le sport scolaire de l'École publique

académie Aix-Marseille
direction des services départementaux de l'éducation nationale Bouches-du-Rhône

USEP Bouches-du-Rhône 13

Fédération sportive scolaire de la ligue de l'enseignement

BOUCHES-DU-RHÔNE BASKET BALL

Commission mixte IA-USEP-comité13 de basket-ball

Document cadre rencontre USEP de Basket-Ball

Version novembre 2017

DSDEN
des Bouches du Rhône
28 Boulevard Charles Nédélec
13231 MARSEILLE Cedex 1
Téléphone : 04.91.99.66.66
ce.ia13@ac-aix-marseille.fr

USEP 13
192 rue Horace Bertin
13005 MARSEILLE
04.91.24.31.88/89
usep13@laligue13.fr
www.usep13.org
facebook : usep13

FFBB
Comité des Bouches du Rhône
12, Rue d'Arcole
13006 MARSEILLE
Tel 04.96.10.09.70
Fax 04.91.53.18.21
CD13@ffbb.com

Sommaire

Page 3 Présentation

page 4 Préambule

page 5 Organisation, les activités.

page 6 Fiches descriptives, règles du jeu cycle 2

page 9 Règles du jeu cycle 3

page 12 Ateliers. Rôles sociaux

page 14 **Annexes** :

- Déclaration préalable
- Fiche d'équipe d'arbitres
- Feuille de match
- arbitrage tout terrain
- arbitrage demi terrain
- Check-Ball
- Feuilles de marque tournois à 3, 4, 5 et 6 équipes.

Situations d'apprentissage :

- Basket à l'école
- Module Basket
- Ateliers passes basket
- Le renard et les poules
- Tir en concurrence
- 1, 2, 3 Soleil Basket
- La défense de la cible
- Les deux cibles basket
- traversées basket

Présentation

Une première convention tripartite a été signée en 1999. Elle est renouvelable chaque année par tacite reconduction. Elle définit les champs respectifs de responsabilités de chacun des partenaires. Elle est mise en œuvre par une commission mixte départementale qui définit ce présent document cadre dans le but de développer la pratique du basket-ball à l'école.

Extraits:

*La direction académique des services départementaux de l'éducation nationale des Bouches du Rhône, l'Union Sportive de l'Enseignement du Premier Degré des Bouches du Rhône et le Comité 13 BASKETBALL, décident de formaliser leurs relations afin de rendre complémentaires leurs actions respectives contribuant à l'éducation des enfants, au moyen d'une pratique adaptée du basketball. (**Préambule**)*

La commission mixte se réunit au moins deux fois par an pour :

- *Faciliter la mise en œuvre du projet cadre partenarial retenu: organiser des formations départementales, mettre à disposition du matériel, faciliter la mise en relation entre les écoles souhaitant mettre en œuvre un projet basketball et les clubs locaux …*
- *Examiner et valider au plan pédagogique, technique et administratif tous les projets basketball proposés qui ne relèveraient pas de ce projet cadre*
- *Prendre connaissance des actions en cours et évaluer les actions réalisées (fiche bilan)*
- *Proposer toute modification à la présente convention et instruire les litiges éventuels résultant de son application. (**Chapitre 2**)*

*Lorsqu'un partenaire souhaite adresser aux écoles un courrier relatif à la pratique du Basketball durant le temps scolaire, il doit en amont soumettre ce courrier à la validation de la Commission Mixte Départementale. Ce document pourra ensuite être transmis aux écoles sous couvert du directeur académique des services de l'éducation nationale. **(Chapitre 3)***

Le présent document cadre définit l'organisation des rencontres USEP « basket », décrit les règles aux cycle 2 et 3, propose des situations d'apprentissage et des ateliers à mettre en œuvre pour une pratique sportive adaptée aux enfants.

PREAMBULE

La charte USEP 13

pour le déroulement des rencontres

1- une préparation nécessaire, suffisante et coordonnée.

2- plusieurs niveaux de pratique définis pour chaque A.P.S.A. (proposés dans le présent document)

3- des tâches sociales assumées par les enfants.

4- un engagement explicite au respect mutuel.

5- des documents remis à l'enfant pour valider ce qu'il a fait.

6- Santé, environnement, besoins particuliers : trois incontournables.

Un préambule à la rencontre est à lire au début de la rencontre et à faire lire en classe dans la préparation de la rencontre.

Voir en annexe.

ORGANISATION
Les activités

Au cycle 2 : jeu 3 contre 3 sur terrain avec 2 panneaux.
Au cycle 3 : jeu 3 contre 3 sur ½ terrain avec 1 panneau. Des règles de mise en jeu sont spécifiques. **(cf. documents « check ball » et « remise en jeu sur panier»)**
Les règles de jeu sont précisées dans les documents annexées.

Les règles concernant les actions sur le ballon seront souplement appliquées afin de favoriser la continuité du jeu. Celles concernant les relations entre adversaires et le comportement des joueurs seront strictement tenues.

Les terrains, le matériel, l'encadrement :
- **Les terrains** sont installés dans le gymnase/stade où se dérouleront les tournois.
Un adulte superviseur sera affecté à chaque terrain. Si le nombre de superviseurs le permet, un deuxième superviseur sera placé.
L'organisateur de la rencontre devra prévoir le matériel nécessaire **sur chaque terrain** :

- Tablette pour écrire
- Stylo/crayon
- Sifflet
- Chronomètre
- Deux drapeaux (pour les arbitres)
- Une fiche de règlement de jeu
- Une fiche de rencontre par terrain
- Une feuille d'arbitrage pour chaque match. **(cf. documents joints)**
- Les ballons et les dossards.

- **Les ateliers** seront installés au plus près des terrains et seront équipés du matériel nécessaire. Un adulte sera responsable de chaque atelier.

Les périodes de jeu :
Pour chaque match le temps de jeu est de 6 minutes.
Les signaux de fin et de début de jeu (corne, sirène, long coup de sifflet...) sont donnés par l'adulte organisateur pour tous les terrains. De ce fait, les matchs se déroulent en même temps.
L'arbitrage est assuré par les enfants.
Le temps de jeu dans les ateliers est identique. La rotation se fait en même temps que les matchs.

Les récompenses
Un diplôme par élève.
Une coupe par classe de chacune des associations
Des ballons de basket pour chaque association

FICHES DESCRIPTIVES
REGLES DU JEU

Règlement de jeu des rencontres USEP 13 Cycle 2 Basket-ball

« Jeu adapté à 3 contre 3 et arbitrage assuré par les enfants. »

Avertissement :

Le présent règlement de jeu définit la rencontre à laquelle les futurs participants se préparent en tant que joueur et en tant qu'arbitre.

Préalables éducatifs : Plaisir de jouer, respect de l'autre et volonté de gagner sont étroitement liés. La volonté de gagner n'autorise pas, à l'école, à l'USEP et dans le club, des comportements agressifs, des contestations de l'arbitrage, la dévalorisation de l'adversaire. Tous les adultes présents sur les lieux de rencontre sont les premiers à devoir respecter cet « esprit sportif » pour pouvoir le faire respecter aux enfants. Le respect des autres doit prévaloir non seulement pendant le jeu mais aussi au cours de l'ensemble de la journée de rencontre. L'enjeu du résultat doit être systématiquement relativisé.

Ce préalable, porté à la connaissance de tous les participants, enfants et adultes, sera agrandi et affiché sur tous les lieux de rencontre.

Conditions matérielles :

Terrain de **15 m de long sur 10 m de large, 2 paniers face à face.**

(6 terrains seront proposés sur le gymnase.)

12 Panneaux de basket amovibles seront fournis par le Comité départemental des Bouches du Rhône de Basket-ball pour équiper le gymnase.

Hauteur des paniers 2 m 60

Ballons de taille 5.

Temps de jeu : **2 mi-temps de 5 minutes** (remplacement toutes les 2'30 avec arrêt du chronomètre) séparées par une mi-temps de 1 minute. Il n'y a pas de « temps mort » à la demande des équipes.

Composition et organisation des équipes :

Les équipes sont de **3 joueurs sur le terrain**. Elles sont mixtes. Au moins une fille et au moins un garçon sont obligatoirement présents sur le terrain au cours du jeu.

Les équipes comportent 1 remplaçant. Le remplaçant rentre obligatoirement sur le terrain toutes les 2'30 minutes, au signal du chronométreur, l'ordre de sortie est défini et décidé par le capitaine.

Un capitaine est désigné au sein de chaque équipe. Il est le seul de son équipe à pouvoir demander une explication aux arbitres et à demander l'intervention de l'adulte responsable de terrain. Il est responsable de l'ordre des remplacements.

Marque :

2 points pour un ballon passant dans le panier.

Des points sont attribués à l'adversaire quand une équipe comptabilise des « séries de 3 fautes » commises sur les joueurs adverses (cf.faute de contact physique et feuille de match en annexe).

Actions sur la balle :

Le ballon ne peut pas être joué avec le pied.

Le porter de la balle n'est pas autorisé. Le marcher est une infraction. Pour pouvoir se déplacer avec la balle, le joueur doit dribbler (faire rebondir le ballon au sol).

Le dribble à 2 mains est autorisé et ne sera pas sanctionné. La règle sera fréquemment répétée dans un rôle éducatif et afin de limiter ces dribbles dans le jeu.

La balle tenue (infraction) : la balle ne peut être tenue en mains pendant plus de 10 secondes.

Ces règles seront « souplement » appliquées. Ainsi, on laissera le joueur avant qu'il ne libère et passe le ballon : se stabiliser après son déplacement, ou pivoter sur place sans tenir compte du pied pivot.
Un ballon disputé par des adversaires (entre deux) sera donné / rendu à l'équipe attaquante.
Relation avec l'adversaire (et partenaire, spectateur, arbitre, organisateur, ...)
Règles liées au jeu
Tous les contacts physiques entre adversaires sont interdits.
L'attaquant en possession de la balle ne doit pas rechercher le contact du défenseur.
Il est interdit de prendre le ballon dans les mains d'un adversaire.
Règles liées au comportement :
Toute incorrection (insultes, gestes d'énervement et d'antijeu, contestation de l'arbitrage, ...) **et toute violence physique est interdite** envers toute personne (partenaire, adversaire, spectateur, arbitre, organisateur, ...).

Déroulement du jeu :
Les équipes échangent leurs fanions au moment où elles sont appelées à jouer l'une contre l'autre.
Au début et à fin de la rencontre, les adversaires se serrent la main et serrent la main des arbitres.
L'engagement se fait au centre du terrain par chacune des 2 équipes au début d'une des 2 mi-temps.
Les équipes changent de camp à chaque mi-temps.
Les remises en jeu s'effectuent derrière les lignes du terrain à l'endroit le plus proche du lieu de la sortie de balle en touche, ou le plus proche de l'infraction (la balle est en touche quand le porteur de balle ou la balle est en dehors du terrain). Après un panier réussi, la remise en jeu s'effectue derrière la ligne de fond de terrain.
Les remises en jeu s'effectuent rapidement, sans attendre de signal de l'arbitre.

Infractions, fautes et sanctions :
- Infractions (marcher, tenue 10", ballon joué au pied) : remise en jeu par l'équipe adverse.
- Faute de contact physique avec l'adversaire
Si faute involontaire, (provoquée par simple maladresse) : remise en jeu par l'équipe adverse.
Si faute volontaire : remise en jeu par l'équipe adverse et faute comptabilisée par le marqueur (3 fautes volontaires / X points à l'adversaire)
- Pour une faute de comportement **incorrection et violence physique,** commises par les joueurs ou les remplaçants, exclusion du joueur et remplacement possible. S'il y a récidive, le joueur sera exclu de la rencontre.
Si 2 joueurs de la même équipe sont exclus au cours d'un même match alors l'équipe entière est exclue de la rencontre et le match s'arrête.

L'arbitrage par les enfants et rôle de l'adulte :
L'arbitrage est assuré par au moins 4 enfants de la même équipe. Les rôles de chacun sont définis.
Un marqueur : il tient le compte des points marqués et des fautes de contact qui lui sont signalés par les arbitres de terrain. Il dispose d'une feuille de marque (identique pour toute rencontre et proposée en annexe).
Un chronométreur : il déclenche son chronomètre au lancement du jeu par les arbitres et leur signale : les quarts temps (2'30 entrée en jeu des remplaçants) la fin de la première mi-temps, la fin du temps de repos, la fin de la rencontre. Il s'assure de la présence de l'ensemble des joueurs à chaque reprise. Il annonce régulièrement le temps restant, notamment dans la dernière minute de la rencontre.
2 arbitres de terrain :
Ils vérifient l'observation par les joueurs des règles de jeu définies pour la rencontre et ordonnent les éventuelles sanctions prévues.
Ils se déplacent de manière à placer, entre eux deux, le maximum de joueur. Un arbitre se place le long de la « ligne de fond ». L'autre sera situé près de la ligne du milieu, la ligne médiane.
Ils lancent et arrêtent le jeu, sifflent et nomment les infractions ou fautes.
Ils sont en contact avec le marqueur et le chronométreur.
Ils annoncent à haute voix pour le marqueur ; qui a marqué (POINT...VERT) et une faute d'équipe (FAUTE VOLONTAIRE... ROUGE).
L'adulte responsable de terrain « superviseur » n'intervient pas directement dans le cours du jeu. Il ne doit

pas réagir aux éventuelles infractions non sifflées, ou aux erreurs d'arbitrage involontaires dont ne se soucient pas réellement les joueurs.
Il devra néanmoins intervenir dans les cas suivants :

- **Lorsqu'une faute de contact physique n'est pas sifflée**
- Lorsqu'un des arbitres enfants le sollicite.
- Lorsqu'un des capitaines d'équipe le sollicite.
- Lorsqu'il considère que l'intégrité physique ou morale des joueurs est menacée.
- Lorsque le marqueur ou le chronométreur manque de vigilance.

Il est nécessaire de ne pas contrecarrer le comportement souvent spontané des enfants à s'auto-arbitrer. Le jeu doit primer sur la règle.

Règlement de jeu des rencontres USEP13 Cycle 3 Basket-ball

« Jeu adapté à 3 contre 3 et arbitrage assuré par les enfants. »

Avertissement :

• Le présent règlement de jeu est défini pour les rencontres USEP destinées aux licenciés USEP du cycle 3. Le bilan de ces rencontres peut conduire la commission mixte départementale de Basket-ball à envisager de nouveaux règlements.

• L'organisation proprement dite de la rencontre (lieux, horaires, nombre de rencontres, transport, ...) sera précisée lors de la réunion de préparation.

• Le présent règlement, élaboré par l'USEP 13, le Comité 13 de Basket-ball et des Conseillers Pédagogiques des BDR, doit permettre aux futurs participants de se préparer aussi bien en tant que joueur qu'en tant qu'arbitre.

Préalables éducatifs :

Plaisir de jouer, respect de l'autre et volonté de gagner sont étroitement liés. La volonté de gagner n'autorise pas, à l'école, à l'USEP et dans le club, des comportements agressifs, des contestations de l'arbitrage, la dévalorisation de l'adversaire.

Tous les adultes présents sur les lieux de rencontre sont les premiers à devoir respecter cet « esprit sportif » pour pouvoir le faire respecter aux enfants. Le respect des autres doit prévaloir non seulement pendant le jeu mais aussi au cours de l'ensemble de la journée de rencontre.

L'enjeu du résultat doit être systématiquement relativisé.

Conditions matérielles :

½ Terrain de 10/ 12 m de long sur 10/12m de large

(12 ½ terrains seront disposés dans le gymnase)

Panneaux de basket-ball fournis par le Comité départemental des Bouches du Rhône de Basket-ball.

Hauteur des paniers: 2,60m

Ballons de taille 5.

Temps de jeu : 1 période de 6 minutes sans arrêt du chronomètre.

Ces temps de jeu sont indicatifs. Ils pourront être modifiés par les organisateurs de la rencontre. Il existe deux moyens d'arrêter un match :

Le temps est écoulé (les 6 minutes se sont écoulées).

Une équipe a atteint le score de 14 points avant l'autre (les 6 minutes ne sont pas encore écoulées).

Il n'y a pas de « temps mort » à la demande des équipes.

Composition et organisation des équipes :

Les équipes sont de 3 joueurs sur le ½ terrain. Elles sont mixtes. Au moins une fille et au moins un garçon sont obligatoirement présents sur le terrain au cours du jeu.

Les équipes comportent 1 remplaçant. (Les organisateurs se délivrent le droit de monter le contingent à 5 joueurs soit trois joueurs et deux remplaçants pour le bon déroulement du tournoi. Cela restera exceptionnel). Ce remplaçant rentre obligatoirement sur le terrain. L'ordre de sortie peut être défini par le capitaine.

Un capitaine est désigné au sein de chaque équipe. Il est le seul de son équipe à pouvoir demander une explication aux arbitres et à demander l'intervention de l'adulte responsable de terrain. Il est responsable de l'ordre des remplacements éventuels.

La Marque :

Ballon passant dans le panier dans le cours du jeu: 2 points derrière la ligne. 1 point à l'intérieur de la zone.

Actions sur la balle :

Règle du « Marcher » (1): le porter de la balle n'est autorisé que sur deux pas. Pour pouvoir se déplacer avec la balle, le joueur doit ensuite dribbler (faire rebondir le ballon au sol).

Cette règle sera « souplement » appliquée. Ainsi, il ne sera pas sifflé de « marcher » lorsque :

Un ou deux pas supplémentaires sont effectués par un joueur pour se stabiliser (et non pour se rapprocher du panier adverse) ;

Le joueur avec le ballon en main piétine ou tourne sur place (sans « pied pivot») pour chercher un partenaire.

Règle de la « reprise de dribble » (2) : lorsqu'un joueur ayant dribblé a repris le ballon à deux mains, il ne peut plus repartir en dribble.
N.B. : le dribble à 2 mains ne sera pas sanctionné.
Règle de la « balle tenue » (3) : la balle ne peut être tenue en mains pendant plus de 10 secondes.

Relation avec l'adversaire :

Règles liées au jeu (4): tous les contacts physiques entre adversaires sont interdits.
Le défenseur doit se tenir à une longueur de bras de l'adversaire en possession du ballon.
Il est interdit d'intervenir sur le ballon tenu par un adversaire.
L'attaquant en possession du ballon ne doit pas aller au contact du défenseur (passage en force).
Règles liées au comportement (5) : toute incorrection (insultes, gestes d'énervement et d'antijeu, contestation de l'arbitrage, ...) et toute violence physique est interdite envers toute personne (partenaire, adversaire, spectateur, arbitre, organisateur, ...).

L'arbitrage par les enfants :

L'arbitrage est assuré par au moins 4 enfants de la même équipe. Les rôles de chacun sont définis :
• Un marqueur : il tient le compte des points marqués qui lui sont signalés par les arbitres de terrain.
• Un chronométreur : il déclenche son chronomètre au lancement du jeu par les arbitres et signale régulièrement le temps restant à jouer, notamment lors de la dernière minute de jeu.
• 2 arbitres de terrain :
Qui se placent de manière à encadrer un maximum de joueur. Un sera placé le long de la ligne de touche, il est « l'arbitre de tête ». Le deuxième se situe sur le milieu du terrain, il est « l'arbitre de queue ».
Qui sont munis d'un sifflet utilisé pour lancer et arrêter le jeu.
Qui sont en contact avec le marqueur et le chronométreur.
Ils annoncent à haute voix pour le marqueur ; qui a marqué et combien (2 POINT à...VERT) et une faute d'équipe (FAUTE VOLONTAIRE... ROUGE)
Qui vérifient l'observation par les joueurs des règles de jeu définies pour la rencontre et ordonnent les éventuelles sanctions prévues (voir ci-dessous).
L'adulte responsable de terrain (« superviseur ») n'intervient pas directement dans le cours du jeu. Il ne doit pas réagir aux éventuelles fautes non sifflées, ou aux erreurs d'arbitrage involontaires dont ne se soucient pas réellement les joueurs.

Il devra néanmoins intervenir dans les cas suivants :
• Lorsqu'un des arbitres enfants le sollicite.
• Lorsqu'un des capitaines d'équipe le sollicite.
• Lorsqu'il considère que l'intégrité physique ou morale des joueurs est menacée.
• Lorsque le marqueur ou le chronométreur manque de vigilance.
Il est nécessaire de ne pas contrecarrer le comportement souvent spontané des enfants à s'auto-arbitrer. Le jeu doit primer sur la règle.

Déroulement du jeu :

• Les équipes échangent leurs fanions au moment où elles sont appelées à jouer l'une contre l'autre.
• Au début et à fin de la rencontre, les adversaires se serrent la main et serrent la main des arbitres.
• L'engagement se fait au centre du terrain par un tirage au sort (TOS) au début d'un match.
Les remises en jeu s'effectuent derrière les lignes du terrain à l'endroit le plus proche du lieu de la sortie de balle en touche.
Une remise en jeu par check-ball, au-delà de la zone à 1 point, est faite à la suite d'une infraction.
Après un panier réussi, la remise en jeu s'effectue directement sous le panier. Il n'y a pas de remise en jeu « classique » derrière la ligne de fond de terrain.
Les remises en jeu s'effectuent rapidement, sans attendre de signal de l'arbitre. De deux manières :
Dribbler pour ressortir de la zone à 1 point.
Faire la passe à un partenaire situé derrière la ligne de la zone à 1 point. (Cf. schéma en annexe)
Après un panier marqué, l'équipe, qui vient de marquer, ne peut gêner la « sortie du ballon» par le dribble ou la passe.

Une fois le ballon ressorti, le jeu redémarre.

Infractions, Fautes et sanctions :

- Infraction aux règles 1, 2 et 3 (marcher, reprise de dribble, tenue 10") : remise en jeu par l'équipe adverse en check-ball.
- Pour une faute liée au contact physique avec l'adversaire (4) :

Si faute jugée involontaire, (provoquée par simple maladresse) : remise en jeu par l'équipe adverse en check-ball.
Si faute jugée volontaire, pour enrayer la progression ou le tir : Le marqueur ajoute une faute collective à l'équipe qui commet la faute.
Si faute jugée dangereuse ou entraînant un choc douloureux : exclusion temporaire.
Si récidive après changement, exclusion non remplacée jusqu'à la fin du match en cours.
Pour une faute de comportement (5) :
Une ligne complète de la feuille de match est remplie soit 3 cases.
En cas de récidive ou selon la gravité de l'acte : 3 cases supplémentaires et exclusion pour l'ensemble de la rencontre.

ATELIERS

Le principe retenu pour les ateliers est de « jouer seul », » jouer avec » et « jouer contre».
Ces principes sont mis en œuvre à proximité des terrains en utilisant les terrains annexes et les panneaux amovibles, ceci pour permettre une rotation aisée et des déplacements en sécurité.
Ce dispositif sera doublé afin d'accueillir l'ensemble des équipes, qui tournent par deux sur chaque atelier.
Un animateur adulte est responsable de chacun des ateliers.

ROLES SOCIAUX

Précisions sur les différents rôles :

L'arbitrage est assuré par au moins 4 enfants de la même équipe. Les rôles de chacun sont définis.
Un marqueur : *il tient le compte des points marqués et des fautes de contact qui lui sont signalés par les arbitres de terrain. Il dispose d'une feuille de marque (identique pour toute rencontre et proposée en annexe).*
Un chronométreur : *il déclenche son chronomètre au lancement du jeu par les arbitres et leur signale : les quarts temps (2'30 entrée en jeu des remplaçants) la fin de la première mi-temps, la fin du temps de repos pour les cycles 2, la fin de la rencontre. Il s'assure de la présence de l'ensemble des joueurs à chaque reprise. Il annonce régulièrement le temps restant, notamment dans la dernière minute de la rencontre.*
2 arbitres de terrain :
Ils vérifient l'observation par les joueurs des règles de jeu définies pour la rencontre et ordonnent les éventuelles sanctions prévues.
Ils se déplacent de manière à placer, entre eux deux, le maximum de joueurs. Un arbitre se place le long de la « ligne de fond ». L'autre sera situé près de la ligne du milieu, la ligne médiane.
Ils lancent et arrêtent le jeu, sifflent et nomment les infractions ou fautes.
Ils sont en contact avec le marqueur et le chronométreur.

Les arbitres de terrain :
Avant le signal donné par le superviseur

- ils vérifient que les partenaires arbitres sont prêts à tenir leur rôle
- **ils invitent tous les joueurs à se serrer la main** et à se tenir prêts à jouer
- **ils serrent la main des joueurs**

Pendant le jeu

- il siffle (fort !) pour arrêter le jeu lors d'une faute de jeu ou pour une faute de comportement :

à son initiative, à celle de ses partenaires arbitres…

- **il annonce clairement au marqueur qui a marqué le point (POINT… VERT)**
- **il annonce clairement au marqueur si une faute d'équipe est à marquer et à qui. (FAUTE VOLONTAIRE….ROUGE)**

Le marqueur :
Avant le jeu
- il repère bien les équipes sur sa feuille de marque

Pendant le jeu
- il doit toujours rester attentif pour savoir qui a marqué ou à qui une faute a été attribuée et l'indiquer sur la feuille de match
- il signale quand 3 fautes d'équipes ont été atteintes

Après le jeu
- il indique le score du match aux joueurs
- il donne le score au superviseur qui le reporte sur la feuille de rencontre

N.B. Si l'équipe comprend un remplaçant, les rôles de marqueur ou chronométreur peuvent être doublés.

Le spectateur :
- il se tient à distance (3m) des lignes pour ne jamais gêner les joueurs ou être percuté.
- il observe le jeu, encourage les joueurs, applaudit… sans jamais manquer de courtoisie envers les joueurs, l'équipe à l'arbitrage, d'autres spectateurs.

L'adulte superviseur du terrain :
C'est le responsable du déroulement des matchs sur le terrain.
C'est lui qui veille au parfait esprit sportif de l'ensemble des personnes présentes sur et autour de son terrain : joueurs, équipe à l'arbitrage, spectateurs, adultes accompagnateurs.
Au début de chaque match,
il donne les outils nécessaires au bon déroulement du jeu.
Il vérifie que les rotations entre équipes sont effectuées correctement.
Il s'assure que tous les joueurs de l'équipe d'arbitrage sont à même d'assurer leur rôle.
Il veille à ce que le « tirage au sort de l'équipe qui va avoir le ballon au début du jeu » soit effectué.
Il veille à l'attention du marqueur et du chronométreur
Il vérifie le score de chaque match à chaque fin de période de jeu, contrôle les calculs effectués par les secrétaires.
Il intervient directement sur des fautes graves de jeu ou de comportement. C'est lui qui prend la décision d'exclure un joueur.
Pour favoriser la continuité du jeu, il n'intervient donc pas sur le déroulement du jeu arbitré par les élèves, même s'il constate des oublis ou des erreurs d'arbitrage qui n'ont pas d'influence réelle sur le résultat, sauf à la demande des arbitres ou des capitaines des équipes.

Tous les joueurs se serrent la main en début et en fin de match.
Tous les joueurs respectent les règles de jeu, l'équipe à l'arbitrage, les adversaires, les spectateurs, le superviseur, l'organisation et les organisateurs de la rencontre.

Annexes :

Organisation :

- Déclaration préalable
- Fiche d'équipe d'arbitres
- Feuille de match
- arbitrage tout terrain
- arbitrage demi terrain
- Check-Ball

Situations d'apprentissage :

- Basket à l'école
- Module Basket
- Ateliers passes basket
- Le renard et les poules
- Tir en concurrence
- 1, 2, 3 Soleil Basket
- La défense de la cible
- Les deux cibles basket
- Traversées basket

RENCONTRE DEPARTEMENTALE USEP 13 BASKET-BALL

Préalables éducatifs à lire ou faire lire en classe

Plaisir de jouer, respect de l'autre et volonté de gagner sont étroitement liés.

La volonté de gagner n'autorise pas, à l'école, à l'USEP et dans le club, des comportements agressifs, des contestations de l'arbitrage, la dévalorisation de l'adversaire. Tous les adultes présents sur les lieux de rencontre sont les premiers à devoir respecter cet « esprit sportif » pour pouvoir le faire respecter aux enfants. Le respect des autres doit prévaloir non seulement pendant le jeu mais aussi au cours de l'ensemble de la journée de rencontre. L'enjeu du résultat doit être systématiquement relativisé.

Ce préalable, porté à la connaissance de tous les participants, enfants et adultes, sera agrandi et affiché sur tous les lieux de rencontre.

FEUILLE DE MATCH

Match N°:_____ Poule

EQUIPE 1: Couleur:

SCORE

01	02	03	04	05	06	07
08	09	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21

Fautes d'Equipe			
			+1 pt
			+2 pts
			+ 3 pts
			+ 4 pts

EQUIPE 2: Couleur:

SCORE

01	02	03	04	05	06	07
08	09	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21

Fautes d'Equipe			
			+1 pt
			+2 pts
			+ 3 pts
			+ 4 pts

COMITÉ 13 BASKETBALL
COMITÉ DÉPARTEMENTAL
FFBB

SCORE FINAL

FFBB

FEUILLE DE MATCH

Match N°:_____ Poule

EQUIPE 1: Couleur:

SCORE

01	02	03	04	05	06	07
08	09	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21

Fautes d'Equipe			
			+1 pt
			+2 pts
			+ 3 pts
			+ 4 pts

EQUIPE 2: Couleur:

SCORE

01	02	03	04	05	06	07
08	09	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21

Fautes d'Equipe			
			+1 pt
			+2 pts
			+ 3 pts
			+ 4 pts

COMITÉ 13 BASKETBALL
COMITÉ DÉPARTEMENTAL
FFBB

SCORE FINAL

FFBB

académie Aix-Marseille
direction des services départementaux de l'éducation nationale Bouches-du-Rhône

Fédération sportive scolaire de la ligue de l'enseignement

COMITÉ 13 BASKETBALL
COMITÉ DÉPARTEMENTAL FFBB

Annexe 4 : équipe d'arbitres

RENCONTRE « BASKET »

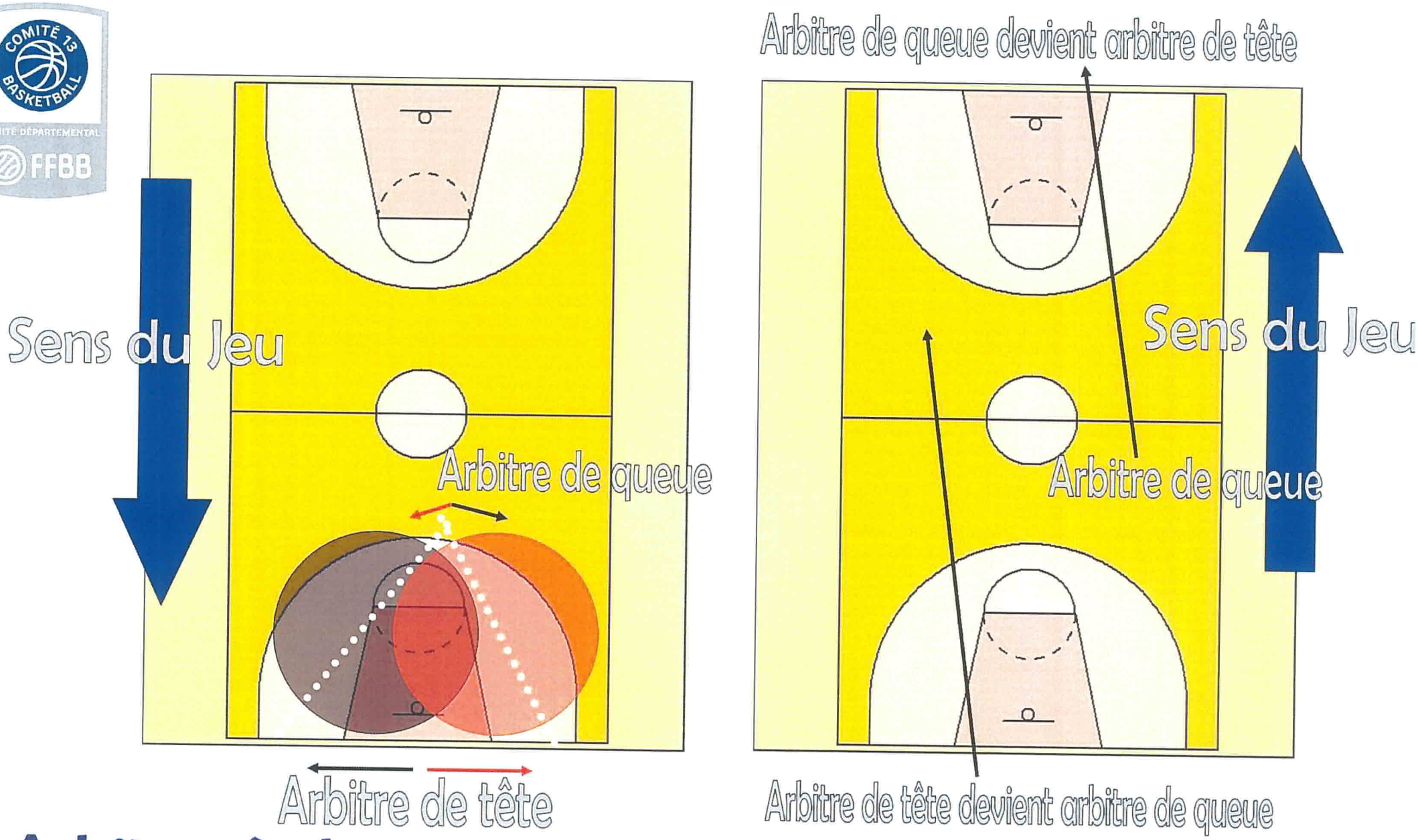
……

Equipe d'arbitres de l'association :……

Rôle	Nom de l'enfant
Arbitre de jeu	
Arbitre de jeu	
Arbitre de marque	
Arbitre du temps	

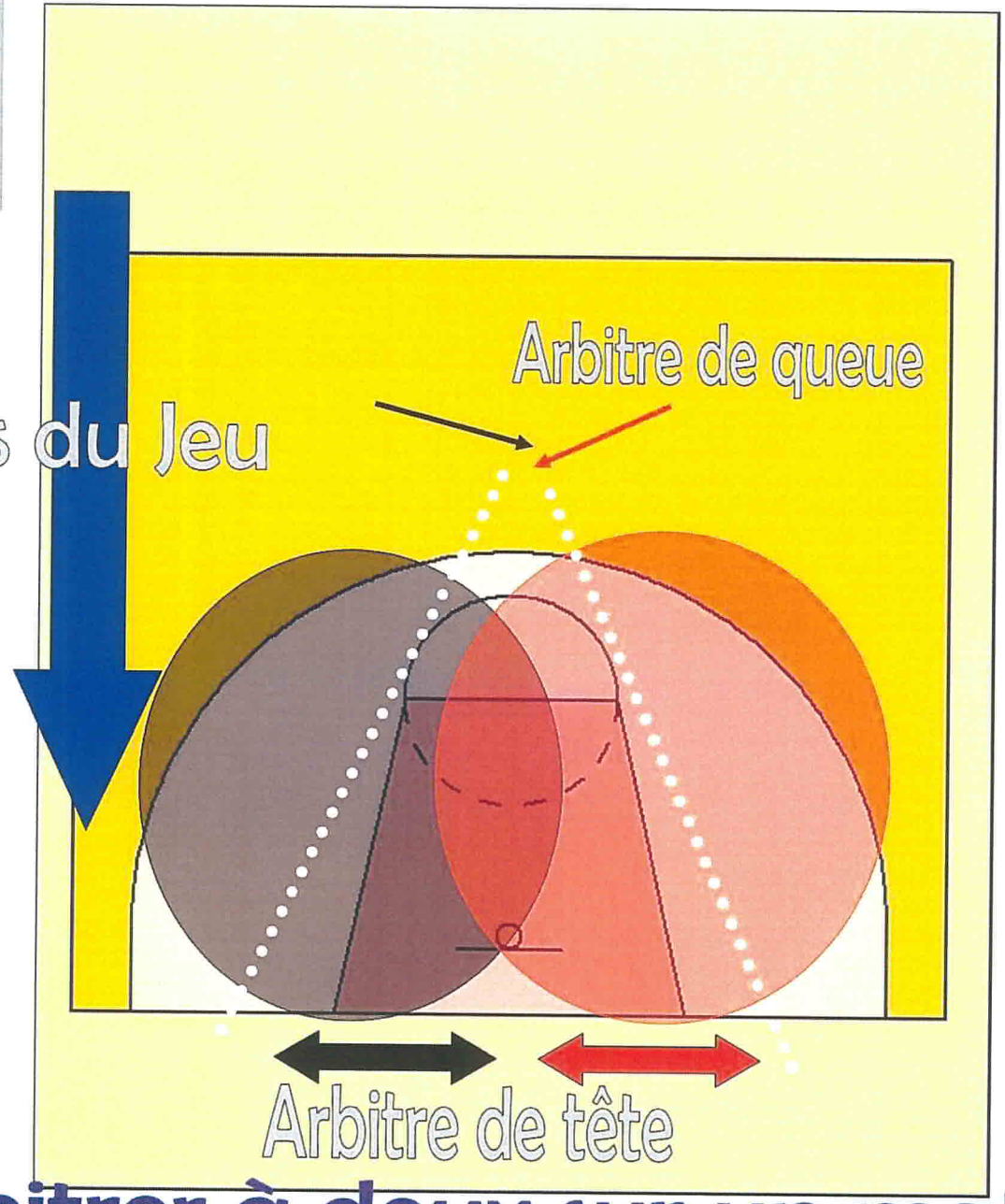
Cycle :……

.Equipe n° :……



Arbitrer à deux sur un match avec deux paniers

Avoir entre nous un maximum de joueurs, changer de place quand on change de côté



Arbitrer à deux sur un match avec un panier

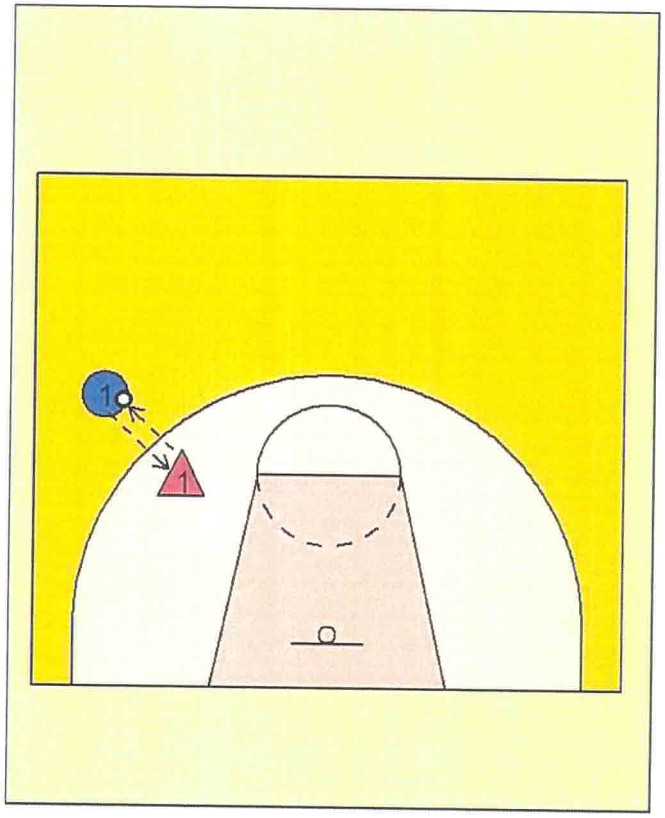
Avoir entre nous un maximum de joueurs, se déplacer ligne de fond et sur le milieu du terrain

Check ball, explications...

L'action de « checker » consiste à remettre le ballon en jeu par une passe entre un attaquant et son défenseur.

1er cas:

Une faute est commise par l'équipe « triangle rouge ».
Le joueur 1 bleu, ressort, donne le ballon à son défenseur (-1-rouge). Dès que le ballon est rendu à -1-bleu le jeu reprend.



2ème cas:

-1- rouge fait un marcher (ou reprise de dribble), Le ballon revient à l'équipe bleue.
Le chronomètre ne s'arrêtant pas, nous cherchons à gagner du temps. Ressortir pour « checker » remplace une remise en jeu « traditionnelle » derrière la ligne...
-1– bleu peut passer à -1– rouge.

3ème cas:

Le ballon est sorti des limites, remise en jeu traditionnelle.

TOURNOI à 3 équipes

Terrain	
A	
B	
C	

Tableau des Tournois à 3 équipes, doublé :

Arbitre	N° match	Pt(s)	Score				Score	Pt(s)
C	1	_	_ _ _	A	x	B	_ _ _	_
A	2	_	_ _ _	C	x	D	_ _ _	_
D	3	_	_ _ _	A	x	C	_ _ _	_
D	4	_	_ _ _	B	x	A	_ _ _	_
A	5	_	_ _ _	D	x	C	_ _ _	_
B	6	_	_ _ _	C	x	A	_ _ _	_

Classement final, au nombre de points : 1er……score……..

2ième : ……..score……

3ième :……score…….

Match gagné : 3 points **match nul : 2 points** **match perdu : 1 point**

TOURNOI à 4 équipes

Terrain n°	
A	
B	
C	
D	

Tableau du Tournoi à 4 équipes :

Arbitre	N° match	Pt(s)	Score				Score	Pt(s)
C	1	_	_ _ _	A	x	B	_ _ _	_
A	2	_	_ _ _	C	x	D	_ _ _	_
D	3	_	_ _ _	A	x	C	_ _ _	_
C	4	_	_ _ _	B	x	D	_ _ _	_
B	5	_	_ _ _	A	x	D	_ _ _	_
A	6	_	_ _ _	B	x	C	_ _ _	_

Classement intermédiaire, au nombre de points : 1er…….
2ième : ……
3ième : ……
4ième : ……

Si l'horaire le permet :

2ieme	7	_	_ _ _	3ième	x	4ième	_ _ _	_
4ième	8	_	_ _ _	1er	x	2ième	_ _ _	_

Classement Final, au nombre de points : 1er……..score……..
2ième : ……score……..
3ième : …… score……..
4ième : …… score……..

Match gagné : 3 points **match nul : 2 points** **match perdu : 1 point**

académie Aix-Marseille
direction des services départementaux de l'éducation nationale Bouches-du-Rhône

Vivre ensemble

COMITÉ 13 BASKETBALL
FFBB

TOURNOI à 5 équipes

Terrain n°	
A	
B	
C	
D	
E	

Tableau du Tournoi à 5 équipes :

Arbitre	Terrain	N° match	Pt(s)	Score				Score	Pt(s)
E		1	_	_ _ _	A	x	B	_ _ _	_
B		2	_	_ _ _	C	x	D	_ _ _	_
C		3	_	_ _ _	A	x	E	_ _ _	_
D		4	_	_ _ _	B	x	C	_ _ _	_
A		5	_	_ _ _	D	x	E	_ _ _	_
B		6	_	_ _ _	A	x	C	_ _ _	_
C		7	_	_ _ _	B	x	E	_ _ _	_
E		8	_	_ _ _	A	x	D	_ _ _	_
D		9	_	_ _ _	C	x	E	_ _ _	_
A		10	_	_ _ _	B	x	D	_ _ _	_

Classement Final, au nombre de points : 1er.....score.....

2ième : ..... score.....

3ième : ..... score.....

4ième : ..... score.....

5ième : ..... score.....

Match gagné : 3 points **match nul : 2 points** **match perdu : 1 point**

BASKET BALL A L'ECOLE

Définition générale :

Le Basket, sport collectif de démarquage, est une activité d'opposition (adversaires) et de coopération (partenaires), en interaction permanente, entre les joueurs de deux équipes et s'exerçant dans des conditions particulières définies par **des règles** (non contact, marcher, reprise de dribble), une **même surface de jeu** orientée par **des cibles à atteindre** (paniers).

Le joueur prend des informations, lit une situation à forte incertitude en rapport avec le ballon, les partenaires et la pression des adversaires pour poursuivre un objectif commun avec ses équipiers : attaquer un panier cible et défendre le sien.

ATTAQUER		DEFENDRE
Conserver le ballon	⟺	Récupérer le ballon
Progresser vers le panier adverse		Gêner la progression du ballon
Tirer/Marquer		Protéger son panier

Ce qui l'amène à faire des choix et à prendre des décisions dans l'action pour que son équipe marque plus de paniers que l'équipe adverse.

Les compétences mises en jeu :

Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel
Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités

Ce qui peut être attendu en fin de cycle 2:
Dans une rencontre sportive aménagée (règles adaptées et à effectifs réduits), s'organiser collectivement pour affronter des adversaires au cours de match et faire respecter les règles de jeu.

Ce qui peut être attendu en fin de cycle 3:
Dans une rencontre sportive proposant des situations à effectifs réduits, s'organiser tactiquement pour gagner un match et assurer différents rôle sociaux (joueur-arbitre-observateur)

Pour cela l'élève doit apprendre à :

- comprendre le but du jeu
- reconnaître partenaires et adversaires pour changer instantanément de rôle, de statut (attaquant, défenseur)
- agir / réagir dans un groupe pour progresser collectivement vers la cible ou s'opposer à la progression
  aller de l'avant vers le panier en possession du ballon (dribble) ou en le passant,
  gêner le porteur de balle-s'interposer-intercepter
- décider et choisir dans l'action
  se démarquer dans un espace libre, soutenir un partenaire, choisir entre dribbler/passer/tirer
- développer des habiletés spécifiques (aller vers une coordination des actions)
  passer/recevoir un ballon en mouvement ou à l'arrêt, tirer en position favorable, contrôler, dribbler, courir, accélérer, s'arrêter
- s'adapter à des règles et les respecter
- coopérer, écouter, aider, tolérer, respecter pour élaborer en commun des projets, des stratégies et arbitrer-gérer un match
- prendre plaisir à jouer, accepter de jouer avec d'autres, accepter de perdre…

UNITE D'APPRENTISSAGE : BASKET BALL

Compétence : Coopérer ou s'opposer individuellement et collectivement

Pour ENTRER dans l'ACTIVITE	Pour APPRENDRE et PROGRESSER			Pour REINVESTIR les ACQUIS
SITUATIONS DEPENDANTES du VECU des ELEVES (donner le plaisir de pratiquer) **- Permettre aux élèves d'identifier les premiers problèmes posés par cette activité.** **- Se familiariser avec le matériel.** **- S'approprier les règles de travail et les différents espaces.**	**SITUATION de REFERENCE** (pour voir où l'on en est) **- Permettre aux élèves de vivre un dispositif de rencontre (niveau de pratique adapté).** **- Pour le maître, préciser les objectifs d'apprentissages tant sur le plan moteur, que sur le plan social.**	**SITUATIONS ORGANISEES par OBJECTIFS et DETERMINEES par l'OBSERVATION des ELEVES** (pour acquérir des savoirs) **- Permettre aux élèves d'apprendre et progresser sur le plan de la manipulation des ballons, sur la coopération et l'opposition ainsi que sur le plan de l'arbitrage.**	**RETOUR à la SITUATION de REFERENCE** (pour mesurer les progrès) **- Permettre aux élèves de mettre en jeu ce qu'ils ont appris** **- Pour le maître, évaluer les progrès des élèves**	**SITUATIONS de REINVESTISSEMENT** (pour réutiliser les savoirs acquis) **- Permettre aux élèves de mettre en jeu ce qu'ils ont appris sur le plan des connaissances, attitudes et méthodes**
• le tir en concurrence • 1,2,3 soleil • le renard et les poules • passe à 10	Jeu réduit de 1 contre 1 à 3 contre 3 (ou 4 contre 4 maximum). Terrain de 10m x 20m comportant 2 paniers « basket » dans 2 zones opposées. (Voir fiche « les 2 cibles Basket»)	➢ Objectifs 1 : coopérer pour approcher l'espace de marque (la traversée) *NB : on pourra proposer la situation « la traversée » et ses évolutions à chaque début de séance.* ➢ Objectif 2 : développer des habiletés motrices au service des autres objectifs : le dribble, la passe/réception, le tir au panier (Passe à 5 en surnombre, la traversée-dribble, tir en concurrence, 1-2-3 soleil, ateliers passe) *NB : ces situations pourront être proposées pour entrer dans la séance et faire l'objet d'une ou 2 séances spécifiques selon les objectifs visés.* ➢ Objectif 3 : s'organiser pour récupérer la balle, attaquer, défendre (la défense de la cible) ➢ Objectif 4 : gérer un rapport d'opposition entre 2 équipes. Faire arbitrer progressivement les élèves. (Les 2 cibles basket et ses évolutions). *NB : proposer la situation les 2 Cibles à chaque fin de séance. La faire évoluer progressivement pour tendre vers la situation de référence de fin de cycle.*	Jeu 3 contre 3 (Voir fiche « les 2 cibles Basket») Pour les cycles 2 : 2 équipes s'opposent sur tout terrain Terrain de 10m x 20m comportant 2 paniers « basket » Une équipe arbitre. Pour les cycles 3 : 2 équipes s'opposent sur un 1/2 terrain Terrain de 15m x 15m comportant 1 panier « basket » Une équipe arbitre.	Rencontre USEP interclasses (voir document « rencontre USEP départementale Basket Ball »)

Selon l'observation du niveau initial des élèves de la classe, de leur progrès, des objectifs de travail, de l'environnement matériel, des situations peuvent être répétées plusieurs fois et d'autres non utilisées.

En début de cycle, la situation « les 2 cibles basket » sera proposée dans une version plus ou moins évoluée selon le vécu des élèves à son sujet.

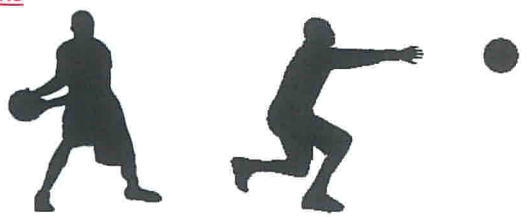
Un choix est donc nécessaire pour élaborer l'Unité d'Apprentissage…

ATELIERS PASSE BASKET

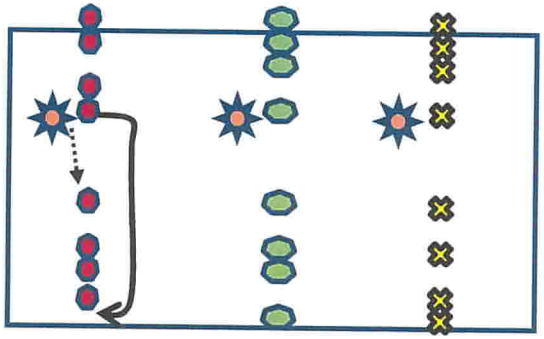
Objectifs :

-développer l'action motrice « passer-recevoir » (passe directe, passe avec rebond)
-enchaîner des actions motrices en lien avec le but du jeu (courir, passer-recevoir un ballon)
-connaître, tenir et appliquer des règles

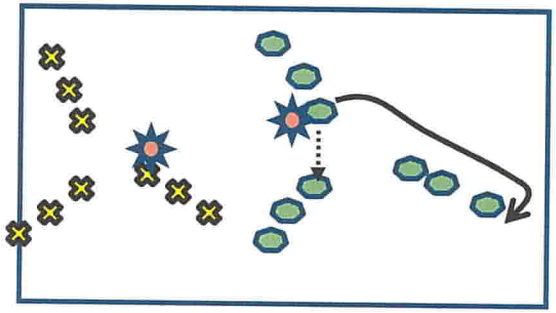
Attitudes-Actions



Faire la passe vers les mains du partenaire au niveau de la poitrine. Finir bras tendus, paumes vers l'extérieur et les doigts vers le partenaire.



Situation 1



Situation 2

Matériel :

-Terrain
-dossards
-ballon de basket T5
-plots
-sifflet poire
-chronomètre

But du jeu : se faire le plus de passes possibles entre partenaires

Règles minimales de jeu :

situation 1. Passer la balle au partenaire se trouvant en face, courir pour prendre son tour dans la file en face
situation 2. Passer la balle au partenaire se trouvant à droite, courir pour prendre son tour dans la file à gauche

Déroulement :

situation 1. La classe est partagée en équipe. Les équipes sont 2 par 2 en colonne l'une en face de l'autre, un ballon pour 2 équipes. Au signal de début de jeu, le porteur de balle passe à son partenaire en face et se déplace pour aller en queue de la colonne d'en face. Chaque équipe compte le nombre de passes effectuées.

situation 2. La classe est partagée en équipe. Les équipes sont par 3 par 3 en colonne, un ballon pour 3 équipes. Au signal de début de jeu, le porteur de balle passe à son partenaire se trouvant en tête de la colonne de droite et se déplace pour aller en queue de la colonne de gauche. Chaque équipe compte le nombre de passes effectuées.

Variables possibles :

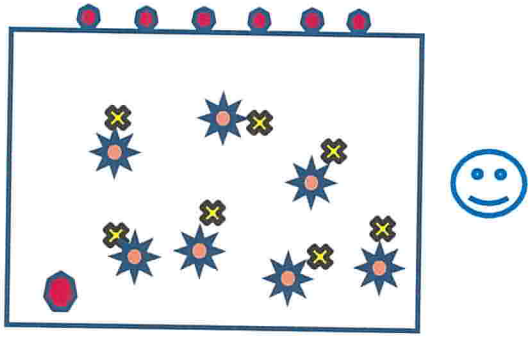
- distance entre les joueurs
- passe avec rebond au sol
- nombre de ballon en jeu
- nombre de joueurs dans chaque équipe
- demander un déplacement en dribble avant la passe
- nombre de passes dans un temps donné
- avoir effectué un nombre de passes donné avant de pouvoir aller tirer sur une cible.
- sens de la passe et de la course pour la situation 2 (passe à gauche / vas à droite)

Document de travail Commission Mixte Basket Ball (octobre 2017)
Sabine Munot CPD.EPS 13 - Vincent Blaszczynski USEP 13 - Thierry Gourio CPC.EPS – Didier Jacquet Comité Basket Ball 13

LE RENARD ET LES POULES

Objectifs :
- se déplacer avec le ballon en dribblant
- passer le ballon à un partenaire démarqué
- s'organiser pour recevoir le ballon
- rechercher un espace libre pour ne pas se faire toucher ou pour recevoir la balle
- prendre des informations sur les différents rôles
- connaître, tenir et appliquer des règles

Attitudes-Actions



But du jeu : toucher un joueur qui est en possession du ballon

Règles minimales de jeu : le renard doit toucher une poule qui a le ballon.
La poule attrapée devient renard.
Ne pas sortir des limites du terrain et ne pas perdre la maîtrise du ballon.
Pas de contact autre que « toucher avec la main une poule

Matériel :
-Terrain
-dossards
-ballons de basket T5
-plots
-sifflet poire
-chronomètre

Déroulement :
2 équipes de 6 ou 7 joueurs sont constituées, « les poules » et « arbitre »
Chaque joueur de l'équipe des poules a un ballon
Un joueur de l'équipe « arbitre » est un « renard ».
Au signal donné, le renard essaie de toucher une poule.
Une poule touchée devient renard.
L'équipe « arbitre » veille au respect des règles de jeu.
A la fin du temps de jeu (2 mn), changement de rôle entre l'équipe « poule » et l'équipe « arbitre ».

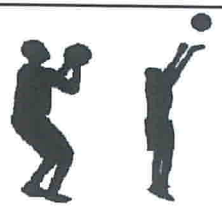
Variables possibles :
- ajouter un ou 2 renards
- la taille du terrain.
- le temps de jeu
- le renard attrape un foulard porté à la ceinture par la poule
- le nombre de joueurs dans l'équipe « poule »
- prendre le ballon à la poule ou le faire sortir des limites du terrain (sans contact)
- le nombre de ballon en jeu : les joueurs peuvent se faire des passes pour éviter de se faire toucher par le renard.
- un seul ballon en jeu. Les poules se font des passes. La poule qui a le ballon,touchée par le renard devient renard.

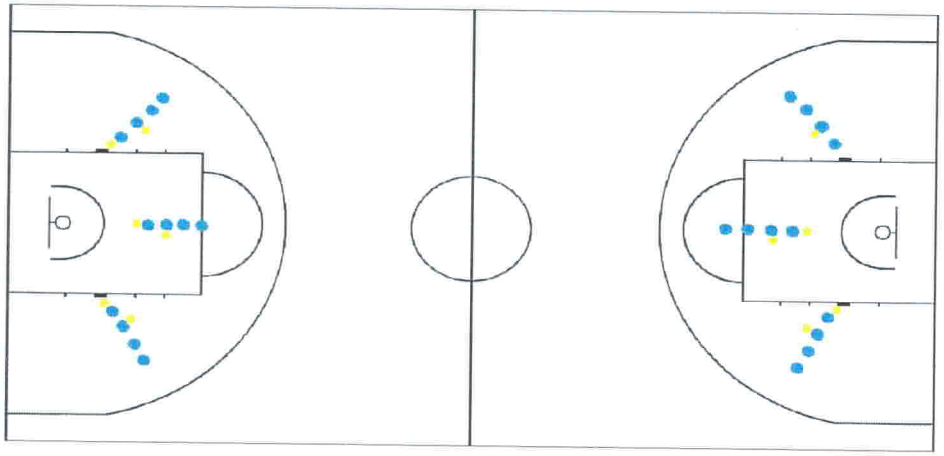
TIR EN CONCURENCE BASKET

Objectifs

Etre capable d'identifier la hauteur du panier
Etre capable de lancer à des distances différentes.
Etre capable de combiner force, distance, adresse.
Etre capable de construire des trajectoires de lancer.
Etre capable d'apprécier ses resources et d'expérienter.
Etre capable de se placer en position de tir, posture apprise dans la situation 1,2,3 soleil Basket.

Attitudes - actions





Matériel

Terrain délimité (environ 20m sur 10m)
Ballons : 2 par colonne au minimum
Paniers : 2 au minimum

But du jeu

Réussir plus de paniers que les autres équipes pour les battre.

Regles minimales de jeu

L'enseignant prend le rôle du maître de jeu, il décide de jouer par comptage ou par temps.
L'équipe qui marque le plus de points gagne la partie.

Deroulement

Les équipes sont positionnées par groupe sur une zone de tir pré définie.
Le premier joueur de la colonne tire, ses partenaires prennent le rebond et lui redonne la balle pour qu'il fasse trois tentatives.
Le groupe change de tireur et de rebondeur jusqu'à ce qu'un groupe atteingne le score ou que le temps soit écoulé.

Variables

Changer les positions de tir, varier les angles et les distances.
Tirer avec ou sans la planche.
Panier avec la planche compte double ou inversement.
Tirer une fois prendre son rebond et passer au partenaire.
Marquer X points sur un panier puis X sur un autre.

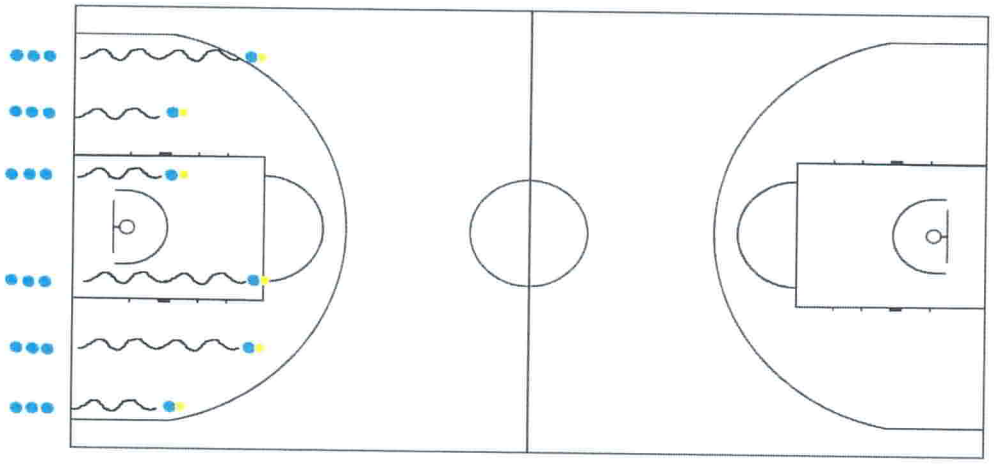
Document de travail Commission Mixte Basket Ball (septembre 2017)
Sabine Munot CPD.EPS 13 - Vincent Blaszczynski USEP 13 - Thierry GourioCPC.EPS - Didier Jacquet Bouches du Rhône Basket Ball

1,2,3, SOLEIL BASKET

Objectifs

Etre capable d'avancer en maîtrisant le rebond.
Etre capable de s'arrêter en gardant le contrôle du ballon.
Etre capable de maîtriser les différentes attentes d'un attaquant porteur de balle.
Etre capable d'aller vite.
Connaître, tenir et appliquer les règles.

Postures attendues



Matériel

Terrain délimité (environ 20m sur 10m)
Ballons : 1 par colonne au minimum

Compétences réinvesties

Maîtrise du dribble apprise
dans la situation les traversées.

But du jeu

Le joueur ou l'équipe doit traverser le terrain sans se faire voir en mouvement par le maître de jeu, le ou les premiers arrivés au bout du terrain gagne(ent).

Règles minimales de jeu

Le professeur prend le rôle du maître de jeu, il peut laisser la responsabilité à un élève.
Le responsable de jeu compte jusque 3. A 3 les joueurs doivent être immobiles dans la posture attendue n°1.

Déroulement

Jeu en équipe :
Celui qui a le ballon est responsable de toute son équipe.
Si il se fait prendre, toute l'équipe retourne au départ.
Si il réussit à s'arrêter dans la posture attendue, et que le maître de jeu valide,
le joueur suivant de l'équipe s'avance et prend sa place à l'endroit où il se trouve.

Variables

Evoluer main droite ou main gauche.
Maintenir le dribble pour ne pas créer d'arrêt (reprise de dribble).
Autoriser le dribble à 2 mains.

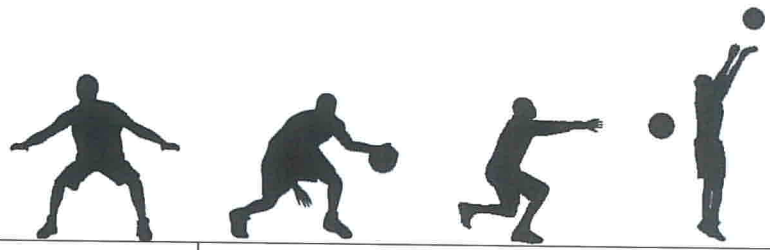
Document de travail Commission Mixte Basket Ball (septembre 2017)
Sabine Munot CPD,EPS 13 - Vincent Blaszczunski USEP 13 - Thierry Gourio CPC,EPS - Didier Jacquet Bouches du Rhône Basket Ball

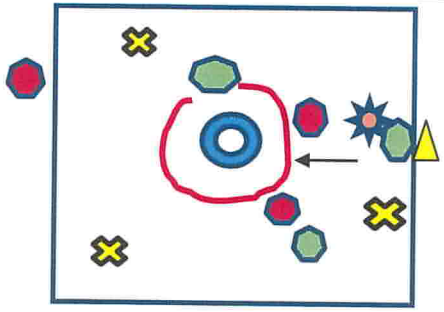
LA DEFENSE DE LA CIBLE

Ce qui s'apprend :

-enchaîner des actions relatives aux différents rôles (attaquant-défenseur)
- pour le défenseur, se placer entre les attaquants et la cible
-développer et réinvestir des actions motrices en lien avec le but du jeu (courir,passer,tirer,intercepter…)
-construire un projet d'action : jouer en mouvement/créer de l'incertitude/utiliser des espaces libres
-faire des choix en tant que porteur de balle et non porteur de balle
-connaître, tenir et appliquer des règles

Attitudes-Actions





But du jeu : marquer un point en atteignant la cible. L'équipe gagnante est celle qui marque le plus de points en 5 attaques.

Règles minimales de jeu :

-Le porteur de balle n'est pas autorisé à marcher avec le ballon dans les mains
-dribble à 2 mains autorisé
-Interdiction de bousculer un adversaire
-Interdiction de prendre le ballon des mains de l'adversaire.
-Interdiction de pénétrer dans la zone interdite

Matériel :

-Terrain délimité (environ 10m sur 10m)

-1 cible en hauteur (panier baby basket, plot posé en hauteur, poubelle au sol…)

-1 zone interdite de 2m de rayon

- 1 plot « départ » de l'attaque

-dossards de couleur différente pour chaque équipe
-ballon de basket T5

-outils de marque (objet, feuille de marque)
-sifflet poire

Déroulement :

3 équipes de 3 joueurs sont constituées :
1 (3 joueurs) attaque la cible se trouvant dans une zone interdite
1 (2 joueurs) défend la cible (rotation des joueurs à chaque attaque afin que tous jouent)
1 « arbitre » qui gère le jeu (respect des règles et notation des points marqués)
Le ballon est donné aux attaquants qui partent du plot au sifflet de l'arbitre
Quand un point est marqué ou le ballon récupéré par les défenseurs. Une deuxième attaque débute. 5 attaques sont jouées puis il y a rotation des équipes.
On totalisera tous les points pour désigner le vainqueur.
-sur une faute sifflée contre les défenseurs, le ballon est donné aux attaquants de l'endroit où a eu lieu la faute, les adversaires sont à 1,5 m du porteur de balle.
-sur sortie du ballon de l'espace par un défenseur, celui-ci est remis en jeu par l'équipe attaquante de l'endroit où il est sorti.

Variables possibles :

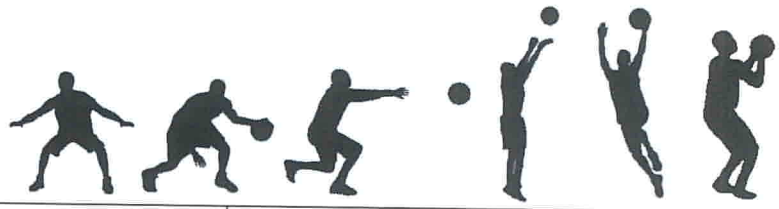
-Nombre de joueurs défenseurs (du 1c3 à 2c3 jusqu'à 3c3 ou du 2c3 jusqu'à 3c3)
-Temps de jeu pour marquer un panier
-Temps de jeu pour marquer le maximum de paniers
-Dimension du terrain et des zones interdites
-Système de points (ex : 1 pt pour cercle touché, 3 pts pour ballon dans le panier)
-Rôle des élèves dans l'arbitrage (nombre de règles gérées par un élève : de une à plusieurs)
-Action sur la balle (limitation de la possibilité de dribbler à 2mains, temps durant lequel on peut garder la balle dans les mains sans jouer)
-La zone interdite est autorisé seulement à un défenseur qui ne peut en sortir
-Supprimer la zone interdite

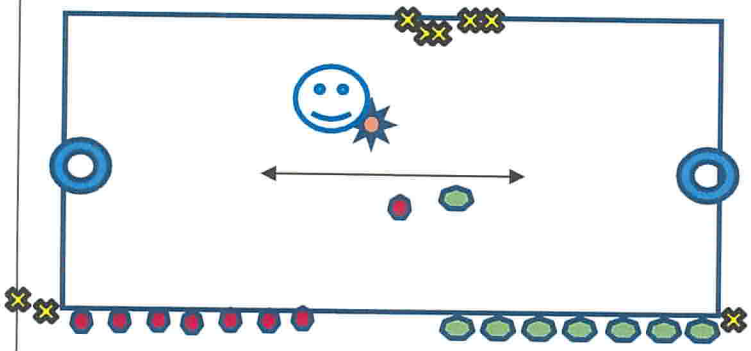
Document de travail Commission Mixte Basket Ball (octobre 2017)
Sabine Munot CPD.EPS 13 - Vincent Blaszczynski USEP 13 - Thierry Gourio CPC.EPS – Didier Jacquet Comité Basket Ball 13

LES 2 CIBLES BASKET

Ce qui s'apprend : Entrer en jouant dans l'activité basket puis y rester, y progresser
-enchaîner des actions relatives aux différents rôles (attaquant-défenseur)
-développer et réinvestir des actions motrices en lien avec le but du jeu (courir, passer, tirer, intercepter…)
-connaître, tenir et appliquer des règles
-construire un projet d'action : jouer en mouvement/créer de l'incertitude/utiliser des espaces libres
-faire des choix en tant que porteur de balle et non porteur de balle

Attitudes-Actions





Règles minimales de jeu :
-Le porteur de balle n'est pas autorisé à marcher avec le ballon dans les mains.
- Dribble à 2 mains autorisé.
-Interdiction de bousculer un adversaire
-Interdiction de prendre le ballon des mains de l'adversaire.

Matériel :
-Terrain délimité (environ 20m sur 10m)
-2 cibles en hauteur (panneau, cercle à 2m10)

-dossards de couleur différente pour chaque club
-ballon de basket T5
-outils de marque (objet, feuille de marque)
-sifflet poire
-chronomètre

But du jeu : marquer un point en touchant un panneau avec le ballon. Le club gagnant est celui qui marque le plus de points

Déroulement :
L'enseignant appelle un joueur (puis 2 puis une équipe de 3) de chaque club… 5'' pour se mettre en place.
Le ballon donné par l'enseignant, chaque joueur ou équipe essaie de marquer un point pour son club.
Quand un point est marqué, les joueurs quittent le terrain et un objet est donné au joueur ou à l'équipe qui a marqué et qui le pose près de son club.
On totalisera tous les points dans chaque club pour désigner le vainqueur.

On change d'équipes en jeu à chaque fois qu'un point est marqué ou au bout de 1,30 min.

Le ballon est donné :
-au début du jeu, alternativement à chaque club après avoir appelé les joueurs ou les équipes
-sur une faute sifflée, au milieu du terrain à l'équipe non fautive
-sur sortie de l'espace, par l'équipe non fautive de l'endroit où est sortie la balle.

Variables possibles :
-Nombre de joueurs appelés (du 1 c 1 à 2 c 2 par 2 c 1, 3 c 1 jusqu'à 3 c 3)
-Donner le ballon dans le sens du jeu pour favoriser l' (ou les) attaquant(s) et mettre le (ou les) défenseur(s) en retard
-De cibles indifférenciées à chacun son panier
-Temps de jeu pour marquer un panier (puis plusieurs paniers)
- Interdiction de prendre le ballon des mains de l'adversaire s'il se trouve dans une position donnée (n°3 dans la situation 1,2,3 soleil)
-Dimension du terrain et des zones interdites
-matérialiser une zone interdite autour du panier
-L'emplacement des équipes au début du jeu (côte à côte, en face dans la longueur, chacune derrière son panier)
-Système de points (ex : 1 pt pour planche touchée, 2 pour cercle touché, 3 pts pour ballon dans le panier)
-Rôle des élèves dans l'arbitrage (progressivement pris en charge à la place de l'enseignant)
-Action sur la balle (limitation de la possibilité de dribbler à 2 mains, temps durant lequel on peut garder la balle dans les mains sans jouer)
-Evolution des règles du jeu vers celles prévues pour la rencontre

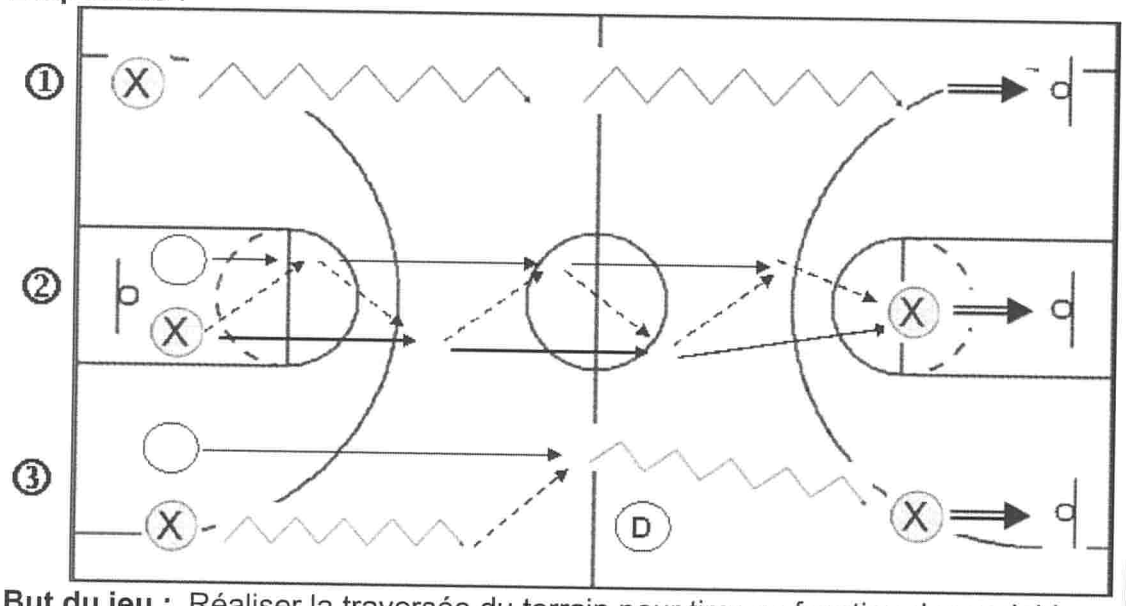
Document de travail Commission Mixte Basket Ball (octobre 2017)
Sabine Munot CPC.EPS 13 - Vincent Blaszczynski USEP 13 - Thierry Gourio CPC.EPS – Didier Jacquet Comité Basket Ball 13

TRAVERSEES BASKET

Objectifs :
- Maîtriser la traversée en dribblant, en ligne droite ou en slalom.
- Réaliser des traversées à 2 et plus en faisant des passes.
- Réussir des traversées à 2 et plus malgré une défense organisée.
- Coopérer à 2, à 3…, se déplacer sur le terrain, se placer.
- S'organiser pour récupérer le ballon

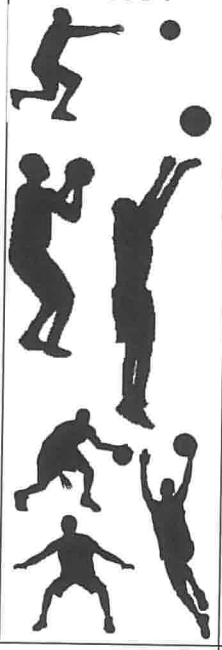
Légende :
dribble
sans ballon
passe
tir
X porteur du ballon.

Dispositifs :



But du jeu : Réaliser la traversée du terrain pour tirer en fonction des variables.

Postures :



Dispositif humain :
Groupes d'élèves (équipes) composés en fonction des possibilités matérielles.

① Traverser le terrain pour tirer, **seul**, droit ou en slalomant, vite, en dribblant.

② Traverser le terrain pour tirer, **avec** un coéquipier, en passant le ballon.

③ Traverser le terrain avec un coéquipier, en faisant des passes **contre** un défenseur.

Matériel :

- Idéalement un terrain de basket, sinon cour de récréation.
- Panneaux de basket, fixes ou amovibles, panneaux de mini basket ou panneaux « Hoops »
- Ballons de basket de taille adaptée.
- Jeu de plots.
- Dossards (facultatifs) pour identifier les équipes, les défenseurs.

Déroulement :
- En fonction des possibilités spatiales, les trois ateliers de traversée peuvent se dérouler en alternance ou simultanément.
- Plusieurs départs sur le même atelier permettent de mettre en jeu la concurrence (vitesse).
- Départ de chaque élève (ou équipe) au signal. Retour avec le ballon par l'extérieur du terrain (afin de ne pas gêner).
- **NB** : Proposer cette situation au cours de chaque séance.

Variables :
① Réaliser un parcours en slalom, avec + ou – de plots.
② Réaliser cette traversée à 2, puis 3, 4…5. Chacun doit toucher le ballon.
③ Modifier le nombre d'attaquants, de défenseurs

Document de travail Commission Mixte Basket Ball (septembre 2017)
Sabine Munot CPD.EPS 13 - Vincent Blaszczynski USEP 13 - Thierry Gourio CPC.EPS – Didier Jacquet Bouches du Rhône Basket Ball

TOURNOI à 6 équipes

Terrain n°	
A	
B	
C	
D	
E	
F	

Tableau du Tournoi à 6 équipes :

Arbitre	N° match	Pt(s)	Score			Score	Pt(s)
C	1	_	_ _ _	A	x B	_ _ _	_
F	2	_	_ _ _	C	x D	_ _ _	_
B	3	_	_ _ _	E	x F	_ _ _	_
E	4	_	_ _ _	A	x D	_ _ _	_
A	5	_	_ _ _	C	x F	_ _ _	_
D	6	_	_ _ _	E	x B	_ _ _	_

Si le temps imparti le permet, on jouera les matches suivants :

C	7	_	_ _ _	A	x F	_ _ _	_
D	8	_	_ _ _	C	x B	_ _ _	_
A	9	_	_ _ _	E	x D	_ _ _	_

Classement Final, au nombre de points : 1er.....score.....

2ième : ..... score.....

3ième : ..... score.....

4ième : ..... score.....

5ième : ..... score.....

6ième : ..... score.....

Match gagné : 3 points **match nul : 2 points** **match perdu : 1 point**

académie Aix-Marseille
direction des services départementaux de l'éducation nationale Bouches-du-Rhône

Vivre ensemble

COMITÉ 13 BASKETBALL
FFBB