

PROJET PEDAGOGIQUE

I) Objectifs de l' Education Physique et Sportive

- Développer des capacités motrices
- Développer la pratique d'APSA
- Contribuer à l'éducation, à la santé en permettant aux élèves de mieux connaître leurs corps.
- Eduquer à la sécurité par des prises de risques contrôlées.
- Eduquer à la responsabilité et à l'autonomie en faisant accéder les élèves à des valeurs morales et sociales (respect de la règle, respect de soi-même et d'autrui.)

II) Compétences spécifiques de l'activité du basket-ball

Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement : jeux sportifs collectifs.

Coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre, marqueur et chronométrateur)

Exemples de compétences spécifiques : Enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles notamment :

ATTAQUANT : - courir et transporter un ballon.

- Recevoir et progresser vers la cible en dribblant ou en passant le ballon.
- Marquer
- Etre actif dans un espace complexe

DEFENSEUR : - courir et empêcher la progression du ballon.

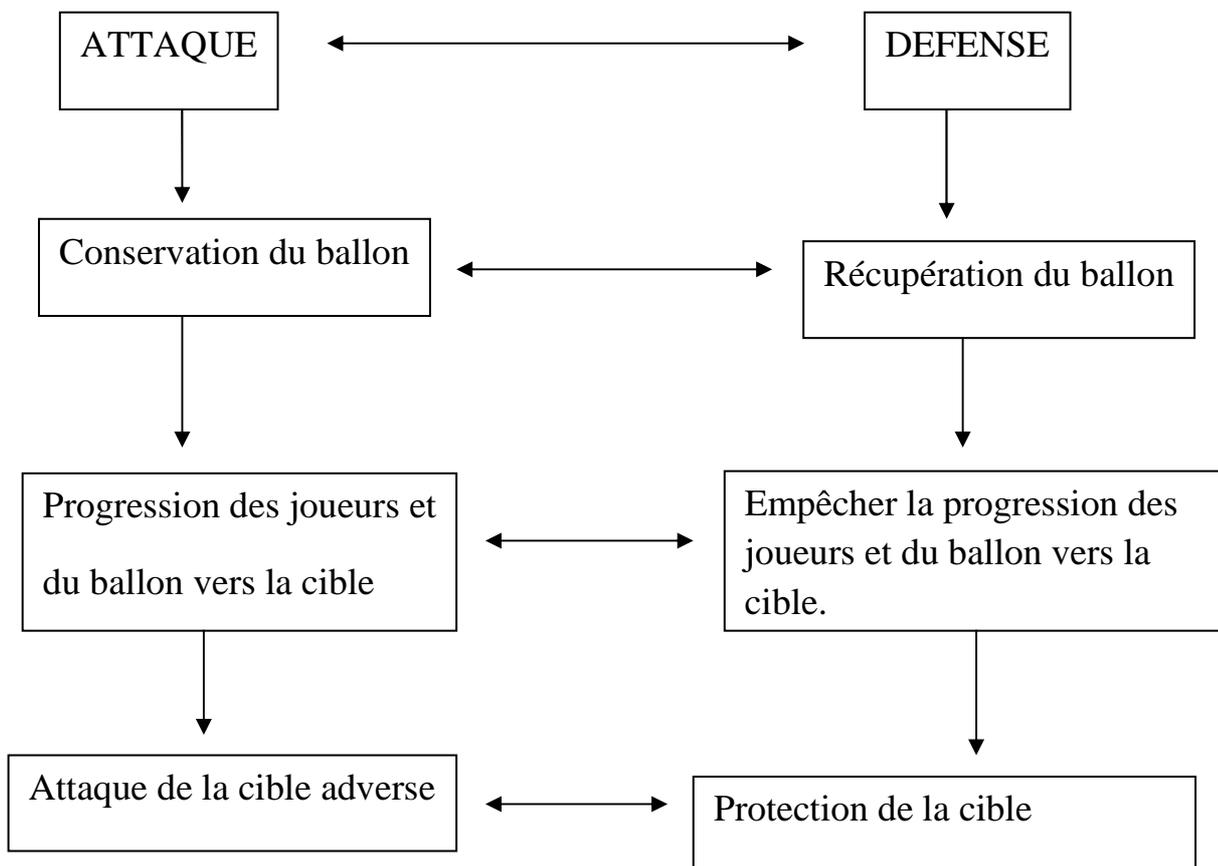
- Courir et s'interposer.
- Récupérer le ballon.

III) LES PRINCIPES (règle du jeu, caractéristiques de l'activité, logique du jeu)

Les principes : les conceptions qui sous-tendent et organisent nos propositions.

Caractéristiques de l'activité

Principes communs aux sports collectifs :

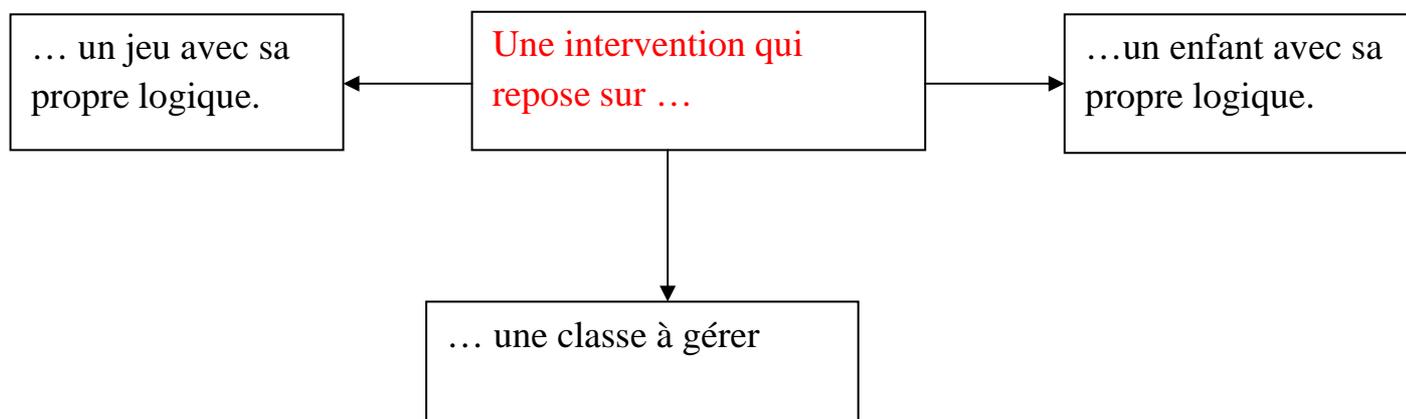


Sens de l'activité :

Participer à un jeu collectif :

C'est résoudre ...à plusieurs, en action, par des attitudes d'aides et d'opposition ...les problèmes posés par le déplacement des joueurs et du ballon... dont les trajets et les trajectoires sont plus ou moins prévisibles ... tout en respectant des règles.

Un sport collectif de « démarquage » (comme le handball, et le football)



LA LOGIQUE DU JEU

Le basket, ce n'est pas...	Le basket, c'est...	Conséquences pédagogiques
...pour jouer d'emblé avec la totalité des règles, et un terrain règlementaireun système de règles que l'enfant doit s'approprier progressivement...	Situation de référence avec les règles minimales essentielles, et un terrain et un effectif réduit.
...commencer par savoir passer, dribbler, tirer pour ensuite jouer...	...construire une intelligence tactique en jeuavoir une habileté gestuelle en fonction de l'action .	Activités simplifiées mais pas appauvries : Les situations d'apprentissage devront contenir tous les éléments caractéristiques du jeu : une cible, des partenaires et des adversaires .
... se retrouver dans la situation codifiée pour le jeu adulte : -5contre5 -règles strictes sur la manipulation de la balle, les violations, les fautes personnelles.	...des situations où l'élève peut facilement « lire » le jeu. -nombre d'évènement ajusté à ses capacités de traitement de l'information.	Grande quantité d'action pour chaque joueur : -un nombre optimum d'enfants en activité, et un temps optimum d'activité pour chacun. -utiliser un grand nombre de ballons . -proposer des jeux, des situations à effectif réduit .

LA LOGIQUE DE L'ENFANT

L'ENFANT	CONSEQUENCES PEDAGOGIQUES
Il veut agir dès le début de la séance. Il veut investir l'espace . Il est égoцентриque (veut le ballon pour lui). Il veut jouer et tirer . Il veut gagner et avoir des chances égales de gagner.	Commencer la séance avec un ballon pour deux voire un ballon par élève. Organiser les séances en 3 temps. Faire affronter des équipes de forces égales .

IV) SITUATION DE REFERENCE

But du jeu : marquer plus de points que l'équipe adverse.

Condition de fonctionnement : match 3 contre 3

Un terrain de 10 à 15 m x 15 à 20m

Durée du match : 8 à 10 min.

Les règles	Pourquoi ces règles ?
<p>Le joueur ne se déplace pas balle en main, quelques pas sont autorisés (3 ou 4 pas)</p> <p>-Le joueur ne peut garder la balle plus de 5 secondes.</p> <p>-il peut progresser en faisant rebondir la balle au sol (dribble).</p> <p>-le joueur qui s'arrête de dribbler, doit passer ou tirer (reprise de dribble interdite)</p>	<p>La balle est convoitée par tous mais doit être partagée.</p>
<p>Aucun contact toléré</p>	<p>Le porteur de balle peut être gêné mais ne doit pas être touché.</p>
<p>Le joueur attaquant ne peut rester de 3 ou 5 secondes dans la raquette adverse.</p>	<p>Ne pas laisser un attaquant en zone de marque.</p>
<p>1 Point si le panneau est touché. 2 points si le cercle est touché. 3 points si le panier est marqué. L'engagement après un panier est réalisé par une relance depuis la ligne de fond, sans arrêt du jeu.</p>	<p>Favoriser la réussite de tous et avoir un score significatif.</p>

Principes pour la constitution des équipes :

- Opposition entre équipes de forces égales (égalité des chances à l'incertitude des résultats)
- Des équipes stables dont la composition n'évolue pas (ou peu) au cours du cycle : organisation tactique au sein de l'équipe, répartition des rôles, responsabilités.*
- Des équipes homogènes : pour des actions partagées entre les joueurs.

**V) COMPORTEMENTS OBSERVABLES CARACTERISTIQUES TANT SUR
LE PLAN COLLECTIF QU'INDIVIDUEL**

L'EQUIPE :

Niveau 1 : La grappe	Niveau 2 : jeu plus aéré	Niveau 3 : jeu placé et organisé
<p>Le ballon ne progresse pas, ne circule pas, passe rapidement d'une équipe à l'autre.</p> <p>Tous les joueurs sont centrés sur le ballon.</p> <p>Les attaques n'aboutissent que rarement à un tir.</p> <p>Beaucoup de perte de balles.</p>	<p>Le ballon progresse de façon aléatoire vers la cible.</p> <p>Différenciation des rôles : porteur et non porteur.</p> <p>Les premiers démarquages apparaissent.</p> <p>Les actions se concentrent dans le couloir médian du terrain.</p>	<p>L'équipe conserve le ballon pour se mettre en situation de tir.</p> <p>Organisation collective en appuis et en soutien.</p> <p>Système de jeu en cercle. Tout l'espace de jeu est utilisé.</p> <p>Les attaques se concluent le plus souvent par un tir.</p>

INDIVIDUEL : Le joueur attaquant

Le débutant	Le débrouillé	Le confirmé
<p>Contrôle le ballon à l'arrêt.</p> <p>Le joueur se débarasse rapidement du ballon ou le garde abusivement.</p> <p>Passe imprécise et mal dosée.</p> <p>Ne maîtrise pas le dribble mais en abuse.</p> <p>Ne tire pas ou tire sans aucune chance.</p>	<p>Contrôle le ballon en mouvement.</p> <p>Fait des passes courtes.</p> <p>Privilégie les passes à 1 ou 2 partenaires (choix affectif).</p> <p>Ne dribble que pour avancer.</p> <p>Se met en position de tir favorable.</p>	<p>S'organise avant le contrôle du ballon.</p> <p>Anticipe.</p> <p>Fait des passes courtes ou longues avec précisions.</p> <p>Fait un choix en fonction d'une situation.</p> <p>Utilise le dribble pour « effacer » un adversaire.</p> <p>Tire et réussit des paniers.</p>
<p>Joueur non concerné par le jeu.</p> <p>Intervient par hasard.</p>	<p>Se place correctement pour aider le Porteur de balle.</p>	<p>Crée des situations d'attaques variées et se démarque efficacement.</p>

VI) Séance type menée par un enseignant et un intervenant.

5 min : rappel des acquisitions antérieures, des améliorations envisagées, de l'objectif spécifique de la séance.

10 min : Entrée dans l'activité

La mise en activité des grandes fonctions motrices des élèves peut s'effectuer au travers d'un jeu collectif cogéré par l'enseignant et l'intervenant en séparant en 2 le groupe d'élèves.

10 à 15 min : Ateliers parallèles

	Atelier de l'enseignant	Atelier de l'intervenant
Compétences développées	Amélioration des comportements dans la situation de jeu global (avancer vers la cible et coopérer, développer ses capacités d'adaptations)	Améliorer les conduites motrices (passes, réception, dribble, tirs...) Améliorer la transmission de la balle.
Exemples de situations de jeux	Situation de référence Passes à 10....	Passer: 1 élève avec un ballon : lancer 2 mains réception libre, réception 2 mains, lancer main droite ... Situation à reproduire à l'arrêt, à 2, en avançant... Dribbler : sur place, en avançant, en reculant, main droite, main gauche, en suivant son camarade.... Tirer : Dans une cible, au sol, au mur, tour de France...

10 à 15 min : Echanger les groupes

10 à 15 min : Situation de référence

VII) Séance type menée par un enseignant

5 min : Rappels des acquisitions antérieures, des améliorations envisagées, de l'objectif de la séance.

20 min : 2 à 3 jeux à mettre en place avec comme objectif l'apprentissage ou le perfectionnement d'une action comme le dribble, la passe ou le tir.

20 à 25 min : Match (situation de référence) avec comme objectif :

- Maîtrise de la passe (lancer et réception)
- Etre capable de se démarquer.
- Occupation de l'espace.
- Notion de défense.
- Apprentissage du tir.

Donner des rôles aux élèves qui ne jouent pas (arbitrage, chronomètre, table de marques.)

Exemples de séances :

Séance 1

durée	Activités	Objectifs	Consignes
10 à 15 min	Les Chasseurs	-Maîtrise du dribble. - Etre capable de s'arrêter avec le ballon. -Analyse de l'environnement.	Un ballon par joueur Délimiter un espace
10 à 15 min	La passe à 10	-Maîtrise de la passe (lancer et réception). -Etre capable de se démarquer. -Occupation de l'espace. -Notion de défense.	Un ballon pour 2 équipes.
20 à 25 min	Situation de référence	-Maîtrise de la passe. -Etre capable de se démarquer. -Occupation de l'espace. -Notion de défense -Apprentissage du tir.	Un ballon pour deux équipes Donner des rôles (arbitrage, chronomètre et table de marques)

Séance 2

durée	Activités	Objectifs	Consignes
7 à 10 min	Les statues	-Maîtrise du dribble. -Etre capable de s'arrêter avec le ballon. -Analyse de l'environnement. -Occupation de l'espace.	Un ballon par joueur Délimiter un espace.
7 à 10 min	La tirelire	Apprentissage de la gestuelle de tir.	Deux colonnes par panier 2 à 3 ballons par colonnes
7 à 10 min	La passe à 10	-Maîtrise de la passe. Etre capable de se démarquer. Occupation de l'espace. Notion de défense.	Un ballon pour 2 équipes.
20 à 25 min	Situation de référence	-Maîtrise de la passe. -Etre capable de se démarquer. -Occupation de l'espace. -Notion de défense. -Apprentissage du tir.	Un ballon pour deux équipes Donner des rôles (arbitrage, chronomètre et table de marques)

Séance 3

durée	Activités	Objectifs	Consignes
7 à 10 min	L'épervier	-Maîtrise du dribble lors de déplacement exécuter à grande vitesse. Analyse de l'environnement.	Un ballon par joueur
7 à 10 min	Le coffre fort	Apprentissage de la gestuelle du tir	Deux colonnes par panier
7 à 10 min	Le joueur but	-Maîtrise de la passe -Etre capable de se démarquer. -Occupation de l'espace. -Notion de défense	Un ballon pour 2 équipes.
20 min	Situation de référence	-Maîtrise de la passe -Etre capable de se démarquer -Occupation de l'espace -Notion de défense -Apprentissage du tir.	Un ballon pour deux équipes Donner des rôles (arbitrage, chronomètre et table de marques)

Séance 4

durée	Activités	Objectifs	Consignes
7 à 10 min	La chasse aux trésors	Maîtrise du dribble en effectuant une autre tâche. Analyse de l'environnement.	Un ballon par joueur. Délimiter un espace.
7 à 10 min	L'échelle	Apprentissage de la gestuelle de tir.	Deux colonnes par panier. 2 à 3 ballons par colonnes
7 à 10 min	Le joueur but	-Maîtrise de la passe -Etre capable de se démarquer. -Occupation de l'espace. -Notion de défense	Un ballon pour 2 équipes.
20 min	Situation de référence	-Maîtrise de la passe -Etre capable de se démarquer -Occupation de l'espace -Notion de défense -Apprentissage du tir.	Un ballon pour deux équipes Donner des rôles (arbitrage, chronomètre et table de marques)

Séance 5

durée	Activités	Objectifs	Consignes
7 à 10 min	Le gros minet	-Maîtrise de dribble lors de situation provoquant de nombreux changement de rythme et de directions. Analyse de l'environnement.	Un ballon par souris. Matérialiser l'espace de jeu avec des cônes ou des craies.
7 à 10 min	L'échelle	Apprentissage de la gestuelle de tir.	Deux colonnes par panier. 2 à 3 ballons par colonnes
7 à 10 min	La patate chaude	-Maîtrise de la passe. -Etre capable de se démarquer. Occupation de l'espace. -Notion de défense	Un ballon pour 2 équipes.
20 min	Situation de référence	-Maîtrise de la passe -Etre capable de se démarquer -Occupation de l'espace -Notion de défense -Apprentissage du tir.	Un ballon pour deux équipes Donner des rôles (arbitrage, chronomètre et table de marques)

Séance 6

durée	Activités	Objectifs	Consignes
7 à 10 min	Slaloms parallèles	-Maîtrise du dribble à l'occasion de situations variées contenant différents obstacles.	Un ou 2 ballons par slalom
7 à 10 min	Concours de tirs	Apprentissage de la gestuelle de tirs. Tirer en faisant des choix	2 ou 3 ballons par colonnes. Utiliser des cerceaux pour délimiter des zones de tirs.
7 à 10 min	La patate chaude	-Maîtrise de la passe. -Etre capable de se démarquer. Occupation de l'espace. -Notion de défense	Un ballon pour 2 équipes.
20 min	Situation de référence	-Maîtrise de la passe -Etre capable de se démarquer -Occupation de l'espace -Notion de défense -Apprentissage du tir.	Un ballon pour deux équipes Donner des rôles (arbitrage, chronomètre et table de marques)

LA PASSE A DIX

Objectifs : Maîtrise de la passe (lancer et réception), du démarquage, de l'occupation de l'espace, introduction de la notion de défense sur un joueur.

But du jeu : Réussir le nombre de passes demandé.

Description : Deux équipes, un ballon.

Chaque équipe doit essayer d'effectuer le nombre de passes préalablement déterminé par l'entraîneur sans que l'équipe adverse n'intercepte le ballon.

L'équipe qui y parvient marque un point.

Règle 1 : Le porteur de balle ne peut ni courir, ni dribbler. Il peut pivoter sur un pied.

Règle 2 : Deux joueurs ne peuvent pas défendre sur le porteur de balle. Dès le début du jeu, on attribue à chaque joueur un adversaire qui défendra sur lui lorsque son équipe sera en possession du ballon.

Règle 3 : Interdiction de voler la balle dans les mains d'un adversaire.

Règle 4 : Le porteur doit donner la balle à un joueur démarqué.

Evolution :

- Chaque équipe doit essayer d'effectuer 5 passes consécutives sans que l'équipe adverse ne touche la balle.
- Mêmes consignes, mais on augmente le nombre de passes consécutives (selon le niveau des joueurs).
- Mêmes consignes, mais la défense doit capter la balle pour la gagner.
- Autoriser un ou deux dribbles pour se démarquer.

LE JOUEUR BUT

Objectifs : Maîtrise de la passe (lancer et réception), du démarquage, de l'occupation de l'espace, introduction de la notion de défense sur un joueur.

But du jeu : Réussir à servir le joueur but.

Description : Deux équipes, un ballon.

L'équipe en possession du ballon doit passer la balle à un partenaire mobile derrière la ligne de fond.

L'équipe qui réussit à servir son joueur but marque un point.

Règle 1 : Le porteur de balle n'a pas le droit de dribbler.

Règle 2 : Les non porteur de balle doivent occuper les espaces libres = démarquage.

Règle 3 : Les défenseurs ne peuvent pas prendre la balle dans les mains des attaquants.

Règle 4 : Seul le joueur but est habilité à recevoir la balle derrière la ligne de fond pour marquer des points.

Evolution :

-Mêmes consignes mais on demande à l'équipe de progresser avec des passes vers l'avant.

LA PATATE CHAUDE

Objectifs : Maîtrise de la passe (lancer et réception), du démarquage, de l'occupation de l'espace, introduction de la notion de défense sur un joueur et de la défense d'un but.

But du jeu : Réussir à amener le ballon derrière la ligne de fond.

Description : Deux équipes tentent de traverser le terrain en passes afin de déposer la balle derrière la ligne de fond.

L'équipe qui dépose la balle derrière la ligne de fond marque un point.

Règle 1 : Le porteur de balle n'a pas le droit de progresser en dribbles. Il ne peut pivoter que sur un pied.

Règle 2 : Les non porteur de balle doivent occuper les espaces libres = démarquage.

Règle 3 : L'équipe qui est en possession du ballon progresse en passes vers l'avant. Un joueur ne peut donc pas recevoir derrière le porteur de balle.

Règle 4 : Interdiction de voler la balle dans les mains d'un adversaire.

Règle 5 : Lorsqu'un joueur reçoit la balle derrière la ligne de but, son équipe marque un point. (Un joueur ne peut pas rester plus de trois secondes derrière la ligne de fond)

Règle 6 : Changer le joueur but après chaque point marqué.

Evolution :

-La défense doit contrôler le ballon pour le gagner.

-Remplacer la ligne de but par le panier en ajoutant une zone protégée derrière laquelle les défenseurs ne pourront plus intervenir : le porteur de balle pourra tirer au panier sans opposition (lorsqu'il a franchi cette ligne, le porteur de balle

crie : STOP TIR !). Si un joueur de la même équipe prend le rebond, il peut annoncer stop tir.

-Introduction du dribble : le porteur de balle peut utiliser un ou deux dribbles afin de se défaire de la pression défensive soit pour passer, soit pour entrer dans la zone protégée et tirer au panier.

-Interdiction de donner le ballon au joueur qui vient de faire la passe.

-Supprimer la zone protégée.

LES CHASSEURS

Objectifs :

- Maîtrise du dribble.
- Être capable de s'arrêter avec le ballon.
- Analyse de l'environnement.

But du jeu : Ne pas être chasseur à la fin du jeu.

Description : un ballon par joueur sauf pour les chasseurs.

Les cerfs et les biches se promènent dans la forêt lorsqu'un chasseur apparaît.

Les cerfs et les biches ne peuvent échapper au chasseur qu'en dribblant ou en se réfugiant (pas plus de trois secondes et en effectuant un arrêt simultané) dans un cerceau (un joueur par cerceau).

Lorsque le chasseur touche un porteur de balle, les rôles s'inversent.

Le chasseur ne doit pas attendre près d'un cerceau pour toucher le joueur.

Le chasseur en jeu ne peut pas toucher le chasseur précédent.

Evolution :

- Même situation mais on augmente le nombre de chasseurs.
- Même situation mais on interdit aux cerfs et aux biches l'accès aux cerceaux. Ils pourront se protéger en contournant le cerceau.
- Même situation mais les chasseurs ne touchent plus les cerfs et les biches, mais les ballons : protection du ballon avec son corps.

L'EPERVIER

Objectifs : Maîtrise du dribble lors de déplacements effectués à grande vitesse, analyse de l'environnement.

But du jeu : Pour l'épervier : Toucher tous les joueurs en un minimum de temps.

Pour les joueurs, être le dernier à se faire toucher.

Description : Un ballon par joueur.

Au signal du joueur désigné « épervier », les joueurs tentent de traverser le terrain sans se faire toucher.

Le dernier joueur est déclaré vainqueur.

Règle 1 : Tous les joueurs doivent dribbler.

Règle 2 : Dès qu'un joueur est touché, il devient épervier.

Règle 3 : Si un joueur sort des limites du terrain, il devient épervier.

Règle 4 : L'épervier démarre au milieu de l'espace délimité.

Evolution : On matérialise des espaces dans lesquels personne ne peut dribbler : les joueurs peuvent se protéger derrière ces espaces.

GROS MINET

Objectifs : Maîtrise du dribble lors de situations provoquant de nombreux changements de rythme et de direction, analyse de l'environnement.

But du jeu : ne pas terminer chat à la fin du jeu.

Description : un ballon par souris.

Les souris tentent d'éviter le chat. Dès qu'une souris est touchée, elle devient chat et le chat devient souris.

Règle 1 : Les souris ne peuvent se déplacer qu'en dribblant et en suivant les lignes tracées au sol.

Règle 2 : Dès qu'elles se sentent menacées, les souris peuvent utiliser des passages secrets.

Règle 3 : Le chat se déplace en courant sans ballon et en suivant les lignes au sol mais il ne peut pas utiliser les passages secrets.

Evolution : Le chat se déplace en dribblant et peut utiliser les passages secrets.

LA CHASSE AUX TRESORS

Objectifs : Maîtrise du dribble en effectuant une autre tâche, analyse de l'environnement.

But du jeu : Avoir le plus gros trésor à la fin du jeu.

Description : Un ballon par joueur.

Deux équipes s'affrontent. Au signal, chaque équipe doit voler le trésor de l'adversaire et le rapporter dans son coffre.

L'équipe qui possède le plus gros trésor à la fin du temps réglementaire est déclaré vainqueur.

Utiliser des petits objets pour matérialiser le trésor.

Règle 1 : Tous les joueurs se déplacent en dribblant. Il est interdit d'arrêter son dribble même lorsque l'on récupère un objet.

Règle 2 : Les joueurs ne peuvent ramener qu'un objet à la fois.

Règle 3 : Les objets volés à l'adversaire doivent obligatoirement être déposés à l'intérieur de la zone délimitée. Il est interdit de lancer les objets.

Evolution : Chaque équipe nomme un gardien qui devra surveiller le trésor. Si un voleur est touché à l'intérieur d'une zone préalablement déterminée, il devra reposer le trésor avant de ressortir de la zone.

LA TIRELIRE

Objectifs : Apprentissage du tir

But du jeu : Remplir sa tirelire avant l'équipe adverse.

Description : 2 ballons pour 4 ou 5 joueurs. Répartir les joueurs sur les différents paniers. Si le nombre de paniers est limité, scinder les groupes et mettez deux colonnes par panier.

Les joueurs doivent remplir leur tirelire avec l'argent du coffre.

Règle 1 : Les joueurs se déplacent en dribblant.

Règle 2 : Le joueur doit tirer dans la zone matérialisée au sol.

Règle 3 : Si le panier est marqué, le joueur récupère son ballon, le donne à un partenaire et va dans le coffre chercher un objet.

Règle 4 : Si le panier n'est pas marqué, le joueur récupère son ballon, le donne à un partenaire et va se replacer dans la colonne.

Evolution :

-Dans un premier temps, nous laisserons le joueur évoluer librement (pas d'intervention sur le tir, sur l'approche du panier sur les appuis...) afin qu'il se familiarise avec le panier.

-Demander au joueur de tirer avec la planche (utilisation du coin supérieur du rectangle noir comme repère).

-Demander au joueur d'exécuter un arrêt simultané.

-Changer l'emplacement du tir.

L'ECHELLE

Objectifs : Apprentissage du tir

But du jeu : Etre la première équipe à arriver en haut de l'échelle.

Description : 2 ballons pour 4 ou 5 joueurs. Les joueurs sont en colonne, les deux premiers étant les porteurs de balle. Matérialiser les barreaux avec des cônes ou des lattes.

Règle 1 : Les joueurs se déplacent en dribblant.

Règle 2 : L'équipe doit réussir un tir depuis le barreau le plus proche du cercle pour monter au barreau suivant.

Règle 3 : Les joueurs tirent à tour de rôle.

Evolution :

-Imposer un nombre d'essais par barreau. Si le tir n'est pas réussi à l'issue du nombre d'essais imposé, l'équipe est pénalisée d'un point et passe au barreau suivant.

-Demander aux équipes de réussir 3 ou 4 paniers par barreau. Lorsque le défi est réalisé par une équipe, aucune autre équipe ne peut plus tirer de ce barreau. L'équipe qui possède le plus de barreau à la fin du jeu gagne la partie. Lorsque deux équipes s'affrontent sur le même barreau, seule celle qui réussit la première le nombre d'essais demandé marque le point.

SLALOMS PARALLELES

Objectifs : Maîtrise du dribble à l'occasion de situations variées contenant différents obstacles.

But du jeu : Etre la première équipe à terminer le slalom.

Description : Scinder la classe en groupes de 4 ou 5 joueurs afin d'augmenter le temps de jeu de chacun. 2 ou 3 ballons par équipes.

Règle 1 : Tous les déplacements se font en dribblant.

Règle 2 : Si un joueur perd son ballon et , de par ce fait rate une porte, il est obligé de revenir sur ses pas pour effectuer la totalité du parcours.

Evolution :

- Dans un premier temps, nous laisserons le joueur évoluer librement (pas de consignes au niveau du dribble).

-Les joueurs d'une même équipe enchaînent les parcours les uns derrière les autres (utiliser la totalité des ballons disponibles).

-Demander au joueur de dribbler main droite lorsqu'il se déplace vers la droite et main gauche lorsqu'il se déplace vers la gauche.

-Terminer par un tir au panier.

-Mettre en place un duel avec les autres équipes (un ballon par équipes)

CONCOURS DE TIRS

Objectifs : Apprentissage de la gestuelle de tir. Tirer en faisant des choix.

But du jeu : Marquer le maximum de point en un temps donné.

Description : 2 ballons par groupe de 4 ou 5 joueurs.

Utiliser 5 cerceaux numérotés de 1 à 5.

Règle 1 : Les déplacements se font en dribblant.

Règle 2 : Les tirs ne peuvent être pris qu'à l'intérieur des cerceaux.

Règle 3 : Lorsqu'un joueur marque, il remporte le nombre de points du cerceau (cerceau 1=1point, cerceau 2=2points, etc.)

Evolution :

-Chaque équipe doit marquer 15 points tout rond (ce qui impose un choix au niveau des cerceaux).

-Changer l'emplacement des cerceaux.