



# BASKET ECOLE

## CYCLE 2



## mini-basket à l'école : quel partenariat ?

**A l'initiative de la fédération française de basket-ball et l'Education Nationale, un partenariat entre une école et un club proche de l'école est proposé**

**Ce partenariat inclut une dotation matériel pour les écoles : 5 ballons et un coffret pédagogique mini-basket à l'école. Un spécialiste de basket-ball (brevet d'état) peut intervenir auprès des enseignants s'ils le souhaitent pendant 3 séances maximum. De plus, le Comité Départemental de Basket-ball met à disposition des écoles des paniers de basket pendant le module d'apprentissage.**

### LE CADRE DU PROJET

Réalisation d'un **cycle de 10 séances d'apprentissage** en mini-basket avec la **participation d'un intervenant extérieur** pendant 3 séances maximum (à définir en fonction des besoins). La fin du cycle se termine par un tournoi encadré par les enseignants avec ou sans le spécialiste. Cette rencontre finale peut se dérouler entre les élèves de l'école ou entre plusieurs écoles d'un même secteur géographique.

Une **réunion de préparation** avec l'intervenant extérieur pour prévoir l'organisation est nécessaire avant le début du cycle d'apprentissage (4 semaines avant – envoi de la demande d'agrément auprès des circonscriptions).

L'intervenant extérieur est présent en tant que spécialiste de l'activité, il apporte un éclairage et une aide technique, il s'agit d'une **concertation étroite pour l'élaboration du projet** (spécifier le rôle de chacun)

En aucun cas il ne se substitue à l'enseignant de la classe qui reste toujours le responsable.

Il est intéressant d'envisager la présence de l'intervenant comme formatrice pour l'enseignant : un travail en commun pour donner des outils d'observation et cibler les difficultés des élèves pour leur permettre de progresser.

La co-animation peut être gérée de différentes manières, nous vous proposons quelques **exemples** :

- La classe travaille par atelier, l'intervenant extérieur et le maître de la classe prennent chacun un atelier en charge.
- La classe est divisée en deux groupes qui réalisent des situations différentes avec un adulte présent avec chaque groupe et rotation.
- La classe est divisée en deux groupes qui réalisent les mêmes situations. Rotation pour permettre des retours différents et complémentaires.
- La classe réalise les mêmes situations d'apprentissages, l'enseignant de la classe et l'enseignant effectuent ensemble la régulation des apprentissages. Sinon, chacun peut évoluer dans des espaces différents et apporter des retours variés.

Pour favoriser les apprentissages nous conseillons un prolongement du travail réalisé en EPS dans la classe : travail sur le règlement, connaissance culturelle de l'activité, maîtrise de la langue, mathématique.

Cf document pédagogique CD ROM.

### ORGANISATION

**Une concertation entre le comité départemental de l'Allier et l'Inspection Académique est nécessaire pour une mise en place cohérente des actions proposées. Les interlocuteurs privilégiés sont l'agent de développement du basket-ball de l'Allier et les conseillers pédagogiques.**

- Public ciblé : cycle 2, zone rurale.

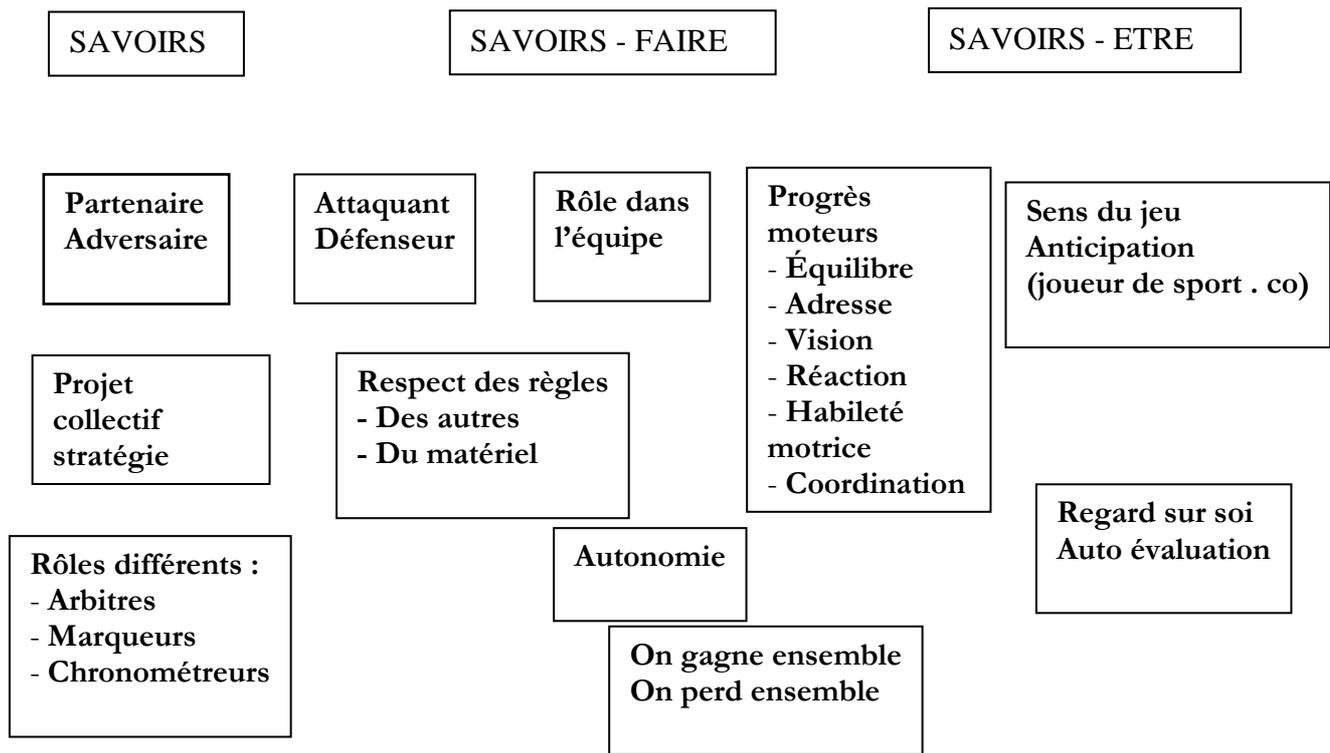
- Proposition du projet via les circonscriptions par mail aux écoles, et information sur site de l'IA.

- Réponses des écoles intéressées aux conseillers pédagogiques de la circonscription qui transmettent l'information à l'agent de développement de basket-ball du comité de l'Allier par mail.
- L'agent de développement de basket-ball du comité de l'Allier prend contact avec les écoles et organise avec elles la mise en place des actions. Le conseiller s'il le peut participe à la réunion de préparation.
- **L'école envoie la demande d'agrément auprès de sa circonscription.**
  - Retour d'information par le comité départemental sur la mise en place du projet auprès du conseiller : date, organisation particulière...



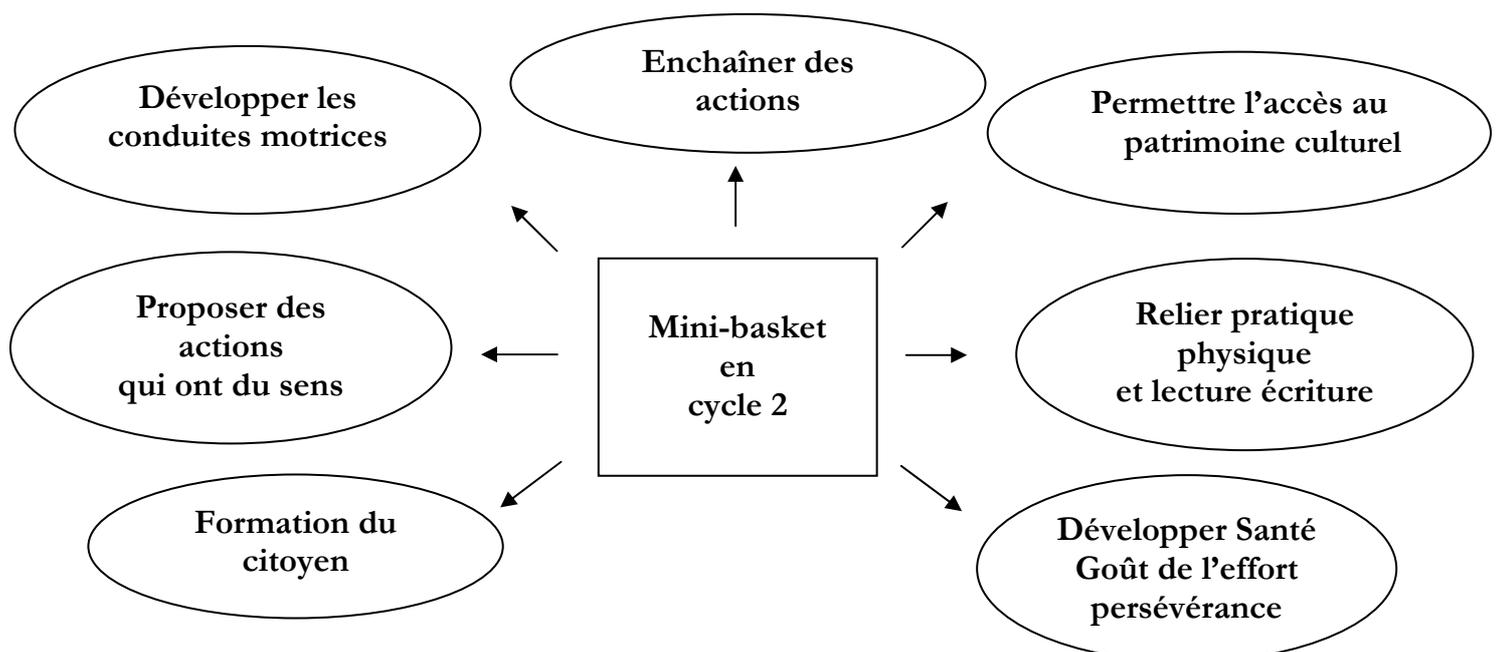
## Quels apprentissages développés en mini-basket ?

### A L'ECOLE



Faire passer l'enfant de « mon ballon à moi à mon équipe et le rôle de chacun »

### EN CYCLE 2



## Connaissances, capacités et aptitudes à acquérir en cycle 2

### Courir :

- Courir et éviter les autres joueurs
- Courir et attraper un objet
- ;Courir et s'arrêter équilibré

### Dribbler :

- Dribbler sur place main droite
- Dribbler sur place main gauche
- Dribbler en changeant de main
- Dribbler et prendre un objet sans stopper le dribble
- Dribbler et s'arrêter équilibré
- Dribbler, s'arrêter équilibré en continuant le dribble
- Dribbler en respectant un parcours

### Passer :

- Passer à un joueur libre
- Lancer en l'air et rattraper
- Passer et se déplacer

### Attrapper :

- Recevoir une passe courte
- Recevoir une passe après rebond au mur (avec 2 rebonds ; 1 rebond ; directement)

### tirer :

- Se placer pour tenter un panier
- Shooter à l'arrêt

### Vision du jeu :

- Passer et se déplacer
- Passer ou tirer sur "attraper ou esquiver" (lapin chasseur)
- Etre libre pour recevoir (dans le champ de vision du partenaire)

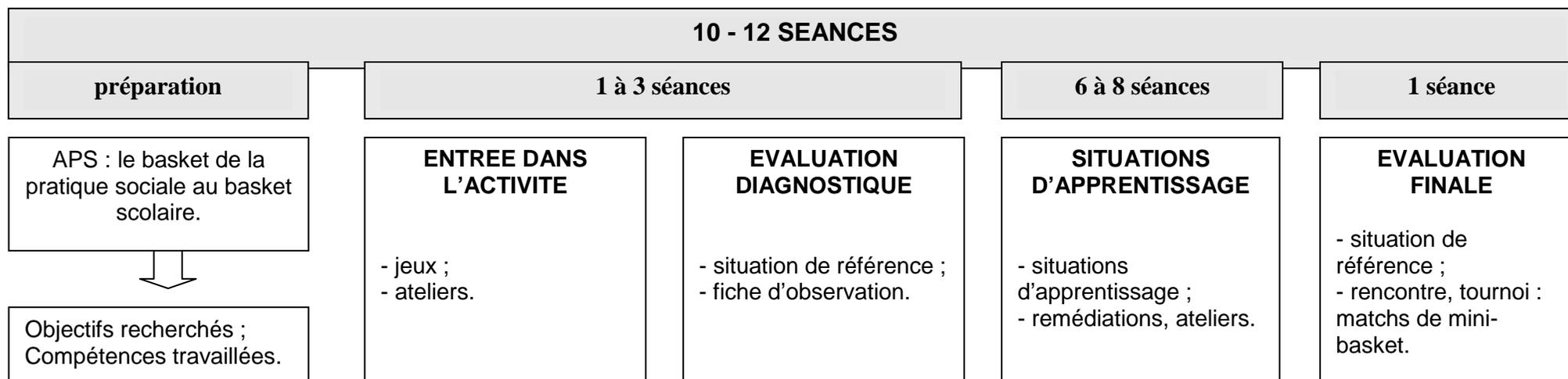
### rôles sociaux :

- Comprendre et respecter les règles
- Participer à leur élaboration
- Arbitrer
- Juger
- Marquer
- Chronométrer

**Il est essentiel d'éviter le seul perfectionnement de gestes moteurs adaptés. Les progrès seront peut être plus rapides à court terme mais beaucoup trop limités pour le futur joueur de sports – collectif que l'on veut former.**

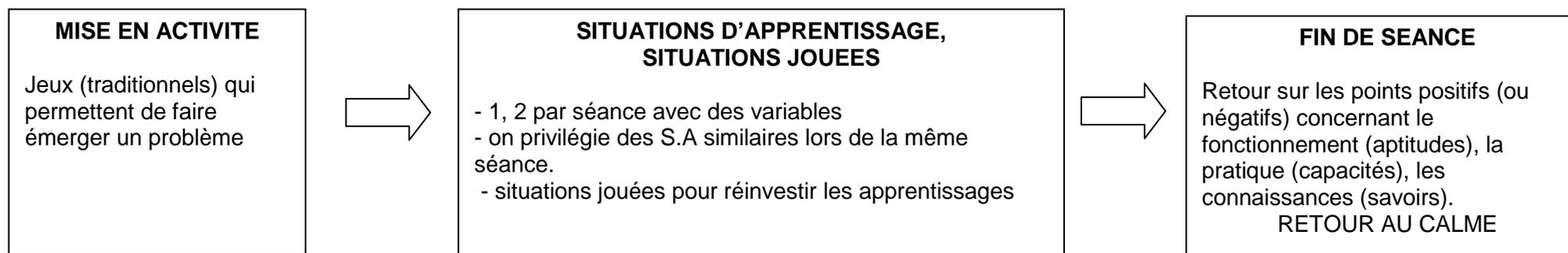
## Construction d'un module d'apprentissage

**10 - 12 SEANCES**



## Construction d'une séance type

Présentation d'une séance type, on retrouve un cadre similaire d'une séance à l'autre.



- **Faire découvrir les règles par le jeu, construction des règles par les élèves, intégration de l'arbitrage.**
- **Observateurs pour permettre des retours effectifs et favoriser l'émergence de problème.**
- **Organiser/ adapter les situations en fonction de l'espace/élèves/ temps de pratique. Si pas de paniers = caisse, cerceau.**

## Proposition d'un module d'apprentissage en cycle2

### SEANCE 1

**Se déplacer avec le ballon  
repérer la cible**

MA : déménageurs, balles brûlantes  
S.A : potions magiques (cf cd rom)

- les premières règles : limites du terrain  
et dribble.

### SEANCE 2

**évaluation diagnostique**

MA : l'horloge  
S.R : le bérêt (cf cd rom : situation de  
référence)

- définir les premières règles.

### SEANCE 3

**repérer son camp, limites du terrain  
Se déplacer en dribble**

MA : épervier sans ballon, cerceaux  
musicaux, chasse-ballon,  
SA : - slalom (cf cd rom)  
- potions magiques (en dribble,  
cf cd rom))

### SEANCE 4

**repérer son camp, s'orienter sur le  
terrain**

MA : ballon caisse (évolution 1)  
SA : - balle au prisonnier avec panier  
- le bérêt

### SEANCE 5

**S'orienter sur le terrain  
Maîtrise du ballon**

MA : queue du diable, épervier avec  
ballons dans zone, chasse ballon  
(évolution 2)  
SA : - les portes gardées (cf cd rom)  
- défendre dans cerceaux, traverser le  
terrain sans se faire toucher - 2 min.

### SEANCE 6

**Coopérer pour progresser vers le  
panier**

Sans dribble  
MA : ballon caisses sans dribble  
SA : - les passes (cf cd rom)  
- défendre dans cerceau au temps  
- balle au capitaine (3c1)  
arbitres

### SEANCE 7 :

**Faire progresser le ballon vers la cible  
Interdire le dribble**

MA : passe à 5 (4 atts-2def)  
SA : traverser les zones 2c1  
SJ : balle au capitaine  
arbitres

### SEANCE 8

**Faire progresser le ballon vers la cible**

MA : l'horloge  
SA : les zones : passe à l'intérieur  
obligatoire. cf schéma : terrain divisé en  
longueur  
SJ : 3c3 (3c2 avec attaquant en joker)  
arbitres

### SEANCE 9

**Faire progresser le ballon vers la cible  
Rôle des joueurs, arbitres, gestion de la  
marque**

MA : chasse ballon, queue du diable  
SA : rencontres à thèmes : matchs 3c3  
- sans dribble, avec dribble (2, 3  
maximum sauf si tt seul pour aller au  
panier)

## Règlement des matchs en mini-basket

Equipe de 3 joueurs préconisée, voire de 4 contre 4 sur le terrain  
2 paniers, si possible à 1, 50m.  
temps de jeu 5-6 minutes

Pas de lancer franc

Marcher

reprise de dribble : remise sur le côté

Touche = Sortie au fond du terrain = remise en jeu du fond du terrain

Sortie = corps ou ballon qui touche la ligne= remise en jeu à l'endroit de la sortie

Tout contact entre les joueurs est interdit = poussé, tenu = balle à l'adversaire, remise en jeu sur le côté

Touts les 2 minutes les joueurs changent sur le terrain

Remise en jeu après un panier = balle est relancée derrière la ligne de fond de l'équipe qui défend

## Nomenclature des schémas basket

	Déplacement en dribble
	Déplacement sans ballon
	Passe
	Tir
	Joueur non-porteur de balle
	Joueur porteur de balle
	Plot
	Casier à ballons
<b>E</b>	Enseignant
	Cerceau

Mini-basket	Cycle 2	Thèmes dominants : SITUATION DE REFERENCE
<b>LE BERET</b>		
<p><b>BUT :</b> aller marquer un panier chez l'adversaire.</p> <p><b>DISPOSITIF :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 2 paniers réglés à 1m50 ;</li> <li>- plots pour matérialiser le terrain</li> <li>- 8 ballons T.5 ;</li> <li>- 8 cerceaux ;</li> <li>- 30 petits plots ou boules de papiers ;</li> <li>- 1 dossard par enfant.</li> </ul> <p><b>DEROULEMENT :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- L'enseignant lance le ballon sur le terrain en appelant un numéro.</li> <li>- Les 2 joueurs « rouge » et les 2 joueurs « bleus » concernés par le numéro rentrent sur le terrain.</li> </ul> <p><b>CONSIGNES :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ne pas courir avec le ballon sous le bras.</li> <li>- Ne pas sortir des limites du terrain ».</li> <li>- Lorsqu'une équipe marque, l'un des joueurs vient récupérer un plot « potion magique » pour le ramener dans son cerceau. Les joueurs ont 30 secondes pour réussir un panier, dans le cas contraire, l'enseignant récupère le ballon pour le lancer à nouveau et appeler un autre numéro.</li> <li>- Le jeu s'arrête lorsque 4, 5 ou 6 (choix de l'enseignant) potions sont ramenées par l'ensemble des « bleus » ou des « rouges ».</li> </ul>		

Mini-basket	Cycle 2	Thème : progresser collectivement - se rendre disponible
<b>BALLE AU CAPITAINE</b>		
<p><b>BUT :</b> faire une passe à un joueur libre, disponible.</p> <p><b>ORGANISATION- DEROULEMENT :</b> Former des groupes de quatre enfants. 3 attaquants et un défenseur. Les trois attaquants désignent un capitaine à qui ils doivent faire des passes. Le défenseur doit empêcher les passes vers celui-ci.</p> <p><b>EVOLUTIONS :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• évoluer dans un espace délimiter par des balises.</li> <li>• Changer de capitaine.</li> </ul>		
<p style="text-align: center;"><b>Balle au capitaine</b></p>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• changer de défenseur.</li> <li>• jouer sur temps défini (compter le nombre de passes au capitaine).</li> <li>• aller jusqu'à par exemple 5 passes.</li> <li>• si le défenseur intercepte il devient capitaine, le joueur qui c'est fait intercepter le ballon devient défenseur.</li> <li>• augmenter les attaquants et défenseurs.</li> </ul>		

## BALLE AU PRISONNIER

**BUT :**

Toucher un joueur adverse.

**DEROULEMENT:**

Deux équipes un ballon le joueur qui n'attrape pas le ballon devient prisonnier dans le camp adverse.

Pour se délivrer il doit marquer un panier.

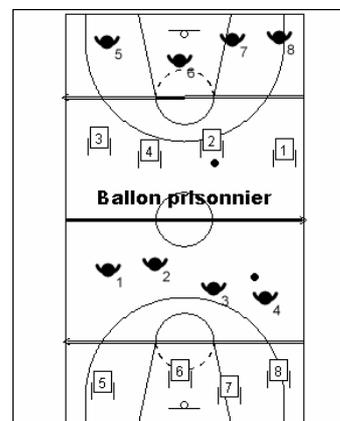
Possibilité de jouer au temps, compter le nombre de panier.

**CONSIGNES:**

- Ne pas viser au dessus des épaules.
- Possibilité d'éviter le ballon en sautant.

**EVOLUTIONS:**

- Mettre plusieurs ballons.
- Faire des passes à ses coéquipiers prisonniers.



## BALLES BRULANTES

**BUT :**

L'équipe qui possède le moins de ballon à la fin du camp remporte la manche.

**ORGANISATION- DEROULEMENT :**

Matérialiser un terrain avec deux camps.

Former deux équipes, une dans chaque camp.

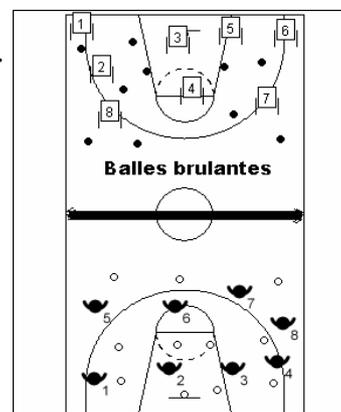
Mettre plus de ballons que de joueurs dans chaque camp.

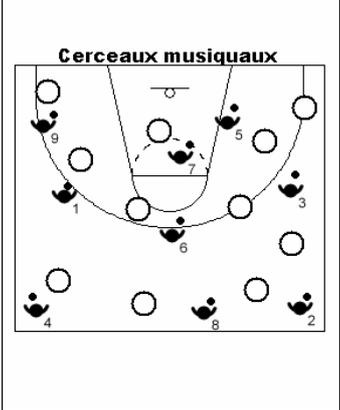
Au signal sans changer de camp les enfants doivent envoyer ou faire rouler les ballons dans le camp adverse.

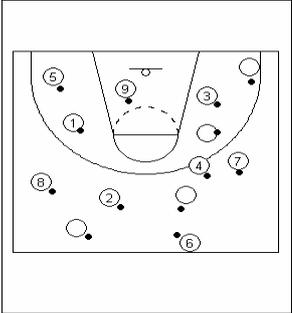
Jouer pendant 1', 1'30'', voir 2' maximum.

**EVOLUTIONS :**

Possibilité d'utiliser différente taille de ballon gonflé ou dégonflé.



Mini-basket	Cycle 2	Thème : dribble
<b>CERCEAUX MUSICAUX</b>		
<p><b>BUT :</b> se déplacer en dribble sans perdre son ballon</p> <p><b>ORGANISATION- DEROULEMENT :</b> Placer des cerceaux sur toute la surface du terrain (plus que le nombre d'enfants); si cela est possible matérialisé l'air de jeu avec des balises. Chaque enfant possède un ballon.</p> <p>Au premier signal tout le monde navigue dans l'espace de jeu. Au second tout le monde doit se mettre dans un cerceau et arrêter dribble. Enlever au fur et à mesure du jeu des cerceaux.</p> <p><b>CONSIGNES:</b> Toujours dribbler. Lever la tête en dribblant pour ne pas percuter un camarade.</p> <p><b>EVOLUTIONS :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dribble main droite.</li> <li>• Dribble main gauche.</li> <li>• Augmenter l'espace de jeu.</li> </ul>		
		

Mini-basket	Cycle 2	Thème : dribble avec protection du ballon ou corps-obstacle
<b>CHASSE BALLON</b>		
<p><b>BUT :</b> se déplacer avec le ballon en dribble</p> <p><b>ORGANISATION :</b> Un ballon chacun, dans un espace délimité par des balises.</p> <p>Au signal, essayer de chasser le ballon des adversaires.</p> <p><b>CONSIGNES :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- lever la tête dans le dribble</li> <li>-dribbler d'une main et tenter de voler de l'autre.</li> </ul> <p><b>VARIABLES :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-plus de ballon= joueur éliminé</li> <li>- au temps 2' compter le nombre de ballons chassés</li> <li>-nombre de points : ballon chassé= 2pts et premier en 16 pts</li> <li>-Quand je sors des limites ou quand je me fais voler mon ballon, je sors de l'arène. Pars pour aller tenter un panier. une fois marqué je reviens dans le jeu. (ballon volé 3pts, panier 1 pts) séquence en 20pts.</li> </ul>		
		

## LES DEMENAGEURS

**BUT :**

Ramener le plus de ballon dans son camp.

**ORGANISATION- DEROULEMENT :**

Former deux camps, deux équipes une dans chaque camp avec une réserve de ballon.

Les équipes possèdent le même nombre de ballon.

Pendant 1', 1'30'', 2' maximum

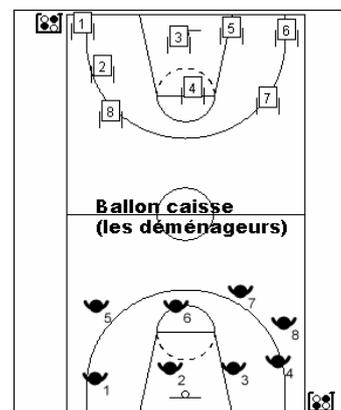
L'équipe qui a le plus de ballon à la fin du temps remporte la manche.

**CONSIGNES :**

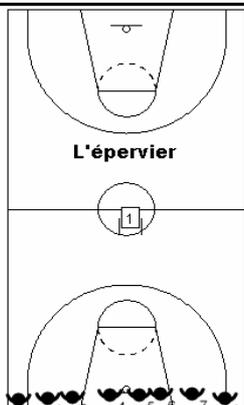
- Aller chercher un ballon dans la réserve adverse le ramener dans la sienne.
- Il n'est pas autorisé de courir avec le ballon sous le bras.

**EVOLUTIONS :**

- Marquer un panier avant de poser le ballon dans sa réserve.
- Chaque joueur va chercher un ballon.
- le ramener en dribble.
- Par 2 le ramener sans dribbler (en ce faisant des passes).
- puis 3, 4, 5 tout le groupe en même temps (formation de l'échelle).
- POSSIBILITE DE FAIRE LE JEU EN DEMANDANT AUX ENFANTS DE PRENDRE UN BALLON DANS LEUR RESERVE ET DE L'EMMENER CHEZ L'ADVERSAIRE.



## L'EPERVIER



**BUT :** se déplacer en dribbler sans perdre le ballon

**ORGANISATION- DEROULEMENT :** Placer les enfants au fond du terrain délimiter par des balises.

Au milieu ce trouve un élève (l'épervier).

L'enseignant donne le signal les enfants doivent traverser le terrain sans se faire toucher par l'épervier.

Jouer jusqu'au moment où il reste un joueur qui deviendra épervier sur la manche suivante

**CONSIGNES :**

L'épervier doit toucher et non pousser, taper ou attraper.

Quand je sors des limites ou je me fais toucher je deviens épervier.

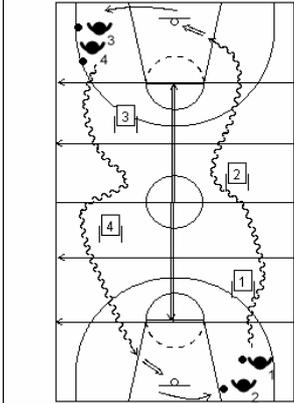
**EVOLUTIONS :**

- sans ballon
- avec ballon, (dribble main droite ou gauche, possibilité d'utiliser les deux)
- les éperviers touche individuellement
- les éperviers s'accroche par la main à 2, 3,4, tous ensemble

Mini-basket	Cycle 2	Thème : passes, dribble, tir
<b>JEU DE L'HORLOGE</b>		
<p><b>BUT :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- réaliser des passes : le maximum de tours d'horloge.</li> <li>- se déplacer en dribble sans perdre le ballon.</li> </ul> <p><b>ORGANISATION :</b> Faire deux équipes.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Une forme un rond avec deux ballons pour se faire des passes.</li> <li>- L'autre se place derrière la ligne de fond et se divise en deux pour contourner l'horloge et aller tenter un tir.</li> </ul> <p>Une fois le panier tenté faire la passe dans la colonne d'où l'on vient, puis changer de côté.</p> <p><b>CONSIGNES :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- courir et dribbler avec une trajectoire arrondie.</li> <li>- être concentré pour la réception des passes.</li> </ul> <p><b>VARIABLES :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- au temps : 4'.</li> <li>- au nombre de passes de l'horloge.</li> </ul>		

Mini-basket	Cycle 2	Thèmes dominants : passes - se rendre disponible
<b>PASSE A CINQ</b>		
<p><b>BUT :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- faire une passe à un joueur libre, disponible.</li> <li>-réaliser 5 passes consécutives.</li> </ul> <p><b>ORGANISATION :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 2 équipes de 4 joueurs.</li> <li>- terrain de 10mx15m.</li> </ul> <p><b>REGLES :</b></p> <p>Pas le droit de courir avec le ballon sous le bras.</p> <p>Si le ballon est intercepté : le joueur le pose au sol.</p> <p><b>CONSIGNES :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-se rendre disponible pour recevoir le ballon.</li> <li>-ne pas se positionner tous autour du ballon (effet de masse ou de grappe).</li> <li>-limiter les passes en cloche.</li> </ul> <p><b>VARIABLES :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 4 attaquants avec un ballon, 2 défenseurs.</li> <li>- Si la balle tombe au sol, le compteur revient à zéro.</li> <li>- comptabiliser le nombre de passes (aller jusqu'à 10).</li> <li>- fonctionner au temps (3') faire le plus grands nombre de passes possibles.</li> <li>- pas possible de redonner au joueur qui vient de nous faire une passe.</li> </ul>		

Mini-basket	Cycle 2	Thème : dribble - protéger son ballon notion de corps obstacle
<b>QUEUE DU DIABLE</b>		
<p><b>BUT :</b> conserver son ballon.</p> <p><b>ORGANISATION :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dans un espace délimité par des balises, chaque joueur possède un ballon et une chasuble rentrée dans leur short à D ou G.</li> <li>- Au signal chacun doit essayer de prendre la chasuble d'un autre.</li> <li>- Quand je sors des limites, je deviens chasseur, pareil quand je me fais prendre ma chasuble.</li> <li>- Le dernier à se faire prendre sa chasuble devient chasseur sur la manche suivante.</li> </ul> <p><b>CONSIGNES :</b></p> <p>Ne pas regarder son ballon pendant le dribble.</p> <p><b>VARIABLES :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-dribble de la main droite.</li> <li>-de la main gauche.</li> <li>-possibilité d'utiliser les 2 mains.</li> </ul>		

Mini-basket	Cycle 2	Thème : progresser sans se faire prendre le ballon par défenseurs
<b>LES ZONES</b>		
<p><b>BUT :</b></p> <p>Progresser au panier sans perdre le ballon pour marquer.</p> <p><b>DEROULEMENT:</b></p> <p>Matérialiser des zones sur le terrain, à l'intérieur placer des joueur qui seront défenseurs. Placer des joueurs attaquants au fond du terrain à droite avec un ballon chacun.</p> <p><b>CONSIGNES:</b></p> <p>Traverser les zones en dribble sans ce faire voler le ballon par le défenseurs. Pas le droit de revenir en arrière. Ensuite tenter un panier puis prendre son rebond ensuite traverser par l'autre côté.</p> <p><b>EVOLUTIONS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mettre un défenseur dans chaque zone</li> <li>• L'attaquant qui se fait prendre son ballon devient défenseur</li> <li>• Augmenter le nombre de zone</li> <li>• Par 2 les joueurs doivent passer la zone en ce faisant une passe (par dessus)</li> <li>• ou à l'intérieur de la zone</li> <li>• à 3, à 4</li> <li>• Faire 2 équipes une qui défend pendant 2' compter le nombre de ballons touchés. Ensuite inverser.</li> </ul>		
		

LE CD ROM propose aussi 4 situations d'apprentissage, nous vous conseillons de les consulter pour compléter le dossier :

- les potions magiques ;
- le slalom ;
- les portes gardées ;
- les passes.

## Evaluation : traces écrites

- L'élève doit connaître les critères de réussites et savoir quand il a "gagné" ou "perdu"
- Quelques idées de traces écrites de cette évaluation :

Colorier la figurine :



Gagné



Perdu

Mon équipe a



Gagnée



Perdue

J'ai réussi



3, 4 fois  
sur 5



1, 2 fois  
sur 5



0 fois  
Sur 5

Je m'arrête



au signal



un tout petit  
Peu après



longtemps  
après

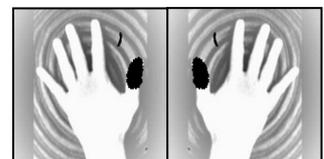
Je sais dribbler



main gauche



main droite



main gauche et main droite

Je sais attrapper le ballon



Sans rebond



après 1 rebond



après 2 rebonds

Quand je joue avec mon équipe



**Je respecte  
les règles même  
quand je perds**

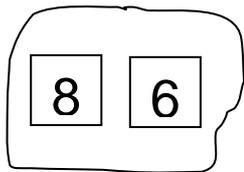


**Je suis très  
mécontent quand  
je perds et râle parfois**



**Je suis très  
en colère**

Je sais



Compter les points



Chronométrer

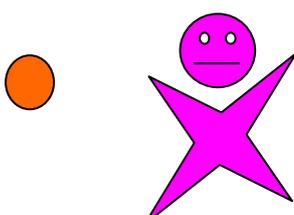


Arbitrer

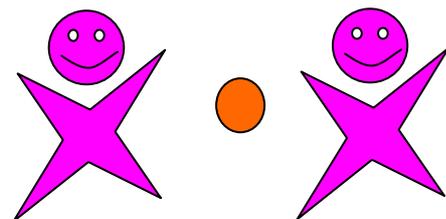
Quand je joue avec mon équipe



Je garde le ballon



Je le lance n'importe où



Je le passe à un partenaire



Le CD ROM propose des pistes de travail et des outils en mathématiques et lecture.

Des affiches peuvent aussi servir de support intéressant pour travailler l'arbitrage.

