

L'APPRENTISSAGE DU MINI BASKET

ACTUALISATION SEPTEMBRE 2009 SAISON 2009/2010

Nouvelle situation d'apprentissage à partir du jeu « vider les caisses – remplir les caisses » sur le niveau Mini Poussins vers poussins 9-10 ans

Encadrer le Mini-Basket demande des connaissances de base qui sont évolutives par rapport à l'âge des enfants.

Aussi Christian MOPIN, président de la commission technique du Comité départemental de l'Isère est intervenu à ce sujet lors d'un stage ANIMATEUR.

En voici l'essentiel

L'évolution de l'âge des enfants amène chaque entraîneur à avoir un type de comportement évolutif.

Le niveau des 8-9 ans est des plus essentiels dans l'activité basket car il est à la charnière entre les tout-petits et une forme d'initiation et les plus grands qui, à 10-12 ans, sont dans une phase d'apprentissage.

Aussi il est bon de rappeler un ensemble de principes que les entraîneurs de jeunes doivent avoir à l'esprit, à savoir les caractéristiques de l'initiation et de l'apprentissage ainsi que les priorités à enseigner.

Nous nous appuierons, pour terminer, sur des exemples de situations d'apprentissage évolutives.

INITIATION ET APPRENTISSAGE

Il y a lieu de bien distinguer initiation et apprentissage pour en tenir compte vis-à-vis de l'âge des enfants.

Pour les 6-7 ans, adoptons l'initiation. (baby nés en 2003 et mini poussins première année nés en 2002.)

Jouer, imiter, donnons leur de bons modèles.

Besoin instinctif de se dépenser.

Utiliser son pouvoir d'imagination : création

Définition

C'est la découverte de l'activité basket.

Buts

Il s'agit d'accrocher l'enfant et de la motiver par le plaisir du jeu

Moyens

L'affectif est important à ce niveau d'âge ; il lui faut donc un milieu, un environnement agréables.

L'enfant est attiré par la possession du ballon ; il y a donc lieu de proposer des jeux avec ballons et beaucoup de conduites motrices.

Formes pédagogiques

Il faut proposer des situations ouvertes avec une part de créativité, de recherches de solutions, de réflexions.

Pour les 10-12 ans, passons à l'apprentissage. (Poussins 2 (CM2) nés en 99. Benjamins 1 nés en 98 et benjamins 2 nés en 97).

L'âge de grâce pour les acquisitions motrices mais manque de moyens physiques pour les exploiter pleinement.

Age privilégié pour l'éducation respiratoire.

Phase miracle de la croissance.

Apprentissage, technique, adaptabilité du système nerveux pour acquérir adresse, coordination, endurance et vitesse et améliorer la dépense physique.

Jeux simplifiés, un objectif précis.

Définition

C'est le début de l'acquisition et de l'emmagasinement d'acquis, de variétés d'actions, de connaissances de l'activité basket dans ses formes propres : technique des fondamentaux individuels et des fondamentaux pré collectifs.

Buts

Il s'agit d'acquérir des bases larges et solides de ces techniques de fondamentaux

Moyens

On pourra mettre l'enfant en situation par des tâches définies et évolutives en aménageant celles-ci par consignes en allant du simple au plus complexe.

Il faut respecter les processus de transformations subies par l'individu mais revenir régulièrement à des situations déjà connues pour renforcer les acquis vers de nouvelles situations ou évolutions permises par des consignes adaptées.

Formes pédagogiques

Il faut donner priorité à une pédagogie par « l'acte moteur » par rapport « au vécu du joueur ». Partir des acquis de l'enfant, de son vécu pour lui faire vivre « des quantités et des variétés d'actions » pour améliorer sa motricité et par l'expérience des situations vécues son adaptabilité à répondre au jeu du basket.

Pour les 8-9 ans, l'âge charnière. (Mini poussins deuxième année (CE2) nés en 2001, poussins 1 (CMI) nés en 2000).

Le goût du sport à fleur de peau.

Attention dos fragile.

Cette tranche d'âge est donc très importante car l'entraîneur devra passer de la phase d'initiation à la phase d'apprentissage en respectant les caractéristiques et les comportements individuels de l'enfant, puisque chaque individu évolue à son propre rythme.

Priorité aux jeux

L'évolution décrite ci-dessus doit se faire par des actions nombreuses et variées basées sur les fondamentaux individuels que sont la passe, le tir et le dribble.

Toutes ces situations d'apprentissage doivent se faire à base de jeux.

Toutefois, il faut être vigilant sur :

- La gestuelle du tir

- La prise de balle, l'orientation du regard vers la cible,
- La vision, c'est-à-dire le regard « tête en l'air »

SITUATIONS D'APPRENTISSAGE EVOLUTIVES

Nous proposons ci-après trois situations, dont l'objectif est l'apprentissage de l'adresse à partir de jeux dans l'espace.

SITUATION n°1

Objectifs

Dextérité et adresse, vision de la cible en dribblant

Matériel

Un ballon par enfant, dix à douze plots.

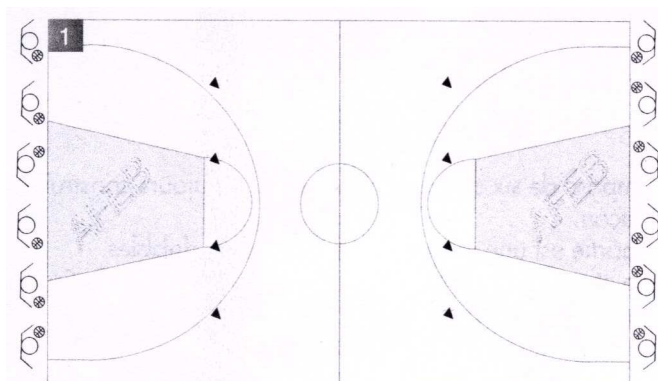
Organisation

Joueurs placés le long des deux lignes de fond avec un ballon chacun

Déroulement

- Aller marquer dans le camp adverse le plus de paniers possible.
- Revenir dans son camp, repartir pour aller marquer à nouveau.
- Ne pas se déplacer avec le ballon sauf en dribble.
- On peut compter :
 - Le nombre de paniers marqués par joueur, par équipe
 - Le premier joueur à dix points, à vingt points
- Mêmes principes que ci-dessus mais ramasser un plot dans son camp placé au milieu du terrain, le poser dans le camp adverse et aller marquer un panier. Si le joueur a réussi celui-ci ramène le plot dans son camp.

Figure 1



Observations

- L'EDUCATEUR décompte les paniers réussis, observe les reprises de dribble, les prises et retours des plots.

- Possibilités de répartir les joueurs en trois groupes deux jouent et un observe et dirige le jeu.

Variantes

- Ajouter un camp, « la bergerie », comme la zone restrictive des lancers francs, la ligne des 6,25m, la ligne de la zone de tir de hand-ball...
- Valoriser les paniers réussis à trois points, le ballon atteignant le dessus du cercle à deux points, la planche à un point.
- Valoriser ensuite les paniers réussis à deux points.

NB : ce jeu peut être organisé soit sur le terrain en longueur, soit sur deux demi terrains en largeur.

Possibilité de chasser ou toucher le ballon de l'équipe adverse.

Le ballon chassé ou touché, on repart de sa bergerie.

SITUATION n°2

Objectifs

Adresse après utilisation des espaces et maîtrise du dribble avec opposition.

Organisation

- Une équipe « loups attrapeurs » et une équipe « moutons ».
- Chaque joueur mouton a un ballon et un foulard accroché à sa ceinture sur le côté.

Déroulement

- Les moutons traversent le terrain en dribblant en partant de leur camp, la bergerie, et doivent atteindre autre camp pour aller marquer un panier à la condition.
 - de ne pas être touché par les loups ;
 - de ne pas avoir eu son ballon touché ;
 - de ne pas avoir eu son foulard enlevé.

Si tel est le cas le mouton revient dans sa bergerie et repart.

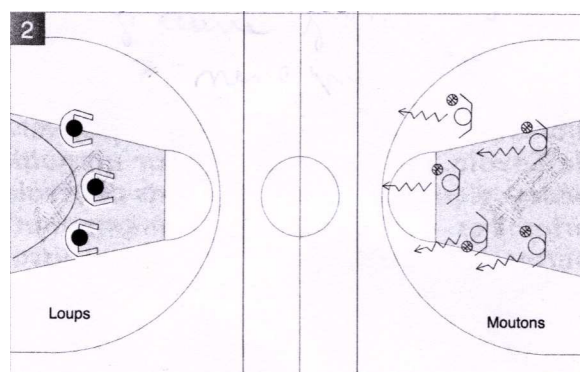
- Les loups attrapeurs partent de leur camp, la tanière située dans la zone opposée à celle des moutons, dès que les moutons quittent leur bergerie.
- Les loups doivent, suivant choix du directeur de jeu :
 - toucher les moutons ;
 - toucher les ballons ;
 - enlever les foulards,

Le jeu se termine suivant les options De L'EDUCATEUR : nombre de paniers marqués par les moutons, tous les foulards enlevés....

Figure 2

Je peux quand on m'a pris le foulard repartir en protégeant mes partenaires (leurrer)

Rivière



Variantes

- Toutes pertes de ballon par les moutons entraînent un retour à la bergerie pour repartir.
- Délimiter les sorties de terrain.
- Les loups ne peuvent attaquer les moutons qu'une fois la ligne médiane franchie.
- Les moutons doivent tirer de dessous ou à l'intérieur d'une zone ou à l'extérieur d'une zone.
- Diminuer le nombre de loups pour que les moutons aient une plus grande réussite dans la traversée du terrain.
- Les loups ont un handicap : un ballon dans la main, dribble, cloche pied, pied joint.

Les moutons ont une bergerie de chaque côté du terrain : zone restrictive, zone de HB, zone de 6m25.

Les loups tout terrain.

On peut mettre des crocodiles dans la rivière pour remplacer les loups ou pour orienter les moutons vers les loups

SITUATION n° 3

Objectifs

Apprentissage de l'observation.

Organisation

La même que la situation 2 mais en ajoutant une équipe qui observe et une équipe qui dirige le jeu.

Déroulement

Le déroulement du jeu est le même que celui de la situation 2. L'équipe qui observe compte les paniers, note les emplacements des tirs (dans ou en dehors de la zone) avec les tirs tentés et tirs les tirs réussis. Chaque décompte se fait par groupes de deux joueurs.

L'équipe qui dirige sanctionne les joueurs touchés, les ballons touchés, les foulards enlevés, les sorties et pertes de ballon.

Variantes

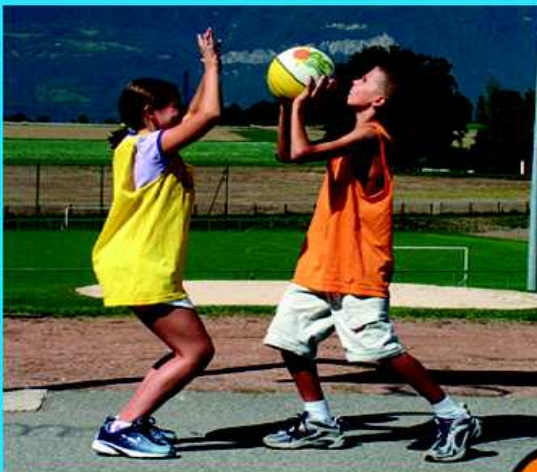
Lorsque le jeu est bien maîtrisé et que le niveau des joueurs s'améliore, ajouter des options comme les tirs en course à droite, à gauche, les tirs limite de raquette, au niveau de la ligne des lancers francs, après un saut équilibré.

Conclusion

A partir d'une situation, chaque entraîneur peut faire évoluer celle-ci vers de nouvelles situations, en fonction de ses objectifs pédagogiques, à la condition que les joueurs aient « accroché » à l'activité.

Le plaisir du jeu retenu est en effet fondamental pour que les séances d'entraînements soient attractives pour nos jeunes joueurs.

Des jeux collectifs ... au basket à l'école.



Inspection académique de l'Isère
Comité Isère Basket-Ball
Comité U.S.E.P. 38

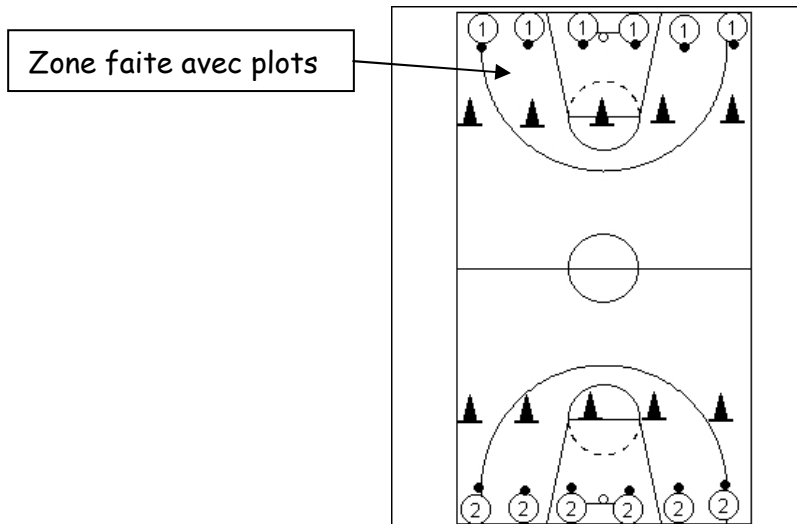
SITUATION DE RENFORCEMENT

Les croisements

CM1

Objectif : Améliorer la maîtrise du ballon et des déplacements.

But : Dribbler et tirer pour marquer plus de paniers.



Dispositif / Déroulement :

- Terrain de basket-ball (2 paniers).
- Deux clubs : deux équipes (① et ②) par club
- Une équipe de chaque club sous un panier.
- 1 ballon par joueur.

- Au signal :
 - Aller tirer en face et revenir dans sa zone.
 - Si je perds le ballon, je ne peux pas tirer.
 - Je reviens dans mon camp et je repars vers la cible.
 - Départ au signal sonore puis visuel.

Consignes :

- Marcher puis courir en dribblant.
- Regarder où je vais (regarder les autres et la cible).

Arbitrage :

- Par les deux équipes qui ne jouent pas.
 - Regarder :
 - Les pertes de balle.
 - Plus de trois pas = marcher.
 - Compter les paniers ou les points.

Variables :

- Comptabiliser les paniers réussis.
- Chaque équipe de ① et ② passe 20 secondes.
- Totaliser les paniers de chaque équipe ① et ②.