



PARTIE THEORIQUE

(VOS RESSOURCES)

SOMMAIRE

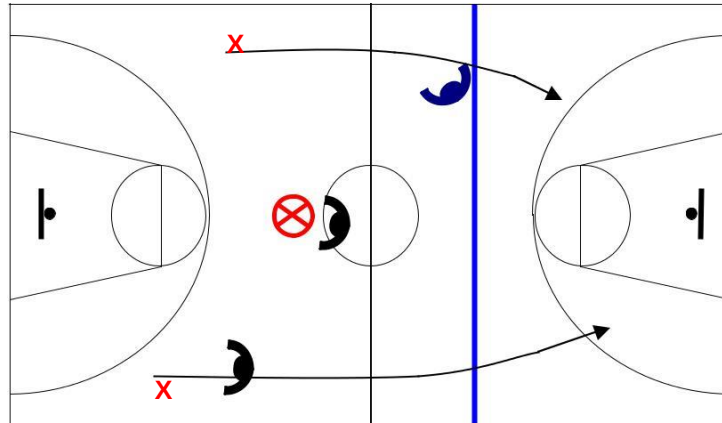
- La contre-attaque	Pages 2 et 3
- La gestuelle de tir	Pages 4 à 6
- La passe	Pages 7 à 14
- Le dribble	Pages 15 à 21
- La défense : généralités	Page 22
- Quelques propositions de rencontres de fin de cycle	Pages 23 à 25
- Le JAP :	Page 26
« J'apprends à tout faire : Je joue, j'arbitre, je participe »	
- Impliquer les parents (adultes accompagnateurs)	Page 27
- Le minibasket à l'école (affiche)	Page 28
- Le code du sportif	Page 29
- Code de conduite des minibasketteurs à l'école primaire	Page 30
- Le diplôme / passeport du minibasketteur	Page 31
- La prise en compte du handicap	Page 32
- Le basket fauteuil.	Pages 33 à 37

LA CONTRE-ATTAQUE

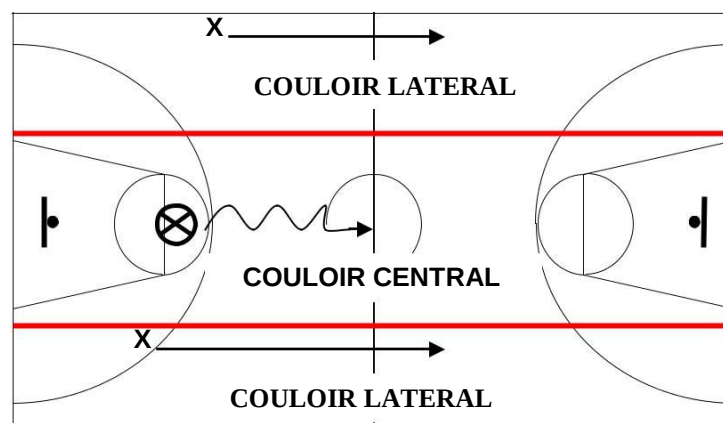
Il est important que les élèves **courent vite vers l'avant** et le fassent **immédiatement** dès la reconquête du ballon !

Afin de **ne pas tuer la spontanéité** des **règles simples** doivent être données:

- **il est obligatoire de passer la balle à un partenaire qui est seul devant.**
- **le joueur qui récupère la balle (croix rouge cerclée) (s'il ne peut pas passer vers l'avant !) dribble vers l'avant avec vitesse et détermination tête levée.**
- **les non porteurs du ballon (signalés par la croix rouge) devront avoir la volonté de sprinter pour passer devant le dernier défenseur (en bleu) tout en allant dans un couloir libre afin de recevoir une passe longue de contre attaque.**



LES « COULOIRS »



JOUER LA CONTRE - ATTAQUE



**réceptionner
la balle
en pleine course**



**s'orienter
vers le panier et
regarder devant**



**passer la balle à un
partenaire situé devant**

LA GESTUELLE DE TIR

Quelques repères pourront être donnés aux élèves. A l'Ecole Elémentaire l'aspect technique, compte tenu du peu de temps alloué, n'est pas fondamental. Notre objectif est de faire ressentir aux élèves **que la position du coude, des pieds, la trajectoire ... facilitent le tir et permettent une p plus grande réussite** et davantage de **plaisir à shooter!**

ACTION DE TIR VUE DE FACE	
	
	
	

L'élève devra apprendre selon les circonstances à choisir l'action la plus adaptée :

- « tir » si le défenseur est éloigné.
- « dribble » si le défenseur est proche pour le passer.

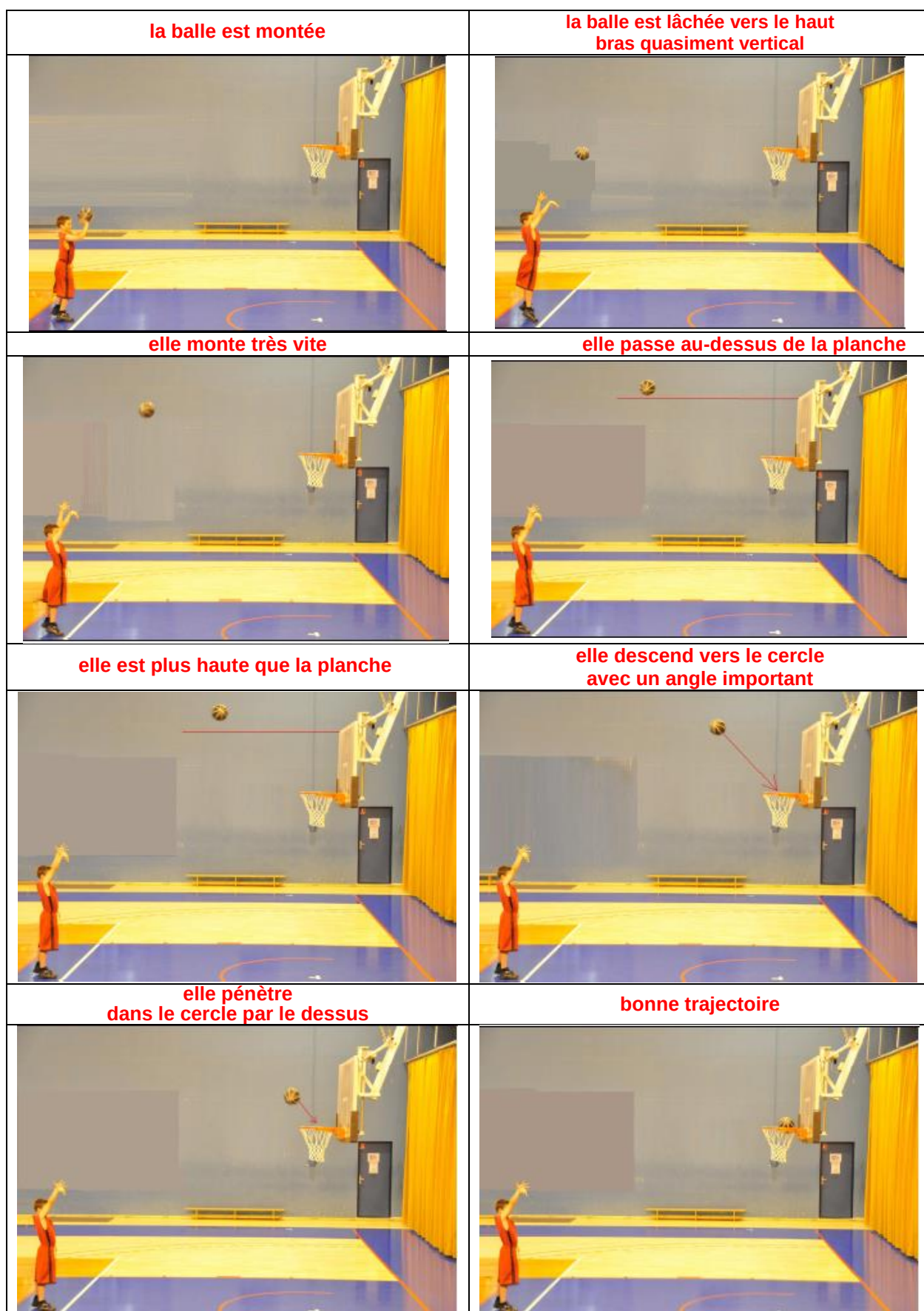
le défenseur est loin de moi : je tire !



le défenseur est proche de moi : je le passe en dribble !



TRAJECTOIRE DE TIR : il est important de faire monter la balle très haut !



LA PASSE

L'objectif est d'obtenir l'aptitude à **passer le ballon dans un espace bien défini avec précision et vitesse** (mettre de la puissance dans le ballon) quel que soit le degré de l'opposition.

De la même façon il est primordial que l'opposition soit introduite progressivement pour que l'élève apprenne à tenir compte :

- de son propre défenseur.
- de la position de son partenaire.
- du déplacement de son partenaire
- du défenseur de son partenaire.

La progression établie dans les jeux de passes permet de franchir ces étapes.

La capacité à **feinter** sera enseignée afin de se dégager de l'emprise directe de son propre défenseur et de sortir d'une situation délicate, mais aussi pour leurrer son défenseur et également celui du partenaire.

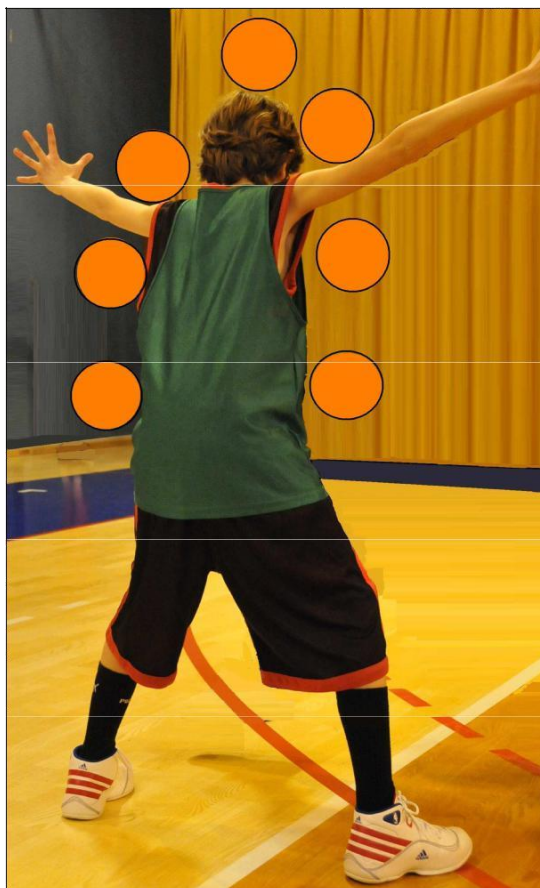


FEINTER LA PASSE, FAIRE LA PASSE

FEINTER D'UN COTE	PASSER DE L'AUTRE
	

EXEMPLE DE PASSE A UNE MAIN FACE A UN DEFENSEUR





Les endroits où passer la balle face à un défenseur



Se protéger d'une main et passer de l'autre

APPEL ET PRISE DE BALLE : **chaque élève potentiellement receveur doit montrer une zone de réception** (à deux mains, à une main, en haut, en bas...)



Appel de balle à deux mains.



Appel de balle à une main.

Il devra aussi s'efforcer de faire en sorte que son défenseur ne puisse pas intercepter. Ce savoir-faire pourra s'acquérir au travers des jeux.



**La balle est demandée sur le côté opposé au défenseur
(ici demande à deux mains).**



La balle est demandée à une main dans la course.

Dans le cadre de la contre-attaque **les jeunes joueurs apprendront à viser « devant »** afin que le coureur ne soit pas obligé de ralentir sa course et reçoive la balle devant lui !

1. le réceptionneur est en mouvement	2. le passeur vise là où il se trouve
	
3. cela l'oblige à ralentir	4. et il reçoit la balle derrière
	

IL FAUT DONC VISER DEVANT LE PARTENAIRE QUI COURT !

se passe à terre devant le partenaire qui court 	celui conserve sa vitesse 
la balle arrive sur sa main extérieure 	il la reçoit sans ralentir pour enchaîner un tir 

La prise de balle doit se faire à deux mains, soit simultanément, soit en maîtrisant avec la première main et en ramenant la deuxième main sur le ballon. Compte tenu de la taille des mains des élèves, on essaiera de proscrire la réception à une seule main qui ne semble pas être du domaine de cet âge.

LES DIFFERENTES PASSES :

- les passes à deux mains à la poitrine.



- les passes à terre à deux mains.



- passe longue.



LE DRIBBLE

L'enseignant sera confronté à deux difficultés : **la technique** à proprement parler et **son utilisation à bon escient**.

LA TECHNIQUE :

L'ambidextrie est essentielle. Néanmoins, compte tenu du peu de temps pratique dans un cycle de découverte, on ne se focalisera pas sur cet aspect.

L'élève pourra être amené à dribbler :

- **dans un espace large.**



- **dans toutes les directions. (y compris en reculant)**



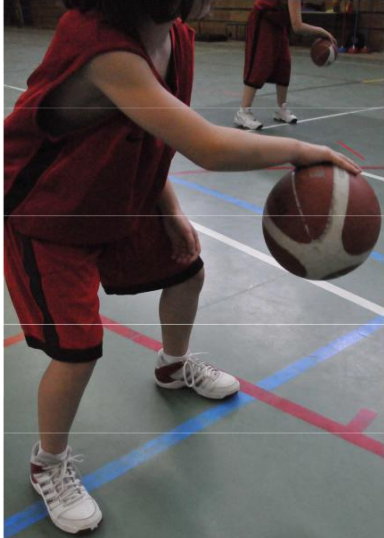
- à différentes hauteurs, fréquences et vitesses.



- avec des changements de direction.

1. Regard haut	2. Fixer le défenseur avec l'épaule	3. S'appuyer sur un pied
		
4. Casser le poignet et passer la balle très bas.	5. Réceptionner sur l'autre main	6. Pousser la balle
		

- avec des changements de rythme.
- en s'arrêtant.
- en faisant varier la position de la main sur le ballon (dans la limite du règlement : il est interdit qu'elle passe sous la balle)

main derrière la balle	main devant la balle
	
main sur le côté	main sur le côté en passant au-dessus
	

main au-dessus du ballon



PRINCIPALES CONSIGNES RELATIVES AU DRIBBLE :

- le regard devra être dirigé sur « le jeu » (et pas sur le ballon !)
- la balle devra être protégée par la main et l'avant-bras libre.
- l'attitude « fléchie ».
- le ballon doit être poussé jusqu'au bout des doigts.

DRIBBLE SUR PLACE : attitude fléchie, protection de la balle



Contact avec les doigts



Le ballon est poussé jusqu'au bout des doigts.



PRINCIPALES CONSIGNES RELATIVES AU DRIBBLE (SUITE)

DRIBBLE EN MOUVEMENT : regard haut pour « voir le jeu »



DRIBBLE AVEC OPPOSITION : protection de la balle avec l'avant-bras et la main libre.



L'UTILISATION DU DRIBBLE :

Dans le cadre de la contre-attaque, la passe à un partenaire situé devant reste une priorité : **on ne dribble que si, et seulement si, la passe vers l'avant n'est pas possible**. Ce type de dribble permettra de relancer le jeu et de gagner rapidement du terrain.

L'enseignant devra expliquer et faire comprendre que certains dribbles sont inutiles ou inefficients :

- aller « s'enfermer » sur une ligne latérale.
- dribble « réflexe » à la réception du ballon.
- dribbler sans aller vers le panier et en démultipliant les dribbles (beaucoup de dribbles pour rien).
- dribble main droite pour aller à gauche ou vice-versa.

QUELQUES **ERREURS** TECHNIQUES



Le ballon est tapé sans action du poignet, les doigts ne sont pas dynamiques.





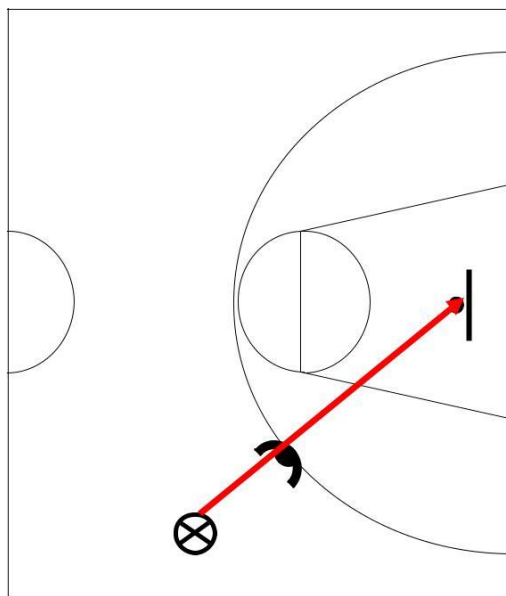
Changement de direction en dribblant trop haut

LA DEFENSE GENERALITES:

La seule chose organisée défensivement sera le fait de confier un opposant à chaque joueur dont il aura la responsabilité.

Il faudra ensuite que chaque élève comprenne que le porteur de balle ne pourra jamais être seul ! Que ce soit ou pas « son joueur » !

Le fait d'être placé sur la ligne entre le ballonnet le panier est incontournable.



QUELQUES PROPOSITIONS DE RENCONTRES DE FIN DE CYCLE :

Pour débutants :

On prévoira **des ateliers avec jeux et des matchs à effectif réduit sur mini-terrain.**

EXEMPLE AVEC 5 ATELIERS : (**6 groupes de niveaux** de 6 joueurs)

Equipes mixtes (Avec possibilité de mélanger les classes).

Les élèves tournent toutes les 15 minutes dans les ateliers.

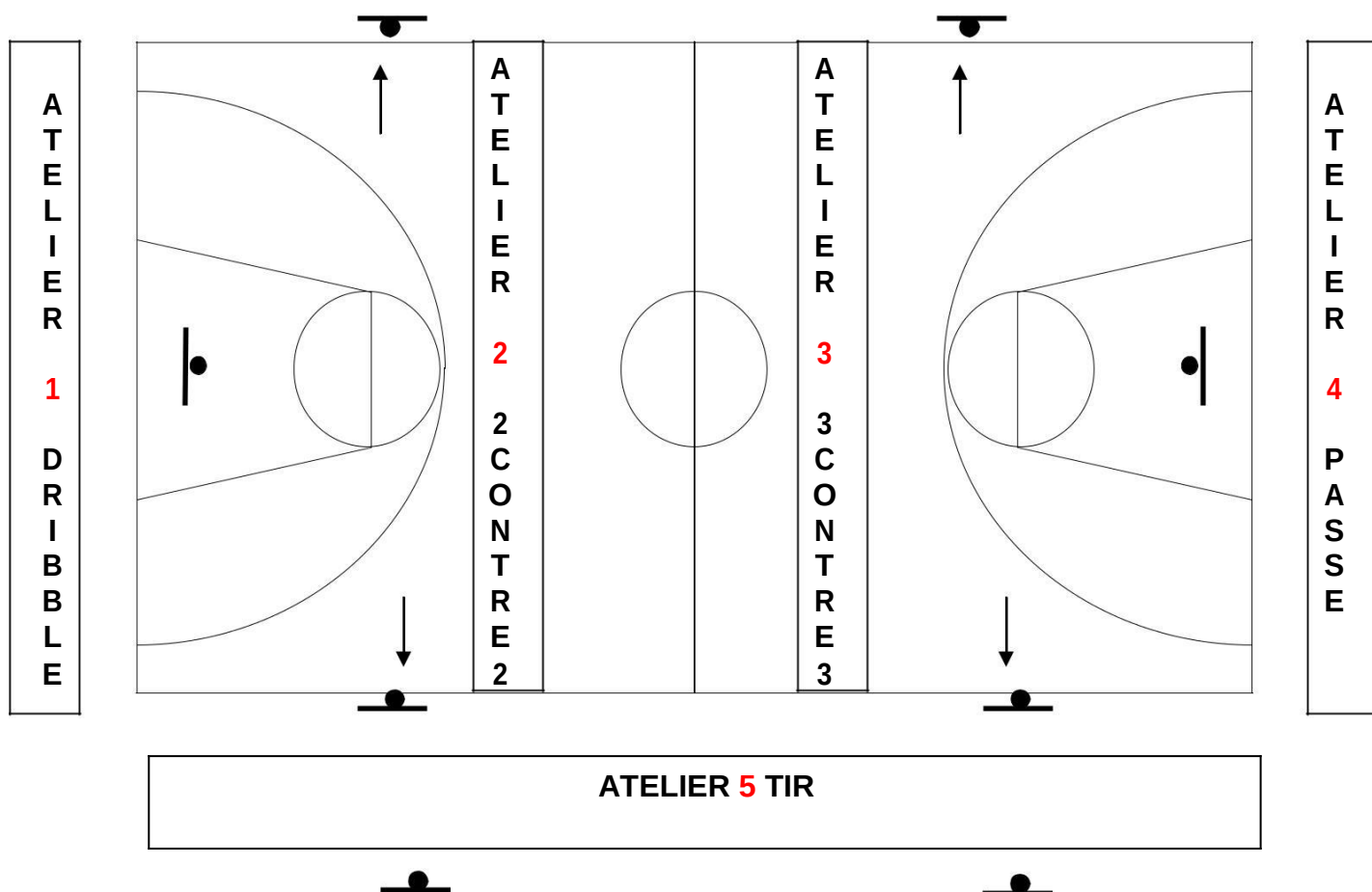
ATELIER 1 : ATELIER DRIBBLE

ATELIER 2 : MATCH 2 CONTRE 2 CONTRE 2 (jeu en continuité) ATELIER 3 : MATCH 3 CONTRE 3.

ATELIER 4 : ATELIER PASSE

ATELIER 5 : ATELIER TIR.

Le sixième groupe occupe les tâches de « jeunes officiels » sur les ateliers matchs. On utilisera les paniers latéraux et le tour du terrain pour installer les ateliers. (Deux terrains en travers pour les matchs deux contre deux et trois contre trois.)

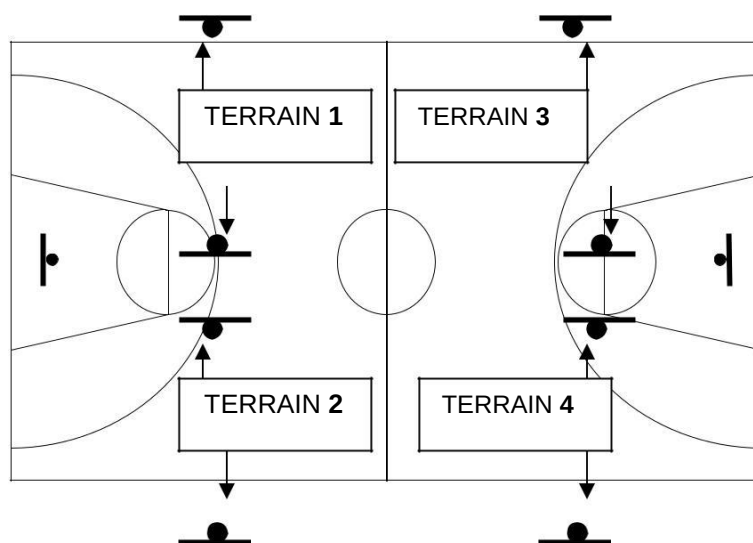


Les rencontres pour « débrouillés » :

Le jeu à effectif réduit est l'objectif majeur. Pour autant, si l'organisation de la salle le permet, les élèves qui ne joueront pas pourront être actifs sur des ateliers latéraux.

On pourra proposer différentes formules :

Le jeu 2 contre 2 sur mini terrain :



Cette organisation a pour but de permettre aux élèves d'être le plus souvent possible en situation de tir sans avoir à multiplier les courses. **Elle est de loin préférée au 2 contre 2 sur un seul panier qui retire aux élèves l'apprentissage de la transition d'un panier à l'autre et de l'orientation vers leur anneau.**

Cet aménagement mis en place on peut faire jouer simultanément 16 élèves !

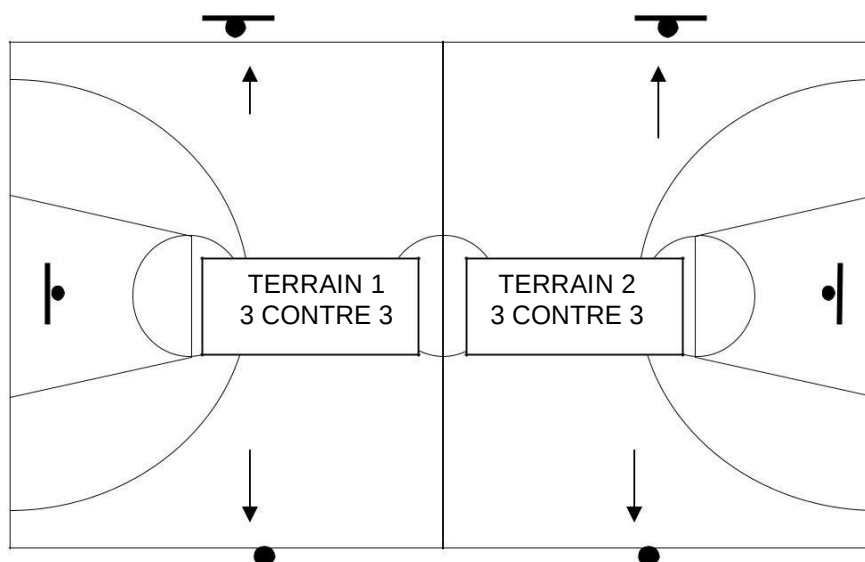
On peut inventer différentes formules :

- 4 tournois séparés avec **4 groupes de niveaux différents.**
- une « montante-descendante » c'est-à-dire que l'équipe qui perd descend (va sur un terrain plus bas -on numérottera les terrains de un à quatre-) et celle qui gagne monte (va sur un terrain plus haut)

Les règles essentielles du basket peuvent être téléchargées à partir du lien suivant :

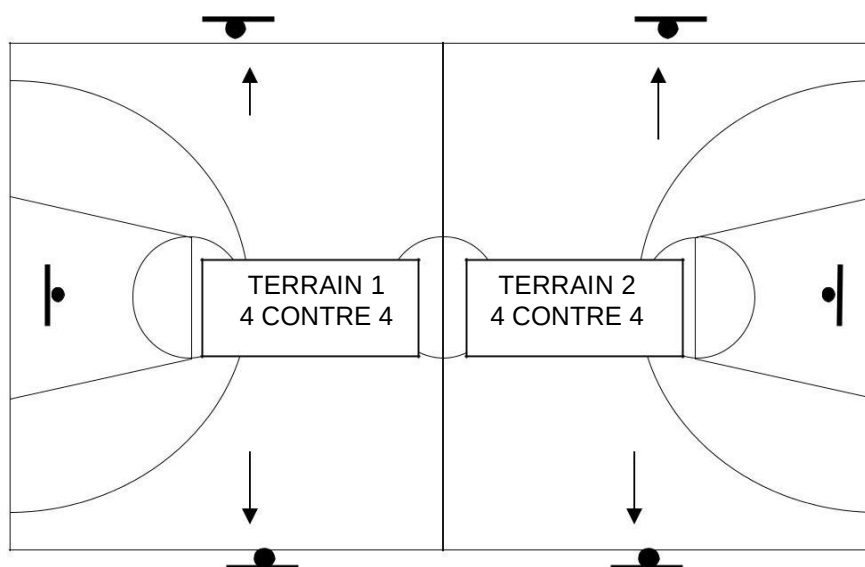
[Règles MiniBasket Basket Ecole](#)

Le jeu 3 contre 3 en travers avec deux (ou plusieurs) terrains parallèles.



Là encore ce sera l'occasion de faire évoluer les élèves par groupes de niveaux.

Le jeu 4 contre 4 en travers avec seulement deux terrains parallèles



(Possibilité de constituer des groupes de niveaux)

Le jeu 4 contre 4 tout terrain.

Il est aussi intéressant lorsque deux classes se rencontrent de scinder chaque équipe en deux (en fonction du niveau de jeu). Deux matchs se déroulent alors en parallèle sur chaque demi-terrain (en 3X3 ou en 4 X4) ce qui permet que tous les élèves jouent davantage avec une opposition adaptée à leur valeur du moment. En fin de match on additionne les résultats pour voir qui a gagné.

On peut aussi **inventer des formules dans lesquelles les résultats des ateliers sont pris en compte dans le résultat final.**

LE JAP : « J'APPRENDS A TOUT FAIRE : JE JOUE, J'ARBITRE, JE PARTICIPE »

Cette **affiche** peut être envoyée en version papier à toutes les écoles qui participent à l'OBE pour réaliser un affichage mural en classe.

Elle peut aussi être **téléchargée** à partir du lien suivant :

[Poster JAP](#)

Elle sensibilise les élèves **aux différents rôles** que chacun peut occuper sur et autour d'un terrain de basket : **joueur mais aussi arbitre, participant-organisateur ou spectateur.**

La tâche d'organisateur s'avère riche et prépare sans doute à la fonction de dirigeant. La crise du bénévolat ne cessant de s'amplifier il s'agit peut-être d'une démarche permettant de l'enrayer.

Cette tâche mérite d'être anticipée en classe et préparée à la validation des compétences 6 et 7 du socle commun de compétences et de connaissances.

Lorsque des parents sont sollicités pour participer à l'encadrement, il est judicieux qu'ils soient accompagnateurs des élèves et les aident à effectuer ces différentes tâches sans pour autant se substituer à eux.

Les spectateurs « basket » sont souvent cités en exemple pour leur comportement très fair-play. Supporters sans excès ils sont les ambassadeurs de notre discipline et à ce titre il conviendra de faire en sorte que cet esprit sportif perdure. Cela s'apprend aussi à l'école.

IMPLIQUER LES PARENTS (ADULTES ACCOMPAGNATEURS)

Ils sont des acteurs privilégiés dans la réussite de l'élève et **participeront à ce titre à l'aventure humaine « Minibasket » lors des rencontres sportives entre écoles.**

Il est important que **chacun (parent et enseignant) occupe la place qui lui revient.**

Avant la rencontre sportive, l'enseignant délimite le champ d'action des parents et précise à chacun sa propre position. Les règles de fonctionnement et de comportement seront énoncées et commentées afin d'être comprises de tous.

Ils aideront à la mise en place du JAP (Je joue, j'arbitre, je participe).

On pourra attribuer **un certain nombre de tâches à assumer :**

- **aide à l'accueil des élèves** (aspect logistique et administratif)
- **préparation du matériel pour la séance** (ballons, chasubles, panneaux à installer)
- **aide à la mise en place du matériel nécessaire.**
- **rangement du matériel entre les exercices ou en fin de séance.**
- **participation à des tâches d'encadrement et de sécurité.**

Ces tâches sont indispensables au bon fonctionnement d'une rencontre sportive. Elles sont souvent confiées aux parents qui accompagnent.

Pour éviter la lassitude des parents et le manque de reconnaissance, on leur permettra progressivement **d'être responsables d'un atelier où ils auront, en fonction de leur expérience, plus ou moins de responsabilités. (D'abord surveiller, puis répéter des consignes et les faire respecter puis, in fine, mettre en place et gérer les choses dans le temps imparti)**

Les responsabilités s'enchaînant de façon croissante et naturelle, les parents pourront, sans pression ni stress, prendre de plus en plus de plaisir en encadrant des petits aux côtés de l'enseignant référent.

Par-dessus tout il est primordial que **les parents puissent prendre plaisir dans les fonctions qui leur sont confiées.** Les tâches sont réparties afin qu'aucun parent ne soit débordé.

Chacun devra trouver sa place en fonction de ses aptitudes, de ses centres d'intérêt et de ses disponibilités.

LE MINIBASKET A L'ECOLE

Cette **affiche** est envoyée en version papier à toutes les écoles qui participent à l'OBE pour réaliser **un affichage mural en classe**.

Elle présente des notions d'EPS et celles des compétences du socle commun à découvrir à partir du basketball.

Il est également possible de la **télécharger** à partir du lien suivant :

[Poster Basket Ecole](#)

On peut aussi télécharger la fiche arbitrage (les règles essentielles du basket) à partir du lien suivant :

[Règles MiniBasket Basket Ecole](#)

CODE DU SPORTIF

(Association pour un sport sans violence et pour le Fair-Play)

Voici le code du sportif proposé par l'UFOLEP, l'USEP et le CNOSF :

Etre sportif, c'est s'engager à :

- 1. Connaître les règles du jeu et s'y conformer.***
- 2. Respecter les décisions de l'arbitre.***
- 3. Respecter les adversaires et les partenaires***
- 4. Refuser toute forme de violence et de tricherie.***
- 5. Etre maître de soi en toutes circonstances.***
- 6. Etre loyal dans le sport et dans la vie.***
- 7. Etre exemplaire, généreux et tolérant.***

CODE DE CONDUITE DES MINIBASKETTEURS A L'ECOLE PRIMAIRE



LES ELEVES S'EFFORCERONT	LES ELEVES S'INTERDIRONT
D'arriver en tenue de sport.	D'être désagréable avec les autres
D'être poli (bonjour, au revoir, merci...)	De parler, de dribbler ou de shooter quand l'enseignant parle ou montre.
De respecter les lieux et installations (vestiaires, banc d'équipe...) et de laisser propre et en bon état chaque endroit.	De quitter la séance sans autorisation.
D'aider au rangement du matériel à la fin de l'exercice, de la séance...	De critiquer les autres joueurs.
De respecter les entraîneurs, partenaires, adversaires, arbitres et officiels.	De perturber le comportement du groupe.
D'être attentif aux consignes durant toute la séance.	De ne penser qu'à eux et d'oublier le reste de l'équipe.
De donner le meilleur de soi-même en toute occasion.	De ne pas respecter les règles.
De ne jamais dire « je n'y arrive pas » mais « je n'y arrive pas encore ! »	D'avoir un comportement dangereux, antisportif...
D'encourager leurs partenaires	

Le Minibasketteur prendra davantage de plaisir à pratiquer si le plaisir est partagé avec tous.

LE DIPLOME / PASSEPORT DU MINIBASKETTEUR

Ce document est envoyé en version papier à toutes les élèves qui participent à l'OBE.

Il finalise le cycle basket école de la classe.

Il sensibilise les élèves quant aux différents rôles que chacun peut occuper sur et autour d'un terrain de basket :

Joueur mais aussi arbitre ou participant-organisateur.

LA PRISE EN COMPTE DU HANDICAP

Les handicaps sont de plusieurs ordres. Une approche humaine personnalisée est indispensable. Chaque intervenant s'efforcera de comprendre chaque situation et de prendre en compte les besoins spécifiques inhérents aux différentes situations de handicap (cognitifs, moteurs et sensoriels). Il conviendra de ne pas mettre à l'écart en donnant un rôle et une place adaptés.

La différenciation se fera en fonction des handicaps.

La sensibilisation des « valides » au basket fauteuil est une excellente chose.

Pour les malentendants on pourra utiliser un drapeau au lieu du sifflet.

La participation des élèves de CLIS est une évidence. Le temps d'EPS est propice à cela.

Le basket fauteuil constitue une illustration de ces principes.

LE BASKET FAUTEUIL

Le Basket fauteuil est une adaptation du basket des « valides ». C'est donc également un sport collectif.

Il faudra donc également coopérer pour attaquer la cible en développant un jeu vers l'avant tout en utilisant l'espace disponible. Coopérer suppose une idée de partage qu'il nous semble bon de rappeler. Jouer ENSEMBLE est la clef de toute réussite et nécessite l'adhésion à une organisation, qu'elle soit offensive ou défensive sur le terrain.

La force du basket fauteuil réside dans la capacité de faire cohabiter sur le terrain toutes sortes de handicaps avec des personnes valides.

Il est possible de rencontrer des jeunes qui ont :

- un manque de coordination motrice des membres supérieurs
- une atteinte d'un ou des deux membres supérieurs
- un manque d'équilibre au niveau du tronc
- une atteinte d'un ou des deux membres inférieurs
- aucune atteinte

Le règlement adapté est le suivant :

- l'aire de jeu est la même que pour le minibasket et peut/doit être réduite dans les situations d'apprentissage au vu des efforts physiques qu'il va falloir effectuer pour déplacer le fauteuil.
- la hauteur des paniers est de 2m60 mais doit être adaptée si celle-ci est trop importante pour certains.
- les ballons utilisés sont de taille 3 ou 5 selon la force des jeunes.
- les lignes ne font pas partie du terrain.
- je peux déplacer mon fauteuil dans toutes les directions avec ou sans ballon.
- je peux dribbler, arrêter mon dribble et recommencer à dribbler autant de fois que je veux (A contrario du basket valide la reprise de dribble est autorisée dans ces conditions)
- lorsque je stoppe mon dribble (ballon sur mes genoux ou dans une de mes mains) je ne peux pas utiliser ma main courante (pour déplacer mon fauteuil) plus de 2 fois sinon la règle du MARCHER s'applique.
NB : Le pivoter ne compte pas comme un appui dans le basket valide. De fait, l'action de pivoter en basket fauteuil est comptabilisée comme une poussée au même titre qu'une poussée simultanée sur les mains courantes. La règle du marcher est donc appliquée si le joueur pivote plus de 2 fois.
- je ne peux pas décoller mes deux grandes roues lors d'un contact et jouer (réceptionner, passer ou tirer).

- lors d'une remise en jeu (quel que soit l'endroit du terrain), je dois laisser rentrer le joueur sur le terrain.
- NB : Lors d'une remise en jeu sur la ligne de fond, les joueurs ne peuvent pas entrer dans la raquette avant que le ballon soit à la disposition de celui qui fait la remise en jeu.
- j'ai le droit d'être au contact et de bloquer mon adversaire mais pas de le pousser.
- lors d'un croisement avec un adversaire la règle qui s'applique est la suivante :



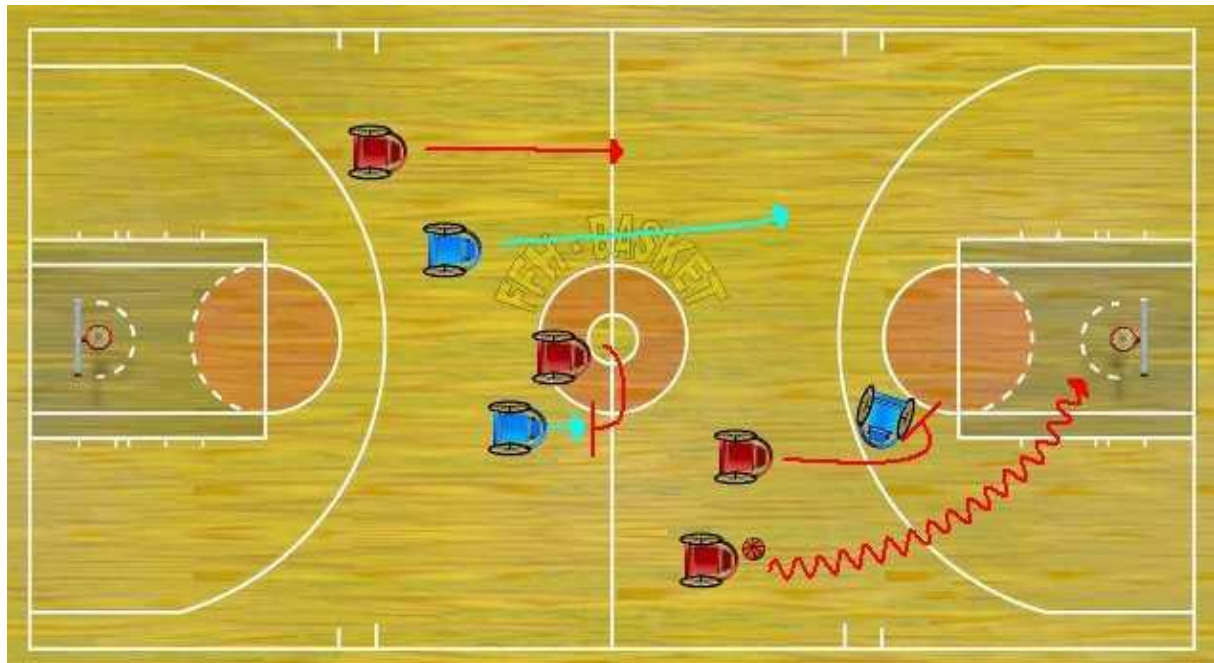
- si un joueur est arrêté devant moi et que j'ai la possibilité de changer de direction, je dois éviter le contact sinon je serai celui qui prend la faute.
- toutes les autres règles sont les mêmes que pour le basket valide.

Les principes de jeu sont les suivants :

La spécificité de notre activité nous permet :

- d'ouvrir le chemin à l'un de nos partenaires en bloquant ses adversaires directs, afin qu'il obtienne une situation de tir en 1 contre 0

Par exemple dans une situation de jeu rapide :



Légende :

Une flèche normale représente un déplacement d'un joueur.

Une flèche en zigzag représente un déplacement d'un joueur en dribbles.

Une flèche terminée par un trait représente le « blocage » (écran) d'un autre joueur. Les rouges attaquent et les bleus défendent.

- de préserver le chemin à l'un de nos partenaires en bloquant ses adversaires directs, afin qu'il obtienne un tir derrière écran

Par exemple dans une situation de jeu près du panier :



Les enfants peuvent bloquer les adversaires en manipulant le fauteuil et en réussissant à créer des situations de surnombre offensif.

La situation de référence sera le 2 contre 2

De celle-ci découlera un nombre important de problèmes individuels :

- maîtrise du fauteuil (avancer, tourner, pivoter, s'arrêter)
- maîtrise du ballon (tenir, protéger)
- maîtrise du ballon et du fauteuil (pivoter, protéger)
- progression avec le ballon (dribble)
- tir en roulant ou à l'arrêt.

...Et de problèmes collectifs :

- coopération (transmission, réception)
- lecture (déplacements de son partenaire, déplacements des adversaires, handicap de son partenaire)

Afin de régler ces multiples problèmes, nous utiliserons :

- des situations collectives intermédiaires
(2 contre 2 sans le panier, 2 contre 1, 2 contre 0)
- des situations individuelles
(rouling, coordination, motricité, mécanique de tir, dribble, etc)

En ce qui concerne la sécurité :

- les enfants devront être sanglés au fauteuil au niveau du buste s'ils ont un manque d'équilibre au niveau du tronc.
- une sangle sur les cuisses permettra une meilleure mobilité à chaque joueur mais n'est pas indispensable.
- les fauteuils doivent être OBLIGATOIREMENT équipés d'une roue anti bascule pour éviter toute chute vers l'arrière.

