



Les jokers dans l'axe

Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> Faire progresser le ballon vers la cible en tenant compte de la position de ses partenaires et de ses adversaires. Alterner jeu direct / jeu indirect. Choisir l'action la plus adaptée (dribble, passe, tir).
Matériel	Une aire de jeu avec deux paniers - les trois cercles du terrain matérialisent les zones des jokers - un ballon - des chasubles - chronomètre – sifflet.
Nombre de joueurs	4 équipes de 3 joueurs.
Organisation	<p>1 équipe arbitre (les sorties) [A], chronomètre [C], et assure la marque [M]. Les trois joueurs de la deuxième équipe sont les jokers [J] et se placent dans les trois cercles, ces cercles sont « inviolables » et les autres joueurs ne peuvent pas pénétrer dedans. Les 2 autres équipes s'affrontent en 3 contre 3. Chaque match peut durer de 3 à 5 minutes. Attention : les joueurs doivent tenir TOUS les rôles (4 matchs).</p>
Déroulement	Les deux équipes s'affrontent (jeu global). Les joueurs attaquent et défendent. En attaque, ils peuvent dribbler ou passer le ballon à un de leurs partenaires ou aux jokers [J]. Les jokers sont toujours avec les attaquants.
Consignes	Jeu global avec ou sans l'aide des jokers.
Critères de réussite	Le nombre de paniers marqués.
Actions à réaliser	Se démarquer dans des espaces libres vers l'avant. S'appuyer sur les jokers si les partenaires sont marqués.
Erreurs observées et solutions	Nombreuses pertes de balles = délimiter des zones pour chaque joueur, obliger les attaquants à passer par les jokers.
Arbitrage et observations	Arb. : un enfant arbitre les sorties et les reprises de dribble. Marqueur et chronomètreur : un enfant assure la marque et un autre chronomètre.
Variables	<ol style="list-style-type: none"> Primer la passe aux jokers. Augmenter le nombre de joueurs.



Le Minibasket, une façon de grandir !