

RENCONTRE USEP VERS LES SPORTS COLLECTIFS - BASKET CE2



➤ PROGRAMMES DE L'ÉCOLE ÉLÉMENTAIRE 2016

- Champ d'apprentissage : **Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.**
- Compétences générales :
 - ✓ Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps
 - ✓ S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils
 - ✓ Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités
 - ✓ Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière
 - ✓ S'approprier une culture physique sportive et artistique

ATTENTION :

La rencontre a lieu sur la demi-journée.

POUR CHAQUE CLASSE PREVOIR DES DOSSARDS POUR LES 5 ÉQUIPES

Comme pour toute sortie, pensez à la trousse de secours

ORGANISATION DE LA CLASSE :

Chaque classe constitue 5 équipes mixtes, de niveau de pratique similaire : équipes A, B, C, D et E avec chacune une couleur de dossard. (A=B=C=D=E)

Toutes les équipes sont mixtes (au moins un garçon ou une fille par équipe).

Un joueur ne peut pas faire partie de 2 groupes différents.

CONDITIONS MATERIELLES

Terrain 20m x 15m avec 2 zones délimitées pour chaque capitaine (rectangle de 2m x 1m)

Ballon du sport concerné

ORGANISATION DE LA RENCONTRE :

Cette année, la rencontre se déroulera à la demi-journée.

La rencontre se fait sous forme de matchs de balle au capitaine.

Si les matchs sont terminés l'enseignant responsable du terrain pourra organiser des ateliers jeux.

Chaque classe s'installera en file indienne. Les équipes A devant, puis B, C, D et E.

Les enfants seront joueurs, secrétaires, chronométreurs et arbitres (arbitres de ligne et de terrain). Les matchs dureront environ 5 à 7 min selon l'horaire de début de rencontre. Les arbitres seront épaulés par l'enseignant référent.



L'enseignant sera responsable d'un terrain. Il organisera les rotations des matchs, les changements de joueurs et de capitaine, aidera à l'arbitrage et veillera au bon comportement de chacun. Il sera également responsable de la co-animation des ateliers jeux.

Les accompagnateurs suivront un groupe d'élève de leur classe (« charte du parent accompagnateur »).

Chaque classe repartira de la rencontre avec un diplôme de participation.

LES RÈGLES des matchs de la balle au capitaine

Situation de jeu à 4 contre 4 (3 joueurs de champ + un capitaine) avec remplaçant(s) si besoin. Prévoir les rotations en amont. Les changements de joueurs et de capitaine sont effectués selon un ordre défini par l'enseignant en amont de la rencontre. Les temps de jeu doivent être équivalents (aide de l'enseignant référent du terrain si besoin).

Les règles sont les suivantes :

- Chaque équipe désigne un capitaine. Sa zone se trouve à l'extrémité du terrain et est délimitée par 4 plots (2m x 1m). Il peut se déplacer librement dans sa zone.
- Pour marquer 1 point : faire la passe à son capitaine qui réceptionne et maîtrise le ballon (sans le laisser retomber) dans sa zone délimitée.
- Si un joueur entre dans la zone du capitaine, c'est une touche pour l'équipe adverse.
- Pas de contact.
- Adversaires à environ un mètre. Interdiction de prendre le ballon dans les mains. Une distance d'un mètre environ doit être respectée entre l'attaquant et le défenseur : tout contact physique doit être sanctionné par une faute, avec remise en touche (idem ballon touché avec le pied).
- Récupération de balle par interception ou lors d'une sortie de terrain. (On ne prend pas le ballon dans les mains)
- Déplacement avec le ballon en dribblant : règles de marcher (2 pas maximum) et de reprise de dribble sont en vigueur. Si ces règles ne sont pas respectées, il y a une touche pour l'équipe adverse.
- L'engagement :
Au début du match : Le jeu débute par une remise en jeu par touche au milieu du terrain à la suite d'un tirage au sort.
Après chaque point marqué : touche au milieu du terrain par l'équipe qui vient d'encaisser les points.



ARBITRAGE DES ELEVES :

Arbitres de lignes : deux élèves surveillent les lignes de touche et lèvent la main lorsque le ballon sort du terrain. Deux élèves surveillent les camps des capitaines. Ceux sont eux qui valident et annoncent les points marqués. Ils lèvent la main si le capitaine sort du camp ou un élève rentre dans le camp du capitaine.

Arbitres de terrain : ils sont deux sur le terrain. Ils suivent l'action. Ils sifflent les sorties (lorsque l'arbitre de ligne lève la main), les marchers, les reprises de dribble et les fautes.

Attention, mise en place du principe coopératif :

Si le score est déséquilibré (3 points d'écart), l'équipe inférieure choisit une carte « coup d pouce » : Soit 1 joueur supplémentaire, soit on bénéficie de toutes les remises en jeu, soit on élargit la zone du capitaine (toute la largeur du terrain). (Voir le document joint)

Ce choix de carte ne peut arriver qu'une seule fois dans le match. (Même si l'écart continue à augmenter).

LES RÈGLES des ateliers jeux

Les jeux ont été choisis et sont expliqués à la fin du document pédagogique « je joue, j'arbitre et je participe » qui se trouve en pièce jointe.

Ces jeux seront le slalom relais (variante : la traversée express en duo) et la ligne de feu.

Il n'y aura pas de classement, les équipes étant là pour le plaisir de se rencontrer. Chaque classe repartira avec un diplôme de participation.