

Situation 1 : Le Tour de France

Situation 2 : Passe à 10 classique

Situation 3 : La queue du chien

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

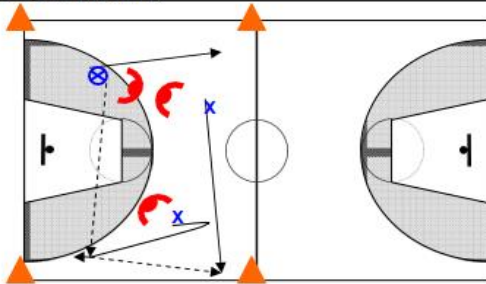
Match de 8 min. L'équipe qui ne joue pas arbitre, chronomètre, compte les points.

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 :

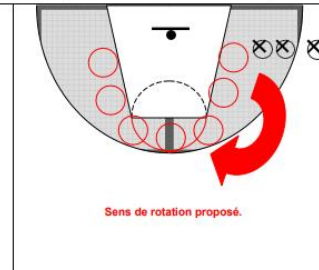
Le porteur de balle doit être capable de **protéger le ballon**, avec tenue de balle à deux mains, posture fléchie, **mobilité des bras coude en protection** et **utilisation des pivots**, tout en restant face à ses partenaires **Photo 3**. Il devra garder **la tête haute**, pour pouvoir être en prise 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 délie 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)



LA QUEUE DU CHIEN

Organisation/ matériel à prévoir :

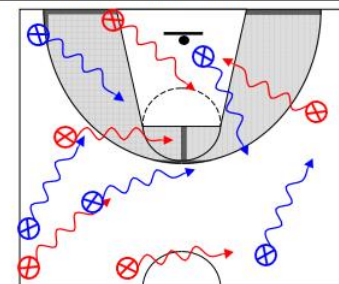
2 équipes, un ballon par joueur, chasubles, 2 cerceaux.

Durée : 3 manches de 3 minutes environ.

Les joueurs des deux équipes (les bleus et les rouges par exemple) mettent leur chasuble dans leur short « comme une queue ». En dribblant les chats doivent essayer de prendre les queues des chiens et réciproquement. Lorsqu'un chat prend la queue d'un chien (ou l'inverse), il lève le bras et ramène sa prise dans le cerceau de son équipe. (Pendant ce temps les chiens ne peuvent pas lui prendre sa queue.) Dès que la queue est déposée dans le cerceau, le jeu reprend pour lui. L'équipe ayant volé le plus de queues, à la fin du temps prévu, a gagné.

Variantes, évolutions :

Jouer par petites équipes 3 contre 3 ou 4 contre 4 maximum. Possibilité de repêcher un partenaire éliminé en lui demandant de remplir un contrat (dextérité, tirs, etc.)



Conseils techniques :

Dribbler la tête haute sans regarder sans ballon afin de voir ce que font les autres.

Prendre le temps de s'arrêter parfois en conservant le dribble **fléchi Photo 1**

en attaquant le sol par talon Photo 2

et prêt à redémarrer. **Photo 3**

Ne pas utiliser toujours la même main de dribble, changer de rythme quand il le faut.

