



RENCONTRES BASKET



Échéancier: Inscription à renvoyer avant le 22 novembre, formulaire sur le site :

[Remplir le formulaire d'inscription](#)

Date : du 5 au 13 janvier 2023 (sauf mercredi)
(9H30 - 15H00)

Forme : Rencontre d'aboutissement : **basket**.

Public : Cycle III



Lieu : Ferme du Marault (Magny Cours)

Important : une participation aux frais d'organisation de la rencontre sous forme de mutualisation sera demandée au prorata du nombre d'enfants non licenciés pour chaque association.



Sens de l'activité





Le basket est une activité de coopération et d'opposition dans laquelle il s'agit d'atteindre ou de protéger le panier dans un espace délimité en respectant des règles définies à l'avance.

-  En attaque, les buts sont de faire progresser le ballon, conserver le ballon, tirer et marquer.
-  En défense, il s'agit de gêner la progression du ballon, récupérer le ballon, protéger la cible.

Déroulement de la rencontre

9h30 : Accueil

10h : 4 ateliers de 30 minutes :

-  La passe à 10 sans opposition et avec cerceaux (p4)
-  3 contre 1 inattendu (p5)
-  L'épervier et la ligne de feu (p6 et p7)
-  Culture basket : cet atelier sera organisé par le comité de basket de la Nièvre et l'USEP. A partir de supports vidéos, nous présenterons notre marraine Migna Touré et les compétitions de basket aux Jeux Olympiques (basket à 5, 3 contre 3). Un rappel des règles d'arbitrage sera également effectué en prévision du tournoi de l'après-midi.

12h : pique-nique

12h45 : tournoi de basket à 4 contre 4 sur un panier : match de 7 minutes. Les élèves arbitreront en binôme avec un adulte. Les équipes devront être mixtes.

14h45 : fin des activités.

15h : départ des bus

Ressources

Document pédagogique

Les jeux de la rencontre sont issus d'un document édité conjointement par la Fédération Française de Basket Ball et l'USEP en 2021.

Vous pouvez télécharger le document complet en cliquant sur le lien ci-dessous :

[Document pédagogique USEP FFBB](#)

Formation

Pour accompagner ce nouveau document pédagogique, nous vous proposons une soirée de formation.

Elle aura lieu le jeudi 17 novembre de 17h15 à 18h30 au gymnase Guynemer à Nevers. Lors de la soirée, nous vous ferons vivre les jeux de la rencontre ainsi que quelques situations d'apprentissage pour vous aider à construire vos séances. La formation se terminera par un pot convivial.

Pour vous inscrire, vous pouvez compléter le formulaire à l'adresse suivante :

[Je m'inscris à la soirée de formation](#)

LA PASSE À 10 SANS OPPOSITION ET AVEC CERCEAUX



DRIBBLE
SA

Compétences développées

- Passer à l'arrêt
- Se démarquer et « appeler » la balle
- Repérer le joueur démarqué
- Se positionner pour faciliter l'action du porteur de balle
- Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur, chronométreur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe

But

Réaliser 10 passes à la suite en équipe sans perdre le ballon plus rapidement que l'autre équipe

Description de la situation

- 16 cerceaux sont disposés par terre espacés de 2 à 3 mètres les uns des autres (pas nécessairement sur un terrain de basket).
- 3 équipes : 2 jouent, l'autre organise,
- Les deux ballons sont posés dans un cerceau différent, chaque ballon est attribué à une équipe.

Matériel

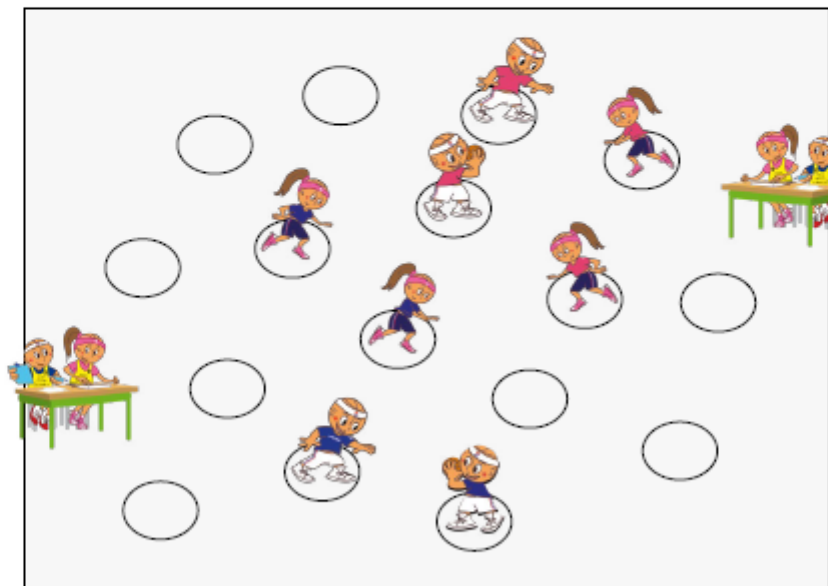
- 2 ballons
- 3 X 4 chasubles
- Des feuilles de marques + 1 crayon

Critères de réussite

- Temps mis pour réaliser 10 passes
- Anticipation des déplacements en fonction des passes

Variables

- ⊗ Passe avec rebond
- ⊗⊗ Espacer davantage les cerceaux pour utiliser la passe à une main
- ⊗⊗⊗ Réduire le nombre de cerceaux (jusqu'à 10)



Consignes :

Au signal, vous devez aller vous mettre dans un cerceau dont celui de votre ballon. Vous devez ensuite réaliser 10 passes consécutives entre vous en respectant les règles suivantes :

- Passer à un partenaire dans un cerceau,
- Obligation de changer de cerceau après une passe,
- Interdiction de passer au joueur qui vous a fait la passe,
- Si le joueur n'attrape pas le ballon dans son cerceau ou le laisse tomber, retour à zéro !
- Vous pouvez changer de cerceau même sans avoir fait une passe.

> ORGANISATEURS :

Par deux, comptez à tour de rôle à voix haute les passes des équipes qui s'affrontent en veillant au respect des règles.

→ Sommaire fiches

Lors des rencontres, cette situation sera adaptée en « 3 contre 1 inattendu ».

Il y aura donc 4 équipes et 3 attaquants pour un défenseur.

Vous pouvez travailler les deux versions du jeu durant la préparation.

DRIBBLE SA

Matériel

- 1 ballon
- 1 cerceau
- 3 plots

Critères de réussite

- Fixation du défenseur avant la passe: nombre de paniers réussis sans gêne du défenseur (attaquant)

Variables

- ⊗ Distance par rapport au panier
- ⊗⊗ Un seul tir autorisé

→ Sommaire fiches

2 CONTRE 1 INATTENDU

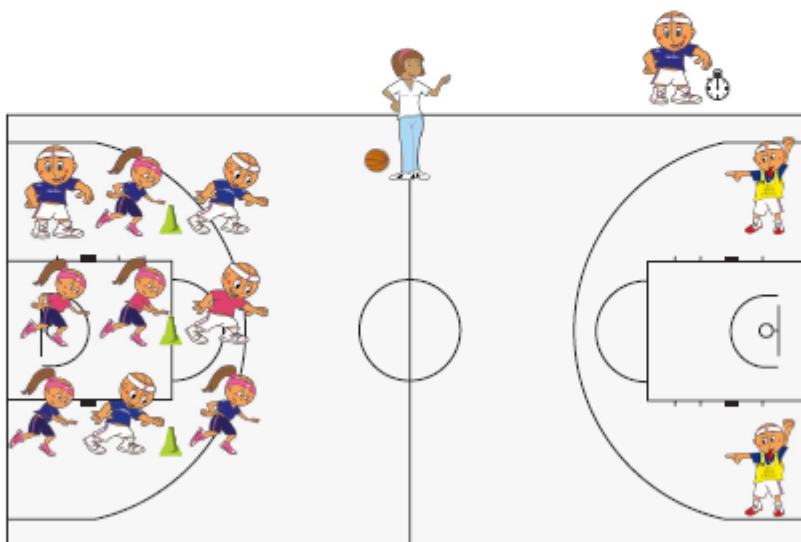
Compétences développées

- S'adapter rapidement à une situation de jeu
- Dribbler pour fixer un défenseur
- Aller dans un espace libre pour recevoir le ballon
- Passer à un partenaire selon son appel de balle
- Faire des appels de balle
- Gêner les actions du porteur de balle
- Connaître et faire respecter les règles liées à l'activité

But

Attaquants: Marquer rapidement en situation de 2 contre 1

Défenseurs: Réussir à gêner une attaque en infériorité numérique



Description de la situation

- 3 joueurs de chaque équipe sont en file indienne derrière un plot sur la ligne médiane ou au-delà (1-2-3).
- Le numéro appelé par l'enseignant désigne le défenseur. Tout en appelant un numéro, l'enseignant transmet le ballon à un des deux autres joueurs (varier le mode de transmission : passe directe – à terre – roulée etc.) Les attaquants ont 10 secondes pour réussir à marquer.

- Faire trois passages (chaque joueur une fois défenseur) puis changer les places des équipes et les rôles :

Equipe plot 1 > plot 2

Equipe plot 2 > plot 3

Equipe plot 3 > plot 1 et changement des arbitres et du chronomètreur.

Consignes :

« 3 joueurs de chaque équipe sont placés en file indienne derrière un plot (1-2-3). Le joueur dont le numéro de l'équipe est appelé sera défenseur et devra empêcher les 2 autres joueurs de marquer un panier, sans faire de faute.

Au moment où j'annoncerai le numéro, je lancerai le ballon vers un des deux autres joueurs qui tenteront d'aller marquer rapidement un panier. Ils auront 10 secondes pour marquer.

Le 4^{ème} joueur des équipes des plots 1 et 2 seront arbitres. Le 4^{ème} joueur de l'équipe du plot 3 sera chronomètreur et sifflera quand les 10 secondes seront écoulées ».

L'ÉPERVIER

TIR
SA

Compétences développées

- Dribbler en déplacement sans regarder le ballon
- Prendre des informations pour se déplacer sans se faire toucher

But

Traverser le terrain sans perdre le contrôle de son ballon, sans reprise de dribble et sans se faire toucher par l'épervier

Description de la situation

- Classe répartie en 4 colonnes le long d'une ligne de fond,
- 1 épervier dans le demi-terrain opposé (chasuble),
- Changement d'épervier après un aller et retour.

Matériel

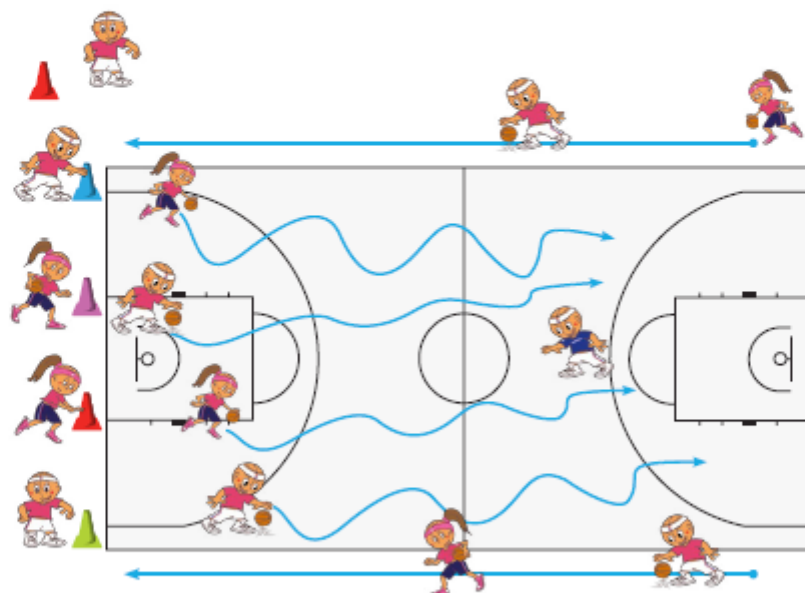
- Au moins 9 ballons
- 5 Plots
- 1 chasuble pour l'épervier

Critères de réussite

- Pour les éperviers : nombre de joueurs touchés
- Pour les autres : nombre de traversées sans perte de balle ni reprise de dribble ni touche de l'épervier

Variables

- ⊗ Placer des cerceaux « refuges » pour les attaquants
- ⊗ Varier le nombre d'attaquants/d'éperviers
- ⊗ Le toucher est remplacé par la prise d'un foulard, d'une ceinture « tag »



Consignes :

> AUX ATTAQUANTS :

Au signal, les premiers de chaque colonne partent en dribble pour traverser le terrain sans se faire toucher par l'épervier. Attention, si vous perdez le contrôle de votre ballon ou si vous faites une reprise de dribble, c'est comme si l'épervier vous avait touché !

Les joueurs touchés ou qui ont commis une violation se rendront près du plot à côté de la ligne de fond ; les autres retourneront derrière leur plot en revenant le long du terrain. Vous passerez alors vos ballons aux joueurs qui attendent leur tour.

Quand tous les joueurs sont passés, on compte les joueurs près du plot puis ceux-ci vont se placer à leur tour derrière un plot pour faire une 2^{ème} traversée.

Après la 2^{ème} traversée, on additionne les deux nombres de joueurs qui n'ont pas réussi à traverser : score de l'épervier !

> À L'ÉPERVIER :

En dribblant, tu dois toucher le maximum d'attaquants qui traversent par 4 le terrain. 2 passages

LA LIGNE DE FEU



TIR
SEA

Compétences développées

- Enchaîner dribble et tir
- Dribbler en déplacement

But

Marquer le plus de paniers

Description de la situation

Classe entière

- Les élèves sont répartis en 4 colonnes, ils passent par vague de 4,
- La première vague se place au départ, derrière la ligne de fond,
- Au signal de départ, dribbler le plus rapidement possible vers la « ligne de feu » pour tirer.

Consignes :

Tu t'arrêtes à la ligne de feu pour tirer.

Si tu rates ton premier tir, tu prends le rebond et tu retires immédiatement d'où tu veux sans obligation de retourner à la « ligne de feu ».

Tu retournes au départ en dribblant par l'extérieur du terrain.

Matériel

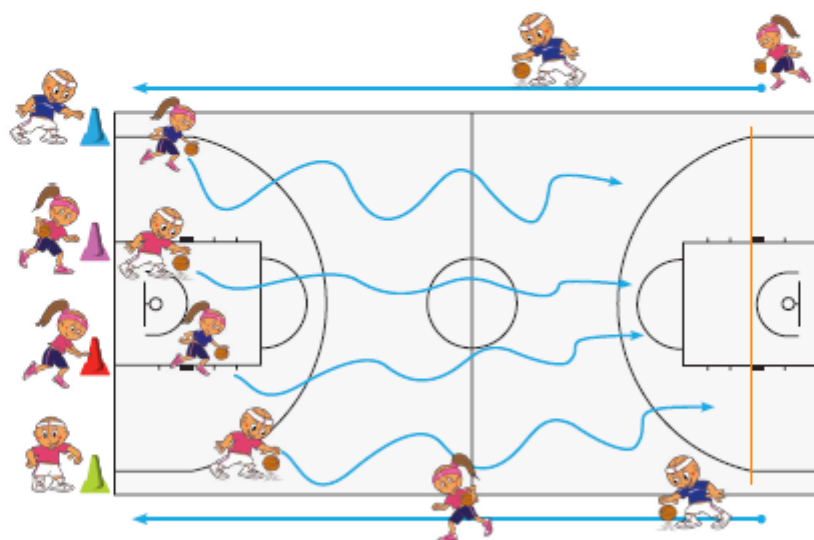
- 4 ballons
- Des plots ou des lattes pour matérialiser la ligne de tir
- 1 chronomètre

Critères de réussite

- Nombre de paniers réussis
- Dribble rapide sans regarder le ballon et sans le perdre

Variables

- 🚫 Franchir un obstacle avant d'aller tirer (contourner un plot, sauter par-dessus une haie...)
- 🚫🚫 Tirer en course avec un dribble après la « ligne de feu »
- 🚫🚫🚫 Introduire un « passe et va » avec joueur relais sur le côté



→ Sommaire fiches

Description du tournoi de l'après-midi

Le tournoi se déroulera par poules de 4 équipes qui évolueront à tour de rôle sur un terrain. Chaque équipe disputera donc 3 matchs. A la fin de cette première phase, un classement des équipes sera réalisé dans chaque poule.

Puis les équipes seront réparties en fonction de leur classement dans de nouvelles poules de 4.

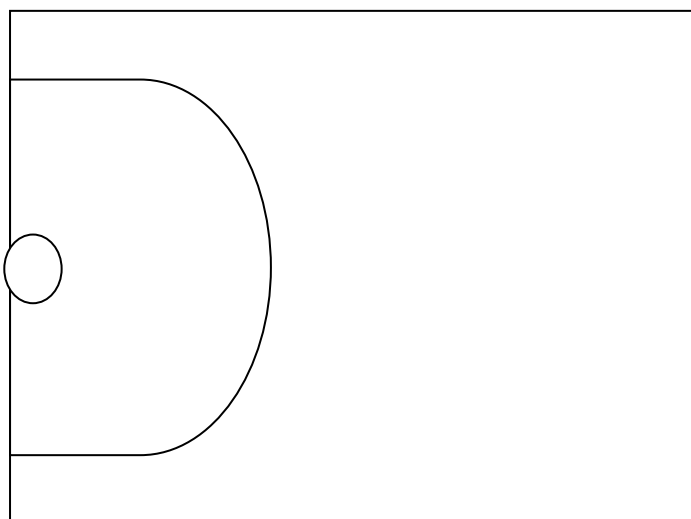
Une deuxième phase se déroulera alors selon les mêmes modalités.

Tous les coups d'envoi et fin de rencontre seront lancés par le responsable de site à la corne de brume.

Principes de fonctionnement :

- 🏀 Match à 4 contre 4 (les équipes peuvent avoir 1 ou plusieurs remplaçants).
- 🏀 Equipes obligatoirement mixtes (mélange garçons/filles).
- 🏀 Match de 7 minutes.
- 🏀 Chaque équipe doit disposer d'un arbitre facilement identifiable qui sera accompagné d'un adulte.

Les matchs se dérouleront sur un seul panier avec une zone. Lorsque l'équipe qui défendait récupère le ballon, elle doit faire sortir le ballon de la zone avant de pouvoir attaquer et essayer de marquer à son tour.



Adapter les règles fondamentales pour le tournoi

Rappel des règles

- Le marcher : je ne peux me déplacer avec le ballon dans les mains - Je dois dribbler pour avancer et m'arrêter net.
- Le contact : pour m'opposer à la progression du ballon, je n'ai pas le droit de toucher, pousser, tirer les adversaires.

Adaptation

- Ne pas siffler les marchers ou les fautes dues à un manque de maîtrise notamment lors des arrêts.

Cependant, sanctionner clairement les intentions.

Exemple : fautes volontaires, courses avec le ballon en main.

Engagements :

Au début du match, le ballon sera donné à une équipe.

- Remises en jeu en cas de faute :

Elles s'effectuent derrière les lignes du terrain à l'endroit le plus proche du lieu de l'infraction.

- Règle du tenu :

Lorsque deux joueurs attrapent simultanément le ballon sans arriver à se l'approprier, je siffle un entre-deux.

En revanche, il est interdit d'arracher le ballon dans les mains d'un autre joueur.

- Les tirs :

Après un tir réussi, l'équipe qui a marqué donne le ballon à un joueur de l'équipe adverse qui est hors de la zone pour relancer le jeu.

Après son tir manqué, l'équipe attaquante peut continuer d'attaquer si elle récupère le ballon. Si ce sont les défenseurs qui récupèrent le ballon, ils doivent sortir de la zone avant d'attaquer. Le même cas s'applique pour une interception.

LE CONTACT

Non !

CHARGER



Non !



PASSAGE EN FORCE

Non !

TENIR



JOUEUR :

- Quand j'attaque ou je défends, je n'ai pas le droit de tenir, pousser, bousculer ... mon adversaire.
- J'ai le droit pour défendre de me déplacer face à lui et de le gêner. Un contact est toléré sur mon torse à condition de ne pas le faire en avançant vers lui.
- Je ne peux pas créer de contact avec mes bras, mes épaules, mes hanches ou mes jambes.
- Quand j'attaque, je ne peux pas heurter mon adversaire au torse ni étendre mes bras pour le tenir à distance.

ARBITRE :

- dit « faute au n° ... bleu » et le répète à la table de marque en faisant le geste,
 - si le joueur shootait, l'arbitre lui accorde des lancers-francs ou son panier marqué plus un lancer-franc en bonus,
 - sinon l'arbitre annonce la couleur de l'équipe qui aura le ballon, montre la direction du jeu et donne le ballon à la touche la plus proche.
- « Faute au 8 bleu ! 2 lancers francs ! »

Non !

LE MARCHER



1

2

3

Non !



JOUEUR :

- Quand je reçois le ballon en mouvement, j'ai le droit de poser mes deux pieds au sol pour le contrôler, tirer, passer ou m'arrêter.
- Quand je me suis arrêté, le premier pied posé au sol pour mon arrêt doit rester collé au sol. C'est mon pied de pivot. L'autre pied est libre de bouger.
- Pour tirer ou passer, je peux décoller mon pied de pivot.
- Attention, pour partir je dois dribbler avant de décoller mon pied de pivot.

ARBITRE :

- dit « marcher » et fait le geste,
 - dit la couleur de l'équipe qui aura le ballon,
 - et montre la direction du jeu.
- « Marcher ! Ballon aux bleus ! »



LE DRIBBLE

Oui !



DRIBBLE

Non !



DRIBBLE A DEUX MAINS

JOUEUR :

- Je ne peux pas porter la balle en dribblant ni dribbler à deux mains.
- Si j'arrête mon dribble, je ne peux pas repartir. Je dois faire une passe ou un tir.

ARBITRE :

- dit « reprise de dribble » en faisant le geste,
 - dit la couleur de l'équipe qui aura le ballon,
 - montre la direction du jeu,
 - et donne le ballon à la touche la plus proche.
- « Reprise de dribble ! Balle aux blancs ! »

Si vous avez des enfants aux besoins spécifiques, merci de compléter la fiche ci-dessous.

Document de liaison

Prénom de l'enfant	Besoins identifiés	Adaptations régulières

A partir de ces premières informations, le responsable de site vous contactera pour envisager avec vous les adaptations nécessaires.