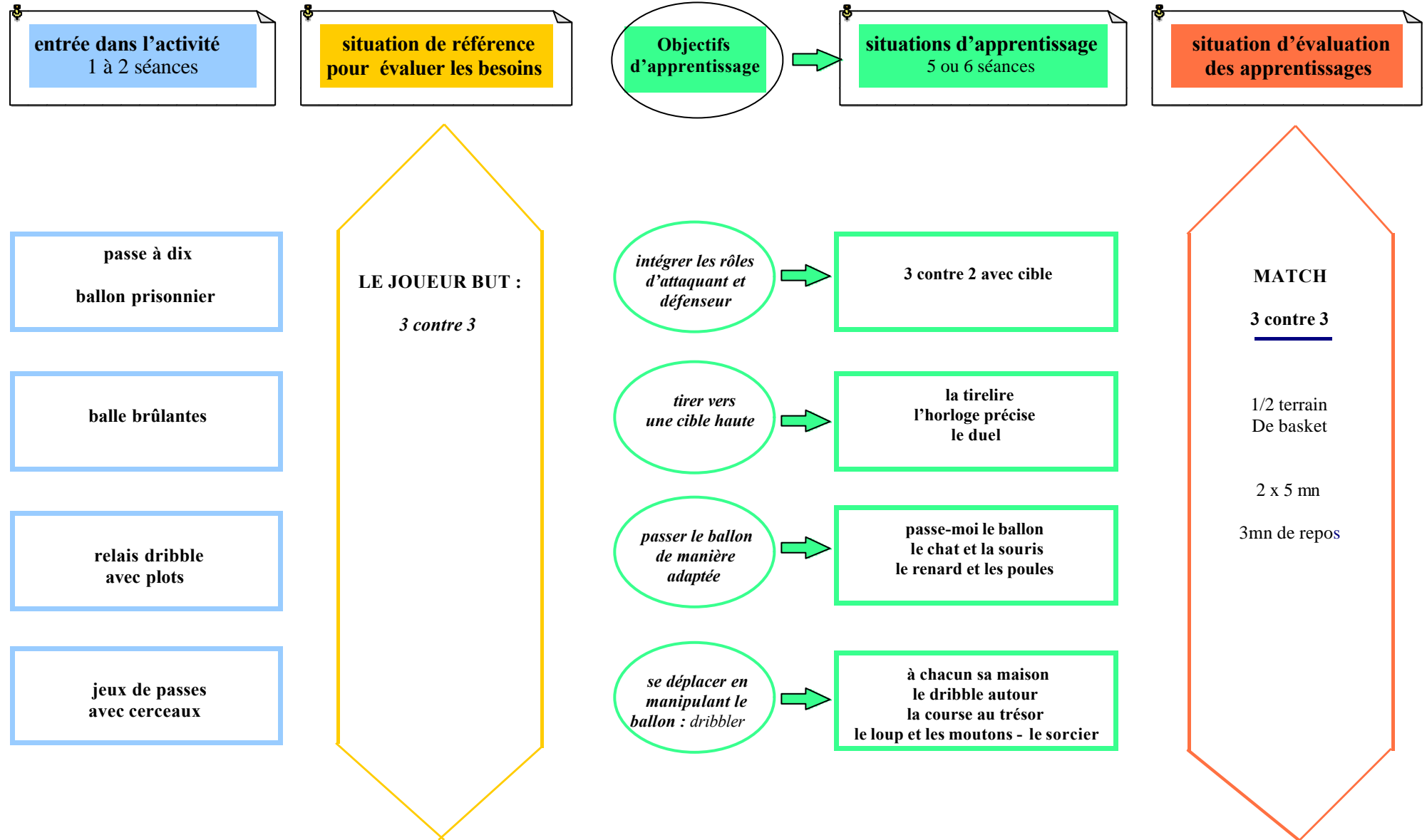


MINI -BASKET - cycle II - Unité d'apprentissage



C2
PASSE A DIX
Manipulation du ballon

Objectif de la tâche : leur apprendre à se faire des passes malgré l'opposition

But : Faire 10 passes consécutives (ou 8...ou 6..) sans faire tomber le ballon

Organisation matérielle :

1 terrain divisé en 2

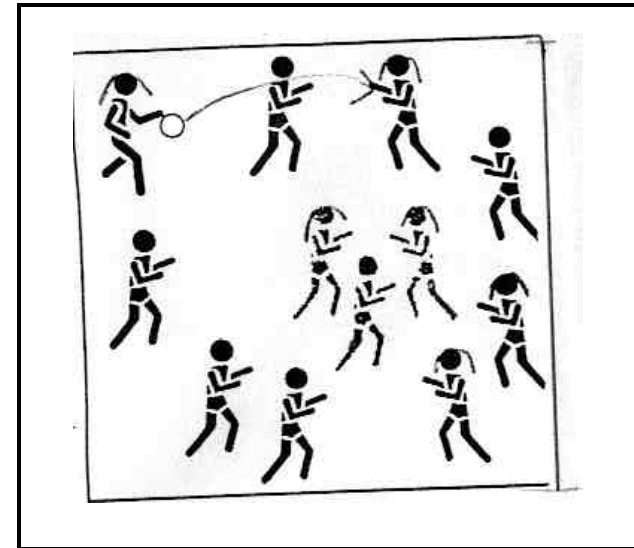
partager le groupe en 2 équipes égales (équipe A et B) dans chaque équipe il y a un nombre égal de joueurs - un arbitre

Consignes :

L'équipe A réalise 10 passes sans faire tomber le ballon, l'équipe B s'oppose et essaie de récupérer le ballon pour faire 10 passes à son tour en essayant d'intercepter le ballon

Variantes :

Se déplacer en dribblant



Critère de réussite : A chaque fois que l'on a fait 10 passes sans faire tomber le ballon, on marque 1 point

Critère d'évaluation : le nombre de points obtenus par chaque équipe dans un temps donné.
Le nombre de fois que les joueurs récupèrent le ballon sans le faire tomber.

C2 LE BALLON PRISONNIER

Objectif de la tâche : apprendre à viser un adversaire en lançant son ballon

But : atteindre avec le ballon les joueurs de l'équipe adverse

Organisation matérielle :

Terrain rectangulaire, délimité, divisé en 2 parties égales dans la largeur

1 ballon

2 équipes, d'un nombre égal de joueurs, chacune dans son camp

Consigne :

Le joueur en possession du ballon tire sur un des joueurs de l'équipe adverse. S'il le touche de volée, celui-ci vient se placer derrière la ligne de fond du camp adverse : il est prisonnier. S'il ne le touche pas, le ballon est récupéré par un adversaire qui relance le jeu.

Variante :

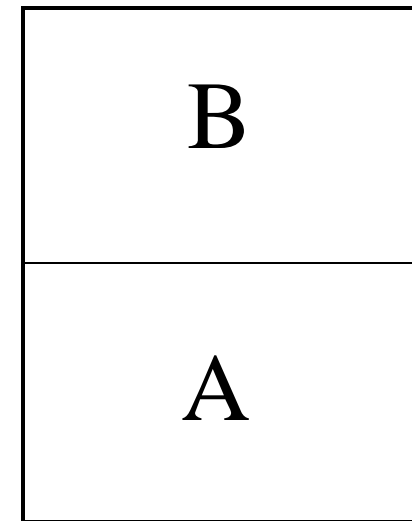
Un prisonnier peut rentrer en possession du ballon s'il bénéficie d'une passe de ses partenaires ou s'il récupère un ballon qui roule dans sa zone : il ne peut se délivrer qu'un touchant un de ses adversaires.

Limites du terrain plus grandes

Réaliser 2 passes avant de lancer le ballon pour toucher un adversaire

Critère de réussite : l'équipe déclarée gagnante est l'équipe qui a touché tous ses adversaires

Critère d'évaluation : 1 point par partie gagnée



C2
BALLES BRULANTES
Coopération/Opposition

Objectif de la tâche : attraper, manipuler, lancer le plus de ballons possible dans un temps donné

But : vider son camp en renvoyant tous les ballons dans le camp adverse

Organisation matérielle :

de nombreux ballons – un chronomètre

1 terrain divisé en 2 parties égales.

séparation des terrains par un filet bas ou une ligne tracée au sol

2 équipes (A et B) d'un nombre égal de joueurs

un arbitre

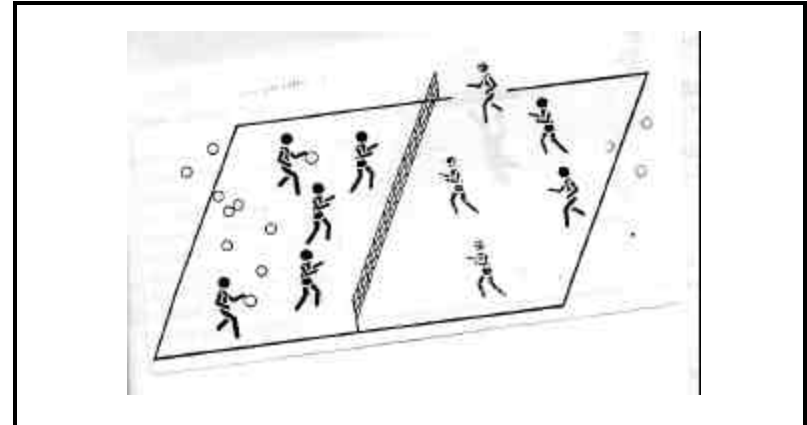
Consignes :

On vide son terrain des ballons qui s'y trouvent le plus vite possible en les lançant sur le terrain adverse

Variantes :

utiliser des balles, des ballons de différentes dimensions

interdire les déplacements avec le ballon en main (aller vers les règles du basket)



Critère de réussite : L'équipe qui a le moins de ballons sur son terrain, à la fin du temps du jeu, marque un point

Critère d'évaluation : nombre de ballons que l'on a envoyé chez l'adversaire

C2
RELAIS DRIBBLE (Niveau 1)

Opposition/Coopération
Maîtrise du ballon

Objectif de la tâche : leur apprendre à se déplacer rapidement en maîtrisant le ballon

But : faire effectuer un déplacement en dribblant avec le ballon en un temps donné

Organisation matérielle :

2 ballons - 2 équipes

faire 2 parcours techniques identiques et parallèles à l'aide de cônes, de cerceaux

Consignes :

réaliser le parcours le plus rapidement possible, en dribblant, effectuer un aller, revenir en portant le ballon sans dribbler et le donner au suivant

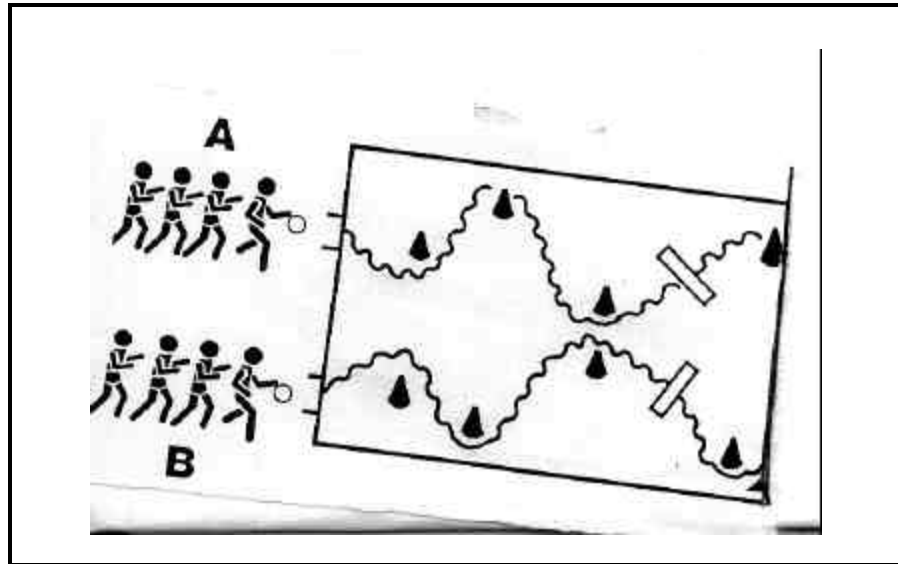
Variantes :

espacer plus ou moins les obstacles

franchir ou passer sous un obstacle (banc) en dribblant

Critère de réussite : l'équipe qui franchit en premier la ligne d'arrivée (ligne de fond) marque un point

Critère d'évaluation : le nombre de fois où l'enfant n'a pas laissé échapper le ballon



C2 LE TOURNOI 3 CONTRE 3 Évaluation

Objectif de la tâche : apprendre à tirer vers le panier malgré l'opposition

But : marquer le plus de buts possibles en réalisant des passes

Organisation matérielle :

2 terrains – 2 paniers – 2 ballons

2 équipes de 3 élèves. Équipe A autour du panier, équipe B à l'extérieur de la zone marquée

Consignes :

Tirer dans le panier pour marquer. On peut se rapprocher du panier pour tirer.
On doit faire au moins une passe avant de tirer

Variantes :

délimiter une zone interdite plus large pour tirer au but

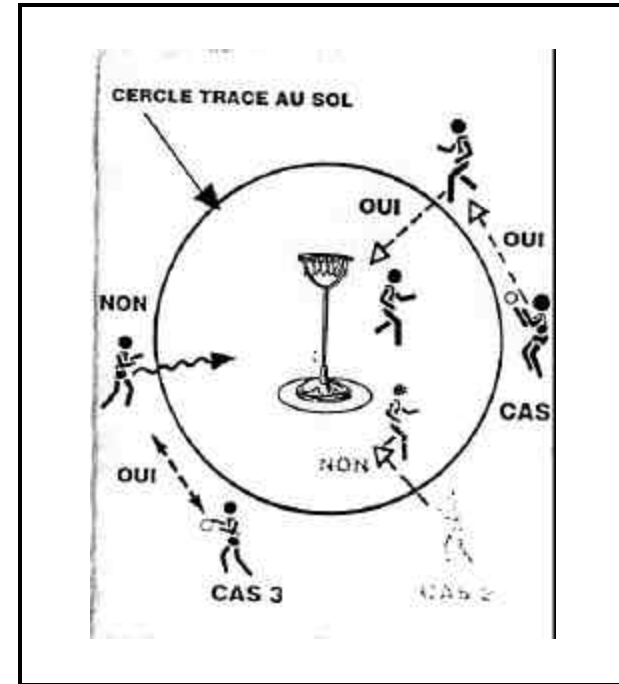
jouer sur un terrain de mini-basket

mettre 2 paniers, chaque équipe attaque le panier de l'adversaire et défend son propre panier.

On peut varier la distance entre les 2 cercles (10 à 15 m)

Critère de réussite : 2 points par panier réussi.

Critère d'évaluation : nombre de points obtenus par chaque équipe.



C2
3 CONTRE 2
opposition/coopération

Objectif de la tâche : apprendre à tenir des rôles différents

But : savoir changer de rôle dans un temps donné

Organisation matérielle :

1 panier de mini-basket – 1 ballon – Cercle tracé autour du panier de basket

*2 équipes : équipe A : 3 joueurs, équipe B : 2 joueurs
temps de jeu donné par l'enseignant (coup de sifflet au départ , à la fin)*

Consignes :

L'équipe A est placée autour du cercle et tente des tirs, tandis que l'équipe B défend l'intérieur du cercle.

Chaque rôle est conservé pendant 3 minutes

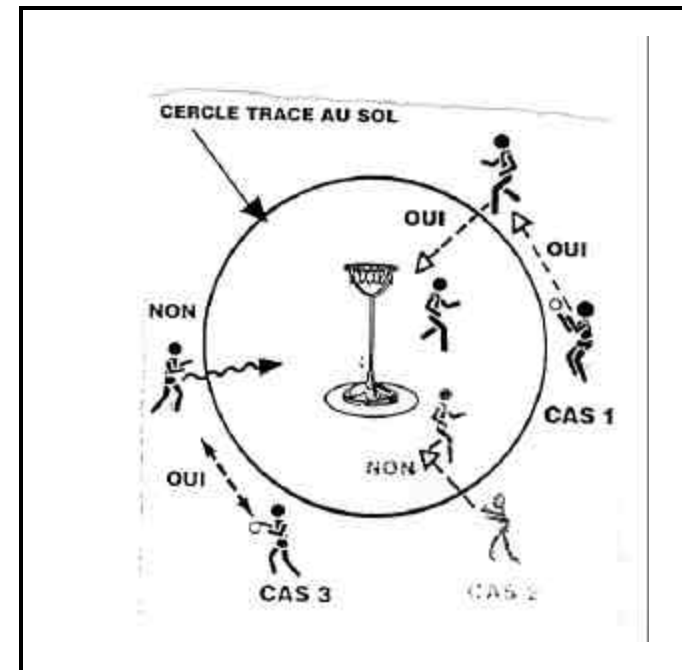
Les 3 attaquants doivent tirer lorsqu'ils sont en dehors du cercle tracé.

Variante :

possibilité de dribbler dans le cercle pour se rapprocher du panier

Critère de réussite : 2 points par panier

Critère d'évaluation : Nombre de points obtenus par équipe



C2

LA TIRELIRE

Tirer vers une cible haute

Objectif de la tâche : leur apprendre à tirer dans une cible haute malgré l'opposition
leur apprendre à coopérer pour réussir

But : Réussir le plus de tirs que l'équipe adverse

Organisation matérielle :

2 équipes égales sont en opposition. 1 panier de basket
2 tirelires (boîtes) 1 boîte de jetons (réserve)
Au signal de l'enseignant, commence le concours de tirs qui durera jusqu'à épuisement des jetons déposés dans la réserve.
Limiter le temps à 3 ou 4 minutes.

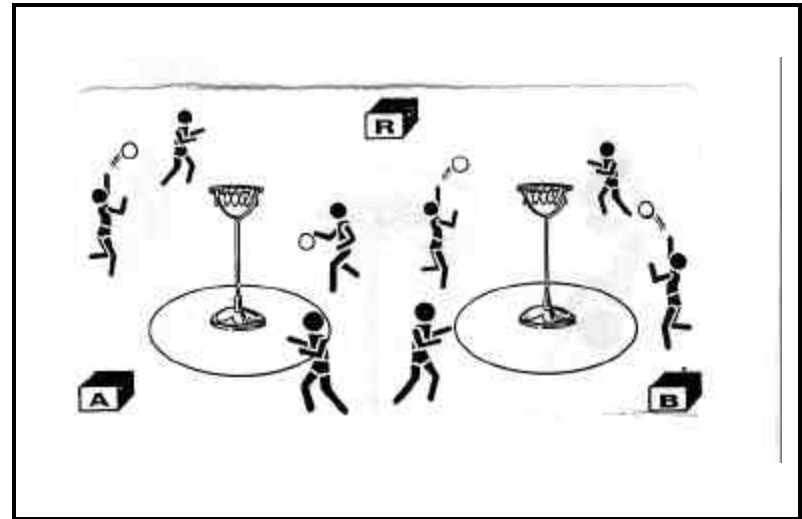
Consignes :

prendre 1 jeton après chaque panier réussi, pour le déposer dans la tirelire de son équipe.

Variantes : Faire respecter une zone interdite pour tirer

Critère de réussite : l'équipe qui a gagné le plus de jetons dans sa tirelire.

Critère d'évaluation : Nombre de tirs réussis par enfant



C2 L'HORLOGE PRECISE

Tirer vers une cible haute

Objectif de la tâche : apprendre à tirer vers une cible haute

But : réussir le plus de tirs que l'adversaire en respectant le tour de l'horloge

Organisation matérielle :

un cercle tracé au sol avec repère horloge (cerceaux)

1 panier de basket au centre du cercle – 1 ballon pour chaque enfant

2 équipes : A et B

Consignes : *Au signal,*

tirer dans le panier chacun son tour . Quand un tir est réussi, passer à la case suivante. Les 2 équipes partent en même temps.

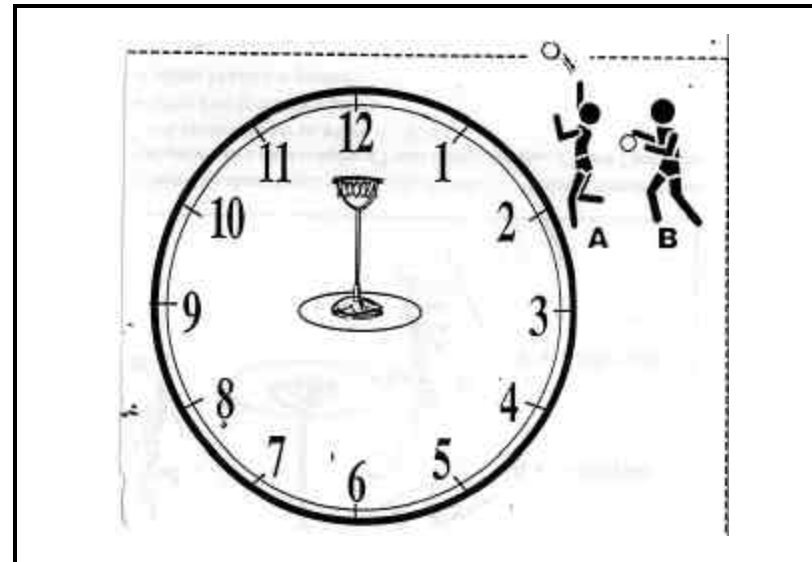
Variantes :

possibilité d'exiger seulement 4 tirs réussis (3-6-9-12)

distance de tir plus ou moins longue

Critère de réussite : 2 points par tirs réussi

Critère d'évaluation : nombre de points obtenus par équipe



C2 LE DUEL

Tirer vers une cible haute

Objectif de la tâche : réussir rapidement 10 tirs

But : tirer dans un panier à partir d'une zone délimitée en faisant des passes

Organisation matérielle :

1 panier mini-basket
2 ballons
1 aire de jeu matérialisé
1 arbitre

Consignes :

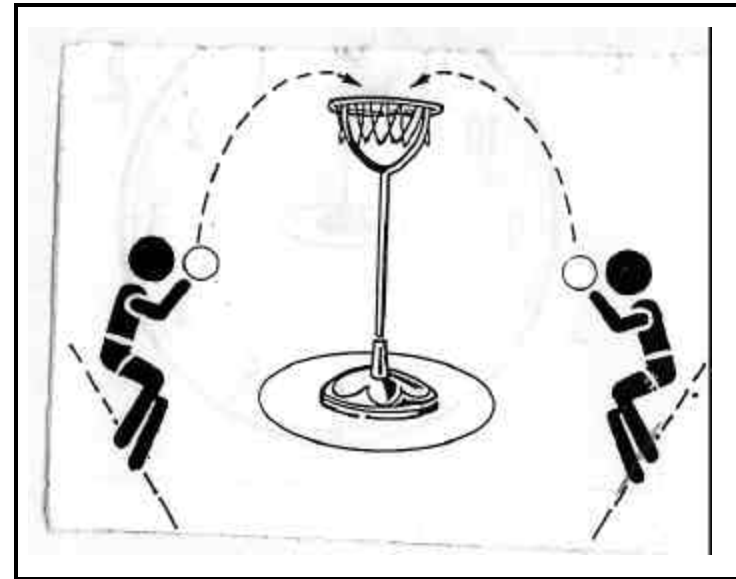
tirer dans le panier à partir de l'emplacement matérialisé

Variantes :

Varié la distance de tir en matérialisant des zones différentes
Transformer le jeu 1X1 par 3X3
Varié la taille du ballon
Donner un temps limite pour réussir 5 tirs

Critère de réussite : nombre de tirs réussis

Critères d'évaluation : 2 points par panier réussi
varier le nombre de points gagnés en fonction de la distance



C2
PASSE-MOI LE BALLON
Passer le ballon de manière adaptée

Objectifs de la tâche : utiliser la passe
pratiquer le démarquage simple

But : marquer des paniers en faisant des passes

Organisation matérielle :

2 équipes de 8 joueurs

1 ballon

4 joueurs sur le terrain et 4 à l'extérieur du terrain

1 arbitre

Consignes :

Marquer des paniers en faisant des passes aux partenaires positionnés à l'extérieur du terrain

Variantes :

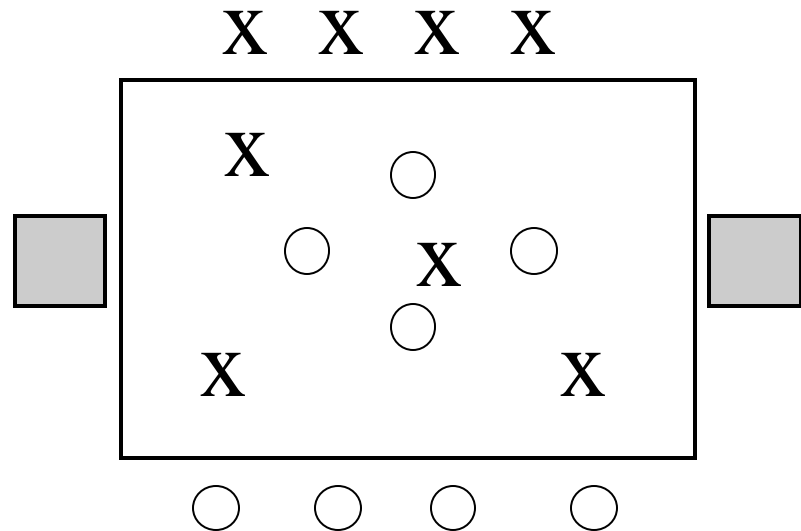
Limiter le nombre de joueurs par équipe

Varié les dimensions du terrain

Limiter le nombre de passes à faire pour traverser le terrain

Critères de réussite : nombre de tirs réussis
nombre de passes utilisées pour tirer

Critère d'évaluation : 2 ou 3 points par panier réussi



C2
LE CHAT ET LA SOURIS
Passer le ballon de manière adaptée

Objectif de la tâche : passer rapidement le ballon

But : faire circuler le ballon le plus vite possible dans un temps limité

Organisation matérielle :

2 équipes de nombre égal de joueurs
1 équipe de chats (numéro impair)
1 équipe de souris (numéro pair)
2 ballons - matérialiser le terrain
1 arbitre

Consignes :

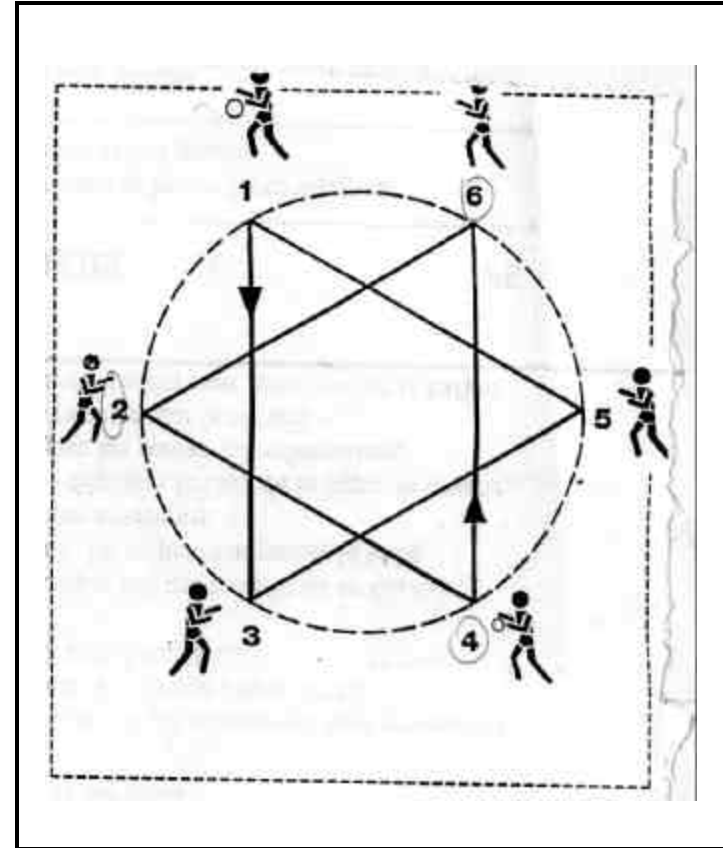
Faire circuler le ballon le plus vite possible

Variantes :

Limiter le nombre de joueurs
Varier les dimensions et la forme du terrain
Utiliser 2 ballons par équipe
Utiliser différentes balles ou ballons

Critère de réussite : nombre de passes réalisées dans un temps donné

Critère d'évaluation : l'équipe gagnante marque 2 ou 3 points



C2
LE RENARD ET LES POULES
Passer le ballon de manière adaptée

Objectif de la tâche : passer le ballon à un partenaire démarqué

But : toucher le joueur qui est en possession du ballon

Organisation matérielle :

1 terrain matérialisé

1 ballon

Des poules et 1 renard

1 arbitre (maître ou enfant)

Consignes :

Le renard doit toucher la poule qui a le ballon

Les poules se font des passes sans se faire attraper

La poule attrapée devient renard

Variantes :

Ajouter 1 ou 2 renards

Varié les dimensions du terrain

Même nombre de poules que de renards

Critère de réussite : le nombre de passes réussies

Critères d'évaluation : à chaque fois que l'on devient renard on a 1 point
le joueur qui a le moins de points a gagné



C2
A CHACUN SA MAISON
Se déplacer en manipulant le ballon

Objectif de la tâche : se déplacer en dribblant et en ayant le souci de choisir une maison libre

But : trouver une maison vide

Organisation matérielle :

1 ballon par joueur

Des cerceaux matérialisant les maisons

1 arbitre

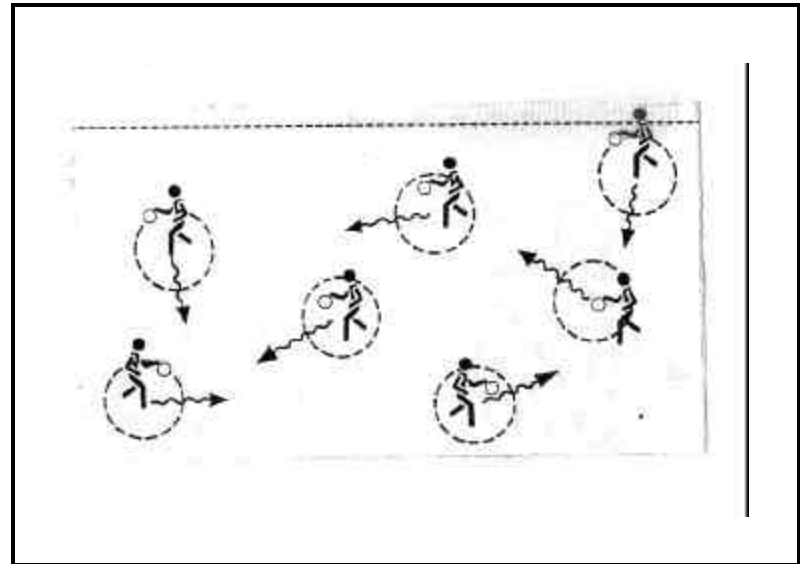
Consignes :

Se rendre en dribblant dans une autre maison

Variantes :

Mettre moins de maisons que de joueurs et en réduire le nombre au fur et à mesure

Varié les distances entre les maisons



Critère de réussite : conserver son ballon dans les déplacements

Critère d'évaluation : 1 point à chaque fois qu'on arrive dans une maison sans avoir arrêté son dribble

C2

LE DRIBBLE AUTOUR

Se déplacer en manipulant le ballon

Objectif de la tâche : dribbler le plus vite possible autour d'un cercle

But : se déplacer en dribblant autour du cercle

Organisation matérielle :

1 cercle tracé

4 ballons

4 équipes d'un même nombre de joueurs

1 arbitre

Consignes :

Au signal, le 1er de chaque équipe se déplace en dribblant autour du cercle, dans un sens donné et transmet la balle au suivant de son équipe

Il se replace en fin de colonne

Variantes :

Changer le sens de rotation

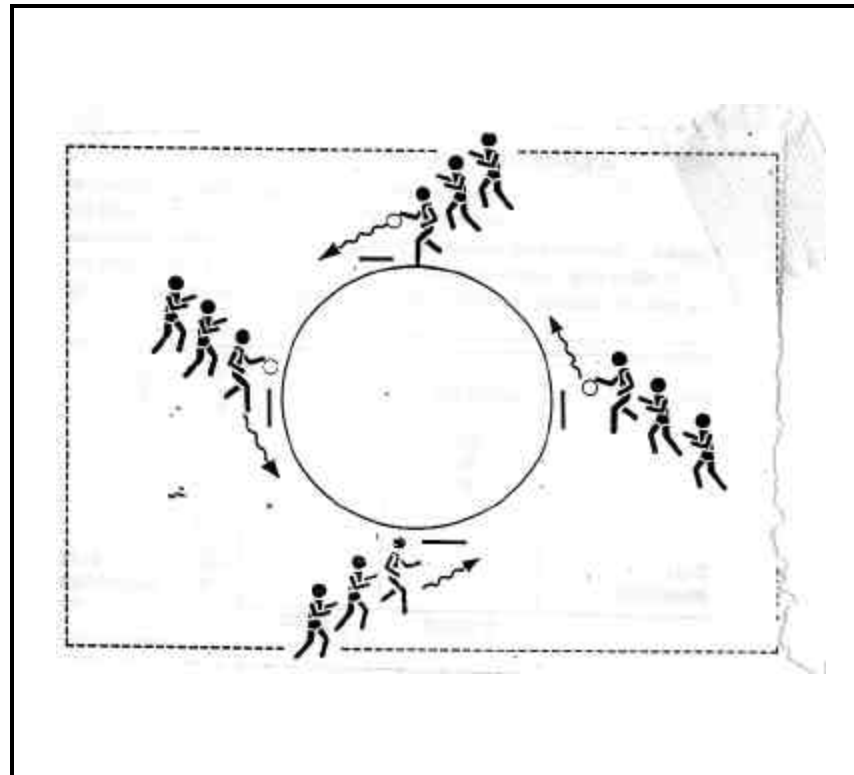
Variation la taille du cercle

Chaque joueur peut faire 1 ou 2 tours

Limiter le temps

Critère de réussite : se déplacer sans perdre son ballon

Critère d'évaluation : l'équipe gagnante marque 3 points



C2
LA COURSE AUX TRESORS
Se déplacer en manipulant le ballon

Objectif de la tâche : dribbler en transportant un objet

But : aller « voler » des objets dans un temps donné

Organisation matérielle :

Petits cônes ou objets

6 ballons (1 par joueur)

2 équipes de même nombre de joueurs

2 réserves à tracer

1 arbitre

Consignes :

Au signal, les joueurs vont en dribblant « voler » un objet dans la réserve adverse pour la rapporter dans la leur en un temps donné

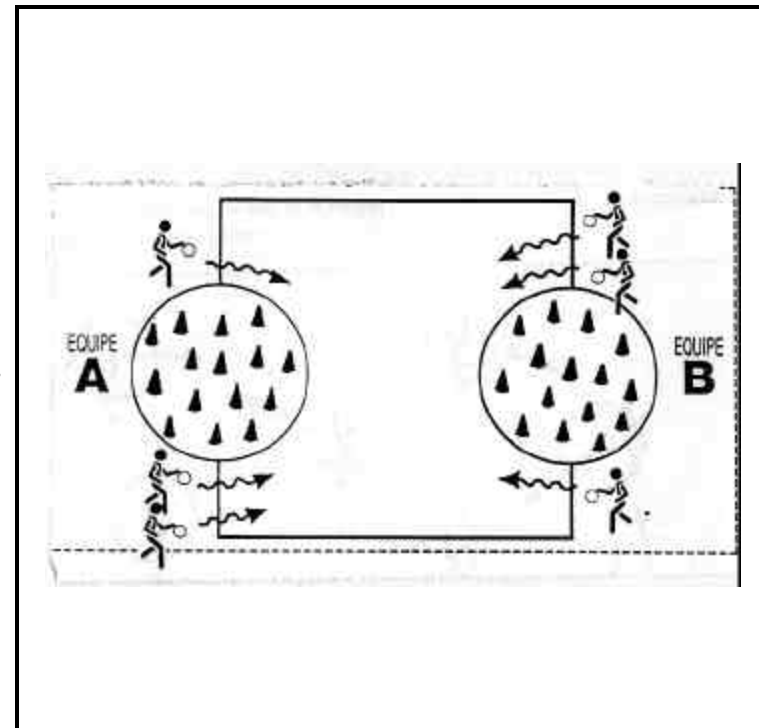
Variantes :

Varier le temps donné

Varier les distances entre les réserves

Critère de réussite : se déplacer en dribblant

Critère d'évaluation : l'équipe qui a le plus d'objets a gagné et marque 1 point



C2
LE LOUP ET LES MOUTONS
Se déplacer en manipulant le ballon

Objectif de la tâche : se déplacer en dribblant et rechercher un espace libre

But : traverser un espace en dribblant sans se faire attraper

Organisation matérielle :

1 ballon par joueur

1 loup et des moutons (6)

1 arbitre

1 terrain divisé en 4 parties: bergerie 1 et 2 et zones A et B

Consignes :

Les moutons en dribblant quittent la bergerie 1, traversent les zones A et B et vont à la bergerie 2

Le loup essaie de les attraper au passage

Le mouton touché devient loup

Variantes : 6 moutons et 2 loups

Les moutons de la bergerie 1 sont attaqués par le loup 2 et inversement

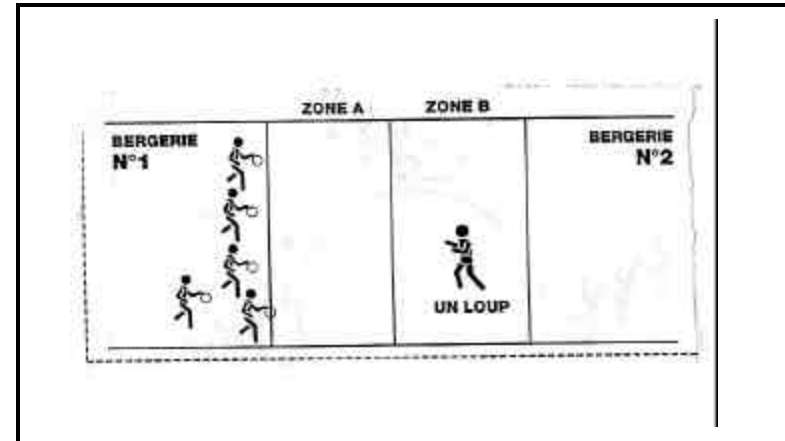
Traverser en un temps donné les zones

Le loup a un ballon et doit dribbler

2 loups se déplacent en se tenant la main (comme « l'épervier »)

Critère de réussite : conserver son ballon dans les déplacements

Critère d'évaluation : l'enfant non touché marque 1 point



C2 **LE SORCIER**

Se déplacer en manipulant le ballon

Objectif de la tâche : dribbler en évitant un danger

But : se déplacer en dribblant sans se faire attraper

Organisation matérielle :

1 sorcier et 6 joueurs

1 ballon par joueur

Un terrain matérialisé

1 arbitre

Consignes :

Le sorcier se déplace et essaie de toucher un joueur

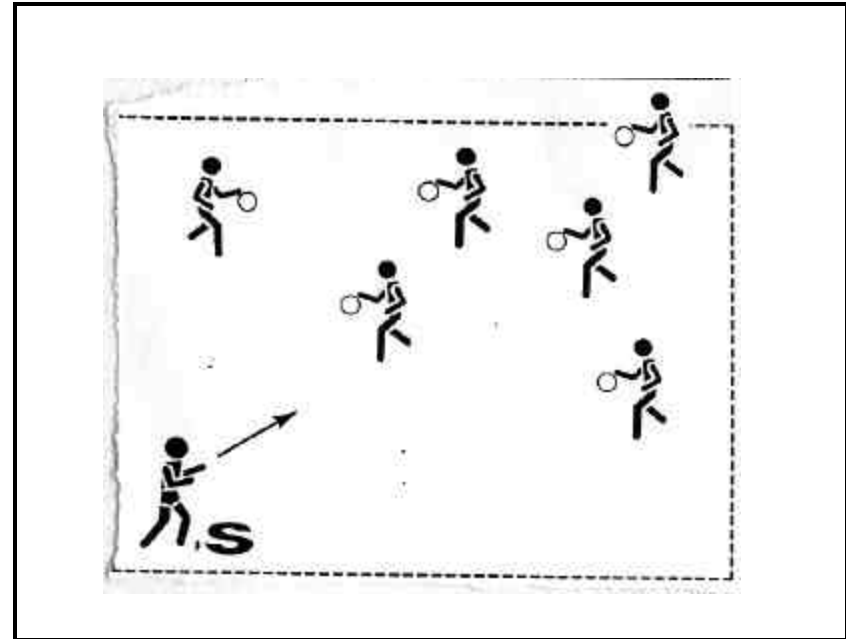
Le joueur touché par le sorcier, s'immobilise et lève la main

Variantes :

Augmenter le nombre de joueurs et/ou de sorciers (2, 3)

Agrandir ou réduire l'espace

Tout joueur qui dribble peut en le touchant délivrer un partenaire immobilisé



Critère de réussite : se déplacer en dribblant sans perdre son ballon

Critère d'évaluation : le joueur gagnant marque 3 points

C2
LE TOURNOI 3 CONTRE 3
Évaluation

Objectif de la tâche : apprendre à tirer vers le panier malgré l'opposition

But : marquer le plus de buts possibles en réalisant des passes

Organisation matérielle :

2 terrains – 2 paniers – 2 ballons

2 équipes de 3 élèves. Équipe A autour du panier, équipe B à l'extérieur de la zone marquée

Consignes :

*Tirer dans le panier pour marquer. On peut se rapprocher du panier pour tirer.
On doit faire au moins une passe avant de tirer*

Variantes :

délimiter une zone interdite plus large pour tirer au but

jouer sur un terrain de mini-basket

mettre 2 paniers, chaque équipe attaque le panier de l'adversaire et défend son propre panier.

On peut varier la distance entre les 2 cercles (10 à 15 m)

Critère de réussite : 2 points par panier réussi.

Critère d'évaluation : nombre de points obtenus par chaque équipe.

