

Séverine et Benoît **BENITEZ**

Une



SAISON

de

BABYBASKET



AGOS
Formations

Préface
Yvan MAININI
Bernard GAVA

Une SAISON de BABYBASKET par Séverine et Benoît BENITEZ



Préface

Bien implanté dans le domaine des pratiques sportives pour les tout petits, le baby basket est l'une des rares activités que peuvent pratiquer sans risques les enfants de 4 ans et plus.

Enseigner le basket-ball est pour chaque éducateur une responsabilité importante surtout avec des jeunes pratiquants. L'expérience mais aussi la connaissance de l'enfant font partie des composantes nécessaires et indispensables pour son plein épanouissement à travers la discipline sportive.

Nanti d'une expérience professionnelle unique et originale, acquise au cœur de la fédération en sa qualité de responsable des animateurs de basket, Benoît Benitez a pu trier, sélectionner, présenter les meilleurs jeux, les meilleures situations pour garantir les rires et les joies de tous nos bambins.

Ils sont à la fois professeurs d'EPS, passionnés de basket, père et mère de famille de trois baby basketteurs ; Séverine et Benoît Bénitez ont souhaité transmettre leurs savoirs et compétences en décrivant des jeux qu'ils ont maintes fois mis en application avec leurs enfants.

Tous les exercices sont progressifs et répondent à des situations d'apprentissage adaptées à cette catégorie d'âge. A la portée de toute personne désireuse d'encadrer les Baby, ils sont simples et faciles dans leur mise en œuvre encourageant par la même les accompagnateurs à devenir des assistants précieux pour l'animateur.

Ecrire pour exposer ses connaissances démontre une volonté à partager ses passions et ses façons de voir. Il y a diverses méthodes pour présenter les choses et plusieurs manières pour les enseigner. Séverine et Benoît ont les leur et elles ont fait leur preuve.

Zapper sur cet ouvrage serait se priver du plaisir de connaître quelques pratiques que l'on ne pourrait que conseiller dans la pratique de notre Baby basket.



Yvan MAININI
Président de la FFBB



Bernard GAVA
Président de la Commission
des Jeunes FFBB

Une SAISON de BABYBASKET par Séverine et Benoît BENITEZ



Histoire d'un livre de Babybasket...

Basketteurs et passionnés tous les deux, nous sommes parents de trois enfants dont deux qui ont enfilé les baskets pour la première fois lors de la saison 2003/2004 : ils avaient respectivement 5 ans et 2 ans $\frac{1}{2}$!

Nous étions alors soucieux de savoir si nos garçons allaient pratiquer notre sport fétiche avec plaisir et nous nous posons plusieurs questions à la suite de nos diverses expériences d'entraîneurs :

- Comment garder l'attention des enfants de moins de 6 ans pendant toute une séance ?
- Des enfants de moins de 6 ans peuvent-ils aimer jouer au «basket», peuvent-ils comprendre les règles ?
- Comment faire passer des notions basket à des enfants de moins de 6 ans ?

Pour répondre à toutes ces questions, nous avons observé le quotidien de nos enfants et leurs jeux. UN MOT s'est imposé en toute logique : **HISTOIRE**.

En habillant chaque séance avec UNE HISTOIRE CELEBRE (dessins animés, contes ou films), toutes se sont déroulées dans une ambiance agréable et joyeuse pour les basketteurs en herbe qui les vivaient et pour les deux grands enfants que nous sommes restés. Quoi de plus gratifiant que de voir onze jeunes enfants qui ont les yeux qui pétillent lorsqu'ils jouent !

A la suite de cette expérience enrichissante, nous présentons cette saison à ceux qui désirent la connaître et à ceux qui se sentent quelque peu désarmés devant un public si jeune et un sport peut être mal maîtrisé. Ce livre n'a aucunement la prétention d'établir une approche idéale mais il relate uniquement des séances pratiques vécues.

Avant tout «gens de terrain », nous avons occulté volontairement tout cadre théorique afin de présenter uniquement des réponses concrètes et immédiates.

A vous tous, bonne lecture et bonnes séances pleines de rêves...

Sportivement, Séverine et Benoît BENITEZ

Ce livre « Une saison de Babybasket » c'est QUOI ?

C'est 30 séances pour présenter le Babybasket à des parents, éducateurs, entraîneurs qui souhaitent le faire pratiquer à des enfants.

Le Basket c'est QUOI ?



C'est un jeu inventé par James NAISMITH en 1892, le Basketball est basé sur 5 règles fondamentales :

1. « Le ballon sera sphérique, gros et léger et il sera joué avec les mains »
2. « Tout joueur pourra se placer à n'importe quel endroit du terrain et pourra recevoir le ballon à tout moment »
3. « Il sera interdit de courir avec le ballon »
4. « Les deux équipes joueront ensemble sur le terrain mais tout contact sera interdit »
5. « Le but sera élevé, horizontal et de petite dimension pour qu'il soit fait appel plus à l'adresse qu'à la puissance »



Le BABYBASKET c'est QUOI ?

C'est le Basket des enfants de moins de 6 ans
Un enfant de moins de 6 ans c'est QUOI ?
Comme tout être humain, il peut faire et apprendre énormément de choses pour peu qu'il y trouve un intérêt, une motivation.

Par QUOI est motivé un enfant de moins de 6 ans ?
PAR « REUSSIR » et PAR « JOUER »
La réussite est le moteur de l'activité. Un enfant se lancera s'il estime qu'il a des chances de réussir. Le nombre de réussites doit être supérieur au nombre d'erreurs pour garder un enfant motivé.
(N'est-ce pas identique pour les adultes ???)

« JOUER » mais « JOUER avec les AUTRES »
Et « JOUER à FAIRE SEMBLANT »

et non
« JOUER au BASKET »

Le jeu du Basket est trop compliqué pour un enfant de moins de 6 ans. Il ne peut pas prendre plaisir à jouer au Basket pour le Basket mais parce qu'il est avec d'autres enfants.

Une séance de BABYBASKET c'est QUOI ?

Un entraîneur de BABYBASKET c'est QUI ?



Un conteur d'histoires plus qu'un diplômé d'H.E.C « Basket ».

Quelqu'un qui encourage plus qu'il ne réprimande.

Quelqu'un qui propose des solutions et non qui relate les échecs.

C'est une HISTOIRE que chaque enfant va vivre avec son corps, son imagination et avec d'autres enfants.

Planning de la saison

Septembre	Octobre	Novembre	Décembre	Janvier	Février	Mars	Avril	Mai
Séance 1 La chasse aux trésors p.8 et 9	Séance 5 Les Zanimaux p.16 et 17	Séance 8 Perdus dans la forêt p.22 et 23	Séance 12 Au feu, les pompiers p.30 et 31	Séance 15 La chasse aux Trésors II p.36 et 37	Séance 19 CARNAVAL p.43	Séance 21 Le retour des Zanimaux p.46 et 47	Séance 25 PAQUES p.53	Séance 27 Le retour des dinosaures p.56 et 57
Séance 2 Les lionceaux p.10 et 11	Séance 6 Méchant Crochet p.18 et 19	Séance 9 Le labyrinthe p.24 et 25	Séance 13 La boîte mystérieuse p.32 et 33	Séance 16 Le retour des lionceaux p.38 et 39	Vacances Hiver	Séance 22 Le retour de Crochet p.48 et 49	Vacances	Séance 28 Au feu, les pompiers II p.58 et 59
Séance 3 Les petits cochons p.12 et 13	Séance 7 Halloween p.20 et 21	Séance 10 Le facteur n'est pas passé p.26 et 27	Séance 14 Père NOËL p.34 et 35	Séance 17 Le retour des petits cochons p.40 et 41	Vacances Hiver	Séance 23 Le labyrinthe II p.50 et 51	Vacances	Séance 29 La Séance au choix p.60
Séance 4 L'école des sorciers p.14 et 15	Vacances Toussaint	Séance 11 Les dinosaures p.28 et 29	Vacances Noël	Séance 18 La séance au choix p.42	Séance 20 L'école des sorciers II p.44 et 45	Séance 24 La Séance au choix p.52	Séance 26 Le facteur n'est toujours pas passé p.54 et 55	Séance 30 Fête de l'école p.61

Les séances proposées ont été réalisées au cours de la saison 2003/2004 par les Babybasketteurs de l'USA TOULOUGES (66). Les entraînements se sont déroulés les mercredis matins de 10h30 à 12h. Si les enfants ont été accueillis pendant 1h30, la séance en elle-même ne durait que 1h à 1h15. Le premier quart d'heure était laissé libre pour permettre à tous les enfants d'arriver et de s'approprier tout le matériel pédagogique (ballon, parcours, paniers...)

SEANCE 1

LA CHASSE aux TRESORS

Le MATERIEL NECESSAIRE :

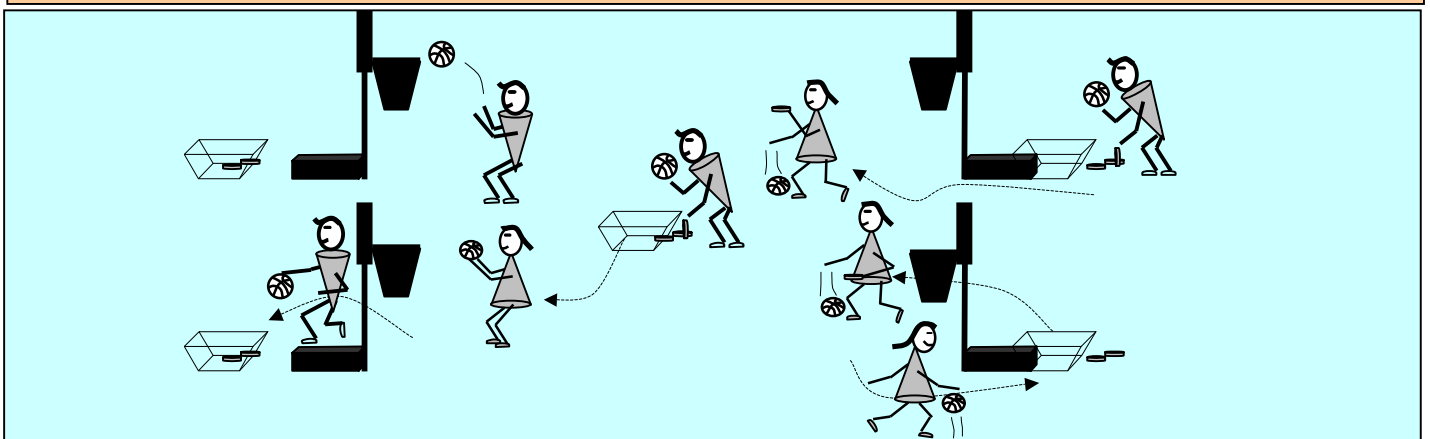
- ❑ 4 paniers de Babybasket (1m30 à 1m50)
- ❑ 1 ballon T3 ou T5 par enfant, 5 bassines en plastique
- ❑ 40 bouchons de bouteilles en plastique,
- ❑ 6 cordes à sauter et 4 plots

OBJECTIFS «BASKET»

- TIRER sans se mettre sous le panier.
- DRIBBLER à 1 main et contourner des obstacles

1ère partie "Ramenons des pièces d'or"

Déroulement de l'histoire : Tous les joueurs sont «des pirates», ils doivent aller chercher des pièces d'or et les ramener sur leur île aux trésors (bassine centrale). Mais pour prendre 1 pièce d'or, ils doivent d'abord marquer 1 panier et seulement après ils peuvent récupérer 1 pièce dans la bassine qui se trouve derrière le panier. Le jeu s'arrête lorsque toutes les pièces de toutes les bassines ont été ramassées = 1 passage. Les joueurs effectuent plusieurs passages avec des consignes différentes.



Consignes à donner aux enfants

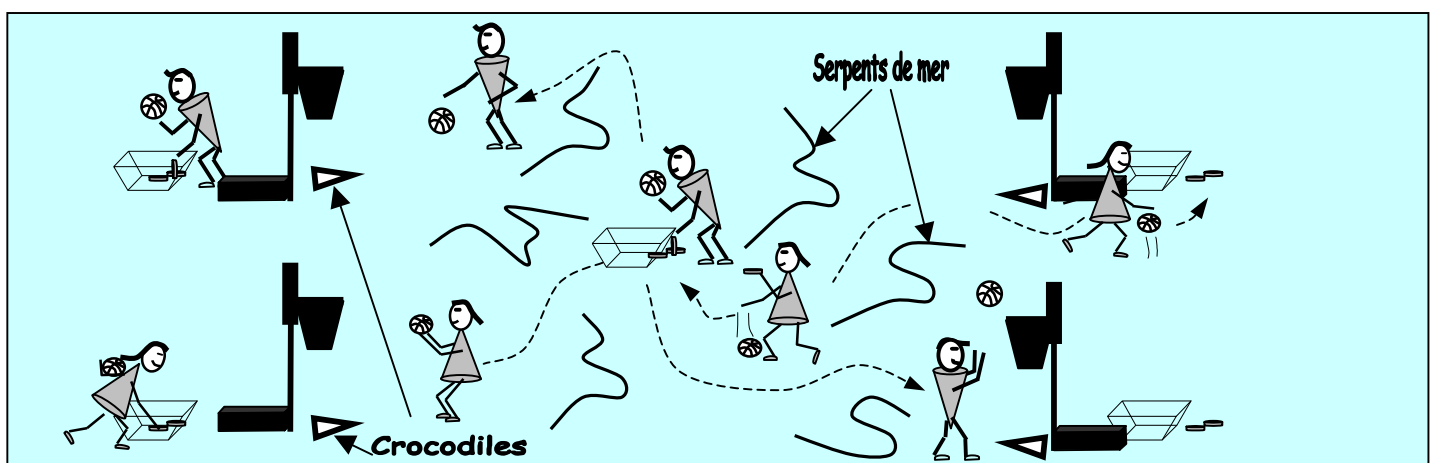
Passages 1 et 2 : Donner uniquement le déroulement du jeu et veiller à ce que les joueurs marquent bien le panier avant de prendre un et un seul bouchon.

Passages 3 et 4 : Attention aux crocodiles

Un plot renversé qui fait office de crocodile est placé sous chaque panier (à la verticale du cercle). « Ne vous approchez pas trop du panier sinon le crocodile vous mange les pieds ».

Passages 5 et 6 : Attention aux serpents de mer

Des cordes disposées sur le terrain font office de serpents qu'il faut contourner. « Si vous les touchez avec le pied ou le ballon, alors ils vous mordent ».



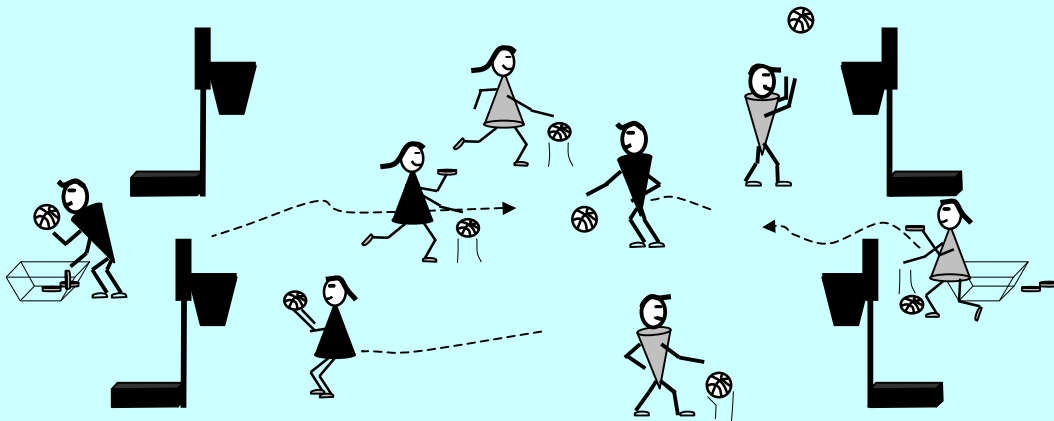
LA CHASSE aux TRESORS

suite...

SEANCE 1

2ème partie "Chacun son trésor"

Suite de l'histoire : A présent 2 équipes de pirates sont constituées à l'aide de dossards (noirs et gris). L'objectif est de dérober le trésor de l'autre équipe. Pour cela, il faut aller marquer un panier, récupérer une pièce d'or et la ramener dans son coffre. Au bout de 1 à 2 minutes (choix de l'entraîneur), on comptabilise le nombre de pièces d'or par équipe. Celle qui a le plus de pièces d'or gagne la manche.



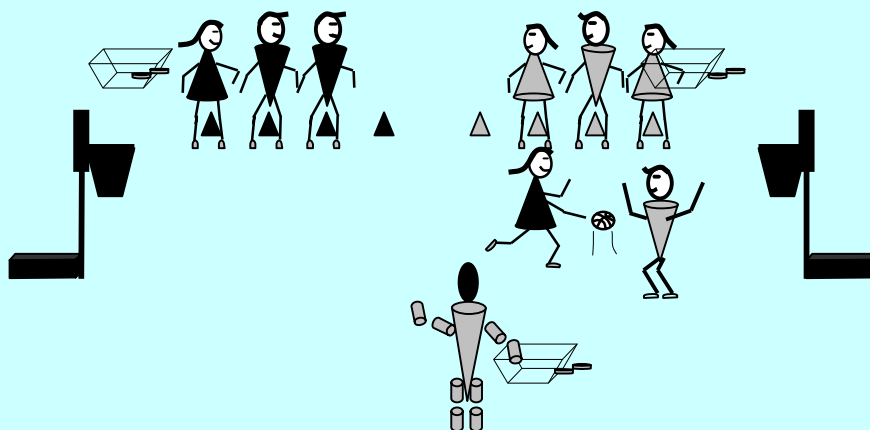
Consignes à donner aux enfants

1^{ère} et 2^{ème} manches : Donner uniquement le déroulement du jeu et veiller à ce que les joueurs marquent bien le panier avant de prendre un et un seul bouchon.

3^{ème} et 4^{ème} manches : Attention aux crocodiles (idem 1^{ère} partie)

5^{ème} et 6^{ème} manches : Attention aux serpents de mer (idem 1^{ère} partie)

3ème partie "Match-béret"



Consignes à donner aux enfants

Chaque joueur est derrière un plot. L'entraîneur lance le ballon et appelle par son prénom 1 joueur de chaque équipe. Le joueur qui récupère le ballon doit aller tenter un tir, l'autre joueur doit le gêner. Si un joueur marque, il redonne le ballon à l'entraîneur et récupère une pièce d'or qu'il ramène dans le coffre de son équipe.

SEANCE 2

Les lionceaux

Le MATERIEL NECESSAIRE :

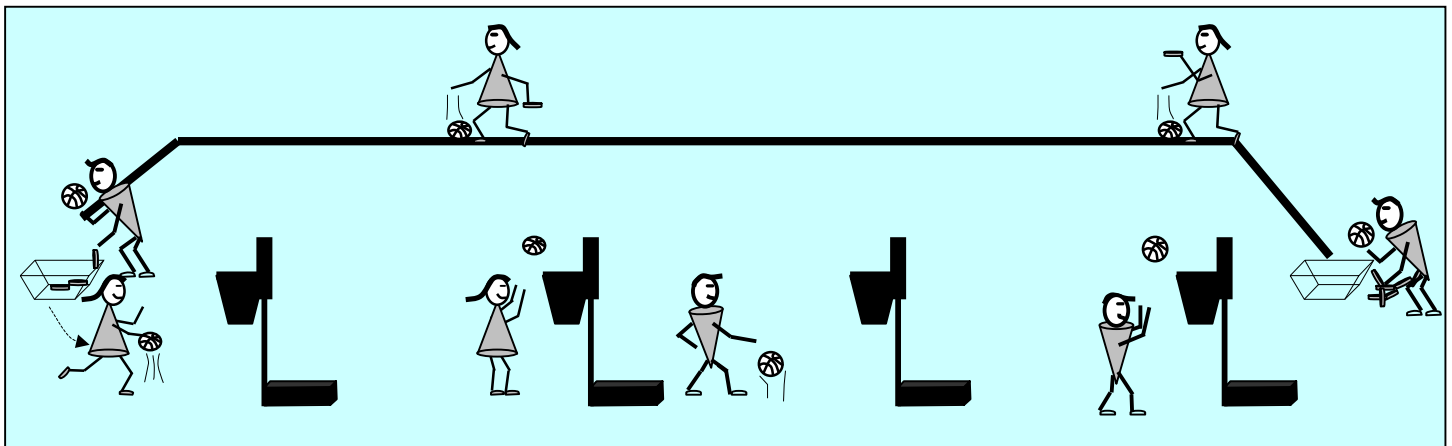
- ❑ 4 paniers de Babybasket réglés à 1m30, 1m40, 1m50 et 1m60
- ❑ 1 ballon T3 ou T5 par enfant
- ❑ 40 bouchons de bouteilles en plastique
- ❑ 2 bassines en plastique, 6 cordes à sauter et 4 plots

OBJECTIFS « BASKET »

- TIRER sans se mettre sous le panier.
- DRIBBLER à 1 main et contourner des obstacles

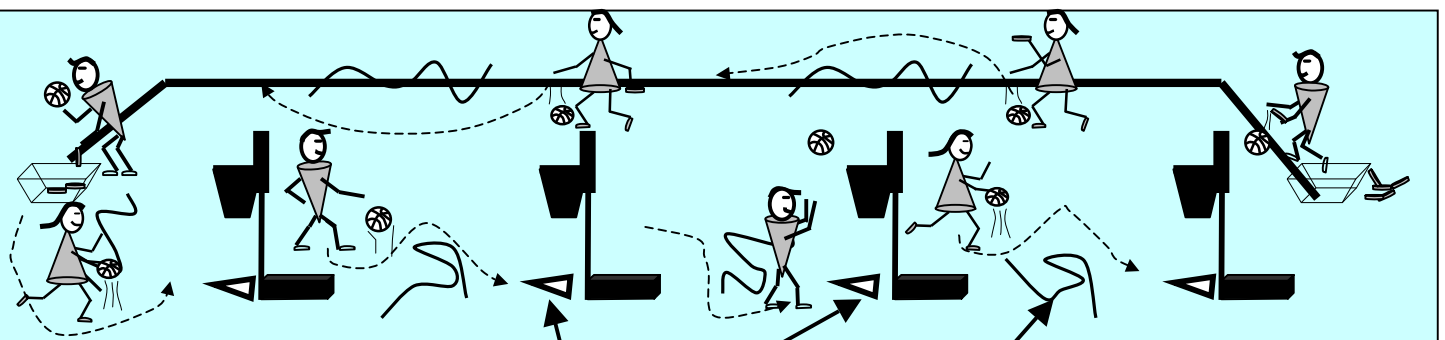
1ère partie "La traversée de la forêt"

Déroulement de l'histoire : Tous les joueurs sont «des petits lionceaux», ils doivent traverser la forêt pour récupérer des chenilles (bouchons en plastiques) et les ramener dans leur maison. Mais avant de prendre une chenille ils doivent donner à manger à 4 girafes (les paniers). Lorsqu'ils ont donné à manger aux 4 girafes alors ils peuvent prendre une chenille et suivre la ligne au sol jusqu'à la maison et «ainsi ne pas se perdre dans la forêt où rodent les hyènes».



Consignes à donner aux enfants

« Toutes les chenilles doivent être ramassées. Attention on prend une seule chenille à la fois que l'on peut mettre dans sa poche ». Mettre en jeu 20 bouchons, puis 30 bouchons, puis 40 bouchons, soit 3 séries où les enfants récupèrent des chenilles.



4^{ème} et 5^{ème} série : Attention aux crocodiles

Un plot renversé qui fait office de crocodile est placé sous chaque panier (à la verticale du cercle). « Ne vous approchez pas trop du panier sinon le crocodile vous mange les pieds ».

6^{ème} et 7^{ème} et 8^{ème} série : Attention aux serpents de mer

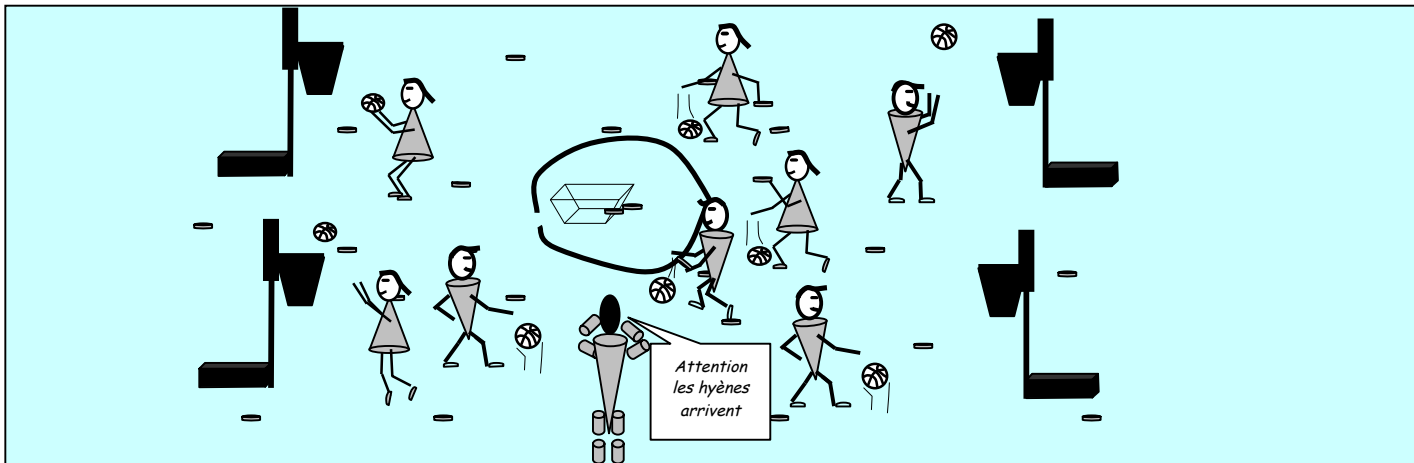
Des cordes disposées sur le terrain font office de serpents qu'il faut contourner. « Si vous les touchez avec le pied ou le ballon, alors ils vous mordent ». Entre chaque série, les serpents se déplacent, ils changent de position.

Les lionceaux suite...

SEANCE 2

2ème partie "Attention aux hyènes"

Suite de l'histoire : A présent tous les «lionceaux» ont construit une maison à l'aide de cordes et ils gardent une bassine pour mettre les chenilles. Mais attention, les hyènes rodent et veulent manger les petits «lionceaux». Lorsque l'entraîneur dit «Les hyènes sont parties», alors les enfants peuvent sortir de la maison pour ramasser les chenilles posées par terre. Lorsque l'entraîneur dit «Attention les hyènes arrivent», les «lionceaux» doivent rentrer le plus vite possible dans leur maison.



Consignes à donner aux enfants

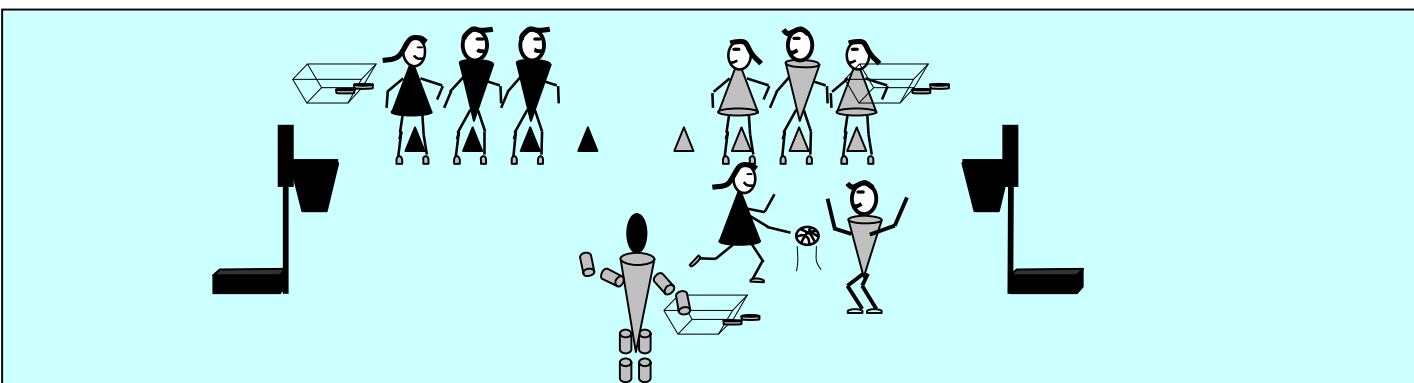
Toutes les chenilles doivent être ramassées. Au cours d'un ramassage, les hyènes peuvent venir et partir plusieurs fois.

1^{ère} ramassage : aller directement ramasser les chenilles, en prendre 1 seule à la fois.

2^{ème} ramassage : avant de prendre une chenille et la ramener, il faut marquer 1 panier.

3^{ème} ramassage : avant de prendre une chenille et la ramener, il faut marquer 2 paniers.

3ème partie "Match-béret"



Consignes à donner aux enfants

2 équipes de «lionceaux» sont constituées (gris et noirs). Chaque joueur est derrière un plot. L'entraîneur lance le ballon et appelle par son prénom 1 joueur de chaque équipe. Le joueur qui récupère le ballon doit aller tenter un tir, l'autre joueur doit le gêner. Si un joueur marque, il redonne le ballon à l'entraîneur et récupère une chenille qu'il ramène dans la bassine de son équipe.

SEANCE 3

Les petits cochons

Le MATERIEL NECESSAIRE :

- ❑ 4 paniers de Babybasket réglés à 1m30, 1m40, 1m50 et 1m60
- ❑ 1 ballon T3 ou T5 par enfant
- ❑ De nombreux plots, cerceaux et cordes

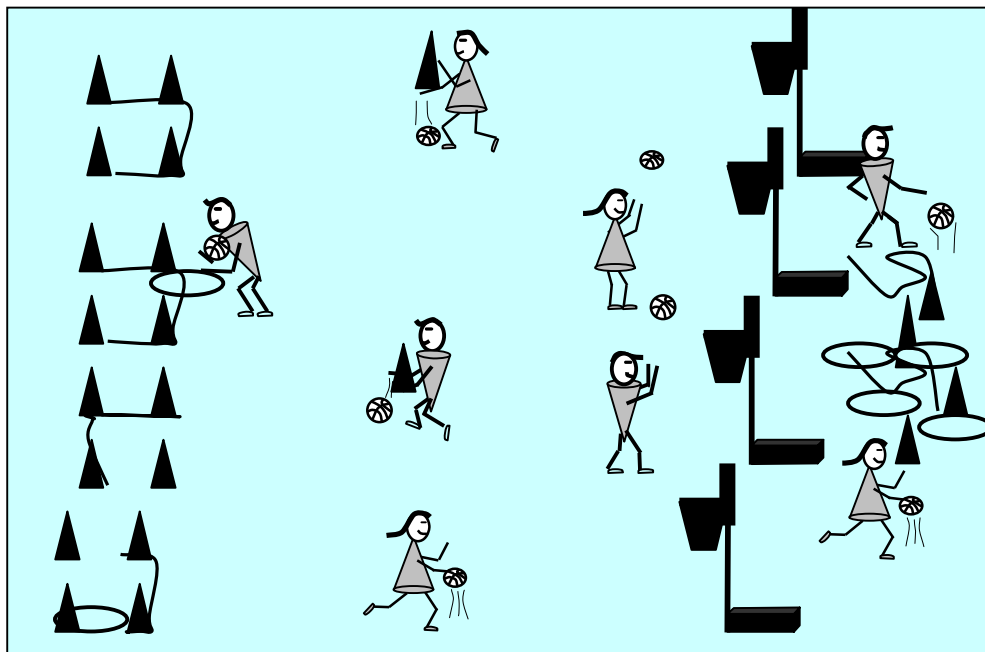
OBJECTIFS « BASKET »

TIRER avec le ballon sur la poitrine
LIRE le déplacement d'un adversaire et effectuer des courses d'évitement

1ère partie "Construisons nos maisons"

Déroulement de l'histoire :

Les enfants sont divisés en 4 petites équipes. Ils sont tous « des petits COCHONS qui doivent construire leurs maisons ». Pour cela, ils doivent marquer un panier pour récupérer un élément (plot, cerceau ou corde ...). Puis ils ramènent leur élément afin de construire leur maison. Attention, il faut se dépêcher car le loup (entraîneur) arrive à tout moment et décide si la maison est en paille, en bois ou en brique selon le nombre d'éléments ramenés. Si la maison est jugée en paille ou en bois, le loup la souffle et les enfants doivent ramener tous les éléments derrière les paniers et



Consignes à donner aux enfants

On ne peut prendre qu'un élément à la fois.

1^{ère} séquence : durée 1 minute et souffler toutes les maisons car elles sont en paille.

2^{ème} séquence : durée 2 minutes, souffler toutes les maisons mais dire que les 2 maisons avec le plus d'éléments sont des maisons en bois.

3^{ème} séquence : durée 3 minutes, souffler les 2 ou 3 maisons qui sont en bois et laisser la maison la plus fournie qui est alors en briques.

4^{ème} séquence : durée 4 minutes, toutes les maisons sont alors en briques.

Attention, tout objet amené sans faire de dribbles doit être ramené derrière les paniers et « le petit cochon » doit marquer à nouveau un panier.

Il faut être vigilant à ce que les enfants tirent avec le ballon sur la poitrine ou au-dessus de la tête mais surtout pas avec le ballon derrière la tête (type touche de football).

OUI



OUI



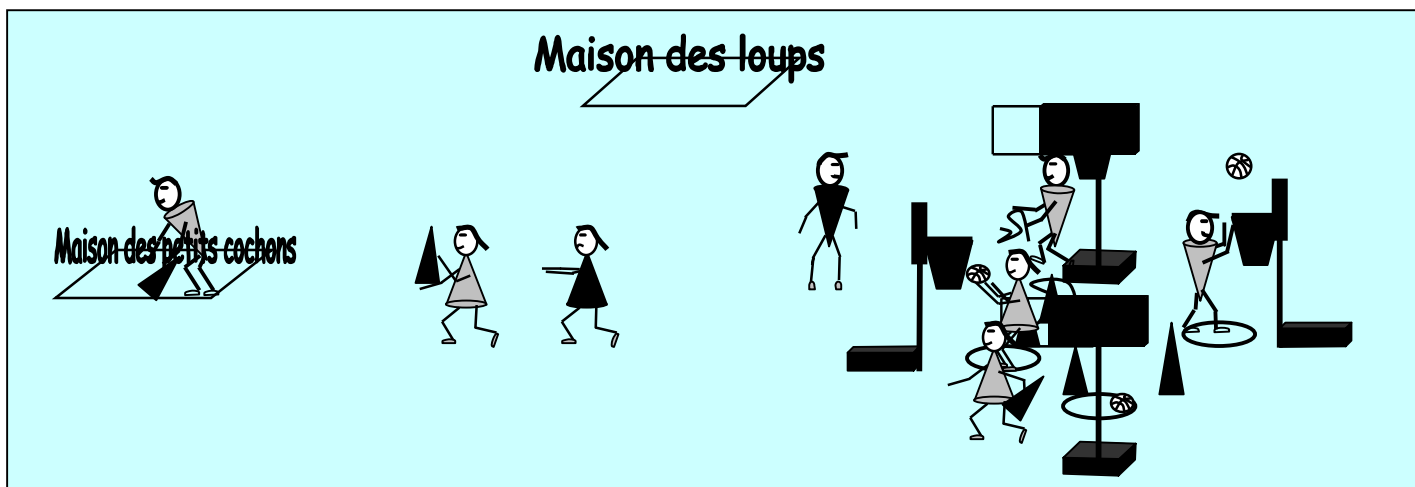
NON



Les petits cochons suite...

SEANCE 3

2ème partie "Echappe aux loups"



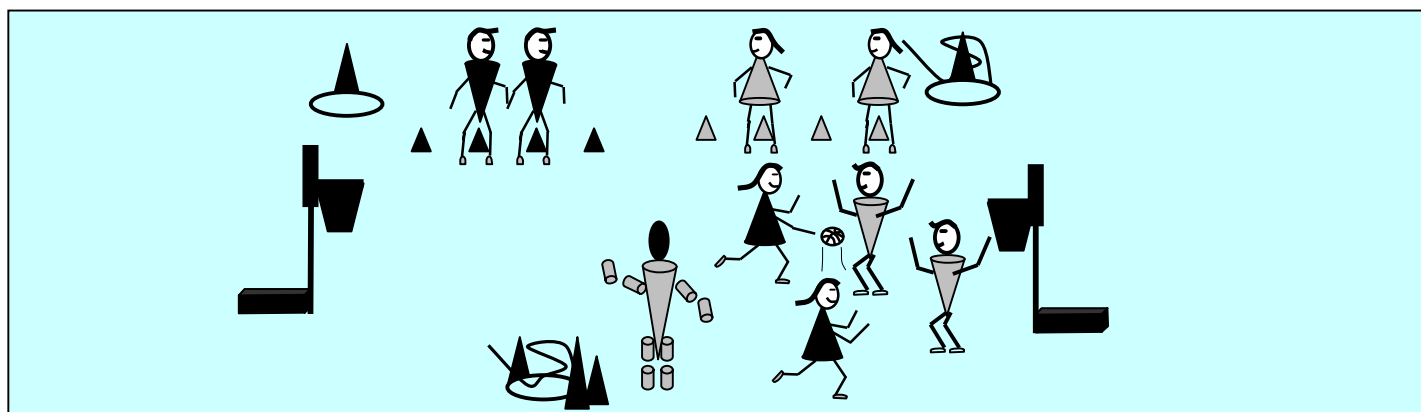
Suite de l'histoire : A présent, les éléments de la maison sont dans une caverne (délimitée par les 4 paniers). Il n'y a qu'une seule maison de petits cochons, mais aussi une maison de loups. 2 joueurs mettent un dossard et sont les loups. Les loups doivent toucher les petits cochons qui essaient de rentrer dans leur maison avec un élément. Si le petit cochon est touché par le loup alors il lui donne son objet. Le loup amène l'objet dans sa maison, pendant que le petit cochon retourne dans la caverne.

Attention pour prendre un élément dans la caverne les petits cochons doivent récupérer un ballon dans un cerceau et marquer un panier.

La séquence doit durer 2 à 3 minutes, puis on compare le nombre d'objets ramenés par les petits cochons avec ceux interceptés par les 2 loups.

Effectuer autant de séquences nécessaires pour que chaque enfant passe au moins une fois comme loup.

3ème partie "Match-béret"



Consignes à donner aux enfants

2 équipes de « petits cochons » sont constituées (gris et noirs). Chaque joueur est derrière un plot. L'entraîneur lance le ballon et appelle par son prénom 1 joueur de chaque équipe. Le joueur qui récupère le ballon doit aller tenter un tir, l'autre joueur doit le gêner. Si un joueur marque, il redonne le ballon à l'entraîneur et récupère un objet qu'il ramène pour construire la maison de son équipe. Attention l'entraîneur peut appeler 2, voire 3 enfants de la même équipe et même dire « SALADE » : tout le monde joue !!!

SEANCE 4

L'école des sorciers

Le MATERIEL NECESSAIRE :

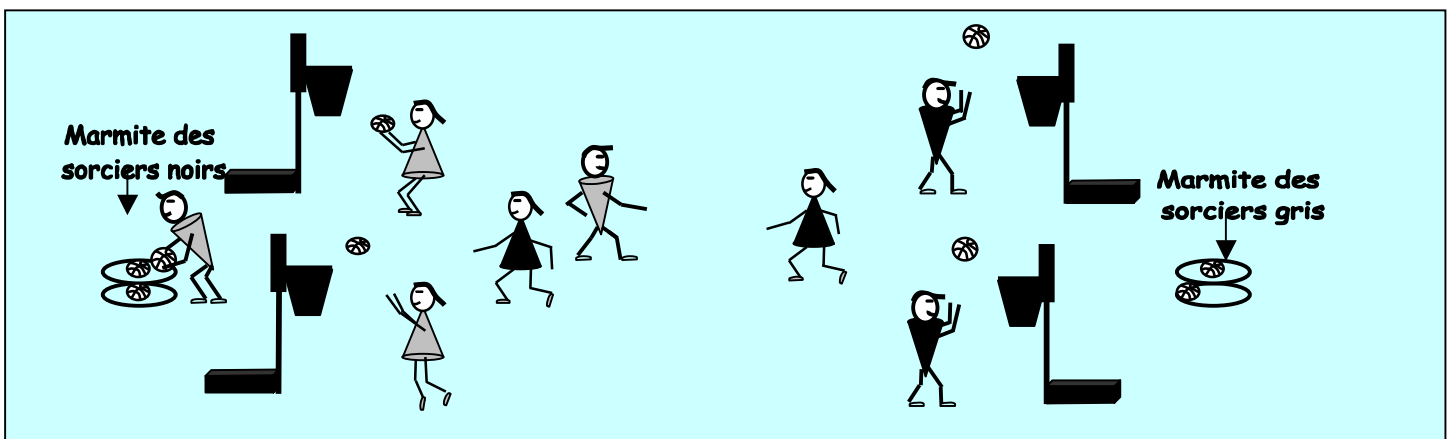
- 4 paniers de Babybasket réglés à 1m60 (2), 1m80 (2).
- 1 ballon T3 ou T5 par enfant
- 8 cerceaux, 6 cordes
- 8 plots

OBJECTIFS « BASKET »

- TIRER avec le ballon sur la poitrine
- LIRE le déplacement d'un adversaire et effectuer des courses d'évitement

1ère partie "Les boules magiques"

Déroulement de l'histoire : Tous les enfants sont «des petits sorciers» et ils sont divisés en 2 équipes (noirs et gris). Chaque équipe a une marmite qui contient des boules magiques (ballons). Attention ces boules magiques explosent au bout d'un moment et transforment les petits sorciers en «crapauds», donc il faut vider sa marmite et remplir celle de l'équipe adverse. Pour cela, il faut prendre une boule magique, aller jusqu'au panier de l'autre équipe en dribblant et marquer un panier. Alors on peut poser la boule magique dans la marmite de l'adversaire et revenir en courant en récupérant une autre.



Consignes à donner aux enfants

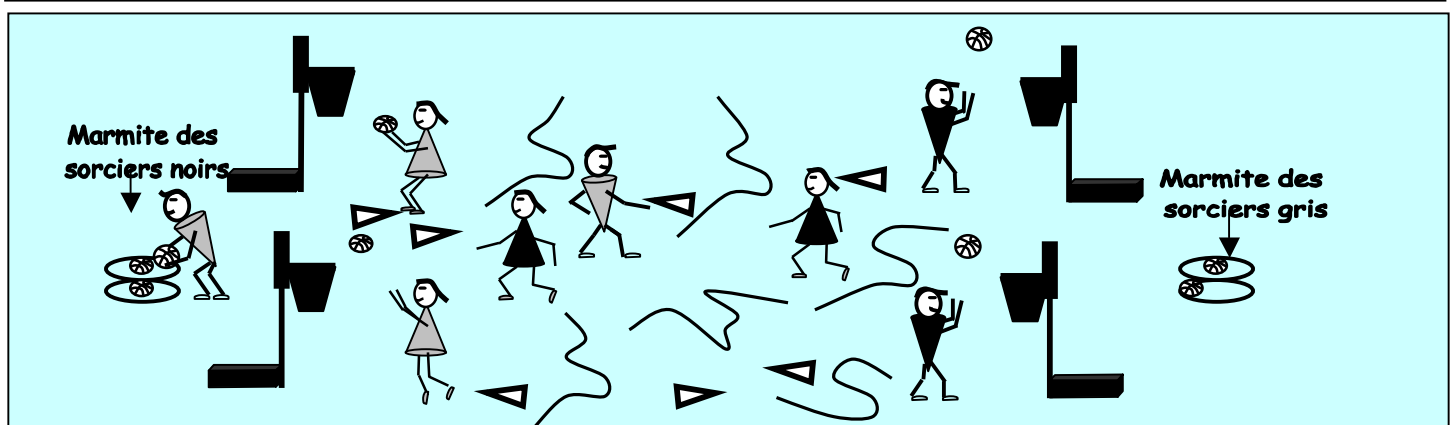
Passages 1, 2 et 3 : Donner uniquement le déroulement du jeu et veiller à ce que les joueurs marquent bien le panier avant de déposer le ballon. Le 1^{er} passage dure 1 minute, le second 2 minutes, pour le 3^{ème} veiller à faire gagner une équipe si elle a perdu lors des 2 premiers passages.

Passages 4 et 5 : Attention aux dragons

Des plots renversés qui font office de dragons sont répartis sur le terrain. « Ne vous approchez pas trop sinon le dragon vous mange les pieds ou vous les brûle avec ses flammes ». Entre les 2 passages, ils bougent et changent de place.

Passages 6, 7 et 8 : Attention aux serpents

Des cordes disposées sur le terrain font office de serpents qu'il faut éviter. « Si vous les touchez avec le pied ou le ballon, alors ils vous mordent ». Comme pour les dragons, ils se déplacent entre 2 manches.



L'école des sorciers suite...

SEANCE 4

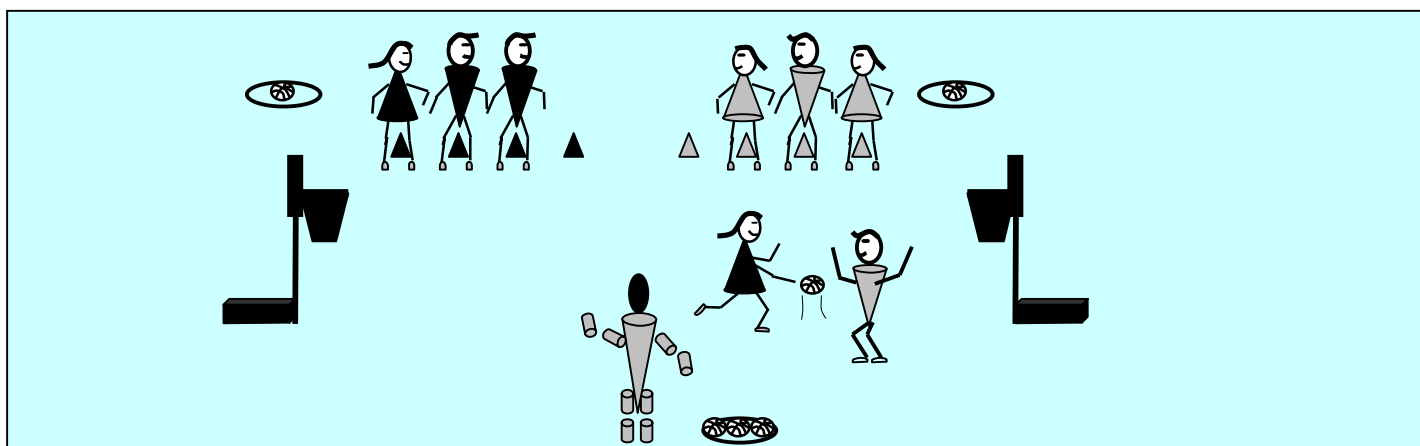
2ème partie "Les marmites gardées"



Suite de l'histoire : 1 équipe de sorciers se place dans les cerceaux (2 pieds à l'intérieur). Ils doivent protéger leur marmite que l'autre équipe tente de remplir en marquant un panier. Les sorciers qui sont dans les cerceaux doivent toucher un sorcier adverse, ainsi ils récupèrent son ballon qu'ils vont déposer dans la marmite adverse. Pour cela, bien sûr, ils peuvent alors sortir de leur cerceau. Lorsque l'entraîneur arrête le jeu, on compte les boules magiques dans chaque marmite, celle qui en a le plus explose et transforme les sorciers. Puis inversion des rôles, c'est à l'autre équipe d'aller dans les cerceaux pour protéger sa marmite.

Faire passer chaque équipe 2 fois dans les cerceaux soit 4 passages de 2 à 3 minutes chacun. Penser à faire changer les enfants de cerceau.

3ème partie "Match-béret"



Consignes à donner aux enfants

2 équipes de sorciers. Chaque joueur est derrière un plot. L'entraîneur lance le ballon et appelle par son prénom 1 joueur de chaque équipe. Le joueur qui récupère le ballon doit aller tenter un tir, l'autre joueur doit le gêner. Si un joueur marque, il amène le ballon dans la marmite de l'équipe adverse. L'équipe qui aura le plus de ballon, tous les joueurs seront transformés en crapaud. Attention l'entraîneur peut appeler 2, voire 3 enfants de la même équipe et même dire « SALADE » : tout le monde joue !!!

SEANCE 5

Les Z' animaux

Le MATERIEL NECESSAIRE :

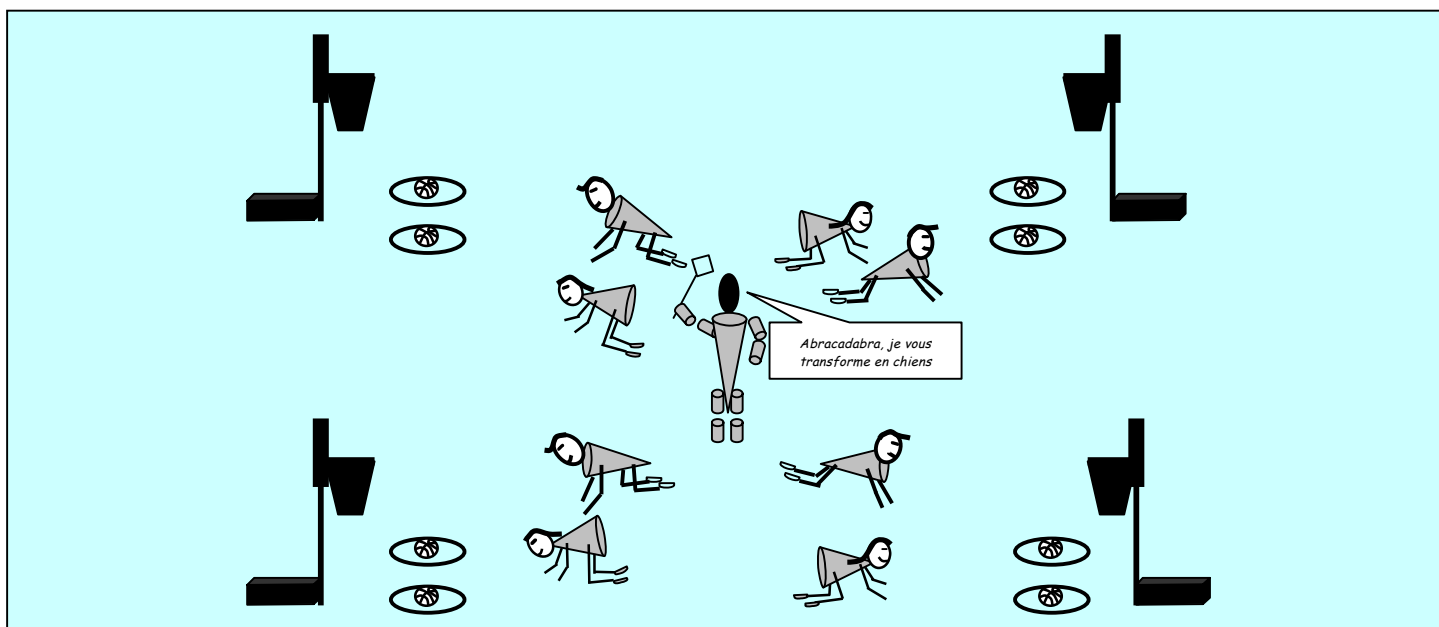
- ❑ 4 paniers de Babybasket réglés à 1m80.
- ❑ 1 ballon T3 ou T5 et 1 cerceau par enfant
- ❑ 4 bancs, 8 cerceaux
- ❑ 1 barre en plastique (baguette magique)

OBJECTIFS « BASKET »

- TIRER sans se mettre sous le panier.
- DRIBBLER à 1 main et contourner des obstacles

1ère partie "Le magicien nous transforme en ..."

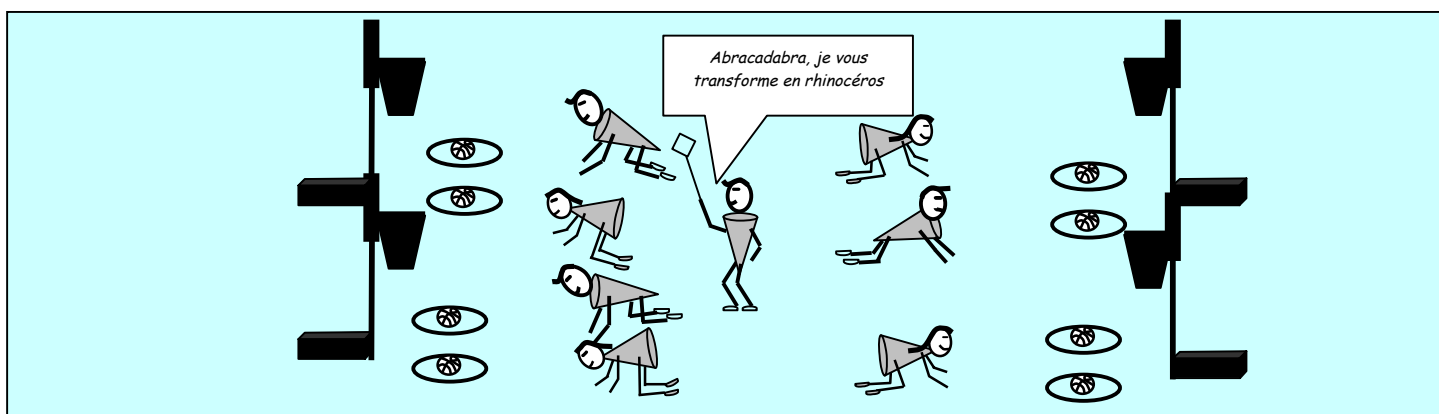
Déroulement de l'histoire : Tous les enfants sont réunis au centre du terrain par le grand magicien (entraîneur). A l'aide de sa baguette magique et à la formule « Abracadabra je vous transforme en ... », les enfants sont métamorphosés en animal annoncé par le magicien. Exemple : « Abracadabra je vous transforme en chiens », les enfants doivent aller jusqu'à un cerceau en imitant un chien. Ils récupèrent un ballon, redeviennent un babybasketteur pour marquer un panier. Dès le panier marqué, ils reviennent au centre du terrain en imitant à nouveau le « chien ».



Consignes à donner aux enfants

Les enfants sont transformés 8 fois par le « grand magicien » (chiens, chats, oiseaux, serpents, singes, lions, souris, crapauds). Attention il faut marquer le panier avant de revenir au centre du terrain ou lorsque le grand magicien rappelle les animaux.

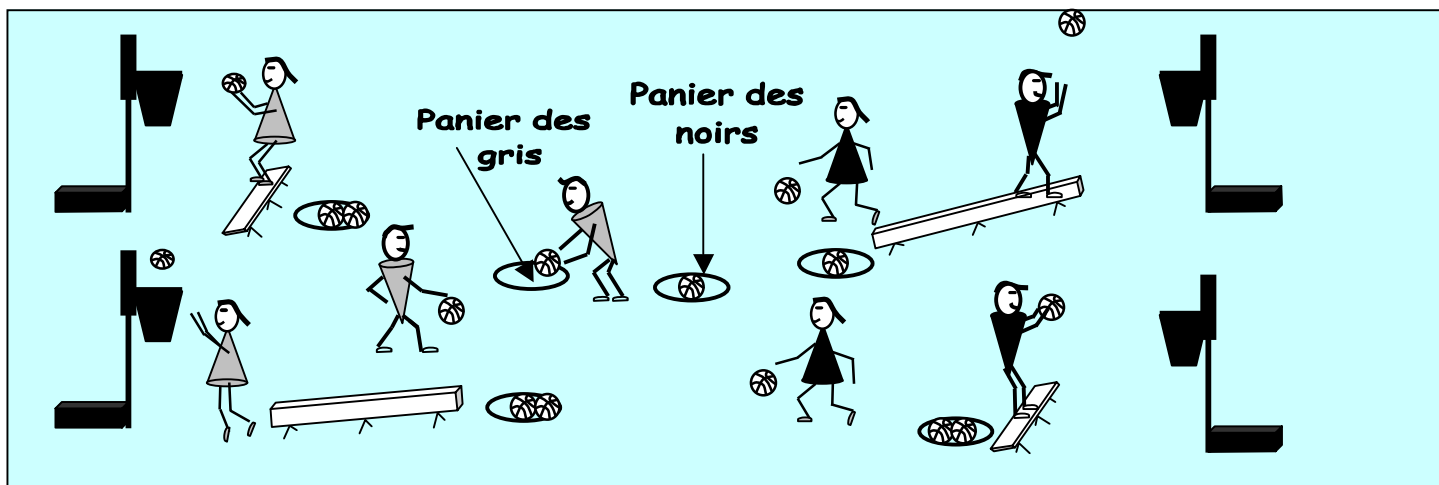
1 enfant magicien : Le grand magicien choisit un enfant et lui prête sa baguette magique, il transforme alors ses camarades en animal de son choix. TOUS les enfants passent au moins une fois en « petit magicien ».



Les Z' animaux suite...

SEANCE 5

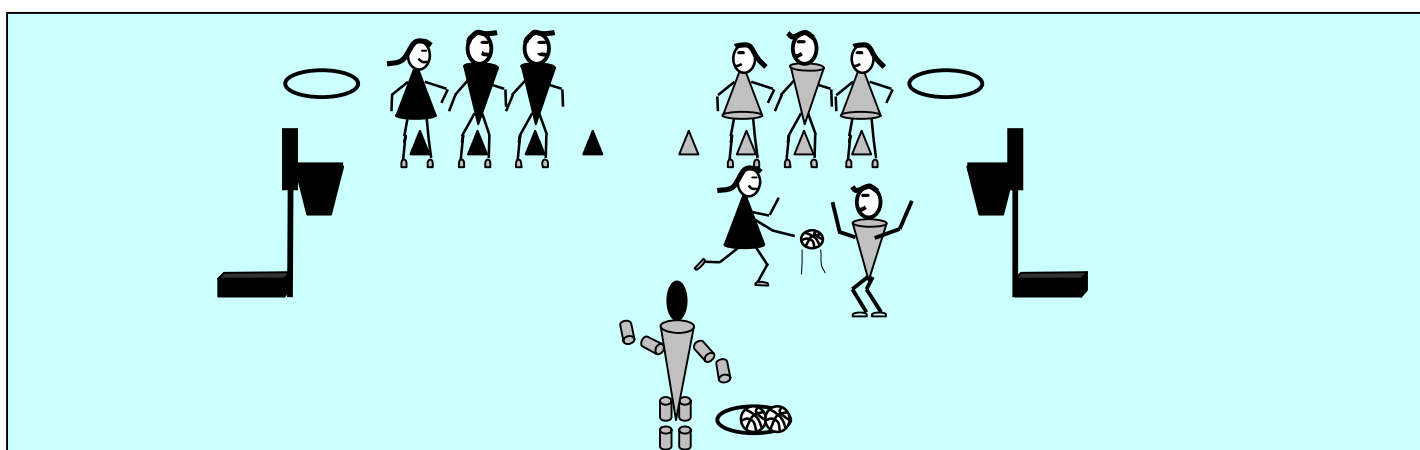
2ème partie "Les singes dans la jungle"



Suite de l'histoire : Les enfants sont transformés en petits singes et doivent aller chercher des noix de coco tombées des arbres. 2 équipes de singes sont constituées (gris et noirs). Les noix de coco sont dans un cerceau devant une branche d'arbre (banc) en long ou en travers. Pour ramener la noix de coco, il faut marquer un panier en sautant de la branche. Si je loupe, je remonte sur la branche pour retirer. Si la branche est dans sa longueur, je dois monter et avancer sur la branche en dribblant au sol.

Les petits singes doivent ramasser toutes les noix de coco, l'équipe qui en aura le plus, gagnera.

3ème partie "Match-béret"



Consignes à donner aux enfants

2 équipes de « petits singes » (gris et noirs), chaque joueur est derrière un plot. L'entraîneur lance le ballon et appelle par son prénom 1 joueur de chaque équipe. Le joueur qui récupère le ballon doit aller marquer un panier, l'autre joueur doit le gêner. Si un joueur marque, il garde le ballon pour le ramener dans le cerceau de son équipe. L'équipe avec le plus de noix de coco gagne.

SEANCE 6

Méchant CROCHET

Le MATERIEL NECESSAIRE :

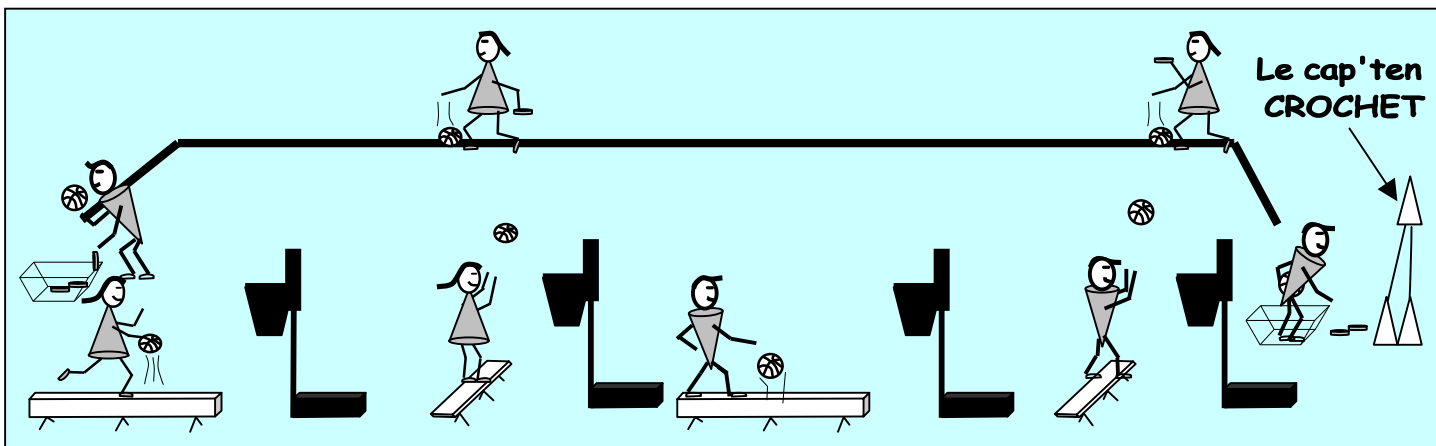
- ❑ 4 paniers de Babybasket réglés à 1m80.
- ❑ 1 ballon T3 ou T5 par enfant
- ❑ 4 bancs, 3 plots et 2 grandes barres

OBJECTIFS « BASKET »

- TIRER sans se mettre sous le panier.
- DRIBBLER à 1 main et contourner des obstacles

1ère partie "Le trésor de Crochet"

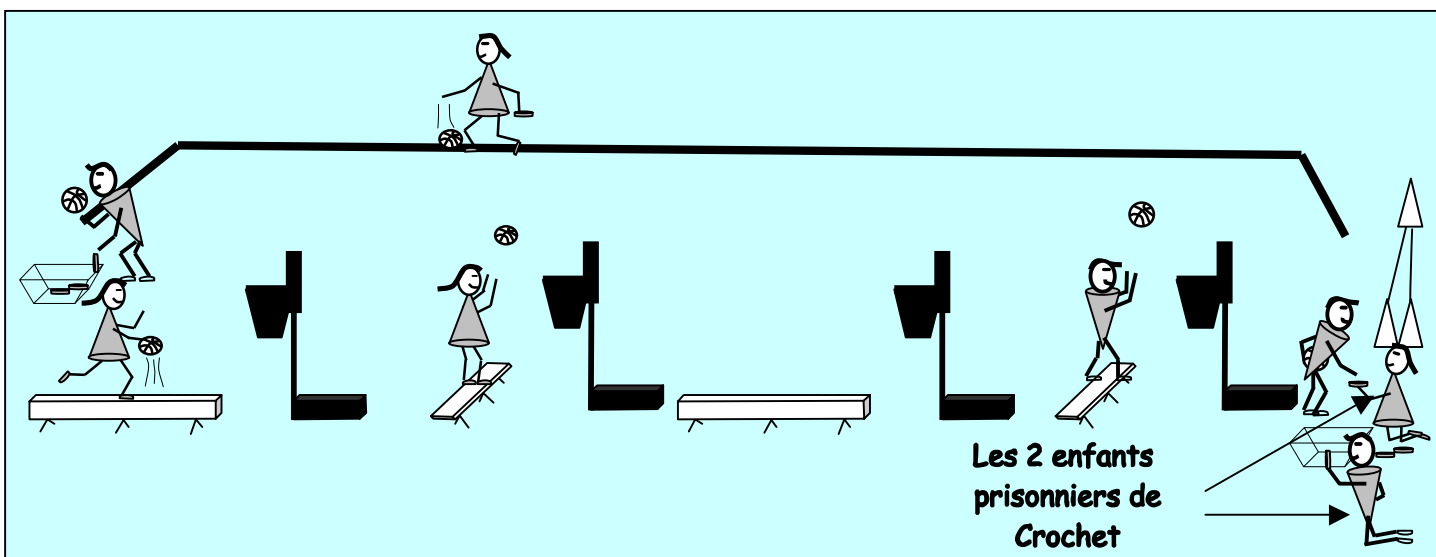
Déroulement de l'histoire : Tous les joueurs sont des «Pitère PAN», ils doivent se rendre jusqu'au repère du «Cap'ten CROCHET» (3 plots +2 barres) pour lui voler son trésor. Le «cap'ten CROCHET» est en train de dormir et il ne faut surtout pas le réveiller. Pour cela, il faut voler en passant d'un nuage (banc) à un autre. Il faut marquer le panier pour passer au suivant. Mettre une trentaine de bouchons, afin que les enfants passent 3 à 4 fois.



Consignes à donner aux enfants

Passage 1, 2 et 3 (un passage correspond au ramassage des 30 bouchons) : Laisser l'enfant découvrir le parcours, lui conseiller de sauter du banc pour pouvoir s'envoler comme Peter Pan afin de marquer plus facilement le panier.

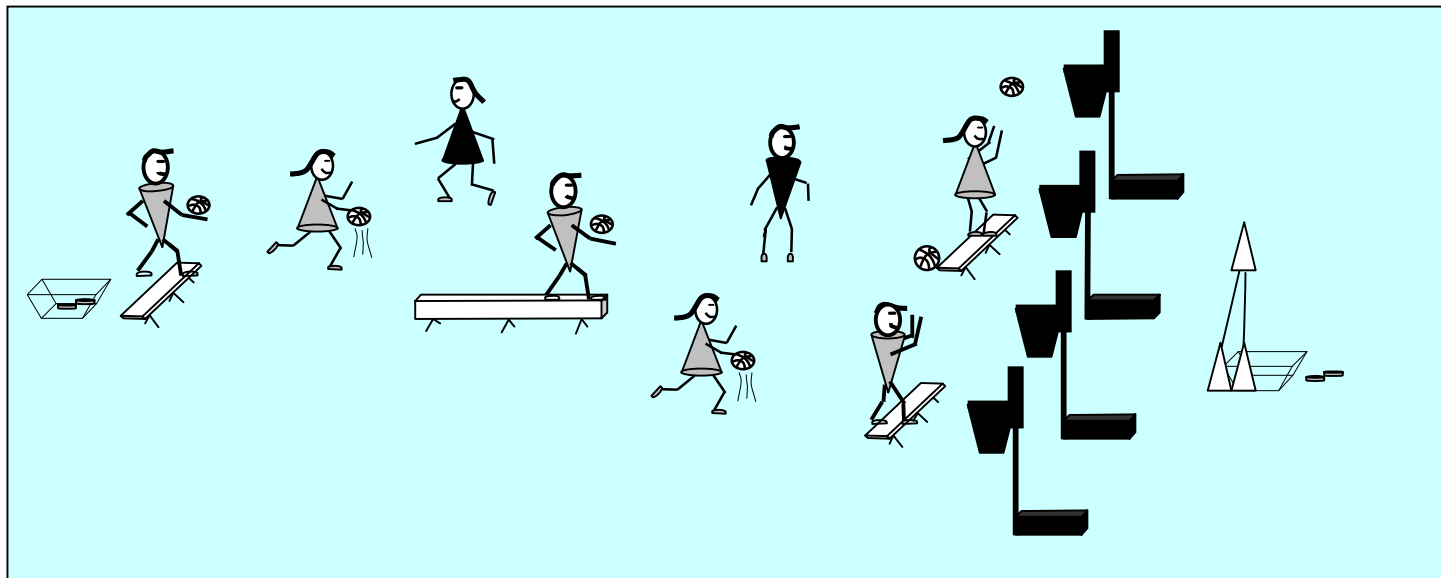
Passage 4, 5, 6 et 7 : Le «cap'ten Crochet» a fait prisonnier 2 enfants qu'il garde à côté de lui. Mais pendant son sommeil, les 2 enfants prisonniers en profitent pour donner les pièces d'or aux autres enfants qui réussissent les paniers. A chaque passage, il faut changer les 2 enfants prisonniers afin que tous le soient au moins une fois.



Méchant CROCHET suite...

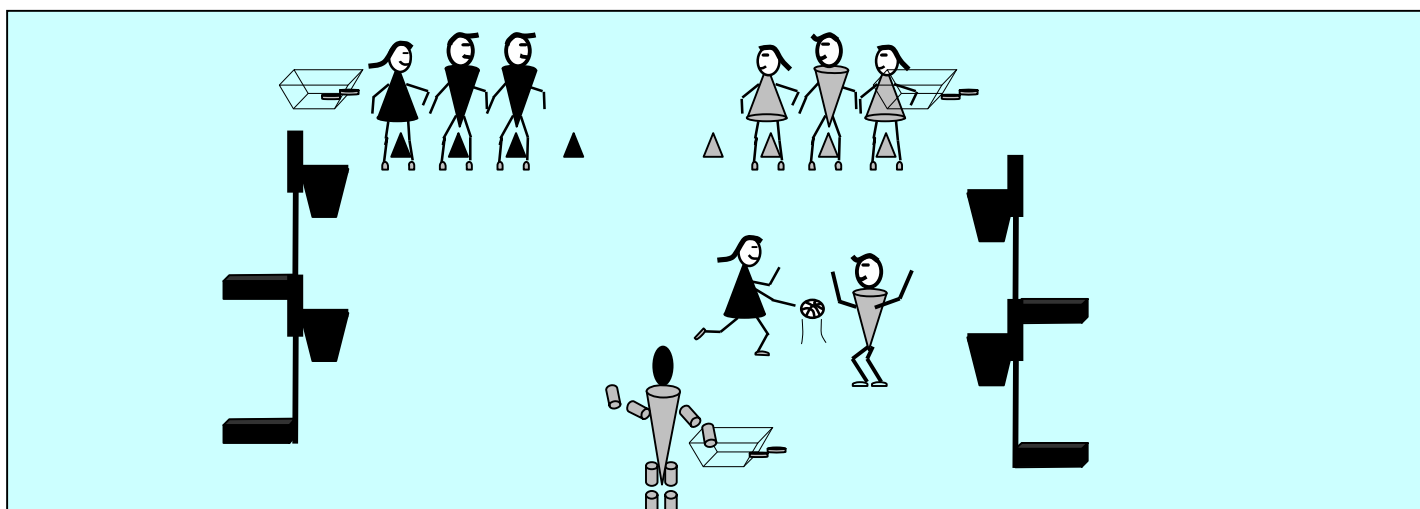
SEANCE 6

2ème partie "Attention aux pirates"



Suite de l'histoire : Le «cap'ten CROCHET» est maintenant protégé par les paniers, mais aussi par 2 pirates (noirs). Les enfants «Pitère Pan» partent de leur repère (banc de départ) et doivent aller sur l'un des nuages (bancs) près des paniers pour marquer et ainsi récupérer une pièce d'or du cap'ten. Attention s'ils sont touchés par un pirate ils doivent retourner à leur repère et recommencer, sauf s'ils sont sur un nuage (les pirates ne savent pas voler) ou s'ils ont une pièce d'or. Mettre une douzaine de pièces d'or et faire passer au moins une fois tous les enfants en pirate.

3ème partie "Match-béret"



Consignes à donner aux enfants

2 équipes de «Pitère PAN» sont constituées (gris et noirs). Chaque joueur est derrière un plot. L'entraîneur lance le ballon et appelle par son prénom 1 joueur de chaque équipe. Le joueur qui récupère le ballon doit aller tenter un tir, l'autre joueur doit le gêner. Si un joueur marque, il récupère une pièce d'or. Attention, chaque équipe peut marquer dans 2 paniers différents.

SEANCE 7

Halloween

Le MATERIEL NECESSAIRE :

- ❑ 4 paniers de Babybasket réglés à 1m80.
- ❑ 1 ballon T3 ou T5 par enfant
- ❑ 4 bancs, 14 plots, 10 cerceaux
- ❑ 2 paper boards, 2 grands cartons

OBJECTIF « BASKET »

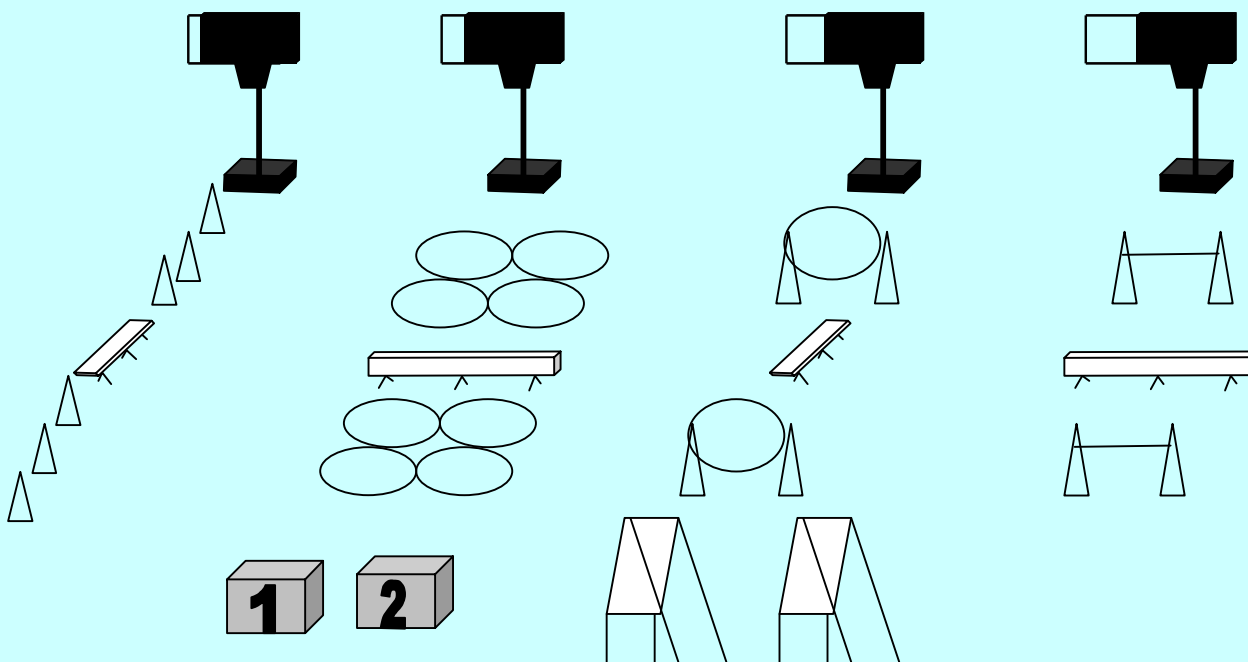
Moment de convivialité dans la vie de l'Ecole de Minibasket.

Organisation de la séance : Pour cette séance qui précède les vacances de la Toussaint, l'organisation est particulière. On peut la comparer à une mini-fête où il faut impliquer bien évidemment les enfants, mais aussi les parents. Il est judicieux d'organiser cette séance avec les autres joueur(se)s de l'Ecole de Minibasket : minipoussin(e)s et poussin(e)s, encadrés par les benjamin(e)s du club.

Il est demandé aux enfants de venir avec leur costume d'Halloween. Les benjamin(e)s qui encadrent sont aussi déguisés, ainsi que les éducateurs.

Le gymnase est organisé en différents ateliers et décoré en conséquence.

La séance est clôturée par un goûter préparé par les parents.



Déroulement de la séance :

Le facteur a laissé deux gros cartons numérotés 1 et 2, avec des instructions sur le dessus. « Pour ouvrir ces cartons et découvrir ce qu'ils contiennent vous devez reconstituer le grand puzzle sur le tableau et reconnaître l'image. Pour récupérer un morceau du puzzle, vous devez réussir un panier sur les ateliers. ATTENTION vous devez IMPERATIVEMENT commencer par reconstituer le puzzle pour ouvrir le 1er carton »

Selon le nombre d'enfants, soit chaque enfant a un ballon, soit des colonnes sont constituées avec 2 ou 3 ballons. Dès qu'un joueur a le ballon sur un atelier, il effectue le parcours, tente un seul tir, s'il réussit alors il récupère de la part du responsable de l'atelier (benjamin) un morceau de puzzle, qu'il doit ramener au tableau. Chaque morceau de puzzle est numéroté, l'adulte le collera à l'aide de pâte à fixer sur la grande feuille quadrillée et numérotée. Le joueur repart sur un autre atelier, il doit les enchaîner les uns après les autres jusqu'à ce que le puzzle soit totalement composé et l'image reconnaissable.

OUVERTURE du PREMIER CARTON : à l'intérieur se trouve une grosse enveloppe avec autant de petites enveloppes que d'ateliers et un texte : « Bravo vous avez reconstitué le 1^{er} puzzle, maintenant vous avez tout ce qui faut pour reconstituer le second puzzle et ainsi pouvoir ouvrir le 2^{ème} carton ».

Dans le second carton, les enfants auront la chance de trouver des confiseries.

Halloween suite...

SEANCE 7



1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31	32
33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56
57	58	59	60	61	62	63	64
65	66	67	68	69	70	71	72
73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88
89	90	91	92	93	94	95	96

Les deux puzzles et la grille quadrillée servant à leur reconstitution.



SEANCE 8

Perdus dans la forêt

Le MATERIEL NECESSAIRE :

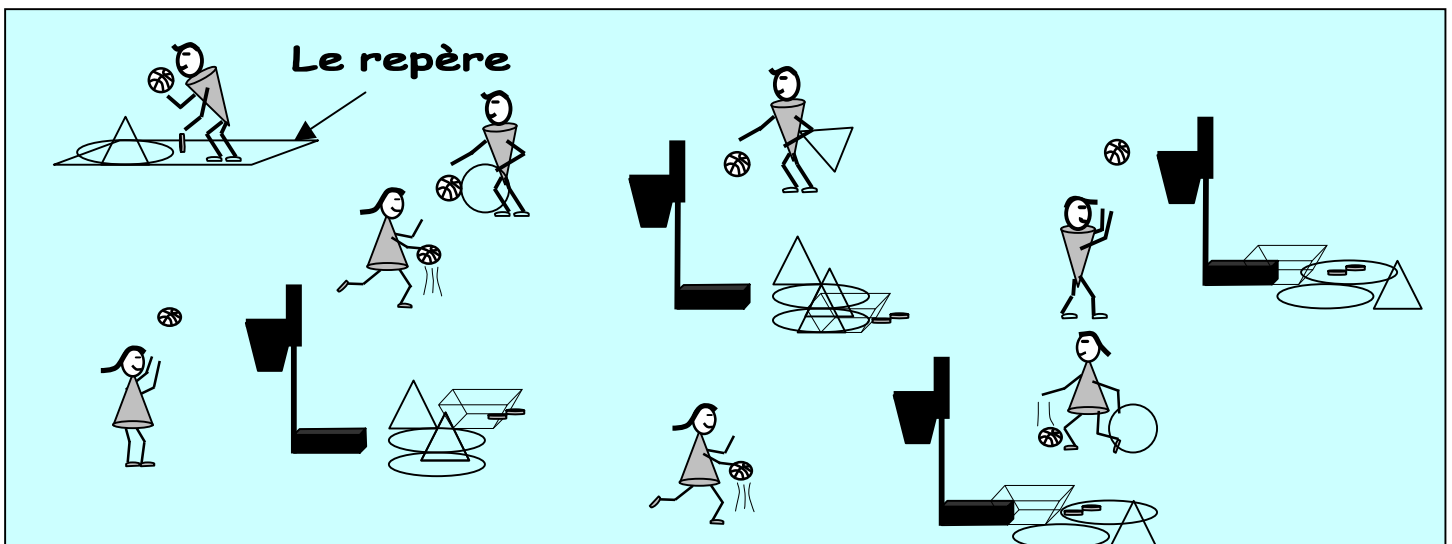
- ❑ 4 paniers de Babybasket réglés à 1m80.
- ❑ 1 ballon T3 ou T5 par enfant
- ❑ Des bouchons en plastique, des plots et des cerceaux

OBJECTIF « BASKET »

DRIBBLER à 1 main et contourner des obstacles

1ère partie "Récupérons des objets dans la forêt"

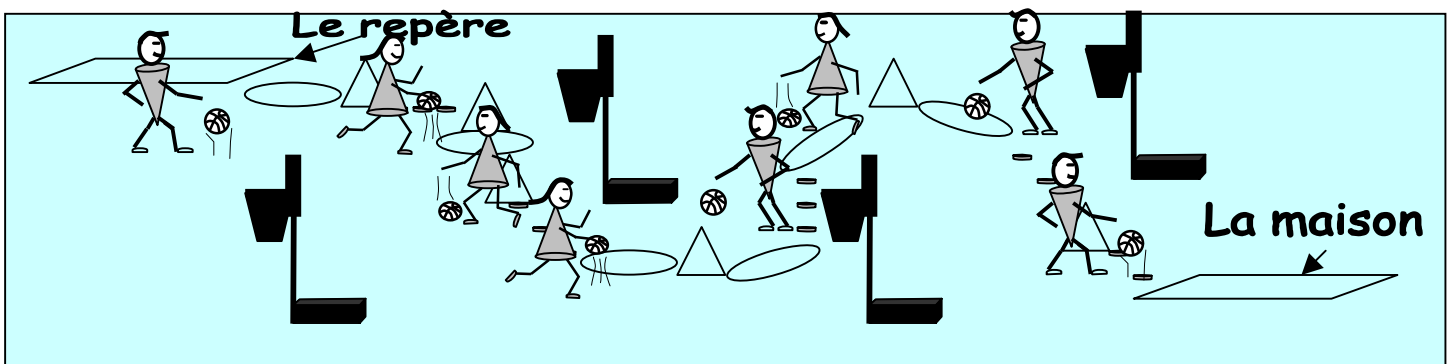
Déroulement de l'histoire : Tous les enfants sont des petits «POUCES». Ils sont perdus dans la forêt du méchant ogre. Afin de sortir de cette forêt, ils doivent récupérer un maximum d'objets (bouchons, cerceaux, plots). Pour cela ils doivent réussir un panier puis prendre un seul objet et le ramener dans leur repère. Mais attention, l'ogre rode dans la forêt, dès que l'entraîneur l'entend arriver, il cache les enfants derrière une porte et ils attendent que l'ogre reparte. Mais lorsque les enfants reviennent, le repère est vidé.



Consignes à donner aux enfants

Passage 1, 2 : (un passage correspond au passage de l'ogre toutes les 3 à 4 minutes) Tous les déplacements se font en dribblant, même et surtout pour ramener les objets dans le repère.

Passage 3 et 4 : Pour aller plus vite, les enfants peuvent réussir 2 paniers et ainsi ramener 2 objets au repère. Lorsque tous les objets ont été ramenés dans le repère, les enfants mettent bout à bout les objets du repère à leur maison.



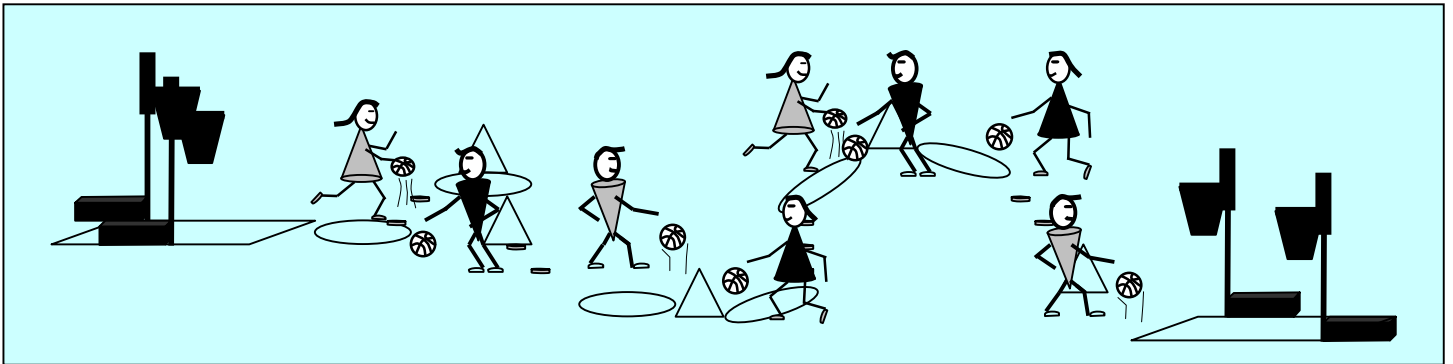
Perdus dans la forêt suite...

SEANCE 8

2ème partie "Suivons le chemin"

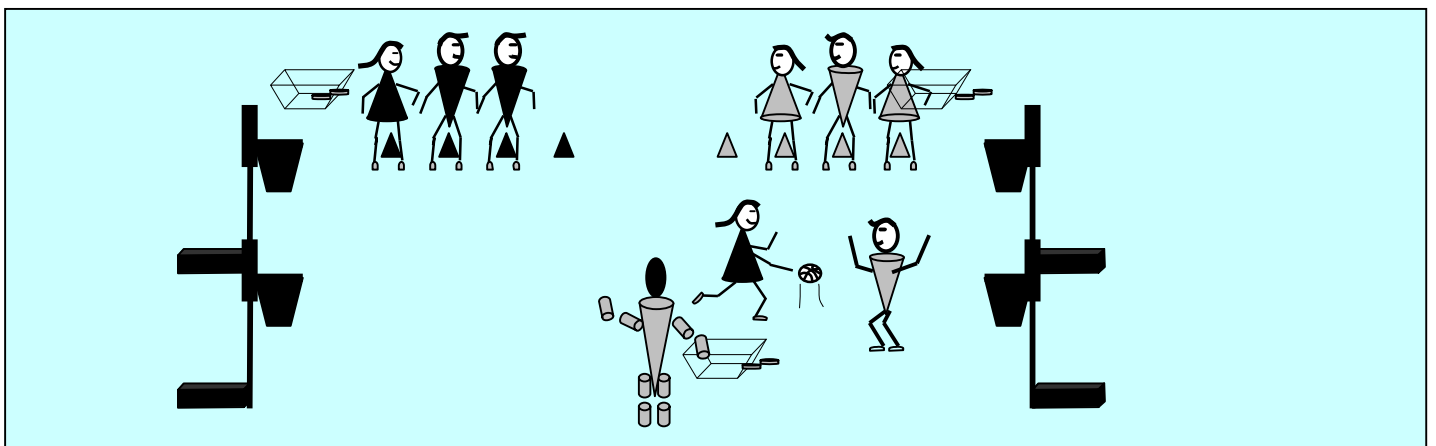
Consignes à donner aux enfants

Lorsque le chemin est constitué, 4 joueurs se placent dans la maison et 4 autres dans le repère. Au signal de l'entraîneur, les enfants dans le repère doivent se rendre dans la maison et inversement pour les autres en suivant le chemin en dribblant.



Suite de l'histoire : 2 équipes de petits «POUCES» sont constituées (gris et noirs), Chaque équipe a sa maison avec 2 paniers. Un joueur pour sortir de sa maison doit marquer sur un panier. Il peut alors récupérer un objet sur le chemin et le ramener dans sa maison. Lorsque tous les objets sont ramassés, chaque équipe les compte. Puis les équipes peuvent aller récupérer un objet chez l'autre équipe, pour cela le joueur doit marquer un panier chez l'équipe adverse. Au bout de 2 à 3 minutes, l'entraîneur arrête le jeu et compte les objets chez chaque équipe.

3ème partie "Match-béret"



Consignes à donner aux enfants

Les 2 équipes sont conservées (gris et noirs). Chaque joueur est derrière un plot. L'entraîneur lance le ballon et appelle par son prénom 1 joueur de chaque équipe. Le joueur qui récupère le ballon doit aller marquer un panier, l'autre joueur doit le gêner. Si un joueur marque, il récupère un caillou. Attention, chaque équipe peut marquer dans 2 paniers différents. Plusieurs joueurs peuvent être appelés en même temps. Et lorsque l'entraîneur dit «SALADE», tous les joueurs participent.

SEANCE 9

Le labyrinthe

Le MATERIEL NECESSAIRE :

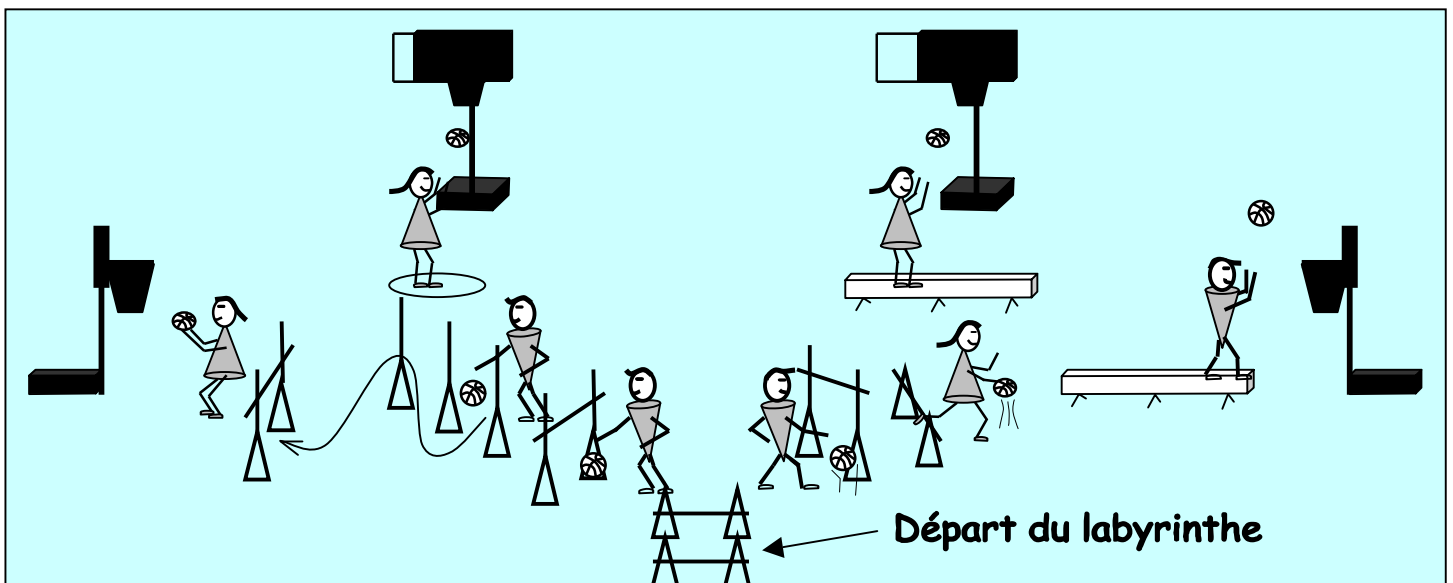
- ❑ 4 paniers de Babybasket
- ❑ 1 ballon T3 ou T5 par enfant
- ❑ 2 bancs, 12 plots, 20 barres en plastique

OBJECTIF « BASKET »

DRIBBLER à une main et contourner les obstacles

1ère partie "Découvrons le labyrinthe"

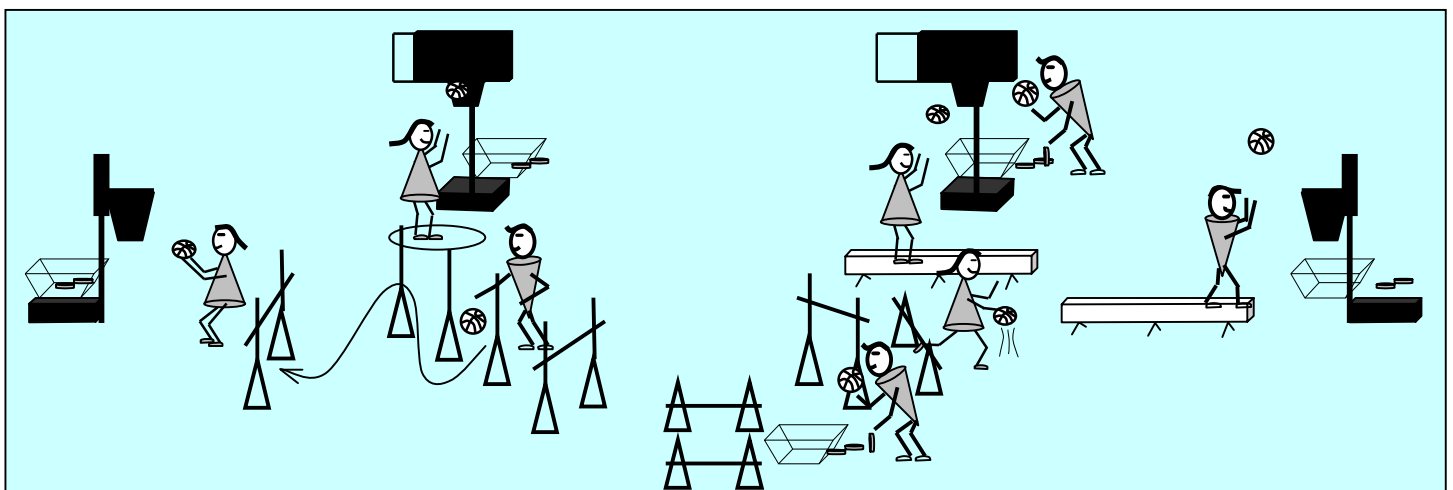
Déroulement de l'histoire : Tous les enfants sont des petites « souris ». Ils doivent retrouver leur chemin dans le labyrinthe. Il y a un seul départ et 4 chemins qui mènent aux 4 paniers. Dans un premier temps, les enfants découvrent les 4 chemins et doivent réussir à marquer sur chaque panier.



Suite de l'histoire :

Des bouts de fromage (bouchons) sont placés derrière les paniers, les souris doivent les ramener en passant par le labyrinthe à l'aller comme au retour après avoir marqué un panier.

Effectuer 2 passages (tous les bouchons ramassés), puis augmenter la difficulté sur un panier (en le montant par exemple), ainsi le panier réussi sur ce panier permet de ramener 2 morceaux de fromage.



Le labyrinthe

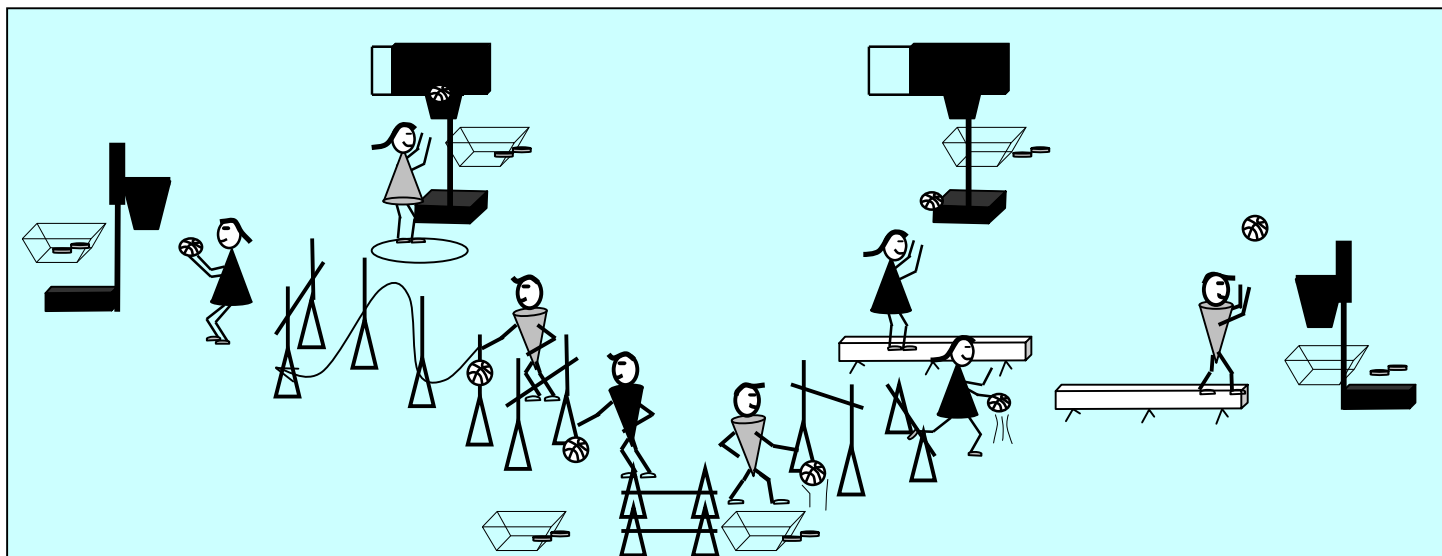
suite...

SEANCE 9

2ème partie "Souris des villes, souris des champs"

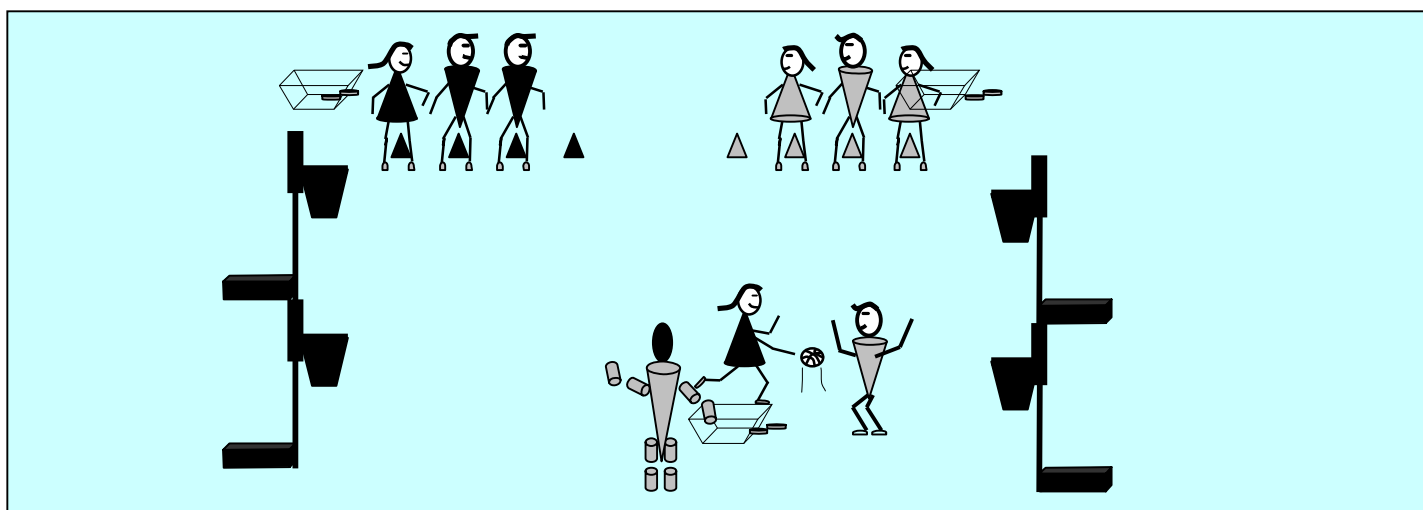
Consignes à donner aux enfants

Deux équipes de souris sont constituées (gris, noirs). Chaque équipe a sa réserve, les souris doivent récupérer des bouts de fromage. Dès qu'ils sont tous ramassés, chaque équipe les compte. Les souris qui en ramassent le plus, gagnent.



3ème partie

"Match-béret"



Consignes à donner aux enfants

Les 2 équipes de « petites souris » sont conservées (gris et noirs). Chaque joueur est derrière un plot. L'entraîneur lance le ballon et appelle par son prénom 1 joueur de chaque équipe. Le joueur qui récupère le ballon doit aller marquer, l'autre joueur doit le gêner. Si un joueur marque, il récupère un bout de fromage. Attention, chaque équipe peut marquer dans 2 paniers différents. Plusieurs joueurs peuvent être appelés en même temps. Et lorsque l'entraîneur dit « SALADE », tous les joueurs participent.

SEANCE 10

Le facteur n'est pas passé...

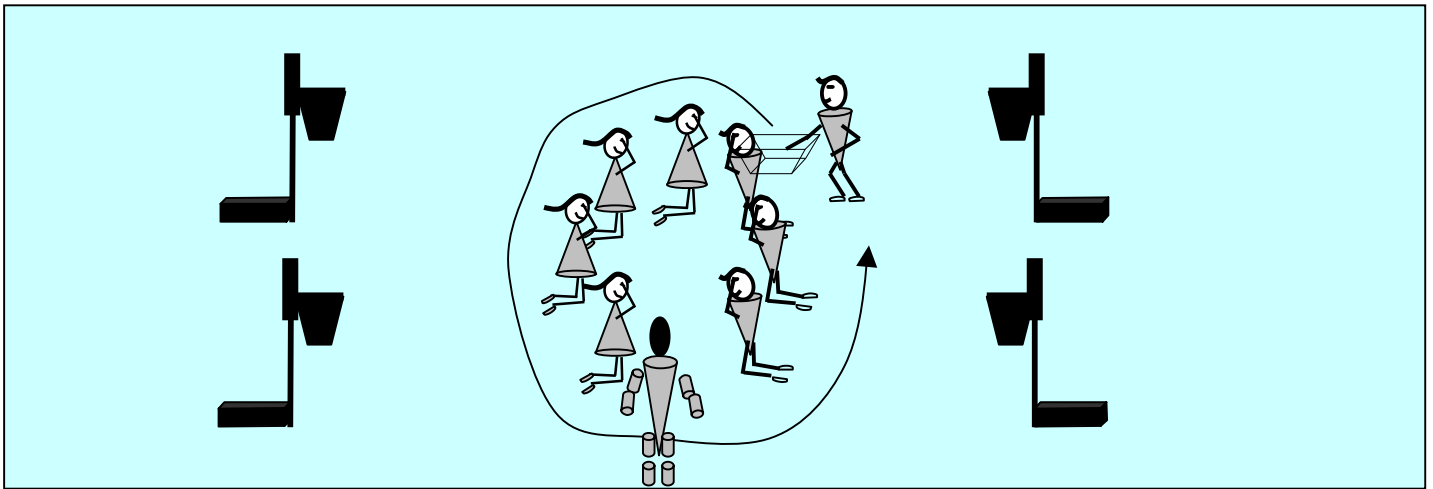
Le MATERIEL NECESSAIRE :

- ❑ 4 paniers de Babybasket réglés à 1m80.
- ❑ 1 ballon T3 ou T5 par enfant
- ❑ Des bouchons en plastique, des plots et cerceaux
- ❑ Une bassine ou corbeille

OBJECTIFS « BASKET »

Le TIR, Le DRIBBLE et jeux d'évitement

Lire le courrier



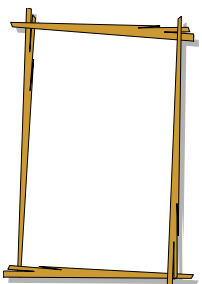
Déroulement de l'histoire : L'entraîneur a préparé une corbeille (ou bassine) dans laquelle se trouvent des bouts de papiers. Un joueur prend la corbeille et devient le facteur. Les autres enfants doivent s'asseoir en rond et chanter : « *Le facteur n'est pas passé, il ne passera jamais, lundi, mardi, mercredi, jeudi, vendredi, samedi, dimanche* ». A ce moment ils mettent leurs mains sur leurs yeux et le facteur va déposer un bout de papier derrière l'un d'eux. Tout le monde découvre ce qui est écrit sur le courrier et les joueurs doivent le réaliser. Tous les enfants doivent passer au moins une fois facteur au cours de la séance.



LE CHAT et la SOURIS

Déroulement du jeu :

1 chat au milieu du terrain et les souris derrière les paniers, au signal de l'entraîneur les souris ont 10 secondes pour traverser le terrain sans se faire toucher. Une souris touchée devient chat, la dernière souris gagne le jeu. Le refaire avec 1 ballon par joueur.



LE MIROIR

Déroulement du jeu :

Tous les joueurs ont un ballon et doivent faire exactement ce que fait l'entraîneur : déplacements en dribblant en avant, en arrière, sur le côté, sur place, lever la tête, mettre la main sur la tête ... Le refaire avec un joueur qui sert de guide et les autres le copient.

Le facteur n'est pas passé ... suite...

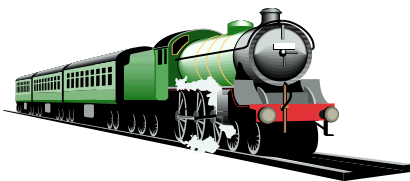
SEANCE 10



Les shooteurs

Déroulement du jeu :

Tous les joueurs ont un ballon, au signal de l'entraîneur, ils doivent aller marquer le plus de paniers possibles. Dès que l'entraîneur les rappelle (45 secondes), les enfants annoncent le nombre de paniers marqués individuellement. Le refaire en changeant de panier après chaque tir.



Le petit train

Déroulement du jeu :

Les enfants se mettent en file indienne, en se tenant par les épaules. Le petit train doit suivre les consignes du chef de gare (l'entraîneur) : avancer, reculer, sur le côté, accélérer, tourner à droite, à gauche, passer entre 2 adultes ...Le refaire avec un ballon par joueur.



Les déménageurs

Déroulement du jeu :

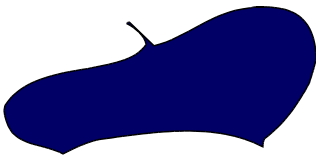
Des plots, des cerceaux, des lattes sont placées derrière 2 paniers, les enfants après avoir réussi 1 panier peuvent ramasser un objet et l'amener derrière les 2 autres paniers situés en face. Avant de le poser, l'enfant doit réussir un panier. Dès que les enfants tombent sur ce courrier, ils doivent déménager les objets des 2 paniers aux 2 autres.



La course

Déroulement du jeu :

Les enfants se mettent tous sur la même ligne et au top départ, ils doivent faire le tour des 4 paniers. Le premier arrivé gagne. Le faire 2 fois sans ballon et 2 fois avec un ballon par enfant en dribblant.



Le beret

Déroulement du jeu :

2 équipes sont constituées. Chaque joueur a un numéro attribué. Les numéros appelés entrent sur le terrain pour marquer. Chaque équipe peut marquer sur 2 paniers.



Pause boisson

Déroulement du jeu :

Tous les enfants ont le droit de se reposer et d'aller boire un coup...

SEANCE 11

Les dinosaures

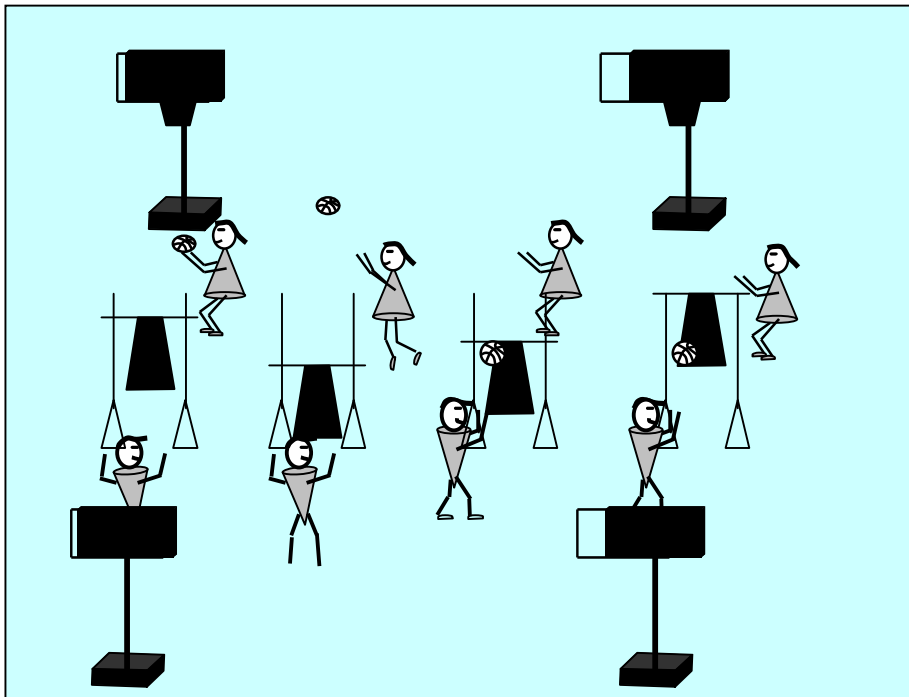
Le MATERIEL NECESSAIRE :

- ❑ 4 paniers de Babybasket réglés à 1m80.
- ❑ 1 ballon T3 ou T5 par enfant
- ❑ 20 plots
- ❑ 12 barres et 4 grands dossards

OBJECTIFS « BASKET »

1^{ères} NOTIONS de PASSES

1^{ère} partie "Les dinosaures croque-ballons"



Déroulement de l'histoire : Les enfants sont par 2 avec 1 ballon. 4 dinosaures ont été construits avec 2 barres verticales et 1 barre horizontale où un dossard est glissé. La hauteur de la barre verticale et du dossard varie pour chaque dinosaure.

1^{er} temps : les enfants étant par 2, se placent de chaque côté d'un dinosaure. Ils doivent se faire des passes sans que le dinosaure touche le ballon. Au signal de l'entraîneur : « CHANGER », ils doivent changer de dinosaure et se faire à nouveau des passes.

2^{ème} temps : L'entraîneur rajoute un deuxième signal, « PANIER », alors le joueur qui a le ballon doit aller marquer un panier, puis il revient faire des passes à son coéquipier jusqu'au prochain signal (« CHANGER » ou « PANIER »)

Suite de l'histoire :

3^{ème} temps : lorsque l'entraîneur signale « PANIER », le premier joueur qui a le ballon va marquer un panier puis il revient faire une passe à son coéquipier par-dessus le dinosaure. Il va alors à son tour marquer un panier puis il revient faire des passes en attendant le prochain signal (« CHANGER » ou « PANIER »).

4^{ème} temps : Montrer aux enfants que lorsque les dinosaures sont grands, on peut utiliser une passe avec un rebond au sol pour faire passer le ballon entre les jambes des dinosaures.

5^{ème} temps : Comme lors du 3^{ème} temps les enfants doivent marquer chacun un panier, mais en revenant, ils doivent changer de dinosaures. La séquence s'arrête lorsqu'ils sont passés par-dessus ou par-dessous les 4 dinosaures.

6^{ème} temps : Encore un nouveau signal : « CHANGER DE COPAIN ET DE COPINE », ils doivent se mettre avec un autre joueur en restant du même côté.

Les dinosaures

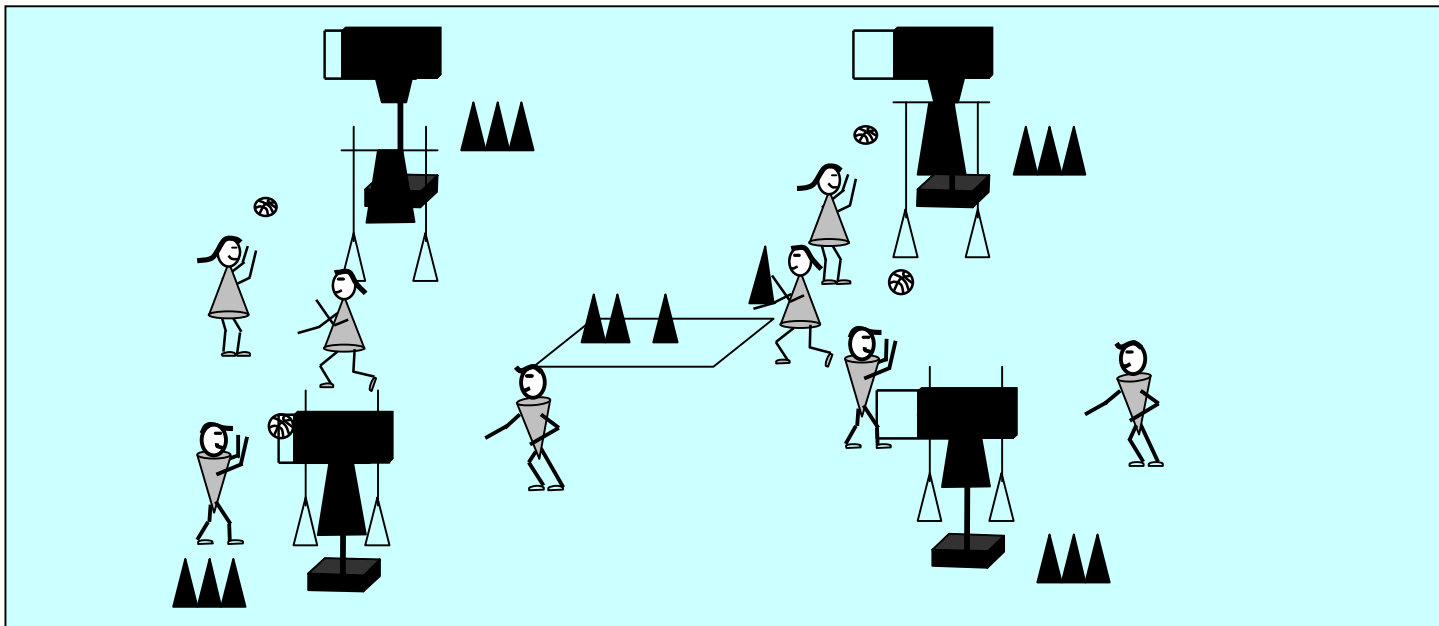
suite...

SEANCE 11

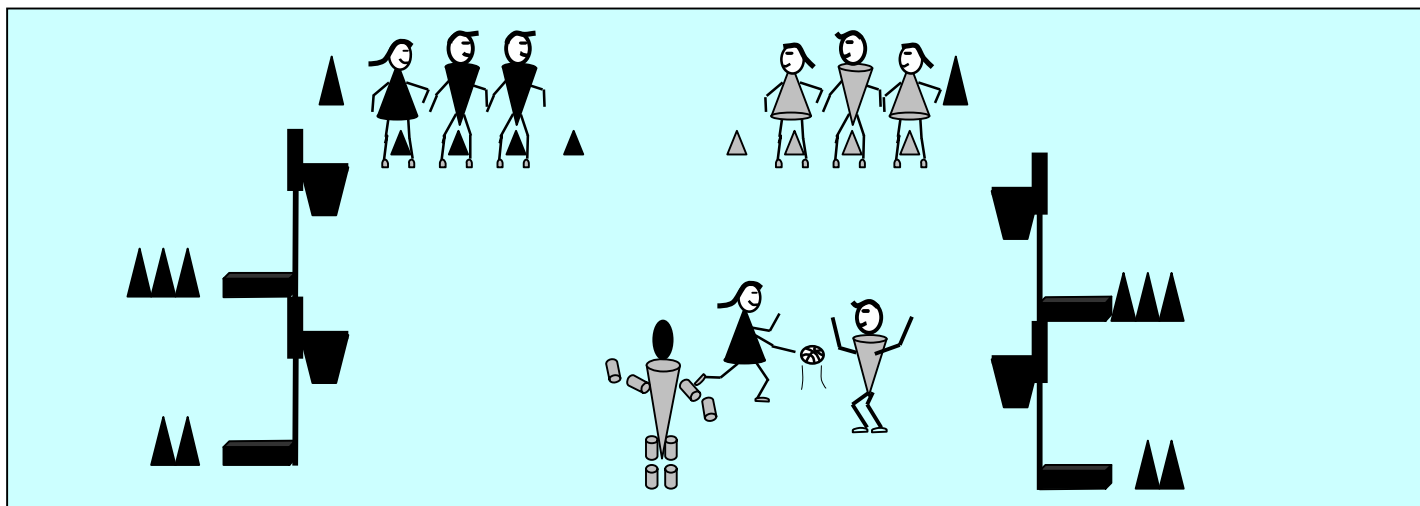
2ème partie "Les oeufs des dinosaures"

Consignes à donner aux enfants

A présent, les 4 dinosaures protègent chacun un panier. Derrière chaque panier, les dinosaures ont fait leurs nids et ont pondu leurs œufs (plots). Les enfants doivent aller marquer des paniers en se faisant des passes. Lorsqu'ils marquent un panier, ils peuvent récupérer un œuf et le ramener



3ème partie "Match-béret"



Consignes à donner aux enfants

Les 2 équipes de « chasseurs de dinosaures » sont constituées (gris et noirs). Chaque joueur est derrière un plot. L'entraîneur lance le ballon et appelle par son prénom 1 joueur de chaque équipe. Le joueur qui récupère le ballon doit aller marquer, l'autre joueur doit le gêner. Si un joueur marque, il récupère un œuf de dinosaure. Attention, chaque équipe peut marquer dans 2 paniers différents. Attention, plusieurs joueurs peuvent être appelés en même temps. Et lorsque l'entraîneur dit « SALADE », tous les chasseurs participent.

SEANCE 12

Au feu, les pompiers

Le MATERIEL NECESSAIRE :

- ❑ 4 paniers de Babybasket réglés à 1m80.
- ❑ 1 ballon T3 ou T5 par enfant
- ❑ 16 plots

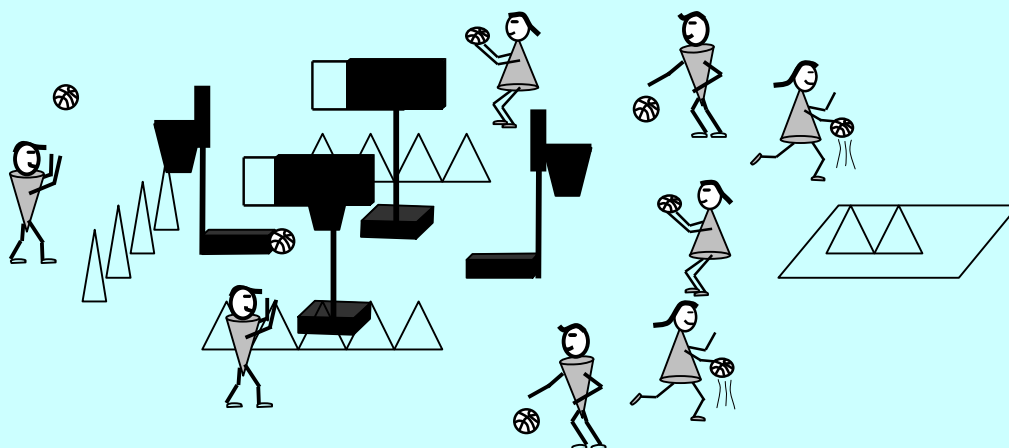
OBJECTIF « BASKET »

TIRER à mi-distance

1ère partie "la maison qui brûle"

Déroulement de l'histoire

Tous les enfants sont des pompiers, ils ont chacun une bombe d'eau (ballon). Ils doivent éteindre le feu qui entoure la maison de paniers. Pour cela, il faut réussir un panier et récupérer une flamme (plot) qu'il faut vite ramener (ça brûle) dans le puits afin de l'éteindre. Lorsque toutes les flammes sont ramenées, le feu est éteint.



Suite de l'histoire :

Attention, avant d'aller éteindre le feu, les enfants doivent chanter : « Au feu, les pompiers, la maison qui brûle, au feu les pompiers, la maison brûlée... ».

1^{er} temps : les plots sont placés sous le panier.

2^{ème} temps : les plots sont placés différemment d'un panier à l'autre (de 50cm à 1m devant le panier)

3^{ème} temps : les plots sont encore éloignés (1 à 2 mètres du panier)

Au feu, les pompiers

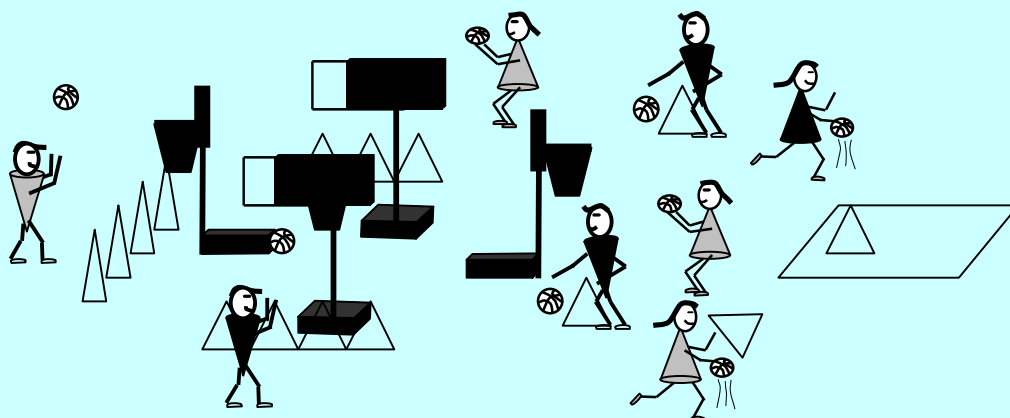
suite...

SEANCE 12

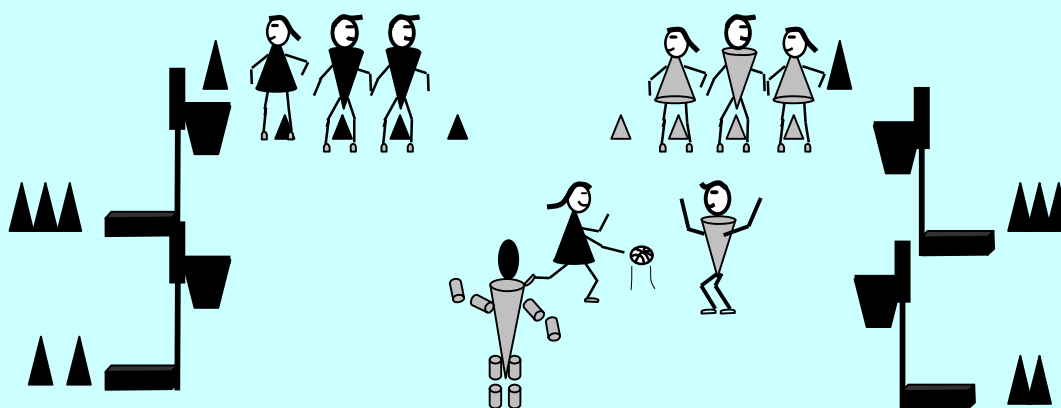
2ème partie "Attention aux pyromanes"

Suite de l'histoire

A présent, 2 équipes sont constituées. Les gris sont les pompiers, les noirs sont des pyromanes. Après avoir marqué un panier, les pompiers récupèrent une flamme pour la mettre dans le puits. Au contraire, les pyromanes doivent amener les flammes devant les paniers après avoir marqué un panier. Au bout de 2 à 3 minutes, on compte le nombre de flammes ramenées dans le puits, puis inversion des rôles.



3ème partie "Match-béret"



Consignes à donner aux enfants

Les 2 équipes de « pompiers » sont gardées (gris et noirs). Chaque joueur est derrière un plot. L'entraîneur lance le ballon et appelle par son prénom 1 joueur de chaque équipe. Le joueur qui récupère le ballon doit aller marquer, l'autre joueur doit le gêner. Si un joueur marque, il récupère une flamme. Attention, chaque équipe peut marquer dans 2 paniers différents. Attention, plusieurs joueurs peuvent être appelés en même temps. Et lorsque l'entraîneur dit «SALADE», tous les enfants participent.

SEANCE 13

La boîte mystérieuse

Le MATERIEL NECESSAIRE :

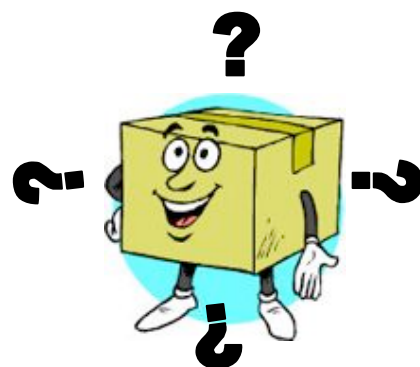
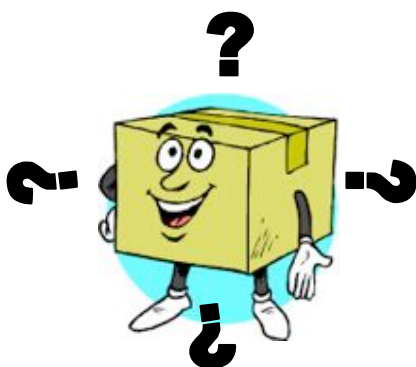
- ❑ 4 paniers de Babybasket réglés à 1m80.
- ❑ 1 ballon T3 ou T5 par enfant
- ❑ 1 boîte de chaussure, plots, cerceaux, bouchons
- ❑ Des bonbons

OBJECTIFS « BASKET »

TIRER, DRIBBLER et EVITER
l'adversaire

Déroulement de l'histoire

L'adulte annonce aux enfants qu'une personne lui a donné une boîte qu'il faut utiliser pendant la séance de Babybasket. La boîte est dans un sac plastique et elle est emballée de papiers journaux. L'emballage retiré, on peut lire sur le couvercle le texte ci-après :



La BOÎTE MYSTERIEUSE

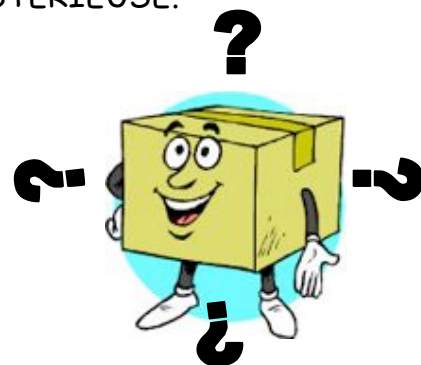
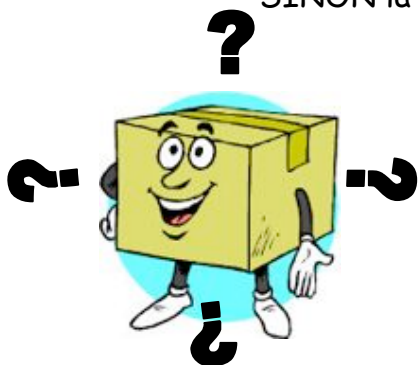
Ceci est une boîte mystérieuse qui contient une surprise. Pour l'ouvrir, il faut retirer tous les papiers numérotés qui l'entourent. Mais pour retirer le papier, il faut réussir le JEU inscrit sur le papier.

ATTENTION, il faut :

- ❑ Bien suivre l'ordre des numéros
- ❑ Bien réussir les exercices

SINON la SURPRISE disparaîtra de la BOITE MYSTERIEUSE.

BONNE CHANCE

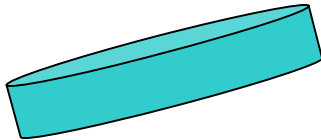


1^{er} JEU :

Il faut ramener tous les bouchons qui sont derrière les paniers.

ATTENTION, on ne peut ramener qu'un seul bouchon à la fois et après avoir marqué un panier

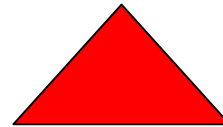
SINON la SURPRISE disparaîtra de la BOÎTE



2^{ème} JEU :

Il faut aller chercher tous les plots qui sont derrière le panier.

ATTENTION, on ne peut prendre qu'un seul plot à la fois et après avoir marqué un panier
SINON la SURPRISE disparaîtra de la BOÎTE

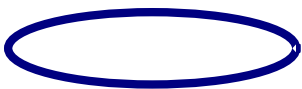


3^{ème} JEU :

Il faut aller chercher tous les cerceaux qui sont derrière le panier.

ATTENTION, on ne peut prendre qu'un seul cerceau à la fois et après avoir marqué un panier

SINON la SURPRISE disparaîtra de la BOÎTE



4^{ème} JEU :

A l'aide des bouchons, des plots et des cerceaux, il faut construire une barrière qui entoure tout le terrain.

ATTENTION, avant de prendre un objet il faut aller marquer un panier.

SINON la SURPRISE disparaîtra de la BOÎTE



5^{ème} JEU :

Il y a 2 GENDARMES sur le terrain, les autres JOUEURS sont derrière la barrière, ce sont des VOLEURS de PANIERS. Ils doivent rentrer sur le terrain et marquer 10 paniers. S'ils sont touchés par un GENDARME, ils doivent ressortir du terrain avant de rejouer

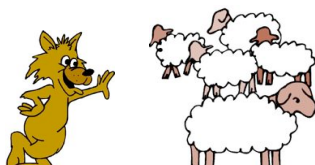
SINON la SURPRISE disparaîtra de la BOÎTE



6^{ème} JEU :

Il y a 2 équipes, DES LOUPS et des MOUTONS.

Les MOUTONS restent dans la salle, ils doivent ramasser les bouchons, plots et cerceaux après avoir marqué un panier. Pendant ce temps les LOUPS sont derrière une porte. Dès que la porte s'ouvre les LOUPS doivent aller toucher les MOUTONS. Le MOUTON touché doit s'asseoir et ne plus bouger, jusqu'à ce que les LOUPS retournent derrière la porte. SINON la SURPRISE disparaîtra de la BOÎTE



7^{ème} JEU :

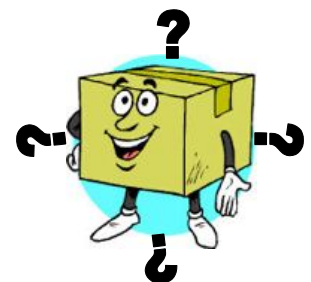
L'entraîneur devient un MAGICIEN et il vous transforme avec sa baguette magique en animal. Il faut aller marquer un panier en imitant l'animal.

SINON la SURPRISE disparaîtra de la BOÎTE



8^{ème} JEU :

BRAVO, VOUS POUVEZ MAINTENANT OUVRIR la BOÎTE MYSTERIEUSE



En ouvrant la boîte, les enfants découvrent des bonbons qu'ils doivent se partager.

SEANCE 14

Père Noël

Le MATERIEL NECESSAIRE :

- ❑ 4 paniers de Babybasket réglés à 1m80.
- ❑ 1 ballon T3 ou T5 par enfant
- ❑ 4 bancs, 14 plots, 10 cerceaux

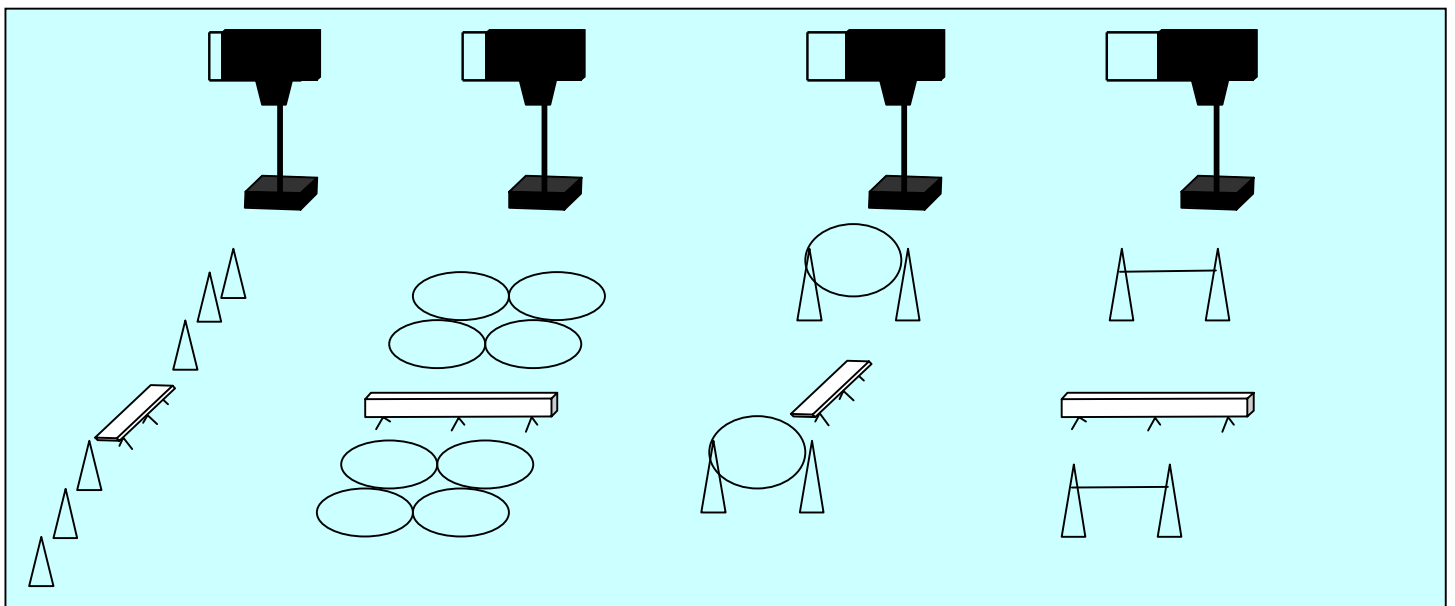
OBJECTIFS « BASKET »

Moment de convivialité dans la vie de l'Ecole de Minibasket

Organisation de la séance : Pour cette séance qui précède les vacances de Noël, l'organisation est particulière. On peut la comparer à une mini-fête où il faut impliquer bien évidemment les enfants, mais aussi les parents. Il est judicieux d'organiser cette séance avec les autres joueur(se)s de l'Ecole de Minibasket : minipoussin(e)s et poussin(e)s, encadrés par les benjamin(e)s du club voire les autres catégories.

Le gymnase est organisé en différents ateliers et décoré en conséquence.

La séance est clôturée par un goûter préparé par les parents.



Déroulement de la séance :

L'entraîneur commence la séance en lisant une lettre que lui a envoyée le Père Noël. Cette lettre du Père Noël précise qu'il a bien reçu l'invitation du club pour venir mais qu'il est actuellement très occupé car il doit préparer tous les cadeaux. Néanmoins, le Père Noël lance un défi à tous les Minibasketteurs. S'ils réussissent 1000 paniers en 1 heure alors il viendra remettre des cadeaux aux enfants.

Un responsable avec des tickets Père Noël se place à chaque atelier. Dès qu'un enfant réussit un panier, il récupère un ticket et le ramène à la table centrale. Les tickets sont comptabilisés (à peu près ???!!!!) et on affiche le nombre sur le tableau d'affichage du gymnase. Ce dernier indique aussi le temps restant.

Au bout d'une heure, les enfants ramènent les derniers tickets et l'on compte pour arriver à 999 tickets, mais malgré cela le Père Noël vient quand même pour inscrire le 1000^{ème} panier et remettre des cadeaux à chaque enfant.



Ticket Père NOËL



Ticket Père NOËL



Ticket Père NOËL



Ticket Père NOËL



Ticket Père NOËL



Ticket Père NOËL



Ticket Père NOËL



Ticket Père NOËL



Ticket Père NOËL



Ticket Père NOËL

SEANCE 15

LA CHASSE aux TRESORS II

Le MATERIEL NECESSAIRE :

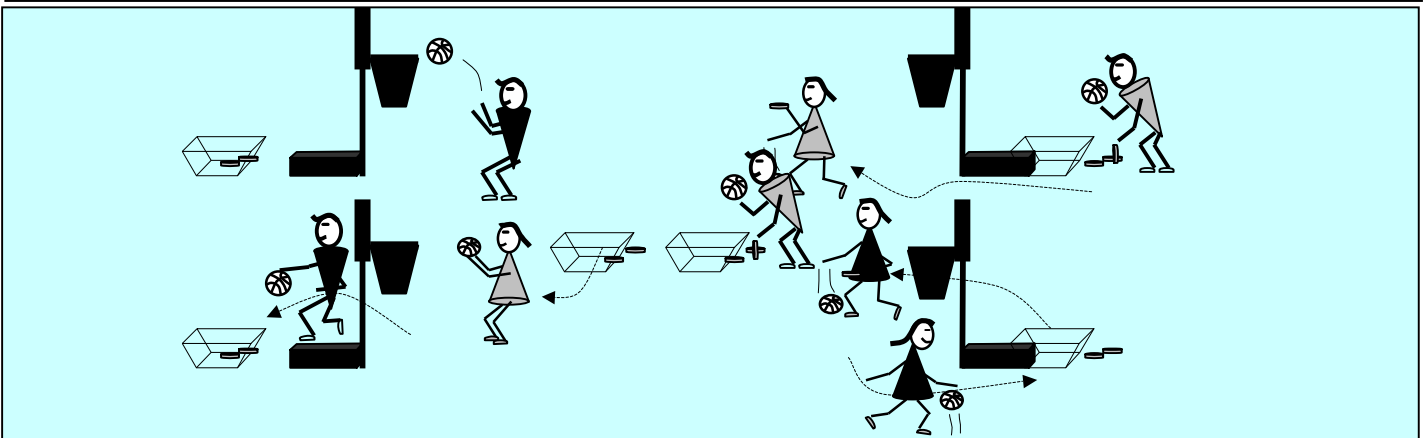
- ❑ 4 paniers de Babybasket (1m80)
- ❑ 1 ballon T3 ou T5 par enfant, 6 bassines en plastique
- ❑ 40 bouchons de bouteilles en plastique,
- ❑ 6 cordes à sauter et 4 plots

OBJECTIFS « BASKET »

TIRER, DRIBBLER et EVITER l'adversaire

1ère partie "Ramenons des pièces d'or"

Déroulement de l'histoire : Deux équipes de pirates sont constituées, ils doivent aller chercher des pièces d'or et les ramener sur leurs îles aux trésors (bassines respectives). Mais pour prendre 1 pièce d'or, ils doivent d'abord marquer 1 panier et seulement après ils peuvent récupérer 1 pièce dans la bassine qui se trouve derrière le panier. Le jeu s'arrête lorsque toutes les pièces de toutes les bassines ont été ramassées = 1 passage. Les joueurs effectuent plusieurs passages avec des consignes différentes. Après chaque passage, on compte les pièces ramassées par chaque équipe.



Consignes à donner aux enfants

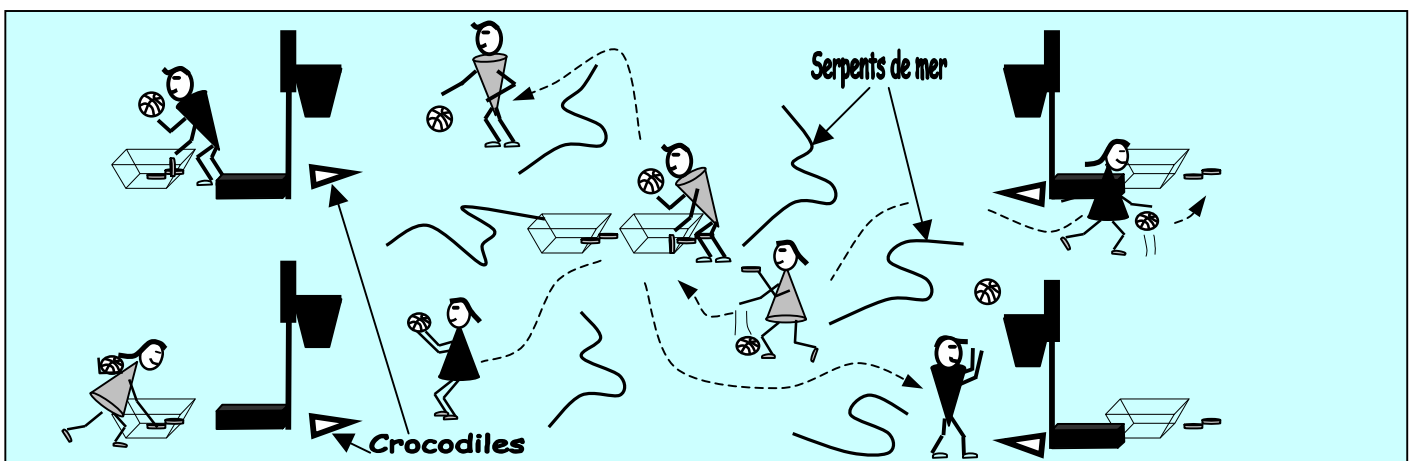
Passages 1 et 2 : Donner uniquement le déroulement du jeu et veiller à ce que les joueurs marquent bien le panier avant de prendre un et un seul bouchon.

Passages 3 et 4 : Attention aux crocodiles

Un plot renversé qui fait office de crocodile est placé sous chaque panier (à la verticale du cercle). « *Ne vous approchez pas trop du panier sinon le crocodile vous mange les pieds* ».

Passages 5 et 6 : Attention aux serpents de mer

Des cordes disposées sur le terrain font office de serpents qu'il faut contourner. « *Si vous les touchez avec le pied ou le ballon, alors ils vous mordent* ».



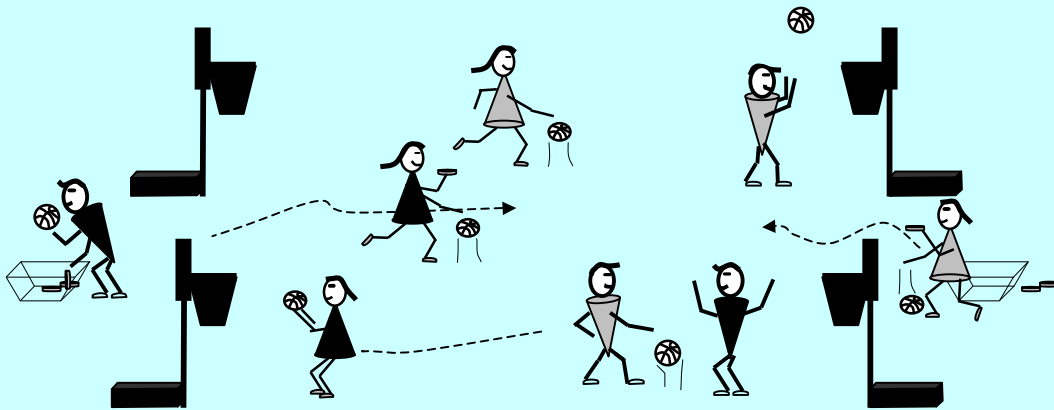
LA CHASSE aux TRESORS II

suite...

SEANCE 15

2ème partie "Chacun son trésor"

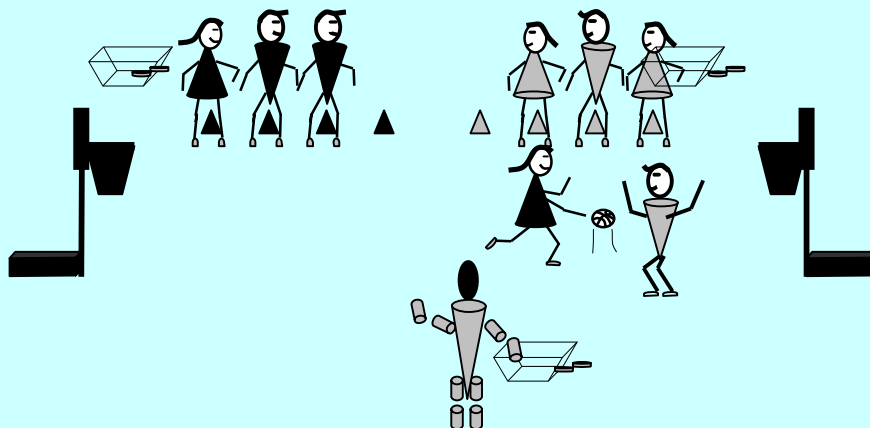
Suite de l'histoire : L'objectif est de dérober le trésor de l'autre équipe. Pour cela, il faut aller marquer un panier, récupérer une pièce d'or et la ramener dans son coffre. Attention un des pirates n'a pas de ballon, il doit le prendre à un pirate de l'équipe adverse. Il ne peut le prendre que lorsqu'un pirate tire au panier. Tant qu'un pirate dribble, on ne peut pas lui prendre son ballon. Au bout de 3 minutes, on comptabilise les pièces dans les coffres.



Déroulement

Effectuer autant de manches nécessaires pour que chaque enfant démarre sans ballon.
Puis faire des manches avec 1 pirate dans chaque équipe sans ballon.

3ème partie "Match-béret"



Consignes à donner aux enfants

Chaque joueur est désigné par un numéro de 1 à 4. L'entraîneur lance le ballon et appelle un numéro. Les joueurs concernés entrent sur le terrain. Si un joueur marque, il redonne le ballon à l'entraîneur et récupère une pièce d'or qu'il ramène dans le coffre de son équipe.

SEANCE 16

Le retour des LIONCEAUX

Le MATERIEL NECESSAIRE :

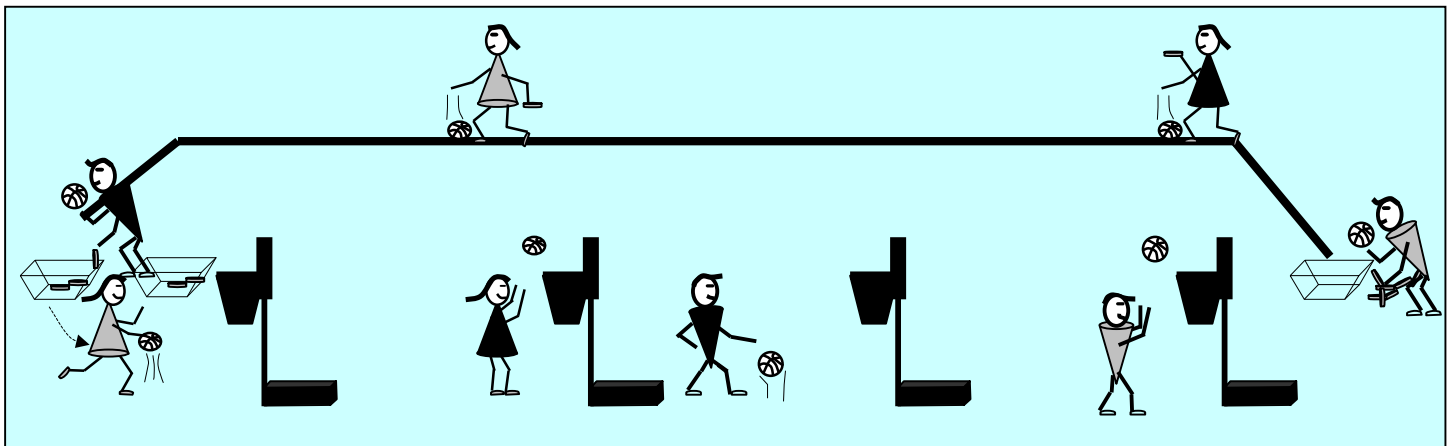
- ❑ 4 paniers de Babybasket réglés à 1m80
- ❑ 1 ballon T3 ou T5 par enfant
- ❑ 40 bouchons de bouteilles en plastique
- ❑ 2 bassines en plastique, 6 cordes à sauter et 4 plots

OBJECTIFS « BASKET »

TIRER, DRIBBLER et EVITER l'adversaire

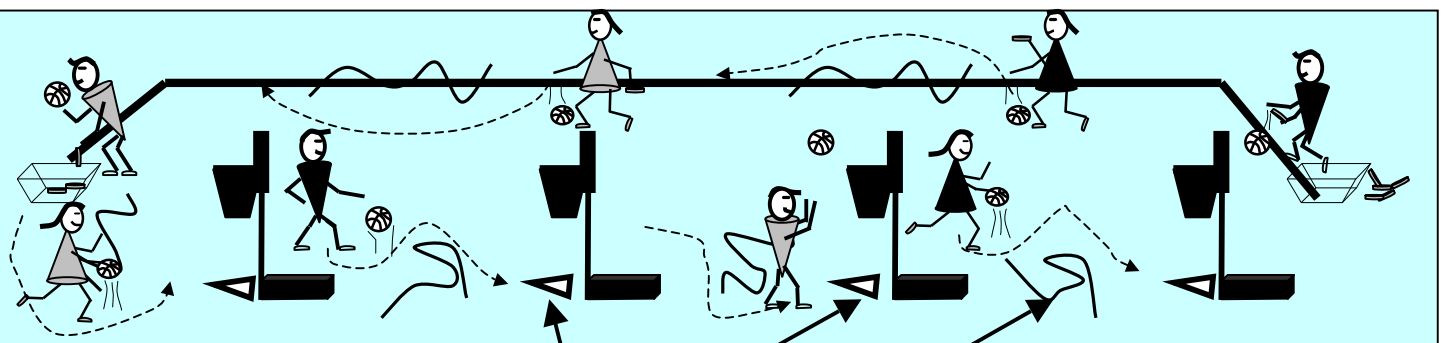
1ère partie "La traversée de la forêt"

Déroulement de l'histoire : Deux équipes de «lionceaux» sont constituées. Chaque joueur doit traverser la forêt et donner à manger aux 4 girafes pour récupérer des chenilles (bouchons en plastique). Puis il ramène la chenille dans leur maison respective. Il faut suivre la ligne au sol jusqu'à la maison et «ainsi ne pas se perdre dans la forêt où rodent les hyènes». Lorsque toutes les chenilles sont ramassées, on comptabilise l'équipe qui en a ramené le plus.



Consignes à donner aux enfants

« Toutes les chenilles doivent être ramassées. Attention on prend un seul bouchon à la fois que l'on peut mettre dans sa poche ». Mettre en jeu 20 bouchons, puis 30 bouchons, puis 40 bouchons. Soit 3 séries où les enfants récupèrent des chenilles.



4^{ème} et 5^{ème} série : Attention aux crocodiles

Un plot renversé qui fait office de crocodile est placé sous chaque panier (à la verticale du cercle). « Ne vous approchez pas trop du panier sinon le crocodile vous mange les pieds ».

6^{ème} et 7^{ème} et 8^{ème} série : Attention aux serpents

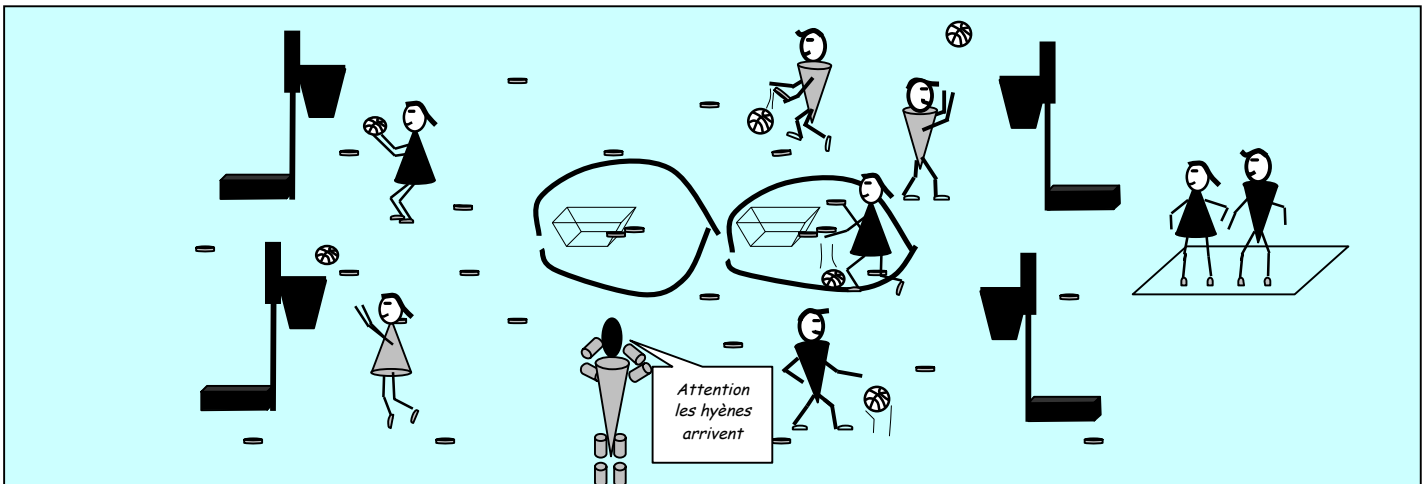
Des cordes disposées sur le terrain font office de serpents qu'il faut contourner. « Si vous les touchez avec le pied ou le ballon, alors ils vous mordent ». Entre chaque série, les serpents se déplacent, ils changent de position.

Le retour des LIONCEAUX suite...

SEANCE 16

2ème partie "Attention aux hyènes"

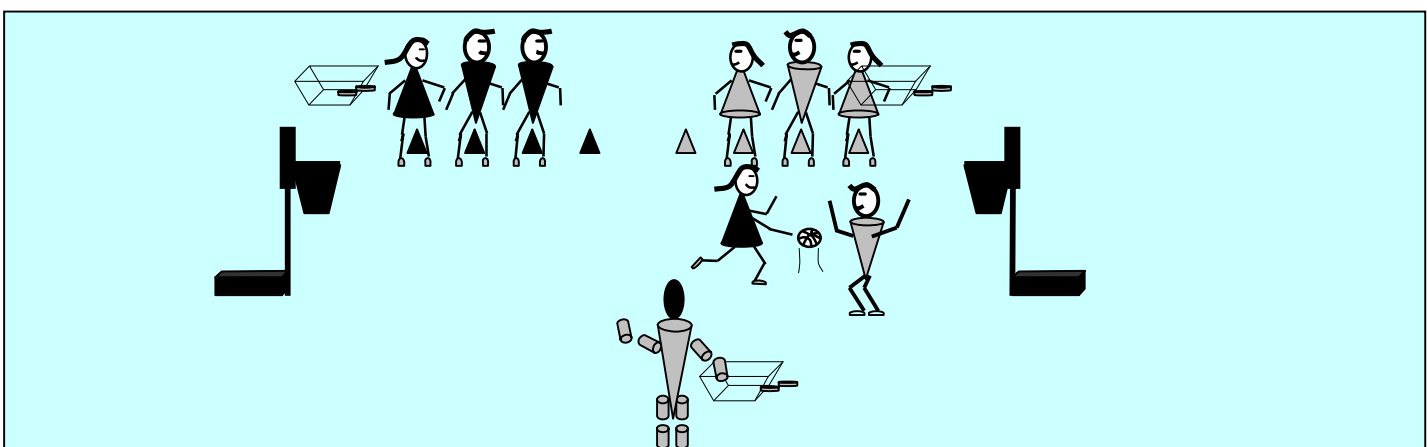
Suite de l'histoire : A présent chaque équipe a construit une maison à l'aide de cordes avec une bassine au centre pour mettre les chenilles. Mais attention un joueur de chaque équipe enlève son chasuble et se transforme en hyène. Les hyènes ont un repère où elles doivent se cacher. Au départ elles restent dans leur repère et pendant ce temps les « lionceaux » peuvent sortir de la maison pour ramasser les chenilles posées à terre.



Consignes à donner aux enfants

Lorsque l'entraîneur annonce « Attention, les hyènes arrivent !!!! », alors les hyènes peuvent sortir de leur repère et venir croquer les petits lionceaux en les touchant. Un joueur touché doit alors s'asseoir et ne plus bouger sauf lorsqu'un coéquipier le retouche. Dans leur maison, les lionceaux ne peuvent pas être « croqués ». Après 1 à 2 minutes, l'adulte annonce que les hyènes s'en vont et elles retournent dans leur repère, puis à nouveau elles reviennent. Le jeu s'arrête lorsque tous les bouchons ont été ramassés. Effectuer le jeu autant de fois nécessaires pour que chaque enfant passe au moins une fois en hyène.

3ème partie "Match-béret"



Consignes à donner aux enfants

Chaque joueur est désigné par un numéro de 1 à 4. L'entraîneur lance le ballon et appelle un numéro. Les joueurs concernés entrent sur le terrain. Si un joueur marque, il redonne le ballon à l'entraîneur et récupère une chenille qu'il ramène dans le repère de son équipe.

SEANCE 17

Le retour des petits cochons

Le MATERIEL NECESSAIRE :

- ❑ 4 paniers de Babybasket
- ❑ 1 ballon T3 ou T5 par enfant
- ❑ De nombreux plots, cerceaux et cordes

OBJECTIFS « BASKET »

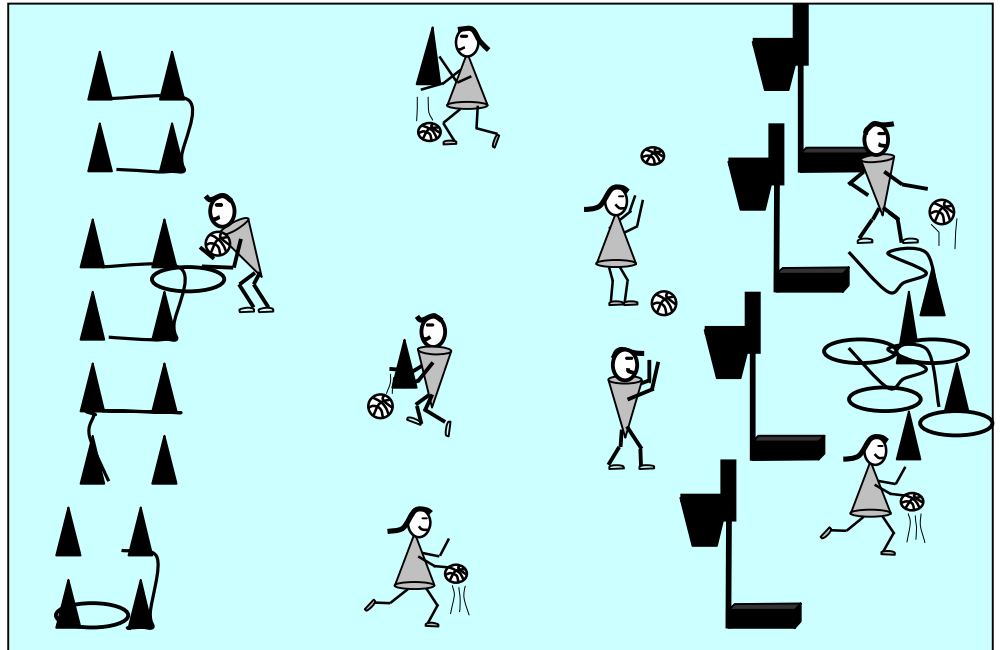
TIRER, DRIBBLER et EVITER
l'adversaire

1ère partie "Construisons nos maisons"

Déroulement de l'histoire :

Les enfants sont divisés en 4 petites équipes. Ils sont tous «des petits COCHONS qui doivent construire leurs maisons». Pour cela, ils doivent marquer un panier pour récupérer un élément (plot, cerceau, corde ...). Puis ils ramènent leur élément afin de construire leur maison.

Attention, il faut se dépêcher car le loup (adulte) arrive à tout moment et décide si la maison est en paille, en bois ou en briques selon le nombre d'éléments ramenés. Si la maison est jugée en paille ou en bois, le loup la souffle et les enfants doivent ramener tous les éléments derrière les paniers et recommencer.



Consignes à donner aux enfants

On ne peut prendre qu'un élément à la fois.

1^{ère} séquence : durée 1 minute et souffler toutes les maisons car elles sont en paille.

2^{ème} séquence : durée 2 minutes, souffler toutes les maisons mais les 2 maisons avec le plus d'éléments sont des maisons en bois.

3^{ème} séquence : durée 3 minutes, souffler les 2 ou 3 maisons qui sont en bois et laisser la maison la plus fournie qui est alors en briques.

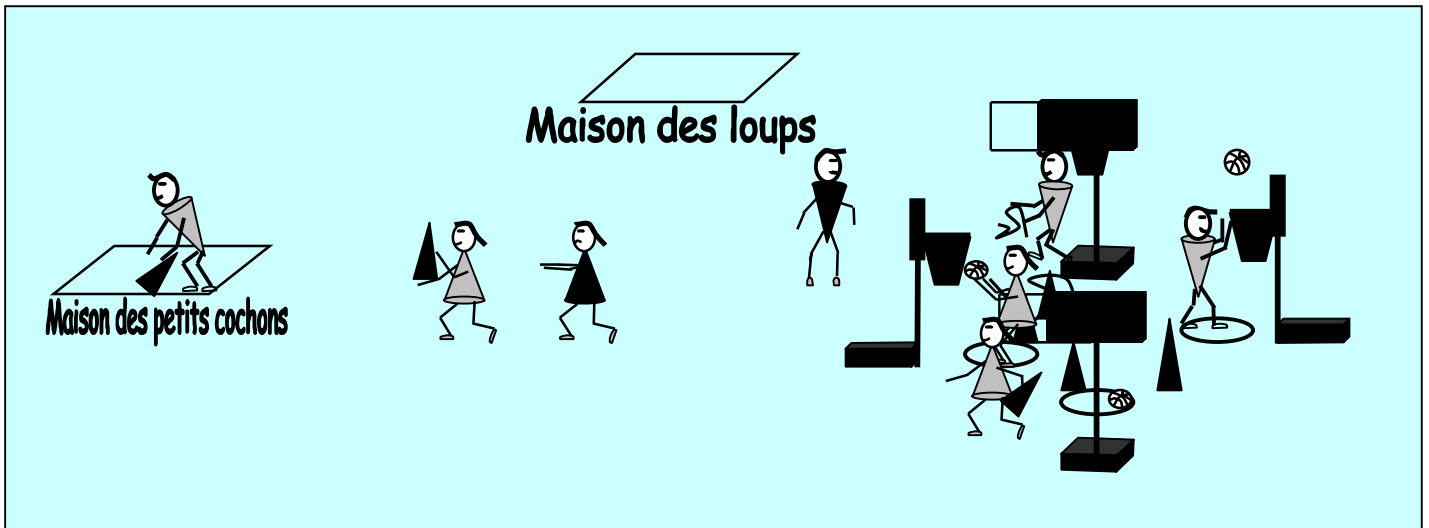
4^{ème} séquence : durée 4 minutes, toutes les maisons sont alors en briques.

Attention, tout objet amené sans faire de dribbles doit être ramené derrière les paniers et «le petit cochon» doit marquer à nouveau un panier.

Le retour des petits cochons suite...

SEANCE 17

2ème partie "Echappe aux loups"



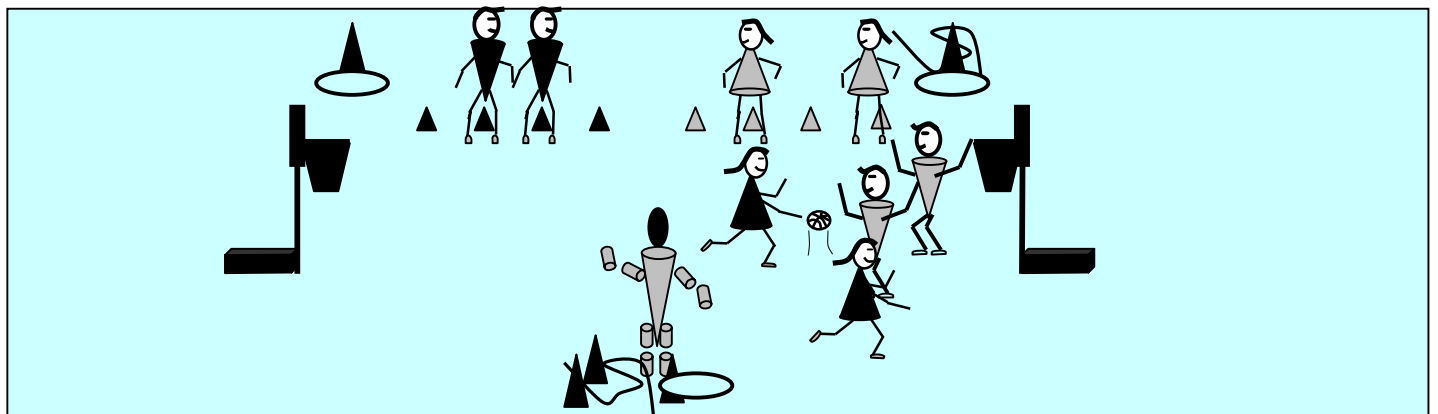
Suite de l'histoire : A présent, les éléments de la maison sont dans une caverne (délimitée par les 4 paniers). Il n'y a qu'une seule maison de petits cochons, mais aussi une maison de loups. 2 joueurs mettent un dossard et ils sont les loups. Ils doivent toucher les petits cochons qui essaient de rentrer dans leur maison avec un élément. Si le petit cochon est touché par le loup alors il lui donne son objet et retourne dans la caverne en reprenant un autre. Pendant ce temps le loup amène l'objet dans sa maison.

Attention pour prendre un élément les petits cochons doivent d'abord marquer un panier avec l'un des ballons posés dans les cerceaux.

La séquence doit durer 2 à 3 minutes, puis on compare le nombre d'objets ramenés par les petits cochons avec ceux interceptés par les 2 loups.

Effectuer autant de séquences nécessaires pour que chaque enfant passe au moins une fois comme loup.

3ème partie "Match-béret"



Consignes à donner aux enfants

2 équipes de «petits cochons» sont conservées. Chaque joueur est derrière un plot. L'entraîneur lance le ballon et appelle par son prénom 1 joueur de chaque équipe. Le joueur qui récupère le ballon doit aller tenter un tir, l'autre joueur doit le gêner. Si un joueur marque, il redonne le ballon à l'adulte et récupère un objet qu'il ramène pour construire la maison de son équipe. Attention l'entraîneur peut appeler 2, voire 3 enfants de la même équipe et même dire «SALADE» : tout le monde joue !!!

SEANCE 18

La séance au choix

1ère partie "Le Parcours"

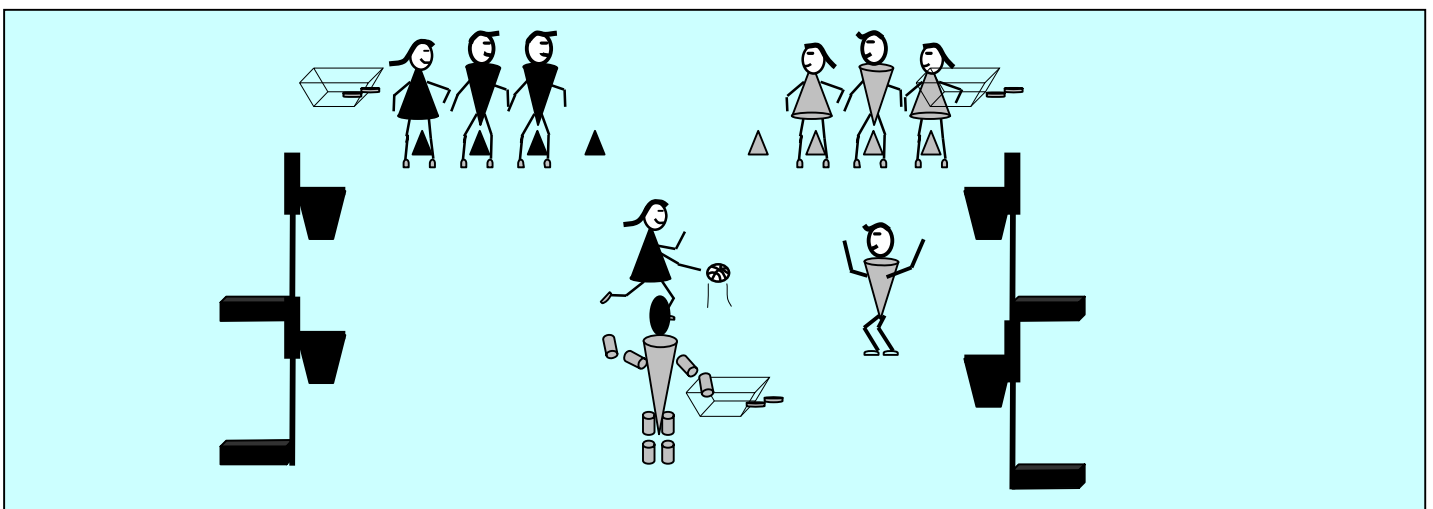
Un grand parcours est mis en place avec l'ensemble du matériel (plots, bancs, cerceaux, haies ...). Dans un premier temps, les enfants évoluent à leur guise dans le parcours, puis ils sont réunis et des récompenses (bouchons ou lattes) sont placées derrière les paniers, ils doivent les ramener en marquant un panier. Il est possible d'utiliser des paniers plus hauts 2m10 à 2m60 et le fait de marquer sur ces paniers permet à l'enfant de ramener 2 récompenses. Il est possible de mettre en place deux équipes et de faire un concours.

2ème partie "A vous de choisir"

L'entraîneur réunit les enfants et demande au joueur le plus jeune de choisir un des jeux déjà réalisés depuis le début de la saison. Dès le jeu choisi, il est mis en place et réalisé. Suivant le jeu, l'entraîneur l'adapte et surtout le raccourcit, il peut selon le jeu mettre en place deux équipes ou non.

Puis c'est à un autre joueur de choisir et ainsi de suite afin que chacun des joueurs en propose un.

3ème partie "Match-béret"



Consignes à donner aux enfants

Chaque joueur est désigné par un numéro de 1 à 4. L'entraîneur lance le ballon et appelle un numéro. Les joueurs concernés entrent sur le terrain. Si un joueur marque, il redonne le ballon à l'entraîneur et récupère une pièce d'or qu'il ramène dans le coffre de son équipe. Attention, chaque équipe peut marquer dans 2 paniers différents. Souvent l'entraîneur appellera 2 joueurs par équipe et il arbitrera en donnant le ballon à l'autre équipe lorsqu'un attaquant « marche » ou fait une « reprise de dribble ».

SEANCE 20

L'école des sorciers II

Le MATERIEL NECESSAIRE :

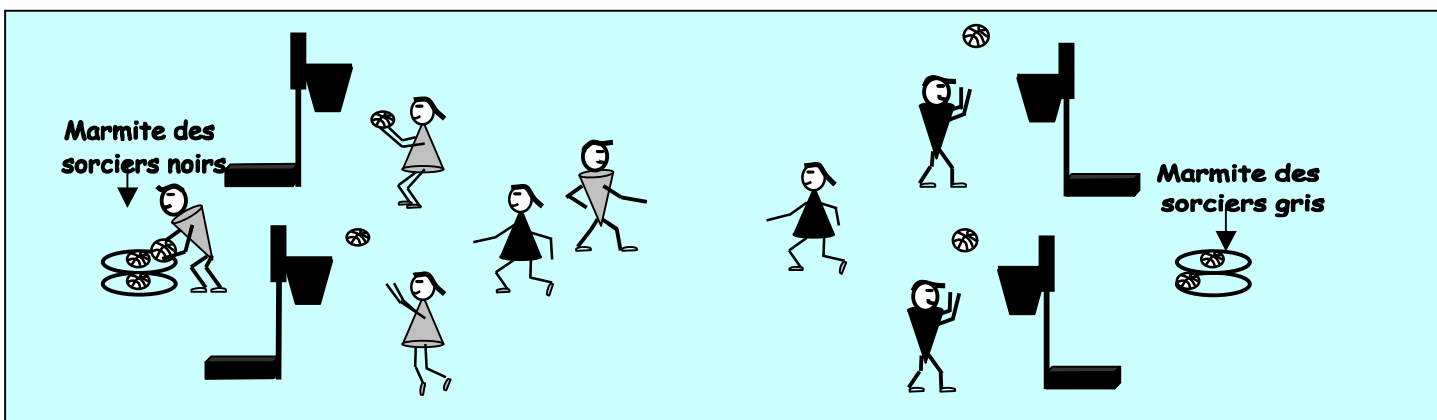
- ❑ 4 paniers de Babybasket réglés à 1m60 (2), 1m80 (2).
- ❑ 1 ballon T3 ou T5 par enfant
- ❑ Cerceaux, plots, cordes

OBJECTIFS « BASKET »

TIRER, DRIBBLER et EVITER
l'adversaire

1ère partie "Les boules magiques"

Déroulement de l'histoire : Tous les enfants sont «*DES PETITS SORCIERS*» et ils sont divisés en 2 équipes. Chaque équipe a une marmite qui contient des boules magiques (ballons). Attention ces boules magiques explosent au bout d'un moment et transforment les petits sorciers en «crapauds», donc il faut vider sa marmite et remplir celle de l'équipe adverse. Pour cela, il faut prendre une boule magique, aller jusqu'au panier de l'autre équipe en dribblant et marquer un panier. Alors on peut poser la boule magique dans la marmite de l'adversaire et revenir en courant en récupérant une autre.



Consignes à donner aux enfants

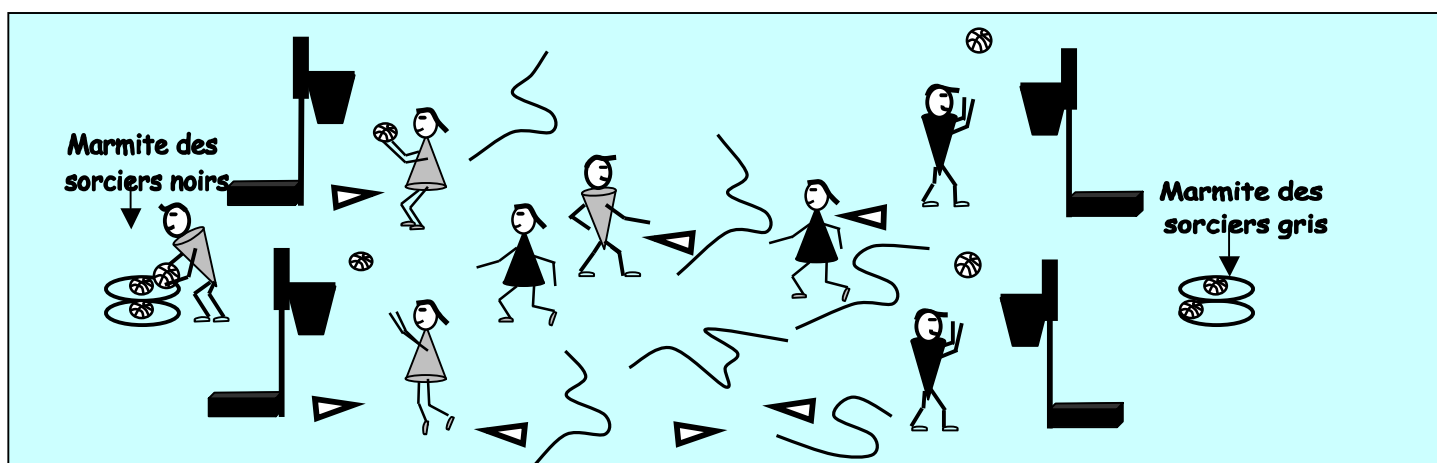
Passages 1, 2 et 3 : Donner uniquement le déroulement du jeu et veiller à ce que les joueurs marquent bien le panier avant de déposer le ballon. Le 1^{er} passage dure 1 minute, le second 2 minutes, pour le 3^{ème} veiller à faire gagner une équipe si elle a perdu lors des 2 premiers passages.

Passages 4 et 5 : Attention aux dragons

Des plots renversés font office de dragons sont repartis sur le terrain. « *Ne vous approchez pas trop sinon le dragon vous mange les pieds* ». Entre les 2 passages, ils bougent et changent de place.

Passages 6, 7 et 8 : Attention aux serpents

Des cordes disposées sur le terrain font office de serpents qu'il faut éviter. « *Si vous les touchez avec le pied ou le ballon, alors ils vous mordent* ». Comme pour les crocodiles, ils se déplacent entre 2 manches.



L'école des sorciers II suite...

SEANCE 20

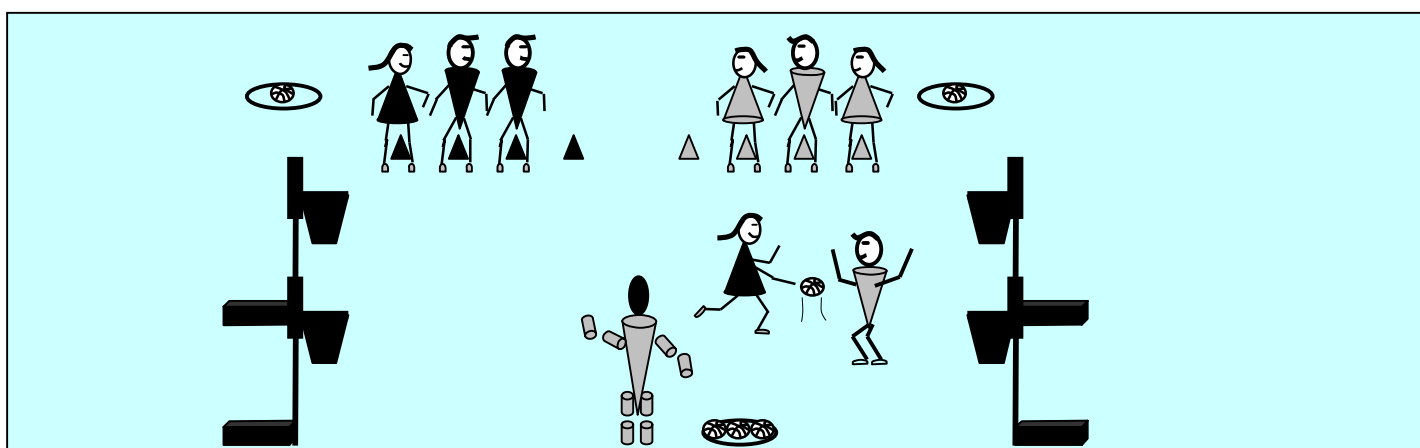
2ème partie "Les marmites gardées"



Suite de l'histoire : Une équipe de sorciers se place dans les cerceaux (2 pieds à l'intérieur). Ils doivent protéger leur marmite que l'autre équipe tente de remplir en marquant un panier. Les sorciers qui sont dans les cerceaux doivent toucher un sorcier adverse, ainsi ils récupèrent son ballon qu'ils vont déposer dans la marmite adverse. Pour cela, bien sûr, ils peuvent alors sortir de leur cerceau. Lorsque l'adulte arrête le jeu, on compte les boules magiques dans chaque marmite, celle qui en a le plus explose et transforme les sorciers. Puis inversion des rôles, c'est à l'autre équipe d'aller dans les cerceaux pour protéger sa marmite.

Faire passer chaque équipe 2 fois dans les cerceaux soit 4 passages de 2 à 3 minutes chacun. Penser à faire changer les enfants de cerceaux.

3ème partie "Match-béret"



Consignes à donner aux enfants

Chaque joueur est désigné par un numéro de 1 à 4. L'entraîneur lance le ballon et appelle un numéro. Les joueurs concernés entrent sur le terrain. Si un joueur marque, il redonne le ballon à l'entraîneur et récupère une boule magique qu'il ramène dans le coffre de l'autre équipe. Attention, chaque équipe peut marquer dans 2 paniers différents. Souvent l'entraîneur appellera 2 joueurs par équipe et il arbitrera en donnant le ballon à l'autre équipe lorsqu'un attaquant «marche» ou fait une «reprise de dribble».

SEANCE 21

Le retour des Z' animaux

Le MATERIEL NECESSAIRE :

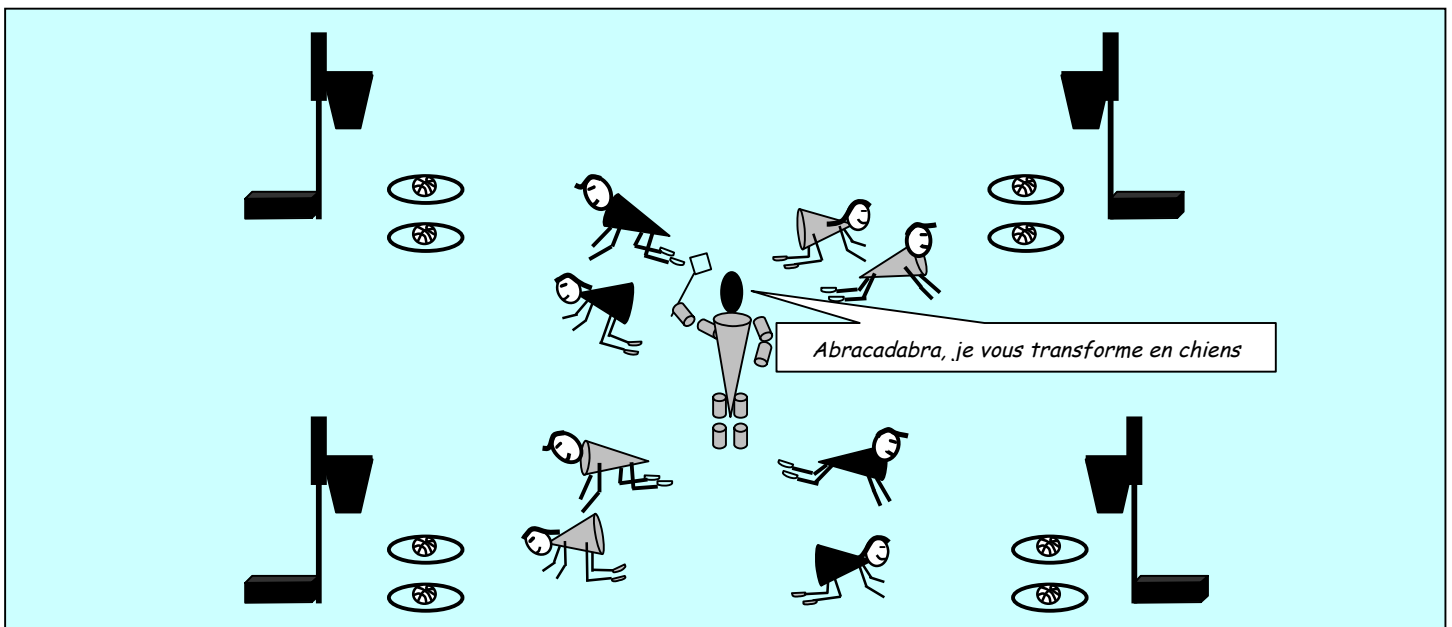
- ❑ 4 paniers de Babybasket réglés à 1m80.
- ❑ 1 ballon T3 ou T5 et 1 cerceau par enfant
- ❑ 4 bancs, 8 cerceaux
- ❑ 1 baguette magique

OBJECTIFS « BASKET »

DRIBBLER, TIRER en EXTENSION et EVITER l'adversaire

1ère partie "Le magicien nous transforme en ..."

Déroulement de l'histoire : Tous les enfants sont réunis au centre du terrain par le grand magicien (entraîneur). A l'aide de sa baguette magique et à la formule «Abracadabra je vous transforme en ... », les enfants sont métamorphosés en animal annoncé par le magicien. Exemple : «Abracadabra je vous transforme en chiens», les enfants doivent aller jusqu'à un cerceau en imitant un chien. Ils récupèrent un ballon, redeviennent un babybasketteur pour marquer un panier. Dès le panier marqué, ils reviennent au centre du terrain en imitant à nouveau le «chien ».



Consignes à donner aux enfants

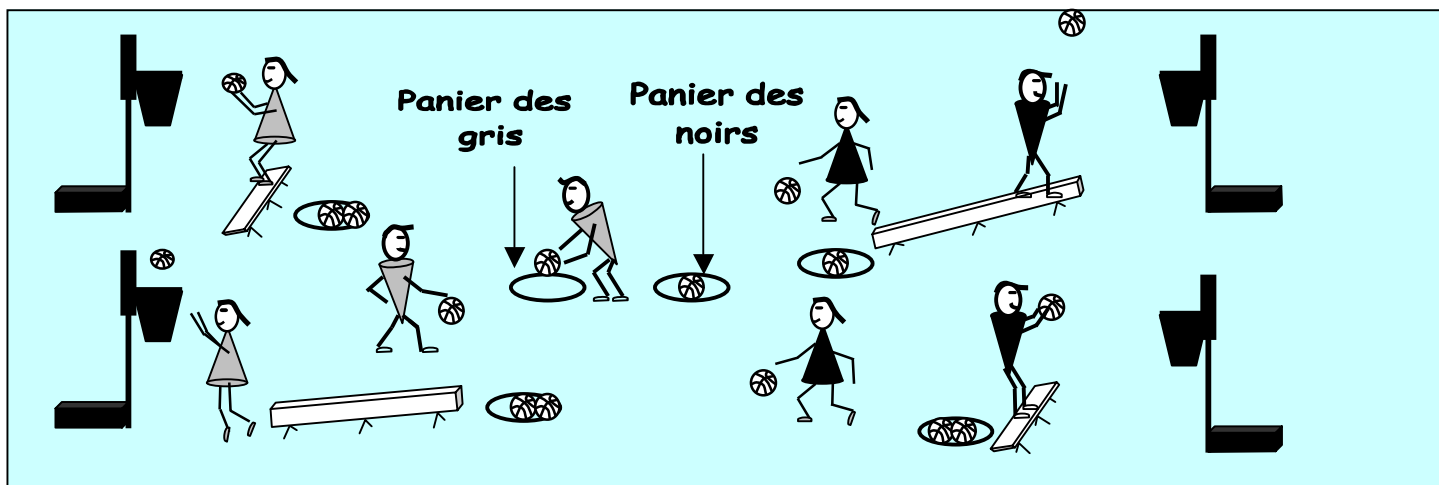
Deux équipes sont constituées, le panier est obligatoire avant de revenir. 1^{ère} séquence, le 1^{er} joueur qui revient fait gagner son équipe. 2^{ème} séquence, il faut que 2 joueurs de la même équipe reviennent pour que l'équipe gagne, puis 3 et enfin tous les joueurs de l'équipe. Attention, si un joueur imite mal l'animal, le magicien le fait recommencer depuis le départ. Puis le magicien donne sa baguette à un enfant qui transforme à son tour les autres enfants. Chaque enfant passe en magicien, l'entraîneur choisit de maintenir ou pas les équipes et le concours de rapidité.



Le retour des Z'animaux suite...

SEANCE 21

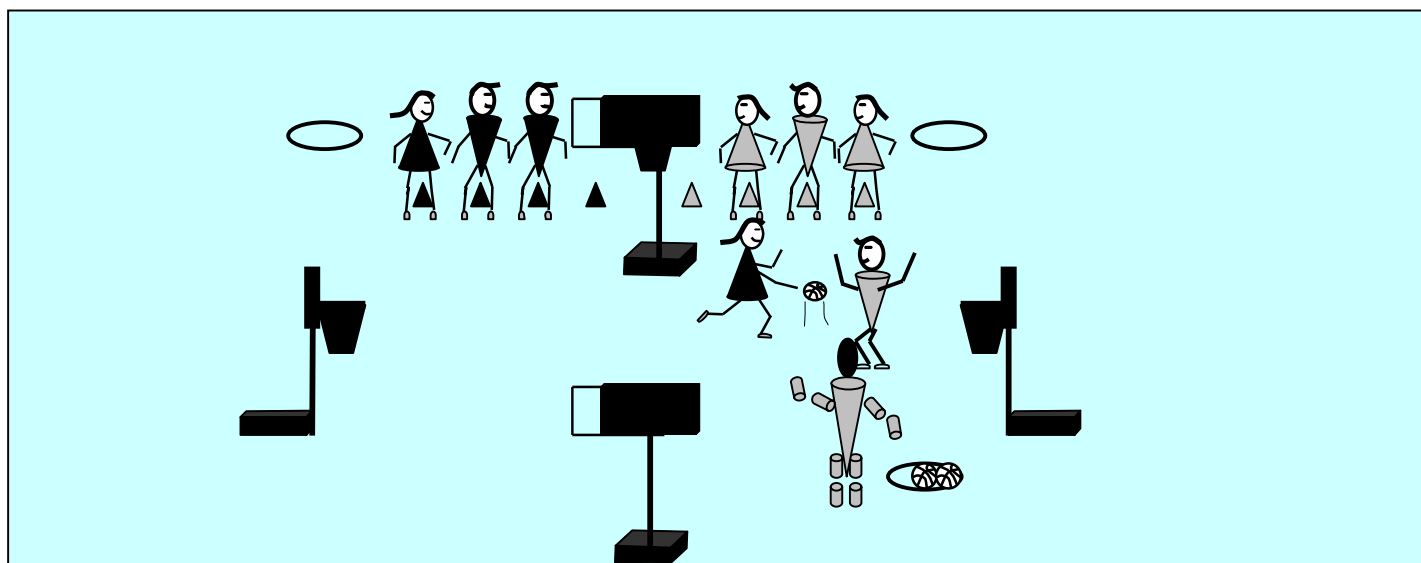
2ème partie "Les singes dans la jungle"



Suite de l'histoire : Les enfants sont transformés en petits singes et ils doivent aller chercher des noix de coco tombées des arbres. 2 équipes de singes sont constituées (gris et noirs). Les noix de coco sont dans un cerceau devant une branche d'arbre (banc) en long ou en large. Pour ramener la noix de coco il faut marquer un panier en sautant de la branche. Si je loupe, je remonte sur la branche pour retirer. Si la branche est dans sa longueur, je dois monter et avancer sur la branche en dribblant au sol.

Les petits singes doivent ramasser toutes les noix de coco, l'équipe qui en aura le plus, gagnera.

3ème partie "Match-béret"



Consignes à donner aux enfants

2 équipes de «petits singes» sont conservées. Chaque joueur est derrière un plot et possède un numéro de 1 à 4. L'entraîneur lance le ballon et appelle un numéro. Les joueurs concernés rentrent sur le terrain. Attention un joueur peut marquer sur n'importe quel panier. Si un joueur marque, il garde le ballon (noix de coco) pour le ramener dans le cerceau de son équipe.

SEANCE 22

Le retour de CROCHET

Le MATERIEL NECESSAIRE :

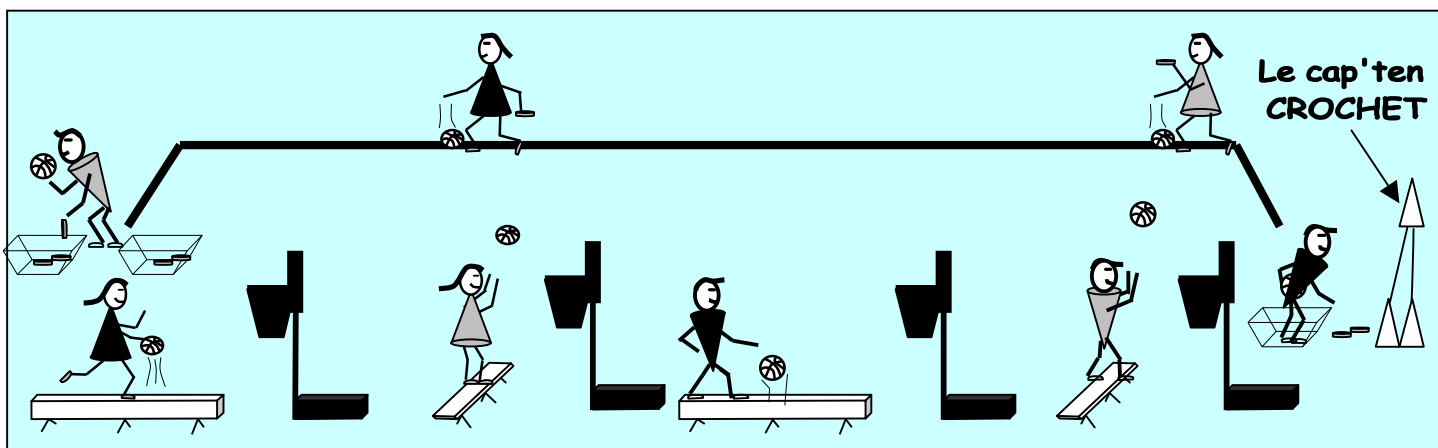
- ❑ 4 paniers de Babybasket réglés à 1m80.
- ❑ 1 ballon T3 ou T5 par enfant
- ❑ 4 bancs, 3 plots et 2 barres en plastique

OBJECTIFS « BASKET »

TIRER, DRIBBLER et EVITER l'adversaire

1ère partie "Le trésor de Crochet"

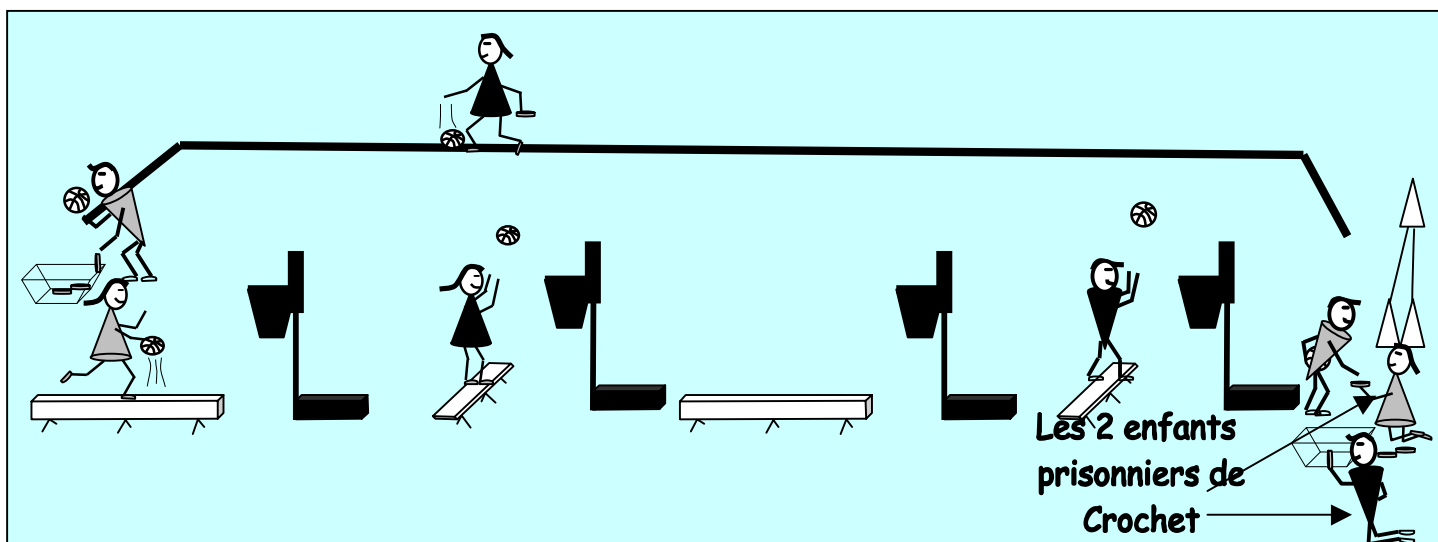
Déroulement de l'histoire : Deux équipes «de Pitère PAN» sont constituées, ils doivent se rendre jusqu'au repère du Cap'ten CROCHET (3 plots +2 barres) pour lui voler son trésor. Le cap'ten CROCHET est en train de dormir et il ne faut surtout pas le réveiller. Pour cela, il faut voler en passant d'un nuage (banc) à un autre. Il faut marquer le panier pour passer au suivant. Faire plusieurs manches et comptabiliser les bouchons pour chaque équipe.



Consignes à donner aux enfants

Passages 1, 2 et 3 (un passage correspond au ramassage des 30 bouchons) : Laisser l'enfant découvrir le parcours, lui conseiller de sauter du banc pour pouvoir s'envoler comme Pitère Pan afin de marquer plus facilement le panier.

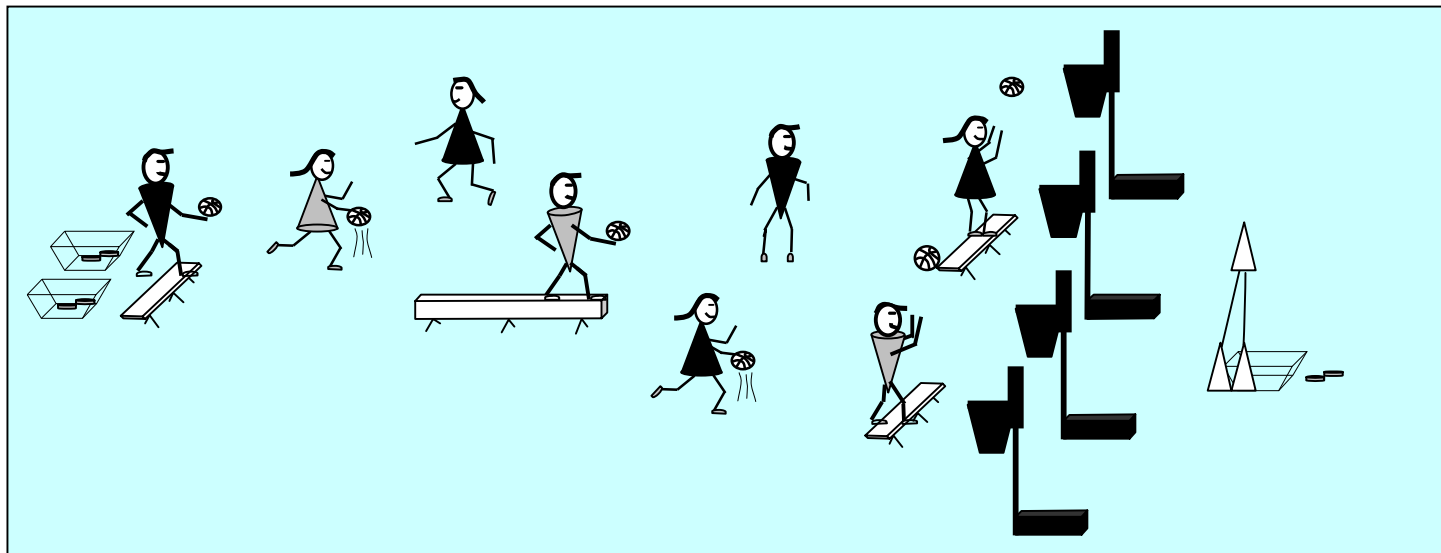
Passages 4, 5, 6 et 7 : Le cap'ten Crochet emprisonné 2 enfants qu'il garde à côté de lui. Mais pendant son sommeil, les 2 enfants prisonniers en profitent pour donner les pièces d'or aux autres enfants qui réussissent les paniers. A chaque passage, il faut changer les 2 enfants prisonniers afin que tous le soient au moins une fois.



Le retour de CROCHET suite...

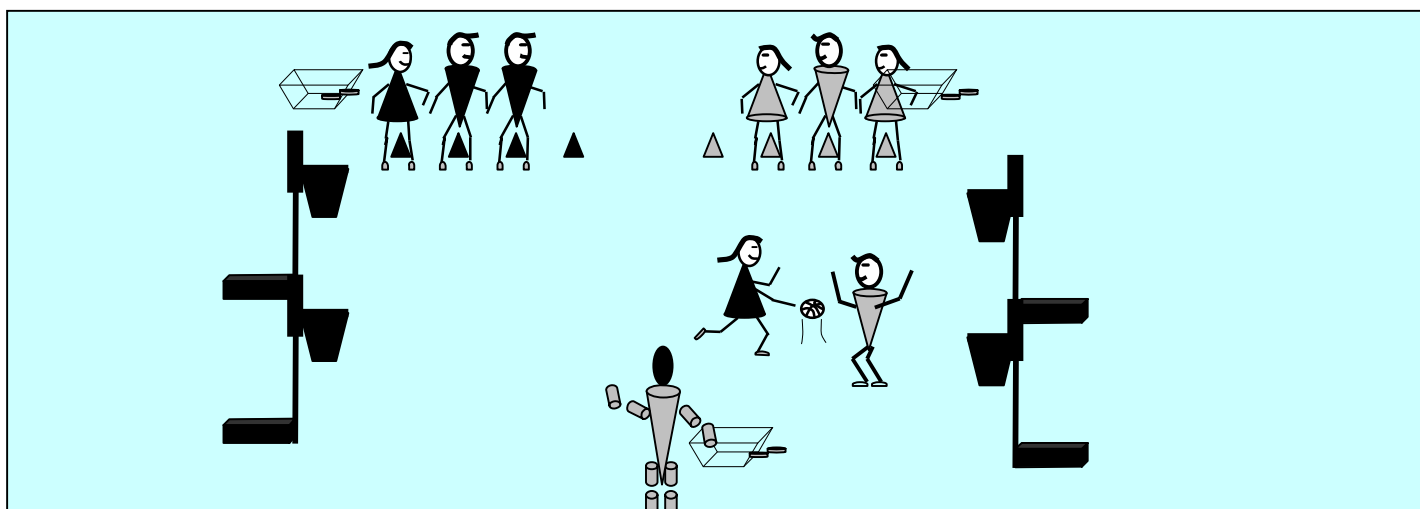
SEANCE 22

2ème partie "Attention aux pirates"



Suite de l'histoire : Le cap'ten Crochet est maintenant protégé par les paniers, mais aussi par 2 pirates. Les enfants «Pitère Pan» partent de leur repère (banc de départ) et ils doivent aller sur l'un des nuages (bancs) près des paniers pour marquer et ainsi récupérer une pièce d'or du capitaine. Attention s'ils sont touchés par un pirate ils doivent retourner à leur repère et recommencer, sauf s'ils sont sur un nuage (les pirates ne savent pas voler) ou s'ils ont une pièce d'or. Mettre une douzaine de pièces d'or et faire passer au moins une fois en pirate tous les enfants. A chaque fois, comptabiliser l'équipe de «Pitère Pan» qui a ramené le plus de pièces d'or.

3ème partie "Match-béret"



Consignes à donner aux enfants

Chaque joueur est derrière un plot. L'entraîneur lance le ballon et appelle par son prénom 1 joueur de chaque équipe. Le joueur qui récupère le ballon doit aller tenter un tir, l'autre joueur doit le gêner. Si un joueur marque, il récupère une pièce d'or. Attention, chaque équipe peut marquer dans 2 paniers différents.

SEANCE 23

Le labyrinthe II

Le MATERIEL NECESSAIRE :

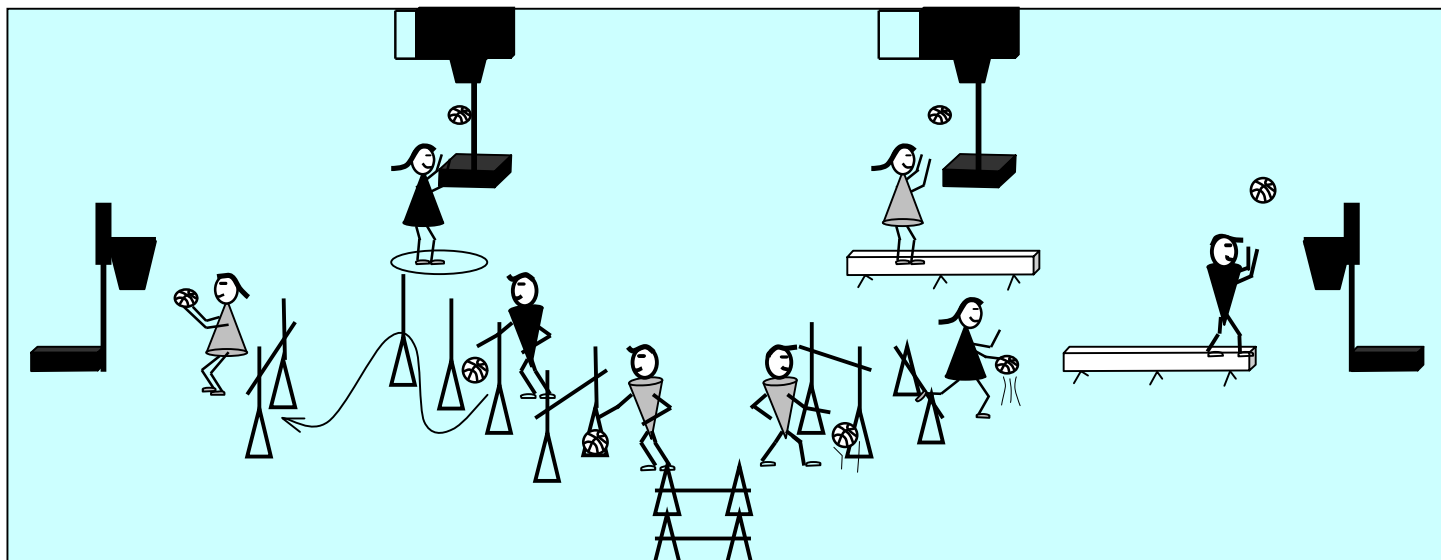
- ❑ 4 paniers de Babybasket réglés à 1m80.
- ❑ 1 ballon T3 ou T5
- ❑ Des bouchons en plastique, des plots et cerceaux

OBJECTIFS « BASKET »

TIRER, DRIBBLER et EVITER
l'adversaire

1ère partie "Découvrons le labyrinthe"

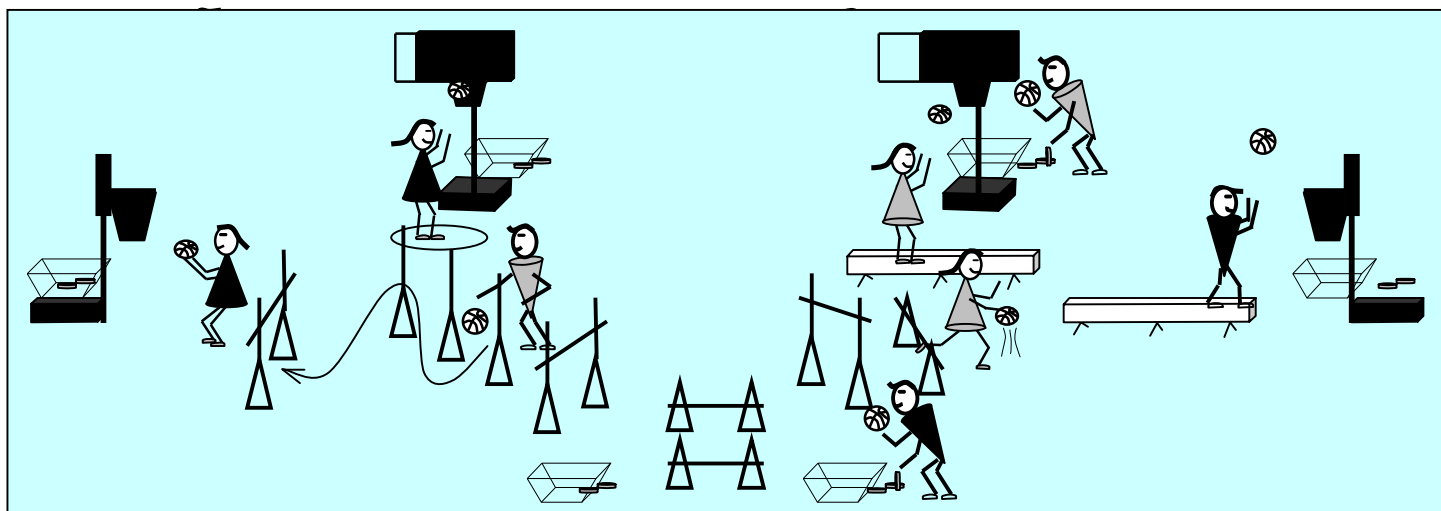
Déroulement de l'histoire : Deux équipes de petites «souris» sont constituées. Elles doivent retrouver leur chemin dans le labyrinthe. Il y a un seul départ et 4 chemins qui mènent aux 4 paniers. Dans un premier temps, les enfants découvrent les 4 chemins et doivent réussir à marquer sur chaque panier.



Suite de l'histoire :

Des bouts de fromage (bouchons) sont placés derrière les paniers, les souris doivent les ramener en passant par le labyrinthe à l'aller comme au retour après avoir marqué un panier.

Chaque équipe de souris ramène bien ses bouts de fromage dans sa boîte à fromage. A chaque manche, les bouts de fromage de chaque équipe sont comptabilisés.



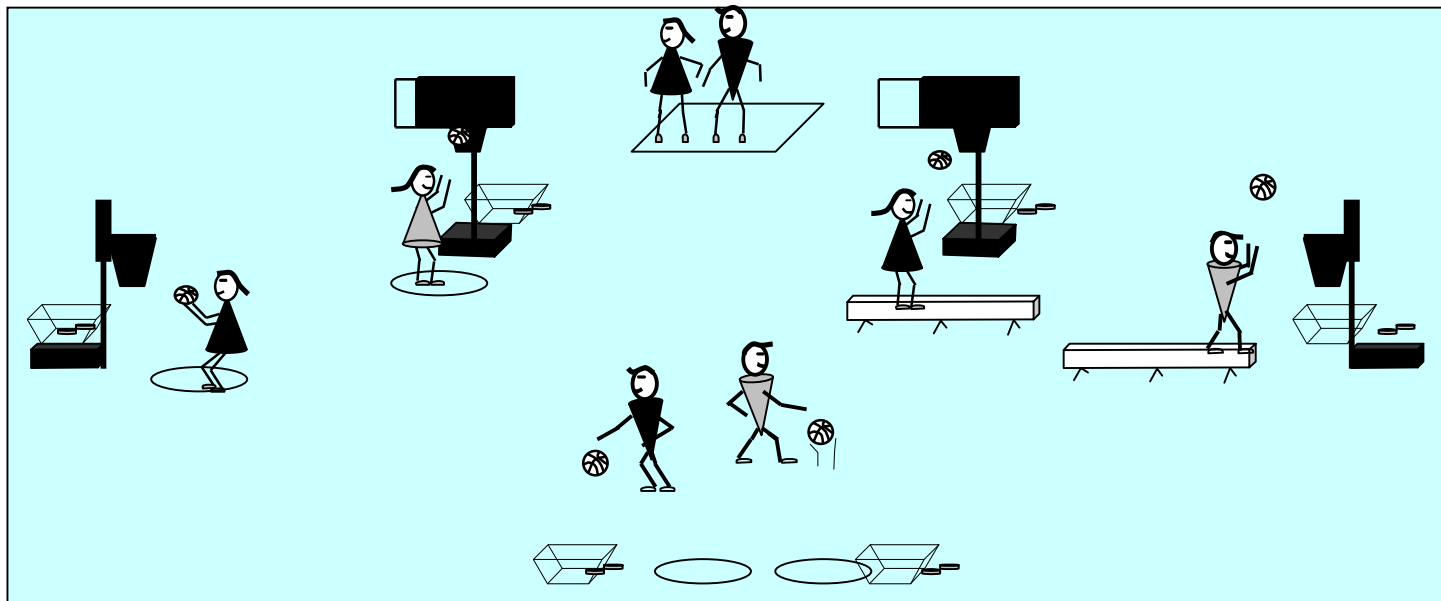
Le labyrinthe II suite...

SEANCE 23

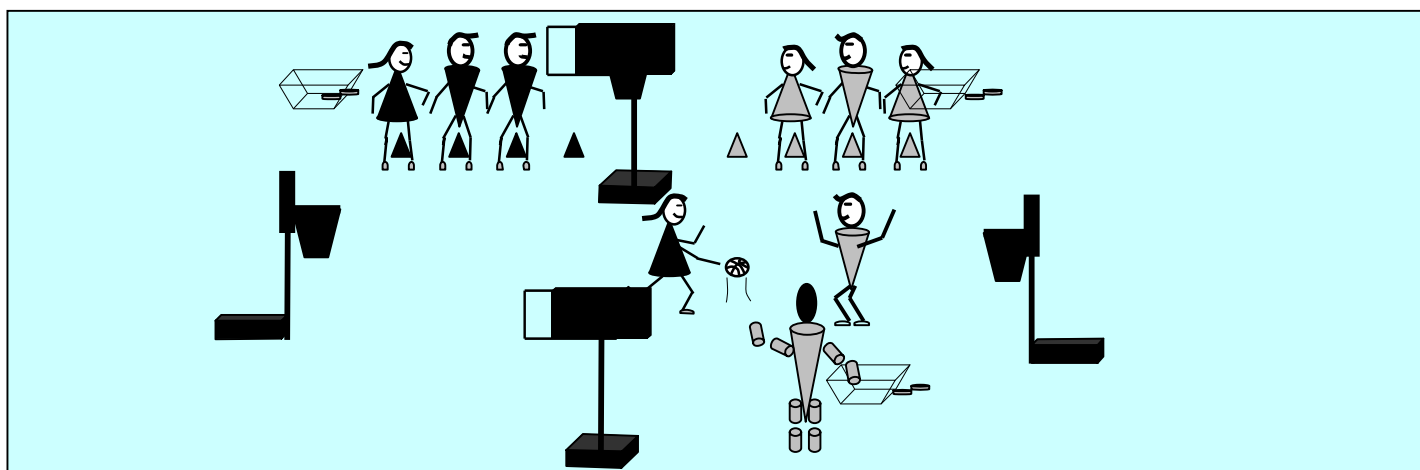
2ème partie "Attention, les chats rôdent"

Consignes à donner aux enfants

Un joueur de chaque équipe retire son chasuble et devient un chat, les souris doivent essayer de récupérer des bouts de fromage sans se faire toucher par les chats. Si c'est le cas, ils doivent s'asseoir et rester immobiles sauf si une autre souris les touche. Si toutes les souris ont été croquées, alors les chats retournent dans leur repère en attendant le signal de l'adulte qui les rappelle. Dès que tous les fromages sont ramassés, on comptabilise l'équipe qui en a le plus.



3ème partie "Match-béret"



Consignes à donner aux enfants

Les 2 équipes de «petits souris» sont conservées. Chaque joueur est derrière un plot. L'entraîneur lance le ballon et appelle par leur prénom 1 joueur de chaque équipe. Le joueur qui récupère le ballon doit aller tenter un tir sur n'importe quel panier, l'autre joueur doit le gêner. Si un joueur marque, il récupère un bout de fromage. Attention, plusieurs joueurs peuvent être appelés en même temps. Et lorsque l'entraîneur dit «SALADE», tous les joueurs participent.

SEANCE 24

La séance au choix

1ère partie "Le Parcours"

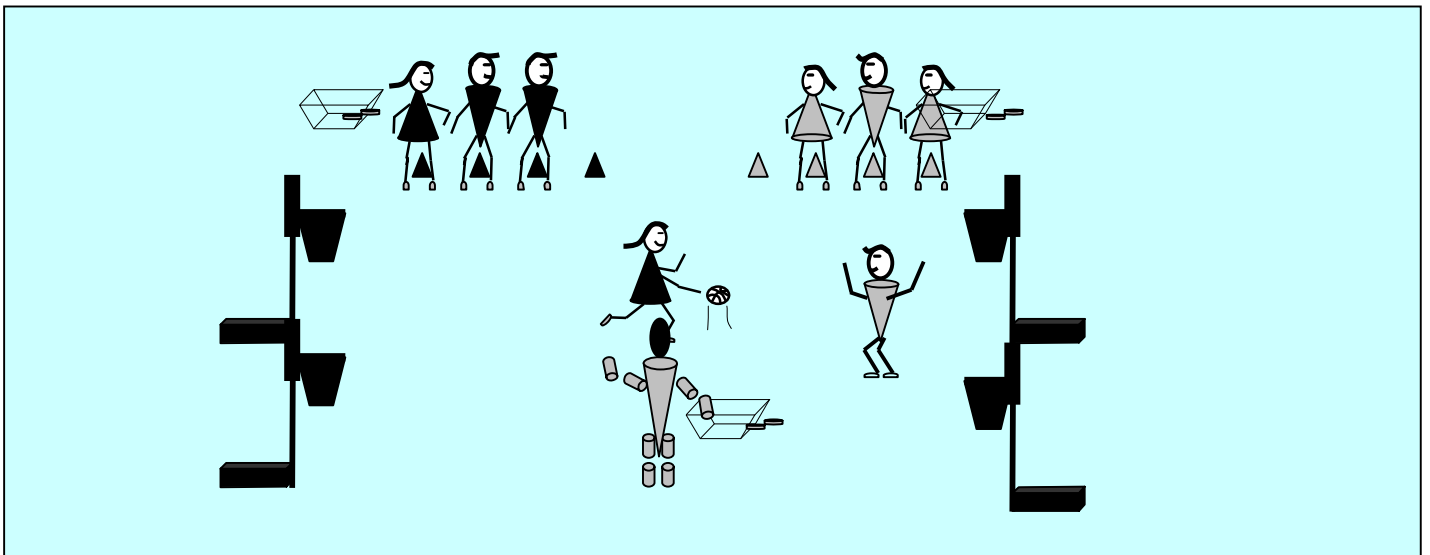
Un grand parcours est mis en place avec l'ensemble du matériel (plots, bancs, cerceaux, haies ...). Dans un premier temps, les enfants évoluent à leur guise dans le parcours, puis ils sont réunis et des récompenses (bouchons ou lattes) sont placées derrière les paniers, ils doivent les ramener en marquant un panier. Il est possible d'utiliser des paniers plus hauts 2m10 à 2m60 et le fait de marquer sur ces paniers permet à l'enfant de ramener 2 récompenses. Il est possible de mettre en place deux équipes et de faire un concours.

2ème partie "A vous de choisir"

L'entraîneur réunit les enfants et demande au joueur le plus jeune de choisir un des jeux déjà réalisés depuis le début de la saison. Dès le jeu choisi, il est mis en place et réalisé. Suivant le jeu, l'entraîneur l'adapte et surtout le raccourcit, il peut selon le jeu mettre en place deux équipes ou non.

Puis c'est à un autre joueur de choisir et ainsi de suite pour que chacun d'entre eux puisse en proposer un.

3ème partie "Match-béret"



Consignes à donner aux enfants

2 équipes sont constituées. Chaque joueur est derrière un plot. L'entraîneur lance le ballon et appelle par son prénom 1 joueur de chaque équipe. Le joueur qui récupère le ballon doit aller tenter un tir, l'autre joueur doit le gêner. Si un joueur marque, il récupère un bouchon. Attention, chaque équipe peut marquer dans 2 paniers différents. Souvent l'entraîneur appellera 2 joueurs par équipe et il arbitrera en donnant le ballon à l'autre équipe lorsqu'un attaquant « marche » ou fait une reprise de dribble.

SEANCE 25

PÂQUES

Le MATERIEL NECESSAIRE :

- ❑ 4 paniers de Babybasket réglés à 1m80.
- ❑ 1 ballon T3 ou T5 par enfant
- ❑ bancs, plots et cerceaux

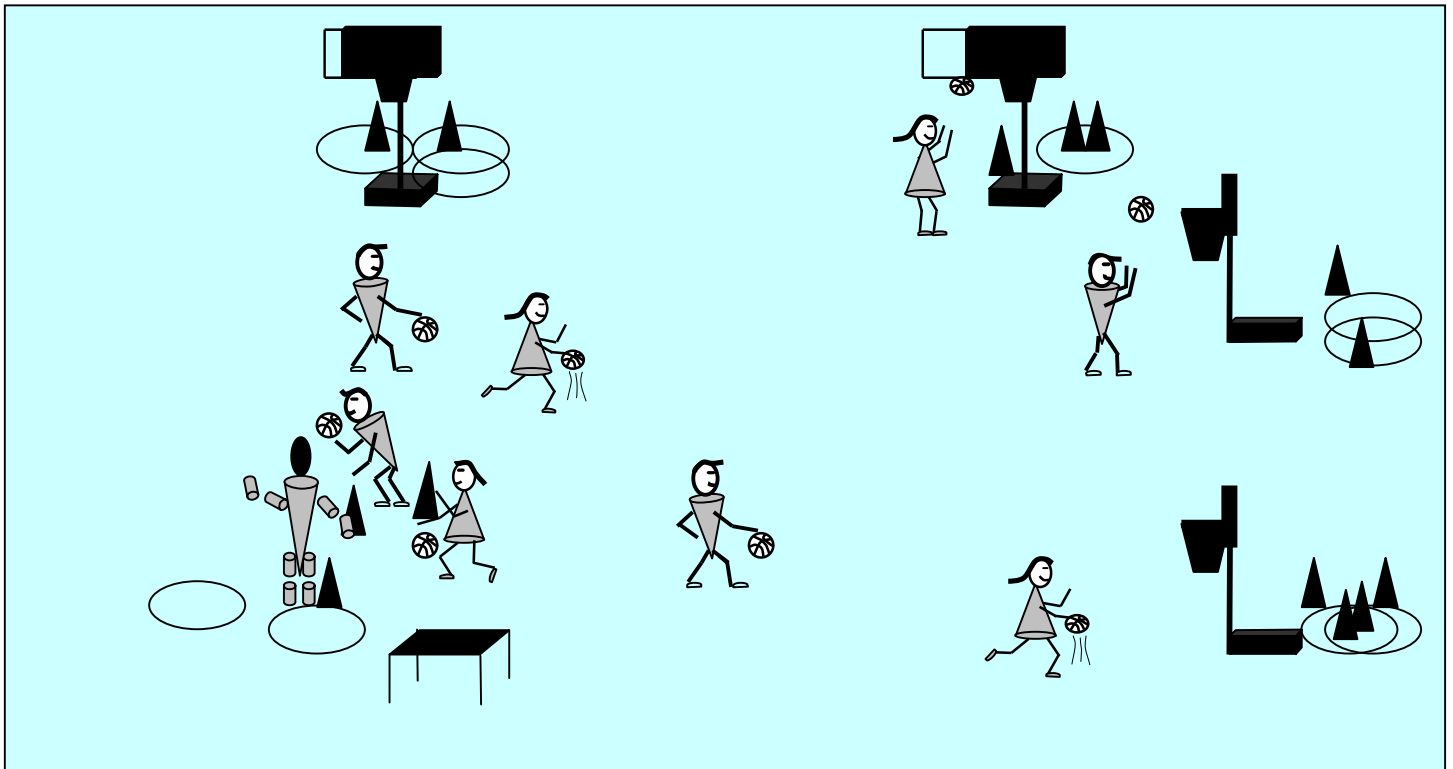
OBJECTIFS « BASKET »

Moment de convivialité dans la vie de l'Ecole de Minibasket

Organisation de la séance :

Pour cette séance qui précède les vacances de Pâques, l'organisation est particulière.

Tout le matériel pédagogique est utilisé pour mettre en place des ateliers. Derrière chaque panier se trouvent des plots, des cerceaux, des lattes en grande quantité. L'histoire est la suivante : « Chaque année les cloches du Minibasket passent dans les gymnases pour laisser des chocolats aux Minibasketteurs. Mais elles ne passent que si les enfants sont capables de marquer beaucoup de paniers. Pour cela, les enfants doivent aller marquer un panier et ramener un objet placé derrière. Attention 1 panier = 1 objet. Lorsque tous les objets sont ramassés, les enfants doivent rentrer dans un vestiaire du gymnase pour laisser passer les cloches du Minibasket ».



Suite de l'histoire :

En sortant du vestiaire, les enfants doivent ramasser tous les présents au chocolat laissés par les cloches. Ils doivent tous être ramenés sur une table pour être partagés à la fin de la séance.

Pendant ce ramassage, tous les objets pédagogiques sont replacés derrière les paniers par les entraîneurs et parents.

Tous les chocolats ramassés, l'entraîneur demande aux enfants s'ils en veulent encore. Alors il faut, à nouveau, ramener tous les objets (plots, cerceaux) pour que les cloches repassent.

Pour le 2^{ème} ramassage, les enfants doivent ramener les chocolats en dribblant.

Pour le 3^{ème} ramassage, les enfants doivent marquer un panier et ramener le chocolat en dribblant.

La séance se termine par le partage équitable des chocolats et la dégustation.

SEANCE 26

Le facteur n'est toujours pas passé...

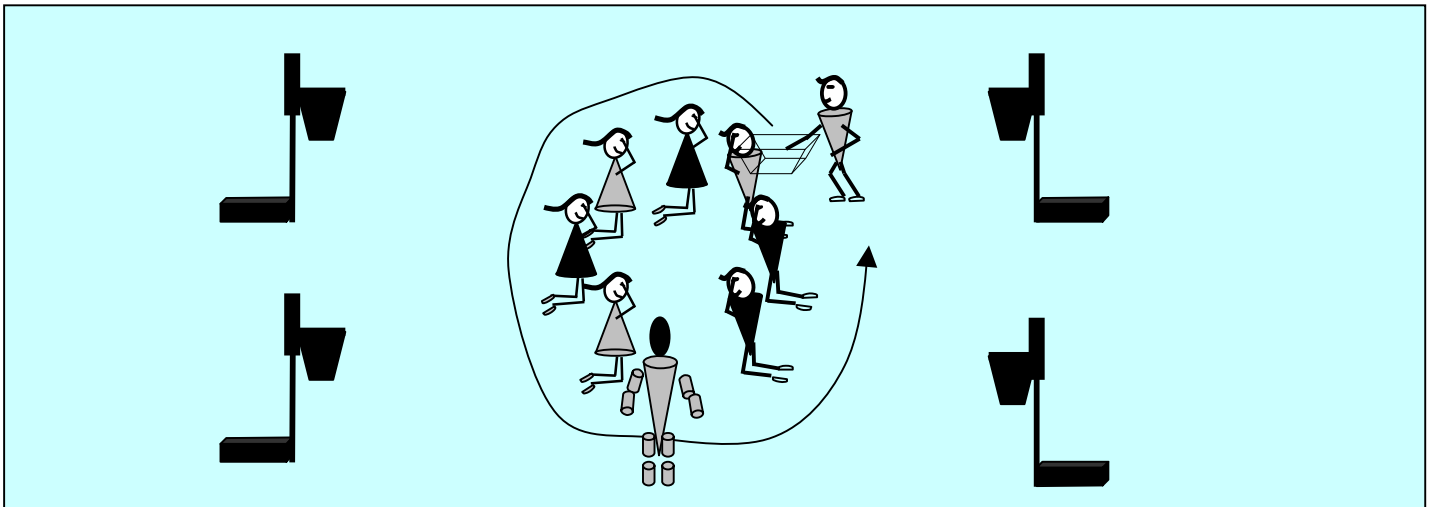
Le MATERIEL NECESSAIRE :

- ❑ 4 paniers de Babybasket réglés à 1m80.
- ❑ 1 ballon T3 ou T5
- ❑ Des bouchons en plastique, des plots et cerceaux

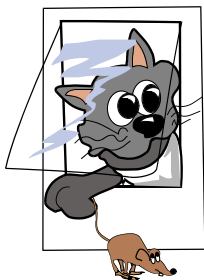
OBJECTIFS « BASKET »

TIRER, DRIBBLER et EVITER
l'adversaire

Lire le courrier...



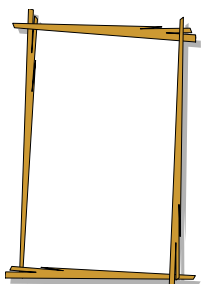
Déroulement de l'histoire : L'adulte a préparé une corbeille ou bassine dans laquelle se trouvent des bouts de papiers. Un joueur prend la corbeille et devient le facteur. Les autres enfants doivent s'asseoir en rond et chanter : « Le facteur n'est pas passé, il ne passera jamais, lundi, mardi, mercredi, jeudi, vendredi, samedi, dimanche ». A ce moment ils mettent leurs mains sur leurs yeux et le facteur va déposer un bout de papier derrière l'un des joueurs. Tout le monde découvre ce qui est écrit sur le courrier et les joueurs doivent le réaliser. A chaque jeu, deux équipes s'opposent.



LE CHAT et la SOURIS

Déroulement du jeu :

2 équipes et 2 chats au milieu du terrain, 1 de chaque équipe. Ils ont un foulard dans la main et les souris derrière les paniers. Au signal de l'entraîneur les souris ont 10 secondes pour traverser le terrain en dribblant sans se faire toucher. La souris touchée devient chat, Chaque fois que toutes les souris d'une équipe traversent sans se faire toucher, l'équipe marque 1 point. A trois points, l'équipe de souris gagne.



LE MIROIR

Déroulement du jeu :

Tous les joueurs ont un ballon et doivent faire exactement ce que fait l'entraîneur : déplacements en dribblant en avant, en arrière, sur le côté, surplace, lever la tête, mettre la main sur la tête ... Le refaire avec un joueur par équipe qui sert de guide et les autres le copient.

Le facteur n'est toujours pas passé ... suite...

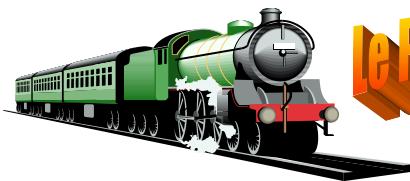
SEANCE 26



LES SHOOTEURS

Déroulement du jeu :

Tous les joueurs ont un ballon. Au signal de l'entraîneur, ils doivent aller marquer le plus de paniers possibles. Dès que l'entraîneur les rappelle (45 s à 1 minute), les enfants annoncent le nombre de paniers marqués individuellement et l'entraîneur additionne tous les scores d'une même équipe. Le refaire en changeant de panier après chaque tir.



LE PETIT TRAIN

Déroulement du jeu :

Chaque équipe se met en « petit train », en file indienne, en se tenant par les épaules. Les 2 petits trains doivent suivre les consignes du chef de gare (l'adulte) : avancer, reculer, sur le côté, accélérer, tourner à droite, à gauche, passer entre 2 adultes ... Le refaire avec un ballon par joueur.



LES DEMENAGEURS

Déroulement du jeu :

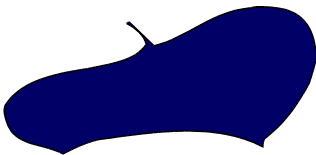
Des plots, des cerceaux, des lattes sont placées derrière 2 paniers, les enfants après avoir réussi 1 panier peuvent ramasser un objet et l'amener derrière les 2 autres paniers. Chaque équipe a son panier, à la fin on comptabilise. Attention avant de le poser, l'enfant doit réussir un panier.



LA COURSE

Déroulement du jeu :

Les enfants se mettent tous sur la même ligne et au top départ, ils doivent faire le tour des 4 paniers. Le premier arrivé gagne, mais aussi toute son équipe. Le faire 2 fois sans ballon et 2 fois avec un ballon par enfant en dribblant.



LE BERET

Déroulement du jeu :

2 équipes sont constituées. Chaque joueur a un numéro attribué. Les numéros appelés entrent sur le terrain pour marquer. Chaque équipe peut marquer sur 2 paniers.



PAUSE BOISSON

Déroulement du jeu :

Tous les enfants ont le droit de se reposer et d'aller boire un coup...

SEANCE 27

Le retour des dinosaures

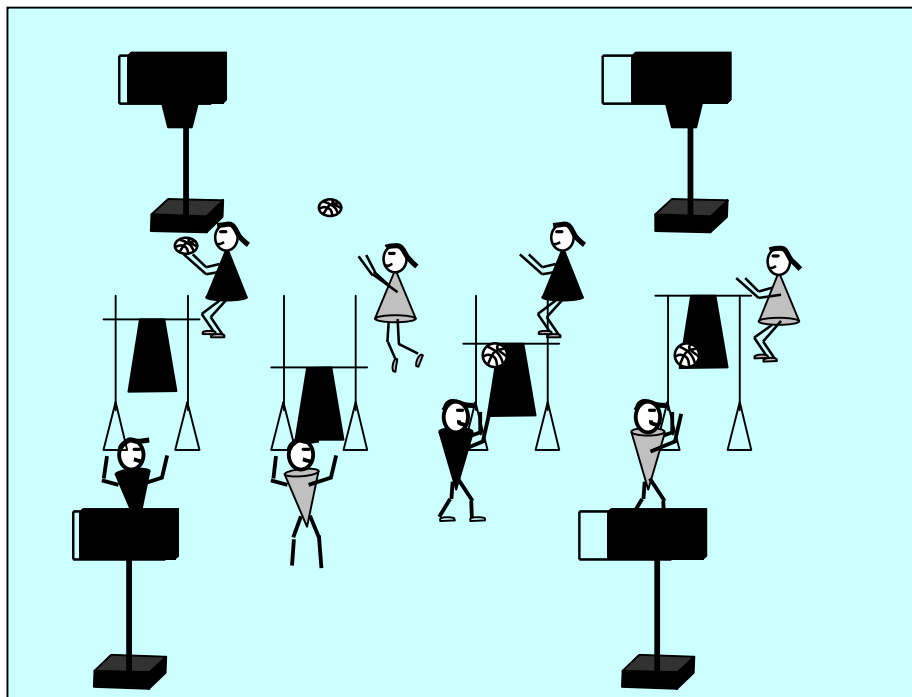
Le MATERIEL NECESSAIRE :

- ❑ 4 paniers de Babybasket réglés à 1m80.
- ❑ 1 ballon T3 ou T5 par enfant
- ❑ plots et barres en plastique

OBJECTIFS « BASKET »

PASSER et TIRER

1ère partie "Les dinosaures croque-ballons"



Déroulement de l'histoire : Les enfants sont par 2 avec 1 ballon. 4 dinosaures ont été construits avec 2 barres verticales et 1 barre horizontale où un dossard est glissé. La hauteur de la barre verticale et du dossard varie pour chaque dinosaure.

1^{er} temps : les enfants étant par 2, se placent de chaque côté d'un dinosaure. Ils doivent se faire des passes sans que le dinosaure touche le ballon. Au signal de l'adulte : «CHANGER», ils doivent changer de dinosaure et se faire à nouveau des passes.

2^{ème} temps : L'entraîneur ajoute un deuxième signal, «PANIER», alors le joueur qui a le ballon doit aller marquer un panier, puis il revient faire des passes à son coéquipier jusqu'au prochain signal («CHANGER» ou «PANIER»)

Suite de l'histoire :

3^{ème} temps : lorsque l'entraîneur signale «PANIER», le premier joueur qui a le ballon va marquer un panier puis il revient faire une passe à son coéquipier par-dessus le dinosaure qui à son tour va marquer un panier puis il revient faire des passes en attendant le prochain signal («CHANGER» ou «PANIER»).

4^{ème} temps : Montrer aux enfants que lorsque les dinosaures sont grands, on peut utiliser une passe avec un rebond au sol pour faire passer le ballon entre les jambes des dinosaures.

5^{ème} temps : Comme lors du 3^{ème} temps les enfants doivent marquer chacun un panier, mais en revenant, ils doivent changer de dinosaures. La séquence s'arrête lorsqu'ils sont passés par-dessus les 4 dinosaures.

6^{ème} temps : Encore un nouveau signal : « CHANGER DE COPAIN OU DE COPINE », ils doivent se mettre avec un autre joueur en restant du même côté.

Le retour des dinosaures

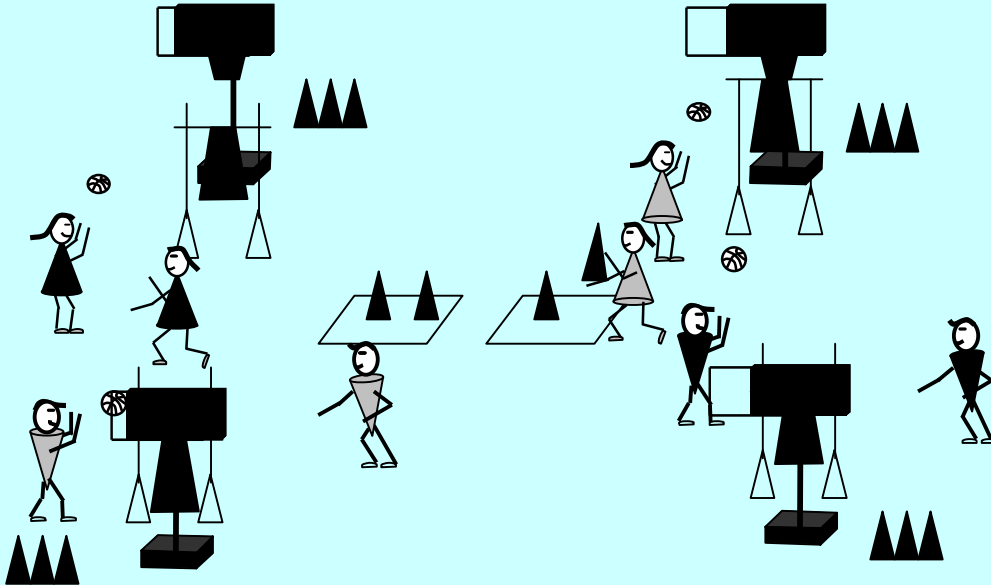
suite...

SEANCE 27

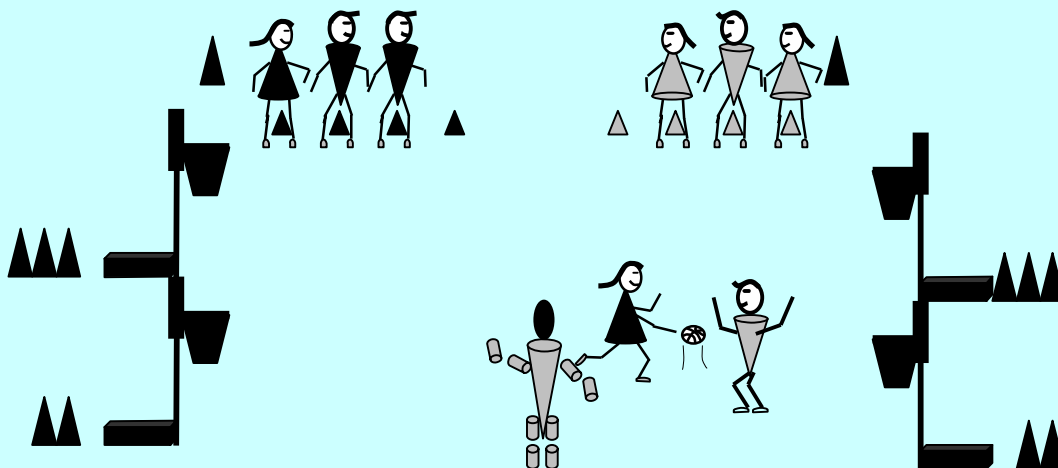
2ème partie "Les oeufs des dinosaures"

Consignes à donner aux enfants

A présent, les 4 dinosaures protègent chacun un panier. Derrière chaque panier, les dinosaures ont fait leur nid et ont pondu leurs œufs. Les enfants doivent aller marquer des paniers en se faisant des passes. Lorsqu'ils marquent un panier, ils peuvent récupérer un œuf et le ramener dans leur camp. Lorsque tous les œufs sont ramassés, on comptabilise l'équipe qui en a le plus.



3ème partie "Match-béret"



Consignes à donner aux enfants

Les 2 équipes de «chasseurs de dinosaures» sont gardées. Chaque joueur est derrière un plot. L'entraîneur lance le ballon et appelle par son prénom 1 joueur de chaque équipe. Le joueur qui récupère le ballon doit aller tenter un tir, l'autre joueur doit le gêner. Si un joueur marque, il récupère un œuf de dinosaure. Attention, chaque équipe peut marquer dans 2 paniers différents. Attention, plusieurs joueurs peuvent être appelés en même temps. Et lorsque l'entraîneur dit «SALADE», tous les chasseurs participent.

SEANCE 28

Au feu, les pompiers II

Le MATERIEL NECESSAIRE :

- ❑ 4 paniers de Babybasket
- ❑ 1 ballon T3 ou T5 par enfant
- ❑ plots

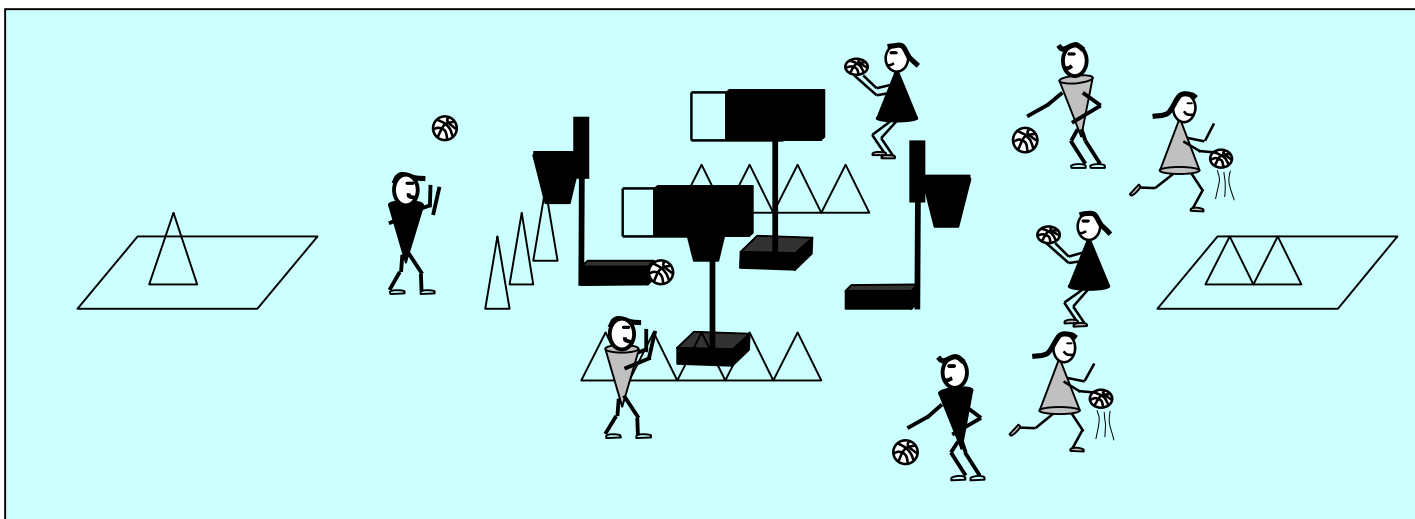
OBJECTIFS « BASKET »

TIRER et DRIBBLER

1ère partie "la maison qui brûle"

Déroulement de l'histoire

Deux équipes de pompiers sont constituées, ils ont chacun une bombe d'eau (ballon). Ils doivent éteindre le feu qui entoure la maison de paniers. Pour cela, il faut réussir un panier et récupérer une flamme (plot) qu'il faut vite ramener (ça brûle) dans leur puits respectif afin de l'éteindre. Lorsque toutes les flammes sont ramenées, le feu est éteint. On compte le nombre de flammes ramenées par équipe.



Suite de l'histoire :

Attention, avant d'aller éteindre le feu, les enfants doivent chanter : « Au feu, les pompiers, la maison qui brûle, au feu les pompiers, la maison brûlée... ».

1^{er} temps : les plots sont placés sous le panier.

2^{ème} temps : les plots sont placés différemment d'un panier à l'autre (de 50cm à 1m devant le panier)

3^{ème} temps : les plots sont encore éloignés (1 à 2 mètres du panier)

Au feu, les pompiers II

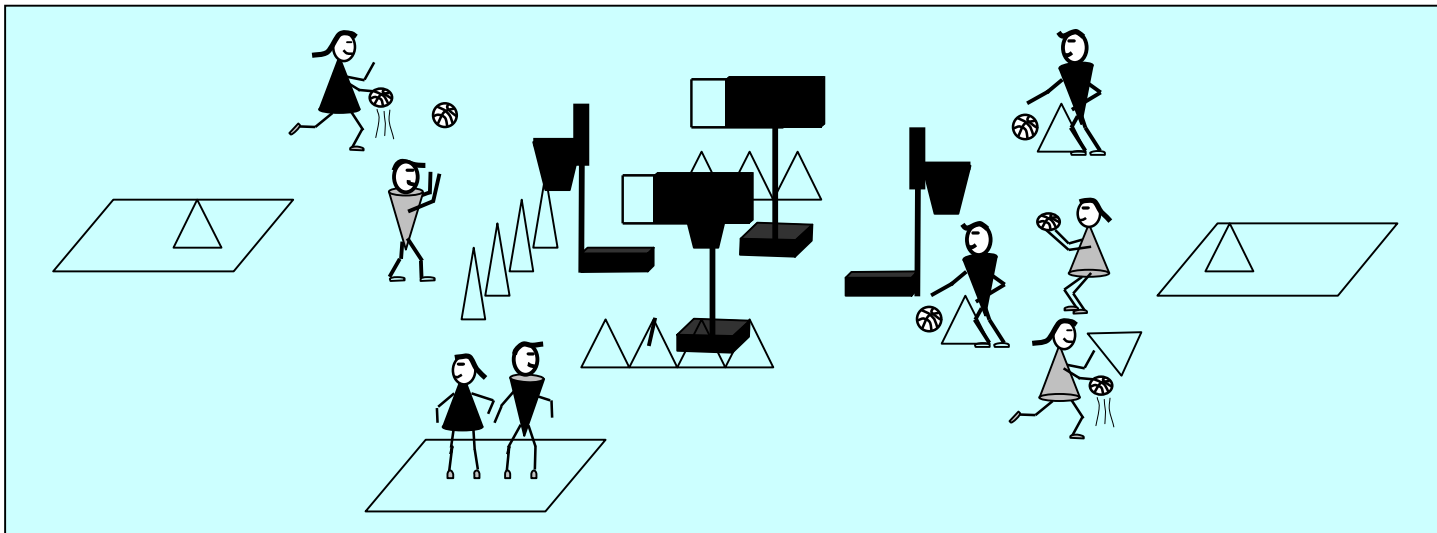
suite...

SEANCE 28

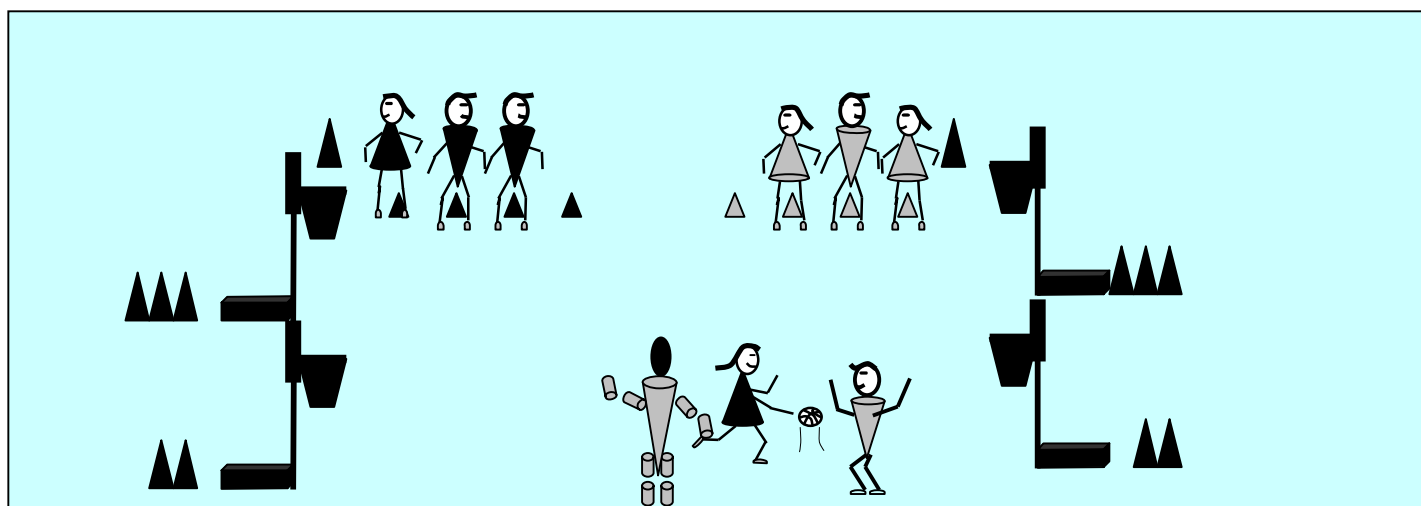
2ème partie "Attention aux pyromanes"

Suite de l'histoire

Attention, 1 joueur de chaque équipe retire son dossard. Ils deviennent tous les deux des pyromanes. Ils doivent toucher les pompiers pour les empêcher d'éteindre le feu. Un pompier touché doit s'asseoir à terre et attendre qu'un autre pompier le touche ou que les deux pyromanes retournent en prison (au signal de l'entraîneur). Dès que toutes les flammes sont ramassées, on comptabilise pour chaque équipe.



3ème partie "Match-béret"



Consignes à donner aux enfants

Les 2 équipes de « pompiers » sont gardées. Chaque joueur est derrière un plot avec un numéro. L'entraîneur lance le ballon et appelle 1 numéro. Le joueur qui récupère le ballon doit aller tenter un tir, l'autre joueur doit le gêner. Si un joueur marque, il récupère une flamme. Attention, chaque équipe peut marquer dans 2 paniers différents. Attention, plusieurs joueurs peuvent être appelés en même temps. Et lorsque l'entraîneur dit «SALADE», tous les pompiers participent.

SEANCE 29

La séance au choix

1ère partie "Le Parcours"

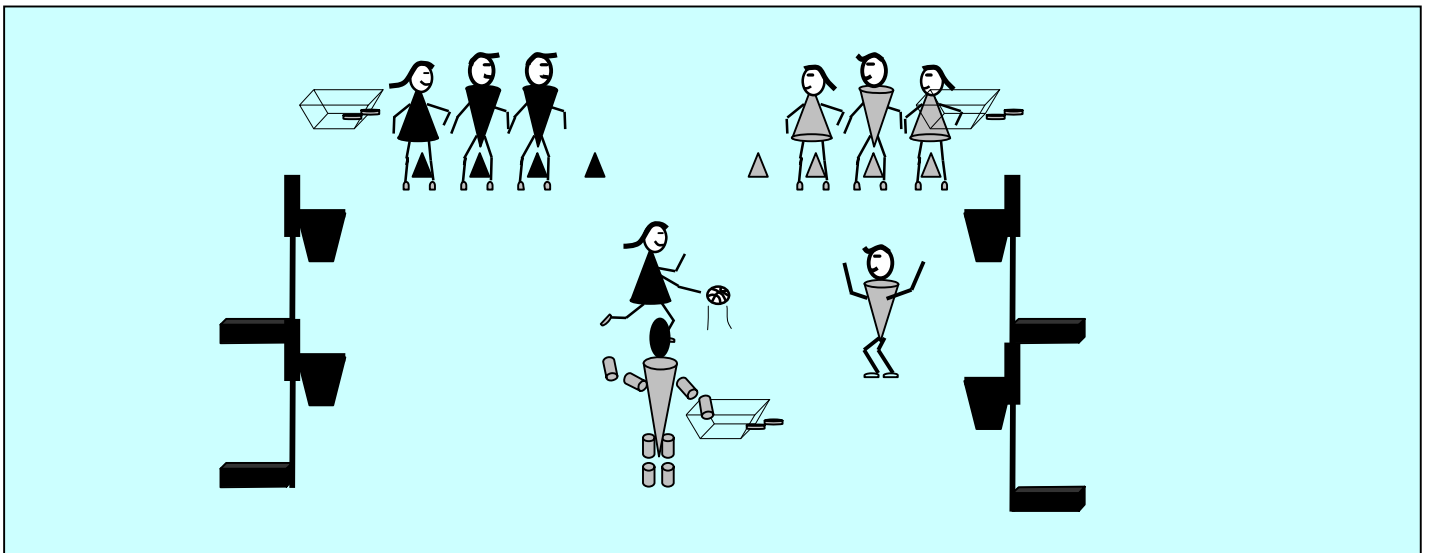
Un grand parcours est mis en place avec l'ensemble du matériel (plots, bancs, cerceaux, haies ...). Dans un premier temps, les enfants évoluent à leur guise dans le parcours, puis ils sont réunis et des récompenses (bouchons ou lattes) sont placées derrière les paniers, ils doivent les ramener en marquant un panier. Il est possible d'utiliser des paniers plus hauts 2m10 à 2m60 et le fait de marquer sur ces paniers permet à l'enfant de ramener 2 récompenses. Il est possible de mettre en place deux équipes et de faire un concours.

2ème partie "A vous de choisir..."

L'entraîneur réunit les enfants et demande au joueur le plus jeune de choisir un des jeux déjà réalisés depuis le début de la saison. Dès le jeu choisi, il est mis en place et réalisé. Suivant le jeu, l'entraîneur l'adapte et surtout le raccourcit, il peut selon le jeu mettre en place deux équipes ou non.

Puis c'est à un autre joueur de choisir et ainsi de suite pour que chacun d'entre eux puisse en proposer un.

3ème partie "Match-béret"



Consignes à donner aux enfants

2 équipes sont constituées (gris et noirs). Chaque joueur est derrière un plot. L'entraîneur lance le ballon et appelle par son prénom 1 joueur de chaque équipe. Le joueur qui récupère le ballon doit aller tenter un tir, l'autre joueur doit le gêner. Si un joueur marque, il récupère un bouchon. Attention, chaque équipe peut marquer dans 2 paniers différents. Souvent l'entraîneur appellera 2 joueurs par équipe et il arbitrera en donnant le ballon à l'autre équipe lorsqu'un attaquant « marche » ou fait une reprise de dribble.

SEANCE 30

Fête de l'école

Pour finir la saison, un grand après midi Minibasket est organisé dans le club. Des stands « basket » sont mis en place à l'intérieur comme à l'extérieur du gymnase. Tous les minibasketteurs du club participent à cette Fête de fin d'année.

Les enfants contre les parents.

Les enfants forment des équipes de 4 joueurs, de même que les parents. 1 équipe d'enfant doit affronter 1 équipe de parents. Les équipes peuvent être composées de joueurs de la même catégorie ou de catégories différentes selon les affinités (frères, cousins ...)

Les 2 équipes (parents-enfants) se suivent de stands en stands et s'opposent sur chaque stand.

Un stand dure 1 à 2 minutes avec un parcours «enfant» et un parcours «parent». Chaque équipe doit marquer le plus de paniers possibles. Au bout de 3 paniers, l'équipe récupère un bouchon en plastique. A la fin de l'atelier, l'équipe qui a marqué le plus de paniers récupère 5 bouchons de plus. Chaque équipe a son sac en plastique pour transporter ses bouchons.

Deux à trois stands sont des petits matchs en 4 contre 4 avec des règles particulières (les parents doivent jouer avec une main dans le dos, accroupis ou un œil masqué...)

Après une heure trente d'activité, toutes les équipes ramènent leurs sacs en plastique. Ils sont vidés dans des grands sacs en plastique transparents (un sac «enfants» et un sac «parents»), afin que tout le monde évalue qui des enfants ou des parents a marqué le plus de paniers.

Des cadeaux seront remis aux vainqueurs, les enfants ou les parents ? ? ? ?

Ainsi se termine une saison « entière » de Babybasket ...



REMERCIEMENTS à

Miloud, qui nous a assistés sur les entraînements Babybasket.

Louis, Clara, Mayélis, Quentin B, Quentin, Hugo, Lucas,
Martin, Julien, Simon, Lisa qui ont participé à toutes les
séances Babybasket de l'USA TOULOUGES lors de la saison
2003/2004

Et à Cathy pour son amicale relecture.

Histoire d'un livre de Babybasket...

Par Séverine et Benoît BENITEZ

Le babybasket s'adresse aux enfants de moins de 6 ans et les entraîneurs de ces jeunes pousses se posent souvent de multiples questions :

- ⇒ Comment garder l'attention des enfants de moins de 6 ans pendant toute une séance ?
- ⇒ Des enfants de moins de 6 ans peuvent-ils aimer jouer au «basket», peuvent-ils comprendre les règles ?
- ⇒ Comment faire passer des notions basket à des enfants de moins de 6 ans ?

Ce livre relate une saison entière passée avec 11 babybasketteurs. Il propose uniquement des séances pratiques vécues construites à partir d'histoires célèbres et immédiatement utilisables.

Cet ouvrage s'adresse aux entraîneurs de babybasket :

Entraîneurs de babybasket à court d'idées, entraîneurs de basket expérimentés avec d'autres catégories mais découvrant cette tranche d'âge, parents qui découvrent tout de ce sport...

Et il peut être utilisé par un public beaucoup plus large :

Animateurs sportifs dans les écoles, professeurs des écoles, animateurs en centre aéré ou tout autre contexte de loisir proposant une activité basket à des enfants de moins de 6 ans...

Les auteurs

Séverine Bénitez est maman de trois enfants, professeur d'EPS, BE1 basket-ball

Benoît Bénitez est papa de trois enfants, professeur d'EPS anciennement détaché à la Fédération Française de Basket-Ball responsable des emplois jeunes et membre de la Commission Fédérale des Jeunes, BE2 basket-ball

AGOS
Formations