

# Le mini-basket

## CE1

### Compétence spécifique EPS (programmes 2008 et progressions janvier 2012) :

#### Cycle 2 : **Coopérer ou s'opposer collectivement (compétence 3 EPS)**

*Coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre) :*

#### **Jeux de ballon (CE1)**

- *Coordonner ses actions, en respectant les règles du jeu pour :*
  - *En tant qu'attaquant, progresser vers le but, conserver le ballon (ou le passer à un partenaire), marquer ;*
  - *En tant que défenseur, reprendre le ballon, gêner la progression, empêcher de marquer, protéger son but.*
- *Identifier son statut en fonction des actions.*
- *Assurer le rôle d'arbitre.*
- *Enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles, notamment :*
  - *Comme attaquant : courir et transporter un objet ou passer un ballon, recevoir et passer, recevoir et courir vers le but pour aller marquer (tirer ou passer le ballon à un partenaire, lancer ou poser le ballon ou un objet dans l'espace de marque) ;*
  - *Comme défenseur : courir et toucher les porteurs de balle ou d'objets, essayer d'intercepter le ballon, courir et s'interposer pour gêner la progression.*

### Compétences visées dans le cadre du premier palier du socle commun (à renseigner dans le livret personnel de compétences) :

→ *pratiquer un jeu ou un sport collectif en respectant les règles (compétence 6)*

→ *s'impliquer dans un projet individuel ou collectif (compétence 7)*

#### ASPECT PÉDAGOGIQUE DU MINI-BASKET

- Les règles seront conformes à la logique du jeu et ne seront introduites qu'au fur et à mesure de leur nécessité : adapter ces règles au comportement et au niveau des enfants.
- Vérifier la compréhension du but du jeu par les élèves (faire formuler).
- Permettre un temps d'activité important en constituant des équipes de 4-5 élèves au maximum et en multipliant les ateliers ou aires de jeu. Au-delà d'une meilleure perception de l'espace et des rôles, cela induit un jeu plus fluide et surtout une réelle participation de tous à travers la répétition des actions et gestes moteurs visés (passes, réceptions, tirs, appels, marquage, démarquage...).
- Donner la possibilité aux élèves de s'essayer de nombreuses fois (notion de plaisir et de progrès).
- Faire tenir des rôles différents (arbitre, organisateur, joueur, observateur).
- Matérialiser les résultats (établir des fiches de score pour tous les rôles ou certains rôles seulement).
- Plutôt que de proposer un empilement de jeux figés, faire évoluer chaque situation, une fois maîtrisée, de manière à favoriser une construction des apprentissages et à susciter une adaptation de l'enfant aux problèmes ou contraintes : Pour cela, modifier les variables (espace, temps, droits et devoirs des joueurs, matériel, nombre de joueurs, taille, forme ou nombre de ballons ...). Cette modification permet une simplification ou une complexification des tâches motrices selon :
  - ✓ la réussite des élèves ou de groupes d'élèves
  - ✓ les objectifs visés et les progrès recherchés.

#### LE MATÉRIEL :

- Dossards
- Plots (soucoupes) de délimitation et quelques plots coniques
- Ballons adaptés
- éventuellement panneaux de mini-basket
- Sifflets ; chronomètres

## EXEMPLE D'UNE UNITE D'APPRENTISSAGE EN CE1

Objectifs	Séances (à titre d'exemple)	Situations	Contenus
Entrée dans l'activité	1 et 2	Situation de découverte	<p><b>Balle au capitaine</b>  <u>Tâche</u> : Passer le ballon au capitaine qui doit le réceptionner de volée.  <u>Organisation</u> : Terrain 20 x 10 m environ            Derrière chaque camp, une zone de 2 m de profondeur pour le capitaine adverse            1 ballon et des maillots de couleurs pour chaque équipe.            2 équipes de 4 ou 5 joueurs :            1 capitaine placé dans la zone située derrière le camp adverse et 3 à 4 joueurs de champ  <u>Définir en classe au préalable</u> : rappeler quelques règles simples  <u>Critères de réussite</u> : Marquer plus de points que l'adversaire dans un temps donné de 6 à 8 minutes  <u>Retour en classe</u> : Faire un rapide bilan et anticiper sur la séance suivante.</p>
		Situation de découverte	<p><b>Relais déménageur</b>  <u>Tâche</u> : vider sa caisse en se faisant passer le ballon pour remplir la caisse des adversaires.  <u>Organisation</u> :            12 ballons 2 grandes caisses ou de quoi bloquer les ballons qui seront posés au sol.            2 équipes de 4 ou 5 joueurs  <u>Définir en classe au préalable</u> : interdiction de marcher avec le ballon, de dribbler. 6 ballons (ou plus) dans chaque caisse.  <u>Critères de réussite</u> : Avoir moins de ballons que l'adversaire dans un temps donné de 3 minutes  <u>Retour en classe</u> : Faire un rapide bilan et anticiper sur la séance suivante.</p>
Evaluation diagnostique	3	Situation de référence	<p><b>Mini-basket</b>  <u>Tâche</u> : Marquer des points en touchant le panneau, le cercle ou en faisant passer le ballon à l'intérieur du cercle après s'être approché de la cible au moyen de passes successives.  <u>Organisation</u> : 1 ballon de basket pour 2 équipes, plots (pour délimiter les terrains), chasubles.            Terrains de 10 à 15 m x 15 à 20m  <u>Définir en classe au préalable</u> : règles minimales du basket            2 équipes mixtes de 4 ou 5 joueurs. Le joueur ne se déplace pas balle en main (quelques pas autorisés), aucun contact n'est toléré.            1 point marqué si le panneau est touché            2 points marqués si le cercle est touché            3 points marqués si le ballon est rentré dans</p>

			<p>le panier</p> <p>L'engagement après un panier est réalisé par une relance depuis la ligne de fond, sans arrêt de jeu.</p> <p><u>Critères de réussite</u> : Marquer plus de points que l'adversaire dans un temps donné de 6 à 8 minutes</p> <p><u>Retour en classe</u> : Faire un rapide bilan et anticiper sur la séance suivante.</p>
<p>Les situations d'apprentissage seront choisies en fonction des observations faites dans la situation de référence. A chaque séance, après les situations d'apprentissage, on joue au ballon-capitaine en introduisant de nouvelles règles, si nécessaire.</p>			
Passe à dix		Situation d'apprentis sage	<p><u>Tâche</u> : Réaliser 10 passes consécutives sans se faire intercepter.</p> <p><u>Organisation</u> : Terrain 20 x 10 m environ. 1 ballon et des maillots de couleurs pour chaque équipe. 2 équipes de 5 ou 6 joueurs</p> <p><u>Critères de réussite</u> : Réaliser le plus de fois possible des séquences de 10 passes. Empêcher l'équipe adverse de faire 10 passes consécutives</p> <p><u>Variables</u> : réduire le nombre de passes, 5 par exemple</p>
L'horloge infernale		Situation d'apprentis sage	<p><u>Tâche</u> : Réaliser le plus de passes possibles sans se faire intercepter.</p> <p><u>Organisation</u> : Terrain 20 x 10 m environ. 1 ballon et des maillots de couleurs pour chaque équipe. 1 équipe de 5 ou 6 joueurs se trouve à l'intérieur du terrain. Le jeu démarre lorsqu'un premier défenseur pénètre sur le terrain. Les autres défenseurs effectuent successivement 1 tour puis entrent dans le terrain (on a alors un nombre croissant d'intercepteurs)</p> <p><u>Critères de réussite</u> : avoir marqué plus de points (= réalisé le plus de passes) que l'équipe adverse.</p> <p><u>Variables</u> : Faire rentrer les défenseurs par 2.</p>
Le joker		Situation d'apprentis sage	<p><u>Tâche</u> : Le panier n'est valable que si on a fait, au préalable, une passe au joker qui se trouve dans un cerceau seul ou dans un couloir en dehors du terrain</p> <p><u>Organisation et critères de réussite</u> : identiques à la situation de référence.</p> <p><u>variables</u> : mettre 2 jokers dans 2 zones différentes</p>

		Situation d'apprentis sage	<p><b>« Le tour de France par équipe »</b></p> <p><u>Tâche</u> : tirer et toucher la cible de toutes les positions autour de la raquette.</p> <p><u>Organisation</u> : 2 équipes de 4 à 5 joueurs. Le joueur n°1 de chaque équipe se place sur la première marque (autour de la raquette) de chaque côté du panier. S'il touche le cercle, il avance d'une marque (4 marques par équipe matérialisées par des plots). S'il marque le panier, il avance de 2 marques. Il a terminé son tour lorsqu'il arrive à toucher la cible au « lancer franc ».</p> <p>Le joueur 2 peut commencer son tour quand le n°1 a quitté la première marque et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs soient passés.</p> <p><u>Critères de réussite</u> : Etre la première équipe à terminer son demi-tour.</p>
Evaluer ses progrès		Situation de référence	Evaluer à nouveau à partir de la situation de référence

**Supports utilisés :**

- « *Livret Personnel de Compétences* » - Bulletin officiel n°27 du 8 juillet 2010
- « *Horaires et programmes d'enseignement de l'école primaire* » - Bulletin Officiel, hors-série n° 3 du 19 juin 2008
- « *Programmes d'enseignement : modification* » = progressions en EPS - Bulletin officiel n°1 du 5 janvier 2012