

Jeu du foulard par équipe

Auteur : François Sence

Source : <http://coachbob.free.fr>

Objectif prioritaire :

Perfectionnement de la conduite de balle

Objectif(s) secondaire(s) :

Prise d'informations, confrontation et coopération (si travail par équipe)

Matériel :

- 1 ballon par joueur
- Foulards ou chasubles

Durée : 5 à 10 répétitions

Temps de travail : Séquence de 30 sec à 1 min

Temps de récupération : mise en place des foulards

Situation de départ :

Chaque joueur possède un ballon et place un foulard dans la partie arrière de son short ; former 2 équipes ou plus.

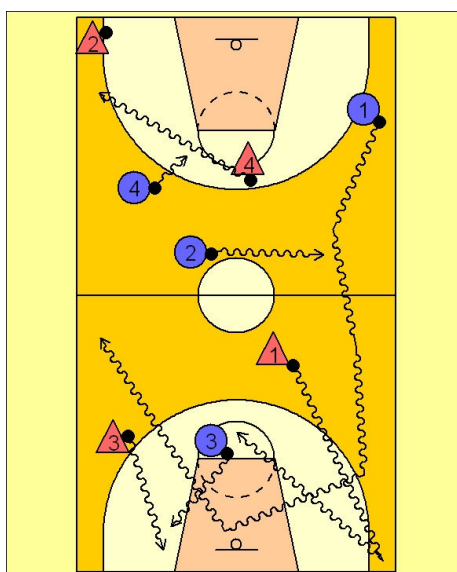
Consignes techniques et points clefs :

- Feintes et changements de rythmes
- Prise d'informations (adversaires et partenaires)
- Contact ballon/ main (accompagner le ballon)
- Orientation et trappes dans les coins (zones clefs)

Variables :

- Au lieu d'attraper un foulard, on essaye de prendre le ballon (ex: 2 ou 3 chasseurs), immunité si les joueurs s'assoient en conservant son dribble (1 fois par séquence)
- Séquence par temps ou jusqu'à ce qu'une équipe soit éliminée (plus de foulards ou de ballons). On effectue plusieurs manches. On comptabilise le nombre de joueur non éliminé (ex : 2 joueurs non éliminés = 2 points soit 1^{ère} équipe à 10 points)
- Chaque joueur est seul face aux autres ; dans ce cas, plus le nombre de joueurs diminue, plus l'entraîneur réduit l'espace (demi-terrain, intérieur 3 points, raquette, rond des lancers francs...) Mais le problème est que souvent le joueur se « mets en boule » et ne lève plus la tête pour protéger son dribble.
- Départ 1 ou 2 chasseurs qui doivent attraper les foulards ou chasser les ballons, le joueur attrapé continue à jouer et devient chasseur

Schéma(s) et descriptif(s) :



- Au signal de l'entraîneur et pendant une durée déterminée les joueurs de chaque équipe doivent voler 1 maximum de foulards aux joueurs de l'équipe adverse tout en dribblant
- Une fois attrapé, le joueur est éliminé
- Règles** : respect des limites de l'aire de jeu (défini par l'entraîneur), garder son dribble et ne pas commettre de violations. Si le joueur ne respecte pas ces règles, il est éliminé.

Intérêts du travail par équipe :

Il insiste plus sur la prise d'information et la collaboration. Les joueurs doivent aider leurs partenaires en difficulté ou coopérer avec un partenaire pour bloquer un adversaire (trappe).