Fondamental

- cycle 3 -

Fiche d'exercices

Vers le basket-ball

Cette fiche propose des situations pédagogiques favorisant l'apprentissage de la coopération et de l'opposition.
Les jeux présentés s'appuient sur la complexité des sports collectifs et visent à solliciter les capacités d'adaptation de l'enfant.
Ils ne doivent pas être pris comme des modèles à reproduire obligatoirement de manière identique. Ils sont ici orientés vers une initiation au basket mais ils peuvent être transformés pour aller vers le rugby, le hand, le foot...

SITUATION POUR COMPRENDRE LE JEU PAR OPPOSITION INDIRECTE

Tâche : transporter le plus vite possible les ballons dans le cerceau situé à l'autre bout du terrain sans que ceux-ci touchent le sol.
Matériel : quatre cerceaux.
Plusieurs ballons (plus de ballons que d'enfants).
Organisation : trois équipes dont deux actrices et une juge. Dans l'équipe-juge, deux enfants sont au départ de l'action, deux jugent le parcours et deux sont à l'arrivée de l'action.
Il est nécessaire de laisser un temps suffisant d'expérimentation à chaque équipe. Ensuite, l'enseignant oriente le jeu vers la compétition. A la fin du jeu, l'équipe-juge présente les résultats.
Remarque : différents ballons peuvent être utilisés: ballons de basket-ball, hand-ball, volley-ball, football, rugby, médecine-ball.

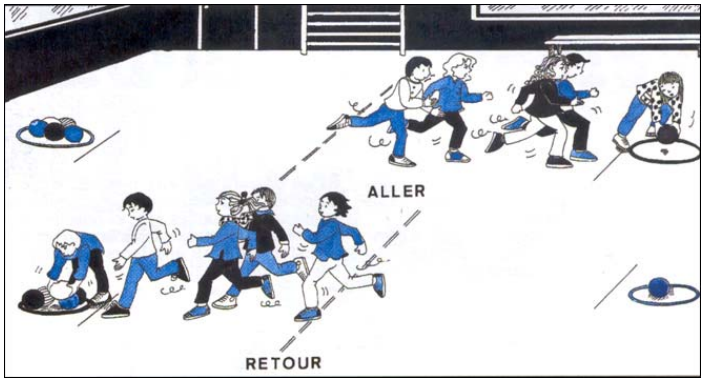
Prolongements : à partir de cette situation dont la tâche et l'organisation demeurent identiques, certains prolongements sont possibles en s'appuyant sur de nouvelles consignes :
- l'interdiction de porter la balle, donc le droit de frapper la balle et de la faire rebondir.

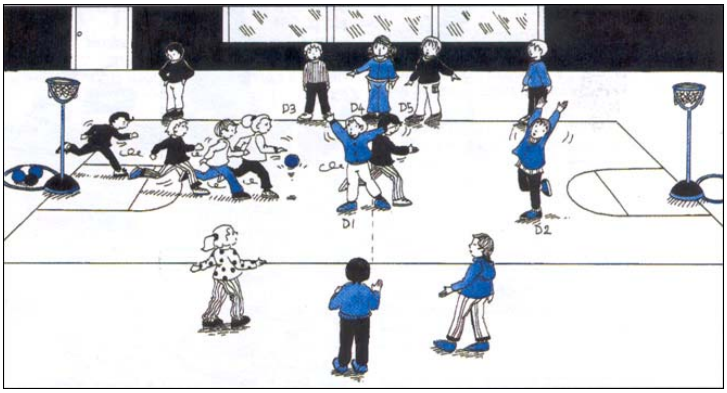
Variantes : le jeu se déroule sur un terrain de basket : avant d'être déposée dans le cerceau, la balle doit avoir frappé le panier ou touché le dessus du cercle ou bien pénétré dans le cercle.

SITUATION POUR JOUER E COOPERATION ET EN OPPOSITION INDIRECTE

L'objectif et l'organisation demeurent identiques à ceux de la situation précédente. Mais l'enseignant a la possibilité de faire intervenir de nouvelles consignes, afin de faire évoluer le jeu vers une plus large prise de conscience de l'opposition.

Prolongements :
- l'équipe ne peut transporter qu'un seul ballon à la fois,
- pour prendre le ballon suivant, le précédent doit être déposé dans le cerceau,
- tous les joueurs doivent avoir touché la balle,
- le ballon doit franchir une zone neutre : les





joueurs ont le droit de traverser cette zone sans être en possession de la balle (cf. dessin p. précédente),
- tous les joueurs doivent avoir franchi la ligne médiane et par conséquent être tous dans le camp adverse pour déposer le ballon, tous les joueurs doivent franchir de nouveau la ligne médiane et donc être tous dans leur camp pour prendre le ballon suivant (cf. dessin).

Variantes : elles sont identiques à celles de la situation précédente.

SITUATIONS POUR JOUER EN COOPERATION ET EN OPPOSITION DIRECTE

SITUATION 1

Tâche : pour les attaquants: transporter le plus de ballons possibles dans le cerceau malgré la présence d'adversaires.
Pour les défenseurs: s'emparer du ballon transporté ou le faire sortir de la surface de jeu.
Consignes : pour les attaquants: ne pas marcher ou courir avec la balle.
Pour les défenseurs: ne pas toucher l'adversaire.
Organisation: l'équipe-juge est répartie de la façon suivante:
- un juge de transport dans chaque moitié du terrain,
- un juge de défense dans chaque moitié du terrain,
- un juge pour la mise en jeu et le résultat.

Les défenseurs sont répartis comme suit:
- D1 défend dans la première moitié du terrain,
- D2 défend dans la deuxième moitié du terrain, raquette exceptée,
- D3, D4, D5 observent sur la touche,
- Après chaque ballon joué, on change d'emplacement : D1 se positionne en D2, D2 en D5, D5 en D4, D4 en D3, D3 en D1 (cf. dessin ci-dessus).

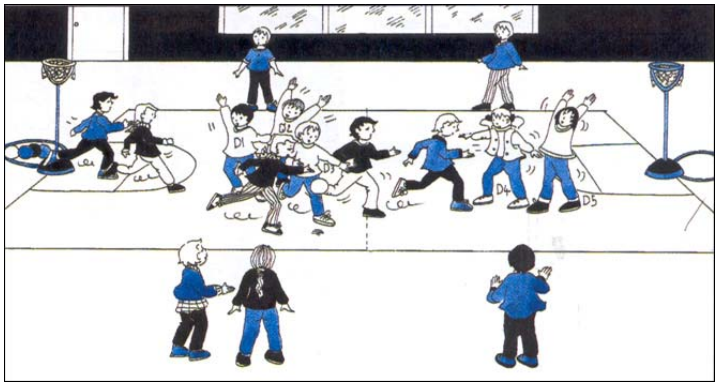
Prolongements : comme dans les situations précédentes, l'enseignant, en modifiant progressivement l'organisation des défenseurs, fait évoluer le jeu afin de solliciter les capacités d'adaptation des enfants:
- un défenseur supplémentaire se positionne dans la raquette de la première moitié du terrain,
- deux défenseurs interviennent dans chaque moitié du terrain, raquettes exceptées,
- un défenseur supplémentaire se positionne dans la raquette de la deuxième moitié du terrain,
- un ou plusieurs défenseurs se tiennent à l'extérieur du terrain et pénètrent sur le terrain après la prise de balle par un attaquant (cf. dessin ci-dessous).

Variantes : elles sont identiques à celles des situations précédentes.

SITUATION 2

Tâche : différencier les phases attaque, repli défensif, défense, contre-attaque.
Consignes :
- l'équipe en attaque conserve la balle si le panier est réussi (même après un rebond),
- l'équipe en défense contre-attaque sur interception ou sur faute de l'adversaire. Cette même équipe conserve la balle en attaque en cas d'échec de la contre-attaque.
- un panier marqué en contre-attaque vaut cinq points,
- un panier marqué en attaque vaut deux points.

Organisation :
- une équipe en attaque positionnée en zone adverse,
- une équipe en défense positionnée dans sa zone.

Les activités présentées dans cette fiche peuvent être réinvesties dans l'organisation de petits tournois au sein de la classe.
Afin d'améliorer la réalisation collective, l'enseignant proposera quelques jeux permettant de progresser sur le plan individuel :
- le jeu du miroir : un ballon pour deux, le joueur avec le ballon imite son partenaire en face,
- le jeu du mime : un ballon pour deux. Le joueur sans ballon mime des actions sans ballon. Le joueur avec ballon, derrière, reproduit les actions,
- jeu de shoots.

Marc Engelhard, CPD Isère.
Cette fiche a été rédigée à partir d'un document élaboré par une équipe pédagogique de l'Isère.
Illustrations : Véronique Sustrac
Extrait de la revue EPS1 n°66, janvier-février 1994, pp. 25-26
www.revue-eps.com