

**Basket: passer et dribbler**

Sous domaine	Compétences	Objectifs
Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement	Coopérer avec un ou plusieurs camarades	Jeux sportifs collectifs : coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre).
	Respecter les règles de la vie collective, notamment dans les pratiques sportives	Respecter les règles d'un jeu

**Rappel des séances antérieures**

**5 min.**

**Collectif - Oral**

Qu'avons nous fait la séance dernière?

Aujourd'hui, nous allons apprendre à dribbler et à tirer en ateliers. Nous jouerons aussi au basket pour commencer à mémoriser les règles, et pour mettre en pratique les ateliers.

**Enoncé des consignes**

**10 min.**

**Echauffement**

**Collectif**

Mobilisation du corps pendant que j'installe le matériel:

- marcher en faisant des moulins avec les bras
- Marcher en sautant sur chacun des pieds l'un après l'autre
- courir et faire des pas chassés à droite / à gauche

Mobilisation des articulations du haut vers le bas du corps:

- nuque, épaules, buste, jambes et pieds.

Afin d'entrer dans l'activité, envisager de jouer à la passe à dix.

Constituer 4 équipes équilibrées portant chacune des dossards différents.

Objectif : réaliser 10 passes consécutives au sein de la même équipe sans se faire intercepter le ballon. A la dixième passe réussie, l'un des joueurs tente de marquer un panier en se plaçant sans opposition.

Règles : Il est interdit de dribbler lorsque on a le ballon. Les passes peuvent être faites avec rebonds. Il est interdit de toucher un adversaire qui détient le ballon : règle du non-contact. Les seules possibilités d'action lorsqu'on est défenseur sont de gêner son adversaire ou de taper dans le ballon, mais sans toucher les mains.

**Situation d'apprentissage**

**10 min.**

**Atelier n° :1**

**En équipe**

L' équipe se tient face à un panier, en file indienne derrière le plot de départ avec 1, voire 2 ballons. Des plots sont disposés en zigzag. Le premier joueur part en dribble et slalome entre les plots. Arrivé près du panier, il s'arrête et tire. Une fois son tir effectué, il revient à la queue. Le deuxième joueur part à son tour et ainsi de suite.

Règle : il est interdit de faire plus de 3 pas avec la balle dans les mains sans dribbler, règle du marcher.

Conseils : - Lors du dribble, avoir la main souple et chercher à accompagner le ballon. Se placer derrière ou légèrement sur le côté du ballon ;

- Lors du tir, placer sa main droite sous le ballon pour pousser, et sa main gauche sur le côté pour diriger (pour les droitiers).

**Situation d'apprentissage**

**10 min.**

**Atelier n° :2**

**En équipe**

### La balle au capitaine

Déroulement : L'équipe en possession de la balle doit la passer à son capitaine placé derrière la ligne de fond. Seuls le dribble ou la passe sont autorisés pour progresser.

Organisation 2 équipes de 5 joueurs - Situation d'Attaque/Défense - une zone de but délimitée par des plots.

1 juge qui comptera les passes.

1 chronométrateur.

Recommandations : Veiller à l'absence de contacts. Interdire au défenseur de prendre le ballon dans les mains des attaquants.

Critères de réussite:

L'équipe gagnante est celle qui comptabilisera le plus de points dans le temps imparti.

Verbes d'action : Se démarquer dans des espaces libres vers l'avant.

Variables

I Interdire le dribble.

I Modifier la taille du terrain.

I Limiter peu à peu la zone d'évolution du capitaine pour aller vers un capitaine fixe.

I Placer le capitaine sur un banc ou sur une chaise.

I Donner au capitaine un cerceau qu'il tiendra horizontalement. Ses partenaires devront lancer la balle dans ce cerceau.

**Situation d'apprentissage**

**Atelier tampon**

**En équipe**

### Passer au dessus

Descriptif: par groupe de 3 enfants.

Passer la balle à un camarade à travers un cerceau tenu à la verticale par le 3ème enfant.

Variable

I Varier sur la distance et la taille du cerceau.

**Situation d'apprentissage**

**10 min.**

**Match**

**En équipe**

Organiser des matchs de 10 mn sur le terrain en reprenant les règles du jour:

- la règle du marché.

- la règle du non contact.

Faire arbitrer par les enfants.