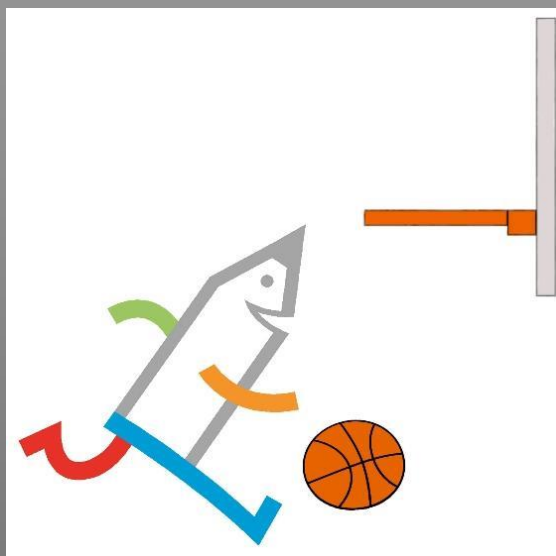


RENCONTRES SPORTIVES
ASSOCIATIVES USEP



Découverte Basketball
HOOP'S FACTORY
Cycle 3



Jouer au basket dans un lieu magique !!!



USEP 93

**8, rue Claude Bernard
93008 Bobigny Cedex**

Tél : 01 43 93 70 97

www.seinesaintdenis.comite.usep.org

@Usep93

Association régie par la loi du 1^{er} juillet 1901

SIRET N° 399 222 199 00032

Union Sportive de l'Enseignement du Premier Degré

Fédération sportive scolaire de

la ligue de
l'enseignement

un avenir par l'éducation populaire

Documents d'appui :

Sur les sites :

USEP national (Ressources Pédagogiques - Basket à l'école) :

<https://usep.org/index.php/2018/09/21/operation-basket-ecole/>

USEP 93 (Site Départemental Officiel) :

<https://seinesaintdenis.comite.usep.org/ressources-pedagogiques-rencontres-usep-93/>

DSDEN 93 (Carnets de progrès - Jeux collectifs) :

<http://www.dsden93.ac-creteil.fr/spip/spip.php?rubrique1431>

Les classes USEPIENNES participantes s'engagent à :

- Etudier en amont avec les élèves la rencontre « **DECOUVERTE BASKET HOOP'S FACTORY** ».
- Impliquer les enfants dans la tenue des rôles sociaux au cours du cycle d'apprentissage.
- Respecter l'organisation de la rencontre telle qu'elle aura été prévue.
- **Venir obligatoirement en tenue de sport et prévoir une paire de chaussure de sport propres !!!**
- Venir avec **2 adultes au minimum**.
- Ne pas oublier **la trousse à pharmacie et les fiches de renseignements des élèves**. Il s'agit d'une sortie occasionnelle. Chaque enseignant aura vérifié les assurances de chaque élève, obligation de l'assurance « responsabilité civile et individuelle-accidents corporels ».
- Ces assurances ne sont pas nécessaires pour les élèves licenciés à l'USEP.

L'USEP 93 s'engage à :

- Organiser la rencontre.
- Fournir le matériel nécessaire pour la rencontre.
- Communiquer via les réseaux sociaux et le site internet.
- Remettre un diplôme.

Météo :

En cas de pluie prévoir un change.

Transport :

Le transport est à la charge de l'école et de l'enseignant.



Les classes devront prévoir un pique-nique pour avant ou après la rencontre.

Attendus de fin de cycle :

A la suite de la mise en place d'un cycle en EPS, **Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.**

Cycle 3

- S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque.
- Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.
- Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre.
- Assurer différents rôles sociaux (Joueur, Arbitre et Observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe.
- Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.

Présentation du projet :

Le projet **Basketball HOOP'S FACTORY** avec l'USEP 93, c'est :

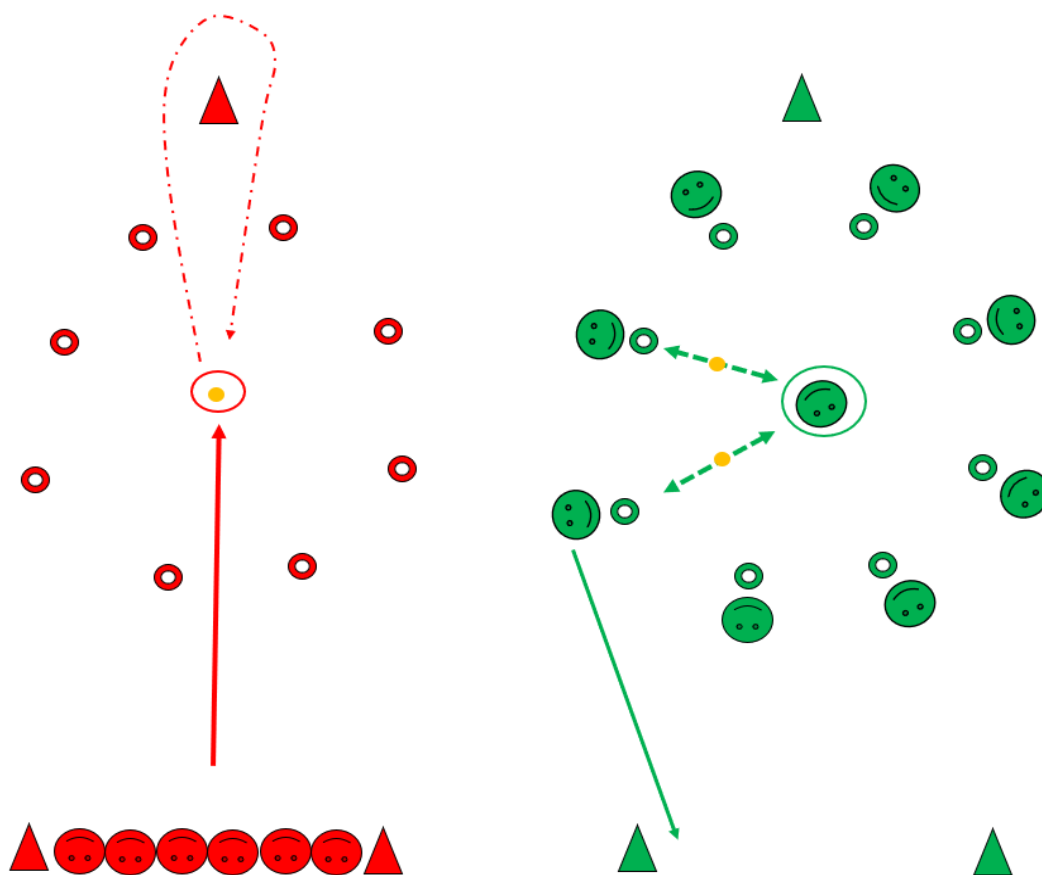
- Une rencontre de 2 heures pour 3 classes inscrites au projet.
- Un mélange des élèves des 3 classes en plusieurs équipes et une répartition sur les situations par les éducateurs de l'USEP 93.
- 3 situations pendant 1h et 1h de tournoi : le **béret ballon**, le **bon choix**, l'**horloge** et des **matches sur grand terrain**.
- Implication des élèves dans des rôles sociaux.
- Un temps protocolaire avec la remise des diplômes en fin de rencontre.
- Une évaluation de la rencontre par les élèves. Ils pourront être amenés à coller des gommettes sur la bêche du plaisir afin d'indiquer leurs émotions après la rencontre et en classe :



[Attitude santé cycle 3](#)

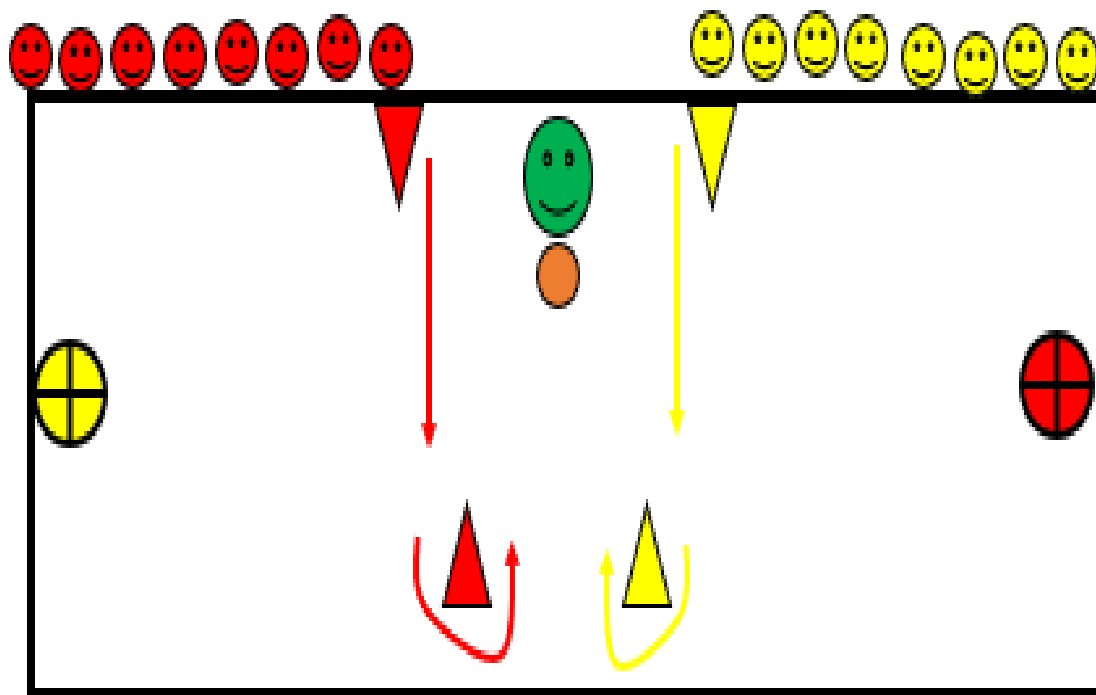
Le béret ballon

But	Organisation	Consignes
<p>S'organiser autour du porteur de balle se faire le plus de passes possibles puis reconstituer son équipe au départ. L'équipe gagnante est celle qui est arrivée la première.</p>	<p>Plusieurs équipes par terrain. Alignées en ligne avec un ballon.</p>	<p>Le meneur de jeu appelle un numéro. Seul ce numéro se précipite dans le cerceau, dès son arrivée les autres se placent derrière le plot puis font des passes chacun leur tour et retournent se replacer en ligne au départ.</p>
Variantes		
<p>Modifier les distances de passes. Modifier les distances de courses. Varier les types de signaux (sonores, visuels...) Varier les types de passes.</p>		



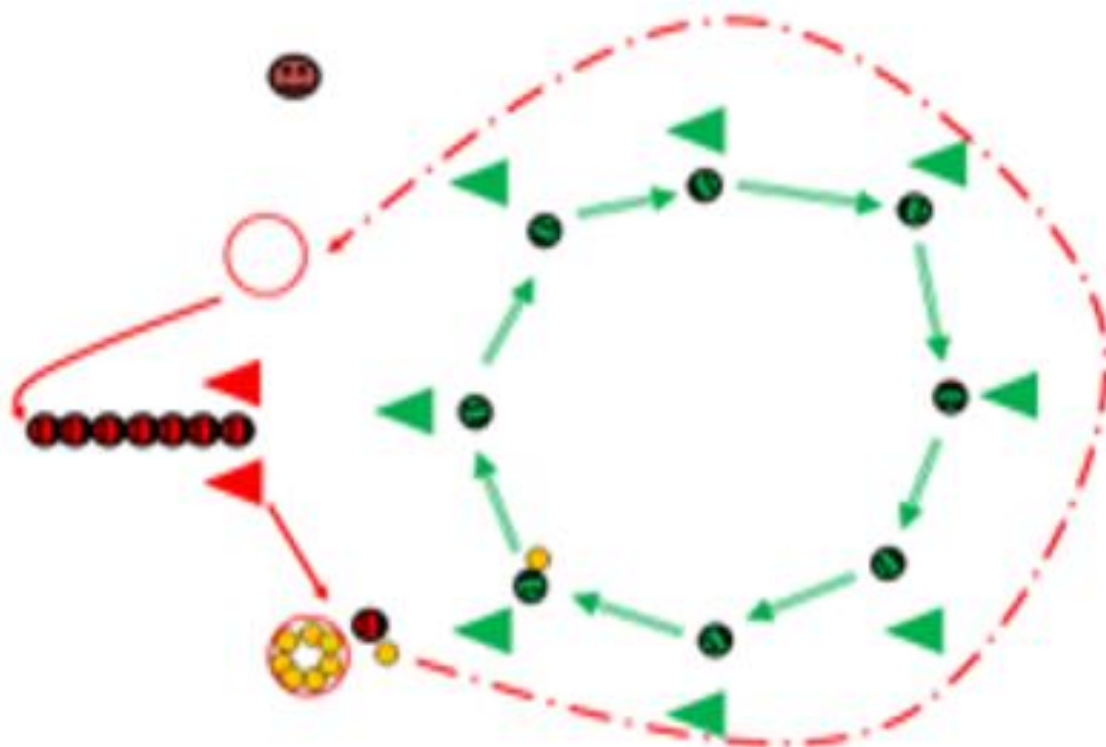
Le bon choix

But	Organisation	Consignes
Faire progresser la balle sans dribble mais avec des passes vers le panier de basket. L'équipe qui aura totalisé le plus grand nombre de paniers gagne la partie.	Deux équipes sont alignées le long de la touche face au terrain. Les joueurs sont côte à côte. L'entrée dans le terrain se fait derrière le plot placé sur la ligne de touche.	Au signal, le meneur de jeu appelle deux, trois ou quatre joueurs. Les élèves appelés doivent courir et obligatoirement contourner le plot face à eux. Le meneur de jeu lance le ballon, l'équipe qui le récupère se retrouve en situation d'attaque et doit progresser vers la cible. L'autre équipe défend et tente de récupérer la balle pour attaquer à son tour. Pas de dribble.
Variantes		
Autoriser le dribble. Mettre en place le marquage individuel. Faire systématiquement du 5/5 pour aller vers la situation de référence : basket.		



L'horloge

But	Organisation	Consignes
<p>Pour l'équipe de passeurs qui est située en cercle, faire le plus possible de passes. Pendant ce temps, chaque élève de l'équipe des dribbleurs fait le tour du cercle en dribblant chacun leur tour et le plus vite possible.</p>	<p>2 équipes par terrain. Une équipe en cercle avec un ballon, élèves distants de 1.50 m. (Passeurs). Une équipe avec un ballon en colonne aux plots de départ. (Dribbleurs).</p>	<p>Au signal, les passeurs font un maximum de passes jusqu'au signal de fin de l'équipe de dribbleurs. Les dribbleurs font le tour du cercle en dribblant. A la fin du dernier passage, l'équipe des dribbleurs doit donner le signal de fin pour l'équipe des passeurs.</p>
Variantes		
<p>Modifier les distances de passes. Modifier les distances de courses. Ne pas dribbler. Tenir le ballon en course au-dessus de la tête, autour du dos, les bras levés... Dribbler main opposée. Varier les passes. (Rebonds, directes, ...) Rajouter un ballon dans le cercle.</p>		



Matchs sur grands terrains

But	Organisation	Déroulement
Marquer le plus de paniers que son adversaire dans le temps imparti.	2 équipes joueuses. 1 équipe arbitre avec sifflet. 1 ballon.	Match 5/5 avec remplaçants. Les équipes organisent de manière autonome les remplacements.

