

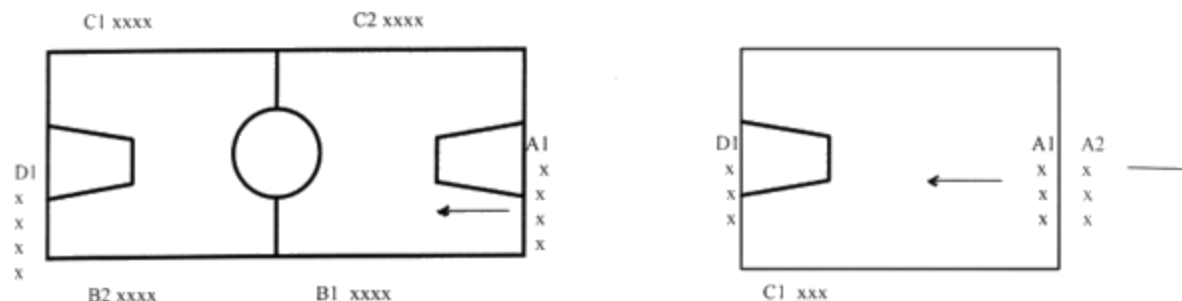
UNITE D'APPRENTISSAGE « BASKET BALL »

CYCLE 3	DOMAINE	Education Physique et Sportive
COMPETENCE		<i>Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement</i>
ACTIVITE SUPPORT		BASKET

Situations globales Pour entrer dans l'activité	Situation de référence Pour savoir où on en est Evaluer le savoir déjà là	Situations d'apprentissage Pour apprendre et progresser Construire les apprentissages	Situation de référence Pour mesurer les progrès, pour évaluer
	Jeu réel permettant de faire apparaître les besoins qui seront l'objet des futures situations d'apprentissage.	<ul style="list-style-type: none"> - Maniement du ballon pour atteindre une cible. (le parcours) - Maniement du ballon en jouant vers l'avant. (Le chrono) - Jouer vers l'avant et atteindre la cible. - Avancer rapidement. (Le toucher) - Donner la balle au bon moment et avancer rapidement. - Avoir la balle, se démarquer. - Lutter pour la conquête du ballon. - S'opposer - Jeux pré-sportifs. - Jeux à effectif réduit 3 contre 3 et 4 contre 4. 	<p style="text-align: center;">Jeu réel</p> <p style="text-align: center;">Evaluer les effets de l'apprentissage</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Pour l'enfant</u> : j'ai joué à ..., j'ai réussi à ..., je dois apprendre..., je sais... - <u>Pour le maître</u> : il évalue les effets des situations d'apprentissage mise en place
Evaluation diagnostique		Evaluation formative	Evaluation sommative

Situation de référence

SITUATION DE RÉFÉRENCE



JEU : sur 2 panneaux, sous forme d'aller et de retour

DURÉE : 6 à 8 minutes.

ÉQUIPES :

6 équipes de 4 à 5 joueurs.

1 équipe attaque, celle qui est évaluée.

1 équipe défend, 1 défenseur à la fois rentre toutes les 45 ou 60 s au choix les autres équipes chronomètrent et font rentrer les défenseurs, marquent les points, tiennent les fiches d'évaluation, arbitrent.

FORME : attaque / défense.

OBJET : l'équipe attaquante cherche à marquer le plus de paniers possibles en allant d'un panier à l'autre.

DÉROULEMENT : Au départ la situation est de 4 ou 5 contre 0; au fur et à mesure, elle évolue en 4 (ou 5) contre 1, 2, 3, 4 (ou 5) défenseurs. Quand le dernier défenseur est entré en jeu, le jeu se déroule pendant 2 ou 3 minutes (au choix).

RÈGLE 1 : L'équipe attaquante n'est pas obligée d'être au complet pour attaquer.

RÈGLE 2 : Après chaque tir tenté (réussi ou raté) l'équipe attaquante remet en jeu par la ligne de fond et développe une attaque sur le panier opposé.

RÈGLE 3 : On comptabilise les tirs qui touchent la planche et/ou le cercle 1 Pt et les paniers réussis 3 Pts. L'équipe gagnante est celle qui a marqué le plus de points

RÈGLE 4 : Quand un défenseur intercepte la balle, il la pose au sol et les attaquants vont faire une remise en touche.

RÈGLE 5 : Quand le ballon sort par la ligne de fond, les attaquants font une remise en jeu ligne de fond et repartent en attaque vers le panier opposé.

RÈGLE 6 : Après 6 à 8 minutes (selon le nombre de joueurs et le temps choisi) on change les rôles: attaquants, défenseurs, observateurs.

JEU : sur un panneau (2 x 1/2 terrain)

DURÉE : 5 à 7 minutes.

ÉQUIPES :

6 à 8 équipes de 3 à 4 joueurs.

1 équipe attaque, celle qui est évaluée.

1 équipe défend, 1 défenseur à la fois rentre toutes les 45 ou 60 s. au choix, les autres équipes chronomètrent et font rentrer les défenseurs, marquent les points, tiennent les fiches d'évaluation, arbitrent.

FORME : attaque / défense. l'équipe attaquante cherche à marquer le plus de paniers possibles en allant du rond central vers le panier.

DÉROULEMENT : Au départ la situation est de 3 ou 4 contre 0; au fur et à mesure, elle évolue en 3 (ou 4) contre 1, 2, 3 (ou 4) défenseurs. Quand le dernier défenseur est entré en jeu, le jeu se déroule pendant 2 ou 3 minutes (au choix). A chaque perte de balle les rôles s'inversent et l'équipe en possession du ballon redémarre le jeu du rond central .

RÈGLE 1 : L'équipe attaquante n'est pas obligée d'être au complet pour attaquer.

RÈGLE 2 : Après chaque tir tenté (raté ou réussi) l' équipe attaquante revient dans le rond central et développe une nouvelle attaque.

RÈGLE 3 : On comptabilise les tirs qui touchent la planche et/ou le cercle 1 Pt

RÈGLE 4 : et les paniers réussis 3 Pts. L'équipe gagnante est celle qui a marqué le plus de points.

RÈGLE 5 : Quand un défenseur intercepte la balle, il la pose au sol et les attaquants vont faire une remise en touche. L'action offensive s'arrête lorsque le ballon sort ligne de fond. Retour des attaquants dans le rond central pour une nouvelle attaque.

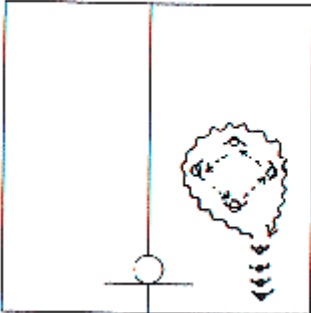
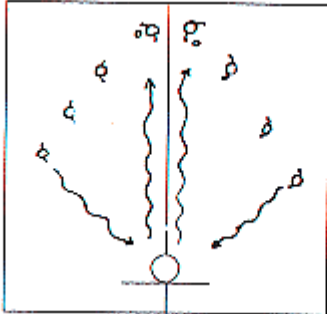

RÈGLE 6 : Après 5 à 7 minutes (selon le nombre de joueurs et le temps choisi) on change les rôles: attaquants, défenseurs, observateurs.

OPTION : Après un tir tenté (raté ou réussi) et lorsque la balle sort ligne de fond les attaquants récupèrent le ballon et reviennent dans le rond central par un jeu de passes uniquement, les défenseurs restent passifs.


Le parcours

Types de savoirs construits	CONDUIRE LE BALLON EN DRIBBLANT		
Fiche 1	SITUATION A 3 NIVEAUX DE RÉALISATION		
	NIVEAU 1	NIVEAU 2	NIVEAU 3
But de la tâche	Effectuer un parcours en dribblant		
Aménagement du milieu	<p style="text-align: center;">Terrain partagé en 2, groupes de 4 joueurs, 3 ou 4 groupes par demi terrain, 1 ballon par élève (si possible)</p> <div style="text-align: center;"> </div> <p style="text-align: center;">possibilité d'opposer deux équipes soit en parallèle, soit sous forme : JEU DU BERET</p>		
Règles de fonctionnement	Ecarter les doigts de la main pour... - Faire rebondir le ballon au sol et le contrôler (dribble) main droite, main gauche, à l'oblique, très haut, très bas - Faire passer le ballon d'une main dans l'autre, autour de soi ...et terminer par un tir au panier ou un lancer de précision dans une cible (pneu) sur le parcours, à chaque obstacle changer de main, faire apparaître la notion de protection de la balle avec le corps ... et IDEM Remplacer les obstacles par des défenseurs qui essaient d'intercepter la balle au passage de l'attaquant tout en restant dans une zone délimitée (un pied obligatoirement dans un cerceau) et IDEM
Critères de réussite	Comptage des points, appréciation du temps, perte de balle		
	<i>Comportements observés :</i> regarde la balle dribble devant lui dribble haut - perd la balle	<i>Comportements attendus :</i> regarder les obstacles pour anticiper dribbler sur le côté dribbler bas pour garder la maîtrise du ballon - protéger son ballon	

Le chrono

Types de savoirs construits	PASSER DRIBBLER TIRER DÉCOUVRIR LA RÈGLE DU MARCHER		
Fiche 2	SITUATION A 3 NIVEAUX DE RÉALISATION		
	NIVEAU 1	NIVEAU 2	NIVEAU 3
But de la tâche	Assurer des passes de différentes façons		
Aménagement du milieu	<p style="text-align: center;">1 terrain partagé en quatre, 1 ballon pour 2 joueurs</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">    </div>		
Règles de fonctionnement	suivre son partenaire qui évolue en tous sens en dribblant, au signal : - passer les ballons ; inversion des rôles. - les partenaires se séparent, et à un 2 ^{ème} signal retrouver son partenaire pour lui lancer le ballon, les rôles s'inversent. - Après avoir passer le ballon, on devient défenseur, on tente de récupérer le ballon. - Idem sur n'importe quel porteur de ballon.	- les joueurs sont placés en 2 lignes et se passent la balle vers l'avant jusqu'au 4 ^{ème} joueur qui part en dribble pour tirer, il récupère son ballon et revient en queue de colonne. - recommencer les passes et ainsi de suite.	le ballon chronomètre une équipe de 4, 5, 6 joueurs se fait des passes, tandis que l'autre équipe (même nombre de joueurs) tourne autour en dribblant, le dernier tireur termine sa rotation en allant faire un tir. Inverser les rôles.
Critères de réussite	<i>comportements observés</i> ne suit pas son partenaire passe n'importe où, passe imprécise n'essaye pas de récupérer le ballon	<i>comportements attendus</i> accompagne les mouvements de son partenaire, attentif au signal bonne passe, actif dans la récupération du ballon	<i>évaluation</i> nombre de rotations effectuées par les passeurs et les dribbleurs tirs réussis

Le toucher

Types de savoirs construits	ATTRAPER PASSER. COOPÉRER POUR JOUER VERS L'AVANT. MAÎTRISER SES ARRÊTS, SES APPUIS. S'ORIENTER ET PROGRESSER.		
FICHE 3	SITUATION A 3 NIVEAUX DE RÉALISATION		
	NIVEAU 1	NIVEAU 2	NIVEAU 3
But de la tâche	Progresser le plus rapidement possible en se passant la balle sans se faire prendre.		
Aménagement du milieu	 <p>par groupe de 4</p>		
Règles de fonctionnement	Le défenseur D fait la passe à A1 ou à A2 et fait le tour de la balise en courant pour rattraper A1 et A2 -Dès que A1 ou A2 reçoit la balle , les 2 joueurs progressent le plus rapidement possible en se faisant uniquement des passes. -Un joueur touché ne peut plus avancer , si D touche le porteur de balle celui-ci fait passe et le 2ème attaquant tente d'atteindre la zone la plus éloignée en dribblant et s'arrête après avoir été touché ; si D touche le non porteur du ballon celui-ci s'arrête et le porteur du ballon tente d'atteindre la zone la plus éloignée en dribblant.	Idem , mais un joueur ne peut être touché que s'il est porteur du ballon.	Idem , mais le défenseur D doit uniquement tenter d'intercepter le ballon.
Critères de réussite	Le 4ème joueur observe et note la zone atteinte par A1 et A2 ; chaque ligne franchie = 1 point , Totaliser les points de A1 et A2. - <i>comportement observé</i> Le ballon est perdu dès les premières passes Passes latérales - Course balle en main		<i>comportement attendu</i> Passé directe ou un rebond maxi Passes vers l'avant - passes en avant de son partenaire Je reçois la balle = je m'arrête

