

Situations d'apprentissage NETBALL

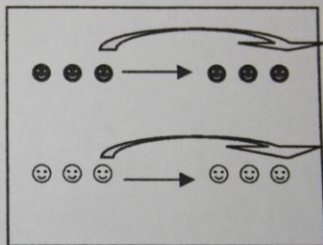
Le relais

Deux équipes jouent en parallèle.

Les joueurs de chaque équipe sont placés en ligne face à face.

Au signal, le premier joueur lance le ballon à son vis-à-vis et court se placer en dernière position sur la ligne d'en face.

La première équipe à avoir fait passer tous ses joueurs a gagné.



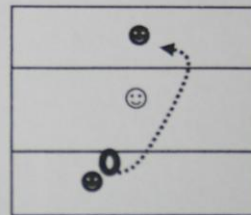
La rivière

Les élèves jouent par 3 (2 partenaires, 1 adversaire).

L'adversaire est dans la rivière et doit tenter d'intercepter le ballon que se lancent les deux joueurs.

Si l'adversaire intercepte un lancer, il prend la place du lanceur qui devient alors intercepteur.

Variante : jouer en équipes (une équipe de lanceurs, une équipe d'intercepteurs). Compter le nombre d'interceptions pour 20 tirs puis inverser les rôles.

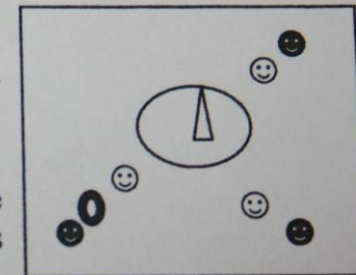


Ballon-cône

L'équipe attaquante doit toucher le cône avec le ballon.

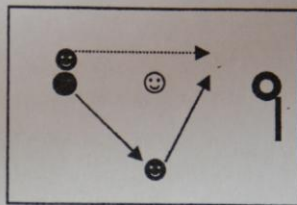
Les défenseurs doivent tenter de l'intercepter. Au bout de 2 min, on inverse les rôles.

L'équipe gagnante est celle qui a touché le cône le plus grand nombre de fois.



Le passe et va

Trois joueurs : un attaquant, un passeur et un défenseur sur un demi-terrain.



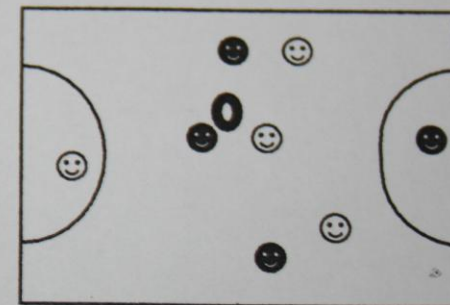
L'attaquant envoie le ballon au passeur puis court vers le panier. le passeur lui renvoie alors le ballon afin qu'il tente de marquer.

Le défenseur tente d'intercepter le ballon.

NB : on peut faire le même jeu sans défenseur.

Balle au capitaine

Chaque équipe de 4 à 6 joueurs place un de ses équipiers (le capitaine) dans une zone délimitée derrière la défense adverse.



L'objectif est de parvenir à passer le ballon à son capitaine. Celui qui parvient à effectuer la passe devient capitaine et fait marquer un point à son équipe.