

Fiche d'exercices

Jouer au basket

Voici quatre propositions de situation de jeu collectif à intégrer dans une unité d'apprentissage en fonction des acquisitions motrices que l'on souhaite favoriser.

Les jeux collectifs sont des situations complexes mais motivantes pour les élèves car ils s'y impliquent totalement. Selon leur place dans l'unité d'apprentissage et les niveaux de maîtrise acquis, ils peuvent s'organiser en groupes homogènes pour l'appropriation des règles et la compréhension des rôles, ou hétérogènes pour augmenter leur difficulté.

La course au camp

Objectifs

- prendre des décisions,
- s'organiser collectivement.

Dispositif

Deux équipes de trois ou quatre joueurs, identifiées par des dossards ; un ballon par équipe ; terrain d'environ 15 x 15 m.

Selon l'effectif de la classe, organiser plusieurs jeux simultanément.

Chaque manche de jeu dure cinq minutes.

Déroulement

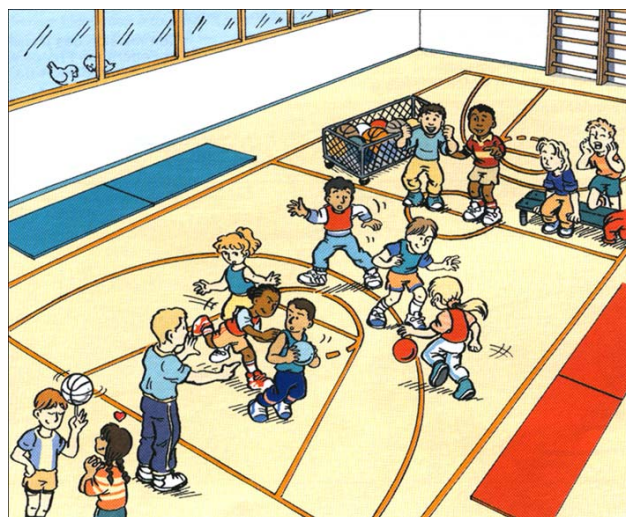
Les joueurs sont sur leurs bases respectives situées de part et d'autre et à l'extérieur du terrain. Au signal, les joueurs de chaque équipe s'élancent pour aller déposer leur ballon au-delà de la ligne du camp adverse et marquer alors un point. Le porteur du ballon se déplace sans contrainte et il est invulnérable à l'arrêt. Il a le droit de pivoter autour d'un appui pour passer la balle dans les meilleures conditions. Lors du déplacement, s'il est touché par un adversaire, il lui donne le ballon. En cas de faute (sortie, contact, agression), le ballon est également donné à l'adversaire.

Tâches à accomplir

- *en attaque* : « lire » le jeu, c'est-à-dire ajuster ses déplacements aux réactions de l'adversaire, passer à un joueur démarqué, se démarquer ;
- *en défense* : toucher ou forcer le porteur du ballon à s'arrêter, intercepter les passes.

Critères de réussite

- conservation du ballon par les joueurs de



l'équipe,

- traversée vers le camp plus rapide que les adversaires.

Evolutions

- proposer des déplacements en dribble ;
- placer un « joueur-but » dans la zone de réception : lui passer la balle donne un point ;
- poser trois cerceaux dans chaque camp, le « joueur-but » doit se trouver à l'intérieur de l'un d'eux lorsqu'il reçoit le ballon ;
- placer un panier de basket dans chaque camp et finir l'action par un shoot.

Le Béret-surprise

Objectifs

- amener l'enfant en possession du ballon à attirer l'adversaire (fixation) vers lui avant de passer à un partenaire,
- se démarquer pour recevoir le ballon.

Dispositif

Répartir les élèves en trois colonnes parallèles numérotées 1,2 et 3.

Un ballon, un panier. Adapter la taille du terrain (largeur et longueur) en fonction de l'âge des enfants.

La durée de jeu est de 15 minutes environ.

Déroulement

Le premier élève de chaque colonne joue. L'enseignant fait rouler le ballon au sol et appelle un numéro. Le joueur de la file désignée est défenseur, les deux autres s'emparent du ballon pour tenter d'aller marquer un panier.



Tâches à accomplir

- réagir à un signal, contrôler le ballon (dribble, passe, réception) ;
- pour les attaquants : fixer le défenseur, c'est-à-dire l'attirer vers soi avant de passer à son partenaire ; pour l'équipier, s'écarter tout en progressant vers le panier ;
- pour défenseur : charger le porteur du ballon sans oublier de protéger le panier.

Critère de réussite

Etre en position de tir au panier, sans gêne du défenseur.

Evolution

- varier la mise en jeu (lancer le ballon en l'air, le faire rebondir au sol, le passer à un joueur...);
- disposer deux paniers et désigner celui à atteindre ;
- organiser quatre colonnes de joueurs : le maître appelle alors un second défenseur en renfort, pour jouer à deux contre deux ;
- avec cinq colonnes, appeler les joueurs pour réaliser un trois (attaquants) contre deux (défenseurs).

La thèque-basket

Objectifs

- améliorer la passe et le tir ;
- amener les enfants à mieux coopérer.

Dispositif

Deux équipes de cinq joueurs : les dribbleurs et les passeurs. Deux ballons et six plots (cf. dessin ci-dessous).

Déroulement

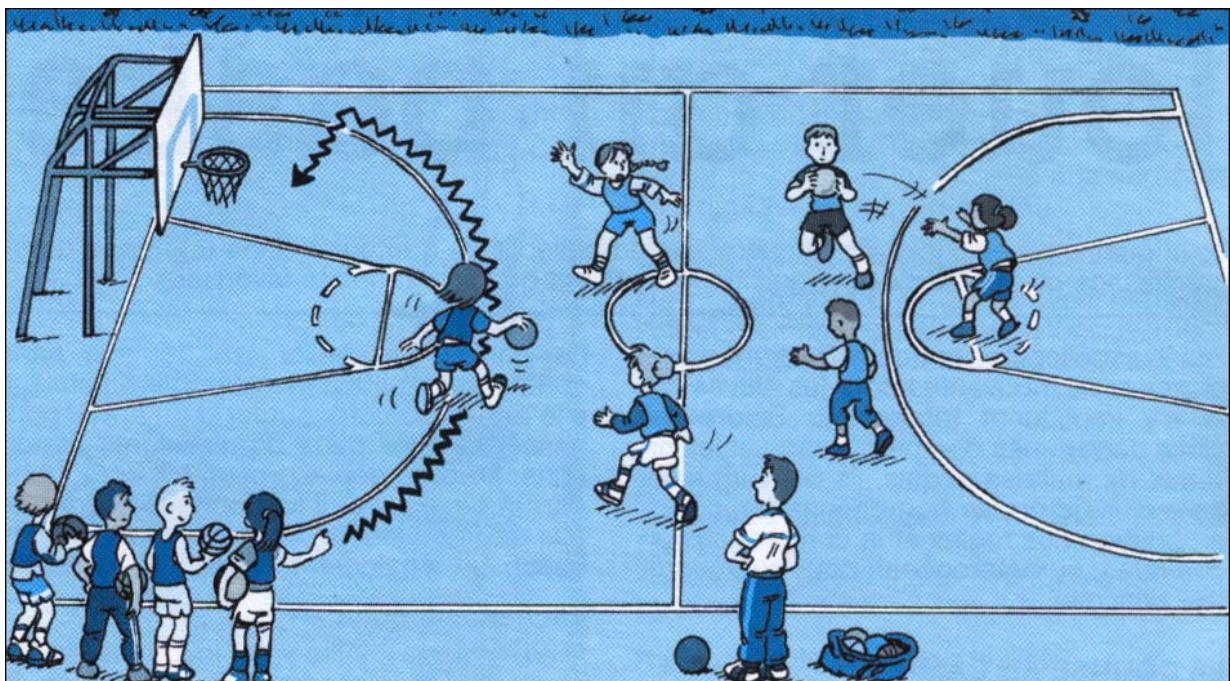
Les passeurs sont répartis sur le terrain, les dribbleurs sont alignés à l'extérieur.

Au signal, lance le ballon sur le terrain. L'équipe de passeurs doit s'en emparer, le faire progresser rapidement pour tirer au panier.

Pendant ce temps, le premier joueur de la file s'élance, passe en dribblant devant chaque plot et termine par un tir en course.

Résultats :

- lorsque le dribbleur marque avant le passeur, son équipe obtient deux points ;
- lorsque le passeur réussit le premier, son équipe marque deux points et on observe la



position du dribbleur à cet instant : s'il est arrêté à proximité d'un plot, il marque un point, s'il est entre deux bases, il est éliminé.

Lorsque tous les dribbleurs ont réalisé leur parcours, on inverse les rôles.

Tâches à accomplir

- pour les passeurs : occuper l'espace, passer vivement et précisément ;
- pour les dribbleurs : dribbler vite sans regarder le ballon pour observer la progression des adversaires, tirer en course.

Comportement attendus

- la précision des passes ;
- la maîtrise du dribble ;
- l'enchaînement du tir en pleine course.

Evolutions

Pour les passeurs : imposer un nombre de passes.

Pour les dribbleurs : réaliser un parcours en zigzags entre les plots pour susciter des changements de mains (main droite pour aller vers l'extérieur et main gauche pour aller vers l'intérieur).

Le basket à 20

Objectifs

- lire le jeu en attaque et en défense ;
- pivoter, passer.

Dispositif

Vingt joueurs agissent simultanément. Chaque équipe, identifiée par des chasubles, est composée de dix joueurs, cinq sur le terrain et

cinq autres répartis à l'extérieur (cf. dessin ci-dessous).

La durée de jeu est de dix minutes.

Déroulement

Sur le terrain, le jeu se déroule selon les règles du basket connues des enfants. Mais, les joueurs extérieurs peuvent se déplacer le long de la ligne de touche et intervenir :

- comme partenaires en servant de relais,
- comme adversaires en interceptant des passes.

A chaque panier marqué, on inverse les rôles, les joueurs extérieurs prenant place sur le terrain.

Tâches à accomplir

- se démarquer, passer, tirer ;
- s'opposer en interceptant les passes.

Critères de réussite

- l'occupation totale du terrain ;
- le nombre de passes sans interception.

Evaluation

Valoriser les actions qui aboutissent : un panier réussi donne deux points, une interception, un point.

Commission des jeunes de la Fédération Française de Basket-ball.

Dessins : CARO

Extrait de la revue EPS 1 n°102, avril-mai 2001, pp. 23-24

www.revue-eps.com

