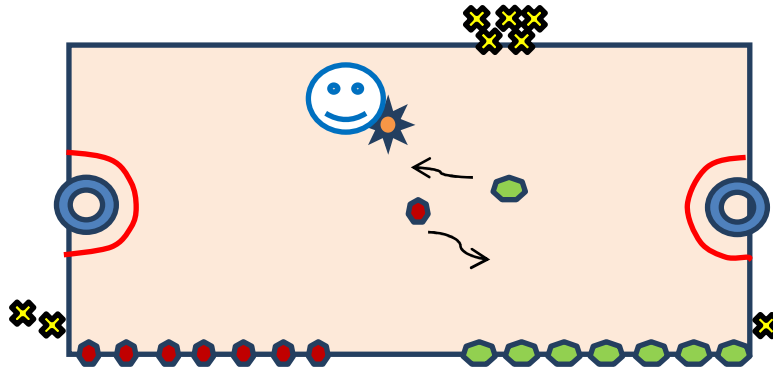


LES 2 CIBLES BASKET

Ce qui s'apprend : Entrer en jouant dans l'activité basket puis y rester, y progresser

- enchaîner des actions relatives aux différents rôles (attaquant-défenseur)
- développer des actions motrices en lien avec le but du jeu (courir, passer, tirer, intercepter...)
- connaître, tenir et appliquer des règles
- construire un projet d'action : jouer en mouvement/créer de l'incertitude/utiliser des espaces libres
- faire des choix en tant que porteur de balle et non porteur de balle



But du jeu : marquer un point en touchant le panneau avec le ballon. Le club gagnant est celui qui marque le plus de points

Règles minimales de jeu :

- Le porteur de balle n'est pas autorisé à marcher avec le ballon dans les mains
- Dribble à 2 mains autorisé
- Interdiction de bousculer un adversaire
- Interdiction de prendre le ballon des mains de l'adversaire.
- Interdiction de pénétrer dans la zone interdite

Matériel :

- Terrain délimité (environ 20m sur 10m)
- 2 cibles en hauteur (panneau, cercle à 2m10)
- 2 zones interdites de 1,50m de rayon
- dossards de couleur différente pour chaque club
- ballon de basket T5
- outils de marque (objet X, feuille de marque)
- sifflet poire
- chronomètre

Déroulement :

L'enseignant appelle un joueur (puis 2 puis une équipe de 3) de chaque club... 5' pour se mettre en place.

Le ballon donné par l'enseignant, chaque joueur ou équipe essaie de marquer un point pour son club.

Quand un point est marqué, les joueurs quittent le terrain et un objet X est donné au joueur ou à l'équipe qui a marqué et qui le pose près de son club.

On totalisera tous les points dans chaque club pour désigner le vainqueur.

On change d'équipes en jeu à chaque fois qu'un point est marqué ou au bout de 1mn.

Le ballon est donné :

- au début du jeu, alternativement à chaque club après avoir appelé les équipes
- sur une faute sifflée, au milieu du terrain à l'équipe non fautive
- sur sortie de l'espace, par l'équipe non fautive de l'endroit où est sortie la balle.

Variables possibles :

- Nombre de joueurs appelés (du 1 c1 à 2 c 2 par 2 c 1 jusqu'à 3 c 3)
- De cibles indifférenciées à chacun son panier
- Temps de jeu pour marquer un panier (puis plusieurs paniers)
- Dimension du terrain et des zones interdites
- L'emplacement des équipes au début du jeu (côte à côte, en face dans la longueur, chacune derrière son panier)
- Système de points (ex : 1 pt pour cercle touché, 3 pts pour ballon dans le panier)
- Rôle des élèves dans l'arbitrage (progressivement pris en charge à la place de l'enseignant)
- Action sur la balle (limitation de la possibilité de dribbler à 2 mains, temps durant lequel on peut garder la balle dans les mains sans jouer)
- Evolution des règles du jeu vers celles prévues pour la rencontre