RENCONTRES DEPARTEMENTALES EPS 2023/2024

BASKETBALL GS - CP

12 CLASSES

Document à l'attention des enseignants

ACADÉMIE DE CRÉTEIL
Liberté
Égalité
Fraternité

Direction des services départementaux de l'éducation nationale de la Seine-Saint-Denis

SEINE-SAINT-DENIS BASKETBALL

USEP 93

JEUDI 25 JANVIER 2024 - BONDY

Documents d'appui

Livret de compétences cycle 2 "Jeux collectifs", en ligne sur le site de la DSDEN 93, rubrique EPS :
http://www.dsden93.ac-creteil.fr/spip/spip.php?article5545
Document USEP sur la pratique du basket-ball à l'école :
https://usep.org/index.php/2021/03/03/le-basket-a-lusep/

En maternelle : Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

Objectif 4 : collaborer, coopérer, s'opposer

Construire la notion d'action collective et de rôles	Construire la notion d'espace	Construire la notion de règles	Construire la notion de gain
Coopération avec les partenaires pour atteindre un but opposé à celui de l'autre équipe. Opposition directe, plus ou moins forte, interpénétrée, à statuts différenciés (attaquants/défenseurs).	Appréciation d'un espace de jeu orienté, limité et interpénétré. Perception des espaces libres pour y engager des actions.	Respect en simultané de plusieurs règles. Connaissance et acceptation des règles d'arbitrage.	Mise en relation du résultat et de la manière de faire de l'équipe. Participation à la recherche de différentes solutions ou stratégies. Codage du gain sur plusieurs parties.

Au cycle 2 : Education physique et sportive

Champs d'apprentissage 4 : Conduire et maitriser un affrontement collectif ou interindividuel

Attendus de fin de cycle	
Dans des situations aménagées et très variées, - S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu. - Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples. - Connaitre le but du jeu. - Reconnaitre ses partenaires et ses adversaires.	
Compétences travaillées pendant le cycle	**Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève**
Rechercher le gain du jeu, de la rencontre. Comprendre le but du jeu et orienter ses actions vers la cible. Accepter l'opposition et la coopération. S'adapter aux actions d'un adversaire. Coordonner des actions motrices simples. S'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres. Respecter les règles essentielles de jeu et de sécurité.	Jeux traditionnels simples (gagne-terrain, béret, balle au capitaine, etc.), jeux collectifs avec ou sans ballon (à effectifs réduits), jeux pré-sportifs, jeux de lutte, jeux de raquettes.
Repères de progressivité Tout au long du cycle, la pratique d'activités collectives doit amener l'élève à se reconnaitre comme attaquant ou défenseur, développer des stratégies, identifier et remplir des rôles et des statuts différents dans les jeux vécus et respecter les règles. Au cours du cycle, l'élève affronte seul un adversaire afin d'obtenir le gain du jeu, de développer des stratégies comme attaquant ou comme défenseur et de comprendre qu'il faut attaquer tout en se défendant (réversibilité des situations vécues).	

Croisements entre enseignements

L'éducation physique et sportive offre de nombreuses situations permettant aux élèves de pratiquer le langage oral. Ils sont ainsi amenés à utiliser un vocabulaire adapté, spécifique pour décrire les actions réalisées par un camarade, pour raconter ce qu'ils ont fait ou vu et pour se faire comprendre des autres.

A. Cadre

1. **Lieu**

Bondy – Palais des sports, 4 Avenue Marx Dormoy, 93140 Bondy

2. **Capacité d'accueil**

6 classes de grande section le matin et 6 classes de CP l'après-midi.

3. **Horaires**

GS : Accueil à partir de 9h30 - Début des ateliers à 10 h - Fin à 12h puis pique-nique sur place et/ou retour à l'école.

CP : Accueil à partir de 12h, pour ceux qui pique-niquent sur place - Début des ateliers à 13 h - Fin à 15h sur place et retour à l'école.

4. **Organisation générale**

Infrastructures à disposition : 2 salles

Sur la rencontre, les élèves sont répartis en 4 équipes.

Repas : le pique-nique est pris sur place ou à l'école.

5. **Encadrement**

Chaque classe est encadrée par 4 adultes (l'enseignant et 3 accompagnateurs).

Les ateliers sont co-encadrés par des élèves de la section sportive du collège Jean Zay de Bondy.

6. **Sécurité**

Ne pas oublier la trousse à pharmacie et les fiches de renseignement des élèves.
Il s'agit d'une sortie occasionnelle. Chaque enseignant aura vérifié les assurances de chaque élève, obligation de l'assurance « responsabilité civile et individuelle-accidents corporels ».

7. **Transport**

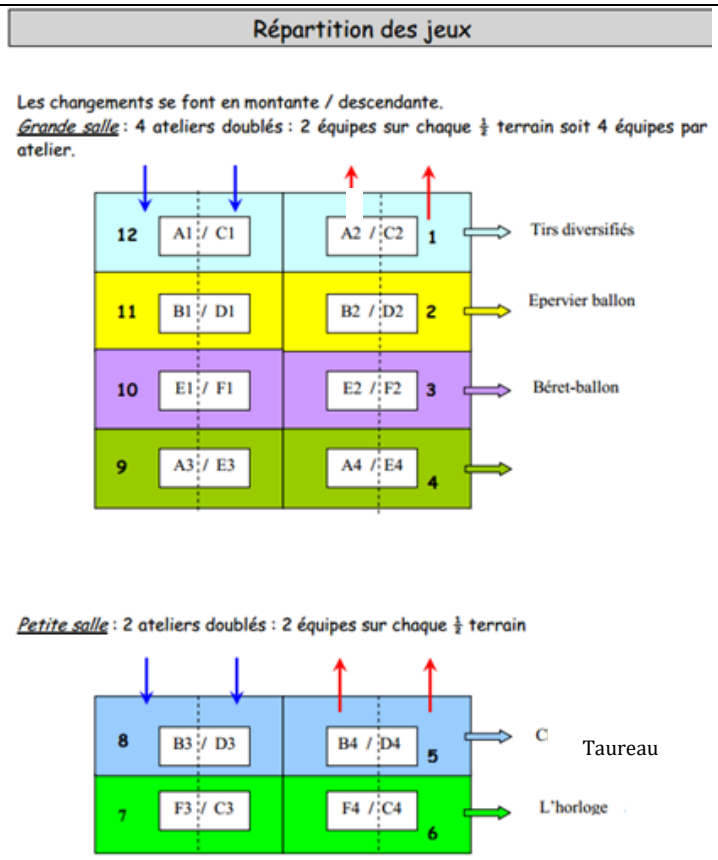
Le transport est à la charge des écoles ou des circonscriptions (CPC EPS). Assurez-vous de sa réservation, de l'heure du rendez-vous et de l'horaire du retour. (Fin des matchs à 14 heures 45). Demandez au chauffeur un numéro de portable pour le joindre en cas d'intempéries ou de problème particulier.

8. **Matériel / Tenue**

Le matériel sera sur place.

Les élèves seront en tenue de sport avec des chaussures propres.

B. Contenus

Activité proposée	Basketball
AVANT	
Préparation à la rencontre	Effectuer en amont un cycle d'apprentissage en jeux collectifs vers le basketball en faisant vivre aux élèves les situations proposées dans ce document. Un module "Jeux collectifs" peut également être mis en place à l'aide du livret de compétences en ligne sur le site de la DSDEN 93, rubrique EPS : http://www.dsden93.ac-creteil.fr/spip/spip.php?article5545
PENDANT	
Objectifs	Le matin, gagner en équipes, le plus grand nombre de jeux. Développer les compétences du « vivre ensemble ».
Organisation matérielle	
APRES	
Continuité du projet après la rencontre	Continuer le travail déjà réalisé avec les élèves. Prolonger la progression vers le basketball.

Rappel pédagogique sur les enjeux des rencontres départementales

Pour l'élève	Pour l'enseignant
Se projeter en amont, donner du sens aux APSA par la finalité de la rencontre. Répondre aux fondamentaux du de l'activité sportive par la préparation physique, mentale à la rencontre. Découvrir le plaisir de rencontrer d'autres classes. Découvrir d'autres élèves, d'autres comportements moteurs, transversaux, d'autres stratégies, d'autres techniques. Se dépasser par l'aspect compétitif. Développer des connaissances pluridisciplinaires (histoire, géographie, monde du vivant végétal et animal), transdisciplinaires (orientation - prévention routière -porter secours) et langagières S'évaluer en tant qu'individu ou en tant que groupe en se confrontant aux autres.	Réfléchir sur la didactique, analyser les APSA, les enjeux, les fondamentaux. Construire une démarche d'apprentissage Programmer Construire des apprentissages ancrés dans la réalité : faciliter la programmation et finaliser une ou des unités d'apprentissage. Donner du sens à ces apprentissages dans le cadre de la transdisciplinarité du projet. Créer une dynamique de classe, d'école, de quartier… Rencontrer d'autres enseignants, comparer sa pédagogie, rompre l'isolement. Evaluer … Que ce soit une évaluation valorisante ou sommative (diagnostique, ou intermédiaire). Connaître les réalités géographiques locales et départementales où vivent les élèves. Créer du lien avec les autres disciplines scolaires. Prolonger sur la même APS, sur des activités langagières et pluridisciplinaires liées à l'APS pratiquée

C. Organisation de la journée : Les jeux collectifs

LE BERET BALLON

1/ But du jeu :

S'organiser autour du joueur porteur de ballon, se faire des passes le plus rapidement possible puis reconstituer son équipe.

2/ Organisation :

2 équipes par terrain
Matériel : 1 ballon, 1 cerceau (ou des coupelles) par équipe ; des plots, coupelles

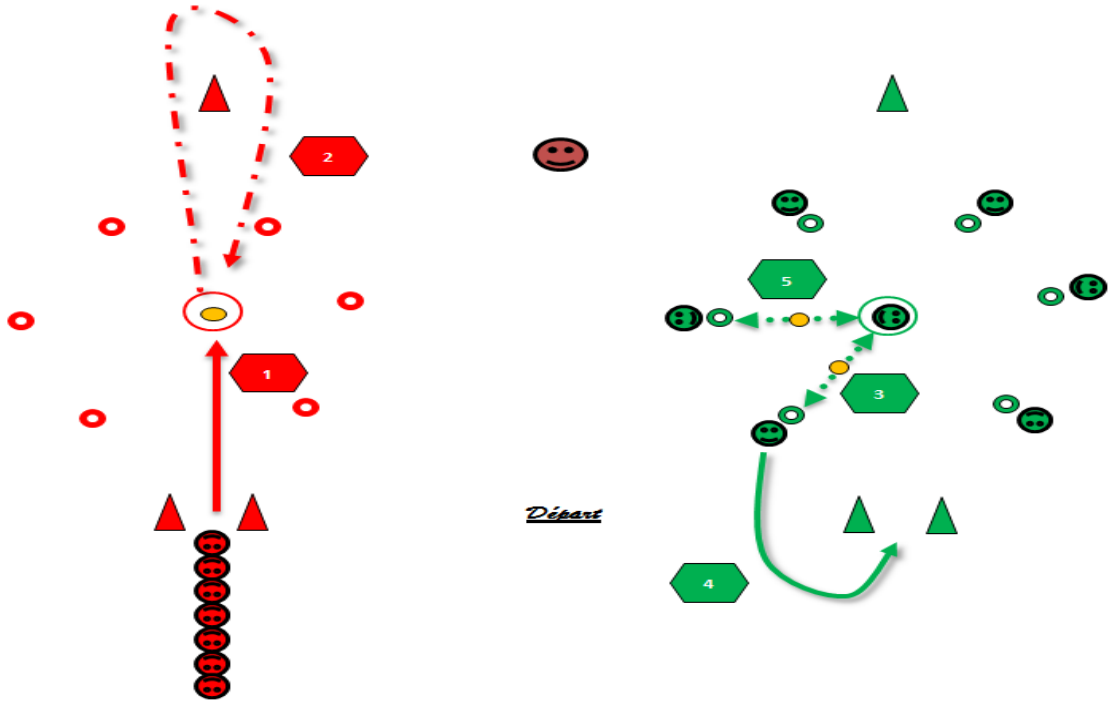
3/ Déroulement :

Le 1er de chaque colonne part en courant jusqu'au cerceau, il prend le ballon et va faire le tour du plot en dribblant pour les CP, en courant pour les GS.
Lorsqu'il revient au niveau du cerceau tous les autres membres de l'équipe sont répartis autour du cerceau et l'on finit par un tour de ballon en passes.
On recommence le jeu avec le 2ème de l'équipe qui part en premier, etc….

4/ Critères de réussite

Avoir plus de points que l'équipe adverse lorsque tous les joueurs sont passés.
Exemple : L'équipe dont le joueur appelé est revenu le premier dans son camp marque 2 points, l'autre équipe marque 1 point.

5/ Dispositif :



Variantes :

- *on appelle 1 numéro, c'est lui qui court chercher le ballon. (signal sonore)*
- *on montre 1 numéro (signal visuel)*
- *varier les types de passes.*
- *varier l'espace entre les joueurs*

L'EPERVIER BALLON

1/ But du jeu :

Passer d'un camp à un autre sans se faire prendre le ballon.

2/ Organisation :

Une équipe de lapins et 1 épervier pour 4 à 5 lapins
1 ballon par lapin.

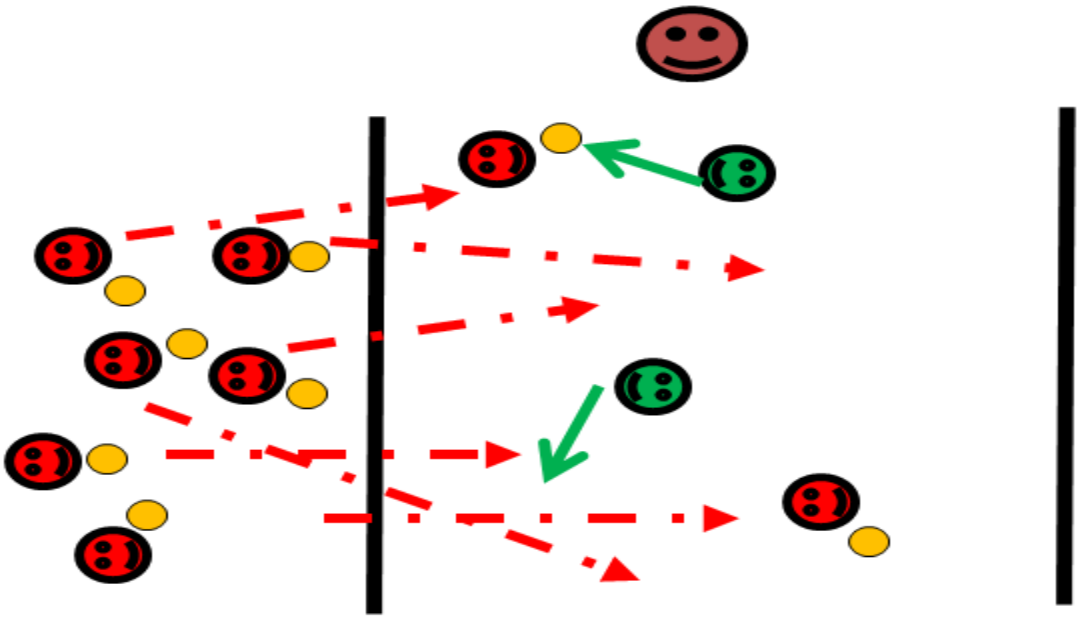
3/ Déroulement :

Au signal, sortir de son camp et traverser en essayant de dribbler. Les éperviers essaient de prendre le ballon et uniquement le ballon.
Lorsque vous avez perdu le ballon vous changer de rôle.

4/ Critères de réussite :

Etre le dernier lapin.
Prendre le plus grand nombre de ballons.

5/ Dispositif :



Variante :

- Mettre des cerceaux « refuges ».
- Augmenter ou diminuer l'espace.

L'HORLOGE

1/ But du jeu :

Pendant qu'un joueur va chercher un élément du trésor (ballon) dans un cerceau et le rapporte dans son camp en courant, l'autre équipe fait le plus de passes possibles.

2/ Organisation :

2 équipes

Pour « la chasse au trésor » : 8 ballons à transporter (trésor) + 2 cerceaux pour mettre le trésor.

Pour « l'horloge » : 1 ballon.

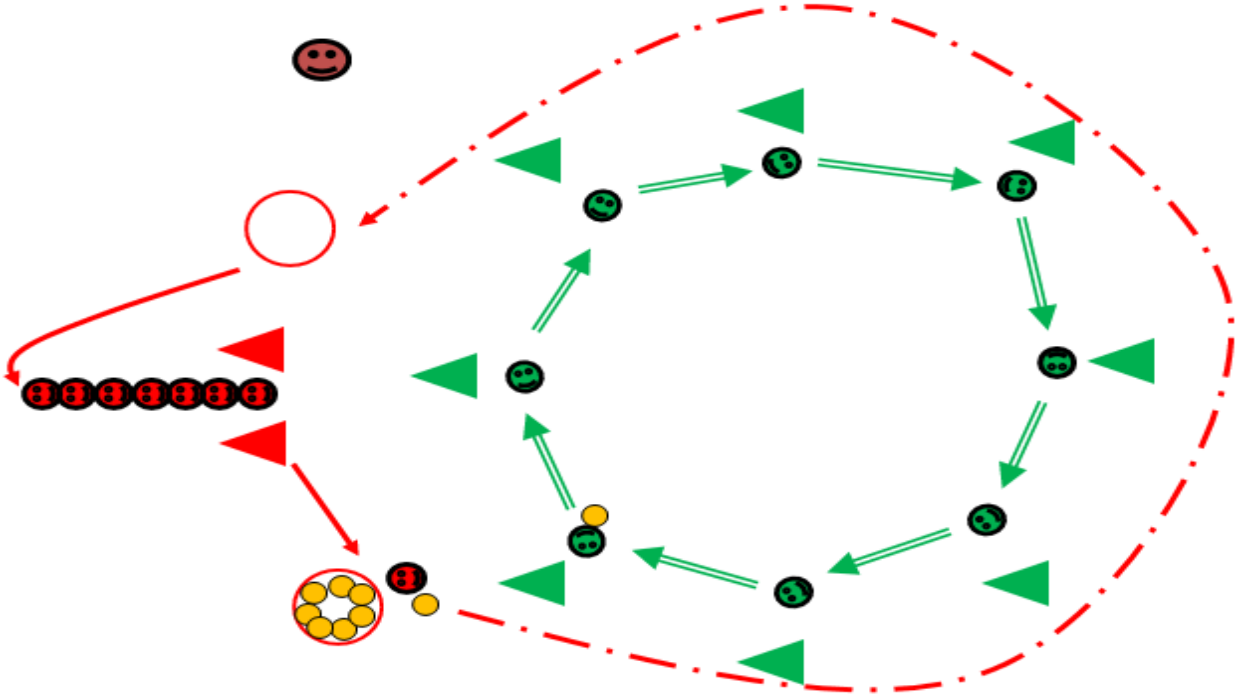
3/ Déroulement :

Les passes se font avec un rebond.
Lorsque tout le trésor est rapporté, on change les rôles.

4/ Critères de réussite :

Faire plus de passes que l'équipe adverse

5/ Dispositif :



Variante :

- Faire des passes sans rebond.
- Mettre un 2ème ballon dans l'horloge
- Agrandir le cercle.
- Faire le tour de l'horloge en dribblant.
- Terminer par un tir dans une cible ou un panier.

LE TAUREAU

1/ But du jeu :

Pendant que les matadors se font des passes, les taureaux essaient de leur prendre le ballon.

2/ Organisation :

1 équipe de 10 matadors en cercle – 2 taureaux à l'intérieur

1 ballon

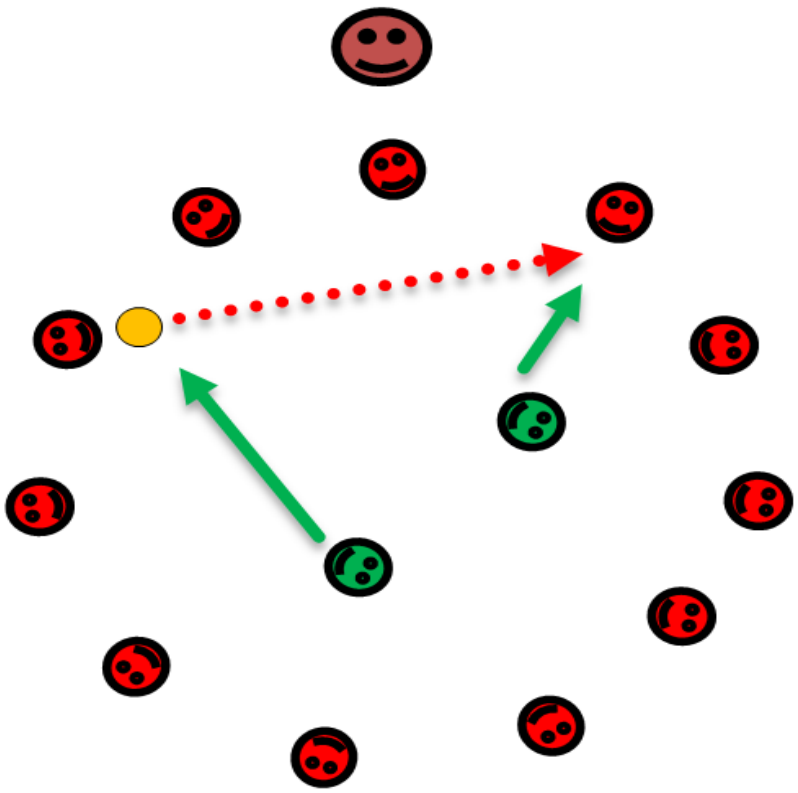
3/ Déroulement :

Les matadors se font d'abord des passes au sol puis avec rebond.
Lorsqu'un taureau a attrapé le ballon, les rôles sont inversés.

4/ Critères de réussite :

Ne pas devenir taureau.

5/ Dispositif :



Variante :

- Varier la distance entre les matadors.
- Varier le type de passes (rebond, poitrine).
- Ajouter un ballon.

SITUATIONS DE TIRS DIVERSIFIES

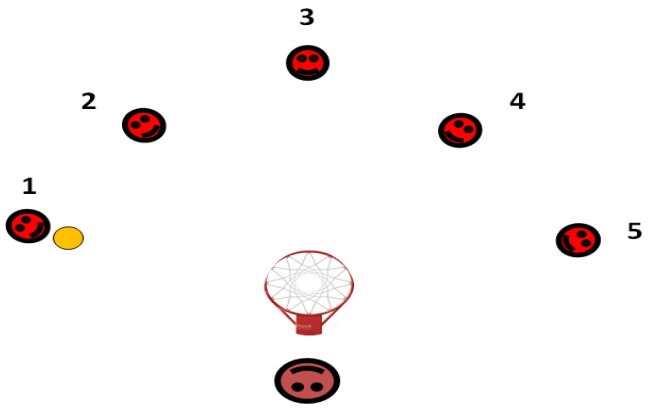
SITUATION A : Le tour de France

1/ But du jeu :
Réussir une tour complet en tirant de chacune des positions (4 pour les GS – 5 pour les CP)

2/ Organisation/Déroulement :
En file indienne, les joueurs tirent chacun leur tour et changent de cerceau à chaque panier marqué.

3/ Critères de réussite :
Terminer le jeu en premier

4/ Dispositif :



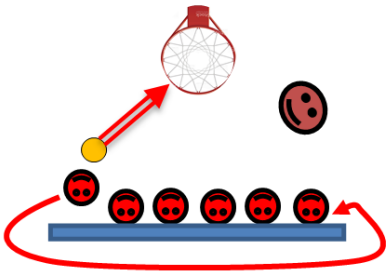
SITUATION B : Tir au banc

1/ But du jeu :
Assis sur un banc face au panier, en se levant, déclencher le tir.

2/ Organisation/Déroulement :
Chacun leur tour, les joueurs déclenchent un tir puis changent de place.

3/ Critères de réussite :
Marquer le plus de paniers possibles.

4/ Dispositif :



LA CHENILLE

1/ But du jeu :

Faire passer le plus rapidement possible le ballon de l'avant à l'arrière de la colonne et revenir au point de départ.

2/ Organisation :

Délimiter 1 terrain d'environ 8 mètres sur 8.

2 équipes : 1 ballon par équipe

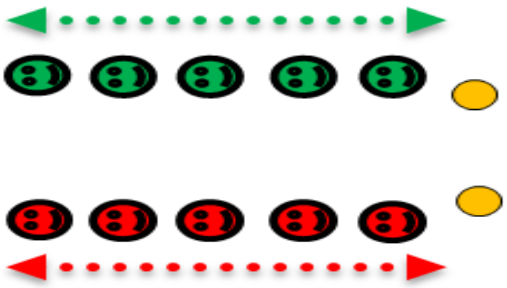
3/ Déroulement :

Chaque équipe fait circuler le ballon à l'aller (avant-arrière) : au-dessus de la tête et au retour (arrière-avant) entre les jambes.

4/ Critères de réussite :

Aller plus vite que l'équipe adverse.

5/ Dispositif :



Variante :

Varier les façons de faire passer le ballon

- Aller : entre les jambes – Retour : au-dessus de la tête
- Aller : en passant par la gauche – Retour : par la droite pour revenir
- Inversement

Légende

Elèves et Professeur des écoles	Plots, coupelles, cerceaux	Balles et ballons	Déplacements seuls	Déplacements de l'objet	Déplacements avec l'objet	Tirs, lancers	Etapes
							1