

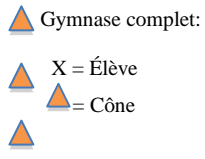


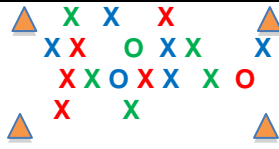
Durée : 3 min	Accueil	Le professeur donne 2 coups de sifflet et dit: « OK tout le monde on se rassemble et on prend place sur le banc. Bienvenue à tous, je suis content de vous voir, j'espère que vous êtes en forme, aujourd'hui nous allons travailler le dribble. »
	Schéma de la formation de classe	P  P: professeur Coin du Gymnase : Banc des élèves.
	Objectif et déroulement de la séance	Nous allons commencer par un exercice pour pratiquer sa technique de dribble. Nous allons d'un bout à l'autre du gymnase, avec la main dominante, non-dominante, à deux mains. Nous poursuivrons avec le jeu des voleurs. C'est un jeu pour pratiquer le dribble en protégeant son ballon. Nous terminerons la séance avec un mini match. Lorsque vous entendez un coup de sifflet, vous arrêtez ce que vous êtes entrain de faire et vous écoutez nos consignes.

Activité 1 : Les coureurs des bois

Durée: 5 min	Objectif : Développer la technique du dribble.	
	Matériel - 6 cônes - 20 ballons de basketball - singlets (3 couleurs, 6 de chaque)	 
	Consignes d'organisation	Chaque équipe se place en ligne derrière un cône avec un ballon par personne. Pour simplifier la tâche, nous allons prendre les mêmes équipes que nous avons en classe pour les prestations d'enseignement.
	Consignes de sécurité	Premièrement, ce n'est pas une course, on s'applique sur notre technique de dribble, on garde son ballon pour soi durant tout l'exercice (on ne lance pas les ballons), et on fait attention à nos coéquipiers lorsqu'on les croise.
	Description de la tâche	Pour le premier exercice, vous faites un aller-retour en dribblant avec votre main forte, et lorsque vous êtes dans la file vous partez au moment où votre coéquipier est rendu à l'autre cône. Au coup de sifflet, vous arrêter et vous dribbler de la façon qu'il vous sera demandé.
	Variantes	plus faciles : plus lentement, voir statique. plus difficile: varier sa façon de dribbler.

Consigne de transition vers la prochaine activité	Coup de sifflet, apporter votre ballon avec vous et on se rassemble au centre du gymnase afin d'expliquer l'exercice suivant.
--	---

Activité 2 : Les chasseurs

Durée : 7 min	Objectif : Dribbler avec la tête haute + protection du ballon.	
	Matériel - 4 cônes - +/- 15 ballons de basketball	 O= Chasseurs X = Dribbleurs
	Consignes d'organisation	Les limites de terrain se situent entre les cônes. Tout le monde se déplace en dribblant dans la surface sans sortir des limites sauf les trois voleurs que l'on va choisir.
	Consignes de sécurité	Faire attention pour ne pas entrer en contact avec les autres, pour les voleurs, on enlève le ballon en frappant le ballon avec sa main, et non en frappant la personne.
	Description de la tâche	Tout le monde doit dribbler sur la surface, en essayant de ne pas se faire enlever le ballon par les voleurs. Lorsque tu perds le ballon, tu deviens un voleur. L'exercice se termine quand il ne reste plus de ballon en jeu.
Variantes	plus faciles : le nombre de voleurs n'augmente pas. plus difficile: main non-dominante, rapetissé la surface.	

Consigne de transition vers la prochaine activité	Coup de sifflet, ramassez les ballons et on les dépose dans le panier. Ensuite on se dirige au centre du gymnase pour expliquer l'exercice suivant.
--	---

Activité 3 : La patate chaude

Durée : 10 min	Objectif : Dribbler en situation de match.	
	Matériel -4 cônes -1 ballon de basketball - singlets	
	Consignes d'organisation	Il y a 2 équipes sur le terrain et une équipe qui attend sur le côté. Les 2 équipes sur le terrain sont dans la surface délimitée par les cônes.
	Consignes de sécurité	L'équipe en attente ne doit pas déranger. L'équipe qui joue, aucun contact n'est permis. Gardé la tête haute. Faire une passe seulement quand il y a contact visuel.
	Description de la tâche	Pour marquer un point, il faut attraper le ballon dans la zone de but. Il doit y avoir un minimum de 3 passes pour faire le point. Vous avez le droit d'enlever et d'intercepter le ballon. Lorsque la personne est immobile, on doit lui laisser un mètre de distance. Les parties durent trois minutes.
Variantes	plus faciles : moins de joueurs. plus difficile: faire plus de passes pour marquer	

Consigne de transition vers la prochaine activité	Coup de sifflet, ramasser les cônes, les ballons et les singlets et les placer dans le panier. Venez vous asseoir devant le tableau pour le mot de la fin.
--	--

I. Étape d'intégration

Durée : 5 min	Je les incite à prendre conscience de ce qu'ils ont appris.	Qu'est-ce que vous avez appris avec le dribble durant le cours? Qu'est-ce que vous avez fait pour garder votre ballon plus longtemps durant l'activité 2 et 3 ? Quelles sont les grandes différences entre l'éducatif 1 et l'éducatif 3 ? Quelles variables ont fait en sorte que l'activité 3 était plus difficile?
	Je les amène à faire des transferts avec d'autres activités et d'autres milieux. (En tant que futurs intervenants)	Contexte: vous apprenez à des jeunes du primaire à dribbler Question: Quels aspects techniques du dribble allez-vous travailler avec eux? Quelles variantes pourriez-vous amener pour leur faire prendre conscience du mouvement?