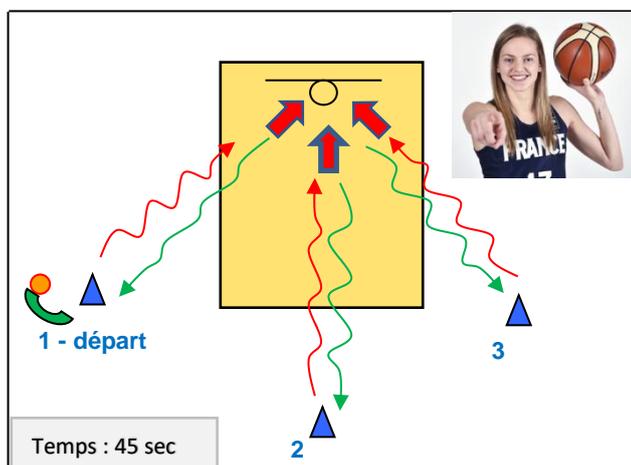


## CHALLENGE SCOLAIRE BENJAMINS, BENJAMINES

### DEROULEMENT DES 4 EPREUVES INDIVIDUELLES :

- 1 - Chaque élève passe 45 secondes dans chacune des épreuves.
- 2 - Il est possible de faire plusieurs passages dans les épreuves individuelles suivant le temps et l'espace de jeu à votre disposition.
- 3 - Les épreuves se déroulent sur 1/2 terrain.

#### Illustration



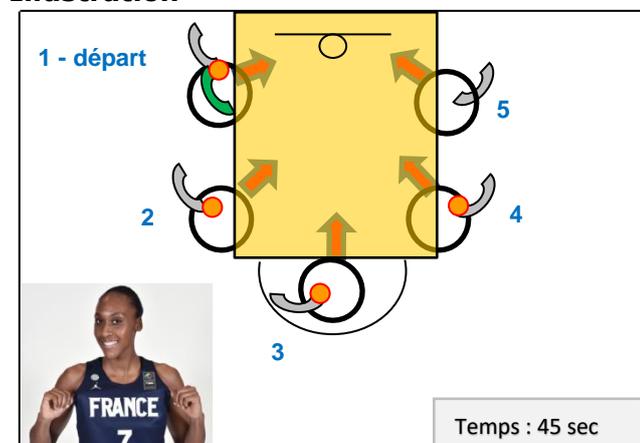
#### Épreuve 1 : JOHANNES Junior

- **Départ** de l'élève du plot « 1 » situé à 6,75 m du panier.
- L'élève démarre sur le côté gauche du plot.
- L'élève après son 1<sup>er</sup> tir récupère son ballon et dribble vers le plot « 2 » et le contourne.
- L'élève après son 2<sup>nd</sup> tir récupère son ballon et dribble vers le plot « 3 » et le contourne.
- Recommencer en suivant l'ordre « 1 », « 2 », et « 3 » jusqu'à la fin du temps.

- 1 = Tir en course venant de la gauche du panier à 45°.
- 2 = Tir en course venant de face
- 3 = Tir en course de la droite du panier à 45°.

- Le plot peut être contourné comme l'élève le souhaite.
- **Panier marqué = 2 pts.**
- Un « marcher » ou une reprise de dribble effectué sur le parcours sera sanctionné par une annulation du panier marqué.

#### Illustration



#### Epreuve 2 : GRUDA Junior

- 5 cerceaux situés à cheval sur la zone restrictive. (Pastilles ou plots peuvent remplacer les cerceaux)
- **1 ballon** par cerceau porté par un élève :
- 1 élève partenaire par cerceau
- L'élève prend le ballon sur la main de son partenaire et fait son tir de l'intérieur du cerceau.
- Panier marqué = 2 pts
- Passer de l'un à l'autre en suivant l'ordre "1", "2", "3", "4" et "5" puis recommencer
- L'élève partenaire a la charge de récupérer le ballon joué et de retourner à son cerceau pour que l'élève puisse enchaîner un maximum de shoot.

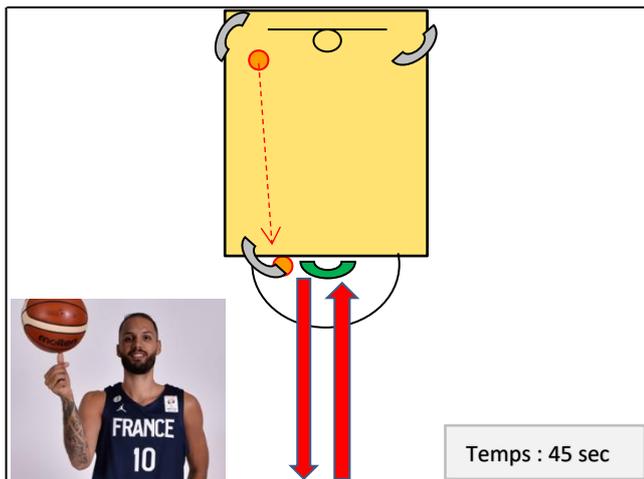
- **Panier marqué = 2 pts**

- Toute violation du règlement de BB entraîne l'annulation du panier marqué.

#### Matériel

Pastilles ou plots peuvent remplacer les cerceaux.

### Illustration



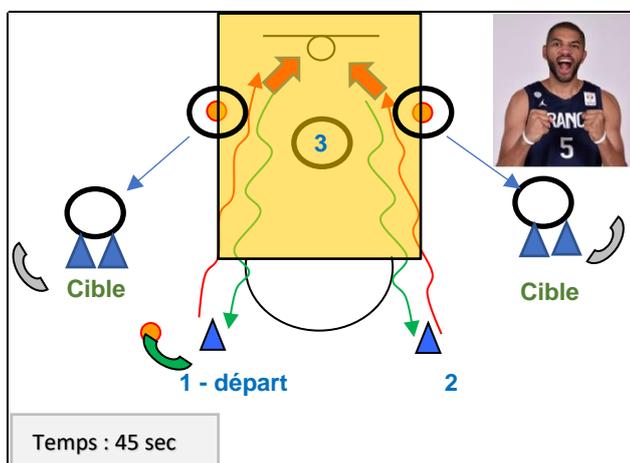
### Epreuve 3 : FOURNIER Junior

- L'élève tentera le plus grand nombre de lancer franc possible pendant 1 minute.
- Après chaque lancer franc, l'élève effectue un aller-retour en touchant avec le pied la ligne du milieu de terrain.
- Les élèves rebondeurs / passeurs récupèrent le ballon et font une passe à l'élève porteur.
- L'élève passeur portera le ballon sur sa main pour que l'élève joueur puisse prendre celui-ci et faire son tir.

#### Panier marqué = 2 pts

- Violation de la ligne des LF, ne touche pas avec le pied la ligne du milieu du terrain = le panier est annulé

### Illustration



### Epreuve 4 : BATUM Junior

- Départ de l'élève du plot « 1 » situé à 6,75 mètres du panier.
  - L'élève démarre sur le côté gauche du plot.
  - L'élève après son premier tir récupère son ballon et dribble vers le plot « 2 » et le contourne.
  - L'élève après son deuxième tir prend le rebond et pose le ballon dans le cerceau « 3 » placé dans la raquette.
  - L'élève doit effectuer deux passes, une sur chaque cible et dans l'ordre qu'il souhaite.
- Pour cela, il prend le ballon dans le cerceau placé dans la zone restrictive et tente de le faire passer dans la cible verticale en effectuant une passe poitrine à deux mains. Il doit garder un appui dans le cerceau en effectuant la passe.
- Deux élèves se chargent de récupérer les ballons et de les replacer dans les bons cerceaux.

- Recommencer le circuit en reprenant le ballon posé dans le cerceau "3", dribble vers le plot "1" et le contourne.

- Panier marqué = 2 points
- Passe dans le cerceau = 1 point

- Un « marcher », une reprise de dribble ou l'absence de double pas sur le tir sera sanctionné par une annulation du panier marqué.

### Matériel :

La cible est ici un cerceau, accroché à des cônes ou tenu par des jalons.  
Diamètre cerceau : entre 50 et 70 cm  
Eventuellement il est tenu par un élève bras tendu

