

**Document d'accompagnement du livret pédagogique Basket-Ball à l'école**

Afin de répondre au mieux aux besoins des enseignants pour mettre en place un cycle basket à l'école nous vous proposons ce document d'accompagnement qui s'appuie sur le document basket réalisé par la FFBB et l'USEP.



<https://usep.org/wp-content/uploads/2021/03/Basket-Usep-LIVRET-FICHES-JAP-02-03-2021.pdf>

Ce document d'accompagnement a été co-construit par les éducateurs du comité départemental de Basket de l'Orne et l'équipe EPS 61.

Quelques principes à mettre en œuvre pour compléter le livret pédagogique :

- Un retour régulier à la situation de référence
- Un cycle d'au moins 10 séances
- Un temps d'activité efficient en proposant des situations de jeu global et des situations d'apprentissage en parallèle

## Compétences mises en jeu lors du cycle

<b>En tant que joueur</b>	
Attaquant Porteur de balle	Dribbler sur place et en déplacement
	Passer à l'arrêt, passer après un dribble
	Enchaîner dribble et tir
	Repérer le joueur démarqué
	Identifier les différents espaces de jeu
Attaquant non porteur de balle	Se démarquer pour recevoir le ballon
	Après un tir, tenter de récupérer le ballon
	Repérer les espaces libres pour recevoir le ballon
Défenseur sur porteur de balle	Se déplacer en fonction du porteur de balle
	Gêner les actions du porteur de balle
	Empêcher l'accès au panier
Défenseur non porteur de balle	Garder le ballon dans son champ de vision
	Empêcher l'attaquant non porteur de balle de recevoir le ballon en se positionnant sur les trajectoires de balle
Joueur	Accepter les décisions de l'arbitre
	Accepter les erreurs de mes partenaires
	Encourager mes partenaires
	Adopter un comportement fair-play quel que soit le résultat
<b>En tant qu'arbitre</b>	
Savoir se placer et se déplacer pour être proche de l'action sans la gêner	
Savoir repérer une sortie de balle	
Savoir repérer une reprise de dribble	
Savoir repérer un marcher	
Connaitre et faire respecter les règles liées à l'activité	

## Description d'une fiche type

Type de situation : SA situation d'apprentissage

Composante travaillée : le dribble

# LES DÉMÉNAGEURS



## DRIBBLE SA

### Compétences développées

- Dribbler sur place et en déplacement
- Savoir repérer une reprise de dribble
- Tenir des feuilles de marque
- Tenir le chronométrage

### But

Se déplacer en dribblant pour déposer son ballon dans la caisse des adversaires le plus rapidement possible : l'équipe qui a le moins de ballons dans sa caisse à la fin du temps imparti a gagné

### Description de la situation

- 3 équipes de 4 : 2 équipes s'affrontent
  - 1 observe (chaque équipe tiendra tous les rôles),
  - Chaque équipe possède une caisse de ballons qu'elle devra transporter dans la caisse de l'équipe adverse,
  - Les joueurs sont en file indienne près de leur caisse.
- Temps d'une manche : 2 minutes.

### Matériel

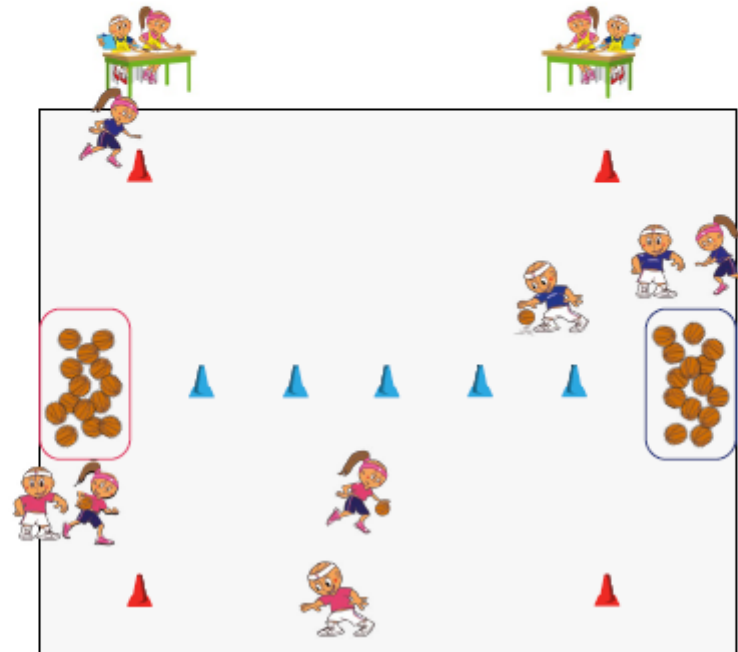
- 2 caisses par équipe
- 2 ballons de plus que de joueurs par caisse
- Une fiche de résultat
- Un chronomètre
- Un sifflet
- Chasubles pour au moins une équipe

### Critères de réussite

- Dribble rapide sans regarder le ballon
- Peu ou plus de reprise de dribble
- Ne gêne pas ses partenaires

### Variables

- ⊗ Dribble imposé main droite ou gauche ou alterné main droite main gauche
- ⊗⊗ Mettre différents types de ballons
- ⊗⊗⊗ Mettre des obstacles à franchir : bancs, haies etc



### Consignes :

#### > JOUEUR :

Le premier joueur prend un ballon et va le déposer dans la caisse de l'autre équipe en dribblant le plus vite possible puis vient reprendre sa place dans la file en courant le long du terrain en passant derrière les plots. Dès que celui ou celle qui est devant toi a déposé son ballon, tu peux en prendre un et partir à ton tour...

« Si tu fais une reprise de dribble, tu dois retourner à ta caisse et repartir. »

#### > CHRONOMÉTREUR :

Tu siffles le début et la fin du jeu.

#### > OBSERVATEURS (2) :

Tu repères les prises de dribble et fais retourner le joueur au départ si besoin.

#### > MARQUEUR :

Tu notes les scores réalisés par chaque équipe sur la feuille de marque.

Sur la situation les élèves passent par les différents rôles lors du temps imparti

Variables permettant une progression vers une situation plus complexe

## Proposition de situations pour une unité d'apprentissage

<u>Situation de référence</u>	<u>Situation d'opposition ou situation d'intention Collective</u>	<u>Situations d'apprentissage ou situations d'habiletés motrices</u>		
		Dribble	Tir	Passe
Le match (P 5)	2 contre 1 inattendu (P6)	Niveau 1 : Relais Tir (P8)	Niveau 1 : Le tour du monde (P10)	Niveau 1 : Passe à 10 sans opposition et avec cerceaux (P12)
	La balle au capitaine (P7)	Niveau 2 : Les déménageurs (P9)	Niveau 2 : Les échelles (P11)	Niveau 2 : Premier revenu (P13)

# LE MATCH > Situation de référence ou jeu aménagé

SR

## Compétences développées

- Investir et réinvestir les compétences acquises au service de son équipe
- Observer et analyser le jeu pour identifier les compétences à acquérir ou à renforcer
- Repérer les différents types de violations et les fautes (cf les règles essentielles)
- Savoir tenir une feuille de match et chronométrer une rencontre
- Respecter les organisateurs, ses partenaires et ses adversaires

## But

Marquer plus de paniers que l'équipe adverse

## Matériel

- Un ballon
- Des chasubles de 3 couleurs différentes
- Terrain de basket: 2 paniers diamétralement opposés
- Un chronomètre, 2 sifflets

## Critères de réussite

### Marquer des paniers

- Se déplacer vers l'avant collectivement en faisant des passes ou en dribblant
- Ne pas commettre de violations
- Réussir ses passes
- Réussir ses tirs


### Empêcher les adversaires de marquer des paniers :

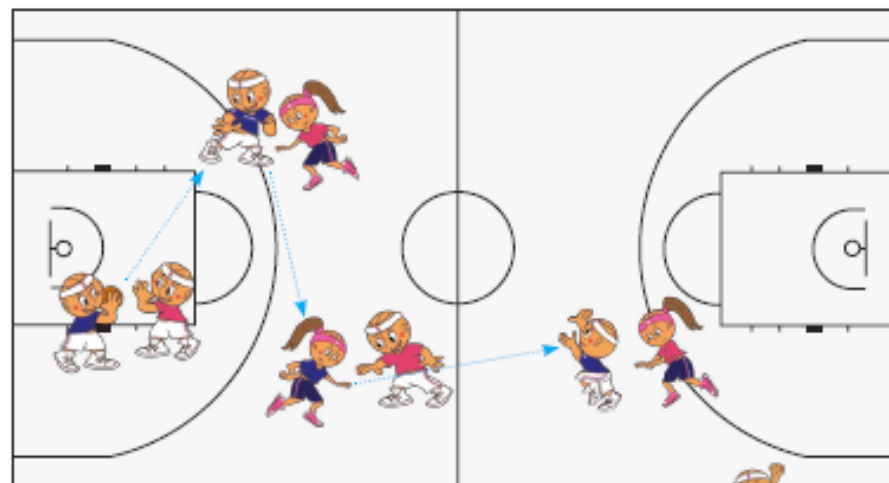
- Intercepter le ballon sans prendre le ballon dans les mains. (pas de contact)
- Gêner le dribble, les tirs sans faire de faute

## Variables pour le jeu aménagé

- ⊗ Sans dribble
- ⊗⊗ 3 dribbles maximum
- ⊗⊗⊗ Tir en dehors de la zone réservée = 3 pts

Etc...

 Sommaire fiches



## Description de la situation

- Former 3 équipes,
- 2 équipes évoluent en 4 contre 4 (maximum) sur l'espace de jeu,
- La 3<sup>ème</sup> équipe gère le jeu (1 marqueur, 1 chronométreur, deux arbitres),
- Le jeu commence par un entre-deux au milieu du terrain (lancer du ballon entre deux joueurs de chaque équipe),
- L'équipe qui a la balle « attaque » et l'autre « défend ».
- Les attaquants peuvent progresser vers le panier en se faisant des passes ou en dribblant,
- Les défenseurs essaient d'intercepter le ballon : s'ils réussissent, ils changent de rôle et deviennent « attaquants »...

## Consignes :

### > ARBITRE :

Tu repères et siffles :

- Les violations : les sorties, les marchers, les reprises de dribble,
- Les fautes : contacts non autorisés.

Tu dis pourquoi tu as sifflé et quelle équipe fait la remise en jeu : « Balle aux... ».

### > MARQUEUR :

Tu notes le nombre de points pour chaque équipe sur la feuille de marque.

### > CHRONOMÉTREUR :

Tu contrôles le temps de jeu et signales aux arbitres la fin du match.

# 2 CONTRE 1 INATTENDU

## DRIBBLE SA

### Compétences développées

- S'adapter rapidement à une situation de jeu
- Dribbler pour fixer un défenseur
- Aller dans un espace libre pour recevoir le ballon
- Passer à un partenaire selon son appel de balle
- Faire des appels de balle
- Gêner les actions du porteur de balle
- Connaître et faire respecter les règles liées à l'activité

### But

**Attaquants :** Marquer rapidement en situation de 2 contre 1

**Défenseurs :** Réussir à gêner une attaque en infériorité numérique

### Matériel

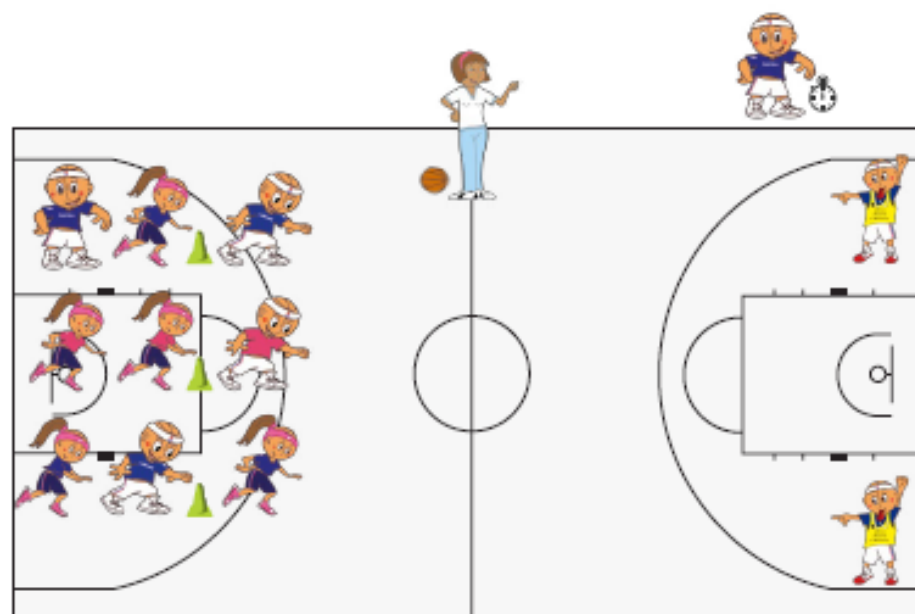
- 1 ballon
- 1 cerceau
- 3 plots

### Critères de réussite

- Fixation du défenseur avant la passe : nombre de paniers réussis sans gêne du défenseur (attaquant)

### Variables

- ⊗ Distance par rapport au panier
- ⊗⊗ Un seul tir autorisé



### Description de la situation

- 3 joueurs de chaque équipe sont en file indienne derrière un plot sur la ligne médiane ou au-delà (1-2-3).
- Le numéro appelé par l'enseignant désigne le défenseur. Tout en appelant un numéro, l'enseignant transmet le ballon à un des deux autres joueurs (varier le mode de transmission : passe directe – à terre – roulée etc.) Les attaquants ont 10 secondes pour réussir à marquer.
- Faire trois passages (chaque joueur une fois défenseur) puis changer les places des équipes et les rôles :

Equipe plot 1 > plot 2

Equipe plot 2 > plot 3

Equipe plot 3 > plot 1 et changement des arbitres et du chronomètreur.

### Consignes :

« 3 joueurs de chaque équipe sont placés en file indienne derrière un plot (1-2-3). Le joueur dont le numéro de l'équipe est appelé sera défenseur et devra empêcher les 2 autres joueurs de marquer un panier, sans faire de faute.

Au moment où j'annoncerai le numéro, je lancerai le ballon vers un des deux autres joueurs qui tenteront d'aller marquer rapidement un panier. Ils auront 10 secondes pour marquer.

Le 4<sup>ème</sup> joueur des équipes des plots 1 et 2 seront arbitres. Le 4<sup>ème</sup> joueur de l'équipe du plot 3 sera chronomètreur et sifflera quand les 10 secondes seront écoulées ».

# LA BALLE AU CAPITAINE

PASSE  
SA

## Compétences développées

- Passer à l'arrêt
- Utiliser son corps pour gêner les NPB
- Savoir repérer un marcher
- Savoir repérer une sortie de balle

## But

Faire progresser le ballon vers son capitaine (placé derrière la ligne de fond de terrain) en se faisant des passes

## Matériel

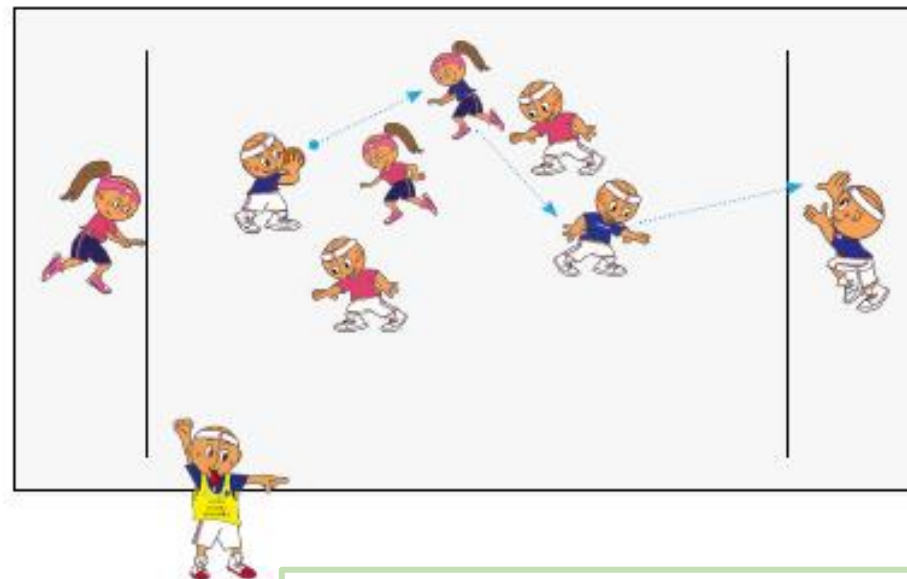
- Un ballon
- Des chasubles de 2 couleurs différentes
- Des plots pour délimiter le terrain et les zones des capitaines
- Un chronomètre, 1 ou plusieurs sifflets

## Critères de réussite

- Réussir à passer le ballon à son capitaine
- Intercepter le ballon et changer de rôle (attaquant/défenseur)
- Ne pas marcher avec le ballon (« pieds collés »)
- Ne pas sortir des limites du terrain

## Variables

- ⊗ Varier le nombre de joueurs, la taille du terrain
- ⊗⊗ Tous les joueurs de l'équipe doivent toucher la balle
- ⊗⊗⊗ Réussir au moins 5 passes avant de donner au capitaine



## Permettre au capitaine de pouvoir marquer :

- Si le capitaine a la balle 1 point
- Si le capitaine marque 3 points
- Si le capitaine touche le panier 2 points

## Description de la situation

- Former 3 équipes de 4 joueurs, Désigner un capitaine dans chaque équipe,
- 2 équipes évoluent sur l'espace de jeu,
- La mise en jeu s'effectue au milieu du terrain par tirage au sort,
- La 3<sup>ème</sup> équipe gère le jeu (2 observateurs, un arbitre, un marqueur),
- Le terrain est divisé en 3 zones dont 2 couloirs, à chaque extrémité de l'espace de jeu, réservés aux capitaines d'équipe. Ceux-ci évoluent librement dans cet espace,
- Chaque équipe doit tenter de passer le ballon à son capitaine en se faisant des passes,
- Les non-porteurs de ballon tentent d'intercepter celui-ci,
- Le joueur qui donne la balle à son capitaine marque un point pour son équipe et devient capitaine à son tour,
- Chaque ballon perdu au moment d'une passe est donné à l'autre équipe,
- Le jeu s'arrête lorsqu'une équipe a marqué 3 points ce qui permet la rotation des équipes.

## Consignes :

### > JOUEUR :

En attaque tu dois passer la balle à ton capitaine pour marquer un point, tu ne peux :

- NI dribbler
- NI marcher

En défense tu interceptes le ballon sans l'arracher des mains.

### > OBSERVATEUR :

Tu repères les sorties et les marchers, tu donnes le ballon à l'autre équipe.

### > ARBITRE :

Tu siffles le début et la fin du jeu.

### > MARQUEUR :

Tu notes le nombre de points pour chaque équipe.

# LE RELAIS TIR

TIR  
SEA

## Compétence développée

- Enchaîner dribble et tir

## But

Marquer 10 paniers avant les autres équipes

## Description de la situation

- Toute la classe sur un terrain de basket,
- Classe divisée en quatre équipes: un ballon par équipe,
- Les joueurs de chaque équipe sont en file indienne derrière un plot placé de part et d'autre de la ligne médiane à proximité de la ligne de touche.

## Matériel

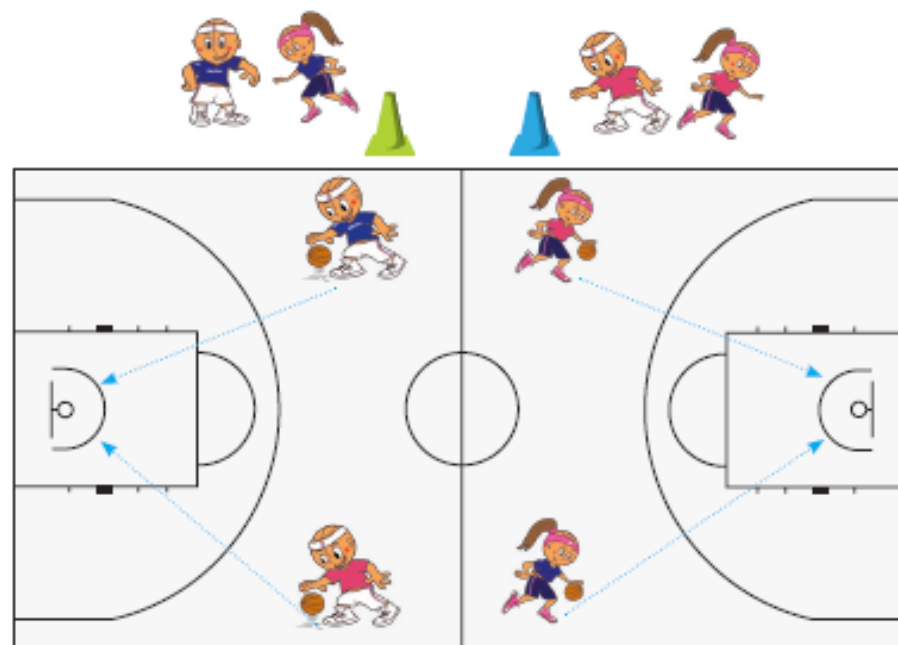
- 4 ballons
- 4 plots

## Critères de réussite

- Course rapide en dribble sans reprise et sans regarder le ballon
- Nombre de paniers marqués par rapport aux tentatives
- Choix de l'endroit du tir
- Utilisation de la planche

## Variables

- ⊗ Imposer l'endroit du tir (à 45° à un m du panier)
- ⊗⊗ Imposer l'endroit du tir: à mi-distance (2/3m)
- ⊗⊗⊗ Passage du ballon au suivant par une passe depuis un plot / varier les types de passes



## Consignes :

Au signal, les premiers de chaque équipe dribblent vers le panier qui leur fait face, tire une fois, puis reviennent vers leurs équipes et passent le ballon mains à mains au 2<sup>ème</sup> joueur qui part à son tour en dribble pour tirer etc.

Un-e joueur-se de chaque équipe compte à voix haute les paniers marqués.

Dès qu'une équipe a marqué 10 paniers, la manche est terminée. Les autres équipes annoncent alors à tour de rôle leurs scores.

1<sup>er</sup> (10 paniers) : 4 pts  
2<sup>ème</sup> : 3 pts  
3<sup>ème</sup> : 2 pts  
4<sup>ème</sup> : 1 pt

Puis nouvelle manche en changeant les équipes de place (rotation dans le sens des aiguilles d'une montre par exemple).



# LES DÉMÉNAGEURS

## DRIBBLE SA

### Compétences développées

- Dribbler sur place et en déplacement
- Savoir repérer une reprise de dribble
- Tenir des feuilles de marque
- Tenir le chronométrage

### But

Se déplacer en dribblant pour déposer son ballon dans la caisse des adversaires le plus rapidement possible : l'équipe qui a le moins de ballons dans sa caisse à la fin du temps imparti a gagné

### Description de la situation

- 3 équipes de 4 : 2 équipes s'affrontent
  - 1 observe (chaque équipe tiendra tous les rôles),
  - Chaque équipe possède une caisse de ballons qu'elle devra transporter dans la caisse de l'équipe adverse,
  - Les joueurs sont en file indienne près de leur caisse.
- Temps d'une manche : 2 minutes.

### Matériel

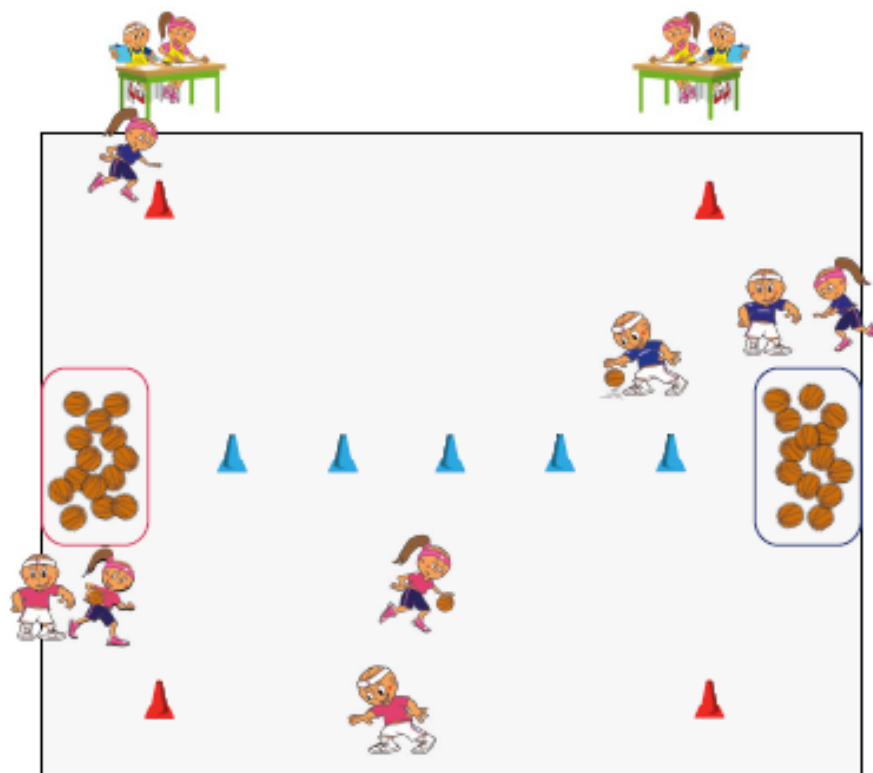
- 2 caisses par équipe
- 2 ballons de plus que de joueurs par caisse
- Une fiche de résultat
- Un chronomètre
- Un sifflet
- Chasubles pour au moins une équipe

### Critères de réussite

- Dribble rapide sans regarder le ballon
- Peu ou plus de reprise de dribble
- Ne gêne pas ses partenaires

### Variables

- ⊗ Dribble imposé main droite ou gauche ou alterné main droite main gauche
- ⊗⊗ Mettre différents types de ballons
- ⊗⊗⊗ Mettre des obstacles à franchir : bancs, haies etc



### Consignes :

#### > JOUEUR :

Le premier joueur prend un ballon et va le déposer dans la caisse de l'autre équipe en dribblant le plus vite possible puis vient reprendre sa place dans la file en courant le long du terrain en passant derrière les plots. Dès que celui ou celle qui est devant toi a déposé son ballon, tu peux en prendre un et partir à ton tour...

« Si tu fais une reprise de dribble, tu dois retourner à ta caisse et repartir. »

#### > CHRONOMÉTREUR :

Tu siffles le début et la fin du jeu.

#### > OBSERVATEURS (2) :

Tu repères les prises de dribble et fais retourner le joueur au départ si besoin.

#### > MARQUEUR :

Tu notes les scores réalisés par chaque équipe sur la feuille de marque.

# LE TOUR DU MONDE

TIR  
SA

## Compétences développées

- Connaître et exploiter les différents espaces de jeu
- Enchaîner dribble et tir
- Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur, chronométreur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe.

## But

Marquer depuis chaque plot (dans l'ordre indiqué) le plus rapidement possible

## Description de la situation

- Il y a 4 à 6 joueurs par ½ terrain,
- 3 ballons par colonne,
- Un animateur au centre avec sifflet.

## Matériel

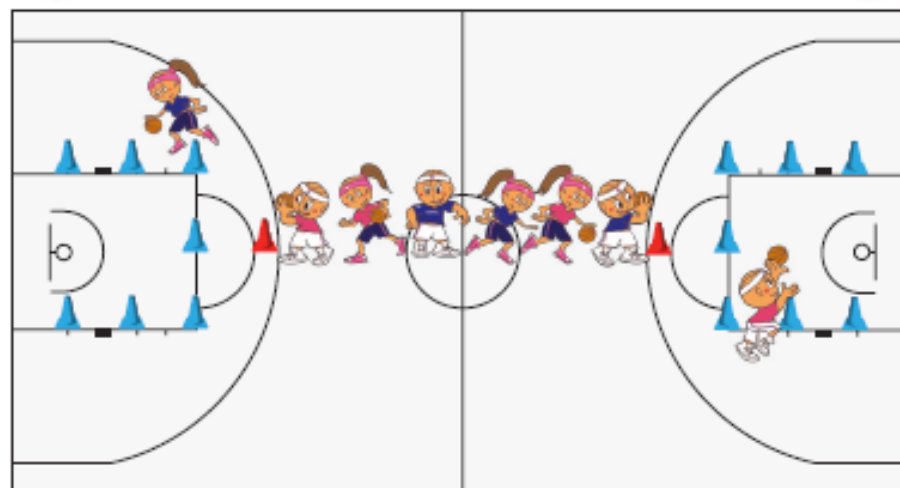
- 2 paniers
- 4 ballons par équipe
- 2 plots : un devant chaque équipe
- Autant de plots que de positions de tir
- Un sifflet
- Fiches de marque

## Critères de réussite

- Avoir fait le tour du dispositif (aller ou aller-retour)
  - S'équilibrer lors de l'arrêt
- Le 1<sup>er</sup> joueur à avoir marqué à chaque plot a gagné.

## Variables

- ⊗ Varier le nombre de spots de tir
- ⊗⊗ Varier les distances (rapprocher ou éloigner les plots)
- ⊗⊗⊗ Limiter le nombre de dribble avant le tir



## Consignes :

### > JOUEURS :

Chaque joueur part en dribble du milieu de terrain, puis s'arrête au premier plot et tir, puis il récupère son ballon et retourne derrière la colonne.

S'il marque il passera au plot suivant à son prochain tir. S'il rate, il tirera de la même position jusqu'à ce qu'il réussisse. Le joueur suivant part quand le 1<sup>er</sup> a tiré au panier.

### > ORGANISATEURS :

Deux observateurs derrière les lignes de fond pour valider les paniers et contrôler les changements de plots.

# LES ÉCHELLES

TIR  
SA

## Compétences développées

- Être capable de marquer des paniers de différentes positions  
> automatisation du geste
- Savoir utiliser la planche pour les tirs à 45°

## But

Marquer le plus de paniers de différents endroits plus vite que l'autre équipe

## Description de la situation

- 6 binômes répartis sur les deux paniers du terrain de basket,
- 3 « échelles » de tirs sont installées sur chaque panier.

Concours : première équipe qui parviendra à monter l'échelle en marquant.

Deux binômes s'affrontent, les deux élèves du 3<sup>ème</sup> binôme contrôlent.

## Matériel

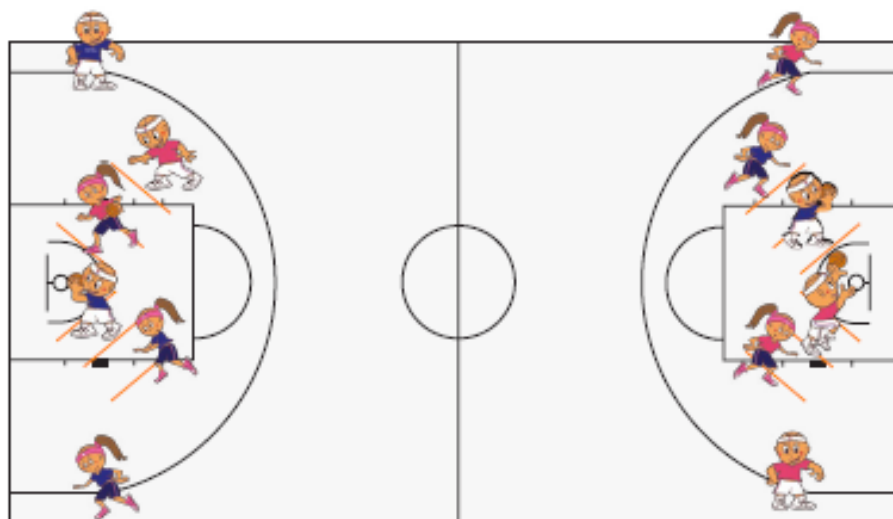
- 1 ballon par groupe de 2 élèves
- Des lattes ou marques au sol (3 par groupe de 2 élèves)
- 1 chronomètre
- 1 panier de basketball pour 6 élèves (utiliser le maximum de panier pour que les élèves tirent souvent)

## Critères de réussite

- Nombre de tirs marqués et ratés, effectués (et ratés)
- Dernière latte atteinte par l'équipe

## Variables

- ⊗ Obligation d'utiliser la planche pour le premier barreau
- ⊗ Varier les angles, les distances et le nombre de barreaux
- ⊗⊗⊗ Chaque joueur doit marquer 1 fois avant de passer à la latte suivante



## Consignes :

### > JOUEUR :

Vous devez essayer de monter votre échelle avant l'autre équipe. Vous commencerez par le barreau le plus proche. Pour passer au barreau suivant, vous devez marquer 2 paniers par binôme. Vous aurez terminé quand vous serez parvenus à marquer 2 fois depuis le dernier barreau.

### > ORGANISATEURS :

Vous observez chacun une équipe et contrôlez qu'elles ont bien marqué deux fois avant d'aller au barreau suivant.

# LA PASSE À 10 SANS OPPOSITION ET AVEC CERCEAUX

## DRIBBLE SA

### Compétences développées

- Passer à l'arrêt
- Se démarquer et « appeler » la balle
- Repérer le joueur démarqué
- Se positionner pour faciliter l'action du porteur de balle
- Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur, chronomètreur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe

### But

Réaliser 10 passes à la suite en équipe sans perdre le ballon plus rapidement que l'autre équipe

### Description de la situation

- 16 cerceaux sont disposés par terre espacés de 2 à 3 mètres les uns des autres (pas nécessairement sur un terrain de basket),
- 3 équipes : 2 jouent, l'autre organise,
- Les deux ballons sont posés dans un cerceau différent, chaque ballon est attribué à une équipe.

### Matériel

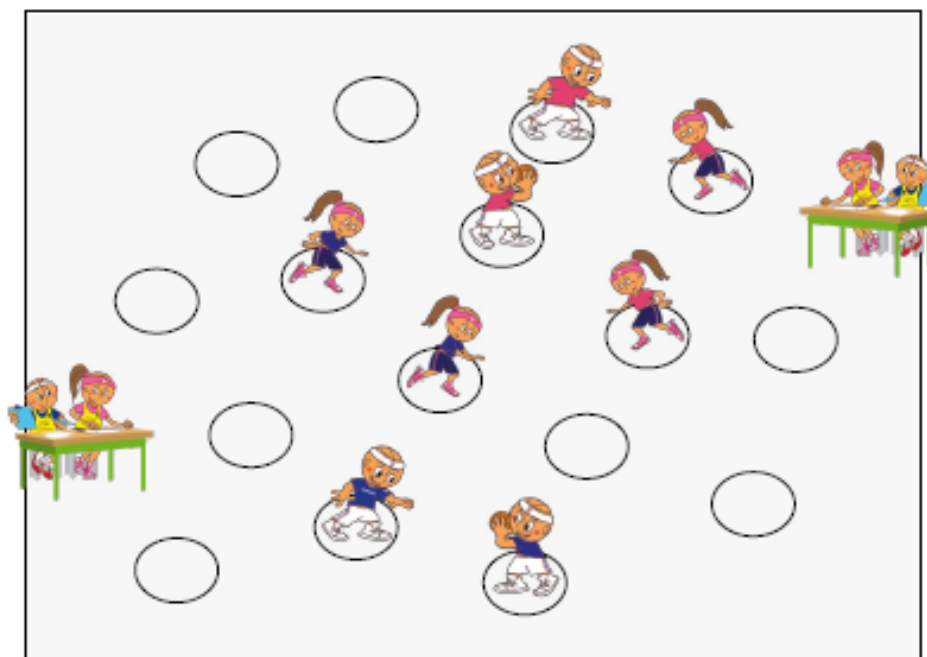
- 2 ballons
- 3 X 4 chasubles
- Des feuilles de marques + 1 crayon

### Critères de réussite

- Temps mis pour réaliser 10 passes
- Anticipation des déplacements en fonction des passes

### Variables

- ⊗ Passe avec rebond
- ⊗⊗ Espacer davantage les cerceaux pour utiliser la passe à une main
- ⊗⊗⊗ Réduire le nombre de cerceaux (jusqu'à 10)



### Consignes :

Au signal, vous devez aller vous mettre dans un cerceau dont celui de votre ballon. Vous devrez ensuite réaliser 10 passes consécutives entre vous en respectant les règles suivantes :

- Passer à un partenaire dans un cerceau,
- Obligation de changer de cerceau après une passe,
- Interdiction de passer au joueur qui vous a fait la passe,
- Si le joueur n'attrape pas le ballon dans son cerceau ou le laisse tomber, retour à zéro !
- Vous pouvez changer de cerceau même sans avoir fait une passe.

#### > ORGANISATEURS :

Par deux, comptez à tour de rôle à voix haute les passes des équipes qui s'affrontent en veillant au respect des règles.

# PREMIERS REVENUS

TIR  
SEA

## Compétences développées

- S'organiser collectivement pour être efficaces
- Faire progresser le ballon en passes
- Rechercher la position de tir la plus sûre (à 45° avec la planche près du panier)

## But

Chaque joueur de l'équipe doit marquer un panier rapidement pour revenir à son emplacement de départ

## Description de la situation

- 4 équipes au milieu du terrain de basket,
- 4 cerceaux avec un ballon à l'intérieur disposés au bord du terrain de chaque côté de la ligne médiane.

## Matériel pour 4 équipes

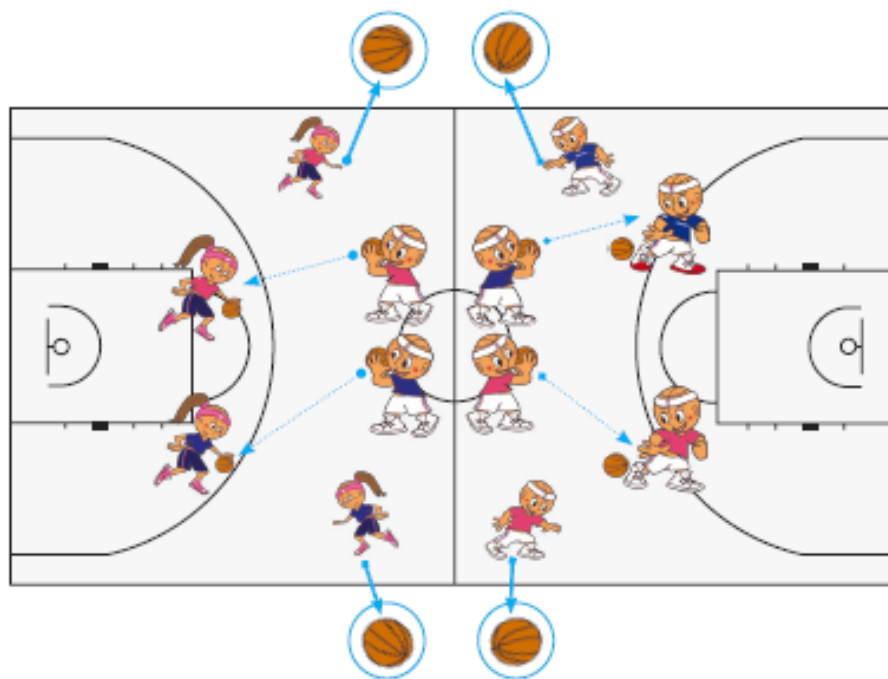
- 4 ballons
- 4 cerceaux
- Si possible, chasubles pour chaque équipe

## Critères de réussite

- Nombre de paniers réussis à la première tentative

## Variables

- ⊗ Version béréet : le joueur appelé va chercher le ballon et doit tirer en dernier
- ⊗⊗ Désigner par une marque au sol l'endroit du tir (le changer à chaque manche)
- ⊗⊗⊗ Chaque équipe désigne un défenseur pour gêner la progression du ballon. Arrêt de la défense quand le ballon est arrivé dans la zone réservée



## Consignes :

Au signal, chaque équipe doit aller prendre son ballon, l'amener en passes jusque dans la zone réservée. Pour revenir au point de départ, il faut marquer un panier.

Quand un joueur a marqué, il revient au départ, le dernier à marquer va en dribble reposer le ballon dans le cerceau avant de revenir au départ.

- 1<sup>er</sup> revenus : 4 pts
- 2<sup>ème</sup> revenus : 3 points
- 3<sup>ème</sup> revenus : 2 points
- 4<sup>ème</sup> revenus : 1 point

## Annexe Table des matières plus complète du document pédagogique basket FFBB-USEP

1. Les préalables entre FFBB et USEP	3
a. Valeurs éducatives partagées	4
b. Programmes de l'école pour le cycle 3	
c. Caractéristiques du Basket-ball et les règles essentielles	5
d. Rencontre sportive associative	7
2. Les compétences développées	8
a. Compétences transversales et générales	8
b. Compétences en tant que joueur	9
c. Compétences dans les différents rôles sociaux	10
3. Le module d'apprentissage	
a. Préambule : démarche et organisation du groupe classe	12
b. Séances	14
c. Exemple de module	16
4. Les situations (Sommaire)	19
5. Les annexes (Sommaire)	20
6. Les outils USEP	21
a. Définition des rôles sociaux	21
b. Rencontres sportives inclusives (Démarche et outils)	22
c. Trois outils au service des adaptations	23
i. Schéma des variables didactiques	24
ii. Fiche Observations/adaptations	25
d. Education à la santé à l'USEP – Cycle 2	26
e. Education à la santé à l'USEP – Cycle 3	27
f. Carte JAP Elève	28
g. Ressources	29
h. Petit lexique du basket à l'école	31
7. Les situations : fiches	32

## Annexe : Historique du basket-ball



● Le Basket-Ball a été inventé par un professeur d'Education Physique Canadien : James Naismith, à l'Université des sports de SPRINGFIELD (USA) en 1891. Il y assure la formation de futurs « professeurs d'éducation physique » et a les mêmes problèmes que les autres écoles américaines en hiver : utiliser des installations couvertes, de petite surface, pour assurer la formation physique d'étudiants turbulents, plus motivés par les sports joués en plein air (football, rugby, athlétisme, hockey) que par la gymnastique suédoise aux penchants militaires, en intérieur.

● Naismith est persuadé de la valeur éducative des jeux collectifs, et cherche à développer l'entraide et la solidarité de ses étudiants, tout en interdisant toute violence, pour éviter les blessures, et cherche à favoriser de ce fait l'adresse sur la force. La période de pratique étant courte (l'hiver) il ne fallait pas que l'apprentissage ne soit trop long, c'est pour cette raison qu'il privilégiait l'utilisation des mains.

● La légende raconte qu'il inventa la façon de marquer les points en jetant ses brouillons froissés dans une corbeille qu'il plaçât sur la tranche d'une porte entre - ouverte (d'où la hauteur du panier à 3m 05).

● Après avoir proposé à ses étudiants (à 12 contre 12 !) de **marquer** des paniers sans autres règles, il institua le **non contact** pour éviter les blessures, puis pour ne pas trop avantager l'attaque, il interdit de courir avec le ballon (règle du **marcher**), puis de reprendre le dribble après l'avoir arrêté (**reprise de dribble**).

● Depuis cette invention, toutes les règles du Basket ont évolué pour garantir **l'équilibre entre l'attaque et la défense** (le pied de pivot, les 3 points, les lancers francs, les 3 secondes dans la raquette).