



PARTIE PRATIQUE

(VOS SEANCES)

SOMMAIRE

- | | |
|---|----------------|
| - Proposition de module d'apprentissage. | Pages 2 et 3 |
| - Organiser une séance. | Page 4 |
| - LES FICHES PEDAGOGIQUES BASKET | Pages 5 à 9 |
| - Evaluation du cycle basket | Pages 20 et 21 |
| - Autre entrée possible dans la partie pratique | Page 22 |

CYCLE BASKET ECOLE

Proposition de **module d'apprentissage**.

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

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

LES FICHES SONT PRESENTES PLUS BAS DANS L'OUVRAGE

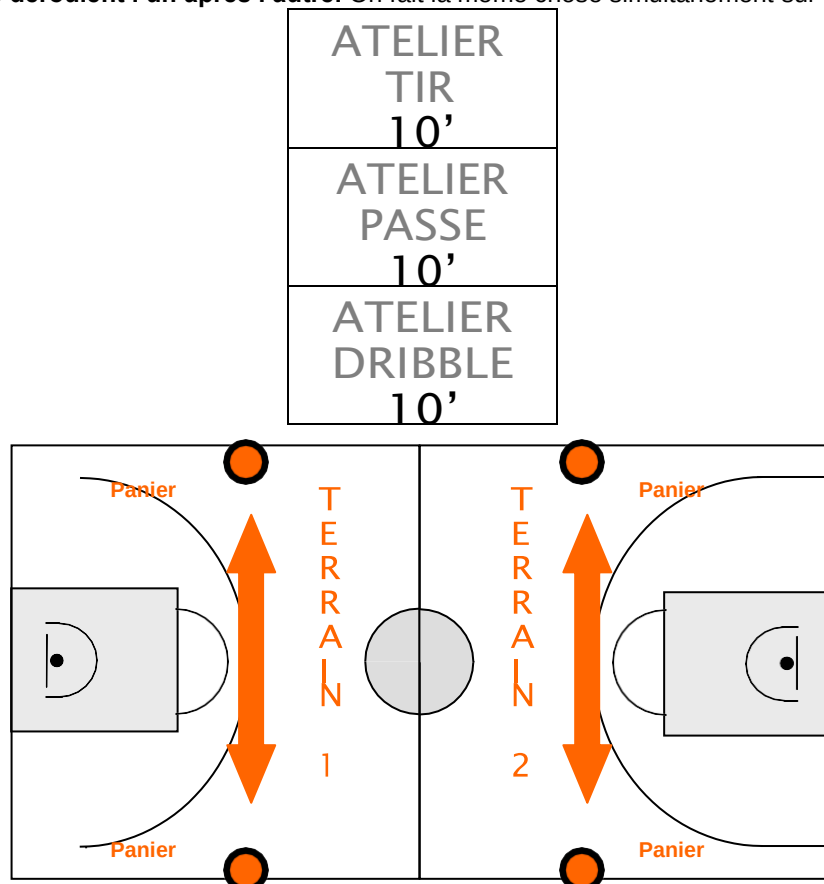
ORGANISER UNE SEANCE:

Présentation en « 1 minute » de la séance :

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

POUR COMMENCER ...3 ATELIERS : 30 minutes.

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



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

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

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

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

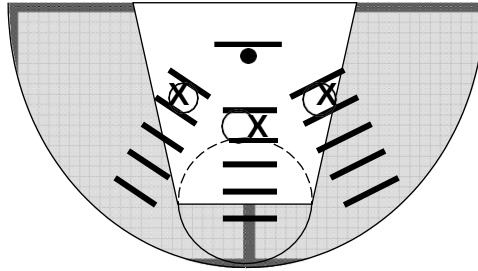
FICHE T1

VIDEO FICHE T1 ON JOUE

LES ECHELLES

Organisation/ matériel à prévoir :

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



Conseils techniques :

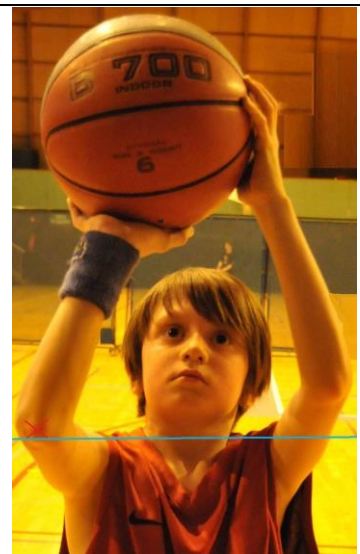
Les appuis : **Pieds dirigés vers le panier (Photo 1)**

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

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

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

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



PASSE A 10 AVEC CERCEAUX SANS OPPOSITION

Organisation/ matériel à prévoir :

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

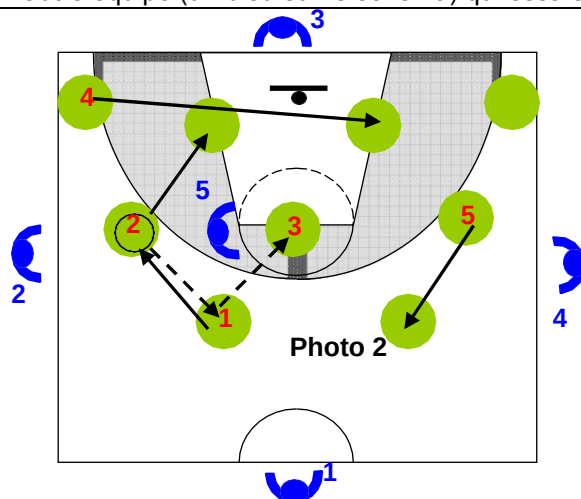
Durée : 10 manches de 40 secondes environ.

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

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

Variantes, évolutions :

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



Conseils techniques :

Pour le passeur : Attitude semi fléchie.

- Tenir le ballon à deux mains à **hauteur de la poitrine** **Photo 1**
- Lancer le ballon en poussant **simultanément vers l'avant avec les deux mains**. Les **coudes sont rentrés**.
- Finir le geste avec les **deux bras tendus, doigts en direction de la cible** et **mains « dos à dos »**

Photo 2

Le receveur : Attitude semi fléchie également.

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



1



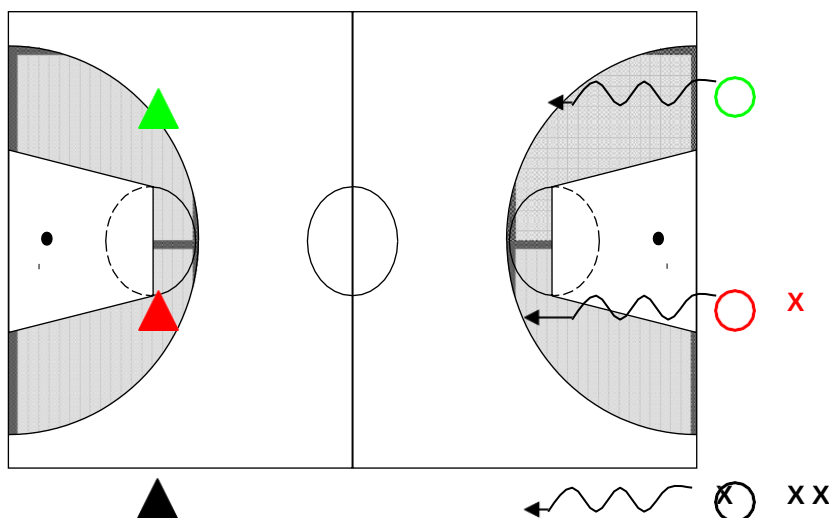
FICHE D2 VIDEO FICHE D2 ON JOUE

RELAIS DRIBBLE

Organisation/ matériel à prévoir :

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

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



E

Conseils techniques :

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

Regard haut, ne pas regarder le ballon. Photo 2

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



PASSE A 10 AVEC CERCEAUX ET DEFENSE EN INFERIORITE NUMERIQUE

Organisation/ matériel à prévoir :

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

Durée : 10 manches de 40 secondes environ.

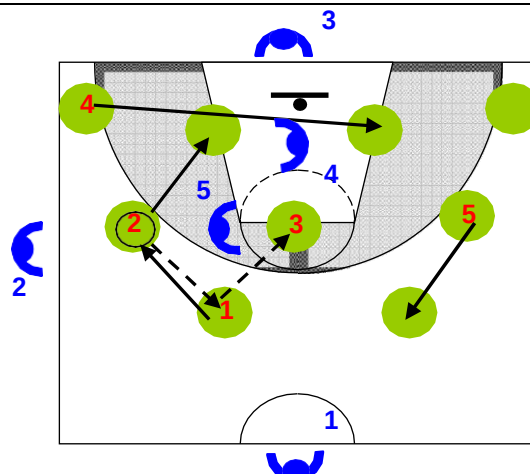
Une équipe avec le ballon (en rouge) prend position dans les cerceaux (en vert) (un pied à l'intérieur et un à l'extérieur pour pivoter). **Les joueurs doivent se faire le plus de passes consécutives sans que le ballon ne tombe au sol. Après chaque passe le passeur doit obligatoirement changer de cerceau** (on peut aussi changer même sans avoir fait de passe).

L'équipe au repos (les bleus) désigne un défenseur (ou deux D4 et D5 sur le schéma) et compte les passes de l'équipe qui joue. Si le ballon est attrapé par le défenseur ou que le joueur récepteur n'est pas dans un cerceau on redémarre à zéro. Si le joueur n'a pas changé de cerceau ou fait un marcher, on ne comptabilise pas le point.

On conserve la meilleure série sur les 40" et on change d'équipe. L'équipe ayant réussi la meilleure série marque le point. L'équipe ayant le plus de points à la fin des 10 manches a gagné.

Variantes, évolutions :

Mettre d'abord un défenseur puis augmenter le nombre progressivement en conservant un surnombre offensif : 4 contre 1, 5 contre 2, etc.



Conseils techniques :

Afin que les défenseurs n'interceptent pas trop facilement on demandera aux attaquants de penser à feinter les passes en particulier en feignant à l'opposé de l'endroit où ils veulent passer.

Travail des poignets sur les feintes. La feinte se fait lentement mais la passe suit immédiatement et rapidement. Attitude fléchie.

Vitesse de bras. Coudes rentrés, bras tendus, mains dos à dos, doigts vers le partenaire...



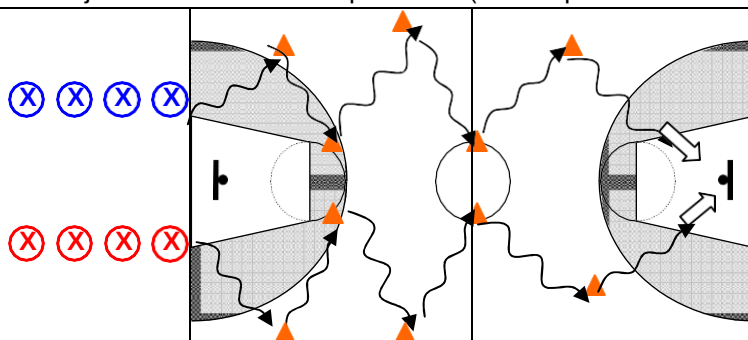
FICHE D3 VIDEO FICHE D3 ON JOUE

SLALOMS RELAIS

Organisation/ matériel à prévoir :

Autant de plots que possible. Autant de circuits de slalom-dribbles implantés en parallèle que d'équipes constituées (3 à 4 joueurs par équipe pour limiter les temps d'attente). Possibilité de terminer par un tir ou de travailler en largeur. Quelles que soient les formes de relais organisées, il s'agira de privilégier les temps de passage aux temps d'attente.

circuits parallèles identiques : chaque joueur, à son tour, effectue le circuit de dribbles, 1 ballon par joueur. Le dribbleur suivant démarre quand le précédent arrive au 2^{ème} cône. L'équipe vainqueur est celle dont tous les joueurs ont terminé le parcours. (Retour par l'extérieur du terrain.)



Conseils techniques :

Il ne s'agit pas ici d'effectuer un slalom de type « ski » avec simple contournement des plots, qui ne correspond pas aux réalités du jeu. Chaque changement de main s'effectuera devant chacun des plots **en position fléchie, avec un dribble bas et rythmé, ballon « à côté » du corps, main droite et main gauche. Action dynamique des doigts et flexion complète du poignet.** Les changements de main se font **en avant du plot, sur un dribble bas croisé, sous le genou, avec beaucoup d'amplitude.**

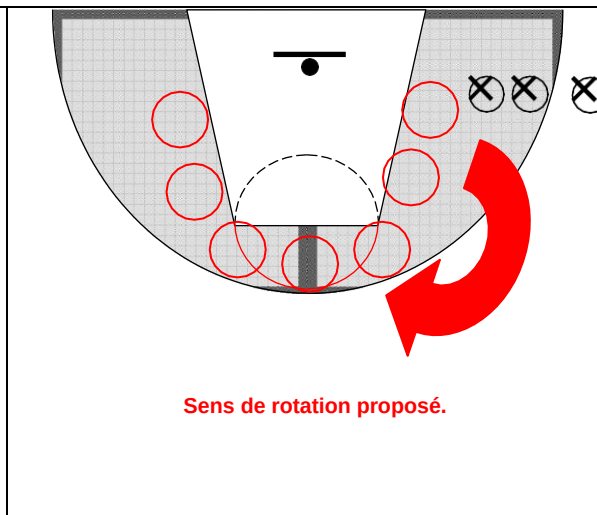


FICHE T3 VIDEO FICHE T3 ON JOUE

LE TOUR DE FRANCE

Organisation/ matériel à prévoir :

Les élèves ont chacun un ballon. On essaiera d'utiliser tous les paniers disponibles pour que les élèves puissent tirer le plus souvent possible. (l'idéal est d'avoir 3 élèves voire 2 par panier). Ils sont situés environ à 2 ou 3 mètres du panier et des cerceaux matérialisent des emplacements de tir. Les élèves tirent à tour de rôle et le but est de marquer pour pouvoir passer au cerceau suivant afin de finir le premier « le tour » (on pourra réaliser plusieurs « tours »)



Conseils techniques :

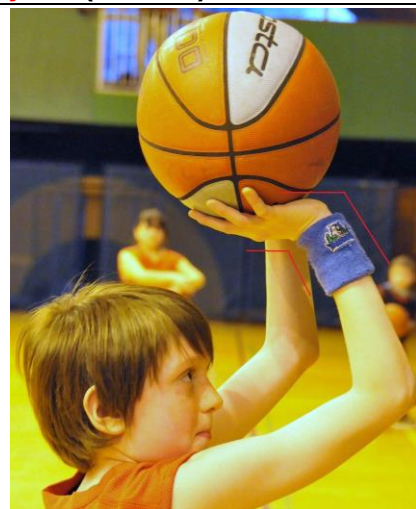
Les appuis : **écartement environ largeur des épaules.**

Le regard : regarder le panier le plus tôt possible y compris en se penchant pour saisir la balle.

La tenue de balle : **La main gauche sera située sur le côté gauche de la balle** uniquement pour la maintenir et l'empêcher de tomber latéralement. La main droite passera devant le ballon doigts tendus pour le ramasser au sol ce qui permettra en le remontant d'avoir le **poignet cassé (photo 1) et la balle sur le bout des doigts de la main droite**

Les alignements à respecter : **pied, genou, coude, main tireuse, doigts, panier alignés. Le coude doit donc être rentré.**

L'action de tir : **Pendant que l'élève pousse sur les jambes et les déplie il faut qu'il puisse passer sous le ballon. Au moment du lâcher le coude sera situé légèrement au-dessus des yeux. (Photo 2) L'avant bras ne sera pas loin de la verticale. (photo 3)**



FICHE P7

VIDEO FICHE P7 ON JOUE

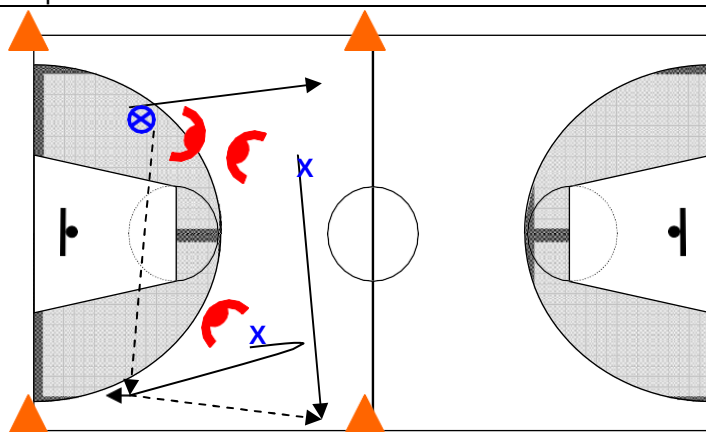
PASSE A DIX « CLASSIQUE »

Organisation/ matériel à prévoir :

Un ballon pour 2 équipes. De 2 à 5 joueurs par équipe. 2 jeux de chasubles de couleurs différentes (éventuellement 4 plots pour matérialiser précisément l'aire de jeu.)

Chaque équipe devra essayer de faire le plus de passes consécutives. (5, 10 ?) pour marquer un point. Chaque joueur défend sur un adversaire défini, il est interdit de dribbler ou de courir avec la balle. Seules les passes sont autorisées.

Plus les joueurs seront aguerris, plus ils peuvent être nombreux sur un petit espace et plus le contrat de passes à réussir peut être élevé.



Conseils techniques :

Le porteur de balle doit être capable de **protéger le ballon**, avec tenue de balle à deux mains, posture fléchie, **mobilité des bras coudes en protection** et **utilisation des pivots**, tout en restant face à ses partenaires **Photo 3**. Il devra garder **la tête haute**, pour pouvoir être en prise d'information permanente sur l'activité de ses partenaires et adversaires, afin de trouver la solution de passe la plus adaptée. Il devra anticiper les courses de ses partenaires dans les transmissions de balle, et chercher à **passer le ballon** le plus rapidement possible **Photo 1**. Ses partenaires devront chercher à se déplacer et à **se démarquer dans les espaces libres en appelant la balle photo 2**



FICHE D5 VIDEO FICHE D5 ON JOUE

LA QUEUE DU CHIEN

Organisation/ matériel à prévoir :

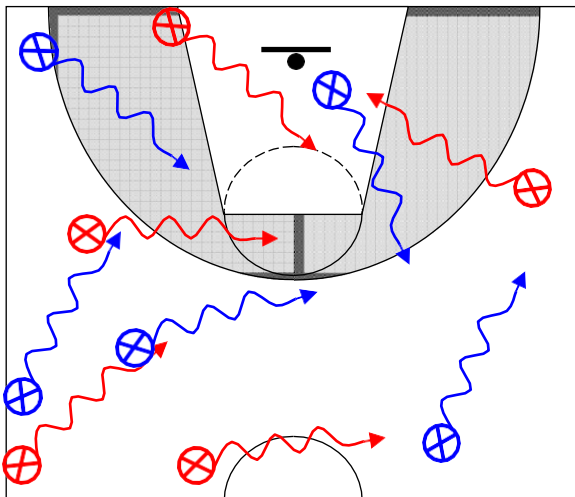
2 équipes, un ballon par joueur, chasubles, 2 cerceaux.

Durée : 3 manches de 3 minutes environ.

Les joueurs des deux équipes (les bleus et les rouges par exemple) mettent leur chasuble dans leur short « comme une queue ». En dribblant les chats doivent essayer de prendre les queues des chiens et réciproquement. Lorsqu' un chat prend la queue d'un chien (ou l'inverse), il lève le bras et ramène sa prise dans le cerceau de son équipe. (Pendant ce temps les chiens ne peuvent pas lui prendre sa queue.) Dès que la queue est déposée dans le cerceau, le jeu reprend pour lui. L'équipe ayant volé le plus de queues, à la fin du temps prévu, a gagné.

Variantes. évolutions :

Jouer par petites équipes 3 contre 3 ou 4 contre 4 maximum. Possibilité de repêcher un partenaire éliminé en lui demandant de remplir un contrat (dextérité, tirs, etc.)



Conseils techniques :

Dribbler la tête haute sans regarder sans ballon afin de voir ce que font les autres.

Prendre le temps de s'arrêter parfois en conservant le dribble **fléchi Photo 1**

en attaquant le sol par talon Photo 2

et prêt à redémarrer. **Photo 3**

Ne pas utiliser toujours la même main de dribble, changer de rythme quand il le faut.



BALLE AU CAPITAINE

Organisation/ matériel à prévoir

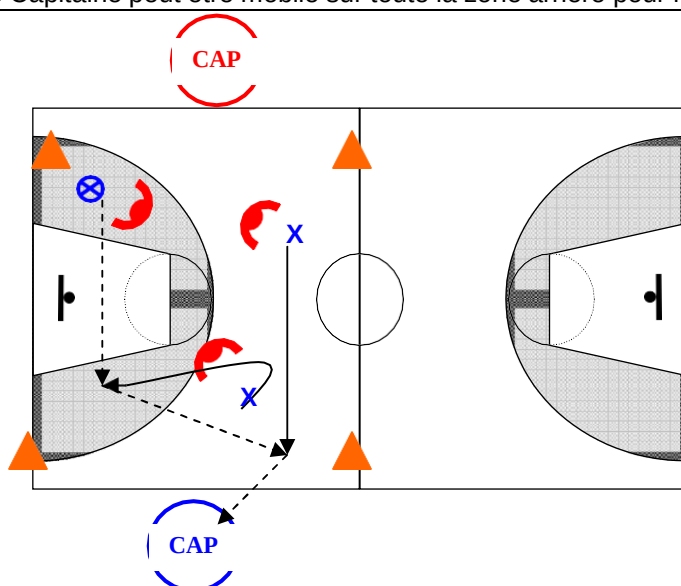
Un ballon pour 2 équipes. De 3 à 5 joueurs par équipe. 2 jeux de chasubles de couleurs différentes (éventuellement 4 plots pour matérialiser précisément le terrain.) 2 cerceaux pour matérialiser les zones des capitaines.

Chaque équipe devra chercher à transmettre la balle à son Capitaine, posté à l'extérieur de l'aire de jeu, dans un espace défini. Les règles sont identiques à celle d'un match de basket, avec seulement des passes autorisées (Il est interdit de dribbler ou de courir avec la balle) et un Capitaine à qui transmettre la balle en guise de panier.

Chaque fois qu'un joueur parvient à transmettre la balle à son capitaine, son équipe marque un point et celui-ci prend sa place en tant que nouveau capitaine. L'équipe adverse effectue alors une remise en jeu depuis la ligne de fond. Chaque joueur défend sur un adversaire défini.

Variantes, évolutions :

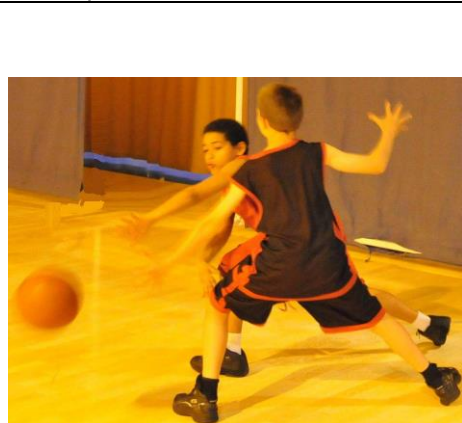
- Variation de l'espace d'évolution et du quantitatif joueur par équipe
- Le Capitaine peut être mobile sur toute la zone arrière pour faciliter les relations avec lui.



Mettre en place autant de terrains que nécessaire. Et définir un temps ou un contrat de points à atteindre.

Conseils techniques :

Chercher à **progresser vers l'avant**, tant dans les courses (**passer, couper vers l'avant**) que dans les passes (**se mettre immédiatement face au capitaine en pivotant dès réception de la balle**) se démarquer dans les espaces libres, **utiliser les feintes et le pivot** pour transmettre le ballon dans de bonnes conditions et parvenir à supporter et s'adapter à la pression défensive. Les exécutions techniques nécessaires suivent les consignes précisées précédemment.



FICHE TC1 VIDEO FICHE TC1 ON JOUE

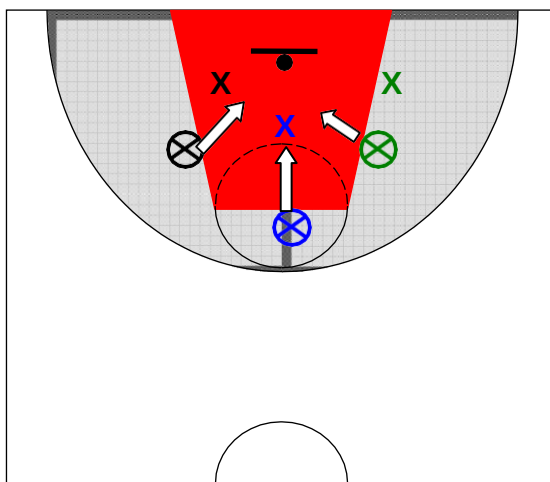
LA SERIE

Organisation/ matériel à prévoir :

1 ballon pour deux élèves. Utiliser le maximum de paniers afin que les élèves puissent shooter souvent. L'entraîneur se placera de telle façon qu'il puisse rappeler aux élèves le geste qui a été appris et corriger systématiquement

Les élèves sont par doublette (un passeur et un rebondeur) Le jeu consiste à mettre le plus de paniers consécutifs en dehors de la zone signalée en rouge. (il est possible de se mettre juste sur la ligne et on n'est pas obligé de changer systématiquement de place) Le shooteur tire jusqu'à ce qu'il « manque » puis on intervertit les rôles. Terminer en voyant quelle a été la plus longue série dans la salle.

Variantes. évolutions : si nécessaire en fonction de l'âge des élèves autoriser, de face, à tirer dans le cercle pour les rapprocher du panier



Conseils techniques :

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

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

La tenue de balle : **le ballon est tenu sur le bout des doigts**

Les alignements à respecter : **pied, genou, coude, main tireuse, doigts, panier alignés. Le coude doit donc être rentré. (photo 2)** Le coude du bras tireur doit être légèrement au dessus des épaules.

L'action de tir : **Pendant que l'élève pousse sur les jambes et les déplie il faut qu'il puisse passer sous le ballon.** Au moment du lâcher **le coude sera situé légèrement au-dessus des yeux. (photo 3 de face)** **L'avant bras ne sera pas loin de la verticale.** Le majeur et l'index sont les derniers à toucher le ballon qui part en étant propulsé par le bout des doigts (donner une bonne « arche » à la balle). La main pointe le panier en étant quasiment parallèle au sol.



FICHE P9

VIDEO FICHE P9 ON JOUE

LA PATATE CHAUDE

Organisation/ matériel à prévoir :

Un ballon et deux jeux de chasuble.

Une surface de jeu rectangulaire (un demi-terrain ou le terrain ...)

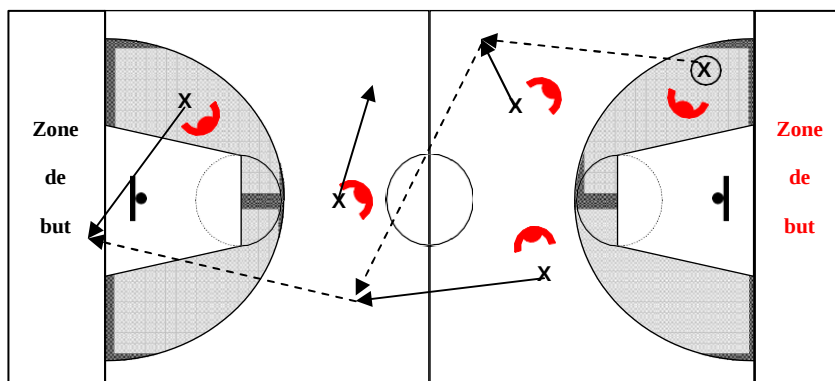
Les élèves sont répartis en deux équipes de couleurs différentes.

Chaque joueur défend sur un adversaire défini.

Chaque équipe doit, comme au rugby, réussir à amener la balle derrière une ligne de fond.

Il est interdit de dribbler ou de courir avec la balle. Seules les passes sont autorisées.

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



Conseils techniques :

Afin de ne pas laisser le temps à la défense de se replacer on demandera aux élèves de **regarder immédiatement vers l'avant** et d'avoir le réflexe dès que le ballon sera gagné de sprinter vers leur ligne de fond.

Lors de chaque réception de balle au besoin le **pivoter** sera utilisé afin d'être immédiatement **face au jeu**.

Les possibles réceptionneurs matérialiseront l'endroit où ils veulent recevoir la balle en la **demandant à une main ou à deux. (photo 3)**

On incitera le passeur à utiliser, s'il est gêné par son propre défenseur, **les feintes**.

Il sera possible, sans interrompre forcément le jeu, de faire remarquer à l'élève qu'une passe à terre aurait été plus adaptée ou vice-versa. **(photos 1 et 2)**



FICHE D6 VIDEO FICHE D6 ON JOUE

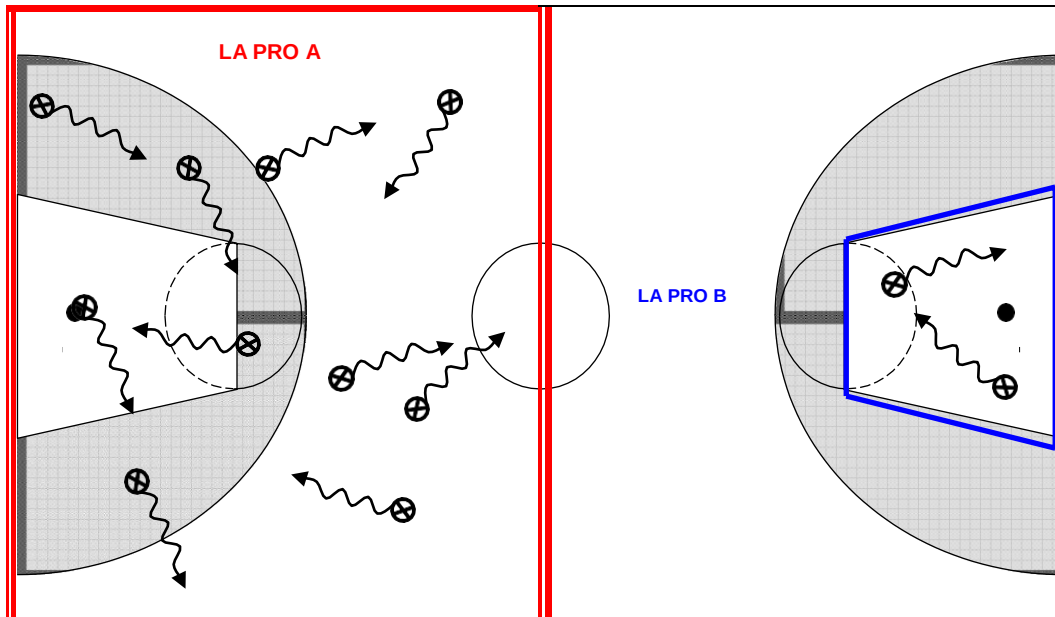
MONTANTE DESCENDANTE

Organisation/ matériel à prévoir :

2 équipes, un ballon par joueur, des plots. Durée : 3 manches de 3 minutes.

Sur un 1/2 terrain, les joueurs doivent dribbler sans sortir des limites (voir la Pro A en rouge), sans arrêter leur dribble et sans se faire voler le ballon par un adversaire. Si un adversaire fait sortir votre ballon de ces limites, vous devez aller en Pro B (la raquette de l'autre 1/2 terrain par exemple en bleu).

Pour revenir en Pro A vous devez attendre un adversaire et faire sortir son ballon des limites de la Pro B. Vous pouvez alors retourner jouer en Pro A ! L'équipe ayant le moins de joueurs en Pro B, à la fin du jeu, a gagné.



Conseils techniques :

Attitude semi fléchie pour dribbler bas. Ne pas regarder la balle !

(Equilibre et protection avec la main qui ne dribble pas)

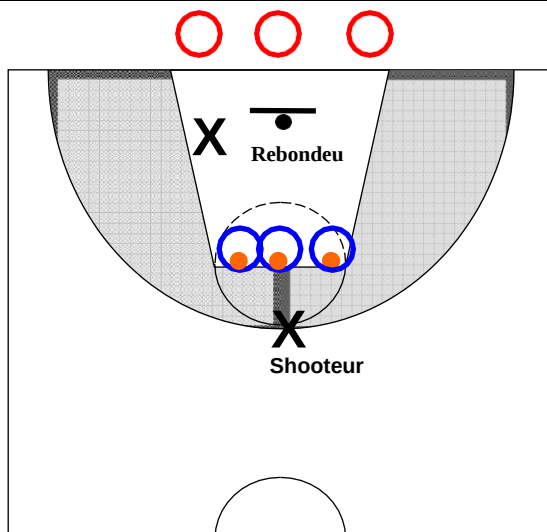
Changements de direction (feintes avec le ballon ou les épaules)



FICHE TC3 VIDEO FICHE TC3 ON JOUE FLIPPER

Organisation/ matériel à prévoir :

Les élèves sont par deux. (6 cerceaux et 3 ballons par doublette). Utiliser tous les panneaux de la salle et mettre plusieurs doublettes par panier. (une sur chaque aile en plus par exemple)
Un shooteur qui prend les ballons au sol dans les cerceaux bleus et tire. Un rebondeur qui remet les ballons dans les cerceaux bleus si le tir est réussi ou dans les cerceaux rouges s'il est manqué. Le but est de mettre le plus de paniers possible avec ces trois balles. Quand il n'y a plus de balle dans les cerceaux bleus on intervertit les rôles et on compare les réussites.



Conseils techniques :

Les appuis : **écartement environ largeur des épaules.**

Le regard : regarder le panier le plus tôt possible y compris en se penchant pour saisir la balle.

La tenue de balle : **La main gauche sera située sur le côté gauche de la balle** uniquement pour la maintenir et l'empêcher de tomber latéralement. La main droite passera devant le ballon doigts tendus pour le ramasser au sol ce qui permettra en le remontant d'avoir le **poignet cassé (photo 1)** **et la balle sur le bout des doigts de la main droite**

Les alignements à respecter : **pied, genou, coude, main tireuse, doigts, panier alignés. Le coude doit donc être rentré. (Photo 2)**

L'action de tir : **Pendant que l'élève pousse sur les jambes et les délie il faut qu'il puisse passer sous le ballon. Au moment du lâcher le coude sera situé légèrement au-dessus des yeux. L'avant bras ne sera pas loin de la verticale. (photo 3 de profil)**



FICHE P10

VIDEO FICHE P10 ON JOUE

LE CARRE MAGIQUE :

Organisation/ matériel à prévoir :

Un ballon et deux jeux de chasuble.

Une surface de jeu carrée ou rectangulaire dans laquelle 4 zones seront délimitées par des plots et /ou des lignes (lignes du volley, du tennis, du badminton...)

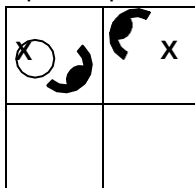
Les élèves sont répartis en deux équipes de couleurs différentes. (équipes de 3)

Chaque joueur défend sur un adversaire défini.

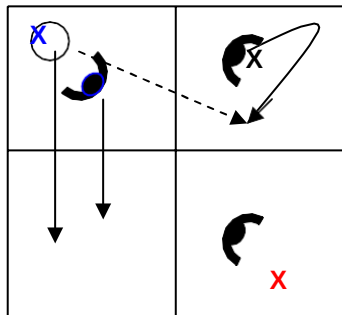
Comme à la passe à dix le but est de réaliser le plus de passes consécutivement.

Après chaque passe l'élève passeur devra se diriger vers un carré libre de tout joueur.

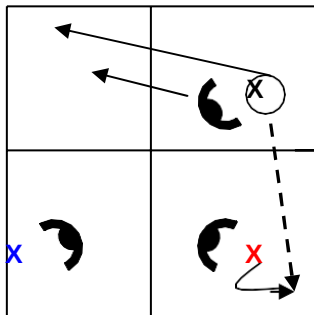
On ne peut aller dans un carré que s'il a été libéré par un partenaire. (voir exemple ci-dessous)



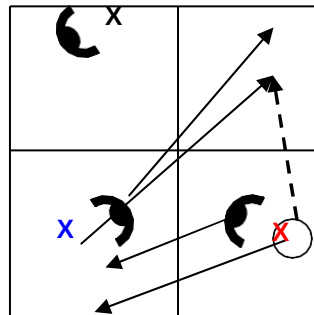
1ère passe



2ème passe



3ème passe



Exemple : l'équipe « colorée » réussit 3 passes consécutives.

Conseils techniques :

Chaque joueur se démarquera dans l'espace qu'il a choisi.

Lors de chaque réception de balle au besoin le **pivoter** sera utilisé afin d'être immédiatement face aux deux autres partenaires.

Les possibles réceptionneurs matérialiseront l'endroit où ils veulent recevoir la balle en la **demandant à une main ou à deux.**

On incitera le passeur à utiliser, s'il est gêné par son propre défenseur, **les feintes.**

L'élève devra choisir le **type de passe le plus adapté** (directe ou à terre, à deux mains ou à une seule...) en fonction de la position des deux défenseurs. **Pour les passes longues on utilisera la passe à une main.** (photos 1, 2 et 3)



photo 1



FICHE D7 VIDEO FICHE D7 ON JOUE

UN DEUX TROIS SOLEIL

Organisation/ matériel à prévoir :

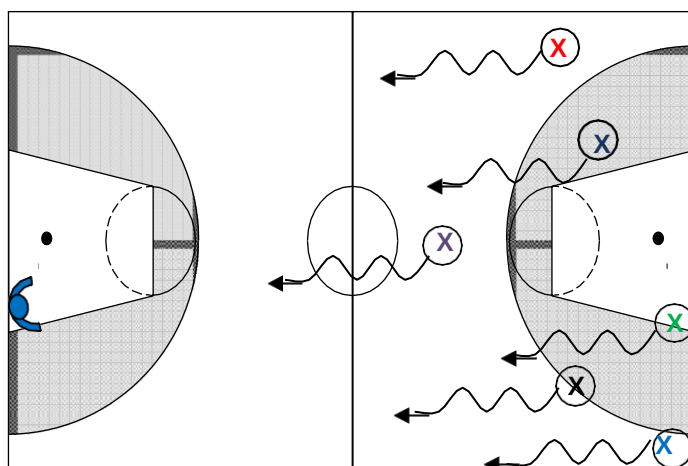
Un ballon par joueur.

Chaque joueur se place ligne de fond et doit se déplacer pour franchir le 1^{er} la ligne de fond opposée. Au signal de l'entraîneur (en bleu sur le schéma) sur la ligne de fond, c'est-à-dire lorsqu'il commence à prononcer : « un, deux, trois, soleil », chaque joueur doit se déplacer en effectuant un départ croisé. Ils devront s'arrêter et rester immobiles lorsque l'entraîneur aura terminé ses paroles. Ce dernier pourra vérifier et corriger si des départs en dribble ne sont pas effectués correctement et ainsi renvoyer ligne de fond les joueurs lors de marchers ou si des joueurs sont toujours en mouvement à la suite de « Soleil ».

Variantes. évolutions :

Les joueurs lors de l'arrêt pourront marquer une position de tir.

Le signal pourra être effectué par le joueur qui remporte une manche (à la place de l'entraîneur).



Conseils techniques :

être fléchi et **protéger son ballon** (ramener le ballon avec les coudes écartés et le positionner près du corps) (photo 1). Il devra **engager derrière le défenseur l'appui opposé au dribble posé** (pied gauche pour un dribble main droite) et **l'épaule du côté de l'appui engagé devra descendre au niveau du bassin du défenseur** (photo 2) et le toucher (afin de passer au plus près du défenseur pour avoir plus d'efficacité dans les duels plus tard). Pour cela, il faudra être fléchi (chercher un déséquilibre) et **poser le dribble vers l'avant** (photo 3) en protégeant avec la pose de l'appui.



EVALUATION DU CYCLE BASKET

La séance 1 est la situation de référence. Elle permet deux choses:

- Constituer des groupes de niveaux flexibles sur la durée du cycle.
- Evaluer les élèves en fin de cycle.

La page suivante présente un exemple de fiche d'évaluation individuelle à reproduire

PROPOSITION DE GRILLE D'EVALUATION

NOM : Prénom :

	DEBUT DE CYCLE		FIN DE CYCLE	
TIR FICHE T1 Evaluation individuelle	Avec ... essais j'ai atteint la latte numéro :	...	Avec ... essais j'ai atteint la latte numéro :	...
PASSE FICHE P1 Evaluation individuelle	En 40 secondes nous avons réussi ... passes	...	En 40 secondes nous avons réussi ... passes	...
DRIBBLE FICHE D2 Evaluation individuelle	Dans le relais dribble : J'ai fait le relais en perdant la balle ... fois : J'ai dribblé sans regarder le ballon.	... OUI-NON	Dans le relais dribble : J'ai fait le relais en perdant la balle ... fois : J'ai dribblé sans regarder le ballon.	... OUI-NON
DURANT LES MATCHS Evaluation collective de mon équipe	Mon équipe a tiré au panier ... fois Mon équipe marqué ... fois		Mon équipe a tiré au panier ... fois Mon équipe marqué ... fois	

AUTRE ENTREE POSSIBLE DANS LA PARTIE PRATIQUE DE L'OUVRAGE

Ce document peut aussi être utilisé par le biais de l'entrée suivante : lorsque des **difficultés sont repérées dans un domaine bien précis** l'enseignant met alors en place une situation de remédiation (voir **FICHE ou FICHE**) qui va permettre aux enfants de découvrir des solutions et d'accélérer les apprentissages. Pour faciliter la lecture les difficultés ont été répertoriées en 3 grands **«DOMAINES»** ce qui permet également de mettre en place trois ateliers et d'utiliser l'organisation pédagogique proposée.

DIFFICULTES LIEES AU TIR AU PANIER :

Les enfants éprouvent des difficultés pour tirer au panier avec un geste efficace

FICHE T1

Les enfants éprouvent des difficultés pour tirer au panier quand ils sont plus éloignés

FICHE T3

Les enfants éprouvent des difficultés pour tirer au panier rapidement **FICHE TC1**

Les enfants éprouvent des difficultés pour marquer régulièrement des paniers **FICHE TC3**

DIFFICULTES LIEES AU DEMARQUAGE ET A LA PASSE :

Les enfants éprouvent des difficultés pour faire des passes **FICHE P1**

Les enfants éprouvent des difficultés pour faire des passes face à un défenseur

FICHE P2

Les enfants éprouvent des difficultés pour faire des passes lorsque la défense est plus agressive **FICHE P7**

Les enfants éprouvent des difficultés pour faire des passes vers l'avant **FICHE P8**

Les enfants éprouvent des difficultés pour effectuer plusieurs passes consécutives vers l'avant **FICHE P9**

Les enfants éprouvent des difficultés pour occuper rationnellement l'espace et se déplacer dans un endroit judicieux **FICHE P10**

DIFFICULTES LIEES AU DRIBBLE :

Les enfants éprouvent des difficultés pour se déplacer en dribblant **FICHE D2**

Les enfants éprouvent des difficultés pour dribbler en présence d'un défenseur et changer de direction **FICHE D3**

Les enfants éprouvent des difficultés pour s'arrêter en dribble en présence d'un défenseur **FICHE D5**

Les enfants éprouvent des difficultés pour dribbler quand un défenseur les gêne **FICHE D6**