

ANIMATION PEDAGOGIQUE DEPARTEMENTALE BASKET DU **16/01/2019**

1/ Présentations

- Didier JACQUET => Comité basket
- Sylvaine JANNEZ => USEP 13
- Sabine MUNOT => DSDEN 13

Convention tripartite qui a été signée le 28/11/2018 entre l'EN, l'USEP et le Comité départemental de Basket.

Résumé de la convention :

Chacune des 3 parties a des responsabilités différentes :

- ⇒ Du point de vue de l'EN :
 - Il est rappelé que l'EPS est une discipline obligatoire.
 - Cette discipline est de la responsabilité de l'enseignant même lorsque des intervenants extérieurs sont associés à la mise en œuvre d'un projet pédagogique.
 - Importance de la co-intervention, l'intervenant apporte une aide technique en tant que spécialiste de l'activité basket mais vous restez, vous, enseignant, responsable de la classe.
- ⇒ Du point de vue de l'USEP :
 - l'USEP est la seule fédération sportive habilitée par l'EN à organiser des rencontres sportives sur le temps scolaire en présence de partenaires (selon des règles du jeu et des dispositifs qui prolongent l'enseignement de l'EPS).
- ⇒ Du point de vue du Comité départemental de la FF de basket:
 - Le but est d'organiser, de gérer et de développer la pratique du Basket à l'école.

Ces 3 parties se réunissent au minimum 2 fois par an pour organiser des actions communes ou faire le point sur les actions en cours.

Ces réunions s'appellent des CMD (Commissions mixtes départementales)

Il existe 10 conventions tripartites et une convention bipartite (judo : pas USEP)

OBJECTIF : Croiser les regards pour adapter le basket aux contenus des programmes => proposer du basket à l'école, pas de pratique de club.

OPERATION OBE :

OBE (Opération Basket à l'Ecole) => inscriptions en ligne (dotation ballons, panier, diplômes)

- ⇒ Contacter **Didier** : 06 08 84 11 58 / cd13basket.ctf.jacquet@gmail.com

Rencontres USEP pour les affiliés

- ⇒ USEP / usep13@laligue13.fr

LES SITUATIONS

- ⇒ **CYCLE 2** = 3 / 3 sur terrain complet (terrain plus petit et paniers plus bas) = situations 1 à 9

⇒ **CYCLE 3** = 3 / 3 sur demi terrain (sur demi terrain) = situation 10

2/ LA PRATIQUE

⇒ **Situation 1** : La traversée.

Plusieurs équipes de 5, se ranger en file indienne, contre le mur et traverser le terrain en dribblant, aller-retour et on passe au collègue derrière, on se remet à la fin ensuite (relais).

⇒ **Situation 2** : Idem 1, mais avec variantes : dribbler 1 fois à gauche, marquer un arrêt, dribbler 1 fois à droite. Recommencer en augmentant le nombre de dribbles.

⇒ **Situation 3** : Idem 2, 3 dribbles à gauche, marquer un arrêt (se mettre en position du basketteur = pieds parallèles, ballon sous les yeux), 3 dribbles à droite.

⇒ **Situation 4** : Idem 3, lors de l'arrêt, ballon entre les jambes ou dans le dos = >habiletés motrices spécifiques.
Puis reprise avec tour de la tête et tour du ventre, lancer en l'air à droite puis à gauche puis devant ...

° TOUTES CES VARIABLES PERMETTENT DE FAIRE VIVRE DES SITUATIONS « PAS TROP LONGUES » CE QUI EVITE L'ENNUI.

° DE MEME IL FAUT PROPOSER DES SITUATIONS OU LA REUSSITE DES ELEVES EST ENTRE 70 ET 80%, SI TROP FACILE= ENNUI, SI TROP DIFFICILE = DÉCOURAGEMENT.

⇒ **Situation 6** : 1, 2, 3, soleil.

Plusieurs équipes de 5, se ranger en file indienne, contre le mur

1= départ

2= balade

3= on s'arrête

4= on se met en position basketteur

On est seul mais on engage son équipe car principe du relais.

Variable didactique : en driblant

⇒ **Situation 7** : Mettre un panier

- Lancer tendu ou en cloche.

- Si je suis en face, je dois viser le centre du carré.

- Si je suis à droite je dois viser l'angle supérieur droit du carré.

- Si je suis à gauche, je dois viser l'angle supérieur gauche du carré.

- La première équipe qui a marqué 2 points, gagne

- On reprend le jeu, l'équipe qui a gagné doit marquer maintenant 3 points, les autres restent à 2, etc ...

A quelle hauteur fixer un panier : « bras levé du plus grand ».

Position : coudes sous le ballon, pieds parallèles, tir à 1 main la seconde sert à la tenue de la balle. Tir à l'arrêt pour le moment.

⇒ **Situation 8** : Tir (concours)

- ° 3 équipes sur un demi terrain en file indienne (Une à gauche, une au centre, une à droite).
- ° idem de l'autre côté.
- ° Objectif : Mettre des paniers
- ° Des plots de chaque côté, chaque fois que l'on marque, on va déposer un plot sur le tas d'en face (rappel jeu des déménageurs) et l'on se replace à la fin de la file.
- ° Arrêter le jeu et varier les positions (G, D, centre).
- ° Proposition : mettre les plots au centre et on dépose un plot dans notre camp chaque fois que l'on marque => 2 points négatifs :
 - Le jeu s'arrête quand il n'y a plus de plot.
 - C'est très visuel, l'équipe qui a beaucoup moins de plots peut se décourager.
 - On ne peut plus « tricher »
 - On peut mettre moins de plots aux filles par exemple... (variable didactique)

⇒ **Situation 9** : Jeu des 2 cibles

- Couper le groupe en deux : dossards / sans dossards.
- Partir du même endroit (côte à côte = en parallèle car si face à face souvent télescopage, danger) : 1 contre 1.
- Objectif : l'enseignant lâche le ballon, il faut s'en saisir le premier et marquer dans le panier de notre choix.
- Les consignes sont ouvertes exprès, je dribble ou pas, je peux sortir du terrain...
- Les règles seront mises en place au fur et à mesure.
- Ajouter peu à peu des consignes (contraintes pour faire évoluer la situation) :
 - ° Dribbler à 1 ou 2 mains.
 - ° Défenseur ne doit pas s'approcher trop, distance = 1 bras = règle de non contact pour basket à l'école. Si attaquant me rentre dedans passage en force.
 - ° Rôles sociaux à intégrer peu à peu = arbitres.
- **Variantes** : Idem mais 2 contre 1 => objectif = s'organiser pour faire des passes (coopérer).
- Idem mais 2 contre 2.
- Idem mais 3 contre 2.
- Idem mais 3 contre 3.
- Les règles se posent au fur et à mesure que les problématiques sont soulevées.
- Faire jouer en continu :
 - Dans la même idée partir du 1 contre 1 pour aller vers le 3 contre 3.
 - Intégrer la notion de sens de jeu = on marque dans un camp donné.
 - Chaque fois que l'on marque, un joueur de l'équipe adverse entre sur le terrain.
 - ° Nouvelle règle : la balle est sortie => balle aux adversaires
- ATTENTION** : Concernant le non contact, on peut faire le choix de ne pas siffler si ce n'est pas intentionnel, et si c'est non violent.
- Le jeu prime sur les règles strictes, tant que c'est dans l'esprit il faut laisser jouer.

SORTIE :

La balle est sortie => balle aux adversaires.

- Si pied sur la ligne ou dehors lorsque l'on a le ballon, siffler « je suis électrofilé, je touche la ligne, je suis mort ».

- Si je suis dehors sans ballon, ne pas siffler.
- La remise en jeu se fait de l'endroit où le ballon est sorti.
- Si la balle sort, la remise en jeu se fait derrière la ligne, on fait une passe à quelqu'un.

MARQUER DES POINTS SANS MARQUER UN PANIER :

- Au début, pour ne pas décourager les enfants, compter les points de cette façon :
 - ° Panier = 3 points
 - ° Sur le cercle en métal = 2 points
 - ° La balle tape le panneau en bois = 1 point

STRATEGIES :

- « Faire semblant », attirer l'attention d'un défenseur pendant que le 3^{ème} partenaire se démarque.
- On peut faire tourner les équipes à chaque tir, même si pas marqué de panier.
- Amener les élèves à chercher des solutions à leurs problèmes : bonne distance, rapport aux coéquipiers...

Situation 10 : Sur demi-terrain (cycle 3).

- Jouer 3 contre 3.
- Demi-terrain.
- Format rencontre USEP.
- Rôle sociaux : 1 table de marque, des arbitres
- Même sens de jeu, les 2 équipes marquent dans le même panier.
- Partager le terrain en 2 zones, une devant (zone 1), une au fond (zone 2)
- Pour remettre en jeu (après un tir), faire une passe et aller en zone 2 puis retour vers zone 1 => permet d'occuper le terrain, de casser la grappe (tous autour du ballon)
- Lorsque l'on part en zone 2 suite à une remise en jeu on ne peut pas nous prendre la balle
- Tant que le joueur est sous le ballon avant la remise en jeu, l'adversaire peut le gêner mais ne pas toucher.
- Si ballon sorti, remise en jeu, on donne le ballon aux adversaires.
- Intégrer les arbitres (1 dans chaque angle côté panier (arbitres de tête) et un au centre, derrière la zone 2 (arbitre de queue).
- Si pas de sifflets arbitres lèvent la main => arrêt du jeu.
- L'arbitre explique pourquoi le jeu s'arrête, en cas de litige, c'est lui qui tranche. On donne toujours raison à l'arbitre.
- En cas de faute (toute action qui amène à un contact choc) remise en jeu par un check ball (le joueur qui a fait la faute donne sous forme de lancer la balle à celui qui a été bousculé)
- Besoin de compter les points => autres rôles sociaux (on peut reprendre le système des 3 points, 2 points, et 1 point).
- Faire tourner les élèves sur les rôles : « Je joue, j'arbitre, je participe (compte les points) ».
- Conseil ne pas appliquer la règle des « 3 secondes » dans la raquette sous le panier, trop difficile à gérer.

Arbitrage :

- Faute = toute action qui amène à un contact choc
- Il n'y a pas faute si le joueur touche la balle et pas l'adversaire
- On n'arrête pas le jeu lorsqu'il y a intention de jeu : marcher avec intention de lancer ou de dribbler...
- Par contre on arrête le jeu si le joueur s'arrête et redémarre. Si on s'arrête, on tire.

STRATEGIES :

- **Attaque** : Si une personne très grande reste sous le panier, deux solutions pour pallier ce problème : je tire de plus loin, je la contourne.
- **Défense** : Je me mets devant et non derrière la personne qui a la balle => je contrains l'autre à faire une passe en l'air => il sera déstabilisé = perte de repères.
- Faire comprendre à l'enfant grand qu'il peut se mettre loin, tirer de loin, se déplacer à grands pas...

ATTITUDE SANTE (avant et/ou après l'activité) => réglette des émotions

Proposer aux enfants de se positionner avec des jetons de couleur, des post-it, des gommettes, des bouchons, sur le document « attitude santé »

- Notions de plaisir / effort / progrès
- Permettre à l'élève d'exprimer ses émotions / son ressenti par rapport à la pratique / pas appréciation de la rencontre globale ici (pas seulement gagné, perdu)
- Ce que l'on ressent dans son corps, dans sa tête, personnellement ...
- Jetons, gommettes, post-it... à positionner en fonction du plaisir ou du déplaisir ressenti

Ex :

- J'ai aimé parce que j'ai réussi à défendre.
- Je n'ai pas aimé car je n'ai pas compris telle règle...

- **S'exprimer sur le ressenti**

⇒ Nouveaux programmes, transversalité (langue orale)...

Ce moment permet de s'enrichir des remarques des autres, de prendre conscience qu'il y a des sources de plaisir variées :

- Prendre en compte la performance
- Le progrès individuel ou collectif
- Relation aux autres
- Etat personnel (joie, stress, fatigue, stress, craintes ...)

