

# ATELIERS PREPARATOIRES

(pouvant aussi s'intégrer dans une rencontre)

- Relais en dribble
- Concours de tir
- Epervier / passes
- Bombardement
- Ballon capitaine
- Paniers primés
- Ballon chronomètre
- 2 contre 1
- Parcours

Détail des ateliers dans la brochure "Toute ma classe joue au Basket"  
disponible gratuitement à l'USEP ou au Comité de Basket

## Exemples de feuilles de poule (disponible à l'USEP)

<b>usep</b>	Catégorie :
	Poule :
	Terrain / Table :

Nom Prénom / Equipe	Ecole
A :	
B :	
C :	

Déroulement des matches	Nom du Vainqueur	Score
A - B		
A - C		
B - C		

Classement Final de la Poule	
1er :	.....
2ème :	.....
3ème :	.....

<b>usep</b>	Catégorie :
	Poule :
	Terrain / Table :

Nom Prénom / Equipe	Ecole
A :	
B :	
C :	
D :	

Déroulement des matches	Nom du Vainqueur	Score
A - B		
C - D		
A - C		
B - D		
A - D		
B - C		

Classement Final de la Poule	
1er :	.....
2ème :	.....
3ème :	.....
4ème :	.....



2, rue J. Cussonneau  
49100 ANGERS  
Tél et Fax : 02 41 37 51 51  
E-mail : usep49@wanadoo.fr

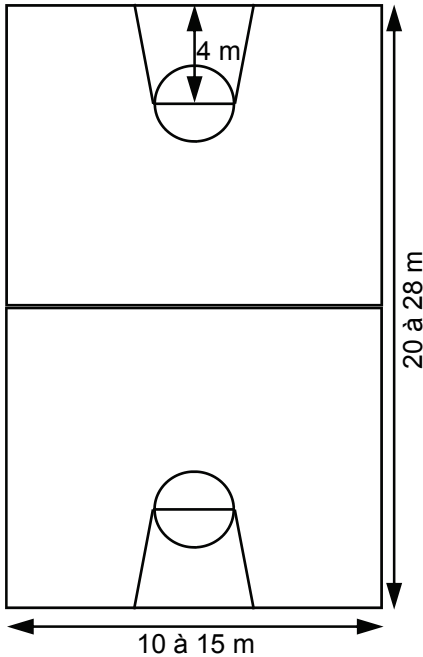


# Fiche guide pour une rencontre de Basket

- Une rencontre fait obligatoirement suite à une unité d'apprentissage
- On privilégie toujours le temps d'activité
- On ne dénature pas l'activité

## TERRAIN

Nous utilisons :



Nous aurions pu utiliser :

Toute surface comportant un tracé minimum et 2 panneaux de mini-basket ou à la rigueur 2 buts de baby-basket

Hauteur des panneaux pour le Cycle 3 :

2m60 si possible

## MATERIEL

- Ballons de basket taille 3 ou 4
- Chasubles, plots, chronomètres, sifflets, planchettes, crayons.

## EQUIPE

- Mixte de 5 joueurs (3+2) ou (2+3) pour les CM  
4 joueurs (2+2) pour les CE
- Si possible sans remplaçant
- Par niveau de classe (CE2, CM1, CM2)

## REGLEMENT

- 1 - La mise en jeu se fait par un entre-deux au centre, les équipes pouvant occuper tout le terrain.
- 2 - On ne peut se déplacer avec le ballon qu'en dribblant à une main. La reprise de dribble est interdite.  
*Réparation : Balle à l'adversaire sur la ligne la plus proche.*
- 3 - On ne doit pas sortir du terrain (c'est le joueur qui compte et pas le ballon, les lignes sont hors terrain).  
*Réparation : Balle à l'adversaire sur la ligne la plus proche.*
- 4 - On ne doit pas prendre le ballon dans les mains du joueur adverse.  
*Réparation : Balle à l'équipe qui avait la balle, sur la ligne la plus proche*
- 5 - On ne doit pas pousser, accrocher, tirer un adversaire.  
*Réparation : Balle à l'adversaire sur la ligne la plus proche*
- 6 - On ne doit pas pousser, accrocher, tirer un adversaire qui tire au panier.  
*Réparation : 2 tirs de lancer-franc si tir raté, 1 tir de lancer-franc si tir réussi.*
- 7 - On ne doit rester longtemps dans la zone réservée (3" officiellement).  
*Réparation : Balle à l'adversaire sur la ligne la plus proche.*
- 8 - Un panier vaut 2 points, un lancer franc vaut 1 point.

## ORGANISATION

1<sup>ère</sup> phase :

- Grouper les équipes par poules (de 4 de préférence).
- Pendant que A et B jouent, C arbitre, chronomètre et tient la marque, D observe et encourage.
- Jouer tous les matches de la poule.

2<sup>ème</sup> phase :

- Rassembler les premiers de chaque poule dans une nouvelle poule, faire de même avec les 2<sup>èmes</sup>, 3<sup>èmes</sup> et 4<sup>èmes</sup>.
- Jouer tous les matches de chaque poule suivant la même méthode que dans la première phase.
- Vous obtiendrez ainsi votre classement

**TEMPS DE MATCH : 2 mi-temps de 4 ou 5 mn**

**soit 48 mn ou 1h de jeu effectif par enfant ce qui est suffisant**