

RENCONTRE USEP BASKET CM



➤ 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 6 DOSSARDS DE 4 COULEURS DIFFÉRENTES

Comme pour toute sortie, pensez à la trousse de secours

ORGANISATION DE LA CLASSE :

Il devra constituer **4 groupes de niveau**. (De A à D, le groupe A étant le plus fort, le groupe D étant le plus faible). Les équipes seront formées en mélangeant les élèves des groupes du même niveau de chacune des classes : les équipes seront mixées et composées d'élèves de même niveau mais de classes différentes.

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

Un bon joueur ne peut pas jouer en C ou D. Un joueur ne peut pas faire partie de 2 groupes différents.

ORGANISATION DE LA RENCONTRE :

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

Chaque classe s'installera en file indienne.

Les enfants seront joueurs, secrétaires, chronomètres et arbitres. Les matchs dureront entre 6 et 8 min selon l'heure du début de la rencontre.

L'enseignant sera responsable d'un terrain d'un niveau (A ou B ou C ou D) et organisera les rotations des matchs, aidera à l'arbitrage, aux changements des remplaçants et veillera au bon comportement de chacun.

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 REGLES des matchs

Situation de jeu à 4 contre 4 sur terrain complet avec les règles suivantes :

- Pas de contact.
- Interdiction de prendre le ballon dans les mains. 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 aura une touche pour l'adversaire.
- L'engagement :
Au début du match : Le jeu débute par un entre-deux.
Après chaque point marqué (même si c'est 1 point): sous le panier.
- La marque : pour permettre aux équipes de marquer des points et pour stimuler le jeu (lorsque nous jouons sur des paniers à 3m05) :
Dessus ou côté du cercle touché= 1 point Panier marqué = 3 points
Si Nous jouons sur des paniers à 2m60 chaque panier marqué comptera 2 points.
- 4 joueurs sur le terrain, mais tous les joueurs doivent participer au match. Si le nombre d'élèves ne permet pas de jouer en 4 contre 4 nous jouerons en 3 contre 3. S'ils sont plus de 4 joueurs, changement de joueur possible à chaque arrêt de jeu.

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 comptent les points marqués

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, les fautes.

Attention, mise en place du principe coopératif :

Si le score est déséquilibré (9 points d'écart), l'équipe inférieure choisit une carte « coup d pouce » : Soit les points marqués sont doublés (si je touche le cercle 2 points, si je marque 6 points), l'équipe adverse doit jouer avec une main dans le dos. (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).

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.