

UNITE D'APPRENTISSAGE
MINIBASKET
Cycle 2

Equipe EPS 40

BASKET

DEFINITION

Sport collectif opposant deux équipes mêlées d'effectif restreint et identique s'affrontant pour marquer en lançant le ballon dans une cible haute et horizontale et dont les actions sont réglementées pour les déplacements et les contacts.

ASPECTS FONDAMENTAUX

La marque s'effectue par un lancer d'adresse sur une cible haute.

Moyens d'action sur le ballon : passes, dribbles, tirs.

Moyens d'action sur l'adversaire : pas de charge.

L'espace effectif de jeu correspond aux limites du terrain.

COMPETENCE VISEE

S'opposer collectivement.

C'est à dire :

Enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles :

➤ Attaquants :

- recevoir et passer, recevoir et dribbler vers le panier pour aller marquer.
- savoir se démarquer
- attraper le ballon et tirer sur la cible adverse
- appeler le ballon et se démarquer

➤ Défenseur :

- essayer de s'interposer
- intercepter un ballon et relancer vers un partenaire ou la cible adverse
- marquer un adversaire pour qu'il n'ait pas le ballon

CONDITIONS DE PRATIQUE

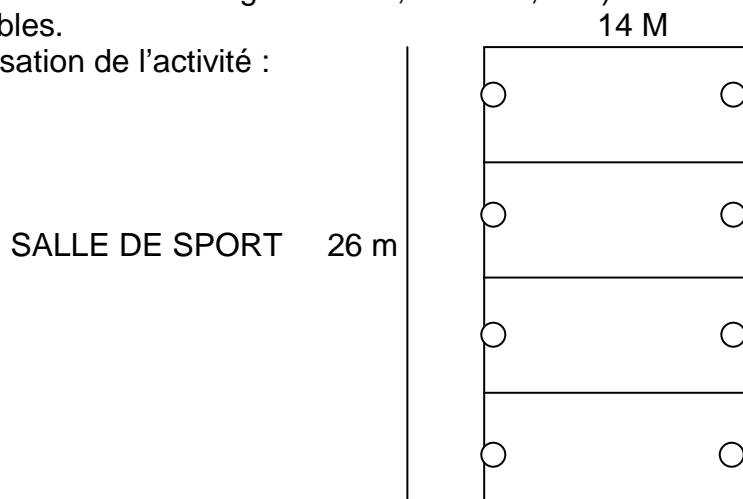
Terrain délimité.

Ballons (taille 3 et 5).

Panneau mini basket réglable de 1,80m à 2,10m).

Chasubles.

Organisation de l'activité :



REGLEMENT SCOLAIRE

- 2 équipes de 4 joueurs
- ne pas prendre le ballon dans les mains de l'adversaire
- ne pas marcher avec le ballon dans les mains
- possibilité de se déplacer avec le ballon en dribblant
- tout contact = une faute sur tir = 2 lancers francs sinon remise en jeu à la touche.
- Remise en jeu
 - Engagement : mise en jeu au centre du terrain
 - Touche : à l'endroit de la sortie du terrain
 - Panier marqué : remise en jeu derrière la ligne de fond.
- Score : panier marqué 3pts, panneau touché 1pt.

ORGANISATION DE L'UNITE D'APPRENTISSAGE

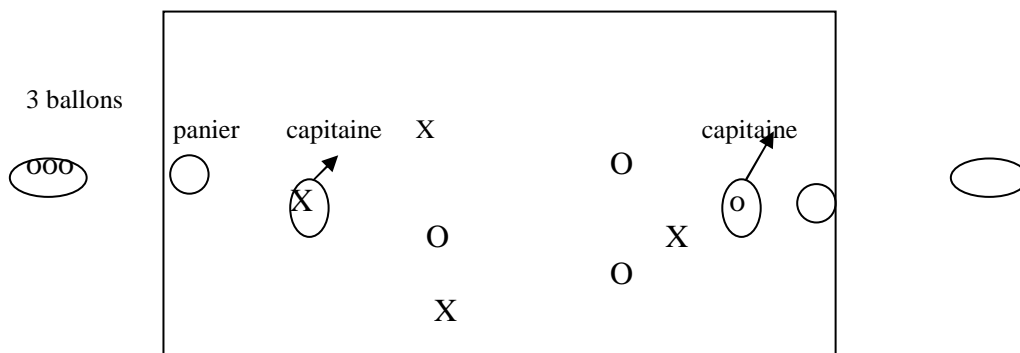
<i>ENTRER DANS L'ACTIVITE</i>	<i>SE SITUER</i>	<i>APPRENDRE ET PROGRESSER</i>	<i>MESURER SES PROGRES</i>
<i>La balle au capitaine</i>		<i>Le ballon panier</i>	
<i>Les déménageurs</i>	<i>Va et vient</i>	<i>La thèque - basket</i>	<i>Va et vient</i>
<i>Le passage de la rivière</i>		<i>Le relais – tir</i>	<i>Tournoi interclasses</i>
		<i>Les obstacles</i>	
		<i>Le surnombre</i>	

TITRE : LA BALLE AU CAPITAINE

OBJECTIFS :

- ◆ Transporter individuellement ou collectivement les ballons jusqu'au capitaine
- ◆ Marquer un panier.

DISPOSITIF :



- 1 terrain de 14 m x 8 m (Cf. conditions de pratique)
- des équipes de 4 joueurs
- deux équipes par terrain
- 3 ballons par équipe

BUT DU JEU :

Etre la première équipe à transporter 3 ballons.

CONSIGNES :

Chaque équipe prend un ballon et doit le donner à son capitaine qui doit marquer le panier. On ne peut jouer le ballon suivant que lorsque le panier est marqué.
On ne peut pas courir avec le ballon, on ne peut pas dribbler.

VARIABLES :

- adapter la consigne en fonction du niveau dans le cycle. (ex. GS courir avec le ballon au début)
- varier la taille des ballons (T3, T5, ballon mousse)
- varier la position du capitaine.

CRITERES DE REUSSITES :

- être la première équipe à marquer trois paniers .

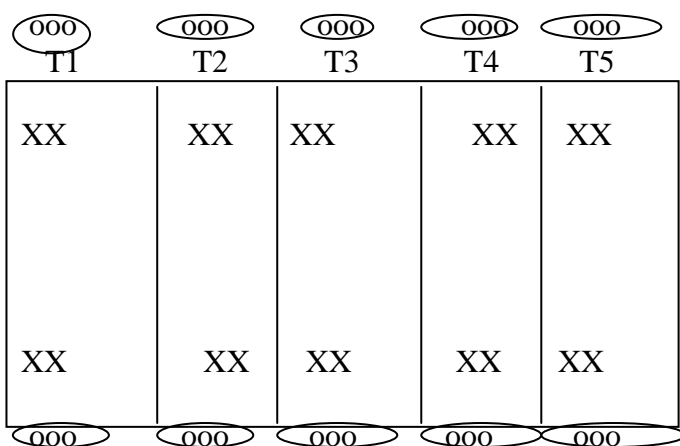
TITRE : LES DEMENAGEURS

OBJECTIFS :

- ◆ Transporter individuellement ou collectivement les ballons dans la caisse opposée avant les équipes adverses.

DISPOSITIF :

3 ballons caisse



- 1 terrain 14m x 6 m
- des équipes de 2 joueurs
- deux équipes par terrain
- 3 ballons par équipe
- temps de jeu limité : 3 mn

BUT DU JEU :

Vider la caisse de l'équipe adverse.

CONSIGNES :

Les joueurs de chaque équipe vont chercher un ballon dans la caisse adverse pour le ramener dans la leur.

1. Le transport du ballon s'effectue en dribblant et individuellement.
2. Le transport du ballon s'effectue collectivement.

VARIABLES :

- varier la taille des ballons (T3, T5, ballon mousse)
- transporter les ballons individuellement
- transporter les ballons collectivement.

CRITERES DE REUSSITES :

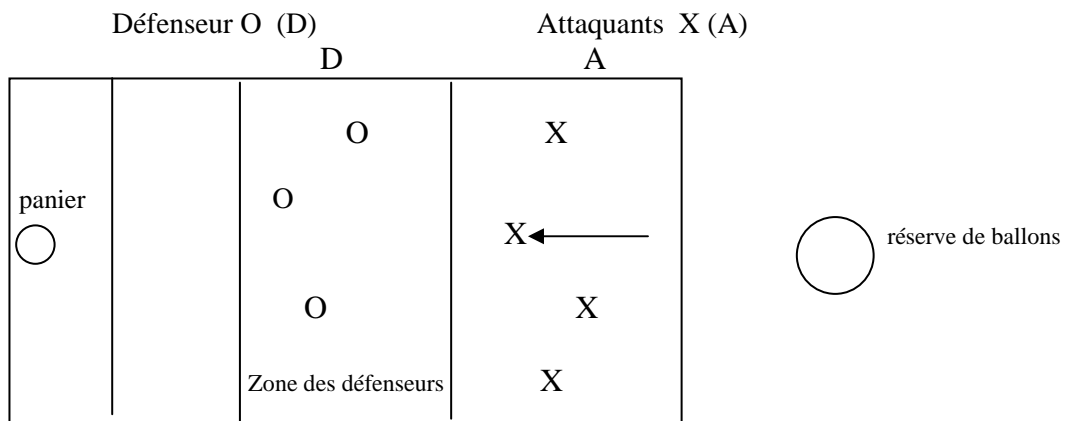
L'équipe qui a vidé la caisse adverse la première ou qui a le plus de ballons dans sa caisse a gagné.

TITRE : LE PASSAGE DE LA RIVIERE

OBJECTIFS :

- ◆ Transporter individuellement ou collectivement les ballons jusqu'au capitaine
- ◆ Marquer un panier.

DISPOSITIF :



- terrain 14m x 8 m
 - des équipes de 3 joueurs
 - 1 ballon par équipe
 - réserve de 4 ballons
 - chasubles pour distinguer les équipes
- ballons interceptés

BUT DU JEU :

Franchir la zone de défense et marquer le panier

CONSIGNES :

Collectivement les 3 attaquants essaient d'amener les 4 ballons (l'un après l'autre) en zone de tir par dribbles et/ou passes. Les défenseurs essaient d'intercepter les ballons dans la zone de défense. Tout ballon intercepté est conservé par les défenseurs.

VARIABLES :

- varier la taille des ballons (T3, T5, ballon mousse)
- varier les espaces
- varier le nombre de joueurs..
- inverser les rôles.

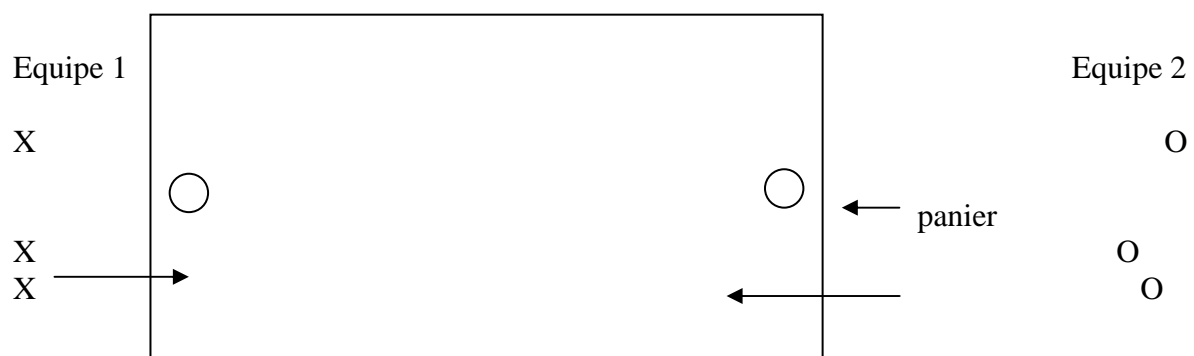
CRITERES DE REUSSITES :

- l'équipe qui a marqué le plus de paniers a gagné.

TITRE : Situation de référence : VA ET VIENT

OBJECTIFS : - évaluer

DISPOSITIF :



- des équipes de 3 joueurs
- deux équipes par terrain
- 1 ballons équipe
- temps de jeu : 6 mn
- prévoir 3 oppositions différentes en modifiant la composition des équipes.

BUT DU JEU :

Marquer en un temps limité le plus de paniers possible sur les deux panneaux

CONSIGNES :

Chaque équipe essaye de marquer le plus de paniers possible sur les deux panneaux.

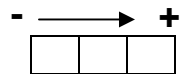
On ne peut pas courir avec le ballon, on peut dribbler.

Après chaque panier, un joueur différent remet la balle en jeu. La remise en jeu s'effectue sous le panier par une passe à un partenaire.

CRITERES DE REUSSITES :

- marquer plus de paniers que l'adversaire.

FICHE D'OBSERVATION



Mettre une croix dans une case en fonction de la maîtrise de l'action

EQUIPE :	<i>Réception du ballon</i>	<i>Transmission du ballon</i>	<i>Comportement dans le jeu</i>	<i>Déplacement du joueur</i>
Nom				
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

EQUIPE :	<i>Réception du ballon</i>	<i>Transmission du ballon</i>	<i>Comportement dans le jeu</i>	<i>Déplacement du joueur</i>
Nom				
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Fiche récapitulative de l'évaluation

NOM	Contrôle individuel du ballon	Comportement dans le jeu	Maîtrise de l'espace

NIVEAUX DE JEU

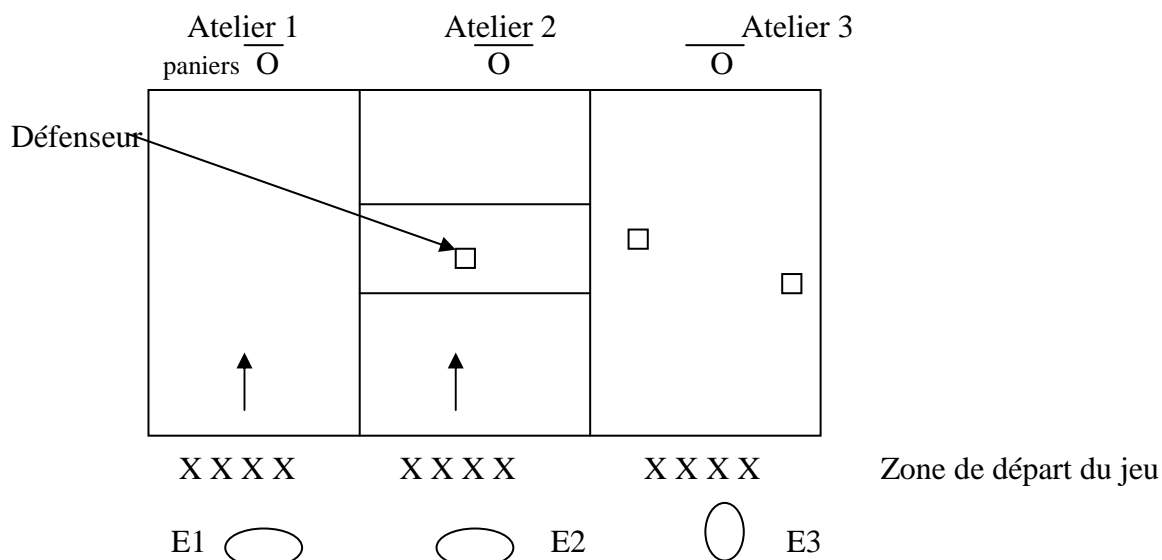
NIVEAUX	NIVEAU 1	NIVEAU 2	NIVEAU 3
CONTROLE INDIVIDUEL DU BALLON	<ul style="list-style-type: none"> - Réception très aléatoire - Conserve le ballon ou s'en débarrasse. 	<ul style="list-style-type: none"> - Rattrape le ballon adressé dans de bonnes conditions - Renvoie le ballon à un partenaire. 	<ul style="list-style-type: none"> - Rattrape le ballon quelle que soit la passe (haute, basse, forte...) - Renvoie le ballon avec précision et intention.
COMPORTEMENT DANS LE JEU	<ul style="list-style-type: none"> - Participe mais sans réelle compréhension du rôle à tenir en tant qu'attaquant 	<ul style="list-style-type: none"> - Comportement individualiste. (dribble exclusivement) 	<ul style="list-style-type: none"> - Prise en compte des partenaires et adversaires dans le jeu (organisation collective)
L' ESPACE	<ul style="list-style-type: none"> - L'élève reste statique. - Peu ou pas d'initiatives. 	<ul style="list-style-type: none"> - L'élève se déplace attiré par le ballon. 	<ul style="list-style-type: none"> - L'enfant se déplace en se situant en avant du porteur ballon. (projet de jeu).

TITRE : LE BALLON PANIER

OBJECTIFS :

- Marquer après avoir amené rapidement 4 ballons dans la zone de tir face à une opposition.

DISPOSITIF :



- des équipes de 4 joueurs (E1..)
- une équipe par terrain
- 1 ballon par équipe
- défenseurs

BUT DU JEU :

En un temps défini (3 mn) , marquer le plus de paniers possible.
Rotation sur les trois ateliers.

CONSIGNES :

Les attaquants essaient d'amener rapidement par passes et dribbles le ballon pour aller marquer le panier.
Les défenseurs essaient d'empêcher la progression vers la cible en s'emparant du ballon ou en provoquant la perte du ballon. On ne doit pas toucher le joueur.
A chaque panier marqué ou ballon intercepté, on revient en zone de départ.

VARIABLES :

- varier le nombre de défenseur pour arriver à une opposition numériquement équivalente.
- Zone d'interventions pour les défenseurs, variables.

CRITERES DE REUSSITES :

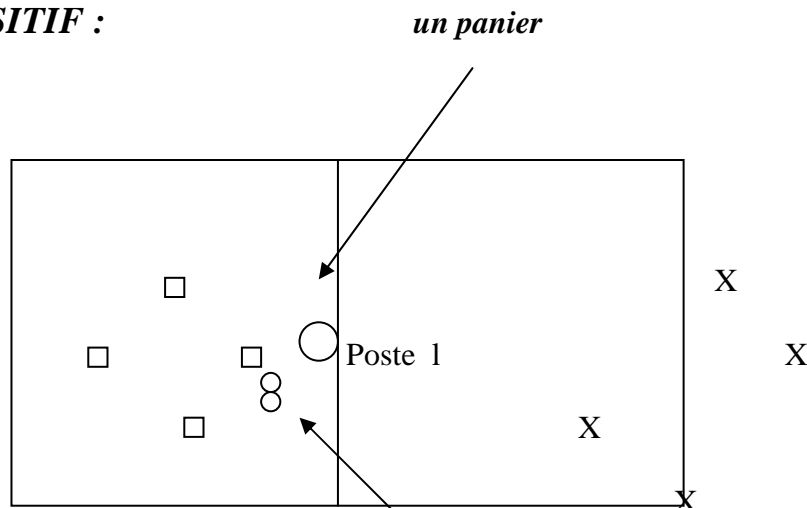
le nombre de paniers marqués par ateliers (on joue au temps) .

TITRE : LA THEQUE - BASKET

OBJECTIFS :

- Améliorer la transmission du ballon
- S'organiser collectivement pour faire progresser le ballon vers la cible.

DISPOSITIF :



- deux équipes de 4 joueurs
- Une équipe □ , une équipe X
- 2 ballons

BUT DU JEU :

Pour les □ se faire le maximum de passes. Pour les X (après avoir récupéré le ballon, lancé par les □), s'organiser pour marquer le panier.

Les □ comptent le nombre de passes effectuées.

Lorsque tous les joueurs □ sont passés au poste 1, on inverse les rôles.

CONSIGNES :

Le premier joueur de l' équipe □ lance un ballon dans l'espace de jeu, se saisit du deuxième ballon qu'il transmet à son partenaire et ainsi de suite. On compte le nombre de passes

Les joueurs X récupèrent le ballon qui a été lancé et s'organisent en passes pour aller marquer le panier.

VARIABLES :

- Progression en passes
- Progressions en passes ou en dribbles

CRITERES DE REUSSITES :

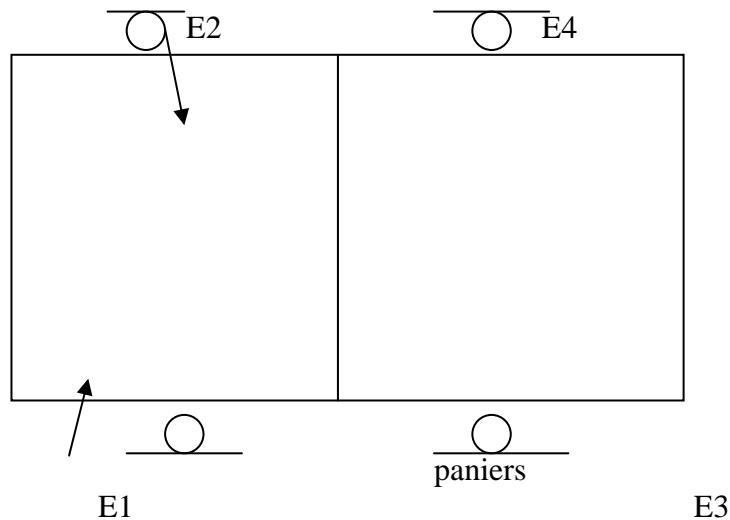
- L'équipe qui a effectué le plus de passes a gagné.

TITRE : LE RELAIS - TIR

OBJECTIFS :

- Améliorer le tir et le dribble.

DISPOSITIF :



- des équipes de 4 joueurs (E1..)
- deux équipes par terrain
- 1 ballon par équipe

BUT DU JEU :

En un temps défini (3 mn) , marquer le plus de paniers possible.

CONSIGNES :

Le premier joueur de chaque équipe, en dribblant, se dirige vers le panier adverse pour marquer le panier. Dès qu'il a marqué il revient dans son camp en dribblant et passe le ballon à un partenaire qui à son tour va marquer.

VARIABLES :

- définir des zones de tir
- imposer des parcours variés (déplacement avec dribble)

CRITERES DE REUSSITES :

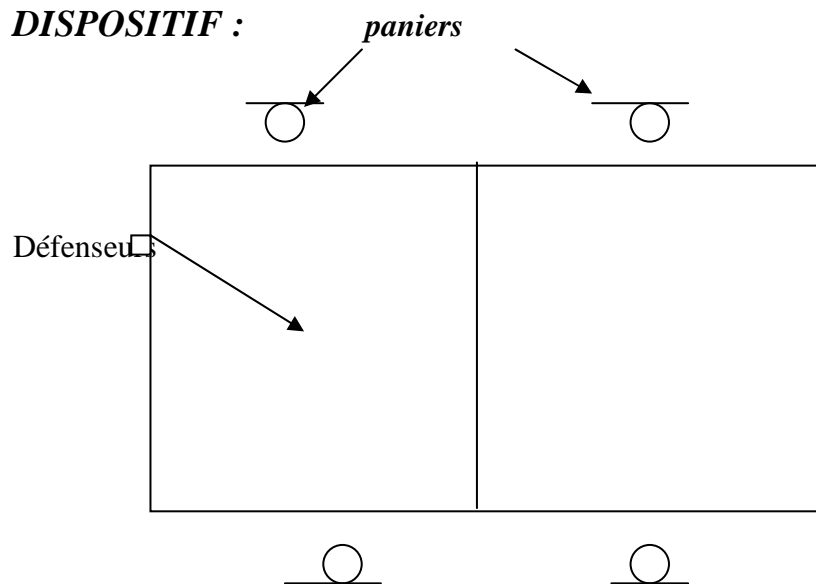
- Etre l'équipe la plus rapide .Tous les joueurs doivent avoir marqué

TITRE : LE SURNOMBRE

OBJECTIFS

- Conserver collectivement le ballon face à des oppositions variables.
- Savoir s'organiser.

DISPOSITIF :



- Attaquants X X X X
- deux équipes de 3 joueurs
 - Une équipe □ , une équipe X
 - 1 ballon

BUT DU JEU :

Marquer face à une opposition.

CONSIGNES :

Les joueurs X s'organisent en passes ou en dribbles pour aller marquer le panier.
Les joueurs □ s'opposent à la progression de la balle. On ne doit pas toucher l'adversaire.
Au bout de 3mn, on inverse les rôles.

VARIABLES :

- le nombre de défenseurs.
- Lorsque les défenseurs récupèrent le ballon, ils attaquent à leur tour, le panneau adverse.

CRITERES DE REUSSITES :

- Le nombre de paniers marqués.

Pour mesurer les progrès

- Reprise de la situation

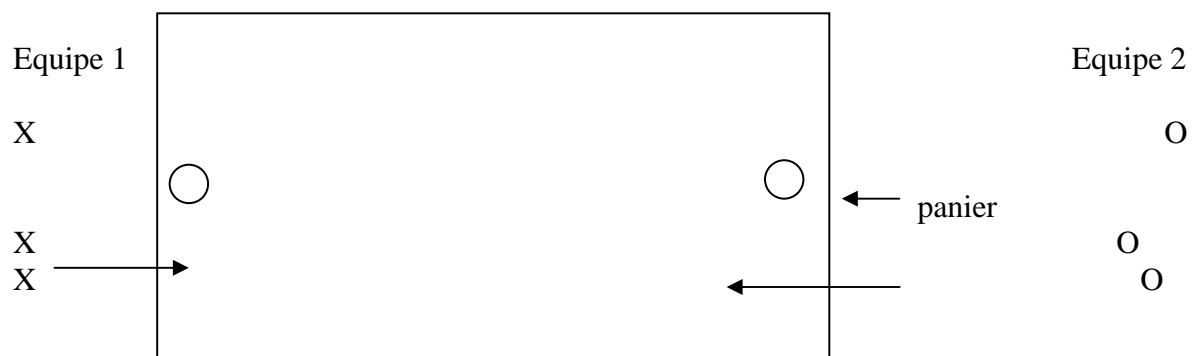
Va et vient

- Organisation d'un tournoi inter classes

TITRE : Situation de référence : VA ET VIENT

OBJECTIFS : - évaluer

DISPOSITIF :



- des équipes de 3 joueurs
- deux équipes par terrain
- 1 ballon par équipe
- temps de jeu : 6 mn
- prévoir 3 oppositions différentes en modifiant la composition des équipes.

BUT DU JEU :

Marquer en un temps limité le plus de paniers possible sur les deux panneaux

CONSIGNES :

Chaque équipe essaye de marquer le plus de paniers possible sur les deux panneaux.

On ne peut pas courir avec le ballon, on peut dribbler.

Après chaque panier, un joueur différent remet la balle en jeu. La remise en jeu s'effectue sous le panier par une passe à un partenaire.

CRITERES DE REUSSITES :

- marquer plus de paniers que l'adversaire