



# STAGE FORMATION CONTINUE

## BASKET

14, 15 , et 17 janvier 2013

Saint-Chamond



Actualiser les contenus d'enseignement pour l'acquisition des compétences de niveau 2, 3 et 4

## **SOMMAIRE**

<b>1. Planning</b>	<b>3</b>
<b>2. Petit détour historique</b>	<b>4</b>
<b>3. L'arbitrage</b>	<b>5</b>
<b>4. Situations d'échauffement</b>	<b>8</b>
<b>5. Situations ludiques</b>	<b>10</b>
<b>6. l'Evaluation DNB</b>	<b>11</b>
<b>7. La contre attaque</b>	<b>21</b>
<b>8. le jeu placé , les différents postes de jeu</b>	<b>27</b>
<b>9. Un exemple de traitement du basket au sein d'un projet EPS</b>	<b>28</b>

## ORGANISATION DU STAGE

	<b>Lundi</b> Saint-Etienne	<b>Mardi</b> Saint-Chamond	<b>Jeudi</b> Saint-Etienne
9h  12h	Présentation du stage <b>PRATIQUE</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• règles d'origine, tir</li> </ul> arbitrage 1 contre 1 <ul style="list-style-type: none"> <li>• les <b>fondamentaux</b> à partir d'un 3/0</li> </ul> Arbitrage en fil rouge	<b>Observation 3èmes :</b>  <b>EVALUATION</b>  <b>DNB</b>  Retour et commentaires	<b>Pratique : le jeu placé</b>  4 coins, les 4 zones  Lycée : jeu écarté étagé (éléments techniques pour le choix du projet=bingo)  Diff postes de jeu  Modalités de marque  Question regroupées
13h30  16h30	<b>Pratique</b>  <b>MIC :</b>  <b>Pratique : l'hétérogénéité</b>  <b>Explication bouchons</b>  Retour pratique  Temps d'écriture	<b>Pratique :</b>  La contre attaque  attaque placée jeu poste haut / bas pivot  Match a bouchon rouge= 3 points	<b>Théorie :</b>  La note en directe  Liaison ;3 ème seconde  Réponses au questions  temps de réappropriation pour le Projet d'EPS

## ● PETIT DETOUR HISTORIQUE,

Pour une entrée par les règles originelles de l'activité



● Le Basket-Ball a été inventé par un professeur d'Education Physique Canadien : James Naismith, à l'Université des sports de SPRINGFIELD (USA) en 1891. Il y assure la formation de futurs « professeurs d'éducation physique » et a les mêmes problèmes que les autres écoles américaines en hiver : utiliser des installations couvertes, de petite surface, pour assurer la formation physique d'étudiants turbulents, plus motivés par les sports joués en plein air (football, rugby, athlétisme, hockey) que par la gymnastique suédoise aux penchants militaires, en intérieur.

● Naismith est persuadé de la valeur éducative des jeux collectifs, et cherche à développer l'entraide et la solidarité de ses étudiants, tout en interdisant toute violence, pour éviter les blessures, et cherche à favoriser de ce fait l'adresse sur la force. La période de pratique étant courte (l'hiver) il ne fallait pas que l'apprentissage ne soit trop long, c'est pour cette raison qu'il privilégiait l'utilisation des mains.

● La légende raconte qu'il inventa la façon de marquer les points en jetant ses brouillons froissés dans une corbeille qu'il plaça sur la tranche d'une porte entre-ouverte (d'où la hauteur du panier à 3m 05).

● Après avoir proposé à ses étudiants (à 12 contre 12 !) de **marquer** des paniers sans autres règles, il institua le **non contact** pour éviter les blessures, puis pour ne pas trop avantager l'attaque, il interdit de courir avec le ballon (règle du **marcher**), puis de reprendre le dribble après l'avoir arrêté (**reprise de dribble**).

● Depuis cette invention, toutes les règles du Basket ont évolué pour garantir **l'équilibre entre l'attaque et la défense** (le pied de pivot, les 3 points, les lancers francs, les 3 secondes dans la raquette), ce que nous faisons tous les jours dans nos cours.

● Voyons comment faire évoluer les règles de jeu et l'arbitrage au cours du cursus scolaire...

## ● Répartition des règles du Basket tout au long du cursus scolaire

<b>Règles</b>	<b>6èmes</b>	<b>5<sup>e</sup> 4<sup>e</sup></b>	<b>3è</b>	<b>2de</b>	<b>Term</b>	<b>BEP</b>
<b>Nombre joueurs</b>	3	3*3 ou 4*4	3*3 ou 4*4	4*4	5*5	4*4
<b>terrain</b>	largeur	largeur	grand	Retour en zone		
<b>panier</b>	2m50	2m50	3m05	3m05		
<b>ballon</b>	5	6	6	6 et 7		
<b>Temps de jeu</b>	2*4min	2*5min	2*6min	2*8min	2*8 min	20possessions
<b>Marque</b>	Tir cadré trajectoire en cloche touche le cercle par le haut	panier		3 points		
<b>Règles utilisées</b>	Marque , Non contact Reprise de dribble , marcher tolérant, sorties	Lancer franc 5 secondes de possession	3 sec raquette	Retour en zone		Lancer franc sur faute sur tir et 5 collective
<b>Fautes</b>	Non contact Pas de prise dans les mains du porteur	Idem+ sur tir : 1 lancer franc	Tir sur 4 fautes collectives	antisportives		techniques
<b>arbitrage</b>	1 élève par violation et par faute marque au tableau	2 arbitres (un par ½ terrain) 1 table observateurs bingo	1 arbitre 1 table 1 observateur	2 arbitres	Auto arbitrage possible	Arbitrage prof
<b>Temps mort</b>	A la mi temps	A la mi-temps	Choisi par le capitaine	capitaine	Choix du capitaine	
<b>Indicateur stat</b>	Tir seul perte de balle	Fautes Tir en jeu rapide	Passe décisive Tir seul Tir après passe et va	Tir sur contre attaque	Tir après écran, tir après passe et va	

## Evolution des règles selon la dialectique Attaque/Défense

REGLES	Moment d'introduction	Equilibre attaque /défense	Effets recherchés	Suppression
Interdiction de prendre la balle dans les mains : position de défense bras en l'air	1ers cours	Attaque, Travail le pied de pivot, la protection du ballon,	Protéger le porteur de ballon pour qu'il puisse prendre des infos sur ses partenaires sans perdre le ballon	Lorsque les élèves savent protéger leur ballon, et prendre l'info sans perdre le ballon.
Marque sur tir en cloche qui touche le cercle par le haut	Début du 1 <sup>er</sup> cycle	Attaque : donner l'opportunité de marquer des points sans trop de précision	Motiver les élèves à tirer , lutter contre le découragement du au faible pourcentage de réussite	Milieu de 1 <sup>er</sup> cycle, lorsque les tirs seuls sont réguliers, que l'adresse avoisine les 25%
Lancer franc sur faute sur tir ou après 4 fautes collectives	1 <sup>er</sup> et 2 <sup>ème</sup> cycle	Attaque : permettre plus de tirs	Sanctionner les fautes intempestives au niveau du score, contraindre les joueurs à contrôler leur élan	Dépend de la qualité réglementaire de la défense
Exclusion temporaire pour faute grave ou répétée	N1 à N3 suivant le profil de la classe	Attaque.	Sanctionne le défenseur illégal, et permet de travailler le jeu en surnombre offensif, donne également un temps au défenseur de se calmer .	Quand les défenseurs contrôlent mieux leur agressivité
Marcher tolérant	Début de chaque cycle	Attaque : un pas de plus pour s'arrêter et pour partir en dribble	Permettre au jeu de se dérouler sans trop de coupures frustrantes	En milieu de cycle, quand les arrêts sont contrôlés et les départs en dribble maîtrisés
5 secondes de possession	Milieu de 2d cycle	Défense : la balle revient aux défenseurs si le porteur ne passe pas son ballon après avoir arrêté son dribble , dans les 5 secondes et sur remise en jeu.	récompenser la pression défensive et contraindre les non porteurs à se démarquer. Valoriser la défense individuelle sur porteur et non porteur	
Autorisation de la défense en Zone press	N2 et N3 si un joueur est très dominant sur la monte de balle	Défense	Permet de s'organiser collectivement pour freiner le porteur du ballon, et intercepter les passes longues	Lorsque le repli défensif est suffisamment performant pour obliger une attaque placée
3 secondes dans la raquette	Milieu de 3 <sup>ème</sup> cycle : N2	Défense Contraint l'attaque à libérer le couloir de jeu direct sur attaque placée,	Libérer l'accès au panier, occuper les espaces clés, créer une première circulation des joueurs et du ballon, le passe et va.	
Tir à 3 points	5 <sup>ème</sup> cycle	Attaque : un panier au delà de la ligne des 6m 75 vaut 3 points	Valoriser l'adresse de loin, écarter la défense en augmentant l'espèce de jeu de l'attaque placée.	
Autorisation des écrans	Niveau 5	Attaque. possibilité d'empêcher le déplacement d'un défenseur par un attaquant non porteur de balle	Si la défense est bien en place et que les circulations de joueurs et du ballon ne permettent plus de créer un décalage pour un tir	
Autorisation de la défense de Zone	Niveau 5 quand les attaquants maîtrisent le passe et va, et le jeu intérieur	Défense, permet des placements anticipés en aide pour défendre plutôt un espace qu'un joueur	Favorise les tirs extérieurs, les relations intérieur /extérieurs	

🏀 Approche pédagogique : responsabilisation progressive des arbitres :

Niveau des élèves	Situation pédagogique	En match	règles
1 <sup>er</sup> cycle	Arbitrer un 1 contre 1 sur un panier	1 arbitre pour les violations, un pour les fautes, 2 arbitres de touche	Marcher , reprise de dribble, sortie, Non contact, paniers accordés
2 <sup>ème</sup> cycle	Arbitrer un 3 contre 3 sur demi terrain	1 arbitre par demi terrain	5 secondes, portés de balle Lancer franc
3 <sup>ème</sup> cycle	Arbitrer une mi temps avec un tuteur	3 arbitres pour tout le terrain avec déplacements	3 secondes raquettes, retour en zone,

🏀 Evaluation: 4 niveaux

	gestes	Attitude	Placement /Déplacements	Intervention
Niveau 1	Sortie/ marché/reprise de dribble	Manque de sérieux, siffle volontairement faux	Centré sur la ballon, gêne le jeu	Siffle à mauvais escient
Niveau 2	+ fautes, lancers francs	Manque d'attention , pas concentré, se laisse influencer	Reste sur le côté, suit le jeu de loin	Hésite, ne siffle pas assez fort, rate beaucoup de coups de sifflets
Niveau 3	+ 3 secondes dans raquette et 5 secondes de possession retour en zone	Concentré mais pas régulier, siffle avec justesse	Permute à 2, un arbitre sous le panier un au milieu du terrain	Siffle fort avec justesse, fait quelques gestes, indique la réparation, rate quelques coups de sifflets
Niveau 4	Nature des fautes : poussé, tenu, obstruction	Sûr de lui ,concentré , régulier, conduit le match	Permute, Se place pour tout voir (fenêtre)	Siffle fort, et tout, explique, et fait tous les gestes appropriés

## ● SITUATIONS D'ÉCHAUFFEMENT

Echauffement autonomie 3<sup>ème</sup> : 5 premières minutes : sur tout le terrain

**A** : dextérité : sur place : dribble entre jambes, dribble hauts/ bas ,changements de main

**B** : coureur / suiveur : but suivre le coureur en dribblant, changement de main , de direction : arrêts, pivotés, départ en dribble

**C** : course : aller le plus vite sans perdre le contrôle du ballon : pas de marcher a l'arrêt, pas de reprise de dribble

**D** : Echauffement articulaire : le grand huit faire passer le ballon autour de la taille, de la tête, entre les jambes, de plus en plus vite.

15 minutes sur 1 panier : groupes de 3 ou 4 (par équipe)

- Tir en course/10 a droite+ 10 a gauche : 2 ballons pour 4 : marquer 6 /10 :Conseils : viser le carré noir du panneau

- tir en appuis,10

- Un contre un .5 possessions chacun , 1 arbitre

**Conseil** : défenseur : se placer entre l'attaquant et le panier et lever les bras

- 2 contre 1 : 5 attaques ; 5 défenses ;5 attaques

**conseil** : - porteur de balle :si le défenseur viens sur moi : je passe le ballon, s'il est loin, je vais au panier

- attaquant sans ballon : je cours sous le panier, appel le ballon et remonte en soutiens pour aider mon partenaire

- l'arbitre siffle les fautes, les marchés, les reprise de dribble et compte les points

- 2 contre 2 :5 attaques/ 5 défenses  
auto arbitrage

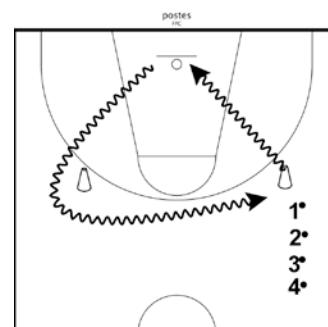
date :..... joueur capitaine de l'échauffement.....

date :..... joueur capitaine de l'échauffement.....



## ATELIER N°1 : TIR EN COURSE

- **But** : dribbler et tirer dans la course en posant 2 appuis : droite gauche a droite/gauche /droite a gauche
- **Critère de réalisation** : le premier pas est loin, le second va vers le haut : monter le genou libre Viser le coin haut du carré noir
- **Critère de réussite** : N1 : 3/10  
N2 : 6/10  
N3 : 8/10
- Tirer 2 séries de 10 en dribblant derrière le plot à chaque fois et compter
- Variante** : après le dribble : s'arrêter les 2 pieds en simultanément et tirer
- Complexification** : Idem et engager un appui vers le cercle (pas décalé)

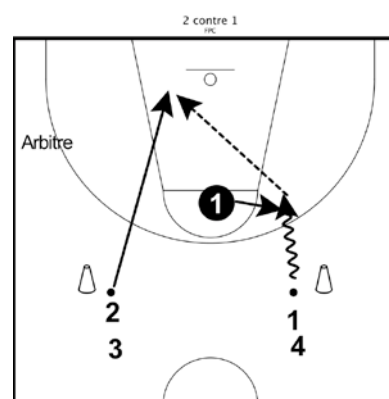


## ATELIER 2 : ATTAQUE EN SURNOMBRE 2 contre 1

- **But** : trouver le joueur seul proche du panier pour tirer le plus vite possible
- **Dispositif** : 2 attaquants / 1 défenseur chacun part d'un plot
- **Choix** :
  - Porteur de balle* : si le défenseur est loin ou derrière : j'avance au panier, s'il vient sur moi, je passe la balle a mon partenaire
  - Non porteur de balle* : je cours le plus vite possible sous le panier, je regarde et appel la balle
  - Défenseur* : bras en l'air je me place entre le porteur de balle et le panier et je gêne la passe
- **Répétitions** : 5 passages en attaque  
5 passages en défense  
retour 5 passages en attaque

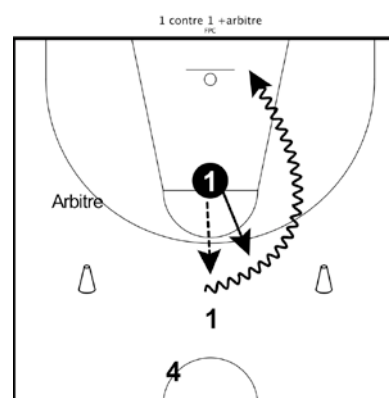
si groupe de 4 : le 4<sup>e</sup> arbitre

- **Critère de réussite** : Marquer 3 paniers sur 5 attaques
- **Variantes** :
  - 1 : le défenseur est placé derrière au départ
  - 2 : c'est le défenseur qui donne le top départ
  - 3 : Un second défenseur arrive en retard



## ATELIER 3 : 1 CONTRE 1 AVEC ARBITRE

- But** :
  - Attaquant* : aller marquer le panier, ne pas tourner les dos au panier, protéger son ballon
  - Défenseur* : se placer entre l'attaquant et le panier et lever les bras
- **Arbitre** : regarder et siffler les infractions et fautes
- **Réparation** : une faute sur 1 tir = 1 lancer franc
- **Répétitions** : 5 passages en attaque puis 5 en défense, Puis 5 à l'arbitrage
- **Variable** : Possibilité de passer à l'arbitre après avoir arrêté son dribble
- **Critère de réussite** :
  - Attaque : Marquer 2 fois sur 5 tentative
  - Défendre sans faire de faute et gêner le tir
  - Arbitre : siffler fort et expliquer ce qu'on a vu



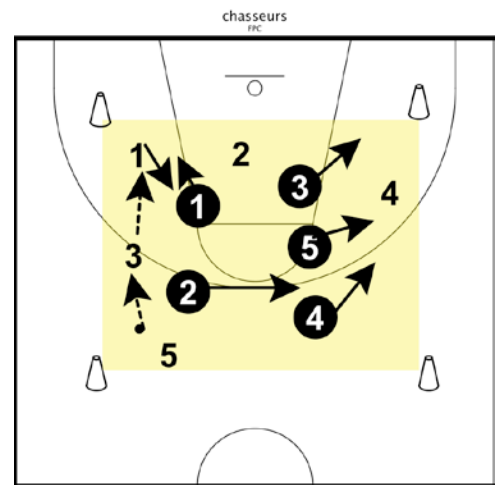
## ● Quelques Situations ludiques pour favoriser l'engagement des élèves :

### □ Les chasseurs et lapins

- 2 équipes dans un périmètre défini par les plots
- les chasseurs doivent éliminer les lapins en les touchant avec le ballon ils n'ont pas le droit de dribbler, ne font circuler le ballon qu'en passe n'ont pas le droit de lancer le ballon sur un lapin
- les lapins doivent se déplacer dans le périmètre sans en sortir sinon ils sont éliminés

les chasseurs ont gagné lorsque tous les lapins sont éliminés

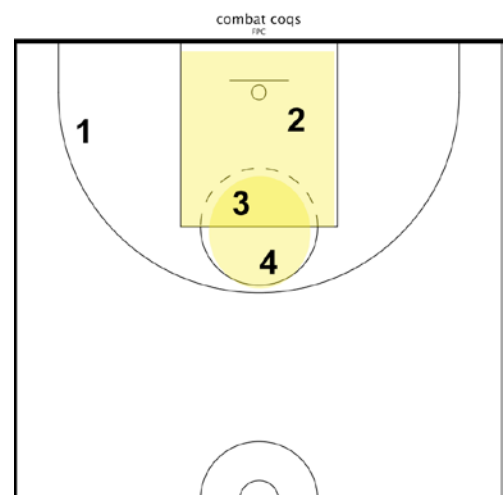
- Variante : chronométrer, l'équipe qui élimine l'autre le plus rapidement a gagné



### □ Le combat de coqs

Tous les élèves ont un ballon et dribblent dans le périmètre

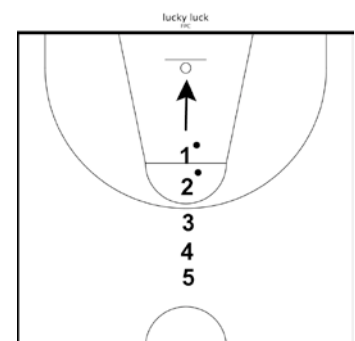
- Le but du jeu est de rester en jeu le dernier
- Un dribbleur est éliminé s'il sort du périmètre ou si son ballon rebondit en dehors ou s'il commet une reprise de dribble
- Les dribbleurs peuvent chasser le ballon des autres mais doivent garder le dribble .
- Le périmètre se rétrécit au fur et à mesure que le nombre de joueur diminue :
  - 1 : la Zone à 3 points : toute la classe
  - 2 : la Raquette : la moitié de la classe
  - 3 : le rond de la raquette : 6 élèves
  - 4 : le demi rond : 3 élèves et finale



Variante : l'enseignant peut défier sa classe...  
il peut mettre en place des arbitres pour les fautes et reprises de dribble et sorties

### □ Le Lucky Luke

- tous les élèves sont alignés face au panier,
- les 2 premiers ont un ballon.
- But : marquer le panier avant son successeur pour rester en jeu
- Marquer le panier avant son prédécesseur pour l'éliminer.
- Le premier tir se fait toujours à la même distance , puis le joueur peut se rapprocher du panier pour les suivants
- après avoir marqué, le joueur doit passer rapidement le ballon au prochain tireur et se replace a l'arrière de la colonne.



## EVALUATION DNB

### **1 : Les Programmes :La Compétence de niveau 2 :**

- Dans un jeu à effectif réduit,
- rechercher le gain du match
- en assurant des montées de balle rapides quand la situation est favorable
- ou en organisant une première circulation de la balle et des joueurs pour mettre un des attaquants en situation favorable de tir quand la défense est replacée.
- S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié aux tirs en situation favorable.
- Observer et co-arbitrer.

### **2 : Fiche ressources N2:**

#### **Connaissances :**

- Les éléments permettant de décider de la mise en place d'un jeu placé : possibilité du porteur, remplacement défensif. (SA Surnombre)
- Différentes modalités de jeu : circulation de la balle et des joueurs, organisation simple des rôles dans la phase de progression ou phase placée. (espaces clé passe et va)
- Les règles du jeu (3 secondes dans la raquette) ( Fiche règles)

#### **Capacités**

- Coordonner ses actions avec celles de ses partenaires. (projet organisation offensive)
- *Elaborer un projet d'organisation collective simple, à partir des observations transmises*, permettant le choix d'un jeu en pénétration ou d'un jeu placé.

#### **Porteur**

- Se construire une zone de tir favorable.(distance+position du défenseur)
- Effectuer des passes longues et précises. (Passes contre attaque)
- Réussir à réduire le temps d'enchaînement dribble-passe pour profiter des échanges possibles vers l'avant malgré la présence d'un défenseur proche. (SA surnombre )
- Utiliser le pied de pivot pour protéger son ballon et calmer le jeu pour attendre une situation de passe favorable.

#### **Non porteur**

- S'organiser en fonction de ses partenaires pour toujours offrir un relais ou un soutien au PB. o Traverser la raquette pour offrir des solutions de passes au PB.( SA Jocker)

#### **Défenseur**

- Choisir entre se replacer ou gêner le PB. (Projet Organisation défensive)

#### **Attitudes:**

- *S'engager dans la construction et la réalisation un projet collectif.*
- *Accepter la répartition des rôles dans l'équipe.*
- *Prendre ses responsabilités et adapter ses choix en fonction du score. (capitaine, temps mort)*

### **3: Texte Evaluation DNB:**

- Compétence propre N°4 : « Conduire et maîtriser un affrontement individuel ou collectif »
- « Comme pour d'autres disciplines, l'évaluation des élèves en EPS au titre du DNB s'effectue dans le cadre d'un contrôle continu réalisé en cours de formation »
- « le niveau 2 de compétence doit être atteint dans chaque compétence propre à l'EPS ».
- « garantir un même niveau d'exigence envers les candidats, en tout point du territoire national »
- « Le référentiel d'évaluation intègre la possibilité d'un ajustement local des situations d'évaluation en fonction des conditions d'enseignement et des caractéristiques des publics concernés. À cet effet, une place manifeste est laissée à l'initiative des équipes enseignantes, afin qu'elles puissent adapter les conditions de l'épreuve au contexte de leur établissement. »

### **4 : Fiche DNB Basket**

- **La répartition des points:**

Efficacité individuelle	Efficacité collective	Gain du match	Arbitrage/ observation
/8	/6	/2	/4

- **La Mise en Oeuvre:**

Matches à effectif réduit, en 2 mi-temps, équipes dont le rapport de force est équilibré a priori

- 3 contre 3 ou 4 contre 4
- Equipes de niveau homogènes entre elles
- Une mi temps (récupération)

Temps de concertation prévus pour réajuster le projet

Les élèves passent à tous les rôles( observateurs/ arbitres / joueurs)

Règles essentielles (Marque/ Marcher/reprise de dribble/non contact/sorties/5secondes)

#### **Aménagements Possibles :**

- 3 secondes dans la raquette
- possibilité, sur tir raté, d'une deuxième chance avec une défense placée,
- création d'une situation de surnombre avec un défenseur en retard.
- Bonus de score en cas de tir réussi en 1 contre 0, notamment shoot en course, ou sur une attaque placée, et en cas de tir en zone favorable de marque en jeu rapide,
- résultats de match relatifs à un double ou triple score,
- valeurs de matchs différentes selon des contrats ou bonus,
- la balle à deux mains au-dessus de la tête rend invulnérable, etc.

Compétences attendues de niveau 2		Principes d'élaboration de l'épreuve		
<p>Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match en assurant des montées de balle rapides quand la situation est favorable ou en organisant une première circulation de la balle et des joueurs pour mettre un des attaquants en situation favorable de tir quand la défense est replacée.</p> <p>S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié aux tirs en situation favorable.</p> <p>Observer et co-arbitrer.</p>		<p>Matches à effectif réduit, en 2 mi-temps, équipes dont le rapport de force est équilibré a priori.</p> <p>Au cours des phases de jeu, des temps de concertation sont prévus, de manière à permettre aux joueurs d'une même équipe d'ajuster leurs organisations collectives, en fonction du jeu adverse.</p> <p>Les élèves passent dans tous les rôles : joueur, observateur, co-arbitre.</p> <p>Les règles essentielles du basket-ball sont utilisées avec des aménagements possibles permettant de faciliter l'évaluation de la compétence (par exemple : plus de 3 secondes dans la raquette, possibilité, sur tir raté, d'une deuxième chance avec une défense placée, création d'une situation de surnombre avec un défenseur en retard. Bonus de score en cas de tir réussi en 1 contre 0, notamment shoot en course, ou sur une attaque placée, et en cas de tir en zone favorable de marque en jeu rapide, résultats de match relatifs à un double ou triple score, valeurs de matchs différentes selon des contrats ou bonus, la balle à deux mains au-dessus de la tête rend invulnérable, etc.).</p>		
Points	Elements a evaluer Indicateurs decompetece	Degres d'acquisition du niveau 2 de competence		0
				20
8	<p>Efficacité collective dans le gain du match <i>sur 6 pts</i></p> <p>Gains des matchs <i>sur 2 pts</i></p>	<p><b>Jeu direct</b> Jeu simple lié à la progression du ballon vers le panier adverse. <i>0 - 2,5</i></p>	<p><b>Jeu simple, en contre-attaque ou place</b> Progression de la balle vers une zone favorable de marque en jeu de contre attaque ou en attaque placée. Utilisation d'un rapport de force favorable. <i>3 - 4,5</i></p>	<p><b>Jeu varié, en contre-attaque ou place</b> Attaque intentionnelle de la cible en s'adaptant constamment et rapidement au rapport de force. <i>5-6</i></p>
8	<p>Efficacité individuelle dans l'organisation collective</p>	<p><b>Joueur intermittent et peu collectif</b> Ne fait pas toujours les bons choix (passer, dribbler, shooter), ce qui limite son efficacité dans le jeu collectif. <i>0 - 3,5</i></p>	<p><b>Joueur permettant le jeu rapide ou placé</b> Fait un choix entre attaque placée et contre-attaque. Conserve le ballon, assure une passe, ou offre une solution de passe. Identifie les situations de tir sous le panier en 1 contre 0. <i>4-6</i></p>	<p><b>Joueur assurant le jeu rapide ou placée par des actions variées</b> Bonifie les ballons en variant les conditions d'accès à la cible. Pose le jeu ou l'accélère Contribue à la progression du ballon et tire en situation favorable. <i>6,5 - 8</i></p>
4	<p>Efficacité dans le rôle d'arbitre et d'observateur</p>	<p><b>Roles insuffisamment assures</b> Recueille des données insuffisamment fiables. En tant qu'arbitre, hesite parfois sur des actions difficiles à arbitrer. <i>0 - 1,5</i></p>	<p><b>Rôles assumés</b> Recueille des données globales, justes et fiables. Assume le rôle d'arbitre avec de l'aide <i>2-3</i></p>	<p><b>Rôles assurés</b> Recueille des données différenciées exploitables. Assure son rôle d'arbitre. <i>3,5 - 4</i></p>



## Proposition de Situation de Référence, ....Ce n'est qu'une proposition.....

- Matches à 3 contre 3

Equipes homogènes entre elles, 2 groupes de niveau niveaux sur la classe.

- 2\*4 minutes avec mi-temps de 1 min

Possibilité de temps mort par le capitaine ou le coach (1 minute)

- grand terrain (raquette tracée)
- Défense individuelle, au choix sur tout terrain / repliée sur 1/2 terrain
- Arbitrage à 3 élèves, du même niveau que les joueurs.

Les règles: Marque/ Marcher/reprise de dribble/non contact/sorties/5 secondes  
3 secondes dans la raquette

- Aménagements:

- Une Extra balle sur attaque placée si panier contre attaque
- Score aménagé : panier = 2 pts Panier contre attaque : 3 points Passe et va : 5 pts

- Critères observés:

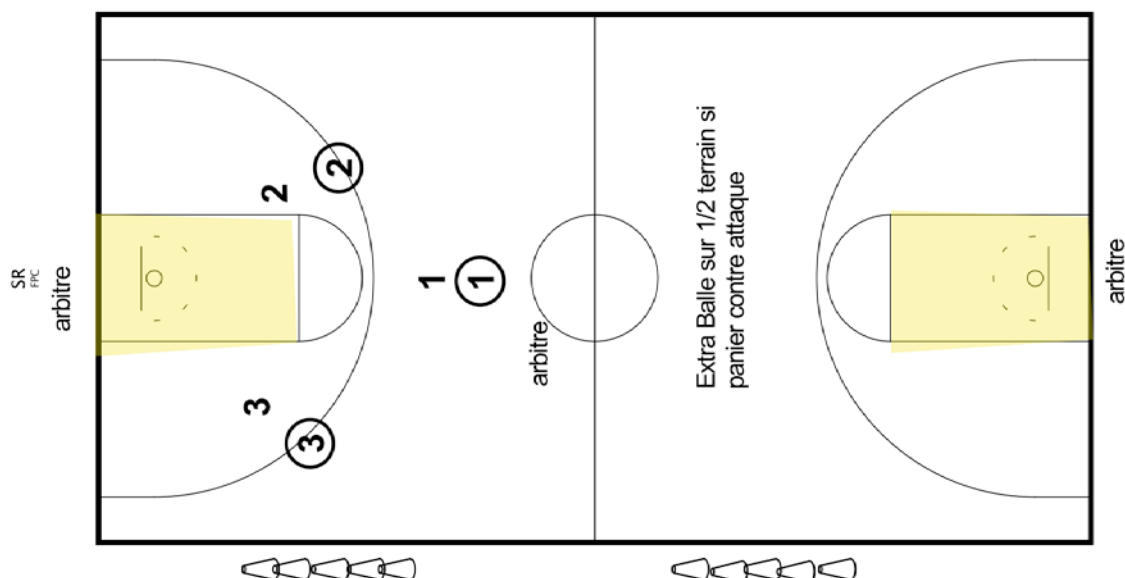
- Tirs et Paniers sur Contre-Attaque (surnombre offensif) : 3points
- Tirs et Paniers sur Passe-et-Va 5 points
- Autres Tirs et Paniers 2pts
- Balles perdues
- Choix individuels (+ ou -)

- Projets collectifs:

- **Contre Attaque:** Rôles: Coureur / Passeur

- **Attaque placée:** Code pour se placer dans les espaces clés et déclencher un passe et va

- **Défense :** choix : Tout Terrain ou repliée sur 1/2 terrain, marquage individuel





## ● Grille d'évaluation

		Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
<b>/6</b>	<b>Efficacité collective</b>  dans le gain du match  <b>sur 6 pts</b>	<b>Jeu direct</b>  Jeu simple lié à la progression du ballon vers le panier adverse.  <i>Pas d'organisation, beaucoup de pertes de balle, précipitation Peu de tirs contre attaque, Pas de tirs passe-et-va Défense désorganisée</i>	<b>Jeu simple, en contre-attaque ou placé</b>  Progression de la balle vers une zone favorable de marque en jeu de contre attaque ou en attaque placée. Utilisation d'un rapport de force favorable.  <i>Beaucoup de Tirs Contre Attaque Exploitation du surnombre Peu de tirs sur Passe-et-Va Défense organisée</i>	<b>Jeu varié, en contre-attaque ou placé</b>  Attaque intentionnelle de la cible en s'adaptant constamment et rapidement au rapport de force.  <i>Beaucoup de paniers contre attaque. Création et exploitation du surnombre. Annonce régulière du code pour passer en attaque placée Beaucoup de Tirs sur Passe-et-Va Défense adaptée et efficace</i>
		<b>0 - 2,5</b>	<b>3 - 4,5</b>	<b>5-6</b>
<b>/2</b>	Gains des matchs	2 défaites : <b>0/2</b>	1 victoire, 1 défaite : <b>1/2</b>	2 victoires: <b>2/2</b>
<b>/8</b>	<b>Efficacité individuelle</b>  dans l'organisation collective	<b>Joueur intermittent et peu collectif</b>  Ne fait pas toujours les bons choix (passer, dribbler, shooter), ce qui limite son efficacité dans le jeu collectif.  <i>Beaucoup de pertes de balle Choix – (tirs forcés, mauvaises passes) Ne défend pas</i>	<b>Joueur permettant le jeu rapide ou placé</b>  Fait un choix entre attaque placée et contre- attaque. Conserve le ballon, assure une passe, ou offre une solution de passe. Identifie les situations de tir sous le panier en 1 contre 0.  <i>Tirs seuls, choix + Quelques Pertes de balles Protège son panier</i>	<b>Joueur assurant le jeu rapide ou placé par des actions variées</b>  Bonifie les ballons en variant les conditions d'accès à la cible. Pose le jeu ou l'accélère Contribue à la progression du ballon et tire en situation favorable.  <i>Joueur ressource, efficacité aux tirs, annonce le code, passes décisives Pas de perte de balle Intercepte</i>
		<b>0 - 3,5</b>	<b>4-6</b>	<b>6,5 - 8</b>
<b>/4</b>	Efficacité dans le rôle d'arbitre et d'observateur	<b>Rôles insuffisamment assurés</b>  Recueil des données insuffisamment fiables. En tant qu'arbitre, hésite parfois sur des actions difficiles à arbitrer.	<b>Rôles assumés</b>  Recueil des données globales, justes et fiables. Assume le rôle d'arbitre avec de l'aide	<b>Rôles assurés</b>  Recueil des données différenciées exploitables. Assure son rôle d'arbitre.
		<b>0 - 1,5</b>	<b>2-3</b>	<b>3,5 - 4</b>

Les rôles sociaux sont évalués tout au long du cycle.

Les relevés statistiques servent à affiner le niveau d'efficacité collective et individuelle, et à positionner le curseur pour mettre les notes



## **Limites de cette proposition d'évaluation :**

- Un dispositif qui doit être bien rôdé pour tenir en une séance de 2 heures
- La fiabilité des observations (une partie faite par les élèves , pour renseigner les joueurs, une partie faite par le prof , pour les statistiques d'évaluation)
- Les niveaux très hétérogènes d'arbitrage : l'enseignant doit aussi le superviser
- Où placer les curseurs pour mettre les notes (cela reste à l'appréciation de l'enseignant, pas de barème)
- La lisibilité de la grille d'évaluation pour les élèves
- Un niveau requis élevé , surtout pour l'attaque placée
- L'aménagement Extra-balle n'est pertinent que s'il y a des paniers contre-attaque, Peut être envisager en plus un surnombre artificiel .
- Pour Evaluer vraiment les compétences à travailler en groupe et s'organiser collectivement, il paraît intéressant de tirer les équipes au sort au sein des niveau.

## **Valider des compétences du socle commun:**

- Le basket peut servir à évaluer les compétences du socle commun, la fiche brevet précise quelques liens.

Exemples d'items du socle commun liés à cette activité	Exemples d'indicateurs permettant de renseigner ces items
Compétence 1 : Formuler clairement un propos simple Adapter sa prise de parole à la situation de communication	L'élève transmet de façon argumentée avec clarté, concision et précision les informations recueillies, les conseils donnés et les modalités d'organisation d'un tournoi.
Compétence 6 : Respecter les règles de la vie collective	L'élève fait respecter les règles et l'esprit du jeu. Il les reconnaît comme garants du plaisir de jouer dans des conditions équitables.
Compétence 7 : S'intégrer et coopérer dans un projet collectif Assumer des rôles, prendre des initiatives et des décisions	L'élève démontre la capacité à diriger le jeu avec assurance une rencontre. Il est reconnu dans son rôle d'arbitre par les joueurs car il prend des décisions avec justesse et lucidité, au regard d'un référentiel précis : le règlement.

## **Items validés dans notre établissement :**

### Compétence 6 : compétences sociales et civiques

- Respecter les comportements favorables à sa santé et sa sécurité
- Comprendre l'importance du respect mutuel et accepter toutes les différences
- Respecter les règles de vie collectives

### Compétence 7 : Autonomie et initiatives

- Identifier ses points forts et ses points faibles dans des situations variées
- Etre autonome dans son travail : savoir s'organiser, rechercher et utiliser les informations utiles

Pour la Compétence 1 : se référer à Pierre...



<b>Organisation Evaluation Basket</b>					

Match	Equipe	contre	Arbitre	observateur
1	1 Bleu	1 rouge	1 jaune	2 jaune
2	2 bleu	2 rouge	2 jaune	1 jaune
3	1 bleu	1 jaune	1rouge	2 rouge
4	2 bleu	2 jaune	2 rouge	1 rouge
5	1rouge	1 jaune	1 bleu	2 bleu
6	2 rouge	2 jaune	2 bleu	1 bleu

**OBSERVATION :**



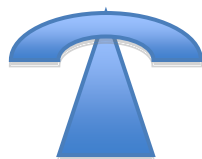
= Panier

= 2 points



= Panier Contre Attaque = 3 points

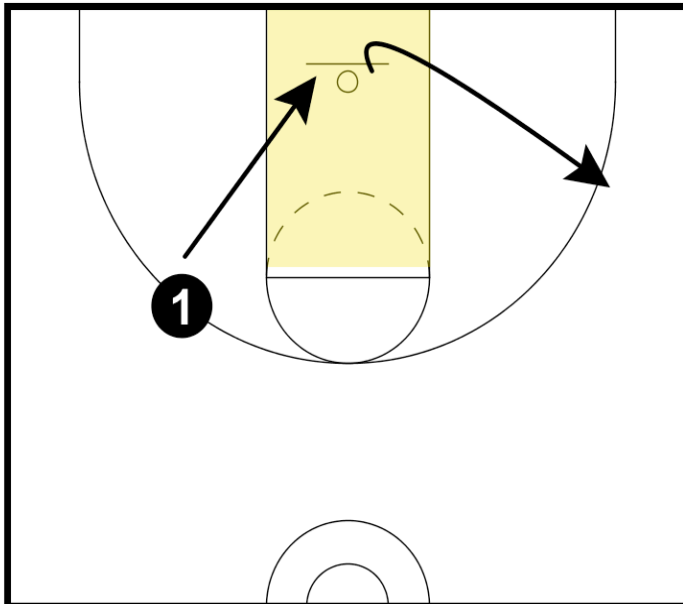
+ Extra Balle



= Panier sur Passe-Et-Va = 5 points

## Règle des 3 secondes dans la raquette

raquette  
FPC



3 secondes dans la raquette

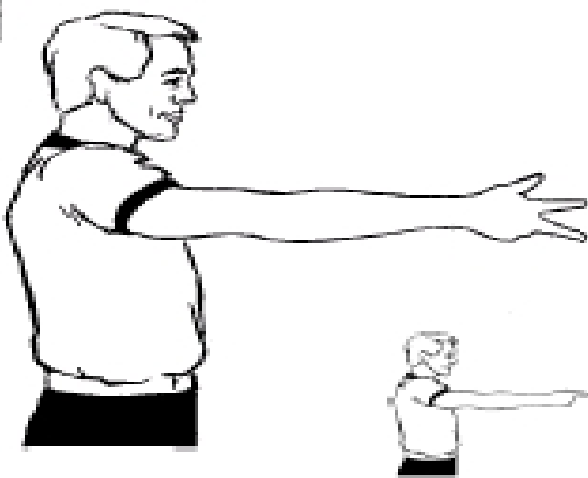
Un joueur **attaquant**, avec ou sans la balle, ne doit pas rester plus de 3 secondes dans la zone restrictive adverse (raquette).

Un **Tir** annule les 3 secondes.

L'arbitre compte 1...2...3....et si, à 4 le joueur n'est pas sorti de la raquette, il est sanctionné.

17

TROIS SECONDES



Bras tendu  
Montrer 3 doigts

## La Contre-Attaque.

### Définition :

- Jouer vite vers l'avant est la première façon de marquer, la Contre Attaque se déroule entre la récupération du ballon (interception, violation, rebond) et le tir. La CA se termine lorsque le repli défensif est effectif, il n'y a plus de surnombre.

➔ Plusieurs façons de s'organiser :

de façon spatiale : utiliser les couloirs pour éviter la forte concentration de joueurs autour du ballon : la Sortie de balle, et la montée de balle en couloir central pour avoir 2 côtés pour conclure.

Organisation par rôles : le rebondeur, le passeur, le coureur.

### Les Textes Officiels :

- Compétence Attendue N1 :  
« projet de jeu simple lié à la progression de la balle : joueurs appuis ou soutien »  
la fiche ressource : distance maximale de passe, choix pertinents entre dribble et passe, reconnaissance att/def ; dribble de progression ; double pas

- Compétence Attendue N2 :  
« rechercher le gain du match **en assurant des montées de balle rapides quand la situation est favorable** ou en organisant une première circulation de la balle et des joueurs pour mettre un des attaquants en **situation favorable de tir** quand la défense est replacée .  
Projet de jeu simple. »

➔ Les élèves doivent identifier la possibilité , ou non de jouer la contre attaque :

« Y a t'il des partenaires démarqués devant, à quelle distance ? »

« La défense est elle repliée ou l'attaque est elle encore en surnombre ? »

- Fiche ressource : - « Les éléments permettant de décider de la mise en place d'un jeu placé : possibilité du porteur, remplacement défensif »
  - « effectuer des passes longues et précises »
  - « enchainements dribbles passes malgré les défenseurs »
- Compétence Niveau 3 : "Pour gagner le match, mettre en œuvre une organisation offensive qui utilise opportunément la contre-attaque face à une défense qui cherche à récupérer la balle au plus tôt dans le respect des règles.
- Fiche ressource lycée :
  - progresser par un jeu direct ou utiliser un relais, utiliser les couloirs latéraux
  - se concerter pour améliorer l'organisation de la Contre Attaque
  - Se déplacer de manière à voir simultanément le trajet du ballon et la cible adverse (orientation partagée PB/cible)

## Caractéristique des élèves en Contre Attaque :

Le porteur de balle (rebondeur) ne regarde pas ses partenaires, et part en dribble systématiquement (perd souvent le ballon sur une violation ou interception)

Les Non porteurs partent dans le couloir central (difficile de recevoir un ballon qui arrive derrière soi , en pleine course)

Perte de balle par imprécision des passes,

Peu de paniers marqués car trop de précipitation

### Les voies de progrès pour les élèves sont :

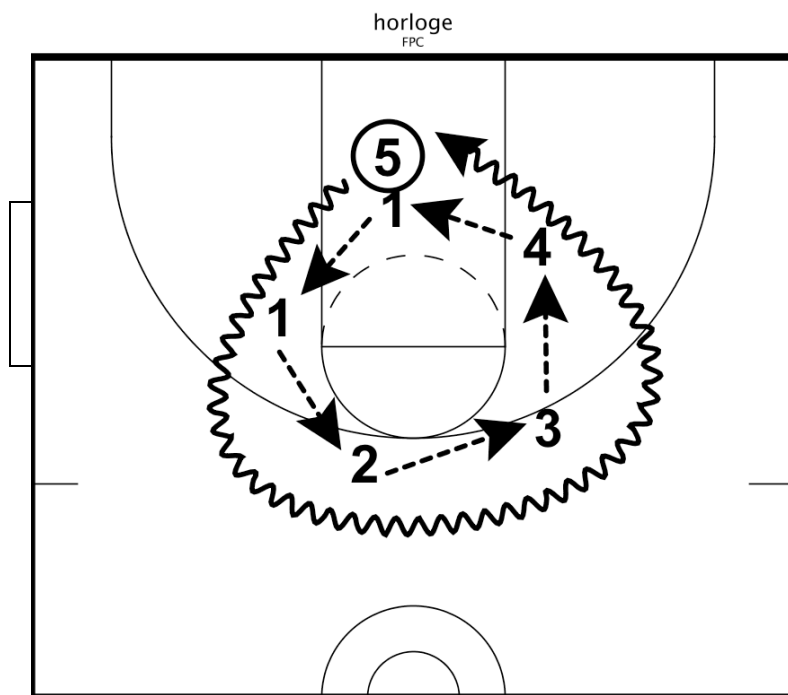
Comprendre les notions de distance de passe, couloirs, s'organiser (fiche projet) , de réguler leur projet (temps morts à partir de statistiques en direct)

identifier la fin d'une contre attaque pour mettre en place une attaque placée

Développer des habiletés motrices : enchainements passe-course, dribble-passe, dribble-tir

## Quelques Situations d'Apprentissage.

SA1 : horloge : la passe vas plus vite que le dribble



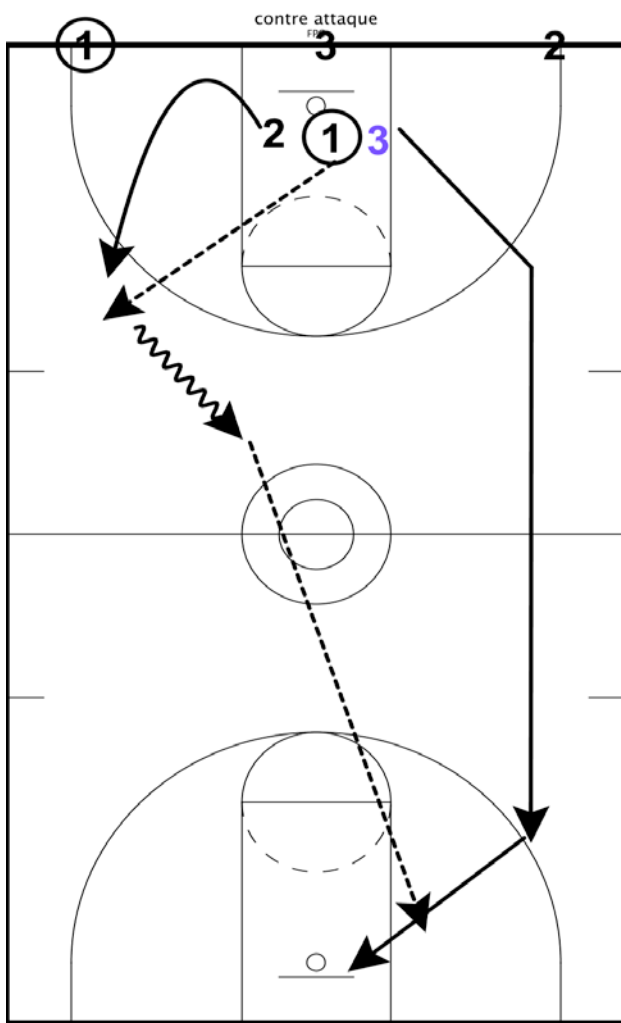
5 passeurs/ 1 dribbleur :

but : faire progresser le ballon le plus vite possible pour faire le tour de l'horloge.

les passeurs s'échangent le ballon sans bouger, le dribbleur doit faire le tour des passeurs et revenir le plus vite à la ligne de départ.

Qui va plus vite ? : le dribbleur ou les passeurs ?

ce sont les passes . (attention, les passeurs doivent être attentifs, préparer leur mains et ajuster leur passes aux partenaires)



Par équipe de 3 : définir 3 rôles et identifier les 3 couloirs de jeu.

1 : rebondeur : récupère le ballon en l'air, et se tourne vers le couloir latéral

2 : passeur : s'écarte dans le couloir latéral appelle le ballon , le reçoit, et avance puis passe en course au coureur

3 : coureur : dès que le rebond est capté, se place dans un couloir latéral et court vite vers l'avant, appelle le ballon, réceptionne en course et enchaîne dribble et tir en course.

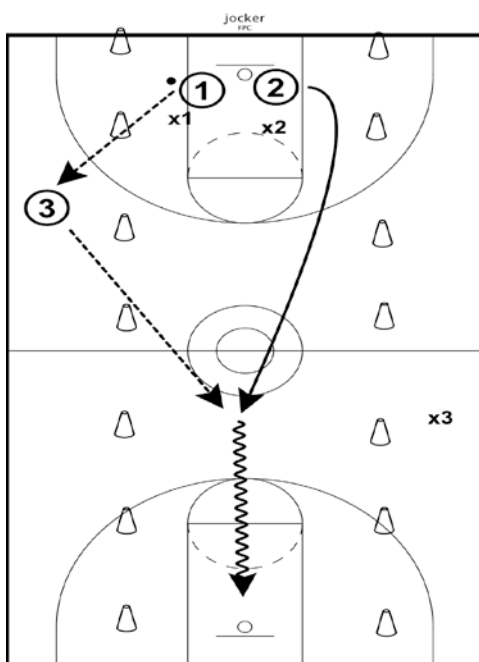
Les 3 élèves sont au rebond, l'enseignant lance le ballon et la contre attaque commence dès le rebond.

Simplification : les 3 rôles sont connus à l'avance, et les élèves se répartissent dans les couloirs, avant le rebond.

complexification : 2 défenseurs pour gêner la sortie du ballon,

complexification N°2 : 2 équipes pour mettre de l'incertitude sur la possession

**SR 1: Les Jockers latéraux comme Relais :**

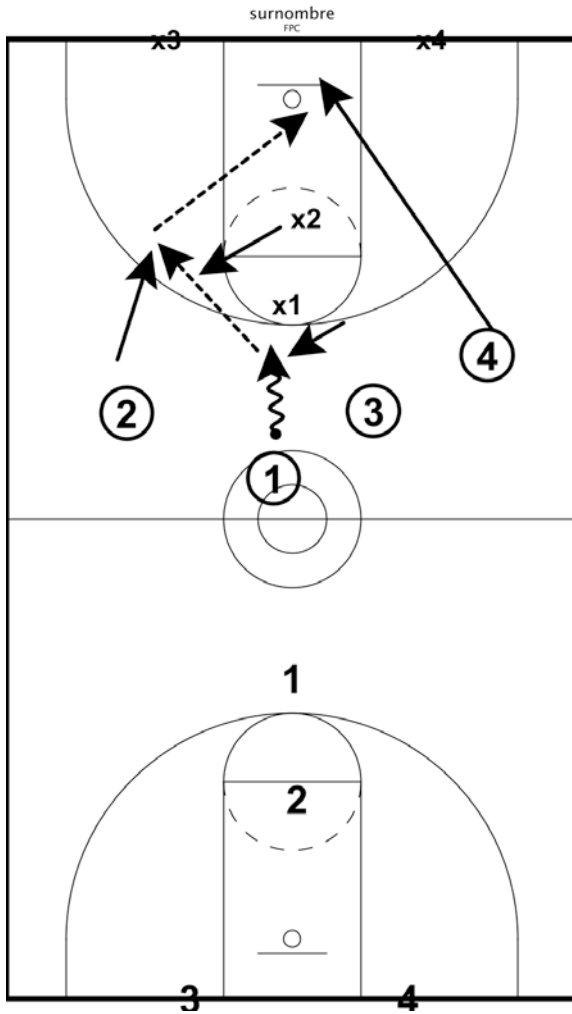


Les joueurs 3 se déplacent dans un couloir latéral, n'ont pas le droit d'avancer avec le ballon, servent de relais à leur attaque. Ils ne sont pas marqués par un défenseur.

Cette situation favorise le jeu écarté vers l'avant, et permet aux élèves d'apprendre à utiliser un surnombre offensif, et facilite les démarquages.

Le projet d'équipe consiste à utiliser , ou non un jocker , à choisir le jocker, et à s'organiser pour l'utiliser.

### SA 3: Exploiter un Surnombre pour trouver un Tir Seul



△△△△△△△△△△: plots

#### **Dispositif: Attaque en tiroir**

3 équipes de 3 ou 4 joueurs, une équipe en défense de chaque côté du terrain.

une équipe va faire 10 attaques à 4 contre 2 en alternant les côtés d'attaque.

But: trouver un tir seul par la passe

Simplification: 3 contre 1

Complexifications:

4 contre 3 défenseurs

4 attaquants contre 3 défenseurs placés et un défenseur volant qui joue des 2 côtés du terrain (le surnombre n'est que provisoire, l'attaque doit s'organiser rapidement)

4 contre 4: occupation et démarquage dans les espaces clés.

Arbitrage et observation par les élèves

Observation statistique en direct: 10 plots = 10 attaques

tir seul = coupelle envers panier sur tir seul = coupelle endroit

plot couché = perte de balle



## Contenus d'Enseignement:

### 3 contre 1

porteur: s'orienter vers le panier dès la réception de balle, regarder vite vers l'avant, priorité à la passe, si pas de partenaire démarqué devant et pas de marquage: j'avance en dribble, si le défenseur monte sur moi, je passe soit en l'air, soit à terre, puis j'enchaîne une course au panier. Tirer si je suis en position favorable.

Non porteur: s'écarter dans les couloirs, courir vite vers l'avant et sous le panier en restant à distance de passe et appelant la balle.

Défenseur: monter sur le porteur pour gêner la passe

### 3 ou 4 contre 2

NPB: s'écarter dans la largeur, venir en soutien si le porteur est en difficulté, ou en appui.

PB: aller au panier si le couloir de jeu direct est libre, tirer en position favorable.

Def: sur porteur: harceler, sur non porteur, couper les lignes de passe

### 3 contre 3 ou 4 contre 4

NPB: occuper et se démarquer dans les espaces clés par des courses avec changement de rythme et de direction, appel de balle.

PB: attaque rle panier en dribble si le couloir de jeu direct est libre, sinon chercher un partenaire démarqué et enchaîner un passe et va vers le panier après la passe.

Tirer en position favorable.

7 niveaux ont été déterminés, les élèves choisissent le niveau auquel ils veulent se confronter.

Niveau 1	3 contre 1	1 défenseur sur chaque demi terrain	Priorité passe
Niveau 2	3 contre 1 + 1	Un défenseur volant, va sur les 2 demi terrains	Priorité passe rapide
Niveau 3	3 contre 2 ou 4 contre 2	2 def par demi terrain	Fixer passer
Niveau 4	3 contre 2 + 1	2 def par demi terrain et un défenseur volant	Fixer et passer vite
Niveau 5	3 contre 3	La défense est placée sur chaque demi terrain	Espaces clé, démarquage, passe et va
Niveau 6	4 contre 3	3 défenseurs sur chaque terrain	Utiliser la largeur du terrain, fixer/passer
Niveau 7	4 contre 4	La défense est placée sur chaque demi terrain	Espaces clé, démarquage, passe et va

- Pour cette situation chaque équipe fait 2 passages, et choisit son niveau de départ. La difficulté du second passage varie en fonction du résultat du premier:

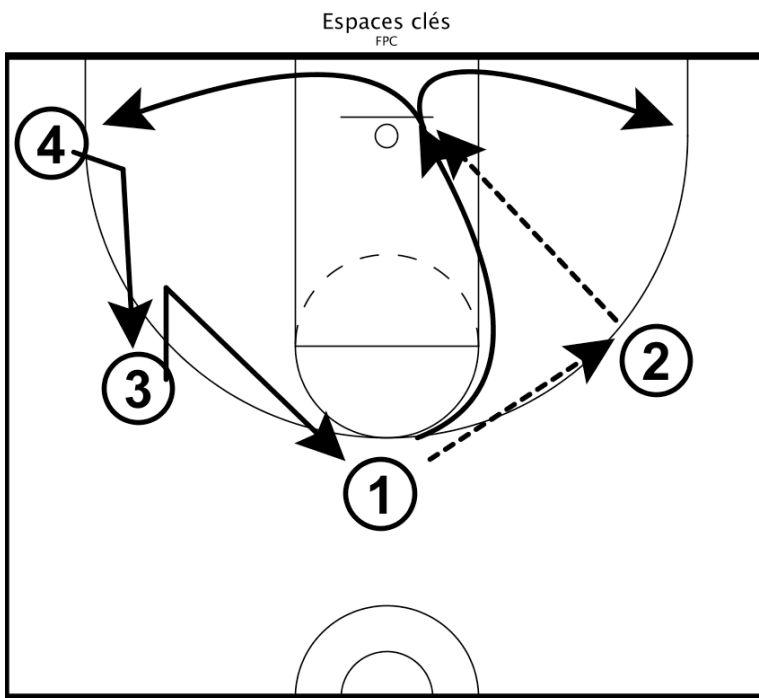
Moins de 3 tirs seuls sur 10 = l'équipe rétrograde d'un niveau

Entre 3 et 6 tirs seuls = l'équipe retente le même niveau

6 tirs seuls ou plus = l'équipe peut tenter un niveau supérieur

- L'autodétermination permise par le choix du niveau, en concertation, motive beaucoup les élèves, mais elle témoigne aussi de leur faculté à identifier leur niveau. L'objectif éducatif est de créer des relations de solidarité et d'entraide au sein des équipes, mais aussi entre les équipes.

## SA 4: occuper les espaces clés s'il n'y a plus de surnombre offensif



La Contre Attaque est terminée lorsqu'il y a eu un tir, ou que la défense s'est repliée. Les joueurs doivent identifier la fin du surnombre.

C'est le moment pour les joueurs de s'écarter hors de la raquette, et d'occuper les espaces clés situés en périphérie de la ligne à 3 points.

Ils se positionnent en fer à cheval pour libérer le couloir de jeu direct qui mène au panier.

Ils peuvent alors enchaîner un passe-et-va (ici entre 1 et 2) et rééquilibrer les espaces clés

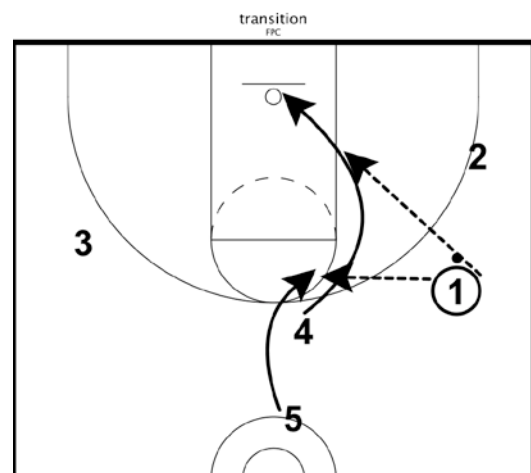
➔ **La SR de niveau 2** propose, pour augmenter la fréquence d'apparition d'attaque placée, de redonner une balle d'attaque placée à l'équipe qui vient de marquer en Contre-attaque. Les critères observés dans l'évaluation sont le nombre de tir en contre Attaque et leur réussite, le nombre de perte de balle sur contre Attaque, et le nombre de tir après un passe-et-va.

## SA 5: la Transition avec les Trailers (LycéeN5)

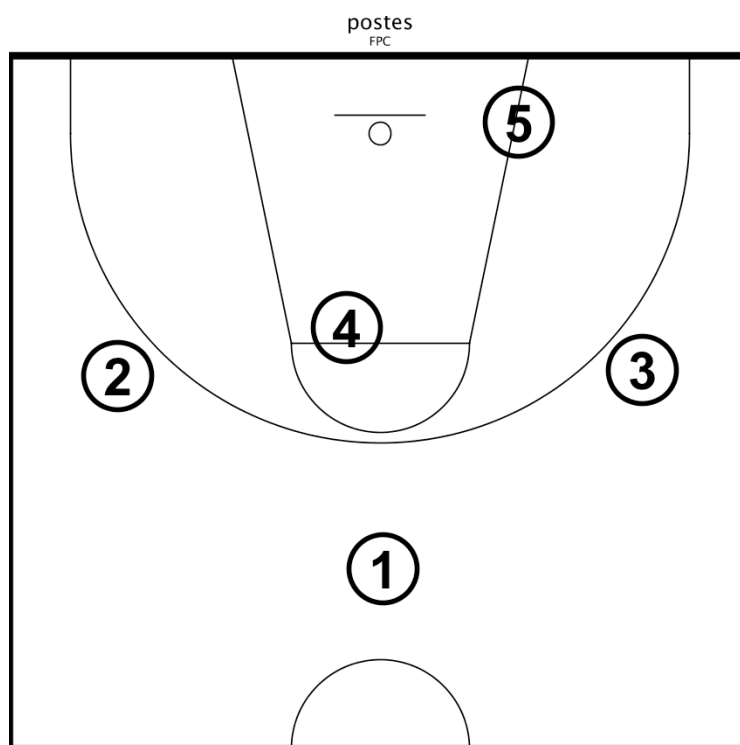
La période de transition est comprise entre la fin de la contre attaque (entre 7 sec et 12 sec), et le début de l'attaque placée, alors que le remplacement défensif n'est pas encore complet.

L'objectif de cette phase est de libérer le couloir central pour voir y arriver les grands joueurs (qui ont pris le rebond par ex.) afin de leur passer le ballon près du cercle.

Ici, l'intérieur 4 coupe au panier en appelant le ballon, et l'intérieur 5 l'appel au poste haut, en tête de raquette.



## LES DIFFERENTS POSTES DE JEU



1 : le **meneur de jeu** : joueur rapide, bon dribbleur, met en place l'attaque, passeur de la contre attaque

2 et 3 : **les ailiers** : joueurs rapides et adroits de loin, occupent les couloirs de contre attaque, et la concluent, occupent les espaces clés périphériques, percutent en dribble dans la défense, passent le ballon aux intérieurs.

4 : **poste haut** : joueur grand et rapide, se place en haut de la raquette, sert de relais pour les coupes, tir à 4 ou 5 m , ou percute en dribble dans la raquette, va au rebond, trailer en transition.

5 : **le poste bas** joueur grand et puissant, se place en bas de raquette , près du panier, joue dos au panier, ressort les ballons pour les tirs extérieurs, va au rebond, trailer en transition

## Un Exemple de traitement didactique de l'activité basket dans le cadre d'un projet EPS

ACTIVITE Basket-Ball	NIVEAU 2	COMPETENCE PROPRE : CP 4: conduire et maîtriser un affrontement individuel ou collectif	
CARACTERISTIQUES DE NOS ELEVES DANS L'ACTIVITE		COMPETENCE METHODOLOGIQUE ET SOCIALE	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Représentation individualiste de l'activité : l'exploit du dribbleur, adresse faible, contacts.</li> <li>- Difficulté à se mettre en projet collectif, problèmes d'entente au sein des équipes</li> <li>- Manque de respect envers l'arbitre.</li> <li>- Peu de persévérance devant l'effort, la répétition</li> <li>- Manque de contrôle de l'engagement physique et émotionnel</li> </ul>		<p><b>COMPETENCE ATTENDUE :</b></p> <p>Dans un jeu à effectif réduit, <b>rechercher le gain du match</b> en assurant des <b>montées de balle rapides</b> quand la situation est favorable, ou en organisant une <b>première circulation des la balle et des joueurs</b> pour mettre un des attaquants en situation favorable de tir quand la défense est replacée.</p> <p>S'inscrire dans le cadre d'un <b>projet de jeu simple lié aux tirs en situation favorable.</b></p> <p style="color: green;">Observer, co-arbitrer</p>	
Echéancier	OBJECTIFS DE SEANCE	CONTENUS D'ENSEIGNEMENT	SR :
S1	<p style="color: magenta;">Constitution des équipes,</p> <p style="color: magenta;">présentation de l'échauffement</p> <p style="color: magenta;">Rappel des règles, travail des fondamentaux, tir dribble passe,</p> <p style="color: magenta;">1 contre 1 avec arbitrage élèves : défendre sans faute</p> <p style="color: magenta;">situation cerceau at/def protection du ballon</p>	<p style="color: magenta;"><b>Tir</b> : gestuel, visée, appuis orientés vers panier,</p> <p style="color: magenta;"><b>dribble</b> : accompagner le ballon, hauteur</p> <p style="color: magenta;"><b>arrêts, départ en dribble, pied de pivot.</b></p> <p style="color: magenta;"><b>Position légale de défense.(cylindre)</b></p> <p style="color: magenta;"><b>Arbitre</b> : se déplacer, être attentif, réagir vite, expliquer sa décision .(joueurs : respecter la décision)</p>	<p>Match de 8 min , 3*3 ou 4*4 temps mort à la mi temps, arbitrage élève, observation des tirs seuls, tirs contre attaque, tir passe et va, pertes de balle .</p> <p><b>OPTIONS PEDAGOGIQUE :</b></p>
S2	<p style="color: magenta;">Mise en évidence du <b><u>tir seul</u></b></p> <p style="color: magenta;">Travail sur 2 contre 1 avec arbitre.</p> <p style="color: magenta;">Match : observation tir tentés/ tirs seuls</p> <p style="color: magenta;">Jouer vite vers l'avant.</p>	<p>Tir seul= distance de tir &lt;ou = 4m</p> <p>Et position du défenseur non gênante</p> <p>Si... alors pour PB et NPB . protection du ballon, passes décalées</p> <p>Fiche niveaux de <b>coopération dans l'équipe</b></p>	<p style="color: green;">Apprentissage progressif de l'arbitrage. 1c1, 2c1, match.</p>
S3	<p style="color: blue;">Projet de jeu sur <b>montée de balle rapide</b> : Définition des rôles sur la montée de balle rapide ; soutien/appuis, voir joker pour le N1.</p> <p>Travail du démarquage en 2 contre 2</p> <p>Match avec observation tirs seuls</p>	<p>Contenus démarquage : rompre l'alignement, changement de rythme et direction, appel de balle, passe devant, distance de passe.</p> <p>Utilisation des jokers pour atteindre la zone de marque</p>	<p style="color: magenta;">Echauffement spécifique régulier pour viser l'autonomie et permettre une quantité de pratique et de répétitions pour améliorer l'adresse</p>
S4	<p>Gérer un surnombre :</p> <p>Situation de surnombre à niveau par équipes : 2 passages : trouver le joueur seul en 3C1 ou 3 c2</p>	<p>S'écarter (couloirs) s'orienter vite vers le panier, occuper les espaces libres, construire son projet d'attaque placée en surnombre.</p> <p>Si ... personne devant : je vais au panier,</p>	<p style="color: green;">- <b>Forme de groupement :</b></p>

	Matches bingos tirs seuls (double score)	si défenseur : je passe au joueur seul à distance	2 groupes de niveau de 3 équipes hétérogènes en leur sein mais homogènes entre elles, stables.
S5	Gérer un surnombre sur montée de balle rapide ou se placer dans les espaces libres sur attaque placée.  Situation à 3 c 2 + 1 ou 3 c 3  Match bingo tirs seuls	Prendre des informations sur ses partenaires, priorité passe devant, s'écarter,	Un capitaine d'échauffement
S6	Idem S5, gagner un niveau sur la situation surnombre. Et s'organiser en attaque  Match bingo tirs passe et va : observation en direct	3c2+ 1 : choisir vite de façon pertinente : élaborer un projet de déplacement. Pour anticiper la circulation du ballon et des joueurs.  Les espaces clés, le passe et va.	- Mise en projet collectif sur une défense individuelle et un contrat tirs seuls régulation en cours de match aux temps morts
S7	JEU sur Demi terrain : les espaces clé, annoncer le code et enchaîner les déplacements pour le passe et va	Démarquage sur demi terrain  Règle des 3 sec dans la raquette Arbitrage à 3	- Le co-apprentissage
S8	Mise en SR, occupation des espaces clé, et du passe et va sur attaque placée 3* 3 ou 4*4. Règle des 3 secondes dans la raquette  Observation perte de balle, tirs tentés tirs réussis, régulation de l'arbitrage	Repérer et se démarquer dans les espaces clés, enchaîner les déplacements rapidement (back door, aiguillage, appel de balle, équilibrage des espaces)  S'engager dans le couloir de jeu direct, et passer si le défenseur aide.	travail technique par équipe  différents rôles sociaux : arbitre, table de marque observation des tirs seuls  Solidarité :
S9	Evaluation : arbitrage élève table de marque	Observation individuelle : tir Seuls, (réussis/ratés) pertes de balle.tir contre attaque, sur passe et va, choix	2 équipes de niveaux différents dans le même club, avec coach du même club

Notes