

# Christian JALLON - Forum du MiniBasket 2010

- Arbitre

entraîneur de baby à NM1

- Président Commission baby Lyonnais  
10 ans → pionnier

- Commission jeunes FFBB.

- Conseiller péda EPS

école primaire

- mat.  
- élem.

# □ Rappel Jaïsmith

- pour lui c'est plus qu'un sport  
c'est un moyen d'éducation

- / Respect de l'autre
- / vivre ensemble
- / jouer ensemble.

# □ Ma philosophie :

- l'enf est l'adulte de demain  
 → apprendre le respect de l'autre  
 des règles, du matériel → mener de  
 front l'apprentissage joueur - organisateur  
 arbitre dirigeant cf. J.A.P  
 → Le citoyen de demain

- l'enf (et l'adulte) aime jouer  
 « le jeu est le W de l'enf »  
 « Ils veulent jouer » / APPRENDRE EN JOUANT / entendu "faire  
 des matchs" [ c'est vrai si on propose  
 une succession d'exercice rebarbatifs  
 de tirs - Passes. dribbles ]

Ces situations d'apprentissages sont  
possibles si elles sont motivées par C.R.  
- connus -

- Garder 1 logique de situations ludiques  
S. O S

↑  
- ne pas fermer trop tôt (gain illusoire  
à court terme) Préférer le geste  
1 Sport - col

- Attention au passage Baby - Mini-pousin<sup>2</sup> au pousin. cf de la matern. au CP encore "bébé"

□ Que veut-on développer ?

Poursuivre le "w" en Baby

→ ASPECT MOTEUR | SAVOIR - FAIRE |

↑ motricité générale Courir, sauter  
lancer attraper - éviter ...  
+ motricité basket

dévelop. / dribbler - tirer - passer.  
Dextérité, coordination, dissociation  
vision

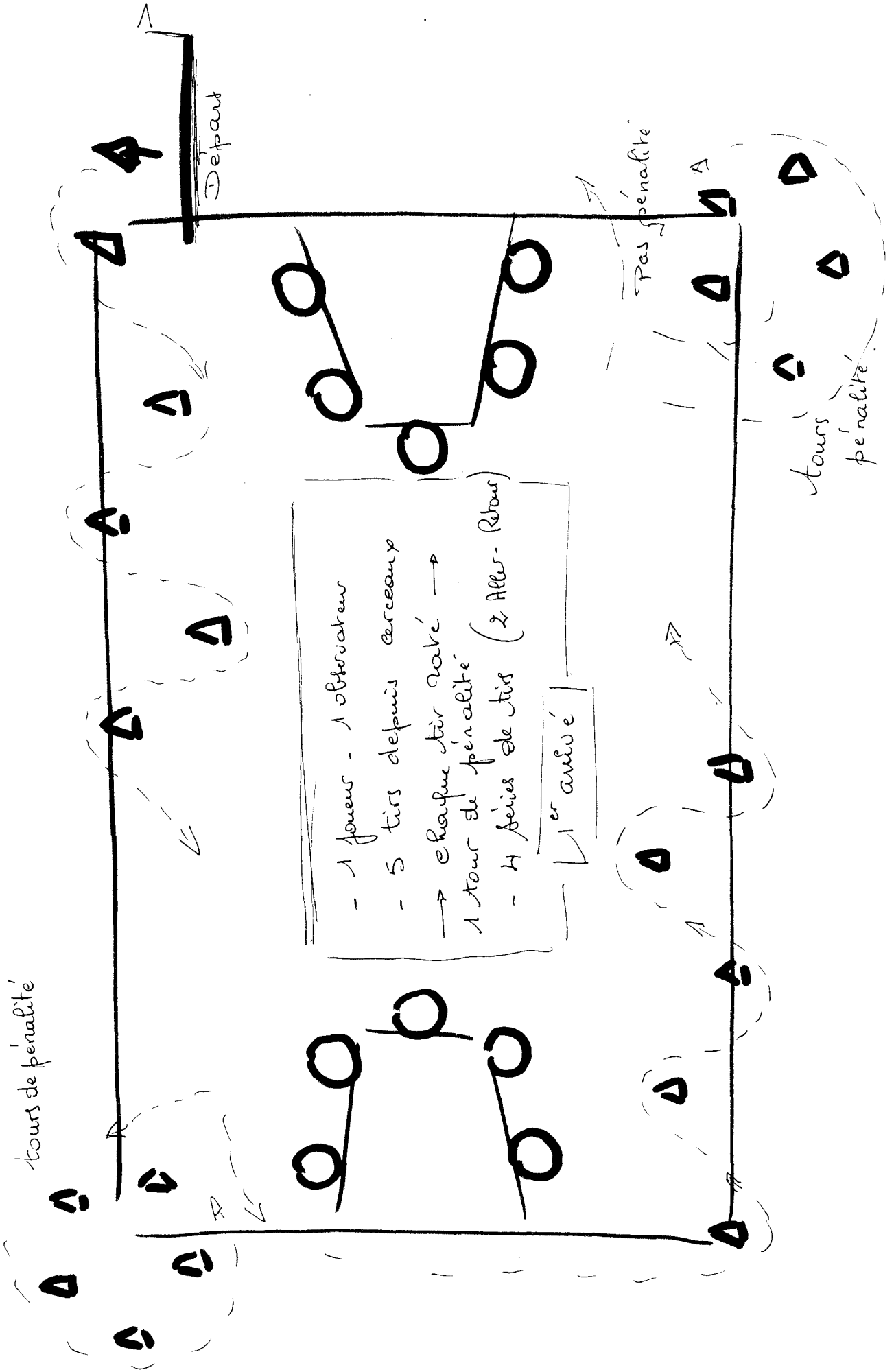
↑ Mes formes de déplac. (w Appuis)

/ accélérer / changer rythme  
/ changer direction / éviter / se démarquer  
/ aider (offrir possibilité) / respecter,  
occuper l'espace

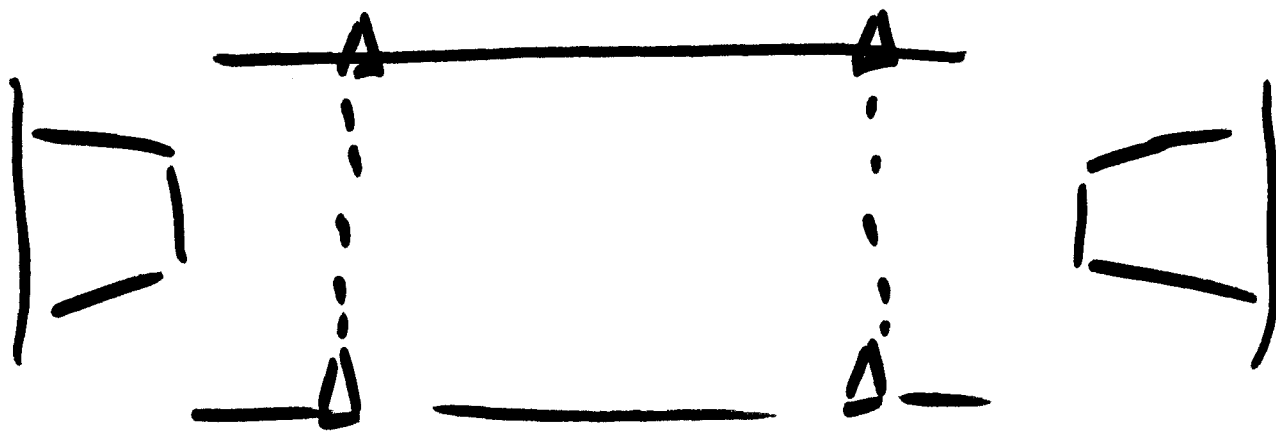
→ ASPECT SOCIAL | SAVOIR - ETRE |

/ Comprendre et respecter les règles  
/ respect des autres - de l'arbitre -  
du matériel (installation - rangement)  
/ notion partenaire - adversaire.  
(gagner et / ou perdre ensemble)  
/ Respect de l'adversaire  
/ tenir rôles ≠  
être tour à tour Joueur, observateur  
arbitre, organisateur, juge de touche  
cf. ( J. A P )

# Biathlon - basket (individuel)



# ① le(s) voleur(s), de queue



Jeu d'entraîneur novapiste en activité

→ Espace délimité → le diminuer progressivement

→ objectif : Dribbler en "levant la tête"

- / limite
- / voleur queue
- / autre joueurs

→ Organisation : 8 joueurs [ 1 ballon - 1 queue ]

- + {
- 1 voleur de queues
  - 2 juges (signaler les matches - refus)
  - 1 ravitailleur (queues volées)

→ Durée : 2mn

→ C. R. Ne pas se faire prendre la queue (ou le moins de fois possible)

→ Remarques : Ne pas être éliminé  
reprenne le jeu dès que ravitailleur a donné 1 nouvelle queue.

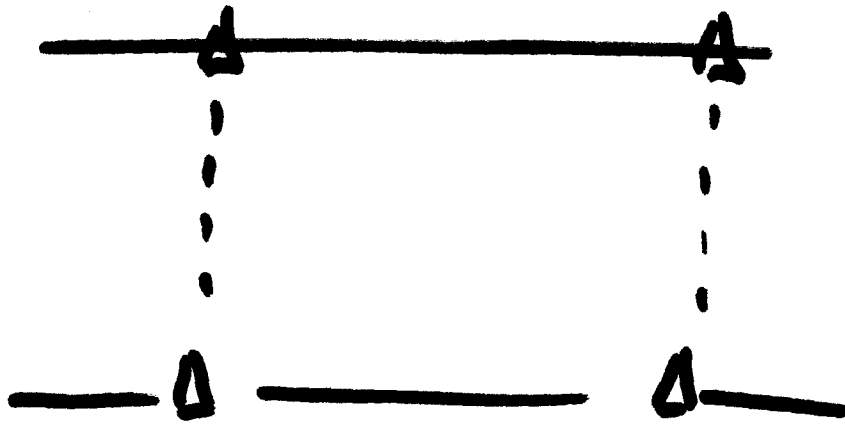
→ Evaluation : qui a tjs eu la 1<sup>re</sup> queue  
\_\_\_\_\_ en besoin de 1 ravitailleur  
\_\_\_\_\_ 2 \_\_\_\_\_

→ objectifs futurs : améliorer sa perf. etc..

2

# les statues

individ



Espace : le m que "Valeur de Queues)"

Objectif : idem Valeur de Queues)

Organisation : tous  $\otimes$  8 joueurs

- + {
- 1 sorcier qui pétifie
  - 2 arbitres → marches refusés) préventi
  - 1 juge ligne
- pétifié

Durée : Pas de délivrance → jusqu'au dernier

C. R : le plus long temps possible actif

## Variante 1

1

Idem

+

1 délivreur.  
*(Pas de maillot)*

2

1 sorcier

+

1 délivreur  
*(Pas de maillot)*

Equipe

/

Equipe

3

Idem avec Queues

2m7

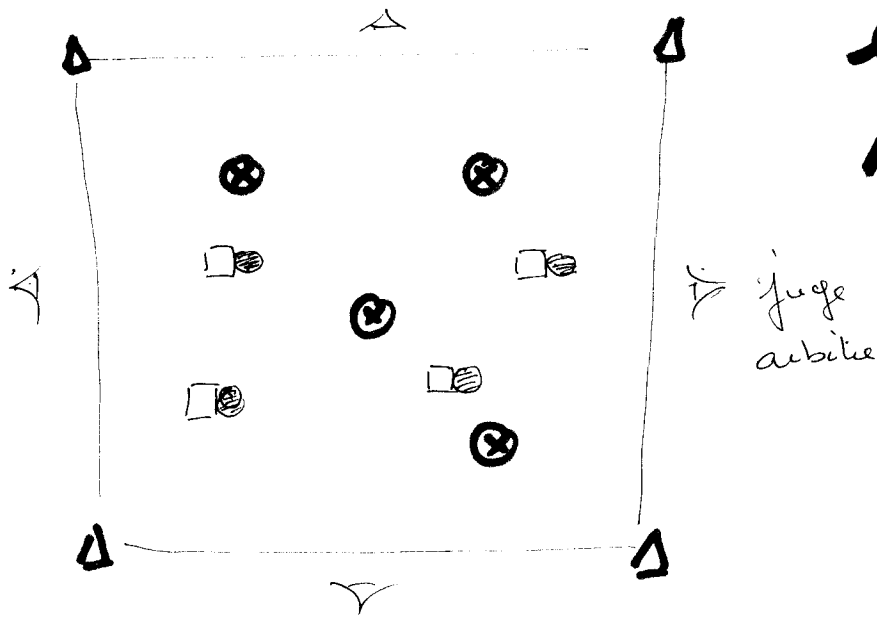
# Jeu 2

Variante

n° 2

Sans  
de livraison

## Les statues.



équipe / équipe

2 équipes de 4 sont opposés.  
Chaque joueur a 1 ballon et se déplace en dribblant.

Il essaie de toucher 1 adv. pour le Pétifier  
sans se faire pétifier lui-même.

Il n'y a pas de délivrance possible.  
Si on est pétifié on reste immobilisé son  
ballon en main.

la première équipe totallement pétifiée  
a perdu.

- prévoir revanche et belle.
- jouer sur espace de jeu

Rotations

match		arbitre
Journe	Bleu	rouge
Rouge	Journe	bleu
bleu	rouge	jaune

matériel

- 12 enfts 3x4
- 12 chasubles (3 couleurs ≠)
- 8 ballons

Jeu 2

Variante n° 0

②

avec délirance

# Les statues

- avec délirances -

Idem Jeu 2. avec délivrance possible.

« pd je suis pétrifié, je reste immobile avec  
bras levé pour demander à un partenaire  
de venir faire simple touche, me permettre  
de reprendre le jeu.

C.R. pd toute l'équipe est pétrifiée  
elle a perdu.

donc durée maxi 2mn

Reprenche la m<sup>e</sup> organisation que jeu 1°2

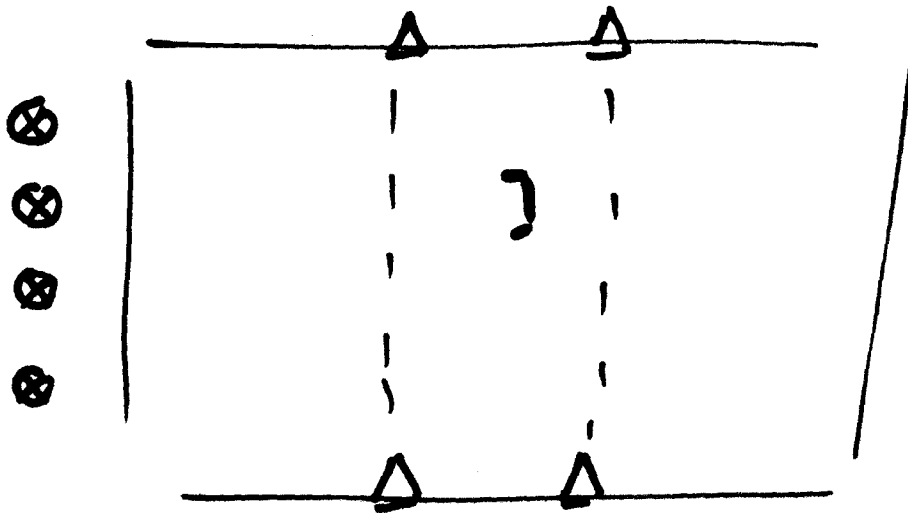
Objectifs

- appropriation de l'espace
- débile
- vision périphérique
- solidarité entraide (stratégie collective d'ATT - de défense)



# Séance 3

## la rivière aux crocodiles



3 équipes de 4

- Chaque équipe passe 4 fois en dribblant (1 équipe c'est 4 joueurs - avec chacun 1 ballon)
- 1 équipe passe en dribble
  - 1 — juge (touché ds zone par le croco)
  - 1 — fournit le croco (ts sont avec 1 poit)

**l'équipe qui a le moins de touché par le croco, après 4 passages, a gagné**

### Rotations

Explorateur	Croco	Juge
⊗	J	□
□	⊗	J
J	□	⊗

### Matériel

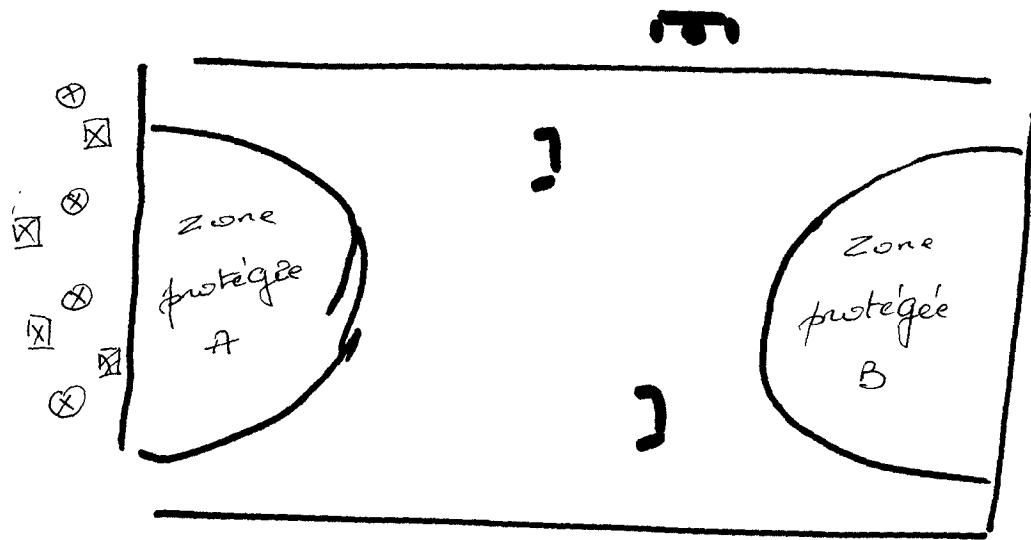
- 12 enfts 3 x 4
- 12 chasubles 3 x 4 (3 couleurs ≠)
- 4 ballons
- 4 cônes

### Objectifs

- Dribble
- espace
- vision
- stratégie individuelle

# Jeu 4

# Epervier "basket"



2 équipes attaquent en m temps idem Epervier  
(traverser en dribblant)

maillots ≠ "éperviers" } touchent → immobilisent  
2 équipes des éperviers arbitrent [1 épervier / équipe] et comptent les pts.

pas de déviance (touché = immobile)

qd la zone protégée est atteinte il faut encore marquer le panier

qd tous ont terminé → nouveau passage en sens inverse

la première équipe à 15 pts a gagné

1 panier = 1 pt.

## Rotations

Joueurs	éperviers et juge
⊗ et ⊗	L
⊗ et L	⊗
L et ⊗	⊗

## Matériel

- 2 paniers
- 3 équipes
- 12 chasuble
- 8 ballons

## Objectifs

- dribble, espace
- vision
- jeu orienté
- stratégie / épervier
- tir au panier

## Jeu 5

### Épervier "basket"

avec "pétification" et délivrance possible

Variante : 1 joueur touché est pétifié (immobile)

Mais 1 partenaire peut, après avoir réussi son tir, revenir\* en dribblant délivrer son copain. Si il a réussi il a alors le droit de retourner tenter 1 nouveau tir (bonus)

\* par l'extérieur du terrain (parcourt complet)

on joue jusqu'à plus de joueurs "vivants"  
ou jusqu'à dernière équipe en 15pts  
ou 2mn

## Jeu 6

### Épervier "basket" collectif

On n'a plus qu'un ballon pour 4 et le dribble est interdit

1 équipe attaque → temps nous pour réussir le panier  
(1 épervier au début)

faire passer les 3 équipes.

l'équipe qui a mis le moins de temps pour réussir le panier a gagné

# Jeu 7

Jolem 6

mais shibble autouisié

l'epervier doit toucher

le shibbles