

MINI BASKET



AU CYCLE 2 :

une unité d'apprentissage au CE1

Les jeux collectifs au cycle 2 : le mini-basket au CE1

Les caractéristiques de l'activité

↳ La définition

C'est un affrontement de deux groupes pour atteindre une cible, avec un objet, dans des conditions réglementées en vue de gagner (marquer plus de points que l'adversaire) dans une incertitude permanente et une très grande complexité

Les jeux collectifs au cycle 2 : le mini-basket au CE1

Le traitement de l'activité

↳ Les niveaux d'habileté

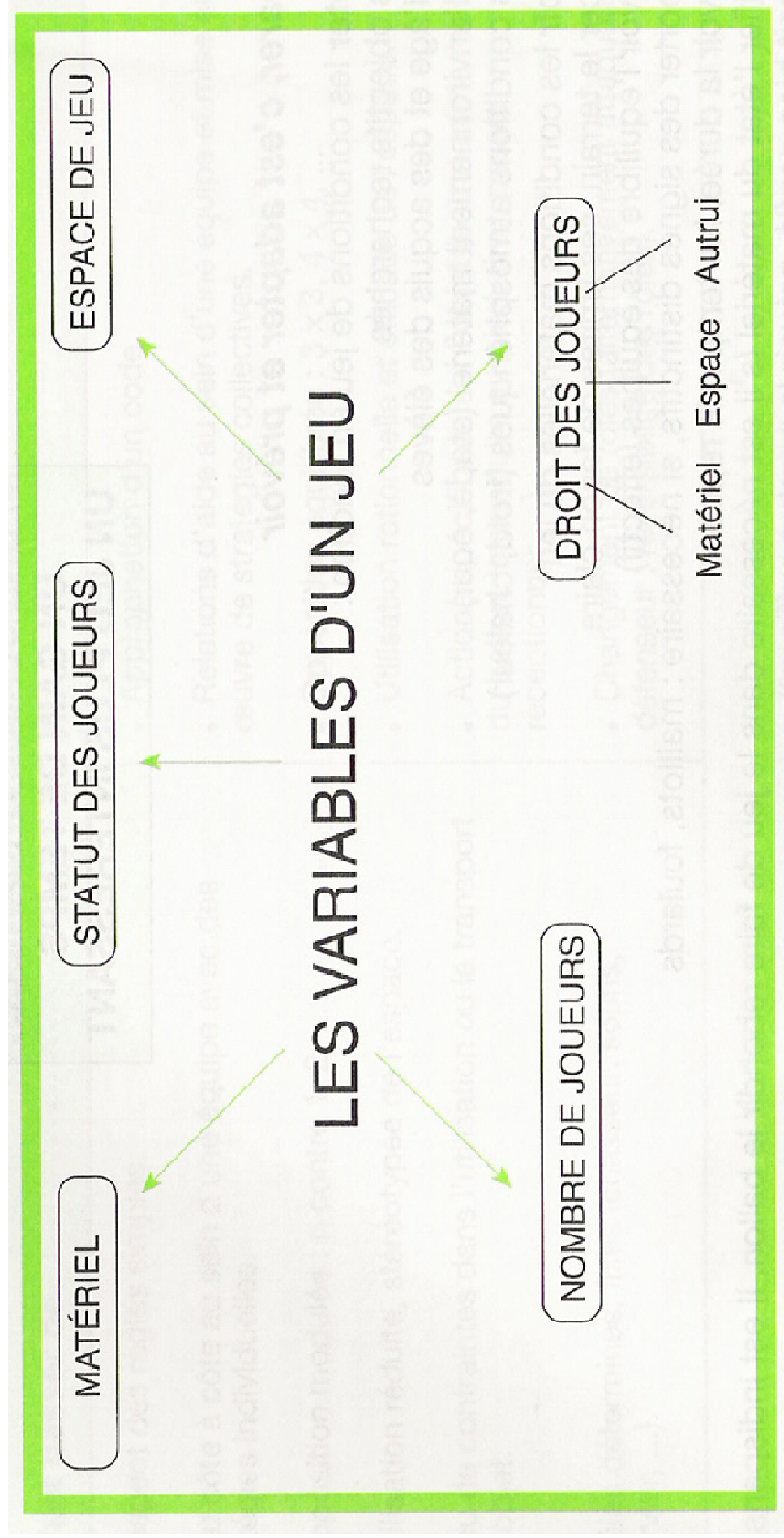
c'est passer de -----> à	MIEUX JOUER COLLECTIVEMENT
<ul style="list-style-type: none">• Respect des règles simples.• Jeu côte à côte au sein d'une équipe avec des stratégies individuelles.• Opposition modulée : n contre 1, 2, ...• Utilisation réduite, stéréotypée de l'espace.• Peu de contraintes dans l'utilisation ou le transport de l'objet.• Rôles déterminés, fixes (chasseur, souris, épervier, ...).	<ul style="list-style-type: none">• Appropriation d'un code.• Relations d'aide au sein d'une équipe et mise en œuvre de stratégies collectives.• Opposition équilibrée : 3 x 3, 4 x 4, ...• Utilisation rationnelle et efficace de l'espace.• Actions spécifiques sur l'objet (entretenir le rebond du ballon, le conduire au pied, tirer, passer, réceptionner, ...).• Changement de rôles (alternativement attaquant et défenseur : réversibilité des rôles).

Les jeux collectifs au cycle 2 : le mini-basket au CE1

Savoirs et connaissances en 3 niveaux de plus en plus complexes	Niveaux de jeu
<ul style="list-style-type: none"> • Transporte et lance des objets. • Prend en compte adversaire et but à atteindre. • Assure un statut à la fois. • Respecte la règle dont il comprend l'utilité. • Réalise la tâche souvent de manière stéréotypée. 	<p>Jouer avec les autres en respectant la règle.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Conduit, fait rebondir un ballon en présence d'adversaires réduits en nombre ou limités dans leurs interventions (s'arrête pour s'informer). • Prend en compte adversaires et but, partenaires et but. • Se reconnaît attaquant ou défenseur, sait changer de statut. • Organise ses actions en fonction des règles. • Prend en compte le partenaire situé dans son champ de vision pour passer et recevoir. • Participe à l'organisation du jeu. 	<p>Jouer avec les autres, en assumant un rôle d'attaquant ou de défenseur, dans une opposition modulée, selon les règles du jeu.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Passe, reçoit, conduit un ballon malgré une opposition (s'arrête pour s'informer). • Utilise de manière intentionnelle l'objet en tenant compte des adversaires des partenaires et du but à atteindre. • Passe dans le jeu, du statut d'attaquant à celui de défenseur. • S'approprie la règle pour un fonctionnement efficace. • Assume le rôle d'arbitre. 	<p>Participer à un jeu collectif au sein d'une équipe à effectif réduit, en étant capable d'assumer un rôle d'attaquant et de défenseur, dans le respect d'un code de jeu.</p>

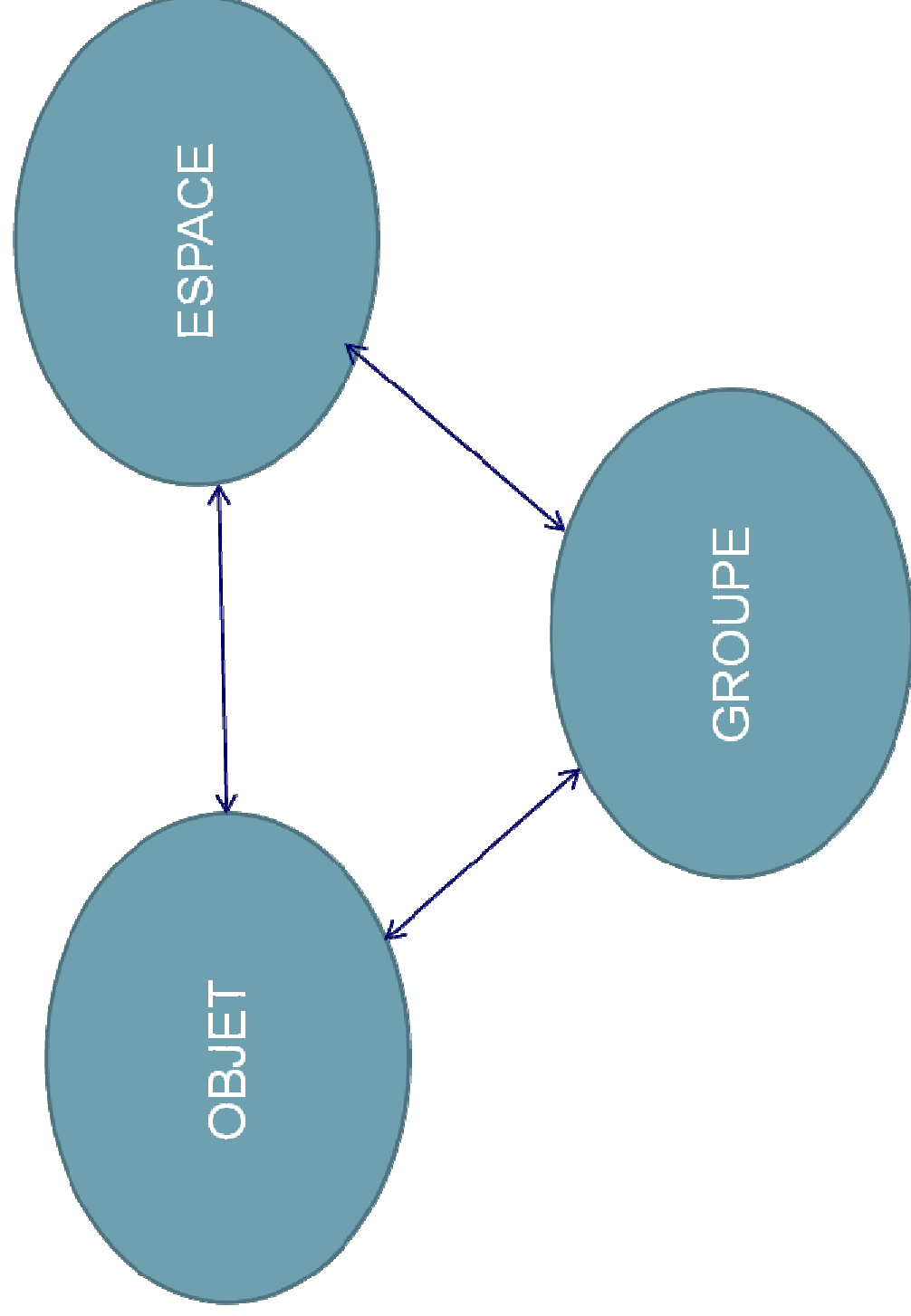
Les jeux collectifs au cycle 2 : le mini-basket au CE1

↳ Les variables du jeu

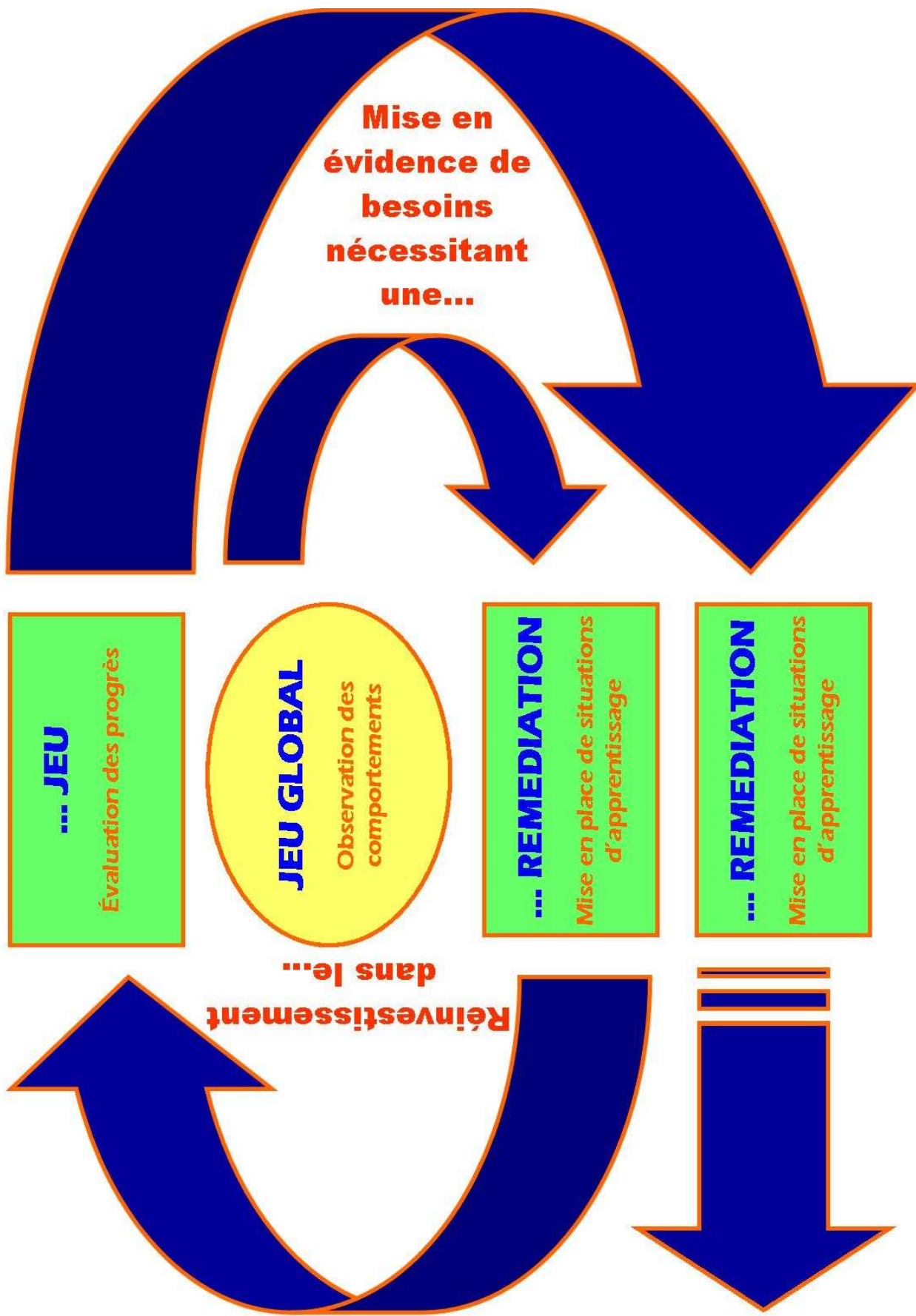


Les jeux collectifs au cycle 2 : le mini-basket au CE1

↳ Les composantes de l'activité



La démarche pédagogique en jeux collectifs



MINI BASKET AU CYCLE 2 : l'unité d'apprentissage

Enjeu d'apprentissage : S'organiser en équipe pour marquer dans une cible

POUR ENTRER DANS L'ACTIVITÉ

DES SITUATIONS GLOBALES ANIMÉES PAR LE MAÎTRE

JEUX DE MANIPULATION

La passe à cinq

Les joutes

JEUX DE TIR

Le béréty basket

Baby couloir

JEUX COLLECTIFS

Le ballon chronomètre

Le ballon anglais

3 séances

EVALUATION DIAGNOSTIQUE

POUR VOIR OÙ ON EN EST

SITUATION DE RÉFÉRENCE

Le ballon capitaine

1 séance

POUR APPRENDRE ET PROGRESSER

DES SITUATIONS ORGANISÉES PAR OBJECTIFS

Savoir maîtriser le ballon

Fiche 5

Fiche 6

Savoir utiliser l'espace

Fiche 7

Fiche 8

Appréhender la notion de groupe

Fiche 9

Fiche 10

6 séances

EVALUATION FORMATIVE

POUR MESURER LES PROGRÈS

SITUATION DE RÉFÉRENCE

Mini basket

1 séance

EVALUATION SOMMATIVE

POUR ÉVALUER

DES OUTILS POUR LE MAÎTRE

Pour l'élève
Feuilles de contrôle

Pour le maître
Des critères de réussite dans la description des situations

Jeux de manipulation

Objectifs :

- Situation 1 : S'organiser en équipe pour se faire des passes.
- Situation 2 : Maîtriser la conduite de balle en courant le plus vite possible.

Matériel à prévoir :

- un ballon par enfant
- des plots de marquage
- des maillots pour distinguer les équipes
- des cerceaux
- des plots
- foulards

Déroulement de la séance :

Échauffement :

(voir dossier)

Phase de familiarisation :

- Je lance, je récupère (un ballon chacun)
 - je me promène et je lance le ballon en l'air, puis je le récupère :
 - . après plusieurs rebonds
 - . après 2 rebonds
 - . après 1 rebond
 - je me promène et je lance le ballon et je le récupère après avoir :
 - . frappé dans mes mains plusieurs fois
 - . faire un demi-tour ou un tour
 - . touché le sol à une main
 - . m'être mis accroupi
 - je lance un ballon et j'en récupère un autre (lancer tous en même temps au signal de la maîtresse)
- Je passe le ballon (un ballon pour 2)
 - je passe le ballon à 2 mains :
 - . avec un rebond en écartant les coudes
 - . sans rebond en écartant les coudes
 - . j'utilise le cerceau posé au sol (en faisant rebondir le ballon dans le cerceau)
- Locomotive et wagon (un ballon pour 2)

La locomotive se déplace tranquillement sans ballon. Le wagon avec un ballon suit la locomotive en dribblant avec le ballon. Quand la locomotive s'arrête, le wagon dépasse la locomotive et lui fait une passe. Puis les rôles sont inversés.

1^{ère} situation de jeu : La passe à 5

But :

Se faire 5 passes de suite sans perdre le ballon.

Conditions d'exécution :

Équipes de 4 ou 5 joueurs.

Déroulement du jeu :

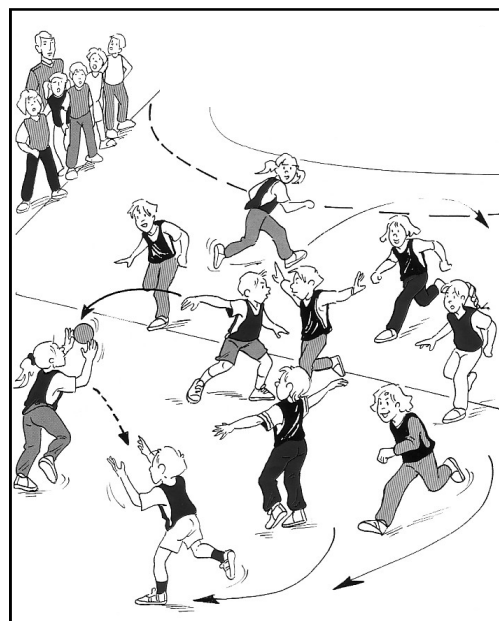
Les équipes s'opposent deux à deux. La mise en jeu se fait par un entre-deux avec deux joueurs pris chacun dans une équipe. Celui qui rattrape le ballon fait une passe à l'un de ses partenaires et ainsi de suite : les joueurs doivent se faire cinq passes sans que l'équipe adverse intercepte le ballon et sans que ce dernier tombe à terre. Si la balle tombe ou est interceptée, le compteur est remis à zéro.

Temps de jeu : on joue jusqu'à ce qu'une équipe ait effectué ses cinq passes.

Variante :

Imposer différentes formes de passes.

Se faire 10 passes



2^{ème} situation de jeu : Les joutes

But :

Réagir vite à un signal pour aller attraper un objet tout en dribblant avec un ballon.

Conditions d'exécution :

Équipes de 4 à 6 joueurs.

Terrain partagé en deux dans le sens de la longueur.

Déroulement du jeu :

Les équipes s'opposent deux à deux. Au milieu de chaque demi-terrain, placer un plot avec un foulard dessus. Le meneur de jeu appelle un numéro et les quatre joueurs concernés se précipitent en dribble pour ramasser le foulard tout en conservant la maîtrise de leur ballon. Chaque joueur qui s'est emparé du foulard marque 1 point. Le meneur appelle alors un nouveau numéro.

Faire passer tous les joueurs du même côté du plot pour éviter les risques de choc.

Organiser les finales des perdants et des vainqueurs.

Temps de jeu : quand une équipe a atteint 10 points.

Variante :

Plus de foulard à attraper mais un aller autour du plot situé au milieu du terrain puis un retour vers son camp. Le joueur qui revient dans son camp le premier marque le point.

Rangement du matériel et retour au calme :

Jeux de tir

Objectifs :

- Situation 1 : Être capable de marquer un but rapidement après un signal.
- Situation 2 : Maîtriser la conduite de balle en courant le plus vite possible.

Matériel à prévoir :

- un ballon par enfant
- des plots de marquage
- des maillots pour distinguer les équipes
- des cerceaux
- des plots
- les panneaux de baby basket

Déroulement de la séance :

Échauffement :

(voir dossier)

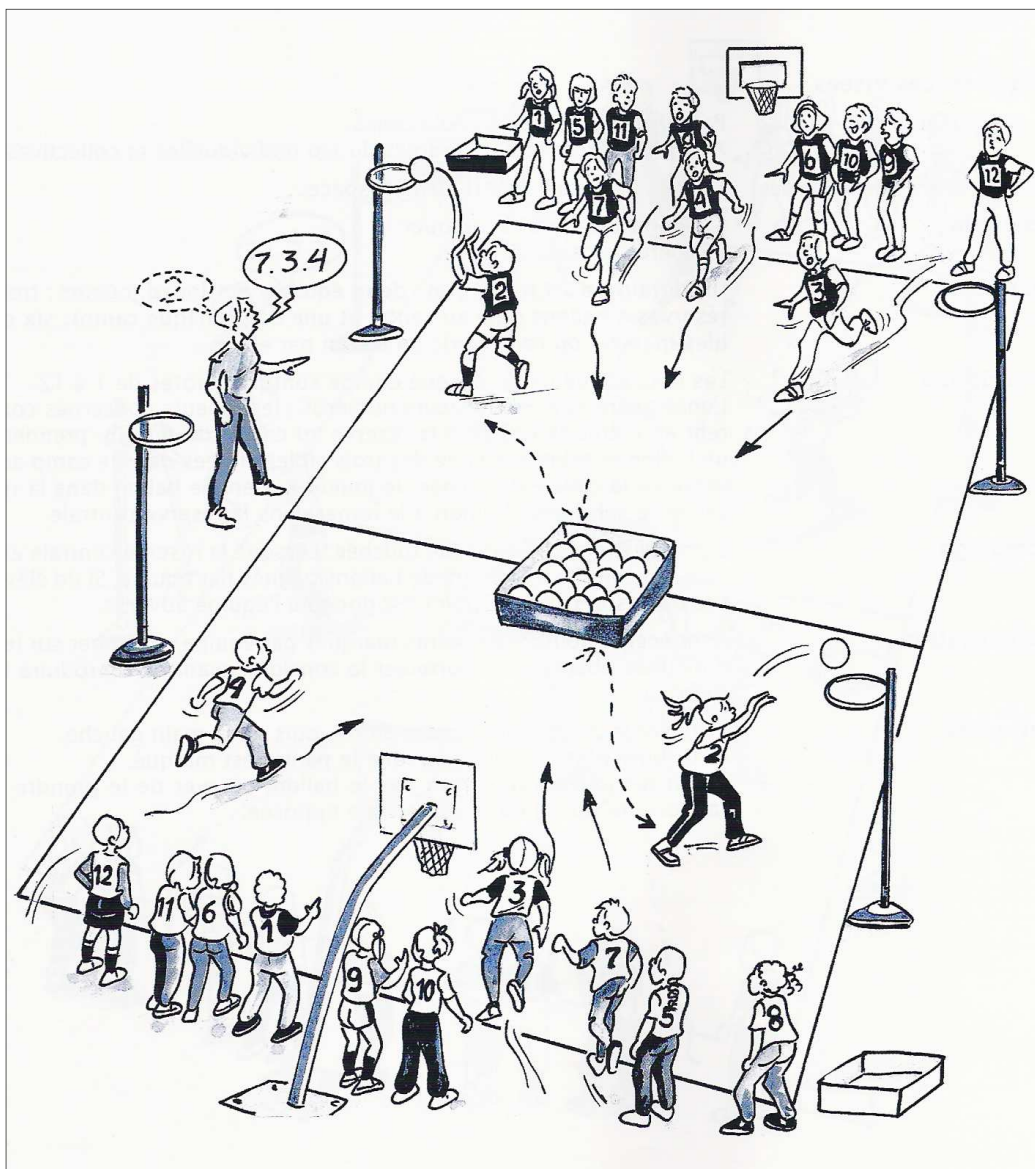
Phase de familiarisation :

- Je dribble (un ballon chacun)
 - au signal :
 - . main gauche
 - . main droite
 - . alternativement main droite main gauche
 - . s'arrêter
- Je dribble et je fais une passe (un ballon chacun)
 - . j'échange le ballon avec un partenaire (passe correcte)
 - . j'échange le ballon avec un partenaire (avec un rebond)
 - . j'utilise le cerceau posé au sol (en faisant rebondir le ballon dans le cerceau)
- Locomotive et wagon (un ballon pour 2)

La locomotive se déplace tranquillement sans ballon. Le wagon avec un ballon suit la locomotive en dribblant avec le ballon. Quand la locomotive s'arrête, le wagon dépasse la locomotive et lui fait une passe. Puis les rôles sont inversés.

Variantes :

- . Varier les techniques de passes.
- . Quand elle s'arrête la locomotive tend un bras pour désigner le côté par lequel devra passer le wagon.
- . Quand la locomotive s'arrête, la wagon lance le ballon par dessus la locomotive et le récupère après :
 - plusieurs rebonds
 - deux rebonds
 - un seul rebond



1^{ère} situation de jeu : Le béret basket

But :

Après le signal, se déplacer pour tirer dans le panier le plus vite possible.

Conditions d'exécution :

Deux équipes d'une douzaine de joueurs.

Un panier de baby basket dans chaque camp.

Une réserve de ballons (24 ballons)

Déroulement du jeu :

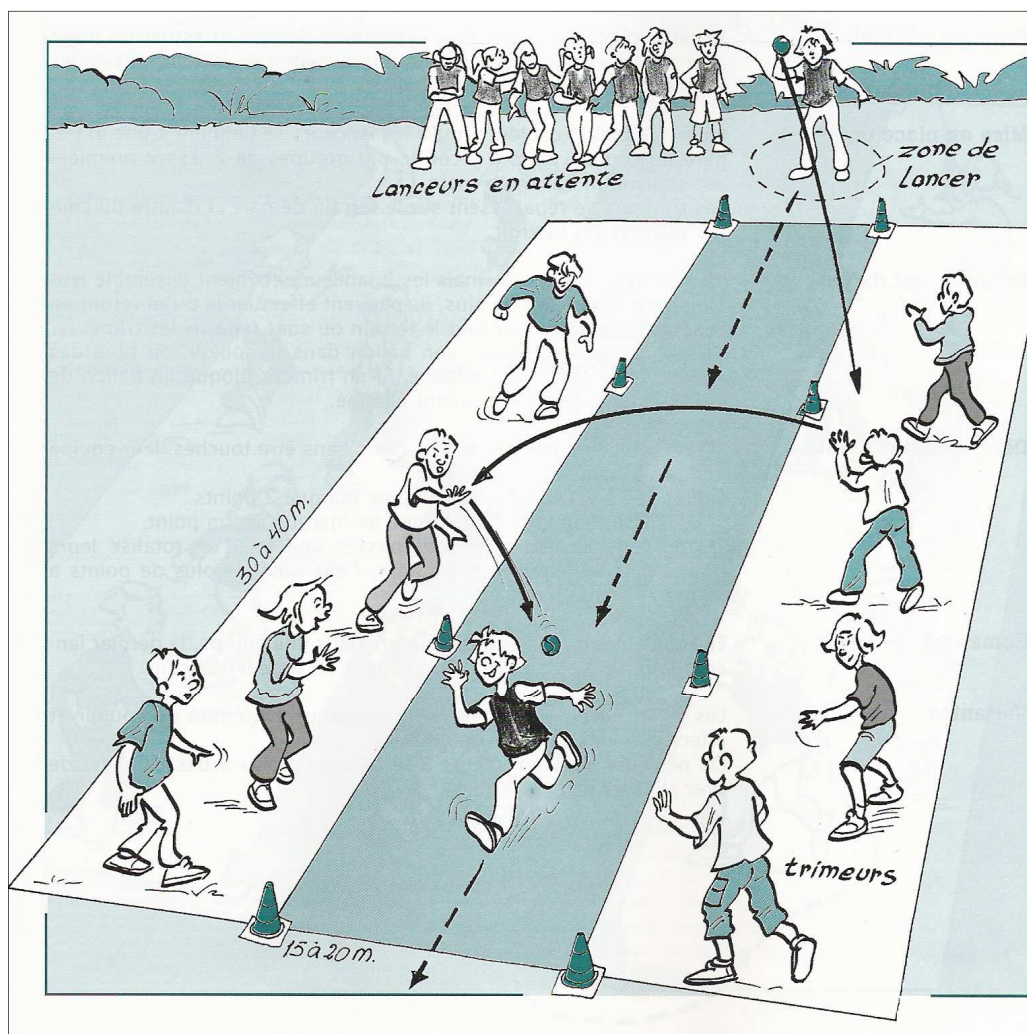
Les joueurs se choisissent un numéro et se placent sur la ligne de leur camp. A l'annonce d'un numéro, les deux joueurs concernés courent vers la réserve au centre du terrain, prennent un ballon chacun, se dirigent en dribblant vers la cible et essaient de marquer un but. Tant qu'un joueur n'a pas marqué, on peut retirer. Le joueur du binôme qui marque le but en premier rapporte un point à son équipe. L'équipe gagnante est celle qui a marqué le plus de but.

Temps de jeu : environ 10 à 15 minutes.

Variantes :

. Appeler plusieurs numéros

. Au lieu de jouer pendant une durée déterminée, on peut fixer un nombre de panier à marquer (la première équipe arrivée à 10 par exemple).



2^{ème} situation de jeu : Le baby couloir

But :

Pour les trimeurs, toucher le lanceur le plus rapidement possible.
 pour les batteurs, marquer un panier avant de se faire toucher.

Conditions d'exécution :

2 équipes de 6 à 12 joueurs.

Grand terrain rectangulaire avec un couloir matérialisé par des plots de 20 m de long pour 3 m de large.

Un panier de baby basket au bout du couloir.

Déroulement du jeu :

Les trimeurs sont dispersés sur le terrain en dehors du couloir. Tant que les trimeurs n'ont pas le ballon, ils peuvent se déplacer. Le lanceur se place dans la zone de lancer (cerceau). Il envoie le ballon à la main au-delà de cette ligne sauf dans le couloir. Il part immédiatement dans le couloir central pour prendre un ballon dans un cerceau et marquer le plus vite possible un panier sans sortir du couloir. Pendant ce temps, les trimeurs récupèrent au plus vite le ballon et tentent de toucher à la volée (sauf la tête) le coureur tant que celui-ci n'a pas marqué un panier.

Comptabiliser le nombre de joueurs qui ont réussi à marquer un panier sans se faire toucher. Inverser les rôles.

Temps de jeu : quand tous les joueurs des 2 équipes sont passés.

Variante :

Rangement du matériel et retour au calme :

Jeux collectifs

Objectif :

S'organiser collectivement pour gagner.

Matériel à prévoir :

- un ballon par enfant
- des plots de marquage
- des maillots pour distinguer les équipes
- des cerceaux
- des plots
- foulards
- un panneau de baby basket

Déroulement de la séance :

Échauffement :

(voir dossier)

Phase de familiarisation :

a) Je dribble (un ballon chacun)

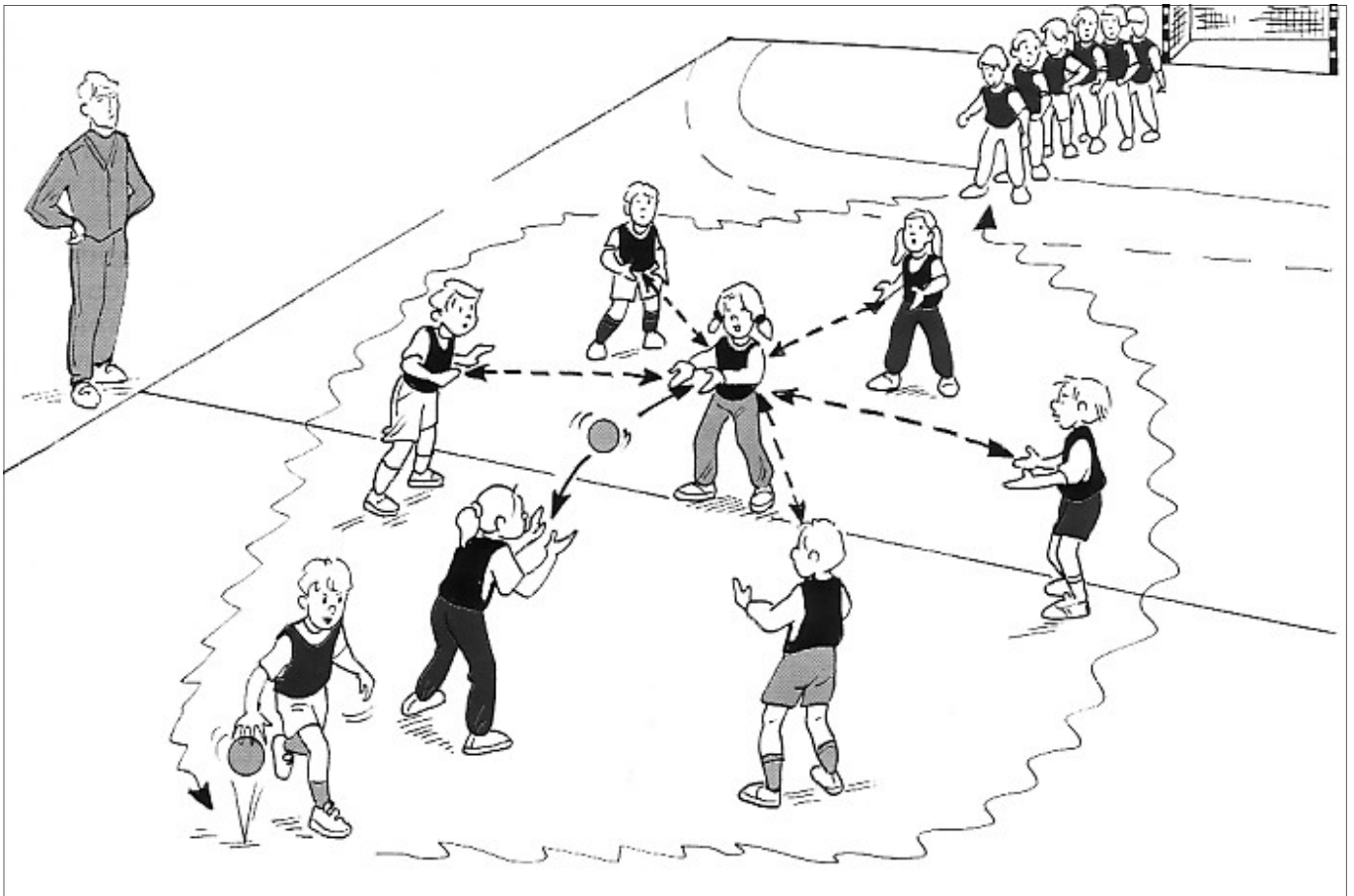
- au signal :
 - . main gauche
 - . main droite
 - . alternativement main droite main gauche
 - . s'arrêter

b) Locomotive et wagon (un ballon pour 2)

La locomotive se déplace tranquillement sans ballon. Le wagon avec un ballon suit la locomotive en dribblant avec le ballon. Quand la locomotive s'arrête, le wagon dépasse la locomotive et lui fait une passe. Puis les rôles sont inversés.

Variantes :

- . Varier les techniques de passes.
- . Quand elle s'arrête la locomotive tend un bras pour désigner le côté par lequel devra passer le wagon.



1^{ère} situation de jeu : Le ballon chronomètre

But :

Pour les passeurs, se faire rapidement des passes.

Pour les dribbleurs, réaliser un parcours en dribble le plus vite possible.

Conditions d'exécution :

Deux équipes d'une dizaine de joueurs.

Déroulement du jeu :

L'une des équipes forme un cercle (les passeurs). Au centre, un joueur passe la balle à tour de rôle à tous ses partenaires, qui la lui renvoient le plus vite possible. Une fois le tour accompli, le joueur central est remplacé par l'un de ses coéquipiers et ainsi de suite jusqu'au dernier.

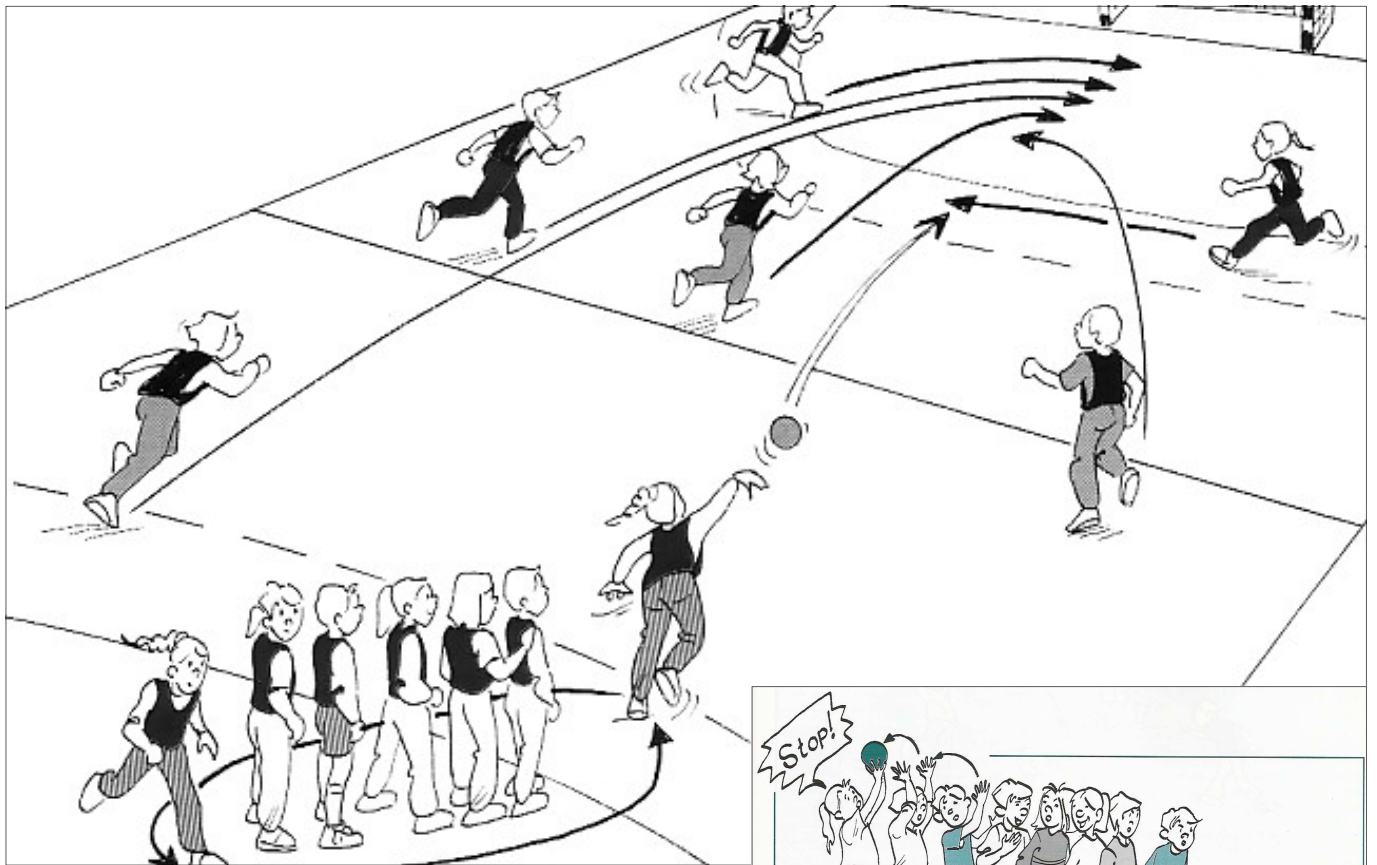
Pendant ce temps, l'autre équipe (les dribbleurs) effectue des tours en dribble autour des passeurs et marque 1 point à chaque tour. Inverser les rôles et comparer le nombre de tours effectués, à l'issue de chaque manche.

Temps de jeu : jusqu'à ce que tous les joueurs soient passés au dribble.

Variantes :

Pour les dribbleurs, imposer les dribbles main droite ou main gauche.

Pour les passeurs, imposer les passes à deux mains coudes écartés.



2^e situation de jeu : Le ballon anglais

But :

Pour les attaquants, lancer le ballon dans les espaces libres.

Pour les défenseurs, récupérer le ballon et se le passer rapidement.

Conditions d'exécution :

Deux équipes d'une dizaine de joueurs

Un espace délimité.

Déroulement du jeu :

Les attaquants se placent en colonne à une extrémité du terrain. Le premier envoie le ballon dans un espace libre et commence à courir autour de son équipe.

Pendant ce temps, le défenseur le mieux placé récupère le ballon et ses équipiers se mettent en colonne derrière lui. Il transmet son ballon au suivant, jusqu'au dernier qui crie « Stop ! ».

On compte le nombre de tours effectués par le coureur. Et l'on passe au coureur suivant, jusqu'au dernier. Puis, on inverse les deux équipes et on compare le nombre de tours réalisés par chacune d'entre elles.

Temps de jeu : jusqu'à ce que tous les joueurs soient passés en attaque.

Variante :

Le coureur effectue le tour de son équipe en dribblant.

Situation de référence

Objectif :

Évaluer les acquisitions en fin de première phase de l'unité d'apprentissage.

Matériel à prévoir :

- un ballon par enfant
- des plots de marquage
- des maillots pour distinguer les équipes
- des plots
- traçage des cercles pour les capitaines (cercles de 1,50 m de diamètre)
- une fiche d'observation

Déroulement de la séance :

Échauffement :

(voir dossier)

Phase de familiarisation :

a) Je dribble (un ballon chacun)

- au signal :
 - . main gauche
 - . main droite
 - . alternativement main droite main gauche
 - . s'arrêter

b) Les piquets :

La classe est divisée en deux groupes : les piquets (joueurs sans ballon) qui sont répartis sur tout le terrain, restent immobiles et les passeurs avec un ballon qui doivent échanger un maximum de ballon avec les piquets en un temps donné. Chaque passeur compte le nombre d'échanges effectués. Pour être comptabilisé, les échanges doivent s'effectuer correctement (coudes écartés) . Il est interdit d'échanger deux fois de suite avec le même joueur « piquet ». Pour se déplacer, les passeurs doivent dribbler.

Temps de jeu : 2 minutes.

Demander aux enfants de communiquer leur nombre d'échanges.

Inverser les rôles.

Puis éventuellement recommencer pour essayer de battre son record.

Situation de jeu : La balle aux capitaines (voir fiche)

Constituer 3 équipes de 7 joueurs.

Deux équipes jouent et une observe.

Les observateurs à l'aide d'une fiche, doivent noter le nombre de ballons touchés par chaque joueur, le nombre de tirs et le nombre de buts.

Changer les rôles.

BALLE AUX CAPITAINES

But :

Transmettre le ballon au joueur (le capitaine) placé dans le cercle du camp opposé.

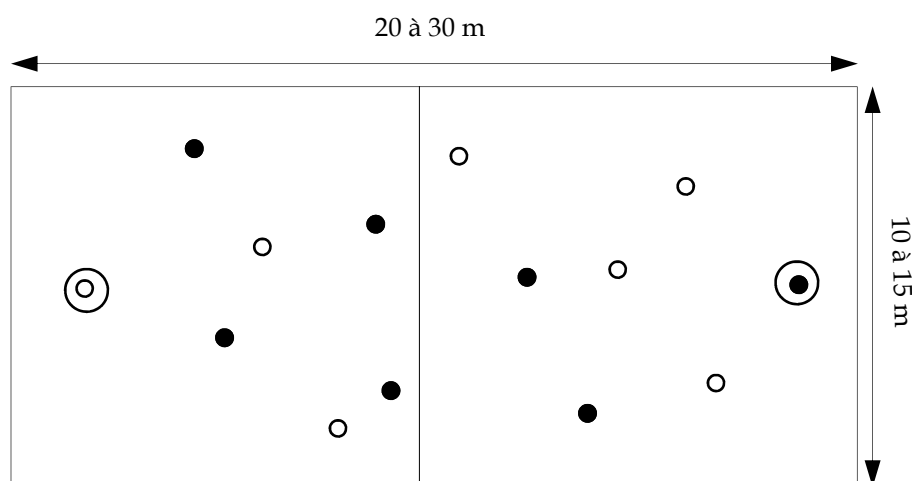
Conditions d'exécution :

Effectif : 2 équipes de 5 à 10 joueurs

Espace de jeu : un terrain délimité de 20 à 30 m de long et de 10 à 15 m de large

Matériel : - un ballon de basket

- maillots pour distinguer les équipes
- un sifflet pour l'arbitre
- deux cercles tracés dans chaque camp (voir dessin)
- des plots pour délimiter le terrain



(Le cercle des capitaines mesure 150 cm. Il est situé à 2 m du bord du terrain)

Déroulement du jeu :

Les capitaines se placent dans leurs cercles respectifs. L'engagement se fait par un entre-deux au centre du terrain. Les autres joueurs se répartissent sur tout le terrain. Pour lancer le ballon aux capitaines, les joueurs se font des passes ou dribblent vers le but avec le ballon. Les adversaires gênent les joueurs en possession du ballon en essayant de l'attraper. Après chaque but, l'engagement se fait au centre du terrain. Lorsque le ballon franchit les limites du terrain, il est remis en jeu au point de sortie par l'équipe adverse.

Il est interdit :

- de toucher un adversaire ou de lui prendre le ballon des mains
- de toucher le ballon avec les pieds

- pour les capitaines : de sortir du cercle
- pour les autres joueur de pénétrer dans le cercle

Pour toutes ces fautes, le ballon est donné à l'adversaire pour une remise en jeu à l'endroit de la faute.

Les équipes peuvent changer le capitaine quand elle le désire.

Temps de jeu : 10 minutes pour chaque partie

Variantes :

- interdiction de dribbler
- engagement à partir de la ligne de fond

Objectifs :

- Savoir maîtriser le ballon

Matériel à prévoir :

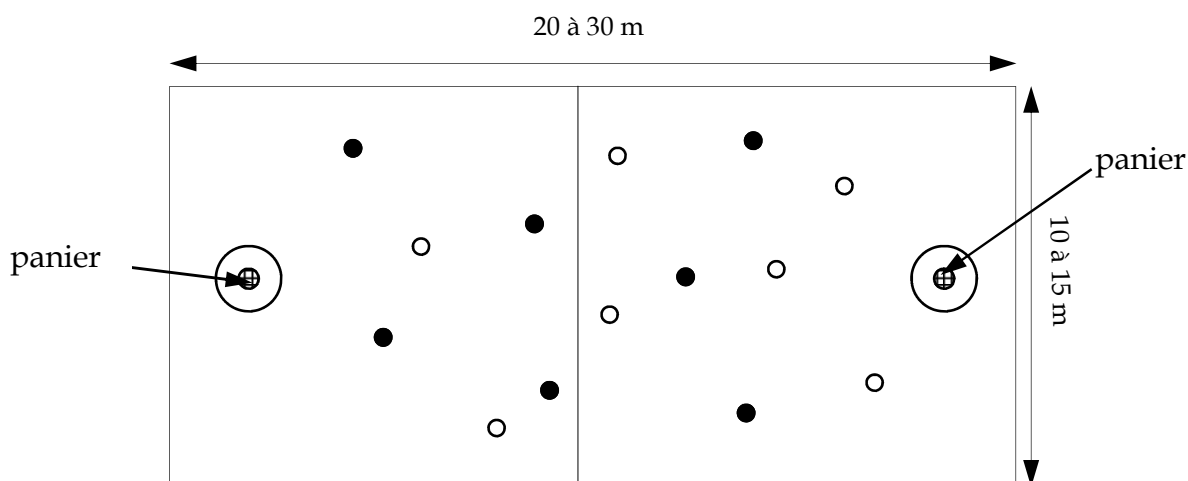
- un ballon par enfant
- des plots de marquage
- des maillots pour distinguer les équipes
- des cerceaux
- des plots
- les panneaux de baby basket

Déroulement de la séance :**Échauffement :**

(voir dossier)

Phase de match

La séance débute par une phase de jeu collectif pendant laquelle la maîtresse repère les manques afin de mettre en place des situations de remédiation dans la phase suivante.



(La zone de tir mesure 60 cm. Elle est située à 2 m du bord du terrain)

2 équipes de 7 joueurs s'affrontent avec les règles mises en place lors de la situation de référence avec le jeu « Balle aux capitaines ».

3 petits matchs de 3 minutes chacun pour que les 3 équipes se rencontrent.

Phase de remédiation

3 ateliers

1^{ère} situation : le relais dribble

Organisation :

un ballon chacun

plots, cerceaux et panier de baby basket

But du jeu :

Au signal, effectuer le parcours en dribblant puis tir vers la cible. Revenir se placer derrière en dribblant tranquillement.



2^e situation : le relais cerceaux

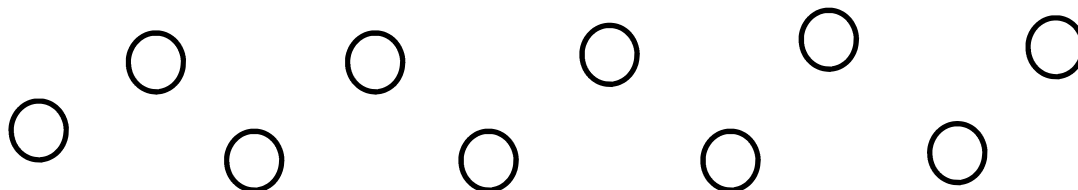
Organisation :

un ballon pour 3

cerceaux disposés au sol

But du jeu :

Amener le plus vite possible, par des passes, le ballon à l'arrivée en passant par tous les cerceaux. Revenir vers le départ le ballon sous le bras.



3^e situation : tirs sur cible

Organisation :

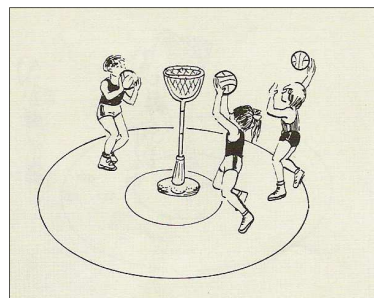
un ballon par joueur

un panier de baby basket

But du jeu :

Faire le plus grand nombre de tirs réussis.

Tirer puis récupérer son ballon et ainsi de suite.



Effectuer une rotation des ateliers toutes les 5 minutes.

Phase de match

Retour à une phase de match pour mettre en application ce qui a été appris pendant la phase de remédiation.

Rangement du matériel et retour au calme :

Objectifs :

- Savoir maîtriser le ballon

Matériel à prévoir :

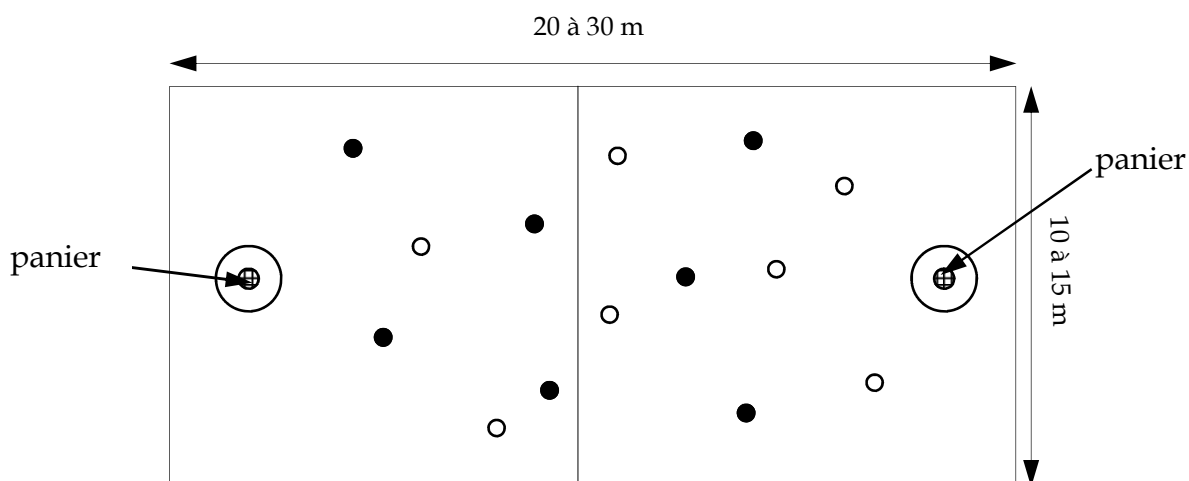
- un ballon par enfant
- des plots de marquage
- des maillots pour distinguer les équipes
- des cerceaux
- des plots
- les panneaux de baby basket

Déroulement de la séance :**Échauffement :**

(voir dossier)

Phase de match

La séance débute par une phase de jeu collectif pendant laquelle la maîtresse repère les manques afin de mettre en place des situations de remédiation dans la phase suivante.



(La zone de tir mesure 60 cm. Elle est située à 2 m du bord du terrain)

2 équipes de 7 joueurs s'affrontent avec les règles mises en place lors de la situation de référence avec le jeu « Balle aux capitaines ».

3 petits matchs de 3 minutes chacun pour que les 3 équipes se rencontrent.

Phase de remédiation

3 ateliers

1^{ère} situation : le « passe et suit »

Organisation :

un ballon pour 3

cerceaux disposés au sol

But du jeu :

Faire un maximum de passes. 1 passe à 2 et va dans le cerceau de 2. 2 passe à 3 et va en face. 3 passe à 1 et ainsi de suite. Passe correctement effectuée à 2 mains (avec rebond ou sans rebond).



2^e situation : le relais cerceaux

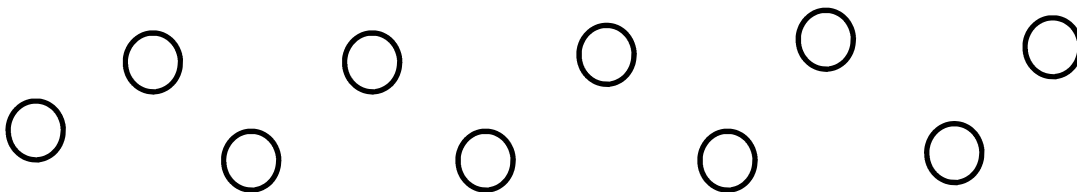
Organisation :

un ballon pour 3

cerceaux disposés au sol

But du jeu :

Amener le plus vite possible, par des passes, le ballon à l'arrivée en passant par tous les cerceaux. Revenir vers le départ le ballon sous le bras.



3^e situation : les zones

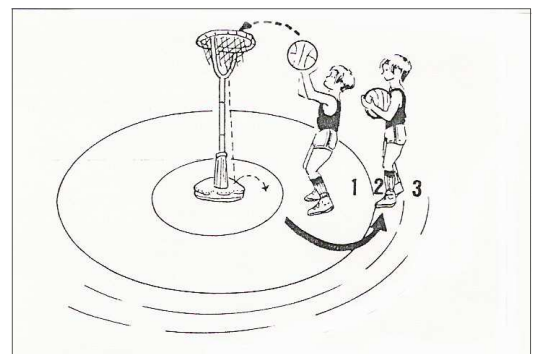
Organisation :

un ballon par joueur

un panier de baby basket

But du jeu :

Réussir 3 paniers consécutifs dans la zone 1, passer dans la zone 2 et réussir 2 paniers consécutifs, passer dans la zone 3 et réussir 1 panier.



Effectuer une rotation des ateliers toutes les 5 minutes.

Phase de match

Retour à une phase de match pour mettre en application ce qui a été appris pendant la phase de remédiation.

Rangement du matériel et retour au calme :

Objectifs :

- Savoir utiliser l'espace

Matériel à prévoir :

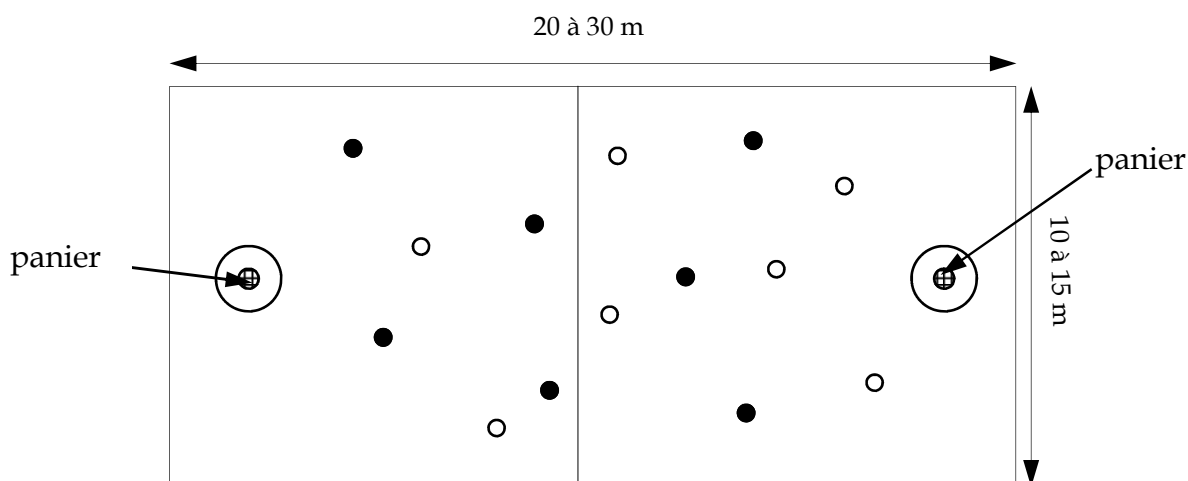
- un ballon par enfant
- des plots de marquage
- des maillots pour distinguer les équipes
- des cerceaux
- des plots
- les panneaux de baby basket

Déroulement de la séance :**Échauffement :**

(voir dossier)

Phase de match

La séance débute par une phase de jeu collectif pendant laquelle la maîtresse repère les manques afin de mettre en place des situations de remédiation dans la phase suivante.



(La zone de tir mesure 60 cm. Elle est située à 2 m du bord du terrain)

2 équipes de 7 joueurs s'affrontent avec les règles mises en place lors de la situation de référence avec le jeu « Balle aux capitaines ».

3 petits matchs de 3 minutes chacun pour que les 3 équipes se rencontrent.

Phase de remédiation

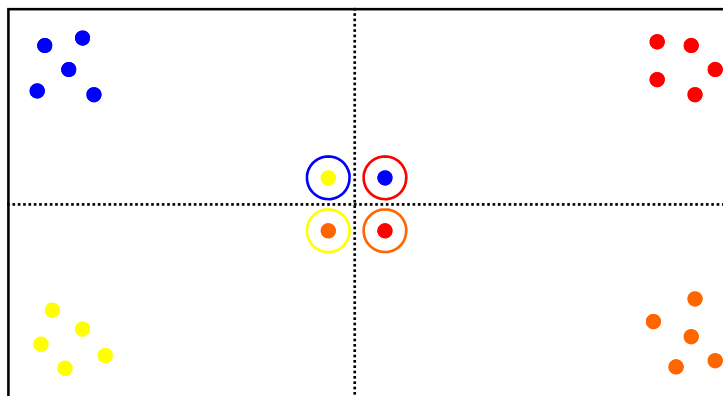
Situation jouée : le « retour du ballon »

Organisation :

- un ballon par équipe
- cerceaux de couleur associés à chaque équipe disposés au sol (voir schéma)
- 4 meneurs venant d'une autre équipe dans les cerceaux
- un camp pour chaque équipe

But du jeu :

Ramener le ballon au meneur situé dans le cerceau et marquer 1 point à chaque fois.



Déroulement du jeu :

L'équipe qui rapporte le ballon le plus de fois gagne (en un temps donné).

Afin de faciliter l'évolution, mettre en place 4 meneurs de jeu (1 joueur d'une équipe adverse pour chaque équipe). Ce joueur, en plus de son rôle de meneur, sera également observateur et arbitre. Il accordera les points en fonction du respect ou non de la consigne de la consigne donnée au départ.

Au signal, les meneurs lancent les ballons dans le camp de chaque équipe. Les joueurs doivent s'organiser pour rapporter le ballon au meneur en se faisant des passes. Tous les joueurs de l'équipe doivent toucher le ballon au moins une fois avant de le rapporter au meneur.

Interdiction de marcher ou de courir avec le ballon.

Variantes :

1. Idem mais c'est un joueur différent à chaque fois qui fait la dernière passe au meneur.
2. Idem, mais les passes doivent être effectuées vers l'avant pour que le point soit validé.
3. Idem, mais le joueur qui va chercher en premier le ballon échange celui-ci avec chaque partenaire. Après avoir redonné le ballon, les partenaires s'assoient un à un et l'équipe qui est assise la première marque le point. C'est un joueur différent qui va chercher le ballon après chaque relance.
4. Idem 3, mais le joueur passeur revient rapporter le ballon au meneur en dribblant.

Phase de match

Retour à une phase de match pour mettre en application ce qui a été appris pendant la phase de remédiation.

Rangement du matériel et retour au calme :

Objectifs :

- Savoir utiliser l'espace

Matériel à prévoir :

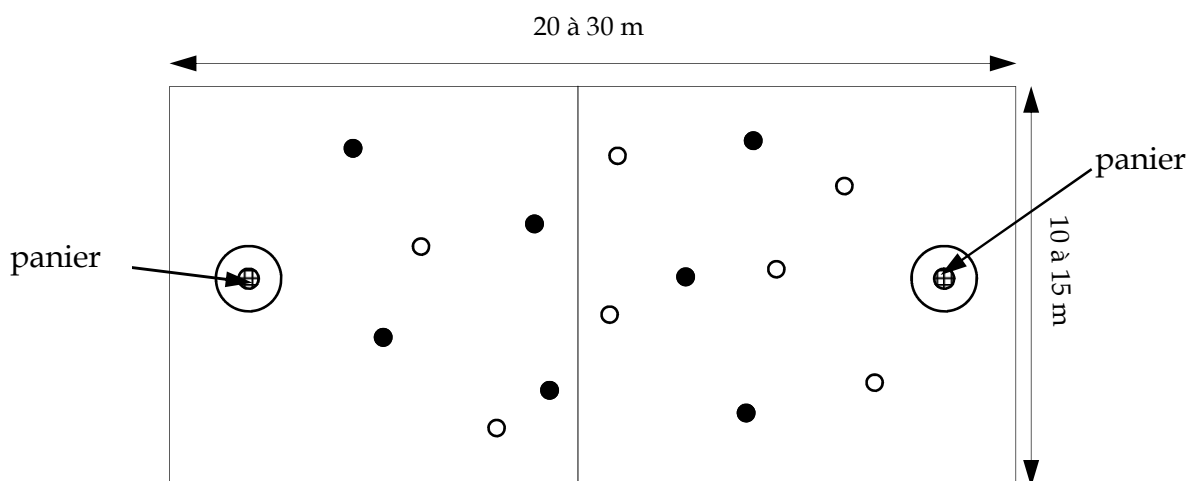
- un ballon par enfant
- des plots de marquage
- des maillots pour distinguer les équipes
- des cerceaux
- des plots
- les panneaux de baby basket

Déroulement de la séance :**Échauffement :**

(voir dossier)

Phase de match

La séance débute par une phase de jeu collectif pendant laquelle la maîtresse repère les manques afin de mettre en place des situations de remédiation dans la phase suivante.



(La zone de tir mesure 60 cm. Elle est située à 2 m du bord du terrain)

2 équipes de 7 joueurs s'affrontent avec les règles mises en place lors de la situation de référence avec le jeu « Balle aux capitaines ».

3 petits matchs de 3 minutes chacun pour que les 3 équipes se rencontrent.

Phase de remédiation

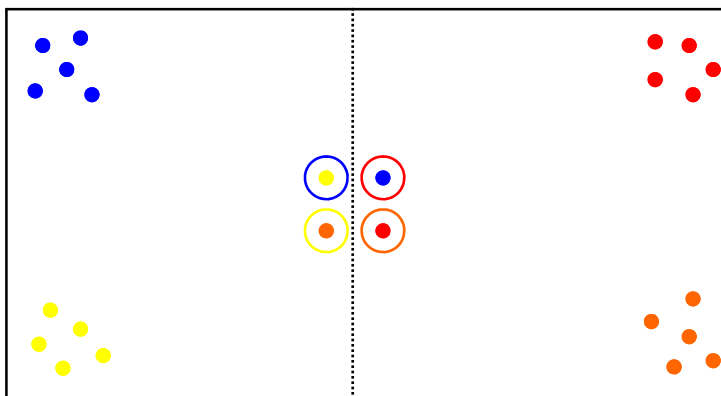
Situation jouée : le « retour du ballon » (suite)

Organisation :

- un ballon par équipe
- cerceaux de couleur associés à chaque équipe disposés au sol (voir schéma)
- 4 meneurs venant d'une autre équipe dans les cerceaux
- un camp pour deux équipes

But du jeu :

Ramener le ballon au meneur situé dans le cerceau et marquer 1 point à chaque fois.



Déroulement du jeu :

L'équipe qui rapporte le ballon le plus de fois gagne (en un temps donné).

Afin de faciliter l'évolution, mettre en place 4 meneurs de jeu (1 joueur d'une équipe adverse pour chaque équipe). Ce joueur, en plus de son rôle de meneur, sera également observateur et arbitre. Il accordera les points en fonction du respect de la consigne donnée au départ.

Au signal, les meneurs lancent les ballons dans la moitié de terrain où se jouent deux équipes. Les joueurs de chaque équipe doivent s'organiser pour rapporter le ballon au meneur en se faisant des passes. Tous les joueurs de l'équipe doivent toucher le ballon au moins une fois avant de le rapporter au meneur.

Interdiction de marcher ou de courir avec le ballon.

Variantes :

1. Idem mais c'est un joueur différent à chaque fois qui fait la dernière passe au meneur.
2. Idem, mais les passes doivent être effectuées vers l'avant pour que le point soit validé.
3. Idem, mais le joueur qui va chercher en premier le ballon échange celui-ci avec chaque partenaire. Après avoir redonné le ballon, les partenaires s'assoient un à un et l'équipe qui est assise la première marque le point. C'est le joueur différent qui va chercher le ballon après chaque relance.
4. Idem 3, mais le joueur passeur revient rapporter le ballon au meneur en dribblant.

Phase de match

Retour à une phase de match pour mettre en application ce qui a été appris pendant la phase de remédiation.

Rangement du matériel et retour au calme :

Objectif :

- Appréhender la notion de groupe

Matériel à prévoir :

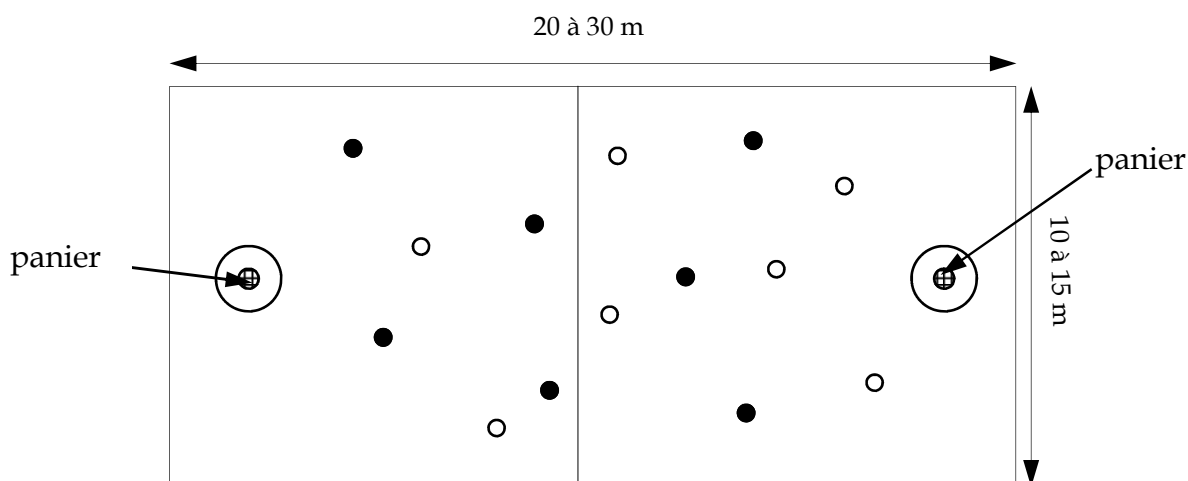
- un ballon par enfant
- des plots de marquage
- des maillots pour distinguer les équipes
- des cerceaux
- des plots
- les panneaux de baby basket

Déroulement de la séance :**Échauffement :**

(voir dossier)

Phase de match

La séance débute par une phase de jeu collectif pendant laquelle la maîtresse repère les manques afin de mettre en place des situations de remédiation dans la phase suivante.



(La zone de tir mesure 60 cm. Elle est située à 2 m du bord du terrain)

2 équipes de 7 joueurs s'affrontent avec les règles mises en place lors de la situation de référence avec le jeu « Balle aux capitaines ».

3 petits matchs de 3 minutes chacun pour que les 3 équipes se rencontrent.

Phase de remédiation

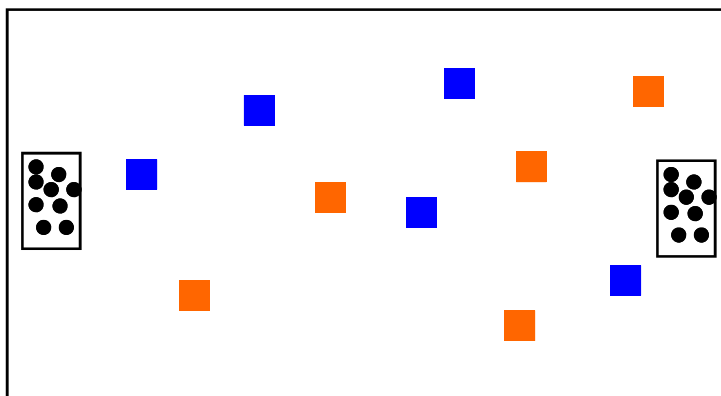
1^{ère} situation jouée : les « vases communicants »

Organisation :

- 2 cartons avec 10 ballons dans chaque
- 2 équipes
- un terrain d'une trentaine de mètres

But du jeu :

Essayer de vider un carton pour remplir l'autre en se faisant des passes.



Déroulement du jeu :

Au signal les joueurs des deux équipes prennent des ballons dans les cartons situés dans leur camp et ils doivent s'organiser pour vider leur carton pour remplir l'autre en se faisant des passes. Tout ballon transporté en dribblant ou en courant est remis dans son carton. Après un temps de jeu défini (3 ou 4 minutes), on compte les ballons restant dans les cartons.

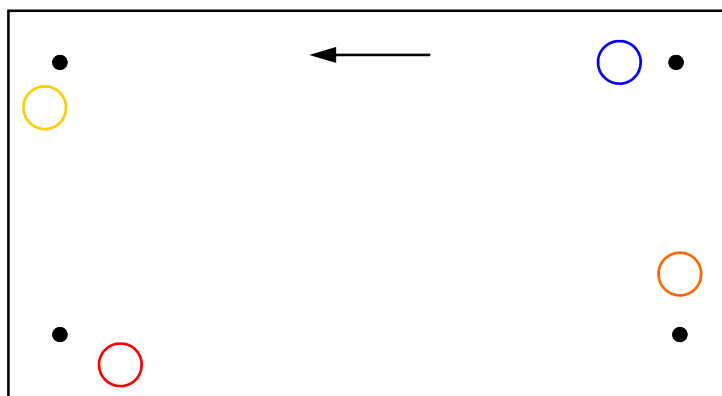
2^e situation jouée : le manège

Organisation :

- 4 équipes avec un ballon
- un terrain délimité par des plots aux 4 coins, 4 cerceaux de la couleur des équipes (les bases)

But du jeu :

Faire tourner le manège en se faisant des passes.



Déroulement du jeu :

Tous les joueurs doivent toucher le ballon avant de revenir à la base de départ. L'équipe qui atteint sa base la première en respectant la consigne gagne.

Variantes :

- Les passes doivent toujours être faites vers l'avant
- Faire 10 passes pour arriver à la base

Phase de match

Retour à une phase de match pour mettre en application ce qui a été appris pendant la phase de remédiation.

Rangement du matériel et retour au calme :

Objectif :

- Appréhender la notion de groupe

Matériel à prévoir :

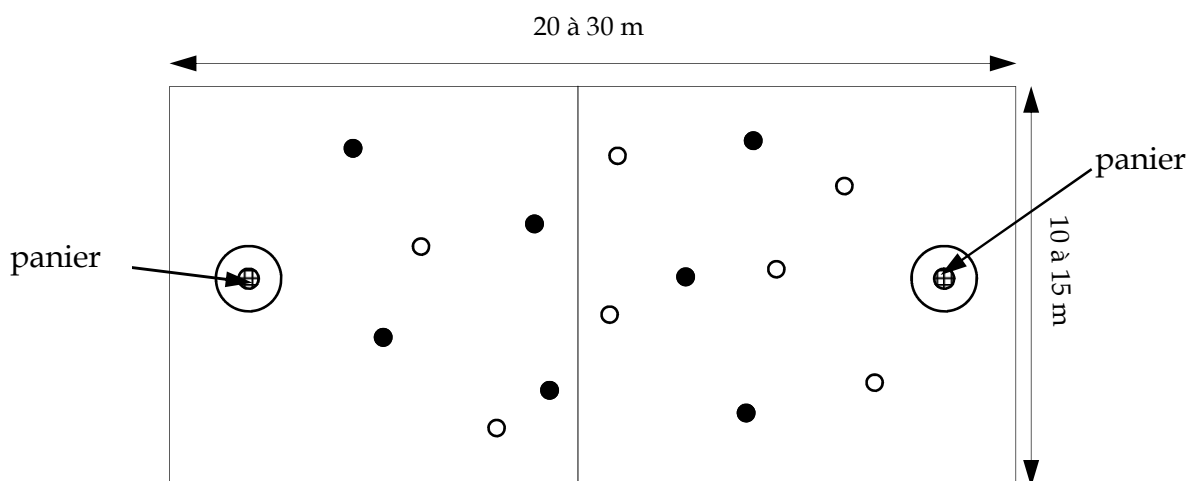
- un ballon par enfant
- des plots de marquage
- des maillots pour distinguer les équipes
- des cerceaux
- des plots
- les panneaux de baby basket

Déroulement de la séance :**Échauffement :**

(voir dossier)

Phase de match

La séance débute par une phase de jeu collectif pendant laquelle la maîtresse repère les manques afin de mettre en place des situations de remédiation dans la phase suivante.



(La zone de tir mesure 60 cm. Elle est située à 2 m du bord du terrain)

2 équipes de 7 joueurs s'affrontent avec les règles mises en place lors de la situation de référence avec le jeu « Balle aux capitaines ».

3 petits matchs de 3 minutes chacun pour que les 3 équipes se rencontrent.

Phase de remédiation

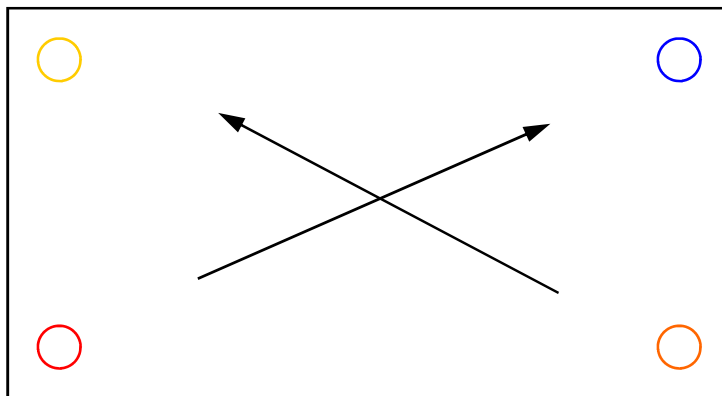
1^{ère} situation jouée : les « croisements »

Organisation :

- 4 équipes avec un ballon
- un terrain délimité par des cerceaux aux 4 coins

But du jeu :

Se déplacer collectivement en se faisant des passes.



Déroulement du jeu :

Tous les joueurs doivent toucher le ballon avant de parvenir à la base opposée .
L'équipe qui atteint sa base la première en respectant la consigne gagne.

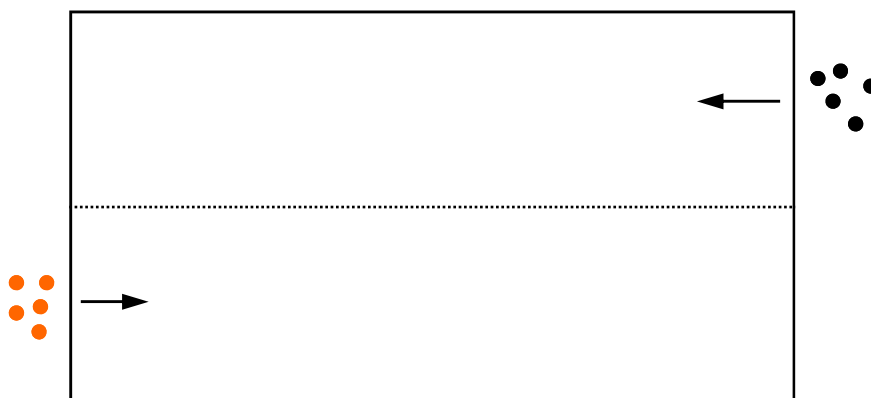
2^e situation jouée : le « face à face »

Organisation :

- 4 équipes de X joueurs avec un ballon
- un terrain délimité

But du jeu :

Traverser le terrain en se faisant des passes pour franchir la ligne opposée



Déroulement du jeu :

2 équipes jouent et 2 observent. L'équipe qui atteint la ligne la première en respectant la consigne marque 1 point.

Variantes :

1. Tous les joueurs touchent le ballon au moins une fois avant de franchir la ligne

Variantes (suite) :

2. Idem à 1, mais faire au moins 10 passes.
3. Idem à 1, mais les passes doivent être faites vers l'avant
4. Idem à 1, mais en marquant un panier pour gagner
5. Idem à 1, mais jamais le même qui marque

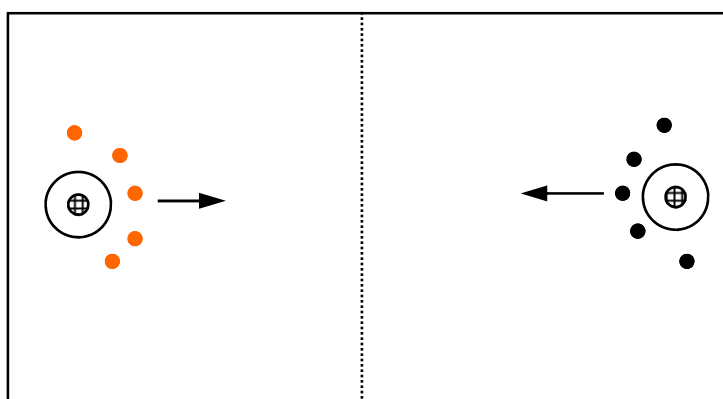
3^e situation jouée : le « 5 contre 0 »

Organisation :

- 5 joueurs et un ballon par équipe
- un terrain avec les panneaux de baby basket

But du jeu :

Progresser collectivement pour marquer un panier



Déroulement du jeu :

2 équipes jouent et 2 observent pour vérifier la validité de la consigne.

Le décompte des points s'effectue de la manière suivante, si la consigne est respectée :

- a) 10 points si le panier est marqué avec la consigne c et d
- b) 5 points si tout le ballon touche l'anneau avec la consigne c et d
- c) 4 points si tous les joueurs ont touché le ballon
- d) 2 points par bonne passe faite vers l'avant

Changer d'équipes après chaque attaque.

Phase de match

Retour à une phase de match pour mettre en application ce qui a été appris pendant la phase de remédiation.

Rangement du matériel et retour au calme :

Situation de référence

Objectif :

- Évaluer les acquisitions en fin de deuxième phase de l'unité d'apprentissage.

Matériel à prévoir :

- un ballon par enfant
- des plots de marquage
- des maillots pour distinguer les équipes
- les panneaux de baby basket

Déroulement de la séance :

Échauffement :

(voir dossier)

Phase de familiarisation :

Les piquets :

La classe est divisée en deux groupes : les piquets (joueurs sans ballon) qui sont répartis sur tout le terrain, restent immobiles et les passeurs avec un ballon qui doivent échanger un maximum de ballons avec les piquets en un temps donné. Chaque passeur compte le nombre d'échanges effectués. Pour être comptabilisés, les échanges doivent s'effectuer correctement (coudes écartés) . Il est interdit d'échanger deux fois de suite avec le même joueur « piquet ». Pour se déplacer, les passeurs doivent dribbler.

Temps de jeu : 2 minutes.

Demander aux enfants de communiquer leur nombre d'échanges.

Inverser les rôles.

Puis éventuellement recommencer pour essayer de battre son record.

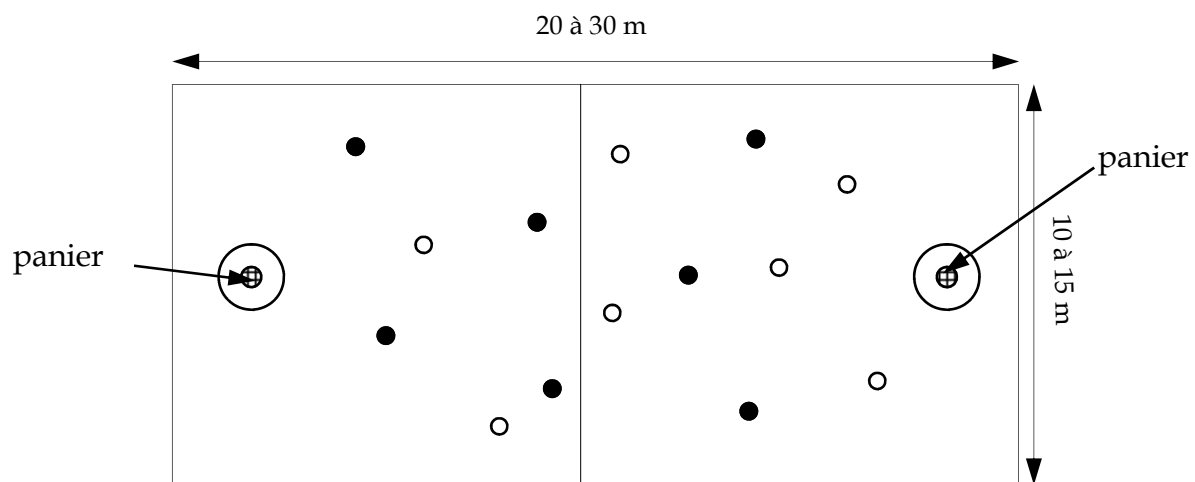
Phase de match

2 équipes de 7 joueurs s'affrontent avec les règles suivantes :

Il est interdit :

- de toucher un adversaire ou de lui prendre le ballon des mains
- de toucher le ballon avec les pieds

Pour toutes ces fautes, le ballon est donné à l'adversaire pour une remise en jeu à l'endroit de la faute.



(La zone de tir mesure 60 cm. Elle est située à 2 m du bord du terrain)

3 matchs chacun pour que les 3 équipes se rencontrent.
Les joueurs qui observent remplissent la fiche d'observation.

Rangement du matériel et retour au calme

FICHE D'OBSERVATION

MINI BASKET

Prénom de l'observateur :

	Prénom du joueur 1	Prénom du joueur 2
Nombre de passes		
Nombre de tirs		
Nombre de paniers		

FICHE D'OBSERVATION

MINI BASKET

Prénom de l'observateur :

	Prénom du joueur 1	Prénom du joueur 2
Nombre de passes		
Nombre de tirs		
Nombre de paniers		

FICHE D'OBSERVATION

BALLE AUX CAPITAINES

Prénom de l'observateur :

	Prénom du joueur 1	Prénom du joueur 2
Nombre de passes		
Nombre de tirs		
Nombre de paniers		

FICHE D'OBSERVATION

BALLE AUX CAPITAINES

Prénom de l'observateur :

	Prénom du joueur 1	Prénom du joueur 2
Nombre de passes		
Nombre de tirs		
Nombre de paniers		