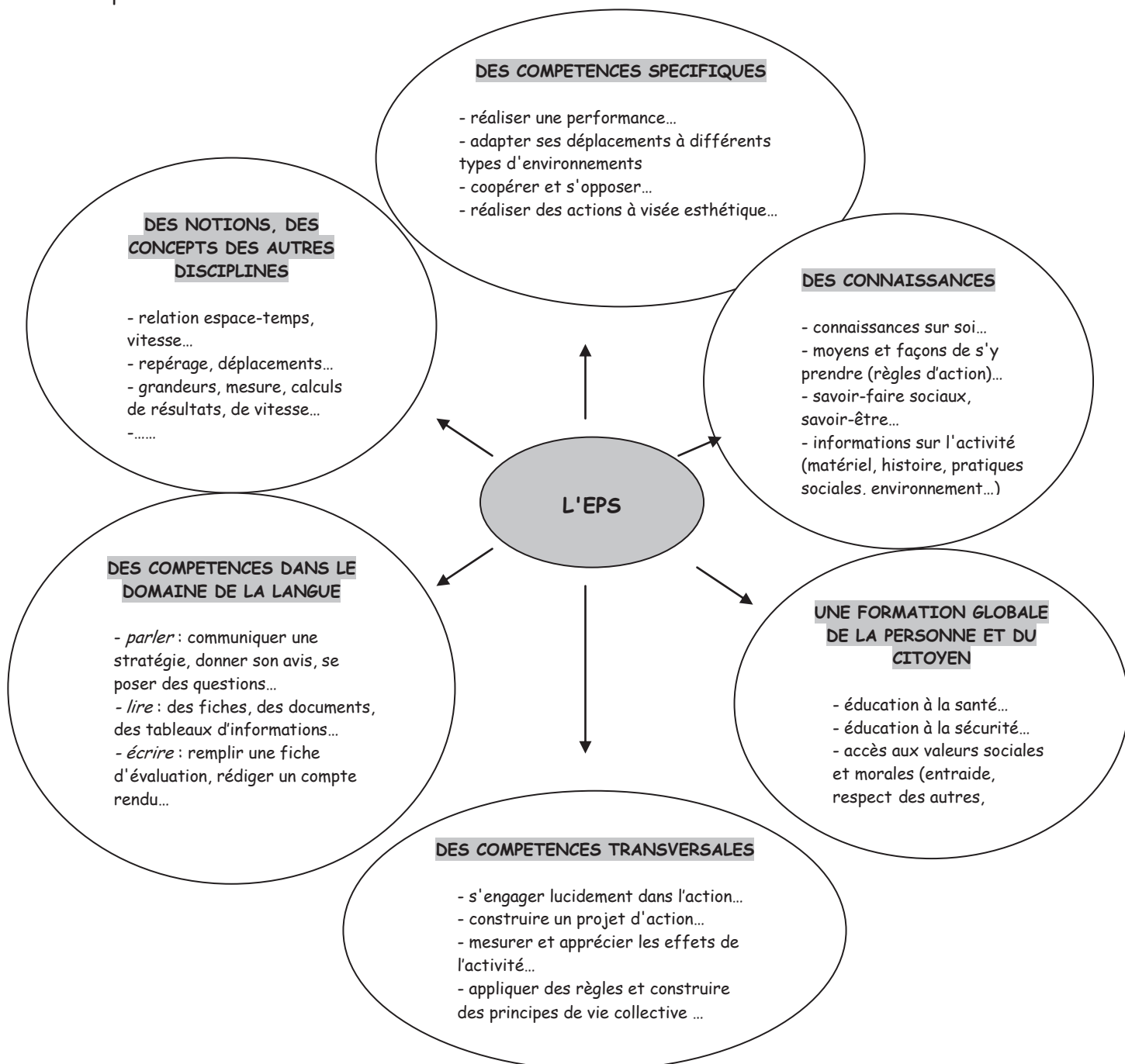




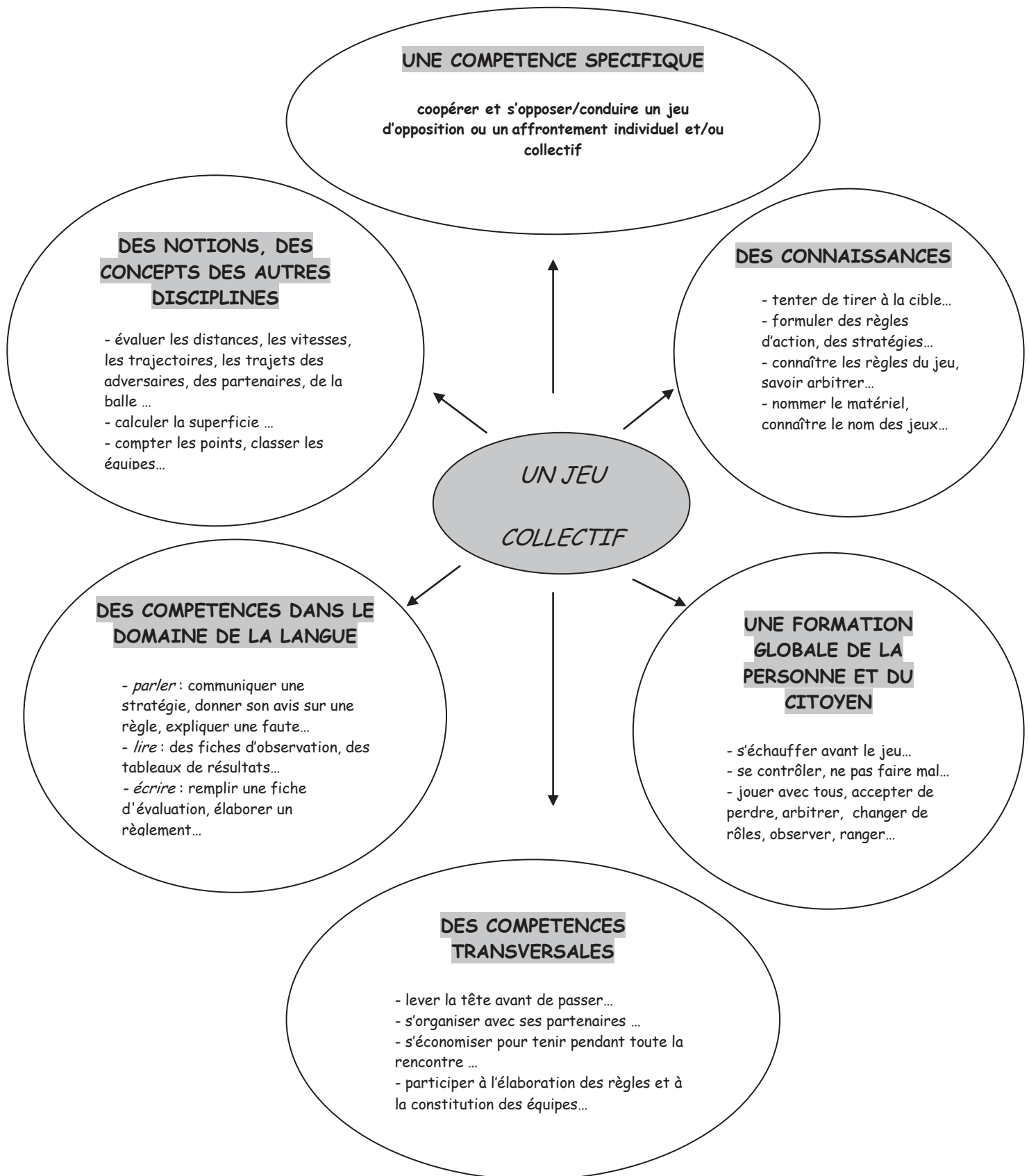
1. EPS ET POLYVALENCE DES APPRENTISSAGES

En appui sur les nouveaux programmes d'enseignement de l'école primaire (2002) qui mettent nettement l'accent sur la polyvalence des apprentissages à travers notamment les liens entre les domaines disciplinaires, nous pouvons resituer la place de l'EPS et du basket-ball à partir des représentations ci-dessous :



La polyvalence des apprentissages contenue dans les nouveaux programmes est un levier pour favoriser la mise en relation des savoirs et éviter la juxtaposition des activités scolaires. Elle contribue ainsi à l'éducation globale des élèves. Toutefois, si l'EPS est un support privilégié pour contribuer à renforcer notamment la maîtrise du langage et la formation du citoyen, elle participe prioritairement au développement moteur de l'enfant et vise l'acquisition de compétences et de connaissances spécifiques.

2. JEUX COLLECTIFS ET PROGRAMMES 2002



3. COMPETENCES A ACQUERIR

Basket-ball et compétences spécifiques EPS (Programmes 2002)

La pratique du Basket-ball au cycle 3 semble tout particulièrement privilégier l'acquisition de la compétence :

« S'affronter individuellement ou collectivement »

Analyse de la compétence

A/ Quel est le sens de la compétence ?

- Prendre part à une activité d'opposition individuelle et à une activité de coopération et d'opposition collective.
- Dans le deuxième type d'activité, être compétent c'est pouvoir agir efficacement et en permanence au sein d'un collectif lié par un projet commun et confronté à un autre collectif.

B/ Quel est l'enjeu éducatif de la compétence ?

- Acquérir une disponibilité et une implication dans la mise en œuvre d'un projet collectif d'action en tant que joueur, aide au jeu et organisateur.

C/ Quels sont les savoirs constitutifs de la compétence ?

SAVOIR-FAIRE <i>Savoir réaliser...</i>	SAVOIR <i>Savoir s'informer, connaître...</i>	SAVOIR ETRE <i>Savoir décider, oser...</i>
Réaliser les actions motrices liées aux jeux sportifs collectifs	Apprécier dans l'action les positions des joueurs, leurs trajets et les trajectoires du ballon	Accepter la confrontation et la coopération (jouer avec et contre)
Coordonner des actions dans des tâches simultanées	Repérer les espaces libres	S'entraider, soutenir les actions des coéquipiers
Passer dans l'action du statut d'attaquant à celui de défenseur et vice versa	Anticiper, prévoir les actions possibles	Prendre des décisions rapides
Différencier et assumer dans le jeu différents rôles (PB, passeur, tireur, réceptionneur...)	Connaître les règles du jeu, les règles d'action et les règles de fonctionnement	Respecter les règles, les joueurs, l'arbitre...
Agir en fonction de règles définies, de stratégies, de ses ressources et de celles de l'équipe	Connaître les rôles liés à l'organisation d'une manifestation (arbitre, chronométreur, marqueur...)	Accepter le résultat de la confrontation, la maladresse éventuelle de ses partenaires
		Accepter de tenir les différents rôles (joueur, arbitre, ...)

Compétences et contenus d'enseignement en jeux collectifs

Les compétences EPS spécifiques	Les compétences propres aux jeux collectifs	Les contenus d'enseignement (ce qu'il y a à apprendre)
<p>Cycle 1</p> <p>Coopérer et s'opposer collectivement</p>	<p>Coopérer avec des partenaires et s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif :</p> <ul style="list-style-type: none"> - transporter et lancer des objets, des balles - courir pour attraper, pour se sauver... <p><i>Pouvoir jouer dans un jeu collectif où le groupe réagit globalement (groupe en fusion) par rapport à un danger symbolique ou un ballon</i></p> <p><i>Pouvoir faire face au danger</i></p> <p><i>Pouvoir jouer le rôle de danger</i></p>	<p>Les limites de l'espace de jeu</p> <p>L'orientation de l'espace de jeu</p> <p>La différenciation des actions et des courses</p> <p>La maîtrise de ses émotions dans un contexte de contagion collective</p> <p>Le but du jeu et la ou les règles essentielles pour jouer</p> <p>La notion de gain</p> <p>L'enregistrement d'un résultat</p>
<p>Cycle 2</p> <p>S'opposer collectivement</p>	<p>Coopérer avec des partenaires pour s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif, comme attaquant et comme défenseur :</p> <ul style="list-style-type: none"> - rendre ses membres supérieurs disponibles pour toucher, saisir, attraper, lancer - différencier la locomotion en fonction d'une intention : éviter, accélérer, passer, bloquer... <p><i>Pouvoir jouer dans un jeu collectif où les 2 équipes disposent de statuts et de droits différents (l'équipe est attaquante ou défenseur)</i></p> <p><i>Pouvoir assurer successivement les différents rôles au sein de l'équipe.</i></p>	<p>Les rôles en attaque et en défense</p> <p>La prise de risques calculés et l'intégration dans une organisation collective finalisée</p> <p>La relativisation de la victoire et de la défaite</p> <p>L'appréciation de son engagement physique</p> <p>La tenue d'une fiche simple d'observation (un critère)</p> <p>L'application d'une règle relative aux limites de l'espace, à la manipulation de la balle ou d'un objet (ex : le drapeau)</p> <p>La concentration sur la tâche d'arbitrage</p>
<p>Cycle 3</p> <p>S'affronter collectivement</p>	<p>Coopérer avec des partenaires pour s'opposer à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif :</p> <ul style="list-style-type: none"> - s'organiser pour ne pas perdre la balle dans l'échange ou la manipulation - coordonner un déplacement et une action sur la balle - pouvoir intervenir sur la balle avec différentes orientations du corps <p><i>Pouvoir jouer dans un jeu collectif où les 2 équipes disposent de statuts identiques. Les actions sont unifiées par l'intermédiaire d'un ballon. Les conditions d'espace, de cible, de matériel, des règles de conduite de la balle et de rapports entre les joueurs permettent de donner au joueur un temps suffisant de lecture du jeu.</i></p>	<p>Les distances et les orientations des partenaires, des adversaires</p> <p>Le couloir de jeu direct</p> <p>Le trajet du porteur et du non porteur de balle vers la cible</p> <p>La position de la balle par rapport à l'espace de jeu</p> <p>Les possibilités d'actions sur la balle du porteur</p> <p>L'évolution de son statut (attaquant ou défenseur) dans le cadre d'événements aléatoires et la prise de décisions immédiates qui engagent l'équipe</p> <p>La négociation éventuelle des droits des joueurs</p> <p>La maîtrise de ses émotions et le respect des partenaires et des adversaires dans le jeu</p> <p>Les éléments constitutifs des tâches du rôle d'aide</p>

Basket-Ball et compétences transversales EPS (Fiches d'accompagnement)

<p>S'engager lucidement dans la pratique de l'activité</p>	<p>S'engager dans les diverses situations de jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> - en choisissant les stratégies d'action les plus efficaces ou les plus adaptées : aller tirer quand on est seul face à la cible, passer à un partenaire mieux placé que soi... - en anticipant sur les actions à réaliser : se placer en attaque dans un espace libre vers l'avant, en défense entre l'attaquant et le but... - en contrôlant ses émotions et leurs effets dans des situations de « match » : tenter sa chance au tir, défendre contre un attaquant plus fort que soi... <p>Enrichir son répertoire de sensations motrices inhabituelles et leurs combinaisons :</p> <ul style="list-style-type: none"> - tenter des tirs « acrobatiques » (en suspension, par exemple)
<p>Construire de façon de plus en plus autonome un projet d'action</p>	<p>Formuler, mettre en œuvre des projets et s'engager contractuellement, individuellement ou collectivement, en utilisant ses ressources et ses connaissances de manière adaptée :</p> <ul style="list-style-type: none"> - pour viser une meilleure performance ou l'acquisition de formes d'action diversifiées : élaborer un projet d'entraînement de l'équipe pour améliorer la progression de la balle ou une stratégie collective de défense... - pour acquérir des savoirs nouveaux : meilleure connaissance des règles du jeu, du rôle d'arbitre, de l'histoire de l'activité...
<p>Mesurer et apprécier les effets de l'activité</p>	<p>Apprécier, lire des indices de plus en plus nombreux et de plus en plus complexes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - les caractéristiques du terrain (lignes interdites, cibles), les espaces libres, les déplacements des autres joueurs, les trajectoires de balle... <p>Mettre en relation des notions d'espace et de temps :</p> <ul style="list-style-type: none"> - partir vite en attaque dès que son équipe a récupéré le ballon, lancer la balle vers l'avant à un partenaire... <p>Identifier, sélectionner et appliquer des principes pour agir méthodiquement (faire des hypothèses d'action, identifier des constantes, anticiper...) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - observer une situation de jeu à effectif réduit et dire pourquoi l'action (d'attaque ou de défense) a réussi ou échoué - proposer une stratégie d'attaque ou de défense <p>Situer son niveau de capacités motrices, ses ressources corporelles et affectives :</p> <ul style="list-style-type: none"> - pour réaliser des actions précises : connaître ses points forts comme attaquant ou comme défenseur - pour s'engager dans une situation de risque mesuré : choisir le rôle du poursuivant (jeu traditionnel), aller seul au tir... <p>Evaluer, juger ses actions et celles des autres avec des critères objectifs :</p> <ul style="list-style-type: none"> - expliquer sa propre action de joueur

	<ul style="list-style-type: none"> - tenir une feuille de match (tableau de résultats) - arbitrer une période de jeu ou un match <p>Identifier et décrire :</p> <ul style="list-style-type: none"> - différentes actions et leurs principes : dire ce qu'il faut faire pour dribbler, tirer en suspension, intercepter une balle, feinter un adversaire...
<p>Se confronter à l'application et à la construction des règles de vie et de fonctionnement collectif</p>	<p>Se conduire dans le groupe en fonction de règles, de codes, que l'on connaît, que l'on comprend et que l'on respecte et que l'on peut expliquer aux autres :</p> <ul style="list-style-type: none"> - règles de jeu de plus en plus contraignantes : ne pas « marcher » balle en main, ne pas percuter l'adversaire, ne pas marcher dans la zone... - règles de vie collective : respecter les décisions de l'arbitre, ne pas l'injurier, ni injurier les autres joueurs... <p>Coopérer, adopter des attitudes d'écoute, d'aide, de tolérance et de respect des autres pour agir ensemble ou élaborer en commun des projets (comme préparer un tournoi inter-équipes, élaborer des stratégies à plusieurs...) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - proposer de nouvelles règles de jeu - arbitrer un match à deux - conseiller ses équipiers sur une façon d'attaquer ou de défendre - conseiller un camarade sur la meilleure façon de s'y prendre pour réussir (marquer un panier, empêcher un adversaire de passer...) <p>Connaître et assurer plusieurs rôles dans les différentes activités :</p> <ul style="list-style-type: none"> - attaquant, défenseur, arbitre, observateur, collecteur de résultats...