

matériel: cônes, piquets et assiettes
1 ballon par personne

1. MISE EN TRAIN

Les élèves dribblent librement dans la zone centrale délimitée par les cônes.

en marchant puis en trotinant:
main droite, main gauche ou les deux
varier la hauteur des dribbles
varier les formes de déplacements, en marchant, en sautillant...
en avant, en arrière
dribbler avec différentes parties du corps
dribbler la balle autour du corps, sans interruption
varier le nombre de balles,
dribbler en passant la balle entre les jambes...

au signal, chacun laisse son ballon et en prend un autre, libre
idem, mais on ne peut se saisir d'un ballon qui est déjà au sol (qui ne rebondit plus)

chipper la balle du camarade avec la main libre, tout en dribblant son propre ballon

2. LE JEU DES ROIS

Jouer dans toute la salle.

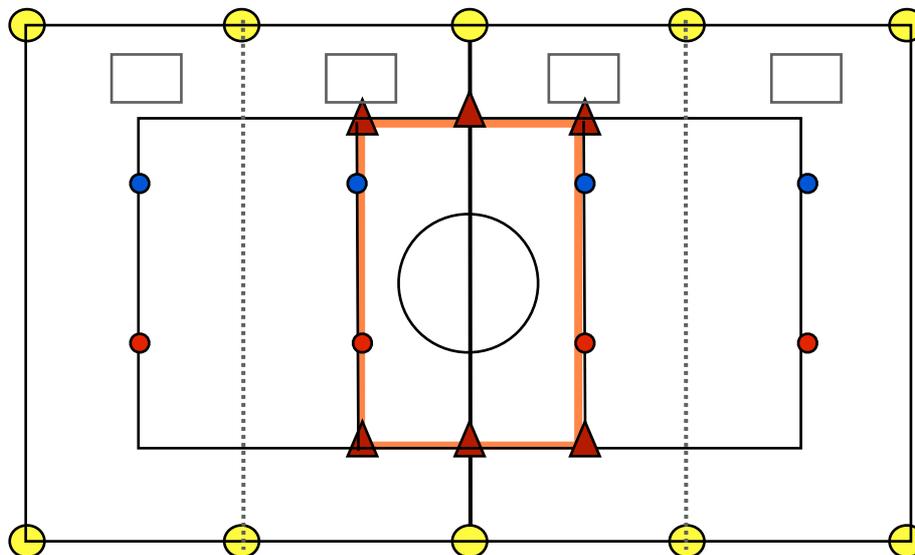
Diviser la salle en quatre terrains égaux: T 1, T 2, T 3 et T 4.

Dribbler et essayer de prendre la balle de l'autre sans perdre le contrôle de sa propre balle.

Tous dans le premier rectangle. Les joueurs, tout en dribblant, essaient de chasser le ballon des camarades, sans perdre le leur.

Celui qui perd sa balle redescend ou reste au un, celui qui réussit à prendre la balle de l'autre passe au terrain suivant.

Les élèves qui changent de terrain se déplacent avec un bras levé et le baissent lorsqu'ils sont à nouveau prêts à jouer.



BASKETBALL | jeux de dribble et de tir

Ce document présente trois évolutions d'un jeu collectif favorisant l'acquisition de la maîtrise du dribble tout en conservant l'une des finalités du jeu de basket, le tir au panier.

Leur complexité progressive nécessite que les élèves augmentent la prise d'indices et éloignent leur regard du seul guidage du ballon.

Dans le troisième jeu, apparaît la notion d'opposition qui est toutefois proposée dans un contexte limité et adapté à l'âge des élèves.

Niveau : 8-10 ans

Matériel : 4 paniers de mini-basket
8 ballons de mini-basket
sautoirs pour différencier 4 équipes
2 couvercles de caisson
une quarantaine de petits objets (symbolisant les «potions magiques»)
8 cerceaux
12 cônes ou assiettes de marquage

Règle de base : tous les trajets (aller et retour) s'effectuent obligatoirement en dribblant.

Jeu 1 : Les potions magiques

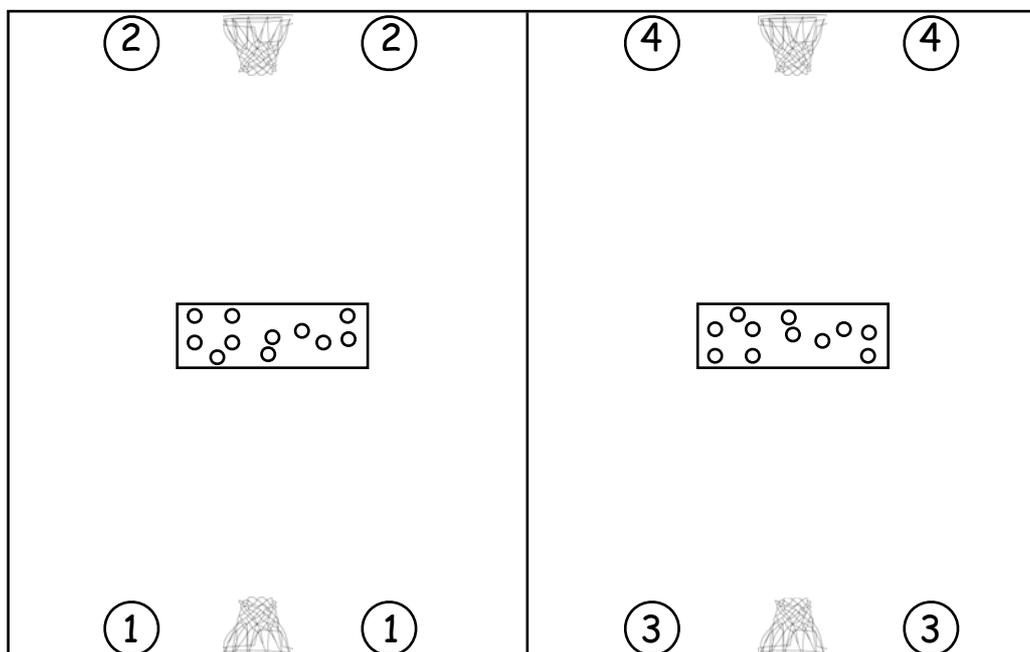
Dispositif

Les élèves sont répartis en 4 équipes de 4/6 joueurs.

Chaque équipe prend place sous un des paniers dans les cerceaux.

Le premier joueur prend un ballon et se place dans le cerceau.

Au centre du terrain, une réserve de «potions magiques» est déposée dans un couvercle de caisson.



BASKETBALL | jeux de dribble et de tir

Déroulement

Première phase

Au signal de l'enseignant, deux joueurs de chaque équipe s'élancent pour aller ramasser, en dribblant, une «potion magique» dans la réserve. Au retour, le joueur transmet son ballon à son coéquipier et dépose l'objet dans le cerceau.

Seconde phase

Lorsque toutes les «potions» sont ramassées, les joueurs s'élancent pour aller marquer un panier à l'opposé.. Dans le temps imparti (1 à 2 minutes), ils peuvent réaliser plusieurs tentatives. Lorsqu'ils marquent un panier, ils prennent une «potion» dans le cerceau de l'équipe adverse et la rapportent chez eux.

A la fin du temps de jeu, on comptabilise les «potions magiques» pour déterminer l'équipe gagnante.

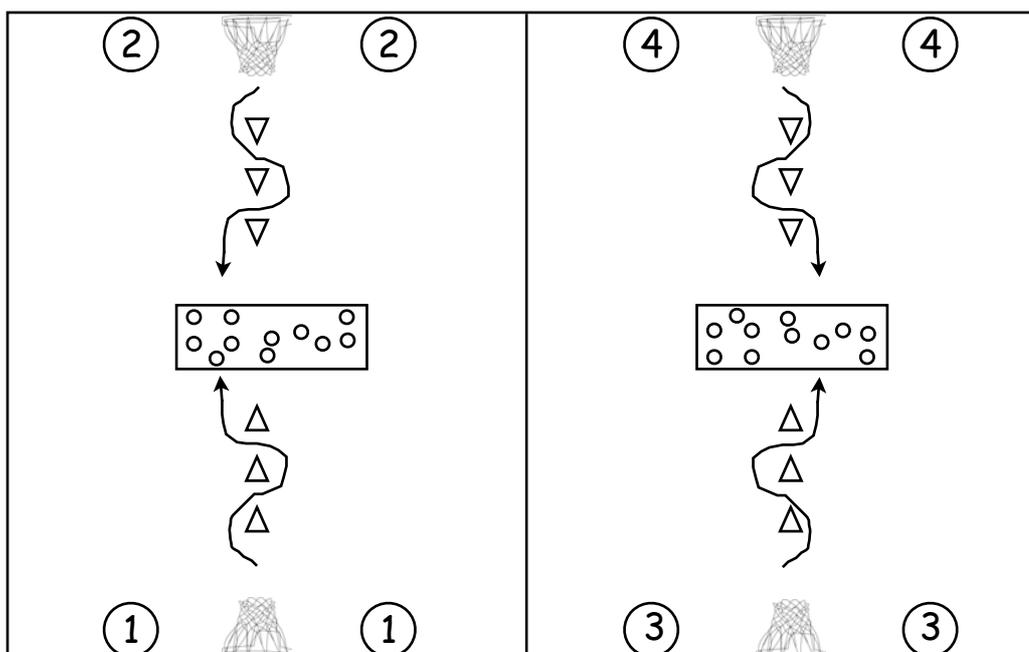
Variante pour les enfants qui ont encore de la peine à marquer des paniers :

- panier marqué, je prends deux potions
- panneau touché, je prends une potion

Jeu 2 : Les slaloms

Dispositif

On ajoute au dispositif précédent, deux séries de trois cônes pour former des slaloms



BASKETBALL | jeux de dribble et de tir

Déroulement

Première phase

Les élèves doivent slalomer autour des cônes pour atteindre la réserve des «potions magiques». Le retour se fait directement

Seconde phase

Pour atteindre le panier opposé, les joueurs slaloment autour des cônes.

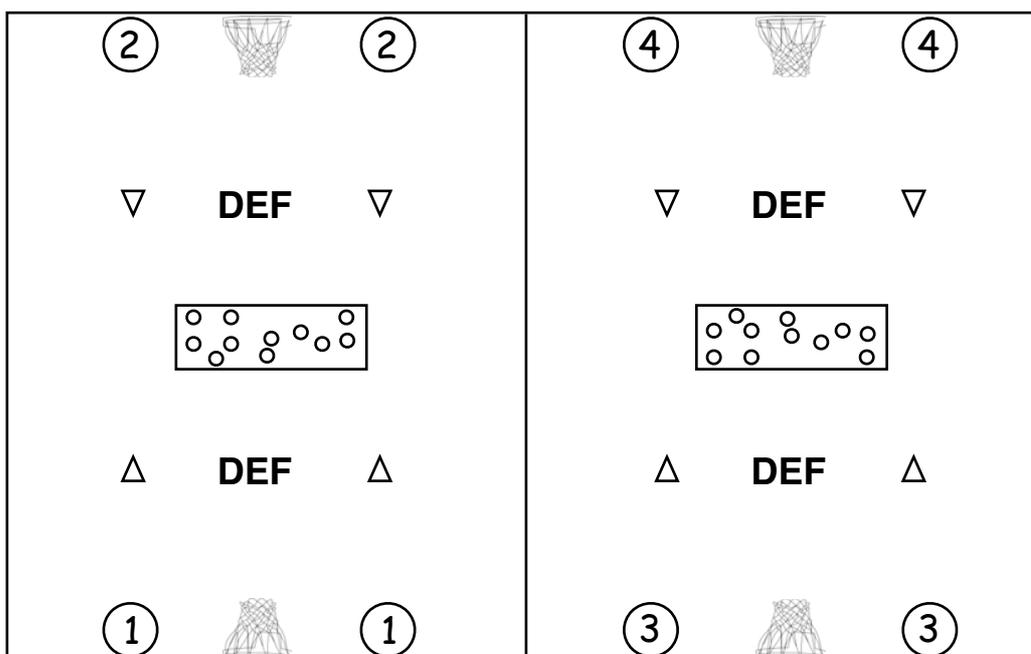
Variantes

- accentuer la sinuosité du parcours en décalant les cônes pour former un «S»
- augmenter le nombre de cônes pour accroître la maîtrise du dribble
- demander un déplacement en slalom à l'aller et au retour pour imposer une prise en compte du déplacement des autres joueurs.

Jeu 3 : Les portes gardées

Dispositif

Entre le départ des joueurs et la réserve des «potions», on place une porte constituée de deux cônes. Un défenseur se place dans cette porte.



Déroulement

Première phase

Pour atteindre la réserve des «potions», les joueurs doivent franchir la porte sans se faire toucher par le défenseur qui ne peut se déplacer que latéralement.

Si le joueur est touché par le défenseur, il doit retourner au départ et donner le ballon à l'un de ses coéquipiers.

Seconde phase

Pour aller tirer au panier, les joueurs doivent également franchir la porte sans se faire toucher par le défenseur.

Variantes :

1) le défenseur ne peut toucher que les participants à l'aller ou qu'au retour (dans ce cas les joueurs touchés doivent reposer les « potions magiques » dans la caisse ou dans la réserve de l'équipe adverse.

2) le défenseur peut toucher à l'aller et au retour

3) le joueur qui revient peut transmettre la ballon à son coéquipier au retour au moyen d'une passe au lieu de le remettre de main à main (placer un limite à passer pour pouvoir faire sa passe).