



Comité du Tarn



Fédération Française de Basketball

# DES FONDAMENTAUX DANS L'ORGANISATION

Le mini basket demande un engagement des enseignants et des élèves afin que la rencontre, aboutissement de votre cycle d'apprentissage soit un moment réussi.

## Les engagements de l'enseignant

- Mettre en place un cycle d'apprentissage en basket de 6 à 9 séances

**Joint à ce dossier vous trouverez des fiches qui peuvent permettre de mettre en place le cycle d'apprentissage en EPS. Mais n'hésitez pas également à joindre vos CPC EPS qui peuvent plus encore vous aider.**

**Afin d'étoffer ce dossier, vos idées de pratique sont les bienvenues.**

- Lire avec les enfants le règlement du mini basket, l'expliquer et l'appliquer ainsi que leurs engagements.
- Mettre en place dans le cycle d'apprentissage **un travail sur l'arbitrage** : jouer avec fair-play, savoir arbitrer, respecter l'arbitre avec ses erreurs...
- Appréhender avec les enfants la tenue de la feuille de marque : la pleine autonomie des enfants est à atteindre (bande de rotation, arbitrage, feuille de score, chronométrage...) **et est très simple sur ce type de rencontre.**
- Présenter aux enfants la feuille de match.
- Distribuer aux enfants leur rôle respectif avant la rencontre et les bandes de rotation.

## Les engagements de l'élève

- Participer pleinement au travail en mini basket en EPS
- Lire le règlement du mini basket
- Prendre des responsabilités lors de la rencontre : joueur, arbitrage, tenue de feuille de match, chronométrage
- Jouer en respectant règlement, partenaires, adversaires et arbitres

## Règle de jeu Mini basket

### Aide documentaire pour l'élaboration d'un cycle de mini basket

#### Thèmes des 10 séances qui peuvent s'intégrer dans votre travail

|             |                                       |
|-------------|---------------------------------------|
| Séance n°1  | <b>Dribble et tir de près</b>         |
| Séance n°2  | <b>Dribble</b>                        |
| Séance n°3  | <b>Apprentissage du tir en course</b> |
| Séance n°4  | <b>Arrêts</b>                         |
| Séance n°5  | <b>4 contre 4</b>                     |
| Séance n°6  | <b>Passe</b>                          |
| Séance n°7  | <b>Passe et tir de près</b>           |
| Séance n°8  | <b>4 contre 4</b>                     |
| Séance n°9  | <b>Dribble et tir de près</b>         |
| Séance n°10 | <b>4 contre 4</b>                     |

|   |                          |                   |
|---|--------------------------|-------------------|
| <b>Public :</b> CM1 – CM2                     | <b>Niveau :</b> Débutant | <b>Séance n°1</b> |
| <b>Thème général :</b> Dribble et tir de près |                          |                   |

## **Slalom concours**

**Objectifs :**

Dribble et tirs de près.

**Matériel :**

14 plots, 20 ballons, 2 casiers à ballon.

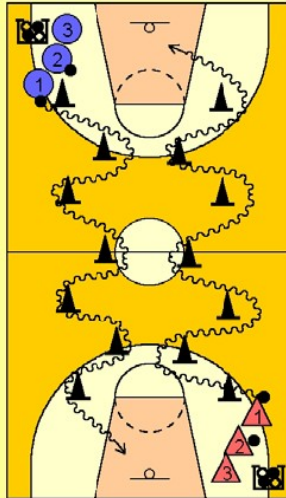
**Organisation :**

Concours entre 2 équipes. Le premier joueur de la colonne prend un ballon dans le casier de son équipe et effectue le slalom en dribble. S'il marque, il pose son ballon dans le casier de l'adversaire, revient au départ prend un autre ballon et recommence le slalom. S'il rate il revient en dribble au début du slalom avec son ballon et recommence le slalom.

Concours en 3 minutes, quand le chrono sonne les enfants qui ont un ballon dans les mains le ramènent dans le casier le plus proche. Puis, on compte le nombre de ballon qu'il y a dans chaque casier. L'équipe qui a le moins de ballon dans son casier a gagné la manche.

**Variantes :**

- 1 - Changer la durée des manches.
- 2 - Ne pas compter les ballons qui sont encore dans les mains des enfants.
- 3 - Ne pas jouer en temps mais en casier « vide » (l'équipe qui a tout les ballons dans son camp a perdu la manche)



## Slalom concours

### **Objectifs :**

Dribble et tirs de près.

### **Matériel :**

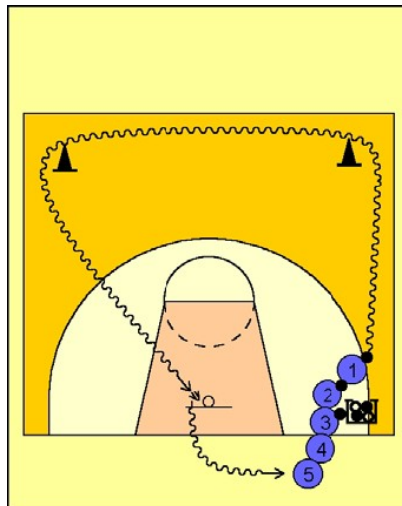
4 plots, 20 ballons, 2 casiers à ballon.

### **Organisation :**

Concours entre 2 équipes, une équipe par demi terrain. Le joueur prend le ballon dans le casier, contourne les 2 plots en dribblant et va tirer. Concours en 20 paniers marqués.

### **Variantes :**

- 1 - Jouer en 100 points (1 panier = 5 points)
- 2 - Jouer en 30 points (1 panier = 3 points)
- 3 - Jouer en 63 points (1 panier = 7 points)
- 4 - ...



|                                |                          |                   |
|--------------------------------|--------------------------|-------------------|
| <b>Public :</b> CM1 – CM2      | <b>Niveau :</b> Débutant | <b>Séance n°2</b> |
| <b>Thème général :</b> Dribble |                          |                   |

## Jeu du miroir

**Objectifs :**

Exploration des différents dribbles possibles.

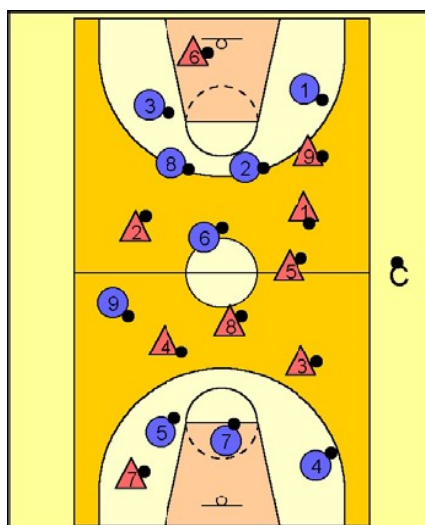
**Matériel :**

Un ballon par joueur

**Organisation :**

L'entraîneur dribble avec un ballon, tous les enfants sont face à lui et tentent de l'imiter.

Varié les angles, les hauteurs, la main qui dribble, les rythmes, les axes...



## Jeu des déménageurs

### **Objectifs :**

Se déplacer en dribblant à une main.

### **Matériel :**

40 plots (ou objets), 1 ballon par enfant.

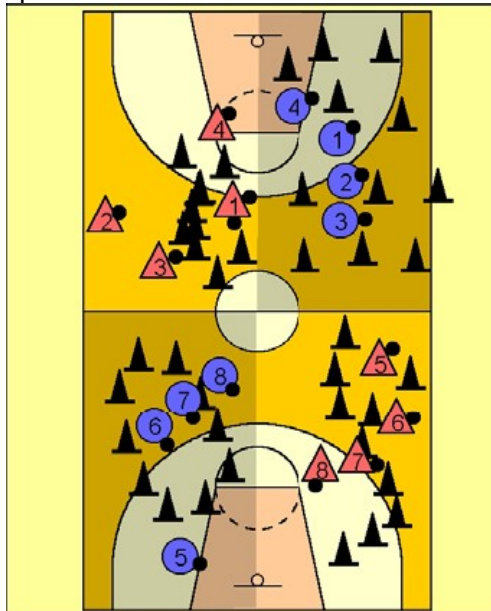
### **Organisation :**

Manche de 3 minutes. 4 équipes, une équipe par quart de terrain. L'objectif est de déménager les plots qui sont dans son camp vers un autre camp. Mais il faut marquer un panier pour pouvoir déménager un plot.

L'équipe qui gagne est celle qui a le moins de plot dans son camp quand la sonnerie retentit.

### **Variantes :**

- 1 - Jouer en duels (une équipe contre une autre) puis finale et petite finale.
- 2 - En duels : mettre seulement 5 plots par équipe, une équipe a perdu quand tous les plots (10) sont dans son camp.



|   |                          |                   |
|---|--------------------------|-------------------|
| <b>Public :</b> CM1 – CM2                             | <b>Niveau :</b> Débutant | <b>Séance n°3</b> |
| <b>Thème général :</b> Apprentissage du tir en course |                          |                   |

## Tirer en courant !!! C'est possible ?

**Objectifs :**

Apprentissage du tir en course

**Matériel :**

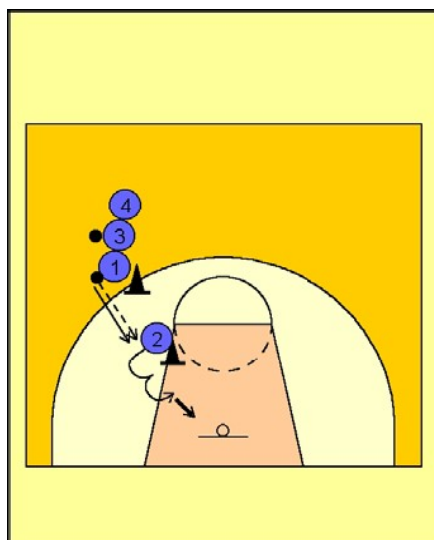
2 ballons par groupe, 12 plots, 6 paniers.

**Organisation :**

6 groupes de x enfants.

Le joueur passe à son camarade devant lui, court dans sa direction (qui est aussi celle du panier), prend le ballon dans les mains de son camarade (lequel lui tend) et enchaîne « droite » « gauche » et tire en sautant.

**Evolutions :**





## Concours

### **Objectifs :**

Apprentissage du tir en course.

### **Matériel :**

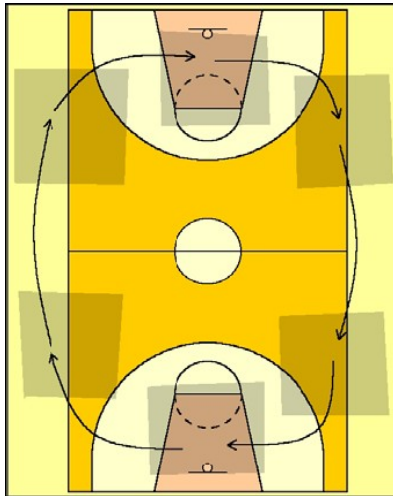
2 ballons par groupe, 12 plots, 6 paniers.

### **Organisation :**

On joue en 3 manches gagnées. Une équipe gagne une manche quand elle a marqué 5 paniers en respectant le « droite » « gauche ». quand une équipe a gagné une manche, elle crie très fort « cinq » et tous les groupes se décalent d'un panier dans le sens des aiguilles d'une montre.

### **Evolutions :**

Si une équipe gagne trop souvent, on peut lui donner un handicap : pour gagner une manche il faut qu'elle marque 6 paniers tandis que les autres équipes doivent en marquer 5.



|                               |                          |                   |
|-------------------------------|--------------------------|-------------------|
| <b>Public :</b> CM1 – CM2     | <b>Niveau :</b> Débutant | <b>Séance n°4</b> |
| <b>Thème général :</b> Arrêts |                          |                   |

## 1 2 3 - Soleil

### **Objectifs :**

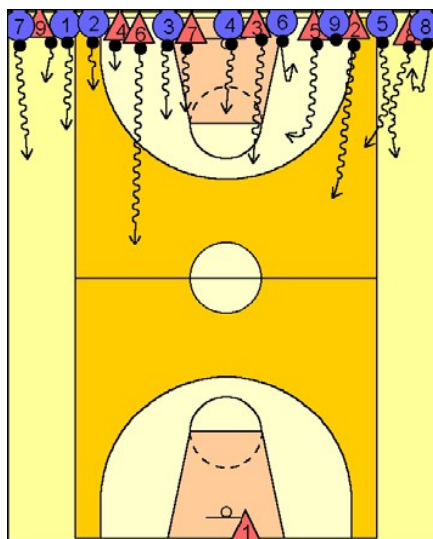
Maîtriser son corps.

### **Matériel :**

1 ballon par enfant.

### **Organisation :**

Un enfant est face au mur au fond de la salle et crie « un, deux, trois, soleil » puis se retourne. Les autres, initialement placés à l'autre bout de la salle, doivent se déplacer en dribble sans être vus pour l'enfant qui annonce. Ils doivent s'arrêter en équilibre et ballon tenu à deux mains !!! S'ils sont vus en train de bouger par l'enfant qui surveille, ils recommencent l'exercice du début. Le vainqueur est celui qui touche le mur en premier sans être vu et qui crie « **soleil** ».



# Pac Man

## **Objectifs :**

Maîtriser son corps.

## **Matériel :**

Les lignes de la salle, 1 ballon par enfant

## **Organisation :**

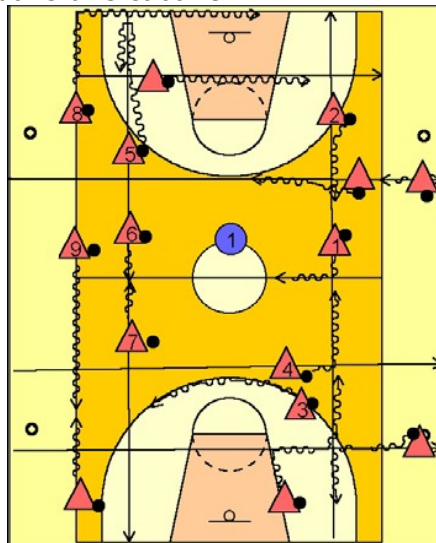
Les enfants se déplacent uniquement sur les lignes du terrain. Ils ne peuvent pas se croiser sur une ligne, il faut que l'un des deux fasse demi-tour. Ils peuvent changer de ligne seulement en cas d'intersection avec une autre ligne.

Un seul enfant n'a pas de ballon : c'est le **fantôme**. Il doit toucher les autres pour les éliminer. Une fois éliminé, le joueur s'assoit à l'endroit précis où il a été touché et devient un mur, les autres ne peuvent donc plus utiliser ce chemin... Le fantôme respecte exactement les mêmes règles que les autres (même si c'est un fantôme il ne peut pas passer au travers des murs). Le jeu s'arrête quand il n'y a plus qu'un enfant qui se déplace en dribble : c'est le gagnant !

## **Evolutions :**

- 1 - Ajouter des fantômes supplémentaires au départ
- 2 - Ajouter des fantômes supplémentaires au fur et à mesure (quand un enfant est éliminé, le coach lui demande son ballon et il se transforme en fantôme).

Ajouter des pastilles (ou cerceaux) sur certaines lignes ou intersections. Ces pastilles joueront les rôles de cabanes où les enfants poursuivis pourront se réfugier deux secondes (s'ils s'arrêtent en équilibre, ballon tenu à deux mains). Le fantôme doit changer de proie dans le cas où elle se réfugie dans une cabane.



## Concours de vitesse

### **Objectifs :**

Maîtriser son corps.

### **Matériel :**

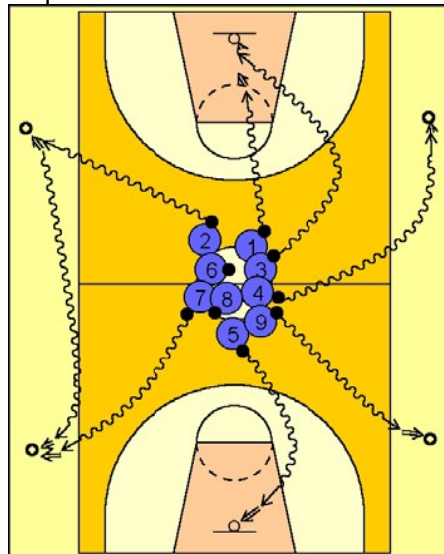
1 ballon par enfant

### **Organisation :**

Tous les enfants sont dans le rond central avec leur ballon. Au signal, ils doivent aller marquer une fois sur chaque panier de la salle, soit 6 panier. Si le coach siffle, les enfants doivent rester immobiles, en équilibre et ballon tenu à deux mains (s'il était en train de tirer et que le ballon était en l'air au moment du coup de sifflet, l'enfant ne doit pas aller chercher son ballon). Si l'enfant est vu en train de bouger par le coach son score est remis à zéro.

### **Variantes :**

- 1 - Tirer uniquement avec la planche
- 2 - Limiter les dribbles entre les paniers
- 3 - Donner un handicap à chaque vainqueur de manche précédente ; ce qui redistribue les possibilités de victoire plus équitablement.



## Matches

**Objectifs :**

Mise en application des acquis basket !

Découverte de l'arbitrage :

- 1** 1. Connaître les 4 choses à juger (Marcher, Reprise, Sortie, Faute)
- 2** 2. L'annoncer clairement
- 3** 3. Annoncer à qui revient la balle
- 4** 4. Toute contestation de la part des joueurs est interdite et sanctionné car «

**L'arbitre a toujours raison, même s'il a tort »**

**Matériel :**

2 ballons.

2 terrains en travers.

Fiche de matchs (grille du livre de JPDV, page 159, Fiches Techniques de Basket Ball).

4 maillots jaunes.

4 maillots rouges.

**Organisation :**

Tournoi 4 contre 4.

Les enfants qui ne participent pas arbitrent.

*Cette fiche a été conçue pour un tournoi de un contre un mais fonctionne parfaitement pour un tournoi par équipes.*

| GRILLE D'ORGANISATION DE TOURNOI DE UN CONTRE UN EN PRÉSENCE DE GROUPES DE :     |      |    |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |       |            |  |  |  |
|--|------|----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|-------|------------|--|--|--|
| 5 joueurs, ou 6 joueurs, ou 7 joueurs, ou 8 joueurs, ou 9 joueurs, ou 10 joueurs |      |    |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |       |            |  |  |  |
| JOUEURS  | CLUB | N° | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | TOTAL | CLASSEMENT |  |  |  |
|  |      | 1  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |       |            |  |  |  |
|  |      | 2  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |       |            |  |  |  |
|  |      | 3  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |       |            |  |  |  |
|  |      | 4  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |       |            |  |  |  |
|  |      | 5  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |       |            |  |  |  |
|  |      | 6  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |       |            |  |  |  |
|  |      | 7  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |       |            |  |  |  |
|  |      | 8  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |       |            |  |  |  |
|  |      | 9  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |       |            |  |  |  |
|  |      | 10 |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |       |            |  |  |  |

| Poules de 5 joueurs |     | Poules de 6 joueurs |     | Poules de 7 joueurs |     |     | Poules de 8 joueurs |     |     | Poules de 9 joueurs |     |     |     | Poules de 10 joueurs |      |      |      |
|---------------------|-----|---------------------|-----|---------------------|-----|-----|---------------------|-----|-----|---------------------|-----|-----|-----|----------------------|------|------|------|
| 1-2                 | 1-3 | 1-4                 | 5-3 | 1-4                 | 5-1 | 3-5 | 2-3                 | 5-2 | 3-7 | 1-9                 | 1-2 | 3-1 | 4-1 | 1-6                  | 2-9  | 4-8  | 10-9 |
| 3-4                 | 2-5 | 2-5                 | 6-4 | 2-5                 | 4-3 | 1-6 | 1-5                 | 8-3 | 4-8 | 2-8                 | 9-3 | 2-4 | 5-3 | 2-7                  | 3-10 | 9-5  | 3-1  |
| 5-1                 | 4-1 | 3-6                 | 1-2 | 3-6                 | 6-2 | 2-4 | 7-4                 | 6-7 | 2-6 | 3-7                 | 8-4 | 5-9 | 6-2 | 3-8                  | 4-6  | 1-2  | 2-4  |
| 2-3                 | 3-5 | 5-1                 | 3-4 | 7-1                 | 5-7 | 7-3 | 6-8                 | 4-2 | 3-5 | 4-6                 | 7-5 | 8-6 | 9-7 | 4-9                  | 5-7  | 3-4  | 6-8  |
| 5-4                 | 4-2 | 4-2                 | 5-6 | 5-4                 | 3-1 | 6-5 | 1-2                 | 8-1 | 3-5 | 4-6                 | 7-5 | 8-6 | 9-7 | 5-10                 | 9-1  | 6-7  | 7-9  |
|                     |     | 3-1                 | 1-6 | 2-3                 | 4-6 | 1-2 | 3-4                 | 7-5 | 1-7 | 1-5                 | 6-1 | 7-1 | 1-8 | 7-1                  | 10-2 | 8-9  | 5-2  |
|                     |     | 6-2                 | 4-5 | 6-7                 | 7-2 | 4-7 | 5-6                 | 3-6 | 4-6 | 2-9                 | 3-2 | 4-3 | 4-5 | 8-2                  | 6-3  | 5-1  | 8-10 |
|                     |     |                     |     |                     |     |     | 8-7                 | 2-8 | 8-5 | 8-3                 | 9-4 | 5-2 | 3-6 | 9-3                  | 7-4  | 2-3  | 1-4  |
|                     |     |                     |     |                     |     |     | 4-1                 | 5-4 | 7-2 | 7-4                 | 5-8 | 6-9 | 2-7 | 10-4                 | 8-5  | 6-10 | 5-3  |
|                     |     |                     |     |                     |     |     |                     | 6-1 | 1-3 | 6-5                 | 7-6 | 8-7 | 9-8 | 6-5                  | 2-6  | 7-8  | 9-6  |
|                     |     |                     |     |                     |     |     |                     |     |     |                     |     |     |     | 1-8                  | 3-7  | 4-5  | 7-10 |

**OBJECTIFS :** Chaque joueur rencontre les autres à tour de rôle. Afin de fonctionner efficacement, il est bon de respecter l'ordre décrit.

|                              |                          |                   |
|------------------------------|--------------------------|-------------------|
| <b>Public :</b> CM1 – CM2    | <b>Niveau :</b> Débutant | <b>Séance n°6</b> |
| <b>Thème général :</b> Passe |                          |                   |

## Découverte des passes

### **Objectifs :**

Découverte des différents gestes.

### **Matériel :**

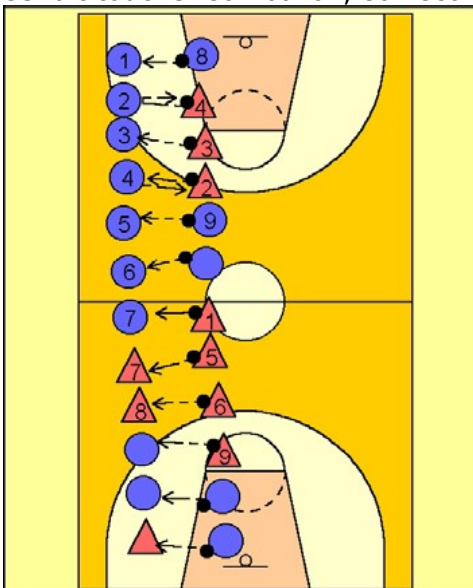
1 ballon pour 2.

### **Organisation :**

Face à face à 3 mètres, se passer le ballon sans toucher le sol.

### **Evolutions :**

- 1     □ Même chose mais avec un rebond au sol.
- 2     □ Même chose mais à une main.
- 3     □ Donner le ballon là où le joueur le demande.
- 4     □ Concours : premier groupe à x passes...
- 5     □ Si la classe a un nombre impair d'élèves, faire courir celui qui est out seul entre les deux colonnes. Si un groupe se fait toucher son ballon, son score est remis à zéro.



## Le relais assis - debout

### **Objectifs :**

Améliorer la vitesse et la qualité de la passe.

### **Matériel :**

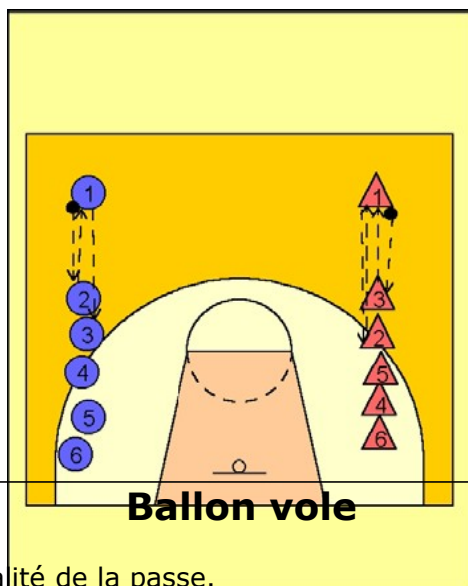
4 ballons

### **Organisation :**

4 équipes. Effectuer le plus rapidement possible le relais « assis » - « debout ». les enfants sont placés en colonne. A quelques mètres devant chaque colonne est positionné un lanceur. Au signal, celui-ci passe le ballon au premier de la colonne qui lui renvoie et s'accroupie. Puis il renvoie au deuxième... et ce, jusqu'à la fin de la colonne.

### **Variante :**

- 1 - Le jeu s'arrête quand tous les joueurs sont devenus lanceurs



**Objectifs :**

Améliorer la vitesse et la qualité de la passe.

**Matériel :**

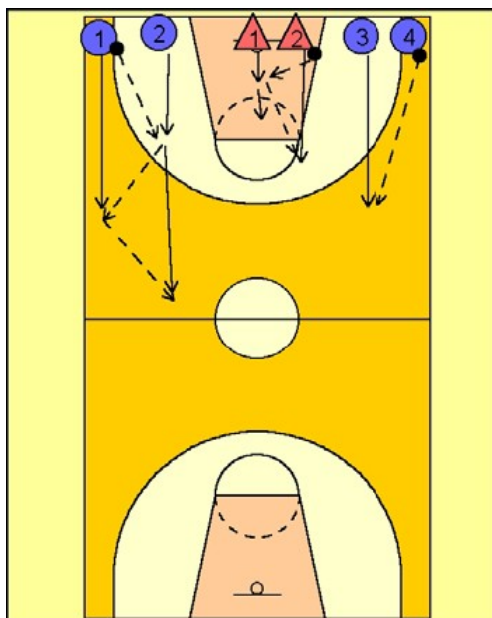
1 ballon pour 2

**Organisation :**

Au signal, chaque équipe de deux joueurs part en passes vers l'arrivée (la ligne de fond opposée). La première équipe arrivée qui pose son ballon à l'arrivée gagne.

**Variante :**

- 1 - Limiter le nombre de passes.



|  |                          |                   |
|--|--------------------------|-------------------|
| <b>Public :</b> CM1 – CM2                    | <b>Niveau :</b> Débutant | <b>Séance n°7</b> |
| <b>Thème général :</b> Passe et tir de près. |                          |                   |

## Déplacement en passes

### **Objectifs :**

Améliorer la vitesse et la qualité de la passe.

### **Matériel :**

1 ballon pour 2.

### **Organisation :**

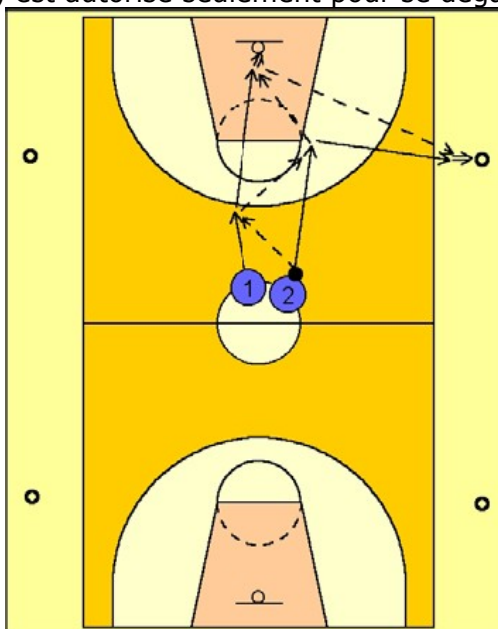
Tous les groupes au centre du terrain, ils doivent aller marquer x paniers en passes sans faire tomber le ballon au sol. En cas d'échec, l'équipe repart de son point de départ.

### **Variante :**

- 1 - Accorder un rebond au sol seulement après un tir.
- 2 - Donner un handicap à chaque vainqueur de manche précédente ; ce qui redistribue les possibilités de victoire plus équitablement.
- 3 - Ramener le ballon dans le rond central après chaque panier réussi.

### **Evolutions :**

- 1 - Limiter le nombre de passes à 2 entre les paniers.
- 2 - Limiter le nombre de passes à 1 entre les paniers.
- 3 - Ajouter 2 ou 3 défenseurs qui peuvent intercepter les passes (si passe interceptée score remis à zéro)
- 4 - Un dribble (un seul) est autorisé seulement pour se dégager d'un défenseur.





|                           |                          |                   |
|---------------------------|--------------------------|-------------------|
| <b>Public :</b> CM1 – CM2 | <b>Niveau :</b> Débutant | <b>Séance n°8</b> |
|---------------------------|--------------------------|-------------------|

|  |
|--|
| <b>Thème général :</b> Tournoi de 4 contre 4 |
|--|

## Matches

### **Objectifs :**

Mise en application des acquis basket !

Découverte de l'arbitrage :

- 1** 1. Connaître les 4 choses à juger (Marcher, Reprise, Sortie, Faute)
- 2** 2. L'annoncer clairement
- 3** 3. Annoncer à qui revient la balle
- 4** 4. Toute contestation de la part des joueurs est interdite et sanctionnée car «

**L'arbitre a toujours raison, même s'il a tort »**

### **Matériel :**

2 ballons.

2 terrains en travers.

Fiche de matchs (grille du livre de JPDV, page 159, Fiches Techniques de Basket Ball).

4 maillots jaunes.

4 maillots rouges.

### **Organisation :**

Tournoi 4 contre 4.

Les enfants qui ne participent pas arbitrent.

|   |                          |                   |
|---|--------------------------|-------------------|
| <b>Public :</b> CM1 – CM2                     | <b>Niveau :</b> Débutant | <b>Séance n°9</b> |
| <b>Thème général :</b> Dribble et tir de près |                          |                   |

### Concours tirs en course

**Objectifs :**

Améliorer le tir en course.

**Matériel :**

2 ballons pour 4 – 6 plots – 6 paniers.

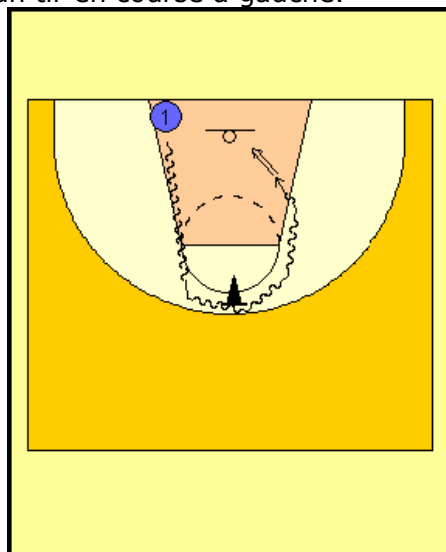
**Organisation :**

6 groupes de 4 enfants.

Le joueur contourne le plot et va faire un tir en course. Puis donne le ballon au suivant.

**Evolutions :**

- 1      □ Même chose à gauche.
- 2      □ Arriver au plot, changer de main puis partir à l'opposé faire un tir en course à droite.
- 3      □ Même chose, pour un tir en course à gauche.



### Tir avec poursuivant

**Objectifs :**

Amener les enfants au dribble de contre – attaque.

**Matériel :**

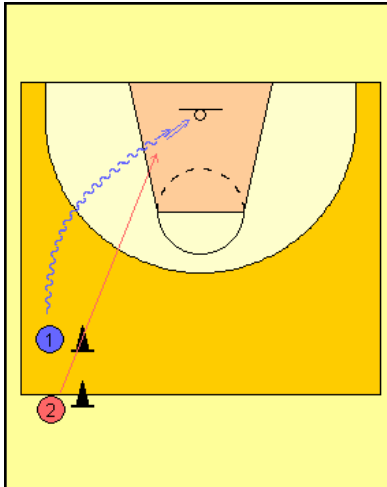
1 ballon pour 2 – 8 plots.

**Organisation :**

"1" part en dribble faire un tir en course. Dès que "1" part "2" cherche à toucher le joueur dans le dos.

**Evolutions :**

- 1  Varier la distance entre les joueurs.
- 2  Ajouter un dossard, accroché au short du dribbleur.



## Concours : slalom - tir

### **Objectifs :**

Conduite de balle.

### **Matériel :**

3 ballons pour 6 enfants – 24 plots.

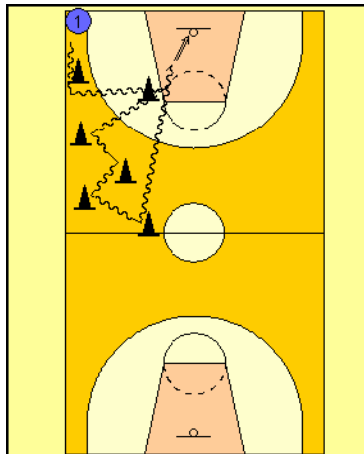
### **Organisation :**

4 groupes par quart de terrain.

Le premier contourne les plots puis va faire un tir en course. Après son tir, il donne le ballon dans sa colonne et se place derrière son groupe. Le deuxième part dès que le premier se trouve au 3<sup>e</sup> plot.

### **Evolutions :**

- 1  Varier la position des plots.



|                           |                          |                    |
|---------------------------|--------------------------|--------------------|
| <b>Public :</b> CM1 – CM2 | <b>Niveau :</b> Débutant | <b>Séance n°10</b> |
|---------------------------|--------------------------|--------------------|

|                                       |
|---------------------------------------|
| <b>Thème général :</b> tournoi final. |
|---------------------------------------|

## **Matches**

### **Objectifs :**

Mise en application des acquis du cycle !

Arbitrage :

- 1** 1. Connaître les 4 choses à juger (Marcher, Reprise, Sortie, Faute)
- 2** 2. L'annoncer clairement
- 3** 3. Annoncer à qui revient la balle
- 4** 4. Toute contestation de la part des joueurs est interdite et sanctionnée car « **L'arbitre a toujours raison, même s'il a tort** »

### **Matériel :**

2 ballons.

2 terrains en travers.

Fiche de matchs (grille du livre de JPDV, page 159, Fiches Techniques de Basket Ball).

4 maillots jaunes.

4 maillots rouges.

### **Organisation :**

Tournoi 4 contre 4.

Les enfants qui ne participent pas arbitrent.