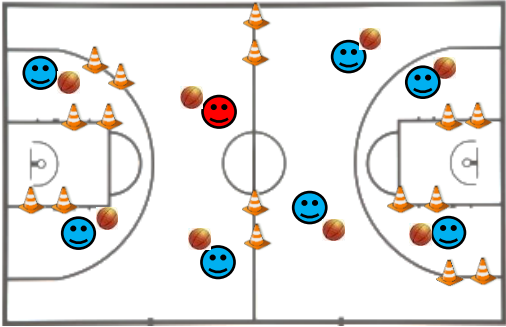


 Basket Inclusif FÉDÉRATION FRANÇAISE DE BASKETBALL	6.3 - Orientation spatiale Concentration - Maîtrise
TEMPS Quand et combien de temps jouons-nous ?	☒ Echauffement ☒ Corps de séance ☐ Fin de séance Durée : de 2' à 2'30 (par séquence)
ESPACE Où jouons-nous ?	 - Aire de jeu à moduler selon l'effectif - Tracés basket - Délimiter les passages
Matériel	1 ballon par joueur / X séries de 2 plots / Chasubles
ACTIVITE Comment jouons-nous ?	Sur le principe du jeu "Passe-Murailles" Pour gagner : Etre le dernier "passe-murailles" en jeu Les joueurs : -Se déplacer, <i>en dribblant</i>, sur l'aire de jeu, sans enjamber les lignes (<i>murailles infranchissables</i>) -Franchir les lignes uniquement par les passages délimités par 2 plots (<i>portes</i>) >Passe-murailles : -1 seul joueur à la fois dans une porte -Si touché, enlever sa chasuble et renforcer l'équipe Spectre >Spectre : -Ne pas stationner dans les portes -Toucher les passe-murailles, <i>en dribblant</i>, avec la main libre <i>Autres possibilités :</i> -Commencer à jouer sans ballon -Moduler le nombre de portes -Changer de statut à chaque toucher : Le passe-murailles devient spectre et inversement -Se déplacer d'un panier à l'autre pour tenter 1 tir dans la zone protégée ($\frac{1}{2}$ cercle de non-charge). Panier marqué = 2 pts -> Pour gagner : être le meilleur marqueur à l'issue du temps imparti