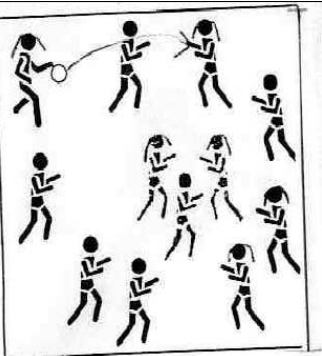
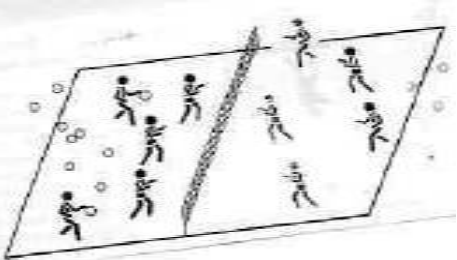
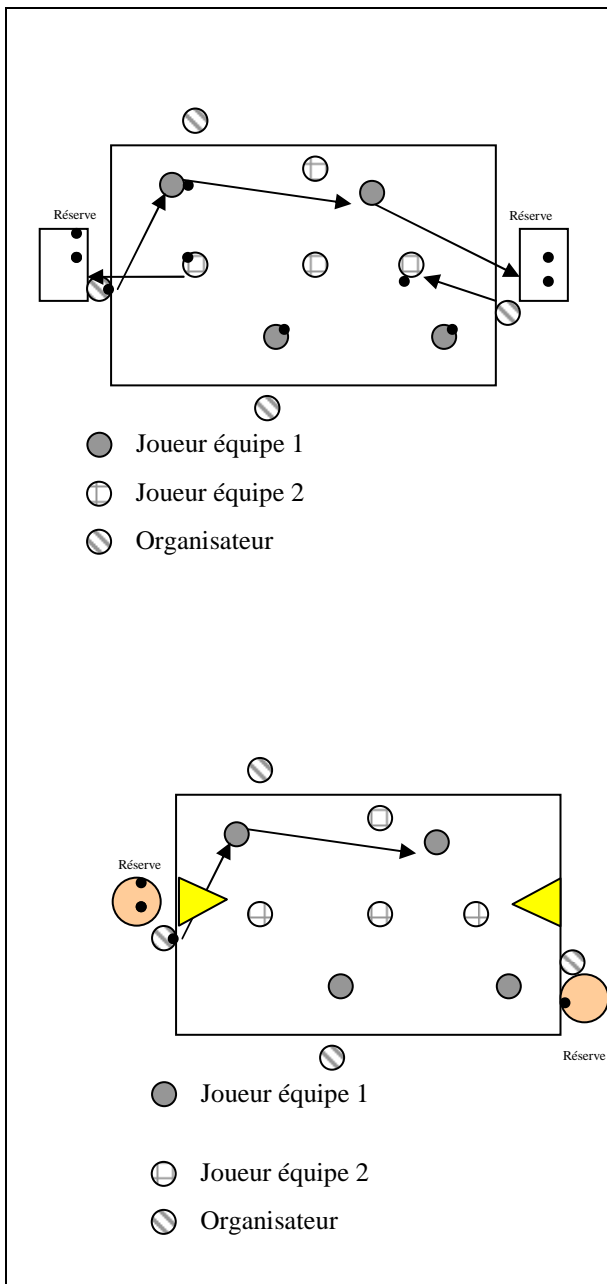


Intitulé de l'animation	Débuter un projet « Mini Basket » au cycle 2
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> • Faire évoluer sa pratique • Mettre en place un cycle mini-basket qui débouchera sur une rencontre de secteur
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Photocopies</u> : IO – Compétences spécifiques – règles du jeu • <u>Outils</u> : 2 paniers – 2 grands cartons – 15 ballons (type 3)
DEMARCHE	
Quel est l'intérêt de choisir l'activité mini-basket par rapport à la construction des compétences ?	<p style="text-align: center;">Référence aux programmes de 2002</p> <p>La compétence spécifique « s'opposer individuellement ou collectivement » est obligatoirement travaillée chaque année grâce à un module d'apprentissage sur les jeux collectifs, traditionnels ou non.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Coopérer avec des partenaires pour s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif, comme attaquant et comme défenseur. <p>La compétence générale visée : Appliquer des règles de vie collective</p> <ul style="list-style-type: none"> • Commencer à se sentir responsable • Prendre part à un débat sur la vie de la classe • Respecter les adultes et leur obéir dans l'exercice normal de leur fonction
Quels sont les apports pour les élèves ?	<p>Pour l'élève il s'agira d'acquérir des connaissances :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. d'une part sur l'activité où l'élève va axer son travail sur l'apprentissage des règles de jeu. 2. d'autre part sur son propre vécu où l'élève va axer son travail sur le répertoire moteur du joueur collectif
Actuellement avec l'évolution de notre société, il s'agira de permettre à chaque élève de se construire comme petit être social.	<ul style="list-style-type: none"> • Travailler les règles de vie de la classe, de fonctionnement, d'organisation du groupe, de jeu, d'actions • Mais également les rôles d'organisateur, de spectateur, de joueur, de juge/arbitre, de secrétaire, de chronométreur, d'attaquant, de défenseur.
Quelle validation possible ?	<p>Dispositif : un jeu (le mini basket), le matériel (chassubles, poteaux, ballons) et humain</p> <p>But : bien connaître le jeu et s'organiser pour être joueur, juge et arbitre dans son groupe</p> <p>Critère de réussite : remplir sa fiche de résultats avant la fin de la séance.</p>

Démarche d'apprentissage	<p>« le répertoire moteur » va être complexifié et perfectionné (forme, vitesse d'exécution, précision, force, enchaînement) au travers de la pratique des activités physiques qui donneront tout leur sens. L'EPS est un support privilégié pour permettre aux élèves de parler de leur pratique (nommer, exprimer, communiquer) de lire et d'écrire des textes divers (fiches, règles de jeu...).</p> <p>Elle permet de jouer avec la notion de règle, de la comprendre, de la faire vivre et d'accéder ainsi aux valeurs sociales et morales en éduquant à la responsabilité et à l'autonomie.</p> <table border="1" data-bbox="875 368 1973 464"> <tr> <td style="text-align: center;">Dire</td> <td style="text-align: center;">Faire</td> </tr> <tr> <td>Les règles d'organisation et de jeu Le répertoire moteur du joueur collectif</td> <td>Les règles respectées Les actions réussies</td> </tr> </table>	Dire	Faire	Les règles d'organisation et de jeu Le répertoire moteur du joueur collectif	Les règles respectées Les actions réussies						
Dire	Faire										
Les règles d'organisation et de jeu Le répertoire moteur du joueur collectif	Les règles respectées Les actions réussies										
Situation initiale 	1. Passe à dix <table border="1" data-bbox="819 523 2029 903"> <tr> <td>Objectif</td> <td>Apprendre à se faire des passes malgré l'opposition</td> </tr> <tr> <td>Dispositif :</td> <td>Terrain 10x15 – 2 caisses – une douzaine de ballons – 2 équipes Durée de jeu : 3 à 5 mn</td> </tr> <tr> <td>But :</td> <td>Faire 10 passes consécutives sans faire tomber la balle</td> </tr> <tr> <td>Consigne</td> <td>L'équipe A réalise 10 passes sans faire tomber le ballon, l'équipe B s'oppose et essaie de récupérer le ballon pour faire 10 passes à son tour en essayant d'intercepter le ballon</td> </tr> <tr> <td>Critère de réussite</td> <td>A chaque fois que l'on a fait 10 passes sans faire tomber le ballon, on marque 1 point</td> </tr> </table>	Objectif	Apprendre à se faire des passes malgré l'opposition	Dispositif :	Terrain 10x15 – 2 caisses – une douzaine de ballons – 2 équipes Durée de jeu : 3 à 5 mn	But :	Faire 10 passes consécutives sans faire tomber la balle	Consigne	L'équipe A réalise 10 passes sans faire tomber le ballon, l'équipe B s'oppose et essaie de récupérer le ballon pour faire 10 passes à son tour en essayant d'intercepter le ballon	Critère de réussite	A chaque fois que l'on a fait 10 passes sans faire tomber le ballon, on marque 1 point
Objectif	Apprendre à se faire des passes malgré l'opposition										
Dispositif :	Terrain 10x15 – 2 caisses – une douzaine de ballons – 2 équipes Durée de jeu : 3 à 5 mn										
But :	Faire 10 passes consécutives sans faire tomber la balle										
Consigne	L'équipe A réalise 10 passes sans faire tomber le ballon, l'équipe B s'oppose et essaie de récupérer le ballon pour faire 10 passes à son tour en essayant d'intercepter le ballon										
Critère de réussite	A chaque fois que l'on a fait 10 passes sans faire tomber le ballon, on marque 1 point										
	2. Balles brûlantes <table border="1" data-bbox="819 935 2029 1286"> <tr> <td>Objectif</td> <td>attraper, manipuler, lancer le plus de ballons possible dans un temps donné</td> </tr> <tr> <td>Dispositif :</td> <td>Terrain 10x15 – de nombreux ballons – 2 équipes Durée de jeu : 3 à 5 mn</td> </tr> <tr> <td>But :</td> <td>vider son camp en renvoyant tous les ballons dans le camp adverse</td> </tr> <tr> <td>Consigne</td> <td>On vide son terrain des ballons qui s'y trouvent le plus vite possible en les lançant sur le terrain adverse</td> </tr> <tr> <td>Critère de réussite</td> <td>L'équipe qui a le moins de ballons sur son terrain, à la fin du temps du jeu, marque un point</td> </tr> </table>	Objectif	attraper, manipuler, lancer le plus de ballons possible dans un temps donné	Dispositif :	Terrain 10x15 – de nombreux ballons – 2 équipes Durée de jeu : 3 à 5 mn	But :	vider son camp en renvoyant tous les ballons dans le camp adverse	Consigne	On vide son terrain des ballons qui s'y trouvent le plus vite possible en les lançant sur le terrain adverse	Critère de réussite	L'équipe qui a le moins de ballons sur son terrain, à la fin du temps du jeu, marque un point
Objectif	attraper, manipuler, lancer le plus de ballons possible dans un temps donné										
Dispositif :	Terrain 10x15 – de nombreux ballons – 2 équipes Durée de jeu : 3 à 5 mn										
But :	vider son camp en renvoyant tous les ballons dans le camp adverse										
Consigne	On vide son terrain des ballons qui s'y trouvent le plus vite possible en les lançant sur le terrain adverse										
Critère de réussite	L'équipe qui a le moins de ballons sur son terrain, à la fin du temps du jeu, marque un point										
Travail au gymnase	3. Situation initiale : Remplir les caisses (voir fiche n°1)										



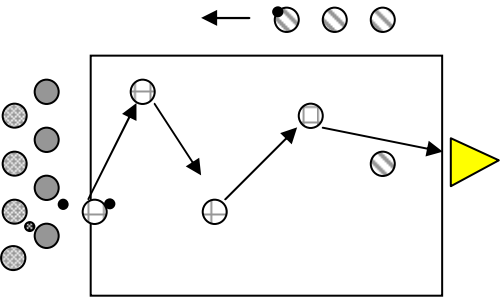
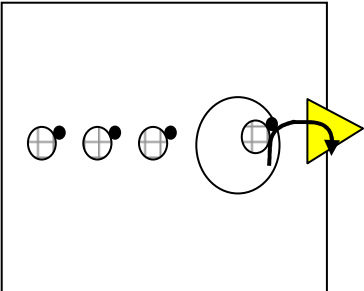
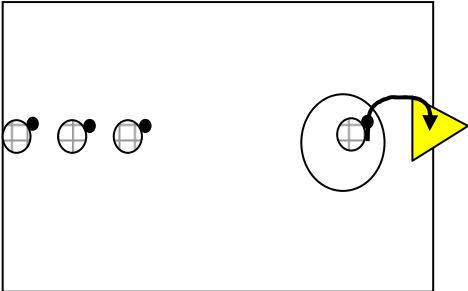
Dispositif :	Terrain 10x15 – 2 caisses – une douzaine de ballons – 3 équipes (2 jouent et une organise) Durée de jeu : 3 à 5 mn
But :	Joueurs : aller lancer le plus de balles possible dans la caisse Organisateurs : responsables de la mise en jeu (donner la balle de la caisse, remettre sur le terrain les balles sorties)
Critères de réussite	Joueurs : une balle est réussie si elle est lancée dans la caisse – la partie est gagnée par l'équipe qui a le plus de balles dans sa caisse. Organisateurs : les deux autres équipes ont pu jouer en restant sur le terrain.
Opérations	Les joueurs restent sur leur terrain et les organisateurs à l'extérieur Les joueurs respectent le début et la fin du jeu Un joueur ne prend qu'une balle à la fois - Un joueur peut prendre une balle remise en jeu. Variante 1 : ne pas marcher avec la balle (dribbler)

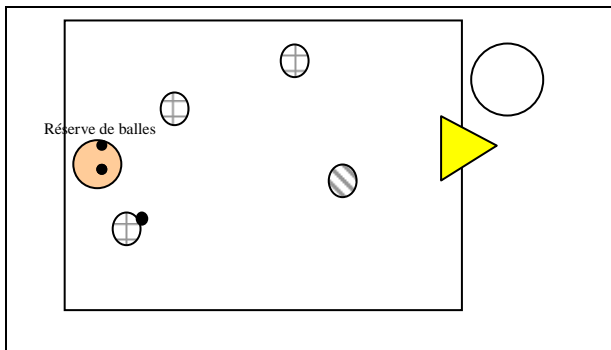
4. Situation initiale : Remplir les caisses (voir fiche n°2)

Dispositif :	Terrain 10x15 – 2 caisses – 6 ballons dans chaque réserve – 2 cibles lestées - 3 équipes de 4 joueurs (2 jouent et une organise) Durée de jeu : 3 à 5 mn
But :	Joueurs : prendre une balle dans la réserve adverse et aller mettre un panier en face Organisateurs : mettre les balles réussies dans le cerceau et remettre sur le terrain les balles sorties et éventuellement faire respecter les règles introduites (1 balle/joueur et ne pas marcher)
Critères de réussite	Joueurs : une balle est réussie si elle est entrée par le haut dans le panier – la partie est gagnée par l'équipe qui a le plus de balles dans sa réserve à la fin du jeu. Organisateurs : les deux autres équipes ont pu jouer en restant sur le terrain.
Opérations	Les joueurs restent sur leur terrain et les organisateurs à l'extérieur Les joueurs respectent le début et la fin du jeu Un joueur ne prend qu'une balle à la fois Un joueur peut prendre une balle remise sur le terrain perdue par un autre. Variante 1 : ne pas marcher avec la balle (dribbler à 2 mains puis 1 main)

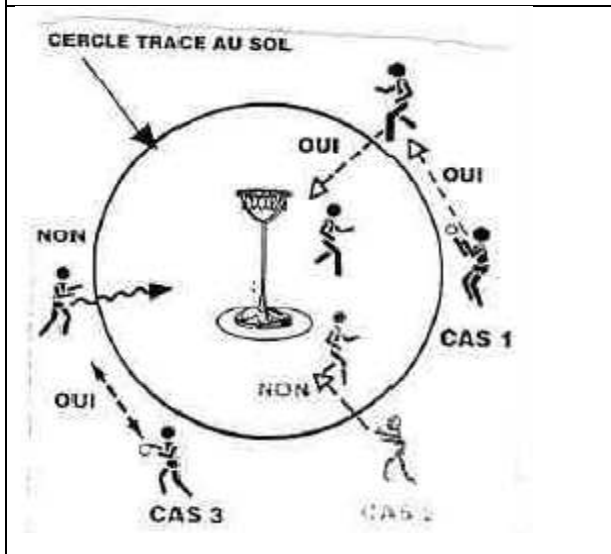
5. Situation initiale : le voleur de ballons

	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="817 146 1064 215">Objectifs</td> <td data-bbox="1064 146 2027 215">Gérer le jeu et ses résultats – s’organiser pour jouer et donner les scores – comprendre le rôle des attaquants, défenseurs et organisateurs.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="817 215 1064 343">Dispositif :</td> <td data-bbox="1064 215 2027 343">1 terrains 10x15 – 3 cerceaux pour la réserve/paniers réussis et volés – 6 ballons dans la réserve – 1 cible lestée - 3 équipes de 4 joueurs (2 jouent et une organise) Durée de jeu : 2 fois 6 ballons</td> </tr> <tr> <td data-bbox="817 343 1064 494">But :</td> <td data-bbox="1064 343 2027 494">Attaquants : Mettre la balle dans le panier, sans marcher avec la balle Défenseurs : Récupérer le ballon, le voler, sans toucher les attaquants Organisateurs : mettre en jeu une balle à la fois / mettre les balles réussies dans le cerceau / remettre sur le terrain les balles sorties et éventuellement faire respecter les règles introduites (1 balle/joueur et ne pas marcher)</td> </tr> <tr> <td data-bbox="817 494 1064 622">Critères de réussite</td> <td data-bbox="1064 494 2027 622">L’équipe qui a le plus de points a gagné Attaquants : 2 points par panier réussi Défenseurs : 1 point par ballon volé ou récupéré Organisateurs : avoir un résultat et l’annoncer</td> </tr> <tr> <td data-bbox="817 622 1064 715">Opérations</td> <td data-bbox="1064 622 2027 715">Introduire les règles : Fautes et sanctions (marcher = balle perdue / sortie de la balle = balle perdue / contact avec un adversaire = remise en jeu sur la ligne de touche).</td> </tr> </table>	Objectifs	Gérer le jeu et ses résultats – s’organiser pour jouer et donner les scores – comprendre le rôle des attaquants, défenseurs et organisateurs.	Dispositif :	1 terrains 10x15 – 3 cerceaux pour la réserve/paniers réussis et volés – 6 ballons dans la réserve – 1 cible lestée - 3 équipes de 4 joueurs (2 jouent et une organise) Durée de jeu : 2 fois 6 ballons	But :	Attaquants : Mettre la balle dans le panier, sans marcher avec la balle Défenseurs : Récupérer le ballon, le voler, sans toucher les attaquants Organisateurs : mettre en jeu une balle à la fois / mettre les balles réussies dans le cerceau / remettre sur le terrain les balles sorties et éventuellement faire respecter les règles introduites (1 balle/joueur et ne pas marcher)	Critères de réussite	L’équipe qui a le plus de points a gagné Attaquants : 2 points par panier réussi Défenseurs : 1 point par ballon volé ou récupéré Organisateurs : avoir un résultat et l’annoncer	Opérations	Introduire les règles : Fautes et sanctions (marcher = balle perdue / sortie de la balle = balle perdue / contact avec un adversaire = remise en jeu sur la ligne de touche).
Objectifs	Gérer le jeu et ses résultats – s’organiser pour jouer et donner les scores – comprendre le rôle des attaquants, défenseurs et organisateurs.										
Dispositif :	1 terrains 10x15 – 3 cerceaux pour la réserve/paniers réussis et volés – 6 ballons dans la réserve – 1 cible lestée - 3 équipes de 4 joueurs (2 jouent et une organise) Durée de jeu : 2 fois 6 ballons										
But :	Attaquants : Mettre la balle dans le panier, sans marcher avec la balle Défenseurs : Récupérer le ballon, le voler, sans toucher les attaquants Organisateurs : mettre en jeu une balle à la fois / mettre les balles réussies dans le cerceau / remettre sur le terrain les balles sorties et éventuellement faire respecter les règles introduites (1 balle/joueur et ne pas marcher)										
Critères de réussite	L’équipe qui a le plus de points a gagné Attaquants : 2 points par panier réussi Défenseurs : 1 point par ballon volé ou récupéré Organisateurs : avoir un résultat et l’annoncer										
Opérations	Introduire les règles : Fautes et sanctions (marcher = balle perdue / sortie de la balle = balle perdue / contact avec un adversaire = remise en jeu sur la ligne de touche).										
<p>Exercices pour améliorer le jeu</p>	<p>1. Mon équipe met le panier (travail par vagues successives sans opposition. Travail par vague de 4 joueurs (5 séries = 5 essais) But : Se déplacer sans marcher avec la balle pour marquer un panier Critère de réussite : l’équipe qui a le plus de points à la fin des 5 essais a gagné Opération : une seule équipe sur le terrain – une balle perdue peut être récupérée à l’intérieur des limites.</p>										

	<p>2. Jeu « 4 joueurs contre 1 voleur » : idem que précédemment mais avec une opposition. Travail par vague de 4 joueurs (5 séries = 5 essais) But : Se déplacer sans marcher avec la balle pour marquer un panier Critère de réussite : l'équipe qui a le plus de points à la fin des 5 essais a gagné Opération : une seule équipe sur le terrain – une balle perdue peut être récupérée à l'intérieur des limites. Les fautes : le marcher, la sortie de la balle et le contact La remise en jeu : sur la ligne de touche à proximité de la faute Variante : 4 contre 2</p>
	<p>3. Les tirs au panier : du cerceau, lancer la balle pour mettre le panier. 1 équipe de 4 joueurs (5 séries = 5 essais) But : du cerceau, lancer la balle pour marquer un panier Critère de réussite : le nombre de passage de chaque élève Opération : s'organiser en équipe – tirer au panier et récupérer sa balle puis se replacer derrière le cerceau – on peut récupérer la balle si elle rebondit sur l'anneau sans sortir des limites.</p>
	<p>4. le dribble et le tir : du cerceau, dribbler pour aller tirer au panier. L'équipe doit passer le plus de fois possible. 1 équipe de 4 joueurs (5 séries = 5 essais) But : du cerceau, lancer la balle pour marquer un panier Critère de réussite : le nombre de passage de chaque élève Opération : s'organiser en équipe – tirer au panier et récupérer sa balle puis se replacer derrière le cerceau – on peut récupérer la balle si elle rebondit sur l'anneau sans sortir des limites.</p>

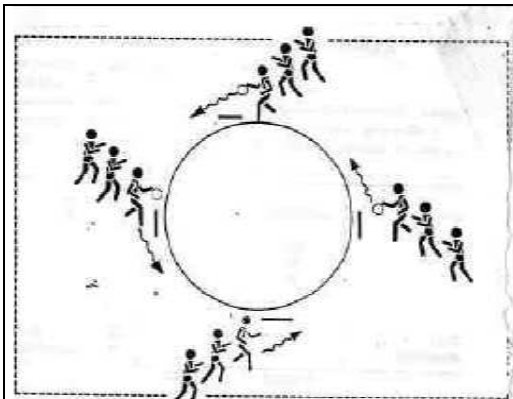


5. le voleur de ballon (3 contre 1) : jouer avec son équipe sur un demi-terrain.
 1 équipe de 4 joueurs
But : jouer à 3 attaquants contre 1 voleur - marquer le plus de paniers
Critère de réussite : le nombre de passage de chaque élève
Opération : mettre les ballons réussis dans le cerceau – changer le voleur après 3 paniers.



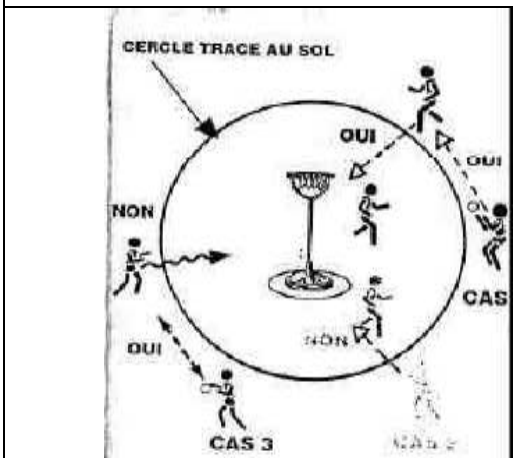
6. 3 contre 2

Objectif	apprendre à tenir des rôles différents
But :	savoir changer de rôle dans un temps donné
Organisation	1 panier de mini-basket – 1 ballon – Cercle tracé autour du panier de basket 2 équipes : équipe A : 3 joueurs, équipe B: 2 joueurs temps de jeu donné par l'enseignant (coup de sifflet au départ, à la fin)
Consigne	L'équipe A est placée autour du cercle et tente des tirs, tandis que l'équipe B défend l'intérieur du cercle. Chaque rôle est conservé pendant 3 minutes Les 3 attaquants doivent tirer lorsqu'ils sont en dehors du cercle tracé.
Critère de réussite	2 points par panier



7. Le dribble autour

Objectif	dribbler le plus vite possible autour d'un cercle
But :	se déplacer en dribblant autour du cercle
Organisation	1 cercle tracé - 4 ballons - 4 équipes d'un même nombre de joueurs - 1 arbitre
Consigne	Au signal, le 1er de chaque équipe se déplace en dribblant autour du cercle, dans un sens donné et transmet la balle au suivant de son équipe Il se replace en fin de colonne
Critère de réussite	se déplacer sans perdre son ballon



8. Balles brûlantes

Objectif	apprendre à tirer vers le panier malgré l'opposition
But :	marquer le plus de buts possibles en réalisant des passes
Organisation	2 terrains – 2 paniers – 2 ballons 2 équipes de 3 élèves. Équipe A autour du panier, équipe B à l'extérieur de la zone marquée
Consigne	Tirer dans le panier pour marquer. On peut se rapprocher du panier pour tirer. On doit faire au moins une passe avant de tirer
Critère de réussite	2 points par panier réussi.

Présentation d'un nouveau jeu collectif

Les étapes du projet :

- **Lire : Découvrir un jeu**
 - Distribuer à chaque groupe (entre 4 et 6 par classe selon l'effectif), une fiche qui présente l'aire de jeu, le but du jeu, une règle essentielle et le système de comptage des points (voir document joint).
 - Les groupes découvrent le document, en discutent, puis essaient d'expliquer le jeu aux autres groupes.
- **Agir : entrer dans l'activité**

Les élèves jouent en auto arbitrage et inventent les règles nécessaires au bon fonctionnement de celui-ci.

 - ☛ **Situation proposée :**
 - 3 terrains sont installés dans le gymnase. La classe est divisée en 6 équipes (4X6=24 élèves).
 - Les équipes jouent en auto arbitrage. Ils inventent les règles nécessaires au bon fonctionnement du jeu. Lorsqu'il y a contestation ou problème, les équipes appellent l'enseignant.

	<p>- Faire un bilan rapide en fin de séance et noter les propositions des élèves.</p> <p>➤ Discuter et écrire : Rédiger les règles Les élèves écrivent les principales règles du jeu à partir de l'étude grammaticale des types de phrases infinitives et négatives.</p> <p>- Par groupe, on rédige les règles qui émergent du débat collectif en imposant des phrases infinitives et négatives. On compare les règles rédigées.</p> <p>- On retiendra les règles et les formulations qui semblent les mieux adaptées.</p> <p>➤ Agir : Confronter les règles à l'expérimentation On confronte les nouvelles règles à l'expérimentation et on les valide.</p> <p>☞ Situation proposée :</p> <p>- 2 terrains de jeux : Sur chaque terrain, 2 équipes qui jouent et 1 équipe qui compte les points et ramassent les balles qui sortent du terrain et valide les règles utilisées.</p> <p>- Les équipes jouent en auto arbitrage les unes contre les autres avec les règles établies par la classe. En cas de conflit, on fait appel à l'enseignant.</p> <p>➤ Discuter et écrire : Concevoir des ateliers A partir de l'analyse du jeu, on définit et on schématise des ateliers qui permettront de s'entraîner. On rédige les consignes de travail et les critères de réussite.</p> <p>➤ Agir : s'entraîner On joue et on s'entraîne.</p> <p>☞ Situation proposée :</p> <p>- 1 terrain de jeu et des ateliers: Sur le terrain, 2 équipes qui jouent et 1 équipe qui compte les points et ramassent les balles qui sortent du terrain.</p> <p>➤ Agir : Evaluer Lorsque le jeu est finalisé, les élèves participent à un tournoi de classe.</p> <p>☞ Situation proposée :</p> <p>- 1 terrain de jeu : 2 équipes jouent et 1 équipe arbitre, compte les points et ramassent les balles.</p> <p>- Les équipes jouent les unes contre les autres avec les règles établies par la classe.</p>
BILAN de la matinée.	Présentation de la rencontre du mois de mars 2007. <ul style="list-style-type: none"> • CP et CP/CE1 : Jeu sur 1 panier • CE1 : Jeu sur 2 paniers (règle transmise aux collègues) Ebauche de l'organisation de cette rencontre, échange et propositions diverses.