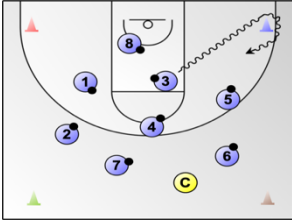
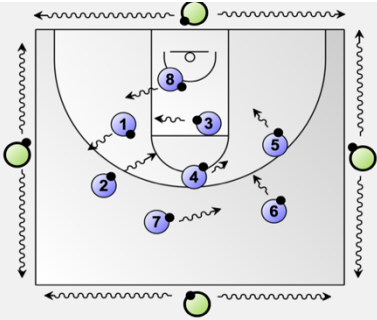
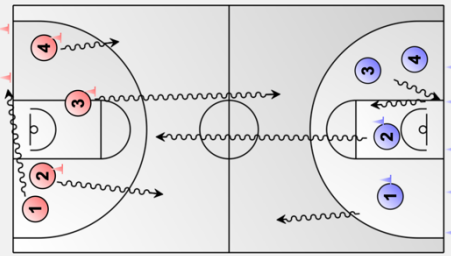
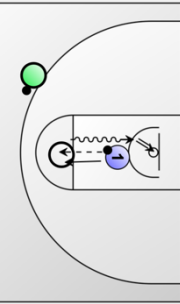
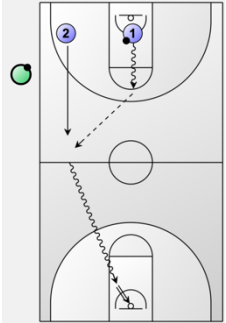
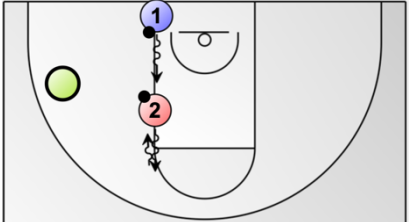
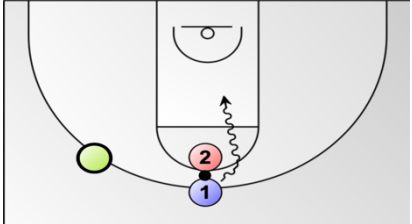


SITUATION	DESCRITIF	OBJECTIFS JOUEUR	OBJECTIFS ARBITRE	SCHÉMA
Carré magique	<p>Les joueurs évoluent dans une zone définie :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- Défis mouvement et dextérité 2- Annonce de couleurs = aller faire le tour du plot de couleur 3- Annonce de signes de l'arbitrage 	<ul style="list-style-type: none"> • Dextérité • Réactivité • Regarder le jeu 	<ul style="list-style-type: none"> • Observer (= port de tête) • Reconnaissance gestuelle arbitre 	
Chasse ballon	<p>Les joueurs évoluent dans une zone définie :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les joueurs doivent chasser le ballon des autres et protéger le leur - 4 joueurs sont placés à l'extérieur du terrain pour observer les sorties <p>Dès qu'un joueur repère une sortie, il prend sa place.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Élimination • Protection 	<ul style="list-style-type: none"> • Repérer une sortie • Définir qui a sorti le ballon 	
Déménageur – Chat	<p>Plusieurs équipes – chaque équipe dispose d'une zone avec des plots ; 1 équipe arbitre</p> <p>Les équipes doivent vider leur zone dans celle de l'équipe adverse</p> <p>Évolution : si je me fais toucher avec un plot dans les mains, je dois le reposer</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Vivacité • Posture pour la prise et pose du plot • Cross 	<ul style="list-style-type: none"> • Repérer les reprises de dribbles (sur les prises/poses des plots) 	
Départ en dribble – Finition	<p>Auto-passe → réception dos au panier avec 1 pied dans cerceau ; 1 en dehors → pivoter + départ en dribble + TeC</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Départ en dribble • TeC 	<ul style="list-style-type: none"> • Repérer les marchers de départ • Repérer les marcher à la finition 	
Départ en dribble – Finition	<p>Par 3 (2 joueurs – 1 observateur) :</p> <p>2c0 – Aller/Retour = aller le plus vite possible à 2 (Aller – Retour)</p> <p>Évolution : 2c1 (Aller-Retour)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Départs et réceptions en course • Choix passe-dribble • Rebond 	<ul style="list-style-type: none"> • Repérer les marchers 	

<p>Duel escrimeur</p>	<p>Par 3 (2 joueurs – 1 observateur) :</p> <p>Les 2 joueurs évoluent sur 1 ligne (= avancer/reculer) et doivent toucher le ballon de l'adversaire.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dribble de recul • Dribble de protection 	<ul style="list-style-type: none"> • Repérer qui créer le contact • Se déplacer = toujours voir les 2 nombrils (repère à donner) 	
<p>1c1</p>	<p>Par 3 (2 joueurs – 1 arbitre) :</p> <p>À chaque fin d'action = reprendre par un check ball en main à main.</p> <p>Exigence défensive = piquer la balle</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Élimination • Protection 	<ul style="list-style-type: none"> • Repérer les fautes • Se déplacer = toujours voir les 2 nombrils (repère à donner) 	
<p>Match</p>	<p>4c4 – 2 séquences (1 ou 2 équipes à l'arbitrage)</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Se déplacer (= être proche du jeu) <ul style="list-style-type: none"> • Siffler / annoncer Fort 	

Post séance : Quizz par équipe

QUIZZ

1. Les lignes font-elles partie du terrain de basket ?
2. Combien d'arbitres y a-t-il lors d'un match ?
3. Les attaquants peuvent-ils faire des fautes ?
4. Quelle est la taille du panier jusqu'en U11 ? 2m60
5. Comment est défini le cylindre d'un joueur ?
6. Que signifie le sigle JAP ?
7. Quels sont les 2 types d'arrêts possibles ?
8. Quels sont les 2 types de départs possibles ?
9. Quelles sont les dimensions d'un terrain ?
10. Pour partir en dribble sans qu'il y ait « marcher » il faut ?
11. Quelle est la hauteur maximale de dribble ?
12. Comment s'appelle le pied sur lequel je peux tourner légalement ?
13. Quand se termine un dribble ?
14. Quelles sont les missions de la table de marque ?
15. Combien y a-t-il de clubs dans le département ? 102
16. Quel est le nom du président de la fédération française de basket ?
17. Dans quel secteur se trouve votre club ?
18. Que dois-je faire quand je siffle ? (arrêter le chrono, parler, ...)
19. Comment s'appelle la ligne du milieu de terrain ?
20. Combien de fautes ai-je le droit de faire au maximum ?