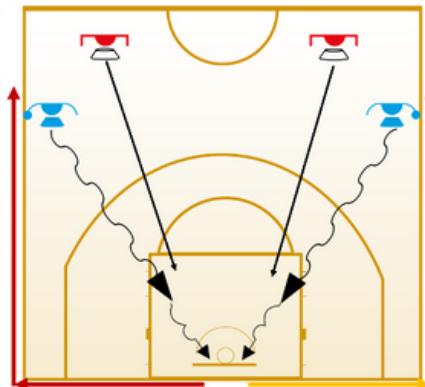
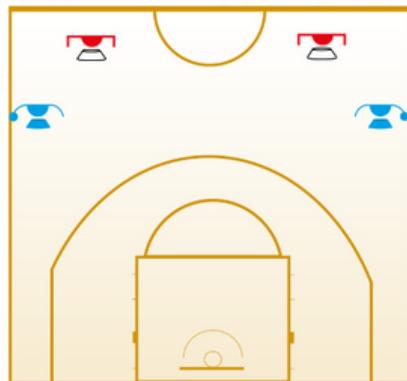


EFFECTUER UN TIR EN COURSE À PLEINE VITESSE SOUS PRESSION DÉFENSIVE

BUT DU JEU

MARQUER UN PANIER SANS PERDRE SA QUEUE

ORGANISATION



PRÉPARATION

1 ballon pour 2 enfants.

1 coupelle bleue pour le départ de l'attaquant (souris) proche de la ligne de touche.

1 coupelle blanche pour le départ du défenseur (chat), située derrière et en décalé de la coupelle bleue.

Une chasuble (queue) dans le dos de chaque enfant.

POSITION DE DÉPART

1 pied de chaque côté de la coupelle face au panier.

Attitude fléchie.

Ballon à la poche pour la souris (contre la hanche côté extérieur).

DÉROULEMENT

L'attaquant part en dribble pour aller marquer le panier le plus vite possible.

Le défenseur démarre quand l'attaquant pose son 1er dribble. Il tente de voler la queue de la souris (chasuble de l'attaquant) avant le tir.

ROTATION

Alternance des tirs à droite et à gauche.

Chaque enfant réalise 3 tirs à droite avant de passer à gauche.

L'enfant suivant démarre dès que le tireur a libéré l'espace sous le panier.

SÉCURITÉ

Après le tir, libérer rapidement l'espace sous le panier en passant par les côtés.

Départ à droite, puis à gauche : pas de départ en même temps (risque de choc).

MATÉRIEL
PAR PARCOURS

- 1 ballon /2 enfants,
- 1 coupelle bleue (attaquant),
- 1 coupelle blanche (défenseur),
- 2 chasubles.

REPÈRES OBSERVABLES

Départ En Dribble :

Poser le ballon et le pied au sol en même temps.



Dribble Poussé :

- Pousser son ballon avec les doigts vers le ciel.
- Regarder le panier pour évaluer la distance ou je peux enchaîner le tir dans la course.

Enchaînement Dribble-Tir :

1. Poser le dernier dribble en même temps que le pied opposé.
2. Attraper le ballon à 2 mains pour tirer dans sa course.
3. Déposer le ballon sur la planche (viser le milieu du trait vertical).

ÉVOLUTIONS

Bouger les plots pour :

1. Varier la distance de départ / panier.
2. Varier l'écart entre le chat et la souris (retard défensif).

ÉVALUATION / CRITERES DE REUSSITES

Propositions:

1. Nombre de tirs réalisés sans avoir perdu sa queue / nombre de tirs total.
2. Nombre de tirs réussis / nombre de tirs total.
3. Nombre de tirs avec appuis corrects / nombre de tirs total.
4. Nombre de tirs avec appuis corrects et main extérieure / nombre de tirs total.

CONSEILS PEDAGOGIQUES

Cet atelier réalisé sur la première et dernière séance de chaque cycle Tir En Course doit permettre aux enfants :

- De donner du sens à l'atelier Tir en Course, comprendre dans quelle situation ils vont utiliser cet outil et donner de l'intérêt à progresser sur ce tir.
- D'auto-évaluer leur progression entre le début et la fin du cycle.
- D'auto-évaluer leur progression tout au long de l'année.

L'encadrant peut proposer une fiche d'observation ou d'auto-évaluation que les enfants compléteront tout au long de l'année.

Les repères observables et les évolutions ne seront à mettre en place qu'au cycle 5. Sur les 4 premiers cycles, privilégier la découverte et l'auto-évaluation.