

Situation 1 : Le Tour de France

Situation 2 : Passe à 10 classique

Situation 3 : Slaloms Relais

Situation 4 : Matches

POUR FINIR...LES MATCHS : (30 minutes)

Un terrain avec les élèves ayant le plus de facilités (TERRAIN 1) et un autre en parallèle. (TERRAIN 2)
Sur chaque terrain constituer 3 équipes de 3 (ou 4 si l'effectif de la classe dépasse 25) plus d'éventuels remplaçants (un ou deux)

TERRAIN 1:

A contre B
B contre C
C contre A

Match de 8 min. L'équipe qui ne joue pas arbitre, chronomètre, compte les points.

TERRAIN 2:

D contre E
E contre F
F contre D

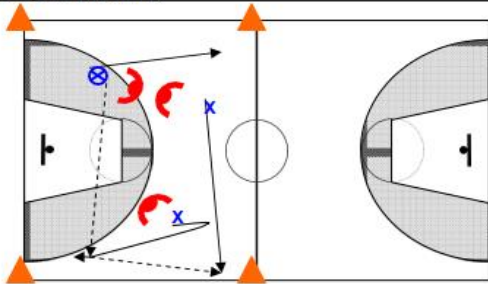
Match de 8 min. L'équipe qui ne joue pas arbitre, chronomètre, compte les points.

NB : une autre organisation pédagogique est possible. Celle-ci consiste à, d'abord, scinder le groupe classe en 3 et à organiser les 3 ateliers, simultanément, dans la salle, à des endroits différents. En « tournant » dans les 3 ateliers au bout de 30 minutes les élèves sont « passés » partout.

PASSE A DIX « CLASSIQUE »

Organisation/ matériel à prévoir :

Un ballon pour 2 équipes. De 2 à 5 joueurs par équipe. 2 jeux de chasubles de couleurs différentes (éventuellement 4 plots pour matérialiser précisément l'aire de jeu.)
Chaque équipe devra essayer de faire le plus de passes consécutives. (5, 10 ?) pour marquer un point. Chaque joueur défend sur un adversaire défini, il est interdit de dribbler ou de courir avec la balle. Seules les passes sont autorisées.
Plus les joueurs seront aguerris, plus ils peuvent être nombreux sur un petit espace et plus le contrat de passes à réussir peut être élevé.



Conseils techniques :

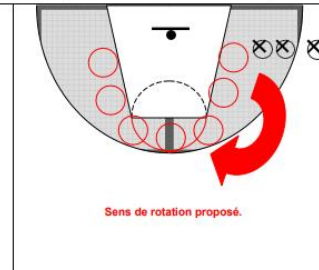
Le porteur de balle doit être capable de **protéger le ballon**, avec tenue de balle à deux mains, posture fléchie, **mobilité des bras coude en protection** et **utilisation des pivots**, tout en restant face à ses partenaires **Photo 3**. Il devra garder **la tête haute**, pour pouvoir être en prise d'information permanente sur l'activité de ses partenaires et adversaires, afin de trouver la solution de passe la plus adaptée. Il devra anticiper les courses de ses partenaires dans les transmissions de balle, et chercher à **passer le ballon** le plus rapidement possible **Photo 1**. Ses partenaires devront chercher à se déplacer et à **se démarquer dans les espaces libres en appelant la balle photo 2**



LE TOUR DE FRANCE

Organisation/ matériel à prévoir :

Les élèves ont chacun un ballon. On essaiera d'utiliser tous les paniers disponibles pour que les élèves puissent tirer le plus souvent possible. (l'idéal est d'avoir 3 élèves voire 2 par panier). Ils sont situés environ à 2 ou 3 mètres du panier et des cerceaux matérialisent des emplacements de tir. Les élèves tirent à tour de rôle et le but est de marquer pour pouvoir passer au cerceau suivant afin de finir le premier « le tour » (on pourra réaliser plusieurs « tours »)



Conseils techniques :

Les appuis : écartement environ largeur des épaules.

Le regard : regarder le panier le plus tôt possible y compris en se penchant pour saisir la balle.

La tenue de balle : La main gauche sera située sur le côté gauche de la balle uniquement pour la maintenir et l'empêcher de tomber latéralement. La main droite passera devant le ballon doigts tendus pour le ramasser au sol ce qui permettra en le remontant d'avoir le **poignet cassé (photo 1)** et la balle sur le bout des doigts de la main droite

Les alignements à respecter : pied, genou, coude, main tireuse, doigts, panier alignés. Le coude doit donc être rentré.

L'action de tir : Pendant que l'élève pousse sur les jambes et les dépile il faut qu'il puisse passer sous le ballon. Au moment du lâcher le coude sera situé légèrement au-dessus des yeux. (Photo 2) L'avant bras ne sera pas loin de la verticale. (photo 3)

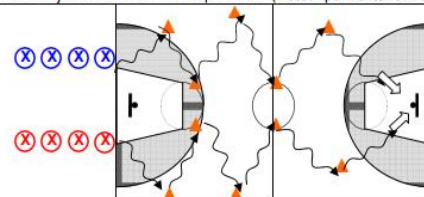


SLALOMS RELAIS

Organisation/ matériel à prévoir :

Autant de plots que possible. Autant de circuits de slalom-dribbles implantés en parallèle que d'équipes constituées (3 à 4 joueurs par équipe pour limiter les temps d'attente). Possibilité de terminer par un tir ou de travailler en largeur. Quelles que soient les formes de relais organisées, il s'agira de privilégier les temps de passage aux temps d'attente.

Circuits parallèles identiques : chaque joueur, à son tour, effectue le circuit de dribbles, 1 ballon par joueur. Le dribbleur suivant démarre quand le précédent arrive au 2^{ème} cône. L'équipe vainqueur est celle dont tous les joueurs ont terminé le parcours. (Retour par l'extérieur du terrain.)



Conseils techniques :

Il ne s'agit pas ici d'effectuer un slalom de type « ski » avec simple contournement des plots, qui ne correspond pas aux réalités du jeu. Chaque changement de main s'effectuera devant chacun des plots en **position fléchie, avec un dribble bas et rythmé, ballon « à côté » du corps, main droite et main gauche. Action dynamique des doigts et flexion complète du poignet. Les changements de main se font en avant du plot, sur un dribble bas croisé, sous le genou, avec beaucoup d'amplitude.**

