

Circonscription  
de Pantin

inspection académique  
Seine-Saint-Denis

éducation  
nationale



# PROJET PEDAGOGIQUE

## BASKET A L'ECOLE

Cycle 3 / 1 classe / 1 intervenant

# SOMMAIRE

- I. Objectifs de l'éducation physique et sportive au cycle 3
- II. Compétences spécifiques de l'activité basket-ball
- III. Les principes
  - Règle du jeu
  - Caractéristiques de l'activité
  - Logique du jeu
- IV. Situations de référence
- V. Comportements observables
- VI. Séance type
- VII. Evaluation
- VIII. Sitographie

## **I. Objectifs de l'éducation physique et sportive au cycle 3**

- Développer des capacités motrices
- Développer la pratique d'activités physiques, sportives et artistiques
- Contribuer à l'éducation à la santé en permettant aux élèves de mieux connaître leur corps
- Eduquer à la sécurité par des prises de risques contrôlées
- Eduquer à la responsabilité et à l'autonomie en faisant accéder les élèves à des valeurs morales et sociales (respect de règles, respect de soi-même et d'autrui).

## **II. Compétences spécifiques de l'activité basket-ball**

Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement : jeux sportifs collectifs

- *Coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre).*

Exemples de compétences spécifiques : enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles notamment

D'attaquant

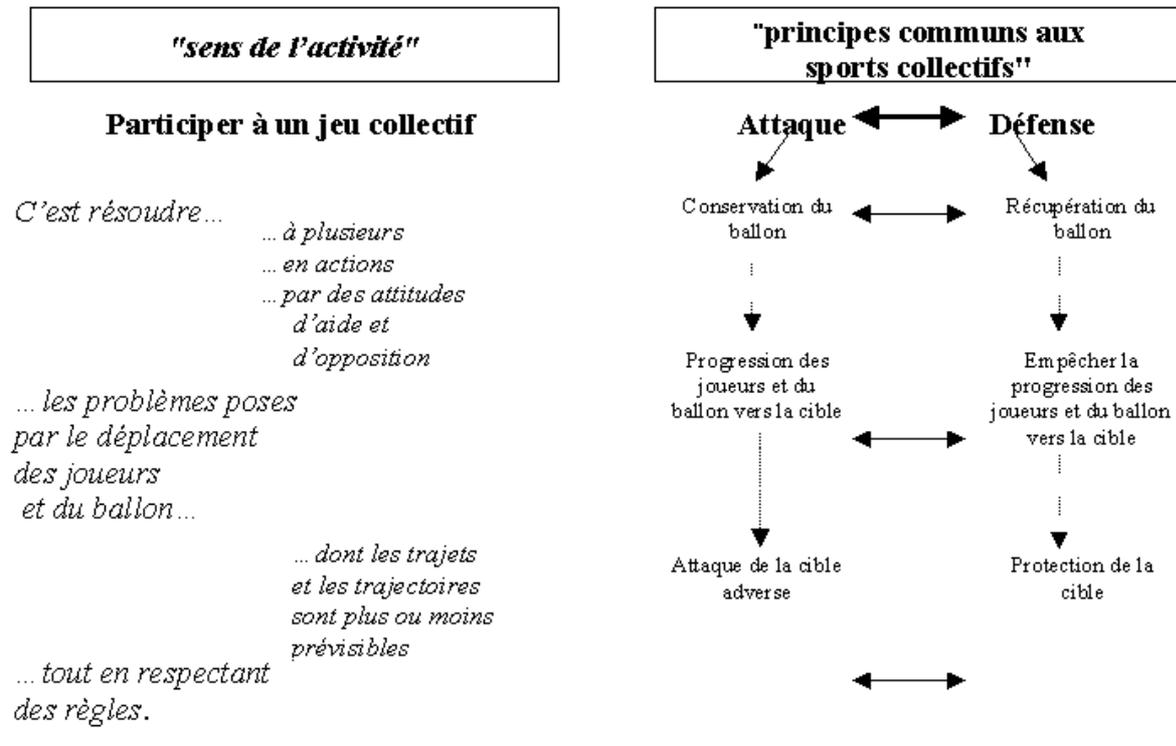
- *Courir et transporter un ballon*
- *Recevoir et progresser vers la cible en dribblant ou passer le ballon*
- *Marquer*
- *Etre actif dans un espace complexe*

De défenseur

- *Courir et empêcher la progression du porteur du ballon*
- *Courir et s'interposer*
- *Récupérer le ballon*

**Les principes :** les conceptions qui sous-tendent et organisent nos propositions

## Caractéristiques de l'activité

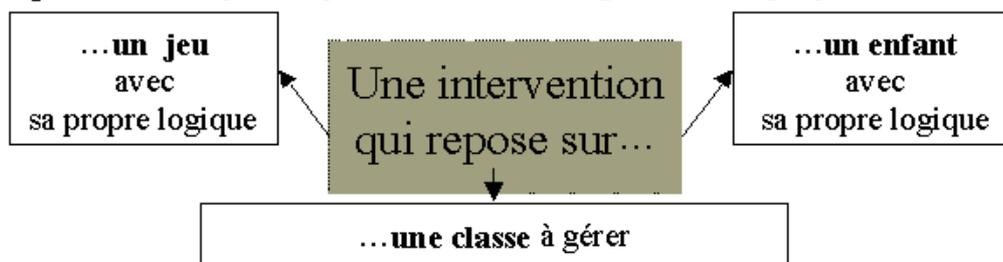


**un sport collectif de "démarquage"**

- le hand-ball
- le basket-ball
- le foot-ball
- le korfbal



## Les principes : les conceptions qui sous-tendent et organisent nos propositions



## La logique du jeu :

Le basket, ce n'est pas...	Le basket, c'est...	Conséquences pédagogiques
... jouer d'emblée avec la totalité des règles, et un terrain réglementaire...	... un système de règles que l'enfant doit s'approprier progressivement (cf situation de référence)	Situation de référence avec les règles minimales essentielles, et un terrain et un effectif réduits ;
... commencer par savoir <b>passer, dribbler, tirer</b> pour ensuite <b>jouer</b> ( <i>Conception analytique</i> )	... construire une intelligence tactique <b>en jeu</b> . ... avoir une habileté gestuelle <b>en fonction de l'action</b> .	Activités simplifiées mais pas appauvries : ⇒ les situations d'apprentissage devront contenir tous les éléments caractéristiques du jeu : <b>une cible - des partenaires - des adversaires</b>
... se retrouver dans la situation codifiée pour le <b>jeu adulte</b> : -5 contre 5 -règles strictes sur la manipulation de la balle, les violations, les fautes personnelles ;	... des situations où l'élève peut facilement « lire » le jeu. ⇒ Nombre d'événements ajusté à ses capacités de traitement de l'information.	Grande quantité d'actions pour chaque joueur : ⇒ un nombre optimum d'enfants en activité, et un temps optimum d'activité pour chacun ; ⇒ utiliser <b>un grand nombre de ballons</b> (1 ballon pour 2 dans certaines situations) ⇒ proposer des jeux, des situations à <b>effectif réduit</b> ;

## La logique de l'enfant :

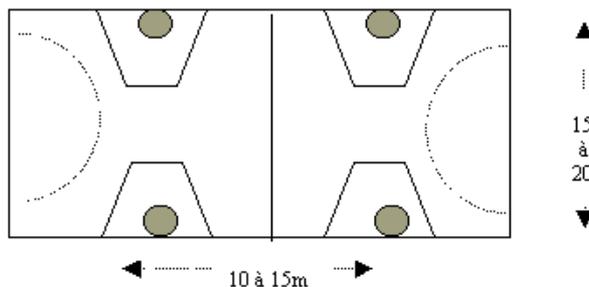
L'enfant	Conséquences pédagogiques
Il veut agir <b>dès le début</b> de la séance.	Commencer la séance avec 1 ballon pour 2, voire 1 ballon par élève ;
Il veut <b>investir l'espace</b> .	Organiser les séances en 3 temps. (voir schémas d'organisation page suivante)
Il est <b>égoцентриque</b> (il veut le ballon pour lui).	
Il veut <b>jouer, et tirer</b> (valorisation du but...)	
Il veut <b>gagner</b> et avoir des chances égales de gagner.	Faire affronter des équipes de <b>force égale</b> (voir les principes d'organisation des équipes page 5)

# SITUATION de REFERENCE

**But du jeu : marquer plus de points que l'équipe adverse**

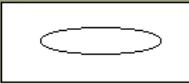
<b>Conditions de fonctionnement</b>
Match 3 contre 3
Un terrain de 10 à 15m x 15 à 20m
Durée du match : 8 à 10 minutes

<b>Les règles</b>	<b>Pourquoi ces règles ?</b>
<p><i>Les règles minimales d'entrée dans l'activité sont en gras</i>  <i>Les autres sont à introduire en fonction de l'évolution du jeu</i></p>	
<p><b>Le joueur ne se déplace pas ballé en main, quelques pas autorisés seulement.</b> (3m ou 4 pas)</p> <p style="margin-left: 40px;">Le joueur ne peut garder la balle plus de 5 secondes.                      Il peut progresser en faisant rebondir la balle au sol (dribbler).                      Le joueur qui s'arrête de dribbler doit passer ou tirer. (reprise de dribble interdit)</p>	<p><b>La balle est convoitée par tous, mais elle doit être partagée.</b></p>
<p><b>Aucun contact toléré.</b></p>	<p><b>Le porteur du ballon peut être gêné mais ne doit pas être touché</b></p>
<p><b>Le joueur attaquant ne peut rester plus de 3 ou 5 secondes dans la raquette adverse.</b></p>	<p><b>Ne pas laisser l'attaquant en zone de marque.</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 1 pt si le panneau est touché.</li> <li>▪ 2 pts si le cercle est touché.</li> <li>▪ 3 pts si le panier est rentré.</li> </ul> <p><b>L'engagement après un panier est réalisé par une relance depuis la ligne de fond, sans arrêt du jeu.</b></p>	<p><b>Favoriser la réussite de tous et avoir un score significatif</b></p>



<p style="text-align: center;"><b>Principes pour la constitution des équipes :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opposition entre des équipes de <b>force égale</b> ("de l'égalité des chances à l'incertitude du résultat")</li> <li>• Des <b>équipes stables</b> dont la composition n'évolue pas (ou peu) au cours du cycle                         <ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ organisation tactique au sein de l'équipe</li> <li>⇒ répartition des rôles, responsabilités...</li> </ul> </li> <li>• Des <b>équipes homogènes</b> : pour des actions partagées entre tous les joueurs</li> </ul> <p><i>Avec l'hétérogénéité au sein d'une équipe, des problèmes surgissent vite (les meilleurs monopolisent le ballon privant les autres de tout progrès ou se mobilisent dans un jeu collectif stéréotypé).</i></p>
--

**Comportements observables caractéristiques  
tant sur le plan collectif qu'individuel.**

	Niveau 1 « LA GRAPPE »	Niveau 2 « JEU PLUS AERE »	Niveau 3 « JEU PLACE et ORGANISE »
L'EQUIPE	Le ballon ne circule pas, <b>ne progresse pas</b> , est « enterré », passe rapidement d'une équipe à l'autre.  Tous les joueurs sont <b>centrés</b> sur la balle.  Les attaques n'aboutissent que <b>rarement à un tir</b> .  <b>Beaucoup de pertes de balle</b>	Le ballon progresse de façon aléatoire, vers la cible.  Différenciation des rôles Porteur / Non Porteur Les <b>premiers démarquages</b> apparaissent.  Les actions se concentrent dans le <b>couloir médian</b> du terrain.	L'équipe conserve le ballon pour se mettre en <b>situation de tir</b> .  Organisation collective en <b>appui et soutien</b> . Système de jeu en cercle.  Tout l'espace de jeu est utilisé.  Les attaques se concluent le plus souvent par un tir
Espace de jeu	Réduit, non orienté... 	S'agrandit vers l'avant... 	S'élargit... 
NIVEAU	« LE DEBUTANT »	« LE DEBROUILLE »	« LE CONFIRME »
LE JOUEUR ATTAQUANT	Contrôle le ballon à l' <b>arrêt</b> .  Le joueur se <b>débarrasse</b> rapidement du ballon ou le <b>garde</b> abusivement.  <b>Passé imprécis</b> et mal dosée.  <b>Ne maîtrise pas le dribble</b> , mais en abuse.  Ne tire pas, ou <b>tire sans aucune chance</b>  <b>Joueur non concerné</b> par le jeu.  <b>Intervient par hasard</b> .	Contrôle le ballon en <b>mouvement</b> .  Fait des <b>passes courtes</b> .  Privilège les passes à 1 ou 2 partenaires. <b>(choix affectif)</b>  <b>Ne dribble</b> que pour avancer.  Se met en position de tir favorable  Se place correctement <b>pour aider le porteur du ballon</b> .	S'organise avant le contrôle du ballon. <b>Anticipe</b>  <b>Fait des passes courtes ou longues</b> avec précision.  Fait un choix <b>en fonction d'une situation</b> .  Utilise le dribble pour « <b>effacer</b> » un adversaire.  Tire et <b>réussit des paniers</b>  Crée des situations d'attaque variées et <b>se démarque efficacement</b> .

2

1

Cf <http://ardecol-v2.inforoutes-ardeche.fr/eps2/>

**VI. Séance type** menée par un enseignant et un intervenant

Rappels des acquisitions antérieures, des améliorations envisagées, de l'objectif spécifique de la séance (5 mn environ)

1. *Entrée dans l'activité (10 mn environ)*

La mise en activité des grandes fonctions motrices des élèves peut s'effectuer au travers d'un jeu collectif cogéré par l'enseignant et l'intervenant en séparant en deux le groupe d'élèves :

- Jeu de chat
- Passe à dix
- Ballon capitaine...

2. *2 ateliers parallèles (10 à 15 mn environ)*

## **Atelier de l'intervenant**

### **Compétences développées**

- Amélioration des comportements dans la situation de jeu global (avancer vers la cible et coopérer, développer ses capacités d'adaptation)

### **Exemples de situations de jeux**

- Situation de référence
- Ballon capitaine en intégrant les règles du basket 1 à 1
- Passe à dix par zone

## **Atelier de l'enseignant**

### **Compétences développées**

Améliorer les conduites motrices (passes, réceptions, dribble, tirs)

Améliorer la transmission de la balle

### **Exemples de situations de jeux**

- Passes :

1 élève avec 1 ballon : lancer 2 mains, réception libre, réception 2 mains, lancer main droite, rattraper 2 mains, lancer librement rattraper après un rebond, deux rebonds...

Situations à reproduire : à l'arrêt, en avançant en reculant, en courant, sur 1 pied...

2 élèves avec 1 ballon : passes à l'arrêt, espacer, en mouvement, en cloche, avec un rebond...

2 contre 1

- Dribble :

1 élève, 1 balle : Dribbler sur place, en avançant, en reculant, de côté, main droite, main gauche...

2 élèves 2 balles : dribbler en suivant son camarade

Queue du diable

Course relais

1, 2, 3 soleil dribble

Parcours aménagé à effectuer en dribblant

- Tirer

Tirer dans une cible au sol, sur un mur...

Tour de France : autour de la raquette matérialiser par des plots 6 positions de tirs différentes. 1 ballon pour 2. Chaque fois que le ballon touche le cercle, l'élève se déplace d'un repère jusqu'à ce qu'il ait fait le tour de la raquette. S'il ne touche pas le cercle, ballon au partenaire qui reprend le tour où il avait réussi en dernier... Réussir à être la 1<sup>ère</sup> équipe à finir le « tour de France ».

En 2 équipes, une à droite, l'autre à gauche du panier. Le 1<sup>er</sup> de chaque équipe court prendre le ballon et va se placer dans le cerceau à gauche de la raquette pour l'équipe à gauche et à droite pour l'autre. Il tire, récupère le ballon, le garde si le panier est réussi sinon le remet dans la réserve. On comptabilise le nombre de paniers marqués et on inverse les équipes

3. *Echange des groupes (10 à 15 mn environ)*

4. *Situation de référence (10 à 15 mn environ)*

Si le temps de la séance le permet, la classe joue sur 2 demi-terrains dans la largeur soit 4 équipes. Sinon, cette situation de jeu est reprise à la séance suivante.

## **VII. Evaluation**

Consulter le site de l'inspection académique de Seine -St- Denis rubrique ressource enseignant EPS 1<sup>er</sup> degré livret de compétences basket et sports collectifs.

## **VIII.Sitographie**

[www.ardecol-v2.inforoutes-ardeche.fr](http://www.ardecol-v2.inforoutes-ardeche.fr)

[www.planetolak.fr](http://www.planetolak.fr)

[www.ia93.ac-creteil.fr](http://www.ia93.ac-creteil.fr)