

MINI- BASKET



au cycle 2

Document de rencontre

CP-CE1-CE2



SOMMAIRE

○ Sommaire	Page 2
○ Jeux pré-sportifs et programme 2015 cycle 2	Page 3
○ Fiche récapitulative de la rencontre	Page 4
○ Descriptif des 8 ateliers sportifs	Pages 5 à 12
○ 4 règles importantes	Page 13
○ Les 5 temps de la rencontre	Page 14
○ Le code du sportif et l'esprit sportif	Page 15
○ Le manifeste des enfants (USEP juin 2019)	Page 16
○ Tableau des 9 rotations	Pages 17 à 18
○ Feuille de route	Page 19
○ Brevet de participation	Page 20
○ Ressources	Page 21

Ce qu'il y a à apprendre dans le champ d'apprentissage 4 Cycle 2

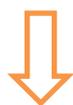
Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu.	
<p>1. Engager l'élève dans un jeu ou une activité qui le confronte à une opposition individuelle ou collective finalisée par le gain d'un match ...</p> <p>L'élève doit acquérir les règles essentielles de l'activité afin de s'engager dans une opposition dans le respect de ses adversaires, de ses partenaires et du règlement.</p> <p>La notion de choix est au cœur de la maîtrise d'un affrontement individuel ou collectif.</p> <p>2. Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples.</p> <p>3. Connaître le but du jeu.</p> <p>4. Reconnaître ses partenaires et ses adversaires.</p>	<p>>> Rechercher le gain du jeu, de la rencontre.</p> <p>>> Comprendre le but du jeu et orienter ses actions vers la cible.</p> <p>>> Accepter l'opposition et la coopération.</p> <p>>> S'adapter aux actions d'un adversaire.</p> <p>>> Coordonner des actions motrices simples.</p> <p>>> S'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres.</p> <p>>> Respecter les règles essentielles de jeu et de sécurité.</p>
<p>Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève</p> <p>Jeux traditionnels simples (gagne-terrain, béret, balle au capitaine, etc.), jeux collectifs avec ou sans ballon à effectifs réduits), jeux pré-sportifs, jeux de lutte, jeux de raquettes.</p>	<p>Dans les jeux pré-sportifs collectifs :</p> <ul style="list-style-type: none"> • progresser seul ou à l'aide des partenaires, pour vaincre l'équipe adverse en respectant des règles simples ; • s'orienter vers ses partenaires et vers la cible. <p>L'élève doit construire des habiletés motricités fondamentales pour agir de façon efficace dans des activités d'opposition individuelle et collective.</p> <p>Sur le plan moteur, il doit mettre en œuvre des capacités :</p> <ul style="list-style-type: none"> • d'adresse (passer, recevoir, tirer, envoyer / renvoyer une balle ; • d'équilibre (varier les appuis, changer de direction, ...) ; • de vitesse (courir vite, ...) ; • de coordination (courir et tirer, dribbler et tirer (...)) dans les sports collectifs, etc. • d'anticipation-coïncidence (lire et adapter son déplacement par rapport à une trajectoire de ballon... <p>Sur le plan affectif, il doit :</p> <ul style="list-style-type: none"> • se contrôler (oser prendre des risques, s'affirmer, gérer son engagement physique...) • accepter le contact avec les autres ; • accepter le résultat d'un jeu ou d'un match.
Extraits des programmes EPS Cycle 2 2015/2016	

Un exemple d'organisation pour 4 classes

- **18 équipes de 6 joueurs** [pour favoriser l'implication de chaque joueur-se dans tous les rôles nécessaires à la tenue de l'atelier ou match, rendre l'enfant acteur de la rencontre]
- **9 activités = 8 ateliers sportifs & 1 atelier santé**
- **Durée d'un atelier = 15'** (+5' rotation)

Autour de 4 dominantes



DRIBBLER

PASSER

TIRER

S'OPPOSER

D1 /D2

P1/P2

T1/T2

O1/O2

Liste des 8 ateliers sportifs

D1	1, 2, 3, TIREZ !
D2	Le parcours dribblé
P1	La marguerite
P2	La traversée
T1	Les échelles
T2	La tirelire
O1	Le 3x3
O2	Le mini- basket

D1



1, 2, 3, TIREZ !

Objectif : DRIBBLER

Atteindre la cible par le dribble la première ou le premier

Organisation matérielle :

1 ballon/enfant – 1ou plusieurs panier(s)

Consignes :

visuelles gestuelles afin de favoriser le regard vers le point d'arrivée (contrôle du ballon par la main et non par les yeux !)



TIREZ

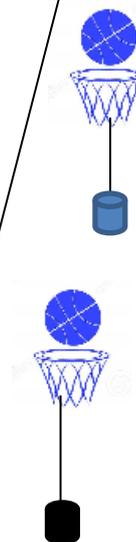
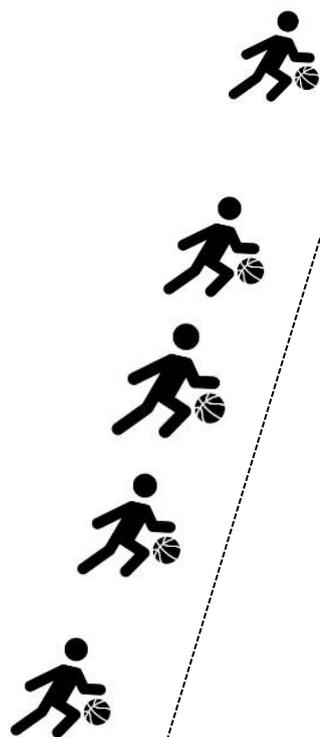
Les joueurs se déplacent au signal en dribblant (ou pas) pendant que le meneur placé de dos, (enseignant.e puis élève) compte 1, 2, 3, TIREZ et se retourne. Retour sur la ligne de départ si ballon non immobilisé par les joueurs. A gagné l'enfant qui a atteint le premier la cible.

Variables :

- ✓ Rôles : joueur- observateur- meneur (compter en dribblant, à TIREZ se retourner ballon tenu des 2 mains)
- ✓ Nombre de meneurs : passer de 1 à 2
- ✓ Modes de déplacement en dribblant (2 mains – MD – MG)

Ajouter un panier derrière le meneur pour matérialiser le but de l'action

- ✓ Nombre de paniers



D2



LE PARCOURS DRIBBLÉ

Organisation matérielle :

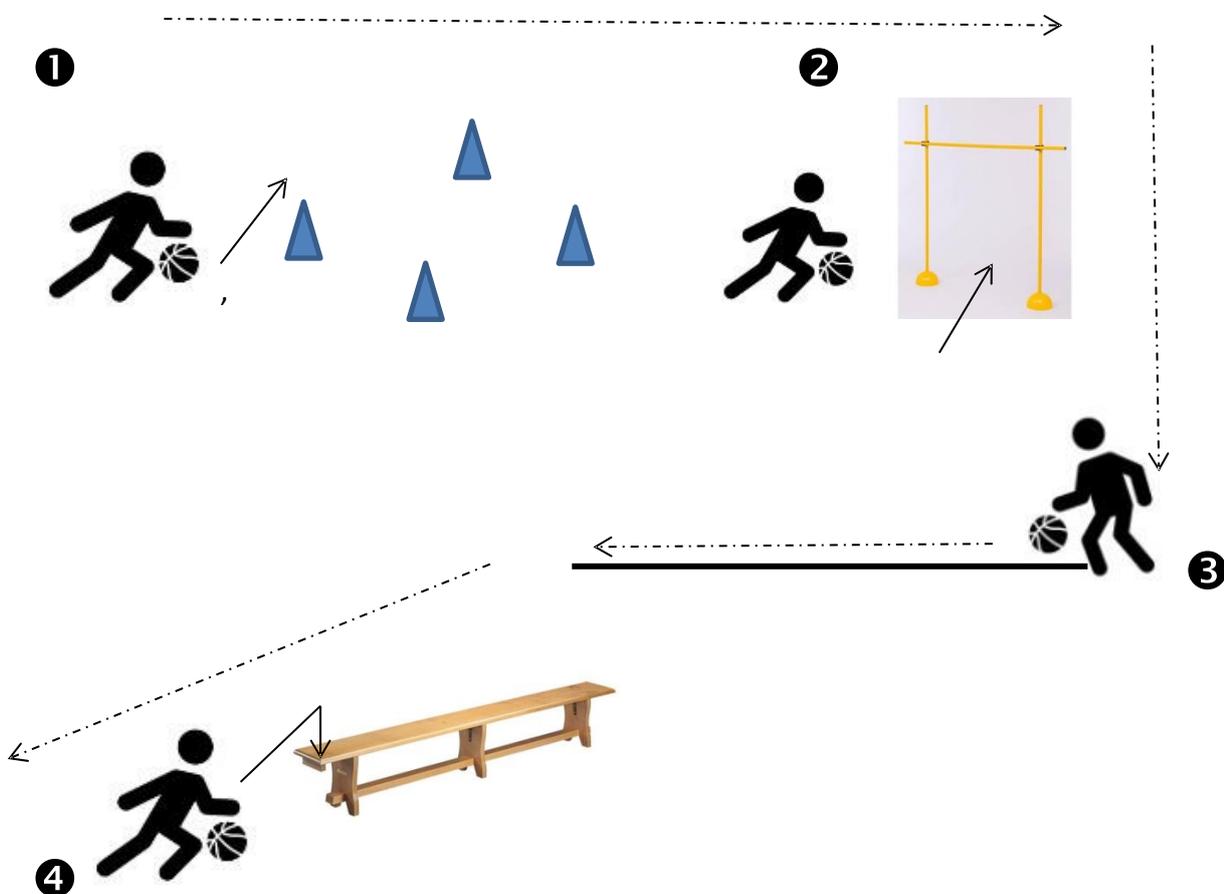
3 à 5 cônes – 2 plots et 3 jalons (haie) – 1 banc

Consignes : Réaliser un parcours en dribblant

- Dribbler en slalomant entre des cônes
- passer sous un obstacle + ou - haut
- suivre une ligne
- dribbler sur un banc ou dribbler au sol en marchant sur le banc

Variables :

- ✓ nature et longueur des lignes : rectiligne (droite ou brisée)/curviligne
- ✓ Nombre d'obstacles /hauteur de l'obstacle
- ✓ temps : introduire un sablier de différentes durées 3' 5 = réalisation du parcours en relais





LA MARGUERITE

P1

Organisation :

V1 = 1 équipe de 6 joueurs - 1 ballon - 5 plots

V2 = 2 équipes de 6 joueurs - 2 ballons - 10 plots

Durée de jeu = 5'

Déroulement :

Les joueurs X B C D E & F vont se positionner devant un plot (pétale)

Le joueur A en possession du ballon se déplace en dribblant jusqu'au centre de la fleur.

Il lance le ballon à un 1^{er} équipier qui renvoie la balle au centre, puis au 2^{ème} et ainsi de suite jusqu'à ce que l'ensemble des joueurs ait effectué une passe et un retour de passe chacun par le centre

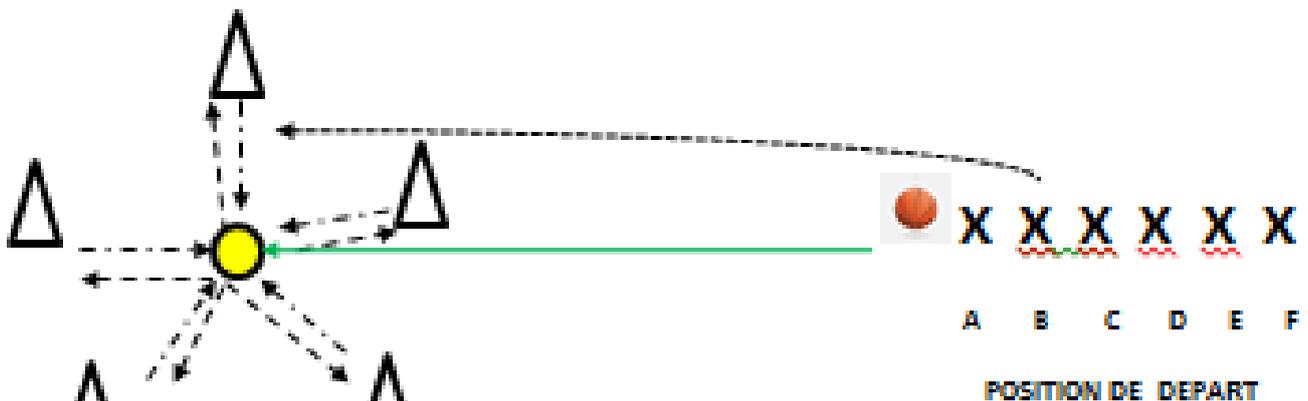
Revenir à la position de départ pour opérer les changements de joueurs dribbleur: les joueurs C D E F A vont se positionner devant un plot avant que le joueur B vienne se positionner au centre de la fleur

L'équipe marque un point à chaque tour complet effectué.

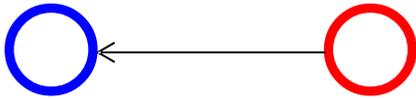
Effectuer V1 dans un premier temps avec 1 équipe observateurs/ 1 équipe joueurs puis inverser les rôles, puis V2 avec prise en compte du critère de vitesse avec 2 équipes joueurs en opposition

Variables :

- ✓ Espace= Distance accrue entre les joueurs pour augmenter la distance des passes
- ✓ Temps = Durée de jeu de 5' à 3' - V2 Relais Vitesse (2 équipes en //)
- ✓ Nature des passes : directes ou indirectes (avec 1 rebond au centre)
- ✓ Rôles : joueurs/observateurs/arbitre



P2



LA TRAVERSÉE

Organisation :

Equipes A, B, C ...de 4, 5 ou 6 joueurs. 1 défenseur. 12 cerceaux répartis sur tout le terrain.

Déroulement :

Au signal, pendant 2 mn, les joueurs de l'équipe A doivent traverser le terrain en passes en utilisant les cerceaux.

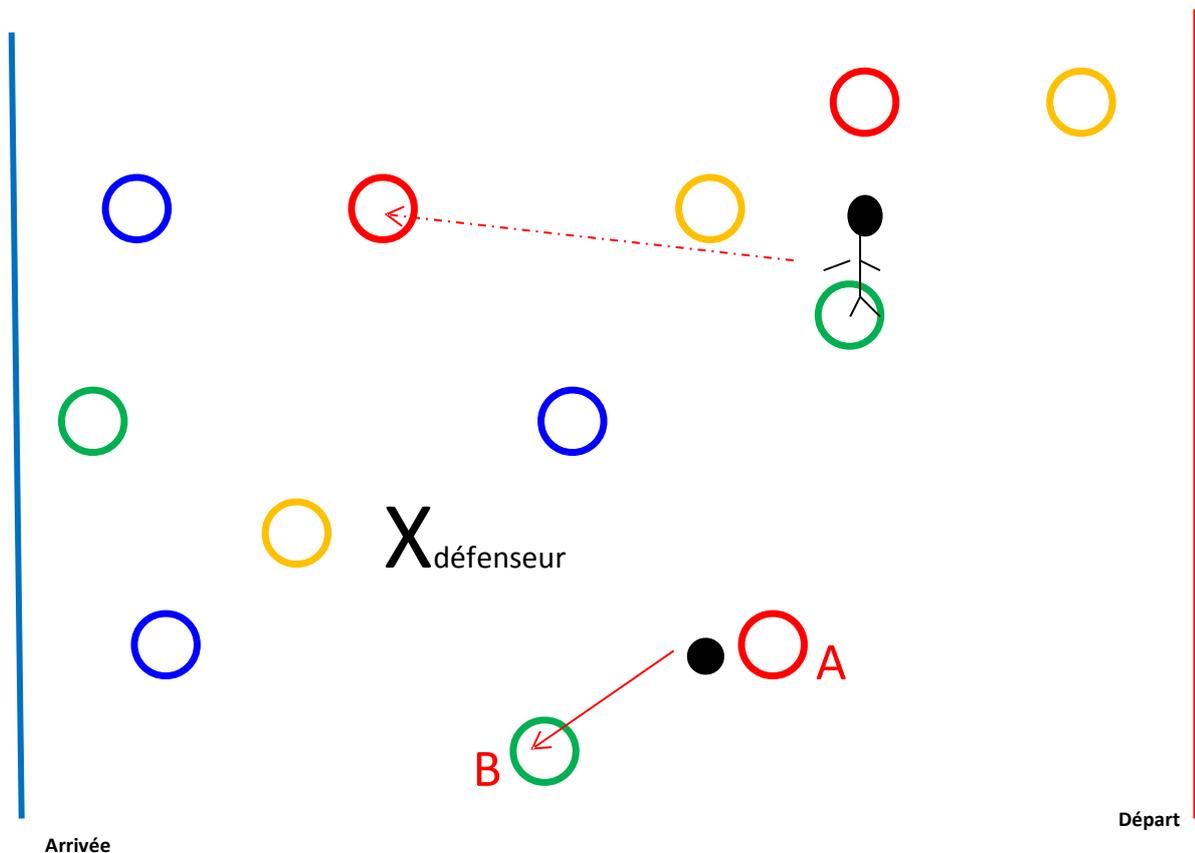
Le ballon ne doit pas tomber par terre.

Rôle du défenseur : empêcher la traversée en ralentissant la progression du ballon ou en l'interceptant.

Tout ballon intercepté annule la traversée et entraîne le retour des attaquants derrière la ligne de départ.

Variables :

- ✓ Déplacement en dribblant
- ✓ Nombre de défenseurs
- ✓ Distance des cerceaux/Suppression des cerceaux





T1

LES ÉCHELLES

Organisation

- 1 ballon par élève.
- Plusieurs échelles par panier :
Des lattes de préférence (voire échelles de 5 à 6 barreaux) ou à défaut des cerceaux.
- Un nombre maximum de paniers afin que les élèves puissent shooter souvent.

Déroulement

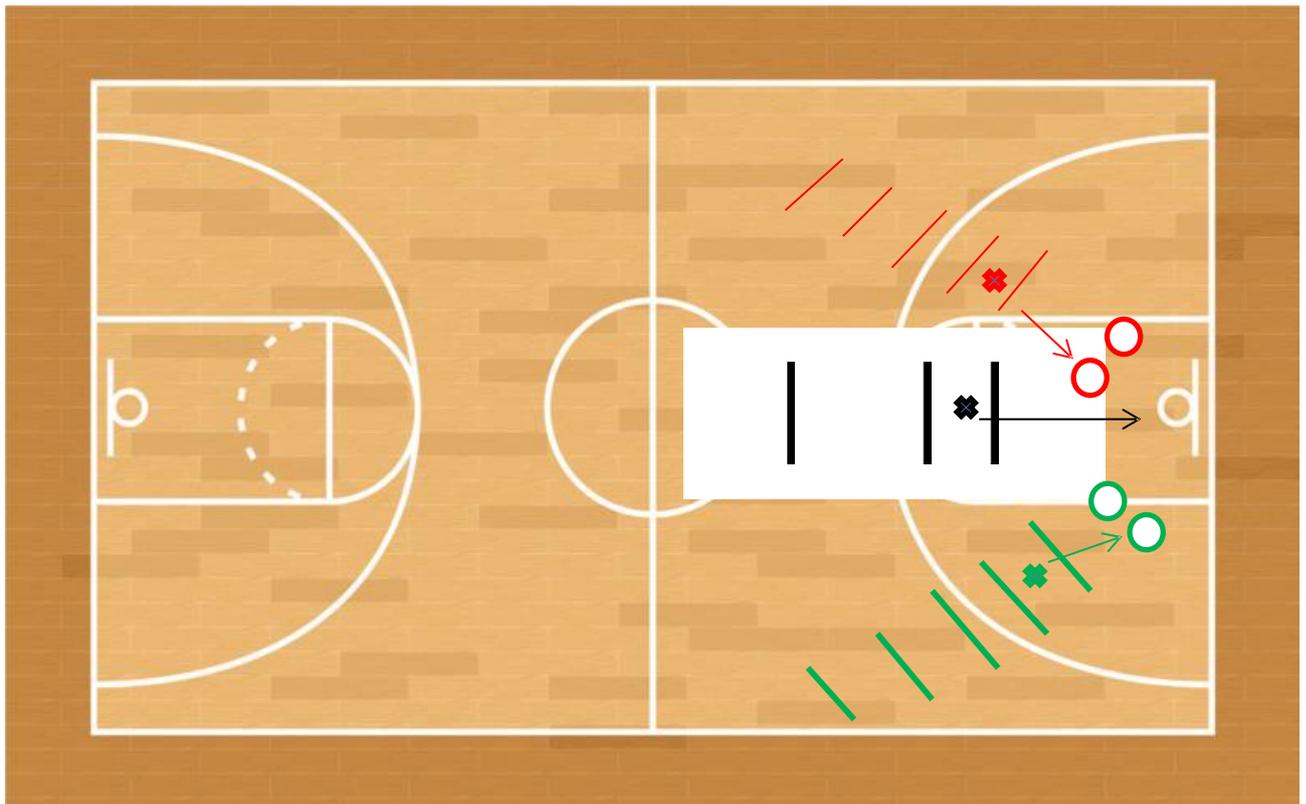
L'enseignant.e se placera de telle façon qu'il puisse rappeler aux élèves le bon geste et corriger si nécessaire

1. Le jeu consiste à **shooter** depuis la latte la plus proche du panier **et à reculer d'une latte** quand on marque.
2. Par contre en cas d'échec on avancera d'une latte. Le joueur vainqueur est celui qui arrive le premier à la dernière latte.

Variables

- ✓ Nombre d'échelles
- ✓ Nombre de lattes/ écartement des lattes

Dispositif





T2

LA TIRELIRE

Organisation :

2 équipes – plots plats pour la réserve – 2 tirelires(cerceaux)

Matérialiser deux zones autour du panier ou mettre des cerceaux autour pour définir les zones de tirs.

Réaliser plusieurs manches.

Déroulement :

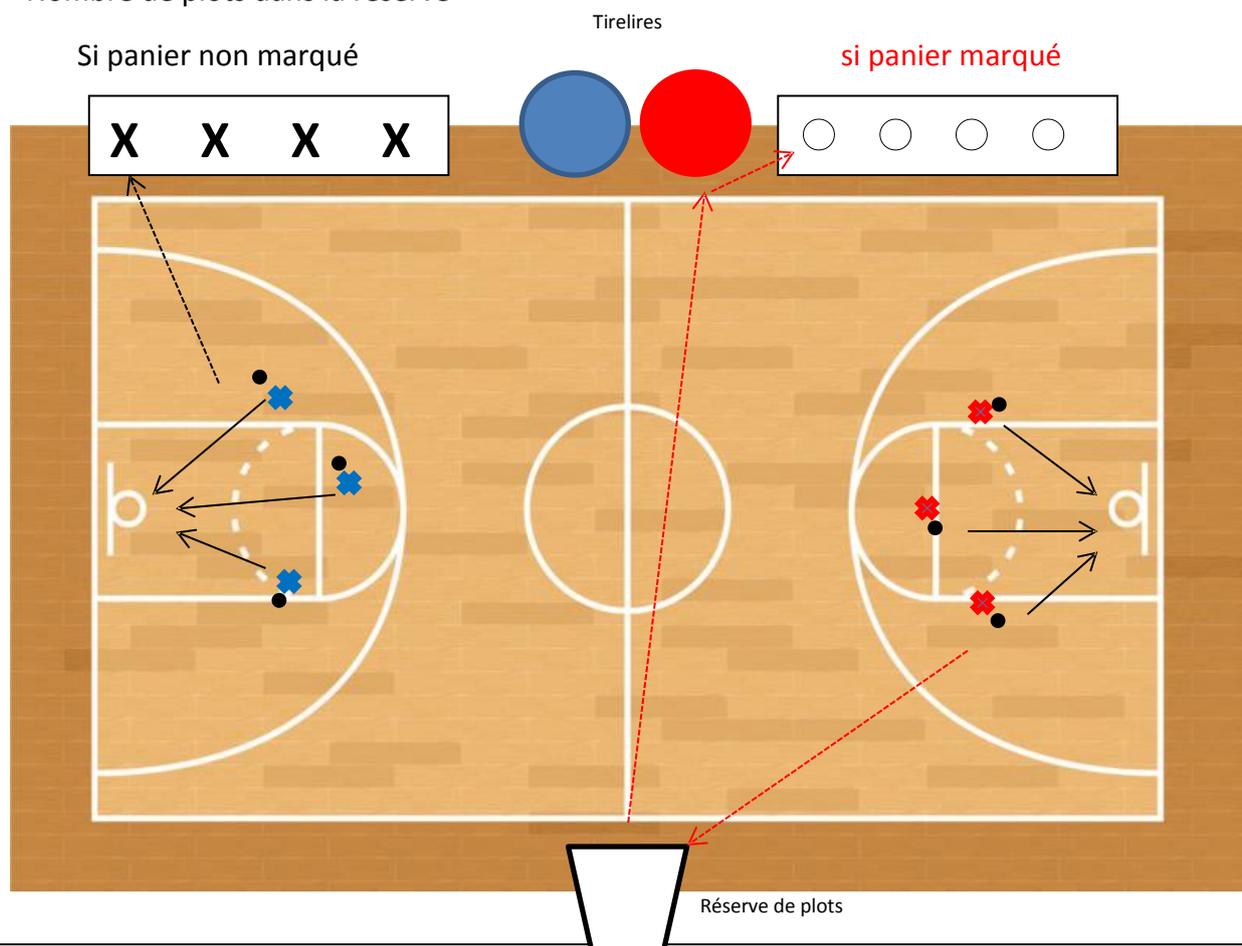
Deux équipes sont en opposition, les enfants porteurs du ballon se répartissent autour de leur panier et au signal, lancent le ballon vers la cible.

1. Si le panier est **réussi**, ils vont chercher un plot dans la réserve et toujours en dribblant, le ramènent dans leur tirelire et vont ensuite donner le ballon à un de leurs partenaires.
2. Si le panier est **manqué**, ils vont tout de suite transmettre le ballon à un partenaire.

Le jeu s'arrête lorsqu'il n'y a plus de plots dans la réserve : comparer le nombre de plots de chaque tirelire pour désigner l'équipe vainqueur

Variables :

- ✓ Distance des zones
- ✓ Définition de zones à 2 points et à 1 point
- ✓ Définition d'un trajet à suivre entre réserve et tirelire
- ✓ Nombre de plots dans la réserve





LE 3 X 3

01

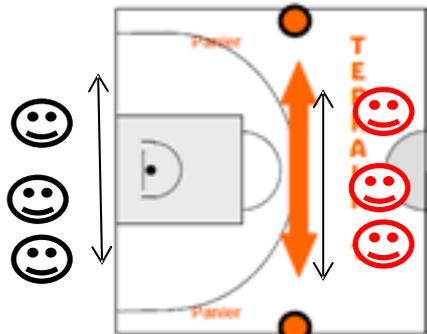
Organisation : terrain

Chaque équipe forme 2 équipes de 3 joueurs A B - C D

4 jeux de 3 chasubles de 4 couleurs

1 ballon de basket taille 3 à 5 - 1 terrain rectangulaire dans le sens de la largeur

- Interdiction de se déplacer sans dribbler
- Pas de reprise de dribble – ni marcher, ni courir avec le ballon
- Contacts entre les joueurs interdits
- A l'arrêt, 1 pied doit rester collé au sol –pied de pivot



Exemple B/D = joueurs A observateurs

C observateurs

Déroulement :

Durée de jeu = 4 '

But = Faire entrer plus de ballons dans le panier que l'équipe adverse en dribblant d'1 main

Chaque équipe joue 8' au total. 4 matchs/2 rôles – 2 points par panier marqué

joueurs	Arbitres (maîtres du temps et du gain)
B/D	A & C
A/C	B & D
B/C	A & D
A/D	B & C

Temps de jeu A/C B/D - A/D B/C - A/B C/D'4 matchs/1 rôle)

Rappeler les règles

-Engagement entre deux = au milieu du terrain, les 2 joueurs face à face tapent dans le ballon lancé en l'air pour l'envoyer à un partenaire

-Remise en jeu en touche à l'endroit de la sortie (si sortie ligne de fond, remise en coin)

Comptabiliser le nombre de points à l'issue de chaque match

Variable :

✓ 2 paniers de basket remplacés par 2 capitaines dans un premier temps = passer le ballon à son capitaine placé dans le cerceau à l'extrémité du camp adverse.

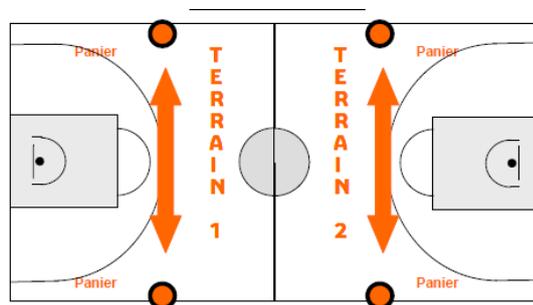


Schéma FFBB 2 terrains

02



LE MINI-BASKET

Organisation :

1 terrain de 15m de long sur 10m de large environ (déplacement dans le sens de la longueur)

Deux paniers : hauteur: 1,50m à 1,80m

1 **Ballon** de taille 3 à 5

Déroulement :

Temps de jeu : 4'x 2 minutes

But = Marquer plus de paniers que l'équipe adverse en dribblant d'1 main

! se déplacer avec la balle en dribblant.

!! Interdiction de se déplacer sans faire rebondir la balle.

!!! Pas de reprise de dribble.

Identique à 3x3 dans un espace agrandi voire réglementaire

Au début de la partie, l'engagement se fait au centre du terrain par chacune des 2 équipes (entre deux).

A/C B/D - A/D B/C - A/B C/D (4 matchs / rôles A/D - 1 arbitre – prévoir remplaçant.e.s)

Rappeler les règles

-Engagement entre deux = au milieu du terrain, les 2 joueurs face à face tapent dans le ballon lancé en l'air pour l'envoyer à un partenaire

-Remise en jeu en touche à l'endroit de la sortie (si sortie **ligne de fond,*** remise en coin) si panier encaissé : sous le panier.

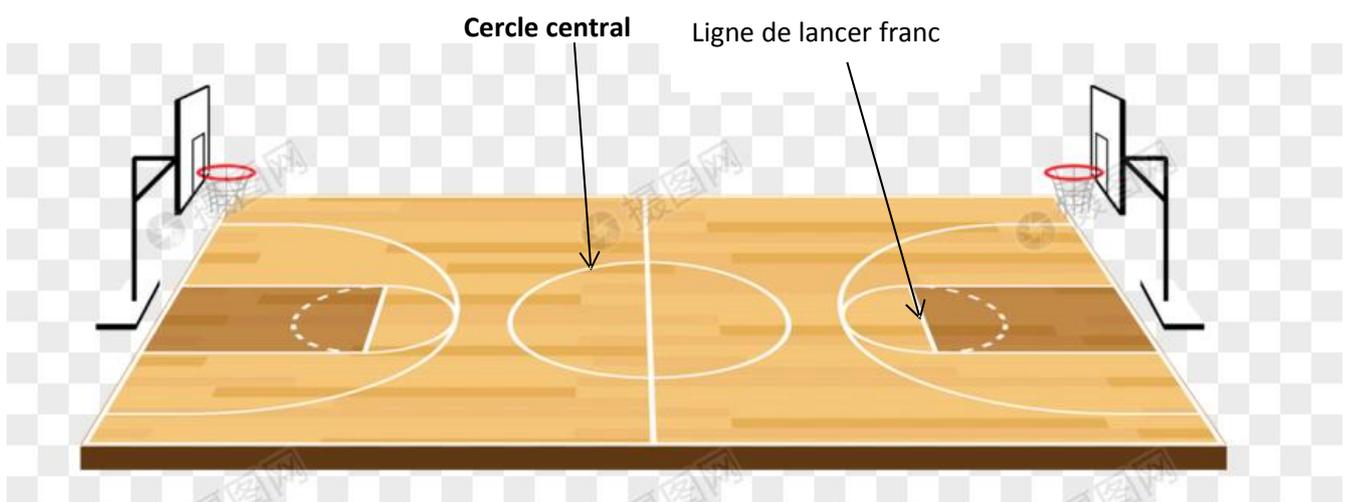
+ 1 panier marqué = 2 points / Comptabiliser le nombre de points à l'issue de chaque match

+ Lancer franc* : si réussi = 1 point

Le tireur se place derrière la ligne de lancer franc. Il doit exécuter son lancer dans un délai de 5 secondes.

Variable :

- ✓ 1 panier central au départ

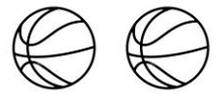


CE QU'IL Y A À RETENIR = 4 règles incontournables



1. LE MARCHER

Le porteur du ballon **n'a pas le droit de se déplacer (en marchant, en courant)** sans dribbler.



2. LE CONTACT

Tous les contacts physiques sont interdits.

Quand j'attaque ou quand je défends, je **n'ai pas le droit de toucher, de pousser, de tenir et de prendre le ballon dans les mains de mon adversaire.**



3. LA REPRISE DE DRIBBLE

Lorsque le porteur du ballon s'arrête de dribbler, **il ne peut pas reprendre son dribble.** Il doit **passer ou tirer.**



4. LA SORTIE DU TERRAIN

Si le ballon ou le porteur du ballon touche la ligne ou l'extérieur du terrain alors il y a sortie suivie d'une remise en jeu.

ufolep
usep



CODE DU SPORTIF

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, partenaires et officiels.
- 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.

Les 5 temps de la rencontre



T1

- ❖ Accueil échelonné des classes



T2

- ❖ Présentation des différentes associations engagées :
Prévoir en amont dans la mesure du possible la confection d'une mascotte de l'association USEP et/ou de la classe ou tout autre support facilitateur de reconnaissance.



T3

- ❖ Constitution & répartition des équipes sur les ateliers



T4

- ❖ Temps d'activité = rotation sur l'ensemble des ateliers



T5

- ❖ Temps de regroupement et de clôture autour de la **réglette collective du plaisir** pour exprimer son ressenti sur les situations vécues au moyen de bouchons selon les 5 degrés de satisfaction proposés. Remise des brevets de participation

PIQUE-NIQUE (facultatif)

⇒ Sensibiliser les enfants et leur famille à la nécessité d'être individuellement et collectivement écoUSEPien.ne sur les rencontres au travers du **pique-nique** équilibré pour la santé et respectueux de l'environnement.

⇒ Faire émerger une représentation du sport durable chez l'enfant USEPien en faisant élaborer un pique-nique responsable: équilibré, avec des produits locaux, de saison, et s'approchant du zéro déchet



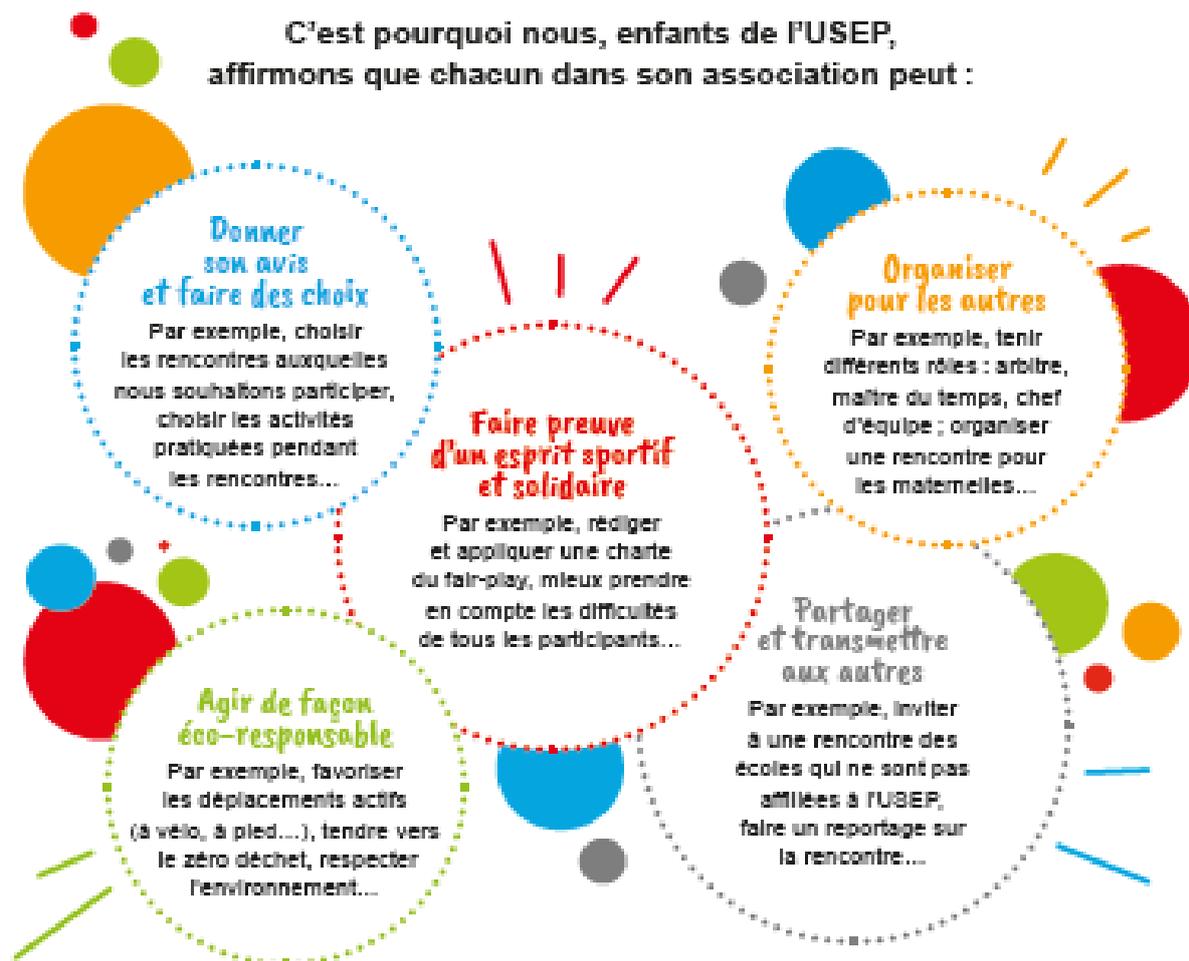
MANIFESTE DES ENFANTS DE L'USEP



Nous, enfants de l'USEP, réunis en congrès national, du 21 au 23 juin 2019 au CNOSF à Paris, représentant l'ensemble des enfants des associations USEP de France, déclarons dans le texte qui suit ce que nous pouvons et voulons mettre en œuvre dans la pratique de notre sport scolaire, par notre action et celle des adultes qui nous encadrent et nous soutiennent (nos enseignants, nos parents, nos animateurs USEP).

Nous affirmons vouloir vivre des rencontres sportives associatives éco-citoyennes.

C'est pourquoi nous, enfants de l'USEP, affirmons que chacun dans son association peut :



Lors des différents congrès des enfants de l'USEP (départementaux, régionaux et national), le comité directeur national a entendu la parole des parents et des enseignants accompagnant les enfants mandatés. Les enseignants s'accordant à favoriser les demandes des enfants, les parents souhaitant être davantage impliqués dans leur association USEP d'école, le comité directeur national de l'USEP appelle l'ensemble des adultes USEPiens à créer les conditions favorables à la mise en œuvre du manifeste.

FEUILLES DE ROTATION au choix

Rotations R1 à R8/ Equipes = Lettres alphabétiques

	La queue du chien	Assis-debout	La marguerite	La patate chaude	Les échelles	Défi tir	Mini-basket	Match 3x3	Atelier Santé
R1	A/J	B/K	C/L	D/M	E/N	F/O	G/P	H/Q	I/R
R2	I/K	A/L	B/M	C/N	D/O	E/P	F/Q	G/R	H/J
R3	H/L	I/M	A/N	B/O	C/P	D/Q	E/R	F/J	G/K
R4	G/M	H/N	I/O	A/P	B/Q	C/R	D/J	E/K	F/L
R5	F/N	G/O	H/P	I/Q	A/R	B/J	C/K	D/L	E/M
R6	E/O	F/P	G/Q	H/R	I/J	A/K	B/L	C/M	D/N
R7	D/P	E/Q	F/R	G/J	H/K	I/L	A/M	B/N	C/O
R8	C/Q	D/R	E/J	F/B	G/L	H/M	I/N	A/O	B/P
R9	B/R	C/J	D/K	E/L	F/M	G/N	H/O	I/P	A/Q

Rotations R1 à R8/Equipes = Chiffres

	La queue du chien	Assis-debout	La marguerite	La patate chaude	Les échelles	Défi tir	Mini-basket	Match 3x3	Atelier Santé
R1	1/10	2/11	3/12	4/13	5/14	6/15	7/16	8/17	9/18
R2	9/11	1/12	2/13	3/14	4/15	5/16	6/17	7/18	8/10
R3	8/12	9/13	1/14	2/15	3/16	4/17	5/18	6/10	7/11
R4	7/13	8/14	9/15	1/16	2/17	3/18	4/10	5/11	6/12
R5	6/14	7/15	8/16	9/17	1/18	2/10	3/11	4/12	5/13
R6	5/15	6/16	7/17	8/18	9/10	1/11	2/12	3/13	4/14
R7	4/16	5/17	6/18	7/10	8/11	9/12	1/13	2/14	3/15
R8	3/17	4/18	5/10	6/11	7/12	8/13	9/14	1/15	2/16
R9	2/18	3/10	4/11	5/12	6/13	7/14	8/15	9/16	1/17

EQUIPE :

Classe :

Liste des 9 ateliers		Ordre de rotation	Score
D1	1, 2, 3, TIREZ !	○	
D2	Le parcours dribblé	○	
P1	La marguerite	○	
P2	La traversée	○	
T1	Les échelles	○	
T2	La tirelire	○	
O1	Le 3x3	○	
O2	Le mini- basket	○	
AS	L'atelier - santé	○	





MINI- BASKET

au cycle 2 (CP-CE1-CE2)



Extrait de Salto Mag #4 hiver 2019-2020 abonnement gratuit !

Lieu de la rencontre du2020 :

Mon BREVET de PARTICIPATION

Liste des 9 ateliers		Mes 3 ateliers préférés (à cocher)					
							
	<table border="1" style="width: 100%; height: 30px;"> <tr> <td style="width: 20%;"></td> </tr> </table>						
D1	1, 2, 3, TIREZ !	<input type="radio"/>					
D2	Le parcours dribblé	<input type="radio"/>					
P1	La marguerite	<input type="radio"/>					
P2	La traversée	<input type="radio"/>					
T1	Les échelles	<input type="radio"/>					
T2	La tirelire	<input type="radio"/>					
O1	Le 3x3	<input type="radio"/>					
O2	Le mini- basket	<input type="radio"/>					
AS	L'atelier- santé	<input type="radio"/>					

Dis pourquoi avec quelques mots...

--	--	--

Ressources

- 1. Document d'accompagnement « **Ballon dans l'panier** » cycle 1 2019 USEP44

[C-Ballon dans l'panier 11-2019](#)

- 2. Rencontre Basket cycle 2 USEP 56 2018

https://www.laliguemorbihan.org/web/images/Cahier_des_charges_C2_2018.pdf

- 3. Module d'apprentissage basket en cycle 2 Bordeaux (33)

<http://webetab.acbordeaux.fr/Primaire/64/EP564/pedagogie/proposition/MODULE%20Basket%20cycle%20%20et%203.pdf>

- Basket école Cycle 2 IA Allier & USEP 03 2008

http://www.cd03basket.net/Technique/mini_basket_c2.pdf

- 4. Mini basket USEP 66 2010

http://www.google.fr/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=2ahUKEwj535aY5snnAhUCJBoKHTKOAj8QFjAAegQIARAB&url=http%3A%2F%2Flaligue66.org%2Ftelechargements%2Ffichiers%2F1260894997_dossier.basket.usep.66.pdf&usg=AOvVaw1pFDwoTMBV8ILFq5qL-D3p

- 5. Littérature enfantine USEP 44 2019

[les albums « jeunesse » autour du basket](#)

- 6. L'attitude santé

<http://www.usep-sport-sante.org/-index.html>

- 7. Fiches : Repères santé et bien-être

- ✓ 7.1. Présentation

https://usep.org/wp-content/uploads/2019/12/fichereperes0_presentation2019.pdf

- ✓ 7.2. Pratiquer une APS dans le froid

https://usep.org/wp-content/uploads/2019/04/fichereperes1_froid_2019.pdf

- ✓ 7.3. Pratiquer une APS quand il fait chaud

<https://usep.org/wp-content/uploads/2019/06/fichereperes2-chaud-2019.pdf>

- ✓ 7.4. Goûter ou en-cas

<https://usep.org/wp-content/uploads/2020/02/fichereperes3-encas-2020.pdf>