

Le dribble



Objectif:

Identifier les violations liées au dribble (porté du ballon ou reprise de dribble)



Compétence(s) visée(s):

Être capable d'arbitrer et de reconnaître une faute liée aux dribbles



BESOINS

Sifflets

Chasubles

Ballons

CONSIGNES

1. Construire la règle

L'atelier se fait en 2 temps. Tout d'abord un petit travail de recherche par groupe, puis un jeu d'applications.

Chaque petit groupe doit rechercher tous les dribbles possibles dans le basket, en se les montrant sur le terrain. Ils doivent également se dire les règles qu'ils connaissent pour le dribble.

Vous prendrez ensuite un temps d'échange et de confrontation des idées afin que tous puissent connaître les « vraies » règles et non toutes les idées reçues qu'ils ont entendues.

EXERCICE

2. Mise en place de l'exercice

« Chasse ballon »

L'exercice se déroule dans une zone délimitée (ex : la zone à 2 points) qui peut évoluer en fonction du nombre de joueurs ou du niveau de jeu. Les 2 arbitres se placent autour de cette zone, chaque joueur passe plusieurs fois dans chaque rôle. Le formateur choisira le temps du jeu (1 min ou 1 min 30)

Consignes aux joueurs



Les joueurs doivent dribbler dans cette zone sans en sortir. Dans le même temps, ils doivent essayer de chasser les ballons des autres joueurs en dehors de la zone. L'éducateur peut donner des contraintes sur le dribble (ne dribbler que de la main gauche, qu'en se déplaçant en arrière, etc.) afin de multiplier les contraintes de dribbles. Il peut aussi ajouter un joueur sans ballon qui a pour rôle de chasser les ballons.

Pour ne pas qu'on lui chasse le ballon, le joueur peut s'en saisir à 2 mains avant de repartir en dribble (principe d'immunité). A chaque violation signalée par un arbitre, le joueur perd un point sur son score de ballons volés. Quand un joueur s'est fait chasser son ballon, il peut revenir en jeu. Le joueur qui en a chassé le plus est vainqueur.

Consignes aux arbitres



Les arbitres doivent juger les violations en ajoutant le geste conventionnel.