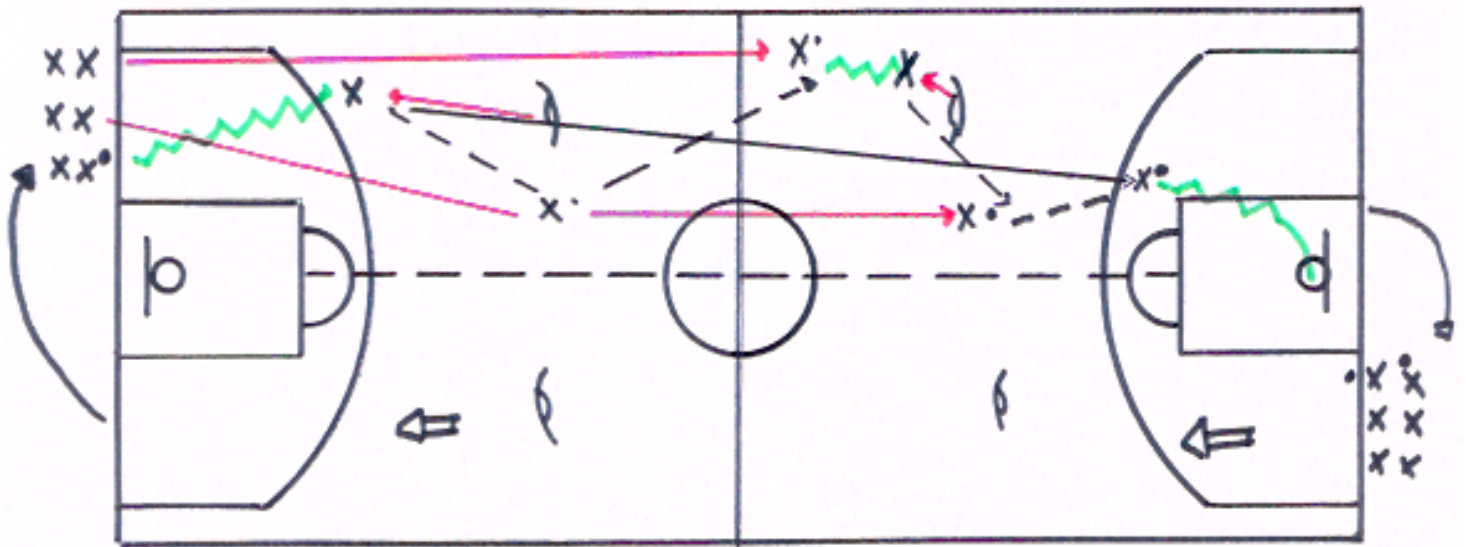
Activité	Basket-Ball	Leçon n°	4	Classe	
----------	-------------	----------	---	--------	--

Objectifs de la leçon				
Travail en supériorité numérique pour accéder rapidement aux zones de marque favorable				
Le PB et NPB				
- si le défenseur ne monte pas alors je fais un dribble de progression rapide pour accélérer le jeu vers l'avant si le défenseur monte alors je passe à un partenaire démarquer vers l'avant en priorité - réaliser des shoots en double pas quand le CJD est libre	Fonctionner sur le raisonnement SI.- ALORS pour faire des choix d'actions motrices pertinentes - Déterminer sa distance de mise en danger par un défenseur - rompre l'alignement PB/DEF/NPB	Respecter les règles simples : marcher, reprise de dribble, sortie		Connaître les principes d'une montée de balle rapide et d'une contre attaque : occupation des 3 couloirs de jeu (central et latéraux), démarquage vers l'avant pour offrir une solution de passe au PB
Le défenseur				
	- La priorité reste le ballon a stoppé ou à récupérer	Respecter les règles : non-contact		

Echauffement	- Echauffement complet avec activation / étirement / renforcement musculaire - 10 minutes en autonomie sur les paniers avec un ballon pour 2 ou 3 (passage dans les groupes pour les consignes)
--------------	--

SA1	But de l'exercice pour l'élève	Sur 2 terrains l'un a coté de l'autre Les terrains sont séparés en diagonal ou en deux dans le sens de la longueur, un seul défenseur par zone donc 2 def par terrain En attaque équipe composé de 3 joueurs. Le défenseur a pour consigne de défendre sur le PB, celui de la première zone n'a pas possibilité de passer le milieu de terrain une fois battu L'équipe de 3 doit réaliser au moins 2 passages et donc potentiellement 8 panier marqués (4 par passage) Consignes sur le démarquage en appui (distance/ rompre l'alignement et l'écartement, passes vers l'avant L'équipe doit aller vite une fois que le défenseur est battu pour éviter son retour et pour aller marquer en 1C0 en course ou à l'arrêt dans les zones favorable 1 seul shoot autorisé pas de rebond Un premier passage sans dribble pour augmenter l'activité des élèves avec passes par dessus autorisées SCHEMA EN ANNEXE	Critères de réussite
	Battre les défenseurs et aller marquer systématiquement en 3/1+1		Marquer lors de ces 8 passages systématiquement en 1C0
	Objectif de l'exercice		Variables
	Travail du démarquage et du jeu rapide vers l'avant Toujours tirer en zones d'or en 1/0		Possibilités de le faire en 3/1 Mettre un temps limite d'attaque : 10 s Permettre le retour du premier défenseur en zone 2

SA2	But de l'exercice pour l'élève	Match de réinvestissement en 3/3 Une extra balle est donnée à l'équipe quand le panier est marqué en contre attaque c'est à dire en 1C0 2 arbitres un par zone et un élève qui tiens la score Il note les paniers marqués en attaque ou en contre attaque plus le nombre d'extra balle Petit tournoi avec match de 6 min Consigne : dès que je récupère la balle je dois me projeter vers l'avant soit par un dribble soit par une passe pour prendre la défense de vitesse Observation de l'enseignant sur le démarquage et le style de jeu rapide (occupation des couloirs de jeu)	Critères de réussite
	Match de réinvestissement sur le démarquage et l'exploitation du surnombre		Gagner le match en ayant le plus possible d'extra balle
	Objectif de l'exercice		Variables
	Réinvestir les acquis sur le démarquage et la progression vers l'avant et le shoot en 1C0		Donner un retard défensif : chaque fois que je marque je dois faire le tour d'un plot en dehors du terrain

SA1

Activité	Basket-Ball	Leçon n°	5	Classe	
----------	-------------	----------	---	--------	--

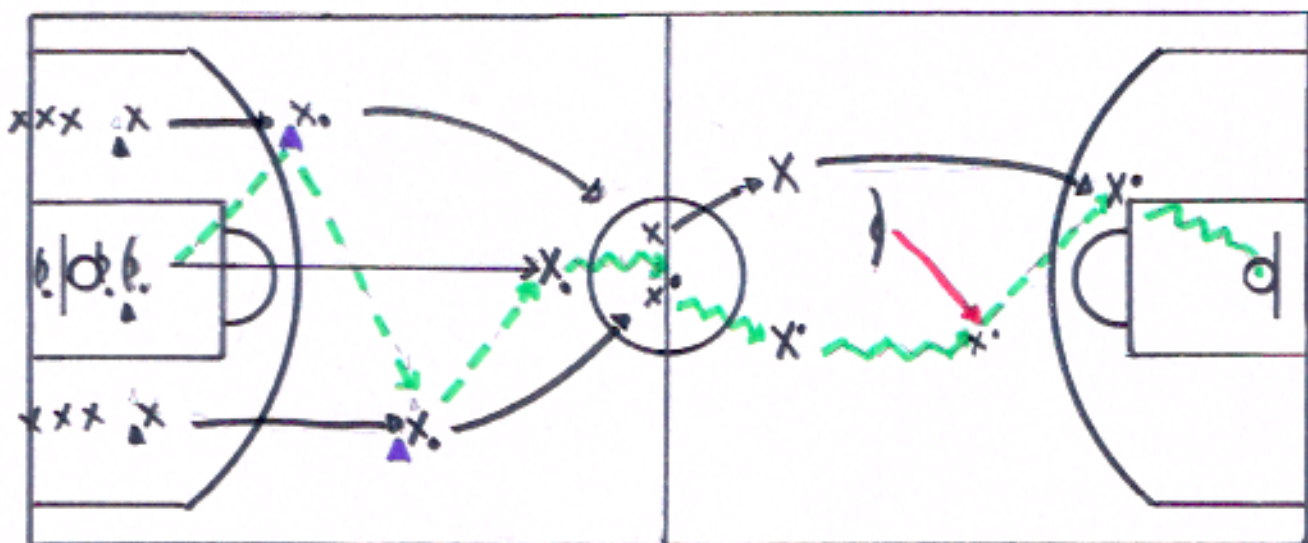
Objectifs de la leçon				
EVALUATION FORMATIVE				
Démarquage, liaison dribble/passe/shoot				
Le PB et NPB				
- si le défenseur ne monte pas alors je fais un dribble de progression rapide pour accélérer le jeu vers l'avant si le défenseur monte alors je passe à un partenaire démarquer vers l'avant en priorité - réaliser des shoots en double pas quand le CJD est libre	- Fonctionner sur le raisonnement SI.- ALORS pour faire des choix d'actions motrices pertinentes - Avoir en vision ballon/adversaire/cible	Respecter les règles simples : marcher, reprise de dribble, sortie		Connaissances des règles simples mais essentielles au jeu démarquage vers l'avant pour offrir une solution de passe au PB
Le défenseur				
	La priorité reste le ballon a stoppé ou à récupérer	Respecter les règles : non-contact		
Arbitres et observateurs				
	- Relever des résultats d'actions fiables liés aux pertes de balle et conditions de tir	- Se montrer responsable des tâches simples confiées - Arbitrer à plusieurs en se répartissant les rôles (un arbitre par demi terrain) - Etre réactif dans sa prise de décision		
Echauffement	- Echauffement complet avec activation / étirement / renforcement musculaire - petit jeu de basket/rugby sur multi cible avec aménagement des règles et marque dans un cerceau (entre 4 et 6 cerceaux par terrain) -			

SA1	But de l'exercice pour l'élève	Situation du SWITCH:	Critères de réussite
	Gagner en marquant systématiquement en zone d'or en 1/0	Le premier demi terrain se passe en 3/0 à la manière d'un criss cross aménagé : on parle de couloir de jeu avec les contenus sur la passe. C'est la personne du milieu au départ qui devient défenseur Le deuxième demi terrain est en 2/1 avec la consigne de montée de balle rapide CE sur le si – alors et le tir en double pas en « zone d'or »	Marquer avec un double pas systématiquement ou dans les zone d'or
	Objectif de l'exercice	Possibilité de le faire entre terrain avec une personne qui reste en défense On fait 5 passages en tant que défenseur soit 15 passages au total, un seul shoot et pas de rebond 1 pts quand je marque sur un tir à l'arrêt, 2 pts quand je marque en double pas et 3 pts pour le défenseur quand il intercepte la balle : total possible par élève : 35pts SCHEMA EN ANNEXE	Variables
	Exploiter de manière optimale une situation de supériorité numérique		-Passer en 4/0 SWITCH 3/1 - inverser avec une autre équipe (en fonction des terrains)

SA2	But de l'exercice pour l'élève	Match de réinvestissement en 3/3 aménagé en 3/2 Le joueur tireur ou marqueur doit se mettre dans la zone d'attente situer au milieu du terrain jusqu'à que son équipe récupère la balle Match de 2X6 min	Critères de réussite
	Match de réinvestissement		Gagner le plus de match possible
	Objectif de l'exercice	Tournoi à 3 équipes de 4 joueurs : 1remplacant qui tourne de manière autonome L'équipe qui ne joue pas : 2 arbitres et 2observateurs + dispensés Observation simple sur multi compteur Tir tenté/tir marqué Possession de balle / perte de balle	Variables
	Réinvestir les acquis sur le démarquage et le tir en zone d'or ainsi que les différentes liaisons		Changer le lieu de la zone d'attente Valoriser les points marqués sur double pas

ANNEXE LEÇON 5

SA1



Activité	Basket-Ball	Leçon n°	6	Classe	
----------	-------------	----------	---	--------	--

Objectifs de la leçon				
Monter de balle rapide en dribble pour accéder rapidement à la zone de marque favorable				
Le PB et NPB				
- si le défenseur ne monte pas alors je fais un dribble de progression rapide pour accélérer le jeu vers l'avant si le défenseur monte alors je passe à un partenaire démarquer vers l'avant en priorité - réaliser des shoots en double pas quand le CJD est libre	Fonctionner sur le raisonnement SI.- ALORS pour faire des choix d'actions motrices pertinentes - Déterminer sa distance de mise en danger par un défenseur - rompre l'alignement PB/DEF/NPB	Respecter les règles simples : marcher, reprise de dribble, sortie		Connaître les principes d'une montée de balle rapide et d'une contre attaque : occupation des 3 couloirs de jeu (central et latéraux), démarquage vers l'avant pour offrir une solution de passe au PB
Le défenseur				
	- La priorité reste le ballon a stoppé ou à récupérer	Respecter les règles : non-contact sur le coté du joueur		

Echauffement	- Echauffement complet avec activation / étirement / renforcement musculaire - Petit jeu de passe à 6 (interdiction au dribble et au contact) dans la raquette avec montée de balle rapide (autorisation du dribble) et shoot au panier pour valider le point : 3 équipes par terrain l'équipe qui gagne reste sur le terrain (soit l'attaque car elle marque, soit la défense parce qu'elle empêche de marquer) - 10 minutes en autonomie sur les paniers avec un ballon pour 2 ou 3 (passage dans les groupes pour les consignes)
--------------	---

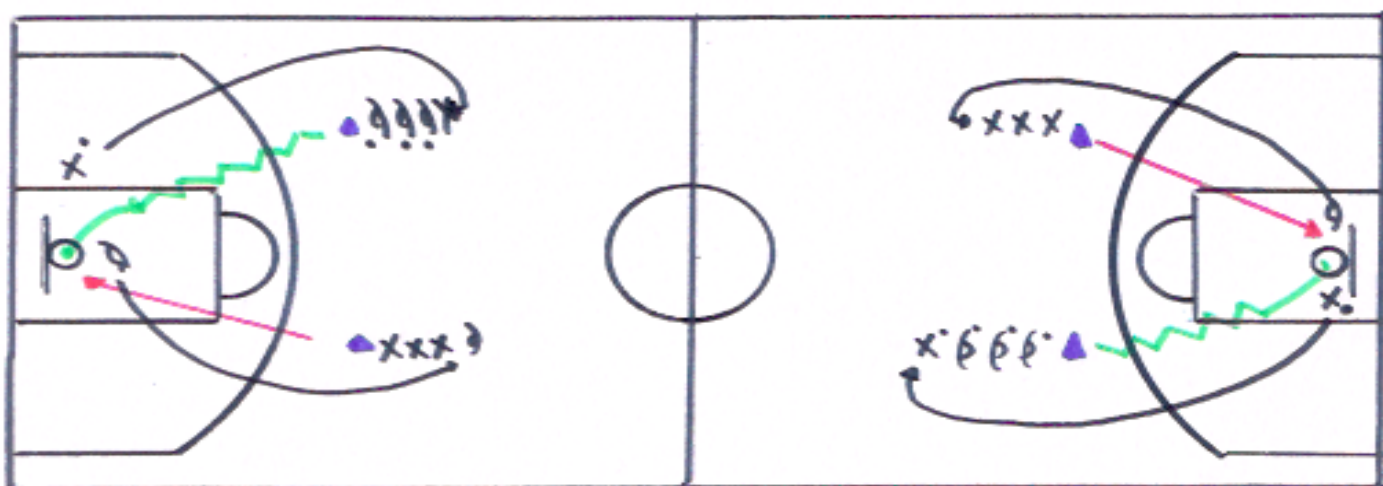
SA1	But de l'exercice pour l'élève	Quatre équipes , une par demi terrain Sur un demi terrain : Deux colonnes , une avec ballon à droite et l'autre sans ballon Départ en dribble vers la zone favorable puis prise de ballon et appuis G/D et shoot en course et je viens me placer dans la colonne sans ballon. L'autre colonne s'occupe du rebond et viens se placer dans la colonne de droite Concurrence entre les équipes :Première à marquer 20 paniers SCHEMA EN ANNEXE	Critères de réussite
	Fin d'échauffement par la mise en place du shoot en course : le manège classique		Marquer 20 paniers avant les autres équipes Réussir ses tir en course
	Objectif de l'exercice		Variables
	Optimiser le tir en course		Demander moins de paniers , mettre les ballons a gauche

SA2	But de l'exercice pour l'élève	1C1 poursuite Trois plots sur le coté du terrain à distance variable de la ligne de fond . Le plus près vaut 5 points l'intermédiaire vaut 3 points et le plus loin vaut 1 point. Le défenseur part lorsque l'attaquant reçoit la balle dans les mains de la part de celui ci . 8 passages avec 5 points mis en jeu à chaque passage donc un score sur 40 à la fin puis on change de rôle contenu sur le dribble de progression rapide vers l'avant ainsi que sur le shoot en course dans la zone favorable SCHEMA EN ANNEXE	Critères de réussite
	Marquer sans se faire rattraper par le défenseur . Bien miser pour marquer le plus de points possible		Marquer systématiquement et miser de plus en plus de points
	Objectif de l'exercice		Variables
	Progresser rapidement en dribble vers les zones de marque favorable pour éviter un retour du défenseur direct		Ecarter les plots , mettre plus de points sur les positions des plots

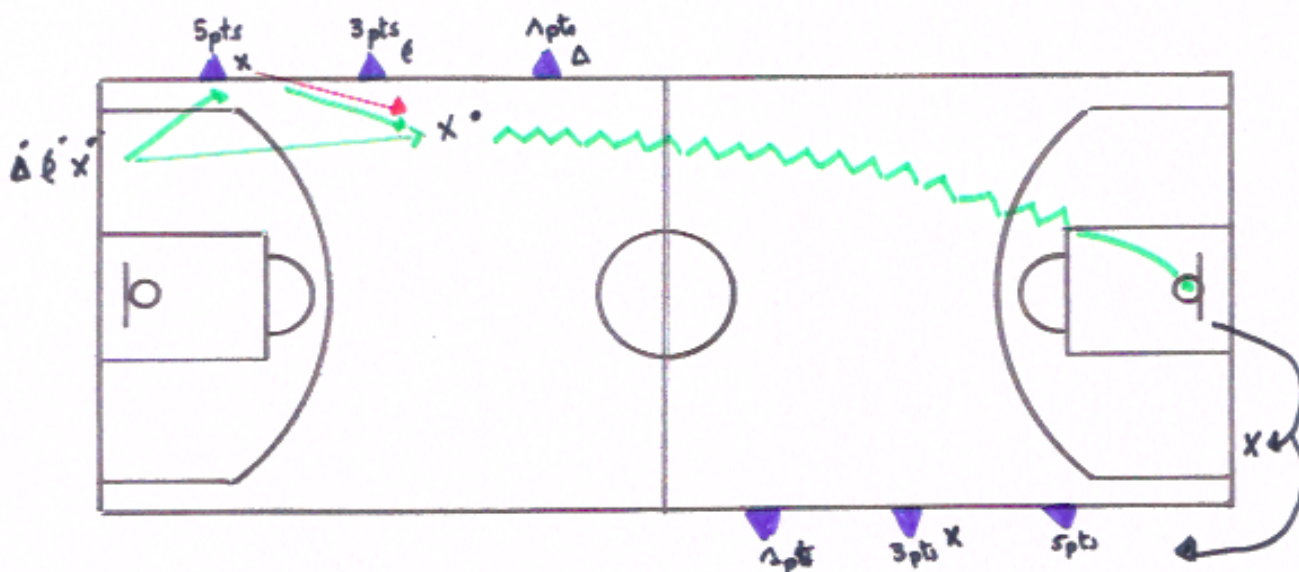
SA3	But de l'exercice pour l'élève	Match de réinvestissement en 3/3 aménagée en 3/2+1	Critères de réussite
	Match de réinvestissement sur le démarquage et l'exploitation du surnombre	Le joueur qui marque un panier doit aller en zone d'attente avant de pouvoir repartir défendre : il reste 10 secondes en zone d'attente	Gagner le match en exploitant au mieux le surnombre
	Objectif de l'exercice	2 arbitres un par zone et un élève qui tiens le score et la zone d'attente avec un chrono	Variables
	Réinvestir les acquis sur le démarquage et la progression vers l'avant, la prise de vitesse de la défense et le shoot en 1C0	Petit tournoi avec match de 6 min Consigne : dès que je récupère la balle je dois me projeter vers l'avant soit par un dribble soit par une passe pour prendre la défense en sous nombre de vitesse Observation de l'enseignant sur le démarquage et le jeu rapide (occupation des couloirs de jeu, exploitation du surnombre) SCHEMA EN ANNEXE	Augmenter retard défensif en temps

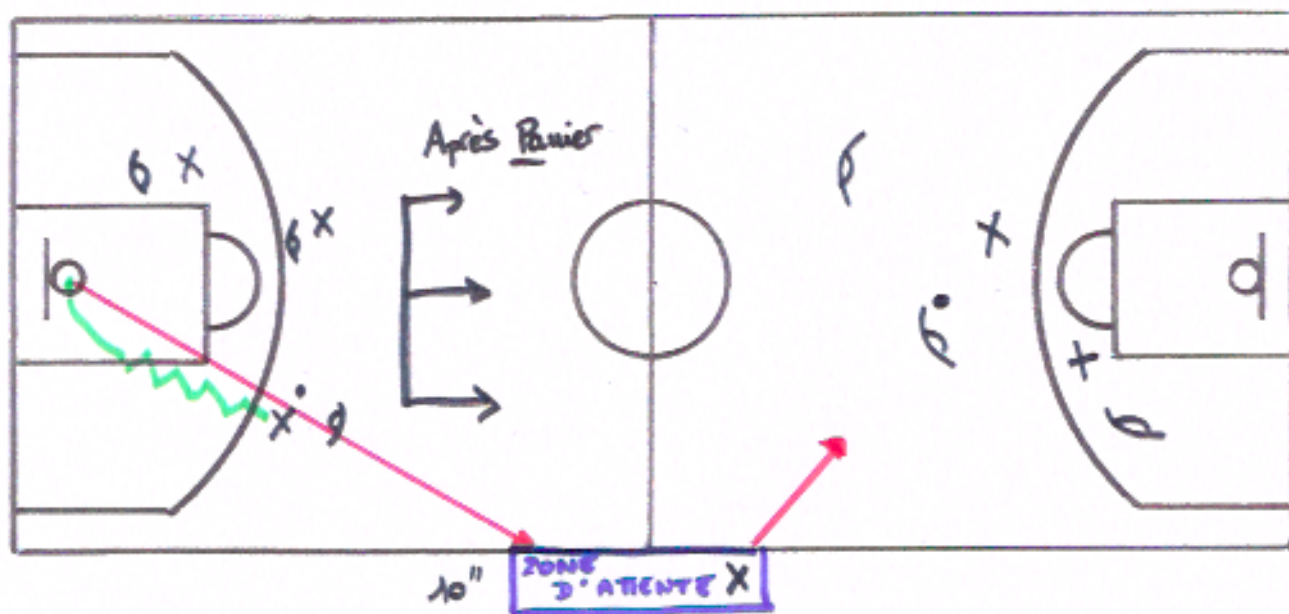
ANNEXE LEÇON 6

SA1



SA2





Activité	Basket-Ball	Leçon n°	7	Classe	
----------	-------------	----------	---	--------	--

Objectifs de la leçon				
Montée de balle rapide pour atteindre la zone de marque favorable				
Le PB et NPB				
- si le défenseur ne monte pas alors je fais un dribble de progression rapide pour accélérer le jeu vers l'avant si le défenseur monte alors je passe à un partenaire démarquer vers l'avant en priorité - réaliser des shoots en double pas quand le CJD est libre	Fonctionner sur le raisonnement SI.- ALORS pour faire des choix d'actions motrices pertinentes - rompre l'alignement PB/DEF/NPB	Respecter les règles simples : marcher, reprise de dribble, sortie		
Le défenseur				
	- La priorité reste le ballon a stoppé ou à récupérer	Respecter les règles : non-contact sur le coté du joueur		
Arbitres et observateurs				
Se placer correctement pour être proche de l'action sans la gêner		Arbitrer à plusieurs en se répartissant les rôles (un arbitre pour les fautes, un arbitre pour les violations). - Etre réactif dans sa prise de décision		

Echauffement	- Echauffement complet avec activation / étirement / renforcement musculaire - - jeu de dribble attrape chasuble: 12 joueurs avec ballon dans l'espace des trois points, chaque joueur a une chasuble qu'il positionne devant. A la fin un seul joueur gagne, si on m'enlève la chasuble je suis éliminé. - Manège classique en changeant de coté et en mettant en concurrence les équipes
--------------	--

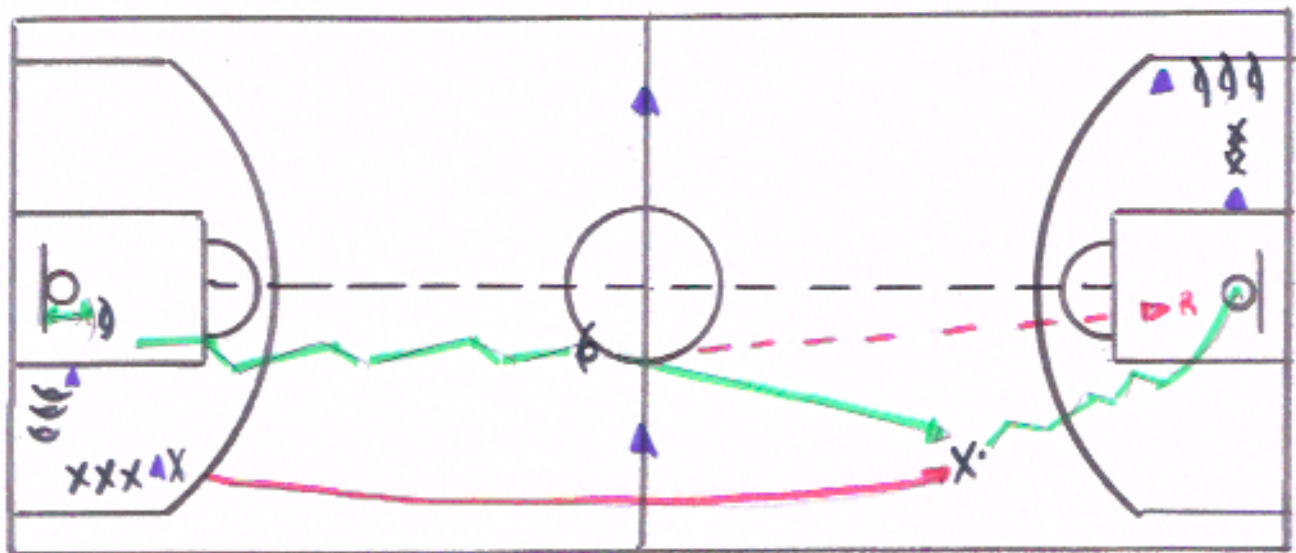
SA1	But de l'exercice pour l'élève	Par deux sur une moitié de terrain Le joueur 1 déclenche un tir sur la planche à la retombé dribble rapide vers l'avant et passe vers l'avant au joueur 2 qui est parti dès que le rebond est gagné CE sur dribble rapide vers l'avant, passe en course précise vers l'avant, sur l'occupation du couloir extérieur, décentration du ballon, double pas	Critères de réussite
	Montée rapidement la balle après un rebond et marquer en double pas		Marquer systématiquement en double pas
	Objectif de l'exercice		Variables
	S'écarter du ballon et occuper un couloir de jeu à l'extérieur : couloir d'aile	Rotation sur un ou deux terrains soit 2 à 4 passages faire 10 passages au total 5 en tant que marqueur et 5 en tant que rebondeur SCHEMA EN ANNEXE	Imposer une pression temporelle, rebond défendu

SA2	But de l'exercice pour l'élève	Match de réinvestissement en 3/3 aménagée en 3/2 Le joueur qui tire ou marque un panier va en zone d'attente. il reste jusqu'à ce que son équipe récupère le ballon 2 arbitres un par zone et un élève qui tiens le score et la zone d'attente les zones d'attentes se mettent au centre du terrain sur	Critères de réussite
	Match de réinvestissement sur le démarquage et l'exploitation du surnombre		Gagner le match en exploitant au mieux le surnombre

Objectif de l'exercice	les cotés	Variables
Réinvestir les acquis sur le démarquage et la progression vers l'avant, la prise de vitesse de la défense et le shoot en 1C0	Petit tournoi avec match de 6 min Consigne : dès que je récupère la balle je dois me projeter vers l'avant soit par un dribble soit par une passe pour prendre la défense en sous nombre de vitesse et écarter la défense en occupant les ailes Observation de l'enseignant sur le démarquage et le jeu rapide (occupation des couloirs de jeu, exploitation du surnombre) 1 pts marqué en supériorité numérique, 2 pts sur shoot marqué en double pas et en supériorité numérique et 3 points marqué en 3C3	Déplacer les zones d'attentes, donner des extra balles sur shoot marqué en double pas en 1C0

ANNEXE LEÇON 7

SA1



Activité	Basket-Ball	Leçon n°	8	Classe	
----------	-------------	----------	---	--------	--

Objectifs de la leçon				
Montée de balle rapide en surnombre pour atteindre la zone de marque favorable				
Le PB et NPB				
- si le défenseur ne monte pas alors je fais un dribble de progression rapide pour accélérer le jeu vers l'avant si le défenseur monte alors je passe à un partenaire démarquer vers l'avant en priorité - réaliser des shoots en double pas quand le CJD est libre	Fonctionner sur le raisonnement SI.- ALORS pour faire des choix d'actions motrices pertinentes - rompre l'alignement PB/DEF/NPB	Respecter les règles simples : marcher, reprise de dribble, sortie		Connaître les principes d'une montée de balle rapide et d'une contre attaque : occupation des 3 couloirs de jeu (central et latéraux), démarquage vers l'avant pour offrir une solution de passe au PB
Le défenseur				
	- La priorité reste le ballon a stoppé ou à récupérer	Respecter les règles : non-contact sur le coté du joueur		
Arbitres et observateurs				
Se placer correctement pour être proche de l'action sans la gêner		Arbitrer à plusieurs en se répartissant les rôles (un arbitre pour les fautes, un arbitre pour les violations). - Etre réactif dans sa prise de décision		Connaissances des règles simples mais essentielles au jeu

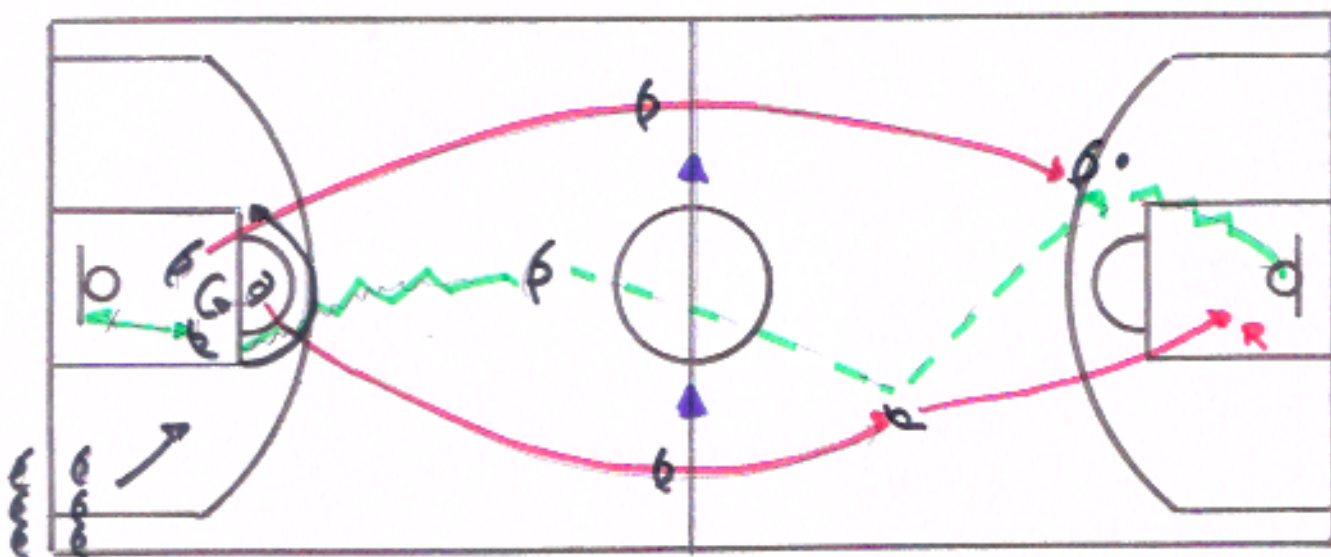
Echauffement	- Echauffement complet avec activation / étirement / renforcement musculaire - petit jeu de l'épervier avec ou sans ballon puis manège multiple - 7 minutes en autonomie sur les paniers avec un ballon pour 2 ou 3 (passage dans les groupes pour les consignes)
--------------	---

SA1	But de l'exercice pour l'élève	Par deux sur une moitié de terrain, puis évolution de la situation a 3	Critères de réussite
	Montée rapidement la balle après un rebond et marquer en double pas	Le joueur 1 déclenche un tir sur la planche à la retombé dribble rapide vers l'avant et passe vers l'avant au joueur 2 qui est parti dès que le rebond est gagné. Le joueur 1 devient après défenseur en poursuite CE sur dribble rapide vers l'avant, passe en course précise vers l'avant, sur l'occupation du couloir extérieur, décentration du ballon, double pas et sur CE sur la défense	Marquer systématiquement en double pas
	Objectif de l'exercice	Evolution	Variables
	S'écarter du ballon et occuper les couloirs de jeu à l'extérieur : couloirs d'ailes	Par trois : course en rond et quand le rebond est capter après un tir sur la planche le rebondeur prend la balle et dribble vers l'avant dans le couloir central, les deux autres joueurs doivent occuper rapidement les couloirs de jeu extérieurs (aile) . Passe vers l'avant vers un de deux ailiers et celui ci va marquer en double pas SCHEMA DE L'ÉVOLUTION EN ANNEXE	Imposer une pression temporelle, rebond défendu

SA2	But de l'exercice pour l'élève	Match de réinvestissement en 3/3 aménagée en 3/2 Le joueur qui marque un panier va en zone d'attente. il reste jusqu'à ce que son équipe récupère le ballon 2 arbitres un par zone et un élève qui tiens le score et la zone d'attente les zones d'attentes se mettent au centre du terrain sur les cotés	Critères de réussite
	Match de réinvestissement sur le démarquage et l'exploitation du surnombre		Gagner le match en exploitant au mieux le surnombre
	Objectif de l'exercice		Variables
	Réinvestir les acquis sur le démarquage et la progression vers l'avant, la prise de vitesse de la défense et l'occupation des couloirs d'ailes	Petit tournoi avec match de 6 min Consigne : dès que je récupère la balle je dois me projeter vers l'avant soit par un dribble soit par une passe pour prendre la défense en sous nombre de vitesse et écarter la défense en occupant les ailes Observation de l'enseignant sur le démarquage et le jeu rapide (occupation des couloirs de jeu, exploitation du surnombre) 1 pts sur shoot marqué en supériorité numérique et 2 points marqué en 3C3	Déplacer les zones d'attentes , donner des extra balles sur shoot marqué en double pas en 1C0

ANNEXE LEÇON

SA1 :évolution



Activité	Basket-Ball	Leçon n°	9 et 10	Classe	
----------	-------------	----------	---------	--------	--

Objectifs de la leçon

EVALUATION SOMMATIVE

Le PB et NPB

- si le défenseur ne monte pas alors je fais un dribble de progression rapide pour accélérer le jeu vers l'avant si le défenseur monte alors je passe à un partenaire démarquer vers l'avant en priorité - réaliser des shoots en double pas quand le CJD est libre	Fonctionner sur le raisonnement SI.- ALORS pour faire des choix d'actions motrices pertinentes - rompre l'alignement PB/DEF/NPB	Respecter les règles simples : marcher, reprise de dribble, sortie		Connaître les principes d'une montée de balle rapide et d'une contre attaque : occupation des 3 couloirs de jeu (central et latéraux), démarquage vers l'avant pour offrir une solution de passe au PB
---	---	--	--	--

Le défenseur

- se placer et se déplacer pour intercepter la balle ou gêner la progression - se placer toujours entre son joueur (PB ou NPB) et le panier	- La priorité reste le ballon a stoppé ou à récupérer	Respecter les règles : non-contact sur le coté du joueur		
--	---	--	--	--

Arbitres et observateurs

Se placer correctement pour être proche de l'action sans la gêner	- Relever des résultats d'actions fiables liés aux pertes de balle et conditions de tir (tirs tentés, tir marqué en zone favorable ou en double pas, perte de balle).	- Se montrer responsable des tâches simples confiées : chronométrage, secrétariat, relevé d'informations. - Arbitrer à plusieurs en se répartissant les rôles (un arbitre pour les fautes, un arbitre pour les violations). - Etre réactif dans sa prise de décision		Connaissances des règles simples mais essentielles au jeu
---	---	---	--	---

Echauffement

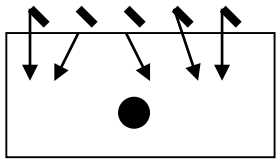
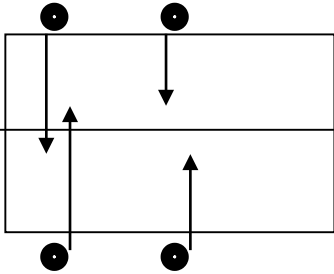
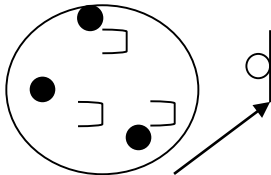
- Echauffement complet avec activation / étirement / renforcement musculaire
- 10 minutes en autonomie sur les paniers avec un ballon pour 2 ou 3 (passage dans les groupes pour les consignes)

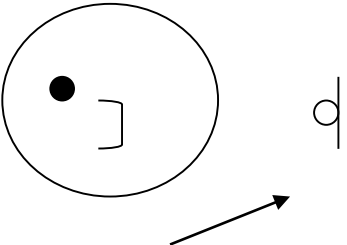
SA1	But de l'exercice pour l'élève		Critères de réussite
	Fin d'échauffement par la mise en place de manège classique et après une passe	Quatre équipes, une par demi terrain Sur un demi terrain : Deux colonnes, une avec ballon à droite et l'autre sans ballon Départ en dribble vers la zone favorable puis prise de ballon et appuis G/D et shoot en course et je viens me placer dans la colonne sans ballon. L'autre colonne s'occupe du rebond et viens se placer dans la colonne de droite	Marquer 20 paniers avant les autres équipes Réussir ses tirs en course
	Objectif de l'exercice	Concurrence entre les équipes : première à marquer 20 paniers	Variables
	Stabiliser et répéter le tir en course		Demander moins de paniers, changer les ballons de coté voir demander un tir a l'arrêt

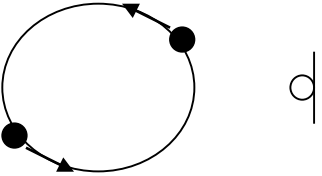
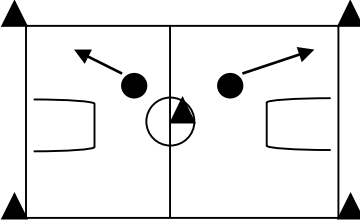
SA2	But de l'exercice pour l'élève	Situation de référence : Match en 3/3 aménagée en 3/2	Critères de réussite
	Montrer son niveau de jeu en appliquant ce que j'ai appris	Le joueur qui marque un panier ou qui score va en zone d'attente. il reste jusqu'à ce que son équipe récupère le ballon	Gagner le match en exploitant au mieux le surnombre
	Objectif de l'exercice	2 arbitres un par zone et un élève qui tiens le score et la zone d'attente	Variables
	Validation des acquis des élèves	les zones d'attentes se mettent au centre du terrain sur les cotés les paniers valent 1 pts et 3 pts en 1C0 en double pas Petit tournoi avec match de 2X6 min Observations de l'enseignant sur les porteurs et non porteurs Observation des élèves : multi-compteur : Tir 1 pts/tir 3 pts Possession / tir	

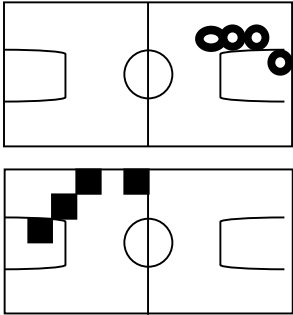
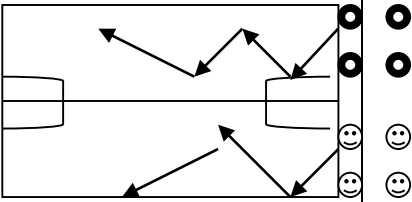
Lexique de situations en fonction de thème précis

❖ S'ÉCHAUFFER

<u>CONSERVER</u> <u>JOUER VERS L'AVANT</u>	<u>L'EPERVIER</u> <u>Mise en œuvre</u> : 1B1 , sur une largeur de terrain <u>But</u> : Conserver la balle et traverser le terrain sans se faire toucher <u>Consignes</u> : pousser sa balle, se situer/Chasseur, Lever la tête	<u>REGLES</u> <u>MISES EN AVANT</u> 	Reprise de dribble
<u>CONSERVER</u> <u>JOUER VERS L'AVANT</u>	<u>LES ECHANGES, LES CROISES</u> <u>Mise en œuvre</u> : 2B2 , sur une largeur de terrain <u>But</u> : Face a face, traverser le terrain et se croiser au milieu avec un partenaire <u>Consignes</u> : pousser sa balle, se situer, Lever la tête, changement de main <u>variantes</u> : 1-Dribbler/échanger la balle au centre (main a main ou passe dans le dribble) 2-Essayer de Piquer la balle de l'autre au centre pdt 5' 3-Possibilité de parcours plots sur 1/2 terrain 4-Sous forme de relais, rapidité par équipe	<u>REGLES</u> <u>MISES EN AVANT</u> 	Reprise de dribble Porter de balle
<u>CONSERVER LA BALLE</u>	<u>CONSERVER DANS UN ESPACE</u> <u>Mise en œuvre</u> : 3B3 , dans un cercle <u>But</u> : Conserver sa balle le plus longtemps possible ou rester" le dernier" <u>Consignes</u> : se situer, protéger sa balle (corps) Lever la tête, changement de main, hauteur de dribble <u>variantes</u> : 1-faire la situation plus nombreux 2-Diminuer l'espace 3- Au Top, aller marquer au panier le plus proche	<u>REGLES</u> <u>MISES EN AVANT</u> ● PdB □ Déf 	Reprise de dribble Porter de balle Fautes

<u>CONSERVER LA BALLE</u>	<u>LE FOULARD</u> <i>Mise en œuvre : 4B4 , dans un cercle, placer un foulard au pantalon (côté dribble)</i> <u>But</u> : Attraper le foulard des adversaires tout en Conservant sa balle <u>Consignes</u> : se situer, protéger sa balle (corps) Lever la tête, changement de main, hauteur de dribble <u>variantes</u> : 1-faire la situation plus nombreux 2-Diminuer l'espace 3- Au Top, aller marquer au panier le plus proche-Foulard côté opposé dribble	<u>REGLES MISES EN AVANT</u>	Reprise de dribble Porter de balle Fautes
<u>CONSERVER LA BALLE</u> <u>Puis JOUERVERS L'AVANT (variante)</u>	<u>CONSERVER GRACE A SON PIED DE PIVOT</u> <i>Mise en œuvre : 1B3 en 2C1 , dans un cercle</i> <i>1C1 dans un cercle, 1 passeur à l'exterieur :</i> <u>But</u> :Se démarquer, Dribbler, Conserver sa balle le plus longtemps possible en utilisant son pied de pivot <u>Consignes</u> : se situer, protéger sa balle (corps) Lever la tête, changement de main, hauteur de dribble, pied de pivot <u>variantes</u> : 1-faire la situation plus nombreux 2- Démarquage, dribble 5", pied de pivot 3", redonner à son passeur 3- Au Top, aller marquer au panier le plus proche en 2C1	<u>REGLES MISES EN AVANT</u> 	Reprise de dribble Porter de balle

<u>CONSERVER</u> <u>LA BALLE</u> <u>JOUEVERS</u> <u>L'AVANT</u>	<u>LE TOURNIQUET</u> <i>Mise en œuvre</i> : 1B1 en 1C1 , dans un cercle 1C1 autour d'un dans un cercle, <i>But</i> : Dribbler, Conserver sa balle le plus longtemps possible sans se faire rattrapper par son poursuivant pendant 15" <i>Consignes</i> : se situer, pousser sa balle <u>variantes</u> : 1-faire la situation plus nombreux, en relais par exemple 2- Au Top, aller marquer au panier le plus proche	<u>REGLES</u> <u>MISES EN AVANT</u> 	Reprise de dribble Porter de balle
<u>CONSERVER</u> <u>LA BALLE</u> <u>JOUEVERS</u> <u>L'AVANT</u>	<u>DECOUVERTE DU TERRAIN</u> <i>Mise en œuvre</i> : 1B1 sur les lignes tracées dans le gymnase <i>But</i> : Dribbler, Conserver sa balle <i>Consignes</i> : se situer, pousser sa balle, manipuler <u>variantes</u> : 1-faire la situation sur les lignes du terrain de basket 2- a chaque croisement de lignes, changement de main 3-"pac-man" un élève essaye de toucher les autres pour les éliminer en restant sur les lignes	<u>REGLES</u> <u>MISES EN AVANT</u>	Reprise de dribble Porter de balle
<u>JOUE VERS</u> <u>L'AVANT</u>	<u>LES 4 COINS</u> <i>Mise en œuvre</i> : 2 équipes de 4 ou + par terrain, 1B1 Aller chercher un coin du terrain en trotinant et toujours repasser par le centre <i>But</i> : sur 15", aller chercher le maximum de coin sans perdre la balle <i>Consignes</i> : se situer, pousser sa balle, manipuler <u>variantes</u> : 1-par équipe, la 1er arrivée a 10 coins chacun 2- relais a 2, au centre-au coups de siflet aller marquer au panier le plus proche	<u>REGLES</u> <u>MISES EN AVANT</u> 	Reprise de dribble Porter de balle

<u>JOUER VERS L'AVANT</u>	<u>LES 6 PANIERS</u> <i>Mise en œuvre</i> : 1 équipe de 4, 1B1 Aller chercher un panier libre tous ensemble, tir en course chacun son tour sur ce même panier <i>But</i> : sur 1', aller chercher le maximum de panier <i>Consignes</i> : Chaque équipe débute sous un panier (6 équipes) se situer, pousser sa balle, manipuler <u>variantes</u> : 1-par équipe, la 1er arrivée 10 paniers 2- tirs en suspension, en appuis	<u>REGLES</u> <u>MISES EN AVANT</u> 	Reprise de dribble Porter de balle Marcher
<u>CONSERVER LA BALLE</u> <u>JOUER VERS L'AVANT</u>	<u>LE MIROIR</u> <i>Mise en œuvre</i> : 2B2 , sur le terrain de basket <i>But</i> : Suivre son partenaire et reproduire ses gestes (dribble : droite, gauche, revers, changement de main...) <i>Consignes</i> : ne pas perdre la balle et reproduire <u>variantes</u> : 1-seul celui de devant à une balle, l'autre suit pendant 10" puis : arrêt-Pivot-Passe main à main 2-seul celui de devant à une balle, l'autre suit pendant 10" puis : dépassement du 2eme, passe dans le dribble du 1er 3- Au Top, aller marquer au panier le plus proche-celui qui n'a pas la balle défend.	<u>REGLES</u> <u>MISES EN AVANT</u>	Reprise de dribble Porter de balle
<u>JOUER VERS L'AVANT</u>	<u>DEFI DE PASSES VERS L'AVANT</u> <i>Mise en œuvre</i> : 1 par équipe sur 1 demi terrain en longueur <i>But</i> : passes à 2 le plus rapidement possible pour aller marquer défi avec 2 contre 2 : marquer le 1er (1 point) <i>Consignes</i> : aller vite et toute perte de balle implique de recommencer au départ <u>variantes</u> : - :arriver en Zone de marque avant l'autre équipe + : mettre 1 nombre de passes limité + :sans dribble	<u>REGLES</u> <u>MISES EN AVANT</u> 	Reprise de dribble Porter de balle Marcher

BIBLIOGRAPHIE

- BOSC, G (1977) Basket-ball, jeu et sport simple, Edition
- VIGOT -BOSC, G, GROGEORGE, B (1978) L'entraîneur de Basket-ball. Connaissances techniques tactiques et pédagogiques, Edition VIGOT.
- VAUTHIER, CH (2006) Théorie apprentissage Basket-ball
- G. BOSC – T. POULAIN « *basket- ball, de l'école aux associations* »
- Christine FOUBERT, Cathia VAN DER VURST Stage FPC District Meaux Janvier 2006