**ECOLE:** ESISAR VALENCE

**NOM :**

**PRENOM :**

**DATE :**

**ACTIVITE CHOISIE :**  *Basket*

**« FICHE DE SEANCE TYPE »**

**OBJECTIFS(S) : *« Enoncé d’intention pédagogique décrivant en termes de capacité de l’apprenant, l’un des résultats escomptés d’une séquence d’apprentissage ».***

Savoir faire des efforts pour s'intégrer et intégrer les autres dans une équipe.

# Echauffement proposé en lien avec l’activité choisie :

Course (différent type, normale cloche pied pas chasé, ….)

Echauffement articulaire

Manipulation de ballon (drible, passe, tir)

**SITUATION N° 1 – Lucky Luke**

**BUT : *« pratiquer le tir, augmenter l’adresse ».***

**CRITERE(S) DE REUSSITE : *Réussir à mettre 1 point.***

**CRITERE(S) DE REALISATION : *mettre un panier avant son prédécesseur (critère de temps)***

**DISPOSITIF *: 1 Panier, 2 ballons, 5 joueurs.***

*Description détaillée de la tâche :*

* *Les joueurs se mettent en file indienne face au panier.*
* *Les deux premier ont un ballon*
* *Le jeu commence quand le premier joueur tente un panier.*
* *Si le 2eme marque avant le premier, il l’élimine et marque un point.*
* *Dès que le premier met un panier ou s’il est éliminé, il passe le ballon au 3eme joueur et retourne dans la file.*

**CONSIGNE(S) : *Ne pas frapper les ballons des autres.***

**SITUATION N° 2 – Le Taureau**

**BUT : *Être capable de manipuler le ballon, dribble et passe***

**CRITERE(S) DE REUSSITE : *avoir réussi à faire une traversé, ainsi qu’une interception***

**CRITERE(S) DE REALISATION : *faire passer un ballon d’un côté à un autre sans se faire intercepter***

***OU intercepter le ballon***

**DISPOSITIF *: 2 lignes au sol, 8 plots pour délimiter, 1 ballon, 5 joueurs***

*Description détaillée de la tâche :*

* *L’équipe se découpe en deux parties égales, et un joueur au centre.*
* *Les deux équipes se place chacune dans un camp (au niveau des lignes)*
* *Le joueur seul se place au milieu (le taureau)*
* *Le ballon commence dans un des deux camps*
* *Un coureur doit prendre le ballon puis rejoindre l’autre camp*
* *Le joueur peut dribbler où faire une passe à l’autre camp (limite de hauteur)*
* *Le joueur seul doit intercepter la balle.*
* *Si le coureur parvient à amener la balle dans l’autre camp, un autre joueur devient le coureur.*
* *Si le taureau attrape la balle, le coureur devient le taureau, et le taureau rejoint le camp que visait le coureur.*
* *Ainsi de suite*

**CONSIGNE(S) : P*as de contact entre le coureur et le taureau on doit uniquement toucher le ballon.***

***Les passes en cloche sont tolérées uniquement si le ballon retombe sur la ligne au sol ou avant (que le taureau puisse l’intercepter) ; dans le cas échéant le taureau gagne.***

**VARIABLE(S) : *interdire les lancer en cloche, voire les passes.***

**SITUATION N° 3 - Opposition**

**BUT : *Se préparer à un vrai match, mettre en place un esprit d’équipe***

**CRITERE(S) DE REUSSITE : Chaque membre de l’équipe a mis un point**

**CRITERE(S) DE REALISATION : *un panier rapporte un point au joueur***

**DISPOSITIF *: 1 panier (hauteur standard), 1 ballon, deux équipes de 5 joueurs***

*Description détaillée de la tâche :*

* *Deux équipes, une commence en position de défense l’autre en dehors de la zone d’attaque*
* *L’équipe attaquante doit progresser jusqu’au panier sans dribbler, uniquement en faisant des passes.*
* *L’équipe défensive doit intercepter le ballon. Chaque joueur bloque un joueur adversaire, pas plus d’un défenseur par attaquant.*
* *A chaque point ou interception, les deux équipes échanges leur rôles.*

**CONSIGNE(S) : *pas de contacts, pas de dribble, pas de deuxième chance, un défenseur par joueur***

**VARIABLE(S) : *le comportement des défenseur (exemple : se limiter à une zone)***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Leadership – Profils** | **Communication utilisée** | **Motivation convoquée** |
|  |  |  |



**ESISAR 2022 *©****Crespy Sébastien*