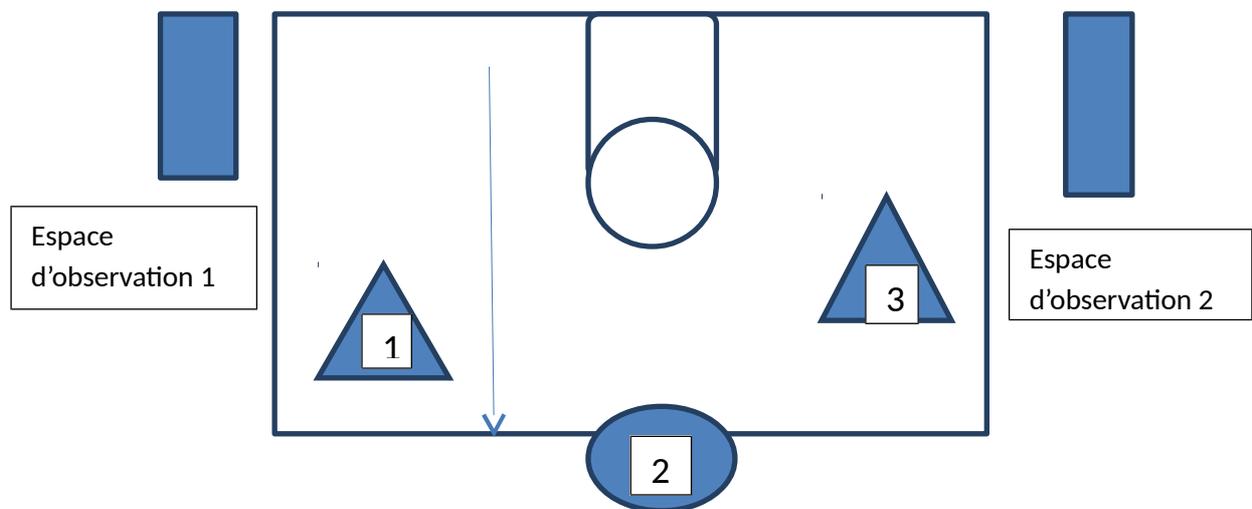


Le Contexte:

Les élèves font partie d'un établissement classifié de type 4. La classe est d'un niveau hétérogène au niveau moteur la constitution des équipes tient compte de cette hétérogénéité, les formes de groupement proposés (cf plus bas "forme de groupement" et onglet "justifications") intègre la prise en compte de l'hétérogénéité.

Le dispositif:



Sur chaque demi-terrain, l'enseignant met en place 3 zones matérialisées par des plots de couleurs . des espaces d'observation sont organisés de chaque coté des demi-terrain

A chaque possession de balle, une équipe peut marquer des points de « progression » des points de « tirs », mais peut perdre également 1 point par balle perdue.

Il s'agit d'un jeu en aller-retour sur demi-terrain (en référence au Streetball)

L'équipe en possession de la balle doit d'abord **réussir à amener la balle dans une des 3 zones** (chaque joueur peut dribbler mais l'entrée du ballon dans les zones se fait par une passe à un partenaire) **avant de pouvoir aller tirer sur la cible**

LES CONDITIONS DU MATCH

Un match se joue en 3 x 3 (+ 1 relanceur par équipe) sur un demi-terrain, durant une période de 4 quarts temps de 1'30. Un temps mort est organisé au bout de 2 quarts temps.

LES FORMES DE GROUPEMENT

Les équipes sont hiérarchisées de 1 à 4 (1 étant le joueur le plus habile). les relanceurs sont

successivement le n°1 pour le 1° quart temps, le n°2 pour le 2° quart temps...

LES FORMES DU SCORE

- L'équipe peut marquer des **points de progression** en allant dans ces zones :
 - . **1 point** si la réception se fait alors que le réceptionneur est déjà dans la zone ou s'il entre, attrape la balle en déséquilibre.
 - . **2 points** si la réception se fait quand le réceptionneur entre en même temps que le ballon dans la zone et que la réception est effectuée en équilibre simultané sur 2 pieds.L'équipe peut ensuite marquer **des points de tir** : 1 point si la balle touche l'anneau par le dessus, 3 points si le panier est marqué.
- **les points de progression et les points tirs constituent le BONUS**
- Quand **une équipe perd la balle, un score négatif de - 1 point** intervient. Cela constitue le **MALUS**
- **Le score intermédiaire est caractérisé par BONUS - MALUS**
- **Un DOUBLE SCORE intervient à l'issue du BONUS - MALUS: c'est un "SUPER BONUS"** à partir du nombre de tireurs marqueurs de l'équipe: + 2 point pour 1 tireur, + 4 points pour 2 tireurs marqueurs, + 6 points pour 3 tireurs marqueurs, + 10 points pour 4 tireurs marqueurs
- **LE SCORE FINAL est obtenu par (BONUS - MALUS) + Nombre de tireurs marqueurs**

LES REGLES ADAPTEES

- Chaque nouvelle possession exige de redonner la balle au relanceur situé sous le panier, avant d'essayer de marquer des points de progression. **Pas de rebond offensif.**
- Le porteur de balle a des droits le protégeant :
 - . « **L'ambulance** » : **dès que la balle est arrêtée sur la tête, le défenseur ne peut intervenir et doit un pas de retrait.**
 - . Le porteur de balle peut effectuer **une reprise de dribble**, bien qu'il soit déjà arrêté. Cette reprise est autorisée à partir du moment où le porteur change d'orientation et essaie d'aller vers une autre des 3 zones, n'ayant pas trouvé de solution de passe.
 - . Les défenseurs ne peuvent pas pénétrer dans les zones.
 - . Un attaquant recevant dans une zone ne peut en sortir qu'après avoir effectué une passe.
 - . Les joueurs en attente du match tiennent le score.
 - . Les remises en jeu après « **fautes** » se font à l'endroit de la faute (moins habiles) latéralement à droite ou à gauche (plus habiles). le trop plein de fautes successives d'une équipe peut amener à un **MALUS supplémentaire** (variable d'ajustement en fonction des réactions émotives des élèves).
 - . Les temps morts se font sur des espaces définis
 - . **La stratégie de balayage** : les joueurs non porteurs vont valoriser les déplacements latéraux en allant d'une zone à l'autre. Charge au porteur de balle (meneur et aide) de transmettre le ballon au bon moment.