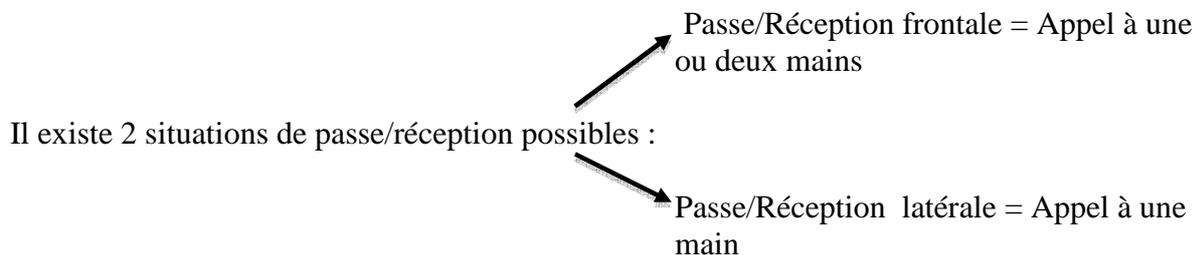




LA PASSE

Introduction

La passe est le thème le plus difficile à traiter car c'est le premier mouvement de collaboration entre 2 joueurs. En match, il n'y a quasiment aucune situation de jeu dans laquelle le passeur et le réceptionneur sont immobiles et dans laquelle aucun défenseur ne tente d'intercepter la balle. Il est par conséquent primordial de placer le plus souvent possible les enfants en situation de jeu.



Il y a différents types de passes à travailler (en partant du principe qu'en mini, le but est d'arriver au passe et va comme forme la plus élaborée de jeu à 2) :

- ✚ la passe de poitrine à deux mains.
- ✚ la passe à une main (latérale)
- ✚ la passe dans le dribble
- ✚ la passe à terre

Points techniques de la passe

Principe		
	Pour le passeur	Pour le réceptionneur
	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Ponces en T → W sur la balle ✚ Extension des bras ✚ Poignets cassés (fouetté) ✚ Ne pas viser plus haut que l'épaule ✚ Passer avec la main la plus éloignée du défenseur 	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Doigts écartés, ponces en T ✚ Former une cible ✚ Bras semi-fléchis ✚ Jambes fléchies



Jeu 1 : La balle aux chasseurs

<i>Matériel</i>	Un ballon pour les chasseurs
<i>Technique travaillée</i>	Passe à deux mains, une main
<i>Motricité/Coordination</i>	Orientation dans l'espace, spatio-temporelle



Explications

2 joueurs essaient de toucher avec la main les autres joueurs tout en se faisant des passes pour se déplacer. Le touché doit être effectué avec le ballon dans la main. Les joueurs chassés n'ont pas de ballon. Un joueur touché devient chasseur. Le dernier touché a gagné.

Variantes

Lorsqu'un joueur est touché il devient chasseur et celui qui l'a touché devient chassé.

Jeu 2 : Les Pirates

<i>Matériel</i>	Un nombre identique de ballons par équipe
<i>Technique travaillée</i>	Passe à une main, deux mains, à terre
<i>Motricité/Coordination</i>	Orientation dans l'espace, spatio-temporelle



Explications

Des équipes de deux. Les pirates doivent ramener leur butin (ballons) dans le coffre en face. Chaque équipe effectue 5, 6 ou 10 passages. Un policier (défenseur), positionné dans le cercle central essaie d'intercepter le ballon.

L'équipe de pirates qui ramène le plus de ballons est déclarée vainqueur.

Variantes

Mettre deux défenseurs, puis trois, un dans chaque cercle.

Inverser les rôles. Chaque équipe de pirate est défenseur. L'équipe qui intercepte le plus de ballons a gagné.

Jeu 3 : La patate chaude

<i>Matériel</i>	Un ballon
<i>Technique travaillée</i>	Passes diverses
<i>Motricité/Coordination</i>	Orientation dans l'espace



Explications

Chaque équipe de 4 ou 5 joueurs essaie, en progressant avec des passes, de poser le ballon sur un des trois cônes situés sur la ligne de fond de l'équipe adverse.

Il y a un cône dans chaque coin du terrain et un sous le panier de basket.

Cette disposition évite que les joueurs se regroupent tous au même endroit.



Jeu 4 : Le chat perché

<i>Matériel</i>	Un ballon pour deux équipes
<i>Technique travaillée</i>	Toutes les passes
<i>Motricité/Coordination</i>	Orientation dans l'espace spatio-temporelle



Explications

Deux équipes. Délimiter une surface de terrain par quatre bancs, de telle façon que cela forme un grand espace carré.

En se faisant des passes, l'équipe essaie de faire une passe à un coéquipier qui est monté sur un banc. Attention, interdit de rester plus de 1 seconde sur le banc. Interdit les passes retour. Chaque passe est réussie et vaut un point si le joueur a les deux pieds sur le banc lorsqu'il reçoit la passe.

Si l'équipe adverse intercepte la balle, c'est à elle d'essayer de marquer un point en faisant une passe à un équipier perché sur le banc.

Jeu 5 : Ali Baba et ses voleurs

<i>Matériel</i>	6, 8, 10 ballons dans le caisson
<i>Technique travaillée</i>	Types de passe selon position de la défense.
<i>Motricité/Coordination</i>	Orientation dans l'espace, vision périphérique



Explications

Deux équipes.

Un caisson par équipe, placé sous chaque panier.

Ali Baba et ses voleurs forment une équipe. Ils sont sous le panier où se trouve le caisson des commerçants rempli de pièces d'or. (Ballons)

Les commerçants forment l'autre équipe et sont dispersés dans la salle, selon des emplacements déterminés par l'entraîneur.

Ali Baba et les voleurs vont essayer de voler le trésor des commerçants en ramenant les ballons en passes dans leur propre caisson, situé sous le panier adverse.

Les voleurs traversent le terrain en passe à deux.

Les commerçants essaient d'intercepter les ballons, mais ne peuvent pas bouger de leur place.

Variantes

Trois voleurs traversent le terrain.





Jeu 6 : Aladin et les tapis magiques

<i>Matériel</i>	Un ballon, un nombre de tapis plus grand que le nombre de joueurs de l'équipe qui les défend.
<i>Technique travaillée</i>	Passes à deux mains, une main, orientation
<i>Motricité/Coordination</i>	Orientation dans l'espace, spatio-temporelle



Explications

Les joueurs de la première équipe (Aladdin et les autres) doivent défendre leurs tapis en mettant deux pieds dessus lorsqu'un joueur de l'équipe adverse essaie de déposer le ballon dessus.

Les joueurs de la deuxième équipe se font des passes et se déplacent afin d'amener le ballon près d'un joueur à côté d'un tapis vide (sans défenseur dessus). Un point marqué par ballon déposé sur un tapis. Interdiction de lancer la balle sur le tapis ou de marcher avec le ballon.

Remarque

Si on n'a pas de tapis, utiliser des cônes et les défenseurs doivent toucher le cône avec une main pour empêcher le point.

Jeu 7 : Les pirates et l'obus

<i>Matériel</i>	Un ballon pour faire l'obus. 6 à 8 piquets ou cônes. Un cerceau.
<i>Technique travaillée</i>	Passes à deux mains, une main
<i>Motricité/Coordination</i>	Orientation dans l'espace, spatio-temporelle



Explications

Deux équipes, une de pirates, l'autre de soldats du roi.

L'équipe des soldats occupe le terrain. Les joueurs sont numérotés de 1 à 5 ou 6 ou 7 etc...

L'équipe des pirates se tient au premier piquet.

Les piquets sont placés dans la salle comme pour une balle brûlée (baseball).

Le but de l'équipe des pirates est de lancer chacun son tour un obus (le ballon) dans la salle.

Les soldats doivent récupérer l'obus et se faire des passes dans l'ordre de la réception du ballon afin de ramener le ballon jusqu'au chef qui frappe la balle dans le cerceau et crie « brûlé ». Pendant ce temps, le pirate qui a lancé la balle court et essaie de faire le tour complet.

Il peut s'arrêter à chaque piquet. Un point par tour complet. Deux points si le tour est fait en une seule fois.





Jeu 8 : A la poursuite de l'arc-en-ciel

<i>Matériel</i>	Des formes de couleurs en plastique (marquage au sol). Un ballon par équipe
<i>Technique travaillée</i>	Passé à deux mains, une main
<i>Motricité/Coordination</i>	Orientation dans l'espace, spatio-temporelle



Explications

Placer dans la salle par terre des formes de couleurs. Triangles, carrés, rectangles.

Deux équipes avec un ballon chacune.

L'entraîneur crie une forme et/ou une couleur.

La première équipe qui arrive en passes à poser son ballon sur la forme demandée marque un point.

Variante

Ajouter des bandes de couleurs. Aucune passe possible par-dessus ces bandes.

Pas le droit non plus de couper les bandes pour un jouer.

Passé possible, mais à terre.

Jeu 9 : Le jardinier et ses légumes

<i>Matériel</i>	Marques au sol (4 ou plus) 1 ballon
<i>Technique travaillée</i>	Passé à deux mains, une main
<i>Motricité/Coordination</i>	Orientation dans l'espace, spatio-temporelle



Disposer les marquages au sol (qui sont les trous dans le jardin) sur le terrain.

L'équipe qui a le ballon (légume) doit, en passes, poser la balle sur une marque au sol.

Elle marque alors un point, car elle a réussi à planter un légume.

A chaque point marqué, la possession change. L'équipe commence sur la dernière marque touchée.

L'équipe adverse, elle, doit boucher le trou, en posant un pied sur la marque avant que le ballon ne la touche.

L'équipe gagnante est celle qui a marqué le plus de points dans un temps limité ou la première équipe à un total de points fixés à l'avance.

Variante

Possibilité de lancer la balle sur la marque au sol en plus de pouvoir la poser.