

BASKET-BALL	CYCLE 3 Séquence n°1 / 8 leçons	CA4 : Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel	6^{ème} 27 élèves (16G / 11F)
U basket	<u>ADN</u> : Agir et décider / pression de l'adversaire : réaliser mon (notre) projet d'attaque et de défense malgré la pression temporelle exercée par l' (les) adversaire(s). <u>LL</u> : Gagner le match en équipe, en s'informant sur ses partenaires et ses adversaires afin de construire des choix individuels et collectifs. Respecter ses partenaires, ses adversaire et l'adversaire, l'arbitre et assumer les rôles d'arbitre, de coach et d'observateur.		

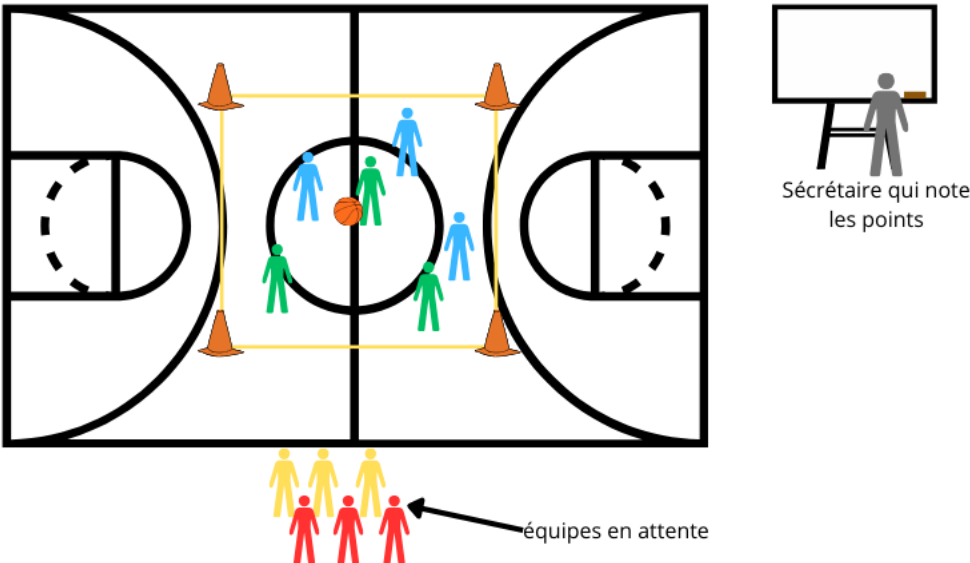
Objectifs	S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorable de marque. Assurer différents rôles sociaux inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe. → Faire progresser la balle vers la cible adverse en faisant le choix de donner ou d'avancer, en fonction du placement de ses partenaires et de ses adversaires. → Engager tous les élèves dans l'action de marque, tout en s'adaptant rapidement au changement de statut attaquant- défenseur.		
Rôle dans l'APSA	MOTEUR	METHODOLOGIE	<u>SOCIAL</u>
Domaine du Socle commun	<u>D1.4</u> : Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps.	<u>D2</u> : Les méthodes et outils pour apprendre. (Coopérer et réaliser des projets)	<u>D3</u> : La formation de la personne et du citoyen.
Compétences Générales associées	<u>CG1</u> : Développer sa motricité et construire un langage du corps.	<u>CG2</u> : S'appropriier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre.	<u>CG3</u> : Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités.
Attendus de Fin de Cycle	<u>AFC1</u> : S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque. <u>AF2</u> : Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.	<u>AFC4</u> : Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe <u>AFC5</u> : Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.	<u>AFC 3</u> : Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre.
Acquisitions prioritaires	→ Je me reconnais attaquant et défenseur rapidement. → En attaque, je suis capable de faire une bonne passe à un partenaire démarqué, à saisir facilement le ballon et je cherche à me démarquer pour conserver le ballon au sein de mon équipe et le faire progresser vers la cible adverse. → En défense je ne commets pas de faute, j'arrive à gêner la progression adverse et à récupérer le ballon en faveur de mon équipe.	→ Je suis capable de recueillir des données fiables et de faire un retour simple sur mon observation.	→ Je fais preuve de fair-play pendant la rencontre. Je maîtrise et respecte le règles du jeu.

Leçon n°2

CONDUITES TYPQUES ÉLÈVES CUMPUAMENTI TIPPICHI DI I SCULARI	Difficultés à se reconnaître attaquant ou défenseur. <u>Attaquant</u> (jeu en grappe) : - Porteur de balle (PB) : difficultés à avancer, à dribbler, faire des passes, prendre des décisions (avancer ou passer). - Non porteur de balle (NP) : difficultés à se démarquer, identifier les espaces libres, recevoir le ballon. <u>Défenseur</u> : évite le duel, peur du contact et du ballon. Difficoltà à ricunnoschia si attaccanti o difensori. <u>Attaccanti</u> ("tutti in ghjiru à u ballò): - ghjucadori chì t'hà u ballò : hè difficiuli d'avanzà, fà ribumbà o passà u ballò, piglià decisioni (avanzà o passà). - ghjucadori senza u ballò : hè difficiuli di scantà si, identificà i spazii libari, riceva u ballò. <u>Difensori</u> : fughji a lotta, paura d'impittà à calchissia è paura di u ballò.
OBJECTIFS UGHJETTIVI	<u>MOTEUR</u> : PB : montée de balle à la cible (dribbles et passes), NP : se démarquer. <u>METHODO</u> : comptabiliser ses victoires et ses défaites et les noter sur un tableau <u>SOCIAL</u> : assumer différents rôles = joueur, arbitre, secrétaire. <u>MUTORI</u> : Ghjucadori chì t'hà u ballò : cullà à a sibula (ribombi è passi) Ghjucadori senza u ballò : scantà si. <u>MITUDULOGICHI</u> : cuntà i so vittorii è i so disfatti è scriva li nantu un tavulonu. <u>SUCIALI</u> : assicura roli sfarenti : ghjucadori, arbitru, sicritariu.
Partie 1 : Regroupement initial (5 minutes) / Parti 1 : Addunite iniziali (5 minuti)	
Rappel de ce qui a été fait lors de la leçon précédente par des questionnements aux élèves + explication de la leçon. Ramentu di ciò chì hè statu fattu durante l'ultima lizziò cù dumandi fatti à i sculari + spiicazioni di a lizziò.	
Partie 2 : Échauffement (10 minutes) / Parti 2 : u scaldamentu (10 minuti)	
But Scopu Consignes Cunsigni Aménagements Accunciamentu	Faire des allers-retours en ligne droite en trotinant et en dribblant Fà passi è veni in linia dritta currendu pianu pianu è fendu ribumbà u ballò - Dribble à hauteur de hanche - Regarder les autres joueurs pour éviter la collision - Regarder de moins en moins le ballon. - Ribombu à l'altezza di u fiancu - Fighjulà l'altri ghjucadori da ùn impittà si - Fighjulà di menu in menu u ballò <u>Matériels</u>: 2 terrains de basket, 52 coupelles, 13 ballons. Classe entière. <u>Matiriali</u> : 2 tarreni di basket, 52 piattini, 13 ballò. Scola sana.

Déroulement U sbuccinà	Chaque élève fait des allers-retours d'un cône à l'autre en trottinant et en dribblant. A l'issue de l'A/R, c'est l'élève en attente qui fait l'A/R et ainsi de suite. Lors de ce jeu, certains élèves ont un déplacement parallèle au mien, alors que d'autres ont un déplacement perpendiculaire au mien. <i>Ogni scularu faci passi è veni da un conu à l'altru currendu pianu pianu è fendu ribumbà u ballò. Fattu u passa è veni, hè u scularu chì aspetta chì ni faci altrettantu è torna è boga. Duranti stu ghjocu, certi t'ani un spiazamentu parallelu à u meu, invece chì certi t'ani un spiazamentu perpendicolaru à u meu.</i>
Critères de réussite Criterii di riescita	- Niveau 1 : dribbler (de façon réglementaire) sur un aller sans interruption - Niveau 2 : dribbler (de façon réglementaire) sur un aller-retour sans interruption. - <i>Livellu 1 : fà ribumbà u ballò (di modu regulamintariu) nantu una linia dritta senza piantà.</i> - <i>Livellu 2 : fà ribumbà u ballò (di modu regulamintariu) nantu un passa è veni senza piantà.</i>
Évolution Evuluzioni	- 1 coup de sifflet = je m'arrête en continuant le dribble - 2 coups de sifflet = j'accélère en dribblant - <i>1 zifulata : mi piantu è cuntinueghju u ribombu</i> - <i>2 zifulati : accilireghju fendu ribumbà u ballò</i>
Remédiation Rimediazioni	- Simplification: faire des A/R en marchant et en dribblant - Complexification: faire des A/R en se déplaçant plus vite - <i>Da simplificà : fà i passi è veni marchjendu, fendu ribumbà u ballò</i> - <i>Da cumplicà : fà i passi è veni currendu più in furia</i>

Partie 3 : Situation d'apprentissage (20 minutes) / Parti 3 : Situazioni d'amparera

But	Enchaîner 3 passes au sein de mon équipe et aller à une des 2 cibles pour tirer au panier
Scopu	<i>In a me squadra, fà si 3 passi di fila è andà à una di i 2 sibuli pà tirà à u chjerchju.</i>
Consignes	PB: regarder où sont ses partenaires, faire des passes rapides à 2 mains à hauteur de la poitrine. NP: repérer les espaces libres et se démarquer à bonne distance. Def: gêner le PB et les NP qui se démarquent.
Cunsigni	<i>Ghjucadori chì t'hà u ballò : fighjulà induva sò i so partinari, fà passi rapidi à u livellu di u pettu.</i> <i>Ghjucadori senza u ballò : identificà i spazii libari è scantà si à bona purtata.</i> <i>Difensori : disturbà u ghjucadori chì t'hà u ballò, è l'altri chì si scantani.</i>
Aménagements	<u>Matériel pour chaque terrain::</u> 4 plots, 1 sifflet, 2 terrains, 1 ballon, 1 tableau pour noter les résultats. Groupe 1 (niveau 1) = 4 équipes de niveau homogène. Groupe 2 (niveau 2)= idem
Accunciamentu	<u>Matiriali pà ogni tarrenu :</u> 4 coni, 1 zifulellu, 2 tarreni, 1 ballò, 1 tavulonu pà scriva i risultati. <i>Gruppu 1 (livellu 1) = 4 squadri di listessu livellu.</i> <i>Gruppu 2 (livellu 2) = listessu</i>
	
Déroulement	Au début, tirage au sort pour déterminer les 2 équipes qui commencent sur le terrain et les 2 équipes qui commencent en attente. Au départ, on fait un entre-deux au centre du carré. Puis, à chaque changement d'équipe, c'est l'équipe qui était en attente qui démarre à l'attaque (elle est donc

U sbuccinà	en possession du ballon). Les élèves doivent se faire 3 passes d'affilée à l'intérieur d'un carré (au centre du terrain), puis aller marquer à une des 2 cibles. Si 3 passes enchaînées : - puis absence de tir ou tir manqué = 1 pt - puis tir et le ballon touche l'anneau = 2 pts - puis tir et panier réussi = 3 pts Si l'équipe en défense récupère le ballon avant l'enchaînement des 3 passes de l'équipe adverse, ou pousse cette équipe adverse à la faute (faute de dribble, sortie de balle...), elle récupère la balle et devient à son tour attaquante. <i>À principiu, si tira à l'imbusca pà sapè qualessi sò i 2 squadri chì comenciani à ghjucà, è i 2 squadri chì aspettani fora prima di ghjucà.</i> <i>Pà cumincià, si faci u "trà dui" à mezu à u quadru. Eppò à ogni scambiamentu di squadra, hè a squadra chì aspittava fora chì hè à l'attaccu (chì t'hà u ballò).</i> <i>Tocca à i sculari di fà si 3 passi di fila drengu à u quadru (à u centru di u tarrenu), eppò di andà à tirà à una di i 2 sibuli.</i> <i>Sì a squadra si faci 3 passi di fila è...</i> - micca tiru : o tiru mancatu : 1 puntu - u tiru hè mancatu ma tocca u chjerchju (l'annellu) : 2 punti - u tiru hè riisciutu : 3 punti
Critères de réussite Criterii di riescita	Marquer au moins 5 points par équipe. <i>Marcà à u minimu 5 punti pà squadra</i>

Partie 4 : Bilan de la leçon + Rangement du matériel (5 minutes) / Parti 4 : Resucontu di a lizziò è accantera di u matiriali