

ATELIERS A PREPARER POUR LA 4^{EME} JOURNEE DE PLATEAUX U7

1) LES PIRATES :

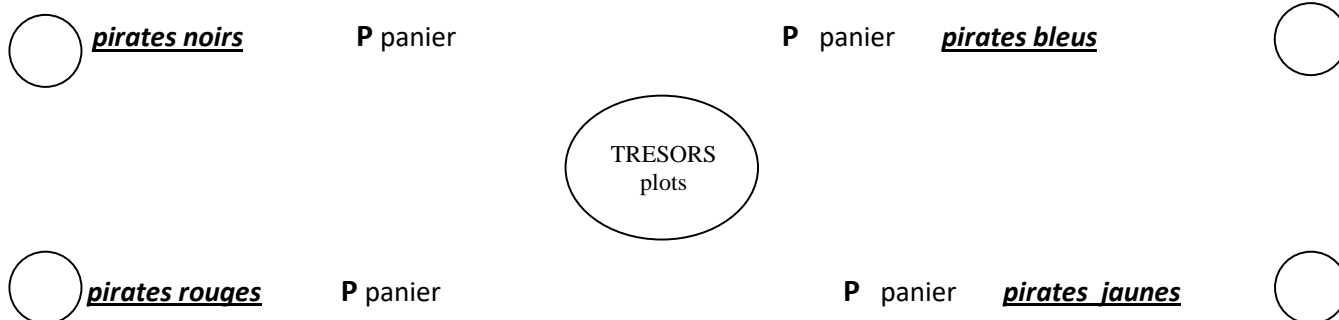
But : développer le dribble et le tir

Matériel : beaucoup de plots, 3 ou 4 jeux de chasubles, 1 ballon par joueur, un demi-terrain.

2, 3 ou 4 équipes de pirates, une île au trésor au centre du terrain à égale distance des bateaux des pirates.

Au signal chaque pirate va en dribblant chercher une pièce d'or (un plot) et la ramène en dribblant dans son camp. Prévoir une voie « aller » et une voie « retour » pour chaque équipe (éviter les collisions).

Évolution : imposer un panier réussi à l'aller pour rejoindre l'île au trésor et un ou des obstacles au retour (plots, banc, cerceaux...pour slalomer, escalader ou sauter...).



2) LA LIGNE BLANCHE :

But : développer l'évolution en passes, le passe et va, le rôle de défenseur

Matériel : 2 jeux de chasubles, 1 ballon, un demi-terrain.

2 équipes s'affrontent sur un demi-terrain : sans dribbler, elles doivent par passes atteindre le camp adverse et passer la ligne adverse. Lorsqu'une équipe a le ballon, l'autre défend.

Évolution : Interdire les passes en arrière.

On peut débiter ce jeu en 3c1, puis 3c2, enfin 3c3.

Mettre un 4^{ème} joueur derrière la ligne, il devient le but : il peut se déplacer. Ensuite il restera immobile dans un cerceau.

3) LES DEMENAGEURS :

But : développer dribble + tir (en course ou stop-tir).

Matériel : 1 ou 2 paniers, 1 ou 2 jeux de chasubles, 1 ballon par joueur et 2 ou 3 ballons dans les réserves à ballons.

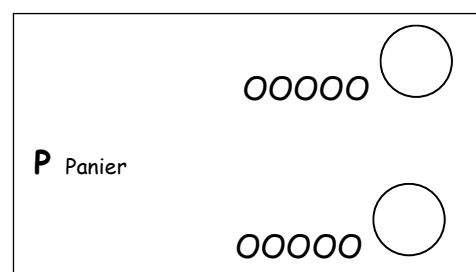
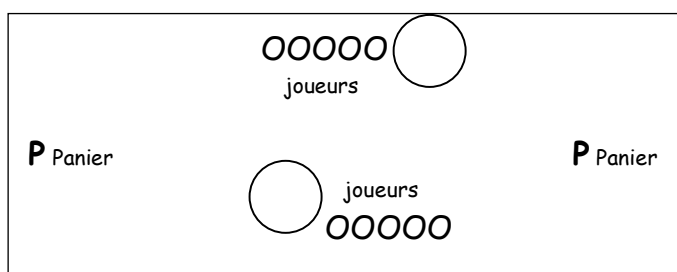
2 équipes sur 2 colonnes, une réserve de ballons (cerceau au sol), chaque joueur a un ballon. Les joueurs tirent à un même panier ou à 2 paniers différents. Quand un joueur marque, il va en dribblant mettre son ballon dans la réserve de l'autre équipe. Il en prend un autre dans sa réserve et rejoue.

L'équipe qui a le moins de ballons au bout de 3 ou 4 minutes a gagné.

Évolution : Mettre des plots pour un slalom au retour.

Varié les formes de tir : stop-tir avec ou sans la planche, tir en course.

2 dispositions possibles :



4) MATCHS (pour les « avancés »), « 1^{er} au panier » (voir plateau n°2) pour les autres