



66



# MINI BASKET

Basket à l'école :

Règles - Arbitrage enfant... Pages 2 et 3

Enfant arbitre..... Pages 4

« Esprit Sportif » .....Page 5

8 Ateliers jeux..... Pages 6 et 7

Fiche Résultats jeux ..... Page 8

Jeux à découvrir ..... Page 9 et 10

Enfant citoyen ..... Page 11

Feuille de match ..... Page 12

# REGLEMENT BABY BASKET CE1/CE2 USEP



## REGLES – Jeu à la main

### Les déplacements :

- A) Possibilité de se déplacer avec la balle en dribblant.
- B) Interdiction de se déplacer sans faire rebondir la balle.
- C) Pas de reprise de dribble.

### Les contacts – tout contact → faute

- A) Sur tir : 1 lancer franc.
- B) Sinon : remise en jeu sur la touche.

### Remise en jeu :

- A) Engagement : entre-deux
- B) Touche : à l'endroit de la sortie.
- C) Panier encaissé : sous le panier.
- D) Sortie ligne de fond : en coin.

## BUT DU JEU

Faire pénétrer le ballon dans une cible horizontale élevée.

Panier : hauteur 2 m à 2,20 m

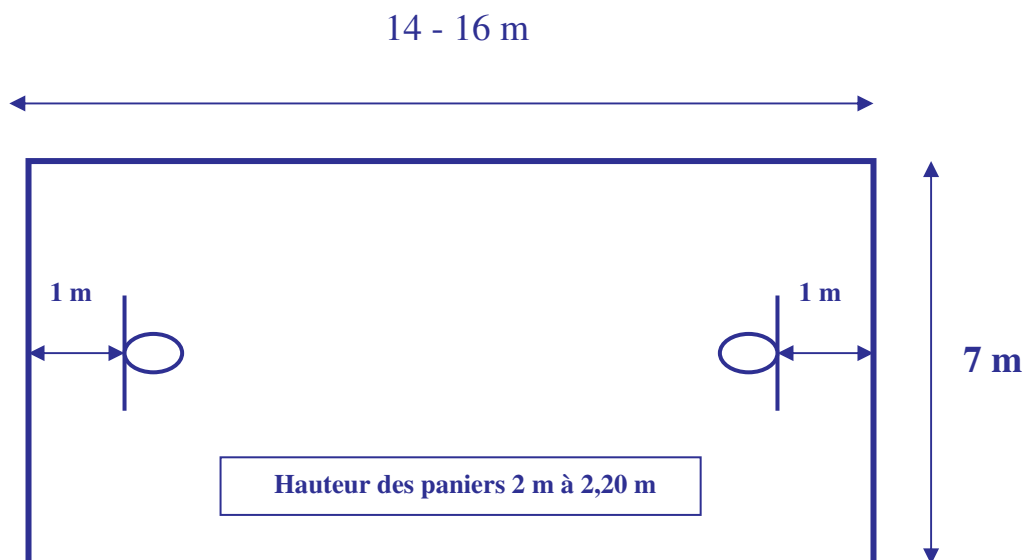
Ballon : mini-basket

Durée : voir organisation

Equipes : 4 x 4 mixte

1 panier réussi = 2 points

## DIMENSION DU TERRAIN DE BABY- BASKET





## Règles – jeu à la main

### BUT DU JEU :

Faire pénétrer le ballon dans une cible horizontale élevée .

1 panier = 2pts , 1 panier franc = 1 pt.

Panier : hauteur de 2m20 à 2m75.

Ballon : mini-basket.

Durée : voir organisation.

Equipes : mixte à 5 contre 5 (ou 4 x 4).

### Les déplacements :

- A) Possibilité de se déplacer avec la balle en dribblant
- B) Interdiction de se déplacer sans faire rebondir la balle.
- C) Pas de reprise de dribble.

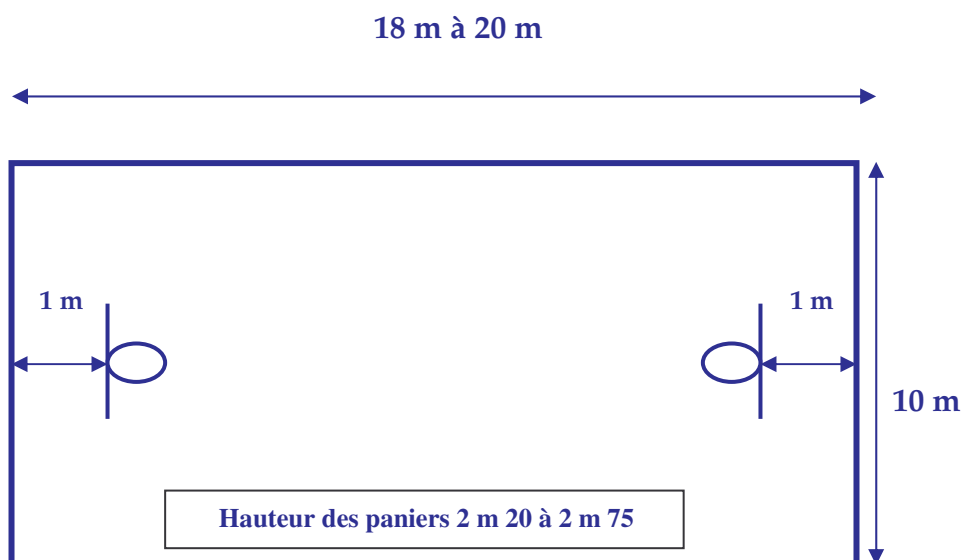
Les contacts – tout contact → faute

- A) sur tir : 2 lancers francs.
- B) Sinon : remise en jeu sur la touche.

### Remise en jeu :

- A) Engagement : entre – deux
- B) Touche : à l'endroit de la sortie.
- C) Panier encaissé : sous le panier.
- D) Ligne de fond : en coin.

## DIMENSION DU TERRAIN DE MINI- BASKET



# Des repères pour L'ARBITRE



Mini-Basket

Le match se déroule sous ma direction

**Je suis responsable du temps de jeu** (peut-être délégué)

**Je dois être impartial**

Ma tenue est différente de celle des joueurs.

## N I V E A U I

### *L'enfant arbitre doit :*

- ❖ Connaître les règles essentielles pour faire démarrer un match (limites du terrain, nombre de joueurs, l'entre-deux)
- ❖ Etre capable de siffler fort
- ❖ Savoir accorder un panier et indiquer la remise en jeu
- ❖ Indiquer les sorties en touche.

## N I V E A U I I

### *L'enfant arbitre doit en plus des compétences du niveau 1 :*

- ❖ Se déplacer sur le terrain pour mieux suivre le jeu
- ❖ Sanctionner les contacts sur le porteur du ballon (contact interdit)
- ❖ Indiquer le sens de l'offensive (quelle équipe va bénéficier du ballon)
- ❖ Percevoir et sanctionner : le marcher - la reprise de dribble

## N I V E A U I I I

### *L'enfant arbitre doit en plus des compétences des niveaux 1 et 2 :*

- ❖ Se déplacer judicieusement pour être rapidement sur le lieu de la faute
- ❖ Intervenir en 3 temps :
  - Siffler immédiatement et fort
  - Puis, indiquer le sens de l'offensive
  - Et enfin, expliquer la faute aux joueurs (qui et pourquoi).

## COMPORTEMENTS A OBSERVER

### ➤ RESPECT DES PARTENAIRES

- Jouer avec tous ses équipiers 1 Point
- Accepter d'être remplaçant
- Ne pas utiliser des gestes ou des paroles incorrectes

### ➤ RESPECT DES ADVERSAIRES

- Jouer ensemble 1 Point
- Ne pas être brutal
- Ne pas utiliser des gestes ou paroles incorrects

### ➤ RESPECT DE L'ARBITRE

- Connaître les règles du jeu 1 Point
- Accepter les décisions de l'arbitre
- Ne pas chercher à tricher



### PRINCIPES COMMUNS à TOUS les ATELIERS-JEUX :

- 1 équipe par atelier-jeu
- 2 cerceaux de départ éloignés du panier
- l'équipe se divise en 2, 1 colonne derrière le cerceau droit et 1 derrière le cerceau gauche
- 2 ballons par atelier, 1 par colonne
- durée : 3 minutes
- marquer le plus de paniers possibles pendant les 3 minutes
- tous les ateliers démarrent en même temps et s'arrêtent en même temps, chronomètre général
- chaque équipe a une fiche de résultats, le responsable d'atelier indique le score et redonne la fiche à l'équipe
- après avoir effectué un atelier, l'équipe se rend à l'atelier suivant
- les équipes tournent dans le sens des aiguilles d'une montre

#### Atelier-Jeu N°1 : Dribbler vers le panier

- Dribbler jusqu'au panier
- Tirer une seule fois
- Ramener le ballon en dribblant dans le cerceau

#### Atelier-Jeu N°2 : La porte gardée

- Passer entre les 2 plots (la porte) sans que le défenseur touche le ballon
- Tirer une seule fois au panier
- Ramener le ballon en passant à l'extérieur de la porte

#### Atelier-Jeu N°3 : Le Slalom

- Slalomer les 3 plots
- Tirer une seule fois au panier
- Ramener le ballon en dribblant sans slalomer les plots

#### Atelier-Jeu N°4 : La porte gardée 2

- Passer entre les 2 plots (la porte) sans que l'un des 2 défenseurs touche le ballon
- Tirer une seule fois au panier
- Ramener le ballon en passant à l'extérieur de la porte

#### Atelier-Jeu N°5 : Le triangle des Bermudes

- Se mettre par 2 et amener le ballon jusqu'au panier sans dribbler uniquement en passes
- Si l'un des 3 défenseurs touche le ballon, ramener le ballon au cerceau

#### Atelier-Jeu N°6 : La bombe

- Se mettre par 2 et amener le ballon jusqu'au panier sans dribbler uniquement en passes
- Attention si le ballon touche le sol, il faut le ramener au cerceau

#### Atelier-Jeu N°7 : La rivière sauvage

- Se mettre par 2 et amener le ballon jusqu'au panier sans dribbler, uniquement en passes
- Si le défenseur qui doit rester entre les 2 lignes touche le ballon, ils doivent ramener le ballon au cerceau
- Si la rivière est traversée, chaque joueur tire une fois au panier

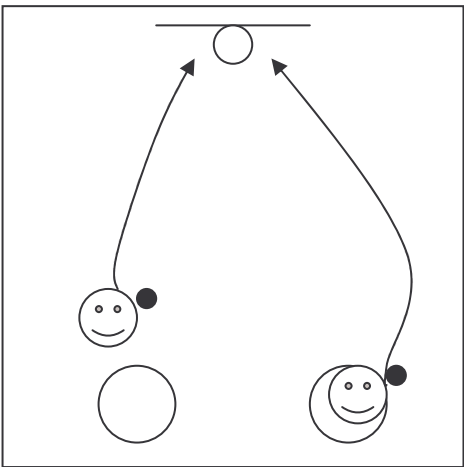
#### Atelier-Jeu N°8 : Indiana Jones

- Dribbler et enjamber la barre
- Passer le ballon dans le cerceau
- Tirer une seule fois au panier et ramener directement le ballon

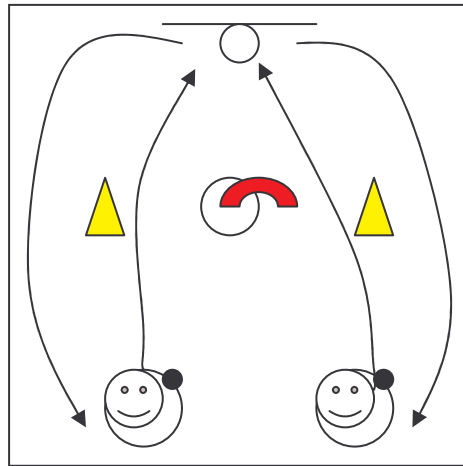
# RENCONTRES « BASKET » CE1 / CE2 USEP-FFBB

## Les ATELIERS-JEUX

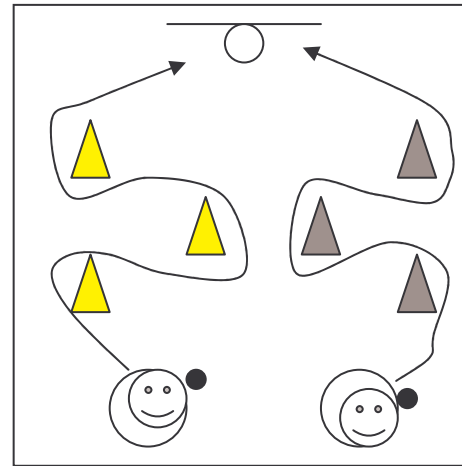
AJ N°1



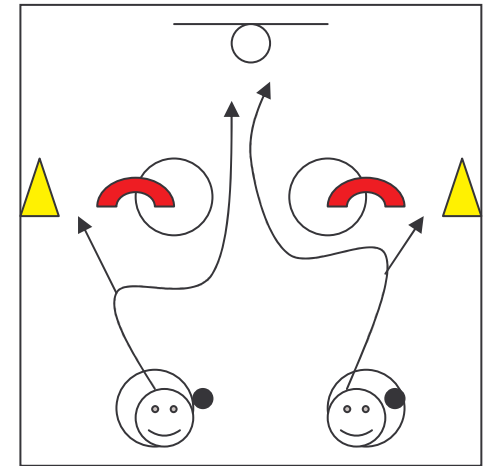
AJ N°2



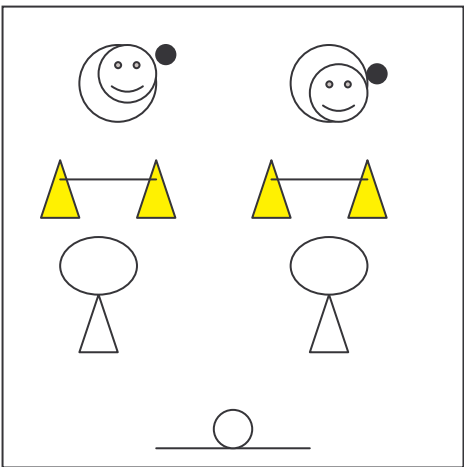
AJ N°3



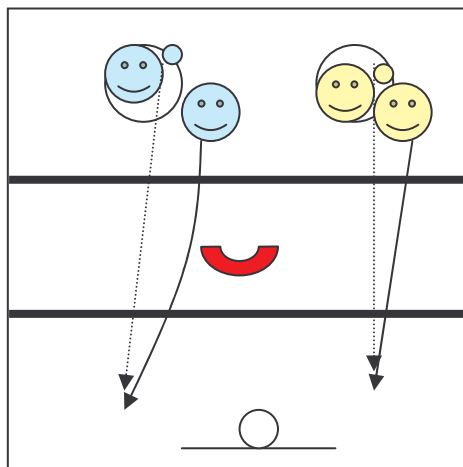
AJ N°4



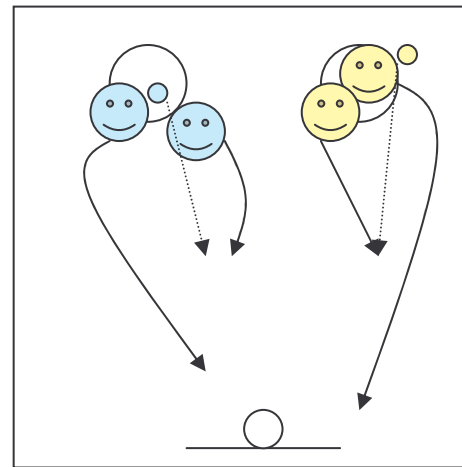
AJ N°8



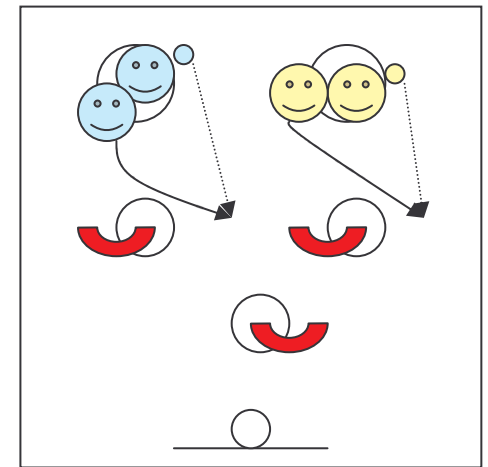
AJ N°7



AJ N°6



AJ N°5



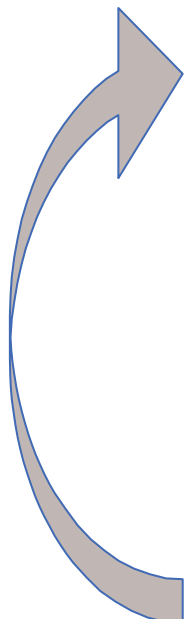
# RENCONTRE MINI-BASKET USEP66 / FFBB

## RESULTATS ATELIERS-JEUX



ECOLE ..... ENSEIGNANT(E) .....

EQUIPE N° ..... JOUEURS : .....



<b>ATELIER</b>	<b>PANIER marqués</b>
N° 1 Dribbler	
N° 2 La porte	
N° 3 Le slalom	
N° 4 La porte (2)	
N° 5 Le triangle	
N° 6 La bombe	
N° 7 La rivière	
N° 8 Indiana Jones	

**TOTAL Paniers : .....**



**N° 8  
Indiana Jones**



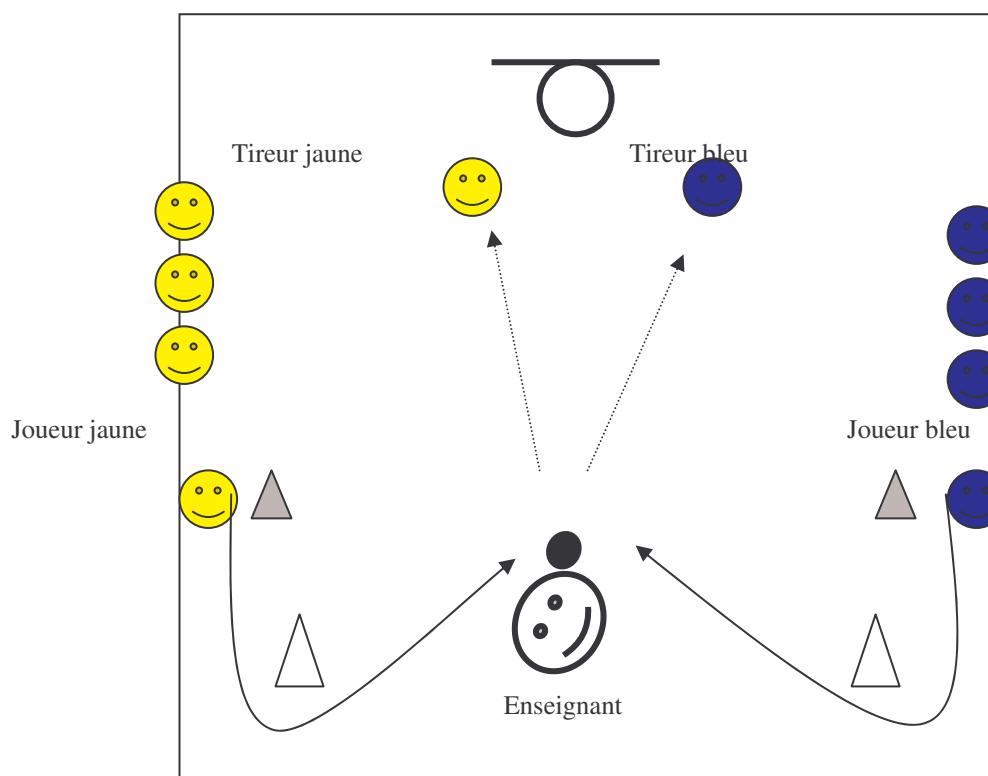
**N° 5 Le triangle  
des Bermudes**



**N° 2  
La porte gardée**



# JEU DECOUVERTE BASKET USEP : LA DISPUTE



**Rôles attaquants/ défenseurs indéterminés au départ.**

**But du jeu :** conquérir le ballon pour le transmettre au tireur puis marquer.

**Position des joueurs au départ (dessin ci-dessus) :**

- 1 tireur fixe de chaque équipe près du panier
- 1 joueur de chaque équipe au plot de départ (les autres en attente)
- L'enseignant au centre ballon en main.

**Déroulement du jeu :** au signal de l'enseignant les 2 joueurs (jaune et bleu) vont contourner le plot puis tentent de s'emparer du ballon (lâché par l'enseignant) ;

- Le joueur qui prend le ballon (**attaquant**) doit le transmettre rapidement à son partenaire tireur.
- Le joueur privé du ballon (**défenseur**) va rapidement gêner le tireur en se positionnant devant le panier.

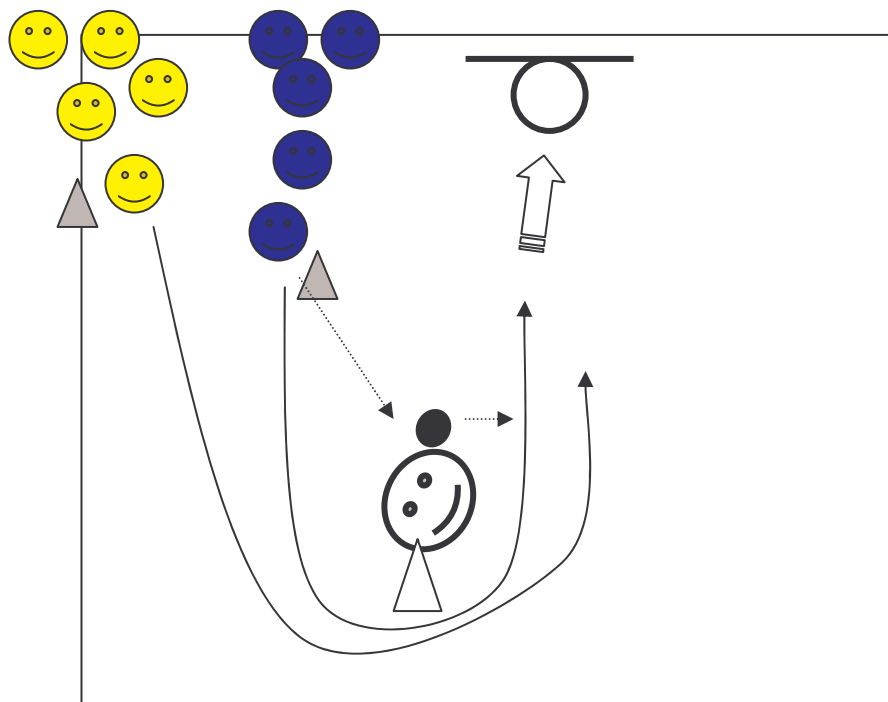
Ballon perdu ou panier marqué, les enfants vont rapidement en file d'attente pour permettre le départ des suivants.

Ramener le ballon à l'enseignant. Changer les tireurs tous les 4 à 5 passages.

**Remarque :** le tireur de l'équipe des défenseurs n'a pas le droit de gêner le porteur de balle.

**Durée du jeu :** déroulement en continu 3 à 5 minutes ; rechercher le maximum de passages.

## JEU DECOUVERTE BASKET USEP 66 « LE DEFI Attaquant – Défenseur »



1 équipe d'attaquants (bleu) - 1 équipe de défenseurs (jaune).  
1 passeur au plot, 2 ballons.

### Consignes à l'attaquant (bleu):

- Je lance le ballon au passeur (signal de départ).
- Je vais contourner le plot (sans ballon)
- Je reçois la balle.
- Je tente un panier puis je récupère le ballon pour le ramener dans la file d'attente
- Dès le tir réalisé, l'élève suivant peut démarrer

**Consignes au passeur** (adulte): Je réceptionne le ballon de mon partenaire, puis je le lui redonne juste après qu'il ait contourné le plot. Je me prépare pour le suivant.

### Consignes au défenseur (jaune) :

- Je démarre dès que l'attaquant a lancé le ballon au passeur,
- Je contourne le plot.
- Je gêne l'attaquant dès qu'il a le ballon et je l'empêche de tirer.
- *Je ne peux pas gêner l'échange entre attaquant et passeur.*
- ♦ Règles basket : toute faute du défenseur sanctionnée par 1 point pour l'attaquant.

**Comptabiliser les paniers marqués par l'équipe.**

### Variables possibles ::

- Pour favoriser l'un ou l'autre des joueurs modifier le point de départ. (att. ou déf. avancé)
- Distance entre le plot et la zone (Augmentation de la distance impose un dribble au tireur)

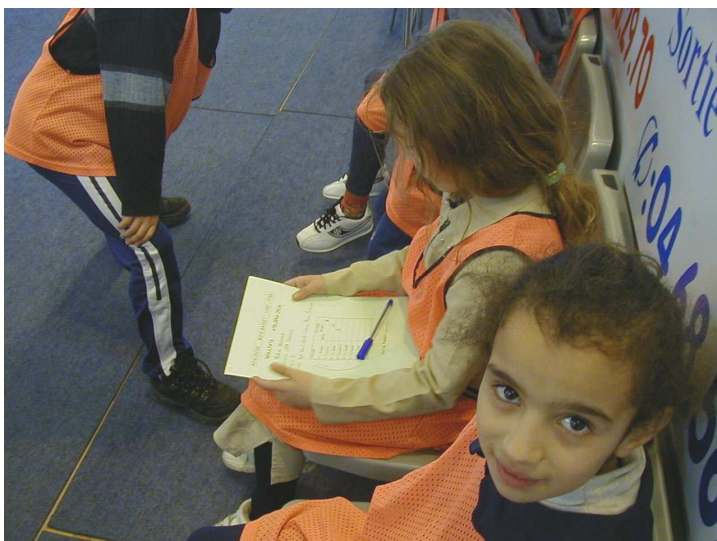
**Durée du jeu :** déroulement en continu 3 à 5 minutes ; rechercher le maximum de passages.

# Les enfants citoyens :

- Etre acteur sur le terrain et ...
- Prendre des responsabilités autour de l'aire de jeu

Participer au bon déroulement de la journée c'est :

- Tenir la feuille de matches,
- Etre le garant du temps de jeu,
- Réaliser la comptabilité des points marqués par les diverses équipes,
- Etablir un classement.



# FEUILLE DE RENCONTRE USEP 66

**DATE** : .....

**Activité** : Ultimate Football Basket

**LIEU** : .....

Rugby Handball Hockey

**RESPONSABLE** : .....

**EQUIPES** : A : .....

**Classement** : 1° : .....

B : .....

2° : .....

C : .....

3° : .....

D : .....

4° : .....

**Temps de Jeu** : 2 x 5 minutes

Match	Observateur	Score		Résultat		Bonus Esprit sportif		Total Résultat + bonus	
A - B	C								
C - D	A								
B - C	D								
D - A	B								
C - A	D								
D - B	C								

**RESULTAT** : Match gagné : 6 points    Match nul : 4 points    Match perdu : 2 points

**BONUS** : Bien : 3 pts    Moyen : 2 pts    Passable : 1 pt

Equipes	Match 1	Match 2	Match 3	TOTAL
A				
B				
C				
D				

