





CENTRE GENERATION BASKET – FICHES ANIMATION

	<h2>1,2,3 Basket</h2>	Arrêt Départ
Consignes	<p>1 ballon pour chaque joueur, 1 volontaire sans ballon placé à environ 10 mètres face aux autres joueurs.</p> <p>Quand le joueur sans ballon se retourne et dit 1, 2,3 basket, les joueurs doivent avancer vers lui en dribble le plus vite possible.</p> <p>Quand le volontaire se retourne, tout le monde doit être arrêté balle en main.</p> <p>Si un joueur bouge ou perd son ballon, il repart au point de départ.</p> <p>Le gagnant est le 1^{er} qui atteint le volontaire.</p>	
Evolutions		Matériel
<p>Le bruit des ballons peut couvrir la voix du volontaire Dans ce cas lui demander de faire 3 mouvements avec un bras qui correspond aux trois temps</p>		<p>1 Ballon par joueur</p>


	<h2>CHASSE BALLONS</h2>	Dribble Attitudes défensives
Consignes	<p>Tout en gardant son dribble, faire perdre le ballon aux autres dribbleurs.</p> <p>Conseil : Réduire la surface de jeu en fonction des joueurs éliminés.</p> <p>On considère le ballon perdu lorsque la balle ou le joueur sont sortis de la surface de jeu.</p> <p>Coup de pied et/ou poing interdit sur la balle. Attention aux fautes !</p>	
Evolutions		Matériel
		<p>1 Ballon par personne</p>


CENTRE GENERATION BASKET – FICHES ANIMATION

	<h2>BERET</h2>	<p>Vitesse de réaction opposition</p>
<p>Consignes</p>	<p>Répartir les joueurs en 2 équipes. Les joueurs de chaque équipe choisissent chacun un numéro entre 1 et (le nombre de joueurs). Les deux équipes placées de chaque cotés de la zone de l'atelier.</p> <p>A l'appel du numéro, l'animateur claque la balle au sol, les joueurs appelés cherchent à prendre possession de la balle pour jouer. L'animateur peut appeler d'autres numéros tant que le panier n'est pas marqué. Match en X points.</p>	
<p>Evolutions</p>		<p>Matériel</p>
		<p>-1 Ballon -1 Panier</p>


	<h2>CHASSEUR</h2>	<p>Dribble Passes Lecture Pivots</p>
<p>Consignes</p>	<p>1 ballon par personne, surface de jeu à préciser. Un volontaire nommé chasseur.</p> <p>Le chasseur en dribblant va faire sortir les ballons des joueurs de la surface de jeu. Celui qui a perdu son ballon vient renforcer l'équipe de chasse. Le jeu continu tant qu'il reste des joueurs.</p>	
<p>Evolutions</p>		<p>Matériel</p>
<p>Deux chasseurs avec un ballon – les chasseurs se déplacent en passes uniquement. Objectif toucher un des joueurs lorsque le chasseur est en maîtrise de la balle. Le joueur touché renforce l'équipe de chasse</p>		<p>1 ballon par personne</p>


CENTRE GENERATION BASKET – FICHES ANIMATION

	<h2>CHENILLE</h2>	<p>Coordination Dissociation</p>
<h3>Consignes</h3>	<p>2 équipes, 2 ballons. L'équipe A lance le ballon de l'équipe B et inversement. Chaque équipe récupère au plus vite son ballon. Les joueurs se placent en file indienne Tous les joueurs doivent se passer le ballon en aller et retour Donner au moins six modes de passage du ballon entre tous les joueurs (la balle au dessus de la tête, entre les jambes, main droite, main gauche avec rebond, balle roulée au sol, passe croisée opposée etc...) Lorsque tous les allers retours sont terminés marquer X paniers 1 point attribué à l'équipe vainqueur. Faire plusieurs manches. Limiter les consignes pour voir comment les équipes s'organisent.</p>	
<h3>Evolutions</h3>	<h3>Matériel</h3>	
<p>Les consignes de passages de ballon doivent faire apparaître les notions de distance / proximité</p>	<p>2 ballons</p>	


	<h2>EPERVIER</h2>	<p>Défense Dribble</p>
<h3>Consignes</h3>	<p>Un volontaire : l'épervier. Il est placé au centre du terrain, les autres joueurs doivent aller d'un point A à un point B sans se faire toucher. Les joueurs touchés complètent l'escadron de l'épervier. Le jeu se termine quand il n'y a plus de joueurs.</p>	
<h3>Evolutions</h3>	<h3>Matériel</h3>	
<p>Idem avec dribble pour tous les joueurs</p>	<p>Ballons</p>	


CENTRE GENERATION BASKET – FICHES ANIMATION

	<h2>COURSE DES PONTS</h2>	<p>Gainage Dribble Adresse</p>
<h3>Consignes</h3>	<p>2 équipes, 1 ballon par équipe. Dans chaque équipe :</p> <ul style="list-style-type: none"> - un joueur avec le ballon debout derrière la ligne de fond, - Ses équipiers couchés sur le dos les pieds sur le bord extérieur de la raquette, tête en direction de la ligne de touche. <p>Au top départ les joueurs allongés se mettent en position de pont. Le joueur debout fait rouler la balle sous le dos de ses coéquipiers. Il récupère la balle va en dribble jusqu'à la ligne médiane et revient pour shooter. Il prend son rebond et passe au joueur le plus proche du panier qui s'est levé.</p> <p>Il va s'allonger à coté du joueur le plus éloigné du panier.</p> <p>Un passage par joueur, course entre les deux équipes.</p>	
<h3>Evolutions</h3>	<h3>Matériel</h3>	
<ul style="list-style-type: none"> - Position allongé pont ; ½ Tour. - Forme de tirs. - Slalom entre pont et milieu de terrain. - Obligation de réussite Tir. 	<p>Ballons Panier</p>	

	<h2>ESCRIME</h2>	<p>Défense Appuis Dribble</p>
<h3>Consignes</h3>	<p>2 joueurs face à face sans ballon. Déplacements autorisés en avant et en arrière sur une seule ligne.</p> <p>Pareil à l'escrime, pour marquer des points il faut toucher l'adversaire de la main On définira les zones de l'adversaire à toucher (jambes, bras, torse...)</p> <p>Le gagnant est celui qui atteint X points le premier</p>	
<h3>Evolutions</h3>	<h3>Matériel</h3>	
<p>Idem avec dribble Donner deux surfaces à toucher pour un point</p>	<p>Ballons</p>	


CENTRE GENERATION BASKET – FICHES ANIMATION

	<h2 style="margin: 0;">CYBER BASKET</h2>	<p>Lecture défense Esprit d'équipe</p>
<p>Consignes</p>	<p>2 équipes, 2 zones de but de la largeur de la planche.</p> <p>Jeu d'équipe sans ballon. L'objectif de l'équipe est de faire passer le « joueur ballon » dans le but. Pour simuler une passe, il désigne par son prénom un coéquipier qui deviendra à son tour « joueur ballon ».</p> <p>Pour récupérer la possession de la balle un joueur de l'équipe adverse doit toucher le « joueur ballon ». Il devient lui-même « joueur ballon » et va avec son équipe tenter de faire passer la balle dans le but.</p> <p>Un point est marqué quand un joueur rentre avec la balle dans la zone de but ou qu'il reçoit une passe dans cette zone.</p>	
Evolutions	Matériel	
<p>Les défenseurs et les attaquants ne peuvent pas rester à proximité du but de manière statique</p>		


	<h2 style="margin: 0;">DEMENAGEURS</h2>	<p>Adresse Vitesse</p>
<p>Consignes</p>	<p>1 ballon par joueur + objets faciles à transporter (plots, ballons, chasubles, etc...). 2 équipes, 1 camp par équipe avec la moitié des objets.</p> <p>A chaque panier marqué (sous la forme demandée, en course, en suspension, 2 points, 3 points), le joueur prend un objet de son camp et l'amène dans le camp adverse.</p> <p>Le jeu se termine lorsqu'une équipe a vidé son camp de tout objet.</p>	
Evolutions	Matériel	
	<p>2 chariots à ballons Ballons Objets divers facilement transportables</p>	


CENTRE GENERATION BASKET – FICHES ANIMATION

	<h2>FLAG</h2>	<p>Dribble Passes</p>
<p>Consignes</p>	<p>Un espace de jeu délimité. Les joueurs se déplacent un foulard accroché derrière au niveau de la hanche assez facilement saisissable.</p> <p>Objectif : Retirer le foulard des autres joueurs tout en conservant le sien.</p>	
<p>Evolutions</p>		<p>Matériel</p>
<p>Un ballon par personne – déplacements en dribbles – jeu individuel Un seul ballon – déplacements en passes et ou en dribbles – jeu collectif</p>	<p>Ballons Chasubles</p>	

	<h2>FORET DE PLOTS</h2>	<p>Dribble Coordination</p>
<p>Consignes</p>	<p>Les plots sont disposés en vrac sur la surface de jeu, un ballon par personne. Les joueurs tirent 3 lancers francs, ils obtiennent « une vie » pour chaque lancer réussi. Les joueurs se déplacent en dribble sans toucher de plots avec le pied ou le ballon. A chaque plot touché c'est une vie de perdue. On impose des mouvements spécifiques au fur et à mesure de la partie pour augmenter la difficulté.</p> <p>Le gagnant est le dernier qui reste en jeu.</p>	
<p>Evolutions</p>		<p>Matériel</p>
<p>Demander des formes de dribbles différentes (changement de mains, dribble avant arrière, faire toucher le plot avec une main tout en gardant le dribble de l'autre...)</p>	<p>Ballons Plots Panier</p>	

CENTRE GENERATION BASKET – FICHES ANIMATION

	<h2>H.O.R.S.E</h2>	Adresse
Consignes	<p>Un joueur tente un tir d'où il veut, comme il veut. S'il le réussit les autres joueurs tentent le même tir du même endroit. Quand un joueur n'arrive pas à reproduire ou à marquer le même tir il prend une lettre du mot « horse ». Le joueur qui a toute les lettres du mot « horse » a perdu. Le jeu s'arrête lorsqu'il n'y a plus qu'un joueur en lice.</p>	
Evolutions		Matériel
		Ballons Panier


	<h2>LE 21</h2>	Tirs Rebond
Consignes	<p>Définir un spot de tir. La première tentative si elle est réussie vaut 2 points. Que le panier soit marqué ou raté, si le joueur récupère son ballon avant qu'il ne touche le sol, il retire. Si le panier est réussi, il vaut 1 point.</p> <p>Chaque joueur compte ses points.</p> <p>Objectif : Arriver à 21 points précis. Si les 21 points sont dépassés, on soustrait les points supplémentaires.</p>	
Evolutions		Matériel
		Ballons Panier


CENTRE GENERATION BASKET – FICHES ANIMATION

	<h2>LE DETECTIVE</h2>	<p>Dextérité Tir Lecture</p>
<p>Consignes</p>	<p>Un Détective est désigné. Mis à l'écart du groupe, il ne doit ni voir, ni entendre.</p> <p>Un suspect est désigné. Une consigne est donnée au groupe, seul le suspect ne se pliera pas à cette règle.</p> <p>Le détective rejoint le groupe, la partie commence. Le groupe se déplace sous l'œil observateur du détective. Quand il pense avoir identifié le suspect, il crie stop et l'accuse.</p> <p>S'il se trompe la partie continue, sinon le suspect est démasqué et devient détective.</p>	
<p>Evolutions</p>		<p>Matériel</p>
<p>Varié les dribbles Varié les Tirs Varié les déplacements</p>	<p>Ballons Panier</p>	


	<h2>LUCKY LUKE</h2>	<p>Adresse Rebond</p>
<p>Consignes</p>	<p>Les joueurs en file indienne à partir de la ligne des lancers francs. 1 ballon au deux premier joueurs.</p> <p>Le premier joueur doit réussir son tir directement ou après rebond avant le joueur placé derrière lui, sinon il est éliminé.</p>	
<p>Evolutions</p>		<p>Matériel</p>
<p>Même principe mais sur des spots de tirs différents</p>		<p>2 Ballons Panier</p>

CENTRE GENERATION BASKET – FICHES ANIMATION

	<h2>LES ORANGERS</h2>	<p>Dribble Défense Gainage Lecture</p>
<h3>Consignes</h3>	<p>4 groupes, les orangers, les cueilleurs, les marchands et les voleurs. Les orangers sont des arbres, ils ne bougent jamais et commencent avec un ballon dans chaque main.</p> <p>Les cueilleurs se déplacent en dribble, ils prennent les ballons sur les orangers pour aller les amener chez le marchand. Ils marquent un point à chaque ballon donné au marchand.</p> <p>Les voleurs se déplacent en dribble, ils portent un foulard à la hanche. Ils volent les oranges chez le marchand pour les remettre sur les orangers. S'ils perdent leurs foulards ils doivent marquer 2 lancers francs pour sortir de prison. Ils marquent un point à chaque ballon volé au marchand et en perdent un à chaque passage en prison.</p> <p>Les marchands se déplacent en dribble et protègent leurs oranges en arrachant le foulard des voleurs.</p> <p>On change les rôles toutes les 2 minutes 30 pour que chaque équipe passe à tous les postes. La somme des points marqués détermine le gagnant du jeu.</p>	
<h3>Evolutions</h3>	<h3>Matériel</h3>	
	<p>Ballons Chasubles</p>	


	<h2>PAC MAN</h2>	<p>Dribble Réactivité Lecture</p>
<h3>Consignes</h3>	<p>1 ballon par joueur, un ou plusieurs Pac man désigné.</p> <p>Déplacement autorisé uniquement sur les lignes des tracés basket. Interdiction de se croiser, mais possibilité d'utiliser le dribble en marche arrière</p> <p>Les joueurs et les Pac man se déplacent en dribble. Les Pac man doivent toucher les autres joueurs. Un joueur touché renforce l'équipe de Pac man. Le jeu s'arrête quand il n'y a plus de joueur.</p>	
<h3>Evolutions</h3>	<h3>Matériel</h3>	
<p>Dribble main faible – changement de mains</p>	<p>Tracés basket Ballons</p>	


CENTRE GENERATION BASKET – FICHES ANIMATION

	<h2>PASSE A 10 BASKET</h2>	<p>Passes Défense</p>
<h3>Consignes</h3>	<p>2 équipes, 1 ballon, utiliser le rond central ou arc de cercle raquette (zone stricte et réservée à 1 joueur).</p> <p>1 joueur dans la zone réservée, X ballons doivent lui arriver en passes. Dribble interdit. Quand ce nombre est atteint, l'équipe attaque pour une tentative de tir. Si le tir est réussi, la balle change de mains, si le tir est manqué les équipes jouent le rebond, celle qui a la balle place un joueur en zone réservée et le jeu se poursuit. L'équipe qui marque le nombre de panier définit en début de partie la remporte. Règles du basket pour la possession de la balle et la position dans la zone réservé.</p>	
<h3>Evolutions</h3>	<h3>Matériel</h3>	
<p>Interdire 2 passes d'affilées au même joueur Se servir de l'axe panier/panier – alterner les passes d'un coté et de l'autre de l'axe Se servir de l'axe panier/panier et de la ligne médiane – alterner les passes de chaque ¼ de terrains Travail défensif : couper les lignes de passes – pression porteur de balle</p>	<p>Ballon Chasubles</p>	


	<h2>PASSE MURAILLE</h2>	<p>Dribble Lecture du jeu</p>
<h3>Consignes</h3>	<p>Les joueurs se déplacent sur toute la surface de jeu. Ils ne peuvent pas enjamber les lignes des tracés basket Les lignes sont des murs infranchissables sauf les passages délimités par des plots. 1 volontaire « le spectre ». Tous les joueurs ont 1 ballon et se déplacent en dribblant. Quand le « spectre » touche un joueur celui-ci devient « spectre » également. Le jeu s'arrête quand il n'y a plus que des « spectres ».</p>	
<h3>Evolutions</h3>	<h3>Matériel</h3>	
<p>Dribbles avec 2 ballons</p>	<p>Ballons</p>	


CENTRE GENERATION BASKET – FICHES ANIMATION

	<h2>L'HORLOGE</h2>		<p>Passes Dribble Course</p>
<h3>Consignes</h3>	<p>Deux équipes, 1 balle. 1^{ère} équipe, les passeurs forment un cercle. 2^{ème} équipe, les dribbleurs se mettent en colonne.</p> <p>Concours de rapidité entre les deux équipes. Les joueurs en cercle se font des passes le plus vite possible, en les comptant à haute voix. Si la balle tombe on reprend le compte à Zéro. Pendant ce temps les joueurs en colonne, à tour de rôle font le tour du cercle formé par les passeurs. Le total des passes s'arrête à la fin de la course du dernier Joueur.</p> <p>Inverser le rôle des deux équipes. A la fin de la 2nd manche, l'équipe qui a gagnée est celle qui a fait le plus de passes.</p>		
<h3>Evolutions</h3>		<h3>Matériel</h3>	
<p>Idem en ajoutant le dribble pour les joueurs qui courent. Mettre 2 ballons dans le cercle de passes (dans le même sens, en sens inverse...).</p>		<p>Ballons</p>	


	<h2>RELAIS / SLALOM</h2>		<p>Dribble Dextérité Coordination</p>
<h3>Consignes</h3>	<p>2 équipes ou plus, 2 ballons par équipe Mettre des parcours en parallèles avec des plots Dribbles, courses, changements de mains, changements de directions</p>		
<h3>Evolutions</h3>		<h3>Matériel</h3>	
<p>Dribble course avant – course arrière Dribble 1 ballon – 2 ballons</p>		<p>Ballons Plots</p>	


CENTRE GENERATION BASKET – FICHES ANIMATION

	<h2>PORTES</h2>	<p>Défense Orientation</p>
<p style="text-align: center;">Consignes</p>	<p>Matérialiser les portes avec des plots. Un attaquant, un défenseur. Deux possibilités : Le défenseur doit interdire les portes à l'attaquant. Le défenseur doit forcer l'attaquant à passer dans les portes.</p> <p>Chaque porte rapporte des points au défenseur ou à l'attaquant. On inverse les rôles à chaque passage.</p>	
Evolutions		Matériel
<p>Largeur des portes Ajouter un passeur</p>	<p>Plots</p>	

	<h2>SIX POUR UN</h2>	<p>Tirs Lecture des trajectoires Rebond</p>
<p style="text-align: center;">Consignes</p>	<p>2 équipes – 3 ballons par équipes – jeu sur le même panier pour les 2 équipes Départ en dribble du milieu du terrain 1^{er} tir de la ligne à 3 points – panier réussit 3 pts mais que le panier soit réussi ou non, si le joueur rattrape le ballon avant qu'il ne touche le sol, 2nd tentative de tir. Si le 2nd tir est réussi 2pts, mais que le panier soit réussi ou non, si le joueur rattrape le ballon avant qu'il ne touche le sol, 3eme tentative de tir, si le tir est réussi, 1 point. 1 même joueur peut marquer 6, 5, 4, 3, 2, 1 ou 0 point Chaque équipe additionne les points de ses joueurs. La première équipe qui arrive à 60 points à gagné</p>	
Evolutions		Matériel
		<p>Ballon Panier</p>


CENTRE GENERATION BASKET – FICHES ANIMATION

	<h2>STATUE</h2>	<p>Arrêt Départ Dribble</p>
<p>Consignes</p>	<p>Les joueurs évoluent en dribble. Au signal, arrêt en position fléchie balle en main, équilibré. Si un joueur bouge, il est statufié et doit rester immobile. Nouveau signal, les joueurs repartent en dribble (départ direct, croisé à préciser). Pour libérer une statue, un joueur doit faire passer son ballon entre les jambes de son équipier immobilisé, tout en essayant de respecter les signaux</p>	
<p>Evolutions</p>	<p>Matériel</p>	
	<p>Ballons</p>	

	<h2>TRESOR</h2>	<p>Adresse</p>
<p>Consignes</p>	<p>Des plots de couleurs différentes, chaque couleur a une valeur. Disposer les plots aux abords et dans la zone à 3 points. Les joueurs tirent sur les plots, s'ils marquent, ils emportent le plot dans leurs zones. On compte les plots avec les valeurs associées aux couleurs. Le gagnant est celui qui à le plus de point.</p>	
<p>Evolutions</p>	<p>Matériel</p>	
<p>Jeu individuel ou par équipe</p>	<p>Ballons Plots</p>	

CENTRE GENERATION BASKET – FICHES ANIMATION

	<h2>TOUR DU MONDE</h2>	<p>Adresse</p>
<p>Consignes</p>	<p>Jeu individuel. 1 ballon par personne. Réussir un tir de chacun des spots. Chaque joueur tir à tour de rôle. Si le joueur marque il va sur la position suivante. Il continue de tirer tant qu'il réussit.</p> <p>Vainqueur, le premier joueur à avoir marqué sur chaque spot.</p>	
<p>Evolutions</p>	<p>Matériel</p>	
	<p>Ballons Plots</p>	

	<h2>TROIS SPOTS</h2>	<p>Tirs enchainés</p>
<p>Consignes</p>	<p>Groupe de 3 1 joueur, 2 passeurs, 3 ballons</p> <p>Le joueur par en dribble vers un 1^{er} plot, il tire. Il enchaîne sa course vers un second plot réceptionne une passe et tire. Il recommence vers un troisième plot.</p> <p>Un passeur devient tireur et on recommence.</p> <p>Chaque joueur compte ses points, le gagnant est celui qui a le score le plus élevé.</p>	
<p>Evolutions</p>	<p>Matériel</p>	
<p>Distances de tirs – distances de passes</p>	<p>Ballons</p>	

