



**ORGANISER
UN CYCLE DE DECOUVERTE
DU BASKET
A L'ECOLE PRIMAIRE
CYCLE 3**

**POUR DEBUTER UN CYCLE D'EPS IMMEDIATEMENT
SE RENDRE DIRECTEMENT EN PAGE 47**



**POUR UTILISER LA PARTIE TRANSDISCIPLINAIRE
OUVRIR L'OUVRAGE PAGE 68**

INTRODUCTION



Le basket, sport collectif par excellence, a été une discipline extrêmement prisée des enseignants de l'Ecole Primaire au XX^{ème} siècle. Ceux-ci ont rapidement compris combien qu'il pouvait être un excellent moyen de permettre aux élèves d'apprendre à mieux vivre les uns avec les autres, de coopérer, de partager des émotions, de chercher conjointement des solutions... une véritable école de la vie ! Lorsqu'on rajoute à cela la dimension sportive, « santé » et culturelle on se rend compte de la richesse du basketball !

Nos valeurs, que nous n'étalons pas, car l'humilité est l'une d'elles, ont fait que la violence et les abus n'ont jamais gangréné le jeu que nous aimons.

Les Professeurs des Ecoles, pourtant convaincus par ce que peut apporter notre discipline hésitent, parfois, par manque de connaissances et de maîtrise des aspects techniques essentiellement, à se lancer dans l'organisation d'un cycle de découverte du basket à l'Ecole Primaire.

Le présent ouvrage, réalisé et conçu par des enseignants basketteurs, leur permettra de rapidement « se lancer ». Sa simplicité, son côté pratique avec une progression et des fiches toutes prêtes, illustrées par des photos et des vidéos, les autorisera immédiatement à prendre plaisir à initier les écoliers à notre jeu qui demeure un modèle d'intelligence et de partage.

Jean-Pierre DE VINCENZI

Directeur Technique National

PREAMBULE



Après avoir élaboré des « Cahiers Techniques 7-11 ans » en direction du monde fédéral, la Fédération Française de Basket Ball a souhaité réaliser ce document didactique en répondant à deux nécessités :

- proposer aux enseignants une version adaptée aux exigences de l'Education Nationale et cohérente vis-à-vis des problématiques de l'enseignement.
- concevoir un outil simple, accessible aux non spécialistes et, cependant, précis dans ses contenus afin d'en faciliter son appropriation et sa déclinaison sur le terrain.

Nous avons souhaité, à travers cet ouvrage, aller au-delà de l'activité basket et véhiculer un certain nombre de valeurs chères à notre fédération : apprendre et accepter des règles, engager un projet avec des partenaires, appréhender l'effort, respecter ses adversaires, gérer les réussites et les échecs.

Nous n'oublions pas, bien sûr, la notion de plaisir que cette activité produit et que doit en retirer l'enfant à chaque instant passé sur le terrain. Les enseignants sont les vecteurs privilégiés de ces valeurs et leur expertise pédagogique permettra sans doute aux élèves de s'épanouir dans la découverte de l'activité basket. Le monde scolaire et le monde fédéral ne sont pas si éloignés que ça et cet outil renforce un peu plus les liens que nous essayons de tisser.

L'activité physique démontre au quotidien, et tout au long de la vie, qu'elle est source d'éducation, d'épanouissement, de santé, qu'elle favorise le lien social et la solidarité. Ces bienfaits méritent d'être envisagés dès le plus jeune âge et nous pensons que les outils développés dans cet ouvrage permettront aux enseignants de répondre à de nombreuses problématiques d'apprentissage tout en conférant au projet toute la dimension éducative de notre activité.

Alain GAROS

Directeur du Pôle Territoires de la FFBB

La rédaction a été placée sous la responsabilité de :



Stanislas HACQUARD
Conseiller Technique National
Ex-Professeur des Ecoles.

Avec la participation de : (Par ordre alphabétique)

Véronique BURY Conseillère Pédagogique EPS

Philippe CABALLO Professeur des écoles

Entraîneur Breveté d'Etat 1^{er} degré.

David MONTEAGUDO Professeur des écoles

Entraîneur régional

Gilles MALECOT Chargé de mission Minibasket à la FFBB

Educateur Territorial des Activités Physiques et Sportives

Des écoles de Minibasket de

ST CHARLES CHARENTON ST MAURICE

STADE FRANÇAIS

PARIS JEAN BOUIN

Photos :

Bernard GROSGEORGE : Ex-Entraîneur National

NB : la partie spécifiquement « basket » de cet ouvrage a été réalisée à partir de la production du groupe de travail mis en place pour réaliser le classeur fédéral des contenus 7/11 ans.

Alain BOUREAUD Conseiller Technique Sportif

Vincent BOURDEAU Conseiller Technique Sportif

Thierry FABBRO Conseiller Technique Fédéral

Eric LE CORRE Conseiller Technique Fédéral

Pour des raisons de longueur de l'exposé et de facilité de lecture les principaux termes sont formulés au masculin. Le Minibasket étant une activité éminemment mixte il conviendra, bien entendu, de lire lesdits termes également au féminin.

PRESENTATION DE L'OUVRAGE

Le basketball, sport collectif, répond parfaitement aux **instructions officielles de l'Education Nationale**.

Aussi, la Fédération Française de Basketball a décidé de mettre en place un **groupe de travail constitué de professeurs des écoles et de conseillers pédagogiques basketteurs**. Celui-ci a eu pour objectif de créer un outil qui permette à chaque enseignant de **débuter rapidement un cycle de découverte du basket dans sa classe**.

Les Professeurs des écoles n'étant pas tous des spécialistes de notre sport le maître mot a été « **simplicité** ».

On trouvera donc ici un **outil concret** qui permettra à chacun **d'initier rapidement un cycle** en s'appropriant la démarche pédagogique. L'entrée dans la pratique a été totalement facilitée : **la progression pédagogique est prête, les fiches pédagogiques illustrées par des photos sont disponibles...** il n'y a « plus qu'à » mettre en place !

Pour illustrer les fiches présentées, **des vidéos** correspondantes sont prêtes. Elles peuvent aussi rassurer les enseignants et les aider à se représenter les situations.

Bien entendu, il serait regrettable que le cycle basket arrive dans la classe « comme un cheveu sur la soupe » en étant déconnecté des autres matières. Cet état d'esprit ne correspondrait pas au principe de polyvalence de l'Ecole Elémentaire.

Afin d'éviter cet écueil, des **fiches pédagogiques transdisciplinaires** se trouvent en fin d'ouvrage. Elles permettront aux professeurs des Ecoles de monter **un projet pédagogique cohérent**.

SOMMAIRE DE L'OUVRAGE

Présentation de l'ouvrage.

PARTIE THEORIQUE :

La contre-attaque	Pages 9 et 10
La gestuelle de tir	Pages 11 à 14
La passe	Pages 15 à 22
Le dribble	Pages 23 à 29
La défense : généralités	Page 30
Quelques propositions de rencontres de fin de cycle	Pages 31 à 33
Le JAP : « J'apprends à tout faire : Je joue, j'arbitre, je participe »	Page 34
Impliquer les parents (adultes accompagnateurs)	Page 35
Le minibasket à l'école (affiche)	Page 36
Le code du sportif	Page 37
Code de conduite des minibasketteurs à l'école primaire	Page 38
Le passeport du minibasketteur	Page 39
La prise en compte du handicap	Page 40
Le basket fauteuil.	Page 41 à 45

PARTIE PRATIQUE :

Proposition de module d'apprentissage.	Pages 47 et 48
Organiser une séance.	Page 49
LES FICHES PEDAGOGIQUES BASKET	Pages 50 à 64
Evaluation du cycle basket	Page 65 et 66
Autre entrée possible dans la partie pratique	Page 67

PARTIE TRANSDISCIPLINAIRE EN LIEN AVEC LE LIVRET PERSONNEL DE COMPETENCES :

Page 68

Compétence 1 : MAITRISE DE LA LANGUE

Lire : la littérature de jeunesse	Pages 69 à 72
Ecrire : rédiger un compte-rendu	Page 73
Ecrire : rédiger une invitation	Page 74
Ecrire : écrire des règles	Page 75

Compétence 2 : PRATIQUE DES LANGUES ETRANGERES

– ouverture européenne et internationale – (en référence aux programmes 2008)

Anglais : Basket et langue anglaise	Page 76
Anglais : La culture basket aux USA	Pages 77 à 88

Compétence 3 : MATHEMATIQUES ET CULTURE SCIENTIFIQUE ET TECHNOLOGIQUE

Géométrie : reconnaître le tracé du terrain de basketball	Page 89
Mesures : mesurer le terrain de basket	Page 90

Compétence 4 : MAITRISE DES TECHNIQUES USUELLES DE L'INFORMATION ET DE LA COMMUNICATION

S'informer, se documenter : recherche d'informations sur site	Pages 91 à 95
---	---------------

Créer, produire, exploiter des données : Présenter le basket par le biais de l'informatique Page 96

Compétence 5 : CULTURE HUMANISTE

Autour du patrimoine

Pages 97 à 122

Pratiquer les arts : produire une affiche

Pages 123 et 124

Pratiquer les arts : construire l'attitude basket

Page 125

Compétence 6 : COMPETENCES SOCIALES ET CIVIQUES

Avoir un comportement responsable : le basket citoyen

Pages 126 à 129

Connaître les principes et fondements de la vie civique et sociale : témoignage de Sofyane

Pages 130 à 137

Références :

- BO n°27 du 8 juillet 2010. Livret personnel de compétences.
- BO N° 1 du 5 janvier 2012 . Programmes d'enseignement de l'école primaire (modification)

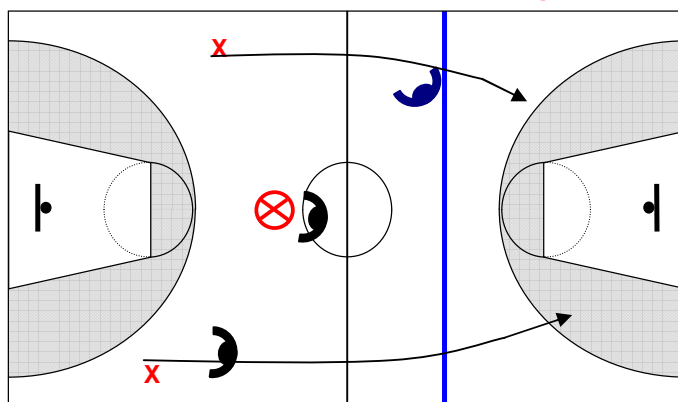
PARTIE THEORIQUE

LA CONTRE-ATTAQUE

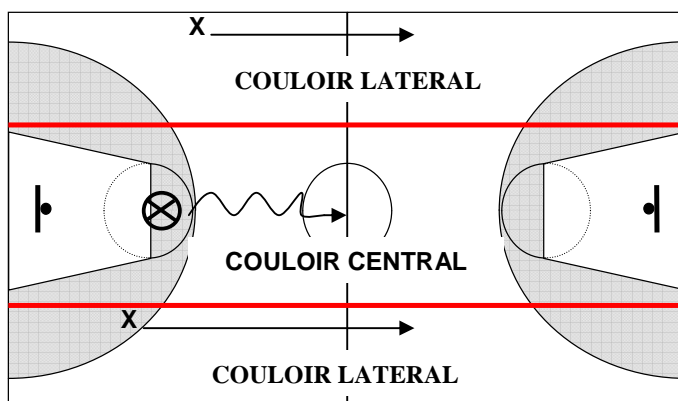
Il est important que les élèves **courent vite vers l'avant** et le fassent **immédiatement** dès la reconquête du ballon !

Afin de **ne pas tuer la spontanéité des règles simples** doivent être données :

- il est obligatoire de passer la balle à un partenaire qui est seul devant.
- le joueur qui récupère la balle (croix rouge encerclée) (s'il ne peut pas passer vers l'avant !) dribble vers l'avant avec vitesse et détermination tête levée.
- les non porteurs du ballon (signalés par la croix rouge) devront avoir la volonté de sprinter pour passer devant le dernier défenseur (en bleu) tout en allant dans un couloir libre afin de recevoir une passe longue de contre attaque.



LES « COULOIRS »



JOUER LA CONTRE-ATTAQUE



**réceptionner
la balle
en pleine course**



**s'orienter
vers le panier et
regarder devant**

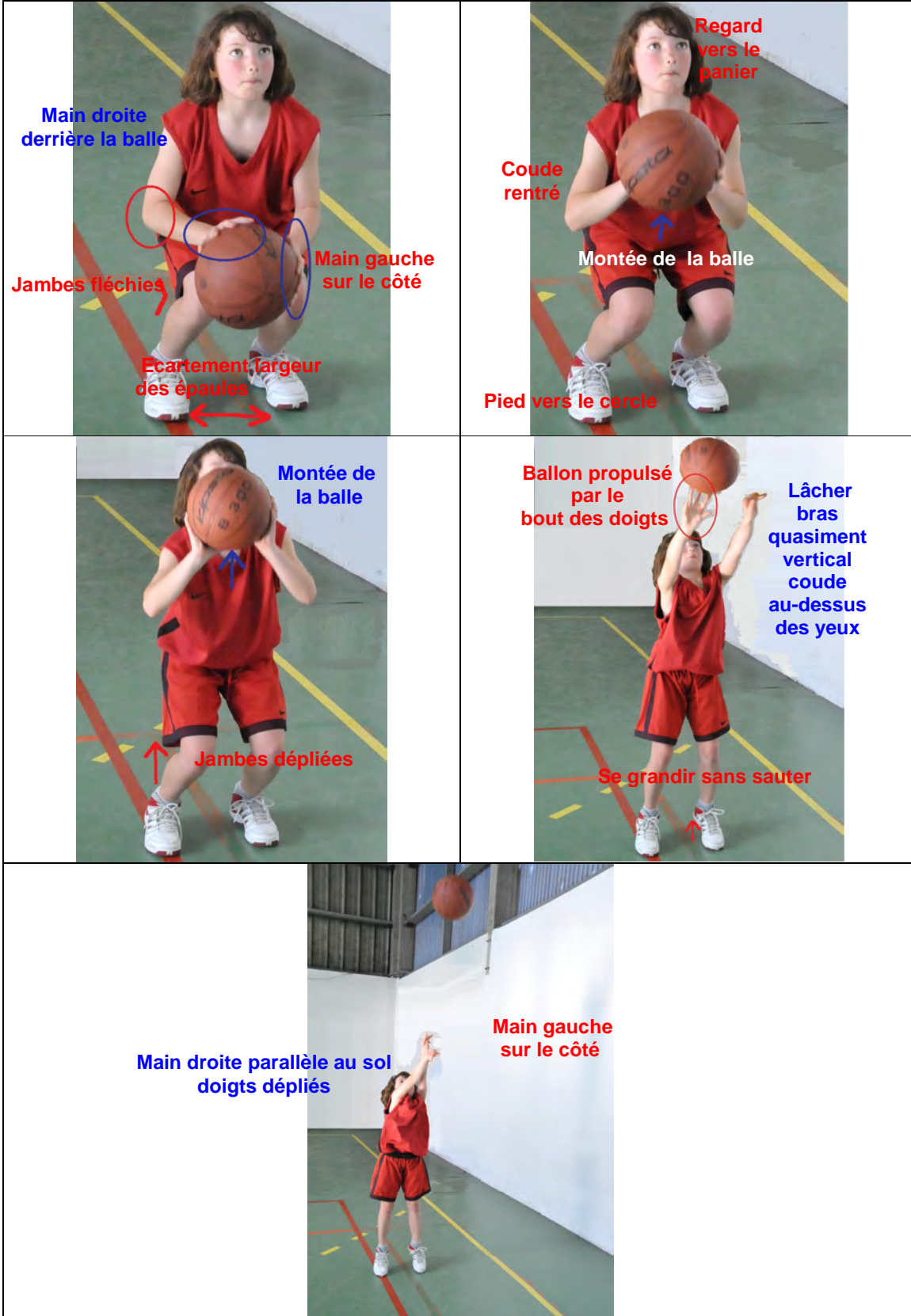


**passer la balle à un
partenaire situe devant**

LA GESTUELLE DE TIR

Quelques repères pourront être donnés aux élèves. A l'Ecole Elémentaire l'aspect technique, compte tenu du peu de temps alloué, n'est pas fondamental. Notre objectif est de faire ressentir aux élèves **que la position du coude, des pieds, la trajectoire ... facilitent le tir et permettent une plus grande réussite** et davantage de **plaisir à shooter!**

ACTION DE TIR VUE DE FACE



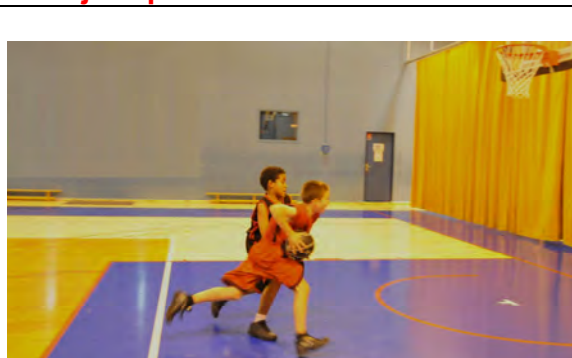
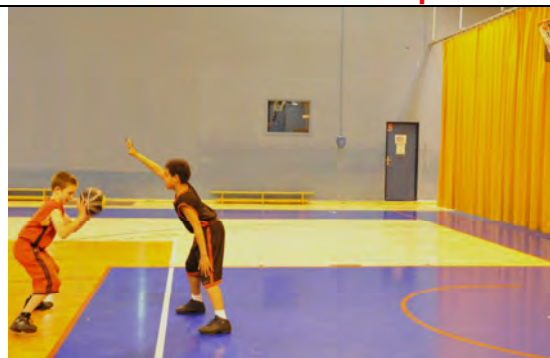
L'élève devra apprendre selon les circonstances à choisir l'action la plus adaptée :

- « tir » si le défenseur est éloigné.
- « dribble » si le défenseur est proche pour le passer.

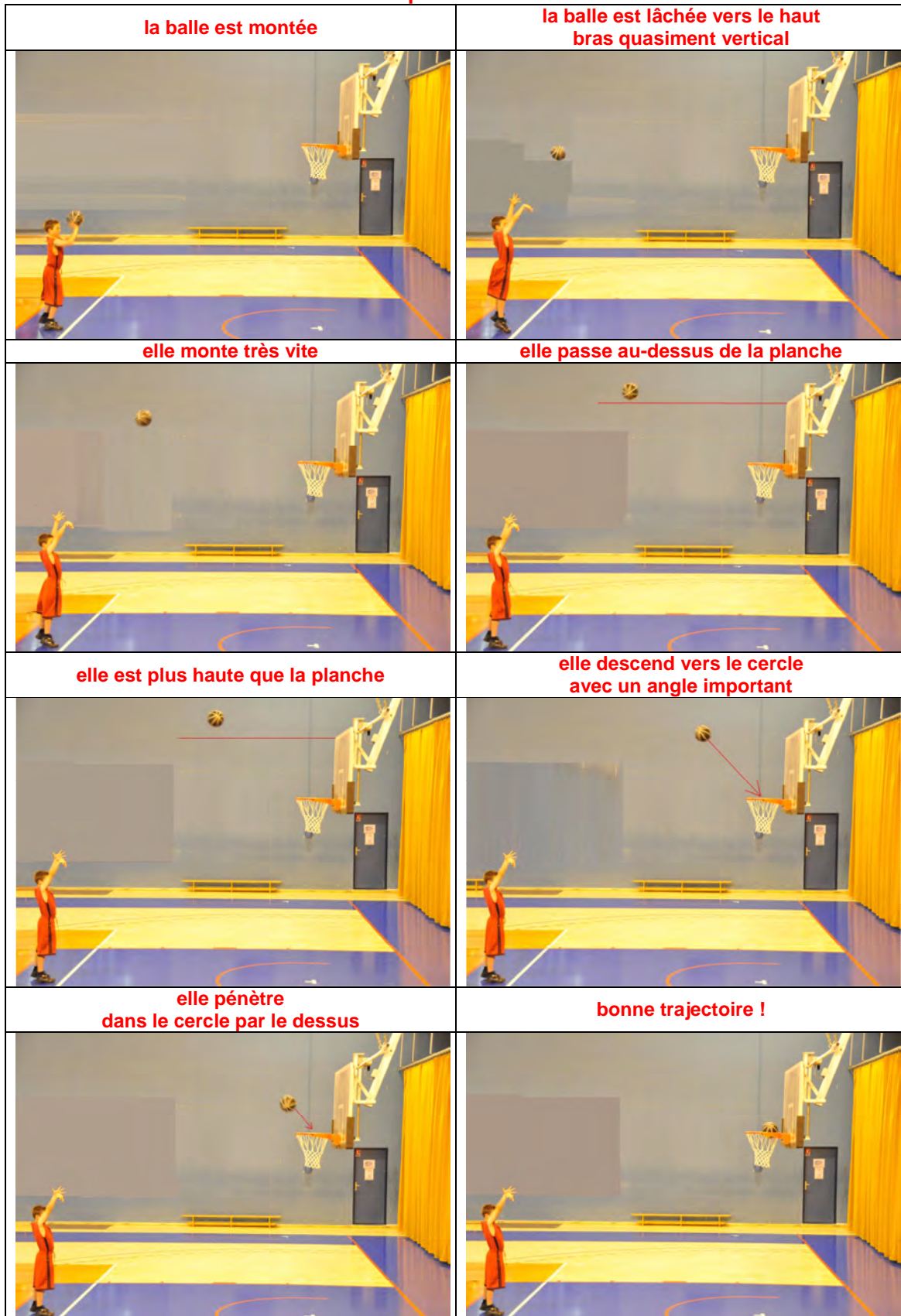
le défenseur est loin de moi : je tire !



le défenseur est proche de moi : je le passe en dribble !



TRAJECTOIRE DE TIR : il est important de faire monter la balle très haut !



LA PASSE

L'objectif est d'obtenir l'aptitude à **passer le ballon dans un espace bien défini avec précision et vitesse** (mettre de la puissance dans le ballon) quel que soit le degré de l'opposition.

De la même façon il est primordial que l'opposition soit introduite progressivement pour que l'élève apprenne à tenir compte :

- de son propre défenseur.
- de la position de son partenaire.
- du déplacement de son partenaire
- du défenseur de son partenaire.

La progression établie dans les jeux de passes permet de franchir ces étapes.

La capacité à **feinter** sera enseignée afin de se dégager de l'emprise directe de son propre défenseur et de sortir d'une situation délicate, mais aussi pour leurrer son défenseur et également celui du partenaire.



FEINTER LA PASSE, FAIRE LA PASSE



EXEMPLE DE PASSE A UNE MAIN FACE A UN DEFENSEUR





Les endroits où passer la balle face à un défenseur



Se protéger d'une main et passer de l'autre

APPEL ET PRISE DE BALLE : **chaque élève potentiellement receveur doit montrer une zone de réception** (à deux mains, à une main, en haut, en bas...)



Appel de balle à deux mains.



Appel de balle à une main.

Il devra aussi s'efforcer de faire en sorte que son défenseur ne puisse pas intercepter. Ce savoir-faire pourra s'acquérir au travers des jeux.



La balle est demandée sur le côté opposé au défenseur (Ici demande à deux mains).



La balle est demandée à une main dans la course.

Dans le cadre de la contre-attaque **les jeunes joueurs apprendront à viser « devant »** afin que le coureur ne soit pas obligé de ralentir sa course et reçoive la balle devant lui !

1. le réceptionneur est en mouvement	2. le passeur vise là où il se trouve
	
3. cela l'oblige à ralentir	4. et il reçoit la balle derrière
	

IL FAUT DONC **VISER DEVANT** LE PARTENAIRE QUI COURT !

passé à terre devant le partenaire qui court	celui conserve sa vitesse
	
la balle arrive sur sa main extérieure	il la reçoit sans ralentir pour enchaîner un tir
	

La prise de balle doit se faire à deux mains, soit simultanément, soit en maîtrisant avec la première main et en ramenant la deuxième main sur le ballon. Compte tenu de la taille des mains des élèves, on essaiera de proscrire la réception à une seule main qui ne semble pas être du domaine de cet âge.

LES DIFFERENTES PASSES :

- les passes à deux mains à la poitrine.



- les passes à terre à deux mains.



- passe longue.



LE DRIBBLE

L'enseignant sera confronté à deux difficultés : **la technique** à proprement parler et **son utilisation à bon escient**.

LA TECHNIQUE :

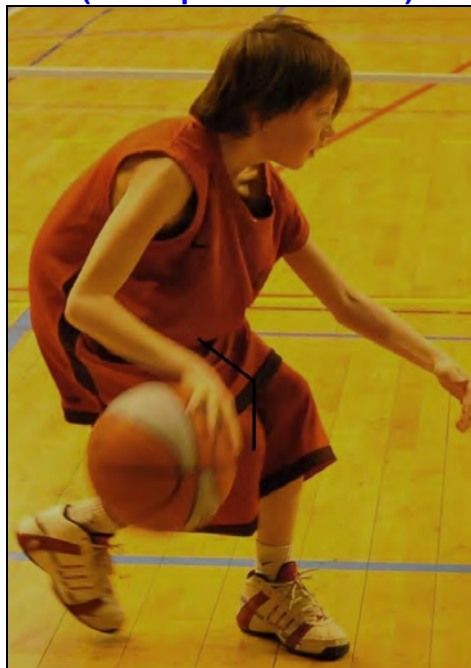
L'ambidextrie est essentielle. Néanmoins, compte tenu du peu de temps pratique dans un cycle de découverte, on ne se focalisera pas sur cet aspect.

L'élève pourra être amené à dribbler :

- **dans un espace large.**



- **dans toutes les directions. (Y compris en reculant)**



- à différentes hauteurs, fréquences et vitesses.



- avec des changements de direction.

1. Regard haut	2. Fixer le défenseur avec l'épaule	3. S'appuyer sur un pied
		
4. Casser le poignet et passer la balle très bas.	5. Réceptionner sur l'autre main	6. Pousser la balle
		

- avec des changements de rythme.
- en s'arrêtant.
- en faisant varier la position de la main sur le ballon (dans la limite du règlement : il est interdit qu'elle passe sous la balle)



PRINCIPALES CONSIGNES RELATIVES AU DRIBBLE :

- le regard devra être dirigé sur « le jeu » (et pas sur le ballon !)
- la balle devra être protégée par la main et l'avant-bras libre.
- l'attitude « fléchie ».
- le ballon doit être poussé jusqu'au bout des doigts.

DRIBBLE SUR PLACE : attitude fléchie, protection de la balle.



Contact avec les doigts

Le ballon est poussé jusqu'au bout des doigts.



PRINCIPALES CONSIGNES RELATIVES AU DRIBBLE (SUITE)

DRIBBLE EN MOUVEMENT : regard haut pour « voir le jeu »



DRIBBLE AVEC OPPOSITION : protection de la balle avec l'avant-bras et la main libre.



L'UTILISATION DU DRIBBLE :

Dans le cadre de la contre-attaque, la passe à un partenaire situé devant reste une priorité : **on ne dribble que si, et seulement si, la passe vers l'avant n'est pas possible**. Ce type de dribble permettra de relancer le jeu et de gagner rapidement du terrain.

L'enseignant devra expliquer et faire comprendre que certains dribbles sont inutiles ou inefficients :

- aller « s'enfermer » sur une ligne latérale.
- dribble « réflexe » à la réception du ballon.
- dribbler sans aller vers le panier et en démultipliant les dribbles (beaucoup de dribbles pour rien).
- dribble main droite pour aller à gauche ou vice-versa.

QUELQUES ERREURS TECHNIQUES



Le ballon est tapé sans action du poignet, les doigts ne sont pas dynamiques.



Dribble en regardant la balle.



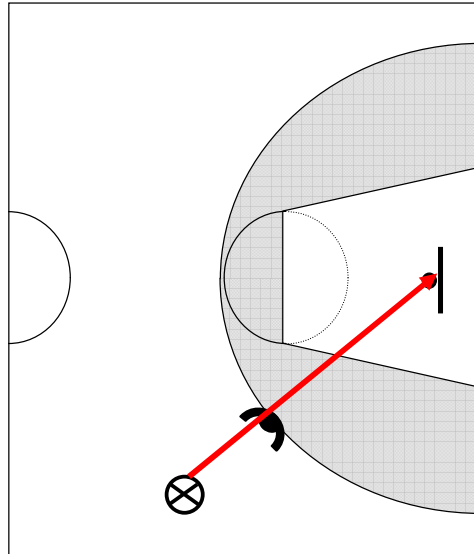
Changement de direction en dribblant trop haut

LA DEFENSE : GENERALITES

La seule chose organisée défensivement sera le fait de confier un opposant à chaque joueur dont il aura la responsabilité.

Il faudra ensuite que chaque élève comprenne que le porteur de balle ne pourra jamais être seul ! Que ce soit ou pas « son joueur » !

Le fait d'être placé sur la ligne entre le ballon et le panier est incontournable.



QUELQUES PROPOSITIONS DE RENCONTRES DE FIN DE CYCLE :

Pour débutants :

On prévoira **des ateliers avec jeux et des matchs à effectif réduit sur mini-terrain.**

EXEMPLE AVEC 5 ATELIERS : (**6 groupes de niveaux** de 6 joueurs) Equipes mixtes (Avec possibilité de mélanger les classes).

Les élèves tournent toutes les 15 minutes dans les ateliers.

ATELIER 1 : ATELIER DRIBBLE

ATELIER 2 : MATCH 2 CONTRE 2 CONTRE 2 (jeu en continuité)

ATELIER 3 : MATCH 3 CONTRE 3.

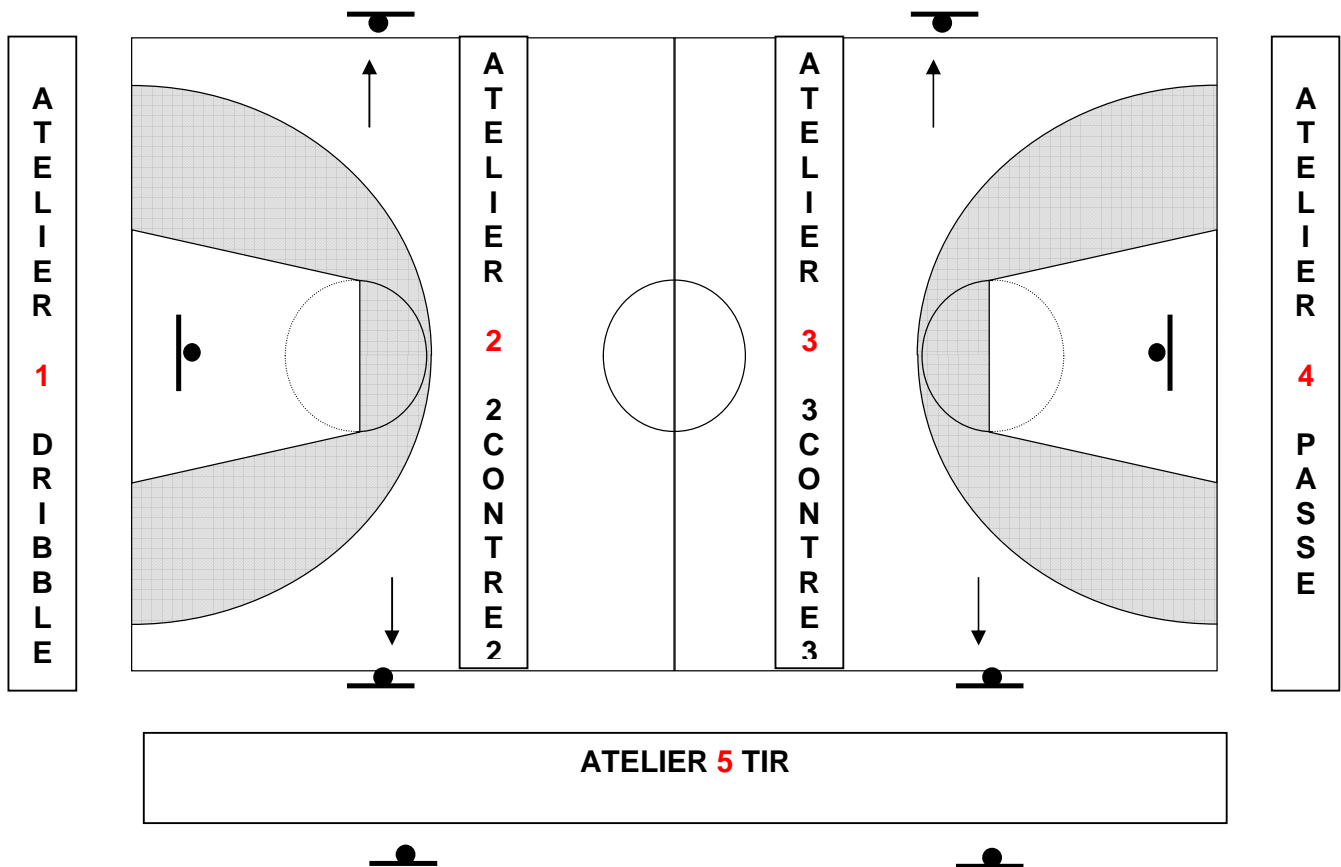
ATELIER 4 : ATELIER PASSE

ATELIER 5 : ATELIER TIR.

Le sixième groupe occupe les tâches de « jeunes officiels » sur les ateliers matchs.

On utilisera les paniers latéraux et le tour du terrain pour installer les ateliers.

(Deux terrains en travers pour les matchs deux contre deux et trois contre trois.)

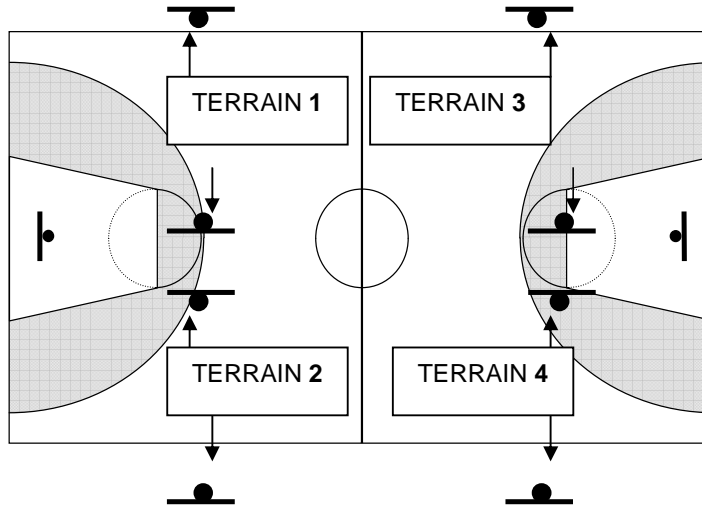


Les rencontres pour « débrouillés » :

Le jeu à effectif réduit est l'objectif majeur. Pour autant, si l'organisation de la salle le permet, les élèves qui ne joueront pas pourront être actifs sur des ateliers latéraux.

On pourra proposer différentes formules :

Le jeu 2 contre 2 sur mini terrain :



Cette organisation a pour but de permettre aux élèves d'être le plus souvent possible en situation de tir sans avoir à multiplier les courses. **Elle est de loin préférée au 2 contre 2 sur un seul panier qui retire aux élèves l'apprentissage de la transition d'un panier à l'autre et de l'orientation vers leur anneau.**

Cet aménagement mis en place on peut faire jouer simultanément 16 élèves !

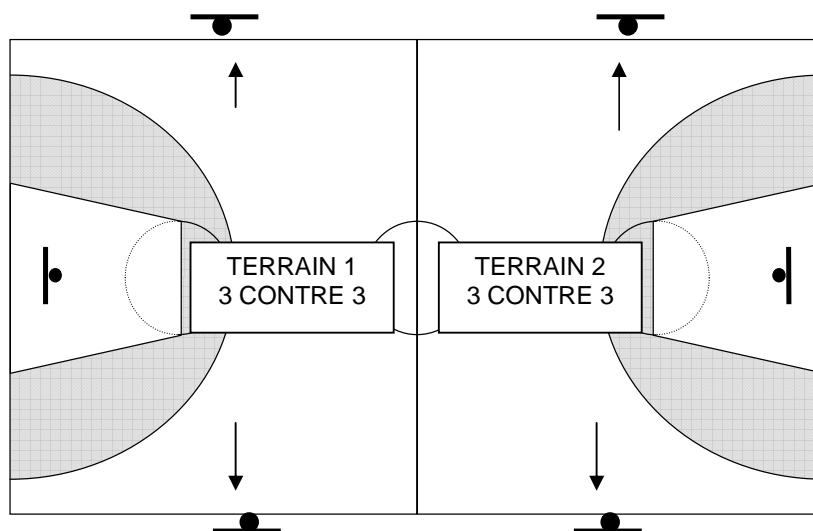
On peut inventer différentes formules :

- 4 tournois séparés avec **4 groupes de niveaux différents.**
- une « montante-descendante » c'est-à-dire que l'équipe qui perd descend (va sur un terrain plus bas -on numérottera les terrains de un à quatre-) et celle qui gagne monte (va sur un terrain plus haut)

Les règles essentielles du basket peuvent être téléchargées à partir du lien suivant :

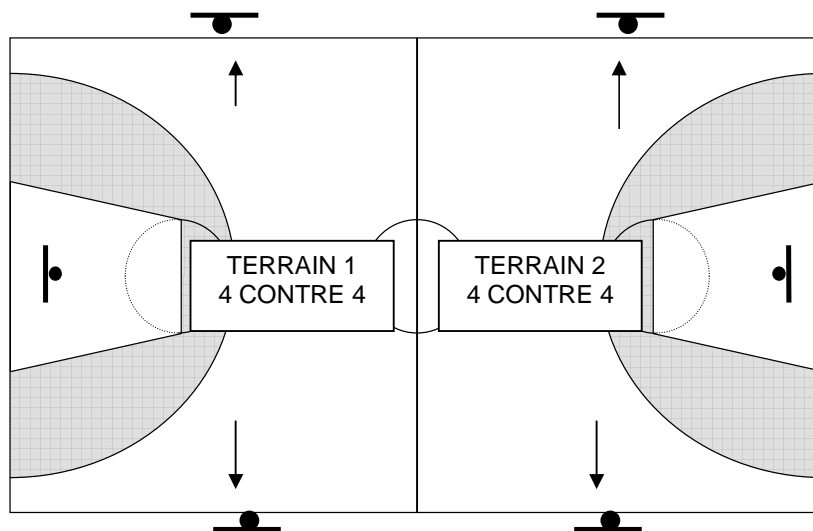
http://www.ffbb.com/minibasket/docs_sco_prod/regles_minibasket_ecole.pdf

Le jeu 3 contre 3 en travers avec deux (ou plusieurs) terrains parallèles.



Là encore ce sera l'occasion de faire évoluer les élèves par groupes de niveaux.

Le jeu 4 contre 4 en travers avec seulement deux terrains parallèles



(Possibilité de constituer des groupes de niveaux)

Le jeu 4 contre 4 tout terrain.

Il est aussi intéressant lorsque deux classes se rencontrent de scinder chaque équipe en deux (en fonction du niveau de jeu). Deux matchs se déroulent alors en parallèle sur chaque demi-terrain (en 3X3 ou en 4 X4) ce qui permet que tous les élèves jouent davantage avec une opposition adaptée à leur valeur du moment. En fin de match on additionne les résultats pour voir qui a gagné.

On peut aussi **inventer des formules dans lesquelles les résultats des ateliers sont pris en compte dans le résultat final.**

LE JAP :
« J'APPRENDS A TOUT FAIRE : JE JOUE, J'ARBITRE, JE PARTICIPE »

Cette **affiche** peut être envoyée en version papier à toutes les écoles qui participent à l'OBE pour réaliser un affichage mural en classe.

Elle sensibilise les élèves aux différents rôles que chacun peut occuper sur et autour d'un terrain de basket : joueur mais aussi arbitre, participant-organisateur ou spectateur.

La tâche d'organisateur s'avère riche et prépare sans doute à la fonction de dirigeant. La crise du bénévolat ne cessant de s'amplifier il s'agit peut-être d'une démarche permettant de l'enrayer.

Cette tâche mérite d'être anticipée en classe et prépare à la validation des compétences 6 et 7 du socle commun de compétences et de connaissances.

Lorsque des parents sont sollicités pour participer à l'encadrement, il est judicieux qu'ils soient accompagnateurs des élèves et les aident à effectuer ces différentes tâches sans pour autant se substituer à eux.

Les spectateurs « basket » sont souvent cités en exemple pour leur comportement très fair-play. Supporters sans excès ils sont les ambassadeurs de notre discipline et à ce titre il conviendra de faire en sorte que cet esprit sportif perdure. Cela s'apprend aussi à l'école.

Elle peut aussi être **téléchargée** à partir du lien suivant :
http://www.ffbb.com/minibasket/docs_jap/affiche.pdf

IMPLIQUER LES PARENTS (ADULTES ACCOMPAGNATEURS)

Ils sont des acteurs privilégiés dans la réussite de l'élève et **participeront à ce titre à l'aventure humaine « Minibasket » lors des rencontres sportives entre écoles.**

Il est important que **chacun (parent et enseignant) occupe la place qui lui revient.**

Avant la rencontre sportive, l'enseignant délimite le champ d'action des parents et précise à chacun sa propre position. Les règles de fonctionnement et de comportement seront énoncées et commentées afin d'être comprises de tous.

Ils aideront à la mise en place du JAP (Je joue, j'arbitre, je participe).

On pourra attribuer **un certain nombre de tâches à assumer :**

- **aide à l'accueil des élèves** (aspect logistique et administratif)
- **préparation du matériel pour la séance** (ballons, chasubles, panneaux à installer)
- **aide à la mise en place du matériel nécessaire.**
- **rangement du matériel entre les exercices ou en fin de séance.**
- **participation à des tâches d'encadrement et de sécurité.**

Ces tâches sont indispensables au bon fonctionnement d'une rencontre sportive. Elles sont souvent confiées aux parents qui accompagnent.

Pour éviter la lassitude des parents et le manque de reconnaissance, on leur permettra progressivement **d'être responsables d'un atelier où ils auront, en fonction de leur expérience, plus ou moins de responsabilités. (D'abord surveiller, puis répéter des consignes et les faire respecter puis, in fine, mettre en place et gérer les choses dans le temps imparti)**

Les responsabilités s'enchaînent de façon croissante et naturelle, les parents pourront, sans pression ni stress, prendre de plus en plus de plaisir en encadrant des petits aux côtés de l'enseignant référent.

Par-dessus tout il est primordial que **les parents puissent prendre plaisir dans les fonctions qui leur sont confiées.** Les tâches sont réparties afin qu'aucun parent ne soit débordé.

Chacun devra trouver sa place en fonction de ses aptitudes, de ses centres d'intérêt et de ses disponibilités.

LE MINIBASKET A L'ECOLE

Cette **affiche** peut être envoyée en version papier à toutes les écoles qui participent à l'OBE pour réaliser **un affichage mural en classe**.

Elle présente des notions d'EPS et celles des compétences du socle commun à découvrir à partir du basketball.

Il est également possible de la **télécharger** à partir du lien suivant :

http://www.ffbb.com/minibasket/docs_sco_prod/poster_minibasket_a_l_ecole.pdf

On peut aussi télécharger la fiche arbitrage (les règles essentielles du basket) à partir du lien suivant :

http://www.ffbb.com/minibasket/docs_sco_prod/regles_minibasket_ecole.pdf

CODE DU SPORTIF

(Association pour un sport sans violence et pour le Fair-Play)

Voici le code du sportif proposé par l'UFOLEP, l'USEP et le CNOSF :

Etre sportif, c'est s'engager à :

- 1. Connaître les règles du jeu et s'y conformer.***
- 2. Respecter les décisions de l'arbitre.***
- 3. Respecter les adversaires et les partenaires***
- 4. Refuser toute forme de violence et de tricherie.***
- 5. Etre maître de soi en toutes circonstances.***
- 6. Etre loyal dans le sport et dans la vie.***
- 7. Etre exemplaire, généreux et tolérant.***

CODE DE CONDUITE DES MINIBASKETTEURS A L'ECOLE PRIMAIRE



LES ELEVES S'EFFORCERONT	LES ELEVES S'INTERDIRONT
D'arriver en tenue de sport.	D'être désagréable avec les autres.
D'être poli (bonjour, au revoir, merci...)	De parler, de dribbler ou de shooter quand l'enseignant parle ou montre.
De respecter les lieux et installations (vestiaires, banc d'équipe...) et de laisser propre et en bon état chaque endroit.	De quitter la séance sans autorisation.
D'aider au rangement du matériel à la fin de l'exercice, de la séance...	De critiquer les autres joueurs.
De respecter les entraîneurs, partenaires, adversaires, arbitres et officiels.	De perturber le comportement du groupe.
D'être attentif aux consignes durant toute la séance.	De ne penser qu'à eux et d'oublier le reste de l'équipe.
De donner le meilleur de soi même en toute occasion.	De ne pas respecter les règles.
De ne jamais dire « je n'y arrive pas » mais « je n'y arrive pas encore ! »	D'avoir un comportement dangereux, antisportif...
D'encourager leurs partenaires	

**Le Minibasketteur prendra davantage de plaisir à pratiquer
si le plaisir est partagé avec tous.**

LE PASSEPORT DU MINIBASKETTEUR

Ce document peut être envoyé en version papier à toutes les écoles qui participent à l'OBE.

Elle sensibilise les élèves quant aux différents rôles que chacun peut occuper sur et autour d'un terrain de basket : Joueur mais aussi arbitre ou participant-organisateur.

Elle peut aussi être **téléchargée** à partir du lien suivant :
EN CONSTRUCTION

LA PRISE EN COMPTE DU HANDICAP

Les handicaps sont de plusieurs ordres. Une approche humaine personnalisée est indispensable. Chaque intervenant s'efforcera de comprendre chaque situation et de prendre en compte les besoins spécifiques inhérents aux différentes situations de handicap (cognitifs, moteurs et sensoriels). Il conviendra de ne pas mettre à l'écart en donnant un rôle et une place adaptés.

La différenciation se fera en fonction des handicaps.

La sensibilisation des « valides » au basket fauteuil est une excellente chose.

Pour les malentendants on pourra utiliser un drapeau au lieu du sifflet.

La participation des élèves de CLIS est une évidence. Le temps d'EPS est propice à cela.

Le basket fauteuil constitue une illustration de ces principes.

LE BASKET FAUTEUIL

Le Basket fauteuil est une adaptation du basket des « valides ». C'est donc également un sport collectif.

Il faudra donc également coopérer pour attaquer la cible en développant un jeu vers l'avant tout en utilisant l'espace disponible. Coopérer suppose une idée de partage qu'il nous semble bon de rappeler. Jouer ENSEMBLE est la clef de toute réussite et nécessite l'adhésion à une organisation, qu'elle soit offensive ou défensive sur le terrain.

La force du basket fauteuil réside dans la capacité de faire cohabiter sur le terrain toutes sortes de handicaps avec des personnes valides.

Il est possible de rencontrer des jeunes qui ont :

- un manque de coordination motrice des membres supérieurs
- une atteinte d'un ou des deux membres supérieurs
- un manque d'équilibre au niveau du tronc
- une atteinte d'un ou des deux membres inférieurs
- aucune atteinte

Le règlement adapté est le suivant :

- l'aire de jeu est la même que pour le minibasket et peut/doit être réduite dans les situations d'apprentissage au vu des efforts physiques qu'il va falloir effectuer pour déplacer le fauteuil.
- la hauteur des paniers est de 2m60 mais doit être adaptée si celle-ci est trop importante pour certains.
- les ballons utilisés sont de taille 3 ou 5 selon la force des jeunes.
- les lignes ne font pas partie du terrain.
- je peux déplacer mon fauteuil dans toutes les directions avec ou sans ballon.
- je peux dribbler, arrêter mon dribble et recommencer à dribbler autant de fois que je veux (A contrario du basket valide la reprise de dribble est autorisée dans ces conditions)
- lorsque je stoppe mon dribble (ballon sur mes genoux ou dans une de mes mains) je ne peux pas utiliser ma main courante (pour déplacer mon fauteuil) plus de 2 fois sinon la règle du MARCHER s'applique.
NB : Le pivoter ne compte pas comme un appui dans le basket valide. De fait, l'action de pivoter en basket fauteuil est comptabilisée comme une poussée au même titre qu'une poussée simultanée sur les mains courantes. La règle du marcher est donc appliquée si le joueur pivote plus de 2 fois.
- je ne peux pas décoller mes deux grandes roues lors d'un contact et jouer (réceptionner, passer ou tirer).

- lors d'une remise en jeu (quel que soit l'endroit du terrain), je dois laisser rentrer le joueur sur le terrain.
- NB : Lors d'une remise en jeu sur la ligne de fond, les joueurs ne peuvent pas entrer dans la raquette avant que le ballon soit à la disposition de celui qui fait la remise en jeu.
- j'ai le droit d'être au contact et de bloquer mon adversaire mais pas de le pousser.
- lors d'un croisement avec un adversaire la règle qui s'applique est la suivante :



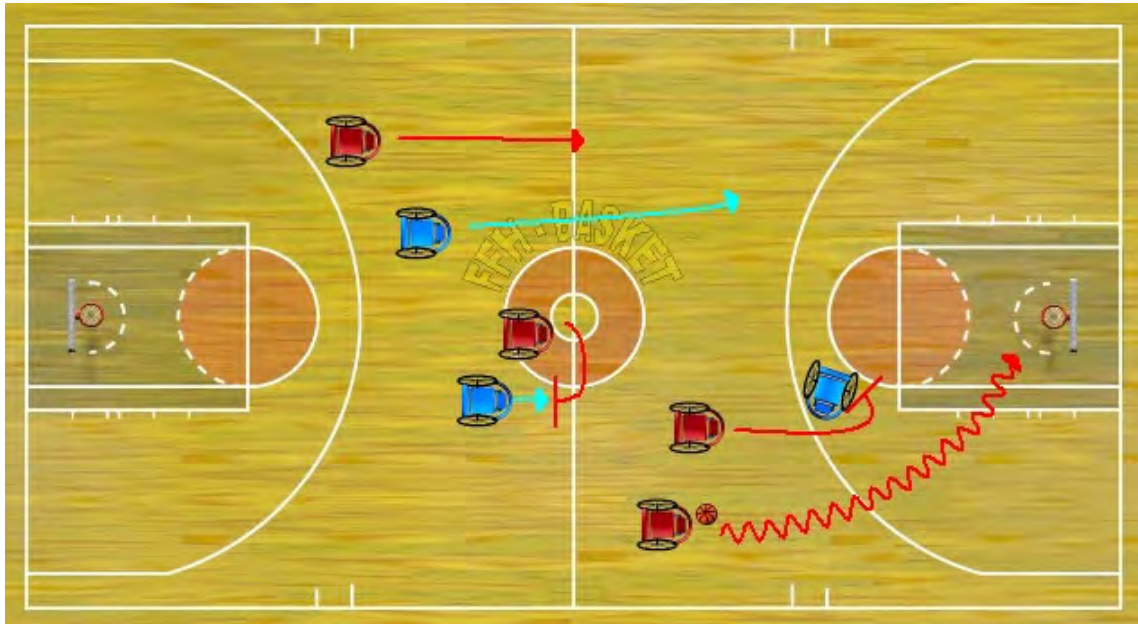
- si un joueur est arrêté devant moi et que j'ai la possibilité de changer de direction, je dois éviter le contact sinon je serai celui qui prend la faute.
- toutes les autres règles sont les mêmes que pour le basket valide.

Les principes de jeu sont les suivants :

La spécificité de notre activité nous permet :

- d'ouvrir le chemin à l'un de nos partenaires en bloquant ses adversaires directs, afin qu'il obtienne une situation de tir en 1 contre 0

Par exemple dans une situation de jeu rapide :



Légende :

- Une flèche normale représente un déplacement d'un joueur.
- Une flèche en zigzag représente un déplacement d'un joueur en dribbles.
- Une flèche terminée par un trait représente le « blocage » (écran) d'un autre joueur.
- Les rouges attaquent et les bleus défendent.

- de préserver le chemin à l'un de nos partenaires en bloquant ses adversaires directs, afin qu'il obtienne un tir derrière écran

Par exemple dans une situation de jeu près du panier :



Les enfants peuvent bloquer les adversaires en manipulant le fauteuil et en réussissant à créer des situations de surnombre offensif.

La situation de référence sera le 2 contre 2

De celle-ci découlera un nombre important de problèmes individuels :

- maîtrise du fauteuil (avancer, tourner, pivoter, s'arrêter)
- maîtrise du ballon (tenir, protéger)
- maîtrise du ballon et du fauteuil (pivoter, protéger)
- progression avec le ballon (dribble)
- tir en roulant ou à l'arrêt.

...Et de problèmes collectifs :

- coopération (transmission, réception)
- lecture (déplacements de son partenaire, déplacements des adversaires, handicap de son partenaire)

Afin de régler ces multiples problèmes, nous utiliserons :

- des situations collectives intermédiaires (2 contre 2 sans le panier, 2 contre 1, 2 contre 0)
- des situations individuelles (rouling, coordination, motricité, mécanique de tir, dribble, etc)

En ce qui concerne la sécurité :

- les enfants devront être sanglés au fauteuil au niveau du buste s'ils ont un manque d'équilibre au niveau du tronc.
- une sangle sur les cuisses permettra une meilleure mobilité à chaque joueur mais n'est pas indispensable.
- les fauteuils doivent être OBLIGATOIREMENT équipés d'une roue anti bascule pour éviter toute chute vers l'arrière.







PARTIE PRATIQUE

CYCLE BASKET ECOLE

Proposition de **module d'apprentissage**.

 FFBB	SEANCE 1	SEANCE 2	SEANCE 3	SEANCE 4	SEANCE 5	SEANCE 6
ATELIER TIR 10'	Les échelles FICHE T1	Les échelles FICHE T1	Les échelles FICHE T1	Le tour de France FICHE T3	Le tour de France FICHE T3	Le tour de France FICHE T3
ATELIER PASSE 10'	Passe à 10 avec cerceaux sans opposition FICHE P1	Passe à 10 avec cerceaux et défense en infériorité numérique FICHE P2	Passe à 10 avec cerceaux et défense en infériorité numérique FICHE P2	Passe à dix « classique » FICHE P7	Passe à dix « classique » FICHE P7	Balle au capitaine FICHE P8
ATELIER DRIBBLE 10'	Relais dribble FICHE D2 A l'issue de ces jeux constituer deux groupes de niveaux.	Relais dribble FICHE D2	Slalom relais FICHE D3	Slalom relais FICHE D3	La queue du chien FICHE D5	La queue du chien FICHE D5
MATCHS 30' NB : quand un jeu est présenté pour la première fois il est signalé en jaune dans le tableau.	Un terrain avec les élèves ayant le plus de facilités (TERRAIN 1) et un autre en parallèle. (TERRAIN 2) Sur chaque terrain constituer 3 équipes de 3 (ou 4) plus d'éventuels remplaçants TERRAIN 1: A contre B B contre C C contre A Match de 8 min. L'équipe qui ne joue pas arbitre, chronomètre, compte les points. TERRAIN 2: D contre E E contre F F contre D	Un terrain avec les élèves ayant le plus de facilités (TERRAIN 1) et un autre en parallèle. (TERRAIN 2) Sur chaque terrain constituer 3 équipes de 3 (ou 4) plus d'éventuels remplaçants TERRAIN 1: A contre B B contre C C contre A Match de 8 min. L'équipe qui ne joue pas arbitre, chronomètre, compte les points. TERRAIN 2: D contre E E contre F F contre D	Un terrain avec les élèves ayant le plus de facilités (TERRAIN 1) et un autre en parallèle. (TERRAIN 2) Sur chaque terrain constituer 3 équipes de 3 (ou 4) plus d'éventuels remplaçants TERRAIN 1: A contre B B contre C C contre A Match de 8 min. L'équipe qui ne joue pas arbitre, chronomètre, compte les points. TERRAIN 2: D contre E E contre F F contre D	Un terrain avec les élèves ayant le plus de facilités (TERRAIN 1) et un autre en parallèle. (TERRAIN 2) Sur chaque terrain constituer 3 équipes de 3 (ou 4) plus d'éventuels remplaçants TERRAIN 1: A contre B B contre C C contre A Match de 8 min. L'équipe qui ne joue pas arbitre, chronomètre, compte les points. TERRAIN 2: D contre E E contre F F contre D	Un terrain avec les élèves ayant le plus de facilités (TERRAIN 1) et un autre en parallèle. (TERRAIN 2) Sur chaque terrain constituer 3 équipes de 3 (ou 4) plus d'éventuels remplaçants TERRAIN 1: A contre B B contre C C contre A Match de 8 min. L'équipe qui ne joue pas arbitre, chronomètre, compte les points. TERRAIN 2: D contre E E contre F F contre D	Un terrain avec les élèves ayant le plus de facilités (TERRAIN 1) et un autre en parallèle. (TERRAIN 2) Sur chaque terrain constituer 3 équipes de 3 (ou 4) plus d'éventuels remplaçants TERRAIN 1: A contre B B contre C C contre A Match de 8 min. L'équipe qui ne joue pas arbitre, chronomètre, compte les points. TERRAIN 2: D contre E E contre F F contre D

 FFBB	SEANCE 7	SEANCE 8	SEANCE 9	SEANCE 10	SEANCE 11	SEANCE 12
ATELIER TIR 10'	La série FICHE TC1	La série FICHE TC1	La série FICHE TC1	Flipper FICHE TC3	Flipper FICHE TC3	Flipper FICHE TC3
ATELIER PASSE 10'	Balle au capitaine FICHE P8	La patate chaude FICHE P9	La patate chaude FICHE P9	La patate chaude FICHE P9	Le carré magique FICHE P10	Le carré magique FICHE P10
ATELIER DRIBBLE 10'	La queue du chien FICHE D5	La queue du chien FICHE D5	Montante descendante FICHE D6	Montante descendante FICHE D6	Montante descendante FICHE D6	Un, deux, trois soleil. FICHE D7
MATCHS 30' NB : quand un jeu est présenté pour la première fois il est signalé en jaune dans le tableau.	Un terrain avec les élèves ayant le plus de facilités (TERRAIN 1) et un autre en parallèle. (TERRAIN 2) Sur chaque terrain constituer 3 équipes de 3 (ou 4) plus d'éventuels remplaçants TERRAIN 1: A contre B B contre C C contre A Match de 8 min. L'équipe qui ne joue pas arbitre, chronomètre, compte les points. TERRAIN 2: D contre E E contre F F contre D	Un terrain avec les élèves ayant le plus de facilités (TERRAIN 1) et un autre en parallèle. (TERRAIN 2) Sur chaque terrain constituer 3 équipes de 3 (ou 4) plus d'éventuels remplaçants TERRAIN 1: A contre B B contre C C contre A Match de 8 min. L'équipe qui ne joue pas arbitre, chronomètre, compte les points. TERRAIN 2: D contre E E contre F F contre D	Un terrain avec les élèves ayant le plus de facilités (TERRAIN 1) et un autre en parallèle. (TERRAIN 2) Sur chaque terrain constituer 3 équipes de 3 (ou 4) plus d'éventuels remplaçants TERRAIN 1: A contre B B contre C C contre A Match de 8 min. L'équipe qui ne joue pas arbitre, chronomètre, compte les points. TERRAIN 2: D contre E E contre F F contre D	Un terrain avec les élèves ayant le plus de facilités (TERRAIN 1) et un autre en parallèle. (TERRAIN 2) Sur chaque terrain constituer 3 équipes de 3 (ou 4) plus d'éventuels remplaçants TERRAIN 1: A contre B B contre C C contre A Match de 8 min. L'équipe qui ne joue pas arbitre, chronomètre, compte les points. TERRAIN 2: D contre E E contre F F contre D	Un terrain avec les élèves ayant le plus de facilités (TERRAIN 1) et un autre en parallèle. (TERRAIN 2) Sur chaque terrain constituer 3 équipes de 3 (ou 4) plus d'éventuels remplaçants TERRAIN 1: A contre B B contre C C contre A Match de 8 min. L'équipe qui ne joue pas arbitre, chronomètre, compte les points. TERRAIN 2: D contre E E contre F F contre D	Un terrain avec les élèves ayant le plus de facilités (TERRAIN 1) et un autre en parallèle. (TERRAIN 2) Sur chaque terrain constituer 3 équipes de 3 (ou 4) plus d'éventuels remplaçants TERRAIN 1: A contre B B contre C C contre A Match de 8 min. L'équipe qui ne joue pas arbitre, chronomètre, compte les points. TERRAIN 2: D contre E E contre F F contre D

LES FICHES SONT PRESENTÉES PLUS BAS DANS L'OUVRAGE

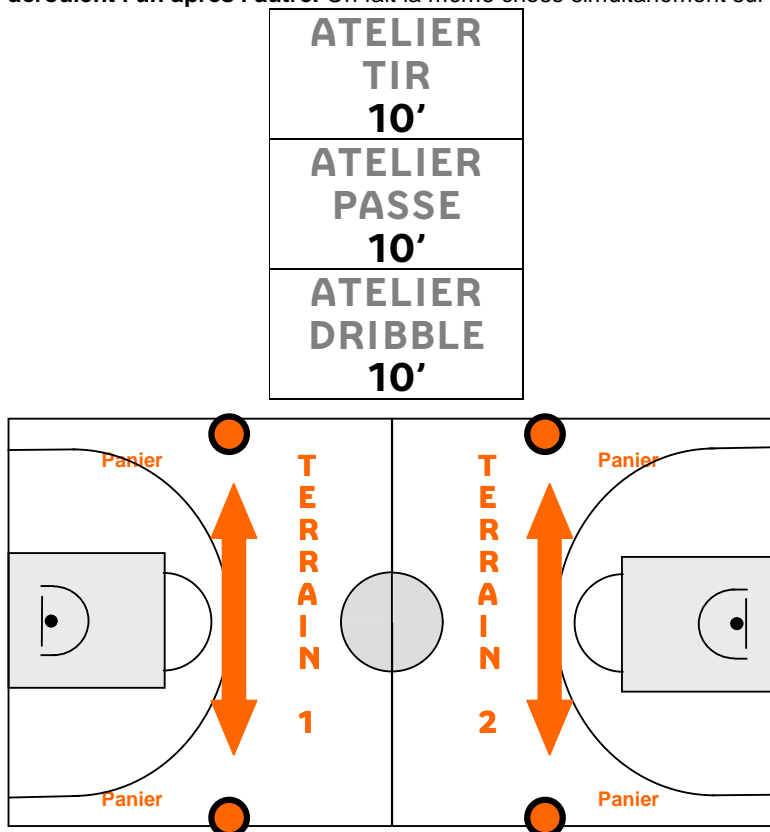
ORGANISER UNE SEANCE :

Présentation en « 1 minute » de la séance :

- scinder le groupe classe en deux groupes équivalents et expliquer qu'un groupe évoluera sur chaque terrain en faisant « la même chose » simultanément.
- expliquer qu'il y aura 3 jeux puis des matchs.

POUR COMMENCER ...3 ATELIERS : 30 minutes.

Démonstration sur un demi-terrain et **réalisation en parallèle sur les deux terrains simultanément.**
(Les ateliers se déroulent l'un après l'autre. On fait la même chose simultanément sur chaque terrain.)



POUR FINIR...LES MATCHS : (30 minutes)

Un terrain avec les élèves ayant le plus de facilités (TERRAIN 1) et un autre en parallèle.(TERRAIN 2)
Sur chaque terrain constituer 3 équipes de 3 (ou 4 si l'effectif de la classe dépasse 25) plus d'éventuels remplaçants (un ou deux)

<p>TERRAIN 1: A contre B B contre C C contre A</p> <p>Match de 8 min. L'équipe qui ne joue pas arbitre, chronomètre, compte les points.</p>	<p>TERRAIN 2: D contre E E contre F F contre D</p> <p>Match de 8 min. L'équipe qui ne joue pas arbitre, chronomètre, compte les points.</p>
--	--

NB : une autre organisation pédagogique est possible. Celle-ci consiste à, d'abord, scinder le groupe classe en 3 et à organiser les 3 ateliers, simultanément, dans la salle, à des endroits différents. En « tournant » dans les 3 ateliers au bout de 30 minutes les élèves sont « passés » partout.

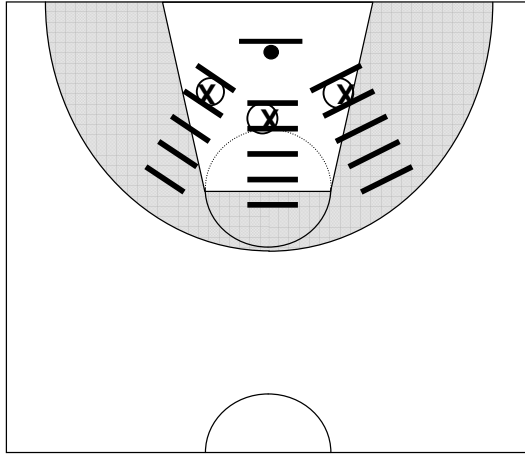
FICHE T1

VIDEO FICHE T1 ON JOUE

LES ECHELLES

Organisation/ matériel à prévoir :

1 ballon par élève. Des lattes ou à défaut des cerceaux. Essayer d'utiliser le maximum de paniers afin que les élèves puissent shooter souvent. Mettre plusieurs échelles par panier et si le nombre d'élèves est important en mettre deux par échelle. L'enseignant se placera de telle façon qu'il puisse rappeler aux élèves le geste qui a été appris et corriger en étant « à la limite du pénible ». **Le jeu consiste à shooter depuis la latte la plus proche du panier et à reculer d'une latte quand on marque.** Par contre en cas d'échec on avancera d'une latte. Le joueur vainqueur est celui qui arrive le premier à la dernière latte.



Conseils techniques :

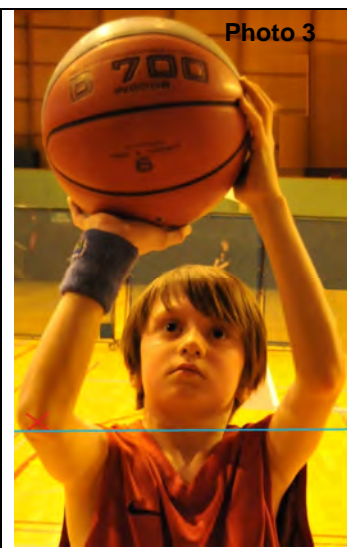
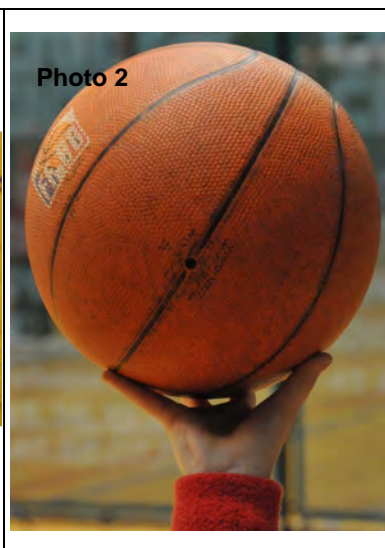
Les appuis : **Pieds dirigés vers le panier (Photo 1)**

Le regard : **regarder le panier le plus tôt possible**

La tenue de balle : **le ballon est tenu sur le bout des doigts de la main (photo 2)**

Les alignements à respecter : **pied, genou, coude, main tireuse, doigts, panier alignés. Le coude doit donc être rentré. (Photo 3)**

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



PASSE A 10 AVEC CERCEAUX SANS OPPOSITION

Organisation/ matériel à prévoir :

2 équipes, des chasubles, un ballon, 10 à 12 cerceaux, un chronomètre. Disposer les cerceaux de façon à ce qu'il y ait trois passes possibles à chacun d'eux (voir schéma ci-dessous).

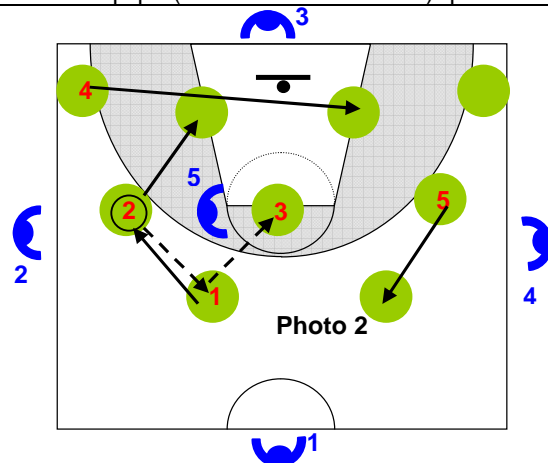
Durée : 10 manches de 40 secondes environ.

Une équipe avec le ballon (les rouges) prend position dans les cerceaux (verts). **Les joueurs doivent se faire le plus de passes tendues possibles en 40 secondes** (le ballon brûle les doigts, il faut le conserver le moins longtemps possible dans les mains). **Après une passe le joueur doit obligatoirement changer de cerceau** (on peut aussi changer de cerceau même sans avoir fait de passe).

L'équipe au repos (les bleus) compte à voix haute les passes de l'équipe qui joue. Si le joueur n'a pas changé de cerceau on ne comptabilise pas le point. On conserve la meilleure série sur les 40" et on change d'équipe. L'équipe ayant réussi la meilleure série marque le point. L'équipe ayant le plus de points à la fin des 10 manches a gagné.

Variantes, évolutions :

- Mettre un défenseur de l'autre équipe (un bleu sur le schéma) qui essaie d'intercepter les passes.



Conseils techniques :

Pour le passeur : Attitude semi fléchie.

- Tenir le ballon à deux mains à **hauteur de la poitrine** Photo 1
- Lancer le ballon en poussant **simultanément vers l'avant avec les deux mains**. Les **coudes sont rentrés**.

- Finir le geste avec les **deux bras tendus, doigts en direction de la cible** et **mains « dos à dos »**

Photo 2

Le réceptionneur : Attitude semi fléchie également.

- **Présenter ses mains, pouces derrière, doigts en W**, face au passeur (cible et protection) Photo 3
- **Attraper le ballon bras tendus devant soi** et le ramener à la poitrine (attaque du ballon)



Photo 1



Photo 2



Photo 3

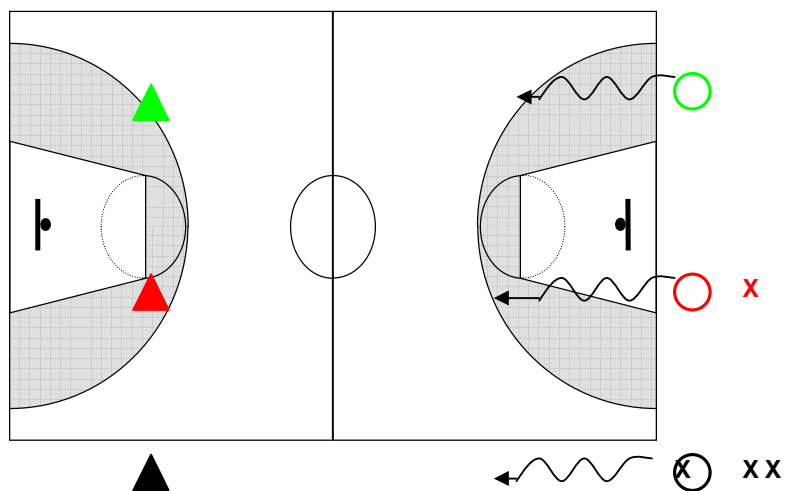
FICHE D2 VIDEO FICHE D2 ON JOUE

RELAIS DRIBBLE

Organisation/ matériel à prévoir :

Un ballon ou deux par équipe, des chasubles, des plots. (ne pas faire des équipes composées de plus de 3 joueurs afin de favoriser le nombre de passages)

Jeu traditionnel du relais par équipes : **chaque membre de l'équipe doit réaliser un parcours défini le plus rapidement possible et transmettre à son partenaire suivant de la main à la main. (en dribblant main droite ou main gauche)** La première équipe à terminer gagne, on peut faire plusieurs manches.



E

Conseils techniques :

Dribbler sur le côté et l'avant du corps. Photo 1

Regard haut, ne pas regarder le ballon. Photo 2

Pousser la balle avec la palme de la main (les doigts) avec dynamisme. Flexion complète du poignet doigts dirigés vers le sol. Photo 3



FICHE P2

VIDEO FICHE P2 ON JOUE

PASSE A 10 AVEC CERCEAUX ET DEFENSE EN INFERIORITE NUMERIQUE

Organisation/ matériel à prévoir :

2 équipes, des chasubles, un ballon, 10 à 12 cerceaux, un chronomètre. Disposer les cerceaux de façon à ce qu'il y ait trois passes possibles à chacun d'eux (voir schéma ci-dessous).

Durée : 10 manches de 40 secondes environ.

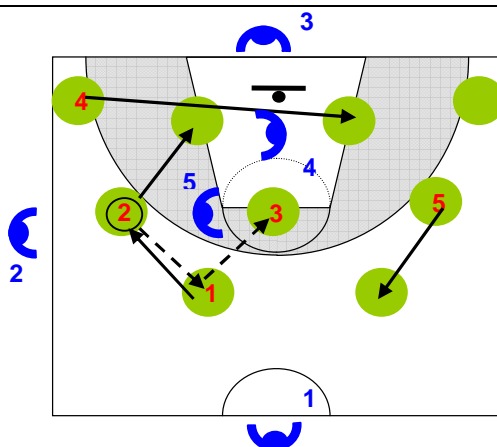
Une équipe avec le ballon (en rouge) prend position dans les cerceaux (en vert) (un pied à l'intérieur et un à l'extérieur pour pivoter). **Les joueurs doivent se faire le plus de passes consécutives sans que le ballon ne tombe au sol. Après chaque passe le passeur doit obligatoirement changer de cerceau** (on peut aussi changer même sans avoir fait de passe).

L'équipe au repos (les bleus) désigne un défenseur (ou deux D4 et D5 sur le schéma) et compte les passes de l'équipe qui joue. Si le ballon est attrapé par le défenseur ou que le joueur réceptionneur n'est pas dans un cerceau on redémarre à zéro. Si le joueur n'a pas changé de cerceau ou fait un marcher, on ne comptabilise pas le point.

On conserve la meilleure série sur les 40" et on change d'équipe. L'équipe ayant réussi la meilleure série marque le point. L'équipe ayant le plus de points à la fin des 10 manches a gagné.

Variantes, évolutions :

Mettre d'abord un défenseur puis augmenter le nombre progressivement en conservant un surnombre offensif : 4 contre 1, 5 contre 2, etc.



Conseils techniques :

Afin que les défenseurs n'interceptent pas trop facilement on demandera aux attaquants de penser à feinter les passes en particulier en feignant à l'opposé de l'endroit où ils veulent passer.

Travail des poignets sur les feintes. La feinte se fait lentement mais la passe suit immédiatement et rapidement. Attitude fléchie.

Vitesse de bras. Coudes rentrés, bras tendus, mains dos à dos, doigts vers le partenaire...



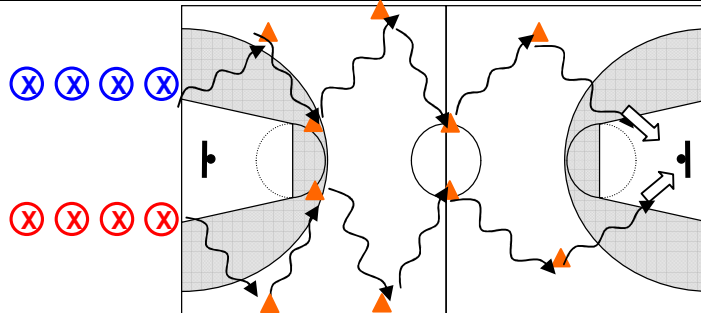
FICHE D3 VIDEO FICHE D3 ON JOUE

SLALOMS RELAIS

Organisation/ matériel à prévoir :

Autant de plots que possible. Autant de circuits de slalom-dribbles implantés en parallèle que d'équipes constituées (3 à 4 joueurs par équipe pour limiter les temps d'attente). Possibilité de terminer par un tir ou de travailler en largeur. Quelles que soient les formes de relais organisées, il s'agira de privilégier les temps de passage aux temps d'attente.

circuits parallèles identiques : chaque joueur, à son tour, effectue le circuit de dribbles, 1 ballon par joueur. Le dribbleur suivant démarre quand le précédent arrive au 2^{ème} cône. L'équipe vainqueur est celle dont tous les joueurs ont terminé le parcours. (Retour par l'extérieur du terrain.)



Conseils techniques :

Il ne s'agit pas ici d'effectuer un slalom de type « ski » avec simple contournement des plots, qui ne correspond pas aux réalités du jeu. Chaque changement de main s'effectuera devant chacun des plots **en position fléchie, avec un dribble bas et rythmé, ballon « à côté » du corps, main droite et main gauche. Action dynamique des doigts et flexion complète du poignet.** Les changements de main se font **en avant du plot, sur un dribble bas croisé, sous le genou, avec beaucoup d'amplitude.**



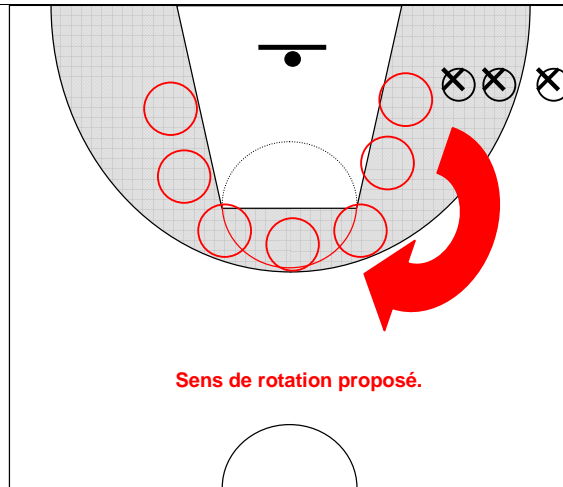
FICHE T3 VIDEO FICHE T3 ON JOUE

LE TOUR DE FRANCE

Organisation/ matériel à prévoir :

Les élèves ont chacun un ballon. On essaiera d'utiliser tous les paniers disponibles pour que les élèves puissent tirer le plus souvent possible. (l'idéal est d'avoir 3 élèves voire 2 par panier). Ils sont situés environ à 2 ou 3 mètres du panier et des cerceaux matérialisent des emplacements de tir.

Les élèves tirent à tour de rôle et le but est de marquer pour pouvoir passer au cerceau suivant afin de finir le premier « le tour » (on pourra réaliser plusieurs « tours »)



Conseils techniques :

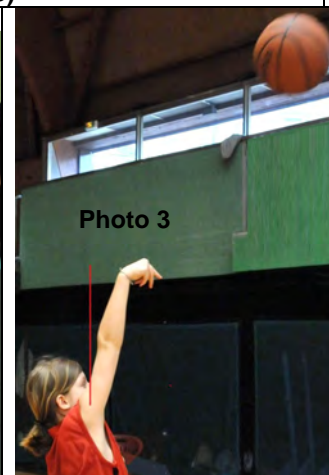
Les appuis : **écartement environ largeur des épaules.**

Le regard : regarder le panier le plus tôt possible y compris en se penchant pour saisir la balle.

La tenue de balle : **La main gauche sera située sur le côté gauche de la balle** uniquement pour la maintenir et l'empêcher de tomber latéralement. La main droite passera devant le ballon doigts tendus pour le ramasser au sol ce qui permettra en le remontant d'avoir le **poignet cassé (photo 1) et la balle sur le bout des doigts de la main droite**

Les alignements à respecter : **ped, genou, coude, main tireuse, doigts, panier alignés. Le coude doit donc être rentré.**

L'action de tir : **Pendant que l'élève pousse sur les jambes et les déplie il faut qu'il puisse passer sous le ballon. Au moment du lâcher le coude sera situé légèrement au-dessus des yeux. (Photo 2) L'avant bras ne sera pas loin de la verticale. (photo 3)**



FICHE P7

VIDEO FICHE P7 ON JOUE

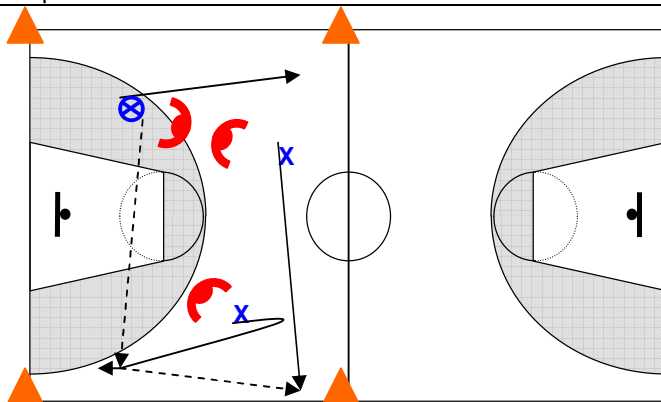
PASSE A DIX « CLASSIQUE »

Organisation/ matériel à prévoir :

Un ballon pour 2 équipes. De 2 à 5 joueurs par équipe. 2 jeux de chasubles de couleurs différentes (éventuellement 4 plots pour matérialiser précisément l'aire de jeu.)

Chaque équipe devra essayer de faire le plus de passes consécutives. (5, 10 ?) pour marquer un point. Chaque joueur défend sur un adversaire défini, il est interdit de dribbler ou de courir avec la balle. Seules les passes sont autorisées.

Plus les joueurs seront aguerris, plus ils peuvent être nombreux sur un petit espace et plus le contrat de passes à réussir peut être élevé.



Conseils techniques :

Le porteur de balle doit être capable de **protéger le ballon**, avec tenue de balle à deux mains, posture fléchie, **mobilité des bras coudés en protection** et **utilisation des pivots**, tout en restant face à ses partenaires **Photo 3**. Il devra garder **la tête haute**, pour pouvoir être en prise d'information permanente sur l'activité de ses partenaires et adversaires, afin de trouver la solution de passe la plus adaptée. Il devra anticiper les courses de ses partenaires dans les transmissions de balle, et chercher à **passer le ballon** le plus rapidement possible **Photo 1**. Ses partenaires devront chercher à se déplacer et à **se démarquer dans les espaces libres en appelant la balle** **photo 2**



Photo 1

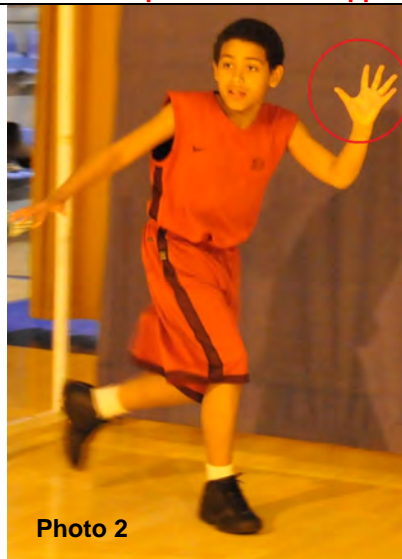


Photo 2



Photo 3

FICHE D5 VIDEO FICHE D5 ON JOUE

LA QUEUE DU CHIEN

Organisation/ matériel à prévoir :

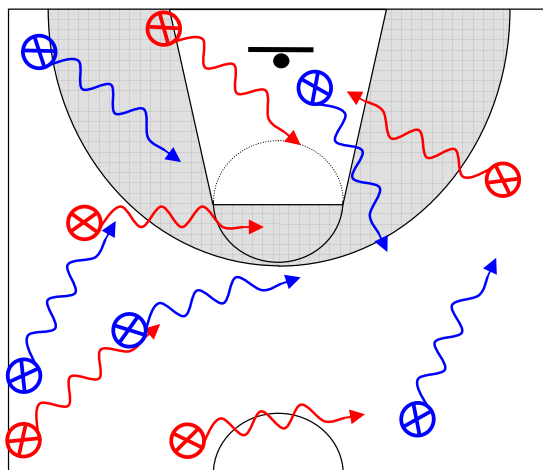
2 équipes, un ballon par joueur, chasubles, 2 cerceaux.

Durée : 3 manches de 3 minutes environ.

Les joueurs des deux équipes (les bleus et les rouges par exemple) mettent leur chasuble dans leur short « comme une queue ». En dribblant les chats doivent essayer de prendre les queues des chiens et réciproquement. Lorsqu' un chat prend la queue d'un chien (ou l'inverse), il lève le bras et ramène sa prise dans le cerceau de son équipe. (Pendant ce temps les chiens ne peuvent pas lui prendre sa queue.) Dès que la queue est déposée dans le cerceau, le jeu reprend pour lui. L'équipe ayant volé le plus de queues, à la fin du temps prévu, a gagné.

Variantes, évolutions :

Jouer par petites équipes 3 contre 3 ou 4 contre 4 maximum. Possibilité de repêcher un partenaire éliminé en lui demandant de remplir un contrat (dextérité, tirs, etc.)



Conseils techniques :

Dribbler la tête haute sans regarder sans ballon afin de voir ce que font les autres.

Prendre le temps de s'arrêter parfois en conservant le dribble **fléchi Photo 1**

en attaquant le sol par talon Photo 2

et prêt à redémarrer. **Photo 3**

Ne pas utiliser toujours la même main de dribble, changer de rythme quand il le faut.



Photo 1



Photo 2



Photo 3

BALLE AU CAPITAINE

Organisation/ matériel à prévoir

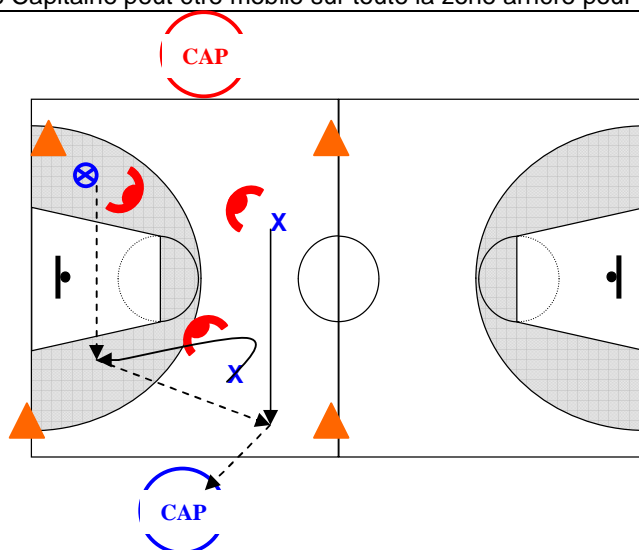
Un ballon pour 2 équipes. De 3 à 5 joueurs par équipe. 2 jeux de chasubles de couleurs différentes (éventuellement 4 plots pour matérialiser précisément le terrain.) 2 cerceaux pour matérialiser les zones des capitaines.

Chaque équipe devra chercher à transmettre la balle à son Capitaine, posté à l'extérieur de l'aire de jeu, dans un espace défini. Les règles sont identiques à celle d'un match de basket, avec seulement des passes autorisées (Il est interdit de dribbler ou de courir avec la balle) et un Capitaine à qui transmettre la balle en guise de panier.

Chaque fois qu'un joueur parvient à transmettre la balle à son capitaine, son équipe marque un point et celui-ci prend sa place en tant que nouveau capitaine. L'équipe adverse effectue alors une remise en jeu depuis la ligne de fond. Chaque joueur défend sur un adversaire défini.

Variantes, évolutions :

- Variation de l'espace d'évolution et du quantitatif joueur par équipe
- Le Capitaine peut être mobile sur toute la zone arrière pour faciliter les relations avec lui.



Mettre en place autant de terrains que nécessaire. Et définir un temps ou un contrat de points à atteindre.

Conseils techniques :

Chercher à **progresser vers l'avant**, tant dans les courses (**passer, couper vers l'avant**) que dans les passes (**se mettre immédiatement face au capitaine en pivotant dès réception de la balle**) se démarquer dans les espaces libres, **utiliser les feintes et le pivot** pour transmettre le ballon dans de bonnes conditions et parvenir à supporter et s'adapter à la pression défensive. Les exécutions techniques nécessaires suivent les consignes précisées précédemment.



FICHE TC1 VIDEO FICHE TC1 ON JOUE

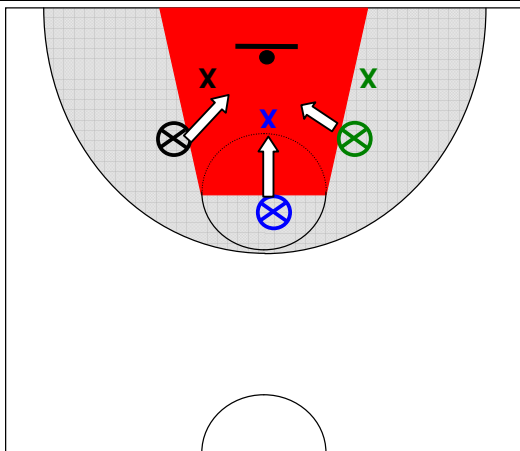
LA SERIE

Organisation/ matériel à prévoir :

1 ballon pour deux élèves. Utiliser le maximum de paniers afin que les élèves puissent shooter souvent. L'entraîneur se placera de telle façon qu'il puisse rappeler aux élèves le geste qui a été appris et corriger systématiquement

Les élèves sont par doublette (un passeur et un rebondeur) Le jeu consiste à mettre le plus de paniers consécutifs en dehors de la zone signalée en rouge. (il est possible de se mettre juste sur la ligne et on n'est pas obligé de changer systématiquement de place) Le shooteur tire jusqu'à ce qu'il « manque » puis on intervertit les rôles. Terminer en voyant quelle a été la plus longue série dans la salle.

Variantes, évolutions : si nécessaire en fonction de l'âge des élèves autoriser, de face, à tirer dans le cercle pour les rapprocher du panier



Conseils techniques :

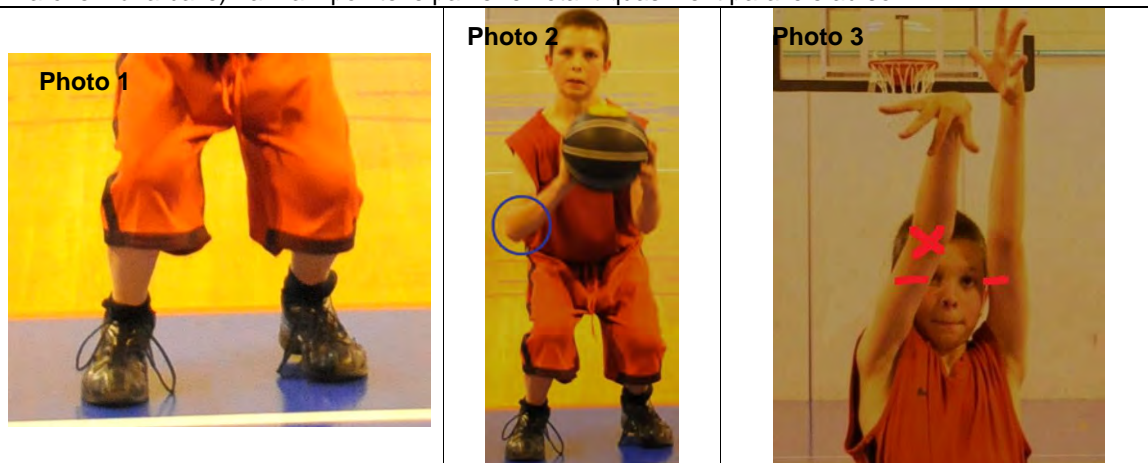
Les appuis : **Pieds dirigés vers le panier (photo 1)**

Le regard : **regarder le panier le plus tôt possible.**

La tenue de balle : **le ballon est tenu sur le bout des doigts**

Les alignements à respecter : **ped, genou, coude, main tireuse, doigts, panier alignés. Le coude doit donc être rentré. (photo 2)** Le coude du bras tireur doit être légèrement au dessus des épaules.

L'action de tir : **Pendant que l'élève pousse sur les jambes et les déplie il faut qu'il puisse passer sous le ballon.** Au moment du lâcher **le coude sera situé légèrement au-dessus des yeux. (photo 3 de face)** **L'avant bras ne sera pas loin de la verticale.** Le majeur et l'index sont les derniers à toucher le ballon qui part en étant propulsé par le bout des doigts (donner une bonne « arche » à la balle). La main pointe le panier en étant quasiment parallèle au sol.



FICHE P9

VIDEO FICHE P9 ON JOUE

LA PATATE CHAUDE

Organisation/ matériel à prévoir :

Un ballon et deux jeux de chasuble.

Une surface de jeu rectangulaire (un demi-terrain ou le terrain ...)

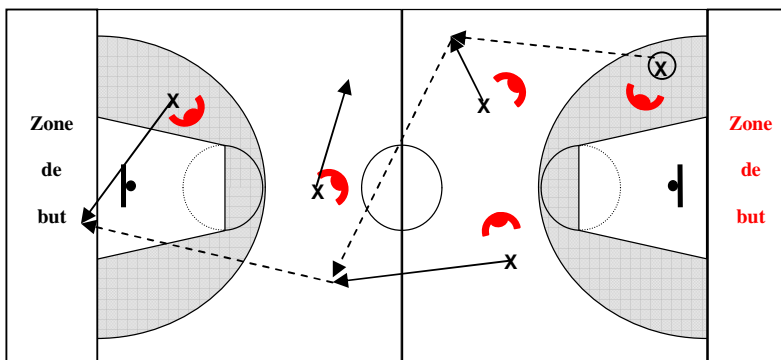
Les élèves sont répartis en deux équipes de couleurs différentes.

Chaque joueur défend sur un adversaire défini.

Chaque équipe doit, comme au rugby, réussir à amener la balle derrière une ligne de fond.

Il est interdit de dribbler ou de courir avec la balle. Seules les passes sont autorisées.

Le but est de parvenir à passer la balle à un partenaire qui franchit la ligne de fond (l'équipe marque alors un point). Il n'est pas permis de rester derrière cette ligne de fond plus de 2 secondes.



Conseils techniques :

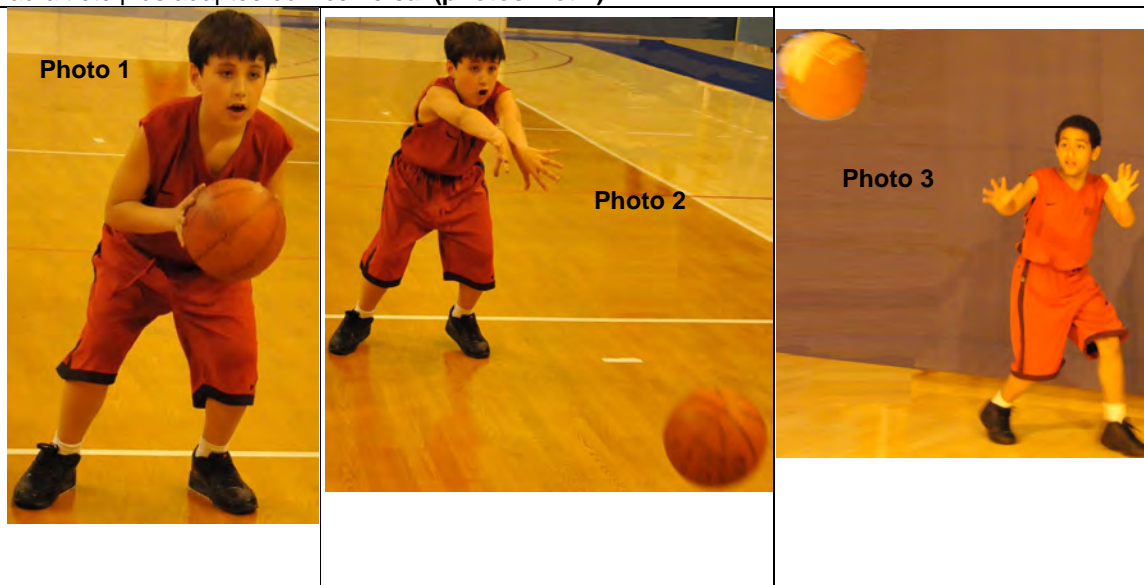
Afin de ne pas laisser le temps à la défense de se replacer on demandera aux élèves de **regarder immédiatement vers l'avant** et d'avoir le réflexe dès que le ballon sera gagné de sprinter vers leur ligne de fond.

Lors de chaque réception de balle au besoin le **pivoter** sera utilisé afin d'être immédiatement **face au jeu**.

Les possibles réceptionneurs matérialiseront l'endroit où ils veulent recevoir la balle en la **demandant à une main ou à deux**. (photo 3)

On incitera le passeur à utiliser, s'il est gêné par son propre défenseur, **les feintes**.

Il sera possible, sans interrompre forcément le jeu, de faire remarquer à l'élève qu'une passe à terre aurait été plus adaptée ou vice-versa. (photos 1 et 2)



FICHE D6 VIDEO FICHE D6 ON JOUE

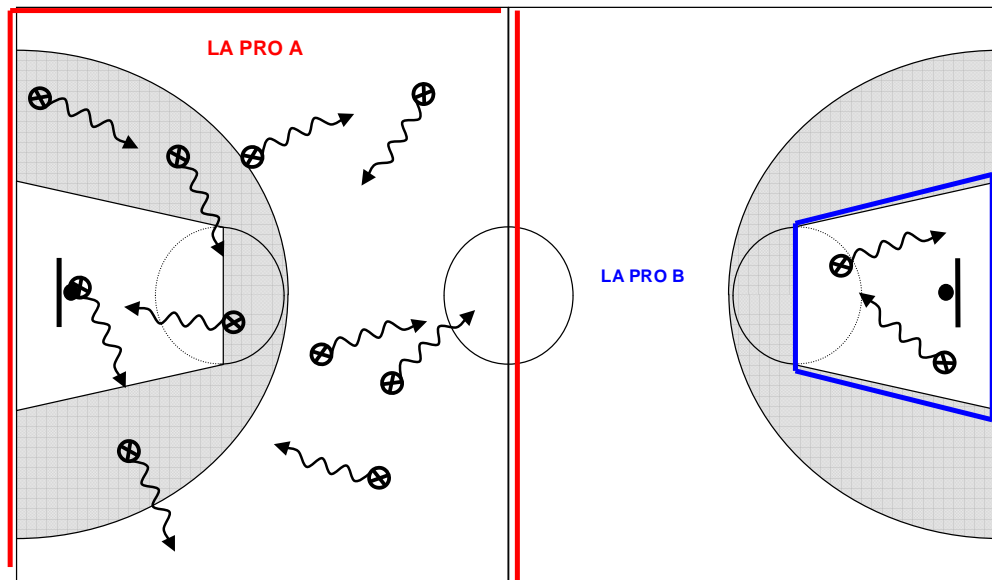
MONTANTE DESCENDANTE

Organisation/ matériel à prévoir :

2 équipes, un ballon par joueur, des plots. Durée : 3 manches de 3 minutes.

Sur un 1/2 terrain, les joueurs doivent dribbler sans sortir des limites (voir la Pro A en rouge), sans arrêter leur dribble et sans se faire voler le ballon par un adversaire. Si un adversaire fait sortir votre ballon de ces limites, vous devez aller en Pro B (la raquette de l'autre 1/2 terrain par exemple en bleu).

Pour revenir en Pro A vous devez attendre un adversaire et faire sortir son ballon des limites de la Pro B. Vous pouvez alors retourner jouer en Pro A ! L'équipe ayant le moins de joueurs en Pro B, à la fin du jeu, a gagné.



Conseils techniques :

Attitude semi fléchée pour dribbler bas. Ne pas regarder la balle !

(Equilibre et protection avec la main qui ne dribble pas)

Changements de direction (feintes avec le ballon ou les épaules)

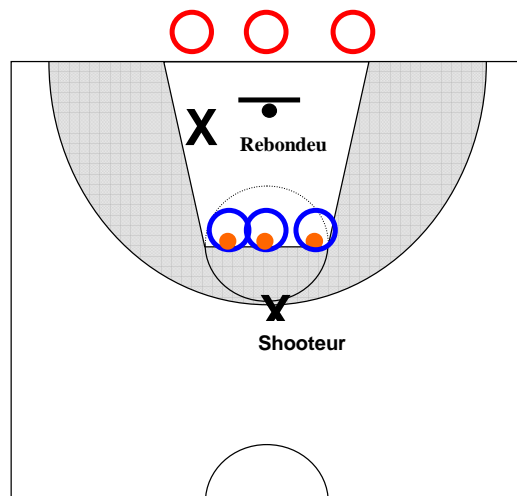


FICHE TC3 VIDEO FICHE TC3 ON JOUE

FLIPPER

Organisation/ matériel à prévoir :

Les élèves sont par deux. (6 cerceaux et 3 ballons par doublette). Utiliser tous les panneaux de la salle et mettre plusieurs doublettes par panier. (une sur chaque aile en plus par exemple)
 Un shooteur qui prend les ballons au sol dans les cerceaux bleus et tire. Un rebondeur qui remet les ballons dans les cerceaux bleus si le tir est réussi ou dans les cerceaux rouges s'il est manqué. Le but est de mettre le plus de paniers possible avec ces trois balles. Quand il n'y a plus de balle dans les cerceaux bleus on intervertit les rôles et on compare les réussites.



Conseils techniques :

Les appuis : **écartement environ largeur des épaules.**

Le regard : regarder le panier le plus tôt possible y compris en se penchant pour saisir la balle.

La tenue de balle : **La main gauche sera située sur le côté gauche de la balle** uniquement pour la maintenir et l'empêcher de tomber latéralement. La main droite passera devant le ballon doigts tendus pour le ramasser au sol ce qui permettra en le remontant d'avoir le **poignet cassé (photo 1) et la balle sur le bout des doigts de la main droite**

Les alignements à respecter : **ped, genou, coude, main tireuse, doigts, panier alignés. Le coude doit donc être rentré. (Photo 2)**

L'action de tir : **Pendant que l'élève pousse sur les jambes et les délie il faut qu'il puisse passer sous le ballon. Au moment du lâcher le coude sera situé légèrement au-dessus des yeux. L'avant bras ne sera pas loin de la verticale. (photo 3 de profil)**



FICHE P10 VIDEO FICHE P10 ON JOUE

LE CARRE MAGIQUE :

Organisation/ matériel à prévoir :

Un ballon et deux jeux de chasuble.

Une surface de jeu carrée ou rectangulaire dans laquelle 4 zones seront délimitées par des plots et /ou des lignes (lignes du volley, du tennis, du badminton...)

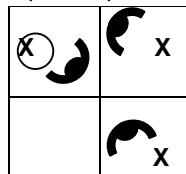
Les élèves sont répartis en deux équipes de couleurs différentes. (équipes de 3)

Chaque joueur défend sur un adversaire défini.

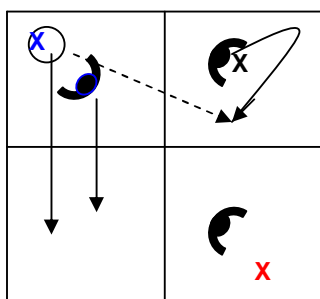
Comme à la passe à dix le but est de réaliser le plus de passes consécutives.

Après chaque passe l'élève passeur devra se diriger vers un carré libre de tout joueur.

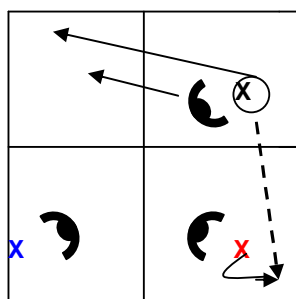
On ne peut aller dans un carré que s'il a été libéré par un partenaire. (voir exemple ci-dessous)



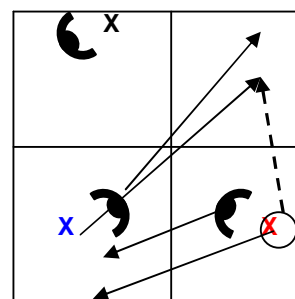
1ère passe



2ème passe



3ème passe



Exemple : l'équipe « colorée » réussit 3 passes consécutives.

Conseils techniques :

Chaque joueur se démarquera dans l'espace qu'il a choisi.

Lors de chaque réception de balle au besoin le **pivoter** sera utilisé afin d'être immédiatement face aux deux autres partenaires.

Les possibles réceptionneurs matérialiseront l'endroit où ils veulent recevoir la balle en la **demandant à une main ou à deux.**

On incitera le passeur à utiliser, s'il est gêné par son propre défenseur, **les feintes.**

L'élève devra choisir le **type de passe le plus adapté** (directe ou à terre, à deux mains ou à une seule...) en fonction de la position des deux défenseurs. **Pour les passes longues on utilisera la passe à une main.** (photos 1, 2 et 3)

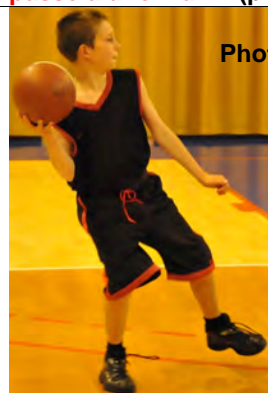


Photo 1



Photo 2

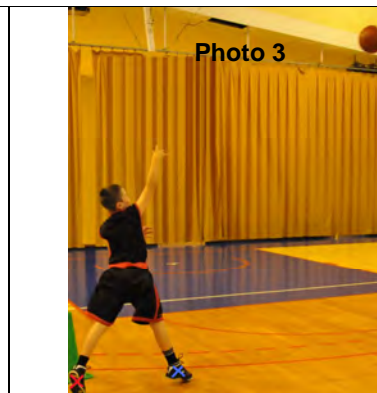


Photo 3

FICHE D7 VIDEO FICHE D7 ON JOUE

UN DEUX TROIS SOLEIL

Organisation/ matériel à prévoir :

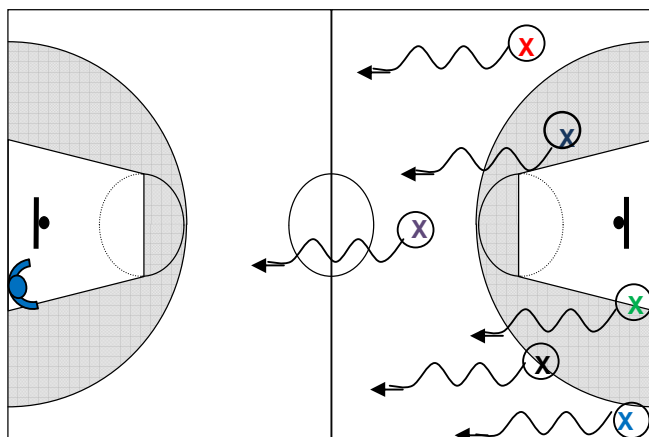
Un ballon par joueur.

Chaque joueur se place ligne de fond et doit se déplacer pour franchir le 1^{er} la ligne de fond opposée. Au signal de l'entraîneur (en bleu sur le schéma) sur la ligne de fond, c'est-à-dire lorsqu'il commence à prononcer : « un, deux, trois, soleil », chaque joueur doit se déplacer en effectuant un départ croisé. Ils devront s'arrêter et rester immobiles lorsque l'entraîneur aura terminé ses paroles. Ce dernier pourra vérifier et corriger si des départs en dribble ne sont pas effectués correctement et ainsi renvoyer ligne de fond les joueurs lors de marchers ou si des joueurs sont toujours en mouvement à la suite de « Soleil ».

Variantes, évolutions :

Les joueurs lors de l'arrêt pourront marquer une position de tir.

Le signal pourra être effectué par le joueur qui remporte une manche (à la place de l'entraîneur).



Conseils techniques :

être fléchi et **protéger son ballon** (ramener le ballon avec les coudes écartés et le positionner près du corps) (photo 1). Il devra **engager derrière le défenseur l'appui opposé au dribble posé** (pied gauche pour un dribble main droite) et **l'épaule du côté de l'appui engagé devra descendre au niveau du bassin du défenseur** (photo 2) et le toucher (afin de passer au plus près du défenseur pour avoir plus d'efficacité dans les duels plus tard). Pour cela, il faudra être fléchi (chercher un déséquilibre) et **poser le dribble vers l'avant** (photo 3) en protégeant avec la pose de l'appui.



EVALUATION DU CYCLE BASKET

La séance 1 est la situation de référence. Elle permet deux choses :

- Constituer des groupes de niveaux flexibles sur la durée du cycle.
- Evaluer les élèves en fin de cycle.

La page suivante présente un exemple de fiche d'évaluation individuelle à reproduire

PROPOSITION DE GRILLE D'ÉVALUATION

NOM : Prénom :

	DEBUT DE CYCLE		FIN DE CYCLE	
TIR FICHE T1 Evaluation individuelle	Avec ... essais j'ai atteint la latte numéro :	...	Avec ... essais j'ai atteint la latte numéro :	...
PASSE FICHE P1 Evaluation individuelle	En 40 secondes nous avons réussi ... passes	...	En 40 secondes nous avons réussi ... passes	...
DRIBBLE FICHE D2 Evaluation individuelle	Dans le relais dribble : J'ai fait le relais en perdant la balle ... fois : J'ai dribblé sans regarder le ballon.	... OUI-NON	Dans le relais dribble : J'ai fait le relais en perdant la balle ... fois : J'ai dribblé sans regarder le ballon.	... OUI-NON
DURANT LES MATCHS Evaluation collective de mon équipe	Mon équipe a tiré au panier ... fois Mon équipe marqué ... fois	Mon équipe a tiré au panier ... fois Mon équipe marqué ... fois

AUTRE ENTREE POSSIBLE DANS LA PARTIE PRATIQUE DE L'OUVRAGE

Ce document peut aussi être utilisé par le biais de l'entrée suivante : lorsque des **difficultés sont repérées dans un domaine bien précis** l'enseignant met alors en place une situation de remédiation (voir **FICHE** ou **FICHE**) qui va permettre aux enfants de découvrir des solutions et d'accélérer les apprentissages. Pour faciliter la lecture les difficultés ont été répertoriées en 3 grands « **DOMAINES** » ce qui permet également de mettre en place trois ateliers et d'utiliser l'organisation pédagogique proposée.

DIFFICULTES LIEES AU TIR AU PANIER :

Les enfants éprouvent des difficultés pour tirer au panier avec un geste efficace

FICHE T1

Les enfants éprouvent des difficultés pour tirer au panier quand ils sont plus éloignés

FICHE T3

Les enfants éprouvent des difficultés pour tirer au panier rapidement **FICHE TC1**

Les enfants éprouvent des difficultés pour marquer régulièrement des paniers **FICHE TC3**

DIFFICULTES LIEES AU DEMARQUAGE ET A LA PASSE :

Les enfants éprouvent des difficultés pour faire des passes **FICHE P1**

Les enfants éprouvent des difficultés pour faire des passes face à un défenseur

FICHE P2

Les enfants éprouvent des difficultés pour faire des passes lorsque la défense est plus agressive **FICHE P7**

Les enfants éprouvent des difficultés pour faire des passes vers l'avant **FICHE P8**

Les enfants éprouvent des difficultés pour effectuer plusieurs passes consécutives vers l'avant **FICHE P9**

Les enfants éprouvent des difficultés pour occuper rationnellement l'espace et se déplacer dans un endroit judicieux **FICHE P10**

DIFFICULTES LIEES AU DRIBBLE :

Les enfants éprouvent des difficultés pour se déplacer en dribblant **FICHE D2**

Les enfants éprouvent des difficultés pour dribbler en présence d'un défenseur et changer de direction **FICHE D3**

Les enfants éprouvent des difficultés pour s'arrêter en dribble en présence d'un défenseur **FICHE D5**

Les enfants éprouvent des difficultés pour dribbler quand un défenseur les gêne **FICHE D6**

Les enfants éprouvent des difficultés pour démarrer en dribble et s'arrêter en dribble en présence d'un défenseur **FICHE D7**

PARTIE TRANSDISCIPLINAIRE EN LIEN AVEC LE LIVRET PERSONNEL DE COMPETENCES

Compétence 1 : MAITRISE DE LA LANGUE

Lire : **la littérature de jeunesse** **FICHE RESSOURCE** Pages 69 à 72

Ecrire : **rédiger un compte-rendu** **FICHE PEDAGOGIQUE TRANSDISCIPLINAIRE** Page 73

Ecrire : **rédiger une invitation** **FICHE PEDAGOGIQUE TRANSDISCIPLINAIRE** Page 74

Ecrire : **écrire des règles** **FICHE PEDAGOGIQUE TRANSDISCIPLINAIRE** Page 75

Compétence 2 : PRATIQUE DES LANGUES ETRANGERES

– ouverture européenne et internationale – (en référence aux programmes 2008)

Anglais : **Basket et langue anglaise** **FICHE RESSOURCE** Page 76

Anglais : **La culture basket aux USA** **FICHE RESSOURCE** Page 77 à 88

Compétence 3 : MATHEMATIQUES ET CULTURE SCIENTIFIQUE ET TECHNOLOGIQUE

Géométrie : **reconnaître le tracé du terrain de basketball** **FICHE PEDAGOGIQUE TRANSDISCIPLINAIRE** Page 89

Mesures : **mesurer le terrain de basket** **FICHE PEDAGOGIQUE TRANSDISCIPLINAIRE** Page 90

Compétence 4 : MAITRISE DES TECHNIQUES USUELLES DE L'INFORMATION ET DE LA COMMUNICATION

S'informer, se documenter : **recherche d'informations sur site** **FICHE PEDAGOGIQUE TRANSDISCIPLINAIRE** Page 91 à 95

Créer, produire, exploiter des données : **Présenter le basket par le biais de l'informatique** **FICHE PEDAGOGIQUE TRANSDISCIPLINAIRE** Page 96

Compétence 5 : CULTURE HUMANISTE

Autour du patrimoine **FICHE RESSOURCE** Pages 97 à 120 (**fiche lecture** en page 121) **CORRIGE de la fiche lecture** (Page 122)

Pratiquer les arts : **produire une affiche** **FICHE PEDAGOGIQUE TRANSDISCIPLINAIRE** Pages 123 et 124

Pratiquer les arts : **construire l'attitude basket** **FICHE PEDAGOGIQUE TRANSDISCIPLINAIRE** Page 125

Compétence 6 : COMPETENCES SOCIALES ET CIVIQUES

Avoir un comportement responsable : **le basket citoyen** **FICHE PEDAGOGIQUE TRANSDISCIPLINAIRE** Pages 126 à 129

Connaître les principes et fondements de la vie civique et sociale : **témoignage de Sofyane** **FICHE RESSOURCE** Pages 130 à 137

FICHE RESSOURCE

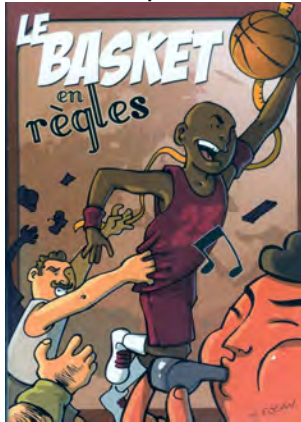
Compétence 1 : maîtrise de la langue

Lire : la littérature de jeunesse

Documentaires :

En tout premier lieu, **Le basket en règles**, De Jackie Blanc-Gonnet, édité par la FFBB

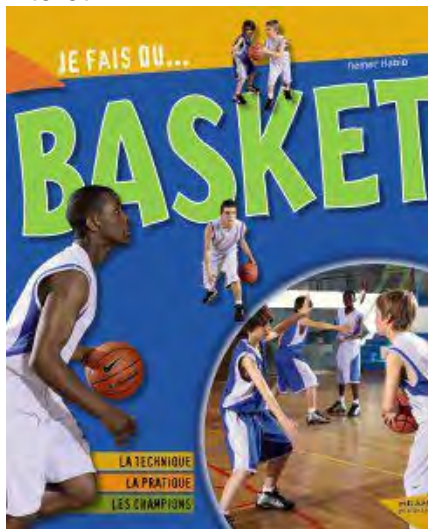
Cet ouvrage résume l'histoire du basketball et la manière et la raison dont chacune de ses règles a été mise en place. C'est simple, joyeux comme une BD peut l'être, facile à aborder et indispensable à connaître si on veut se pencher un tant soit peu sur la discipline !



Je fais du Basket, Habib Nemer, Milan, 2009 ;

Ce documentaire permet de mieux connaître la discipline et sa culture ; construit autour de l'histoire de la discipline en passant par les grandes heures des jeux Olympiques, toutes les facettes de ce sport, la pratique au travers de l'entraînement, des descriptions des différentes figures. Pour finir, une présentation des champions qui ont marqué ce sport. C'est précis, clair. Une bonne introduction à toute la culture de ce sport avec des photographies de qualité légendées de textes courts et efficaces et un lexique à la fin.

Un ouvrage de référence qui convient à tout âge parce que tous peuvent y trouver intérêt!



Dans le même ordre, **Le basket**, Christine Sagnier, Fleurus, 2010

Fictions :

On trouve un certain nombre d'ouvrages de fiction dans lesquels le basket est partie prenante de l'intrigue.

Il est possible d'en trouver toute une liste sur le site suivant :

<http://www.ricochet-jeunes.org/bibliographies/bibliographie/30-basket-ball-le>

Cependant, il est à noter qu'un certain nombre des ouvrages cités sont anciens et certains comme *Entre-deux* de Marie-Noëlle BLIN (L'Ecole des loisirs, Paris, coll. Neuf, 1995) sont épuisés. A chercher toutefois dans les bibliothèques, ce dernier ouvrage étant très bon et adapté à des enfants à partir de 8 ans.

Jeune espoir du basket, Pierre vient d'accepter de quitter le club où il avait tous ses amis pour rentrer au prestigieux Sporting Club. Une trahison d'autant plus difficile à assumer qu'il est rejeté par ses nouveaux partenaires.

Pour des enfants plus grands et bons lecteurs,

Le prof

D'après la bande dessinée de Tito collection Tendre banlieue

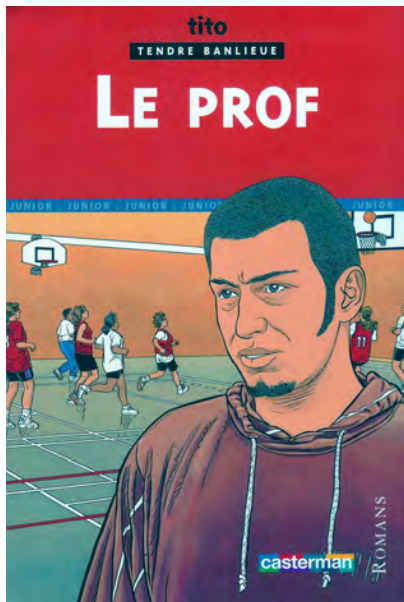
Adapté par Claude carré Casterman, 2004

Catégorie 3

Dès 10 ans

Une bande de copains, de copines plutôt avec un seul garçon... Ces copines jouent au basket dans le club du collège, d'abord parce qu'elles aiment ça mais aussi parce que le prof d'EPS, il est si beau, et si sympa !... Et puis voilà que subitement, il devient beaucoup moins sympa, irritable ; il se met en colère pour des riens ; et puis il tousse tout le temps. Et Mathieu découvre par hasard que ce prof qu'on aime tant est malade du SIDA. Certains profs et certains élèves ont peur et mettent le prof à l'écart. Alors la bande va chercher ce qui a atteint leur prof préféré, ce qu'il en est exactement de cette maladie dont on dit tout et n'importe quoi. Pour aider le prof, pour lui montrer qu'on tient à lui, la bande fera des exposés, des débats avec les autres élèves... et gagnera le tournoi de basket !...

Une très belle façon d'aborder le douloureux problème de la maladie et de l'ostracisme qu'elle peut entraîner.



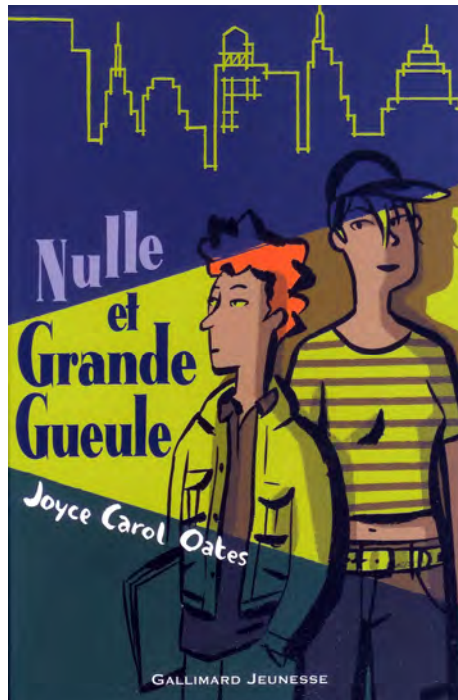
Nulle et Grande Gueule

Joyce Carol Oates

Gallimard Jeunesse, 2008

Dès 10 ans

Ursula est très grande mais très mal à l'aise dans son corps. Le seul endroit où celui-ci semble à sa place, c'est dans le gymnase lorsqu'il lui sert à faire gagner l'équipe de basket de son collège. Mais le jour où elle rate un lancer franc dans un match décisif, elle n'est plus que la Nulle... Il faudra l'injustice subie par un camarade de classe pour la faire sortir de cette mauvaise estime de soi dans laquelle elle sombre, la faire sortir de son silence pour venir au secours de la Grande Gueule. Un très bon roman sur le mal-être adolescent et le grand écart entre ce qu'ils pensent d'eux-mêmes et la façon dont on les perçoit.



Stargirl

Jerry Spinelli

Editions Flammarion 2003 pour la traduction française, coll. Tribal - 270 pages. 10€

En Arizona, Stargirl Caraway vient d'entrer en seconde dans le lycée de Léo. Progressivement, à force de miracles, la jeune fille devient la nouvelle coqueluche de l'école. Mais le jour où elle encourage à la fois l'équipe de basket du collège et l'équipe adverse, Stargirl est mise au ban de la vie du lycée...



Ce roman traite de la différence et l'anticonformisme. Il montre bien la dualité existante dans la société actuelle, celle de l'apparence, qui juge selon des préceptes figés et qui nous endoctrinent bêtement. Il suffit d'une part d'originalité, d'un pas de travers et le couperet tombe... Être en accord avec le jugement des Autres, voilà un terrible dilemme pour une demoiselle libre comme l'air, qui ne souffre pas qu'on l'enferme dans une case

Un manga :

Real,

Takehiko Inoué

Kana , 1999-2005


7 volumes pour raconter les aventures de deux adolescents mais autour du basket.

Le « plus », c'est qu'un des deux est en fauteuil.


Des aventures d'adolescents au Japon, les problèmes avec les copains, les autres ados du lycée.....




FICHE PEDAGOGIQUE TRANSDISCIPLINAIRE

		Titre : rédiger un compte-rendu
Compétence du socle	Compétence 1 : maîtrise de la langue française (palier 2)	
Item visé	Rédiger un texte bref, cohérent, construit en paragraphes, correctement ponctué, en respectant des consignes imposées :..., compte-rendu ,...	
Déroulement de la séquence		
Objectifs	Être capable de différencier compte-rendu descriptif / compte-rendu explicatif Être capable d'identifier le destinataire, Être capable d'inventorier, trier et organiser les informations nécessaires, Être capable d'utiliser les connecteurs temporels et logiques	
Modalités de travail	Travail de groupe :	Lecture de comptes-rendus divers (scientifique, sportif, procès-verbal de réunion d'association sportive)
	Travail individuel :	Production personnelle
	Travail de groupe :	Mise en commun, examen critique
Activité	Rédaction d'un canevas à partir des informations répertoriées, Mise en place des connecteurs logiques et temporels afin d'articuler le déroulement du compte-rendu,	
Rôle des élèves	Recherche, production, évaluation	
Rôle du maître	Médiation, aide au classement des informations et à la distanciation, apport d'éléments relatifs aux usages, enrichissement du lexique	
Evaluation	Le compte-rendu est-il compréhensible par des personnes n'ayant pas assisté à l'évènement ?	
Prolongements éventuels	Publication dans le journal d'école, sur le site d'école (voir fiche TIC), dans la presse locale ?	
Bibliographie sitographie	www.eduscol.fr	

FICHE PEDAGOGIQUE TRANSDISCIPLINAIRE

		Titre : rédiger une invitation
Compétence du socle	Compétence 1 : maîtrise de la langue française (palier 2)	
Item visé	Rédiger un texte d'une quinzaine de lignes en utilisant ses connaissances en vocabulaire et en grammaire.	
Déroulement de la séquence		
Objectifs	Être capable d'identifier le destinataire et ses caractéristiques, Être capable d'adapter son registre de langage au(x) destinataire(s), Être capable de sélectionner les informations nécessaires à l'invitation, Être capable de proposer une mise en page adaptée, Être capable de respecter les usages liés à une invitation (délai, réponse)	
Modalités de travail	Travail de groupe :	<ul style="list-style-type: none"> - Observation d'invitations diverses (familiales, amicales, commerciales, institutionnelles) : - Mise en évidence des "marqueurs de l'invitation" : date, heure, lieu, objet, expéditeur et / ou hôte, logo ou illustration - Production personnelle,
	Travail individuel :	<ul style="list-style-type: none"> - Production personnelle
	Travail de groupe :	<ul style="list-style-type: none"> - Mise en commun, examen critique
Activité	<ul style="list-style-type: none"> - Invitation puzzle : les enfants ont une invitation découpée et doivent la reconstituer - Invitation à trou : les enfants ont des invitations dans lesquelles il manque des informations, - Invitation devinette : le maître tient une invitation et les élèves doivent reconstituer l'invitation en posant des questions (peut se jouer en équipe ou individuellement, 	
Rôle des élèves	<ul style="list-style-type: none"> - Recherche, production, évaluation 	
Rôle du maître	<ul style="list-style-type: none"> - Médiation, relance, aide à l'analyse et à la synthèse, apport d'éléments relatifs aux usages 	
Evaluation	<ul style="list-style-type: none"> - Mon invitation comprend la date, l'heure, le lieu, l'objet - Mon invitation respecte les usages : délai, registre de langage 	
Prolongements éventuels	<ul style="list-style-type: none"> - Rédiger des invitations pour des destinataires variés à l'occasion de la rencontre inter-écoles : aux élèves de l'autre école, au CPC EPS, au président du club, au maire 	
Bibliographie sitographie	www.eduscol.fr	

FICHE PEDAGOGIQUE TRANSDISCIPLINAIRE







		Titre : écrire des règles
Compétence du socle	Compétence 1 : maîtrise de la langue française (palier 2)	
Item visé	Rédiger un texte d'une quinzaine de lignes en utilisant ses connaissances en vocabulaire et en grammaire.	
Déroulement de la séquence		
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> - Être capable d'identifier le rôle des règles du jeu, - Être capable de respecter un ordre chronologique, - Être capable d'utiliser connecteurs logiques et indicateurs de temps - Être capable d'identifier les étapes de la rédaction : conditions de jeu, déroulement du jeu, fin du jeu 	
Modalités de travail	Travail de groupe :	<ul style="list-style-type: none"> - Observation de règles diverses avec des présentations variées (avec ou sans schéma) - Mise en place d'une maquette
	Travail individuel :	- Production personnelle
	Travail de groupe :	- Mise en commun, examen critique
Activité	<ul style="list-style-type: none"> - Règle en désordre, - Règle incomplète, - Règle à deviner 	
Rôle des élèves	Recherche, production, évaluation	
Rôle du maître	Médiation, relance, aide à l'analyse et à la synthèse, apport d'éléments relatifs aux usages	
Evaluation	<ul style="list-style-type: none"> - Le jeu est-il jouable ? - Permet-il de régler les problèmes rencontrés dans la sérénité ? 	
Prolongements éventuels	Organisation des rencontres locales,	
Bibliographie sitographie	http://www.ffbb.com/_minibasket/docs/minibasket_regles.pdf	

FICHE RESSOURCE

Compétence 2 : pratique des langues étrangères. Anglais **Basket et langue anglaise**

Le basketball est un jeu né aux Etats-Unis. Il utilise donc **des mots anglais (ou américains)** qui sont désormais utilisés dans d'autres langues (dont **le français**).

QUELQUES MOTS ANGLAIS DU BASKET

ANGLAIS	FRANCAIS
An air ball	Tir qui ne touche pas le panier ni le cercle (uniquement de l' « air »)
Back-door 	Une passe dans le dos de la défense (la porte « door » de derrière « back »)
A ball 	Une balle
A basket 	Un panier
A coach A lay up 	Un entraîneur Un tir en course avec la main sous la balle. (Déposer « lay » haut « up »)
A jump shoot 	Un tir « shoot » en sautant « jump », en suspension
Money time	La période où 'le temps « time » vaut de l' argent « money »' en fait les dernières minutes de la rencontre
MVP (most valuable player)	Meilleur joueur « player »
A smash 	Ecraser le ballon dans le panier (synonyme a dunk : onomatopée qui reprend le bruit)
Match	Egal : par extension rencontre à égalité

FICHE RESSOURCE

Compétence 2 : pratique des langues étrangères.

Anglais **La culture basket aux USA**

LA NBA

Aux Etats-Unis, les équipes professionnelles sont regroupées dans la NBA (National Basketball Association). Elles sont appelées des franchises.

Elles sont réparties dans deux conférences, elles-mêmes divisées en trois divisions.

Les mots en italiques sont la traduction en français.

Les mots en gras sont les indications géographiques.

CONFERENCE OUEST		
Division Nord-Ouest	Division Pacifique	Division Sud-Ouest
Nuggets (<i>pépites</i>) de Denver	Warriors (<i>guerriers</i>) de Golden State	Mavericks (<i>francs-tireurs</i>) de Dallas
Timberwolves (<i>loups</i>) du Minnesota	Clippers (<i>bateaux à voiles</i>) de Los Angeles	Rockets (<i>fusées</i>) de Houston
Thunder (<i>tonnerre</i>) d' Oklahoma City	Lakers (<i>hommes des lacs</i>) de Los Angeles	Grizzlies de Memphis
Trail Blazers (<i>pionniers</i>) de Portland	Suns (<i>soleils</i>) de Phoenix	Hornets (<i>frelons</i>) de la Nouvelle Orléans
Jazz de l' Utah	Kings (<i>rois</i>) de Sacramento	Spurs (éperons) de San Antonio

CONFERENCE EST		
Division Atlantique	Division Centrale	Division Sud-Est
Celtics (<i>celtiques</i>) de Boston	Bulls (<i>taureaux</i>) de Chicago	Hawks (<i>faucons</i>) d' Atlanta
Nets du New Jersey	Cavaliers (<i>cavaliers</i>) de Cleveland	Bobcats (<i>lynx</i>) de Charlotte
Knicks de New York	Pistons (<i>pistons</i>) de Detroit	Heat (<i>chaleur</i>) de Miami
76 ^{ers} de Philadelphie	Pacers (<i>trotteurs</i>) de l' Indiana	Magic (<i>magie</i>) d' Orlando
Raptors de Toronto	Bucks (<i>bouc</i>) de Milwaukee	Wizards (<i>magiciens</i>) de Washington

QUESTIONNAIRE FRANCHISE NBA

Toutes les franchises NBA sont situées aux Etats-Unis sauf une : laquelle ?

A l'aide de la carte, replace chaque franchise de la liste à sa place.

Tous les noms des franchises comportent un nom de lieu. En t'aidant de la carte, complète le tableau.

Pour celles qui portent un nom de ville, retrouve le nom de l'état où se situe cette ville.

Pour celles qui portent le nom d'un état, retrouve le nom de la ville dans laquelle elles jouent.

L'une d'entre elles ne porte ni le nom d'une ville, ni le nom d'un état : retrouve-la et essaie de trouver à quoi correspond son nom.

Parmi les noms des franchises NBA, certains font référence à des événements historiques des Etats-Unis. Essaie de les retrouver.

Exemple : les Hornets de la Nouvelle Orléans : hornets signifie frelons. Pendant la Guerre d'Indépendance, un général anglais ayant eu beaucoup de mal à conquérir la ville américaine de Charlotte en Caroline du Nord la compara à un nid de frelons.

Nom de la franchise	Fait historique
76 ^{ers} de Philadelphie	
Nuggets de Denver	
Trail Blazers de Portland	

Le nom de certaines franchises fait référence à des particularités de l'endroit où elles sont installées. Essaie de trouver lesquelles.

Nom de la franchise	Particularité
Timberwolves du Minnesota	
Rockets de Houston	
Heat de Miami	
Spurs de San Antonio	
Pacers d'Indiana	
Pistons de Detroit	

Plusieurs joueurs français évoluent dans des franchises NBA aux Etats-Unis.
Retrouve-les.

Nom de la franchise	Fait historique
Tony PARKER	
Boris DIAW	
Nicolas BATUM	
Joakim NOAH	
Rodrigue BEAUBOIS	
Kévin SERAPHIN	
Ronny TURIAF	
Mickael PIETRUS	
Ian MAHINMI	
Johann PETRO	

LE MARTIN LUTHER KING DAY :

La NBA a été une des premières ligues de sport professionnel à accepter les joueurs noirs à une période où les citoyens noirs américains n'avaient pas les mêmes droits que les blancs. Plusieurs personnes se sont battues contre la *ségrégation raciale*.

L'un d'entre était le pasteur Martin LUTHER KING. Sa lutte a abouti à la signature de deux lois très importantes : le **Civil Rights Act** en 1964 qui a déclaré illégale la discrimination reposant sur la race, la couleur, la religion, le sexe, ou l'origine nationale et le **Voting Rights Act** qui a donné le droit de vote à toute la population noire afro-américaine.

En mémoire de cet homme, tout le pays commémore l'anniversaire de sa naissance le 3^{ème} lundi de janvier chaque année par un jour férié.

Qu'organise la NBA à cette occasion ?

- Un rassemblement des meilleurs joueurs en deux équipes (est et ouest) qui s'affrontent dans un grand match diffusé par la télévision dans le monde entier.
- Un aménagement d'une journée du championnat au cours de laquelle les matchs s'enchaînent pendant douze heures et sont diffusés très largement à la télévision.
- Les joueurs sont réunis et forment une chorale.

Complète le tableau en t'aidant de la carte :

	Ville	Etat	Pays
Celtics (<i>celtiques</i>) de Boston			
Nets du New Jersey			
Knicks de New York			
76 ^{ERS} de Philadelphie			
Raptors de Toronto			
Bulls (<i>taureaux</i>) de Chicago			
Cavaliers (<i>cavaliers</i>) de Cleveland			
Pistons (<i>pistons</i>) de Detroit			
Pacers (<i>trotteurs</i>) de l'Indiana			
Bucks (<i>bouc</i>) de Milwaukee			
Hawks (<i>faucons</i>) d' Atlanta			
Bobcats (<i>lynx</i>) de Charlotte			
Heat (<i>chaleur</i>) de Miami			
Magic (<i>magie</i>) d' Orlando			
Wizards (<i>magiciens</i>) de Washington			
Nuggets (<i>pépites</i>) de Denver			
Timberwolves (<i>loups</i>) du Minnesota			
Thunder (<i>tonnerre</i>) d' Oklahoma City			
Trail Blazers (<i>pionniers</i>) de Portland			
Jazz de l'Utah			
Warriors (<i>guerriers</i>) de Golden State			
Clippers (<i>bateaux à voiles</i>) de Los Angeles			
Lakers (<i>hommes des lacs</i>) de Los Angeles			
Suns (<i>soleils</i>) de Phoenix			
Kings (<i>rois</i>) de Sacramento			
Mavericks (<i>francs-tireurs</i>) de Dallas			
Rockets (<i>fusées</i>) de Houston			
Grizzlies de Memphis			
Hornets (<i>frelons</i>) de la Nouvelle Orléans			
Spurs (éperons) de San Antonio			

LES FRANCHISES NBA : REPONSES

QUESTIONNAIRE FRANCHISE NBA

Toutes les franchises NBA sont situées aux Etats-Unis sauf une : laquelle ?

Les Raptors de TORONTO : CANADA

A l'aide la carte, replace chaque franchise de la liste à sa place.

Tous les noms des franchises comportent un nom de lieu. En t'aidant de la carte, complète le tableau.

Pour celles qui portent un nom de ville, retrouve le nom de l'état où se situe cette ville.

Pour celles qui portent le nom d'un état, retrouve le nom de la ville dans laquelle elles jouent.

L'une d'entre elles ne porte ni le nom d'une ville, ni le nom d'un état : retrouve-la et essaie de trouver à quoi correspond son nom.

Golden State Warriors : Golden State est le surnom de la Californie. Cela signifie « l'état doré », en référence aux chercheurs d'or et également au fait que la Californie est l'un des états les plus riches des Etats-Unis

Parmi les noms des franchises NBA, certains font référence à des événements historiques des Etats-Unis. Essaie de les retrouver.

Exemple : les Hornets de la Nouvelle Orléans : « hornets » signifie « frelons ». Pendant la Guerre d'Indépendance, un général anglais ayant eu beaucoup de mal à conquérir la ville américaine de Charlotte en Caroline du Nord la compara à un nid de frelons.

Nom de la franchise	Fait historique
76 ^{ers} de Philadelphie	1776 est l'année de la signature de la Déclaration d'Indépendance des Etats-Unis à Philadelphie en Pennsylvanie.
Nuggets de Denver	La traduction de « Nuggets » est «pépites». Le nom de cette franchise fait référence aux chercheurs d'or nombreux dans l'état du Colorado au XIX ^{ème} siècle.
TrailBlazers de Portland	La traduction de « Trailblazers » est «pionniers». Le nom de cette franchise fait référence aux pionniers nombreux dans l'état de l'Oregon au XIX ^{ème} siècle durant la conquête de l'Ouest.

Le nom de certaines franchises fait référence à des particularités de l'endroit où elles sont installées. Essaie de trouver lesquelles.

Nom de la franchise	Particularité
Timber wolves du Minnesota	Le Minnesota est un état où il y a beaucoup de loups .
Rockets de Houston	Houston abrite le centre de commande la NASA, organisme américain chargé de l'Espace. « Rocket » signifie « Fusée »
Heat de Miami	La Floride est un état du sud des Etats-Unis où il fait très chaud. « Heat » signifie « Chaleur »
Spurs de San Antonio	Spurs signifie « éperons ». Il s'agit de petits objets en métal que les cow-boys portaient sur leurs bottes pour se faire obéir de leur cheval.
Pacers d'Indiana	L'Indiana est un état où on trouve beaucoup de chevaux. « Pacers » signifie « trotteurs ».
Pistons de Detroit	Detroit est une ville des Etats-Unis où se trouvent de nombreuses usines de voitures. Le piston est une pièce de moteur.

Plusieurs joueurs français évoluent dans des franchises NBA aux Etats-Unis.
Retrouve-les.

Nom de la franchise	Franchise
Tony PARKER	San Antonio Spurs
Boris DIAW	San Antonio Spurs
Nicolas BATUM	Portland Trailblazers
Joakim NOAH	Chicago Bulls
Rodrigue BEAUBOIS	Dallas Mavericks
Kévin SERAPHIN	Washington Wizzards
Ronny TURIAF	Miami heat
Mickael PIETRUS	Boston Celtics
Ian MAHINMI	Dallas Mavericks
Johann PETRO	New Jersey Nets

LE MARTIN LUTHER KING DAY :

La NBA a été une des premières ligues de sport professionnel à accepter les joueurs noirs à une période où les citoyens noirs américains n'avaient pas les mêmes droits que les blancs. Plusieurs personnes se sont battues contre la *ségrégation raciale*.

L'un d'entre était le pasteur Martin LUTHER KING. Sa lutte a abouti à la signature de deux lois très importantes : le **Civil Rights Act** en 1964 qui a déclaré illégale la discrimination reposant sur la race, la couleur, la religion, le sexe, ou l'origine nationale et le **Voting Rights Act** qui a donné le droit de vote à toute la population noire afro-américaine.

En mémoire de cet homme, tout le pays commémore l'anniversaire de sa naissance le 3^{ème} lundi de janvier chaque année par un jour férié.

Qu'organise la NBA à cette occasion ?

- ~~○ Un rassemblement des meilleurs joueurs en deux équipes (est et ouest) qui s'affrontent dans un grand match diffusé par la télévision dans le monde entier.~~
- **Un aménagement d'une journée du championnat au cours de laquelle les matchs s'enchaînent pendant douze heures et sont diffusés très largement à la télévision.**
- ~~○ Les joueurs sont réunis et forment une chorale.~~

Complète le tableau en t'aidant de la carte :

	Ville	Etat	Pays
Celtics (<i>celtiques</i>) de Boston	Boston	Massachusetts,	Etats-Unis
Nets du New Jersey	New York city	New York	Etats-Unis
Knicks de New York	New York city	New York	Etats-Unis
76 ^{ers} de Philadelphie	Philadelphie	Pennsylvanie	Etats-Unis
Raptors de Toronto	Toronto	Ontario	Canada
Bulls (<i>taureaux</i>) de Chicago	Chicago	Illinois	Etats-Unis
Cavaliers (<i>cavaliers</i>) de Cleveland	Cleveland	Ohio	Etats-Unis
Pistons (<i>pistons</i>) de Detroit	Detroit	Michigan	Etats-Unis
Pacers (<i>trotteurs</i>) de l' Indiana	Indianapolis	Indiana	Etats-Unis
Bucks (<i>boucs</i>) de Milwaukee	Milwaukee	Wisconsin	Etats-Unis
Hawks (<i>faucons</i>) d' Atlanta	Atlanta	Géorgie	Etats-Unis
Bobcats (<i>lynx</i>) de Charlotte	Charlotte	Caroline du Nord	Etats-Unis
Heat (<i>chaleur</i>) de Miami	Miami	Floride	Etats-Unis
Magic (<i>magie</i>) d' Orlando	Orlando	Floride	Etats-Unis
Wizards (<i>magiciens</i>) de Washington	Washington	District of Columbia	Etats-Unis
Nuggets (<i>pépites</i>) de Denver	Denver	Colorado	Etats-Unis
Timberwolves (<i>loups</i>) du Minnesota	Minneapolis	Minnesota	Etats-Unis
Thunder (<i>tonnerre</i>) d' Oklahoma City	Oklahoma City	Oklahoma	Etats-Unis
Trail Blazers (<i>pionniers</i>) de Portland	Portland	Oregon	Etats-Unis
Jazz de l' Utah	Salt Lake city	Utah	Etats-Unis
Warriors (<i>guerriers</i>) de Golden State	Oakland	Californie	Etats-Unis
Clippers (<i>bateaux à voiles</i>) de Los Angeles	Los Angeles	Californie	Etats-Unis
Lakers (<i>hommes des lacs</i>) de Los Angeles	Los Angeles	Californie	Etats-Unis
Suns (<i>soleils</i>) de Phoenix	Phœnix	Arizona	Etats-Unis
Kings (<i>rois</i>) de Sacramento	Sacramento	Californie	Etats-Unis
Mavericks (<i>francs-tireurs</i>) de Dallas	Dallas	Texas	Etats-Unis
Rockets (<i>fusées</i>) de Houston	Houston	Texas	Etats-Unis
Grizzlies de Memphis	Memphis	Tennessee	Etats-Unis
Hornets (<i>frelons</i>) de la Nouvelle Orléans	Nouvelle Orléans	Louisiane	Etats-Unis
Spurs (éperons) de San Antonio	San Antonio	Texas	Etats-Unis




LEGEND


- ★ State Capitals
- Cities 500,000+
- Cities 100,000-499,999
- National Boundaries
- Major Rivers
- Lakes
- Toll Roads and Bridges
- Interstate Highways
- U.S. Highways




FICHE PEDAGOGIQUE TRANSDISCIPLINAIRE

		Titre : reconnaître le tracé du terrain de basketball
Compétence du socle	Les principaux éléments de mathématiques : Géométrie / Mesures et grandeurs	
Item visé	Reconnaître, décrire et nommer les figures usuelles Utiliser la règle, l'équerre, le compas pour construire avec soin	
Déroulement de la séquence		
Objectifs	Être capable d'identifier les figures géométriques qui composent le terrain de basket, Être capable de reproduire ces figures sur papier uni à partir d'un programme de construction.	
Modalités de travail	Travail de groupe :	Observation et élaboration du croquis sur le terrain de basket En classe, retour sur expérience
	Travail individuel :	Production sur papier uni des figures simples, du terrain complet à partir d'un programme de construction
	Travail de groupe :	Mise en commun : validation et critique
Activité	Croquis, mesure, construction	
Rôle des élèves	Recherche, production, évaluation	
Rôle du maître	Médiation, relance, aide à l'analyse et à la synthèse, apport du matériel nécessaire aux mesures, à la fabrication de la maquette.	
Evaluation	Les constructions représentent-elles le terrain de basket ?	
Prolongements éventuels	Exposition sur l'activité basket-ball	
Bibliographie sitographie	xxx	

FICHE PEDAGOGIQUE TRANSDISCIPLINAIRE

		Titre : mesurer le terrain de basket
Compétence du socle	Compétence 3 : Les principaux éléments de mathématiques (palier 2)	
Item visé	Utiliser la règle, l'équerre, le compas pour construire avec soin Résoudre un problème mettant en jeu une situation de proportionnalité	
Déroulement de la séquence		
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> - Être capable d'identifier les figures géométriques qui composent le terrain de basket, - Être capable d'utiliser des instruments de mesure (distances de l'ordre de la dizaine de mètres), - Être capable de créer une réduction du terrain de basket 	
Modalités de travail	Travail de groupe :	Observation, mesures et élaboration du croquis sur le terrain de basket
	Travail individuel :	<ul style="list-style-type: none"> - Production sur papier uni des figures simples, du terrain complet à partir d'un programme de construction - Ebauche des dimensions de la maquette
	Travail de groupe :	Mise en commun / Production d'un tableau des dimensions de la maquette
Activité	<ul style="list-style-type: none"> - Mesure, résolution de problème sur la réduction 	
Rôle des élèves	<ul style="list-style-type: none"> - Recherche, production, évaluation 	
Rôle du maître	<ul style="list-style-type: none"> - Médiation, relance, aide à l'analyse et à la synthèse, apport du matériel nécessaire aux mesures, à la fabrication de la maquette. 	
Evaluation	<ul style="list-style-type: none"> - La maquette représente-elle le terrain de basket ? 	
Prolongements éventuels	<ul style="list-style-type: none"> - Exposition sur l'activité basket-ball - Utilisation de la maquette lors de retours en classe, autour de la pratique sportive 	
Bibliographie sitographie	-	

FICHE PEDAGOGIQUE TRANSDISCIPLINAIRE

		Titre : recherche d'informations sur site
Compétence du socle	Compétence 4 : Maîtrise des techniques usuelles de l'information et de la communication (palier 2)	
Item visé	Chercher des informations par voie électronique Découvrir les richesses et limites des ressources Internet.	
Déroulement de la séquence		
Objectifs	Être capable de répondre à des questions, de trouver et de sélectionner des informations grâce à Internet.	
Modalités de travail	Travail de groupe :	- Par 2, réponse à un questionnaire à partir d'une sélection de sites
	Travail individuel :	- Production d'un compte-rendu d'activité
	Travail de groupe :	- Correction du questionnaire et production d'une trace écrite sur les connaissances acquises
Activité	- Quizz basket, production d'écrits	
Rôle des élèves	- Recherche, production, évaluation	
Rôle du maître	- Médiation, relance, aide à l'analyse et à la synthèse, apport technique pour l'exposé	
Evaluation	- J'ai trouvé une réponse à chaque question en utilisant l'outil internet.	
Prolongements éventuels	- Création d'un recueil d'information sur le basket et l'intégrer à la BCD de l'école.	
Bibliographie sitographie	<u>QUESTIONNAIRE BASKET EN LIEN AVEC HISTOIRE CI-JOINT</u>	

QUESTIONNAIRE BASKET

Sur le site de la Fédération Française de Basketball, www.ffbb.com, tu peux trouver énormément d'informations sur le sport qu'elle organise sur tout le territoire français. Résultats des différents championnats : depuis les championnats professionnels jusqu'au championnat de ton département, mais aussi histoire de ce sport et historique des résultats de nos équipes nationales.

A travers ce questionnaire, navigue sur ce site et découvre-en plus sur le basketball !

Sur la page d'accueil recherche l'onglet [PATRIMOINE](#) qui t'ouvrira les portes d'une bibliothèque historique du Basketball.

Dans le bandeau de gauche, recherche [l'historique en quelques mots](#) qui te présentera l'histoire du basket et réponds aux questions suivantes :

L'histoire du basketball dans le monde

Sur quel continent est imaginé pour la première fois le basketball ?

Quel est le nom de l'inventeur de ce sport ?

Dans quelle ville le basketball a-t-il vu le jour ?

Que signifie le sigle Y.M.C.A. ?

L'histoire du basketball en France

Quel événement historique mondial a favorisé l'émergence du basketball en France ?

De quelle fédération dépend le basketball à ces débuts et ce jusqu'en 1932 ?

Le bandeau de gauche te propose aussi de naviguer dans différentes [galeries](#).

Dans la galerie [« gestes et attitudes »](#), trouve 5 noms de gestes courants du basketteur.

Donne 3 noms de joueurs célèbres ainsi que 3 noms de joueuses célèbres que tu trouveras dans la galerie [« les gloires du Basket français »](#) .

A l'aide de [l'historique des équipes de France](#), disponible dans le bandeau de gauche, cherche des informations sur Hervé Dubuisson. Attention, il te reste un dernier clic à faire avant d'avoir accès à la [base de données](#) !

→ Combien de points au total a-t-il marqué lors de ses matchs sous le maillot de l'équipe de France ? (Il en détient le record !)

→ Combien de points maximum a-t-il marqué lors d'une seule rencontre ? (C'était face à la Grèce en 1985, et c'est là encore un record jamais dépassé !)

En quelles années l'équipe de France A féminine a-t-elle remporté une médaille d'or ?

FICHE PROFESSEUR

Ce questionnaire peut être utilisé de plusieurs manières selon le souhait pédagogique de l'enseignant, mais aussi les moyens techniques dont il dispose. Dans le cas où les ordinateurs exploités sont connectés à internet, il est possible de permettre aux élèves l'utilisation des liens hypertextes déjà mis en place dans ce document. Ils renvoient directement aux pages qu'il est nécessaire de consulter afin de trouver les réponses. On pourra par cet intermédiaire mettre en relief l'utilité de ces liens.

Si, au contraire, l'enseignant le souhaite, il est possible de désactiver ces liens à l'aide d'un « clic droit » sur le lien, cliquez ensuite sur « lien hypertexte », puis « supprimer lien hypertexte ». Il est toutefois conseillé de conserver une version originale du document lors des sauvegardes.

Voici maintenant une version corrigée du questionnaire :

L'histoire du basketball dans le monde

Sur quel continent est imaginé pour la première fois le basketball ?

Le basketball est apparu sur le continent américain.

Quel est le nom de l'inventeur de ce sport ?

L'inventeur de ce sport s'appelle James Naismith.

Dans quelle ville le basketball a-t-il vu le jour ?

Le basketball a vu le jour à Springfield. (Massachussets – Etats-Unis)

Que signifie le sigle Y.M.C.A. ?

Cela signifie Young Men's Christian Association.

L'histoire du basketball en France

Quel événement historique mondial a favorisé l'émergence du basketball en France ?

La Première Guerre Mondiale favorise l'émergence du basketball en France.

De quelle fédération dépend le basketball à ces débuts et ce jusqu'en 1932 ?

Le basketball dépend de la fédération d'athlétisme à ces débuts.

Le bandeau de gauche te propose aussi de naviguer dans différentes [galeries](#).

Dans la galerie [« gestes et attitudes »](#), trouve 5 noms de gestes courants du basketteur.

Par exemple : double pas, tir, contre, bras roulé, dunk

Donne 3 noms de joueurs célèbres ainsi que 3 noms de joueuses célèbres que tu trouveras dans la galerie [« les gloires du Basket français »](#) .

Par exemple : Roger Antoine, Christian Baltzer, Jean-Paul Beugnot, Jacky Chazalon, Anne-Marie Colchen, Irène Guidotti

A l'aide de [l'historique des équipes de France](#), disponible dans le bandeau de gauche, cherche des informations sur Hervé Dubuisson. Attention, il te reste un dernier clic à faire avant d'avoir accès à la [base de données](#) !

→ Combien de points au total a-t-il marqué lors de ses matchs sous le maillot de l'équipe de France ? (Il en détient le record !)

Son record est de 3916 points.


→ Combien de points maximum a-t-il marqué lors d'une seule rencontre ? (C'était face à la Grèce en 1985, et c'est, là encore, un record jamais dépassé !)

Il a marqué 51 points au cours de ce match.

En quelles années l'équipe de France A féminine a-t-elle remporté une médaille d'or ?

Elle a remporté la médaille d'or en 2001 et 2009 lors des championnats d'Europe.

FICHE PEDAGOGIQUE TRANSDISCIPLINAIRE

		Titre : Présenter le basket par le biais de l'informatique
Compétence du socle	Compétence 4 : Maîtrise des techniques usuelles de l'information et de la communication (palier 2)	
Item visé	Créer, produire, traiter, exploiter des données : <ul style="list-style-type: none"> - Produire un document numérique - Utiliser l'outil informatique pour présenter un travail - Chercher des informations par voie électronique. 	
Déroulement de la séquence		
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> - Être capable de répondre à des questions, de trouver et de sélectionner des informations grâce à Internet, - Être capable de présenter son travail grâce à l'outil informatique. 	
Modalités de travail	Travail de groupe	<ul style="list-style-type: none"> - Par 2, choix d'un thème + recherche à partir de différents supports - Groupe classe : Mise en place d'un format standard
	Travail individuel	<ul style="list-style-type: none"> - Production d'un compte-rendu d'activité sur traitement de texte (texte + image)
	Travail de groupe	<ul style="list-style-type: none"> - Critique et mise à jour du rendu
Activité	<ul style="list-style-type: none"> - Reportages écrits avec photo (rencontre inter-classe, élaboration de l'exposé...) - Exposé numérique sur le basket (futur site ou CD-Rom). 	
Rôle des élèves	<ul style="list-style-type: none"> - Recherche, production, évaluation 	
Rôle du maître	<ul style="list-style-type: none"> - Médiation, relance, aide à l'analyse et à la synthèse, apport technique pour l'exposé 	
Evaluation	<ul style="list-style-type: none"> - Ma page d'exposé est lisible, claire, attractive, donne des informations justes, pour certaines issues du net, respecte les choix de classe. 	
Prolongements éventuels	<ul style="list-style-type: none"> - Transmettre cette présentation à d'autres classes, écoles - Projeter la présentation lors d'une exposition 	
Bibliographie sitographie	http://museevirtuel.basketfrance.com/	

FICHE RESSOURCE
Compétence 5 : culture humaniste
Autour du patrimoine

NB : une fiche lecture avec des questions se trouve à la fin de cette partie.

INTRODUCTION A L'HISTOIRE DU BASKET-BALL

Le basket-ball existe depuis plus de 100 ans. Ce sport est né à la toute fin du dix-neuvième siècle, aux Etats-Unis, dans un contexte bien identifié et a été créé pour des raisons particulières. Il est aujourd'hui un sport très populaire, pratiqué et suivi sous toutes les latitudes. Pourquoi et comment ce sport a-t-il été inventé, comment a-t-il évolué et s'est-il développé ? Sans entrer dans les détails, voici quelques repères pour mieux appréhender l'histoire du basket-ball, en France notamment.

PLAN DE L'EXPOSE :

L'invention du basket-ball

Le développement du basket en France

Des lieux...

Des noms...

Exploits et épopées

Matériel et règlement

L'INVENTION DU BASKET-BALL

1891. James Naismith, enseignant à l'école normale YMCA (Young Men's Christian Association), de Springfield, aux Etats-Unis, est à la recherche d'une activité physique pour ses étudiants. Les contraintes sont les suivantes : ce doit être un **sport d'intérieur**, pour pouvoir se pratiquer l'hiver, et il doit avoir des **vertus éducatives**. Ce sera donc une activité nouvelle qui favorise l'adresse par rapport à la force. Au terme de sa réflexion, James Naismith rédige les règles originelles. Le basket-ball est né.

Le nouveau sport ne tarde pas à traverser l'Atlantique. A Paris, rue de Trévise, un bâtiment est construit pour accueillir l'Union Chrétienne des Jeunes Gens (UCJG : version française des YMCA). Au cœur de l'édifice, un gymnase, réalisé sur le modèle de celui qui se trouve à Springfield, accueille les premiers basketteurs du vieux continent. La première partie se joue le 27 décembre 1893.

A NOTER : Le volley-ball a été inventé pour les mêmes raisons, en 1892.



James Naismith enseigne le basket à son fils (MUSEE DU BASKET)



Le gymnase de la rue de Trévisse (MUSEE DU BASKET)

LE DEVELOPPEMENT DU BASKET EN FRANCE

Bien qu'introduit dès 1893, le basket-ball met du temps à s'installer en France. Lors de la Première Guerre mondiale (1914-1918), le passage des soldats américains et les échanges qui en découlent vont favoriser la diffusion de ce sport originaire des Etats-Unis.

Les instituteurs et les prêtres vont également jouer un rôle important dans le développement du basket. C'est le temps des « Patros ». Un **patronage**, qui peut être catholique ou laïque, a pour but d'accueillir enfants et adolescents pendant leurs loisirs, dans un but éducatif. Le basket-ball est une activité qui répond bien à ces objectifs.

La pratique du basket va alors progressivement s'institutionnaliser, par le biais des fédérations omnisports d'abord. C'est ensuite la Fédération Française d'Athlétisme qui crée une commission pour prendre en charge officiellement l'activité, en 1921. Elle prend même le nom de Fédération Française d'Athlétisme et Basket-ball (FFABB) en 1929. En **1932**, la **Fédération Française de Basket-ball** est créée.

A NOTER : Certains clubs français de renom sont, à l'origine, des patronages, comme en atteste encore leur nom : Cercle Saint-Pierre de Limoges (CSP), Jeanne d'Arc de Dijon (JDA), Elan Béarnais...



L'équipe de France de basket de 1932 s'apprête à disputer une rencontre aux arènes de Lutèce, à Paris. Remarquez le fanion FFABB. (MUSEE DU BASKET)

DES LIEUX...

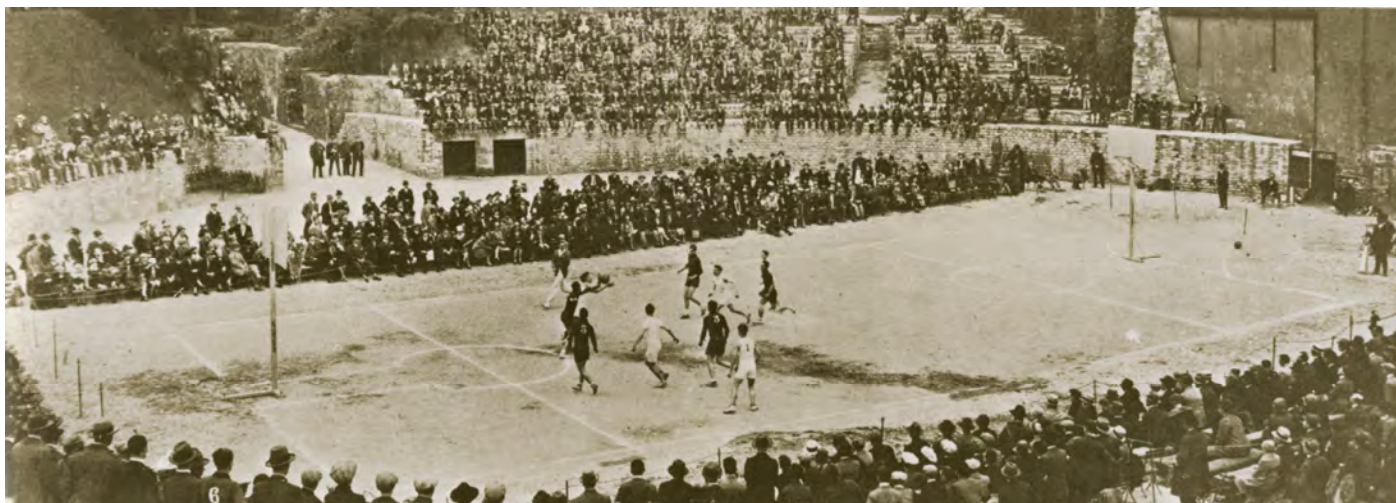
Conçu à l'origine comme un jeu d'intérieur, le basket-ball s'affranchit très tôt de cette limite. En France notamment, entre deux-guerres, il s'épanouit en plein air dans les cours de récréation. Il sera même joué en extérieur jusqu'au plus haut niveau.

Aujourd'hui encore, de Bercy au gymnase de quartier, des salles des clubs professionnels aux playgrounds (aires de jeu extérieures d'accès libre) du coin de la rue, le basket-ball se joue de partout.

A retrouver ci-dessous, quelques-uns des lieux qui ont marqué l'histoire de la pratique en France.



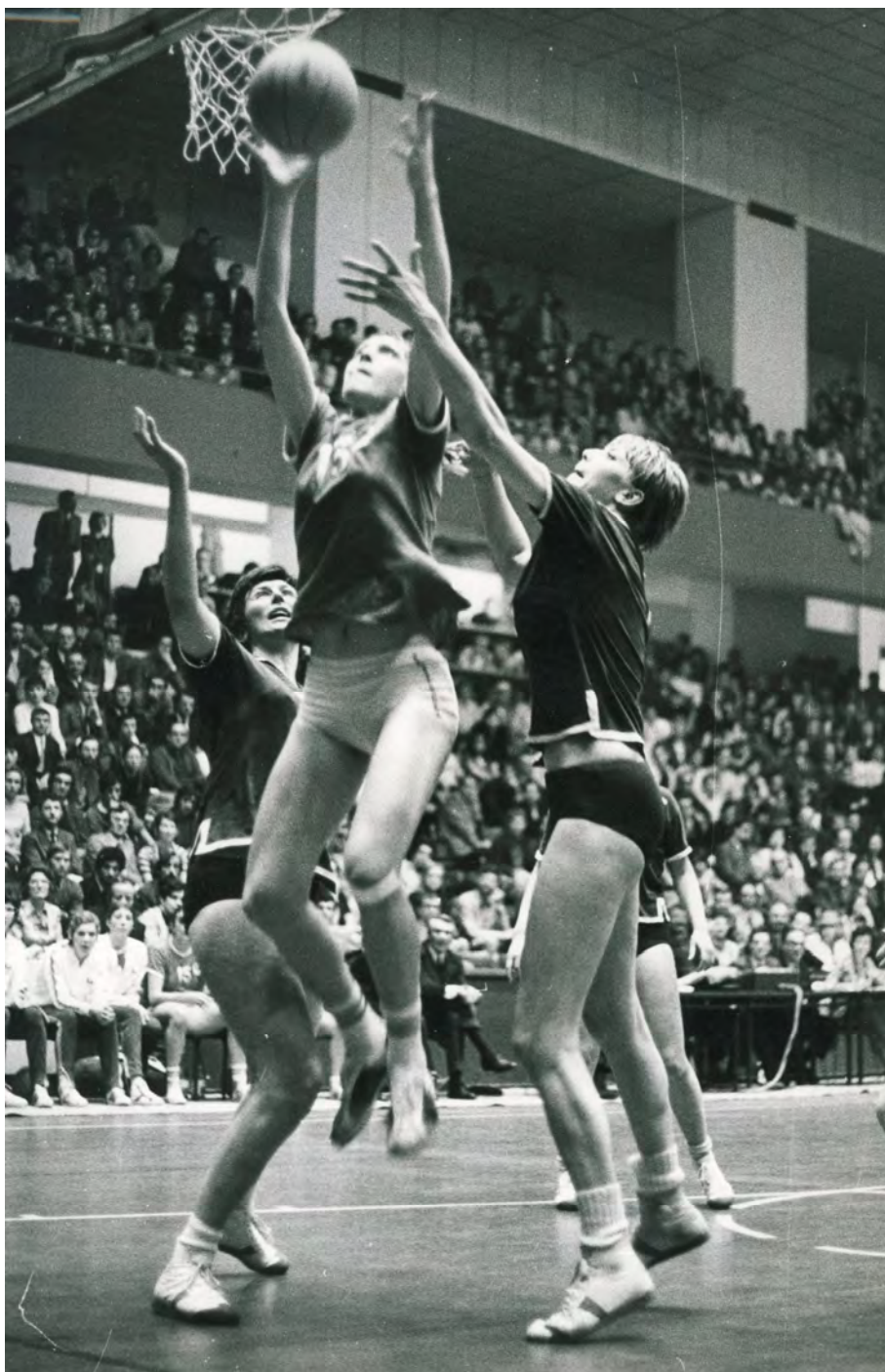
La plus ancienne salle de basket au monde est à Paris, au 14 de la rue de Trévise. Elle date de 1893 et a été conçue sur le modèle du gymnase de Springfield (aujourd'hui disparu). (MUSEE DU BASKET)



Les Arènes de Lutèce, à Paris, furent le théâtre des finales de Championnat de France et de rencontres internationales, dans les années 1920-1930. (MUSEE DU BASKET)



La petite balle jaune est reine à Roland-Garros. La grosse balle (pas encore) orange y a également été à l'honneur à la fin des années 1930 et dans les années 1940. (MUSEE DU BASKET)



Le Stade Pierre de Coubertin accueille une rencontre de l'équipe de France féminine en 1971.
Au rebond, Elisabeth Diaw-Riffiod (mère de Boris Diaw, capitaine de l'équipe de France masculine actuelle). (MUSEE DU BASKET)



Le Palais Omnisport de Paris-Bercy, écriin pour les finales de Coupe de France (ici finale féminine 2004). (Bellenger/IS/FFBB)

DES NOMS...

L'histoire du basket-ball est jalonnée par les parcours, les actes et l'influence de grands personnages, qu'ils soient joueurs et joueuses, dirigeants, entraîneurs, arbitres, journalistes...

Voici quelques-unes de ces personnes qui ont laissé une trace importante dans ce sport, en France et dans le monde. Attention cependant, car l'histoire du basket ne peut se résumer à quelques noms, aussi illustres soient-ils. Il s'agit ici d'une galerie de portraits à développer, à approfondir. Chacun pourra y ajouter les noms de son choix.



James Naismith (à droite), inventeur du basket-ball, ici en compagnie de Marcel Barillé, 1^{er} président de la FFBB, au Jeux Olympiques de 1936, à Berlin. (MUSEE DU BASKET)



Robert Busnel, qui fut joueur en club et en équipe de France, entraîneur, Président de la FFBB, Président de la FIBA... (MUSEE DU BASKET)

Michael Jordan, Drazen Petrovic, Uljana Semjonova, Arvydas Sabonis, Cheryl Miller
Alain Gilles, Jacky Chazalon, Tony Parker, Sandrine Gruda...



Uljana Semjonova (à droite sur la photographie), par son talent et par sa taille (2m13), contribua largement aux victoires de l'équipe de basket féminine d'URSS de la fin des années 1960 au milieu des années 1980, ainsi qu'à celles de son club de Riga. (MUSEE DU BASKET)



Arvydas Sabonis a brillé sous les maillots de l'URSS, puis de la Lituanie. Il collectionne les médailles dans toutes les compétitions internationales, dont un titre olympique en 1988. En club, il a évolué en Europe (URSS puis Lituanie, Espagne, Italie) et aux Etats-Unis, dans le club NBA des Portland *Trail Blazers*. La combinaison inédite de sa taille (2m21), de son adresse et de son agilité posait des problèmes insolubles aux équipes adverses. (MUSEE DU BASKET)



Alain Gilles (Musée du Basket), joueur en équipe de France dès 17 ans a cumulé précocité et longévité, puisqu'il a joué au plus haut niveau à plus de 40 ans. Joueur de la Chorale de Roanne, puis de l'AS Villeurbanne et Eveil Lyonnais (ASVEL), où il a glané l'essentiel de ses titres, son adresse, sa vision du jeu, sa rapidité et son endurance ont marqué profondément le basket français.
(MUSEE DU BASKET)



Jacky Chazalon fut une joueuse incontournable de l'équipe de France des années 1970 et du Clermont Université Club (CUC), avec qui elle remporta 9 Championnats de France, atteint 4 fois la finale de Coupe d'Europe des Clubs Champions et contribua au développement et à la médiatisation du basket féminin. (MUSEE DU BASKET)



Tony Parker, tête d'affiche incontournable du basket-ball français, au Championnat d'Europe de basket 2011. (JF Molliere/FFBB/FIBA)



Sandrine Gruda, l'une des vedettes de l'équipe de France, au Championnat d'Europe de basket féminin 2011. (Bellenger/IS/FFBB)

...des grands noms mais aussi et surtout des millions de personnes qui pratiquent ce sport et toutes celles qui en permettent la pratique...

EXPLOITS ET EPOPEES

Voici une sélection des performances marquantes réussies par les équipes de France féminines et masculines de basket-ball ainsi que par des clubs français.



1937. Première médaille internationale d'une équipe de France dans une compétition FIBA (Fédération Internationale de Basketball), au Championnat d'Europe en Lettonie. (MUSEE DU BASKET)



Equipe de France masculine 1948 : médaille d'argent aux Jeux Olympiques de Londres. (MUSEE DU BASKET)



1953, première édition de la Coupe de France. Les Cadets de Chalosse, le club du village de Gaujacq (600 habitants), font douter les plus grands clubs de l'époque en parvenant en demi-finale. (MUSEE DU BASKET)



De la fin des années 1960 à la fin des années 1970, **les demoiselles du Clermont Université Club** remportent 13 titres de championnes de France et accèdent à cinq reprises à la finale de la Coupe d'Europe des clubs Champions et contribuent grandement à l'essor et à la popularité du basket féminin. (MUSEE DU BASKET)



1993. Le Cercle Saint-Pierre de Limoges remporte la Coupe d'Europe des clubs champions (future Euroleague). (MUSEE DU BASKET)



1997-1998. Le Cercle Jean Macé Bourges remporte l'Euroleague féminine deux fois de suite puis récidive en 2001. L'Union Sportive Valenciennes s'invite au palmarès en 2002 et 2004. (MUSEE DU BASKET)



2000. Médaille d'argent olympique pour l'équipe de France masculine, à Sydney.
(Bellenger/IS/FFBB)

ENDRÈME MITEM 5 ELCCIE ODOM 13 ENMILINE NOONOLE 14 ENMANKELLE HERMOULET 6 CATHY MELAN 8 CELINE OLMEC 9 PIERRE VINCENT ENTRAINEUR SANDRINE GRUDA 7 ENLIE ODOMS 11 FLORENCE LEPRON 12 PALJANI KRASICZYK 10 ANAEL LARDY 15 ISABELLE VACOURBOU-DEHOY 4
FRANÇOIS BRISON & THIERRY MOULLEC ASSISTANTS

Championne d'Europe 2009
EQUIPE DE FRANCE FEMININE DE BASKET
RIGA 20 JUIN

Kinder Nike Sport+ Dodge molten FFBB

L'équipe de France féminine est Championne d'Europe en 2001 et récidive en 2009.



2011, l'équipe de France masculine obtient la médaille d'argent à l'EuroBasket, tout comme en 1949. (JF Molliere/FFBB/FIBA)

MATERIEL ET REGLEMENT

Lorsqu'il a inventé le basket, James Naismith a défini 13 règles. Depuis, **le jeu n'a cessé d'évoluer**. Il a fallu prendre en compte l'évolution des capacités athlétiques des joueurs, de plus en plus grands, de plus en plus rapides, ainsi que les progrès techniques et tactiques. Par exemple, dès les toutes premières années, un élément essentiel est introduit pour permettre le déplacement des joueurs avec le ballon : le dribble. Les règlements se sont donc étoffés au rythme des transformations du jeu. Cependant, l'esprit du jeu, basé sur l'adresse et les passes, a perduré.

« Les règlements » et non « le règlement », car on ne joue pas au basket exactement de la même manière selon les pays. Si le basket s'est rapidement répandu autour du globe, les échanges étaient relativement rares. Cela a favorisé l'apparition de légères variations de styles et de règles du jeu. Si la tendance a été à l'harmonisation progressive des lois du jeu, certaines différences subsistent, entre le basket américain et international notamment. Les règles du championnat de basket professionnel américain majeur (NBA) sont ainsi légèrement différentes de celles de la fédération internationale (FIBA). Cela n'empêche aucunement l'équipe des Etats-Unis de participer aux compétitions internationales en application du code de jeu de la FIBA.

Le **matériel** et les **conditions de jeu** ont, eux aussi, évolué. Les premiers ballons, qui se chargeaient d'eau lorsque l'on jouait dehors par temps humide et rendaient les tirs difficiles et le dribble impossible ont été remplacés par des modèles plus performants, grâce à l'évolution des matériaux. Les tenues des joueurs et des joueuses ont également varié dans le temps, pour améliorer le confort et la performance, ou au gré des modes. Les salles et les terrains se sont agrandis et modernisés pour accueillir toujours plus de spectateurs tout en garantissant les meilleures conditions de jeu

James Naismith pouvait-il imaginer un tel avenir au sport qu'il inventa, par un froid hiver de 1891 ?...Reconnaitrait-il l'activité physique conviviale et éducative qu'il a créée ? La question est ouverte. A chaque joueur, à chaque équipe d'y apporter sa réponse.

A NOTER : Lors de la toute première rencontre de basket-ball, le panier fut fixé à la galerie du gymnase de Springfield. Cette galerie était située à une hauteur de 3 mètres 05. La référence est restée et aujourd'hui, il s'agit toujours de la hauteur réglementaire.



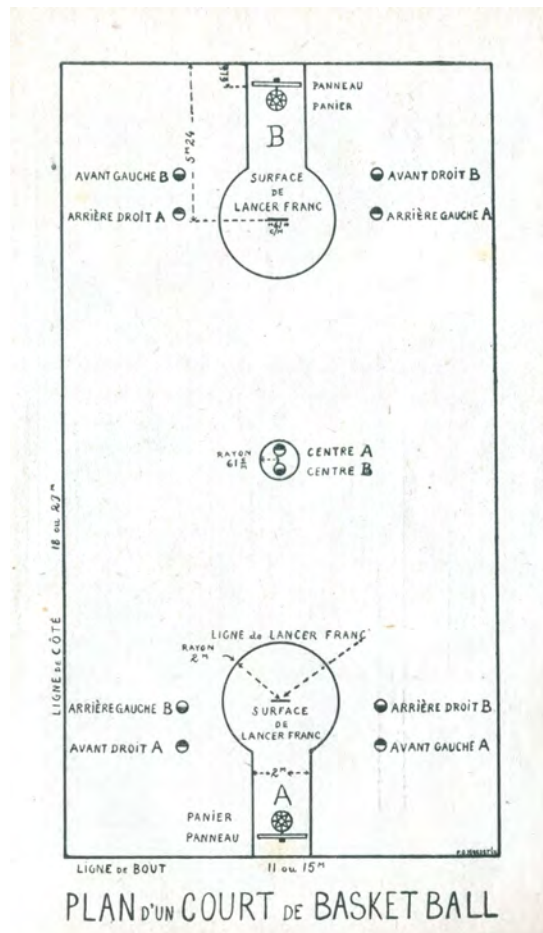
Basketteuses luxembourgeoises s'apprêtant à disputer **une rencontre sous la neige, dans les années 1930** (MUSEE DU BASKET)



Un ballon de basket-ball des années 1930 (MUSEE DU BASKET/Philippe Cazaban)

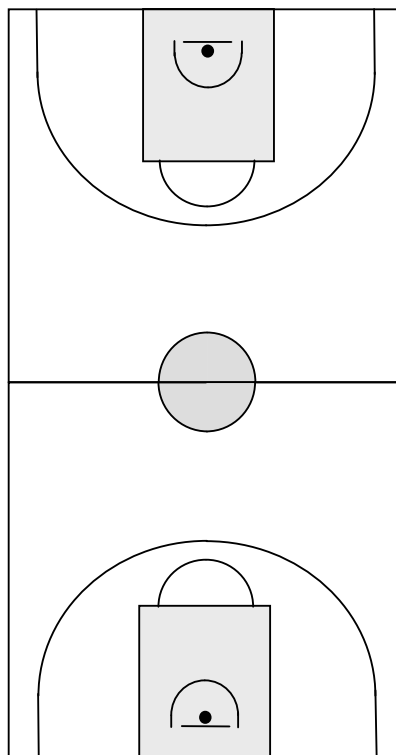


Une rencontre officielle dans les années 1940 (MUSEE DU BASKET)



Le tracé d'un terrain de basket en 1919. (MUSEE DU BASKET)

Le tracé d'un terrain de basket en 2012





Evolutions techniques et athlétiques : un geste que James Naismith n'avait certainement pas imaginé : **le dunk**, qui consiste à mettre la balle directement dans le panier (réalisé ici par Richard Dacoury, joueur emblématique du CSP Limoges dans les années 1980 et 1990). (MUSEE DU BASKET)

FICHE LECTURE

Partie « L'INVENTION DU BASKET-BALL »

Qui a inventé le basket-ball ?

Donne deux raisons :

Quel autre sport a été inventé pour les mêmes raisons ?

Partie « DEVELOPPEMENT DU BASKET EN FRANCE »

Quel événement historique va rendre plus rapide le développement du basket en France ?

Qui fait jouer les enfants au basket ? Où ?

Quelle est la date de naissance de la FFBB ?

Que veut dire FFBB ?

Partie « DES LIEUX... »

Où peux-tu jouer au basket ?

Quel âge a la plus vieille salle de basket du monde ?

Dans quel pays la trouve-t-on ?

Cite deux endroits célèbres où il y a eu des matchs de basket importants

Partie « DES NOMS... »

Le premier président de la FFBB :

Une joueuse qui mesure 2,13m :

Un joueur de la Chorale de Roanne puis de Villeurbanne... :

Un joueur ou une joueuse d'aujourd'hui :

Partie « EXPLOITS ET EPOPEES »

Réussites des équipes de France ou *des clubs français* : complète le tableau

Date	Evènement	Filles ou garçons (si c'est un club, lequel ?)	Résultat
1937	Championnat d'Europe		
1948		G	2 ^e
	Coupe d'Europe des clubs champions	F ...	
1993		G ...	1 ^{er}
1997 et 1998	Euroleague	...	
2000	Jeux olympiques		
	Championnats d'Europe	F	1 ^{er}
2011	Eurobasket	G	

Partie « MATERIEL ET REGLEMENT »

Combien de règles ont été mises en place à la création du jeu ?

Y en a-t-il d'autres ? Pourquoi ?

Est-ce qu'on joue partout exactement pareil ?

Quelle est la différence entre les premiers ballons et les actuels ?

Dessine un maillot de basket

Qu'est-ce qui a changé sur le terrain ?

CORRIGE DE LA FICHE LECTURE

Partie « L'INVENTION DU BASKET-BALL »

Qui a inventé le basket-ball ? **James NAISMITH**

Donne deux raisons : **ce doit être un sport d'intérieur, pour pouvoir se pratiquer l'hiver, et il doit avoir des vertus éducatives.**

Quel autre sport a été inventé pour les mêmes raisons ? **Le volley-ball**

Partie « DEVELOPPEMENT DU BASKET EN FRANCE »

Quel évènement historique va rendre plus rapide le développement du basket en France ? **Lors de la Première Guerre mondiale (1914-1918), le passage des soldats américains et les échanges qui en découlent vont favoriser la diffusion de ce sport originaire des Etats-Unis.**

Qui fait jouer les enfants au basket ? Où ? **Les instituteurs et les prêtres vont également jouer un rôle important dans le développement du basket. Dans les « Patros ».**

Quelle est la date de naissance de la FFBB ? **1932**

Que veut dire FFBB ? **Fédération Française d'Athlétisme et Basket-ball**

Partie « DES LIEUX... »

Où peux-tu jouer au basket ? **dans les cours de récréation au gymnase de quartier, des salles des clubs professionnels aux playgrounds (aires de jeu extérieures d'accès libre) du coin de la rue, le basket-ball se joue de partout**

Quel âge a la plus vieille salle de basket du monde ? **119 ans (en 2012)**

Dans quel pays la trouve-t-on ? **France**

Cite deux endroits célèbres où il y a eu des matchs de basket importants **Les arènes de Lutèce. Roland-Garros.**

Partie « DES NOMS... »

Le premier président de la FFBB : **Marcel BARILLE**

Une joueuse qui mesure 2,13m : **Uljana Semjonova**

Un joueur de la Chorale de Roanne puis de Villeurbanne... : **Alain Gilles**

Un joueur ou une joueuse d'aujourd'hui : **Tony Parker (ou autres possibilités)**

Partie « EXPLOITS ET EPOQUES »

Réussites des équipes de France ou *des clubs français* : complète le tableau

Date	Evènement	Filles ou garçons (si c'est un club, lequel ?)	Résultat
1937	Championnat d'Europe	G	Première médaille (de bronze)
1948	Jeux olympiques	G	2 ^e
Fin des années 1960 à fin des années 1970	Coupe d'Europe des clubs champions	F (les demoiselles du Clermont Université Club)	5 finales perdues
1993	Coupe d'Europe des clubs champions	G Limoges	1 ^{er}
1997 et 1998	Euroligue	F Bourges	1er
2000	Jeux olympiques	M	2 ^{ème} (Médaille d'argent)
2001 et 2009	Championnats d'Europe	F	1 ^{er} (Médaille d'or)
2011	Eurobasket	G	2 ^{ème} (Médaille d'argent)

Partie « MATERIEL ET REGLEMENT »

Combien de règles ont été mises en place à la création du jeu ? **13 règles.**

Y en a-t-il d'autres ? Pourquoi ? **Oui ! Il a fallu prendre en compte l'évolution des capacités athlétiques des joueurs, de plus en plus grands, de plus en plus rapides, ainsi que les progrès techniques et tactiques. Par exemple, dès les toutes premières années, un élément essentiel est introduit pour permettre le déplacement des joueurs avec le ballon : le dribble. Les règlements se sont donc étoffés au rythme des transformations du jeu. Cependant, l'esprit du jeu, basé sur l'adresse et les passes, a perduré**


Est-ce qu'on joue partout exactement pareil ? **non !**

Quelle est la différence entre les premiers ballons et les actuels ? **Les premiers ballons, qui se chargeaient d'eau lorsque l'on jouait dehors par temps humide et rendaient les tirs difficiles et le dribble impossible ont été remplacés par des modèles plus performants, grâce à l'évolution des matériaux.**

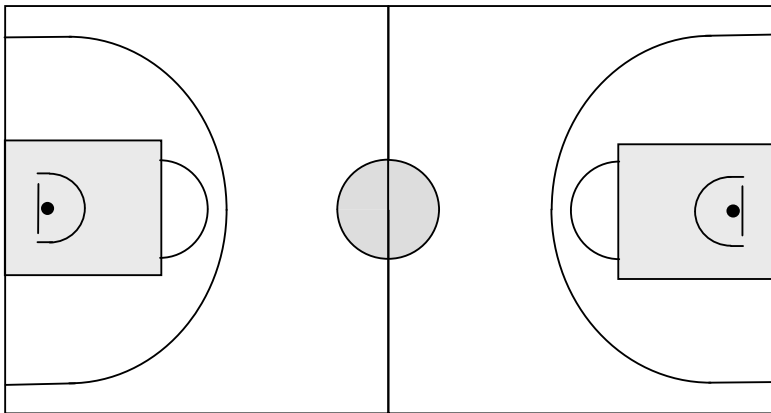
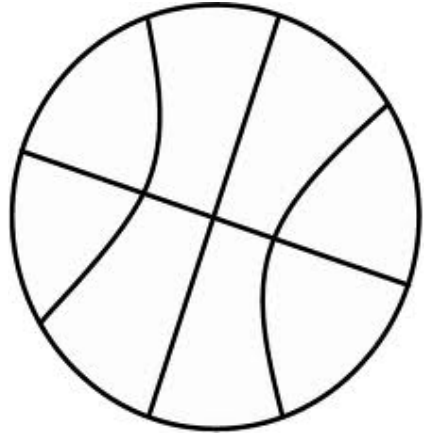
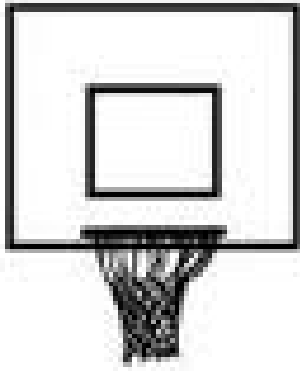
Dessine un maillot de basket

Qu'est-ce qui a changé sur le terrain ? **Des lignes ont été rajoutées (voir schémas)**


FICHE PEDAGOGIQUE TRANSDISCIPLINAIRE

		Titre : produire une affiche
Compétence du socle	Compétence 5 : Culture humaniste (palier 2)	
Item visé	Pratiquer le dessin et diverses formes d'expression visuelles et plastiques	
Déroulement de la séquence		
Objectifs	- Construire une composition par détournement des objets	
Modalités de travail	- Production de groupe (paire ou triade)	
Activité	- Produire l'affiche de la rencontre de basket	
Rôle des élèves	<ul style="list-style-type: none"> - Lister les éléments spécifiques (hors personnages) permettant de reconnaître l'activité basket (logo FFBB, ballon, tracé du terrain, forme de la cible, forme du maillot, chaussure...) - A partir de ces éléments découpés, reproduits, construire par collage l'affiche de la rencontre en prenant en compte les contraintes induites par le rôle de l'affiche (informatif) 	
Rôle du maître	<ul style="list-style-type: none"> - Sélectionne les matériaux (sous forme de photocopie, photos de catalogues,...) - Contrôle le respect des contraintes de l'affiche 	
Evaluation	- L'affiche est utilisable pour une rencontre basket programmée.	
Prolongements éventuels	<ul style="list-style-type: none"> - L'affiche est utilisée par le club local - Concours d'affiches 	
Bibliographie sitographie	* http://www.allposters.fr/-st/Basket-ball-art-Affiches_c97687_.htm	


BANQUE D'IMAGES



FICHE PEDAGOGIQUE TRANSDISCIPLINAIRE

 Titre : construire l'attitude basket	
Compétence du socle	Culture humaniste
Item visé	Pratiquer le dessin et diverses formes d'expression visuelles et plastiques
Déroulement de la séquence	
Objectifs	A travers une production plastique, se construire par le dessin une identité de basketteur (se)
Modalités de travail	Production de groupe (paire ou triade)
Activité	Produire une fresque contenant différentes attitudes de basketteur par projection de silhouettes (ombres chinoises) et report sur papier de ces silhouettes
Rôle des élèves	Observer des photos de gestes techniques (documents du cahier 7 – 11 ans) Reproduire la position par mime Corriger les positions des camarades par comparaison avec les documents photographiques et/ou les vidéos Dessiner la silhouette du camarade projetée sur papier. Peindre avec une technique choisie la silhouette obtenue. Composer une fresque avec plusieurs silhouettes par positionnement à choisir
Rôle du maître	Donner les documents avec des positions traduisant bien l'activité basket Aider à la correction du geste, de la position Projeter Aider à la composition collective
Evaluation	La composition est exposée pour une rencontre basket programmée.
Prolongements éventuels	La composition est utilisée par le club local Concours d'affiches
Bibliographie sitographie	http://www.allposters.fr/-st/Basket-ball-art-Affiches_c97687_.htm http://www.ffbb.com/_patrimoine/page_m.php?d=galerie&p=geste_att

FICHE PEDAGOGIQUE TRANSDISCIPLINAIRE

		Titre : le basket citoyen
Compétence du socle	Compétence 6 : compétences sociales et civiques (palier 2)	
Item visé	Respecter tous les autres et notamment appliquer les principes de l'égalité des filles et des garçons	
Déroulement de la séquence		
Objectifs	Construire un slogan promotionnel de l'activité basket	
Modalités de travail	Production de groupe (paire ou triade)	
Activité	<p>En collectif :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Faire dire à chacun ce que signifie pour lui « jouer au basket » 2. A partir de photographies, affiches, textes, relever toutes les facettes de l'activité basket → tempête de cerveau (voir BANQUE DE DOCUMENTS) <p>Noter sur affiche pour constituer une banque de mots</p> <p>Par groupe :</p> <p>A l'aide de la banque de mots, écrire sous la forme d'un « message publicitaire » un descriptif de l'activité basket</p> <p>Comparer les productions, argumenter autour d'elles et construire collectivement à partir de toutes les propositions un texte définitif.</p>	
Rôle des élèves	Observer, comparer, relever les caractéristiques du basket Discuter, argumenter pour produire un écrit cohérent (en groupe réduit, puis en collectif)	
Rôle du maître	Donner les documents déclencheurs avec tous les items Valider les mots à faire ressortir : sport, collectif, équipe, garçons, filles, handicapés, valides, tous, ensemble, non violence, jouer, histoire, mondial, plaisir, partage ... Réguler les temps d'échanges Permettre la construction du texte collectif	
Evaluation	Slogan contenant tous les items retenus (cf document joint)	
Prolongements éventuels	Assister à un match féminin, handi....	
Bibliographie sitographie	Ouvrages de littérature jeunesse Sites des fédérations FFBB, handisport, sport adapté	

BANQUE DE DOCUMENTS



Bellenger/IS/FFBB



Bellenger/IS/FFBB





JF MOLLIERE FFBB



JF MOLLIERE FFBB



Bellenger/IS/FFBB



Bellenger/IS/FFBB



Bellenger/IS/FFBB



JF MOLLIERE FFBB



Bellenger/IS/FFBB



Bellenger/IS/FFBB



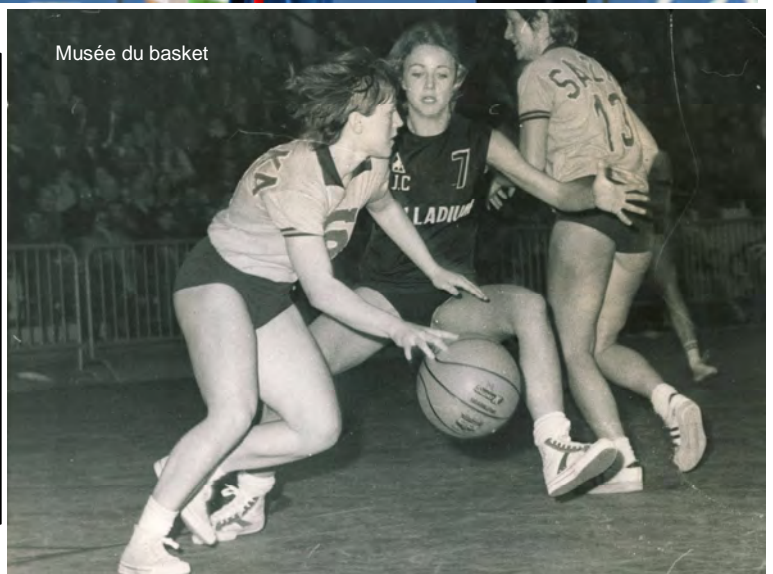
Bellenger/IS/FFBB



Steenkeste FFBB



Musée du basket



Musée du basket

FICHE RESSOURCE

Compétence 6 : compétences sociales et civiques

Connaître les principes et fondements de la vie civique et sociale :

Témoignage de Sofyane

L'article au sujet de Sofyane Mehiaoui, qui suit, peut être exploité selon les deux propositions suivantes :

- Dans un premier temps, **le texte est partagé selon le code couleur** afin de permettre aux élèves l'étude d'un texte court. La partie non colorée est conservée pour lecture collective de conclusion. Le questionnaire est distribué aux élèves, en partie ou dans sa totalité selon le souhait du professeur. Après une recherche en petit groupe (binôme par exemple), on regroupe les élèves par portion de texte étudiée afin d'en préparer un compte-rendu à la classe. Le porte parole, après une lecture à haute voix de l'article, expose les réponses aux questions.
- Le texte ainsi que les questions sont distribués à chaque élève. On étudiera l'article par chapitre, en remplissant au fur et à mesure la carte d'identité mais aussi en répondant à un groupe de questions à la fois.



CHANGER LE REGARD

A 28 ans, **SOFYANE MEHIAOUI** est sans doute le meilleur joueur français de basket fauteuil, exilé à Rome depuis deux ans, au club de Santa Lucia. Vice-champion du Monde avec l'Equipe de France, il compte désormais qualifier les Bleus aux Jeux Paralympiques de Londres. Un jeune homme bien dans sa peau de sportif de haut niveau et qui jette un regard sans concession sur son handicap.

Par Julien Guérineau, à Rome

Dans les rues de Rome, il se faufile avec aisance. Les trottoirs cabossés, les nids de poule, les pavés vestiges de l'antiquité paraissent pourtant peu propices au maniement d'un fauteuil aux yeux du profane. Mais Sofyane Mehiaoui maîtrise son sujet et s'inquiète même de l'état physique de son interlocuteur du jour : "pas trop fatigué ?". Court moment de gêne. "Ça serait plutôt à moi de te demander..." Eclat de rire de Mehiaoui : "Je suis assis moi..."

L'international français n'est pas du genre à s'apitoyer sur son sort. Le fauteuil, il l'a choisi. Touché bébé par la poliomyélite, sans doute le résultat d'un vaccin défectueux, les séquelles ont laissé sa jambe droite paralysée, la gauche atrophiée mais qui lui permet de marcher à l'aide de béquilles. "Mais esthétiquement je préfère le fauteuil. Mon père était choqué quand j'ai fait ce choix. C'est un avantage parce que le relationnel est très différent. Le fauteuil fait ressortir le bon côté chez les gens." Parler, échanger, rire, sortir, autant d'éléments indispensables pour Sofyane Mehiaoui. Alors, lorsqu'en 2009 il choisit de faire le grand saut et de quitter le club de Meaux pour une aventure à l'étranger, les aspects pécuniaires et sportifs ne sont pas les seuls à rentrer en ligne de compte : "Galatasaray en Turquie me proposait le double de Rome et le triple de ce que je touchais en France. Mais le championnat est très faible et le pays ne m'intéressait pas forcément. J'ai également eu des contacts avec des clubs allemands mais je souhaitais jouer dans une grande ville pour avoir une vie en dehors du basket."

Des valides en fauteuil

Tant pis donc pour Lahn Dill, champion d'Europe en titre, c'est Santa Lucia qui s'offre les services du meneur de jeu tricolore. Le club de basket fauteuil est une émanation de l'hôpital privé du même nom, spécialisé dans la réhabilitation neuromotrice. La salle se situe d'ailleurs au sous-sol de l'établissement et les joueurs peuvent ainsi profiter à tout moment des installations. Sportivement, Santa Lucia a remporté la Coupe et le championnat d'Italie dans le sillage d'un Mehiaoui qui, après quelques semaines d'adaptation, a pris la mesure d'une ligue au niveau de jeu plus élevé que dans l'Hexagone : "En début de saison le coach était constamment sur mon dos. Ce n'était pas évident parce qu'il me mettait beaucoup de pression. Petit à petit il m'a laissé libre de jouer. Si tu es mauvais en Italie, tu sors. Il y a d'autres joueurs derrière. En France les joueurs font un peu ce qu'ils veulent parce qu'il n'y a pas une telle profondeur de banc." Cette saison, Santa Lucia a terminé en tête de la phase régulière mais a laissé échapper la Coupe face aux voisins d'Elecom Rome, une formation qui s'appuie sur deux



australiens, un argentin et deux anglais dans son effectif. Le signe que les meilleurs clubs européens, comme chez les valides, n'hésitent pas à faire des efforts financiers pour attirer des renforts étrangers de poids. L'Italie, la Turquie, l'Allemagne, l'Australie sont des nations importantes du basket fauteuil et la discipline y est valorisée : "C'est une question de mentalité", analyse Sofyane Mehiaoui. "Dans certains pays, le sport handicapé est un sport comme un autre. En France c'est encore un mec handicapé sur un fauteuil. D'ailleurs, beaucoup de valides pratiquent le basket dans ces pays, après une blessure par exemple. A la fin du match, ils se détachent et ils se lèvent. C'est naturel. Moi ça ne me dérange pas. Au contraire. Ce qui compte c'est la manipulation du fauteuil. J'estime qu'une personne valide qui franchit le pas, c'est énorme." En basket fauteuil, chaque joueur appartient à une classe, une graduation de 1 à 5 (valide), en fonction de son handicap. Sur le terrain, l'addition de la valeur des points des cinq joueurs ne doit pas dépasser 14,5.

Sofyane Mehiaoui est classe 3 en basket fauteuil. Et en quelques années, il s'est imposé comme l'un des meilleurs meneurs européens. A l'été 2010, il avait été décisif en demi-finale du Mondial (19 pts, 6 pds) pour éliminer l'Italie et propulser les Bleus en finale face à l'Australie, vainqueur de l'épreuve. Début mai, Santa Lucia a pris la troisième place de la Coupe des Champions avec un festival de son Français lors du dernier match (28 pts). A 28 ans Sofyane Mehiaoui a incontestablement franchi un cap et peut remercier la providence de l'avoir mis un beau jour sur la route de Ryad Sallem, une des personnalités qui comptent dans le monde du handicap, fondateur et animateur de

l'association CAP-SAAA. Celui-ci découvre un adolescent hyperactif et pour qui le sport est un besoin viscéral : "J'ai eu la chance d'aller dans un collège parisien pour personnes handicapées avec un nombre d'élèves limités par classe. Mon prof de gym était fabuleux. Nous faisons du volley, du hand, du basket, du tennis de table, de la natation. Nous sommes même partis en classe de neige et il avait mis des skis sur un fauteuil ! La sécurité de la station ne voulait pas nous laisser descendre parce que le système n'était pas homologué. C'est moi qu'il a envoyé sur la piste pour leur démontrer que ça pouvait marcher !"

Les Jeux dans le viseur

Poussé par Sallem, Sofyane Mehiaoui se lance donc dans le basket fauteuil avec CAP-SAAA en Nationale 2. Ses progrès sont fulgurants et très vite il évolue au plus haut niveau français. Le basket prend dès lors le pas sur les études (un bac sciences et technologies de laboratoire). "Mon père n'était pas très content. Moi oui... on me donnait 75 euros par match", sourit-il. Un père qui avait fait venir son fils d'Algérie, à 18 mois, pour lui permettre d'être soigné plus efficacement et qui, fort logiquement, ne pouvait que s'inquiéter de son avenir financier.

Aujourd'hui, Mehiaoui peut vivre du basket même si les contrats, y compris dans les plus grands clubs européens, ressemblent le plus souvent à une simple poignée de main. Son statut de double All-Star d'un des meilleurs championnats au Monde lui offre certaines garanties quant à la poursuite de sa carrière. Une carrière que le meneur de Santa Lucia souhaiterait voir couronner d'une participation aux Jeux Paralympiques en 2012, à Londres. Comme pour les valides, c'est l'Euro (6-18 septembre à Nazareth en Israël) qui déterminera les représentants du Continent au rendez-vous planétaire. Il faudra terminer dans le Top 6 pour traverser la Manche dans un an. Longtemps dominatrice (7 titres européens en dix éditions entre 1981 et 2001), la France est depuis rentrée dans le rang. Mais sa deuxième place surprise au dernier Mondial la place cependant parmi les favoris de la compétition.

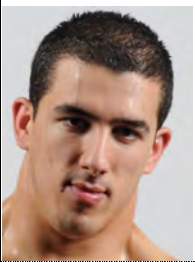
Une participation aux Jeux Paralympiques constituerait un éclairage bienvenu sur une discipline qui, comme l'ensemble du sport handicapé, peine à convaincre public et partenaires. Le fruit peut-être de la difficulté de la société à appréhender le handicap. "Je comprends la compassion mais je n'aime pas qu'on me voit comme inférieur", remarque Sofyane Mehiaoui qui jette un regard plein d'humour mais sans concession sur sa condition : "Parfois nous ne sommes handicapés que lorsque ça nous arrange. On peut être autonomes quand on veut. Quand j'arrive au bureau de poste et qu'il y a une file d'attente incroyable et qu'on me propose de passer devant tout le monde, j'y vais. Alors qu'au fond de moi, je me dis que ce n'est pas bien. Parce qu'assis dans mon fauteuil, je souffre moins que la dame avec un mal de dos. Je ne travaille pas, je peux attendre dix minutes de plus. Au supermarché, parfois je refuse de doubler aux caisses et les gens en viennent presque à s'énerver. Ils sont à deux doigts de pousser mon fauteuil pour me faire passer devant. C'est de la mauvaise conscience, ils ont peur qu'on les juge."

Le jugement des autres, le regard des passants qui s'arrêtent constamment sur son fauteuil, Sofyane Mehiaoui n'en a cure depuis bien longtemps. "Je ne fais même plus attention. On me demande souvent si cela me manque de courir, de marcher normalement. Mais je n'ai jamais connu ça. C'est bien plus difficile d'accepter sa condition et le regard des gens lorsqu'on a été valide", estime-t-il tout en reconnaissant

un seul cas de figure délicat : "Est-ce que cette demoiselle me regarde parce que je suis handicapé ou parce que je suis charmant ?", rigole-t-il. Son combat, c'est avant tout la reconnaissance de son statut de sportif de haut niveau et du travail accompli tous les jours à l'entraînement pour parvenir à la maîtrise parfaite de son fauteuil et à la précision de son shoot : "Quand j'explique que je joue au basket les gens me disent parfois : j'ai un ami en fauteuil, il ne fait pas de sport, ça serait bien que tu l'emmènes à ton entraînement. C'est comme si un type allait voir Ali Traore en lui demandant d'emmener un pote à son entraînement. Les gens ne se rendent pas compte", soupire-t-il. Dans sa volonté de faire partager son sport, Sofyane Mehiaoui m'a conduit à l'hôpital de Santa Lucia pour m'installer sur un fauteuil de compétition. Il m'aura fallu cinq bonnes minutes simplement pour faire le court chemin entre les vestiaires et le parquet. Et une concentration maximale pour inscrire, sans opposition et arrêté, quelques paniers à 4 mètres. Pendant ce temps, Sofyane Mehiaoui traversait à grande vitesse le terrain, enchaînant les shoots à trois-points. La différence entre un athlète et un sportif du dimanche... valide.



LA CARTE D'IDENTITE DE L'ATHLETE

CARTE D'IDENTITE		
<div style="border: 1px dashed black; width: 100px; height: 100px; margin-bottom: 10px;"></div> 		
<u>Nom :</u>	<u>Prénom :</u>	<u>Age :</u>
<u>Pays d'origine :</u>	<u>Age d'arrivée en France :</u>	
<u>Handicap :</u>	<u>Classe de handicap :</u>	
<u>Origine du handicap :</u>		
<u>Poste de jeu :</u>	<u>Club formateur :</u>	
<u>Clubs fréquentés :</u>	<u>Clubs refusés :</u>	
<u>Palmarès en club :</u>		
<u>Palmarès en équipe de France :</u>		
<u>Statistiques lors de la demi-finale du Mondial 2010 :</u>		
<u>Prochains objectifs sportifs :</u>		
<u>Éléments indispensables à son bien être :</u>		

Le basket fauteuil dans le monde

Cite 4 pays dans lesquels le basket fauteuil est valorisé ?

Quel est l'état d'esprit dans ces pays concernant ce sport, selon Sofyane ? Et en France ?

Deux grands clubs européens ont proposé à Sofyane de les rejoindre mais il a refusé, lesquels ?

Le basket fauteuil, un sport pour tous ?

Quel est l'origine du nom du nouveau club de Sofyane, Santa Lucia ?

Quelles installations ce club met-il à disposition des athlètes ?

Le basket fauteuil est-il pratiqué uniquement par des joueurs handicapés ?

Comment constitue-t-on alors une équipe de basket fauteuil ?

L'équipe de France de basket fauteuil

A quelle condition l'équipe de France de basket fauteuil participera-t-elle aux Jeux Paralympiques de Londres 2012 ?

Quels ont été, par le passé, les meilleurs résultats de l'équipe de France ?

Quel pourrait être l'impact d'une participation aux Jeux Paralympiques pour le basket fauteuil ?

Sofyane Mehiaoui, sa carrière

Quelle rencontre a été un moment important dans la carrière de Sofyane Mehiaoui ?

Quel est le métier de cette personne au moment de leur rencontre ?

Quelle expérience font-ils ensemble au cours d'un voyage scolaire ?

Après avoir joué sous les couleurs du club de Meaux, Sofyane quitte la France pour un pays étranger. Lequel ?

Que signifie le terme anglais All-Star ?

D'après toi, qui est convoqué pour jouer le match annuel nommé « All-Star Game » ?

Combien de fois Sofyane a-t-il participé à ce genre de match, en Italie ?

Est-il, selon toi, considéré comme un grand joueur dans ce pays ?

Sofyane Mehiaoui et le regard des autres

Que veut dire Sofyane par :

- « Je comprends la compassion mais je n'aime pas qu'on me voit comme inférieur. »

(Cherche le mot compassion dans le dictionnaire.)

- « Parfois nous sommes handicapés que lorsque ça nous arrange. »

Quel est le seul problème que Sofyane dit avoir avec le regard des autres, notamment celui des demoiselles ?

Finalement, comment Sofyane souhaiterait-il que les gens le regardent ?

REMERCIEMENTS :

(Pour la partie bâtie à partir du classeur 7/11 ans)

Aux comités de Paris et du Val de Marne pour la mise en relation avec les clubs de CHARENTON, PARIS JEAN BOUIN et STADE FRANÇAIS.

Aux clubs nommés ci-dessus pour leur implication dans la réussite de ce projet.

Aux Comités de la Gironde et de la Mayenne pour la mise à disposition de leur CTF.

A Bernard GROSGEORGE pour son investissement.

A Nadine GRANOTIER, Jacky COMMERES et Antoine LIGONNIERE pour leur relecture attentive.

A Daniel CHAMPSAUR pour la partie relative à l'Histoire du basket.

A Franck BELEN pour la partie « Basket fauteuil. »

