

Projet Sagesse

2005/2010

Minibasket, une façon

...de grandir ...

...à l'école !

ND
sagesse

Notre Dame de la Sagesse
Ecole Primaire

Patrick Buggenhout

Objectifs généraux du projet

Solliciter à travers l'apprentissage du mini basket les compétences appartenant à l'éducation physique. Les 3 axes principaux devant amener tous les élèves à terminer leur cycle « fondamental » avec cette notion d'élève équilibré physiquement et psychologiquement. La diversité des apprentissages du mini basket devant logiquement amener l'élève à « se construire » durant ces 6 années et avoir la possibilité de transférer ces acquis à d'autres disciplines ou activités.

Les 3 axes de l'éducation étant, pour rappel :

1. Condition physique générale : (Endurance / Souplesse / Vitesse / Force / Puissance alactique)
2. Habiletés gestuelles et motrices - maîtrise des grands mouvements fondamentaux
 - coordonner ses mouvements
 - se repérer dans l'espace
 - adapter ses mouvements à une action
 - exprimer des émotions à l'aide de son corps
3. Coopération socio motrice : - respecter les règles convenues dans l'intérêt du groupe
 - agir collectivement dans une réalisation commune
 - agir avec fair play, dans la défaite et la victoire (Respect des coéquipiers et des adversaires).

Pour parler en terme plus concrets, dans le 3^{ème} cycle, nos élèves doivent être capable de réaliser une rencontre de minibasket « 3 contre 3 » dans son ensemble.

Ce qui implique :

- pratiquer selon les règles établies (technique élémentaire) une rencontre de minibasket « 3contre3 »
 - organiser dans la classe, au sein de l'école et de la commune un mini tournoi. Ceci impliquant la formation des équipes, des poules si nécessaire et l'organisation générale.
 - Chaque élève sera capable, à tour de rôle d'arbitrer ces rencontres.
 - Etre capable d'expliquer à d'autres élèves les règles et l'organisation d'une rencontre.
 - Etre capable de remplir une fiche d'observation et d'en tirer les conclusions devant la classe.
-

CYCLE I

1ères années / Sagesse (lundi 1è/2è-1Ber1D) (jeudi 1è/2è-1A et 1C))

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
<u>Trim.1</u>	Basketball Patrick											Gymnastique Patrick			

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
<u>Trim.2</u>	Basketball Patrick										Gymnastique Patrick

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
<u>Trim.3</u>	Basketball Patrick										Gymnastique Patrick

1ères années / Sagesse (mercredi matin)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16		
<u>Trim.1</u>	Circuits Patrick											Ateliers Patrick		Psychom.Ballons Patrick			Eveil Rythmique Sylvie

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
<u>Trim.2</u>	Eveil Rythmique Sylvie										Eveil Sportif Patrick	Ev. Ballons Patrick

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
<u>Trim.3</u>	Eveil Ballons Patrick										Eveil Athlétisme Patrick	Basilique Patrick

CYCLE II

3èmes années / Sagesse (jeudi 5è/6è-3A et3B) (vendredi 1è/2è-3C et 3D)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
<u>Trim.1</u>	-		Basketball						Gymn,astique				Basketball		
			Johan/Patrick						Johan				Patrick/Johan		

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
<u>Trim.2</u>	Basketball				Gymnastique				Multisports	
	Johan/Patrick				Johan				Patrick/Johan	

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
<u>Trim.3</u>	Basketball				Athlétisme				Multisports	
	Patrick				Johan/Patrick				Johan/Patrick	

3èmes années / Stadium (Mardi matin)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
<u>Trim.1</u>	-		Danse						Dojo				Mini Tennis		
			Sylvie						Patrick				Patrick		

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
<u>Trim.2</u>	Mini Tennis		Escalade						Circ.Train.	
	Patrick		Johan						Patrick	

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
<u>Trim.3</u>	Circuit Training		Hip Hop			Dojo			Basilique	
	Johan		Sylvie			Sylvie			Patrick	

Exercices / jeux : Récapitulatif 5

3^{ème} trimestre

		<u>PAGES</u>	
<u>NIVEAU</u>	Cycle 1	X	X
	Cycle 2		X
	Cycle 3		
<u>AXES</u>	Habileté gest et motrice	X	X
	Condition physique gén.		X
	Coopérat. sociomotrice		X
	Maitrise du ballon	X	
<u>TECHNIQUE BASKET</u>	Maitrise ball./appuis	X	X
	Travail appuis / course	X	
	Dribbles	X	X
	Passes		X
	Shoot		
	1 contre 1		X
	Jeu collectif		X
Etat attaquant / défenseur			X
	70	<u>Manipulation de balles</u>	
	70	<u>Les gazelles dansvane</u>	
	71	<u>Lesdribbles duels</u>	
	72	<u>Jeu desdéménageurs</u>	
	72	<u>Habileté dextérité</u>	
	73	<u>Concoursde vitesse</u>	
	74	<u>Le kangourou et le chaton</u>	
	74	<u>Lerelais assis/debout</u>	
	75	<u>Découvertedespasses</u>	
	76	<u>Circ.habileté gest/moteur</u>	
	77	<u>Concoursde shoots</u>	
	78	<u>Dribbles/arrêts/pivots</u>	
	78	<u>Technique de course</u>	
	79	<u>Technique delagirafe</u>	
	80	<u>1,2,3.....soleil !</u>	
	80	<u>Passes et va</u>	
	81	<u>Slalom shoots concours</u>	
	82	<u>L'épervier</u>	
	82	<u>Bloquer les ballons !</u>	
	83	<u>Circuit dribbles/shoots</u>	

Exercices / jeux : Récapitulatif 6

3^{ème} trimestre

<u>PAGES</u>		
	Cycle 1	
	Cycle 2	
	Cycle 3	
<u>AXES</u>	Habileté gest. et motrice	X
	Condition physique gén.	X
	Coopérat. sociomotrice	X
	Maîtrise du ballon	
	Maîtrise ball./appuis	X
	Travail appuis / course	X
	Dribbles	X
	Passes	X
	Shoot	
	1 contre 1	X
	Jeu collectif	X
Etat attaquant / défenseur	X	
		<u>L'épervier 2</u>
		<u>La passe à trois</u>
		<u>Vagues de dribbles</u>
		<u>Circuit de dextérité</u>
		<u>Mettre la balle dans la cible</u>
		<u>Passes par vague de trois</u>
		<u>Concours de lay-up/ shoots</u>
		<u>Rugby drill</u>
		<u>Tournoi EVALUATION</u>
		<u>TOURNOI 3 contre 3</u>
		<u>Chasse ballon</u>
		<u>Rugby drill 2</u>
		<u>Montée de balle à trois</u>
		<u>Gagne terrain en dribbles</u>
		<u>3 contre 1 avec appui extér.</u>
		<u>Le chat et les souris</u>
		<u>Le 3 contre 2 continu</u>
		<u>3 contre 3 avec retard</u>
		<u>3 contre 3 ½ terrain</u>
		<u>Copurse relais</u>

TECHNIQUE **BASKET**

Description

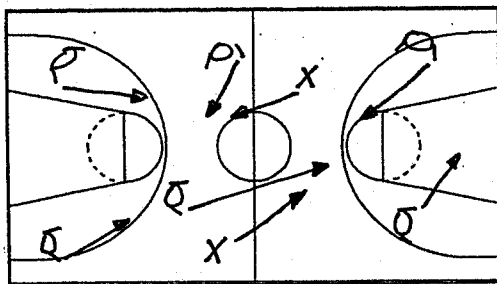
Axes développés

1. Les Sorciers

10'

-joueurs en dispersion sur le terrain, donner les limites et caractéristiques du terrain de basket. 1/2 sorciers avec un dossard.
 - quand un joueur est touché, il s'arrête, les jambes écartées. Un joueur en jeu peut le délivrer en passant sous les jambes. Après 3' de jeu, le prof. Annonce « plus de délivrance » et les joueurs touchés doivent s'asseoir et attendre que tous les joueurs soient pris.

EVOLUTION : le jeu se fait avec un ballon par élève. Les joueurs pris s'asseyent et continuent à dribbler.



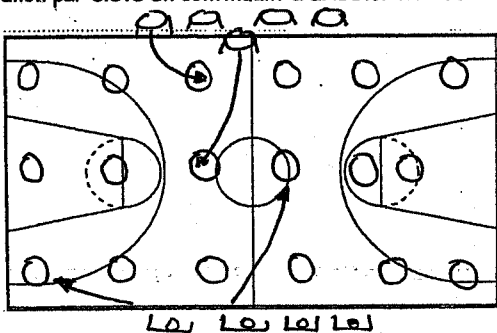
- Condition physique générale
- Habileté gestuelle et motrice (travail des notions d'espace et d'environnement)

2. Les Maisons

15'

- Autant de cerceaux que d'élèves placés à des places importantes au basket. Les élèves attendent sur la ligne médiane, à l'ext.duterrain, ...
 - Au signal, sprint et arrêt dans un cerceau (arrêt 1 tps, 2 tps, un pied hors du cerc.....) Le dernier à un gage (saut vert, 1 tour de terrain ?).
 - après quelques passages, le prof.enlève un cerc. ; le dernier perd 1 point (chaque élève = 3pts au départ).

EVOLUTIONS : La première partie peut se faire en concours 2/3 équipes ; le jeu peut se faire également avec un ballon par élève en continuant à dribbler lors de l'arrêt dans le cerceau.

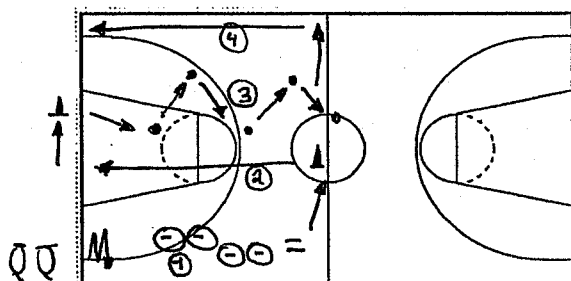


- Habileté gestuelle et motrice
- Condition physique (travail de la vitesse de réaction et de déplacement)

3. Circuit de déplacements

15'

1. commencer par dix sauts Ps joints sur place ; se déplacer dans chaque cerceau et y effectuer des sauts à cloche Ps et terminer par un arrêt simultané.
2. revenir en saut du lapin
3. déplacement arrière avec chgt de direct en touchant pastilles g.M.g. et pastille dr.M.dr.
4. sprint et arrêt deux temps (alternatif)

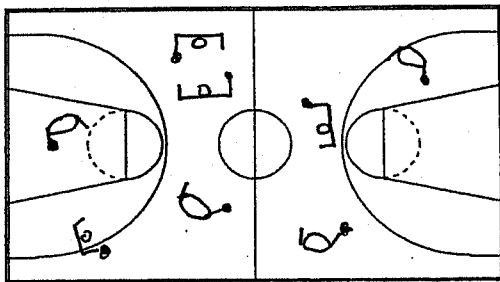


- Condition physique générale (technique de course et d'appuis dans les déplacements)

Description**4. Le Miroir**

10'

- Les joueurs avec un ballon, manipule et expérimente toutes les façons de le mettre en mouvement, en excluant le dribble : le faire rouler sur la main, le lancer d'une main à l'autre, le lancer et rattraper de façon différente.....
- Repérer les manières originales et faire démontrer par le joueur.
- Tous essaient de le reproduire

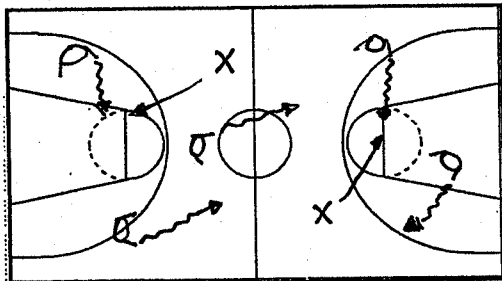
Axes développés

- Habileté gestuelle et motrice (inventer un geste et pouvoir reproduire le geste d'un autre)

Apprentis
rebondir
ant 5', ch
de le me
main droite
dribble ha
dribble aut

Description

- 1. Les Sorciers** 10'
- même exercice d'échauffement que la semaine passée, cette fois-ci, le jeu commence directement avec un ballon par élève.
 - les joueurs pris en fin de jeu s'assoient et continuent à dribbler.
- EVOLUTION** : les joueurs ne peuvent plus être délivrés, 1 joueur touché = immobile et continuer à dribbler

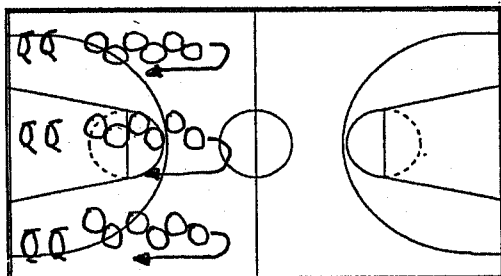


Axes développés

- Condition physique générale
- Habilité gestuelle et motrice (notion d'espace/déplacement)

2. Course relais motricité 15'

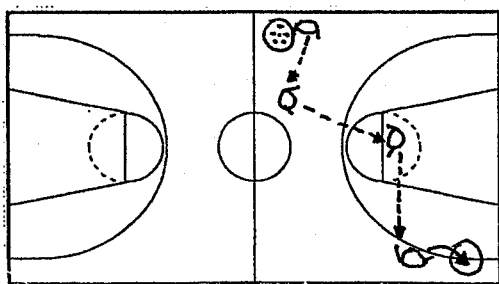
- 4 ou 5 circuits identiques avec des cerceaux placés en quinconce à 3 m du départ. Le premier joueur part en courant en franchit la zone des cerceaux en posant un P. droit dans le cerceau droit, le P. gauche dans le cerceau gauche. Le retour se fait en sprint arrière.
 - dès qu'il touche le cône de départ = 1 point pour l'équipe.
- EVOLUTIONS** : toutes les variantes possibles : P.dr.dans cerc.g. / en faisant tourner le ballon autour de la taille / en espaçant les cerceaux



- Habilité motrice (travail du rythme, latéralité et dissociation membre sup.et inf.)

3. Le relais des déménageurs 15'

- par demi terrain : 2 caisses de plinth ; dans les coins opposés du terrain 2 équipes de 4/5 joueurs.
 - chaque équipe doit vider son camp en faisant passer les ballons 1 à 1 dans la caisse adverse. Le jeu s'arrête lorsqu'une équipe a vidé sa caisse (ou au temps).
 - un joueur ne peut se déplacer avec le ballon.....uniquement des passes.
 - chaque joueur doit avoir le ballon au moins une fois.
 - après avoir laisser les déplacements libre : placer les joueurs (cerc), obliger une distance de passe, et mettre en place une organisation pour aller plus vite
- EVOLUTION** : varier le nombre de joueurs, les dimensions du terrain, types de passes,...



- Activité de coopération socio motrice
- (découverte de l'obligation d'une coopération interpersonnelle pour arriver à remporter un jeu)

Description

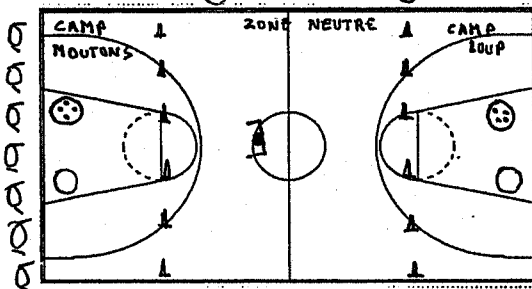
Axes développés

1. Le loup et les moutons

10'

- tous les joueurs sont sur la ligne de fond et 1 ou 2 loups vers le rond central. Près de chaque panier un stock de ballons dans des cerc. Et un cerc. vide. + un ou deux paniers avec ballons dans la zone neutre.
- au signal, les moutons traversent, les touchés vont dans la zone neutre (shooter), les moutons qui passent vont tenter un shoot.
- **shoot réussi** = ballon dans le cerc. des moutons
- **shoot raté** = ballon dans le cerc. du/des loups

EVOLUTION : un ballon à chaque joueur et traversée en dribble ; tous les joueurs qui traversent tentent un shoot.



Jeux pré sportifs
Condition physique générale
Habilité motrice
(éviter « le loup » avec changement de direction et de rythme

2. Le miroir

5'

- les joueurs sont par deux, un ballon chacun.
- les joueurs se font face, l'un est le meneur, l'autre est le miroir. Le meneur dribble en inventant toutes sortes de mouvements.
- le miroir reproduit exactement les mêmes mouvements... attention à l'inversion dans le miroir.
- changement après 1'

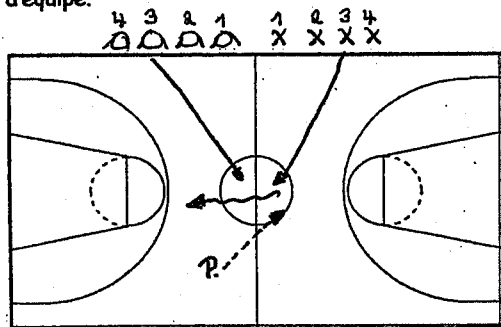
Habilité gestuelle à reproduire le geste d'un ami....
..attention à l' inversion dans le miroir (latéralité)

3. Le chapeau ballon

20'

- 2 équipes différenciées par des chasubles et joueurs numérotés par paire et un ballon.
- les équipes s'assoient sur la ligne de touche dans l'ordre des numéros.
- le prof appelle un numéro et lance la balle dans le jeu. Le premier qui a la balle doit aller marquer l'autre doit l'en empêcher.
- 1 point pour l'équipe qui marque.

EVOLUTIONS : possibilité de travailler avec 4 équipes de couleurs différentes / appeler 2/3 numéros avec jeu d'équipe.



Approche basket :
« Marquer un panier »

Activité d'opposition
Activité socio motrice

4. Concours de shoots

10'

- 4 équipes placées sur les deux panneaux (45°) ; shoot départ dans un cerceau.
- première équipe à 10 paniers marqués
- tourner après chaque victoire (+ équipe gagnant)

EVOLUTION : possibilité de faire partir les joueurs 4/5 mètres avant le shoot. Placer un repère visuel (cônes, pastilles, mousse,....

Habilité gestuelle

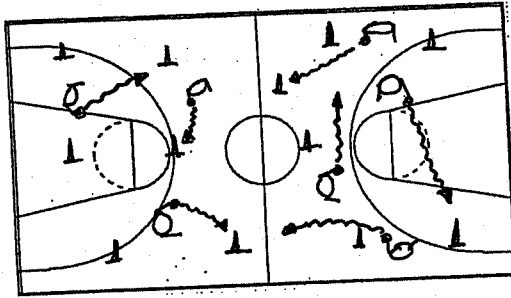
Description

1. La course aux cônes

10'

- 1 ballon par joueur ; placer des cônes sur toute la surface du terrain
- au signal, aller toucher un cône et continuer à dribbler sur place
- les joueurs regardent autour d'eux en dribblant en st. Fléchie

- VARIANTES :
- réagir à un signal visuel
 - diminuer le nombre de cônes
 - toucher un cône et ensuite un deuxième
 - cônes couchés et les remettre debout



Axes développés

Habiletés gestuelles et motrices

- occupation de l'espace
- adapter ses mouvements à un signal

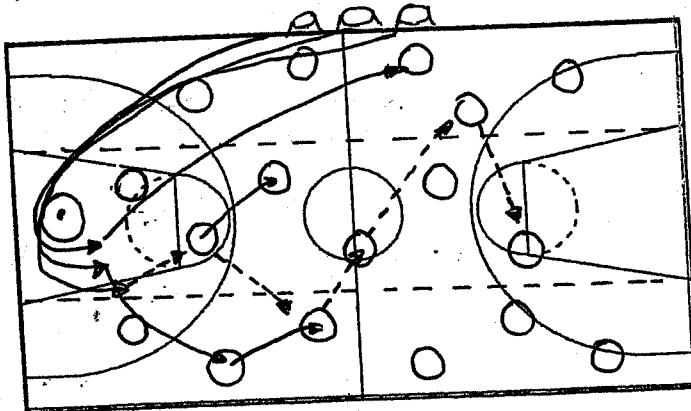
2. Montée collective du ballon 2

20'

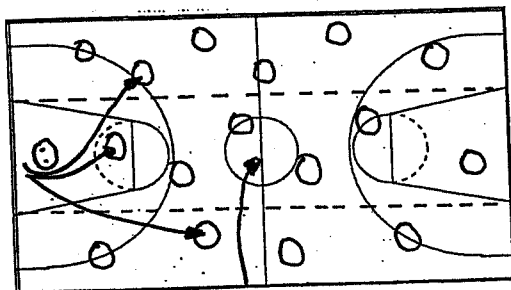
- la moitié des joueurs de chaque côté du terrain (milieu) par équipe de 3
- 1 cerceau rempli de ballons placé sous un anneau et des cerceaux placés dans les « 3 couloirs basket »
- au signal, passer derrière le cerceau et par passes vers l'avant donner le ballon à un équipier
- toujours passer et changer de cerc. vers l'avant jusqu'au shoot près de l'anneau

EVOLUTION : - placer un défenseur qui gênera les passes (B)

A/



B/



X DEF

Activité de coopération socio motrice

Habileté gestuelle et motrice

- enchaîner 2 mouvements fondamentaux (courir et s'arrêter dans un cerc.
- se repérer dans l'espace

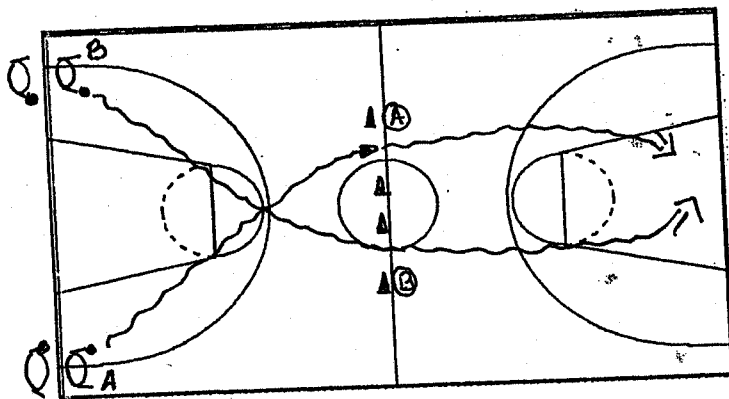
Description

10'

3. Les dribbles croisés

- deux files de joueurs derrière la ligne de fond
- au signal, dribble sur la longueur du terrain en se croisant au niveau du cercle central
- le joueur de l'équipe A passe dans la porte A et le joueur de l'équipe B dans la porte B
- terminer par un shoot ou un lay-up avec repère

VARIANTES : - possibilité de faire partir les 2 équipes de chaque côté du terrain
 - sous forme de concours chronométrage,



Axes développés

Habilité gestuelle et motrice
 - enchaînement de mouv.fondam.
 (courir, arrêt, s'orienter vers l'avant en pivotant...)

Description

Axes développés

1. La course aux cônes

10'

Condition physique générale

- même exercice que la 3^{ème} sem. mais passer rapidement à l'évolution
- 1 ballon par joueur ; placer des cônes sur toute la surface du terrain
- au signal, aller toucher un cône et continuer à dribbler sur place
- les joueurs regardent autour d'eux en dribblant en st. Fléchie

Habiletés gestuelles et motrices

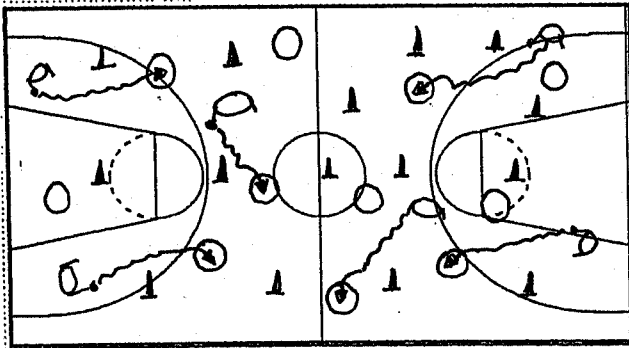
VARIANTES : - réagir à un signal visuel

- diminuer le nombre de cônes
- toucher un cône et ensuite un deuxième
- cônes couchés et les remettre debout

- occupation de l'espace
- adapter ses mouvements à un signal

EVOLUTION : - les joueurs dribbles sur la ligne ext., au signal rentrer ds le terrain et toucher un cône

- au 2^{ème} signal, rentrer dans un cerc.libre et ensuite s'orienter (pivoter) vers un camarade et échanger les balles



2. Exercice de shoot / lay up

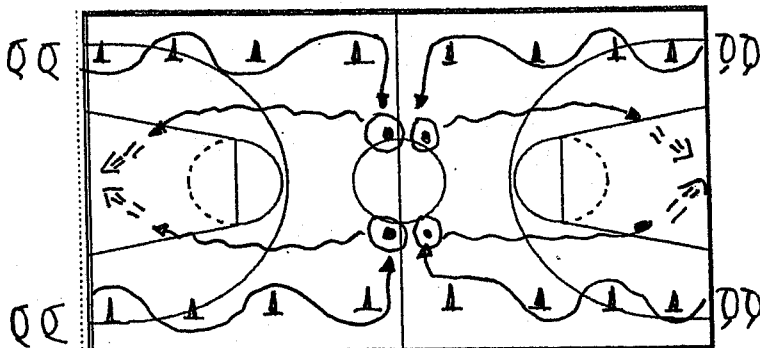
15'

Habilité gestuelle et motrice

- 4 files de joueurs au 4 coins du terrain (!!! 20 cônes)
- 1 ballon par équipe
- course en slalom sans ballon, ramasser la balle et s'arrêter 1 tps ds un cerc. + shoot
- rebond et replacer la balle dans le cerc. + relais

EVOLUTION :- demander un lay-up à dr. et un shoot à g.

- concours par équipe + tournante



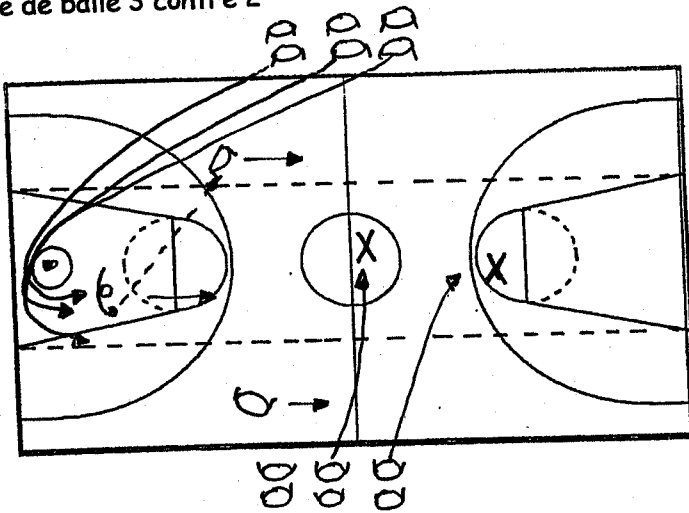
Description

3. Montée collective du ballon 3

20'

- Mêmes consignes de départ que la semaine passée, mais ne plus placer de cerceaux dans les 3 couloirs
- juste délimiter les couloirs avec des cônes ou des pastilles
- a/ montée de balle 3 contre 0
- b/ montée de balle 3 contre 1
- c/ montée de balle 3 contre 2

c/



Axes développés

Activité de coopération socio motrice

Habilité gestuelle et motrice

- enchaîner 2 mouvements fondamentaux (courir et s'arrêter de façon équilibrée)
- se repérer dans l'espace

Description

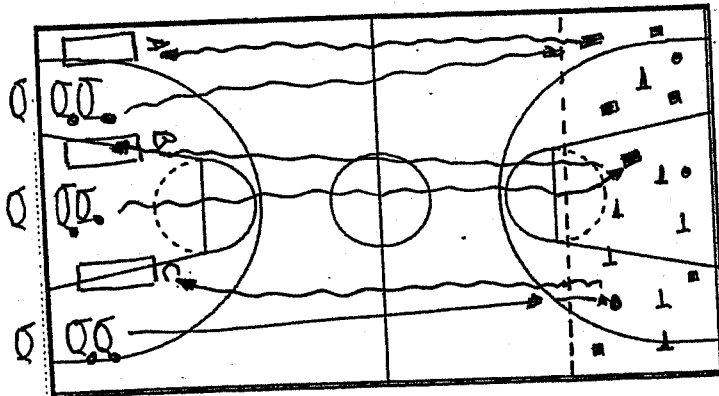
Axes développés

1. La course au trésor

10'

- 3/4/5 équipes et un arbitre par équipe
 - un maximum de petits objets (cônes, blocs, bâtons, lattes,....)
 - 1 caisse de plinth par équipe pour ramener le trésor
 - ramener le plus de trésor possible dans le coffre (plinth) de son équipe
 - Il toujours dribbler pour ramener un objet, un arrêt = retour au départ !!
- ARBITRE** : - contrôle les dribbles, toute reprise de dribble annule le point (report du très.)
- VARIANTES** : - varier la taille du terrain
- demander aux dribbleurs de passer des obstacles
 - un défenseur vient gêner les porteurs de trésor et peut les leur prendre s'il les touches

- Condition physique générale
- Habiletés gestuelle et motrices
- se situer, s'orienter dans un espace connu

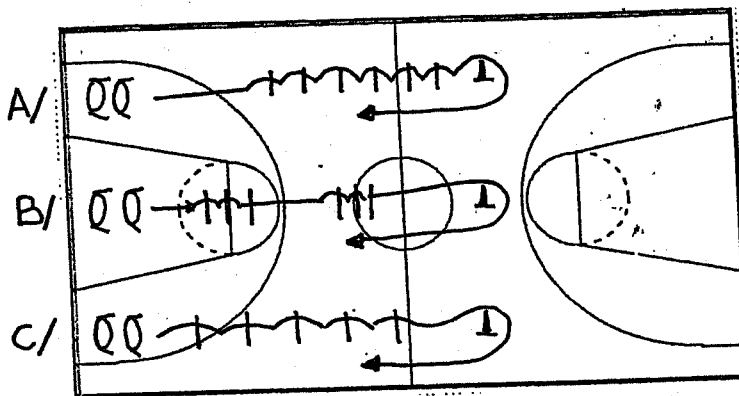


2. Technique de course

15'

- placement des lattes et plots comme sur le schéma
- A/ élévation des Gx, un appui entre chaque obstacle (6/8 m.)
- B/ alternance course/ex. d'appuis entre les obstacles
- C/ course... foulée bondissante, course ... foulée bondissante,....
- retour latéralement en trottinant

- Habiletés motrices
- enchaîner des mvts fondam.
 - coordination des mouvements
- Condition physique générale



3. Montée collective du ballon 4

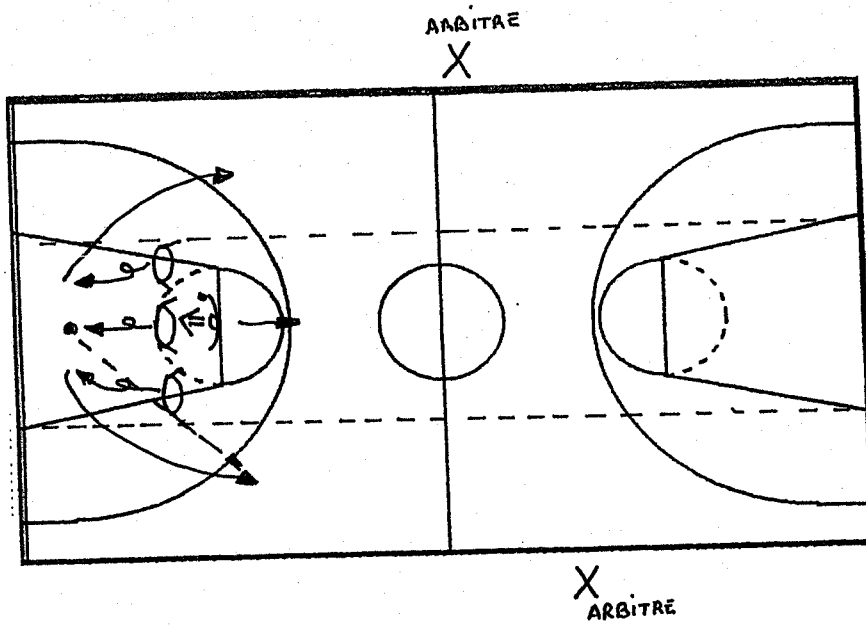
20'

- Un groupe de 3 joueurs dos au panneau ; un E. shoot un lancer franc
 - shoot marqué = rentrée de fond et les joueurs traversent le terrain en faisant des passes pour marquer sur le panneau opposé.
 - 2 arbitres (avec sifflet) sanctionnent les marchés, double dribbles selon les normes fixées par le prof.
- EVOLUTION** : - le shooteur joue en défense, ensuite 2 déf. et puis trois
- matérialiser 3 couloirs (plots) de contre-attaque
 - le porteur de b. peut faire 2 dribbles

- Activité de coopération
- Sociomotrice
- agir collectivement dans une réalisation commune.

Description

Axes développés



- identifier les différents rôles à assumer dans l'équipe.

Description

Axes développés

1. La course au trésor

10'

Condition physique générale

Habiletés gestuelle et motrices

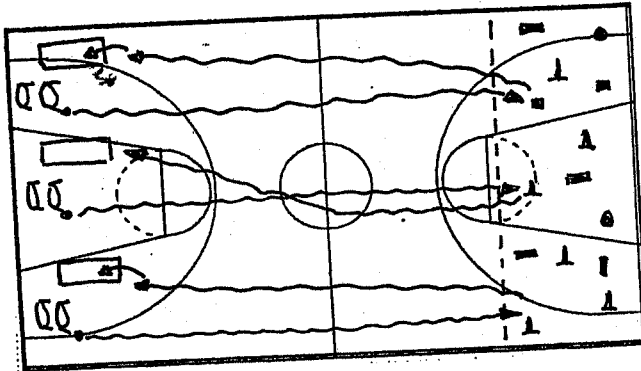
- se situer, s'orienter dans un espace connu

- Reprise de l'échauffement de la semaine 5 en passant directement aux variantes.
- 3/4/5 équipes et un arbitre par équipe
- un maximum de petits objets (cônes, blocs, bâtons, lattes,....)
- 1 caisse de plinth par équipe pour ramener le trésor
- ramener le plus de trésor possible dans le coffre (plinth) de son équipe
- !! toujours dribbler pour ramener un objet, un arrêt = retour au départ !!

ARBITRE : - contrôle les dribbles, toute reprise de dribble annule le point (report du très.)

VARIANTES : - varier la taille du terrain

- demander aux dribbleurs de passer des obstacles
- un défenseur vient gêner les porteurs de trésor et peut les leur prendre s'il les touches



2. Relais « Vague »

10'

Activité de coopération

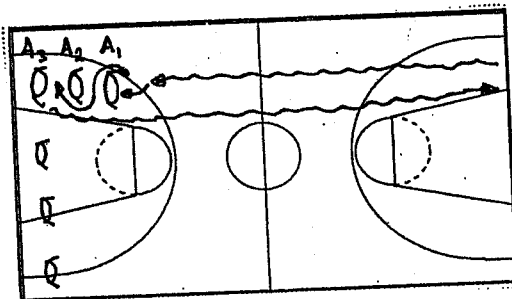
Sociomotrice

- respect des partenaires
- assumer son rôle dans une action collective

- 2/3/4/5 colonnes, avec 1 ballon par équipe
- le ballon passe de A1 au joueur A3,
- le dernier joueur part en dribblant et fait un aller retour sur la longueur du terrain et se place en tête de la colonne.

EVOLUTION : - différents types de manipulations pour se passer le ballon

- sprint en dribble, M.dr ; M.g.
- un shoot sur le panier opposé,....concours par équipe,....



3. Ateliers Basket

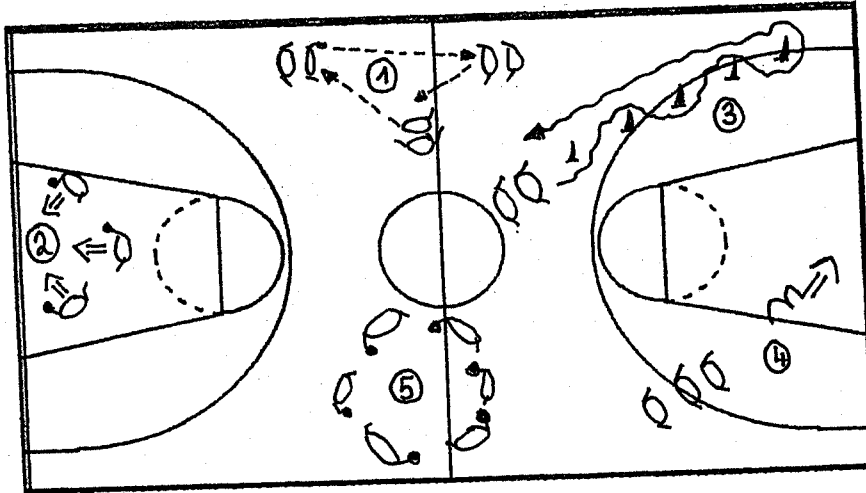
25'

Habileté gestuelle et motrice

- 5 ateliers composés des principaux fondamentaux indiv. « basket »
- 1. jeu de passes ou passe et va
- 2. shoot sous l'anneau.....possibilité de concours « La Girafe »
- 3. parcours de dribbles

Description

- 4. lay-up à l'arrêt ou en course
- 5. habileté / dextérité (manipulation de b. dans un espace précis)
- changement d'ateliers après x minutes



Axes développés

- adapter ses mouvements à une action précise
- affiner des mouvements bien précis

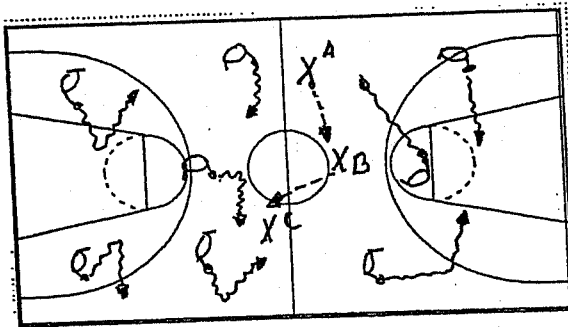
Description

1. Le chat et la souris

10'

- les souris ont toutes un ballon et ne peuvent se déplacer qu'en dribblant
- 3 chats (1 ballon pour trois) et ne peuvent pas dribbler.
- les chats doivent toucher les souris, ballon en main (bouger et faire un maximum de passes).
- les souris éliminées vont dans une zone neutre, s'assoient et continuent à dribbler

VARIANTES : - les souris éliminées deviennent des chats
 - les souris éliminées reviennent après avoir marqué 5 paniers côté opposé



Axes développés

Condition physique générale

Habilité gestuelle

- dribbler sans regarder sa balle
- latéralité (dr.M.g. et M. dr.)

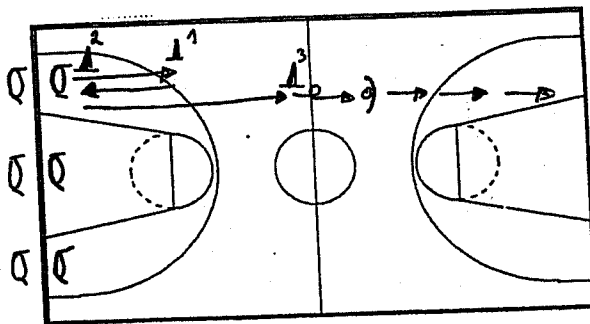
Habilité Motrice

- percevoir l'espace de jeu

2. Vitesse de réaction

10'

- 3 cônes par équipes ; 4/5 équipes
- 1. sprint et toucher le cône 1
- 2. course arrière et toucher le cône 2
- 3. sprint et 12 tour à hauteur du cône 3
- 4. toucher la ligne de fond et retour en marchant



Condition physique générale

3. Le multi-duel

20'

- x équipes de 5/6 joueurs ; duel de 5 attaques entre chaque équipe
- 2 ballons dans le rond central
- dans chaque équipe chaque joueur à un n°. Le professeur désigne un numéro.
- Le joueur désigné s'empare du ballon avec comme consigne de réaliser une passe à deux coéquipiers de son choix avant d'aller marquer un shoot/lay-up.

Activité de coopération socio

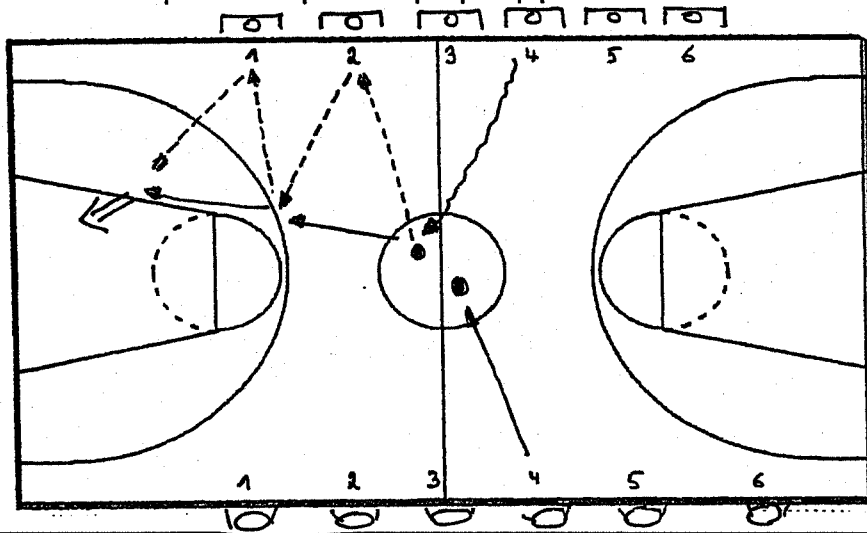
Motrice

Description

- le joueur ramène le ballon au centre du terrain

EVOLUTION :- concours inter équipe

- obliger :1,3 passes avant d'aller marquer
- comptabiliser les points marqués par équipe



Axes développés

Habilité gestuelle et motrice
 - adapter ses mouvements à une action précise en fonction.....du déplacement du joueur, du ballon.

Description

Axes développés

1. Le touche chapeau

10'

1 ballon pour chaque joueur ; un max. de plots sur la superficie du terrain

- au signal, aller toucher un plot

VARIANTES : - réagir à un signal visuel

- diminuer le nombre de plots

- aller toucher 2 plots et s'immobiliser

- plots couchés à remettre debout

EVOLUTION : - dribbler sur les lignes extérieures au terrain, au

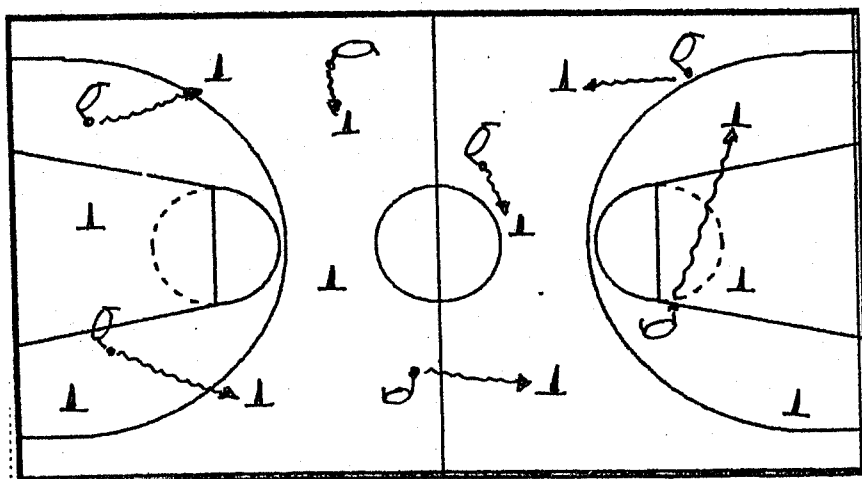
1^{er} signal entrer dans le terrain,

2^{ème} signal sauter dans un cerceau libre et faire face à :
mur, prof, ba//,

Habilité gestuelle et motrice

- se situer et s'orienter dans l'espace

- ajuster ses mouvements dans des situations codifiées



2. Travail du dribble

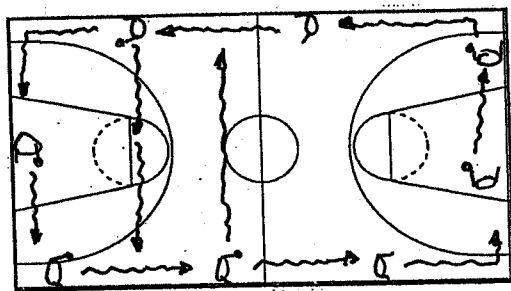
10'

- tous les joueurs dribblent autour du terrain.

- au signal du prof., chacun doit réagir le plus vite possible, traverser le terrain (long ou larg.) et continuer à dribbler

- faire attention à éviter les autres joueurs (chgt de dir)

Affiner ses mouvements et les placer dans des situations élaborées



3. Circuit dribbles/shoots

15'

- 2 équipes dans un coin du terrain.

1. dribble zig zag

2. marcher sur une poutre et dribbler à côté

3. dribbles arrêt et shoot sous l'anneau

4. dribble arrière

5. 1/2 tour milieu de terrain

6. dribble lay-up

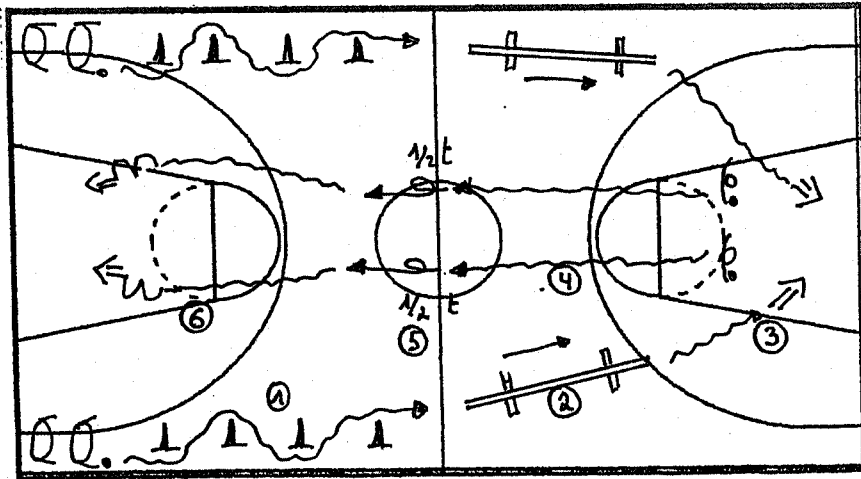
- retour dans sa file

- départ à chaque signal du prof.

Utiliser ses mouvements dans situations bien précises

Coopération socio motrice

Description



Axes développés

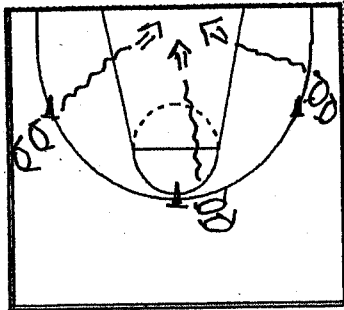
4. Concours de shoots

10'

- 6 files dribbles arrêt shoot
- changement (tournante) des équipes après 6/10 paniers marqués

Habiletés gestuelles et motrices

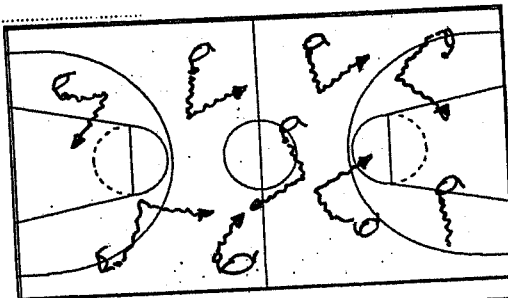
- affiner un mouvement



Description

1. Chasse ballons

- 1 ballon par joueur en dispersion sur la totalité du terrain
 - chaque joueur essaye de chiper le b. des autres
 - interdiction de prendre le b. à 2 Ms pour chasser un b.
- VARIANTES** : - idem avec chgt de superficie de jeu ; celui dont le b. sort de l'aire de jeu est éliminé.



5'

Axes développés

Condition physique générale
Habilités gestuelles et motrices

2. Tournoi d'évaluation

35'

- 6 équipes de $\frac{3}{4}$ joueurs équipées de dossards de couleurs
- matchs de 5' ; 3 contre 3 (changement libre par le capitaine désigné par le prof)
- 2 arbitres (sifflets !!)
- changer d'arbitre après chaque match
- 1 chronométreur qui précisera la fin de chaque match

AVANT : - préciser les règles à suivre

- a. **match sans possibilité de dribble** ; uniquement passes et démarquage ; interdiction de se déplacer avec le ballon
- « MARCHER » ; interdiction de toucher un adversaire
- « FAUTE » il est également interdit de prendre le ballon dans les mains d'un adversaire

- b. **match avec dribbles libres**

mêmes règles que précédemment, mais rajouter l'interdiction de repartir en dribble après avoir dribblé « DOUBLE »

APRES : - mettre en évidence les lacunes de chaque équipe et les manques individuels. Faire verbaliser chaque élève sur ses manques devrait donner un sens plus concret aux prochains apprentissages.

Points mis fréquemment en évidences

- pas assez de jeu d'équipe (passes)
- beaucoup trop de marchés.....techn pivot
- beaucoup trop peu de paniers marquéstechn.shoot
- ballons trop vite perdu dès que l'on dribble..... techn.dribble
- arbitres parfois perdu sur les décisions à prendre techn.règles

Le même petit tournoi sera repris en fin de chaque cycle « Minibasket » avec les corrections à apporter par chacun.

Coopération sociomotrice

- adapter ses comportements aux règles convenues
- assumer différents rôles dans une action collective
- valoriser et respecter ses partenaires (coéquipiers et adversaires)
- agir avec fair-play envers ses équipiers et ses adversaires

Description

Le touche chapeau

10'

Il Même échauffement que la semaine 2 en passant directement à l'évolution !
1 ballon pour chaque joueur ; un max. de plots sur la superficie du terrain

- au signal, aller toucher un plot

ARIANTES : - réagir à un signal visuel

- diminuer le nombre de plots

- aller toucher 2 plots et s'immobiliser

- plots couchés à remettre debout

EVOLUTION : - dribbler sur les lignes extérieures au terrain, au

1^{er} signal entrer dans le terrain,

2^{ème} signal sauter dans un cerceau libre et faire face à :
mur, prof, ba//,

Axes développés

Condition physique générale

Habilités gestuelles et motrices

- ajuster ses mouvements à des situations codifiées
- se situer, s'orienter et se déplacer dans un espace connu

2. Habileté / Dextérité

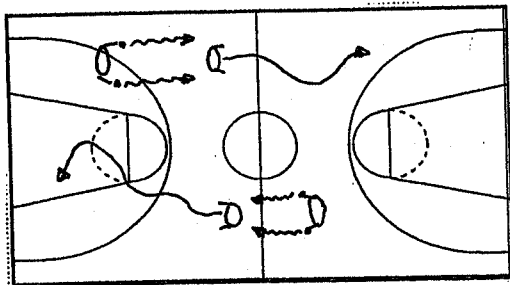
10'

- en dépliement trouver un maximum d'exercice de manipulations et de dribbles sur place

- se placer par 2 ; 1 dribbleur (avec 2 ballons) ; chgt toute les minutes

EVOLUTION : - essayer de se déplacer en dribblant avec les deux ballons
(suivre le joueur sans b. dans la salle)

- essayer de dribbler avec une M. et lancer et rattraper une 2^{ème} balle avec l'autre M. (possibilité avec une balle de tennis / unihoc)



Habilités gestuelles

- affiner des mouvements faisant travailler la latéralité, la coordination, l'équilibre et la dissociation B.dr et B.g.

3. Passe par vague : 3 c 0

15'

- 3 files qui travaillent dans la longueur de la salle

- les joueurs se font des passes avec un ballon qui repasse toujours par le couloir central

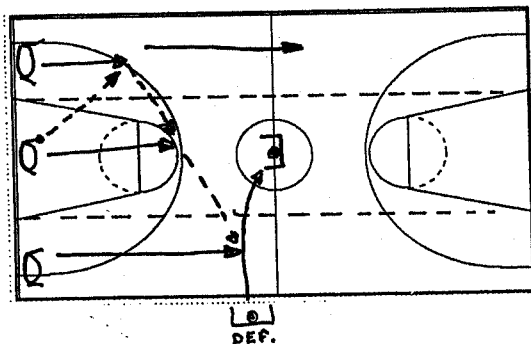
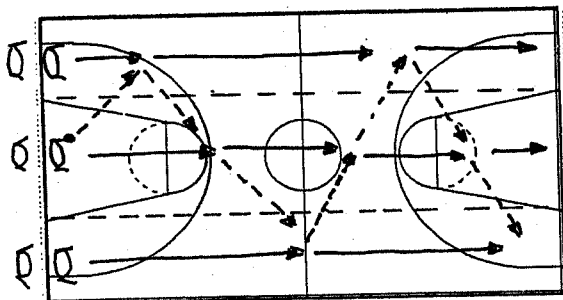
- l'exercice peut se terminer par un shoot à l'anneau (lay up)

Habilité gestuelle et motrice

- passer un objet en fonction du déplacement de son équipier

Description

- EVOLUTIONS :**
- travail aller retour ; en sprint dans les couloirs
 - placer un défenseur dans rond central (obligation de ne pas en sortir)
 - 1 défenseur pouvant se déplacer tout terrain
 - 2 défenseur fixes



Axes développés

Activité de coordination sociomotrice

- utiliser les moyens techniques (passes) pour participer à une action collective (traverser le terrain sans dr.)

Description

Axes développés

1. Chasse ballons

5'

Condition physique générale
Habilités gestuelles et motrices

- 1 ballon par joueur en dispersion sur la totalité du terrain
- chaque joueur essaye de chiper le b. des autres
- interdiction de prendre le b. à 2 Ms pour chasser un b.

ARIANTES : - idem avec chgt de superficie de jeu ; celui dont le b. sort de l'aire de jeu est éliminé

2. Shoot relais

10'

Habilités gestuelles et motrices

- 2/4 équipes de 5/6 joueurs
- 2 plots et 2 cerc. par équipe
- 7/8 ballons dans les cerc. de départ
- aller chercher un ballon ds le cerc. dribbler par rapport au circuit
- shoot sous l'anneau ou lay up
- si le shoot est marqué, aller le placer dans le 2^{ème} cerc. raté = ramené dans le cerc. initial et donner le relais au suivant
- première équipe à avoir passé tous ses b. dans le 2^{ème} cerc.

- enchaîner des mouvements fondamentaux dans le but d'une action précise
- s'orienter sur un nouveau circuit

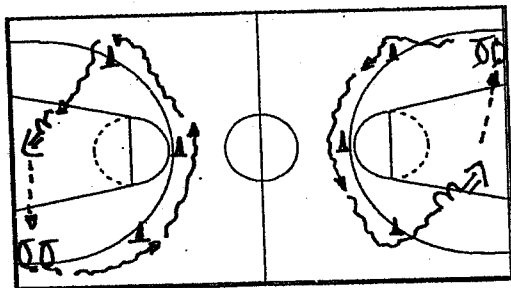
3. Apprentissage du lay up

10'

Habilités gestuelles et motrices

- 1/2 classe par panneau
- 2/3 ballons par équipe
- travail en continuité, les uns à la suite de l'autre : shoot sous l'anneau, lay up ou shoot hors raquette

- ajuster des mouvements dans une situation codifiée



Description

15'

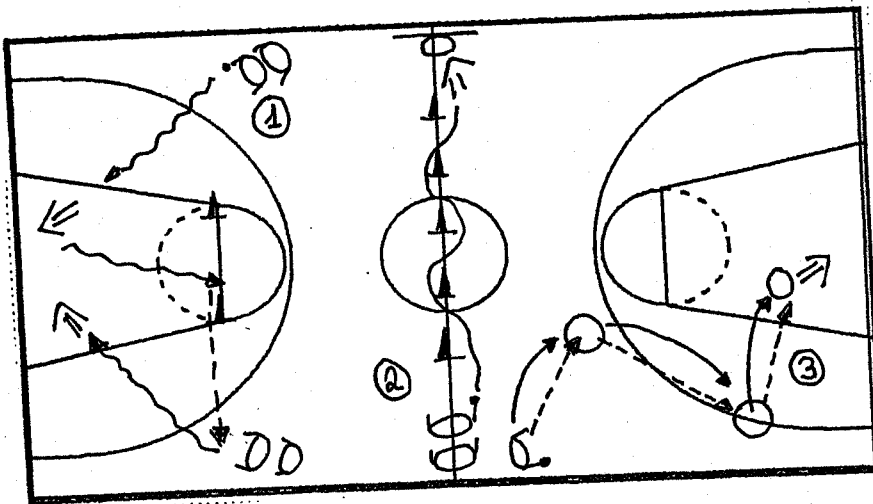
4. Travail en ateliers

- ATELIER 1 : - 2 ballons et 2 cônes
 - dribbler ; arrêt un temps et shoot
 - rebond + dribble jusqu'au plot et passe au joueur suivant
- ATELIER 2 : - 2 ballons + 5 cônes
 - dribbles en zig zag ; arrêt shoot
- ATELIER 3 : - 4/5 cerc. $\frac{1}{2}$ ballons
 - passe et suivre dans le cerc. laissé libre
 - le dernier effectue un shoot et revint se placer dans la file

Axes développés

Habilités gestuelles et motrices

- coordination des mouvements,
- adapter ses mouvements à une action précise
- enchaînement de mouvements fondamentaux



Cycle 3	Trimestre I	Semaine 6
<p align="center"><u>Description</u></p> <p>1. Chasse ballons 5'</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 ballon par joueur en dispersion sur la totalité du terrain - chaque joueur essaye de chiper le b. des autres - interdiction de prendre le b. à 2 Ms pour chasser un b. <p><u>VARIANTES</u> : - idem avec chgt de superficie de jeu ; celui dont le b. sort de l'aire de jeu est éliminé.</p>		<p align="center"><u>Axes développés</u></p> <p>Condition physique générale Habilités gestuelles et motrices</p>
<p>2. Tournoi d'évaluation 35'</p> <p>!!! reprise du tournoi de la semaine 3 des changements ont-ils été appliqués ? Lesquels ? Peut on déjà joué « un vrai » match de basket ? !!!</p> <ul style="list-style-type: none"> - 6 équipes de $\frac{3}{4}$ joueurs équipées de dossards de couleurs - matchs de 5' ; 3 contre 3 (changement libre par le capitaine désigné par le prof) - 2 arbitres (sifflets !!) - changer d'arbitre après chaque match - 1 chronométrateur qui précisera la fin de chaque match <p><u>AVANT</u> : - préciser les règles à suivre</p> <ul style="list-style-type: none"> - a. <u>match sans possibilité de dribble</u> ; uniquement passes et démarquage ; interdiction de se déplacer avec le ballon « MARCHER » ; interdiction de toucher un adversaire « FAUTE » il est également interdit de prendre le ballon dans les mains d'un adversaire - b. <u>match avec dribbles libres</u> mêmes règles que précédemment, mais rajouter l'interdiction de repartir en dribble après avoir dribblé « DOUBLE » <p><u>APRES</u> : - mettre en évidence les lacunes de chaque équipe et les manques individuels. Faire verbaliser chaque élève sur ses manques devrait donner un sens plus concret aux prochains apprentissages.</p> <p><u>Points mis fréquemment en évidences</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - pas assez de jeu d'équipe (passes) - beaucoup trop de marchés.....techn pivot - beaucoup trop peu de paniers marquéstechn.shoot - ballons trop vite perdu dès que l'on dribble..... techn.dribble - arbitres parfois perdu sur les décisions à prendre techn.règles <p>Le même petit tournoi sera repris en fin de chaque cycle « Minibasket » avec les corrections à apporter par chacun</p>		<p align="center"><u>Coopération sociomotrice</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - adapter ses comportements aux règles convenues - assumer différents rôles dans une action collective - valoriser et respecter ses partenaires (coéquipiers et adversaires) - agir avec fair-play envers ses équipiers et ses adversaires

Nom :

Prénom :

Naiss. : / /

Projet
2005/2006

Mini Basket une
Façon...de grandir

Classe des Edelweiss

1. Aspect Technique

a. Compétences Individuelles :

		faible	Techni. élém.	Très bien
Mot fond.	- arrête son dribble sans marcher			
	- pivote			
	- court de façon coordonnée			
Dribbles	- part en dribble sans marcher			
	- main droite			
	- main gauche			
Chgt de M.	- simple (zigzag)			
Shoot	Tir à une main « La Girafe »			
Lay-up	- main droite (rythme des 2 pas)			
	- geste « chaton / flamand rose »			

b. Compétences Collectives :

	jamais	parfois	toujours
Participe au jeu			
Passe la balle en déplacement			
Passe et va vers l'avant			
Harcèle son opposant			

2. Aspect Personnel

Présences aux cours	2 absences et +	Une absence	toujours
Tenue sportive	2 oublis et + Insuffisant	1 oubli d'équipem. Satisfaisant	Toujours en ordre Très bien

3. Commentaires

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Evaluation réalisée par Mr Patrick

Date de l'évaluation

Noël

Minibasket, une façon
..... de grandir...
..... à l'école !

2^{ème} Trimestre

Cycle 1 :

- continuer la familiarisation du ballon sous toutes ses formes
- insister sur les jeux de coopération et d'opposition
- commencer à imaginer un maximum les fondamentaux basket
- développement prioritaire des qualités gestuelles et motrices de l'élève

Cycle 2 :

- mise en évidence des notions d'attaquant et défenseur
- 1ère approche du match
- notion de lay-up chaton / flamand rose !!
- développement des qualités de perception et de décision de l'élève

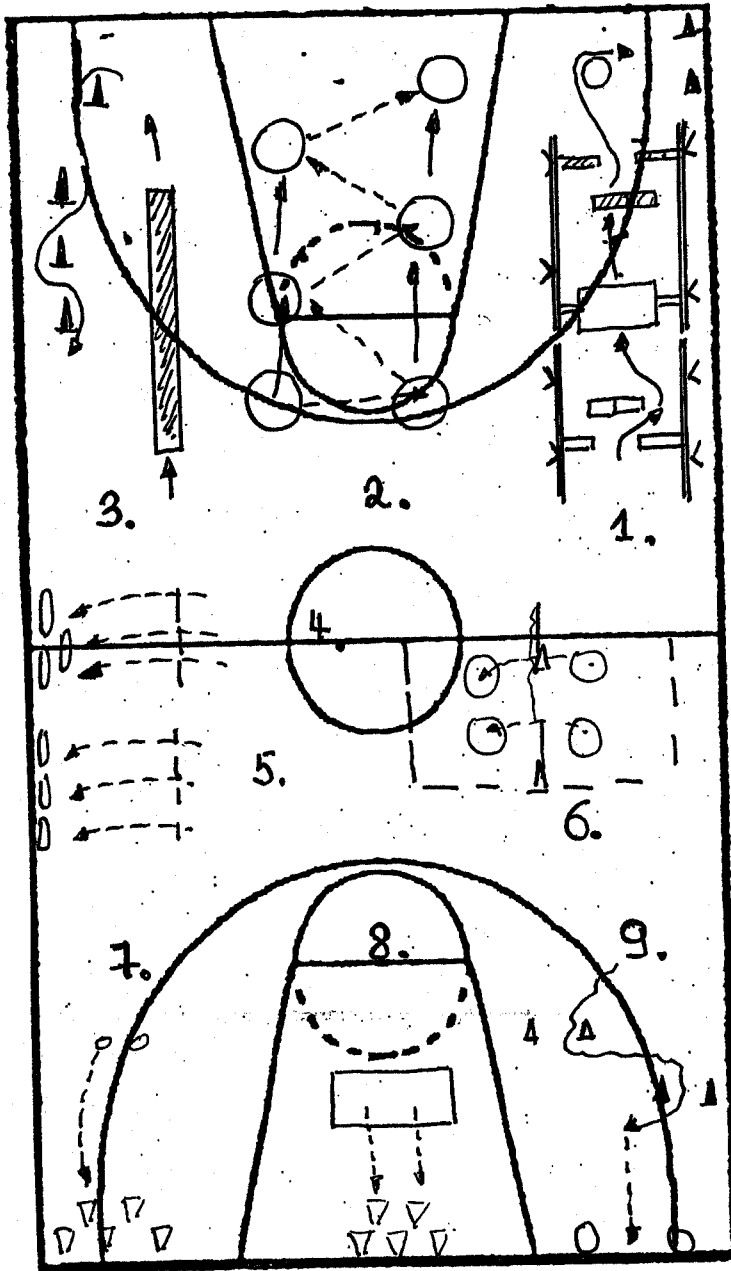
Cycle 3 :

- orientation vers le principe 3 contre 3
- avec ses règles bien précises
- matchs encadrés par les élèves de la classe (arbitrage / chronos/marquoir)
- + fiche d'évaluation individuelle

Cycle 1	Trimestre II	Semaine 1
<u>Description</u>		<u>Axes développés</u>
<p data-bbox="108 309 507 353">1. <u>Circuit Eveil Ballons</u> 45'</p> <p data-bbox="108 376 1005 504">- Ce circuit a pour but de présenter aux élèves le ballon sous ses différentes formes, poids, grandeur différentes. - La manipulation se faisant avec la main ou avec un objet (stick/raqu.)</p> <p data-bbox="119 537 375 571"><u>Matériel nécessaire :</u></p> <ul data-bbox="167 571 742 840" style="list-style-type: none"> • 2 ballons de foot • 10/15 balles de tennis en mousse • 1 ballon de volley • 3 raquettes de tennis en plastique • 2 sticks de unihoc + balles de unihoc • 2 ballons de mini basket • cônes, cerceaux, piquets et blocs psychomot. • 3 frisbee <p data-bbox="135 862 478 907"><u>Description des diff.ateliers</u></p> <ol data-bbox="183 907 1085 1960" style="list-style-type: none"> 1. <u>Circuit de unihoc</u> constitué de blocs et bancs (délimitation) ressemblant à un circuit de golf 2. <u>Minibasket</u> : passe et va + shoot sur petit panier. Le passe et va se faisant de cône à cône. 3. <u>Habilitéte raquette</u> (équilibre). Effectuer un circuit en portant une balle (mousse/unihoc) sur une raquette. 4. <u>Adresse</u> : à différentes distances, lancer des balles en mousse (diff.tailles) dans des cerceaux suspendus (chez moi aux ba./) 5. <u>Adresse</u> : avec raquette ou extrémité de crosse canadienne lancer de petites balles dans des cerc. suspendus aux espaliers. 6. <u>Netball</u> : sur un petit terrain délimité avec des lattes de psychom (+/- 5m sur 3)m. Se passer la balle par-dessus une corde sans la faire tomber Possibilité de varier le poids des b. (volley/basket/baudruche) 7. <u>Adresse</u> : faire tomber des cônes et blocs à l'aide de frisbee Aire de lancer sur des tapis de gym. 8. <u>Adresse</u> : arriver à lancer dans des cônes renversés, des balles en mousses ou des balles de ping pong. 9. <u>Habilitéte Pieds</u> : avec les Ms dans le dos, pousser le ballon de foot (+ un zig/zag ?) vers un cerc. ; l'arrêter et pousser la balle entre 2 tabourets (goal réduit) <p data-bbox="255 1982 1021 2027"><u>Ces exercices ont donc comme objectif en terme de compétences :</u></p> <p data-bbox="279 2049 997 2116" style="text-align: center;">lancer, viser, construire des notions d'espace, de distances de lancer haut, fort.....</p>		<p data-bbox="1069 459 1316 504"><u>Habilitéte gestuelle</u></p> <ul data-bbox="1093 504 1500 649" style="list-style-type: none"> - équilibre - latéralité (.M.g. et M. dr.) - notion d'espace /temps - manipul. de b. avec un objet <p data-bbox="1077 795 1316 840"><u>Habilitéte Motrice</u></p> <ul data-bbox="1101 840 1460 873" style="list-style-type: none"> - percevoir l'espace de jeu <p data-bbox="1085 940 1444 985"><u>Coopération socio motrice</u></p> <ul data-bbox="1109 1008 1540 1086" style="list-style-type: none"> - adapter son comportement aux règles établies

Description

Axes développés



Description

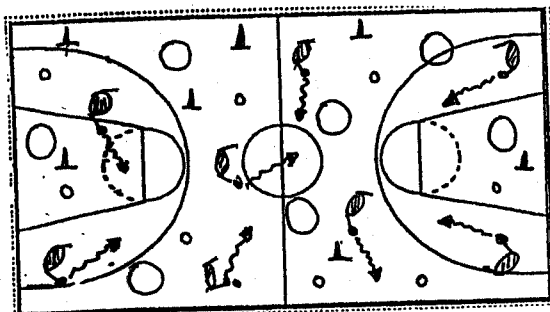
1. « Le passage dans la forêt »

20'

- 1 ballon par élève
- cerceaux / cônes et pastilles disposés dans toute la salle (les sortes d'arbres qui peuplent la forêt « basket »)
- A/ dribbler dans toute la forêt, au signal : dribbler jusqu'à un cerc. S'arrêter en un temps.
- B/ dribbler dans toute la forêt, au signal : se diriger en dribblant vers un cône et placer la M. Libre en continuant à dribbler (pos. accroupie). A réaliser main droite et main gauche.
- C/ dribbler dans toute la forêt, au signal : aller placer un pied sur une pastille et pivoter pour protéger sa balle Le prof. vient essayer de prendre les ballons.

VARIANTES :

- Mélanger les deux et ensuite les 3 signaux différents
- A chaque signal, possibilité de faire le système « chaise musicale » en enlevant un cerc./cône/pastille.

**2. « Les transporteurs »**

25'

- 3 groupes d'élèves regroupés sur un tapis « maison »
- chaque groupe dispose de deux caisses (de plint) éloignés d'une quinzaine de mètres.
- dans la caisse la plus proche, +- 15/20 ballons
- but du jeu : transporter le plus vite possible tous les ballons d'une caisse à l'autre.
- l'équipe gagnante sera la 1^{ère} à avoir regagné sa maison (sur le tapis)

VARIANTE :

- possibilité d'imposer un dribble pour se déplacer avec le b.
- si 1/2 élèves dispensé = juges pour faire recommencer les élèves qui courent avec le b. sans dribbler
- imposerla M. gauche ; la M. droite ;
- possibilité de déplacer les b. plusieurs fois = concours par équipe ; 1 point par partie gagnée.

Axes développés

Condition physique générale

Habilité gestuelle et motrice

Coopération socio motrice

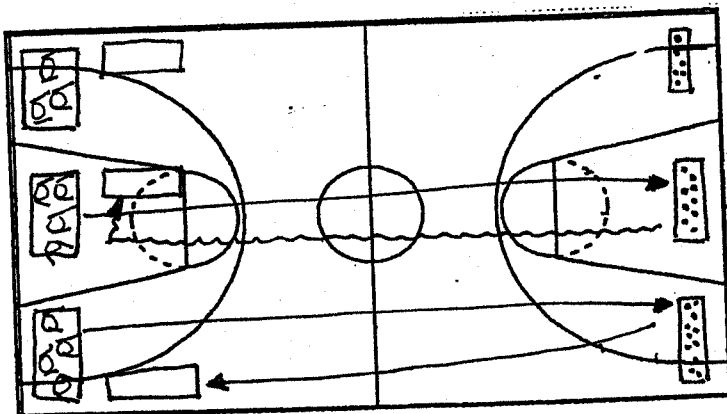
- adapter son comportement aux règles établies
- agir avec fair play

Condition physique générale

Coopération sociomotrice

- adapter ses comportements aux règles convenues
- assumer son rôle dans une action collective
- agir avec fair-play envers ses équipiers

Description



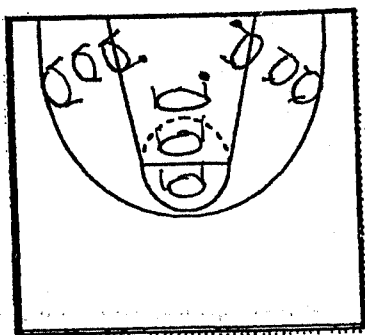
3. Concours de shoot

Possibilité si le timing le permet de terminer par un concours de shoot opposant les 3 équipes.

En commençant avec les points déjà acquis précédemment.

Les élèves sont placés

- par équipe à 45° de l'anneau
- latéralement à l'anneau



Axes développés

Habiletés gestuelles et motrices
- affiner un mouvement précis

Coopération sociomotrice
- valoriser et respecter ses adversaires
- assumer son rôle dans une action collective

Description

1. « Le passage dans la forêt »

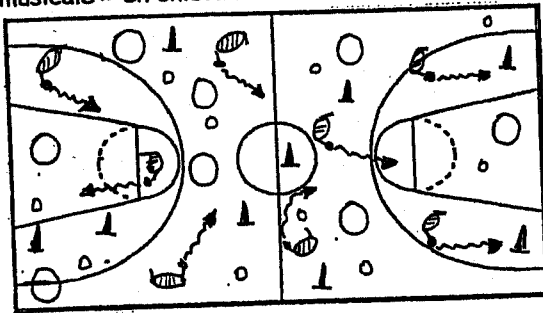
15'

Même échauff. que la semaine 2 avec variantes direct et terminer par « chaises musicales » adaptée

- 1 ballon par élève
- cerceaux / cônes et pastilles disposés dans toute la salle (les sortes d'arbres qui peuplent la forêt « basket »)
- A/ dribbler dans toute la forêt, au signal : dribbler jusqu'à un cerc. S'arrêter en un temps.
- B/ dribbler dans toute la forêt, au signal : se diriger en dribblant vers un cône et placer la M. Libre en continuant à dribbler (pos. accroupie). A réaliser main droite et main gauche.
- C/ dribbler dans toute la forêt, au signal : aller placer un pied sur une pastille et pivoter pour protéger sa balle Le prof. vient essayer de prendre les ballons.

VARIANTES :

- Mélanger les deux et ensuite les 3 signaux différents
- A chaque signal, possibilité de faire le système « chaise musicale » en enlevant un cerc./cône/pastille.

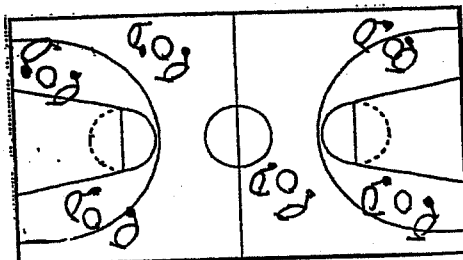
**2. « La queue du diable »**

15'

- F/F, un ballon par joueur et un foulard par joueur
- les « diables » travaillent près d'un cerceau pour les empêcher de courir dans toute la salle.
- un point par prise de queue 1^{er} joueur à 5 points
- interdiction de tenir la balle durant la prise de queue, dribbler sans arrêter.

VARIANTES :

- un seul joueur à une queue ; le joueur sans queue essaie de frapper la b. de son adversaire dans le dribble
- changer régulièrement d'adversaire
- plus de queue ; les 2 joueurs essaient de chasser la b. de leur adversaire
- idem avec 4 joueurs autour d'un cerc.
- Idem pour toute la classe et élimination du joueur qui perd son b.



Axes développés

Habilité gestuelle

- équilibration
- latéralité (.M.g. et M. dr.)
- notion d'espace /temps
- dribbles en déplac.

Habilité Motrice

- percevoir l'espace de jeu

Habilité gestuelle et motrice

- coordination et adaptation de ses mouvements pour une action précise, un adversaire.

Coopération sociomotrice

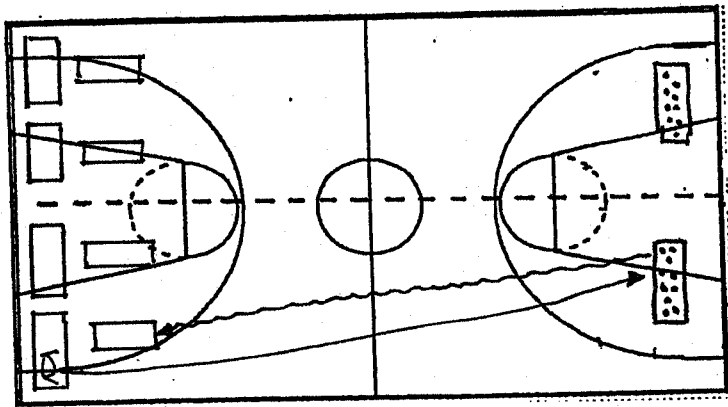
- agir avec fair play vis-à-vis de ses adversaires
- adapter ses comportements aux règles établies.

Description

3. « Ramener le trésor »

15'

- 4 groupes de 5/6 joueurs sur deux $\frac{1}{2}$ salle .
- chaque groupe a 1 « maison » et une caisse (plint) vide
- en face à une quinzaine de mètres, 1 caisse commune aux 2 groupes contenant +-20/25 ballons
- possibilité de différencier les équipes avec des foulards/dossards
- **BUT** : rapporter le plus vite possible les ballons dans la caisse de son équipe.
- le transport des ballons se fait en dribbles



Axes développés

Habilité gestuelle et motrice

Coopération sociomotrice

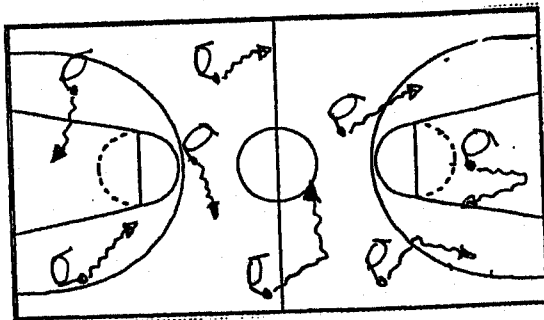
Description

Axes développés

1. Travail du dribble

10'

- a/ dribble M. droite ds toute la salle ; M. gauche ; dribbler comme un géant (dribbles hauts) ; dribbler comme une petite souris (petits dribbles)
- b/dribbles sur place ; M.dr à M. g. ; idem en position à G..... assis ... sans arrêter de dribbler : s'asseoir, se coucher et se relever
- c/dribbles face à un cerc. : dans le cerc. ; hors du cerc. ; tourner autour du cerc.
- d/terminer par dribbler dans toute la salle et chiper le b. des autres (perdre la balle = éliminé)



Condition physique générale

Habilités gestuelles et motrices
- adapter ses mouvements à une action précise

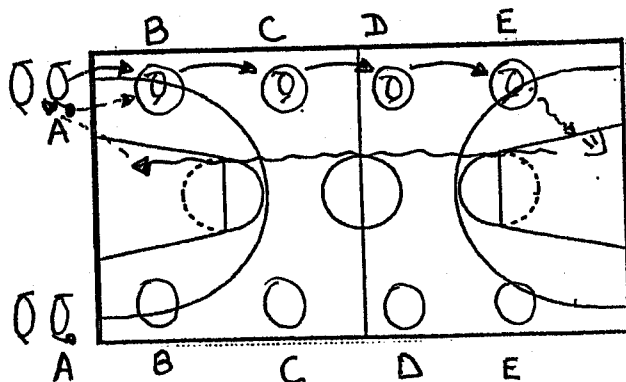
2. « Les Wagons rapides »

15'

- 2/3 files de joueurs ; 4/5 cerc. Ds la longueur du terrain
- 1 joueur placé dans chaque cerc. (B/C/D/E)
- au signal, A passe à B et prend sa place ; B passe à C et prend sa place,...
- E reçoit la balle, dribble et va shooter
- E fait son rebond et vient passer la balle à F

Variantes :

- concours par équipe : 1^{ère} à 10 paniers marqués
- 2 passages à chaque poste et totaliser le nbr de paniers marqués
- 1^{ère} équipe qui fait passer tous ses joueurs à chaque poste (passes rapides)



Activité de coordination

Sociomotrice

- utiliser les moyens techniques pour participer à une action collective
- travail espace/temps/trajectoire d'un mobile

Description

3. « La défense du Château »

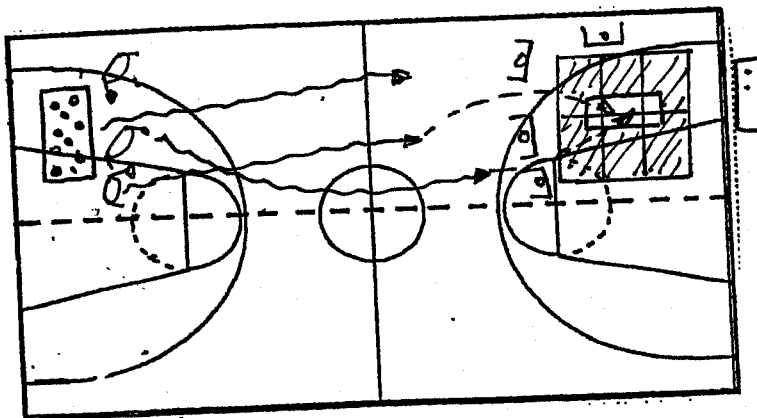
15'

- 4 groupes de 5/6 joueurs sur 2 espaces de jeu // ou 2 équipes jouent et 2 au repos.
- dans chaque espace de jeu : 5/6 attaquants et 5/6 défenseurs
- 1 plint ouvert au milieu de 8 tapis (le château)
- Les déf. doivent protéger le château hors des tapis
- les attaquants doivent lancer les b. ds le plint
- les ballons attrapés par les déf. sont confisqués et placés dans un coffre-fort (propriété des défenseurs).
- comparaison des totaux en fin de jeu ou après 3 minutes.

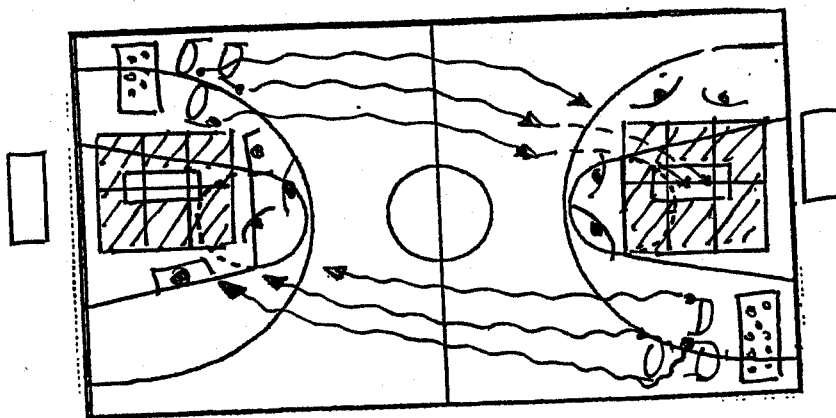
VARIANTES :

- possibilité de placer 4 équipes sur la même aire de jeu mais 2 châteaux à l'opposé
- 1/3 de défenseurs pour 2/3 d'attaquants

A/



B/



Axes développés

Activité de coopération

Sociomotrice

- comprendre et conserver son rôle d'attaquant et défenseur

Habilité gestuelle et motrice

- transporter, dribbler, courir viser, lancer,...

Description

Axes développés

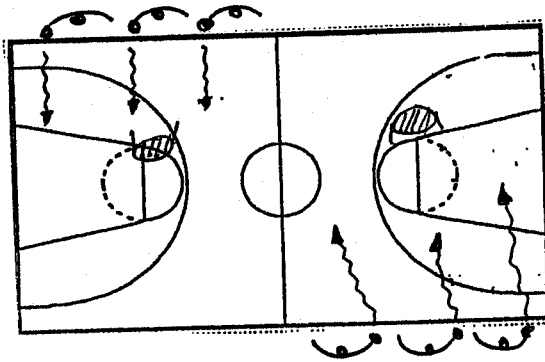
1. Les Lions et les Gazelles

10'

- jouer dans le sens de la largeur du terrain (ou 1/2 terrain)
- les gazelles sont dans la réserve, derrière la ligne latérale, le lion est au centre de la savane
- il guette et va attraper une gazelle. Des cerc. Et objets de gym. Sont placés dans la savane.
- au signal, les gazelles traversent la savane, la gazelle touchée devient lion.

Variantes :

- les gazelles doivent dribbler pour traverser la savane
- plusieurs lions fixes ; les gazelles « mangées » vont s'asseoir
- les lions dribblent et pas les gazelles



Condition physique générale

2. Course relais Motricité/Dribbles

25'

- 4 groupes d'élèves placés sur un tapis de départ.

Parcours 1 : sauts par-dessus des petites haies + course en zig zag

Prendre le ballon sur le tabouret et dribbler + shoot

Parcours 2 : course par-dessus des lattes placées à diff. distances

Prendre le ballon sur le tabouret et dribbler sur un banc + shoot et replacer le b. sur le tabouret

Parcours 3 : course ds des cerc. Avec allongement de la foulée +

dribbles ds 2 portes + shoot et ramener b. sur tabouret

Parcours 4 : course à cloche Ps ds des cerc. : 2x P.dr./2x P.g./2Xp.g.....

Prendre le b. sur le tabouret et dribbler à 2 Ms en marchant sur petite poutre + shoot et ramener b. sur tabouret

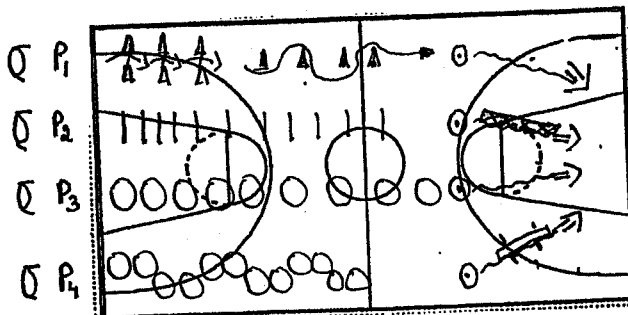
!!!! Changement de circuit après 5/6 passages !!!!!

Condition physique générale

- technique de course et appuis

Activité gestuelle et motrice

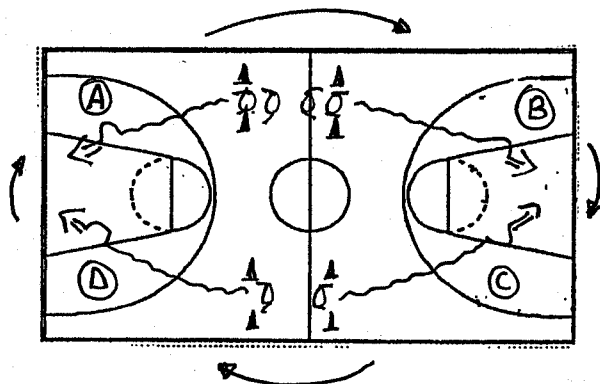
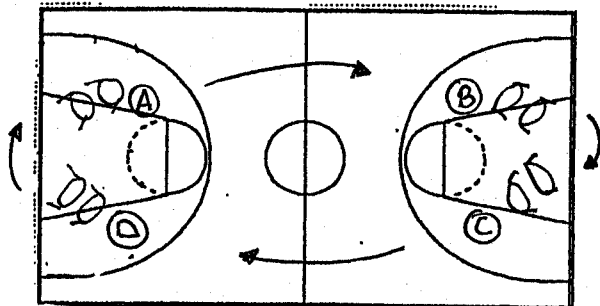
- équilibration dans la course et les sauts
- déplacement avec un objet (dribble)
- latéralisation membre inf et sup.



Description

3. Concours de shoot (La Girafe)

- 4 équipes ... les mêmes que pour les parcours précédant
- équipes disposées à environ 4 mètres de l'anneau ; 2 b. par équipe
- le joueur dribble, s'arrête en 1 temps (Kangourou) et effectue un shoot (technique vue ...La Girafe)
- 1^{ère} équipe à 5 paniers marqués = changement de postetournante



Axes développés

Habilité gestuelle et motrice

- équilibration dans l'arrêt
- application de techniques pour arriver à un geste précis

Coopération sociomotrice

DescriptionAxes développés**1. Circuit d'évaluation**

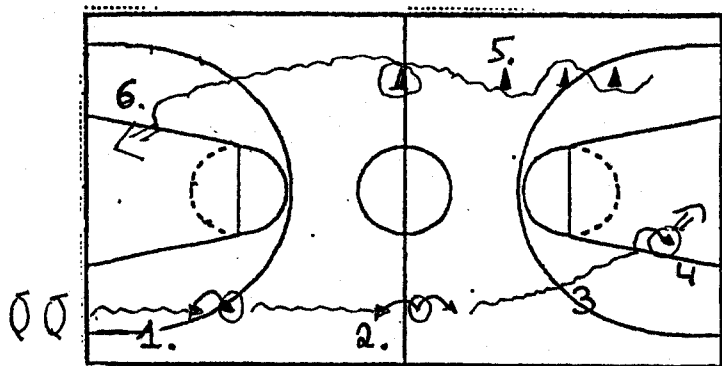
10'

- après le 2^{ème} cycle de basket (2X6 périodes) (2x10 pour les 1ères) une évaluation est faite sur l'attitude aux cours et sur le circuit qui suit.
- Circuit qui reprend les différentes techniques vues depuis septembre
- Evaluation formative faite sur des fiches individuelles (voir annexe)
- plusieurs passages avant l'évaluation.

1. dribble M. droite et arrêt 1 tps dans un cerc.
2. dribble M. gauche et arrêt 2 tps
3. dribble en courant
4. arrêt 1 tps (kangourou) et shoot (Girafe)
5. dribble zig zag
6. arrêt un tps et shoot (Girafe)

Habilité Gestuelle et MotriceEvaluation formative

- Fiche individuelle remise à chaque élève

**2. Passage des élèves**

- Malgré la façon parfois critiquée d'opérer, je fais passer les élèves l'un après l'autre sur le circuit pour être plus juste dans l'évaluation.
- cette façon assez « frontale » est choisie après avoir essayer plusieurs autres types de manières d'opérer.

DescriptionAxes développés**1. Tournoi d'évaluation 3 contre 3 50'**

- 6 équipes de $\frac{3}{4}$ joueurs équipées de dossards de couleurs
- matchs de 5' ; 3 contre 3 (changement libre par le capitaine désigné par le prof ou imposé après 2'30")
- 2 arbitres (sifflets !!)
- changer d'arbitre après chaque match
- 1 chronométrateur qui précisera la fin de chaque match

AVANT : - préciser les règles à suivre

- a. **match sans possibilité de dribble** ; uniquement passes et démarquage ; interdiction de se déplacer avec le ballon
- « MARCHER » ; interdiction de toucher un adversaire
- « FAUTE » il est également interdit de prendre le ballon dans les mains d'un adversaire

interdit de « TENIR LE BALLON + DE 3" »

- b. **match avec dribbles libres**

mêmes règles que précédemment, mais rajouter l'interdiction de repartir en dribble après avoir dribblé « DOUBLE »

APRES :- mettre en évidence les lacunes de chaque équipe et les manques individuels. Faire verbaliser chaque élève sur ses manques devrait donner un sens plus concret aux prochains apprentissages.

Points mis fréquemment en évidences

- pas assez de jeu d'équipe (passes)
- beaucoup trop de marchés.....techn pivot
- beaucoup trop peu de paniers marquéstechn.shoot
- ballons trop vite perdu dès que l'on dribble..... techn.dribble
- arbitres parfois perdu sur les décisions à prendre techn.règles

Le même petit tournoi sera repris en fin de chaque cycle « Minibasket » avec les corrections à apporter par chacun.

Chaque équipe au ra son capitaine et son nom propre**Activité de coopération****sociomotrice**

- adapter ses comportements aux règles établies
- assumer différents rôles dans une action collective
- agir avec fair-play avec ses adversaires et ses coéquipiers

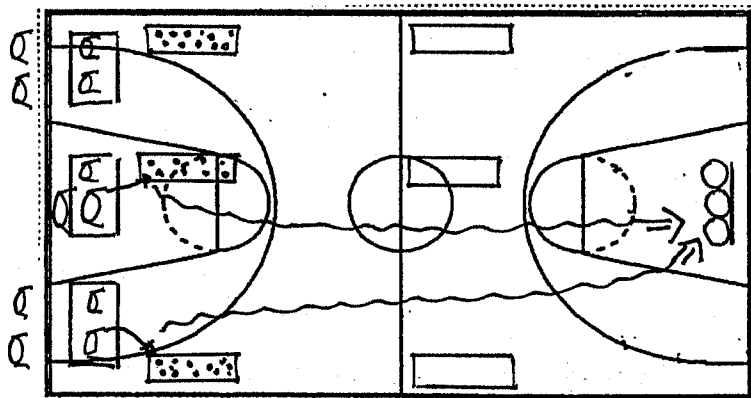
DescriptionAxes développés**1. « Les transporteurs 2 »**

25'

- 3 groupes d'élèves regroupés sur un tapis « maison »
- chaque groupe dispose de deux caisses (de plint) éloignés d'une quinzaine de mètres.
- dans la caisse la plus éloignée, +- 10 ballons
- but du jeu : le plus vite possible aller chercher un ballon dans la caisse A et aller prendre un shoot
- panier marqué = ramener la b. en dribblant dans la caisse B
- panier raté = remettre le b. dans la caisse A et donner le relais au suivant
- l'équipe gagnante sera la 1^{ère} à avoir ramené tous les ballons dans sa « caisse maison »

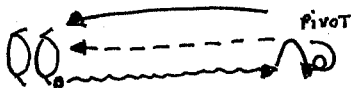
VARIANTES :

- possibilité de faire l'exercice sans dribble pour commencer (3èmes)
- imposerla M. gauche ; la M. droite pour le dribble
- possibilité de déplacer les b. plusieurs fois
- concours par équipe : 1^{ère} équipe à 5 paniers marqués et ensuite changer de poste pour shooter

**2. Arrêt / Pivoter / Passer**

10'

- Grâce à cet exercice, parvenir à corriger l'arrêt (1 P. dans le cerc.)
- corriger le pivot (front ou reverse)
- corriger la passe
- (ouvrir les ailes=coudes et terminer Bs tendus, Pgs vers l'exter.)

Variantes :

- compter le nombre de passes sans faire tomber le b.
- 1^{ère} équipe à 25 passes = assise
- passes à rebond
- distance plus grande..... ?? passes à une M.

Activité de coopérationHabilité gestuelle et motriceHabilité gestuelle

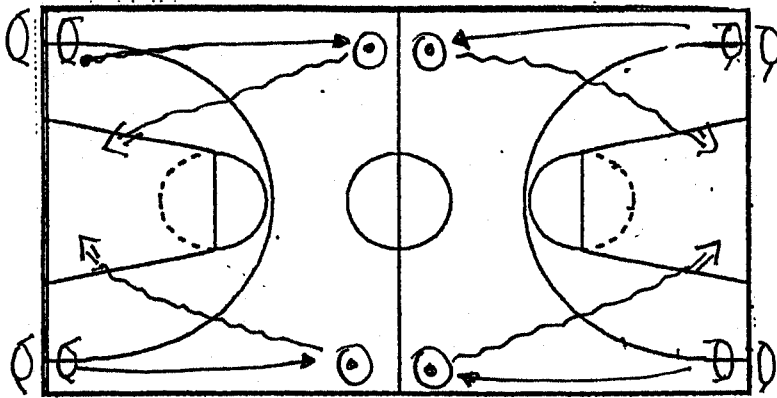
Description**3. Atelier de shoot (La Girafe)**

10'

- 4 équipes de 5/6 joueurs dans les 4 coins du terrain
- 1 ballon sur chaque tabouret au milieu du terrain
- courir en slalom ; prendre le b. dribbler et aller shooter
- insister sur la technique gestuelle du shoot :
 - * appuis en équilibre
 - * genoux légèrement fléchis à l'arrêt
 - * extension du shoot à une M.

Variantes :

- jouer sous forme de relais
- placer des cerceau dans la zone pour insister sur l'arrêt un temps

Axes développés

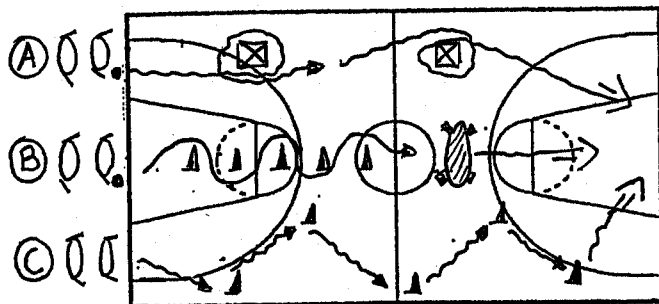
DescriptionAxes développés**1. Circuit de motricité**

15'

- 3 files de joueurs ; 2 ballons par équipe

A/ dribbles rapides et tourner autour du 1^{er} obstacle M. droite et M. gauche pour le 2^{ème} ensuite shoot et retour**B/** dribbler en zig zag avec chgt de M. ; passer en dribblant sous le cheval d'arçons ; shooter et retour**C/** dribbles rapides avec chgt de direction simple. (toujours dribbler M. extérieure au terrain) ; shooter et retourVariantes :

- changement de files après 5 minutes
- comptabiliser les paniers marqués par équipe
- terminer par 1 file et enchaîner les 3 circuits



Condition physique générale

Habilité gestuelle et motrice

2. « Le Pousse - Wagon »

15'

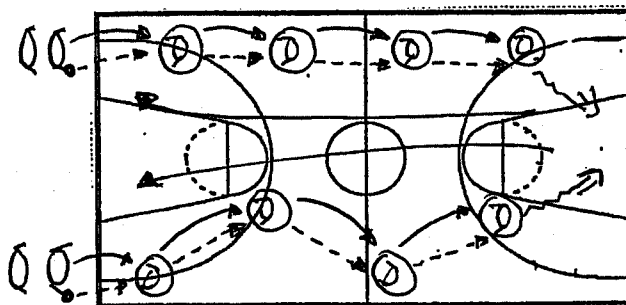
- 2 équipes sur la baseline ; de chaque côté du panneau

- 4/5 cerceaux disposés en ligne droite devant chaque équipe jusqu'au panneau opposé.

- 1 joueur dans chaque cerceau

- **BUT 1 :** se faire des passes et toujours suivre son ballon..... aller dans le cerceau suivant ; terminer par un shoot et ramener rapidement le ballon au début de la file

!!! insister sur le pied pivot et la passe !!!

**BUT 2 :**

15'

- les cerceaux sont placés en zig zag ; 2 files au départ de chaque groupe
- le ballon va progresser vers l'avant ,les joueurs passant de cerc. En cerc. Le dernier shoot et les 2 joueurs reviennent au départ avec chgt de file pour le prochain passage

DescriptionAxes développés**1. Vider un coffre et remplir l'autre**

15'

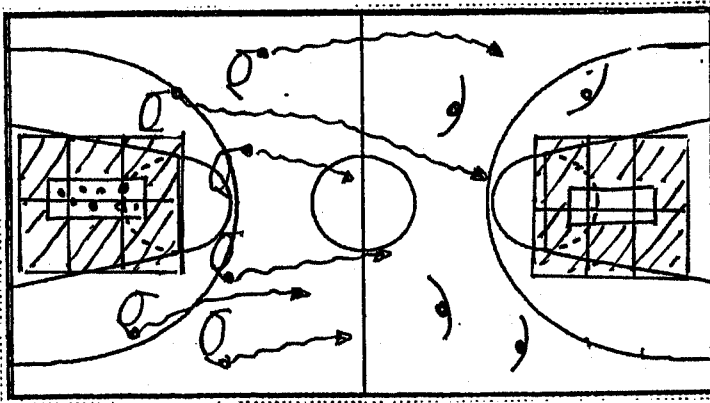
- sur un « petit » terrain de basket 2 x3 caisses de plint sur 5/6 tapis
- un coffre rempli de ballon

BUT : ramener un maximum de b. en 1 temps bien précis

- 1/3 de défenseur pour 2/3 d'attaquants
- les att. se déplacent en dribblant
- tapis = interdit pour les déf.

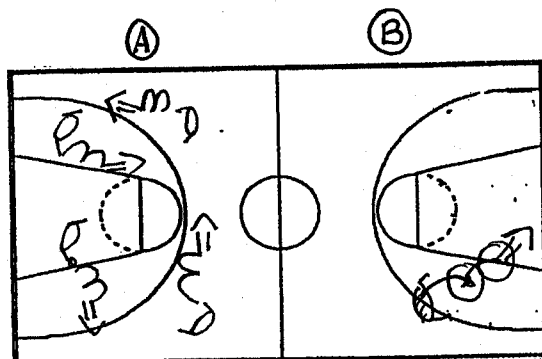
Variantes :

- remplacer les coffres par un panier de baby basket pour les 3èmes et placer les tapis sous les panneaux pour les 4èmes.
- Arriver à marquer un panier

**2. Appr. du lay-up « Chaton/Flamand rose »**

15'

- A/ en dispersion dans la salle, apprendre individuellement le rythme du lay-up par un moyen mémothéchnique..... chaton...flamand rose !!
- B/ dès que le rythme est acquis exécuter le mouvement dans 2 cerceaux à 45° de la planche (départ Ps jts devant le cerc.)
- * après le shoot, faire un circuit de dribbles pour aller sur l'autre panneau.
- C/ idem avec lay-up après dribbles

Condition physique générale
(courses, chgt de direction, ...)Activité sociomotrice

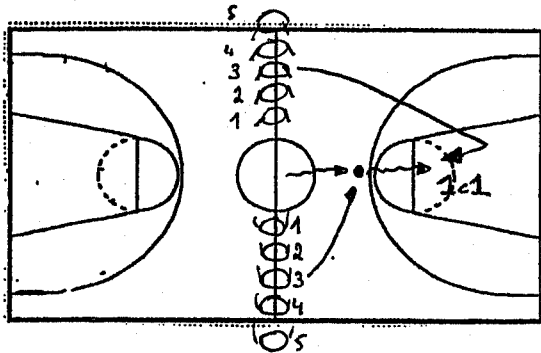
- s'organiser en fonction des actions de l'adversaire
- coordonner ses actions avec ses partenaires.
- se mettre en situation favorable pour lancer la b.

Habilité gestuelle et motrice

Description**3. Un contre un**

15'

- Les élèves sont répartis en 2 équipes sur la ligne médiane.
- le professeur prend 1 ballon et le fait rouler dans 1/2 terrain en criant un N°.
- celui qui obtient le b. est attaquant, l'autre est défenseur.
- possibilité de comptabiliser les points de chaque équipe

Axes développésActivité d'oppositionActivité sociomotrice

- adapter son comportement et ses gestes aux actions de l'adversaire

Description

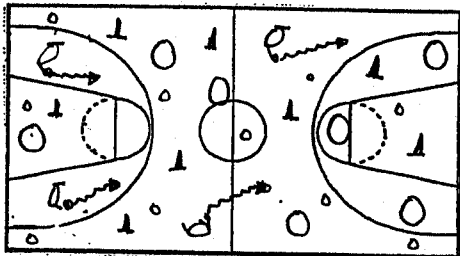
1. « Le passage dans la forêt »

20'

- 1 ballon par élève
- cerceaux / cônes et pastilles disposés dans toute la salle (les sortes d'arbres qui peuplent la forêt « basket »)
- A/ dribbler dans toute la forêt, au signal : dribbler jusqu'à un cerc. S'arrêter en un temps.
- B/ dribbler dans toute la forêt, au signal : se diriger en dribblant vers un cône et placer la M. Libre en continuant à dribbler (pos. accroupie). A réaliser main droite et main gauche.
- C/ dribbler dans toute la forêt, au signal : aller placer un pied sur une pastille et pivoter pour protéger sa balle Le prof. vient essayer de prendre les ballons.

VARIANTES :

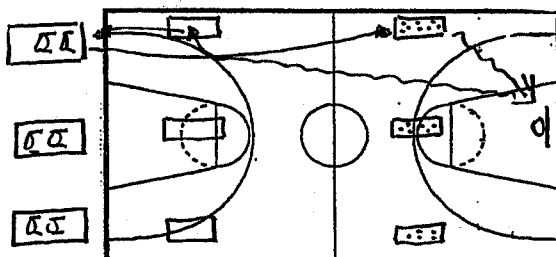
- Mélanger les deux et ensuite les 3 signaux différents
- A chaque signal, possibilité de faire le système « chaise musicale » en enlevant un cerc./cône/pastille.



2. « Les transporteurs 2 »

15'

- 3 groupes d'élèves regroupés sur un tapis « maison »
- chaque groupe dispose de deux caisses (de plint) éloignés d'une quinzaine de mètres.
- dans la caisse la plus éloignée, +/- 10 ballons
- but du jeu : le plus vite possible aller chercher un ballon dans la caisse A et aller prendre un shoot
- panier marqué = ramener la b. en dribblant dans la caisse B
- panier raté = remettre le b. dans la caisse A et donner le relais au suivant
- l'équipe gagnante sera la 1^{ère} à avoir ramené tous les ballons dans sa « caisse maison »



Axes développés

Condition physique générale

Habilité gestuelle et motrice

Coopération socio motrice

- adapter son comportement aux règles établies
- agir avec fair play

Activité de coopération

Habilité gestuelle et motrice

Description**3. La traversée à trois**

15'

- le terrain est recouvert de cerceau
- les élèves placés par trois derrière la base line avec un ballon

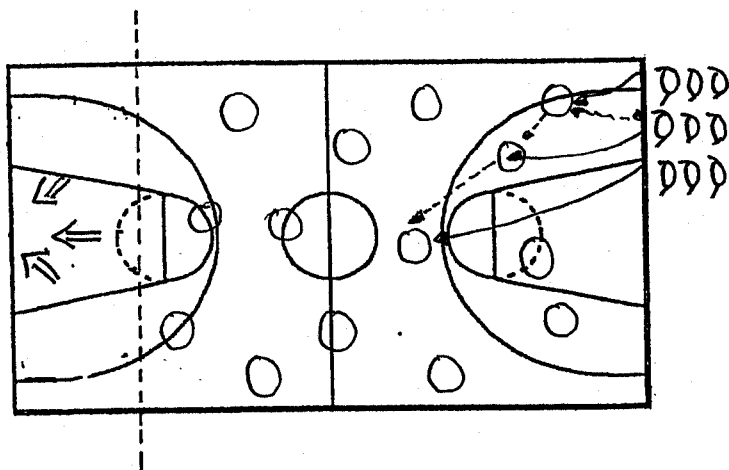
BUT : traverser le terrain en se faisant des passes uniquement lorsqu'on se trouve dans un cerceau
arrivés près du panneau chacun à droit à un shoot

Intensific. :

- placer des cerc. Sur 2/3 du terrain et terminer en dribble dans la zone libre
- possibilité de placer un défenseur qui ne peut pas prendre le ballon des mains ni aller dans la zone finale

Axes développés

Activité de coopération



DescriptionAxes développés**1. Circuit d'évaluation**

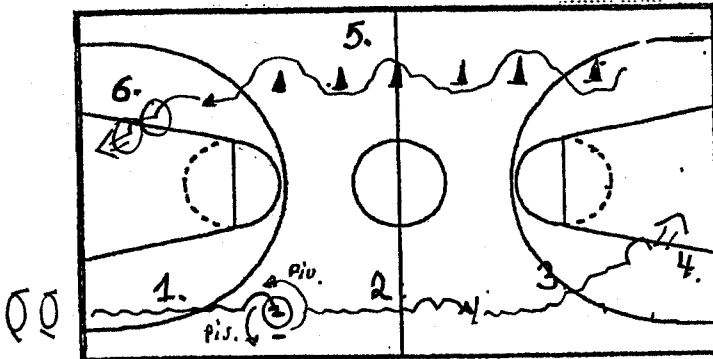
10'

- après le 2^{ème} cycle de basket (2X6 périodes) (2x10 pour les 1ères) une évaluation est faite sur l'attitude aux cours et sur le circuit qui suit.
- Circuit qui reprend les différentes techniques vues depuis septembre
- Evaluation formative faite sur des fiches individuelles (voir annexe)
- plusieurs passages avant l'évaluation.

Habilité Gestuelle et MotriceEvaluation formative

- Fiche individuelle remise à chaque élève

1. dribble M. droite et arrêt 1 tps 1P. ds un cerc. + effectuer un mvt de pivot
2. dribble M. gauche et arrêt 2 tps
3. dribble en courant
4. arrêt 1 tps (kangourou) et shoot (Girafe)
5. dribble zig zag
6. arrêt et faire le chaton /flamand rose

**2. Passage des élèves**

- Malgré la façon parfois critiquée d'opérer, je fais passer les élèves l'un après l'autre sur le circuit pour être plus juste dans l'évaluation.
- cette façon assez « frontale » est choisie après avoir essayer plusieurs autres types de manières d'opérer.

3èmes

Projet
2005/2006

Mini Basket une
Façon... de grandir
..... à l'école !!

1. Aspect Technique

a. Compétences Individuelles :

		faible	Techni. élém.	Très bien
Mut fond.	- arrête son dribble sans marcher			
	- pivote			
Dribbles	- court de façon coordonnée			
	- part en dribble sans marcher			
Chgt de M.	- main droite, main gauche			
	- simple (zigzag)			
Shoot	Tir à une main « La Girafe »			
Lay-up	- main droite (rythme des 2 pas)			
	- geste « chaton / flamand rose »			

b. Compétences Collectives :

	jamais	parfois	toujours
Participe au jeu			
Passe la balle en déplacement			
Passe et va vers l'avant			
Harcèle son opposant			

2. Aspect Personnel

Présences aux cours	2 absences et +	Une absence	toujours
Tenue sportive	2 oublis et +	1 oubli d'équipem.	Toujours en ordre
	Insuffisant	Satisfaisant	Très bien

3. Commentaires

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Evaluation réalisée par Mr Patrick

Date de l'évaluation

Noël

Juin

4èmes

Projet
2005/2006

Mini Basket une
Façon...de grandir
..... à l'école !!

1. Aspect Technique

a. Compétences Individuelles :

		faible	Techni. élém.	Très bien
Mut fond.	- arrête son dribble sans marcher			
	- pivote			
Dribbles	- court de façon coordonnée			
	- part en dribble sans marcher			
	- main droite			
	- main gauche			
Chgt de M.	- simple (zigzag)			
Shoot	Tir à une main « La Girafe »			
Lay-up	- main droite (rythme des 2 pas)			
	- geste « chaton / flamand rose »			

b. Compétences Collectives :

	jamais	parfois	toujours
Participe au jeu			
Passe la balle en déplacement			
Passe et va vers l'avant			
Harcèle son opposant			

2. Aspect Personnel

Présences aux cours	2 absences et +	Une absence	toujours
Tenue sportive	2 oublis et +	1 oubli d'équipem.	Toujours en ordre
	Insuffisant	Satisfaisant	Très bien

3. Commentaires

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Evaluation réalisée par Mr Patrick

Date de l'évaluation

Noël

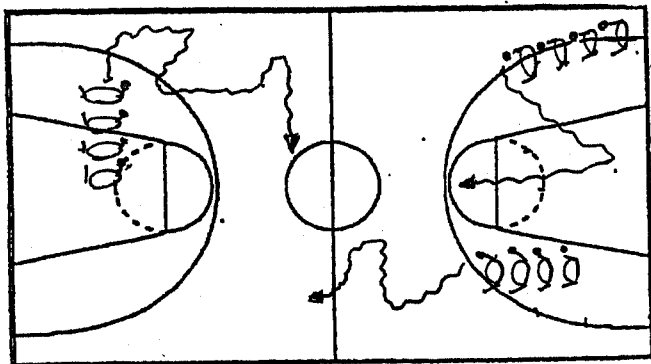
Juin

Cycle 3	Trimestre II	Semaine 1
<p align="center"><u>Description</u></p> <p align="right">45'</p> <p>2. Tournoi d'évaluation</p> <ul style="list-style-type: none"> - 6 équipes de $\frac{3}{4}$ joueurs équipées de dossards de couleurs - matchs de 5' ; 3 contre 3 (changement libre par le capitaine désigné parle prof) - 2 arbitres (sifflets !!) - changer d'arbitre après chaque match - 1 chronométrateur qui précisera la fin de chaque match <p>AVANT: - repréciser les règles à suivre</p> <ul style="list-style-type: none"> - a. <u>match sans possibilité de dribble</u> ; uniquement passes et démarquage ; interdiction de se déplacer avec le ballon « MARCHER » ; interdiction de toucher un adversaire « FAUTE » il est également interdit de prendre le ballon dans les mains d'un adversaire le possesseur du b. ne peut « pas garder le b. + de 3 SEC. » - b. <u>match avec dribbles libres</u> mêmes règles que précédemment, mais rajouter l'interdiction de repartir en dribble après avoir dribblé « DOUBLE » <p>APRES: - mettre en évidence les lacunes de chaque équipe et les manques individuels. Faire verbaliser chaque élève sur ses manques devrait donner un sens plus concret aux prochains apprentissages.</p> <p><u>Points mis fréquemment en évidences</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - pas assez de jeu d'équipe (passes) - beaucoup trop de marchés.....techn pivot - beaucoup trop peu de paniers marquéstechn.shoot - ballons trop vite perdu dès que l'on dribble..... techn.dribble - arbitres parfois perdu sur les décisions à prendre techn.règles <p>Le même petit tournoi sera repris en fin de chaque cycle « Minibasket » avec les corrections à apporter par chacun.</p> <p align="center">!!! Remettre à chaque élève le règlement de base des matchs 3 contre 3 !!!</p>		<p align="center"><u>Axes développés</u></p> <p><u>Habilité Motrice</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - percevoir l'espace de jeu <p><u>Coopération sociomotrice</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - adapter ses comportements aux règles convenues - assumer différents rôles dans une action collective - valoriser et respecter ses partenaires (coéquipiers et adversaires) - agir avec fair-play envers ses équipiers et ses adversaires

Description**1. La locomotive**

10'

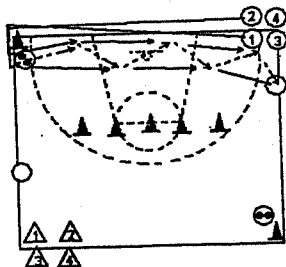
- les élèves sont regroupés par file de 3/4 dans toute la salle
- chaque file doit se déplacer dans la salle en imitant le premier joueur :
- * dribble M. droite, dribble M. gauche
- * marcher, courir en av ; en arrière.
- * dribbles hauts, dribbles bas
- * marcher en lançant le b. au dessus de sa tête
- * toutes les manipulations possibles en marchant :
(tourner le b. autour du Cps ; entre les jambes....)
- Changer de locomotives régulièrement
- Imposer le déplacement sur les lignes du terrain avec interdiction de se croiser. S'aiguiller par rapport aux autres groupes
- Ne faire que 2/3 groupes

**2. « Le Duo »**

25'

- 2 groupes de joueurs à chaque ligne de fond
- x groupes de 2/3 joueurs dans chacun des groupes
- au signal , courir derrière le cône placé en face de la file
- prendre 1 b. et le ramener par passes
 - * dans un cerceau
 - * pour un shoot
- 1^{ère} équipe à avoir transporté tous ses ballons

Variante : lancer le ballon contre1 cône

Axes développés

Condition physique générale

Activité d'habileté gestuelle

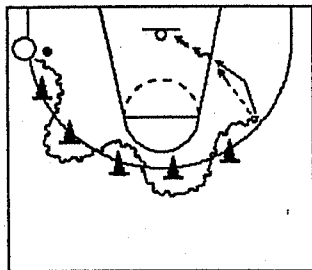
Activité sociomotrice/coopération

- valoriser et respecter ses équipiers
- assumer un rôle dans une action collective

Description**3. Circuit Slalom**

10'

- 2 groupes de joueurs sur 2 $\frac{1}{2}$ terrains
- le joueur dribble entre les cônes, s'arrête en 1 tps (kangourou)
- lancer le b. Devant soit et exécuter un lay-up sans utiliser de dribble (« chatons...flamand rose »)

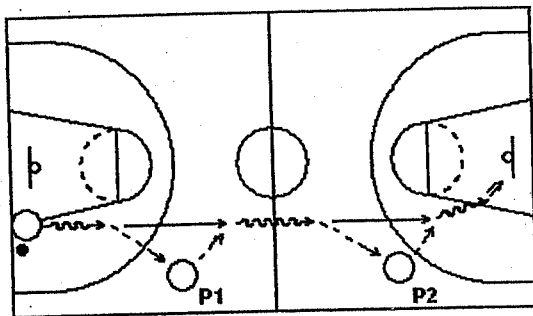
Axes développés

Habilité gestuelle et motrice
- affiner des mouvements, en faisant travailler la latéralité, l'équilibre, la dissosiation des membres sup. ;....

Description**1. La grande roue Simple**

10'

- 2 joueurs piquets dans un couloir
- passe de départ puis relais avec P1/P2
- terminer en lay-up ou arrêt shoot
- idem en déplaçant les piquets vers l'extér. (allongement de la distance de passe)

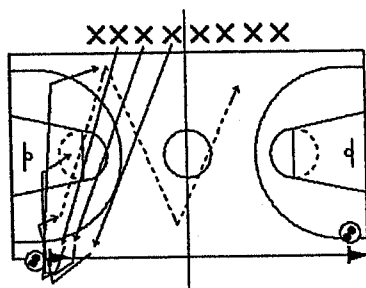
**2. Le croisement**

25'

- 2 groupes de joueurs au milieu du terrain
- 3 groupes de joueurs traversent le terrain
 - * en croisant l'autre groupe de 3 sans perdre la b.
 - * en respectant les 3 couloirs
- 1ère équipe à avoir transporté tous les ballons
- pas de passes vers l'arrière

Variantes :

- même exercice avec un joueur de chaque équipe qui peut dribbler

Axes développés

Condition physique générale

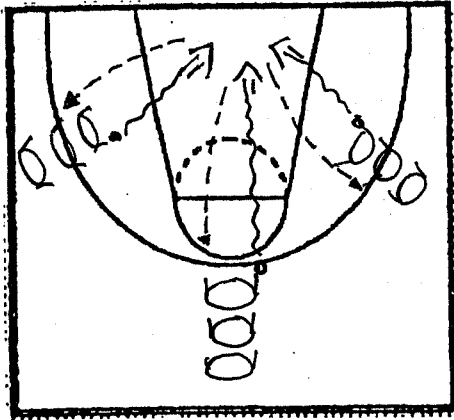
Activité d'habileté gestuelle

Condition physique généraleHabileté gestuelle et Motrice

Passer une balle en fonction de son coéquipier et de son adversaire

Description**3. Drill de Shoots**

- x files de 3/4 joueurs
- 1 ballon par groupe
- utiliser différentes positions de départ
- dribbler vers l'intérieur de la raquette
- * arrêt, pivot passe et suivre
- * arrêt + shoot, rebond et passe



10'

Axes développésHabilité gestuelle et motrice

Affiner un geste (la girafe) pour arriver à une action bien précise
Marquer un panier à une M.

Description

Axes développés

1. Habilité / Dextérité

10'

- 1 ballon par élève
- en dispersion dans toute la salle, maniement de balle + dribbles dans différentes positions
- dribbles dans toutes la salle ; au signal : arrêt 1tps, 2 tps, dribbles arr ; M. droite ; M ; gauche ;
- correction du mouvement de « La Girafe » ; du « Chaton / Flamand rose »...

Activité d'Habilité Gestuelle et Motrice

- latéralité, opposition, équilibration, se situer, s'orienter,

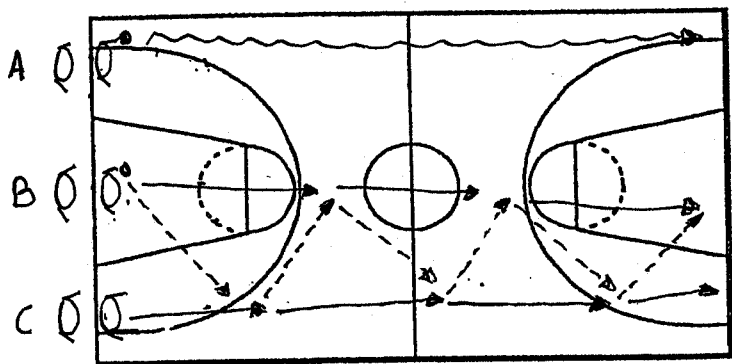
2. Jeu de Passes

10'

- 3 files (travail ds la longueur de la salle)
- A et B ont un ballon
- A dribble rapidement ds la long. Du terrain
- B et C font des passes redoublées
- RETOUR : via l'extérieur du terrain

Activité d'Habilité Gestuelle et Motrice

Travail :
espace/temps/déplacement



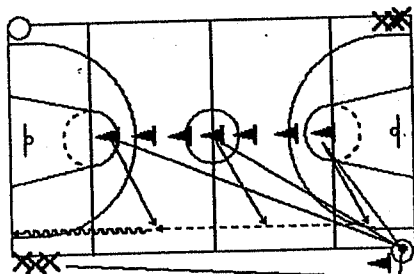
3. La Chaîne

25'

- 2 groupes de joueurs à chaque ligne de fond
- x sous groupe de 3 joueurs dans chaque groupe
- 3 zones A/B/C devant être occupé par un joueur
- aller mettre 1 P. contre un des cônes
- le dernier joueur (zone C) dribble pour aller déposer le ballon dans un cerc..... ou shooter

Coordination sociomotrice

- utiliser les moyens techniques pour participer à une action collective



Description

Axes développés

1. Le tour du terrain

10'

exercice de passes et de courses

les joueurs sont placés sur la ligne extérieure du terrain

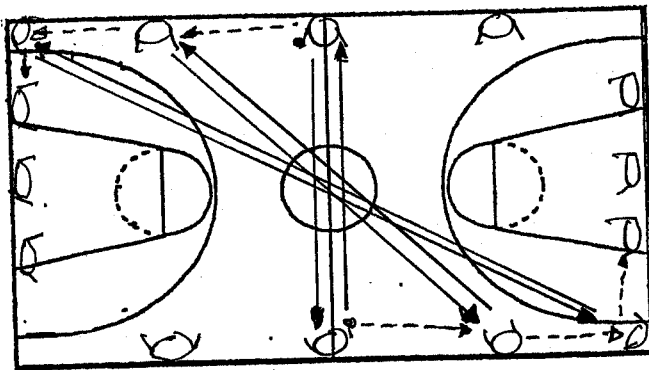
- 2 ballons à chaque milieu/extér. du terrain

BUT : passer au joueur de droite et courir à l'opposé du terrain

(même place à l'opposé

les ballons faisant le tour du terrain

décaler d'une place après deux tours du b.



Condition physique générale
Course, sprint, changements de direction (éviter les autres joueurs) ; orientation par rapport au ballon, au terrain.....

2. Jeu des 10 Passes

10'

- 4 équipes 2 par $\frac{1}{2}$ terrain

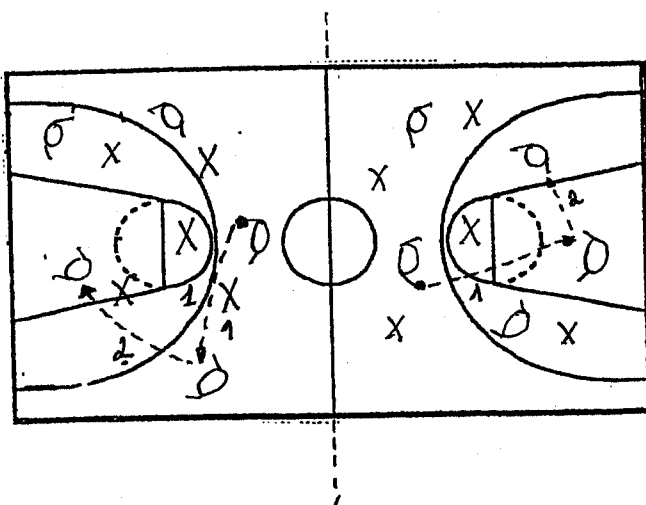
- les joueurs sont différenciés par des foulards/ garçons filles / chasubles....

- chaque équipe, à tour de rôle doit effectuer un maximum de passes sans que les adversaires n'interceptent la b.

- Possibilité de changer à chaque interception
- Possibilité de changer les équipes entre elles

Condition physique générale

Habilité gestuelle et Motrice
Passer une balle en fonction de son coéquipier et de son adversaire



Description

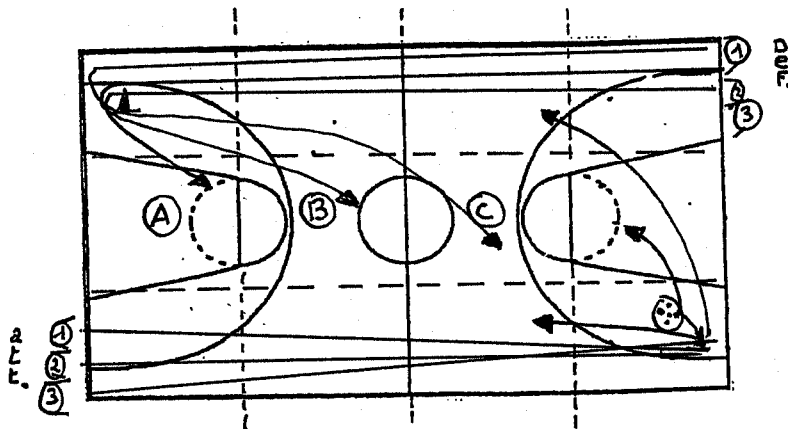
3. Les Trois Zonards

25'

- 2 groupes de joueurs à chaque ligne de fond
- 1 groupe en attaque et l'autre en défense
- x sous groupe de **3 joueurs** dans chaque groupe
- le terrain est divisé en 4 zones
- 3 zones sont occupées par des défenseurs

BUT :

- les 3 attaquants doivent amener le ballon dans la zone cible le plus rapidement possible
- occuper les 3 couloirs d'attaque



Axes développés

Activité de coopération

sociomotrice

- assumer différents rôles dans une action collective
- adapter ses comportements aux règles convenues
- se situer, s'orienter dans un espace bien précis

DescriptionAxes développés**1. Circuit d'évaluation**

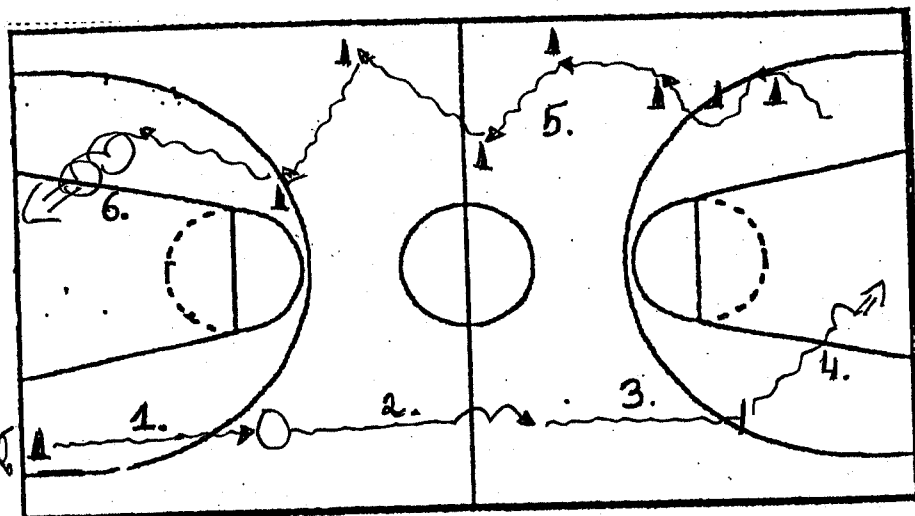
10'

- après le 2^{ème} cycle de basket (2X6 périodes) (2x10 pour les 1ères) une évaluation est faite sur l'attitude aux cours et sur le circuit qui suit.
- Circuit qui reprend les différentes techniques vues depuis septembre
- Evaluation formative faite sur des fiches individuelles (voir annexe)
- plusieurs passages avant l'évaluation.

1. dribble M. droite et arrêt 1 tps dans un cerc.
2. dribble M. gauche et arrêt 2 tps
3. dribble en courant + arrêt et pivoter
4. arrêt 1 tps (kangourou) et shoot (Girafe)
5. dribble zig zag
6. arrêt un tps et shoot (Girafe)

Habilité Gestuelle et MotriceEvaluation formative

- Fiche individuelle remise à chaque élève

**2. Passage des élèves**

- Malgré la façon parfois critiquée d'opérer, je fais passer les élèves l'un après l'autre sur le circuit pour être plus juste dans l'évaluation.
- cette façon assez « frontale » est choisie après avoir essayé plusieurs autres types de manières d'opérer.

3. Match d'Evaluation

+ Une séance complète (50')

TOURNOI de 3 CONTRE 3

- avec évaluation de l'attitude et de la participation de chacun à l'activité (match)
- évaluation de la mise en application des exercices vus précédemment

5èmes

Projet
2005/2006

Mini Basket une
Façon...de grandir
..... à l'école !!

1. Aspect Technique

a. Compétences Individuelles :

		faible	Techni. élém.	Très bien
Mut fond.	- arrête son dribble 1 tps et 2 tps			
	- pivote pour protéger et orienter			
Dribbles	- part en dribble sans marcher			
	- main droite			
	- effectue des changem.de direct.			
Shoot	Tir à une main « La Girafe »			
Lay-up	- main droite avec prise de balle			
	- main droite après dribbles			

b. Compétences Collectives :

		jamais	parfois	toujours
Participe au jeu				
Passe la balle en déplacement				
Passe et va vers l'avant				
Harcèle son opposant				
Attaque l'anneau en dribblant				
Marque sans opposition				
Et sociales.....	- respecte les consignes			
	- respecte ses adversaires			

2. Aspect Personnel

Présences aux cours	2 absences et +	Une absence	toujours
Tenue sportive	2 oublis et + Insuffisant	1 oubli d'équipem. Satisfaisant	Toujours en ordre Très bien

3. Commentaires

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Evaluation réalisée par Mr Patrick

Date de l'évaluation

Noël

Juin

6èmes

Projet
2005/2006

Mini Basket une
Façon... de grandir
..... à l'école !!

1. Aspect Technique

a. Compétences Individuelles :

		faible	Techni. élém.	Très bien
Mut fond.	- arrête son dribble 1 tps et 2 tps - pivote pour protéger et orienter			
Dribbles	- part en dribble sans marcher - dépasse un adversaire en dr. - effectue des changem.de direct.			
Shoot	Tir à une main « La Girafe »			
Lay-up	- main droite avec prise de balle - main droite après dribbles			

b. Compétences Collectives :

		jamais	parfois	toujours
Participe au jeu				
Passe la balle en déplacement				
Passe et va vers l'avant				
Harcèle son opposant				
Attaque l'anneau en dribblant				
Marque sans opposition				
Et sociales.....	- respecte les consignes - respecte ses adversaires			

2. Aspect Personnel

Présences aux cours	2 absences et +	Une absence	toujours
Tenue sportive	2 oublis et + Insuffisant	1 oubli d'équipem. Satisfaisant	Toujours en ordre Très bien

3. Commentaires

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Evaluation réalisée par Mr Patrick

Date de l'évaluation

Noël

Juin

Tournoi de Basket 3 contre 3

Classe des Myosotis

(Mr Frédéric)

Equipe 1 : « Real Madrid »

Raphael / Kathy / Eddy

Equipe 2 : « Ganshoren »

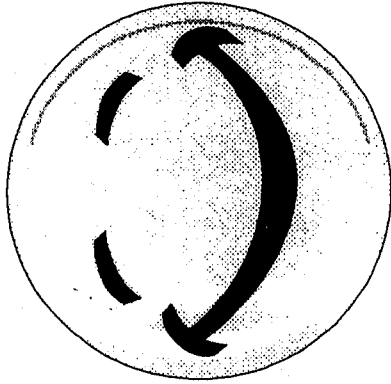
Amaury / Stéphanie / Alexandre)

Equipe 3 : « N.B.A »

Mehdi / Fabian / Céline

Equipe 4 : « U.S.A »

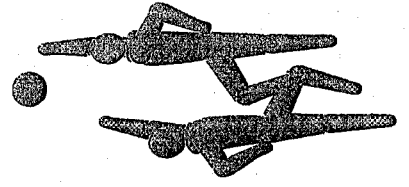
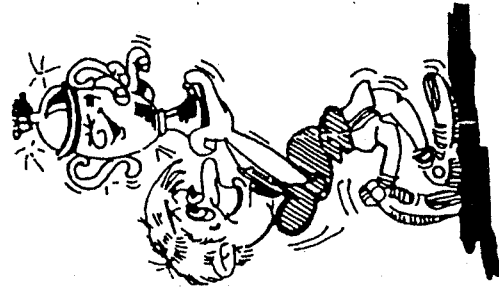
Aline / Olivier / Anthony



Real Madrid / Ganshoren	0 - 6	N.B.A. / U.S.A	6 - 2
-------------------------	-------	----------------	-------

3ème/4ème place	Réal Madrid / U.S.A	8 - 4
-----------------	---------------------	-------

Finale	Ganshoren / N.B.A.	16 - 10
--------	--------------------	---------



Le Mini basketune façon de grandir à l'école

Tournoi de Basket 3 contre 3

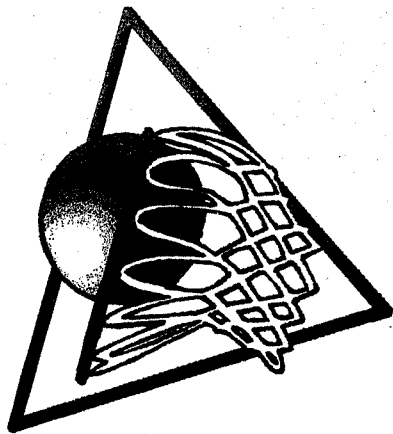
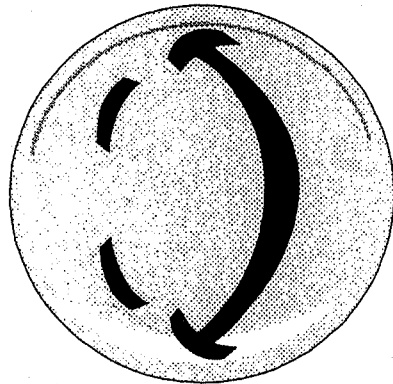
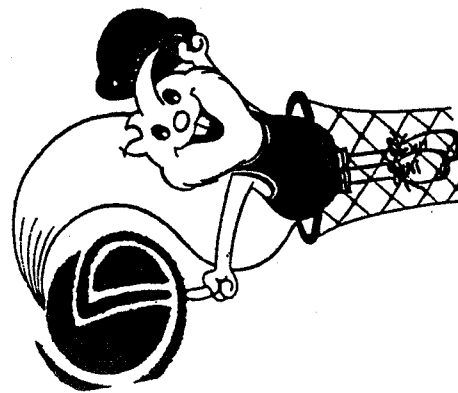
Classe des Marguerittes (Mme Nathalie)

Equipe 1 : « Basketman »

Equipe 2 : « Anderlecht »

Equipe 3 : « Liverpool »

Equipe 4 : « Chicago Bulls »



Basketman / Anderlecht	2 - 4	Liverpool / Chicago Bulls	2 - 14
------------------------	-------	---------------------------	--------

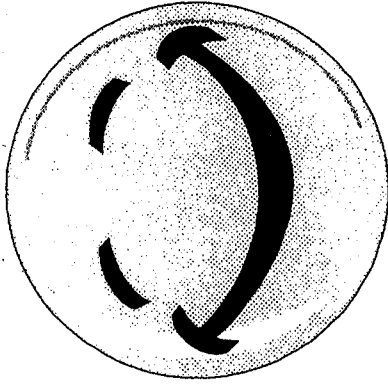
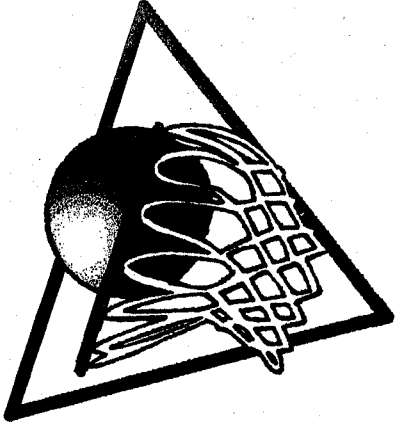
3ème/4ème place	Basketman / Liverpool	6 - 2
-----------------	-----------------------	-------

Finale	Chicago Bulls / Anderlecht	6 - 2
--------	----------------------------	-------

Le Mini Basket une façon de grandir à l'école



Tournoi de Basket 3 contre 3



Classe des Edelweiss (Mme Mariana)

Equipe 1 : « Bulls »

Aimé | Hind | Eloy

Equipe 2 : « Los Angeles Lakers »

Joachim | Alexis | Philippe

Equipe 3 : « Sixers »

Soufiane | Geoffrey | Melody

Equipe 4 : « Chicago »

Michael | Claudia | Samuel

Bulls Lakers	2 - 4	Sixers Chicago	6 - 0
3ème/4ème place	Bulls Lakers	Lakers Sixers	2 - 4
Finale			16 - 10



Tournai de Basket 3 contre 3

Classe des Myosotis

(Mr Frédéric)

Equipe 1 : « Real Madrid »

Raphael / Kathy / Eddy

Equipe 2 : « Ganshoren »

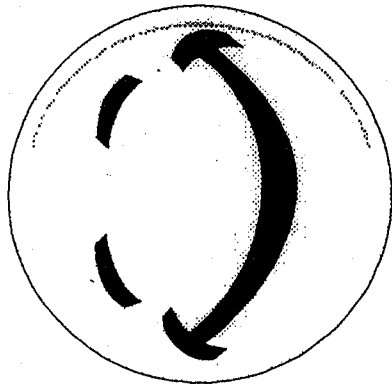
Anaury / Stéphanie / Alexandre)

Equipe 3 : « N.B.A »

Mehdi / Fabian / Céline

Equipe 4 : « U.S.A »

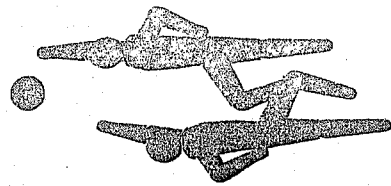
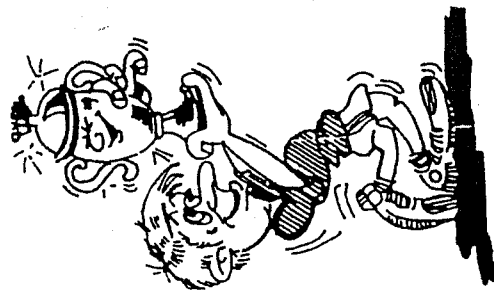
Aline / Olivier / Anthony



Real Madrid / Ganshoren	0 - 6	N.B.A. / U.S.A	6 - 2
-------------------------	-------	----------------	-------

3eme / 4eme place	Réal Madrid / U.S.A	8 - 4
-------------------	---------------------	-------

Finale	Ganshoren / N.B.A.	16 - 10
--------	--------------------	---------



Le Mini basketune façon de grandir à l'école

Minibasket, une façon
... de grandir ...
... à l'école !

3^{ème} Trimestre

CYCLE 1 : - Apprentissage des gestes techniques de base applicables au 3 contre 3
- Adaptation des règles aux capacités des élèves
- Respect de l'adversaire/ du coéquipier et des règles émises

CYCLE 2 : - Développement des qualités de perception et de décision de l'élève
- Evaluation de la classe et de chaque élève
- Application de la règle du marcher et du double
- Capacité d'adaptation du statut attaquant à défenseur
- Capacité de chaque élève d'arbitrer un match 3 contre 3

CYCLE 3 : - Apprentissage des gestes techniques et application en match 3 contre 3
- Progression collective du ballon vers le panier adverse
- Acquérir le shoot 1 main (Girafe) et le lay up (chat...ton/flamand rose)
- Occupation de l'espace de jeu
- Evaluation des équipes (3 contre 3) avec la mise en évidence des lacunes persistantes
- Organisation au sein de la classe, et ensuite des 4 classes un tournoi de 3 contre 3 (+ secrétariat=fiches d'observation/chrono /marquoir et l'arbitrage)

Description

15'

1. Manipulation de balle

- 1 ballon par élève
- les élèves en dispersion dans la salle
- a. dribble M. droite en marchant, en courant, au signal :
 - arrêt kangourou (*un temps*)
 - arrêt « chat....ton » (*deux temps*)
 les élèves crie le type d'arrêt après le signal du professeur.
- b. après un arrêt, contrôler la tenue « grip » de balle des élèves, au hasard le professeur passe et frappe sur les b.
- c. après les arrêts, les élèves, en position jambes fléchies, font « l'aiguille de la montre » (*pivoter*)
- d. les élèves tout en dribblant essaient de chiper la balle des autres, possibilité d'imposer la main de dribble. (*dribble de protec.*)

Condition physique généraleHabilité gestuelle

- dribbler sans regarder sa balle
- latéralité (dr.M.g. et M. dr.)
- acquérir certain gestes précis

Habilité Motrice

- percevoir l'espace de jeu
- enchaînement de mouvements fondamentaux
- adapter ses mouvements à un signal

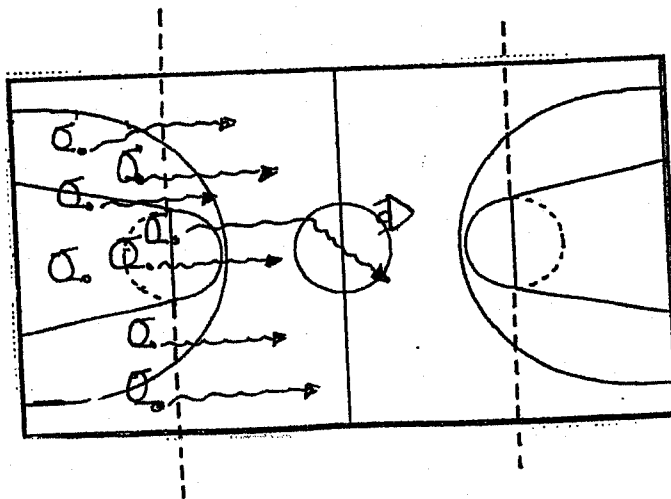
2. « Les Gazelles dans la savane »

10'

- 1 ballon par élève
- la salle partagée en 3 zones, A et C = les « maisons » B = la savane.
- 1 lion est placé au milieu de la savane
- BUT DU JEU :**
 - traverser la savane en dribblant sans
 - le lion essaie de prendre la balle des gazelles
 - les gazelles sans b. = lions supplémentaires
 - les gazelles qui traversent la savane sans dribbler = éliminées du jeu
- possibilité de placer des objets (tapis, plints, cônes,... = arbres de la savane) dans la zone B.
- possibilité pour les deuxièmes :
 - d'imposer la M. de dribble
 - interdire le double dribble

Condition physique générale
(course, chgt de direction, arrêts,...)Habilité gestuelle

Contrôler un objet en mouvement



Description

3. Les dribbles duels

- Les élèves sont placés par files derrière un cône 'A,A'/B,B'/C,C'
- le 1er de chaque file à un ballon
- un repère entre les files A et A'
- au signal, les élèves dribblent jusqu'au repère et « affrontent en duel » leur opposant (chipper le ballon de l'autre sans arrêter de dribbler.)
- au 2^{ème} signal, aller, en dribblant donner le ballon à la file opposée.
- insister sur :
 - dribbler en protégeant le ballon de son corps
 - position jambes fléchies
 - ne pas regarder son ballon mais son opposant et sa balle

10'

Axes développés

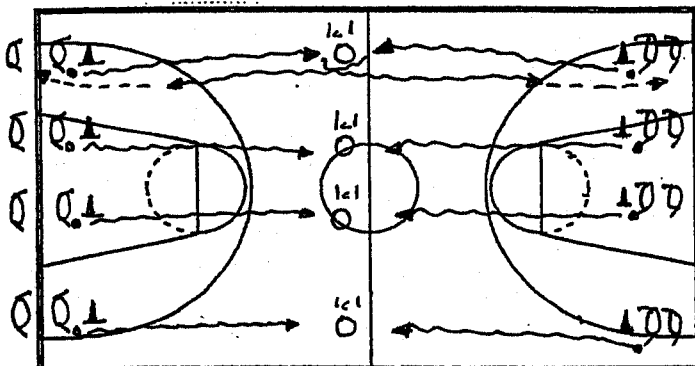
Habilité gestuelle

Adapter ses mouvements à un adversaire

Habilité motrice

Se déplacer par rapport à un adversaire

Activité de coopération socio motrice



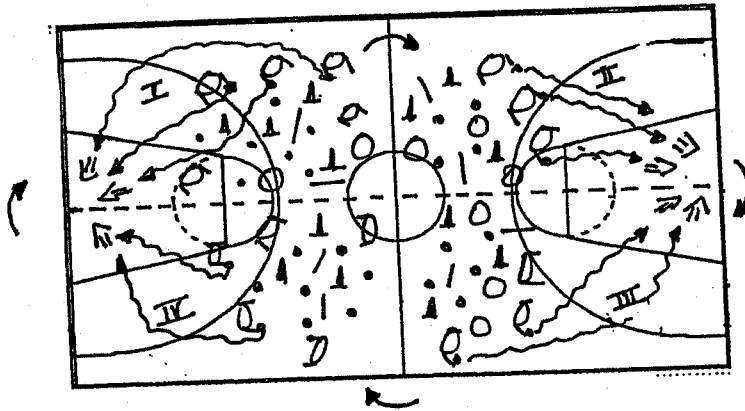
Description

1. Jeu des déménageurs

15'

- 40/50 plots ou objets, 1 ballon par élève
- terrain divisé en 4 parties (craie au sol)
- 4 équipes (une par $\frac{1}{4}$ de terrain)
- L'objectif est de déménager les plots qui sont dans son camp vers un autre camp.
- pour déménager un plot, il faut marquer un panier
- l'équipe gagnante est celle qui a le moins de plot dans son camp après 5 minutes

- Variantes :
- jouer en duels (équipe/équipe) puis finale et consolation
 - en duels : mettre que 5 plots par équipe, une équipe gagne quand elle n'a plus de plot.
 - imposer la main du dribble



Axes développés

Condition physique générale

Habiletés motrices

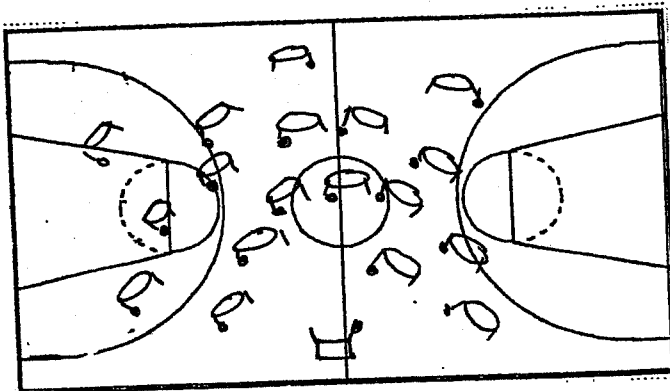
- enchaîner des mvts fondam. (course, arrêts, sauts,..)
- coordination des mouvements

Latéralité

2. Habileté / Dextérité

10'

- les joueurs sont en dispersion sur l'ensemble du terrain
- les joueurs reproduisent les mouvements proposés par le professeur
- passer le b. entre les Js (8) : idem en dribble, tourner le b. autour des parties du Cps, différ. dribbles sur place, idem les yeux fermés



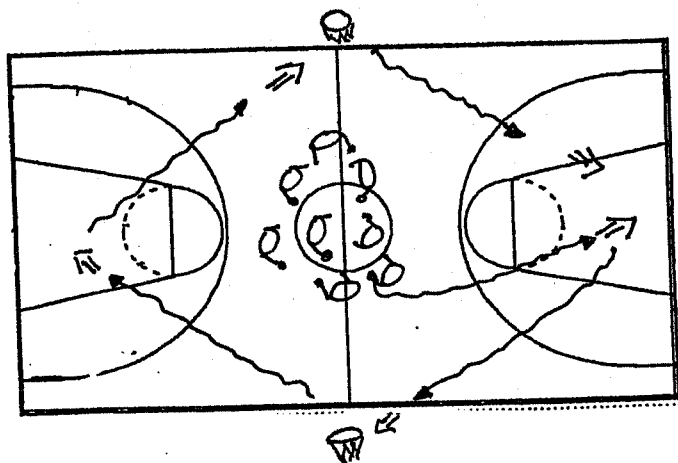
Habileté gestuelle

- schéma corporel, latéralité

Description**3. Concours de vitesse**

15'

- 1 ballon par élève
- tout les élèves (si trop nombreux=2 groupes de travail) rassemblés au centre de la salle
- au signal, ils doivent aller marquer 1x sur chaque panier (4au total)
- si le prof.siffle = arrêt, les élèves doivent rester immobiles, en équilibre ballon tenu à 2 mains
- si l'élève bouge = son score est remis à 0
- Variantes : - concours individ.ou par équipe
 - 2 points pour grand panier (2m60), 1 points pour le panier de baby (2m) + total par équipe de x

Axes développésCondition physique généraleHabilité Gestuelle et Motrice

- adapter ses mouvements à une action précise
- affiner des mouvements bien précis

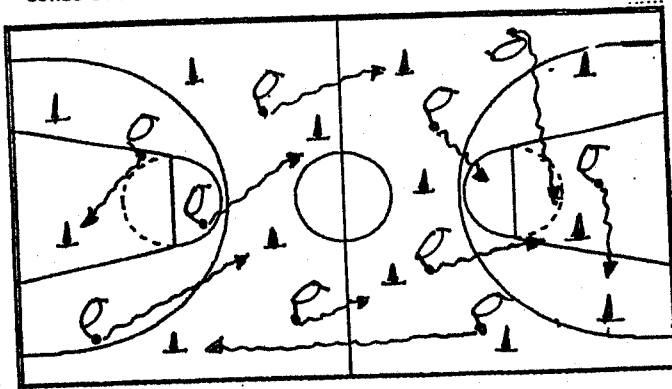
Description

1. La course aux cônes

10'

- 1 ballon par joueur ; placer des cônes sur toute la surface du terrain
- au signal, aller toucher un cône et continuer à dribbler sur place
- les joueurs regardent autour d'eux en dribblant en st. Fléchie

- VARIANTES** :
- réagir à un signal visuel
 - diminuer le nombre de cônes
 - toucher un cône et ensuite un deuxième
 - cônes couchés et les remettre debout



Axes développés

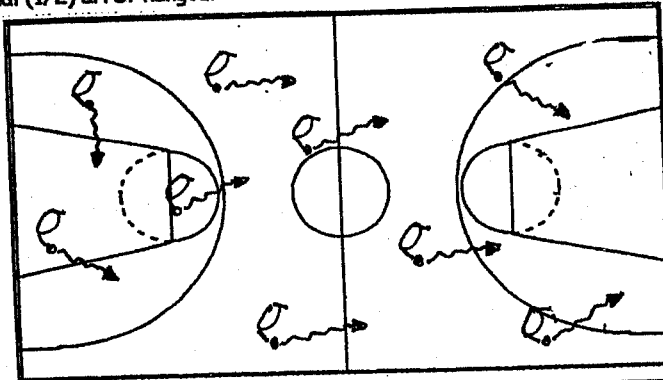
Habiletés gestuelles et motrices

- occupation de l'espace
- adapter ses mouvements à un signal

2. Le Kangourou et le chaton

10'

- 1 ballon par élève
 - les élèves dribblent dans la salle (occuper un maximum d'espace)
 - au signal 1 : arrêt «Kangourou» en criant le nom de l'animal (1tps)
 - au signal 2 : arrêt « Chaton » en criant le nom de l'animal (2tps)
- Variantes** :
- quand les arrêts sont acquis, incorporer la notion de pivot (protéc. de b.)
 - au signal (1/2) arrêt kangourou ds1 cerc. Et arrêt Chaton avec 1^{er} P. sur un spot



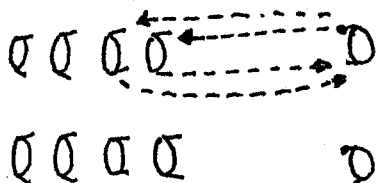
Habilité gestuelle et motrice

- enchaîner 2 mouvements fondamentaux (courir et s'arrêter dans un cerc.
- se repérer dans l'espace

3. Le Relais assis / debout

10'

- 4 équipes de x élèves
- 1 ballon par équipe
- les Es doivent effectuer le + vite possible le relais assis/debout
- au signal, le passeur passe au 1^{er} qui lui renvoie la b. et s'assoie ;
- puis il renvoie au 2^{ème},



Amélioration de la vitesse et de la qualité de passe

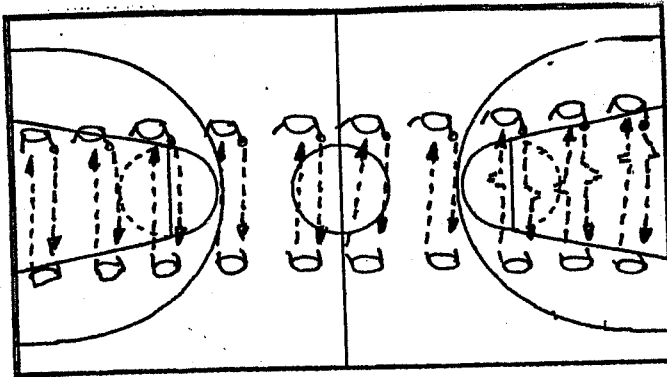
DescriptionDécouverte des passes

10'

- 1 ballon pour 2
- face à face à +- 3 mètres, se passer le ballon sans toucher le sol
- position de départ....ouvrir les « ailes »

Evolutions :

- idem avec un rebond au sol
- idem mais à une main
- donner le ballon là ou le joueur le demande
- concours : 1^{ère} équipe à x passes
- si nombre impair, faire marcher (courir) l'élève seul entre les deux files....interdiction de le toucher ;
- toucher = remise à 0

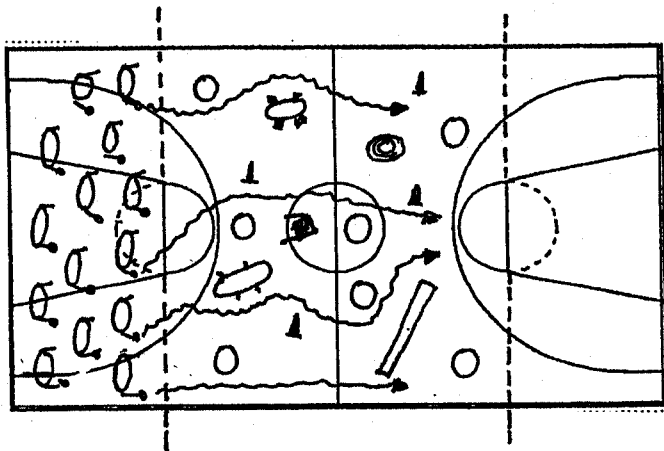
Axes développésHabilité gestuelle et motrice

Affiner un mouvement bien précis
Attraper un objet en mouvement

DescriptionAxes développés« Les Gazelles dans la savane »

10'

- 1 ballon par élève
 - la salle partagée en 3 zones, A et C = les « maisons » B = la savane.
 - 1 lion est placé au milieu de la savane
- BUT DU JEU :**
- traverser la savane en dribblant sans
 - le lion essaie de prendre la balle des gazelles
 - les gazelles sans b. = lions supplémentaires
 - les gazelles qui traversent la savane sans dribbler = éliminées du jeu
- possibilité de placer des objets (tapis, plints, cônes,... = arbres de la savane) dans la zone B.
- possibilité pour les deuxièmes :
- d'imposer la M. de dribble
 - interdire le double dribble

Condition physique généraleHabiletés gestuelles et motrices

- occupation de l'espace
- adapter ses mouvements à un signal

2. Circuit d'habileté Motrice et Gestuelle

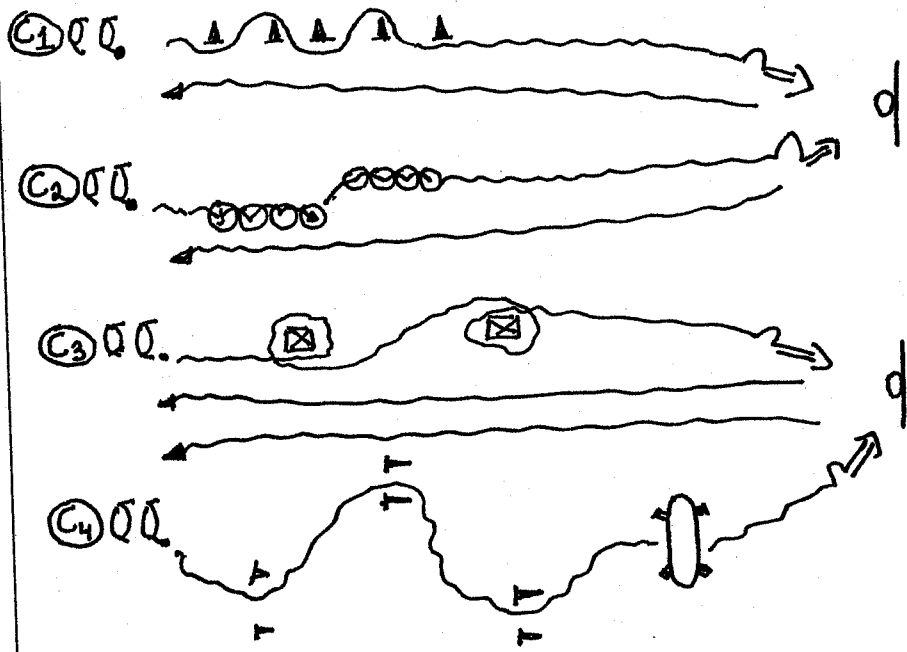
20'

- les élèves sont placés par groupe (4) derrière un plot de départ
 - 2 ballons par équipe
- circuit 1 :** dribbler en zig zag avec changement de main (b.M. ext.au cô.)
dribbler et arrêt kangourou dans un cerc + shoot (GIRAFE)
retour en sprint, b.en main
- circuit 2 :** dribbler 4 x ds un cerc. main dr et ensuite 4x ds un cerc.
Main g.
Dribbler et arrêt kangourou ds un cerc.+ shoot (girafe)
Retour en sprint b.en main + passe au suivant
- Circuit 3 :** dribbler autour de 2 blocs de mousse (objets) + arrêt shoot
Retour en dribble rapide
- Circuit 4 :** dribbler et passer entre 2 portes (cônes) ; ensuite passer en
dribble sous le cheval d'arçons + arrêt shoot
retour en dribble rapide ou course b.en M.(lères)
- changement de circuit après 4/5 passage ou 1 tps bien précis
 - possibilité de comptabiliser les paniers marqués par chaque équipe (remise de trophées après chaque rotation.....1 bloc psychom)
 - possibilité de comptabiliser les meilleurs scores individuels.)

Habilité gestuelle et motrice

- adapter ses mouvements à une action bien précise
- affiner des mouvements bien précis (dribble / shoot)

Description



Axes développés

3. Concours de shoots

- 4 équipes face à 1 anneau chacune
- 1 ballon par équipe
- 1 cerc. Placé pour bien imposer la distance shoot
- 1^{ère} équipe à 6 paniers, ensuite tournante
- ou pas de tournant et 1^{ère} équipe à 20 paniers marqués ou 2 x 4'

10'

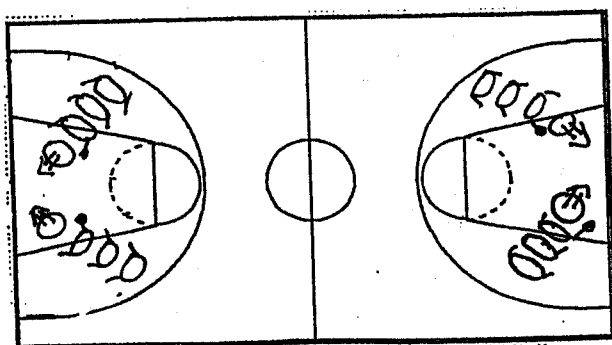
Activité de coopération

Sociomotrice

Agir collectivement dans une réalisation commune

Habilité gestuelle

Affiné la gestuelle d'un mouvement bien précis ... La Girafe



Description

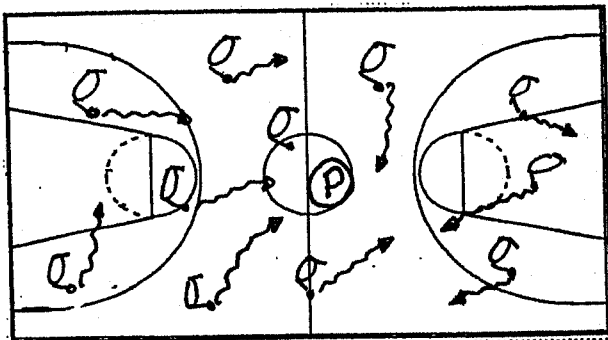
Axes développés

1. Dribbles / arrêts / Pivots

10'

- 1 b. par élève
- les élèves courent en dispersion dans la salle en dr.
- des cerceaux (même nombre que les élèves) ds toute la salle
- au signal du professeur:
- dribble jusqu'au cerc. Et arrêt 1 tps + pivot
- idem avec arrêt 2 tps . pivot

Variantes :
possibilité de faire 2 groupe (1 avec b. et 1 sans ballon) le groupe s'arrête comme précédemment et les B essaye de prendre le b..... **PIVOT + PROT.DE BALLE.**



Condition physique générale

Habiletés gestuelle et motrices

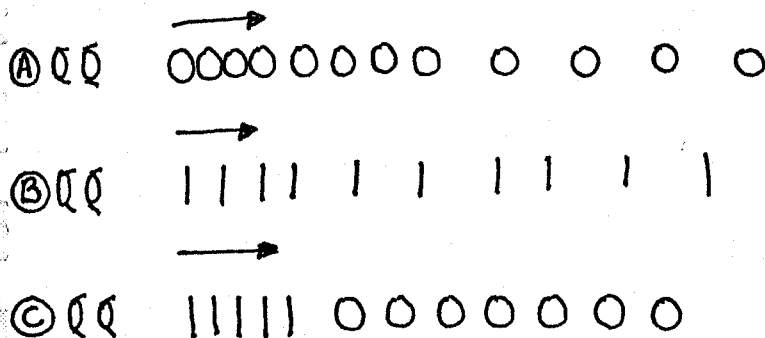
- se situer, s'orienter dans un espace connu

2. Technique de course

15'

- placement des lattes et plots comme sur le schéma
- A/ élévation des Gx, un appui entre chaque obstacle (6/8 m.)
- B/ alternance course/ex. d'appuis entre les obstacles
- C/ course...foulée bondissante, course ...foulée bondissante,....
- retour latéralement en trottinant

Variantes :
- course b.en Ms ; retour en dribble (! pas de b.au sol.....tenue deb.)
- course b.en M. ; dribbles + shoot sur la 2^{ème} partie du terrain



Habiletés motrices

- enchaîner des mvts fondam.
- coordination des mouvements

Condition physique générale

3. Découverte des passes

15'

- 1 ballon pour 2
- face à face à +- 3 mètres, se passer le ballon sans toucher le sol
- position de départ....ouvrir les « ailes »

Evolutions :
- idem avec un rebond au sol
- idem mais à une main

Habileté gestuelle et motrice

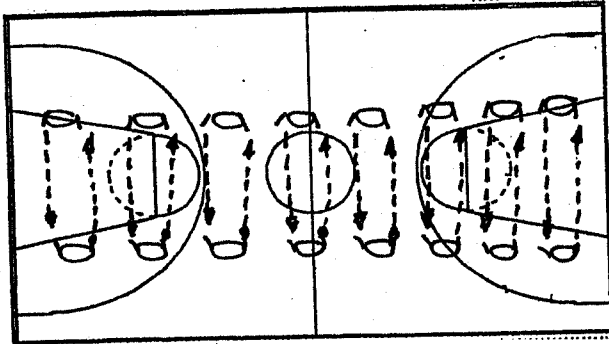
Affiner un mouvement bien précis
Attraper un objet en mouvement

Activité de coopération

Sociomotrice

Description

- donner le ballon là ou le joueur le demande
- concours: 1^{ère} équipe à x passes
- si nombre impair, faire marcher (courir) l'élève seul entre les deux files....interdiction de le toucher :
toucher = remise à 0



Axes développés

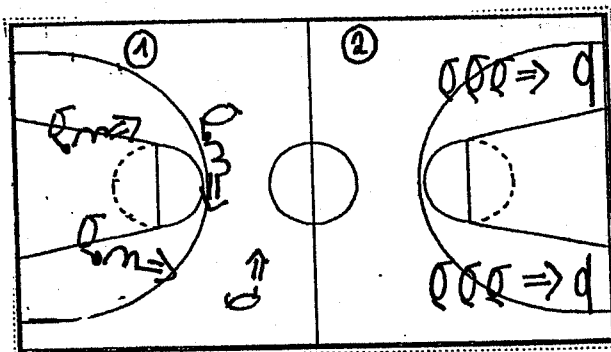
4. Technique de « La Girafe »

10'

1. en déploiement, décomposition du geste.....à vide + correction individuelle du professeur
2. - 2 équipe de joueurs ,2 b.par équipe face à un anneau (baby/2m)
 - correction de la Girafe
 - Js fléchies
 - le B. sur le »plateau« Cde av.
 - ext.B. + flex.du Pgt

Habilité Gestuelle

Affiner un mouvement technique bien précis



Description

Axes développés

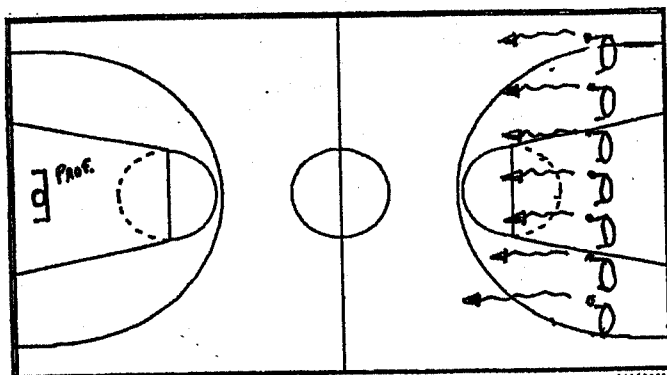
1,2,3Soleil !

15'

Habilité Gestuelle et Motrice

- 1 ballon par élève
- le professeur se place dos aux élèves et crie « un,deux,trois,soleil » puis se retourne
- les élèves démarrent au bout du terrain (...de la salle)
- durant le cri du professeur, les élèves se déplacent vers l'avant, ballon en main.
- le prof. se retourne = les élèves sont immobiles et en équilibre
- idem à l'appel suivant
- le 1^{er} qui arrive chez le prof. à gagné.
- l'élève qui bouge, doit retourner au départ
- variantes : - déplacement en dribble
 - imposer la M. de dribble
 - un E. prend la place du prof.
 - imposer le type d'arrêt (1tps, 2 tps, ? pos.de shoot....)

Acquisition de mouvements fondamentaux (courir, arrêt, équilibre,contrôle de son Cps...)



2. Passe et va

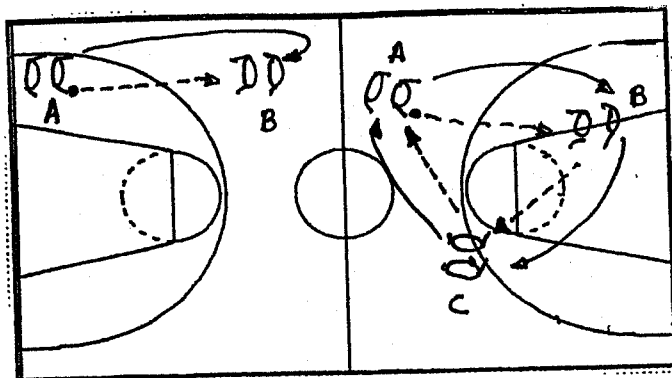
15'

Activité de coopération

- les Es sont placés par files de x Es F/F
- 1 b. par équipe
- le joueur A passe à B et suit le b.....idem pour B.....
- variantes : - travail par 3 files, 4 files
- travail de passes redoublée + déplacement ..(voir schéma2)

Sociomotrice

- respect des partenaires
- assumer son rôle dans une action collective



Description

15'

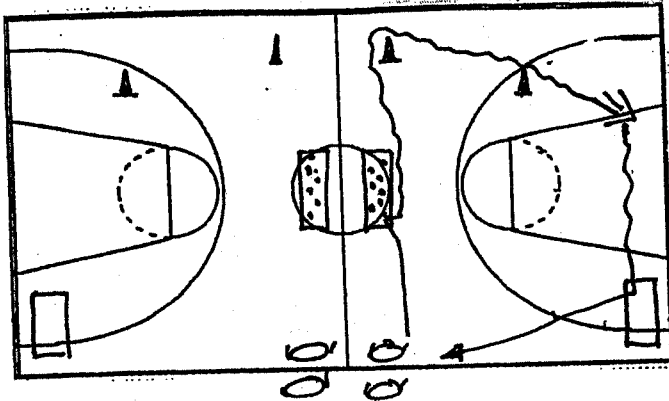
3. Slalom shoots Concours

- 4 plots, 20 ballons (3 par équipe) + 2 casiers (c.de plt)
- concours entre 2 équipes, 1 équipe par $\frac{1}{2}$ terrain
- le joueur prend le b. ds le casier, va contourner les 2 plots en dribblant et va shooter de près (ds un cerc.)
- concours de 20 paniers marqués

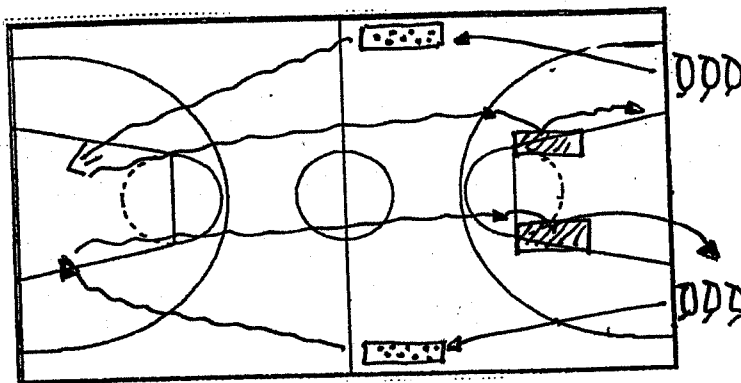
Variantes :

- 25/30 ballons de diff.types (basket N°4,N°5, ; b.de volley, de hand, en mousse...)
- prendre dans un casier ; si panier marqué, déposer ds un 2^{ème} casier et retour ds la file

A/



B/



Axes développés

Activité de coopération

socio motrice

- respect des règles
- respect advers./équipiers
- travail à un but commun

Habilité Gestuelle

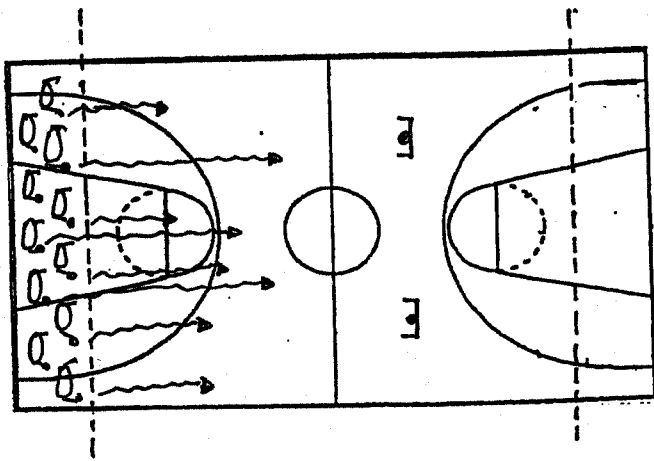
Gestuelle de la Girafe

Description

1. L'épewier

15'

- espace de jeu ; long. du terrain
- un ballon par attaquant
- 1/2 défenseurs
- les attaquants doivent parvenir, en dribblant, de l'autre côté du terrain sans perdre le ballon ou sans se la faire prendre
- les attaq. deviennent défenseur après la perte du ballon
- variantes : - travail ds la larg. du terrain = 2 groupes possibles
- 4 défenseurs avec dossard, éliminent les att. (vers le banc)



Axes développés

Habilité Gestuelle et Motrice
Pouvoir coordonner les actions suivantes :

Se déplacer/dribbler ; se déplacer/dribbler/lancer

Activité de coopération socio/motrice

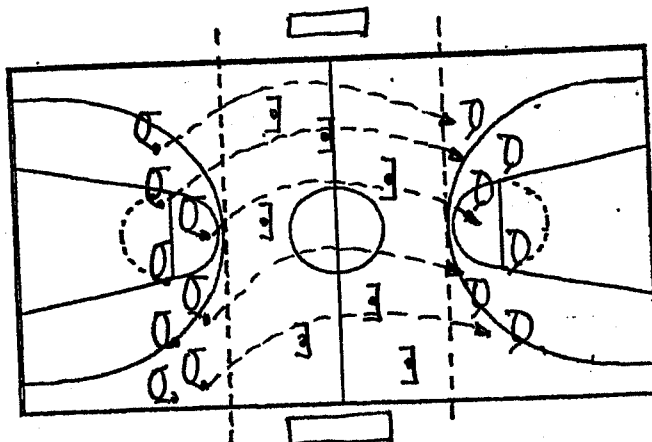
S'opposer sans brutalité au porteur du ballon

Coordonner ses actions avec ses partenaires pour gagner la partie

2. « Bloquer les ballons »

15'

- but du jeu :
- pour les attaquants : bloquer le plus de ballons possibles
- pour les défenseurs : lancer (passes) vers l'autre camp
- 3 équipes de x joueurs
- une zone centrale de 4 à 8 m. délimité par des plots
- 1 caisse à chaque extrémité de l'espace
- chaque équipe à un dossard de couleur
- les ballons interceptés sont placés ds les bacs
- rotations des 3 équipes dans le rôle d'attaquant



Activité de coopération Sociomotrice

- respect des partenaires
- assumer son rôle dans une action collective

Activité gestuelle et motrice

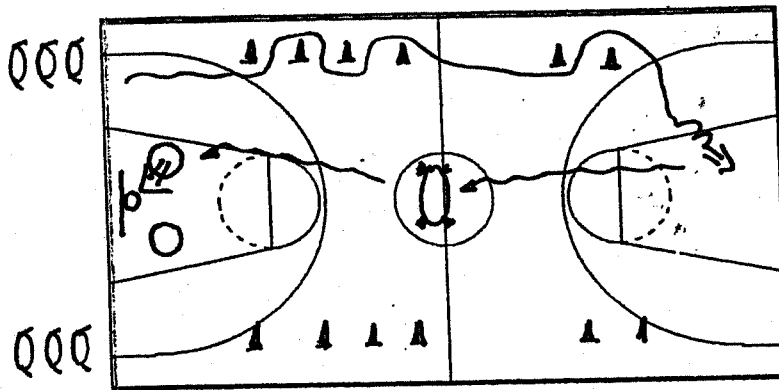
- lancer (passe) fort, haut, ...

Description

15'

3. Circuit de dribbles/shoots

- 2 équipes ; 3 ballons par équipe
- circuit de zig/zag (chgt de M.) ; dribbles M. Dr et M. G + shoot;
- passage sous le cheval d'arçons (sans arrêter de dribbler) au retour
- + 2^{ème} shoot.
- départ au signal du professeur.



Axes développés

Activité de coopération

socio motrice

- respect des règles
- respect advers./équipiers
- travail à un but commun

Habilité Gestuelle

Gestuelle de la Girafe

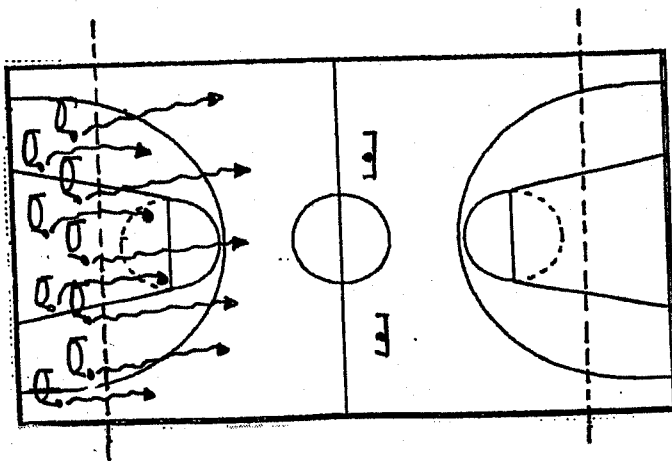
Description

1. L'épervier 2

10'

Reprise du même exercice d'échauff. De la sem.1 en passant directement aux variantes

- espace de jeu ; long. du terrain
- un ballon par attaquant
- 1/2 défenseurs
- les attaquants doivent parvenir, en dribblant, de l'autre côté du terrain sans perdre le ballon ou sans se la faire prendre
- les attaq .deviennent défenseur après la perte du ballon
- variantes : - travail ds la larg. du terrain = 2 groupes possibles
- 4 défenseurs avec dossard, éliminent les att. (vers le banc)



Axes développés

Habilité Gestuelle et Motrice
Pouvoir coordonner les actions suivantes :

Se déplacer/dribbler ; se déplacer/dribbler/lancer

Activité de coopération socio/motrice

S'opposer sans brutalité au porteur du ballon

Coordonner ses actions avec ses partenaires pour gagner la partie

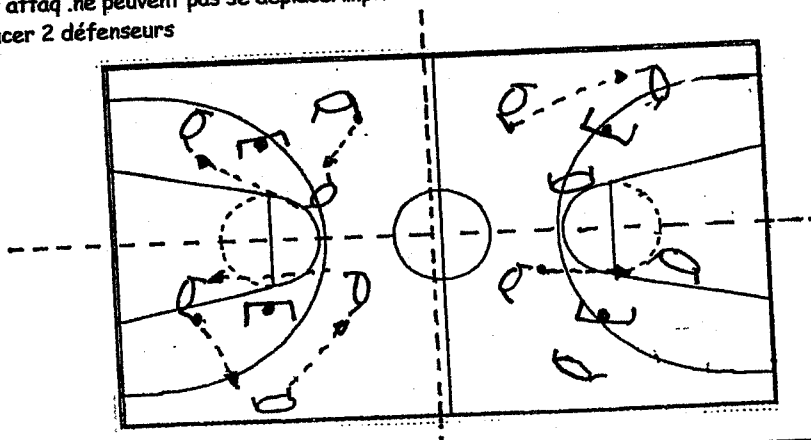
2. « La passe à 3 »

10'

- terrain de basket délimité en $\frac{3}{4}$ espaces de jeu
- 3 attaquants contre un défenseur
- But du jeu :
- attaq. : faire 5 passes sans se faire prendre le ballon
- déf. : prendre le ballon sans contact avec les attaquants
- durée de chaque partie entre 45 sec. et 1 minute
- obligation de dribbler lors des déplacements

variantes :

- les attaq .ne peuvent pas se déplacer....pivots autorisés
- placer 2 défenseurs



Activité de coopération

Sociomotrice

- respect des partenaires
- assumer son rôle dans une action collective
- placement en triangle pour faciliter la passe

Activité gestuelle et motrice

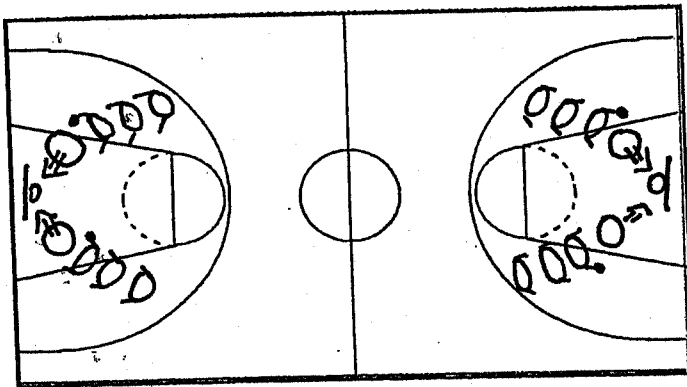
- lancer (passe) fort, haut, ...
- donner le ballon au bon moment

Description

3. Concours de shoots

10'

- 4 équipes face à 1 anneau chacune
- 1 ballon par équipe
- 1 cerc. Placé pour bien imposer la distance shoot
- 1^{ère} équipe à 6 paniers, ensuite tournante
- ou pas de tournante et 1^{ère} équipe à 20 paniers marqués ou 2 x 4



Axes développés

Activité de coopération

socio motrice

- respect des règles
- respect des équipiers
- travail à un but commun

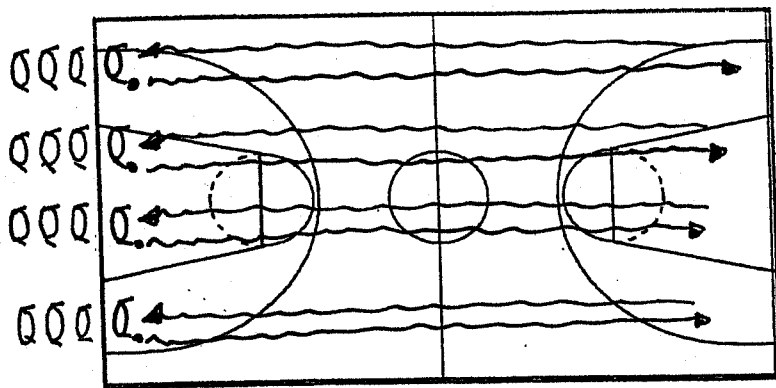
Habilité Gestuelle

Gestuelle de la Girafe

Description**1. Dribbles en vagues**

10'

- 4/5 équipes de x joueurs travaillant dans la long. de la salle
- un ballon par équipe
- au signal du profess, traverser en :
 - dribblant M.dr. : M. gauche
 - dribbler en av. et $\frac{1}{2}$ tour milieu de terrain
 - dribbler avec chgt de M. à chaque dribble
 - courir en faisant tourner le b. autour de la taille, retour = idem avec rotation ds l'autre sens
 - marcher en faisant passer le ballon entre les jambes
 - avec 1 b. par équipe : passe au retour et courir ds la file (varier le type de passes)
- dribbler en courant et tourner autour d'un cône (aller = dr .M.dr à l'exter. du cône ; retour = M.g. à l'extér. du cône)

Axes développés

Habilité Gestuelle et Motrice
 Pouvoir coordonner les actions suivantes :
 Se déplacer/dribbler ; se déplacer/dribbler/lancer

2. Circuits de dextérité

15'

Habilité Gestuelle et Motrice

- CIRCUIT 1 : - dribbles zig/zag + dribbler ds des cerc. + arrêt et shoot (...kangourougirafe)
 - CIRCUIT 2 : - dribbler en faisant le tour de 2 gros mousses (M.dr et M.g.) + arrêt .1 temps ds un cerc. + shoot
 - CIRCUIT 3 : - dribbler en équilibre sur une petite poutre ; dribbler sur un banc M. dr et M.g. + arrêt/shoot
 - CIRCUIT 4 : - dribbler et passer sous le chev. d'arç. + chgt de direction et chgt de main (derrière les cônes)
- changement de circuit après x passage
 - changement de file dès qu'une équipe à marqué 10 paniers

DescriptionAxes développés**3. « Mettre la balle dans la cible »**

15'

- travail dans la longueur de la salle
- 1/2 cibles (=caisses de plint renversées)
- zone interdite pour les attaquants et les déf. à 3 mètres des buts
- 3 attaquants (3 contre 0) et un défenseur (3 contre 1)
- les attaquants n'évoluent que par passes, le défenseur ne peut pas toucher l'adversaire.
- changement de rôle et de place après chaque passage
- placer les pastilles au sol pour *visualiser les 3 couloirs de c.-att.*

Variantes :

- possibilité d'évoluer en dribbles (attention aux doubles et marcher)
- marquer un panier en interdisant la zone des trois mètres aux défenseurs
- chaque attaquant pas tenter un shoot (? placement de cerc. pour les 3èmes)

Activité de coopérationsocio motrice

- respect des règles
- respect des équipiers
- travail à un but commun
(amener la b.vers le but)

Habilité Gestuelle

Passes correctesds les Ms de son équipier

Description

1. Habilité / Dextérité

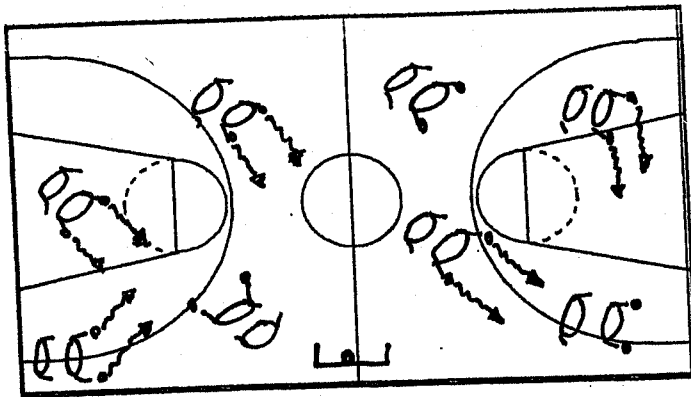
10'

- en dépliement trouver un maximum d'exercices de manipulations et de dribbles sur place

- se placer par 2 : 1 dribbleur (avec 2 ballons) ; chgt toute les minutes

EVOLUTION :

- essayer de se déplacer en dribblant avec les deux ballons (suivre le joueur sans b. dans la salle)
- essayer de dribbler avec 1 M. et lancer à son équipier l'autre b. avec l'autre M. (possibilité avec une balle de tennis ou d'unihoc)



Axes développés

Habilité Gestuelle

Affiner des mouvements faisant travailler la latéralité, la coordination, l'équilibre et la dissociation .dr. et .Bg.

2. Passe par vague 3c0 (montée de balle)

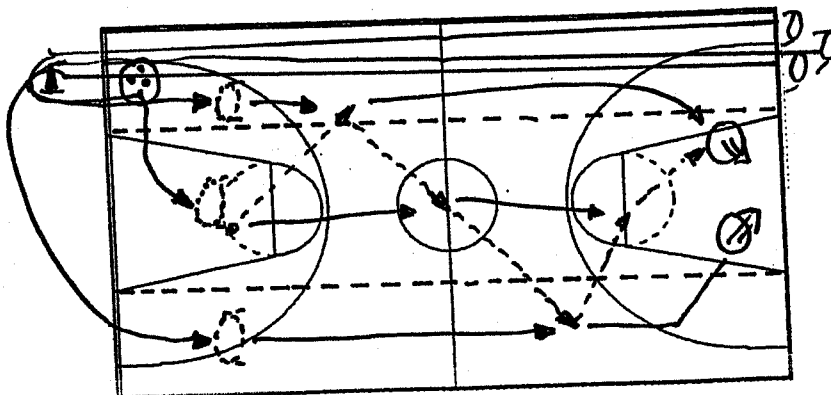
10'

- 3 files qui travaillent dans la longueur de la salle

- les joueurs se font des passes avec un ballon qui repasse toujours dans le couloir central

- l'exercice peut se terminer par un shoot à l'anneau (ou 1 shoot chacun)

- evolution :**
- ajouter un défenseur fixe espace centrale
 - ajouter un défenseur avec un temps de retard



Habilité Gestuelle et Motrice

Passer un objet en fonction du déplacement de son équipier

Activité de coordination sociomotrice

Utiliser les moyens techniques (passes) pour participer à une action collective (traverser le terrain dans sa longueur)

Description

Axes développés

3. Concours de Lay-up /shoot

10'

- travail en aller / retour dans la longueur de la salle
- 2 équipes de x joueurs derrière la ligne de fond
- au signal dribbles rapides et terminer par un lay up « Chaton flamand pose » ; retour en dribble et shoot à 45° « Girafe » et retourner dans la file
- 1^{ère} équipe à x paniers marqués ou x lay up marqués
- interrompre les équipes après chaque concours

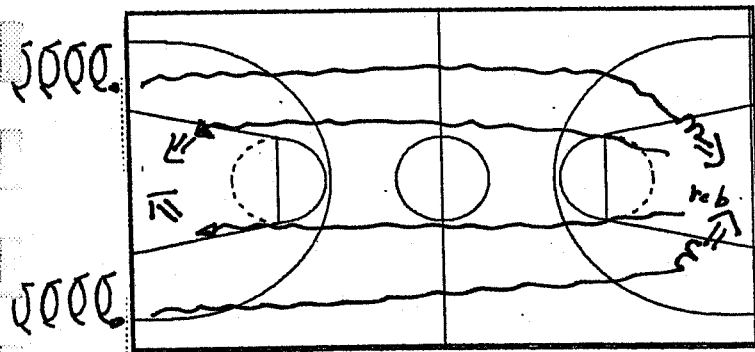
Activité de coopération

socio motrice

- respect des règles
- respect des équipiers
- travail à un but commun

Habilité Gestuelle

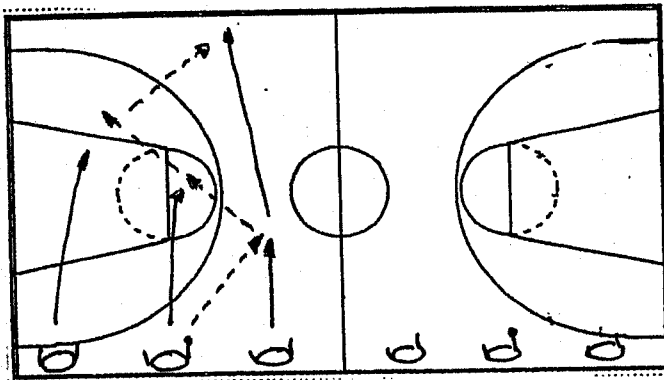
Mouvement de shoot précis



DescriptionAxes développés**1. « Rugby drill »**

10'

- travail sur $\frac{1}{2}$ terrain dans la largeur
- **par 3** traverser l'espace et déposer le ballon dans un plint ; retour via l'extérieur du terrain
- pas de dribble ni de marcheruniquement des passes !!!
- possibilité de placer un / deux ou trois défenseur.

Condition physique généraleActivité de coopération socio motrice**2. Match 3 contre 3**

30'

- 6 équipes de 3/4 joueurs équipées de dossards de couleurs
- matchs de 5' ; 3 contre 3 (changement libre par le capitaine désigné par le prof)
- 2 arbitres (sifflets !!)
- changer d'arbitre après chaque match
- 1 chronométreur qui précisera la fin de chaque match

AVANT : - préciser les règles à suivre

- a. match sans possibilité de dribble ; uniquement passes et démarquage ; interdiction de se déplacer avec le ballon
- « MARCHER » ; interdiction de toucher un adversaire
- « FAUTE » il est également interdit de prendre le ballon dans les mains d'un adversaire

APRES : - mettre en évidence les lacunes de chaque équipe et les manques individuels. Faire verbaliser chaque élève sur ses manques devrait donner un sens plus concret aux prochains apprentissages.Points mis fréquemment en évidences

- pas assez de jeu d'équipe (passes)
- beaucoup trop de marchés.....*techn pivot*
- beaucoup trop peu de paniers marqués*techn. shoot*
- ballons trop vite perdu dès que l'on dribble..... *techn. dribble*
- arbitres parfois perdu sur les décisions à prendre *techn. règles*

Le même petit tournoi sera repris en fin de chaque cycle « Minibasket » avec les corrections à apporter par chacun.

Habilité Gestuelle et Motrice
Passer un objet en fonction du déplacement de son équipierActivité de coordination sociomotrice

Utiliser les moyens techniques (passes) pour participer à une action collective (traverser le terrain dans sa longueur)

DescriptionAxes développés**Tournoi d'évaluation**

45'

- 6 équipes de $\frac{3}{4}$ joueurs équipées de dossards de couleurs
- matchs de 5' ; 3 contre 3 (changement libre par le capitaine désigné par le prof)
- 2 arbitres (sifflets !!)
- changer d'arbitre après chaque match
- 1 chronométrateur qui précisera la fin de chaque match

AVANT : - préciser les règles à suivre

- a. **match sans possibilité de dribble** ; uniquement passes et démarquage ; interdiction de se déplacer avec le ballon
« MARCHER » ; interdiction de toucher un adversaire
« FAUTE » il est également interdit de prendre le ballon dans les mains d'un adversaire

- b. **match avec dribbles libres**

(uniquement pour les 4èmes)

mêmes règles que précédemment, mais rajouter l'interdiction de repartir en dribble après avoir dribblé « DOUBLE »

APRES : - mettre en évidence les lacunes de chaque équipe et les manques individuels. Faire verbaliser chaque élève sur ses manques devrait donner un sens plus concret aux prochains apprentissages.

Points mis fréquemment en évidences

- pas assez de jeu d'équipe (passes)
- beaucoup trop de marchés.....techn.pivot
- beaucoup trop peu de paniers marquéstechn.shoot
- ballons trop vite perdu dès que l'on dribble..... techn.dribble
- arbitres parfois perdu sur les décisions à prendre techn.règles

Le même petit tournoi sera repris en fin de chaque cycle « Minibasket » avec les corrections à apporter par chacun.

!!! Obliger les joueurs à occuper les couloirs de contre-attaque qui sont dessinés au sol. !!!

Coopération sociomotrice

- adapter ses comportements aux règles convenues
- assumer différents rôles dans une action collective
- valoriser et respecter ses partenaires (coéquipiers et adversaires)
- agir avec fair play envers ses équipiers et adversaire

Evaluation Match 3 contre 3

	<u>Equipe Jaune</u>	<u>Equipe noir</u>
<u>Mauvaises passes</u>	X	X
<u>Bonnes passes</u>	X	X
<u>Shoots ratés</u>	X	X
<u>Shoots réuss.</u>	X	X
<u>Marcher</u>	X	X
<u>Doubles</u>	X	X
<u>Fautes</u>	X	X
<u>+ de 3 sec.</u>	X	X

<u>TOTAUX :</u>		
-----------------	--	--

Lacunes mises en évidence : passes / dribbles / shots / double dribble

Contacts / marcher / organisation de jeu

DescriptionAxes développés**1. Redéfinir les règles et l'organisation du tournoi de « 3 contre 3 » pour les 5èmes et 6èmes** 10'

- 4 poules (5èmes filles ; 6èmes filles ; 5èmes garçons et 6èmes garçons
- les matchs de poule se joueront soit le mardi et vendredi midi (à 12h20 et 12h45) soit durant les cours en regroupant deux classes ... Le mardi et vendredi matin. A voir avec les instituteurs.
- match de 2x10' (avec chgt de côté)
- les équipes seront composées par le « Capitaine » désigné par le professeur
- chaque équipe vient avec un arbitre
- les dribbles sont autorisés et c'est l'arbitre qui effectuera les rentrées
- les vainqueur garçons et filles de 5èmes et 6èmes effectueront une finale qui devrait se dérouler au hall des sports, durant les heures de cours avec le soutien de tout le cycle III. (environ 160 élèves)
- le programme et les résultats seront affichés à la valve sport.
- les capitaines doivent me remettre rapidement la liste des joueurs composant leur équipe.
- récompenses pour les finalistes

Match 3 contre 3

- 6 équipes de $\frac{3}{4}$ joueurs équipées de dossards de couleurs
- matchs de 5' : 3 contre 3 (changement libre par le capitaine désigné par le prof)
- 2 arbitres (sifflets !!)
- changer d'arbitre après chaque match
- 1 chronométrateur qui précisera la fin de chaque match

AVANT : - préciser les règles à suivre

- a. **match sans possibilité de dribble** ; uniquement passes et démarquage ; interdiction de se déplacer avec le ballon
« MARCHER » ; interdiction de toucher un adversaire
« FAUTE » il est également interdit de prendre le ballon dans les mains d'un adversaire

- b. **match avec dribbles libres**

mêmes règles que précédemment, mais rajouter l'interdiction de repartir en dribble après avoir dribblé « DOUBLE »

APRES : - mettre en évidence les lacunes de chaque équipe et les manques individuels. Faire verbaliser chaque élève sur ses manques devrait donner un sens plus concret aux prochains apprentissages.

Coopération sociomotrice

- adapter ses comportements aux règles convenues
- assumer différents rôles dans une action collective
- valoriser et respecter ses partenaires (coéquipiers et adversaires)
- agir avec fair-play envers ses équipiers et ses adversaires

Points mis fréquemment en évidences

- pas assez de jeu d'équipe (passes)
 - beaucoup trop de marchés.....techn.pivot
 - beaucoup trop peu de paniers marquéstechn.shoot
 - ballons trop vite perdu dès que l'on dribble..... techn.dribble
 - arbitres parfois perdu sur les décisions à prendre techn.règles
 - pas assez d'utilisation des couloirs organisation d'équipe
- Le même petit tournoi sera repris en fin de chaque cycle « Minibasket » avec les corrections à apporter par chacun

Remettre à chaque élève participant le règlement du tournoi ainsi qu'un
rappel des règles essentielles du « 3 contre 3 »

Description

Axes développés

1. Echauffement avec ballon

10'

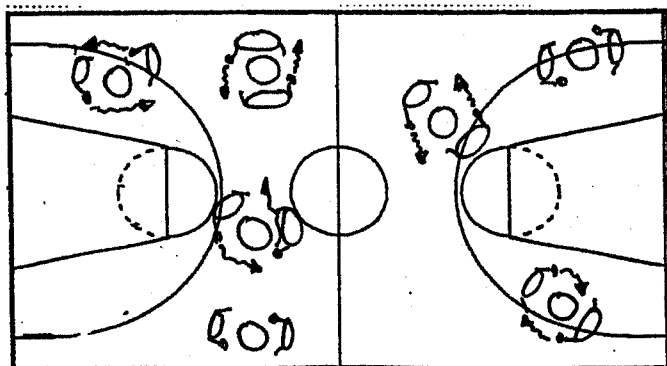
- 1 ballon par joueur
- utilisation de tout l'espace de la salle.....ensuite uniquement du terrain
- dribbles en dispersion M.droite, M. gauche avec ,à chaque signal du prof. :
- arrêt un temps
- arrêt 2 temps
- idem + pivot (protection de b. vis-à-vis du prof.) + tenue de b.
- gestuelle du lay-up
- gestuelle du shoot

Habilité gestuelle et motrice

2. Chasse ballon

10'

- 1 b. par joueur (par 2 pour commencer)
- définir des espaces bien précis (de jeu) ex : près d'un cerceau
- chiper le ballon de son adversaire sans perdre le sien
- 1^{er} à 5 points à gagné et change d'adversaire



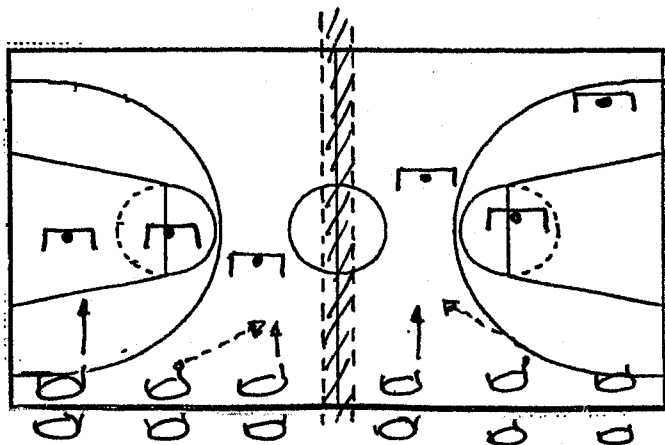
Coopération sociomotrice

- adapter ses comportements aux règles convenues
- valoriser et respecter ses partenaires (coéquipiers et adversaires)
- agir avec fair-play envers ses équipiers et ses adversaires

3. Rugby drill

10'

- par groupe de 3 dans la largeur du terrain
- traverser l'espace et amener la b. derrière la ligne uniquement en passe
- 3 attaquants et 3 défenseurs



Coopération sociomotrice

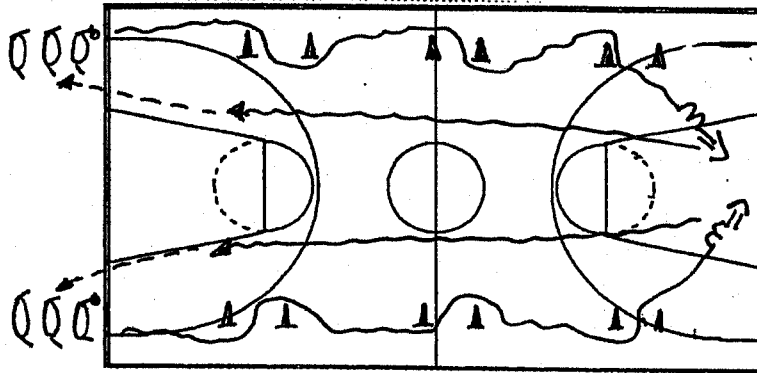
- assumer différents rôles dans une action collective

4. Circuit de dribbles shoots + Lay up

15'

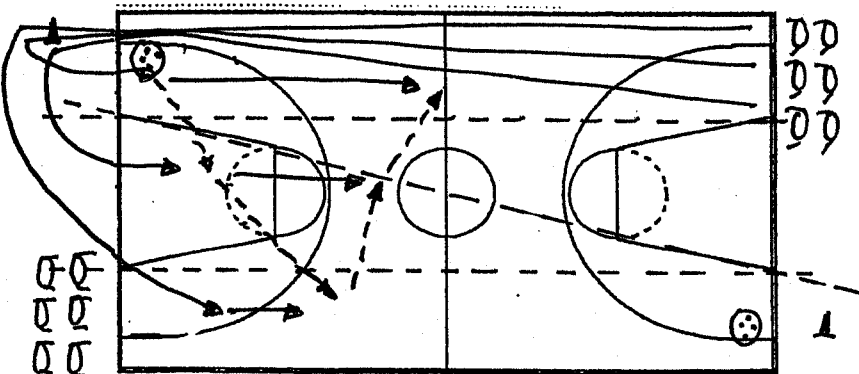
- 2 files dans la longueur de la salle
- 3 b. par file... Départ après le 1^{er} lay up du joueur précédent
- chgt deM. entre les plots
- correction de la gestuelle « chaton flamand rose »

VARIANTES : concours possible ; vitesse ou performance paniers marqués
1 ballon par équipe avec passe au joueur suivant

Condition physique généraleHabilité gestuelle et Motrice**5. Montée de balle à 3**

10'

- course par 3 dans la longueur de la salle et ramener le ballon en se faisant des passes; 1 joueur par couloir
- terminer par un shoot de chaque joueur
- passer rapidement au même exercice mais avec départ de chaque côté du terrain « Croisement »

Coopération sociomotrice

- assumer différents rôles dans une action collective

Description

1. Le touche chapeau

10'

- 1 ballon pour chaque joueur ; un max. de plots sur la superficie du terrain

- au signal, aller toucher un plot

VARIANTES : - réagir à un signal visuel

- diminuer le nombre de plots

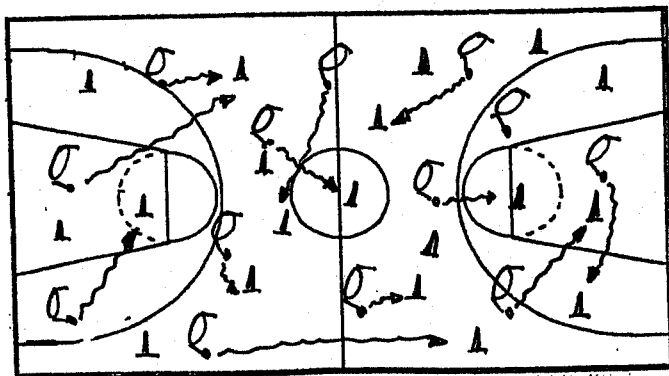
- aller toucher 2 plots et s'immobiliser

- plots couchés à remettre debout

EVOLUTION : - dribbler sur les lignes extérieures du terrain, au

1^{er} signal entrer dans le terrain,

2^{ème} signal sauter dans un cerceau libre et faire face à :
mur, prof, ba//,



Axes développés

Habilité gestuelle et motrice

- ajuster ses mouvements à des situations codifiées

- se situer, s'orienter et se déplacer dans un espace connu

2. « Gagne terrain en dribble »

20'

-But du jeu :

A1 doit poser le b. de l'autre côté du terrain, après avoir dribblé (ou shoot à l'anneau)

- si A1 est stoppé, il passe à ses partenaires sur le côté du terrain, ceux-ci étant libres

- la largeur des couloirs est définie par le niveau des élèves

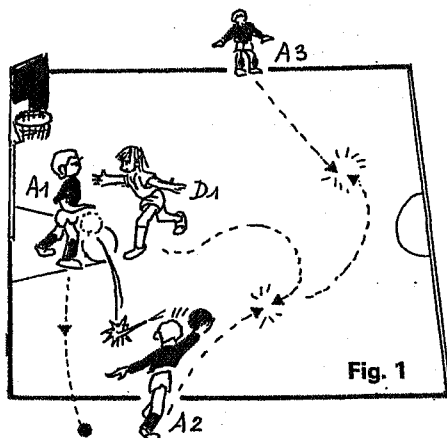


Fig. 1

Coopération sociomotrice

- adapter ses comportements aux règles convenues

- valoriser et respecter ses partenaires (coéquipiers et adversaires)

- agir avec fair-play envers ses équipiers et ses adversaires

3. 3 contre 1 avec appui extérieur

15'

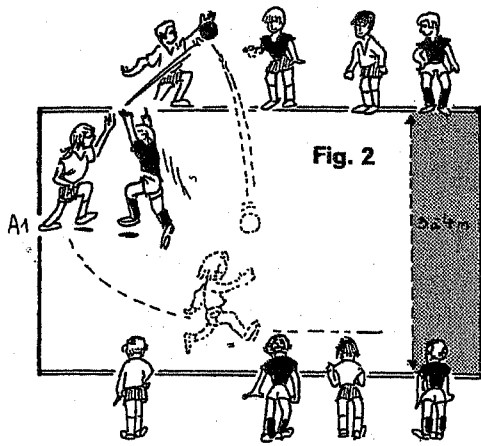
- les « remplaçants extérieurs » sont intégrés dans le jeu

- ils entrent dans le terrain s'ils reçoivent le b. d'un joueur « intérieur »

- possibilité d'augmenter le nombre de défenseur

Coopération sociomotrice

- assumer différents rôles dans une action collective



Condition physique générale

Habilité gestuelle et Motrice

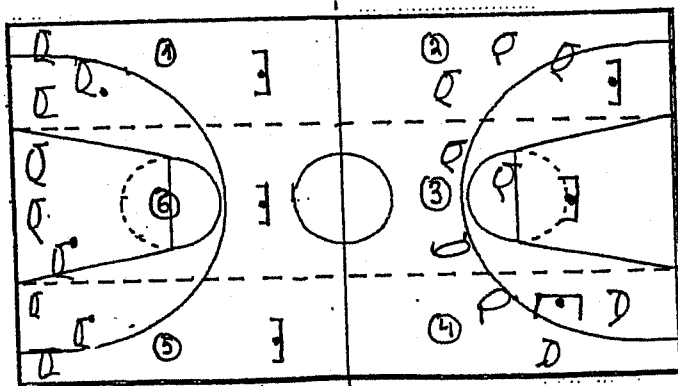
Description

1. Le chat et la souris

10'

- les souris ont toutes un ballon et ne peuvent se déplacer qu'en dribblant
- interdiction de sortir des limites extérieures du terrain
- 3 chats (1 ballon pour trois) et ne peuvent pas dribbler.
- les chats doivent toucher les souris, ballon en main (bouger et faire un maximum de passes).
- les souris éliminées vont dans une zone neutre, s'assoient et continuent à dribbler

VARIANTES : - les souris éliminées deviennent des chats
 - les souris éliminées reviennent après avoir marqué 5 paniers côté opposé



Axes développés

Condition physique générale

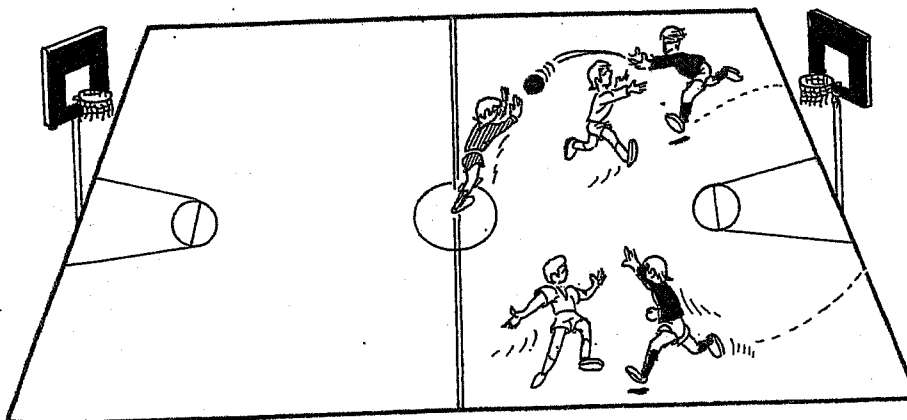
Habilité gestuelle et motrice

- ajuster ses mouvements à des situations codifiées
- se situer, s'orienter et se déplacer dans un espace connu

2. « Le 3 contre 2 continu »

15'

- **BUT**: passage rapide du statut d'attaquant à défenseur
- toujours 3 attaquants contre 2 défenseurs
- un joueur « navette » va d'un panier à l'autre en étant toujours attaquant
- les 4 autres passent du statut d'attaquant à celui de défenseur selon la possession ou non du ballon par leur équipe.



Coopération sociomotrice

- adapter ses comportements aux règles convenues
- valoriser et respecter ses partenaires (coéquipiers et adversaires)
- agir avec fair-play envers ses équipiers et ses adversaires
- assumer différents rôles dans une action collective

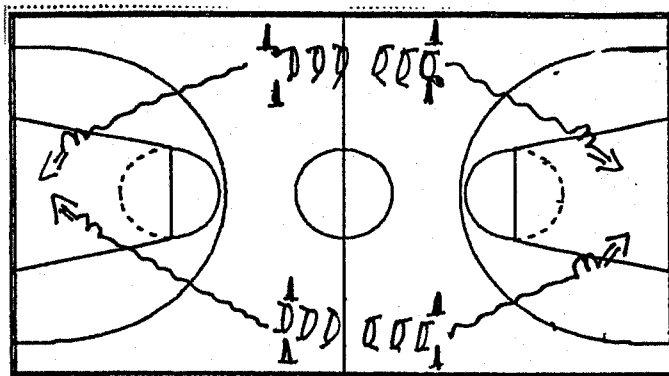
3. Concours de shoots

- 4 équipes de x joueurs
- marquer le plus rapidement possible x paniers en lay-up
- après dribble ou après arrêt et décomposer le mouvement

10'

Condition physique générale

Habilité gestuelle et Motrice

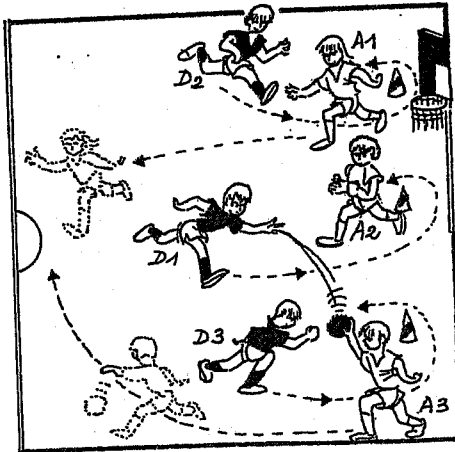


Description

1. 3 contre 3 avec retard

15'

- D1 lance la b. à A1 ou A2 ou A3 situés derrière la ligne de fond
- Aussitôt D2/D3 court pour aller derrière la ligne de fond et retour pour « défendre »
- A1/A2/A3 « attaquant » pour aller le plus vite possible (dribbles/passes) marquer.



Axes développés

Condition physique générale

Habilité gestuelle et motrice

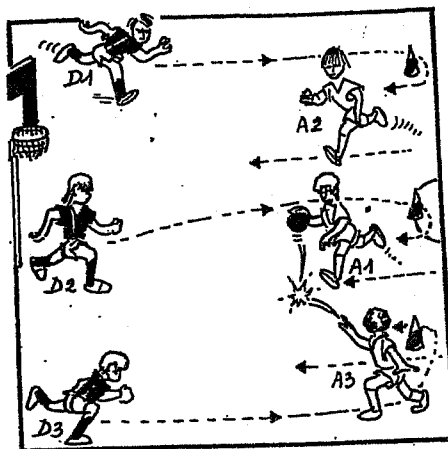
- ajuster ses mouvements à des en gérant la notion d'espace/temps dans le cadre d'une opposition

Coopération sociomotrice

2. 3 contre 3 sur 1/2 terrain

20'

- jouer en 3 contre 3 sur un demi terrain ou tout terrain pour petite salle de gym.
- A1, A2 et A3 montent la balle jusqu'au milieu du terrain et font demi tour
- la balle est donnée au joueur A1 (joueur dans le couloir centrale)
- Dès que A1 à la balle, D1, D2, D3 entrent en jeu et « défendent »



Coopération sociomotrice

- adapter ses comportements aux règles convenues
- valoriser et respecter ses partenaires (coéquipiers et adversaires)
- agir avec fair-play envers ses équipiers et ses adversaires
- assumer différents rôles dans une action collective

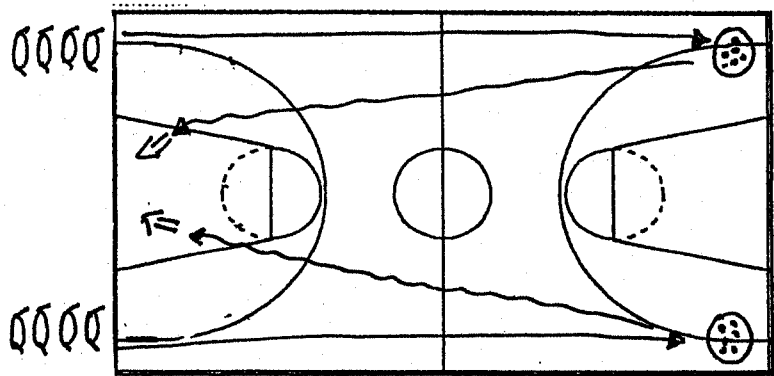
3. Course relais

10'

- même principe que le « Duo » et le « croisement » mais avec un seul joueur (2 équipes de x joueurs)
- sprint ds la longueur prendre un b., le ramener en dribble et shoot ou lay up
- rebond et passe au suivant

Condition physique générale

Habilité gestuelle et Motrice



DescriptionAxes développésEvaluation finale de la 1^{ère} année du projet

50'

!!! reprise du tournoi du 2^{ème} trimestre des changements ont-ils été appliqués ? Lesquels ? Peut on déjà joué « un vrai » match de basket ? !!!

- 6 équipes de $\frac{3}{4}$ joueurs équipées de dossards de couleurs
- matchs de 5' : 3 contre 3 (changement libre par le capitaine désigné parle prof)
- 2 arbitres (sifflets !!)
- changer d'arbitre après chaque match
- 1 chronométrateur qui précisera la fin de chaque match
- 1 marqueur

AVANT : - préciser les règles à suivre

- a. match sans possibilité de dribble ; uniquement passes et démarquage ; interdiction de se déplacer avec le ballon « MARCHER » ; interdiction de toucher un adversaire « FAUTE » il est également interdit de prendre le ballon dans les mains d'un adversaire

- b. match avec dribbles libres

mêmes règles que précédemment, mais rajouter l'interdiction de repartir en dribble après avoir dribblé « DOUBLE »

APRES : - mettre en évidence les lacunes de chaque équipe et les manques individuels. Faire verbaliser chaque élève sur ses manques devrait donner un sens plus concret aux apprentissages de la prochaine année scolaire

Points mis fréquemment en évidences

- pas assez de jeu d'équipe (passes)
- beaucoup trop de marchés.....techn pivot
- beaucoup trop peu de paniers marquéstechn.shoot
- ballons trop vite perdu dès que l'on dribble..... techn.dribble
- arbitres parfois perdu sur les décisions à prendre techn.règles

Le même petit tournoi sera repris en fin de chaque cycle « Minibasket » avec les corrections à apporter par chacun

Condition physique généraleHabilité gestuelle et motrice

- ajuster ses mouvements à des en gérant la notion d'espace/temps dans le cadre d'une opposition

Coopération sociomotrice

Nom : Fahmi
 Prénom : Hind
 Naiss. : 27/09/93

Projet
 2005/2006

Mini Basket une
 Façon...de grandir
 Classe des Edelweiss

1. Aspect Technique

a. Compétences Individuelles :

		faible	Techni. élém.	Très bien
Mut fond.	- arrête son dribble sans marcher		X	
	- pivote	X		
Dribbles	- court de façon coordonnée		X	
	- part en dribble sans marcher	X		
	- main droite		X	
	- main gauche		X	
Chgt de M.	- simple (zigzag)		X	
Shoot	Tir à une main « La Girafe »	X		
Lay-up	- main droite (rythme des 2 pas)		X	
	- geste « chaton / flamand rose »	X		

b. Compétences Collectives :

		jamais	parfois	toujours
Participe au jeu				X
Passe la balle en déplacement		X		
Passe et va vers l'avant			X	
Harcèle son opposant			X	

2. Aspect Personnel

Présences aux cours	2 absences et +	Une absence	toujours
Tenue sportive	2 oublis et +	1 oubli d'équipem.	Toujours en ordre
	Insuffisant	Satisfaisant	Très bien

3. Commentaires

Les résultats sont assez faible un effort sera nécessaire lors du 2^{ème} trimestre. Mais surtout ne change pas ton comportement à mon cours : polie, gentille et toujours souriante. Des qualités très appréciables. Bonnes fêtes de fin d'année !

.....

.....

.....

.....

Evaluation réalisée par Mr Patrick

Date de l'évaluation

Noël

S -

Nom : Collignon

Prénom : Sarah

Naiss. : 28/04/95

Projet
2005/2006

Mini Basket une
Façon... de grandir

Classe des Jonquilles

1. Aspect Technique

a. Compétences Individuelles :

		faible	Techni. élém.	Très bien
Mut fond.	- arrête son dribble sans marcher		X	
	- pivote		X	
	- court de façon coordonnée			X
Dribbles	- part en dribble sans marcher			X
	- main droite			X
	- main gauche		X	
Chgt de M.	- simple (zigzag)			X
Shoot	Tir à une main « La Girafe »			X
Lay-up	- main droite (rythme des 2 pas)			X
	- geste « chaton / flamand rose »			X

b. Compétences Collectives :

	jamais	parfois	toujours
Participe au jeu			
Passe la balle en déplacement			
Passe et va vers l'avant			
Harcèle son opposant			

2. Aspect Personnel

Présences aux cours	2 absences et +	Une absence	toujours
Tenue sportive	2 oublis et + Insuffisant	1 oubli d'équipem. Satisfaisant	Toujours en ordre Très bien

3. Commentaires

Très très bonne participation aux cours et surtout parfaite application des consignes demandées.
En résumé : élève parfaite à mon cours !!! A confirmer lors du 2^{ème} trimestre.
Bonnes fêtes de fin d'année.

Evaluation réalisée par Mr Patrick

Date de l'évaluation

Noël

TB

Nom : Pilia
 Prénom : Elisabeth
 Naiss. : 30/09/93

Projet
 2005/2006

Mini Basket une
 Façon...de grandir
 Classe des Edelweiss

1. Aspect Technique

a. Compétences Individuelles :

		faible	Techni. élém.	Très bien
Mot fond.	- arrête son dribble sans marcher		X	
	- pivote			X
Dribbles	- court de façon coordonnée		X	
	- part en dribble sans marcher			X
	- main droite			X
Chgt de M.	- main gauche			X
	- simple (zigzag)			X
Shoot	Tir à une main « La Girafe »		X	
Lay-up	- main droite (rythme des 2 pas)			X
	- geste « chaton / flamand rose »			X

b. Compétences Collectives :

	jamais	parfois	toujours
Participe au jeu		X	
Passe la balle en déplacement	X		
Passe et va vers l'avant		X	
Harcèle son opposant	X		

2. Aspect Personnel

Présences aux cours	2 absences et +	Une absence	toujours
Tenue sportive	2 oublis et + Insuffisant	1 oubli d'équipem. Satisfaisant	Toujours en ordre Très bien

3. Commentaires

Continue tes efforts aux 2^{ème} trimestre et participe un peu plus aux activités collectives !!
 Elève très appliquée..... Bonnes fêtes de fin d'année !!

.....

.....

.....

.....

.....

Evaluation réalisée par Mr Patrick

Date de l'évaluation

Noël

B+

Tournoi 3 contre 3

Documents Types

5èmes / 6èmes

<u>Classe</u>	<u>Titulaire</u>	<u>Equipe Garçons</u>	<u>Equipe Filles</u>
<u>6ème A</u>	<u>Mr Nicolas</u>	- - - -	- - -
<u>6ème B</u>	<u>Mme Callewaert</u>	- - -	- - -
<u>6ème C</u>	<u>Mme Isabelle</u>	- - - -	- - - -
<u>6ème D</u>	<u>Mme Anne</u>	- - - -	- - - -

<u>Classe</u>	<u>Titulaire</u>	<u>Equipe Garçons</u>	<u>Equipe Filles</u>
<u>5ème A</u>	<u>Mme Cécile</u>	- - - -	- - - -
<u>5ème B</u>	<u>Mme Claudine</u>	- - - -	- - - -
<u>5ème C</u>	<u>Mme Véronique</u>	- - - -	- - - -
<u>5ème D</u>	<u>Mme Janssens</u>	- - - -	- - - -

Tournoi Filles

5èmes

5^{ème} A / 5^{ème} B

..... -

5^{ème} C / 5^{ème} D

..... -

5^{ème} A / 5^{ème} D

..... -

5^{ème} B / 5^{ème} C

..... -

5^{ème} A / 5^{ème} C

..... -

5^{ème} B / 5^{ème} D

..... -

Tournoi Garçons

5èmes

5^{ème} A / 5^{ème} B

..... -

5^{ème} C / 5^{ème} D

..... -

5^{ème} A / 5^{ème} D

..... -

5^{ème} B / 5^{ème} C

..... -

5^{ème} A / 5^{ème} C

..... -

5^{ème} B / 5^{ème} D

..... -

Tournoi Filles

6èmes

6^{ème} A / 6^{ème} B

.... -

6^{ème} C / 6^{ème} D

.... -

6^{ème} A / 6^{ème} D

.... -

6^{ème} B / 6^{ème} C

.... -

6^{ème} A / 6^{ème} C

.... -

6^{ème} A / 6^{ème} D

.... -

Tournoi Garçons

6èmes

6^{ème} A / 6^{ème} B

..... -

6^{ème} C / 6^{ème} D

..... -

6^{ème} A / 6^{ème} D

..... -

6^{ème} B / 6^{ème} C

..... -

6^{ème} A / 6^{ème} C

..... -

6^{ème} A / 6^{ème} D

..... -

Minibasket, une façon
De grandir...
A l'école !!!

Match : /
Date : / / Heure :

<u>Joueurs</u>	<u>Paniers</u>	<u>pts</u>	<u>Joueurs</u>	<u>Paniers</u>	<u>pts</u>
1.			1.		
2.			2.		
3.			3.		
4.			4.		
5.			5.		
6.			6.		
7.			7.		
8.			8.		
9.			9.		
10.			10.		

<i>Total des points</i>		<i>Total des points</i>	
-------------------------	--	-------------------------	--

Arbitre 1 : Arbitre 2 : Resp. Table :

Vainqueur :

Minibasket, une façon
De grandir...
A l'école !!!

Match : /
Date : / / Heure :

<u>Joueurs</u>	<u>Paniers</u>	<u>pts</u>	<u>Joueurs</u>	<u>Paniers</u>	<u>pts</u>
1.			1.		
2.			2.		
3.			3.		
4.			4.		
5.			5.		
6.			6.		
7.			7.		
8.			8.		
9.			9.		
10.			10.		

<i>Total des points</i>		<i>Total des points</i>	
-------------------------	--	-------------------------	--

Arbitre 1 : Arbitre 2 : Resp. Table :

Vainqueur :

Minibasket, une façon
De grandir...
A l'école !!!

Match : ...6^{ème} B Garçons / 6^{ème} C Garçons..
Date : 02/05/2006 **Heure** : ...10h30.....

<u>Joueurs</u>	<u>Paniers</u>	<u>pts</u>	<u>Joueurs</u>	<u>Paniers</u>	<u>pts</u>
1. Noham	III	6	1. Mathieu	I	2
2. Laurent	II	4	2. Kouroch		
3. Salem	III	8	3. Anthony	I	2
4. Dedyuri	I	2	4. Saïd K.		
5. Bilal	I	2	5. Taha	I	2
6. Dylan	IIII	10	6. Michael		
7. Saïd			7. Thomas		
8.			8. Kevin	I	2
9.			9. Steven	I	2
10.			10. Soufiane		

Total des points	32pts	Total des points	10pts
-------------------------	--------------	-------------------------	--------------

Arbitre 1 : ...Nathalie P..... **Arbitre 2** : Mehdi..... **Resp. Table** : ...Estelle/Soufiane.....

Vainqueur : ...6^{ème} B (Mme Callewaert).....

Minibasket, une façon
De grandir...
A l'école !!!

Match : ...6^{ème} B Filles... / ...6^{ème} C Filles.....
Date : 02/05/2006 **Heure** : ..11h10.....

<u>Joueurs</u>	<u>Paniers</u>	<u>pts.</u>	<u>Joueurs</u>	<u>Paniers</u>	<u>pts.</u>
1. Chaella	IIIIII	14	1. Estelle		
2. Elodie			2. Ines	II	4
3. Tiffany	III	6	3. Paulina	IIII	12
4. Noemie			4. Soukaina	I	2
5. Nathalie E.			5. Alizée		
6. Camille	I	2	6. Marion	I	2
7. Christelle	IIII	10	7. Jihan		
8.			8. Chaima	I	2
9.			9. Sarah		
10.			10.		

Total des points	32pts	Total des points	22pts
-------------------------	--------------	-------------------------	--------------

Arbitre 1 : ...Dylan..... **Arbitre 2** : ...Youssef..... **Resp. Table** : ...Marco/Nathalie P.

Vainqueur : ...6^{ème} B (Mme Callewaert).....

Classement 5èmes Filles

<u>Classes</u>	<u>Match 1</u>	<u>Match 2</u>	<u>Match 3</u>	<u>TOTAUX</u>
<u>5ème A</u> pts
<u>5ème B</u> pts
<u>5ème C</u> pts
<u>5ème D</u> pts

Classement 5èmes Garçons

<u>Classes</u>	<u>Match 1</u>	<u>Match 2</u>	<u>Match 3</u>	<u>TOTAUX</u>
<u>5ème A</u> pts
<u>5ème B</u> pts
<u>5ème C</u> pts
<u>5ème D</u> pts

Classement 6èmes Filles

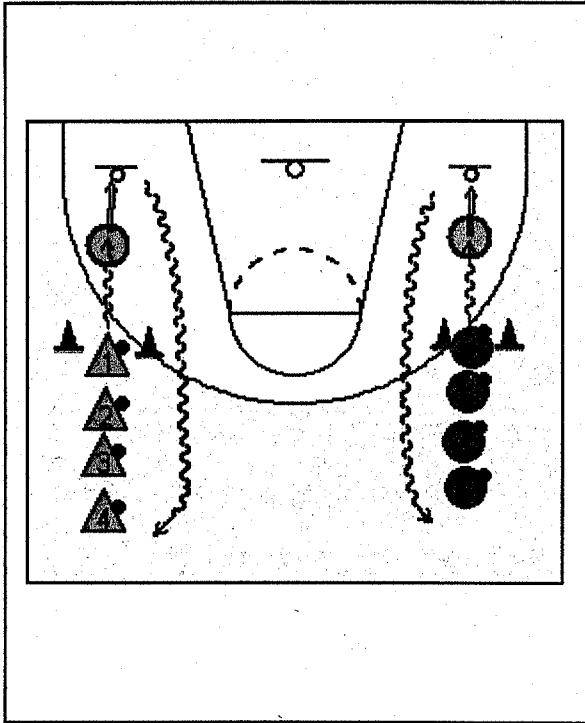
<u>Classes</u>	<u>Match 1</u>	<u>Match 2</u>	<u>Match 3</u>	<u>TOTAUX</u>
<u>6ème A</u> pts
<u>6ème B</u> pts
<u>6ème C</u> pts
<u>6ème D</u> pts

Classement 6èmes Garçons

<u>Classes</u>	<u>Match 1</u>	<u>Match 2</u>	<u>Match 3</u>	<u>TOTAUX</u>
<u>6ème A</u> pts
<u>6ème B</u> pts
<u>6ème C</u> pts
<u>6ème D</u> pts

Cycle 1 : 1 ères

1. Concours Collectif : Dribbles + shoots



CONSIGNES

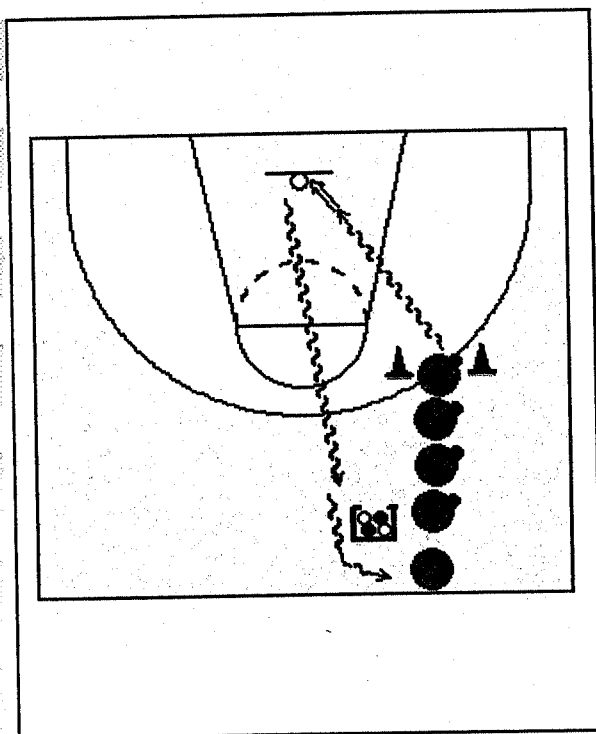
- paniers de « baby » 2m00
- saut kangourou dans un cerc.
après 2/3 dribbles
- shoot à 1 M.
« petit et grand canard + photos »
- DUREE : 8 minutes

Résultats / Classements 1 ères

	<u>Garçons</u>	<u>Classem.</u>		<u>Filles</u>	<u>Classem.</u>
1 ère A			1 ère A		
1 ère B			1 ère B		
1 ère C	35 pan.		1 ère C	27 pan.	
1 ère D	44 pan.		1 ère D	31 pan.	

Cycle 1 : 2èmes

1. Concours Collectif : Dribbles + shoots



CONSIGNES

- départ en dribble après avoir pris un b. dans le panier
- arrêt « kangourou » et shoot à 1 M. « petit canard / grand canard »
- retour en dribble et déposer le b. dans le panier
- DUREE : 10 minutes

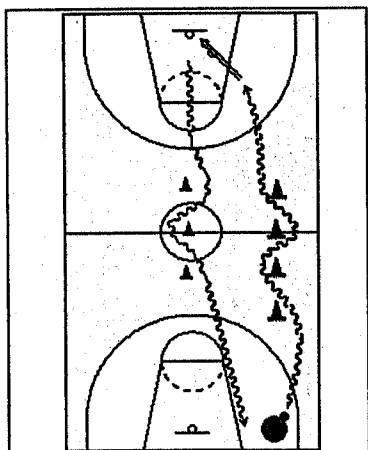
Résultats / Classements

2èmes

	<u>Garçons</u>	<u>Classem.</u>		<u>Filles</u>	<u>Classem.</u>
2 ^{ème} A	52 pan.	2	2 ^{ème} A	32 pan.	2
2 ^{ème} B	58 pan.	1	2 ^{ème} B	38 pan.	1
2 ^{ème} C	50 pan.	3	2 ^{ème} C	27 pan.	4
2 ^{ème} D	30 pan.	4	2 ^{ème} D	28 pan.	3

Cycle 2 : 3èmes / 4èmes

1. Concours Collectif : Dribbles + shoots



CONSIGNES

- shoot dans un cerc. après circuit de dribbles (M. g. et M. dr.)
- 2ème joueur part quand le 1^{er} est au 4^{ème} cône.
- DUREE : 10 minutes

Résultats / Classements

3èmes

	<u>Garçons</u>	<u>Classem.</u>		<u>Filles</u>	<u>Classem.</u>
3 ^{ème} A	23 pan.	3	3 ^{ème} A	22 pan.	1
3 ^{ème} B	38 pan.	1	3 ^{ème} B	16 pan.	4
3 ^{ème} C	21 pan.	4	3 ^{ème} C	20 pan.	2
3 ^{ème} D	27 pan.	2	3 ^{ème} D	19 pan.	3

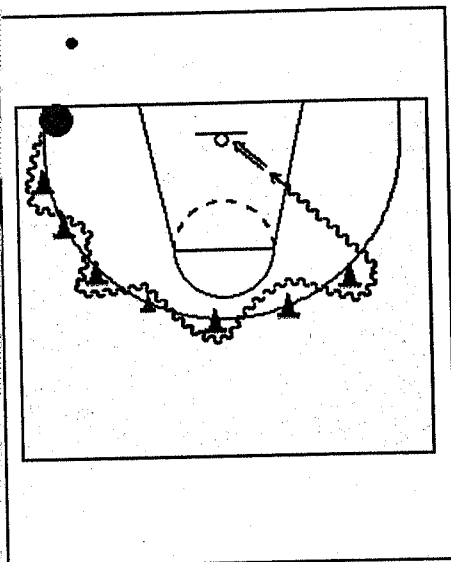
4èmes

	<u>Garçons</u>	<u>Classem.</u>		<u>Filles</u>	<u>Classem.</u>
4 ^{ème} A	65 pan.	1	4 ^{ème} A	67 pan.	1
4 ^{ème} B	34 pan.	4	4 ^{ème} B	23 pan.	4
4 ^{ème} C	39 pan.	3	4 ^{ème} C	27 pan.	3
4 ^{ème} D	58 pan.	2	4 ^{ème} D	34 pan.	2

Cycle 3 : 5èmes / 6èmes

1. Concours Collectif : Dribbles + lay-up

CONSIGNES



- dribbles zig-zag avec chgt de M.
- le 2^{ème} part quand le 1^{er} est au 4^{ème} cône.
- exécuter un lay-up (chaton/flamand rose), shoot sur un pied obligatoire.
- DUREE : 10 minutes

Résultats / Classements

5èmes

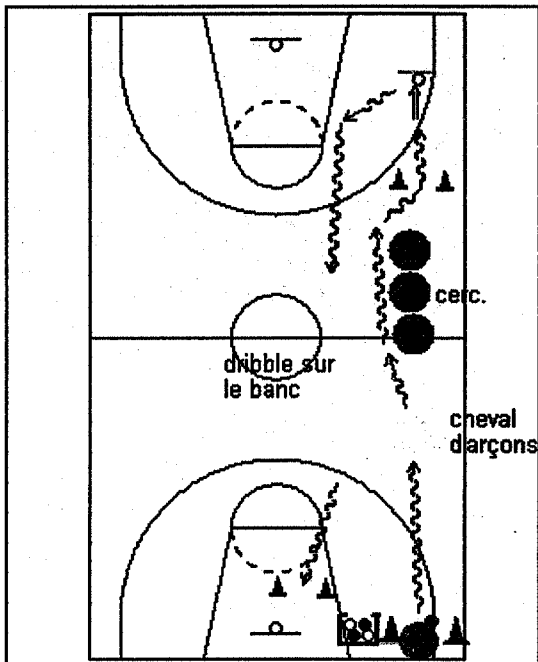
	<u>Garçons</u>	<u>Classem.</u>		<u>Filles</u>	<u>Classem.</u>
5 ^{ème} A	57 pan.	4	5 ^{ème} A	66 pan.	1
5 ^{ème} B	89 pan.	1	5 ^{ème} B	43 pan.	2
5 ^{ème} C	85 pan.	2	5 ^{ème} C	38 pan.	3
5 ^{ème} D	79 pan.	3	5 ^{ème} D	37 pan.	4

6èmes

	<u>Garçons</u>	<u>Classem.</u>		<u>Filles</u>	<u>Classem.</u>
6 ^{ème} A	92 pan.	3	6 ^{ème} A	61 pan.	3
6 ^{ème} B	157 pan.	1	6 ^{ème} B	61 pan.	3
6 ^{ème} C	119 pan.	2	6 ^{ème} C	67 pan.	2
6 ^{ème} D	83 pan.	4	6 ^{ème} D	71 pan.	1

Cycle 1 : 1ères

1. Concours Individuel : Habileté gestuelle



CONSIGNES

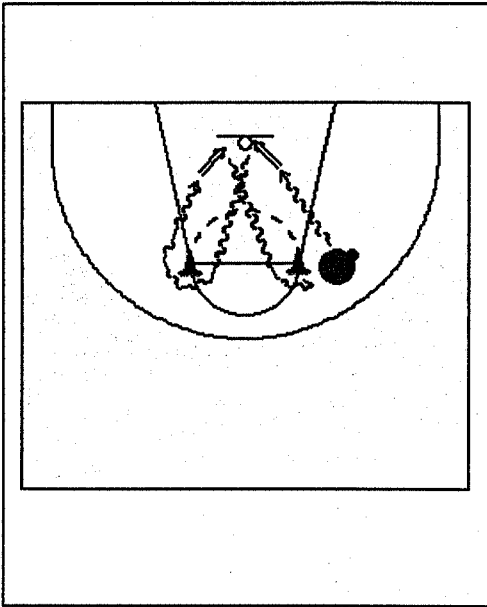
- circuit chronométré
- dribbles sous le chev.d'arçons
- dr. avec 1 reb.ds chaque cerc.
- Shoot ds panier à 2 m. de ht.
- Petits dr.sur le banc
- Course en dribbles.
- Panier marqué = - 2 sec.

Résultats / Classements

<u>GARCONS</u>			<u>FILLES</u>		
<u>1ère A</u>	1.		<u>1ère A</u>	1.	
	2.			2.	
	3.			3.	
<u>1ère B</u>	1.		<u>1ère B</u>	1.	
	2.			2.	
	3.			3.	
<u>1ère C</u>	1. Souza Leonardo	19,26	<u>1ère C</u>	1. Ghannan Imane	24,12
	2. Ben Amar Mohamed	20,05		2. Vermeulen Manon	33,80
	3. Everaert Samuel	25,24		3. Ben Amar Sonia	36,20
<u>1ère D</u>	1. Bayakthar Bleg	21,66	<u>1ère D</u>	1. Bakkali Youssra	21,74
	2. Salaketu Ariston	22,63		2. El Maftouhi Insaf	24,88
	3. Zouak Mohamed	22,70		3. Hammouda Kenza	27,17

Cycle 2 : 3èmes

1. Concours Individuel : Dribbles + shoots



CONSIGNES

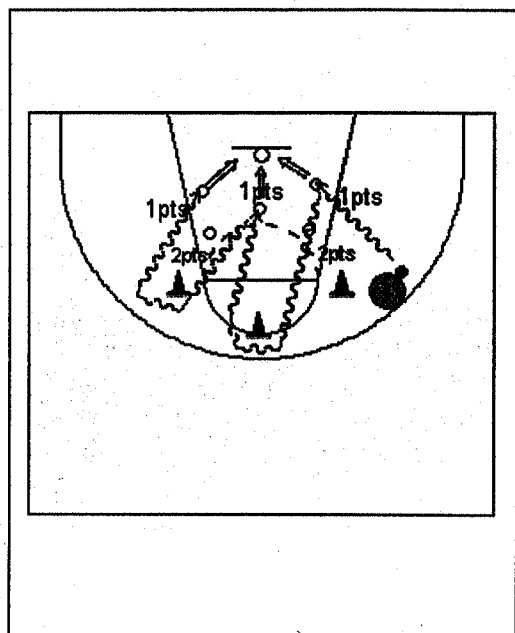
- shoot après dribbles
- dribbles M. dr.à dr. Et M. g.à g.
- choix du ballon N°4 ou N°5
- DUREE : 4 minutes

Résultats / Classements 3èmes

<u>GARCONS</u>			<u>FILLES</u>		
<u>3ème A</u>	1. Cirjan Toma	15 p.	<u>3ème A</u>	1. David Louisa	16 p.
	2. Lobe Gryan	11 p.		2. Claes Tiffany	10 p.
	3. Nzeusseu Dwayne	11 p.		3. Gnaber Oumaima	8 p.
<u>3ème B</u>	1. Menga Azaria	12 p.	<u>3ème B</u>	1. Salimi Amal	12 p.
	2. Mechtaly Amine	8 p.		2. Driedicka Paulina	9 p.
	3. Ouedraogo Karim	7 p.		3. Abadi Soumaya	7 p.
<u>3ème C</u>	1. Bogaerts Benjamin	12 p.	<u>3ème C</u>	1. Bedegi Delphine	13 p.
	2. Menga Isaac	9 p.		2. De Melo Laurane	7 p.
	3. Pambo Morgan	9 p.		3. Staar Mogane	5 p.
<u>3ème D</u>	1. Cherchi Fizzano	13 p.	<u>3ème D</u>	1. Bouclier Laurena	9 p.
	2. Ferreira Loic	11 p.		2. El Moudjaber Charline	5 p.
	3. Isoulamane Hamza	8 p.		3. Muylle Milan	5 p.

Cycle 3 : 6èmes

Concours Individuel : Dribbles + shoots



CONSIGNES

- effectuer un maximum de shoots
- choix des postes à 1 ou 2 points
- obligation de passer derr. Les cônes après chaque shoot.
- Suivre : dr ; milieu ,g. ; droite,....
- DUREE : 3 minutes

Résultats / Classements

<u>GARCONS</u>			<u>FILLES</u>		
<u>6ème A</u>	1. Maximo Lopez Dylan	25 p	<u>6ème A</u>	1. Swiri Aurélie	27 p
	2. Aximo Hakim	24 p		2. Monte Fallone	20 p
	3. Songo Fernando	21 p		3. Bounoua Hajar	12 p
<u>6ème B</u>	1. Bogacki Mateusz	28 p	<u>6ème B</u>	1. Queddiche Syrine	25 p
	2. Corturiend Antoine	25 p		2. Liambo Armelle	20 p
	3. Huwart Maxime	23 p		3. Englebert Farah	19 p
<u>6ème C</u>	1. Bogacki Lucasz	33 p	<u>6ème C</u>	1. Lam My	19 p
	2. Palmeri Alessio	30 p		2. Kabashi Leonita	18 p
	3. Vankerkhove Dylan	21 p		3. Nardi Isabelle	14 p
<u>6ème D</u>	1. Zarkik Saber	29 p	<u>6ème D</u>	1. Peche Shanon	19 p
	2. Geers Jonathan	27 p		2. Barkoui Jihad	15 p
	2. Cauchi Rocco	27 p		3. Bulambo Crystalle	13 p