

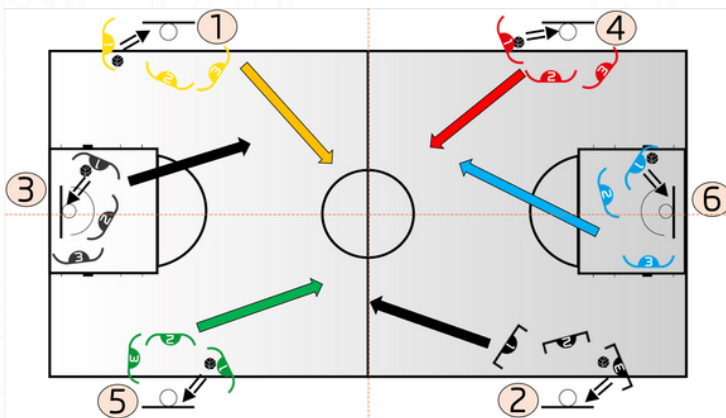
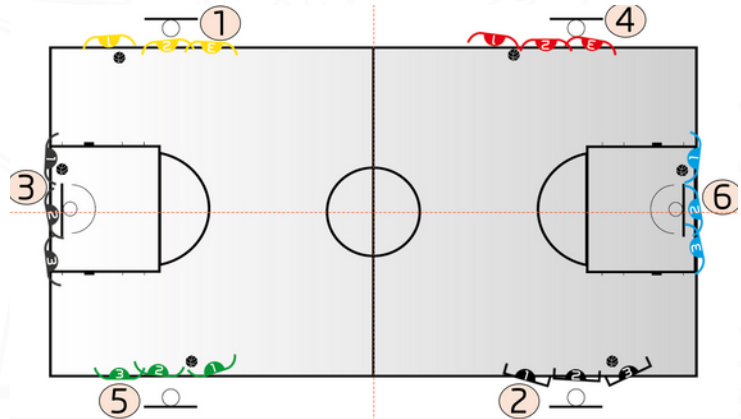
## OBJECTIF

**FAIRE PROGRESSER LE BALLON VERS L'AVANT LE PLUS VITE POSSIBLE**

## BUT DU JEU

**MARQUER SUR LES 6 PANIERS LE PLUS VITE POSSIBLE**

## ORGANISATION



## MATÉRIEL

- 1 ballon/équipes
- 6 paniers numérotés de 1 à 6
- chasubles/équipes

## PRÉPARATION

2 à 6 équipes de 2 ou 4 enfants, 1 ballon/équipe, 6 paniers numérotés de 1 à 6.

## DÉPART

Chaque équipe devant un panier numéroté.

## DÉROULEMENT

Chaque équipe doit marquer sur son panier, puis faire progresser le ballon en passe le plus vite possible pour aller marquer sur le panier suivant en respectant la numérotation jusqu'à revenir au panier de départ.

## FIN DE SITUATION

Marquer sur le panier de départ puis lever les bras pour signifier la fin du jeu.

## SÉCURITÉ

Les équipes peuvent se croiser et être plusieurs sous le même panier.  
Les enfants doivent prendre les informations sur ce qui se passe autour d'eux.

## REPÈRES OBSERVABLES

Évolution des repères pour amener le ballon le plus vite possible vers l'avant :

1. Sprinter pour proposer une solution de passe devant le porteur de balle (entre le PB et le panier)
2. Proposer une solution de passe à distance de passe (suivant les capacités physiques du partenaire PB)
3. Passer dans la course du partenaire (là où il va !)

## ÉVOLUTION

1. Faire des passes à terre.
2. Enchaîner rapidement : Attraper-regarder-pivoter-passer.
3. Possibilité de dribbler quand personne devant le PB.

## ÉVALUATION

Chronométrer et comparer au début et à la fin du jeu (et/ou du cycle), le temps nécessaire pour que toutes les équipes réalisent le tour de gymnase.

**VIDÉO !**



### CONSEILS PÉDAGOGIQUES :

Utiliser les stimulations pour que vos attaquants enchaînent leurs actions rapidement.

Comment j'attrape le ballon ?

Qui court devant ?

Qui est devant ?