



Forum Mini-basket 2012

Toucy le Samedi 29 Septembre 2012

Par Sébastien LEGROS, CTF Yonne

Ce forum aura pour but de donner des pistes de travail à chacun des entraîneurs de la catégorie Poussins en les aidant à prioriser leurs apprentissages, en les organisant et en cherchant à individualiser au maximum les séquences d'entraînement afin de permettre à chaque enfant d'avancer à son niveau.

La matinée se déroulera de la manière suivante

- 1) La planification
- 2) L'éveil à la compétition
- 3) Les contenus prioritaires
- 4) Séquence sur les fondamentaux sur le terrain
- 5) Séquence sur les fondamentaux pré-collectifs et collectifs sur le terrain
- 6) Tribune libre

1) La Planification et organisation

1.1) Pourquoi planifier ?

- Pour
- Organiser/hierarchiser/prioriser les apprentissages
 - Apporter une cohérence dans les apprentissages : Donner du sens et permettre d'avancer logiquement dans les apprentissages.
 - Apporter des objectifs aux enfants et avoir de la rigueur par rapport à leur accomplissement.
 - Individualiser les apprentissages : éviter de donner le même contenu pour tout le monde
 - Eviter le saupoudrage : « Tout faire, c'est ne rien faire »

1.2) La séance :

Définir un **Thème** par rapport à la planification établie au préalable

Objectifs : Ce qu'on veut que les enfants arrivent à faire lors de la séance

Evaluation : par des critères préétablis auparavant et/ou par les enfants eux-mêmes

Exemple de séance :

30 minutes : Séquence Motricité –Dextérité en Groupe entier

30 minutes : Séquence fondamentaux individuels par groupe de niveaux

30 minutes : Situations jouées en groupes entiers (surnombres 2c1, 3c2... + situations de matchs)

« NE PAS JOUER POUR JOUER » : le jeu doit porter sur ce que vous avez travaillé !!

1.3) Evaluation :

Importance de prévoir des tests « type » et de rigoureusement conserver les mêmes toute la saison pour pouvoir comparer les performances au cours de la saison.

En début de saison : Evaluer les capacités de chacun

En milieu et fin de saison : pour quantifier les progrès réalisés, pour proposer un challenge à battre.

Evaluer quoi ?

Les capacités physiques :	Endurance (test de 10-12 minutes) Vitesse (au temps) Parcours Motricité – coordination (au temps)
Les compétences techniques :	Adresse (Tirs en un temps donné) Passe (parcours de passes ou exercice de passes multiples) Dribble (skill challenge type All Star Game)

Les épreuves du Challenge Benjamin(e)s ou du Panier d'Or peuvent vous servir de base de départ.

Ces évaluations doivent vous permettre de hiérarchiser votre groupe et d'individualiser les apprentissages en fonction des besoins constatés.

1.4) Les groupes de niveau

Pourquoi ?

Dans un groupe, aucun joueur n'a les mêmes capacités physiques, intellectuelles et techniques. Chacun va avoir des points forts et des points faibles et jamais les mêmes suivant les joueurs. Certains vont avancer très vite, alors que d'autres vont demander plus de temps. Certains viendront avec un vécu sportif et des motivations différentes.

Plusieurs constats :

L'entraînement est légèrement au dessus des savoir-faire de l'enfant, il doit fournir des efforts et progressera.
L'entraînement est trop facile, il s'installe dans un confort et stagne (risque de prendre la grosse tête).
L'entraînement est trop compliqué, l'enfant est trop fréquemment en situation d'échec, il se démotive.

Votre rôle est de trouver le savant mélange entre Réussite et Echec pour chacun des enfants, d'où la nécessité de travailler par groupe de niveau.

Il faudra donc tenter :

- d'individualiser les apprentissages en fonction des besoins en adaptant les exigences
- de faire avancer les enfants à leur niveau
- de gérer les niveaux d'opposition
- de proposer des contrats-réalisations techniques différenciés en fonction du niveau
- de prévoir des évolutions sur chaque séquence d'apprentissage.

Il vous faudra au préalable expliquer votre façon de fonctionner afin que le sentiment d'injustice ne s'installe pas au sein de votre groupe. Les enfants devront comprendre que les exigences seront indexées à leur niveau de jeu pour leur permettre de progresser à leur niveau.

Des retours en groupes entiers sont ensuite primordiaux pour « souder » le groupe. Les plus débrouillés doivent remplir le rôle de parrain-guide des moins débrouillés et pas le rôle de leader condescendant.

Ceci constituera la tâche la plus difficile de l'éducateur.

2) Eveil à la Compétition

2.1) Rapport à la performance

L'éducateur doit éveiller l'enfant à la performance pour lui permettre d'ensuite de tendre vers la compétition.

L'enfant doit intégrer que jouer « juste » sera son gage de temps de jeu dans la compétition.

Ainsi, le rôle de l'éducateur sera de donner des consignes les plus précises et les plus cohérentes possibles.

L'enfant devra comprendre qu'il a droit à l'erreur mais se doit de ne pas les répéter dans le temps. L'éducateur devra réguler (constater les erreurs et lui donner la démarche à suivre pour ne pas les répéter) et lui permettre de se retrouver dans les situations problématiques afin qu'il puisse se corriger.

Plusieurs points à développer :

- **Mettre de l'enjeu dans les jeux** : afin de permettre aux enfants de s'éveiller à la notion de dualité et de dépassement de soi
- **Apporter des critères qualitatifs sur la réussite** des gestes techniques (exemple : panier marqué quand droite-gauche à Droite sur les tirs en course)
- Inciter les enfants à reproduire les gestes avec efficacité (exemple : donner des contrats d'affilée plutôt qu'un contrat fixe avec un nombre de tentatives illimitées)
- **Favoriser l'assiduité** des enfants aux matchs et aux entraînements : en relation avec les parents en faisant prendre conscience que le match est l'aboutissement des entraînements.
- **Aider les enfants à développer leur culture « Basket »** : participation aux matchs de l'équipe fanion du club ou du comité, aller voir des matchs professionnels ... immerger vos enfants dans le monde du basket afin de les fidéliser et de devenir acteur du basket et non simple consommateur.

2.2) Respect des Consignes

L'enfant doit être habitué à respecter les consignes du coach afin que les mises en place collectives soient facilitées. Les consignes doivent par conséquent être claires, concises et réalisables (adaptées).

Le temps de jeu doit être ensuite relié non pas à la production statistique sur le terrain mais au respect des consignes. Un enfant qui ne respecterait pas les consignes doit être rappelé sur le banc, le coach devra lui réexpliquer ce qu'il attend de lui et lui laisser ensuite la possibilité de pouvoir à nouveau appliquer ces consignes (c'est la raison pour laquelle le Comité a supprimé la notion de quart-temps entier sans changement).

Les exigences par rapport aux consignes devront bien évidemment être reliée au niveau de jeu de l'enfant : un débutant aura 1 voire 2 consignes prioritaires tandis qu'un confirmé pourra avoir 3 à 4 consignes maximum.

3) Les contenus prioritaires en Poussins

CF FICHES PRATIQUES MINI-BASKET et
LIVRET ACQUIS TECHNIQUES PAR CATEGORIES (document joint)

Sur [www.basket89.fr/Technique/Le coin technique](http://www.basket89.fr/Technique/Le%20coin%20technique)

Le jeu des Poussins selon les études est composé d'environ 60 à 70 % de Jeu rapide. Il est donc conseillé de passer une grande partie de vos entraînements plutôt sur les fondamentaux qui concerneront le jeu rapide et consacrer le reste du temps aux apprentissages qui prendront par la suite une importance capitale et qui seront longs à intégrer (gestuelle de tir...)

3.1) Motricité

Apprendre à courir, courir en utilisant les couloirs et en prenant des informations
S'arrêter en étant stable et en prenant des informations

3.2) Aisance avec le ballon

Attrapé de balle, Dextérité

Gros Travail sur le dribble avec 3 consignes prioritaires :

- Quitter le moins longtemps possibles le contact du ballon
- Prendre des informations, dissociation visuelle du ballon
- Travailler sur l'ambidextrie

Utilisation cohérente du dribble :

- Dribbler pour avancer
- Dribbler pour se dégager de la pression défensive
- Dribbler pour déborder lorsqu'on a pas de solutions de passes

3.3) Tirs en course

Marquer des paniers avec rapidité et fiabilité sans opposition
Commencer à travailler main sur la gestion de l'opposition sur la main forte.

3.4) Tir

Construire une bonne gestuelle de tir (tenue de balle, armé, finition)

Variété dans les enchaînements attrapé-tirer : après dribble, après passe, après arrêt alternatif, après arrêt simultané.

3.5) Jeu de passe

Travail sur les variétés de passes : passe directe, passe désaxée, baseball pass

Travail sur la mobilité dans les passes : passeur fixe – réceptionneur en mouvement, passeur en mouvement – réceptionneur fixe, passeur en mouvement – réceptionneur en mouvement.

Initiation sur les passes avec de l'opposition : Lectures de jeu

3.6) Défense

Prendre chacun son joueur

Se placer entre lui et le cercle

Attitudes sur porteur de balle

4) Intervention terrain sur fondamentaux individuels

Situation 1 : Motricité

Situation 2 : Courir, s'arrêter, pivoter, attitudes du porteur de balle

Situation 3 : Dextérité – Routine

Situation 4 : Dribble Contre-attaque

Situation 5 : changements de mains

Situation 6 : dribble opposition tout -terrain

5) Intervention terrain collectif

5.1) Le jeu rapide : Le démineur

3c0 : Contrainte de temps
 Utilisation des couloirs
 Utilisation du dribble

3c1 : Gestion des surnombres
 Choix des tirs

5.2) Le jeu placé : 4c4

Occupation des espaces

Recherche de duel

Passer couper équilibrer

6) Tribune libre