

RENCONTRE DEPARTEMENTALE BASKET



BASKET

11 mai

Stade weygand

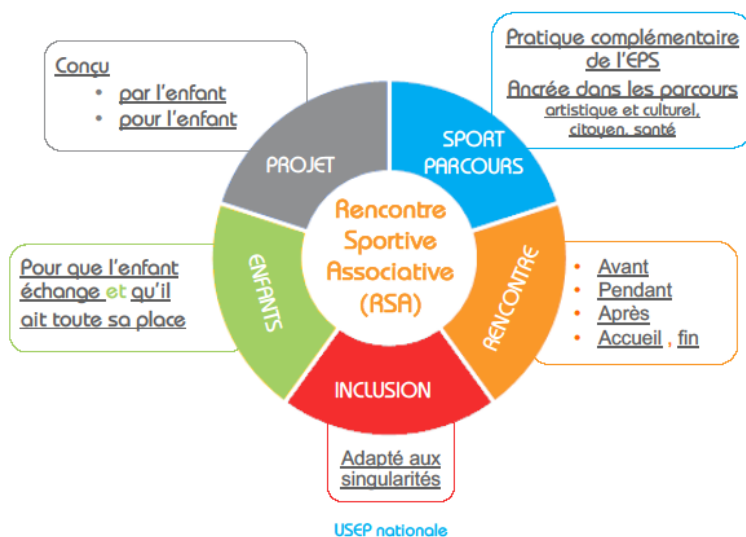
Marseille

PRÉAMBULE

Les rencontres organisées dans les secteurs, dans les écoles ou au niveau départemental doivent s'inscrire dans la logique de la charte USEP 13 et en reprendre les axes principaux :

- Les rencontres proposées finalisent un cycle d'apprentissage, et doivent être conçues par et pour l'enfant.
- L'esprit sportif et la convivialité doivent être pris en compte.
- Les dimensions « Santé, développement durable et citoyenneté » doivent être clairement affichées.

Le sport scolaire de l'École publique



Les organisateurs

La rencontre départementale Basket est organisée, conjointement par :

- L'éducation nationale : CPD EPS et CPC EPS concernés et les enseignants USEP
- Le comité 13 de Basket
- Le comité départemental USEP 13

Organisation générale de la rencontre

➤ La rencontre se déroule en équipe :

Chaque groupe d'enfants (classe ou niveau) est réparti en 2 ou 3 équipes en fonction de son effectif. Un référent adulte souhaité sur les cycles 2 et 3
Deux équipes d'association différentes sont appariées et vont tourner ensemble sur les différents ateliers.
2 univers le matin et 2 univers l'après midi avec les mêmes ateliers dans les univers.

➤ La rencontre permet à chacun d'avoir un rôle

Rôles des enseignants

Ils animent un atelier : la maniabilité (voir fiche plus bas)

Rôles des enfants

Ils participent au bon déroulement des activités en prenant à cœur le rôle du juge ou de référent qu'ils ont appris tout au long du cycle basket pratiqué dans leur école. Chaque groupe aura une fiche de route avec les rotations.

Rôles des parents

Parents accompagnateurs :

Accompagnant un groupe d'élèves, ils veillent toute la journée à la sécurité des enfants, et sont attentifs à leur état physique en particulier selon les conditions climatiques. (Hydratation, crème solaire).
Veiller à ce que chaque élève ait une gourde personnalisée pour éviter de quitter l'atelier.
Il est aussi garant d'un comportement exemplaire. Il encourage les enfants de son groupe et les autres, et met en avant la notion de Fair-play. Il incite au respect de l'environnement et du matériel.

Parents encadrants :

Ils ont connaissance des ateliers et sont en mesure de les superviser.

Rôles des CPCEPS

Ils peuvent aider à la préparation en amont des classes et veillent au respect du dispositif. Le jour J ils préparent les ateliers et participent au bon déroulement de la rencontre

Avant la rencontre :

Enseignants

- Je m'engage à m'inscrire au dispositif OBE.
- Je m'engage à réaliser un cycle d'apprentissage avec mes élèves.
- Je m'engage à informer les parents accompagnateurs de leur rôle le jour J et de leur faire signer la charte.
- Je m'engage à donner la licence USEP à chaque élève
- Je m'engage à participer à la réunion de préparation
- Je m'occupe de réserver mon bus pour la rencontre.

Enfants

- Je pratique un cycle d'apprentissage.
- Je connais les différents rôles sociaux (arbitre, etc.).
- Je viens avec ma licence USEP et une tenue de sport adaptée.
- Je prépare un pique-nique zéro déchet et une gourde.

Pendant la rencontre :

Enseignant(e)s

- Je m'engage à respecter l'organisation proposée.
- Je m'engage à respecter les valeurs de Fair-Play et à respecter les règles d'or.
- Je m'engage à nettoyer mon espace de repas et faire le tri des déchets.
- J'anime les ateliers si besoin
- Je supervise les terrains en aidant les élèves à effectuer les différentes tâches qui leur ont été données.

Enfants

- Je participe au bon déroulement des activités
- Je tiens les rôles sociaux
- Je respecte l'organisation, mes partenaires et mes adversaires
- Je m'engage à nettoyer mon espace de repas et faire le tri des déchets.

Parents

- J'encadre un groupe d'élèves.
- Je tiens des ateliers si besoin.
- Je veille à la sécurité du groupe toute la journée et attentif à l'état physique en fonction des conditions climatiques.

Après la rencontre :

Enseignants

- Je m'engage à faire un bilan pour permettre de faire évoluer la rencontre.
- Je donne le diplôme de participation aux élèves.

Enfants

- Je m'exprime sur mon ressenti de la rencontre et fais un bilan de ma performance

Le jour J

(Possibilité de pique-niquer sur place)

Horaires : Matin

- Accueil 9H/9H30
- Ateliers 9H45 à 12H05
- Remise des récompenses 12H05

Horaires : Après-midi

- Accueil des classes 12H45
- Ateliers 13H à 15H05
- Remise des récompenses 15h05

Répartition des équipes par classe

11 mai Matin stade weygand

<i>Enseignants</i>	<i>Niveau</i>	<i>Nombre d'élève</i>	<i>Nombre d'équipes</i>	<i>Numéros équipes</i>	<i>école</i>
TURCO Noëllie	CP	15	2(8/7)	1,2	Révolution Vaillant
HAUPT Jean-Bernard	CP	15	2(8/7)	3,4	Révolution Vaillant
DUTRON Laura	CE1	18	2(9/9)	5,6	E.E Jean Moulin REP
FROMONT Olivier	CE1	11	2(5/6)	7,8	Révolution Vaillant
CHEVALIER Pierre-Yves	CE1	9	2(5/4)	9,1	Révolution Vaillant
GOMEZ Céline	CE1	13	3(4/4/5)	11,12,13	E.E Parc kalliste
Virginie Grandvullemin	CE1	14	2(7/7)	14,15	E.E Parc kalliste
DUBOURDIEU Marjorie	CE1	13	2(6/7)	16,17	E.E Parc kalliste
Monique VIANNEZ	CE2	24	5(5/5/5/5/4)	18,19,20,21,22	E.E Parc kalliste
MARTINEZ Stéphanie	CE2	23	5(5/5/5/4/4)	23,24,25,26,27	Révolution Vaillant
ABDELALI Vanessa	CE2/CM1	20	4(5/5/5/5)	28,29,30,31	E.EPU Hlm Perrin
DOUILLET Sophie	CE2/CM1	20	4(5/5/5/5)	32,33,34,35	EE saint andré la Castellane
BLANC Ludovic	CE2/CM1	20	4(5/5/5/5)	36,37,38,39	EE saint andré la Castellane
BENAVENT Carol	CE2/CM2	13	2(7/6)	40,41	Ste Anne
MELQUIOT Marjorie	CM1/CM2	20	4(5/5/5/5)	42,43,44,45	EE SAUVAGERE

<i>A</i>	<i>B</i>	<i>C</i>	<i>D</i>	<i>E</i>
1,5,7,9	2,6,8,10	3,11,14,16	4,12,15,17	13,18,23,28,32

<i>Matin terrain 1</i>	<i>Rotation 1</i>	<i>Rotation 2</i>	<i>Rotation 3</i>	<i>Rotation 4</i>	<i>Rotation 5</i>
<i>Atelier 1 MANIABILITE</i>	<i>A</i>	<i>B</i>	<i>C</i>	<i>D</i>	<i>E</i>
<i>Atelier 2 PHOTOLANGAGE</i>	<i>E</i>	<i>A</i>	<i>B</i>	<i>C</i>	<i>D</i>
<i>Atelier 3 MATCH</i>	<i>D</i>	<i>E</i>	<i>A</i>	<i>B</i>	<i>C</i>
<i>Atelier 4 ADRESSE PASSE TIR</i>	<i>C</i>	<i>D</i>	<i>E</i>	<i>A</i>	<i>B</i>
<i>Atelier 5 QUIZZ BASKET</i>	<i>B</i>	<i>C</i>	<i>D</i>	<i>E</i>	<i>A</i>

<i>F</i>	<i>G</i>	<i>H</i>	<i>I</i>	<i>J</i>
19,24,29,33,36	20,25,30,34,37	21,26,31,35,38	22,27,39,40,42	41,42,43,44,45

<i>Matin terrain 2</i>	<i>Rotation 1</i>	<i>Rotation 2</i>	<i>Rotation 3</i>	<i>Rotation 4</i>	<i>Rotation 5</i>
<i>Atelier 1 MANIABILITE</i>	<i>F</i>	<i>G</i>	<i>H</i>	<i>I</i>	<i>J</i>
<i>Atelier 2 PHOTOLANGAGE</i>	<i>J</i>	<i>F</i>	<i>G</i>	<i>H</i>	<i>I</i>
<i>Atelier 3 MATCH</i>	<i>I</i>	<i>J</i>	<i>F</i>	<i>G</i>	<i>H</i>
<i>Atelier 4 ADRESSE PASSE TIR</i>	<i>H</i>	<i>I</i>	<i>J</i>	<i>F</i>	<i>G</i>
<i>Atelier 5 QUIZZ BASKET</i>	<i>G</i>	<i>H</i>	<i>I</i>	<i>J</i>	<i>F</i>

FEUILLE DE ROUTE

UNIVERS 1

Lettre du groupe : A

Matin : TERRAIN 1

Rotation 1	Rotation 2	Rotation 3	Rotation 4	Rotation 5
Atelier 1	Atelier 2	Atelier 3	Atelier 4	Atelier 5

UNIVERS 1
Atelier 1 Maniabilité
Atelier 2 Photolangage
Atelier 3 Match
Atelier 4 Adresse passe tir
Atelier 5 Quizz Basket

UNIVERS 2
Atelier 1 Maniabilité
Atelier 2 Photolangage
Atelier 3 Match
Atelier 4 Adresse passe tir
Atelier 5 Quizz Basket

FEUILLE DE ROUTE

UNIVERS 1

Lettre du groupe : F

Matin : TERRAIN 2

Rotation 1	Rotation 2	Rotation 3	Rotation 4	Rotation 5
Atelier 1	Atelier 2	Atelier 3	Atelier 4	Atelier 5

UNIVERS 1
Atelier 1 Maniabilité
Atelier 2 Photolangage
Atelier 3 Match
Atelier 4 Adresse passe tir
Atelier 5 Quizz Basket

UNIVERS 2
Atelier 1 Maniabilité
Atelier 2 Photolangage
Atelier 3 Match
Atelier 4 Adresse passe tir
Atelier 5 Quizz Basket

FEUILLE DE ROUTE

UNIVERS 1

Lettre du groupe : B

Matin : TERRAIN 1

Rotation 1	Rotation 2	Rotation 3	Rotation 4	Rotation 5
Atelier 5	Atelier 1	Atelier 2	Atelier 3	Atelier 4

UNIVERS 1
Atelier 1 Maniabilité
Atelier 2 Photolangage
Atelier 3 Match
Atelier 4 Adresse passe tir
Atelier 5 Quizz Basket

UNIVERS 2
Atelier 1 Maniabilité
Atelier 2 Photolangage
Atelier 3 Match
Atelier 4 Adresse passe tir
Atelier 5 Quizz Basket

FEUILLE DE ROUTE

UNIVERS 1

Lettre du groupe : G

Matin : TERRAIN 2

Rotation 1	Rotation 2	Rotation 3	Rotation 4	Rotation 5
Atelier 5	Atelier 1	Atelier 2	Atelier 3	Atelier 4

UNIVERS 1
Atelier 1 Maniabilité
Atelier 2 Photolangage
Atelier 3 Match
Atelier 4 Adresse passe tir
Atelier 5 Quizz Basket

UNIVERS 2
Atelier 1 Maniabilité
Atelier 2 Photolangage
Atelier 3 Match
Atelier 4 Adresse passe tir
Atelier 5 Quizz Basket

FEUILLE DE ROUTE

UNIVERS 1

Lettre du groupe : C

Matin : TERRAIN 1

Rotation 1	Rotation 2	Rotation 3	Rotation 4	Rotation 5
Atelier 4	Atelier 5	Atelier 1	Atelier 2	Atelier 3

UNIVERS 1
Atelier 1 Maniabilité
Atelier 2 Photolangage
Atelier 3 Match
Atelier 4 Adresse passe tir
Atelier 5 Quizz Basket

UNIVERS 2
Atelier 1 Maniabilité
Atelier 2 Photolangage
Atelier 3 Match
Atelier 4 Adresse passe tir
Atelier 5 Quizz Basket

FEUILLE DE ROUTE

UNIVERS 1

Lettre du groupe : D

Matin : TERRAIN 1

Rotation 1	Rotation 2	Rotation 3	Rotation 4	Rotation 5
Atelier 3	Atelier 4	Atelier 5	Atelier 1	Atelier 2

UNIVERS 1
Atelier 1 Maniabilité
Atelier 2 Photolangage
Atelier 3 Match
Atelier 4 Adresse passe tir
Atelier 5 Quizz Basket

UNIVERS 2
Atelier 1 Maniabilité
Atelier 2 Photolangage
Atelier 3 Match
Atelier 4 Adresse passe tir
Atelier 5 Quizz Basket

FEUILLE DE ROUTE

UNIVERS 1

Lettre du groupe : H

Matin : TERRAIN 2

Rotation 1	Rotation 2	Rotation 3	Rotation 4	Rotation 5
Atelier 4	Atelier 5	Atelier 1	Atelier 2	Atelier 3

UNIVERS 1
Atelier 1 Maniabilité
Atelier 2 Photolangage
Atelier 3 Match
Atelier 4 Adresse passe tir
Atelier 5 Quizz Basket

UNIVERS 2
Atelier 1 Maniabilité
Atelier 2 Photolangage
Atelier 3 Match
Atelier 4 Adresse passe tir
Atelier 5 Quizz Basket

FEUILLE DE ROUTE

UNIVERS 1

Lettre du groupe : I

Matin : TERRAIN 2

Rotation 1	Rotation 2	Rotation 3	Rotation 4	Rotation 5
Atelier 3	Atelier 4	Atelier 5	Atelier 1	Atelier 2

UNIVERS 1
Atelier 1 Maniabilité
Atelier 2 Photolangage
Atelier 3 Match
Atelier 4 Adresse passe tir
Atelier 5 Quizz Basket

UNIVERS 2
Atelier 1 Maniabilité
Atelier 2 Photolangage
Atelier 3 Match
Atelier 4 Adresse passe tir
Atelier 5 Quizz Basket

FEUILLE DE ROUTE
UNIVERS 1

Lettre du groupe : E

Matin : TERRAIN 1

Rotation 1	Rotation 2	Rotation 3	Rotation 4	Rotation 5
Atelier 2	Atelier 3	Atelier 4	Atelier 5	Atelier 1

UNIVERS 1
Atelier 1 Maniabilité
Atelier 2 Photolangage
Atelier 3 Match
Atelier 4 Adresse passe tir
Atelier 5 Quizz Basket

UNIVERS 2
Atelier 1 Maniabilité
Atelier 2 Photolangage
Atelier 3 Match
Atelier 4 Adresse passe tir
Atelier 5 Quizz Basket

FEUILLE DE ROUTE
UNIVERS 1

Lettre du groupe : J

Matin : TERRAIN 2

Rotation 1	Rotation 2	Rotation 3	Rotation 4	Rotation 5
Atelier 2	Atelier 3	Atelier 4	Atelier 5	Atelier 1

UNIVERS 1
Atelier 1 Maniabilité
Atelier 2 Photolangage
Atelier 3 Match
Atelier 4 Adresse passe tir
Atelier 5 Quizz Basket

UNIVERS 2
Atelier 1 Maniabilité
Atelier 2 Photolangage
Atelier 3 Match
Atelier 4 Adresse passe tir
Atelier 5 Quizz Basket

APRES-MIDI
 CLASSES/ ELEVES
 11 mai stade weygand

Répartition des équipes par classe

11 mai Après-Midi stade weygand					
<i>Enseignants</i>	<i>Niveau</i>	<i>Nombre d'élève</i>	<i>Nombre d'équipes</i>	<i>Numéros équipes</i>	<i>école</i>
CRENER Heins-Xavier	CM1/CM2	20	4	1,2,3,4	Révolution Vaillant
Cornacchia Marion	CM1/CM2	20	4	5,6,7,8	Louis Vignol
LANTERI Jimmy	CM1/CM2	20	4	9,10,11,12	Révolution Vaillant
DABAUX Nicolas	CM2	22	4	13,14,15,16	Saint André la Castellane
EL QACEMI MEHDI	CM2	29	6	17,18,19,20,21,22	EE CHAULAN
Siesse Virginie	CM2	20	4	23,24,25,26	Louis Vignol
PORCU chloé	CM1	22	4	31,32,33,34	Saint André la Castellane
STABHOLZ Marion	CM2	30	6	35,36,37,38,39,40	POINTE ROUGE
SORREL Marie	CM2	22	4	41,42,43,44	St André La Castellane

205

<i>A</i>	<i>B</i>	<i>C</i>	<i>D</i>	<i>E</i>
1,5,9,17	6,10,14,18	3,7,15,19	4,8,12,16	21,23,27,31,

Après-midi terrain 1	<i>Rotation 1</i>	<i>Rotation 2</i>	<i>Rotation 3</i>	<i>Rotation 4</i>	<i>Rotation 5</i>
<i>Atelier 1 MANIABILITE</i>	<i>A</i>	<i>B</i>	<i>C</i>	<i>D</i>	<i>E</i>
<i>Atelier 2 PHOTOLANGAGE</i>	<i>E</i>	<i>A</i>	<i>B</i>	<i>C</i>	<i>D</i>
<i>Atelier 3 MATCH</i>	<i>D</i>	<i>E</i>	<i>A</i>	<i>B</i>	<i>C</i>
<i>Atelier 4 ADRESSE PASSE TIR</i>	<i>C</i>	<i>D</i>	<i>E</i>	<i>A</i>	<i>B</i>
<i>Atelier 5 QUIZZ BASKET</i>	<i>B</i>	<i>C</i>	<i>D</i>	<i>E</i>	<i>A</i>

<i>F</i>	<i>G</i>	<i>H</i>	<i>I</i>	<i>J</i>
24,28,32,36	25,33,37,41	38,42,39,43,40,	2,11,13,20	22,29,35,44

Après-midi terrain 2	<i>Rotation 1</i>	<i>Rotation 2</i>	<i>Rotation 3</i>	<i>Rotation 4</i>	<i>Rotation 5</i>
<i>Atelier 1 MANIABILITE</i>	<i>F</i>	<i>G</i>	<i>H</i>	<i>I</i>	<i>J</i>
<i>Atelier 2 PHOTOLANGAGE</i>	<i>J</i>	<i>F</i>	<i>G</i>	<i>H</i>	<i>I</i>
<i>Atelier 3 MATCH</i>	<i>I</i>	<i>J</i>	<i>F</i>	<i>G</i>	<i>H</i>
<i>Atelier 4 ADRESSE PASSE TIR</i>	<i>H</i>	<i>I</i>	<i>J</i>	<i>F</i>	<i>G</i>
<i>Atelier 5 QUIZZ BASKET</i>	<i>G</i>	<i>H</i>	<i>I</i>	<i>J</i>	<i>F</i>

FEUILLE DE ROUTE

UNIVERS 2

Lettre du groupe : A

Après-Midi : TERRAIN 1

Rotation 1	Rotation 2	Rotation 3	Rotation 4	Rotation 5
Atelier 1	Atelier 2	Atelier 3	Atelier 4	Atelier 5

UNIVERS 1
Atelier 1 Maniabilité
Atelier 2 Photolangage
Atelier 3 Match
Atelier 4 Adresse passe tir
Atelier 5 Quizz Basket

UNIVERS 2
Atelier 1 Maniabilité
Atelier 2 Photolangage
Atelier 3 Match
Atelier 4 Adresse passe tir
Atelier 5 Quizz Basket

FEUILLE DE ROUTE

UNIVERS 1

Lettre du groupe : F

Après-Midi: TERRAIN 2

Rotation 1	Rotation 2	Rotation 3	Rotation 4	Rotation 5
Atelier 1	Atelier 2	Atelier 3	Atelier 4	Atelier 5

UNIVERS 1
Atelier 1 Maniabilité
Atelier 2 Photolangage
Atelier 3 Match
Atelier 4 Adresse passe tir
Atelier 5 Quizz Basket

UNIVERS 2
Atelier 1 Maniabilité
Atelier 2 Photolangage
Atelier 3 Match
Atelier 4 Adresse passe tir
Atelier 5 Quizz Basket

FEUILLE DE ROUTE

UNIVERS 2

Lettre du groupe : B

Après-Midi : TERRAIN 1

Rotation 1	Rotation 2	Rotation 3	Rotation 4	Rotation 5
Atelier 5	Atelier 1	Atelier 2	Atelier 3	Atelier 4

UNIVERS 1
Atelier 1 Maniabilité
Atelier 2 Photolangage
Atelier 3 Match
Atelier 4 Adresse passe tir
Atelier 5 Quiz Basket

UNIVERS 2
Atelier 1 Maniabilité
Atelier 2 Photolangage
Atelier 3 Match
Atelier 4 Adresse passe tir
Atelier 5 Quiz Basket

FEUILLE DE ROUTE

UNIVERS 2

Lettre du groupe : G

Après-Midi : TERRAIN 2

Rotation 1	Rotation 2	Rotation 3	Rotation 4	Rotation 5
Atelier 5	Atelier 1	Atelier 2	Atelier 3	Atelier 4

UNIVERS 1
Atelier 1 Maniabilité
Atelier 2 Photolangage
Atelier 3 Match
Atelier 4 Adresse passe tir
Atelier 5 Quiz Basket

UNIVERS 2
Atelier 1 Maniabilité
Atelier 2 Photolangage
Atelier 3 Match
Atelier 4 Adresse passe tir
Atelier 5 Quiz Basket

FEUILLE DE ROUTE

UNIVERS 2

Lettre du groupe : C

Après-Midi : TERRAIN 1

Rotation 1	Rotation 2	Rotation 3	Rotation 4	Rotation 5
Atelier 4	Atelier 5	Atelier 1	Atelier 2	Atelier 3

UNIVERS 1
Atelier 1 Maniabilité
Atelier 2 Photolangage
Atelier 3 Match
Atelier 4 Adresse passe tir
Atelier 5 Quizz Basket

UNIVERS 2
Atelier 1 Maniabilité
Atelier 2 Photolangage
Atelier 3 Match
Atelier 4 Adresse passe tir
Atelier 5 Quizz Basket

FEUILLE DE ROUTE

UNIVERS 2

Lettre du groupe : H

Après-Midi : TERRAIN 2

Rotation 1	Rotation 2	Rotation 3	Rotation 4	Rotation 5
Atelier 4	Atelier 5	Atelier 1	Atelier 2	Atelier 3

UNIVERS 1
Atelier 1 Maniabilité
Atelier 2 Photolangage
Atelier 3 Match
Atelier 4 Adresse passe tir
Atelier 5 Quizz Basket

UNIVERS 2
Atelier 1 Maniabilité
Atelier 2 Photolangage
Atelier 3 Match
Atelier 4 Adresse passe tir
Atelier 5 Quizz Basket

FEUILLE DE ROUTE

UNIVERS 2

Lettre du groupe : D

Après-Midi : TERRAIN 1

Rotation 1	Rotation 2	Rotation 3	Rotation 4	Rotation 5
Atelier 3	Atelier 4	Atelier 5	Atelier 1	Atelier 2

UNIVERS 1
Atelier 1 Maniabilité
Atelier 2 Photolangage
Atelier 3 Match
Atelier 4 Adresse passe tir
Atelier 5 Quizz Basket

UNIVERS 2
Atelier 1 Maniabilité
Atelier 2 Photolangage
Atelier 3 Match
Atelier 4 Adresse passe tir
Atelier 5 Quizz Basket

FEUILLE DE ROUTE

UNIVERS 2

Lettre du groupe : I

Après-Midi : TERRAIN 2

Rotation 1	Rotation 2	Rotation 3	Rotation 4	Rotation 5
Atelier 3	Atelier 4	Atelier 5	Atelier 1	Atelier 2

UNIVERS 1
Atelier 1 Maniabilité
Atelier 2 Photolangage
Atelier 3 Match
Atelier 4 Adresse passe tir
Atelier 5 Quizz Basket

UNIVERS 2
Atelier 1 Maniabilité
Atelier 2 Photolangage
Atelier 3 Match
Atelier 4 Adresse passe tir
Atelier 5 Quizz Basket

FEUILLE DE ROUTE

UNIVERS 2

Lettre du groupe : E

Après-Midi : TERRAIN 1

Rotation 1	Rotation 2	Rotation 3	Rotation 4	Rotation 5
Atelier 2	Atelier 3	Atelier 4	Atelier 5	Atelier 1

UNIVERS 1 Atelier 1 Maniabilité Atelier 2 Photolangage Atelier 3 Match Atelier 4 Adresse passe tir Atelier 5 Quizz Basket
--

UNIVERS 2 Atelier 1 Maniabilité Atelier 2 Photolangage Atelier 3 Match Atelier 4 Adresse passe tir Atelier 5 Quizz Basket
--

FEUILLE DE ROUTE

UNIVERS 2

Lettre du groupe : J

Après-midi : TERRAIN 2

Rotation 1	Rotation 2	Rotation 3	Rotation 4	Rotation 5
Atelier 2	Atelier 3	Atelier 4	Atelier 5	Atelier 1






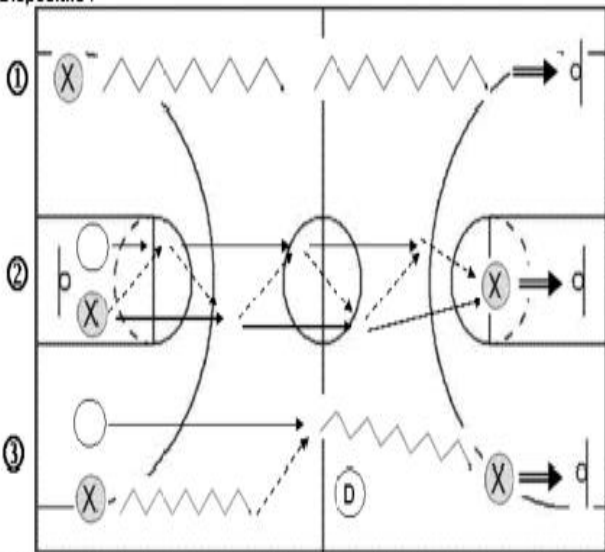

UNIVERS 1 Atelier 1 Maniabilité Atelier 2 Photolangage Atelier 3 Match Atelier 4 Adresse passe tir Atelier 5 Quizz Basket
--

UNIVERS 2 Atelier 1 Maniabilité Atelier 2 Photolangage Atelier 3 Match Atelier 4 Adresse passe tir Atelier 5 Quizz Basket
--

ATELIERS

MANIABILITE (géré par les enseignants)

TRAVERSEES BASKET

Objectifs : <ul style="list-style-type: none"> - Maîtriser la traversée en dribblant, en ligne droite ou en slalom. - Réaliser des traversées à 2 et plus en faisant des passes. - Réussir des traversées à 2 et plus malgré une défense organisée. - Coopérer à 2, à 3..., se déplacer sur le terrain, se placer. - S'organiser pour récupérer le ballon 		Légende : <ul style="list-style-type: none">  dribble  sans ballon  passe  tir  porteur du ballon. 			
Dispositifs : 	Postures : 	Dispositif humain : <p>Groupes d'élèves (équipes) composés en fonction des possibilités matérielles.</p> <p>① Traverser le terrain pour tirer, <u>seul</u>, droit ou en slalomant, vite, en dribblant.</p> <p>② Traverser le terrain pour tirer, <u>avec</u> un coéquipier, en passant le ballon.</p> <p>③ Traverser le terrain avec un coéquipier, en faisant des passes <u>contre</u> un défenseur.</p>	Matériel : <ul style="list-style-type: none"> - Idéalement un terrain de basket, sinon cour de récréation. - Panneaux de basket, fixes ou amovibles, panneaux de mini basket ou panneaux « Hoops » - Ballons de basket de taille adaptée. - Jeu de plots. - Dossards (facultatifs) pour identifier les équipes, les défenseurs. 		
But du jeu : Réaliser la traversée du terrain pour tirer en fonction des variables.		Déroulement : <ul style="list-style-type: none"> - En fonction des possibilités spatiales, les trois ateliers de traversée peuvent se dérouler en alternance ou simultanément. - Plusieurs départs sur le même atelier permettent de mettre en jeu la concurrence (vitesse). - Départ de chaque élève (ou équipe) au signal. Retour avec le ballon par l'extérieur du terrain (afin de ne pas gêner). - NB : Proposer cette situation au cours de chaque séance. 		Variation : <ul style="list-style-type: none"> ① Réaliser un parcours en slalom, avec + ou - de plots. ② Réaliser cette traversée à 2, puis 3, 4...5. Chacun doit toucher le ballon. ③ Modifier le nombre d'attaquants, de défenseurs 	

ADRESSE PASSE TIR (géré par le COMITE DE BASKET)

<p>Illustration</p> 	<p>Epreuve 4 : BATUM Junior</p> <ul style="list-style-type: none"> - Départ de l'élève du plot « 1 » situé à 6,75 mètres du panier. - L'élève démarre sur le côté gauche du plot. - L'élève après son premier tir récupère son ballon et dribble vers le plot « 2 » et le contourne. - L'élève après son deuxième tir prend le rebond et pose le ballon dans le cerceau « 3 » placé dans la raquette. - L'élève doit effectuer deux passes, une sur chaque cible et dans l'ordre qu'il souhaite. <p>Pour cela, il prend le ballon dans le cerceau placé dans la zone restrictive et tente de le faire passer dans la cible verticale en effectuant une passe poitrine à deux mains. Il doit garder un appui dans le cerceau en effectuant la passe.</p> <p>Deux élèves se chargent de récupérer les ballons et de les replacer dans les bons cerceaux.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Recommencer le circuit en reprenant le ballon posé dans le cerceau "3", dribble vers le plot "1" et le contourne. - Panier marqué = 2 points - Passe dans le cerceau = 1 point - Un « marcher », une reprise de dribble ou l'absence de double pas sur le tir sera sanctionné par une annulation du panier marqué.
<p>Matériel :</p> <p>La cible est ici un cerceau, accroché à des cônes ou tenu par des jalons. Diamètre cerceau : entre 50 et 70 cm Eventuellement il est tenu par un élève bras tendu</p>	

QUIZZ (géré par le COMITE DE BASKET)



QUIZZ USEP IA
CD13.pdf

PHOTOLANGAGE (géré par l'USEP13)

MATCH (géré par l'USEP13)

FICHES DESCRIPTIVES

Règlement de jeu des rencontres USEP13 Cycle 3 Basket-ball

« Jeu adapté à 3 contre 3 et arbitrage assuré par les enfants. »

Avertissement :

- Le présent règlement de jeu est défini pour les rencontres USEP destinées aux licenciés USEP du cycle 3. Le bilan de ces rencontres peut conduire la commission mixte départementale de Basket-ball à envisager de nouveaux règlements.
- Le présent règlement, élaboré par l'USEP 13, le Comité 13 de Basket-ball et des Conseillers Pédagogiques des BDR, doit permettre aux futurs participants de se préparer aussi bien en tant que joueur qu'en tant qu'arbitre.

Préalables éducatifs :

Plaisir de jouer, respect de l'autre et volonté de gagner sont étroitement liés. La volonté de gagner n'autorise pas, à l'école, à l'USEP et dans le club, des comportements agressifs, des contestations de l'arbitrage, la dévalorisation de l'adversaire.

Tous les adultes présents sur les lieux de rencontre sont les premiers à devoir respecter cet « esprit sportif » pour pouvoir le faire respecter aux enfants. Le respect des autres doit prévaloir non seulement pendant le jeu mais aussi au cours de l'ensemble de la journée de rencontre.

L'enjeu du résultat doit être systématiquement relativisé.

Conditions matérielles :

½ Terrain de 10/ 12 m de long sur 10/12m de large

Panneaux de basket-ball fournis par le Comité départemental des Bouches du Rhône de Basket-ball.

Hauteur des paniers : 2,60m

Ballons de taille 5.

Temps de jeu : 1 période de 20 minutes sans arrêt du chronomètre.

Ces temps de jeu sont indicatifs. Ils pourront être modifiés par les organisateurs de la rencontre.

Il n'y a pas de « temps mort » à la demande des équipes.

Composition et organisation des équipes :

Les équipes sont de **3 joueurs** sur le ½ terrain. Elles sont **mixtes. Au moins une fille et au moins un garçon sont obligatoirement présents sur le terrain au cours du jeu.**

Les équipes comportent 1 remplaçant minimum. (Les organisateurs se délivrent le droit de monter le contingent à 6 joueurs soit trois joueurs et 3 remplaçants pour le bon déroulement du tournoi. Cela restera exceptionnel). Ce remplaçant rentre obligatoirement sur le terrain. L'ordre de sortie peut être défini par le capitaine.

Un **capitaine** est désigné au sein de chaque équipe. Il est le seul de son équipe à pouvoir demander une explication aux arbitres et à demander l'intervention de l'adulte responsable de terrain. Il est responsable de l'ordre des remplacements éventuels.

La Marque :

Ballon passant dans le panier dans le cours du jeu : **2 points derrière la ligne. 1 point à l'intérieur de la zone.**

Actions sur la balle :

Règle du « Marcher » (1) : le porter de la balle n'est autorisé que sur deux pas. Pour pouvoir se déplacer avec la balle, le joueur doit ensuite dribbler (faire rebondir le ballon au sol).

Cette règle sera « souplement » appliquée. Ainsi, il ne sera pas sifflé de « marcher » lorsque : Un ou deux pas supplémentaires sont effectués par un joueur pour se stabiliser (et non pour se rapprocher du panier adverse) ;

Le joueur avec le ballon en main piétine ou tourne sur place (sans « pied pivot ») pour chercher un partenaire.

Règle de la « reprise de dribble » (2) : lorsqu'un joueur ayant dribblé a repris le ballon à deux mains, il ne peut plus repartir en dribble.

N.B. : le dribble à 2 mains ne sera pas sanctionné.

Règle de la « balle tenue » (3) : la balle ne peut être tenue en mains pendant plus de 10 secondes.

Relation avec l'adversaire :

Règles liées au jeu (4) : tous les contacts physiques entre adversaires sont interdits.

Le défenseur doit se tenir à une longueur de bras de l'adversaire en possession du ballon.

Il est interdit d'intervenir sur le ballon tenu par un adversaire.

L'attaquant en possession du ballon ne doit pas aller au contact du défenseur (passage en force).

Règles liées au comportement (5) : toute incorrection (insultes, gestes d'énerverment et d'antijeu, contestation de l'arbitrage, ...) et toute violence physique est interdite envers toute personne (partenaire, adversaire, spectateur, arbitre, organisateur, ...).

L'arbitrage par les enfants :

L'arbitrage est assuré par au moins 4 enfants de la même équipe. Les rôles de chacun sont définis :

- Un **marqueur** : il tient le compte des points marqués qui lui sont signalés par les arbitres de terrain.

- Un **chronométrateur** : il déclenche son chronomètre au lancement du jeu par les arbitres et signale régulièrement le temps restant à jouer, notamment lors de la dernière minute de jeu.

- **2 arbitres de terrain** :

Qui se placent de manière à encadrer un maximum de joueur. Un sera placé le long de la ligne de touche, il est « **l'arbitre de tête** ». Le deuxième se situe sur le milieu du terrain, il est « **l'arbitre de queue** ».

Qui sont munis d'un sifflet utilisé pour lancer et arrêter le jeu.

Qui sont en contact avec le marqueur et le chronométrateur.

Ils annoncent à haute voix pour le marqueur ; qui a marqué et combien (2 POINTS à...VERT) et une faute d'équipe (FAUTE VOLONTAIRE... ROUGE)

Qui vérifient l'observation par les joueurs des règles de jeu définies pour la rencontre et ordonnent les éventuelles sanctions prévues (voir ci-dessous).

L'adulte responsable de terrain (« superviseur ») n'intervient pas directement dans le cours du jeu. Il ne doit pas réagir aux éventuelles fautes non sifflées, ou aux erreurs d'arbitrage involontaires dont ne se soucient pas réellement les joueurs.

Il devra néanmoins intervenir dans les cas suivants :

- Lorsqu'un des arbitres enfants le sollicite.
- Lorsqu'un des capitaines d'équipe le sollicite.
- Lorsqu'il considère que l'intégrité physique ou morale des joueurs est menacée.
- Lorsque le marqueur ou le chronométrateur manque de vigilance.

Il est nécessaire de ne pas contrecarrer le comportement souvent spontané des enfants à s'auto-arbitrer. Le jeu doit primer sur la règle.

Déroulement du jeu :

- Au début et à la fin de la rencontre, les adversaires se serrent la main et serrent la main des arbitres.
- L'engagement se fait au centre du terrain par un tirage au sort (TOS) au début d'un match. Les remises en jeu s'effectuent derrière les lignes du terrain à l'endroit le plus proche du lieu de la sortie de balle en touche.

Une **remise en jeu** par **check-ball**, au-delà de la zone à 1 point, est faite à la suite d'une **infraction**.

Après un **panier réussi**, la **remise en jeu** s'effectue directement **sous le panier**. Il n'y a pas de remise en jeu « classique » derrière la ligne de fond de terrain.

Les remises en jeu s'effectuent rapidement, sans attendre de signal de l'arbitre. De deux manières :

Dribbler pour ressortir de la zone à 1 point.

Faire la passe à un partenaire situé derrière la ligne de la zone à 1 point. (Cf. schéma en annexe)

Après un panier marqué, l'équipe, qui vient de marquer, ne peut gêner la « sortie du ballon » par le dribble ou la passe.

Une fois le ballon ressorti, le jeu redémarre.

Infractions, Fautes et sanctions :

- Infraction aux règles 1, 2 et 3 (marcher, reprise de dribble, tenue 10'') : remise en jeu par l'équipe adverse en check-ball.

- Pour une faute liée au contact physique avec l'adversaire (4) :

Si faute jugée involontaire, (provoquée par simple maladresse) : remise en jeu par l'équipe adverse en check-ball.

Si faute jugée volontaire, pour enrayer la progression ou le tir : Le marqueur ajoute une faute collective à l'équipe qui commet la faute.

Si faute jugée dangereuse ou entraînant un choc douloureux : exclusion temporaire.

Si récidive après changement, exclusion non remplacée jusqu'à la fin du match en cours.

Pour une faute de comportement (5) :

Une ligne complète de la feuille de match est remplie soit 3 cases.

En cas de récidive ou selon la gravité de l'acte : 3 cases supplémentaires et exclusion pour l'ensemble de la rencontre.

ROLES SOCIAUX

Précisions sur les différents rôles

L'arbitrage est assuré par au moins 4 enfants de la même équipe. Les rôles de chacun sont définis.

Un marqueur : il tient le compte des points marqués et des fautes de contact qui lui sont signalés par les arbitres de terrain. Il dispose d'une feuille de marque (identique pour toute rencontre et proposée en annexe).

Un chronométrateur : il déclenche son chronomètre au lancement du jeu par les arbitres et leur signale : les quarts temps (2'30 entrées en jeu des remplaçants) la fin de la première mi-temps, la fin de la rencontre. Il s'assure de la présence de l'ensemble des joueurs à chaque reprise. Il annonce régulièrement le temps restant, notamment dans la dernière minute de la rencontre.

2 arbitres de terrain :

Ils vérifient l'observation par les joueurs des règles de jeu définies pour la rencontre et ordonnent les éventuelles sanctions prévues.

Ils se déplacent de manière à placer, entre eux deux, le maximum de joueurs. Un arbitre se place le long de la « ligne de fond ». L'autre sera situé près de la ligne du milieu, la ligne médiane.

Ils lancent et arrêtent le jeu, sifflent et nomment les infractions ou fautes.

Ils sont en contact avec le marqueur et le chronométrateur.

Les arbitres de terrain :

Avant le signal donné par le superviseur

- Ils vérifient que les partenaires arbitres sont prêts à tenir leur rôle
- **Ils invitent tous les joueurs à se serrer la main** et à se tenir prêts à jouer
- **Ils serrent la main des joueurs**

Pendant le jeu

- Il siffle (fort !) pour arrêter le jeu lors d'une faute de jeu ou pour une faute de comportement : **à son initiative, à celle de ses partenaires arbitres...**
- **Il annonce clairement au marqueur qui a marqué le point (POINT... VERT)**
- **Il annonce clairement au marqueur si une faute d'équipe est à marquer et à qui. (FAUTE VOLONTAIRE....ROUGE)**

Le marqueur :

Avant le jeu

- Il repère bien les équipes sur sa feuille de marque

Pendant le jeu

- Il doit toujours rester attentif pour savoir qui a marqué ou à qui une faute a été attribuée et l'indiquer sur la feuille de match
- Il signale quand 3 fautes d'équipes ont été atteintes

Après le jeu

- Il indique le score du match aux joueurs
- Il donne le score au superviseur qui le reporte sur la feuille de rencontre

N.B. Si l'équipe comprend un remplaçant, les rôles de marqueur ou chronométreur peuvent être doublés.

Le spectateur :

- Il se tient à distance (3m) des lignes pour ne jamais gêner les joueurs ou être percuté.
- Il observe le jeu, encourage les joueurs, applaudit... sans jamais manquer de courtoisie envers les joueurs, l'équipe à l'arbitrage, d'autres spectateurs.

L'adulte superviseur du terrain :

C'est le responsable du déroulement des matchs sur le terrain.

C'est lui qui veille au parfait esprit sportif de l'ensemble des personnes présentes sur et autour de son terrain : joueurs, équipe à l'arbitrage, spectateurs, adultes accompagnateurs.

Au début de chaque match,

Il donne les outils nécessaires au bon déroulement du jeu.

Il vérifie que les rotations entre équipes sont effectuées correctement.

Il s'assure que tous les joueurs de l'équipe d'arbitrage sont à même d'assurer leur rôle.

Il veille à ce que le « tirage au sort de l'équipe qui va avoir le ballon au début du jeu » soit effectué.

Il veille à l'attention du marqueur et du chronométreur

Il recueille le score de chaque match à chaque fin de période de jeu, fait les totaux.

Il intervient directement sur des fautes graves de jeu ou de comportement. C'est lui qui prend la décision d'exclure un joueur.

Pour favoriser la continuité du jeu, il n'intervient donc pas sur le déroulement du jeu arbitré par les élèves, sauf à la demande des arbitres ou des capitaines des équipes, même s'il constate des oublis ou des erreurs d'arbitrage qui n'ont pas d'influence réelle sur le résultat.

Tous les joueurs se serrent la main en début et en fin de match.

Tous les joueurs respectent les règles de jeu, l'équipe à l'arbitrage, les adversaires, les spectateurs, le superviseur, l'organisation et les organisateurs de la rencontre.

