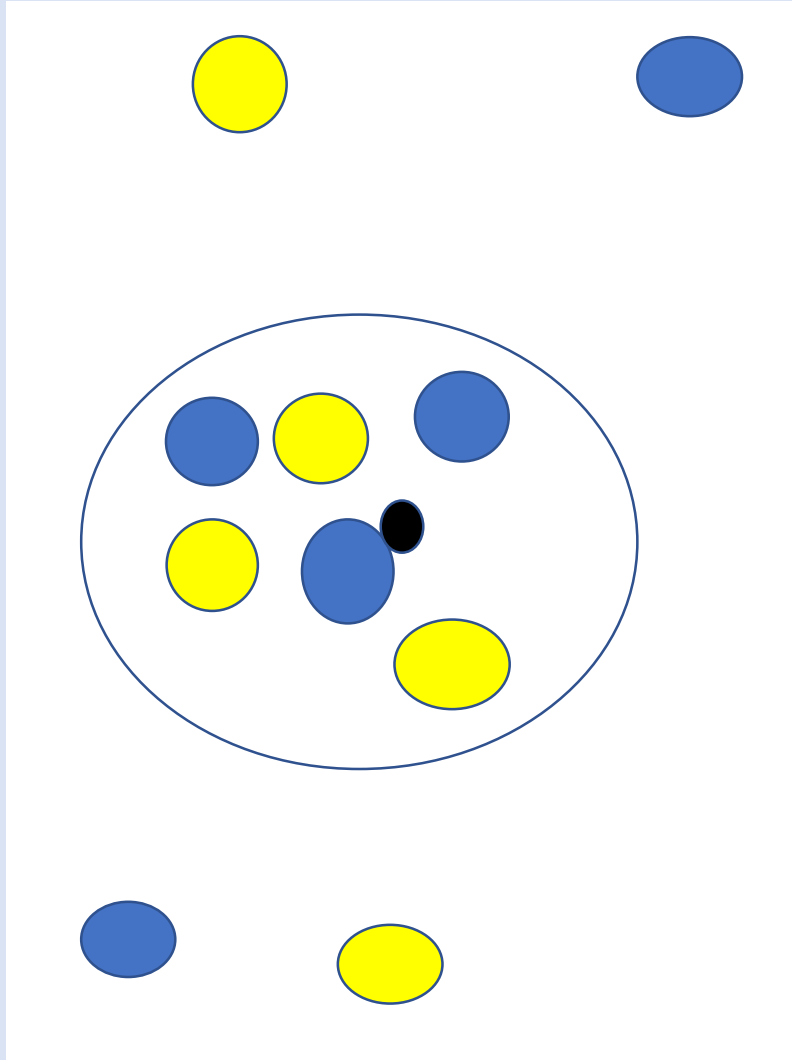


Les sports collectifs au cycle 3

Choix du basket-ball – Vienne, le 02 mai 2018 – formation animée par
Gael Mouysset (professeur d'EPS au LFV)

1. Comment jouent les débutants ?



- Grappe (joueurs attirés par le ballon et collés au ballon)
- Joueurs satellites
- Égocentrisme, actions individuelles
- La cible n'est pas identifiée, actions désordonnées

2. Que faire ? Quels objectifs ? ... une progression possible au cycle 3 :

1. Identifier la cible (le panier de basket-ball) – passer d'actions désordonnées à des actions dirigées vers la cible
2. Prise en compte du partenaire proche (jeu à 2)
3. Construire le jeu à 2 ou progresser individuellement vers la cible
4. Passer d'un jeu à 2 à un jeu en relais à 3 ou 4 joueurs pour « contourner » la défense et atteindre la cible – utilisation des couloirs latéraux pour avancer vers la cible quand la défense est regroupée
5. Identifier une situation favorable (surnombre offensif – attaquants démarqués) et **avancer individuellement ou passer** pour progresser vers la cible

3. Fondamentaux – logique de l'activité

Les attendus de fin de cycle 3 : s'organiser tactiquement pour gagner le match en identifiant les situations favorables de marque

1. Identifier la cible et progresser vers la cible
2. Se reconnaître attaquant et défenseur
3. En attaque : Le Non Porteur de Balle = être capable de se mettre dans une position favorable, se démarquer – Le Porteur de Balle = être capable de reconnaître une situation favorable, d'avancer seul ou passer pour progresser vers la cible
4. En position favorable de tir, prendre sa chance !

4. Règles principales ... à amener progressivement

- Interdit de courir avec le ballon ... puis aller vers 2 pas maximums
- Possibilité de dribbler
- Interdiction de dribbler, de s'arrêter et de redribbler (reprise de dribble)
- Interdiction de dribbler à 2 mains
- Contact interdit (pousser – tirer – ceinturer etc.)
- Interdiction de taper sur le ballon
- Garder au maximum 5 sec. le ballon
- Engagement par une passe sous le panneau où a été marqué un panier – remise en jeu par une passe sur la ligne de touche, là où est sorti le ballon

5. Quelques conseils généraux ...

- **Echauffement en pratiquant** immédiatement avec des ballons
- Ballons adaptés à l'âge et à la taille des enfants – **disposer de nombreux panneaux amovibles et de nombreux ballons**
- **Créer des situations simples - 1 situation d'apprentissage par séance** – simplifier, diminuer le nombre d'informations à traiter pour rassurer les joueurs
- **Privilégier l'activité** avec notamment des ateliers à effectifs réduits et en réduisant l'aire de jeu

6. Quelques conseils pour animer les situations ...

- Partir de **situations simples** et apporter doucement, une à une, les règles
- **Lâcher prise – laisser les enfants dans des petits ateliers , des petits groupes expérimenter seuls** – les laisser essayer de trouver seuls des solutions – les « guider » progressivement
- **Mettre les attaquants en supériorité numérique** (plus d'attaquants que de défenseurs) – ne pas hésiter à simplifier ou complexifier en jouant avec le nombre de joueurs
- **Apporter des règles ou des contraintes pour éviter certains comportements** (éviter le jeu à 2 entre les bons par exemple)
- **Créer beaucoup d'activité** pour que tous soient actifs et évitent de se dissiper, de bavarder :
 - ✓ petits ateliers (effectifs réduits, rotations) – relais – manipulation du ballon etc.
 - ✓ possibilité d'observer les situations ou les matchs à partir de fiches d'observation simples
 - ✓ Possibilité d'arbitrer (exemple de 3 arbitres – chacun est concentré sur 1 seule règle)

7. Quelques conseils pour animer les situations (suite) ...

- **Utilisation de couloirs d'action** pour :
 - ✓ Apprendre à s'éloigner du porteur de balle
 - ✓ Identifier des situations favorables (3 couloirs – 3 attaquants par couloir – 2 défenseurs qui laissent impérativement 1 couloir libre par exemple)

8. Quelques exemples de situations ...

Situations de conduite de balle et de tirs :

- Dribbles = main forte, main faible, à l'arrêt, les yeux fermés, en mouvement
- Dribbles en mouvement + tir à la cible
- Dribbles ou dribbles + tirs sous formes de relais
- **Les Relais apportent un côté ludique**, de l'activité et peuvent permettre de travailler la conduite de balle et/ou d'identifier sa zone de tir favorable etc.

Matériel : 1 ballon par élève ou 1 ballon pour 2 – des panneaux amovibles – des plots – des cerceaux

Objectifs :

- S'échauffer en rentrant dans l'activité
- Et/ou manipuler le ballon (motricité) – apporter la technique de dribble
- Et/ou d'apporter la possibilité aux élèves d'avancer seul avec le ballon
- Possibilité de partager le(s) terrain(s) = matchs ou ateliers sur une partie et relais sur l'autre par exemple

8. Quelques exemples de situations ...

Passé au capitaine :

Matériel : 1 ballon – des plots – des maillots

Animation :

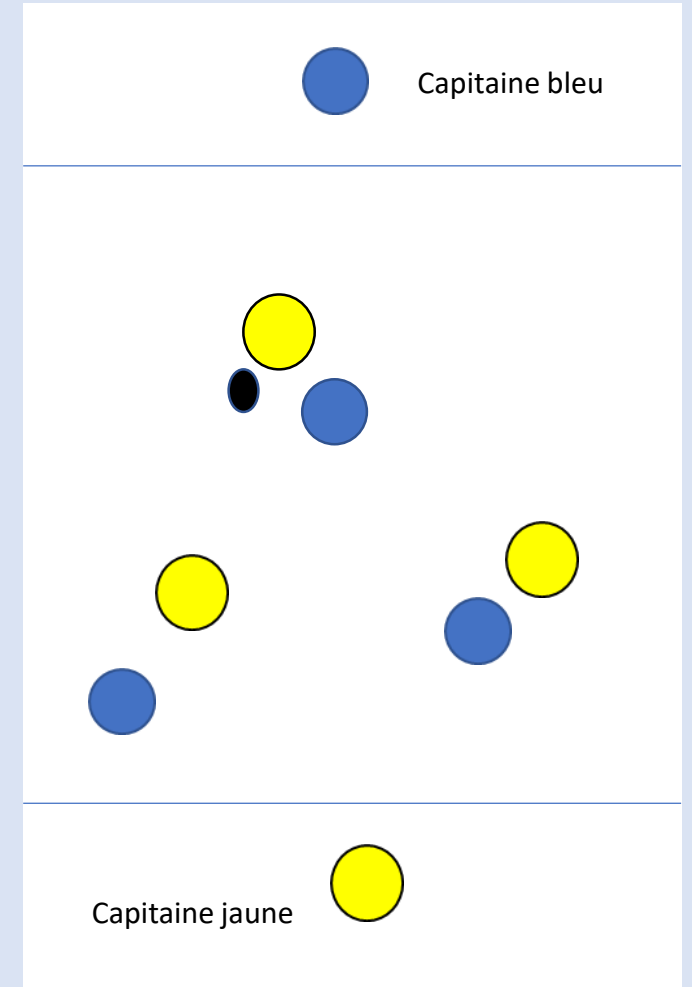
- Ne pas courir, ne pas dribbler
- Par un jeu de passe marquer un point lorsque le capitaine d'équipe reçoit le ballon

Evolutions possibles :

- Pas de passes redoublées
- Le meilleur joueur ne peut pas passer au capitaine
- Créer une zone dans laquelle on doit passer au capitaine afin de favoriser un jeu de passes courtes et éviter les passes trop lointaines
- Apporter progressivement certaines règles (2 pas maximums etc.)
- Créer un surnombre offensif (4 contre 3 par exemple)

Objectifs :

- Identifier la cible (le capitaine en l'occurrence)
- Coopérer. Construire un jeu de passes collectif pour progresser vers la cible
- Se démarquer, se mettre dans une position favorable en attaque



8. Quelques exemples de situations ...

Attaquer avec des couloirs :

Matériel : 2 ballons (afin de former plusieurs groupes) – des plots – des maillots – 2 panneaux (fixes ou amovibles)

Animation :

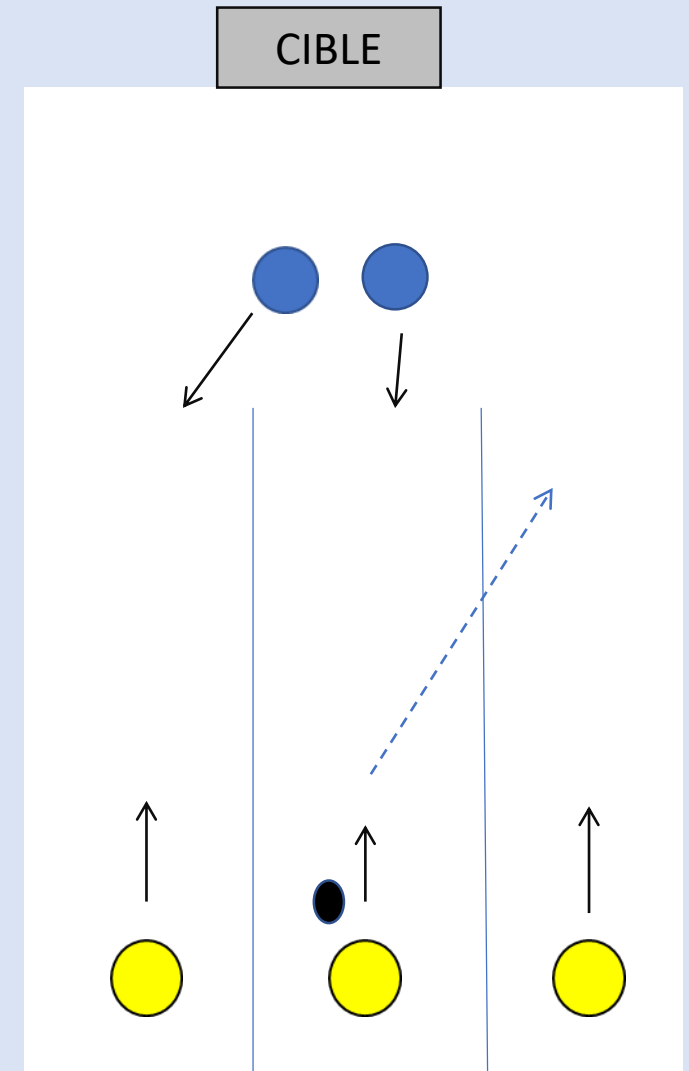
- 3 Attaquants =
- ✓ Chacun reste dans un couloir
- ✓ Jouer en avançant
- ✓ Avancer seul en dribblant s'il n'y a pas de défenseurs dans son couloir
- 2 défenseurs =
- ✓ Choix de 2 couloirs – 1 couloir reste vide
- ✓ Défendre uniquement en avançant

Evolution possible :

- Augmenter ou diminuer la pression défensive (rapprocher ou éloigner les défenseurs) = moins de temps pour identifier la situation favorable et le couloir libre

Objectifs :

- Utiliser des couloirs d'action et ne pas rester collé au porteur de balle
- Identifier une situation favorable et jouer avec le partenaire démarqué



8. Quelques exemples de situations ...

Passes à 2 + tirs :

Matériel : 1 ballon pour 2 – des plots – 2 ou 4 panneaux (fixes ou amovibles) selon les effectifs

Animation :

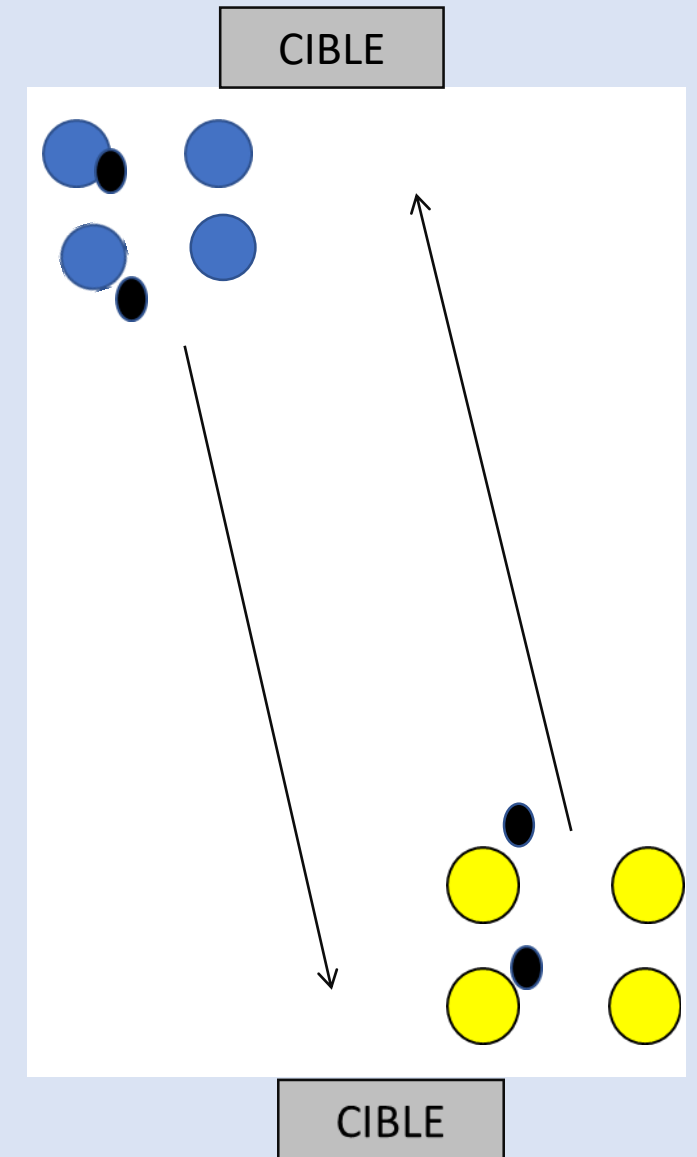
- A 2 progresser en passes vers la cible et tirer une fois chacun
- Changer de colonne et aller ensuite tirer sur la cible opposée

Evolutions possibles :

- Ajouter un défenseur (voir fiche suivante)
- Ajouter progressivement des règles (2 pas maximums etc.)

Objectifs :

- Identifier la cible et avancer vers la cible en coopérant (jeu à 2)
- Essayer de trouver sa ou ses position(s) favorable(s) de tir = à quelle distance de la cible je suis efficace ?



8. Quelques exemples de situations ...

2 contre 1 :

Matériel : 1 ballon pour 3 – des plots – 2, 4, 6 ou 8 panneaux (fixes ou amovibles) selon les effectifs – privilégier l'activité avec des petits groupes – 2 maillots par groupe

Animation :

- Les 2 attaquants doivent progresser vers la cible en se faisant des passes et marquer
- Le défenseur essaye d'intercepter le ballon. S'il réussit, les attaquants recommencent de leur position initiale
- Observer tous les groupes puis donner un seul « conseil » OU apporter 1 nouvelle règle. Les joueurs ne bougent pas de leur zone d'évolution et attendent le ballon sous le bras

Evolutions possibles :

- Ajouter le dribble pour permettre au porteur de balle d'avancer seul si son partenaire est marqué par le défenseur
- Ajouter progressivement des règles (2 pas maximums, reprise de dribble, les 5 secondes etc.)
- Passer à 3 contre 1 et/ou 3 contre 2 ...

Objectifs :

- Coopérer – savoir s'il faut passer ou avancer seul pour aller tirer en situation favorable à la cible
- Se démarquer pour donner des solutions au porteur de balle

