

EPS



Table des matières

I. BASKET-BALL	4
1. Prise en main de la séquence	4
a. Compétence(s) ciblée(s)	4
b. Savoirs, savoir-faire, savoir-être/attitudes à acquérir	4
c. Prérequis	4
d. Stratégie d'apprentissage	4
e. Découpage des séances	5
f. Supports	5
g. Modalités d'évaluation	6
h. Prolongements éventuels	8
2. Séance 1 : Évaluation diagnostique	9
a. Temps 1 - Échauffement	9
b. Temps 2 - Présentation et énonciation des objectifs	9
c. Temps 3 - Situation de référence : Match 4 contre 4	9
d. Temps 4 - Bilan et mise en projet	10
e. Production attendue	10
3. Séance 2 : Acquisition ou renforcement d'un bagage technique minimal	10
a. Temps 1 - Échauffement	11
b. Temps 2 - Travail en Ateliers	11
c. Temps 3 - Situation de référence 4c4	11
d. Temps 4 - Bilan et mise en projet	12
e. Production attendue	12
4. Séance 3 : Acquisition ou renforcement d'un bagage technique minimal	12
a. Temps 1 - Échauffement	12
b. Temps 2 - Travail en Ateliers	12
c. Temps 3 - Situation de référence 4c4	13
d. Temps 4 - Bilan et mise en projet	13
e. Production attendue	14
5. Séance 4 : Acquisition ou renforcement d'un bagage technique minimal et de notions fondamentales	14
a. Temps 1 - Échauffement	14
b. Temps 2 - Travail sur le marquage-démarquage et sur l'appui-soutien	14
c. Temps 3 - Situation de référence 4c4	15
d. Temps 4 - Bilan et mise en projet	16
e. Production attendue	16
6. Séance 5 : Notion de coopération - opposition par équipe	16
a. Temps 1 - Échauffement	16
b. Temps 2 - Profiter du surnombre offensif - Élargir l'espace de jeu pour limiter le phénomène de grappe (regroupement autour du porteur de balle)	16
c. Temps 3 - Situation de référence 4c4	17
d. Temps 4 - Bilan et mise en projet	18
e. Production attendue	18
7. Séance 6 : Notion de coopération - opposition par équipe	18
a. Temps 1 - Échauffement	18
b. Temps 2 - Se démarquer et élargir l'espace de jeu pour limiter le phénomène de grappe (regroupement autour du porteur de balle)	18
c. Temps 3 - Situation de référence 4c4	20
d. Temps 4 - Bilan et mise en projet	20
8. Séance 7 : Notion de coopération - opposition par équipe - Préparation à l'évaluation finale	20
a. Temps 1 - Échauffement	21
b. Temps 2 - Attaque placée/Contre-attaque	21
c. Temps 3 - Situation de référence 4c4 - Préparation à l'évaluation finale.	21
d. Temps 4 - Bilan et mise en projet	21

e. Production attendue	21
9. Séance 8 : Évaluation sommative	21
a. Temps 1 - Échauffement	22
b. Temps 2 - Situation de référence 4c4	22
c. Temps 3 - Retour final	22

I. Basket-ball

RÉSUMÉ :

- Titre : Basket-ball
 - Discipline : Éducation Physique et Sportive (EPS)
 - Niveau : Septième année fondamentale
 - Durée : 8 séances
 - Brève présentation : Élaboration de séances à partir de jeux et/ou d'ateliers afin de résoudre spécifiquement les problèmes identifiés (aisance motrice et stratégies individuelles et collectives) suite aux observations effectuées lors du jeu global et en fonction des progrès des élèves.
- La séquence propose des apprentissages techniques spécifiques et des situations de jeu global en fin de séance permettant de resituer ces acquisitions en situation de jeu.
- L'évolution de la séquence portera sur le passage d'un projet individuel (acquisition d'un bagage technique minimal ou renforcement de ce dernier) à un projet collectif (structuration de l'équipe).

1. Prise en main de la séquence

a. Compétence(s) ciblée(s)

- Se doter d'un répertoire plus ou moins évolué d'habiletés motrices et de techniques adaptées (mobilité, apprentissage de techniques de saisies, de mouvements, des passes, tirs, dribble, placement, déplacement, etc.) pour construire et mettre en œuvre un projet de jeu afin de battre l'adversaire.
- Utiliser au mieux ses ressources physiques et de motricité pour gagner en efficacité dans une situation d'opposition donnée et répondre aux contraintes de l'affrontement.
- Rechercher le gain de la rencontre par la mise en œuvre d'un projet individuel ou collectif prenant en compte les caractéristiques du rapport de force.
- Passer par différents statuts (défenseur, attaquant) et rôles (arbitre, juge, observateur) et assumer ses décisions.
- Connaître les règlements propres à chaque activité.

b. Savoirs, savoir-faire, savoir-être/attitudes à acquérir

- Maîtriser les fondamentaux offensifs sans ballons (changement de directions, démarquage et arrêts, déplacement après la passe, écran,...) et avec ballon (tir, lancer franc,...).
- Effectuer un tir à l'arrêt à une distance de 2,50m de la cible ou enchaîner un tir en suspension après un dribble ou une passe en situation de jeu.
- Mettre en œuvre des actions individuelles et collectives adaptées aux réactions de l'adversaire :
 - Exploiter à bon escient le jeu direct (action vers la cible) ou le jeu indirect (action à la périphérie).
 - Occuper l'espace de jeu de façon équilibrée en attaque et en défense.
 - Se repérer et se situer pour agir en fonction de la cible, des partenaires et des adversaires.
 - Identifier dans l'action et exploiter les indices permettant la poursuite du jeu rapide (contre-attaque) ou le passage à un jeu placé.
 - Enchaîner selon le cas les actions de reconquête du ballon (rebond défensif) ou de remplacement défensif.
- Participer à la construction et à la réalisation d'un projet de jeu collectif.
- Apprendre à encourager et proposer des solutions relatives à chaque erreur et le score.

c. Prérequis

L'EPS étant peu présente dans la majorité des écoles haïtiennes, on peut supposer que le basket n'a pas été enseigné dans les classes précédentes. Nous avons donc à faire à des élèves débutants.

d. Stratégie d'apprentissage

Il s'agit de régler le problème entre apprentissage technique et jeu. Trop d'apprentissage technique est on se trouve dans une logique de club, une logique sportive. Trop de jeu et on répond uniquement à la logique de l'élève : faire des matchs. Il faut donc trouver un compromis à savoir faire en sorte que tous les élèves disposent d'un bagage

technique minimal pour pouvoir s'exprimer dans le jeu. Sans technique pas de jeu ; sans jeu pas de jeu collectif. Les premières séances de la séquence, et le travail par ateliers, permettent de construire ou renforcer ces habiletés spécifiques minimales que l'on réinvestit dans les matchs de fin de séance. Les matchs servent d'évaluations formatives via l'utilisation de grilles d'observation et ils permettent aux élèves de tenir différents rôles sociaux (attaquant, défenseur, arbitre, observateur).

Les ateliers « techniques » doivent conserver la logique du jeu : je dribble POUR... tirer, passer. Je passe POUR... déplacer le jeu vers la cible, etc. Par exemple, dribbler entre des plots doit finir par un tir ou une passe. Le jeu de la passe à 10 doit finir par un tir (cela permet d'orienter le jeu et de conserver la logique à savoir marquer un panier et non se faire des passes pour le plaisir de se faire des passes).

Une fois ces habiletés acquises, on peut construire la notion d'équipe dans sa dimension tactique, stratégique au cours des autres séances de la séquence.

e. Découpage des séances

Séance (Titre et durée)	Thème, place dans la séquence et très brève description
Séance 1 Évaluation diagnostique	Test match : apprendre les règles du jeu (minimum pour jouer), observer les problèmes des enfants. Jeu à effectif réduit, arbitrage, mise en place des équipes pour l'unité d'apprentissage.
Séance 2 Acquisition ou renforcement d'un bagage technique minimal	Suite aux constats faits lors de la séance, des situations d'apprentissage sont proposées sous forme d'ateliers et/ou de jeux traditionnels adaptés pour faire travailler une habileté spécifique : dribble, passe, tir (en appui) et/ou une notion comme le démarquage, le soutien ou l'appui à un partenaire et la création d'espaces. Ces situations doivent tenir compte de l'essence de l'activité : présence de partenaires et d'adversaires, d'une cible à atteindre. La séance se termine par un jeu global ou à thème (évaluation formative).
Séance 3 Acquisition ou renforcement d'un bagage technique minimal	Reprise du travail en ateliers sur les habiletés spécifiques comme le dribble, la passe et le tir. Le tir en course est mis en avant avec la notion de double-pas. La séance se termine par des matchs en 4c4 avec un travail d'observation sur trois critères : possession/tir/but.
Séance 4 Acquisition ou renforcement d'un bagage technique minimal et de notions fondamentales	Mise en place des situations dirigées de 2c1, puis 3c1 et 3c2. Chaque situation est évolutive : dans le 2c1, le défenseur est dans une zone puis il est libre de se déplacer sur tout le terrain. Dans le 3c2, les défenseurs sont dans deux zones différentes puis jeu libre. Le travail porte sur les repères cognitifs et informationnels liés aux notions de démarquage (2c1) puis d'appui-soutien (3c2)
Séance 5 Notion de coopération - opposition par équipe	Le travail est mis sur la structure de l'équipe, sur la notion de tactique (capacité à analyser les forces et faiblesses de son équipe et de l'adversaire) et sur le renforcement des rôles sociaux (observateurs, arbitres). Les échauffements poursuivent le travail sur les fondamentaux techniques. Mise en place de jeux avec des joueurs jokers. Reprise des matchs 4c4 en fin de séance et élaboration de projets collectifs.
Séance 6 Notion de coopération - opposition par équipe	Vers l'autonomie des échauffements. Les jeux de passe à 5 et de la balle au capitaine permettent aux élèves de comprendre la nécessité de se démarquer et d'élargir l'espace de jeu pour limiter le phénomène de grappe (regroupement autour du porteur de balle). Reprise des matchs 4c4 et projets collectifs.
Séance 7 Notion de coopération - opposition par équipe	Travail sur attaque placée et contre-attaque. Mise en place de l'évaluation finale avec appropriation par les élèves des critères.
Séance 8 Évaluation sommative	Tournoi organisé par les élèves ou l'enseignant avec arbitrage, rotation, chrono-métrage.

f. Supports



Les élèves arbitres ont à disposition des fiches de match pour comptabiliser les points et les fautes.
Les élèves observateurs disposent de fiches dont les critères peuvent porter sur :

- La possession de balle
- Le nombre de tirs
- Le nombre de tirs réussis

Le rapport PTB (possession, tir, but) permet de mettre en avant l'efficacité offensive, les habiletés spécifiques à travailler. C'est de loin le plus intéressant car les tirs sont trop souvent aléatoires, quand ils sont effectués.

Exemple :

Equipe	Possession	Tir	But
Vert	20	14	3
Rouge	10	8	6

Equipe verte : bonne possession de balle, efficacité offensive (70% de ballons en zone de tir), faible taux de réussite au tir.

Equipe rouge : bonne efficacité offensive (nombre de tir/possession, et nombre de buts réussis), en revanche faible taux de possession (pertes nombreuses, mauvaise organisation défensive ?)

g. Modalités d'évaluation

Evaluation initiale (diagnostique) :

Mise en place de la situation de référence (évaluation diagnostique) qui permet de faire émerger les problèmes à résoudre

- L'évaluation diagnostique porte sur un match 4 contre 4 (5 à 6 min). Chaque élève non-joueur observe l'un de ses camarades en action et note simplement le nombre de fois où celui-ci a "touché" le ballon.
- Cette évaluation permet de mettre en place des groupes de besoins. Les élèves ayant pas ou peu "touché" le ballon seront répartis en deux groupes, ceux ayant été plus actifs constitueront deux autres groupes.
- En fonction des objectifs, les groupes pourront être mélangés et formeront alors des groupes hétérogènes (recherche de la coopération et de l'entraide par exemple).
- Ces groupes peuvent constituer des équipes équilibrées qui s'affronteront lors des jeux et des rencontres.
- Afin de créer une dynamique, deux équipes (l'une constituée d'élèves actifs et l'autre d'élèves plus passifs) formeront un club, club qui s'opposera à un autre club formé des deux autres équipes.

Evaluation finale (bilan) et critères/indicateurs de réussite :

Organisation : Matches 4 contre 4, en 2 mi-temps, équipes dont le rapport de force est équilibré a priori. Équipes de niveau homogènes entre elles.

Les élèves passent à tous les rôles (observateurs/ arbitres / joueurs).

Les observateurs utilisent une grille d'évaluation reprenant tous les rôles sociaux.

La maîtrise d'exécution et la performance sont évaluées collectivement et individuellement (différents rôles sociaux) à partir d'une grille d'évaluation incluant :

- Efficacité individuelle : 6 pts
- Efficacité collective : 6 pts
- Gain du match : 2 pts
- Arbitrage/ observation : 4 pts

La participation, l'investissement et le progrès sont évalués sur 2 points.

Points	Indicateurs de compétences	Degré d'acquisition des compétences
--------	----------------------------	-------------------------------------

8 (6+2)	Efficacité collective dans le gain du match sur 6 pts Gains des matchs sur 2 pts	<p>Jeu direct L'équipe atteint rarement la cible, en raison de nombreuses pertes de balles ou l'équipe se dirige vers la cible mais trouve peu de tirs en situations favorables. Jeu simple lié à la progression du ballon vers le panier adverse. 0 - 2,5 points</p>	<p>Jeu simple, en contre-attaque ou placé L'équipe parvient à atteindre la zone de marque (proche de la cible) et aboutit à un tir. Progression de la balle vers une zone favorable de marque en jeu de contre-attaque ou en attaque placée. Utilisation d'un rapport de force favorable. 3 - 4,5 points</p>	<p>Jeu varié, en contre-attaque ou placé L'équipe s'organise tactiquement pour trouver un tir seul face à la cible. Attaque intentionnelle de la cible en s'adaptant constamment et rapidement au rapport de force. 5-6 points</p>
6	Efficacité individuelle dans l'organisation collective	<p>Joueur intermittent et peu collectif. Ne fait pas toujours les bons choix (passer, dribbler, shooter), ce qui limite son efficacité dans le jeu collectif. Porteur de Balle (PB) : joue dans l'urgence (se débarrasse du ballon ou le conserve sur place) ou se limite à un choix (dribble ou passe) dans la progression du ballon vers la cible. Non Porteur de Balle (NPB) : déplacement aléatoire ou reste statique en offrant peu de solutions au PB ou se démarque trop loin ou trop proche de la balle. Défenseur : élève peu concerné par ce rôle défensif ou inversement, élève qui commet de nombreuses fautes. Il est mobilisé uniquement par le déplacement du ballon (l'élève court toujours après la balle). 0 - 1,5 points</p>	<p>Joueur permettant le jeu rapide ou placé Fait un choix entre attaque placée et contre-attaque. Conserve le ballon, assure une passe, ou offre une solution de passe. Identifie les situations de tir sous le panier en 1 contre 0. PB : A partir d'une position équilibrée (à l'arrêt, fléchi, regarde le jeu), l'élève fait le choix de passer ou dribbler pour faire progresser la balle vers la cible. NPB : se déplace en avant du porteur de balle dans un espace libre. Défenseur : gêne la progression du ballon dans le respect du non-contact. 2-4 points</p>	<p>Joueur assurant le jeu rapide ou placée par des actions variées Bonifie les ballons en variant les conditions d'accès à la cible. Pose le jeu ou l'accélère Contribue à la progression du ballon et tire en situation favorable. PB : s'organise plus rapidement pour faire le choix de passer ou dribbler à partir d'une position équilibrée. NPB : fait le choix de se démarquer en avant (appui) et à bonne distance de passe du PB. Défenseur : ralentit la progression du ballon vers la cible. 4,5 - 6 points</p>

4	Efficacité dans le rôle d'arbitre et d'observateur	Rôles insuffisamment assurés Recueil des données insuffisamment fiables. En tant qu'arbitre, hésite souvent sur des actions à arbitrer par une méconnaissance des règles. 0 - 1,5 points	Rôles assumés Recueil des données globales, justes et fiables. Assume le rôle d'arbitre avec de l'aide : L'élève connaît la règle mais est hésitant. 2-3 points	Rôles assurés Recueil des données différenciées exploitables et est en mesure d'avoir une interprétation simple et pertinente. Assure son rôle d'arbitre : l'élève connaît les règles et intervient pour arrêter le jeu. 3,5 – 4 points
---	--	---	--	--

h. Prolongements éventuels

La maîtrise de la langue (française et autre) :

- S'exprimer à l'oral comme à l'écrit dans un vocabulaire approprié et précis : Commenter et analyser les actions, les observations ; Débattre pour préparer une rencontre, un tournoi... ; Discuter des difficultés rencontrées et faire le bilan des situations et matchs.
- Lire seul et comprendre un énoncé, une consigne : Lire les règles de jeux et montrer qu'on les a comprises ; Lire la fiche descriptive d'une situation ; Comprendre l'organisation des ateliers.
- Rédiger un texte d'une quinzaine de lignes en utilisant ses connaissances en vocabulaire et en grammaire : Tenir un cahier EPS ; Rédiger les règles du jeu...
- Comprendre des mots nouveaux et les utiliser à bon escient : Employer les termes dribbler, passer, tirer, le lancer-franc, le panier, le shoot... ; Connaître le vocabulaire spécifique lié à l'activité : verbes d'action (to dribble...), parties du corps sollicitées (the hand...), matériel utilisé (the basket...), tenue particulière, les termes appropriés à certaines actions (dunk...).

Les principaux éléments de mathématiques et la culture scientifique et technologique :

- Nombres et calcul : Calculer mentalement (Comptabiliser les points, les écarts...)
- Grandeurs et mesures : Utiliser des instruments de mesure (chronomètre)
- Organisation et gestion de données : Lire, interpréter (Compléter une grille d'observation, une feuille de match...)
- Maîtriser des connaissances et les mobiliser : Le fonctionnement du corps humain et la santé (Comprendre les effets de l'activité sur le corps humain : échauffement, gestion de l'effort... et les prendre en compte dans l'éducation à la santé)

Les compétences sociales et civiques :

- Comprendre les notions de droits et de devoirs : Respecter les règles du jeu, les décisions de l'arbitre.
- Respecter les règles de la vie collective, notamment dans les pratiques sportives : Avoir un comportement digne pendant le jeu, dans la victoire et dans la défaite.
- Respecter tous les autres, et notamment appliquer les principes de l'égalité des filles et des garçons : Accepter les différences au sein de l'équipe, sur le terrain, dans chaque situation.

L'autonomie et l'initiative :

- Respecter des consignes simples en autonomie : Savoir jouer quand l'enseignant est présent sur un autre atelier.
- Être persévérant : Jouer jusqu'à la fin de la situation proposée.
- Commencer à savoir s'auto évaluer dans des situations simples : Compléter objectivement une grille d'évaluation (avec ou sans l'aide d'un pair).
- S'impliquer dans un projet individuel ou collectif : Participer activement au jeu ; Proposer des stratégies ; Encourager.

2. Séance 1 : Évaluation diagnostique

DURÉE : 1h00

RÉSUMÉ :



Supports et matériels

Ballons taille 5, 2 paniers, chasubles, plots, chronomètres, sifflets, planchettes, crayons et fiches pour noter les ballons touchés

a. Temps 1 - Échauffement

DURÉE : 10 minutes

Mise en place d'un échauffement avec 1 ballon pour 2.
L'enseignant donne les consignes organisationnelles et techniques.
Il corrige les gestes et anime.

Ce que fait l'élève

Les élèves se déplacent en trottinant par binôme sur tout le terrain et enchainent dribbles et passes (varier la nature des passes). Puis le porteur de balle doit suivre le non porteur de balle en dribblant, en changeant de mains, de directions, en s'arrêtant, pivotant et repartant en dribble (alternance des rôles).

Le meneur ne doit pas perdre le suiveur.

Échauffement articulaire : le grand huit faire passer le ballon autour de la taille, de la tête, entre les jambes, de plus en plus vite.

Les élèves enchainent des tirs à l'arrêt et en mouvement (Un tir l'autre récupère).

Étirements et récupération pendant que le professeur explique le temps 2.

b. Temps 2 - Présentation et énonciation des objectifs

DURÉE : 10 minutes

L'enseignant forme des équipes homogènes et rappelle les objectifs de la séance. Il revient sur les règles du jeu vues en classe et les explique en donnant des démonstrations pour faciliter la compréhension.
Il met en place le tournoi. : Pendant que A et B jouent, C arbitre, chronomètre et tient la marque, D observe et encourage. En fonction du nombre d'élève, l'enseignant prévoit de constituer des poules.

Ce que fait l'élève

Les élèves se regroupent par équipe et prennent les chasubles de couleur correspondante.

Ils questionnent, si nécessaire, sur l'organisation du tournoi.

c. Temps 3 - Situation de référence : Match 4 contre 4

DURÉE : 35 minutes

Avant le jeu : faire reformuler par les élèves le but de la situation, les règles du jeu et les critères de réussite.

Ce que fait l'élève

Alternance de temps de jeu et de temps d'échanges :
Questionnement de l'enseignant auprès des observateurs et des joueurs pour : - faire émerger les règles d'action (Comment faire pour réussir ?) - apprécier le respect des règles du jeu et de sécurité.

L'enseignant s'assure du bon déroulement du match et des fautes non signalées.

Il évalue les élèves dans leur rôle de joueurs.

Après le jeu : - évaluer le résultat du jeu à partir des critères de réussite, - s'exprimer sur les réussites et les difficultés - proposer des aménagements à la règle (ex : autorisation de plusieurs pas).

Les élèves observateurs notent le nombre de ballons touchés par l'élève qu'ils observent.

Les élèves arbitres (2 sur le terrain) jugent au minimum les paniers marqués et les sorties de balle.

d. Temps 4 - Bilan et mise en projet

DURÉE : 5 minutes

L'enseignant fait le bilan des observations et propose une organisation de travail à venir en ateliers (ou des situations d'apprentissage).



Ce que fait l'élève

Rangement du matériel.

e. Production attendue

cf.

[Télécharger la fiche d'observation.pdf](#)^[P.]

Trace écrite pour l'élève :

Il s'agit d'une fiche reprenant les règles essentielles du basket-ball. Ce document peut être constitué en classe.

Règles :

1. La mise en jeu se fait par un entre-deux au centre, les équipes pouvant occuper tout le terrain.
2. On ne peut se déplacer avec le ballon qu'en dribblant à une main. La reprise de dribble est interdite.
Réparation : Balle à l'adversaire sur la ligne la plus proche.
3. On ne doit pas sortir du terrain (c'est le joueur qui compte et pas le ballon, les lignes sont hors terrain).
Réparation : Balle à l'adversaire sur la ligne la plus proche.
4. On ne doit pas prendre le ballon dans les mains du joueur adverse. Réparation : Balle à l'équipe qui avait la balle, sur la ligne la plus proche.
5. On ne doit pas pousser, accrocher, retenir un adversaire. Réparation : Balle à l'adversaire sur la ligne la plus proche.
6. On ne doit pas pousser, accrocher, retenir un adversaire qui tire au panier. Réparation : 2 tirs de lancer-franc si tir raté, 1 tir de lancer-franc si tir réussi.
7. Un panier vaut 2 points, un lancer franc vaut 1 point.

3. Séance 2 : Acquisition ou renforcement d'un bagage technique minimal

DURÉE : 1h00

RÉSUMÉ :



Supports et matériels

Ballons taille 5, plusieurs paniers, chasubles, plots, chronomètres, sifflets, planchettes, crayons et fiches d'observation et de match

a. Temps 1 - Échauffement

DURÉE : 10 minutes

L'enseignant donne les consignes et insiste sur les repères techniques (position de la main sur le ballon, hauteur du dribble par rapport aux hanches, corps obstacle,...).

Il donne des principes liés à l'échauffement.

Ce que fait l'élève

1 ballon pour 2 :

- Échanges libres sur le terrain en respectant la règle du marcher.
- Le dribbleur suit les lignes du terrain.
- L'enseignant réduit la zone d'évolution des joueurs (« je me déplace et vous devez faire des échanges de balle devant moi ») : augmentation de la densité des joueurs.
- Sur tout le terrain, au signal, le non porteur de balle essaie de prendre le ballon à son partenaire (1c1 : notion de corps obstacle).

b. Temps 2 - Travail en Ateliers

DURÉE : 20 minutes

Mise en place d'ateliers portant sur :

- **Le dribble** : dribbler entre des plots et enchaîner par une passe (relais) ou un tir pour conserver la logique du jeu. Possibilité de mettre deux parcours et d'instaurer à la fin une petite compétition entre les joueurs.

- **Le tir en appui** : cerceaux à différentes positions et distances/panier. Possibilité d'instaurer un défi entre les joueurs.

- **Travail des passes** : passe à 10 avec cerceaux sans opposition. Une équipe avec le ballon prend position dans les cerceaux et doit se faire le plus de passes tendues possibles en 40 secondes. Après une passe le joueur doit changer de cerceau (on peut aussi changer de cerceau même sans avoir fait de passe). L'équipe au repos compte à voix haute les passes de l'équipe qui joue. Si le joueur n'a pas changé de cerceau on ne comptabilise pas le point. On conserve la meilleure série sur les 40" et on change d'équipe. On peut mettre un défenseur de l'autre équipe qui essaie d'intercepter les passes.

L'enseignant donne des repères techniques et organise les rotations.

Ce que fait l'élève

Les élèves sont par équipe et passent d'un atelier à l'autre.

Passe à 10 avec cerceaux :



c. Temps 3 - Situation de référence 4c4

DURÉE : 20 minutes

L'enseignant reprend l'organisation de S1 mais avec des équipes homogènes.

Ce que fait l'élève

Il reprend les nouveaux critères d'observation par équipe exposés en classe : possession-tir-but.

Les élèves observateurs tiennent la marque et notent le nombre de ballons en possession par l'équipe à observer ainsi que les tirs et les réussites.

Les élèves arbitres incorporent de nouvelles règles à juger comme le marcher et/ou la reprise de dribble.

Les joueurs essaient, avec l'aide de l'enseignant de trouver des solutions collectives aux problèmes rencontrés en jeu et mis en évidence par les observations.

d. Temps 4 - Bilan et mise en projet

DURÉE : 10 minutes

Retour sur le jeu et proposition de travail pour S3

 | Ce que fait l'élève

Ramassage du matériel

e. Production attendue

cf.

[Télécharger la fiche d'observation et fiche de match.pdf](#)^[p.][p.]

4. Séance 3 : Acquisition ou renforcement d'un bagage technique minimal

DURÉE : 1h00

RÉSUMÉ :



Supports et matériels

Ballons taille 5, plusieurs paniers, chasubles, plots, chronomètres, sifflets, planchettes, crayons et fiches d'observation et de match

a. Temps 1 - Échauffement

DURÉE : 10 minutes

L'enseignant guide l'échauffement en multipliant les consignes : dribble main droite, main gauche, arrêt, pivot, accélération, regarder le mur devant soi, dribbler accroupi puis à genou puis assis, gêner le joueur à coté en essayant de lui repousser le ballon (travail protection de balle), déclencher un tir le plus rapidement possible... L'enseignant rassemble la classe et présente les situations à venir.

 | Ce que fait l'élève

Les élèves ont un ballon chacun et restent attentifs aux consignes de l'enseignant tant sur les exercices proposés que sur les principes liés à l'échauffement.

b. Temps 2 - Travail en Ateliers

DURÉE : 20 minutes

Mise en place d'ateliers portant sur :
Le dribble et la passe : L'horloge

 | Ce que fait l'élève

L'équipe des passeurs (l'horloge) et l'équipe des coureurs. Les passeurs se placent en cercle (écartés d'1,50m) sauf un passeur qui se place au centre du cercle. Les coureurs sont en colonne derrière une ligne de départ située à environ 7 mètres du cercle. Au signal de départ, les passeurs doivent passer la balle à leur partenaire du centre du cercle qui la renvoie au passeur suivant pour la faire tourner sur le cercle dans le sens des aiguilles d'une montre. A chaque tour, une heure compte un point. Pendant ce temps, les coureurs font un relais autour du cercle des passeurs. Un premier coureur part, court autour du cercle en dribblant, passe le ballon au second qui court à son tour, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les coureurs soient passés. Une fois que les coureurs ont terminé, on stoppe le jeu, on compte les tours d'horloge effectués par les passeurs et on inverse les rôles. L'équipe qui a réalisé le plus de tours d'horloge durant le relais de l'équipe adverse gagne.

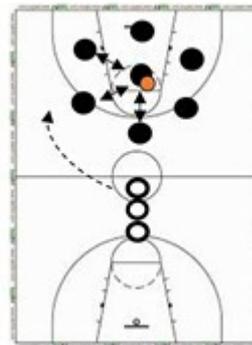
Le tir : le tir en course (Apprentissage du double pas) : Le joueur passe à son camarade devant lui, court dans sa direction (qui est aussi celle du panier), prend le ballon dans les mains de son camarade (lequel lui tend) et enchaîne « droite » « gauche » et tire en sautant.

La passe : Passe à 10 libre avec opposition. Possibilité de finaliser le jeu par un tir pour orienter ce dernier vers la cible.

L'enseignant passe d'un atelier à l'autre et s'assure que les consignes soient respectées. Il corrige les gestes et insiste sur la notion de démarquage (passe à 10). Il donne des repères techniques (cf. repères sur la planche pour le tir)

Les élèves sont par équipe et passent d'un atelier à l'autre.

L'horloge :



c. Temps 3 - Situation de référence 4c4

DURÉE : 20 minutes

L'enseignant reprend la situation de référence de 4c4 avec les mêmes critères d'observation.



Ce que fait l'élève

Les élèves observateurs tiennent la marque et notent le nombre de ballons en possession par l'équipe à observer ainsi que les tirs et les réussites.

Les élèves arbitres incorporent de nouvelles règles à juger comme le retour en zone.

Les joueurs essaient, avec l'aide de l'enseignant de trouver des solutions collectives aux problèmes rencontrés en jeu et mis en évidence par les observations.

d. Temps 4 - Bilan et mise en projet

DURÉE : 10 minutes

Bilan basé sur les observations faites et mise en projet.



Ce que fait l'élève

Les élèves analysent leurs performances collectives et individuelles et proposent un projet pour progresser dans ces deux domaines.

e. Production attendue

Fiche d'observation et fiche de match

[Télécharger la fiche d'observation et fiche de match.pdf](#)^[p.][p.]

5. Séance 4 : Acquisition ou renforcement d'un bagage technique minimal et de notions fondamentales

DURÉE : 1h00

RÉSUMÉ :



Supports et matériels

Ballons taille 5, plusieurs paniers, chasubles, plots, chronomètres, sifflets, planchettes, crayons et fiches d'observation et de match

a. Temps 1 - Échauffement

DURÉE : 10 minutes

L'enseignant reprend l'échauffement de S3 puis il rassemble la classe et présente les situations à venir.

Ce que fait l'élève

Les élèves ont un ballon chacun et restent attentifs aux consignes de l'enseignant tant sur les exercices proposés que sur les principes liés à l'échauffement.

b. Temps 2 - Travail sur le marquage-démarquage et sur l'appui-soutien

DURÉE : 20 minutes

Lors d'un match de basket et surtout chez les jeunes, le surnombre est omniprésent. Il est donc important de travailler et répéter ces situations. Pour que ces séances soient constructives, il est impératif que l'enseignant donne des règles de placement et de déplacement, ou des principes de jeu aux élèves.

L'enseignant met en place des situations dirigées dans un premier temps de 2c1, puis 3c1 et 3c2. Chaque situation est évolutive : dans le 2c1, le défenseur est dans une zone puis il est libre de se déplacer sur tout le terrain. Dans le 3c2, les défenseurs sont dans deux zones différentes puis jeu libre.

L'enseignant aide à donner des repères cognitifs et informationnels sur les notions de démarquage (2c1) puis d'appui-soutien (3c2)

Ce que fait l'élève

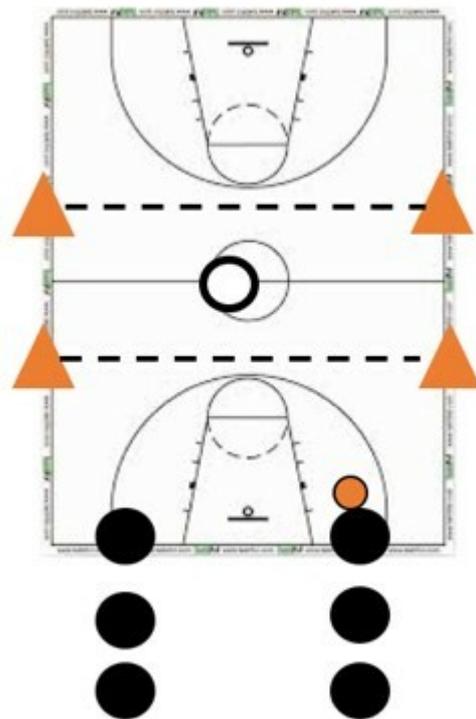
Les élèves sont par binômes et se mettent en colonne en attendant leur passage.

Le critère de réussite est dans un premier temps de pouvoir déclencher un tir en zone de marque (donc d'avoir échappé au(x) défenseur(s)) puis de réussir le panier.

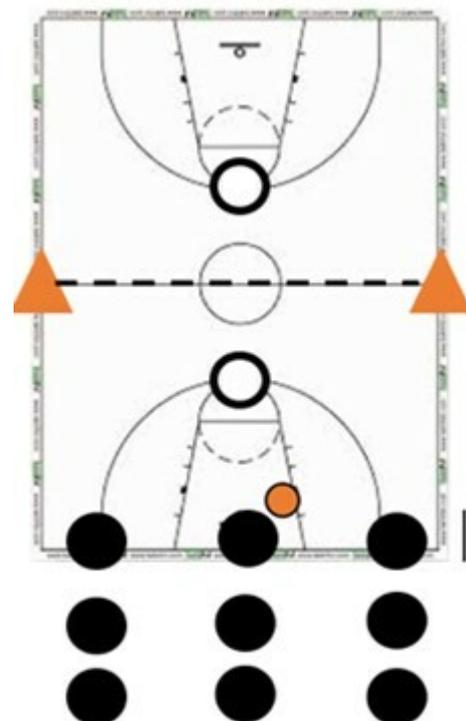
L'évolution porte sur le temps (vers la contre-attaque)

A chaque passage, le binôme évalue sa prestation en fonction des critères retenus.

Ex : 2c1 avec défenseur dans zone



3c2 avec défenseurs dans zone



c. Temps 3 - Situation de référence 4c4

DURÉE : 25 minutes

L'enseignant reprend la situation de référence de 4c4 mais le jeu est cette fois-ci dirigé. Il oriente le jeu en arrêtant ce dernier et en aidant les élèves à repérer les situations de surnombre, d'absence de démarquage...
La fin des rencontres est un jeu libre.

Ce que fait l'élève

Les élèves observateurs tiennent la marque et notent le nombre de ballons en possession par l'équipe à observer ainsi que les tirs et les réussites.

Les élèves arbitres tiennent désormais compte de toutes les règles retenues.

Les joueurs essaient, avec l'aide de l'enseignant de trouver des solutions collectives aux problèmes rencontrés en jeu et mis en évidence par les observations.

d. Temps 4 - Bilan et mise en projet

DURÉE : 5 minutes

Bilan de séance et mise en projet.

Ce que fait l'élève

Bilan projet individuel et projet collectif puis rangement du matériel.

e. Production attendue

Fiche d'observation et fiche de match

[Télécharger la fiche d'observation et fiche de match.pdf](#)^[p.][p.]

6. Séance 5 : Notion de coopération - opposition par équipe

DURÉE : 1h00

RÉSUMÉ :



Supports et matériels

Ballons taille 5, plusieurs paniers, chasubles, plots, chronomètres, sifflets, planchettes, crayons et fiches d'observation et de match

a. Temps 1 - Échauffement

DURÉE : 10 minutes

L'enseignant installe le matériel puis conseille, si besoin, l'élève ou les élèves responsables de l'échauffement.
Il présente la situation à venir et les objectifs.

Ce que fait l'élève

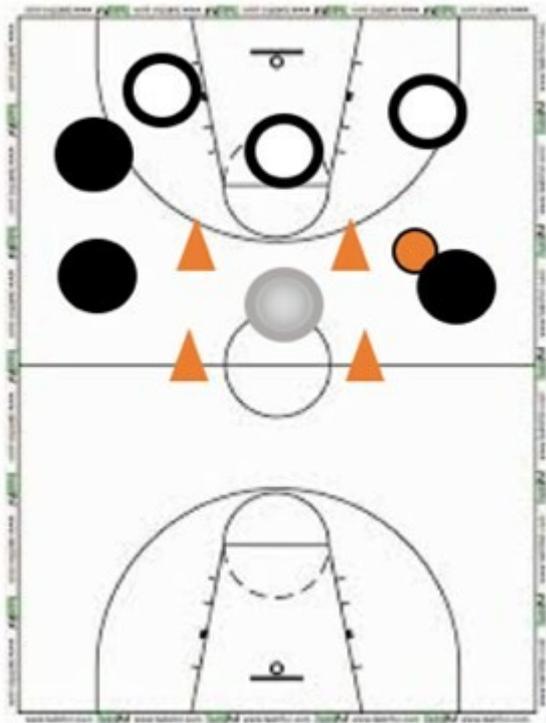
Un élève désigné mène l'échauffement selon les principes appris auparavant.

b. Temps 2 - Profiter du surnombre offensif - Élargir l'espace de jeu pour limiter le phénomène de grappe (regroupement autour du porteur de balle)

DURÉE : 25 minutes

L'enseignant présente les deux jeux :
- Jeu n°1 : Attaque-défense avec joueur jocker :

Ce que fait l'élève



Jeu n°1 : 2 équipes jouent. Une arbitre et observe.

Attaque/défense. Les joueurs en attaque ont 5 ballons pour marquer le plus grand nombre de paniers. L'équipe en attaque peut s'appuyer sur le joueur joker placé dans une zone impénétrable. Le joker est toujours en attaque. Les joueurs s'appuient sur les compétences acquises précédemment relatives au surnombre offensif. Possibilité de faire évoluer le jeu sur tout le terrain en mettant un joueur joker dans le rond central.

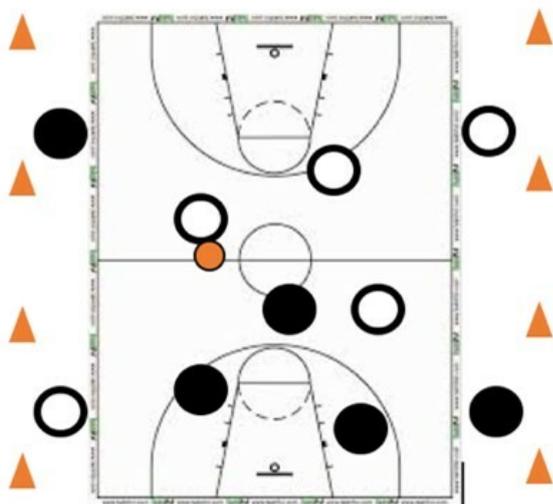
Jeu n°2 : 2 équipes jouent. Une arbitre et observe.

En attaque, le joueur dribble ou passe le ballon à ses partenaires ou aux jokers latéraux. Possibilité de supprimer le dribble.

Les joueurs libres doivent se démarquer dans des espaces libres vers l'avant. Le porteur de balle doit s'appuyer sur les jokers si ses partenaires sont marqués.

On peut permettre aux jokers d'évoluer sur toute la longueur du couloir.

- Jeu n°2 : Les jokers latéraux :



Il anime et régule les jeux en guidant les joueurs et si nécessaire, en arrêtant les jeux.

c. Temps 3 - Situation de référence 4c4

DURÉE : 20 minutes



Reprise des tournois inter-équipes.

L'enseignant guide les élèves quant au projet de jeu qu'ils peuvent mettre en place au regard de leurs potentiels.

Ce que fait l'élève

Poursuite du travail d'observation et de remédiation au sein des équipes.

Poursuite de l'élaboration d'un projet d'organisation collective simple, à partir des observations (contre-attaque, attaque placée, rôle des joueurs...)

d. Temps 4 - Bilan et mise en projet

DURÉE : 5 minutes

Retour sur la séance et mise en projet.



Ce que fait l'élève

Retour sur le projet collectif et rangement du matériel.

e. Production attendue

Fiche d'observation

[Télécharger la fiche d'observation.pdf](#)^[p.]

7. Séance 6 : Notion de coopération - opposition par équipe

DURÉE : 1h00

RÉSUMÉ :



Supports et matériels

Ballons taille 5, plusieurs paniers, chasubles, plots, chronomètres, sifflets, planchettes, crayons et fiches d'observation et de match

a. Temps 1 - Échauffement

DURÉE : 10 minutes

L'enseignant met en place les situations à venir et présente ces dernières à la classe une fois l'échauffement terminé.



Ce que fait l'élève

L'échauffement est autonome. Chaque élève dispose d'un ballon et s'échauffe selon les principes appris au cours des séances précédentes.

b. Temps 2 - Se démarquer et élargir l'espace de jeu pour limiter le phénomène de grappe (regroupement autour du porteur de balle)

DURÉE : 25 minutes

L'enseignant présente les deux jeux :

Jeu n°1 : La passe à 5

2 groupes de 12 joueurs environ chacun (8 attaquants – 3 défenseurs – 1 arbitre).

Chaque équipe est composée de 8 joueurs qui attaquent et 3 qui défendent. Dans chaque moitié de terrain, les 8 attaquants de chaque équipe doivent se



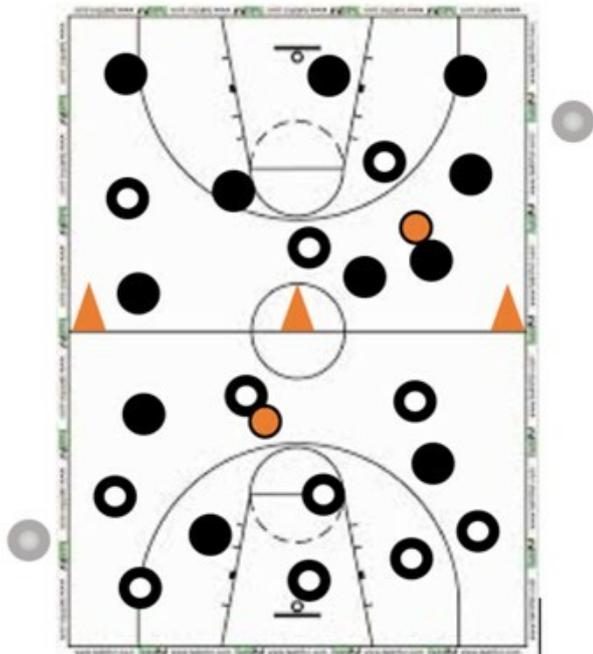
Ce que fait l'élève

Pour les deux jeux : Les attaquants doivent occuper les espaces libres et s'éloigner du porteur de la balle à distance de passe.

Les défenseurs doivent se placer entre les adversaires et la balle.

faire 5 passes consécutives avant l'autre équipe qui attaque sur l'autre terrain. Les défenseurs de chaque équipe tentent de les en empêcher.

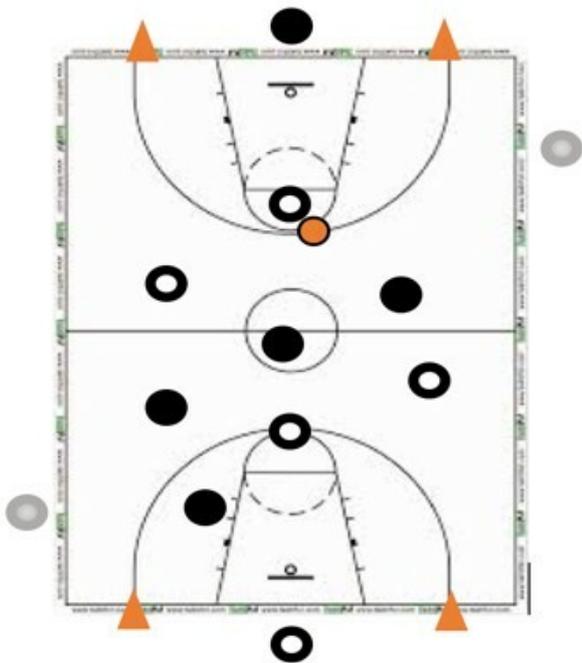
Les élèves arbitres jugent les sorties, les ballons pris dans les mains (ainsi que les dribbles pour le 2e jeu) et le nombre de passes (entre joueurs ou avec le capitaine).



Jeu n°2 : La balle au capitaine

L'équipe en possession de la balle doit la passer à son capitaine placé derrière la ligne de fond. Chaque passe au capitaine rapporte un point. Pour qu'une passe au capitaine soit valable, la balle ne doit pas toucher le sol après réception.

Il anime et régule les jeux en guidant les joueurs et si nécessaire, en arrêtant les jeux.



c. Temps 3 - Situation de référence 4c4

DURÉE : 20 minutes

Reprise des tournois inter-équipes.
L'enseignant guide les élèves quant au projet de jeu qu'ils peuvent mettre en place au regard de leurs potentiels.

Ce que fait l'élève

Poursuite du travail d'observation et de remédiation au sein des équipes.
Poursuite du projet collectif (contre-attaque, attaque placée, rôle des joueurs...)

d. Temps 4 - Bilan et mise en projet

DURÉE : 5 minutes

Retour sur la séance et mise en projet.

Ce que fait l'élève

Bilan du projet collectif et rangement du matériel.

8. Séance 7 : Notion de coopération - opposition par équipe - Préparation à l'évaluation finale

DURÉE : 1h00

RÉSUMÉ :



Supports et matériels

Ballons taille 5, plusieurs paniers, chasubles, plots, chronomètres, sifflets, planchettes, crayons et fiches d'évaluation

a. Temps 1 - Échauffement

DURÉE : 10 minutes

L'enseignant met en place le matériel et annonce les situations à venir.

| Ce que fait l'élève

Échauffement individuel axé sur le dribble et le tir.

b. Temps 2 - Attaque placée/Contre-attaque

DURÉE : 20 minutes

L'enseignant met en place des situations de 4c4 en attaque-défense. Une équipe joue en jeu placé en attaque. Dès que l'équipe en défense récupère la balle, elle déclenche une contre-attaque.

L'enseignant revient sur les réussites et échecs et fait repérer aux élèves les critères de réussite : prise d'information avant la récupération, placement des joueurs...

Il joue aussi sur les variables comme l'interdiction de dribbler, la pression temporelle (10 secondes pour réussir la contre-attaque) ou le placement d'un joueur en pointe.

| Ce que fait l'élève

Il s'agit pour les joueurs de se concentrer à la fois sur les habiletés techniques (passes, tirs, rebonds offensifs et défensifs...) mais aussi sur les placements et les anticipations.

Un travail sur les prises d'information est privilégié (lever la tête, prendre de l'information avant la récupération de balle...).

c. Temps 3 - Situation de référence 4c4 - Préparation à l'évaluation finale.

DURÉE : 25 minutes

L'enseignant présente et explique les critères d'évaluation pour S8.

Un retour est fait sur les observations relevées.

L'enseignant commence à évaluer les rôles sociaux et notamment celui d'arbitre.

| Ce que fait l'élève

Les élèves organisent le tournoi et tiennent compte de la fiche d'évaluation terminale pour les observations.

Cette dernière aura pu être présentée en classe.

d. Temps 4 - Bilan et mise en projet

DURÉE : 5 minutes

Retour sur la séance et bilan des évaluations.

| Ce que fait l'élève

Prise en compte des relevés et réajustement des projets individuels et collectifs.

e. Production attendue

Fiche d'évaluation

9. Séance 8 : Évaluation sommative

DURÉE : 1h00

RÉSUMÉ :



Supports et matériels

Ballons taille 5, 2 paniers, chasubles, plots, chronomètres, sifflets, planchettes, crayons et fiches d'évaluation

a. Temps 1 - Échauffement

DURÉE : 10 minutes

Ce que fait l'élève

Échauffement autonome
1 ballon chacun

b. Temps 2 - Situation de référence 4c4

DURÉE : 40 minutes

L'enseignant met en place les matchs et rappelle l'organisation de l'évaluation.
Un point est fait sur les critères.
Il évalue l'ensemble des joueurs.

Ce que fait l'élève

Les élèves reprennent l'organisation de S7 avec la rotation des équipes et des rôles sociaux mis précédemment en place.

c. Temps 3 - Retour final

DURÉE : 10 minutes

Bilan général.
Rappel des savoirs transversaux acquis pour les prochains cycles de sports collectifs.
Mise en projet pour prochaine séquence.

Ce que fait l'élève

Retour sur les apprentissages et les ressentis au cours de la séquence.