

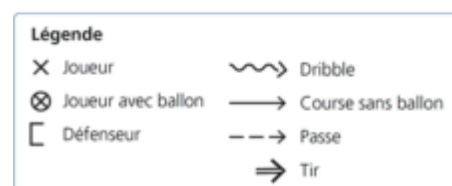
Basketball à l'école – Jeux et concours: Basketball au dé

Cette forme de jeu favorise les situations de surnombre, ce qui facilite le travail des attaquants.

Deux équipes s'affrontent sur deux demi-terrains (en largeur). Au départ, chaque groupe est assis sur son banc suédois posé sur la ligne médiane. Le premier joueur lance le dé. Le chiffre obtenu désigne le nombre de joueurs qui se rendent sur le terrain pour affronter leurs adversaires qui ont fait de même. L'équipe en infériorité numérique reçoit le ballon pour commencer le match.

Si les deux équipes obtiennent le même score au dé, c'est l'équipe avec le moins de points qui hérite du ballon. Si elles sont aussi à égalité de points, l'enseignant lance le ballon en l'air et le jeu démarre.

Lorsqu'un panier est marqué, les joueurs quittent le terrain et rejoignent le banc à l'arrière. Le premier relance le dé et on recommence. L'enseignant compte les points qui s'additionnent au fil des parties.



Cliquer sur l'illustration pour l'agrandir.

Age	Panier	Ballon	Joueurs	Règles de jeu
4-9	1,90-2,10m	Soft Touch ou 4	3	<p>Sans contact physique</p> <p>Ne pas arracher le ballon</p> <p>Introduire progressivement les règles du double dribble et du marcher, ainsi que les limites du terrain</p> <p>Sans la règle du retour en zone</p> <p>Sans la règle des trois secondes</p>
8-13	2,60m	4 ou 5	3-4	<p>Sans la règle du retour en zone</p> <p>Sans la règle des trois secondes</p>
12 et plus	3,05m	5 ou 6	3-5	<p>Introduire progressivement la règle des trois secondes et du retour en zone</p> <p>Variante: en cas de faute sur le tireur, on donne un point et la possession de balle à son équipe</p>

Source: Daniel Frey, chef formation Swiss Basketball et J+S; Oliver Berger, expert J+S et enseignant d'éducation physique



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Office fédéral du sport OFSPO