

Réaliser une performance mesurée

Adapter ses déplacements à différents types d'environnement

S'opposer individuellement et/ou collectivement

Concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique et/ou expressive

S'engager lucidement dans l'action

Construire un projet d'action

Mesurer et apprécier les effets de l'activité

Appliquer des règles de vie collective

Jeux de dribble et tir

Par B. Bénitez
et L. Moyet

Dès le cycle 2, il est possible d'acquérir des habiletés motrices spécifiques de manipulation et d'adresse dans des situations de jeu adapté.

Cette fiche présente trois évolutions d'un jeu collectif original favorisant l'acquisition de la maîtrise du dribble tout en conservant l'une des finalités du jeu de basket, 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, apparaît la notion d'opposition qui est toutefois proposée dans un contexte limité et adapté à l'âge des élèves.

Matériel

- deux paniers réglés à 1m50 ;
- des plots et des cerceaux pour matérialiser le terrain et les zones repères ;
- huit ballons de taille 5 ;
- trente petits objets (symbolisant des « potions magiques ») ;
- un dossard par enfant.

Règle de jeu

Tous les trajets (aller et retour) s'effectuent obligatoirement en dribblant.

Les potions magiques

Dispositif

Les élèves sont répartis en deux équipes positionnées à chaque extrémité du terrain et organisées en quatre files. Le premier joueur prend un ballon et se place dans un cerceau. Au centre du terrain, une réserve pour les « potions magiques » est matérialisée par des plots.

Déroulement

Première phase

Au signal de l'enseignant, tous les joueurs avec les ballons s'élancent pour aller ramasser une « potion magique » dans la réserve ; puis ils regagnent leur camp, posent l'objet dans le cerceau et donnent le ballon au joueur suivant.

Seconde phase

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

Intérêt pédagogique

Première phase

Les déplacements sont linéaires et parallèles : les enfants peuvent dribbler sans contrainte et privilégier la recherche de rapidité.

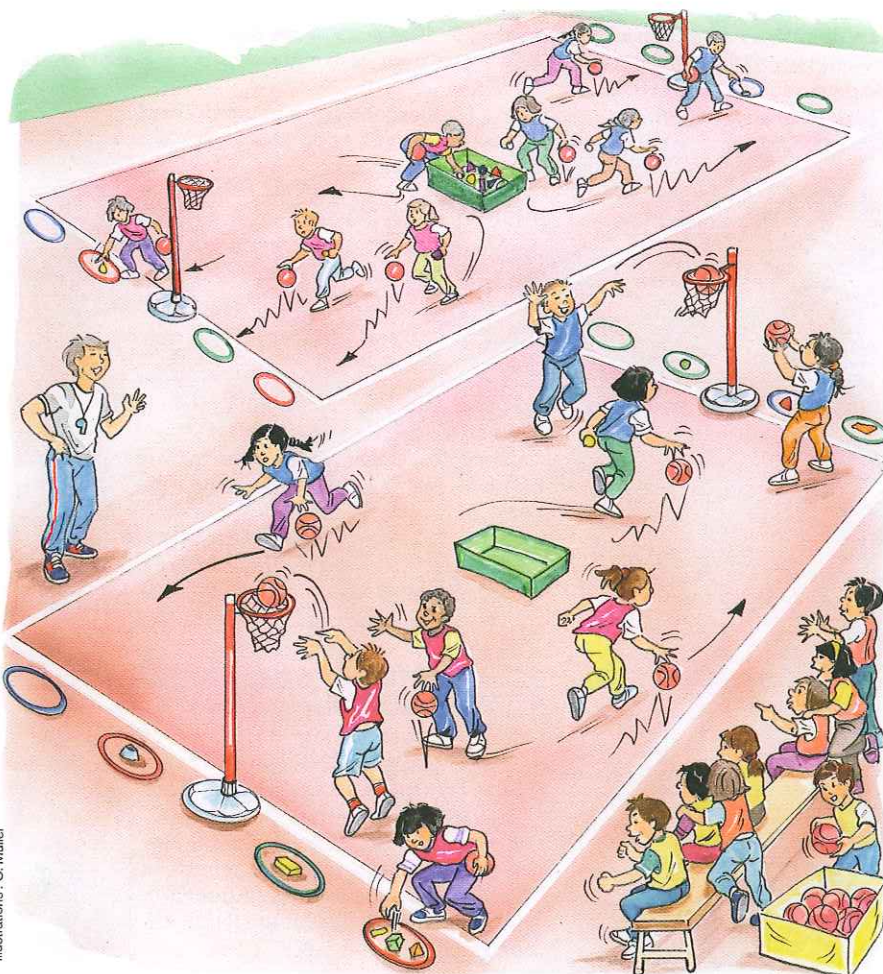
Seconde phase

Chaque élève doit prendre en compte les déplacements des autres sur le terrain. Pour réussir son tir, il faut privilégier l'attention et la concentration sur la vitesse de réalisation.

Variante

En fonction des réussites ou des difficultés rencontrées, on peut :

- élever les paniers ;
 - diminuer ou augmenter l'espace de jeu.
- Lors d'une seconde partie, le jeu débute



en attribuant des « potions » supplémentaires à l'équipe qui a perdu la manche précédente (en nombre égal à l'écart de la partie perdue).

Les slaloms

Dispositif

On ajoute au dispositif précédent deux séries de trois plots alignés répartis de part et d'autre du terrain qui motivent les adaptations au jeu initial.

Déroulement

Première phase

Les joueurs slaloment autour des trois plots pour atteindre la réserve des « potions » puis regagnent directement leur cerceau.

Seconde phase

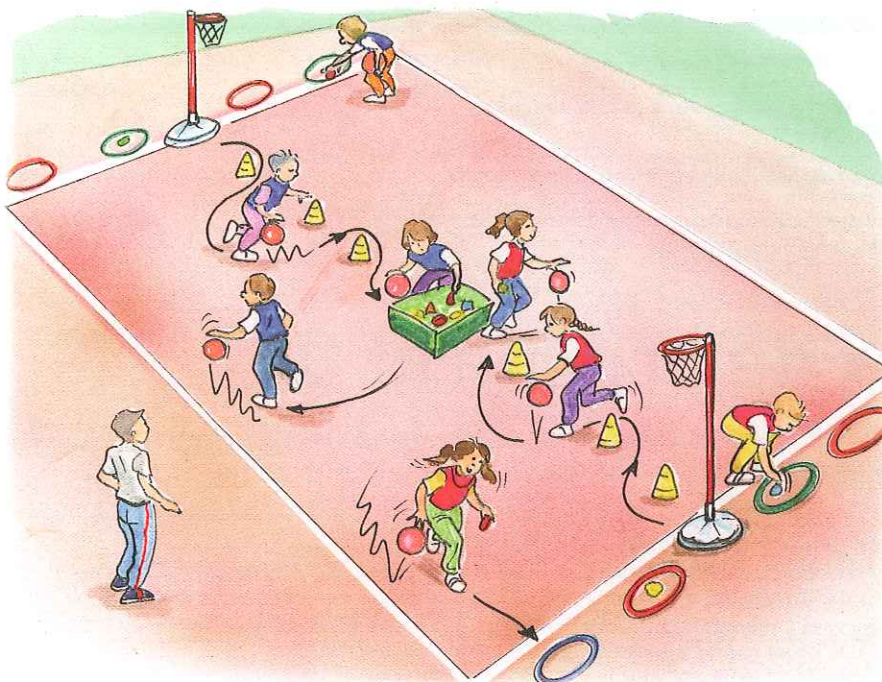
Pour atteindre le panier opposé, les joueurs slaloment à nouveau autour des plots.

Intérêt pédagogique

Le parcours en slalom développe la maîtrise du dribble en obligeant l'enfant à décentrer son regard du ballon. Pour franchir les plots, les joueurs se succèdent, chacun devant gérer sa vitesse en fonction des autres.

Variantes

- accentuer la sinuosité du parcours en décalant les plots pour induire un trajet en « S » ;
- augmenter le nombre de plots pour accroître la maîtrise du dribble ;
- demander un déplacement en slalom au



retour pour imposer une prise en compte des autres joueurs en déplacement.

Les portes gardées

Dispositif

Entre le départ des élèves et la réserve à « potions magiques », on place une porte constituée de deux plots et d'un cerceau dans lequel le défenseur prend place.

Déroulement

Première phase

Pour atteindre la réserve d'objets, les joueurs doivent franchir la porte sans perdre le ballon. Si le défenseur l'intercepte, il le dépose dans son cerceau et le jeu s'arrête pour ce groupe.

Seconde phase

Pour aller marquer, les joueurs doivent à nouveau franchir la porte sans se faire intercepter le ballon.

Intérêt pédagogique

L'opposition apparaît avec la mise en place du défenseur. Elle est toutefois limitée à un espace et une phase de jeu très précis.

Variantes

- augmenter le nombre défenseurs par porte (2, 3 ou 4) accroît la difficulté : la défense est privilégiée ;
- élargir l'espace entre les plots facilite les mouvements des attaquants qui driblent. ●

**Benoît Bénitez,
Lionel Moyet,**

Coordonnateurs nationaux Basket-école,
Fédération française de Basket-Ball.

A propos de cette fiche

Ces jeux sont extraits du CD-ROM Cycle 2 inclus dans le coffret pédagogique *Le miniBasket à l'école*, élaboré après un travail dans les classes de C. Ferry, M. Hullo, C. Molinier, G. Rouquié. Réalisation FFBB, dans le cadre de la convention Ministère de l'Éducation nationale, FFBB, USEP et UNSS (cf. article p. 34).

