

COMPETENCE SPECIFIQUE

*" S'opposer individuellement
et/ou collectivement "*

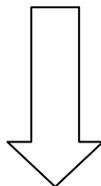
COMPETENCE GENERALE

*" Appliquer des règles
de vie collective "*

CYCLE 2

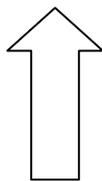
B A B Y - B A S K E T

- Module n°1 -



OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

- *Apprendre à agir vers une cible haute seul et avec d'autres*
- *Connaître les règles d'or de ce jeu et les actions motrices spécifiques*
- *S'engager dans les différents rôles pour son équipe*



LANGAGE OUTIL

INSPECTION ACADEMIQUE DE LA LOIRE

PHASES - OBJECTIFS	SITUATIONS	TRAITEMENTS
<p>Phase d'ENTREE</p> <p>Cette phase doit permettre de se confronter aux contraintes spécifiques de l'activité</p>	<p>« Les tirs d'adresse » page 3 « 1,2,3 soleil ! » page 4</p>	<p>➤ Le maître organise sa classe pour faire agir physiquement le maximum d'élèves au même moment. Les deux situations sont conduites en parallèle</p>
<p>Situation de REFERENCE INITIALE</p> <p>qui vise à:</p> <ul style="list-style-type: none"> repérer les problèmes rencontrés par les joueurs 	<p>« Le ballon au panier » pages 5 et 6</p>	<p>Lorsque les 3 ou 4 équipes ont terminé, on fait un bilan sur ce qui s'est passé:</p>
<p>Phase de STRUCTURATION</p> <p>Cette phase doit permettre :</p> <ul style="list-style-type: none"> de construire les actions de dribble, tir et passes de s'approprier des règles d'or 	<p>« Les tirs d'adresse encore » page 7</p> <p>"Ateliers de dribble" page 8</p> <p>« Les tours d'horloge » page 9</p> <p>"Ateliers passes" page 10</p> <p>« Tirs et passes en relais » page 11</p> <p>« Le chat et la souris » page 12</p> <p>« La mouche du coche » page 13</p>	<p>➤ Les règles apparaissent et sont mises progressivement en place pour permettre le jeu donc il faut qu'elles soient adaptées au niveau de jeu des élèves</p> <p>➤ Les règles d'or à construire :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pas de contact avec l'adversaire - Ne pas marcher avec le ballon en main - Se déplacer en dribblant <p>A propos du dribble, nous entendons :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Faire rebondir le ballon par terre pour progresser. - Toutes les manières sont possibles : à une ou deux mains avec ou sans temps d'arrêt...
<p>Situation de REFERENCE FINALE</p> <p>On évalue les progrès réalisés des points de vue collectifs et individuels</p>	<p>« Le 3 contre 1 » page 14</p>	<p>La situation introduit l'affrontement direct avec le défenseur</p>

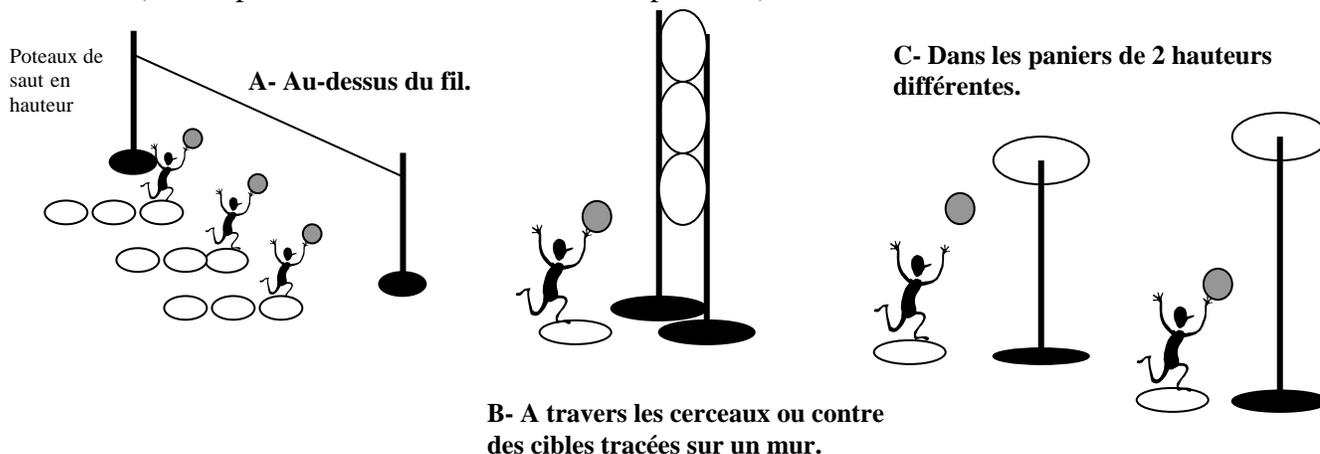
"Les tirs d'adresse"

Situation d'ENTREE

"Se confronter au lancer pour atteindre une cible haute"

BUT : Réaliser des tirs pour atteindre différentes cibles hautes

DISPOSITIF : Possibilité d'alterner une organisation en ateliers avec des situations faites par l'ensemble de la classe (cela dépendra du nombre de ballons disponibles)



La hauteur du fil reste constante dans l'atelier A. C'est la distance de lancer qui varie.

La distance de lancer reste constante dans les ateliers B et C. C'est la hauteur des cibles à atteindre qui varie.

Placer des élèves réceptionneurs pour limiter les déplacements trop nombreux (ateliers A et B)

Ou faire jouer des élèves de part et d'autre du fil ou des cerceaux, les mettre en face à face.

CONSIGNES :

- "Vous essayez les différents ateliers proposés :
 - A- Vous faites passer le ballon au-dessus du fil tendu entre les deux poteaux. Vous essayez depuis les trois distances prévues par les cerceaux.
 - B- Depuis le cerceau, vous faites passer le ballon à travers les cerceaux disposés à trois hauteurs différentes.
 - C- Depuis les cerceaux, vous marquez dans les deux paniers de hauteur différente. "
- "Vous chercherez à varier les manières de lancer le ballon : à 2 mains, à 1 main, par dessous, par dessus, ..."

VARIABLES :

- Réussir le plus de lancers sur un nombre de tirs convenu.
- Marquer le plus de points possibles en un temps imposé.
- Réaliser les ateliers en s'opposant à un camarade.

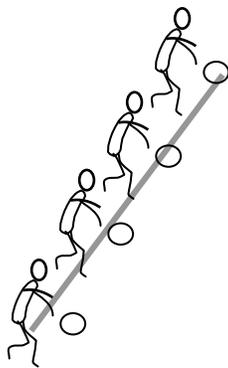
"1-2-3 Soleil"

Situation d'ENTREE

"Se confronter au déplacement dribblé "

BUT : Arriver le premier « au soleil »

DISPOSITIF : Un ballon par élève



CONSIGNES :

"Pendant que le soleil (enseignant) est de dos, les élèves se déplacent en dribblant. L'enseignant compte 1,2,3 soleil et se retourne. Les élèves qui n'ont pas immobilisé leur ballon retournent au départ. Le premier qui atteint la ligne du soleil gagne. "

VARIABLES :

Le rôle du soleil est joué par les élèves :

- faire jouer le rôle de soleil par 2 élèves pour une observation plus aisée.
- 1 élève observe que les autres se déplacent bien en dribblant, pendant que 2 élèves se partagent le rôle de soleil.

Les élèves se déplacent en dribblant avec une main (droite – gauche), à deux mains...

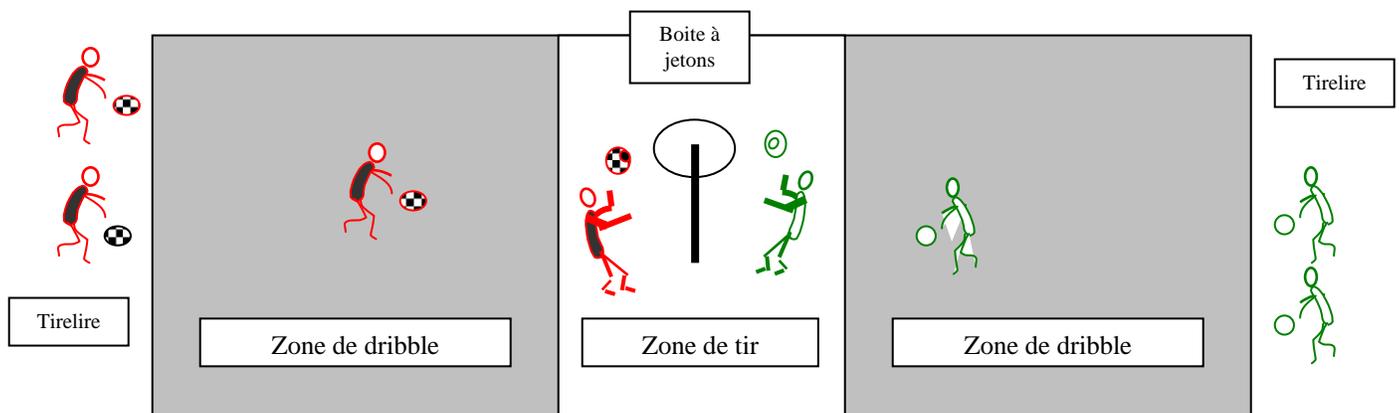
Situation de REFERENCE INITIALE

«Le ballon au panier»

BUT : Chaque joueur cherche à marquer le plus de paniers possible en 2 minutes, pour faire gagner son équipe.

DISPOSITIF :

- Equipes de 4 joueurs avec un ballon pour chacun.
- Un panier de type « baby basket ».
- Un terrain de 14 mètres de long sur 4 mètres de large.
- Délimiter une zone centrale de tir de 4 mètres par 4.



CONSIGNES :

- Tu démarres en dribblant (dans la zone de dribble). Quand tu arrives dans la zone de tir, tu tires au panier. Tu n'as droit qu'à un essai. Si tu marques tu récupères un jeton dans la boîte et le rapportes dans la tirelire de ton équipe. Quand tu as atteint la zone de tir, ton partenaire peut démarrer et ainsi de suite.
- Au bout de 2 minutes on regarde quelle est l'équipe gagnante.

CRITERES DE REUSSITE :

- Au terme des deux minutes, je suis capable de dire quelle est l'équipe gagnante et combien de paniers mon équipe a réussi.

BILAN :

Analyse du nombre de jetons : pourquoi une équipe a plus de jetons qu'une autre ?

- plus ou moins bonne adresse aux tirs,
- déplacements plus rapides,
- plus ou moins de tirs tentés.

De plus, les remarques des enfants permettront de repérer ceux qui n'auraient pas compris les critères de réussite.

BILAN qui peut se faire à 2 niveaux :

A- Au niveau du fonctionnement :

1 - Les résultats sont-ils justes ? Si NON, pourquoi ? (question relative aux rôles tenus)

- les contrôleurs de portes n'ont pas fait sortir tous les joueurs touchés
- les juges de marque ne comptaient pas tous les points
- les joueurs repartaient sans avoir marqué de points
-

2 - Comment améliorer la justesse des résultats lors du prochain tournoi ?

- préciser les règles de jeu
- renforcer le nombre de contrôleur pour un partage des tâches
- apprendre à être attentif sur un point précis du règlement
-

B- Au niveau des :

1 - Pourquoi tant de ballons dans les caisses ?

2 - Que pourrait-on faire quand il reste moins de ballons que d'attaquants ?

3 - Que faudrait-il savoir faire pour arriver à marquer plus de points ?

- mieux éviter les éperviers
- regarder où on peut se déplacer sans se faire toucher
- toujours partir tous ensemble
- se faire des passes
-

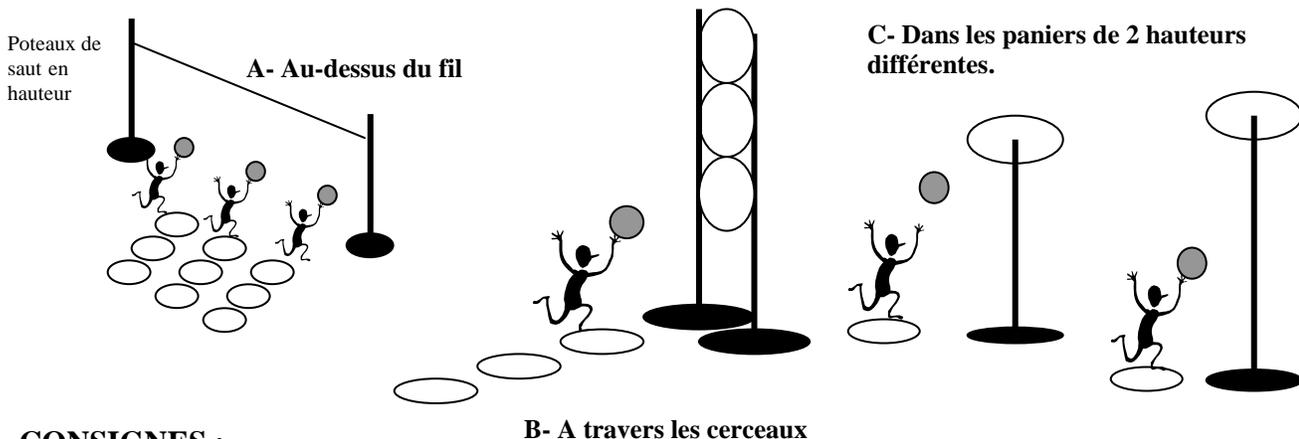
"Les tirs d'adresse encore"

Situation d'APPRENTISSAGE

"Améliorer la maîtrise du lancer"

BUT : Réaliser des tirs sur des cibles différentes de plus en plus loin.

DISPOSITIF : Possibilité d'alterner une organisation en ateliers avec des situations faites par l'ensemble de la classe (cela dépendra du nombre de ballons disponibles)
Placer des élèves réceptionneurs pour limiter les déplacements trop nombreux (ateliers A et B) ou faire jouer des élèves de part et d'autre du fil ou des cerceaux, les mettre en face à face.



CONSIGNES :

- Aux JOUEURS : "Vous passez dans les différents ateliers proposés en essayant toutes les distances et hauteurs possibles. "
"Vous cherchez une manière efficace de lancer, vous vous entraînez à la répéter. "

CRITERES DE REUSSITE

- J'ai essayé différentes façons de lancer le ballon et connais ma manière la plus efficace.
- Je suis capable de retenir, à la fin d'une situation, ma performance et de la noter.
- Je peux dire dans quelles conditions je réussis souvent

VARIABLES :

- Réussir le plus de lancers sur un nombre de tirs convenu.
- Marquer le plus de points possibles en un temps imposé.
- Réaliser les ateliers en s'opposant à un camarade.

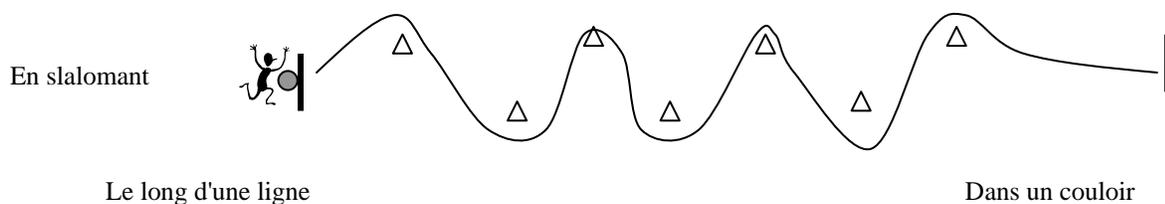
"Ateliers de dribble"

Situation d'APPRENTISSAGE

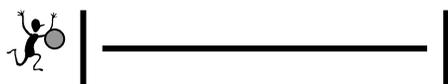
"Améliorer la maîtrise du dribble"

BUT : Réaliser les différents exercices de dribble

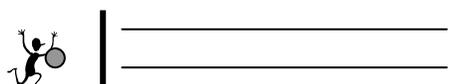
DISPOSITIF : Possibilité d'alterner une organisation en ateliers avec des situations faites par l'ensemble de la classe (cela dépendra du nombre de ballons disponibles)



Le long d'une ligne



Dans un couloir



CONSIGNES :

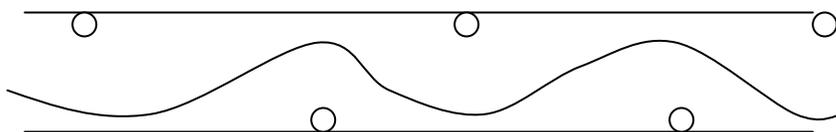
- Aux JOUEURS : "Avec une balle en main, vous essayez les différents parcours proposés."
"Vous cherchez une manière efficace de dribbler sans vous arrêter et vous vous entraînez à la répéter."

CRITERES DE REUSSITE

- Je réalise le parcours en m'arrêtant le moins possible.

VARIABLES :

- *jeu du miroir* "je fais comme mon vis à vis : il avance, je recule, il va à droite, je vais à gauche, ..."
- *jeu du train* "je suis une locomotive qui ralentit, qui accélère, qui tourne, qui s'arrête, ..."
- *jeu des statues* "dans un espace limité, la moitié de la classe joue le rôle de statues disséminées dans cet espace et qui ne bougent pas, l'autre moitié dribble autour des statues sans les toucher et sans perdre la balle"
- *jeu du couloir* avec des élèves qui ne peuvent bouger les pieds mais qui bougent les bras pour gêner les élèves qui conduisent le ballon



- Faire des courses en relais entre deux équipes.
- Réaliser les différentes situations le plus vite possible

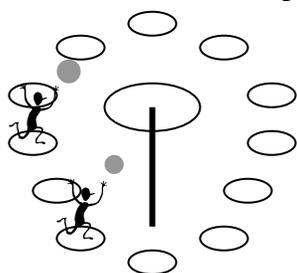
"Les tours d'horloge"

Situation d'APPRENTISSAGE

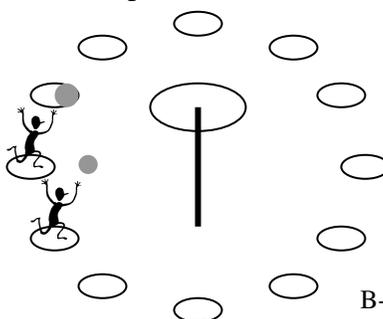
"Améliorer la maîtrise du tir au panier"

BUT : Réaliser des paniers dans différentes situations.

DISPOSITIF : Possibilité d'alterner une organisation en ateliers avec des situations faites par l'ensemble de la classe (cela dépendra du nombre de paniers et ballons disponibles)



A- Horloge petite aiguille



B- Horloge grande aiguille

Installer deux horloges : petite aiguille (A), grande aiguille(B) pour faire varier la distance de lancer au panier. Faire jouer les élèves par 2 un qui réalise les tirs un second qui renvoie le ballon ou mettre un élève en position centrale pour renvoyer les ballons Ou encore faire jouer les élèves par 2 en étant toujours en face dans l'horloge pour récupérer le ballon, dans ce cas les 2 élèves sont tour à tour tireur et réceptionneur.

CONSIGNES :

- "Vous réalisez les deux tours d'horloge : petite et grande aiguille."
- « Vous changez de cerceau à chaque tir. »
- "Vous vous entraînez en utilisant votre manière de lancer la plus efficace."

CRITERES DE REUSSITE

- Je suis capable de retenir ma performance à la fin de la situation et de la noter (nombre de coups dans chaque cerceau, pour le tour de l'horloge...)
- Je m'entraîne plus spécifiquement sur du lancer de près ou de loin selon mes performances.

VARIABLES :

- Réaliser le tour de l'horloge, en effectuant le moins de lancers.
- Comptabilisez ses réussites avec un seul lancer par cerceau.
- Réaliser le tour des horloges en s'opposant à un camarade.

"Ateliers passes"

Situation d'APPRENTISSAGE

"Améliorer la maîtrise des passes "

BUT : Réaliser les différents exercices de passes

DISPOSITIF : Les enfants sont répartis en 4 groupes.

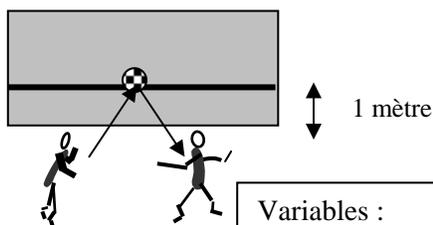
Chaque enfant réalise 6 essais consécutifs, puis cède sa place.

Les groupes tournent au signal de l'enseignant.

Les variables permettent des adaptations aux niveaux de compétence des élèves.

Atelier A :

"Je lance le ballon contre le mur au dessus du trait et mon camarade le rattrape."

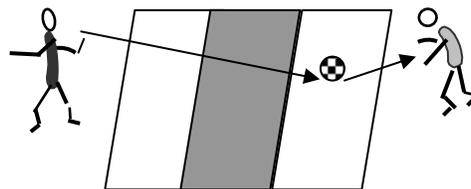


Variables :

- avec ou sans rebond.
- seul, je lance et je rattrape.
- ligne au sol, repère de rebond

Atelier B :

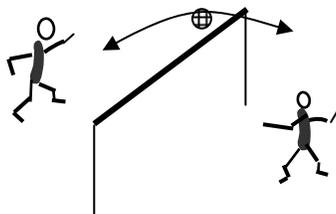
"Je lance le ballon vers mon camarade qui le rattrape après un rebond."



Variables : - allonger ou réduire les zones.

Atelier C :

"Je lance le ballon par-dessus le fil et mon camarade le rattrape."

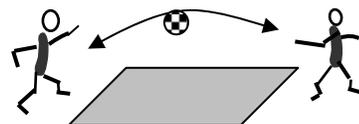


Variables :

- changer la hauteur du fil.
- Remplacer le fil par un élève en lui définissant une zone d'action.

Atelier D :

"Je lance le ballon par dessus une zone interdite et mon camarade le rattrape."



Variables :

- allonger ou réduire la zone à éviter.

CONSIGNES : voir dans le tableau ci-dessus.

CRITERES DE REUSSITE

- Je réussis de plus en plus souvent mes passes dans les 4 ateliers.
- J'enchaîne plusieurs passes sans m'arrêter.

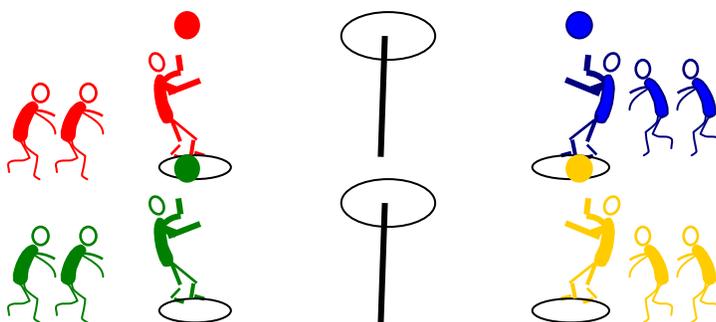
"Tirs et passes en relais"

Situation d'APPRENTISSAGE

"Enchaîner deux actions"

BUT : Réaliser un tir et une passe à la suite

DISPOSITIF : Répartir la classe en équipes de 3



CONSIGNES :

- Aux JOUEURS : " Vous entrez dans le cerceau et lorsque vous avez le ballon, vous tirez. Vous allez récupérer le ballon et, depuis le panier, vous faites une passe au joueur qui a pris place dans le cerceau, puis retournez dans la file d'attente et ainsi de suite. Vous passez chacun trois fois. Vous totalisez le nombre de paniers et de passes réussis (1 point pour chaque) dans votre équipe pour définir l'équipe gagnante."

CRITERES DE REUSSITE

- Je réussis mes passes et de plus en plus souvent j'inscris le panier.

VARIABLES :

- Le jeu s'effectue sur un temps donné.
- Le jeu s'arrête dès qu'un joueur de l'équipe a réussi 5 paniers et 5 passes.
- Le jeu s'arrête dès qu'une équipe a réussi 20 points (addition tirs et passes)

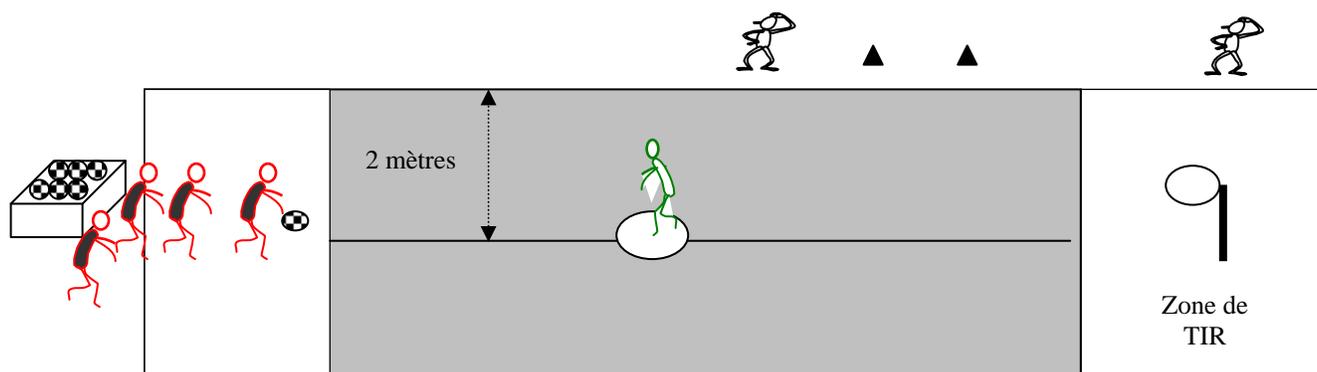
"Le chat et les souris"

Situation d'APPRENTISSAGE

" Apprendre à faire des choix rapidement face à un défenseur "

BUT : traverser le terrain dans le bon couloir en évitant le défenseur.

DISPOSITIF : Les enfants souris (en bleu) sont observateurs et juges –
1 équipe de 4 : attaquants – 1 équipe de 4 : arbitres.
Le défenseur (adulte) se place entre les 2 couloirs.
Cette situation peut faire l'objet d'un atelier. On peut installer plusieurs terrains en parallèle.



CONSIGNES :

1^{er} TEMPS : Le rôle du chat est assuré par l'enseignant.

- Aux SOURIS : « Vous commencez à courir en choisissant un couloir. Lorsque vous voyez le chat lever un bras pour montrer le couloir interdit, vous choisissez le couloir libre et vous courez jusqu'à la zone de tir où vous shootez au panier. Si la souris n'emprunte pas le bon couloir elle revient au départ. Chaque souris a droit à 5 ballons.
- Au CHAT : « Lorsque la souris atteint la zone des couloirs, vous levez le bras pour interdire un des deux couloirs ».
- Aux ARBITRES : « Vous comptez le nombre de passage des souris et le nombre de ballons shootés à l'aide de jetons »

2^{ème} TEMPS :

- Aux SOURIS : « Vous commencez à courir en dribblant et vous choisissez un couloir. Lorsque vous voyez le chat lever un bras pour montrer le couloir interdit, vous choisissez le couloir libre et vous dribblez jusqu'à la zone de tir où vous shootez au panier. Si la souris n'emprunte pas le bon couloir elle revient au départ. Chaque souris a droit à 5 ballons.

CRITERES DE REUSSITE :

- Chaque attaquant (souris) a droit à 5 ballons. Il doit pouvoir tirer au panier 3 ballons sur 5

VARIABLES :

- Le rôle du chat est tenu par un élève
- Le chat se place dans le couloir interdit.
- On peut faire des passages sans ballons pour améliorer la réaction des souris

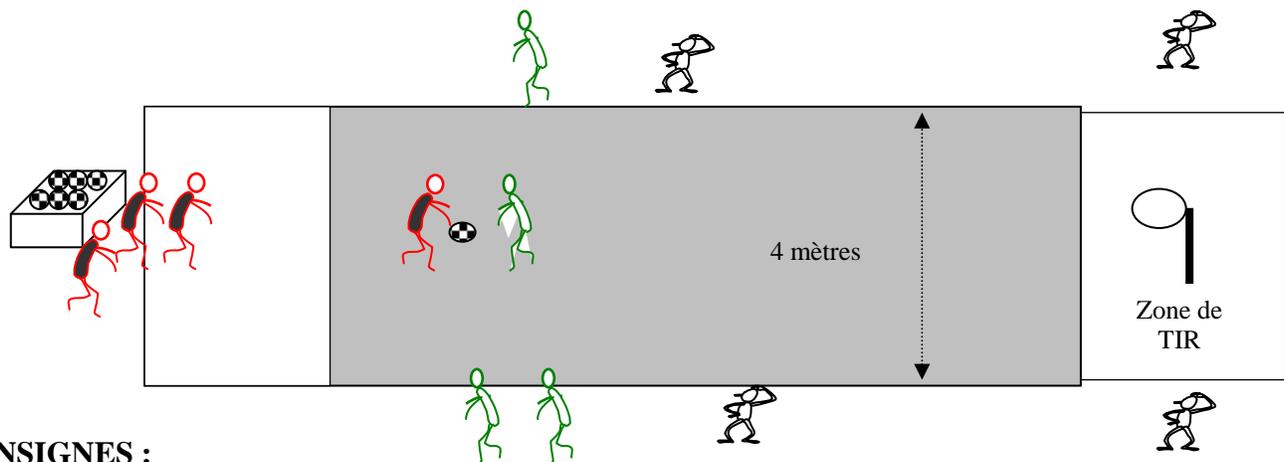
"La mouche du coche"

Situation d'APPRENTISSAGE

"Construire le rôle de défenseur"

BUT : Gêner, sans le toucher, l'attaquant dans sa progression sur le terrain.

DISPOSITIF : Les enfants sont tour à tour attaquants (en bleu), défenseurs (en rouge) et arbitres
4 équipes de 4 : 4 attaquants, 4 défenseurs, 4 arbitres, 1 caisse de ballons



CONSIGNES :

1^{er} TEMPS :

- Aux ATTAQUANTS : "Vous devez traverser la zone pour aller, dans la zone de tir, tirer au panier. Chaque attaquant a droit à 5 passages."
- Aux DEFENSEURS: "Vous devez toujours vous placer devant l'attaquant, sans le toucher, lorsque l'attaquant se déplace dans le couloir."
- Aux ARBITRES: "Vous faites respecter la règle du défenseur : je ne touche pas l'attaquant."

2^{ème} TEMPS :

Les attaquants se déplacent en dribblant

CRITERES DE REUSSITE :

- Le défenseur respecte à chaque passage la règle d'être toujours devant l'attaquant sans le toucher.

VARIABLES :

- Faire varier la taille du couloir
- Faire des passages sans ballon pour améliorer les déplacements du défenseur.

Situation de REFERENCE FINALE

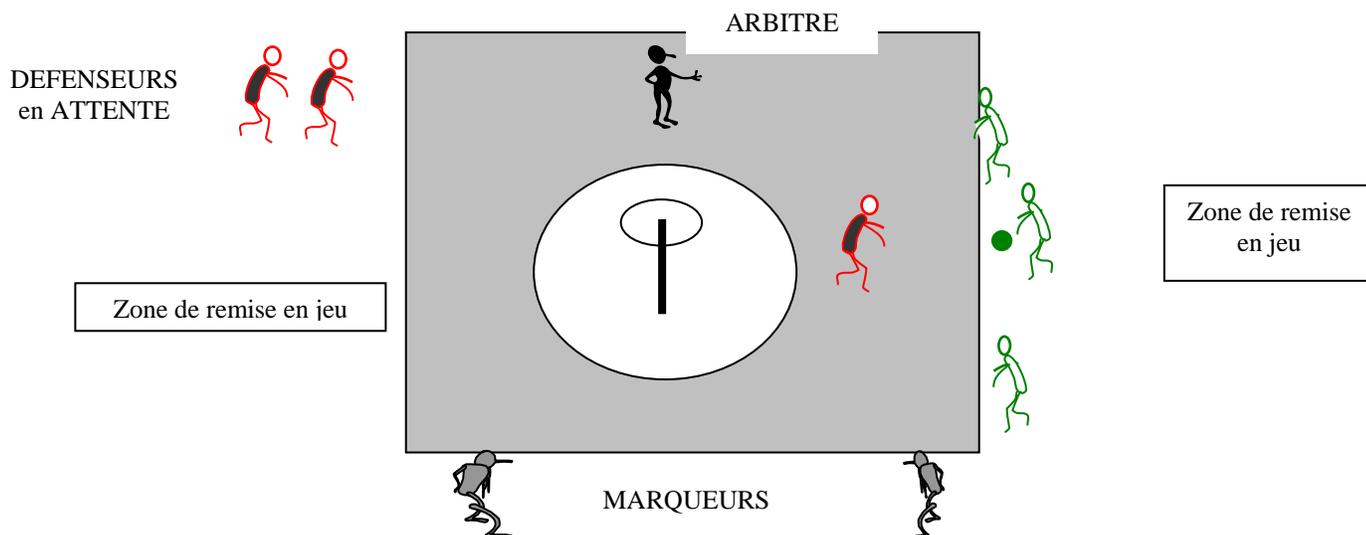
"Le 3 contre 1"

BUT : Lors de chaque match de 5 minutes, marquer le plus de paniers possibles collectivement

DISPOSITIF : 3 équipes de 3 joueurs par terrain, qui se relaient sur les 3 rôles :

- équipe A : 3 ATTAQUANTS,
- équipe B : 3 défenseurs qui jouent à tour de rôle,
- équipe C : 1 ARBITRE et 2 MARQUEURS.

Un terrain carré de 4 mètres de côté, qui peut être dédoublé.



CONSIGNES : Chaque équipe sera 5 minutes attaquante, puis 5 minutes défenseur par match.

- Aux ATTAQUANTS : « Vous vous approchez du panier malgré les défenseurs, en respectant les règles prescrites. »
- Aux DEFENSEURS : « Vous empêchez les attaquants d'atteindre le panier sans les toucher. Lorsque vous leur prenez le ballon, vous allez le poser derrière la ligne de remise en jeu. Vous pouvez vous remplacer lors des remises en jeu. »
- Aux ARBITRES, aidés du maître : « Vous validez les paniers marqués et faites remettre en jeu. »
- Aux MARQUEURS : "Vous comptabilisez les points de l'équipe attaquante et vous tenez le chronomètre."

REGLES

Partir de la zone de remise en jeu chaque fois : - qu'un panier est marqué,
- qu'une faute est sifflée contre les attaquants,
- que le défenseur a récupéré la balle.

Ne pas se déplacer avec le ballon en main.

Ne pas redribbler après s'être arrêté de dribbler.

Le défenseur n'a pas le droit de toucher les attaquants, rejouer à partir de l'endroit de la faute.

CRITERES DE REUSSITE :

- Notre équipe arrive au moins 2 fois sur 3 à tirer au panier.