



Un Tour de France

Objectifs

Maîtrise du tir

Matériel

4 ballons, 4 plots

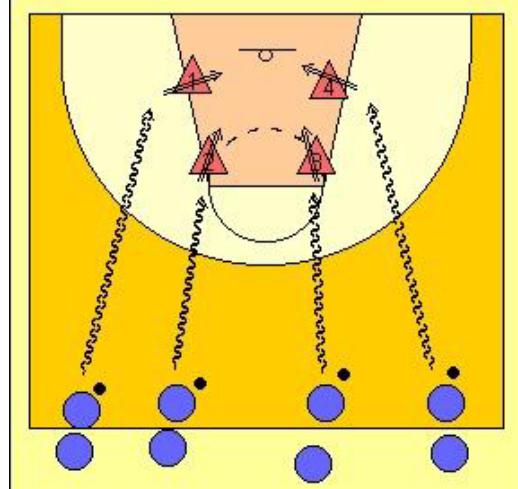
Nombre de joueurs

Les joueurs se répartissent en 4 équipes de 2 ou de 3, 1 arbitre, 1 observateur.

Organisation

Les équipes se placent sur les plots positionnés autour du panier. 1 ballon par équipe.

Déroulement



Au signal de l'éducateur, les joueurs avec les ballons vont en dribblant jusqu'au panier pour effectuer 1 seul tir. Ils récupèrent le ballon et le ramènent en passes ou en dribbles à leur coéquipier. Il faut qu'une équipe marque 4 paniers ; alors les joueurs crient très fort : « ça tourne ». A ce moment toutes les équipes doivent changer de plots en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre. Le jeu s'arrête après 6 manches de 4 paniers réussis correspondant aux 6 plots.

Consignes

C'est un concours, mais l'important n'est pas d'aller trop vite pour marquer les paniers. Il faut aller vite pour aller au panier et ramener le ballon, mais il faut s'appliquer pour tirer.

Critères de réussite

Gagner au moins 1 manche

Actions à réaliser

Tirer, passer, dribbler

Erreurs observées et solutions

Tirs : manque de réussite : redonner les conseils (1 main, ballon au dessus de la tête, utiliser la planche).

Pas de dribble : faire recommencer les joueurs qui courent avec le ballon sous la bras ou annuler leur panier s'il est marqué.

Arbitrage et observations

Arbitre : un enfant valide les paniers si il n'y a pas de marcher ou de reprise de dribble.

Observateur : un enfant compte les paniers.

Variables

1. Augmenter le nombre de paniers à marquer
2. Marquer 2 ou 3 paniers d'affilés
3. Obliger le tir en course
4. Obliger le tir avec la planche
5. Placer un parcours différent à chaque plot (slalom, cerceaux, haies ...).



Le Minibasket, une façon de grandir !