

FORUM MINI TARN 15/02

Intervenant : Mathieu Coillac

Comment guider les mini-basketteurs vers la prise de décision ?

Pourquoi ?

1. Rendre les enfants participatifs, acteurs du jeu et les responsabiliser.
2. Chercher, tester, et trouver des repères observables pour choisir facilite la correction et la progression.
3. Permettre aux enfants de se créer un référentiel de repères :
 - Communs à l'équipe (intention, espaces, choix, ...)
 - Propres à chaque enfant en fonction de ses capacités.

Comment ?

3 principaux outils pédagogiques :

1. Stop - jeu réel :

- Problématique.
- Solutions envisagées par les enfants.
- Tests dans la pratique
- Repères

2. Stimulations par le questionnement : stimulation sur l'avenir du jeu

1. Pour guider la prise d'information : quoi regarder ?
2. Pour l'aider à choisir en fonction de la situation qui se présente :
 - Choix d'espace (où se déplacer...)
 - Choix d'action (quoi faire : passer, dribbler, tirer, ...)
 - Choix d'outil technique (passe directe, au sol, base-ball, dans le dribble...)

3. Proposer des repères observables :

de tous et pour tous

LES BOULES DE FEU

(SITUATION)

OBJECTIFS

S'ORGANISER POUR AMENER LE BALLON VERS L'AVANT

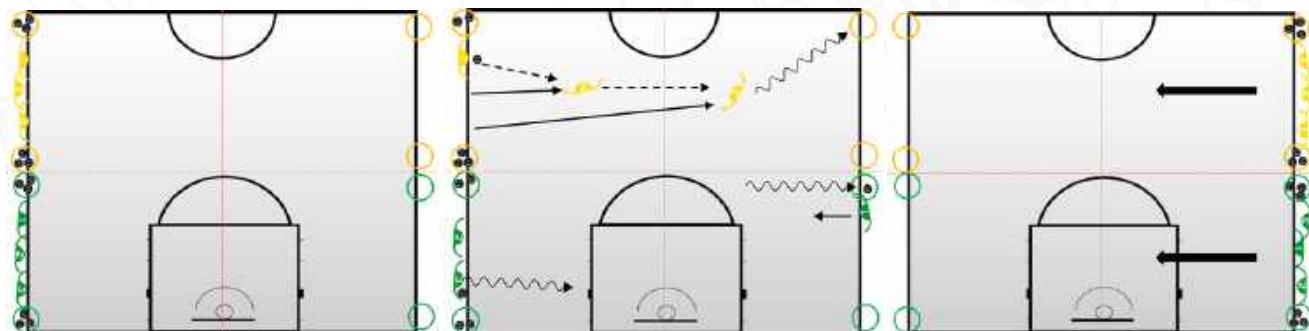
PB : ATTRAPER LES BALLONS À 2 MAINS

NPB : COURIR VERS L'AVANT POUR PROPOSER DES SOLUTIONS DE PASSE

BUT DU JEU

TRANSFÉRER LE PLUS VITE POSSIBLE TOUTES LES BOULES DE FEU (BALLONS)
DANS LES CERCEAUX DE L'AUTRE CÔTÉ DU TERRAIN

ORGANISATION



PRÉPARATION

2 équipes de 2 à 4 enfants sont positionnées sur la ligne entre les cerceaux (chaudrons) de leur camp. Chaque cerceau contient 3 ballons (boules de feu).

DÉPART

Au signal, chaque équipe doit prendre un ballon et le transférer à l'opposé de son camp dans un des 2 chaudrons (cerceaux).

DÉROULEMENT

Les enfants doivent transférer tous les ballons le plus vite possible. Ils peuvent utiliser le dribble, la passe ou les 2. **Un seul ballon à la fois peut sortir du chaudron** pour chaque équipe. Si 2 ballons d'une équipe sont dehors en même temps, ils doivent revenir tous les 2 dans les chaudrons de départ. Une équipe gagne la manche quand elle réussit à transférer tous les ballons et que tous les enfants sont sur la ligne d'arrivée les bras en l'air.

ROTATION

A la fin d'une manche, on finit de transférer le reste des ballons puis on peut recommencer le jeu en sens inverse.

MATÉRIEL PAR GROUPE

- 4 à 8 enfants
- 8 à 12 ballons
- 8 cerceaux de 2 couleurs
- 2 couleurs de chasubles

JOUER ENSEMBLE

REPÈRES OBSERVABLES

L'intérêt de cette situation est de faire découvrir aux joueurs les différentes possibilités pour arriver à transporter toutes les boules de feu. Il faut donc inciter les joueurs à trouver des stratégies et à expérimenter pour **AMENER LE PLUS VITE POSSIBLE LES BALLONS VERS L'AVANT**. Mais il faut choisir vite car les boules de feu brûlent les mains !!

ÉVOLUTION

Évolutions pédagogiques :

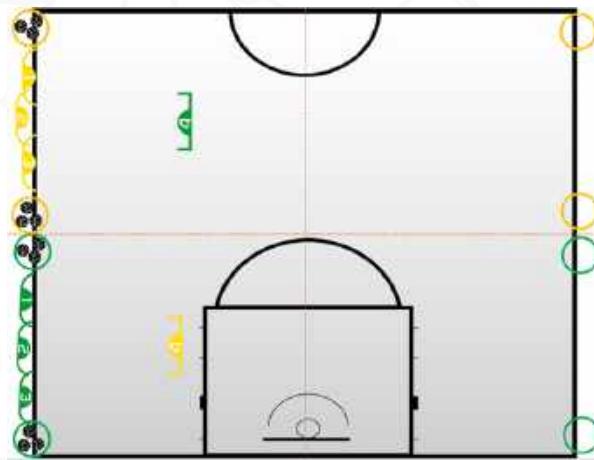
- Situation en 3c0 ou 4c0.
- Situation en 3c1 : Chaque équipe choisit un chasseur qui a le pouvoir «d'éteindre les boules de feu» de l'équipe adverse. La boule de feu éteinte doit être rallumée au chaudron de départ.

Avec des groupes impairs, possibilité de mettre un chasseur qui gêne les 2 équipes attaquantes.

Évolutions sportives :

Le chasseur peut éteindre la boule de feu en :

- Touchant le ballon.
- Touchant le joueur en possession du ballon.



MISE EN ÉVIDENCE :

Comment peut-on transférer les ballons de l'autre côté ?

- La passe (les NPB doivent courir pour être devant le ballon).
- Le dribble.

STIMULATIONS :

Qui est devant ? Qui court devant ? Qui propose des solutions devant ? Où sont les cerceaux ? Que fait le défenseur ? Ou sont les copains ? Qui va l'aider ?

Rapidité des choix d'action : attention, les boules de feu brûlent les doigts...

VIDÉO !



CONSEILS PÉDAGOGIQUES :

En fonction des objectifs de la séance, l'éducateur à la possibilité d'imposer une intention ou un geste, sinon la boule de feu doit revenir au départ.

Exemples :

- Attraper à 2 mains sinon retour au départ ...
- Passe vers l'avant sinon...
- Dribble vers l'avant sinon...
- Courir vers l'avant après passe sinon retour au départ...

LE PETIT TRAIN

(SITUATION)

OBJECTIF

CHANGER DE STATUT RAPIDEMENT POUR LANCER LE JEU LE PLUS VITE POSSIBLE.

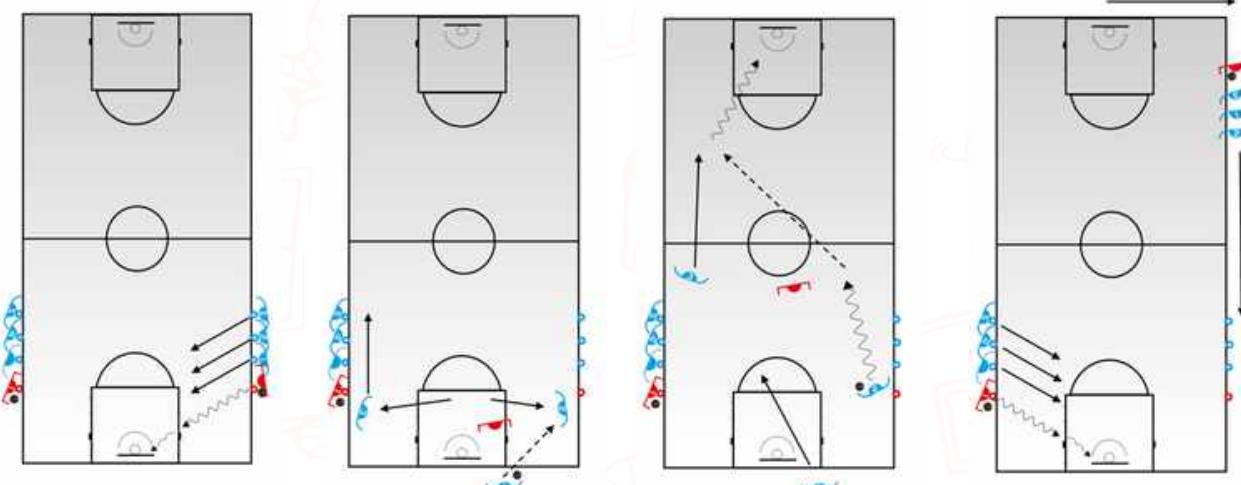
PB : CHOISIR VITE SUR REMISE EN JEU OU REBOND.

NPB : PROPOSER DES SOLUTIONS DE PASSE EN DIRECTION DES LIGNES DE TOUCHE LE PLUS VITE POSSIBLE

BUT DU JEU

MARQUER UN PANIER LE PLUS VITE POSSIBLE

ORGANISATION



PRÉPARATION

1 ballon/4 enfants.

1 PB avec chasuble. Aligner 4 coupelles le long des 2 lignes de touche (1 rouge + 3 bleus).

POSITION DE DÉPART

Chaque enfant met un pied de chaque côté de sa coupelle de départ.

DÉROULEMENT

Le PB vérifie que ses partenaires sont prêts puis va au panier pour effectuer un tir en course. Les 3 autres enfants démarrent dès le 1er dribble, et suivent l'attaquant. Une fois le tir en course effectué, le tireur devient défenseur, et les 3 autres deviennent attaquants. Ils s'organisent pour récupérer le ballon, relancer le jeu et aller marquer le panier de l'autre côté le plus vite possible.

ROTATION

Après le passage, venir se replacer en attente sur les coupelles, ballon sous le bras, par l'extérieur du terrain.

Le défenseur donne sa chasuble à un partenaire après 3 passages.

Possibilité de jouer en 3c2 avec les plus confirmés si le nombre d'enfants n'est pas multiple de 4.

SÉCURITÉ

Le groupe suivant part quand l'espace de jeu est libéré.

MATÉRIEL PAR GROUPE

- 1 ballon/4 enfant
- 2 paniers, 1 chasuble
- 2 coupelles rouge
- 6 coupelles bleu

REPÈRES OBSERVABLES

Après panier encaissé ou coup de sifflet de changement de possession :

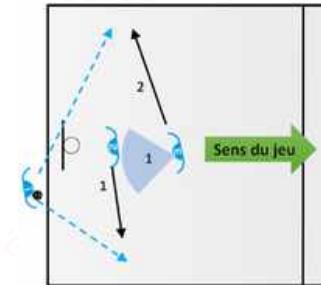
- L'enfant le plus proche du ballon attrape le ballon et sprinte en marche arrière derrière la ligne le plus vite possible (sans dribbler et en regardant les partenaires).
- Les 2 NPB sprintent vers les lignes de touches pour donner une solution de passe au PB qui fait la remise en jeu (le joueur le plus éloigné du ballon sprinte à l'opposé de son partenaire NPB).

Sprinter vers sa ligne de touche :

- Appuis en direction de la ligne de touche.
- Mains en direction du ballon.
- Regard vers le ballon.

Faire la passe là où va le partenaire.

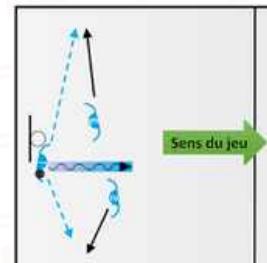
Tout ça en moins de 3".



Après rebond défensif :

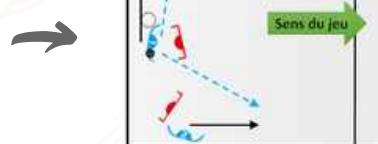
PB : ATTRAPER-REGARDER-CHOISIR VITE (moins de 1") :

- Passe : NPB propose une solution de passe vers la ligne de touche
- Dribble en direction du panier : Le chemin pour aller au panier est libre (Tir : si je peux marquer, je tire).



NPB : Proposer une solution de passes le long des lignes de touche en changeant de direction :

- Le défenseur est entre le ballon et moi : partir le long de la ligne de touche.
- Le défenseur est entre le panier et moi : Partir - revenir le long de la ligne de touche.



Pour le PB, faire la passe là où va son partenaire.

ÉVOLUTIONS

Comparer les temps que met le ballon pour franchir la ligne médiane.



VIDÉO !

CONSEILS PEDAGOGIQUES

Stimuler pendant le jeu uniquement suivant l'objectif choisi pour la séance.

- 1.Qui fait la remise ? Comment je vais derrière la ligne ? Qui court vers les lignes de touche ?
- 2.Où est-ce qu'on court ? Où sont les lignes de touche ? Vers quelle ligne de touche je cours ?
- 3.J'ATTRAPE - JE REGARDE - JE CHOISIS VITE.
- 4.Comment j'attrape mon ballon ? Où je regarde ? Où est le panier ?
- 5.Où est-ce qu'on court ? Qui propose une solution de passe ?
- 6.Où est ce qu'on fait la passe ? Qui va l'aider ?
- 7.Si je n'ai pas eu le ballon, je m'en vais...

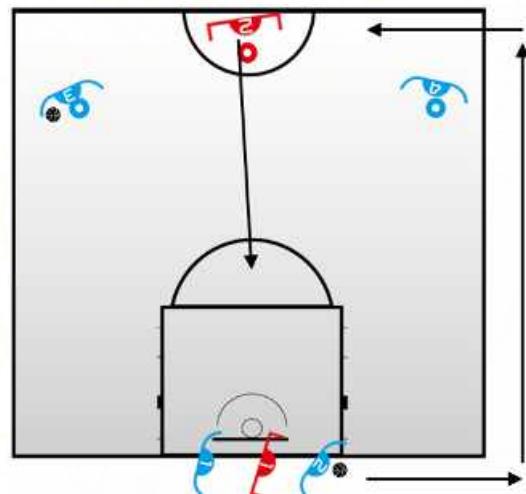
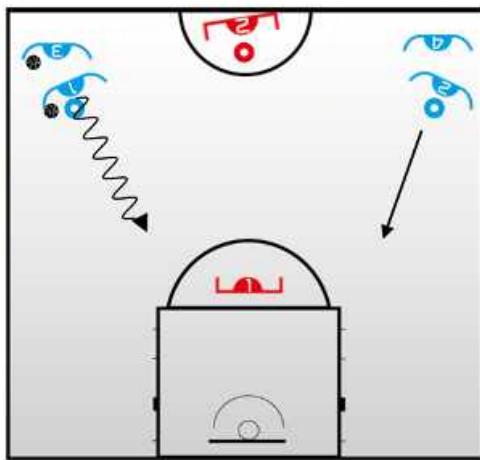
OBJECTIFS

1. **PB : ATTAQUER EN DRIBBLE DANS SON COULOIR DE JEU DIRECT.**
2. **NPB : PROPOSER UNE SOLUTION DE PASSE EN FONCTION DE LA DÉFENSE.**
3. **PB : CHOISIR ENTRE LA PASSE OU LE DRIBBLE EN FONCTION DE LA DÉFENSE.**

BUT DU JEU

MARQUER VITE LE PANIER EN SITUATION DE 2C1 ;
CHOISIR ENTRE LA PASSE OU LE DRIBBLE

ORGANISATION



PRÉPARATION

2 attaquants derrière un plot, avec 1 ballon pour 2, font face à 1 défenseur placé dans le $\frac{1}{2}$ rond de la zone restrictive (ou un plot).

DÉROULEMENT

Les 2 attaquants doivent aller marquer le panier le plus vite possible.

ROTATION

Après le passage, sortir sous le panier et venir se replacer en attente sur les coupelles, ballon sous le bras, par l'extérieur du terrain.

Le défenseur donne sa chasuble à un partenaire après 3 passages.

SÉCURITÉ

Le groupe suivant part quand l'espace de jeu est libéré.

MATÉRIEL PAR GROUPE

- 3 à 9 enfants
- 1 ballon/3 enfants,
- 1 chasuble/défenseur
- 1 panier
- 2 plots de départ
- 1 plot d'attente pour le défenseur

L'intérêt de cette situation est de faire découvrir aux enfants les différentes possibilités pour jouer un 2c1. Selon l'objectif travaillé, 1 ou 2 repères observables seront proposés.

OBJECTIF 1:

PB : attaquer en dribble dans le couloir de jeu direct.

Repères :

Couloir de jeu direct :

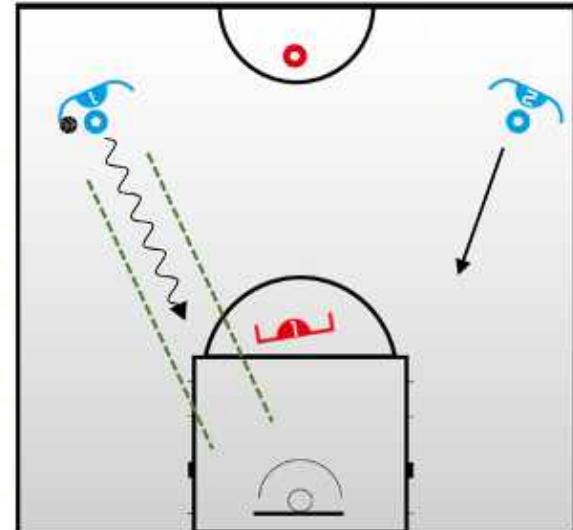
Rester dans les rails.

Ligne qui part du joueur et va droit au panier.

Stimulations :

Où est ce que j'attaque en dribble ?

Où est le panier ?



OBJECTIF 1 BIS:

Utiliser la largeur du terrain.

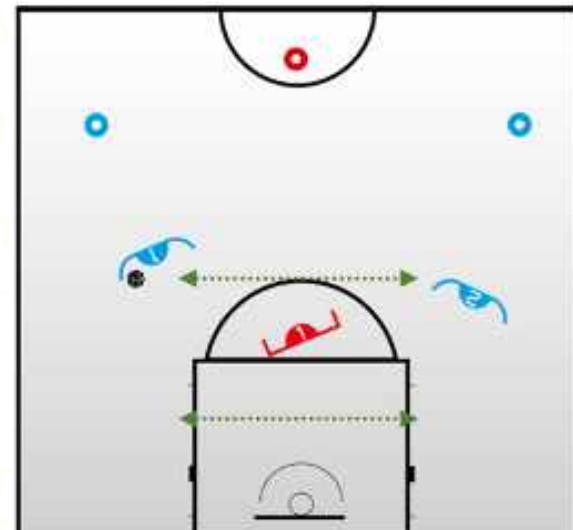
Repères :

NPB : s'écartez du PB pour trouver une distance de passe au minimum équivalente à la largeur de la zone restrictive.

Stimulations :

Où est-ce que je cours ?

Est-ce que je suis à bonne distance de passe ?



CONSEILS PEDAGOGIQUES

Sur ce genre de situation, l'intention prioritaire est d'attaquer le panier en dribble. Pour cela, il faut absolument mettre de la vitesse en direction du panier pour obliger le défenseur à faire un choix.

VIDÉO !



POUR LA SUITE



OBJECTIF 2 :

NPB : proposer une solution de passe en fonction de la défense.

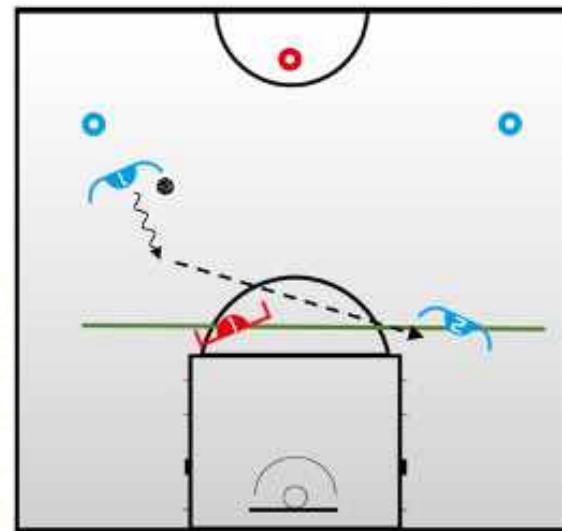
Repères :

NPB ; adapter sa course pour proposer une solution de passe dans l'alignement du défenseur.

Stimulations :

Où est le défenseur ?

Est-ce que je suis prêt à attraper le ballon (pour enchaîner réception-tir dans la course) ?

**OBJECTIF 3 :**

PB : choisir la passe ou le dribble en fonction du défenseur.

Repères :

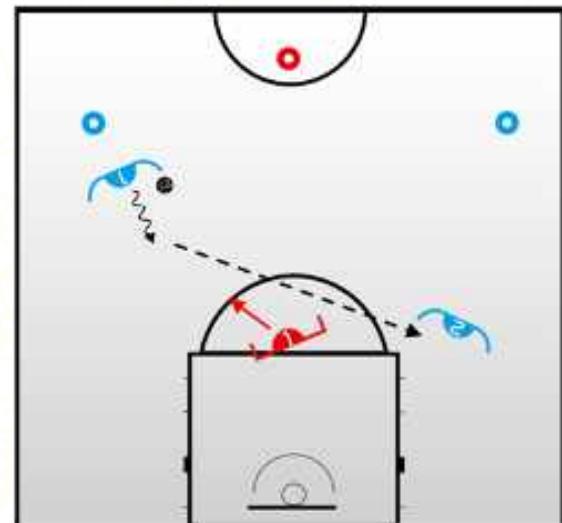
Le défenseur est CÔTE BALLON et FAIT UN PAS VERS l'attaquant => passe.

Stimulations :

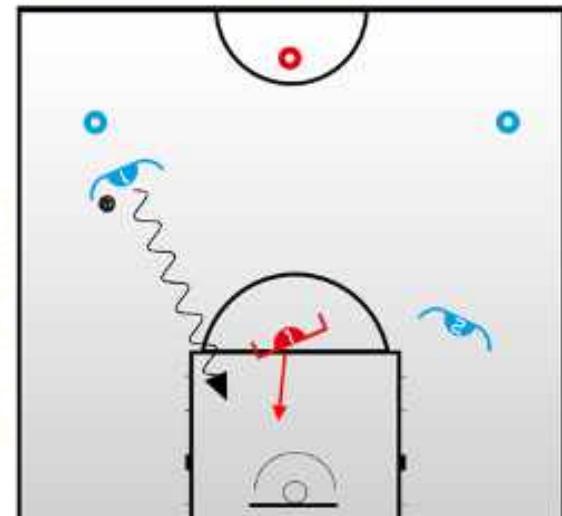
Que fait le défenseur ?

Quand est ce que je fais la passe ?

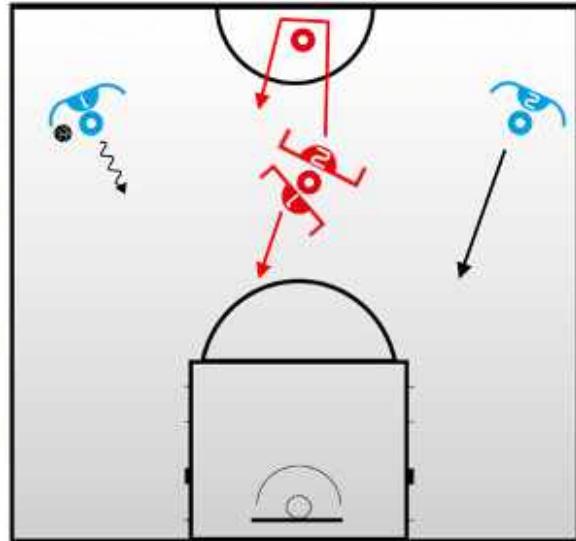
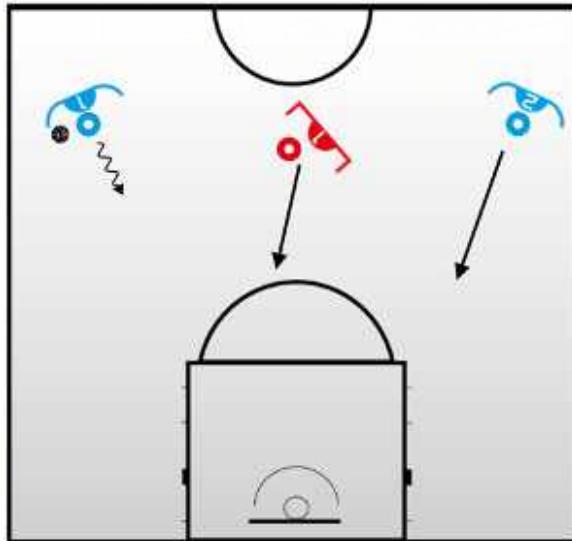
Où est le panier ?



Le défenseur recule ou ne fait pas de choix, on attaque en dribble.



ÉVOLUTIONS POUR LES TRÈS CONFIRMÉS



Positionner un plot pour le défenseur puis faire évoluer avec un 2c1+1.

VIDÉO !



CONSEILS PÉDAGOGIQUES

Sur ce genre de situation, l'intention prioritaire est d'attaquer le panier en dribble. Pour cela, il faut absolument mettre de la vitesse en direction du panier pour obliger le défenseur à faire un choix.

POURSUITE CHAT SOURIS (JEU)

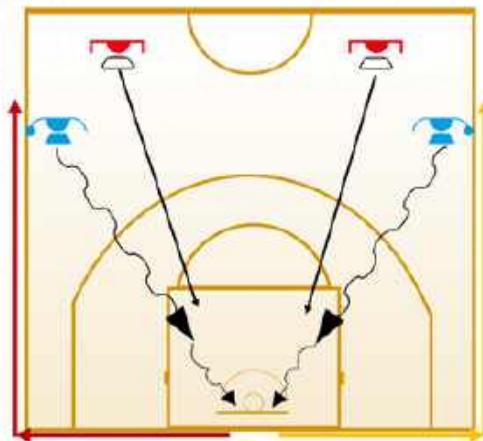
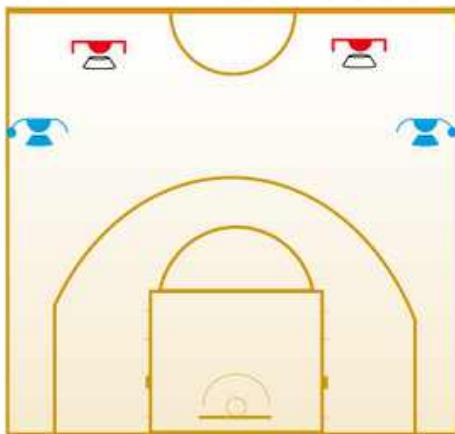
OBJECTIF

EFFECTUER UN TIR EN COURSE À PLEINE VITESSE SOUS PRESSION DÉFENSIVE

BUT DU JEU

MARQUER UN PANIER SANS PERDRE SA QUEUE

ORGANISATION



PRÉPARATION

1 ballon pour 2 enfants.

1 coupelle bleue pour le départ de l'attaquant (souris) proche de la ligne de touche.

1 coupelle blanche pour le départ du défenseur (chat), située derrière et en décalé de la coupelle bleue.

Une chasuble (queue) dans le dos de chaque enfant.

POSITION DE DÉPART

1 pied de chaque côté de la coupelle face au panier.

Attitude fléchie.

Ballon à la poche pour la souris (contre la hanche côté extérieur).

DÉROULEMENT

L'attaquant part en dribble pour aller marquer le panier le plus vite possible.

Le défenseur démarre quand l'attaquant pose son 1er dribble. Il tente de voler la queue de la souris (chasuble de l'attaquant) avant le tir.

ROTATION

Alternance des tirs à droite et à gauche.

Chaque enfant réalise 3 tirs à droite avant de passer à gauche.

L'enfant suivant démarre dès que le tireur a libéré l'espace sous le panier.

SÉCURITÉ

Après le tir, libérer rapidement l'espace sous le panier en passant par les côtés. Départ à droite, puis à gauche : pas de départ en même temps (risque de choc).

MATÉRIEL PAR PARCOURS

- 1 ballon /2 enfants,
- 1 coupelle bleue (attaquant),
- 1 coupelle blanche (défenseur),
- 2 chasubles.

REPÈRES OBSERVABLES

Départ En Dribble :

Poser le ballon et le pied au sol en même temps.



VIDÉO !



Dribble Poussé :

- Pousser son ballon avec les doigts vers le ciel.
- Regarder le panier pour évaluer la distance ou je peux enchaîner le tir dans la course.

Enchaînement Dribble-Tir :

1. Poser le dernier dribble en même temps que le pied opposé.
2. Attraper le ballon à 2 mains pour tirer dans sa course.
3. Déposer le ballon sur la planche (viser le milieu du trait vertical).

ÉVOLUTIONS

Bouger les plots pour :

1. Varier la distance de départ / panier.
2. Varier l'écart entre le chat et la souris (retard défensif).

ÉVALUATION / CRITERES DE REUSSITES

Propositions:

1. Nombre de tirs réalisés sans avoir perdu sa queue / nombre de tirs total.
2. Nombre de tirs réussis / nombre de tirs total.
3. Nombre de tirs avec appuis corrects / nombre de tirs total.
4. Nombre de tirs avec appuis corrects et main extérieure / nombre de tirs total.

CONSEILS PEDAGOGIQUES

Cet atelier réalisé sur la première et dernière séance de chaque cycle Tir En Course doit permettre aux enfants :

- De donner du sens à l'atelier Tir en Course, comprendre dans quelle situation ils vont utiliser cet outil et donner de l'intérêt à progresser sur ce tir.
- D'auto-évaluer leur progression entre le début et la fin du cycle.
- D'auto-évaluer leur progression tout au long de l'année.

L'encadrant peut proposer une fiche d'observation ou d'auto-évaluation que les enfants compléteront tout au long de l'année.

Les repères observables et les évaluations ne seront à mettre en place qu'au cycle 5. Sur les 4 premiers cycles, privilégier la découverte et l'auto-évaluation.

EXEMPLES DE STIMULATIONS EN FONCTION DE L'OBJECTIF

OBJECTIFS DE CYCLE	OBJECTIFS INTERMÉDIAIRES	REPÈRES OBSERVABLES	STIMULATIONS
EC D'AMENER LE BALLON VERS LE PANIER	• Attraper le ballon à deux mains.	• Catcher le ballon à deux mains : préparer ses deux mains ouvertes au ballon.	• Comment j'attrape ?
	• Courir pour être devant le ballon.	• Les joueurs font l'effort de courir pour passer devant le ballon.	• Qui court devant ?
	Porteur de Balle : • Attaquer en dribble le couloir de jeu direct.	• Chemin du panier. • 1er dribble en direction du panier. • Couloir de jeu direct.	• Où est le panier ? • Où j'attaque ?
	• Proposer des solutions de passe de chaque côté du couloir de jeu direct du PB.	• Former la toile d'araignée en sprintant vers les lignes de touches. • Libérer le chemin du panier du PB ("sortir des rails")	• Vers où je cours ? • Où est-ce qu'on court ? • Qu'est-ce que je regarde ?
EC DE CHANGER DE STATUT LE PLUS VITE POSSIBLE POUR AMENER LE BALLON VERS L'AVANT	• Reconnaître le moment où l'équipe change de statut.	• Rebond défensif (ballon dans les mains du partenaire). • Interception. • Panier encaissé : ballon traverse l'arceau. • Coup de sifflet de l'arbitre.	• A qui la balle ? • Qui fait quoi ? • Qu'est-ce qu'on fait ?
	• Reconnaître le joueur qui fait la remise après le panier encaissé et après coup de sifflet de l'arbitre.	• Joueur le plus proche du ballon.	• Qui fait la remise ?
	• Reconnaître mon rôle sur changement de statut.	• Joueurs les plus proches des lignes de Touche.	• Qui fait quoi ? • Qui court où ?
	• Prendre les informations le plus vite possible pour faire la remise en jeu.	• Regarder le jeu en allant derrière la ligne.	• Où est le jeu ? • Qui est disponible ?
	• Se déplacer dans les espaces définis pour avoir le ballon.	• Le câlin cache cache. • Contacter son adversaire direct pour ouvrir un espace de réception à l'opposé de celui ci.	• Où sont les défenseurs ? • Où est l'espace de réception ? • comment je demande le ballon ?
ÊTRE CAPABLE DE PROPOSER DES SOLUTIONS DE PASSE DANS LES COULROIS LATÉRAUX	• Se déplacer vers la ligne de touche pour donner des solutions de passe.	• Appuis vers la ligne de touche. • Regard et mains vers le ballon.	• Où sont les lignes ? • Comment on court ? • Où est le ballon ? • Comment je peux aider ?
	• Se déplacer le long de la ligne de touche pour proposer des solutions vers l'avant.	• Appuis dans le sens de la course. • Regard et mains vers le ballon. • Faire la passe là où va le joueur.	• Comment je cours ? • Où est l'espace de réception ? • Où je fais la passe ?
ÊTRE CAPABLE DE RECONNAÎTRE LA SITUATION DANS LA ZONE D'EXPLOITATION	• Reconnaître les situations d'avantages numériques.	• Plus d'attaquants que de défenseurs par rapport à la ligne du ballon.	• Où sont les défenseurs ? • Dans quelle situation est-on ? • Qu'est-ce qu'on fait ? • Combien de défenseurs ?

CAHIER DE MINI BASKET

Le cahier est à destination des encadrants U9 et U11 débutants. Il a été conçu pour l'encadrement spécifique du mini basket.

Vous trouverez une saison complète pour encadrer des U9 avec :

- **Des séances adaptées** : plusieurs organisations de séances ajustées selon le nombre d'enfants et d'encadrants présents.
- **Un programme structuré** : 35 fiches de séances et 45 fiches ateliers réparties en cycles, couvrant toute la saison, avec des vidéos explicatives pour chaque activité.
- **Des conseils pédagogiques** : des fiches dédiées pour expérimenter, affiner vos compétences d'entraîneur et prendre plaisir à progresser dans votre rôle.
- **Des outils pratiques** : des astuces pour préparer votre saison, accueillir et impliquer les parents, créer un environnement d'équipe dynamique, positif et motivant.

L'ambition de ce cahier est simple : offrir aux entraîneurs confirmés, aux encadrants débutants, aux parents souhaitant jouer avec leur enfant, et aux jeunes basketteurs passionnés, une source d'inspiration dans la pratique de ce sport.



POUR COMMANDER LE CAHIER :

<https://www.helloasso.com/associations/comite-departemental-de-basketball-de-la-haute-garonne/boutiques/cahier-mini-basket-u9>