

J+S-Kids: Introduction au basketball – Leçon 6

La passe 2

Group d'auteurs

Yves Zufferey, moniteur J+S et instructeur mini-basket, Michel Chervet, chef de discipline sportive J+S Basketball

Conditions cadres

Durée de la leçon 60 minutes
 Niveau simple moyen difficile
 Âge recommandé 8 à 10 ans
 Taille du groupe 6 à 20 enfants
 Env. du cours Salle de sport ou terrain extérieur, équipés de deux paniers au minimum (un équipement de 4 paniers latéraux est idéal).
 Aspects de sécurité Equiper les enfants de chaussures de sport.
 Ranger les ballons et le matériel non utilisé durant l'exercice ou le jeu.

Objectifs/But d'apprentissage

Etre capable de réceptionner le ballon et de le passer à un coéquipier.

Indications

Adapter l'organisation (terrain entier, 1/2 terrain, 1/4 terrain), selon le nombre d'enfants présents.

Contenu

MISE EN TRAIN

Durée	Thème/Exercice/Forme de jeu	Organisation/Esquisse	Matériel
13'	Ballon derrière la ligne Chaque équipe essaie, en progressant avec des passes, de poser le ballon derrière la ligne de fond de l'équipe adverse.		1 ballon Chasubles

PARTIE PRINCIPALE

Durée	Thème/Exercice/Forme de jeu	Organisation/Esquisse	Matériel
10'	Passes contre dribbles Une équipe fait des passes en aller-retour alors que l'autre réalise le même parcours en dribblant. Une fois que tous les joueurs ont réalisé le parcours en dribble, le moniteur note le nombre de passes effectuées et les rôles sont inversés. L'équipe ayant réalisé le plus grand nombre de passes l'emporte.		2 ballons Chasubles Cônes
12'	Attention à ton ballon! Les enfants avec un ballon (lapins) sont chassés par d'autres qui n'en ont pas (chasseurs). Lorsqu'ils sont attaqués, les enfants peuvent soit fuir en dribble, soit passer à l'un des enfants immobiles (X), qui lui rendra son ballon dès que possible. Un lapin touché par un chasseur devient chasseur et le chasseur devient lapin.		Ballons Chasubles



10'	Les portes 3 attaquants essaient de passer par l'une des 3 portes disponibles. La progression des attaquants se fait uniquement en passes. 2 défenseurs essaient de les empêcher. Chaque équipe qui parvient à passer par une porte marque un point. L'équipe qui a marqué le plus de points à la fin du temps déterminé l'emporte.		3 ballons 6 cônes Chasubles
-----	---	--	-----------------------------------

PARTIE FINALE

Durée	Thème/Exercice/Forme de jeu	Organisation/Esquisse	Matériel
15'	Match 5 contre 5 sur tout le terrain. Si des paniers latéraux sont à disposition, jouer à 3 contre 3 sur la largeur du terrain.		1 ballon Chasubles