

## Projet prévisionnel Et Séances D'apprentissages

Module	Groupe D'APS	APS Support	Niveau Scolaire
Gestion des ressources personnelles en fonction de l'effort demandé	Marquage –démarquage	Basket –Ball	3AC
<b>Objectif Terminal d'intégration</b>	<b>L'élève de 3eme année doit pouvoir ajuster les éléments de l'acte moteur et l'adaptation aux différentes situations en fonction de ses exigences organisationnelles et réglementaire, et s'exercices sur la pratique des droits et devoirs pour réaliser un projet sportif individuel ou collectif</b>		
<b>Objectif Terminal du cycle</b>	L'élève de la 3 années doit pouvoir jouer en mouvement en réception la balle avec bonne orientation, sur un terrain de BB en situation d'égalité numérique afin de gagner la rencontre et réussir 7/10		
Connaissances procédurales		Connaissances conceptuelles	Connaissances comportementales
Réceptionner la balle en mouvement S'orienter vers la cible adverse		<i>-connaître les fautes de 8 secondes –marché –double dribble</i>	<i>-respecter l'arbitre -respecter l'ordre de passage - avoir un projet commun</i>

Séquence	Séance	Objectifs de la séance	Bilans des séquences
<b>Séquence 1 :</b> Jouer en mouvement en faisant une réception de la balle orienter vers le camp advers	<b>1</b>	<b>Evaluation diagnostique :</b> Situer les niveaux des élèves par rapport à l'activité basket Ball, en situation de 5contre 5 dans tout le terrain, durée de match 7 min.	
	<b>2</b>	<b>Séance théorique :</b> connaître les règles d'or et les principes de l'activité basket Ball.	
	<b>3</b>	Réaliser une monter de balle en faisant de passes- réception en arrêt vers le camp advers, en situation de situation de supériorité numérique(4contre3), sur un terrain de BB et réussir 3sur 5 passages	
	<b>4</b>	Faire une monter de balle en occupant les espaces libres pour réceptionner la balle en courant, en situation de supériorité numérique (4C3) sur un terrain de BB afin d'atteindre la cible adverse et réussir 7/10)	
	<b>5</b>	Réaliser une monter de balle en écartant le jeu en faisant des passes-réception en course, sur un terrain de BB, en situation de supériorité numérique (4c 2+1) pour atteindre le camp adverse et réussir (6/10passages)	
<b>Séquence 2 :</b> S'organiser collectivement pour réaliser une monter de balle orienter vers la cible adverse	<b>6</b>	Arriver à faire une monter de balle en s'organisant collectivement face à un terrain de BB, en situation d'égalité numérique pour atteindre la cible adverse et réussir (7/10passages)	
	<b>7</b>	S'organiser collectivement pour faire orienter le jeu vers le camp adverse en alternant entre le jeu direct et le jeu indirecte, sur un terrain de BB en situation de supériorité numérique, et réussir 5 sur 10 passages.	
	<b>8</b>	Réaliser une monter de balle collective en Variant les rythmes de déplacements S'orienter vers la cible adverse, en situation de supériorité numérique (3c2) afin de réussir (7/10passages)	
	<b>9</b>	S'organiser collectivement pour réaliser une monter de balle en réduisant le nombre d'échange pour S'orienter et accéder la zone de marque adverse, en situation de supériorité numérique (4c3) sur un terrain de BB.	
	<b>10</b>	S'organiser collectivement pour réaliser une contre-attaque en limitant le nombre de touche de balle en situation de supériorité numérique (4.3) Sur un terrain de BB.	
	<b>11</b>	<b>Séance pré-test :</b> Chercher le gain de la rencontre en situation de 4contre 4 sur un terrain de basket –Ball	
<b>Evaluation sommative</b>	<b>12</b>	<b>Test bilan :</b> Evaluer le degré d'acquisition et assimilation des contenus proposées	
<b>Situation de référence</b>	<b>Chercher le gain de la rencontre en situation de 4contre 4 sur un terrain de basket –Ball</b>		



Niveau 1	-mal manipulation de la balle (passe -réception) -réception en arrêt
Niveau2	- Enchaînement des actions passe réception mais pas d'orientation -réception en mouvement
Niveau3	-réception en course -orientation du corps mais pas de jeu vers la cible adverse
Niveau 4	-réception en course -bonne orientation du corps et du jeu vers le camps adverse

*L'évaluation sur le plan individuel :*

<i>Niveau d'habilité</i>	<i>Notes</i>
<b>Niveau 1</b>	<i>2POINTS</i>
<b>Niveau 2</b>	<i>3POINTS</i>
<b>Niveau 3</b>	<i>4POINTS</i>
<b>Niveau 4</b>	<i>6POINTS</i>

*-L'évaluation sur le plan collectif :*

La notation de l'aspect collectif (sur 7POINTS) est calculée en prenant la moyenne de chaque équipe

<i>Niveau d'habilité</i>	<i>Notes</i>
<b>Niveau 1</b>	<i>2POINTS</i>
<b>Niveau 2</b>	<i>3POINTS</i>
<b>Niveau 3</b>	<i>5POINTS</i>
<b>Niveau 4</b>	<i>7POINTS</i>

MODULE		NIVEAU	FAMILLE	A PS	SEAN CE	EFFECTIVE	MATEIEL		
gestion des ressources personnelles en fonction de l'effort demandé		3AC	Marquage – démarquage	Basket-ball	T.O	–	Ballons –plots – dossard		
<b>OTI</b>		<b>L'élève de 3eme année doit pouvoir ajuster les éléments de l'acte moteur et l'adaptation aux différentes situations en fonction de ses exigences organisationnelles et réglementaire, et s'exercices sur la pratique des droits et devoirs pour réaliser un projet sportif individuel ou collectif</b>							
<b>OTC</b>		L'élève de la 3 années doit pouvoir jouer en mouvement en réception la balle avec bonne orientation, sur un terrain de BB en situation d'égalité numérique afin de gagner la rencontre et réussir 7/10							
<b>OBJECTIF DE LA SEANCE</b>		Situer les niveaux des élèves par rapport à l'activité basket Ball, en situation de 5contre 5 dans tout le terrain, durée de match 7 min.							
DUREE	PARTIE	BUT	DISCRIPTION	CONSIGNES	CRITERE DE REALISATION	CRITERE DE REUSSITE	SCHEMATISATION		
10 à 15 min	INTRODUCTIVE	Prise en main de la classe	Vérification d'absence + explication de l'objectif de la séance et formation des équipes (A, B, C, D...) Echauffement général (course modérée + pas chassés élévation G) Etirements (muscles et articulations sollicitées,...)	-être en Mouvement . Eviter de regarder à droite ou à gauche quand vous réaliser un exercice	- du haut au bas du corps (de la cheville jusqu'au cou) ou vis-versa pour ne pas oublier une articulation  Une augmentation du débit sanguin afin d'augmenter le volume d'oxygène aux muscles, nécessaire à la contraction musculaire	Augmentation de la FC et Sueur			
		Prise en train de la classe							
35 à 45 min	FONDAMENTALE	Essayer de gagner un match de 4 contre 4 en respectant les règles de d'or de l'activité de basket-ball.	on divise la classe en 6 équipes de cinq joueurs qui joueront des matches de 7 min. 4 équipes A , B ,C et D pour garçons 2 équipes E et F pour filles	-les décisions de l'arbitre sont indiscutables	- S'organiser sur le terrain - se concentrer bien dans l'observation	- Passage de tous les groupes par l'observation. -Remplir les fiches d'observation			
			Matches					Affrontements	Observateurs
			1er					A # B	C & D
			2eme					C # D	E & F
3eme	E # F	A & B							
			rotation après 7min. -les autres élèves occupent à l'observation et l'organisation						
10 à 5 min	FINALE	Exercices d'étirement - Bilan de la séance -Explication des objectifs de la prochaine séance					Participation de la classe dans la discussion		

MODULE	NIVEAU	FAMILLE	A PS	SEAN CE	EFFECTIVE	MATEIEL
Gestion des ressources personnelles en fonction de l'effort demandé	3AC	Marquage – démarquage	Basket-ball	2	–	Ballons –plots – dossard

**OTI** L'élève de 3eme année doit pouvoir ajuster les éléments de l'acte moteur et l'adaptation aux différentes situation en fonction de ses exigences organisationnelles et réglementaire, et s'exercices sur la pratique des droits et devoirs pour réaliser un projet sportif individuel ou collectif

**OTC** L'élève de la 3 année doit pouvoir jouer en mouvement en réception la balle avec bonne orientation, sur un terrain de BB en situation d'égalité numérique afin de gagner la rencontre et réussir 7/10

**OBJECTIF DE LA Séance** Séance théorique : connaitre les règles d'or et les principes de l'activité basket Ball.

### Définition :

Le basket-ball ou basketball est un sport collectif de balle, qui se joue à la main.

Le but est de marquer plus de points que l'équipe adverse en marquant des Paniers, c'est-à-dire en faisant passer le ballon à travers un anneau placé à Plusieurs mètres du sol.

**Le ballon est sphérique, en caoutchouc ou en matière synthétique. Son poids est de 600 à 650 g et de diamètre de 24.**

- Pour le mini basket (7-8 ans), le poids du ballon est 450 à 500 g,
- Pour le baby basket (5-6 ans), de 300g pour un diamètre de 20cm

**La cible est un cercle élevé, horizontal et de petite dimension** le ballon est hors-jeu dès qu'il rebondit à la limite ou en dehors du terrain, ou lorsqu'il est touché par un joueur qui dépasse les limites du terrain

Le temps de jeu étant effectif, il n'y a pas de temps additionnel comme au football ; une sonnerie retentit au moment où la dernière seconde de chaque période s'est écoulée, mais un tir réussi après la sonnerie peut être accordé si le joueur a lâché le ballon avant que la sonnerie ne retentisse En cas d'égalité, on joue alors 5 minutes de prolongation pour départager les deux équipes

### Les règles de temps

La règle des 24 seconde s

L'équipe possédant la balle a 24 secondes pour tirer au panier. Au-delà de ce temps, elle perd la balle.

La règle des 8 secondes

L'équipe qui a la balle dans sa moitié de terrain dispose de 8 secondes pour la faire passer dans la moitié adverse. Le retour dans sa moitié de terrain est interdit.

La règle des 5 secondes

Tout attaquant en possession de la balle a 5 secondes pour faire une action de jeu, passe, dribble ou tir.

La règle des 3 secondes

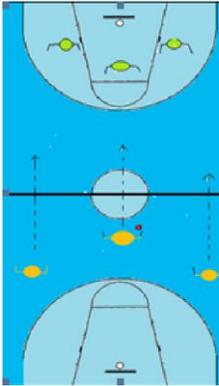
Lorsqu'une équipe a le ballon, aucun de ses joueurs ne doit rester plus de 3 secondes dans la zone restrictive de l'équipe adverse.

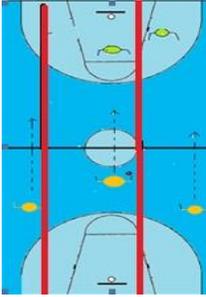
### Les fautes

Une faute est imputable à un joueur déterminé, notée sur la feuille de match pour contact ou conduite anti sportive.

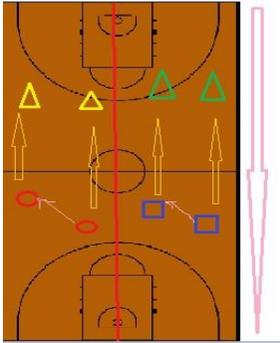
Les contacts et fautes personnelles

-Un joueur qui n'a pas le ballon ne doit pas toucher un adversaire. Un joueur qui a le ballon ne doit pas passer en force un adversaire.

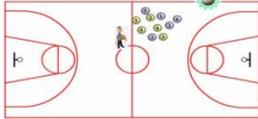
MODULE		NIVEAU	FAMILLE	APS	SEANCE	EFFECTIVE	MATERIEL	
1		3AC	Marquage – démarquage	Basket-ball	3	–	Ballons –plots – dossard	
OTI		<b>L'élève de 3eme année doit pouvoir ajuster les éléments de l'acte moteur et l'adaptation aux différentes situation en fonction de ses exigences organisationnelles et réglementaire, et s'exercices sur la pratique des droits et devoirs pour réaliser un projet sportif individuel ou collectif</b>						
OTC		L'élève de la 3 année doit pouvoir jouer en mouvement en réception la balle avec bonne orientation, sur un terrain de BB en situation d'égalité numérique afin de gagner la rencontre et réussir 7/10						
OBJECTIF DE LA SEANCE		Réaliser une monter de balle en faisant de passes- réception en arrêt vers le camp advers, en situation de situation de supériorité numérique, sur un terrain de BB (réussir 315 passages)						
DU RE	FA RTI	BUT	DISCRIPTION	CONSIGNES	CRITERE DE REALISATION	CRITERE DE REUSSITE	SCHEMATISATION	
10 à 15 min	INTRODUCTIVE	Prise en main de la classe :	Vérification d'absence + explication de l'objectif de la séance et formation des équipes (A, B, C, D...) - Echauffement général élévation de genou, talon fesse, saut groupé, accélération, décélération, étirement des ischio-jambiers, des adducteurs et des abducteurs...) travail des éléments techniques de la passe, le dribble et le tir . - Etirements (muscles et articulations sollicitées,...)	. Eviter de regarder à droite ou à gauche quand vous réaliser un exercice. -respirer	une augmentation du débit sanguin afin d'augmenter le volume d'oxygène aux muscles, nécessaire la contraction musculaire	Augmentation de la FC et Sueur		
35 à 45 min	FONDAMENTALE	Réaliser une montée rapide de la balle vers la zone de marque	Sur un terrain de BB, la classe sera divisée en 2 groupes de 12 élèves après ces groupes seront divisées en des petites groupes de 6 élèves, dans une situation de 3contre 3 Changement des rôles après 7 essais pour chaque équipe. -rotation attaquant- défenseur après 7 min - Dans une situation de supériorité numérique offensive, monter la balle vers la zone de marque afin de terminer l'action par un tir dans un minimum de temps. Les attaquant commence près de la ligne de fond de son propres camp en circulant et la balle en se déplaçant dans les espace libre et aller vers la cible adverse et finir l'action par un tir. les défenseurs cherchent à récupérer la balle sans toucher l'adversaire <b>Variante :</b> Le dribble est interdit pour obliger les co-équipiers du porteur du ballon de se démarquer en avant	Circuler rapidement la balle. -déplacement rapide des joueurs et Se déplacer quand l'espace est libre. - Le dribble est interdit pour obliger les co-équipiers du porteur du ballon de se démarquer	<b>NPB :</b> -Demander la balle devant le <b>PB</b> - la réception de la balle en maitriser ses appuis à l'arrêt <b>PB :</b> -Passer la balle devant le <b>NPB</b> .	Dépasser la ligne médiane de terrain avant 8s		
10 à 5 min	FINALE	<b>Retour au calme :</b>  -Exercices d'étirement - Bilan de la séance						<b>Participation de la classe dans la discussion.</b>

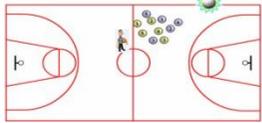
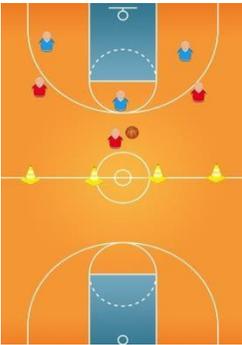
MODULE		NIVEAU	FAMILLE	A PS	SEAN CE	EFFECTIVE	MATEIEL
1		3AC	Marquage – démarquage	Basket-ball	4	–	Ballons –plots – dossard
OTI		<b>L'élève de 3eme année doit pouvoir ajuster les éléments de l'acte moteur et l'adaptation aux différentes situation en fonction de ses exigences organisationnelles et réglementaire, et s'exercices sur la pratique des droits et devoirs pour réaliser un projet sportif individuel ou collectif</b>					
OTC		L'élève de la 3 année doit pouvoir jouer en mouvement en réception la balle avec bonne orientation, sur un terrain de BB en situation d'égalité numérique afin de gagner la rencontre et réussir 7/10					
OBJECTIF DE LA SEANCE		Faire une monter de balle en occupant les espaces libres pour réceptionner la balle en courant, en situation de supériorité numérique (4C3) sur un terrain de BB afin d'atteindre la cible advers et réussir 7/10)					
DUREE	PARTIE	BUT	DISCRIPTION	CONSIGNES	CRITERE DE REALISATION	CRITERE DE REUSSITE	SCHEMATISATI ON
10 à 15 min	INTRODUCTIVE	Prise en main de la classe :	Vérification d'absence + explication de l'objectif de la séance et formation des équipes (A, B, C, D...) - Echauffement général (course modérée + pas chassés élévation G) - Etirements (muscles et articulations sollicitées,...) - Echauffement spécifique	Eviter de regarder à droite ou à gauche quand vous réaliser un exercice. - respirer	-une augmentation du débit sanguin afin d'augmenter le volume d'oxygène aux muscles, nécessaire à la contraction musculaire	Augmentation de la FC et Sueur	
35 à 45 min	FONDAMENTALE	marquer le plus de points possibles	La classe est divisée en des équipes de 3 joueurs placés en colonnes derrière chaque ligne de fond. Les groupes s'affrontent en 2 contre 3 sur le terrain du BB . rotation après 7min. -les autres élèves occupent à l'observation et l'organisation <b>Variante :</b> Ajouter un défenseur	Respecter le règlement. Donne la passe en avant -la balle tenue devant soi. - respecter les couloirs.	Se démarquer pour recevoir la -Faire l'appel de la balle NPB : chercher des espaces libres pour recevoir le ballon (vers l'avant) Défenseurs : empêcher l'équipe adverse d'atteindre la cible	Réussir 4/6 paniers.  Quitter son camp sans dépasser 8s -utiliser les trois couloirs	
10 à 5 min	FINALE	<b>Retour au calme :</b> -Exercices d'étirement - Bilan de la séance					Participation de la classe dans la discussion.

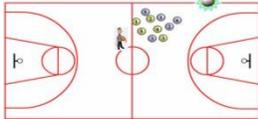
MOD ULE	NIVEAU	FAMILLE	APS	SEANCE	EFFECTIVE	MATEIEL	
1	3AC	Marquage – démarquage	Basket-ball	5	–	Ballons –plots –dossard	
<b>OTI</b>	<b>L'élève de 3eme année doit pouvoir ajuster les éléments de l'acte moteur et l'adaptation aux différentes situations en fonction de ses exigences organisationnelles et réglementaire, et s'exercices sur la pratique des droits et devoirs pour réaliser un projet sportif individuel ou collectif</b>						
<b>OTC</b>	L'élève de la 3 année doit pouvoir jouer en mouvement en réception la balle avec bonne orientation, sur un terrain de BB en situation d'égalité numérique afin de gagner la rencontre et réussir 7/10						
<b>OBJECTIF DE LA SEANCE</b>	Réaliser une monter de balle en écartent le jeu en faisant des passes-réception en course, sur un terrain de BB, en situation de supériorité numérique (4c 2+1) pour atteindre le camp adverse et réussir (6/10passages)						
DUREE	PARTIE	BUT	DISCRIPTION	CONSIGNES	CRITERE DE REALISATION	CRITERE DE REUSSITE	SCHEMATISATION
10 à 15 min	INTRODUCTIV	Prise en main de la classe	Vérification d'absence + explication de l'objectif de la séance et formation des équipes (A, B, C, D...) -Echauffement général (course modérée + pas chassés élévation G) -Etirements (muscles et articulations sollicitées,...) - Echauffement spécifique	Eviter de regarder à droite ou à gauche quand vous réaliser un exercice. -respirer	une augmentation du débit sanguin afin d'augmenter le volume d'oxygène aux muscles, nécessaire à	Augmentation de la FC et Sueur	
35 à 45 min	FONDAMENTALE	attaquer rapidement la cible adverse	Sur un terrain de BB, la classe sera divisée en 2 groupe de 21 élèves après ces groupes seront divisées en des petites groupes de 5 élèves, dans une situation de 3contre 2. Changement des rôles après 7 essais pour chaque équipe. -rotation attaquant- défenseur après 7 min <b>Variables :</b> -en divise le terrain en 4 zones, chaque zone occupée par 3#2 où il y a la circulation de la balle et déplacement des joueurs afin de préparer un joueur pour tirer en création des situations favorable pour tirer. <i>Situation2 : Situation de référence 4x4</i>	-Respecter le règlement. -Dribbler la balle en possession et avec déplacement rapide -se déplacer vers l'avant -occuper les espaces libres -marquer le porteur de balle	Passer la balle et la suivre pour prendre la place du réceptionneur. -Recevoir la balle sans commettre la violation "marcher".	Réussir 3/6 paniers.  Assurer le dribble et la passe.	
10 à 5 min	FINALE	<b>Retour au calme :</b> -Exercices d'étirement - Bilan de la séance					Participation de la classe dans la discussion.

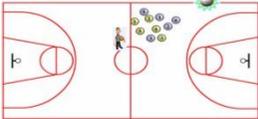
MODULE		NIVEAU	FAMILLE	APS	SEANCE	EFFECTIVE	MATEIEL
1		3AC	Marquage – démarquage	Basket-ball	6	-	
<b>OTI</b>		<b>L'élève de 3eme année doit pouvoir ajuster les éléments de l'acte moteur et l'adaptation aux différentes situations en fonction de ses exigences organisationnelles et réglementaire, et s'exercices sur la pratique des droits et devoirs pour réaliser un projet sportif individuel ou collectif</b>					
<b>OTC</b>		L'élève de la 3 année doit pouvoir jouer en mouvement en réception la balle avec bonne orientation, sur un terrain de BB en situation d'égalité numérique afin de gagner la rencontre et réussir 7/10					
<b>OBJECTIF DE LA SEANCE</b>		Arriver à faire une monter de balle en s'organisant collectivement face à une terrain de BB, en situation d'égalité numérique pour atteindre la cible adverse et réussir (7/10passages)					
DUREE	PARTIE	BUT	DISCRIPTION	CONSIGNES	CRITERE DE REALISATION	CRITERE DE REUSSITE	SCHEMATISATION
10 à 15 min	INTRODUCTIVE	Prise en main de la classe	Vérification d'absence + explication de l'objectif de la séance et formation des équipes (A, B, C, D...) - Echauffement général (course modérée + pas chassés élévation G) - Etirements (muscles et articulations sollicitées,...) - Echauffement spécifique	Eviter de regarder à droite ou à gauche quand vous réaliser un exercice. -respirer	-une augmentation du débit sanguin afin d'augmenter le volume d'oxygène aux muscles, nécessaire à la contraction musculaire	Augmentation de la FC et Sueur	
35 à 45 min	FONDAMENTALE	Faire un replier défensif	Sur un terrain de BB, la classe sera divisée en 2 groupe de 21 élèves après ces groupes seront divisées en des petits groupes de 5 élèves, dans une situation de 3contre 2. Changement des rôles après 7 essais pour chaque équipe. -rotation attaquant- défenseur après 7 min. -les porteurs de balle font des passe jusqu'à la zone de marque de l'adversaire et quand perdent le Ballon retournent à son propre camp et deviennent des défensif et si il récupère la balle font un contre-attaque. <b>Variables :</b> - introduire une défenseure (2contre 3) -Interdire le dribble <i>Situation2</i> : Situation de référence 5x5	<i>respecter son zone – donner la passe vers l'avant – se démarquer loin de l'adversaire - efficacité dans les duels défensifs- déplacement rapide des joueurs.</i> - Anticiper les actions offensives adverses - déplacement rapide des joueurs.	PB : protéger son ballon lors du dribble. NPB : chercher des espaces libres pour recevoir le ballon (vers l'avant) Défenseurs : empêcher l'équipe adverse d'atteindre la cible. se placer pour intercepter le ballon (marquer un défenseur)	Réussir 3 passages sur 5	
10 à 5 min	FINALE	<b>Retour au calme :</b> -Exercices d'étirement - Bilan de la séance					<b>Participation de la classe dans la discussion.</b>

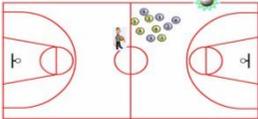
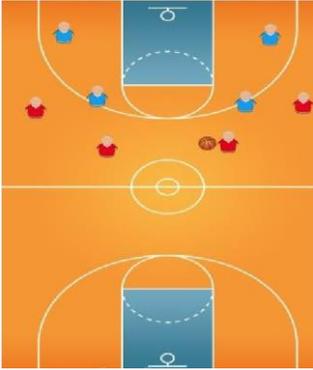
MODULE	NIVEAU	FAMILLE	A PS	SEAN CE	EFFECTIVE	MATEIEL	
1	3AC	Marquage – démarquage	Basket-ball	7	–	Ballons –plots –dossard	
OTI	<b>L'élève de 3eme année doit pouvoir ajuster les éléments de l'acte moteur et l'adaptation à la différente situation en fonction de ses exigences organisationnelles et réglementaire, et s'exercices sur la pratique des droits et devoirs pour réaliser un projet sportif individuel ou collectif</b>						
OTC	L'élève de la 3 années doit pouvoir jouer en mouvement en réception la balle avec bonne orientation, sur un terrain de BB en situation d'égalité numérique afin de gagner la rencontre et réussir 7/10						
OBJECTIF DE LA SEANCE	S'organiser collectivement pour faire orienter le jeu vers le camp adverse en alternant entre le jeu direct et le jeu indirecte, sur un terrain de BB en situation de supériorité numérique, et réussir 5 sur 10 passage.						
		<b>BUT</b>	<b>DISCRIPTION</b>	<b>CONSIGNES</b>	<b>CRITERE DE REALISATION</b>	<b>CRITERE DE REUSSITE</b>	<b>SCHEMATISATION</b>
10 à 15 min	INTRODUCTIVE	Prise en main de la classe . Prise entrain du groupe classe.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Vérification d'absence + explication de l'objectif de la séance et formation des équipes (A, B, C, D...)</li> <li>- Echauffement général (course modérée + pas chassés élévation G)</li> <li>- Etirements (muscles et articulations sollicitées,...)</li> <li>- Echauffement spécifique</li> </ul>	un pressing à la perte du ballon	-augmente la température du corps - augmente la fréquence cardiaque	pas de blessure	
35 à 45 min	FONDAMENTALE	Faire une pression au défenseur en récupérant la balle et aller vers la cible adverse	<p><b>Condition de réalisation :</b> Sur un demi terrain de trouve deux équipe de 3 ATT contre 2 DEF .les attaquant cherchent aller vers les camps adverse mais les ATT quand ils ont perdus la balle il faut se replier en défense en font un pressing au PB, pour récupérer la balle rapidement.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-rotation après 7min.</li> <li>-les autres élèves occupent à l'observation et l'organisation</li> </ul> <p><b>Variante :</b> Ajouté un défenseur -1 touche de balle pour obliger les coéquipiers du porteur du ballon de se démarquer.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Marquer le PB. Eviter le contacte agressive</li> <li>Retour en défense rapidement</li> <li>- Dès qu'une équipe perde la balle, elle se retrouve en défense</li> <li>-respecter les rôles -(ATT-DEF)</li> </ul>	Efficacité dans les duels - déplacement rapide des joueurs. . se démarquer en soutien en mouvement	Réussir 3 passages sur 5	
10 à 5 min	FINALE	<b>Retour au calme :</b> -Exercices d'étirement - Bilan de la séance					Participation de la classe dans la discussion

MODULE		NIVEAU	FAMILLE	APS	SEANCE	EFFECTIVE	MATEIEL
1		3AC	Marquage – démarquage	Basket-ball	8	–	Ballons –plots – dossard
OTI		L'élève de 3eme année doit pouvoir ajuster les éléments de l'acte moteur et l'adaptation à la différente situation en fonction de ses exigences organisationnelles et réglementaire, et s'exercices sur la pratique des droits et devoirs pour réaliser un projet sportif individuel ou collectif					
OTC		L'élève de la 3 année doit pouvoir jouer en mouvement en réception la balle avec bonne orientation, sur un terrain de BB en situation d'égalité numérique afin de gagner la rencontre et réussir 7/10					
OBJECTIF DE LA SEANCE		Réaliser une monter de balle collective en Variant les rythmes de déplacements S'orienter vers la cible adverse, en situation de supériorité numérique (3c2)à fin de réussir (7/10passages)					
DURE E	PARTI E	BUT	DISCRPTION	CONSIGNES	CRITERE DE REALISATION	CRITERE DE REUSSITE	SCHEMATISATION
10 à 15 min	INTRODUCTIVE	Prise en main de la classe	Vérification d'absence + explication de l'objectif de la séance et formation des équipes (A, B, C, D...) - Echauffement général (course modérée + pas chassés élévation G) - Etirements (muscles et articulations sollicitées,...) - Echauffement spécifique	Eviter de regarder à droite ou à gauche quand vous réaliser un exercice. -respirer	une augmentation du débit sanguin afin d'augmenter le volume d'oxygène aux muscles, nécessaire à la contraction Musculaire	Augmentation de la FC et Sueur	
35 à 45 min	FONDAMENTALE	Récupéré la balle	-la classe sera devisée en des groupes et ces groupes seront devisés en des équipes de 3 attaquants contre 4 défenseurs s'affrontent sur un terrain de basket balle. - rotation après 7min. -les autres élèves occupent à l'observation et l'organisation <b>Variante :</b> Ajouté un attaquant (4contre 4)	- chaque défenseur est responsable d'une zone du terrain protégé. - chaque défenseur doit garder un adversaire spécifique. - après chaque passe réaliser un défenseur sort sur le PB et les autres partenaires se replacent. Anticiper une mauvaise passe. Respecter sa zone	-se démarquer (changement de direction) en étant orienté par rapport au ballon. Renverser le jeu	-Récupérer la balle6 fois sur 10 passages.	
5 à 10 mi	FINALE	<b>Retour au calme</b> Exercices d'étirement - Bilan de la séance					Participation de la classe dans la discussion

MODULE		NIVEAU	FAMILLE	APS	SEANCE	EFFECTIVE	MATEIEL
1		3AC	Marquage – démarquage	Basket-ball	9	–	Ballons –plots –dossard
OTI		<b>L'élève de 3eme année doit pouvoir ajuster les éléments de l'acte moteur et l'adaptation à la différente situation en fonction de ses exigences organisationnelles et réglementaire, et s'exercices sur la pratique des droits et devoirs pour réaliser 1 projet sportif u individuel ou collectif</b>					
OTC		L'élève de la 3 années doit pouvoir jouer en mouvement en réception la balle avec bonne orientation, sur un terrain de BB en situation d'égalité numérique afin de gagner la rencontre et réussir 7/10					
OBJECTIF DE LA SEANCE		- S'organiser collectivement pour réaliser une monter de balle en réduisant le nombre d'échange pour S'orienter et accéder la zone de marque adverse, en situation de supériorité numérique (4c3) sur un terrain de BB.					
DUR EE	PART IE	BUT	DISCRIPTION	CONSIGNES	CRITERE DE REALISATION	CRITERE DE REUSSITE	SCHEMATISATION
10 à 15 min	INTRODUCTIVE	<b>Prise en main de la classe</b>	Vérification d'absence + explication de l'objectif de la séance et formation des équipes (A, B, C, D...) - Echauffement général (course modérée + pas chassés élévation G) - Etirements (muscles et articulations sollicitées,...) - Echauffement spécifique	Eviter de regarder à droite ou à gauche quand vous réaliser un exercice. -respirer	- mobilise les différentes articulations du haut au bas du corps (de la cheville jusqu'au cou) ou vis-versa pour ne pas oublier une articulation	Augmentation de la FC et Sueur	
35 à 45 min	FONDAMENTALE	<b>Marquer un panier</b>	-le terrain sera devisé en deux par des plots la classe sera devisée en des groupes et ces groupes seront devisés en des équipes de 3 contre 3. rotation après 7min. -les autres élèves occupent à l'observation et l'organisation Variante : Ajouter un défenseur (3contre 4 défenseur)	Faire stopper le dribble. -Voler le ballon - Mettre la pression sur le porteur de balle -repousser le non porteur de balle le plus loin possible du cercle	-pour attaquant :se démarquer en appuis en mouvement -prise ce balle vers le but en mouvement Pour défenseur :Déplacement en pas glissées -Avoir le même timing de déplacement de son attaquant. -cadrer les appuis du PB.	Chaque défenseur doit récupérer au minimum 4 balles sur 6 tentatives de l'adversaire.	
10 à 5 min	FINALE	<b>Retour au calme</b> Exercices d'étirement - Bilan de la séance					<b>Participation de la classe dans la discussion</b>

MODULE		NIVEAU	FAMILLE	APS	SEANCE	EFFECTIVE	MATEIEL
1		3AC	Marquage – démarquage	Basket-ball	10	–	Ballons –plots –dossard
OTI		<b>L'élève de 3eme année doit pouvoir ajuster les éléments de l'acte moteur et l'adaptation aux différentes situations en fonction de ses exigences organisationnelles et réglementaire, et s'exercices sur la pratique des droits et devoirs pour réaliser un projet sportif individuel ou collectif</b>					
OTC		L'élève de la 3 année doit pouvoir jouer en mouvement en réception la balle avec bonne orientation, sur un terrain de BB en situation d'égalité numérique afin de gagner la rencontre et réussir 7/10 terrain de basket -Ball en					
OBJECTIF DE LA SEANCE		S'organiser collectivement pour réaliser une contre-attaque en limitant le nombre de touche de balle en situation de supériorité numérique de BB ,en situation de (4.3) Sur un terrain de BB.					
DURÉE	PAR TIE	BUT	DISCRIPTION	CONSIGNES	CRITERE DE REALISATION	CRITERE DE REUSSITE	SCHEMATISATION
10 min à 15 min	INTRODUCTIVE	<b>Prise en main de la classe</b>	Vérification d'absence + explication de l'objectif de la séance et formation des équipes (A, B, C, D...) - Echauffement général (course modérée + pas chassés élévation G) - Etirements (muscles et articulations sollicitées,...) - Echauffement spécifique	Eviter de regarder à droite ou à gauche quand vous réaliser un exercice. -respirer	- mobilise les différentes articulations du haut au bas du corps (de la cheville jusqu'au cou) ou vis-versa pour ne pas oublier une articulation  une augmentation du débit sanguin afin d'augmenter le volume d'oxygène aux muscles, nécessaire à la contraction musculaire	Augmentation de la FC et  Sueur	
35 min à 45 min	FONDAMENTALE		le terrain sera devisé en deux par des plots la classe sera devisée en des groupes et ces groupes seront devisés en des équipes de 4 contre 4. rotation après 7min. -les autres élèves occupent à l'observation et l'organisation Variante : Ajouter un défenseur (4contre 5défenseur)	Faire stopper le dribble. -Voler le ballon - Mettre la pression sur le porteur de balle -repousser le non porteur de balle le plus loin possible du cercle	-pour attaquant :se démarquer en appuis en mouvement -prise ce balle vers le but en mouvement -enchaîner des actions : passe et va écran sur porteur Libérer le couloir de jeu direct du porteur	Chaque défenseur doit récupérer au minimum balles sur 6 tentatives de l'adversaire.	
5 min à 10 min	FINALE	<b>Retour au calme</b> Exercices d'étirement - Bilan de la séance					Participation de la classe dans la discussion

MODULE		NIVEAU	FAMILLE	APS	SEANCE	EFFECTIVE	MATEIEL												
gestion des ressources personnelles en fonction de l'effort demandé		3AC	Marquage – démarquage	Basket-ball	11	–	Ballons –plots –dossard												
<b>OTI</b>		<b>L'élève de 3eme année doit pouvoir ajuster les éléments de l'acte moteur et l'adaptation aux différentes situations en fonction de ses exigences organisationnelles et réglementaire, et s'exercices sur la pratique des droits et devoirs pour réaliser individuel ou collectif</b>																	
<b>OTC</b>		L'élève de la 3 année doit pouvoir jouer en mouvement en réception la balle avec bonne orientation, sur un terrain de BB en situation d'égalité numérique afin de gagner la rencontre et réussir 7/10																	
<b>OBJECTIF DE LA SEANCE</b>		<b>pré-test : Chercher le gain de la rencontre en situation de 4contre 4 sur un terrain de basket –Ball</b>																	
DURÉE	PARTIE	BUT	DISCRIPTION	CONSIGNES	CRITERE DE REALISATION	CRITERE DE REUSSITE	SCHEMATISATION												
10 à 15 min	INTRODUCTIVE	<b>Prise en main de la classe</b>	Vérification d'absence + explication de l'objectif de la séance et formation des équipes (A, B, C, D...) - Echauffement général (course modérée + pas chassés élévation G) - Etirements (muscles et articulations sollicitées,...) - Echauffement spécifique	Eviter de regarder à droite ou à gauche quand vous réaliser un exercice. -respirer	mobilise les différentes articulations du haut au bas du corps (de la cheville jusqu'au cou) ou vis-versa pour ne pas oublier une articulation	Augmentation de la FC et Sueur													
35 à 45 min	FONDAMENTALE	Essayer de gagner un match de 4 contre 4 en appliquant ce qu'on a travaillé durant toutes les séances	on divise la classe en 6 équipes de cinq joueurs qui joueront des matches de 7 min. 4 équipes A , B ,C et D pour garçons 2 équipes E et F pour filles <table border="1" data-bbox="376 970 913 1166"> <thead> <tr> <th>Matches</th> <th>Affrontements</th> <th>Observateurs</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1er</td> <td>A # B</td> <td>C &amp; D</td> </tr> <tr> <td>2eme</td> <td>C # D</td> <td>E &amp; F</td> </tr> <tr> <td>3eme</td> <td>E # F</td> <td>A &amp; B</td> </tr> </tbody> </table>	Matches	Affrontements	Observateurs	1er	A # B	C & D	2eme	C # D	E & F	3eme	E # F	A & B	-les décisions de l'arbitre sont indiscutables	- S'organiser sur le terrain - se concentrer bien	- Passage de tous les groupes	
Matches	Affrontements	Observateurs																	
1er	A # B	C & D																	
2eme	C # D	E & F																	
3eme	E # F	A & B																	
5 à 10 min	FINALE	<b>Retour au calme</b> <b>Exercices d'étirement</b> <b>- Bilan de la séance</b>					<b>Participation de la classe dans la discussion</b>												

MODULE		NIVEAU	FAMILLE	APS	SEANCE	EFFECTIVE	MATEIEL												
gestion des ressources personnelles en fonction de l'effort demandé		3AC	Marquage – démarquage	Basket-ball	12	–	Ballons –plots –dossard												
<b>OTI</b>		<b>L'élève de 3eme année doit pouvoir ajuster les éléments de l'acte moteur et l'adaptation aux différentes situations en fonction de ses exigences organisationnelles et réglementaire, et s'exercices sur la pratique des droits et devoirs pour réaliser individuel ou collectif</b>																	
<b>OTC</b>		L'élève de la 3 année doit pouvoir jouer en mouvement en réception la balle avec bonne orientation, sur un terrain de BB en situation d'égalité numérique afin de gagner la rencontre et réussir 7/10																	
<b>OBJECTIF DE LA SEANCE</b>		<b>Test bilan : Evaluer le degré d'acquisition et assimilation des contenus proposées</b>																	
DURÉE	PARTIE	BUT	DISCRIPTION	CONSIGNES	CRITERE DE REALISATION	CRITERE DE REUSSITE	SCHEMATISATION												
10 à 15 min	INTRODUCTIVE	<b>Prise en main de la classe</b>	Vérification d'absence + explication de l'objectif de la séance et formation des équipes (A, B, C, D...) - Echauffement général (course modérée + pas chassés élévation G) - Etirements (muscles et articulations sollicitées,...) - Echauffement spécifique	Eviter de regarder à droite ou à gauche quand vous réaliser un exercice. -respirer	une augmentation du débit sanguin afin d'augmenter le volume d'oxygène aux muscles, nécessaire à la contraction musculaire	Augmentation de la FC et Sueur													
35 à 45 min	FONDAMENTALE	Essayer de gagner un match de 4 contre 4 en respectant les règles de d'or de l'activité de basket-ball.	on divise la classe en 6 équipes de cinq joueurs qui joueront des matches de 7 min. 4 équipes A , B ,C et D pour garçons 2 équipes E et F pour filles <table border="1" data-bbox="383 1002 913 1225"> <thead> <tr> <th>Matches</th> <th>Affrontements</th> <th>Observateurs</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1er</td> <td>A # B</td> <td>C &amp; D</td> </tr> <tr> <td>2eme</td> <td>C # D</td> <td>E &amp; F</td> </tr> <tr> <td>3eme</td> <td>E # F</td> <td>A &amp; B</td> </tr> </tbody> </table>	Matches	Affrontements	Observateurs	1er	A # B	C & D	2eme	C # D	E & F	3eme	E # F	A & B	-les décisions de l'arbitre sont indiscutables	- S'organiser sur le terrain - se concentrer bien dans l'observation	- Passage de tous les groupes par l'évaluation -Remplir les fiches d'évaluation	
Matches	Affrontements	Observateurs																	
1er	A # B	C & D																	
2eme	C # D	E & F																	
3eme	E # F	A & B																	
10 à 5 min	FINALE	<b>Retour au calme</b> <b>Exercices d'étirement</b> <b>- Bilan de la séance</b>					<b>Participation de la classe dans la discussion</b>												