

ORGANISER DU BASKETBALL

DÉCOUVERTE SUR UNE PÉRIODE EN 6 SÉANCES POUR LE CYCLE 2

Principes de la collaboration avec un intervenant extérieur :

- L'équipe pédagogique est à l'initiative du projet appelant la contribution d'un intervenant OBE.
 - Les activités prévues s'intègrent nécessairement au projet pédagogique de la classe qui s'inscrit lui-même dans les objectifs du projet d'école en cohérence avec les parcours des élèves.
 - Comme toutes activités d'enseignement, celles-ci respectent les principes de laïcité et de gratuité.
- L'enseignant reste responsable de sa classe et peut à tout moment réajuster ou mettre fin à l'intervention dans le cas où son déroulement ne serait pas conforme au projet et aux objectifs initiaux ou s'il constate que les conditions de sécurité ne sont manifestement plus réunies.

Projet pédagogique :

- Le projet pédagogique élaboré par le comité départemental de basket dans le cadre de l'opération OBE vise à :
- Assurer la lisibilité de l'organisation pédagogique.
- Affirmer la professionnalité de l'enseignant dans le volet pédagogique.
- Donner toute sa place à l'évaluation des apprentissages scolaires par-delà la mise en œuvre de l'activité elle-même. A ce titre, des temps d'échanges entre l'enseignant et l'intervenant seront conduits en amont des séances ou pendant l'activité.

DE L'ENSEIGNANT AU CLUB, IL N'Y A QU'UN PAS !

Le **Comité 44 de Basket-ball** aide à la construction pédagogique d'un cycle d'Opération Basket Ecole (OBE).

- Sur une période de **6 semaines ou 6 séances de 45 minutes**,
 - Avec **28 élèves** maximum, **12 ballons** taille 5 et 3 (si besoin),
 - **4 paniers** Babys (hauteur de 2m10 maximum, sous la responsabilité d'un adulte).
 - Les séances peuvent se dérouler en intérieur ou en extérieur si le temps le permet.
- S'inscrire sur la plate-forme FFBB : <http://www.basketecole.com/>
- Le **professeur des écoles** est responsable de la séance mais il peut bénéficier d'un intervenant (non-obligatoire), venant du club partenaire, du Comité, ...
 - Une collaboration fréquente entre intervenant et le Professeur des écoles :
 - o L'intervenant valide le contenu de la séance après échange avec le professeur des écoles.
 - o Le professeur des écoles ainsi que l'intervenant ont en charge chacun deux ateliers.
 - En cas de 1ère demande, l'intervenant est présent sur chacune des séances.
 - En cas de 2ème demande, l'intervenant est présent sur les **séances 1, 4 et 6** pour :
 - o Permettre la professionnalisation du professeur des écoles.
 - o Remédier aux difficultés rencontrées par les élèves aux séances charnières de la séquence par l'apport de nouvelles situations d'apprentissage.

DÉROULEMENT EN 6 SÉANCES

PRÉSENTATION DE LA SÉANCE :

- Scinder le groupe classe en trois ou quatre équipes, expliquer que chacune évoluera sur chaque atelier et jouera en même temps.
- Expliquer qu'il y aura 2 ou 3 jeux et un match.
- Atelier tirs, atelier dribbles, atelier passes, atelier matchs ; 10 minutes chacun.
- Expliquer que chaque jeu rapporte des points à son équipe.

ECHAUFFEMENT :

- Mise en œuvre par le professeur des écoles et (ou) l'intervenant d'un rituel graduel d'échauffement :
 - o Circuit de motricité haut du corps et du bas du corps.
 - o Jeu global d'échauffement.

DÉROULEMENT SUR 45 MINUTES DES 2 OU 3 ATELIERS ET MATCH :

- Expliquer le déroulement de chaque atelier relatif aux deux ou trois jeux.
- Le match va formaliser l'apprentissage des règles sous forme de co-construction élèves/enseignants.

EVALUATION/REPÈRE GROUPE CLASSE ÉQUIPE PAR ÉQUIPE :

- Chaque équipe possède un rapporteur qui note les points acquis par ateliers.
- Les points sont cumulés et donnent un repère classe (annexe fiche de notation repère classe).
- Les évolutions des ateliers viendront souvent au bout de trois séances lorsque les points/ateliers ne progressent plus.

NB : une autre organisation pédagogique est possible. Celle-ci consiste à scinder le groupe classe en trois et à organiser le même atelier simultanément dans la salle à des endroits différents.

3 ESPACES DE JEU POSSIBLES SUR UN TERRAIN :



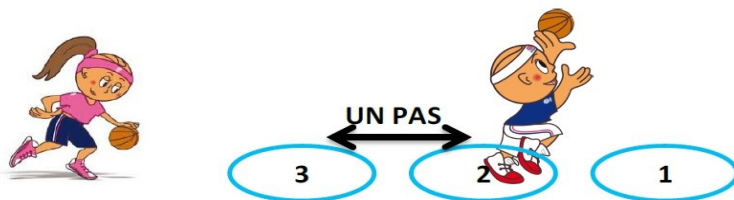
légende :  Représentation des panier Babys  Représentation de la zone exploitable : terrain de basket-ball



Tout ce qu'il vous faut sur les OBE
sur notre site www.loireatlantiquebasketball.org

ATELIER SUR LE TIR

LE JEU DE « L'ÉCHELLE »



COMPÉTENCES TRAVAILLÉES PENDANT LA PÉRIODE :

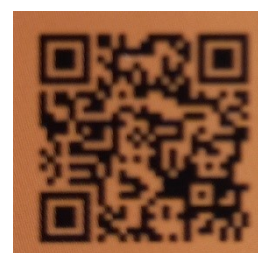
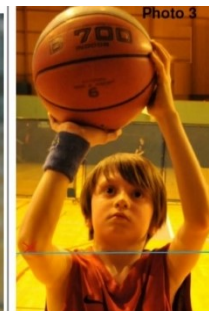
- Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples.
- Connaître le but du jeu.
- Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps.

BUT DU JEU	MATÉRIEL À PRÉVOIR
<p>Le jeu consiste à shooter depuis la latte la plus proche du panier et à reculer d'une latte quand on marque.</p> <ul style="list-style-type: none">- latte 1 = 1pt,- latte 2 = 2pts,- latte 3 = 3 pts. <p>En revanche, en cas d'échec on avancera d'une latte, l'élève compte ses propres points sur le temps de l'atelier et les cumuls pour avoir un score d'équipe.</p>	<p>1 ballon par élève. 3 lattes ou à défaut des cerceaux. 1 ou 2 paniers afin que les élèves puissent shooter souvent.</p>
ORGANISATION	QUE FAIRE D'AUTRE ?
<p>Mettre 2 échelles par panier. Si le nombre d'élèves est important en mettre deux par échelle.</p> <p>L'enseignant se placera de telle façon qu'il puisse rappeler aux élèves le geste qui a été appris et corriger en étant « à la limite du pénible ».</p>	<p>Je peux jouer contre un adversaire (espion de l'autre équipe) qui enlève des points si il marque. Je peux reculer les 3 zones de tirs.</p>

CONSEILS TECHNIQUES :

- Les appuis : **pieds dirigés vers le panier** (photo 1).
- Le regard : **regarder le panier le plus tôt possible** .
- La tenue de balle : **le ballon est tenu sur le bout des doigts** de la main (photo 2).
- Les alignements à respecter : **pied, genou, coude, main tireuse, doigts, paniers alignés. Le coude doit donc être rentré** (photo 3).

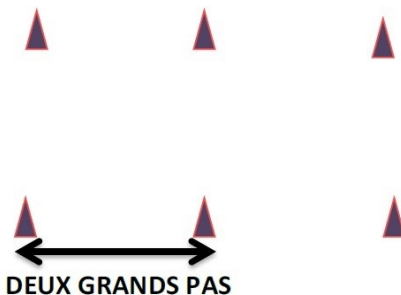
L'action de tir : pendant que l'élève pousse sur les jambes et les déplie, il faut qu'il puisse passer sous le ballon. Au moment du lâcher, le coude sera situé légèrement au-dessus des yeux. L'avant-bras ne sera pas loin de la verticale.



Vidéo

ATELIER SUR LE DRIBBLE

LE JEU DU « SPEED DRIBBLE »



COMPÉTENCES TRAVAILLÉES PENDANT LA PÉRIODE :

- Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples.
- Connaitre le but du jeu.
- Reconnaître ses partenaires et ses adversaires.
- Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps.

BUT DU JEU	MATÉRIEL À PRÉVOIR
<p>Jeu de course dribblé, « éviter le traditionnel relais par équipes ».</p> <p>Un joueur de chaque équipe doit effectuer le parcours avant son adversaire et il transmet le ballon au suivant de la main à la main (en dribblant main droite ou main gauche). Son équipe gagne 2 points s'il termine en premier, 1 point s'il est deuxième. Le gagnant devient le starter, il donne le signal de départ du duel suivant.</p>	<p>Un ballon par équipe, des plots. (ne pas faire des équipes composées de plus de 3 ou 4 joueurs afin de favoriser le nombre de passages). L'espace du parcours en plots doit faire entre 10 et 15 mètres.</p> <p>Chaque membre de l'équipe doit réaliser un parcours défini le plus rapidement possible et transmettre à son partenaire suivant de la main à la main.</p>
ORGANISATION	QUE FAIRE D'AUTRE ?
<p>Un élève responsabilisé compte les points sur le temps de l'atelier et les cumuls pour avoir un score d'équipe.</p>	<p>Je peux jouer contre plusieurs adversaires.</p> <p>Je peux changer la forme du slalom.</p>

CONSEILS TECHNIQUES :

- Dribbler sur le côté et l'avant du corps (photo 1).
- Regard haut, ne pas regarder le ballon (photo 2).
- Pousser la balle avec la palme de la main (les doigts) avec dynamisme.
- Flexion complète du poignet doigts dirigés vers le sol (photo 3).



Vidéo

ATELIER SUR LA PASSE

LE JEU DE « LA MARGUERITE »



COMPÉTENCES TRAVAILLÉES PENDANT LA PÉRIODE :

- Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples.
- Connaître le but du jeu.
- S'approprier des méthodes et des outils par la pratique physique et sportive.

BUT DU JEU	MATÉRIEL À PRÉVOIR
<p>Le jeu consiste à réaliser le plus de marguerites possibles en passes.</p> <p>Chaque fois qu'une passe est ratée (critères donnés : sans rebond du ballon au sol, 1 ou 2 rebonds maximum), les joueurs recommencent la marguerite (1 marguerite = 1 point).</p> <p>Un élève responsabilisé compte les points sur le temps de l'atelier et les cumuls pour avoir un score d'équipe.</p>	<p>1 équipe, un ballon, 8 à 10 plots.</p>
ORGANISATION	QUE FAIRE D'AUTRE ?
<p>Disposer les plots de façon à former une fleur, il y a 1 ou 2 mètres entre le cœur de la marguerite et les pétales (voir schéma ci-dessus).</p> <p>Le joueur qui a le ballon est le cœur.</p> <p>Les joueurs courent entre le plot de départ et le cœur ou les pétales. A chaque fois qu'ils ont effectué une marguerite en passes, ils reviennent au plot et changent le cœur de la marguerite avant de repartir.</p>	<p>Je peux jouer contre un adversaire (espion de l'autre équipe) qui enlève des points si il dribble autour de la marguerite (les points seront déduits à chaque tour effectué).</p> <p>Je peux changer la forme de la fleur.</p>

CONSEILS TECHNIQUES :

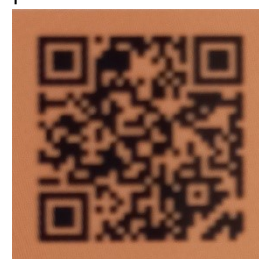
- Pour le passeur : attitude semi-fléchie.
 - Tenir le ballon à deux mains à hauteur de la poitrine (photo 1).
 - Lancer le ballon en poussant simultanément vers l'avant avec les deux mains. Les coudes sont rentrés.
 - Finir le geste avec les deux bras tendus, doigts en direction de la cible et mains « dos à dos » (photo 2).

Le réceptionneur : attitude semi-fléchie également (photo 3).

- Présenter ses mains, pouces derrière, doigts en W, face au passeur (cible et protection).
- Attraper le ballon bras tendus devant soi et le ramener à la poitrine (attaque du ballon).

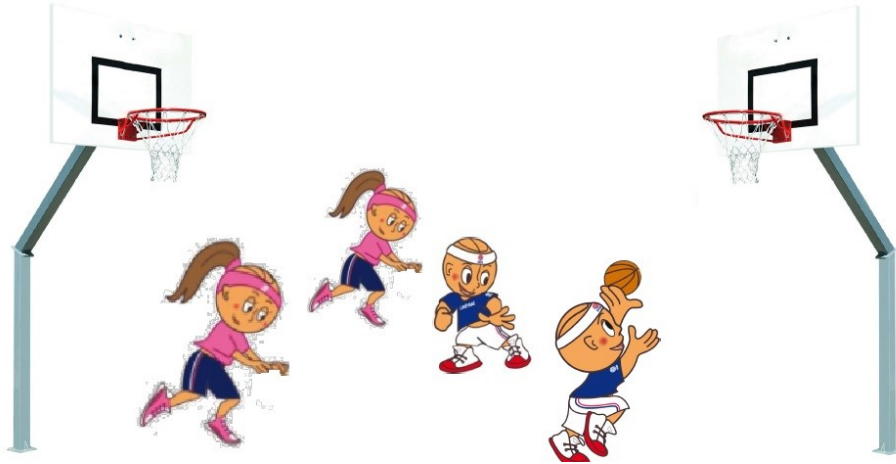


Vidéo



ATELIER « MATCH de BASKETBALL »

LE JEU BASKETBALL « MATCH »



COMPÉTENCES TRAVAILLÉES PENDANT LA PÉRIODE :

- Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples.
- Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires.
- Coordonner des actions motrices simples.
- Se reconnaître attaquant / défenseur.
- Coopérer pour attaquer et défendre.
- Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur.
- S'informer pour agir.
- S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu.
- Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples.
- Connaître le but du jeu.
- Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps.

BUT DU JEU	MATÉRIEL À PRÉVOIR
Marquer des paniers avec comme outils la passe et le dribble pour rapprocher le ballon du cercle, le tir étant l'aboutissement collectif de la progression du ballon vers le cercle.	1 ballon, 4 ou 5 chasubles, 2 équipes de 3 ou 4 joueurs, 1 terrain réduit dans la largeur 15m x 10m (schéma ci-dessus) avec 2 paniers, hauteur du cercle entre 2m10 et 2m60.
ORGANISATION	QUE FAIRE D'AUTRE ?
Co-construire les règles avec les élèves sur les axes techniques ci-dessous.	Je peux augmenter le nombre de joueurs et rajouter des arbitres.

CONSEILS TECHNIQUES EN SITUATION AMÉNAGÉE OU À EFFECTIF RÉDUIT :

- **Co-construire les règles** favorables à l'apprentissage du basket-ball.
- S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque.
- Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.
- Respecter les partenaires, les adversaires et les **règles co-construites**.
- Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe.
- Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.

Fiche de notation (repère classe)

	jeu de passes	jeu de dribbles	jeu de tirs	pts match	total
GROUPE 1					
GROUPE 2					
GROUPE 3					
GROUPE 4					

	jeu de passes	jeu de dribbles	jeu de tirs	pts match	total
GROUPE 1					
GROUPE 2					
GROUPE 3					
GROUPE 4					

	jeu de passes	jeu de dribbles	jeu de tirs	pts match	total
GROUPE 1					
GROUPE 2					
GROUPE 3					
GROUPE 4					

	jeu de passes	jeu de dribbles	jeu de tirs	pts match	total
GROUPE 1					
GROUPE 2					
GROUPE 3					
GROUPE 4					

	jeu de passes	jeu de dribbles	jeu de tirs	pts match	total
GROUPE 1					
GROUPE 2					
GROUPE 3					
GROUPE 4					

	jeu de passes	jeu de dribbles	jeu de tirs	pts match	total
GROUPE 1					
GROUPE 2					
GROUPE 3					
GROUPE 4					

Aide pratique - OBE en 4 réponses

01

Qu'est-ce que l'Opération Basket École ?

En parallèle de ses actions menées auprès des clubs, la **Fédération Française de Basket-Ball** s'est associée au **Ministère de l'Éducation Nationale**, à l'**USEP** (Union Sportive Éducative de l'Enseignement du Premier degré) et à l'**USGEL** (Fédération Sportive Éducative de l'Enseignement Catholique) pour promouvoir la pratique du basket dans les écoles. Grâce à la mise en place d'outils simples et vraiment accessibles.

02

Quand s'inscrire ?

Du **15 septembre au 15 avril** de l'année scolaire.

03

Qui s'inscrit ?

Les professeurs des écoles inscrivent leur classe sur la plateforme suivante : **www.basketecole.com**

04

Qui valide ? et où valider l'inscription ?

Les clubs, le Comité Départemental et la Fédération Française de Basket-Ball valident l'inscription.

- > La **classe** s'inscrit sur Internet via : www.basketecole.com
- > Le **club** sur Internet via la plateforme FBI ; le correspondant de club reçoit une confirmation.
- > Le **Comité Départemental** sur Internet via la plateforme FBI, le correspondant de club reçoit une second confirmation.
- > La **FFBB** confirme l'inscription via la plateforme FBI.

Opération

B

Basket

E

École

Dotations automatiques - 2 ballons par classes inscrite et des posters

Documents pédagogiques -

Cycle 1 & 2 : BabyBall avec ses histoires, ses fiches pédagogiques.

Cycle 3 : Module d'apprentissage avec fiches de séances, des vidéos illustratrices et des fiches transdisciplinaires pour aller plus loin.

Une aide, un accompagnement, des intervenants agréées (l'inscription en ligne permet de prévenir le réseau USEP/UGSEL, le club voisin, le Comité Départemental et la FFBB).

Documents officiels - Documents pédagogiques adaptés et téléchargeables sur la plateforme Basket École.

Convention du Ministère de l'Éducation Nationale - FFBB - USEP - UGSEL

Aides possibles - Possibilité d'un intervenant diplômé ou non ; mis à disposition gratuitement par le club lié à l'inscription.

Aide matérielle via le Comité Départemental : paniers, ballons, chasubles.

