

DES JEUX VERS LE BASKET-BALL

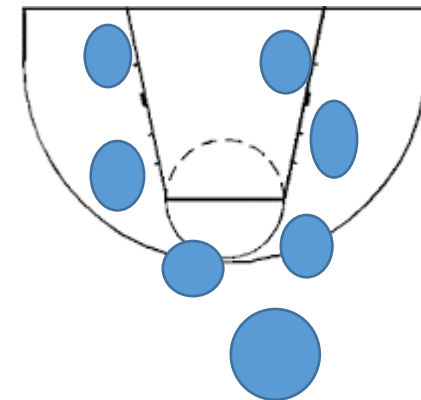
Au vu de la situation sanitaire d'aujourd'hui, il n'est pas possible de reprendre les activités de jeux vers les sports collectifs avec contacts. Les situations d'opposition seront ainsi proscrites. Des parcours successifs seront proposés aux élèves visant l'amélioration de leurs habiletés motrices individuelles les obligeant à passer et à tirer, à courir en dribblant, à sauter, à passer.



Se faire des passes et tirer

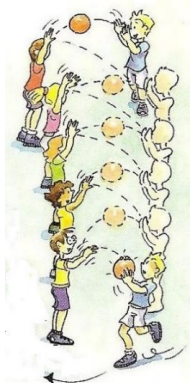
Illustration de V. Sustrac

But du jeu	Se faire des passes, de l'un à l'autre, en étant positionné dans un cerceau puis tirer vers le panier.
Espace	Panneau de basket-ball et positionnement des joueurs comme pour faire une « bouteille ».
Matériel	Plusieurs ballons, des cerceaux, un panneau ou une cible en hauteur.
Organisation Déroulement	Sur l'espace représenté, les joueurs sont invités à se faire des passes, de telle manière à ce que le joueur situé le plus près du panier à droite, puisse recevoir un ballon, et tirer. Si le joueur situé à droite du panier réussit son tir, tous les joueurs changeront de place, dans le sens des aiguilles d'une montre, jusqu'à ce que tous aient réussi à marquer. Un des joueurs situé à gauche est le garant des passes faites, et veille à ce que tous les élèves se fassent des passes en attendant que le tireur réussisse son « tir ».
Variables	Faire varier le type de passes, main gauche, main droite, à deux mains, en cloche, avec un rebond au sol. Au fur et à mesure que les joueurs auront réussi à marquer de près, on pourra décider de marquer d'un autre cerceau.



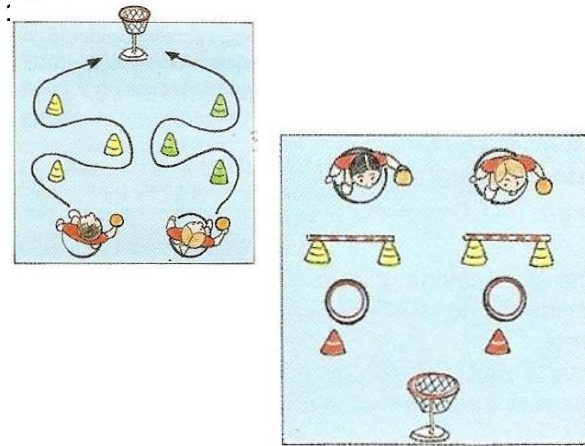
Passer et se déplacer

Illustration de V. Sustrac.

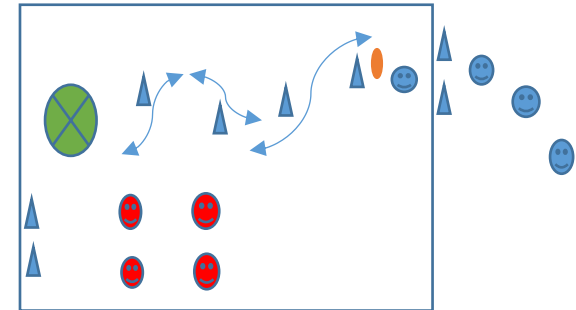
But du jeu	Passer, à autrui et se déplacer sans faire tomber le ballon.	
Espace	Cinq joueurs placés sur 10 m de longueur, un joueur en vis-à-vis à deux mètres qui passe, reçoit et se déplace.	
Matériel	Un ballon, des cerceaux, pour matérialiser le positionnement des joueurs fixes.	
Organisation Déroulement	Sur l'espace représenté, les joueurs sont invités à faire des passes, à un joueur qui lui se déplace latéralement, quand il arrive à avoir adressé une passe à chacun, et à réceptionner le ballon, sans le faire tomber, il prend la place d'un autre joueur.	
Variables	Faire varier le type de passes, en cloche, avec un rebond au sol. On pourra inviter les élèves à aller de plus en plus vite.	

Courir en effectuant des parcours puis tirer.

Illustration de C. Muller

But du jeu	Effectuer des courses, des slaloms en manipulant le ballon, des parcours en dribblant, puis tirer.	
Espace	Des demi-terrains de basket-ball, une cour d'école, voire un équipement sportif ouvert, de préférence en plein air.	
Matériel	Des ballons, des plots, des cerceaux, pour matérialiser le déplacement des joueurs.	
Organisation Déroulement	Sur l'espace représenté (1), les joueurs partant d'un cerceau, lieu de départ, auront à slalomer à travers les plots, pour venir « marquer » un panier. En (2), les élèves seront invités à se positionner dans un cerceau, à franchir en marchant et en dribblant, une latte, posée sur deux plots, à contourner un cerceau, à se placer près d'un autre plot pour tirer.	
Variables	Faire varier le type de dribbles, main gauche, main droite (éviter les deux mains), les parcours pourront être reproduits plusieurs fois. On incitera les élèves à aller de plus en plus vite.	

Basket-ball / Seul contre tous	
But du jeu	Pour une équipe se faire le maximum de passes, pendant que le joueur de l'équipe adverse slalome en dribblant et marque son panier.
Espace	Un demi-terrain de basket-ball, une cour d'école, voire un équipement sportif ouvert, de préférence en plein air, si possible avec une cible en hauteur.
Matériel	Deux, trois ou quatre ballons en fonction du nombre d'équipes constituées. Des plots, des cerceaux, pour matérialiser l'emplacement et le déplacement des joueurs.
Organisation Déroulement	Sur l'espace dédié, les joueurs de l'équipe A doivent successivement slalomer, pendant que les joueurs de l'équipe B doivent se faire un maximum de passes, le nombre de passes est comptabilisé, comme celui du nombre de paniers réussis.
Variables	Faire varier le type de dribbles, main gauche, main droite (éviter les deux mains), multiplier le nombre d'équipes de passeurs ou de slalomeurs et tireurs. Ceci afin de garder l'espacement et de favoriser le temps moteur.



Le parcours de Basket-ball <i>Illustration de V. Sustrac</i>	
But du jeu	Effectuer un parcours global, afin d'acquérir des habiletés motrices vis-à-vis du dribble, du saut, du tir, de la passe.
Espace	Des demi-terrains de basket-ball, une cour d'école, voire un équipement sportif ouvert, de préférence en plein air.
Matériel	Des ballons, des plots, un cerceau, des lattes.
Organisation Déroulement	Le joueur débute son parcours en dribblant à partir du point A. Il rejoint ensuite le point B, saisit son ballon des deux mains, et saute par-dessus chacune des lattes. A partir de là, il tire en direction d'un panier « matérialisé » par un cerceau placé sur 4 plots et deux lattes, récupère son ballon, puis lance celui-ci à un partenaire situé en E.
Variables	Faire varier le type de dribbles, main gauche, main droite (éviter les deux mains), le parcours pourra être reproduit plusieurs fois. Les sauts pourront être variés (un pied, puis l'autre, ou pieds joints), le tir s'effectuera à une main, voire à une seule, l'autre main accompagnant le tir. La passe au partenaire situé en E, pourra être diversifiée.

