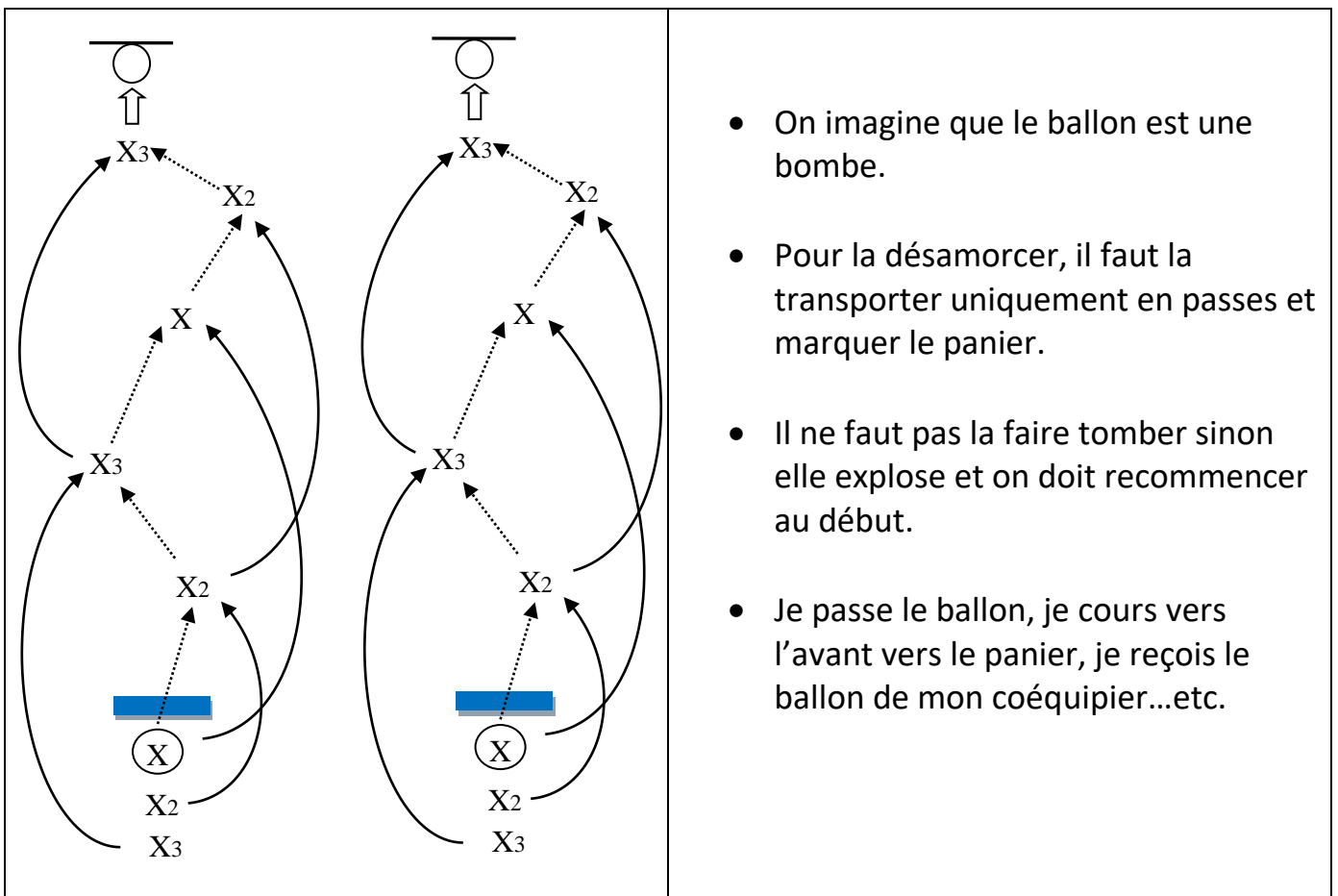




« La Torpille »

Schéma

Descriptif



- On imagine que le ballon est une bombe.
- Pour la désamorcer, il faut la transporter uniquement en passes et marquer le panier.
- Il ne faut pas la faire tomber sinon elle explose et on doit recommencer au début.
- Je passe le ballon, je cours vers l'avant vers le panier, je reçois le ballon de mon coéquipier...etc.

Evolutions possibles :

- Faire des manches de 2 minutes
- Par 2 puis par 3 joueurs puis toute l'équipe
- Le moins de passes possible
- Le ballon ne doit pas toucher le corps, uniquement les mains

Matériel nécessaire :

- 1 ballon par équipe (possibilité de mettre un ballon « souple »)
- 2 paniers
- 2 lattes ou autres pour matérialiser le départ



« La chasse aux Trésors »

Schéma

Descriptif

<p>Carton avec objets</p>	<ul style="list-style-type: none">• Je pars en dribble, je m'arrête devant la latte ou la pastille et je tire.• Si je marque, je prends un objet dans le carton, je le ramène en dribblant dans le carton de mon équipe puis je donne le ballon au suivant.• Si je rate, je ne prends rien et je reviens en dribblant pour donner le ballon à mon coéquipier.
---------------------------	---

Evolutions possibles :

- Changer les lattes ou pastilles de place (face au panier ou 45° ou 0°)
- Consigne technique = Dribbler en regardant devant

Matériel nécessaire :

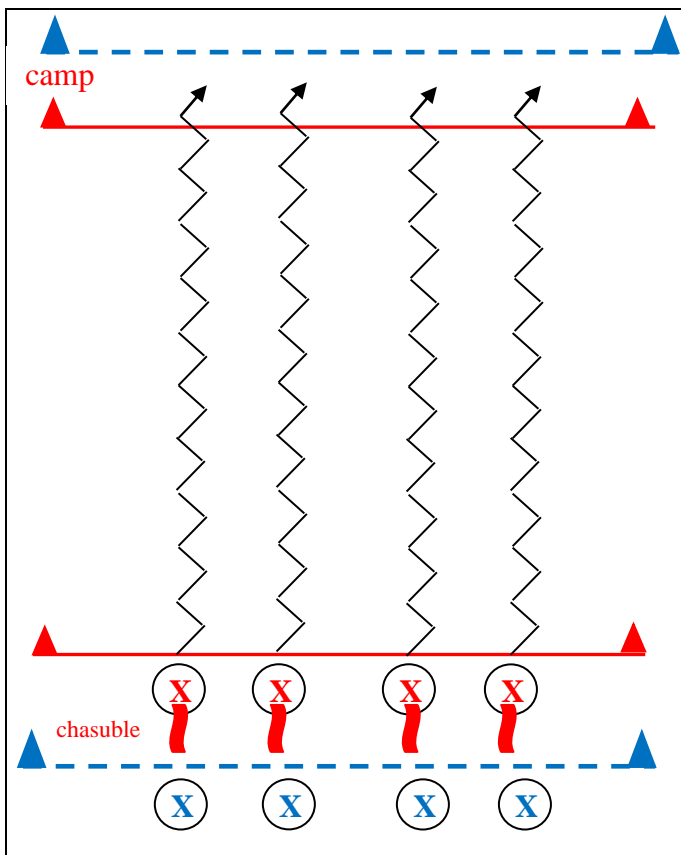
- 2 paniers
- 4 plots pour matérialiser le départ
- 2 lattes ou pastilles
- Des objets ou coupelles
- 3 cartons ou autres contenants
- 1 à 2 ballons par équipe
-



« La Queue du diable »

Schéma

Descriptif



- Les souris ont une chasuble derrière, dans le short. Elles partent de leur camp et doivent traverser le terrain en dribblant sans se faire attraper la chasuble.
- Les chats partent derrière le camp des souris. En dribblant, ils doivent attraper la chasuble des souris avant qu'elles n'arrivent dans leur camp.
- Compter les points des chats et faire plusieurs manches.

Evolutions possibles :

- 1^{er} passage sans dribble puis avec dribble
- Par 2 puis par équipe
- Changer les chats

Matériel nécessaire :

- 8 ballons
- 4 chasubles
- 8 plots pour délimiter les camps



« La Tyrolienne »

Schéma

Descriptif

	<ul style="list-style-type: none">• Mon coach C (= un parent) se place à côté du panier.• Je pars en dribble vers mon panier, je m'arrête sur la pastille ● et je tire.• Si je marque, mon coach C avance d'un pas. Si je rate il ne bouge pas.• Je reviens en dribble et je passe le ballon au suivant (relais).• L'équipe dont le coach a franchi le premier la ligne de départ a gagné.
--	--

Evolutions possibles :

- Dribbler uniquement main droite
- Dribbler uniquement main gauche
- Mettre une pastille pour changer la trajectoire de tir (0°, 45°, de face)

Matériel nécessaire :

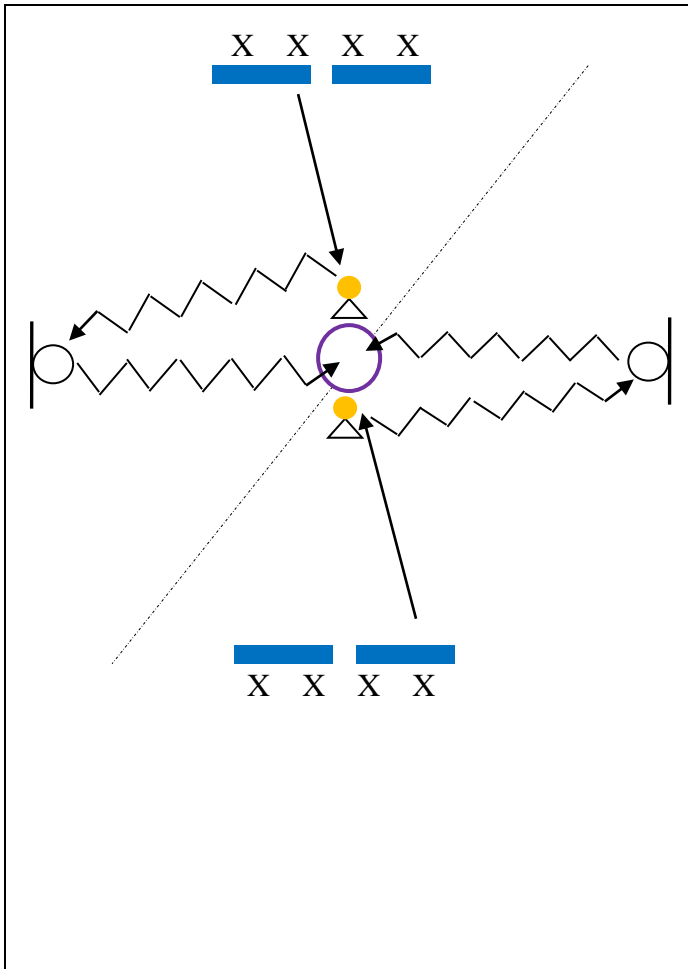
- 1 ou 2 ballons par équipe
- 2 panneaux baby
- 2 lattes ou autres pour matérialiser le départ
- 2 pastilles pour le tir





« Le Béret »

Schéma

Descriptif



- Pour chaque équipe, donner un numéro à chaque joueur.
- A l'appel d'un numéro, le joueur de chaque équipe ayant ce numéro court prendre le ballon positionné sur la coupelle  au centre du terrain.
- Il part en dribble vers son panier pour marquer un panier.
- Dès qu'il a marqué, il revient en dribble dans le cerceau au milieu du terrain.
- Le premier des 2 joueurs qui met les 2 pieds dans le cerceau  donne un point à son équipe.

Evolutions possibles :

- 1^{ère} équipe à 8 ou 10 points
- Changer les numéros, changer de côté
- Pas de « salade »

Matériel nécessaire :

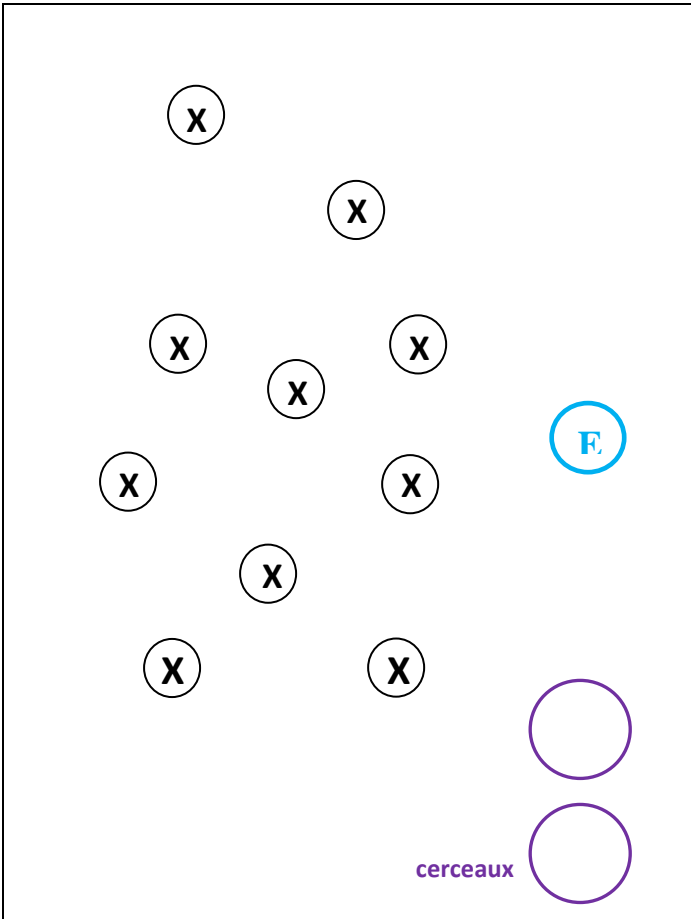
- 2 ballons positionnés sur 2 coupelles
- 1 cerceau
- 4 lattes ou autres pour matérialiser le départ
- 2 paniers



« Jeu du Miroir »

Schéma

Descriptif

 <p>cerceaux</p>	<ul style="list-style-type: none">• Un cadre technique avec ballon.• En face de lui, chaque joueur avec un ballon.• Les joueurs doivent imiter l'entraîneur : lancer le ballon en l'air et le rattraper sans qu'il ne touche par terre, le rattraper sans bouger, taper dans ses mains avant de le rattraper, dextérité, passer le ballon autour de la taille, autour d'une jambe puis l'autre, autour de chaque pied au sol, dribbles, s'asseoir en dribblant, s'allonger avec le ballon...
---	--

Evolutions possibles :

- Mettre les enfants par deux : un enfant imite l'autre et vice versa
- Vous pouvez faire des passes pour finir, si les enfants ne sont plus attentionnés.

Matériel nécessaire :

- Autant de ballons que d'enfants
- 2 cerceaux pour que les enfants y posent leur ballon une fois l'atelier fini



« Koh Lanta »

Schéma

Descriptif

<p>pastille</p> <p>banc</p> <p>haie</p> <p>porte</p> <p>cerceaux</p> <p>(X)</p> <p>X</p> <p>X</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Je tiens mon ballon à 2 mains, je mets un pied dans chaque cerceau (ou les deux pieds ou le pied droit dans les cerceaux rouges et le pied gauche dans les bleus). • Puis je dribble, je passe la haie en essayant de ne pas m'arrêter de dribbler et en levant bien les genoux. • Je passe sous la porte en étant bien fléchi puis je passe au-dessus de la 2^{ème} haie. • Ensuite je monte sur le banc et je dribble en avançant sur le banc (au sol ou sur le banc ou je mets le ballon au-dessus de la tête). Sécurité : un encadrant à côté du banc. • Je saute du banc je dribble puis je m'arrête sur la pastille et je tire. Je reviens en dribblant sur le côté.
---	---

Evolutions possibles :

- Changer les pastilles de position (à 45°, à 0°), changer le parcours
- Faire un concours du type « 1^{ère} équipe à 6 paniers marqués »

Matériel nécessaire :

- 1 ou 2 ballons par équipe, 2 paniers, 2 pastilles, 2 petits bancs
- 8 cerceaux
- 2 lattes ou autre pour matérialiser le départ
- 4 haies (ou 8 plots à trous et 4 barres)
- 2 portes (4 socles ou plots dans lesquels on peut mettre une barre verticalement et 6 barres ainsi que 4 clips)



« Le Relais »

Schéma

Descriptif

	<ul style="list-style-type: none">• Je slalome en dribblant entre les plots.• Je contourne le dernier plot.• Je reviens sur le côté et donne le ballon au suivant.• Dès que les enfants sont à l'aise, commencer le concours relais.
--	---

Evolutions possibles :

- Dribbler uniquement main droite ou main gauche
- Changer de main à chaque plot

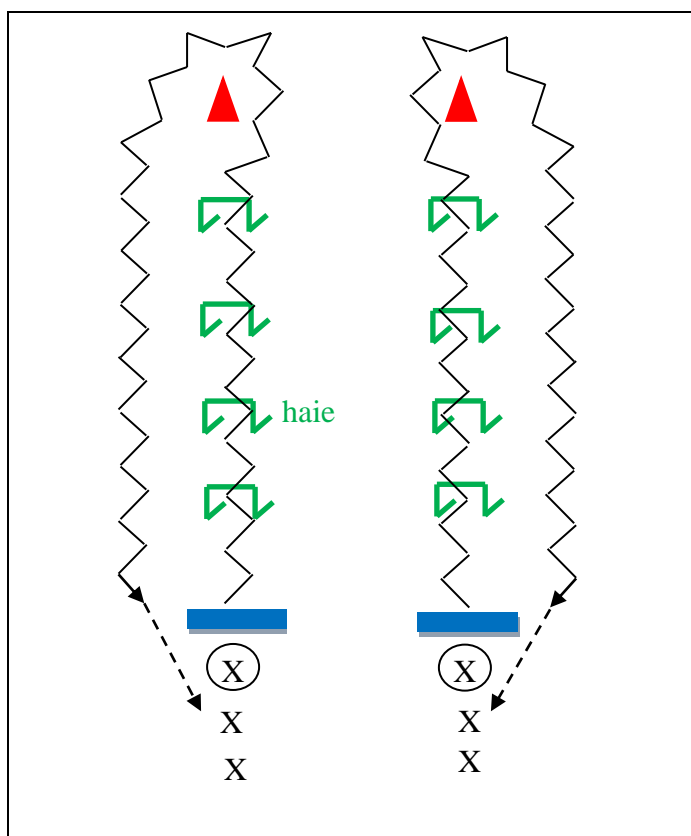
Matériel nécessaire :

- 1 ballon par joueur puis 1 ou 2 ballons par équipe
- 14 plots
- 2 lattes ou autre pour matérialiser le départ



« Le Saut de haies »

Schéma



Descriptif

- 1^{er} passage sans ballon puis avec ballon.
- Je dribble et je passe par-dessus les haies en essayant de ne pas m'arrêter de dribbler et en levant bien les genoux.
- Je contourne le plot et je reviens en sprintant sur le côté.
- Puis je donne le ballon au suivant (= relais).

Evolutions possibles :

- Concours individuel puis par équipe
- Passer les haies et revenir en dribblant uniquement main droite ou main gauche
- Passer les haies avec le ballon au dessus de la tête et revenir en dribblant

Matériel nécessaire :

- 1 ou 2 ballons par équipe
- 2 plots
- 2 lattes ou autre pour matérialiser le départ
- 8 haies (ou 8 plots à trous et 4 barres)



« Le Tour du Monde »

Schéma

Descriptif

<p>cerceau avec coupelles</p>	<ul style="list-style-type: none">• Je dribble, je me positionne sur une pastille ● (= un pays), je tire.• Si je marque, je vais prendre une coupelle et la place sur la pastille d'où je viens de marquer puis je reviens en dribble et je passe le ballon à mon coéquipier.• Si je ne marque pas, je ne prends pas de coupelle, je reviens en dribble et passe mon ballon.• La 1^{ère} équipe qui a recouvert les 6 pays a gagné.
-------------------------------	--

Evolutions possibles :

- Dribbler uniquement main droite ou main gauche
- Faire plusieurs manches
- Reculer les pastilles d'un pas

Matériel nécessaire :

- 1 ou 2 ballons par équipe
- 1 cerceau dans lequel 12 coupelles sont placées
- 12 pastilles
- 2 lattes ou autre pour matérialiser le départ
- 2 paniers



« Les Déménageurs »

Schéma

Descriptif

	<ul style="list-style-type: none">• Je fais le slalom en dribblant puis je m'arrête sur la pastille et je tire.• Si je marque, je prends une coupelle et je la dépose dans le carton de l'équipe adverse. Je reviens en dribble et je passe le ballon au suivant.• Si je rate, je ne mets rien et je reviens en dribble.• L'équipe gagnante est celle qui a le moins de coupelles dans son carton.
--	---

Evolutions possibles :

- Changer les pastilles de place (face au panier ou 45° ou 0°)
- Rajouter des plots ou autre (haie, ...) sur le parcours

Matériel nécessaire :

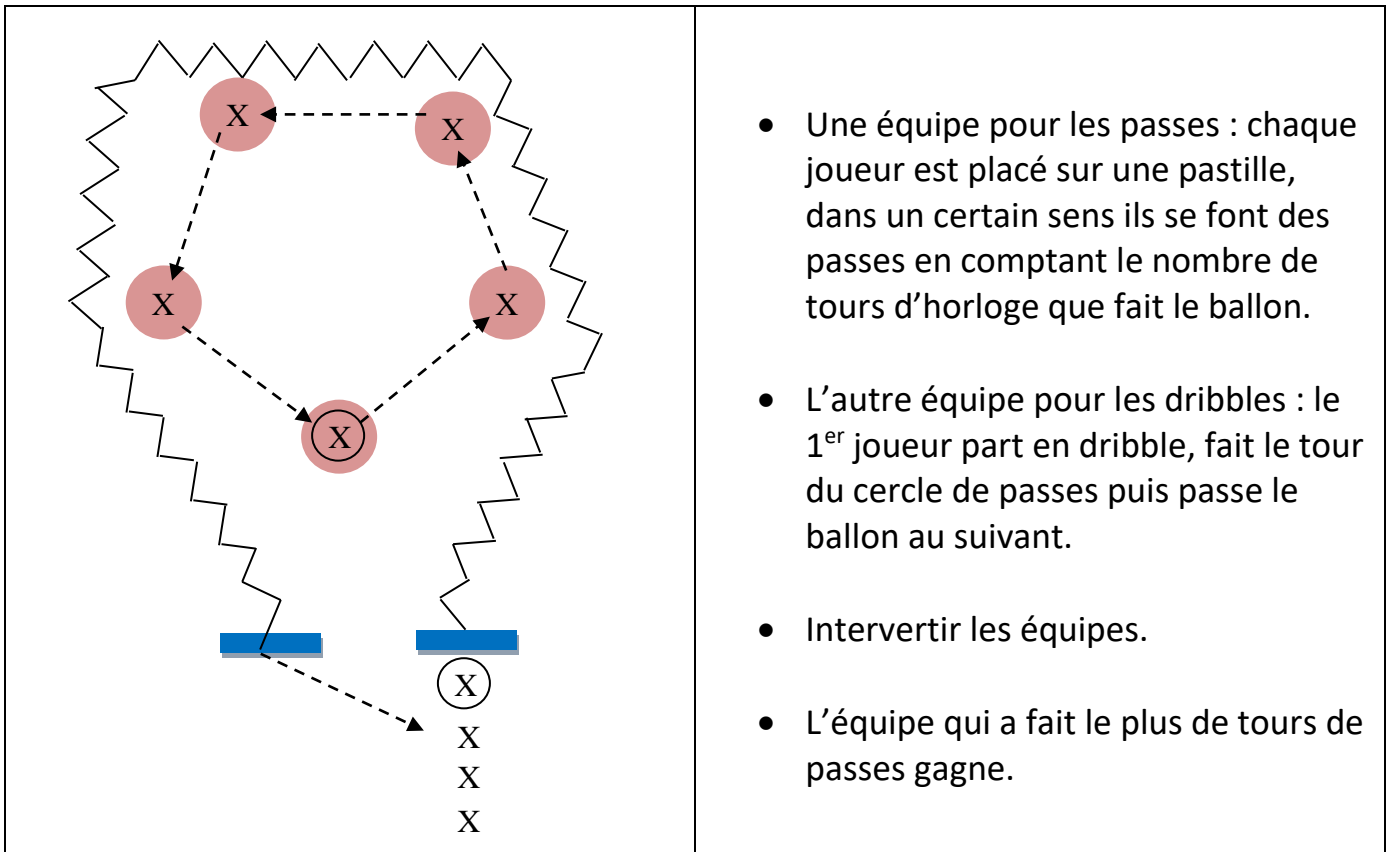
- 2 paniers-8 plots
- 2 lattes pour matérialiser le départ
- Des coupelles
- 2 cartons ou autres contenants
- 1 à 2 ballons par équipe-1 cerceau



« L'Horloge »

Schéma

Descriptif



- Une équipe pour les passes : chaque joueur est placé sur une pastille, dans un certain sens ils se font des passes en comptant le nombre de tours d'horloge que fait le ballon.
- L'autre équipe pour les dribbles : le 1^{er} joueur part en dribble, fait le tour du cercle de passes puis passe le ballon au suivant.
- Intervertir les équipes.
- L'équipe qui a fait le plus de tours de passes gagne.

Evolutions possibles :

- Dribbler uniquement main droite
- Dribbler uniquement main gauche
- 2 ou 3 passages par dribbleur
- Interdiction de faire tomber le ballon lors des passes sinon retour à 0

Matériel nécessaire :

- 1 ballon initiation jaune ou une balle de tennis ou un gros dé en mousse ou un ballon pour les passes et 1 ballon pour le dribble
- 5 pastilles
- 2 lattes ou autre pour matérialiser le départ
- 2 pastilles pour le tir