



Jeu collectif

Acquisition du dribble et tir au panier

Dominique Montangero

Animateur pédagogique, Gland

Les pages qui suivent présentent trois évolutions d'un jeu collectif favorisant l'acquisition de la maîtrise du dribble tout en conservant l'une des finalités basketball, le tir au panier. Leur complexité progressive nécessite que les élèves augmentent la prise d'indices et éloignent leur regard du seul guidage du ballon. Dans le troisième jeu, la notion d'opposition apparaît. Elle est toutefois proposée dans un contexte limité et adapté à l'âge des élèves.

Indications générales

Niveau: 5-6 HarmoS

- Matériel:
- 4 paniers de mini-basket
 - 8 ballons de mini-basket
 - Sautoirs pour différencier 4 équipes
 - Une quarantaine de petits objets (symbolisant des « potions magiques »)
 - 2 couvercles de caisson
 - 8 cerceaux
 - 12 cônes ou assiettes de marquage

Règles de jeu: Tous les trajets (aller et retour) s'effectuent obligatoirement en dribblant.

Jeu 1: Les potions magiques

Dispositif

Les élèves sont répartis en 4 équipes de 4 à 5 joueurs. Chaque équipe prend place sous l'un des paniers à côté des cerceaux. Les premiers joueurs prennent un ballon et se placent dans le cerceau. Au centre du terrain, une réserve de « potions magiques » est déposée dans un couvercle de caisson.

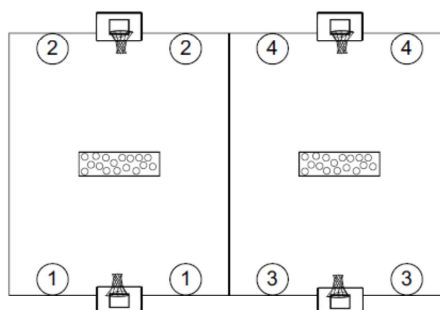
Déroulement

Première phase

Au signal de l'enseignant, 2 joueurs de chaque équipe s'élancent pour aller ramasser, en dribblant, une « potion magique » dans la réserve. Au retour, les joueurs transmettent le ballon à leur coéquipiers et déposent l'objet dans le cerceau.

Seconde phase

Lorsque toutes les « potions » sont ramassées, les joueurs s'élancent pour aller marquer un panier à l'opposé. Dans le temps imparti (1 à 2 minutes), ils peuvent réaliser plusieurs tentatives. Lorsqu'ils marquent un panier, ils prennent une « potion » dans le cerceau de l'équipe adverse et la rapportent chez eux. A la fin du temps de jeu, on comptabilise les « potions magiques » pour déterminer l'équipe gagnante.



Jeu 2: Les slaloms

Dispositif

Au dispositif précédent, on ajoute 2 séries de 3 cônes afin de former des slaloms.

Déroulement

Première phase

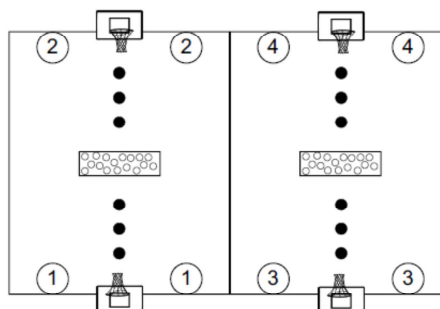
Les élèves doivent slalomer autour des cônes pour atteindre la réserve de « potions magiques ». Le retour se fait directement.

Seconde phase

Pour atteindre la panier opposé, les joueurs slaloment autour des cônes.

Variantes

- Accentuer la sinuosité du parcours en décalant les cônes pour former un « S ».
- Augmenter le nombre de cônes pour accroître la maîtrise du dribble.
- Demander un déplacement en slalom à l'aller et au retour pour imposer la prise en compte du déplacement des autres joueurs.



Jeu 3: Les portes gardées

Dispositif

Entre le départ des joueurs et la réserve de « potions magiques », on place une porte constituée de deux cônes. Un défenseur se place dans cette porte.

Déroulement

Première phase

Pour atteindre la réserve de « potions », les joueurs doivent franchir la porte sans se faire toucher par le défenseur qui ne peut se déplacer que latéralement. Si le joueur est touché par le défenseur, il doit retourner au départ et donner le ballon à l'un de ses coéquipiers.

Seconde phase

Pour aller tirer au panier, les joueurs doivent également franchir la porte sans se faire toucher par le défenseur.

