

# Module Mini-basket-ball

## Cycle 3



# Vidons la réserve...

**Matériel :** chasubles, sifflet, chronomètre ballons, cerceaux, plots.

## Dispositif

-- 2 équipes en jeu et 2 équipes dans différents rôles sociaux, puis changement.

## But du jeu

En partant de la zone de départ, sans dribble, les attaquants doivent faire progresser chacun des ballons placés dans la réserve, par des passes pour le déposer ensuite dans le cerceau 'arrivée' (un ballon qui sort du cerceau 'arrivée' est considéré comme un ballon perdu et doit être ramené par l'évaluateur dans la réserve). L'équipe qui réussit la première à déposer ses 5 ballons dans le cerceau a gagné la manche.

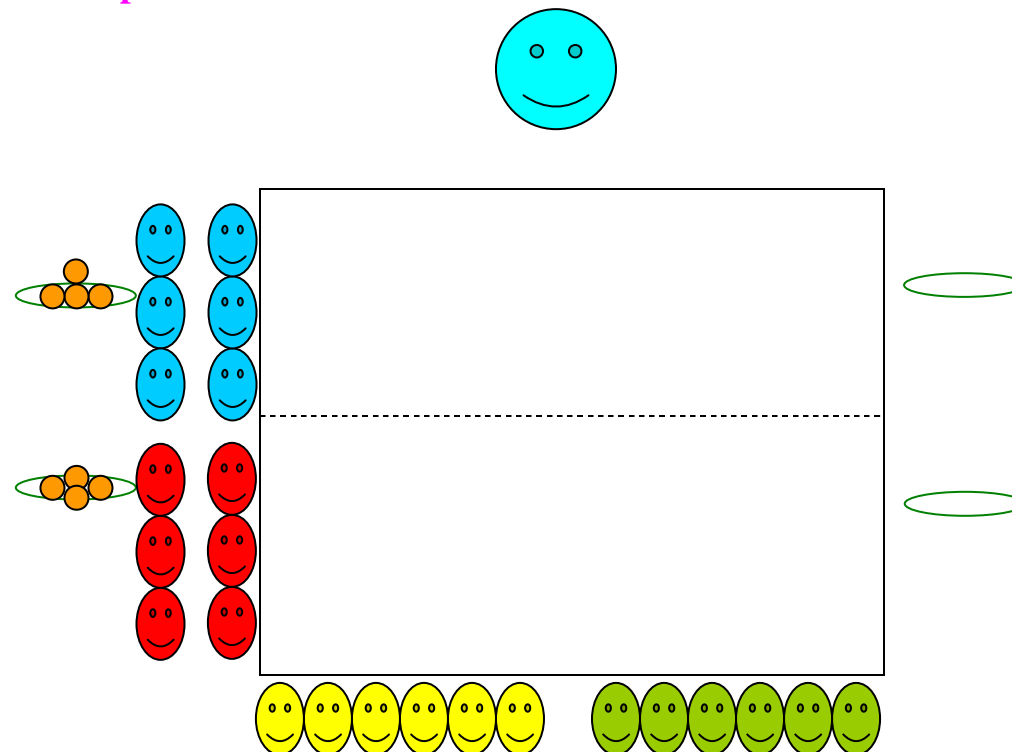
## Règles à respecter

Le jeu commence au signal de l'enseignant et les attaquants de chaque équipe peuvent alors se saisir d'un des ballons placés dans la réserve pour tenter d'atteindre le but du jeu. Chaque 'trio' d'attaquants ne peut jouer qu'avec un seul ballon à la fois. Un ballon est perdu si un des porteurs se déplace avec, dribble avec, ou si un ballon n'est pas rattrapé par 1 des attaquants lors d'une passe. Quel que soit la raison de la perte du ballon, l'évaluateur doit s'en saisir et le ramener dans la réserve placer au départ.

## Déroulement

Chaque équipe joue 4 manches et change d'évaluateur après chaque manche.

## Dispositif



# Le basket aux crocodiles...

**Matériel :** chasubles, sifflet, chronomètre, plots, ballons, fiche récapitulative.

## Dispositif

-- 2 équipes en jeu et 2 équipes dans différents rôles sociaux, puis changement.

## But du jeu

### a) pour les attaquants

Amener le ballon à proximité de la cible et réussir le tir sur celle-ci.  
Tir réussi : 3 points, tir ' cadré ' : 2 points.

### b) pour les défenseurs

Voler le maximum de ballons joués par les attaquants. (Moins 1 point pour les attaquants par ballon volé).

## Règles à respecter

### a) pour les attaquants

Ils ne peuvent que dribbler avec le ballon. Si il y a reprise de dribble, ballon porté : le ballon est perdu et le joueur doit retourner sur la ligne de départ pour un nouvel essai (3 montées de ballon) au total et, pour chaque ballon amener dans la zone de tir, il bénéficie d'une 2<sup>o</sup> tentative de tir **si le premier tir n'est ni réussi ni cadré.**

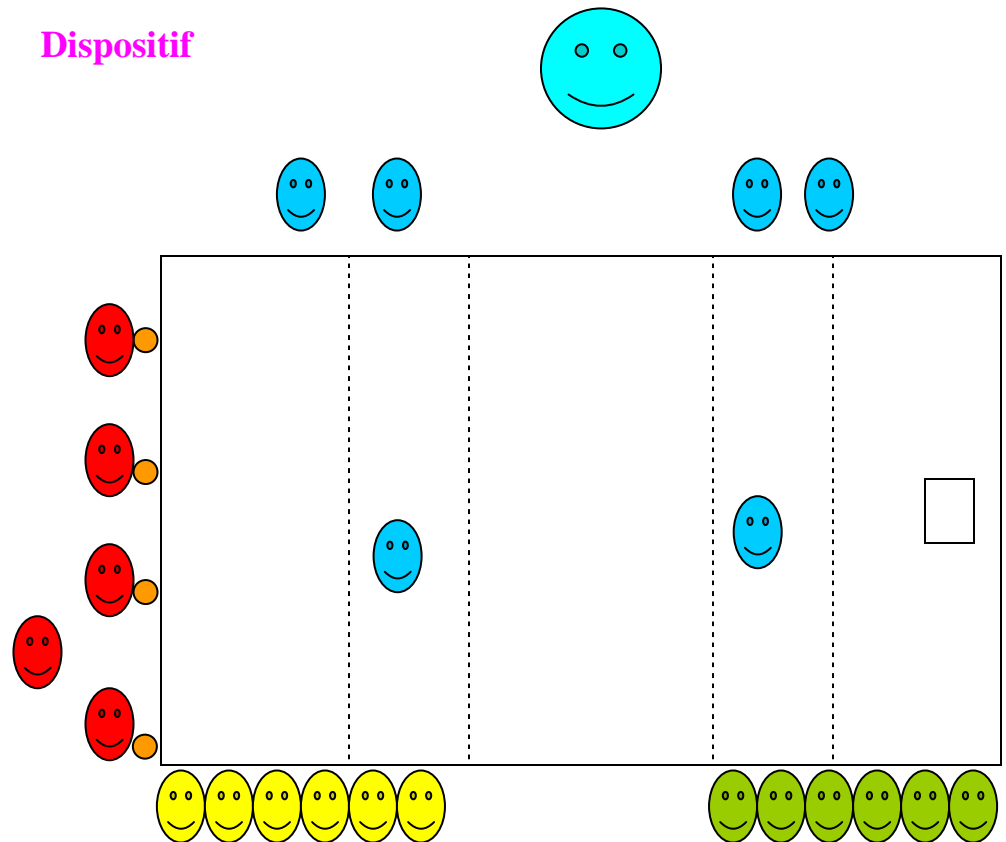
### b) pour les défenseurs

Ils doivent rester dans leur zone où ils peuvent se déplacer et tentés de voler le ballon des attaquants dribbleur **sans toucher le corps de ces derniers**

## Déroulement

Chaque équipe effectue 2 séries de 3 essais en attaque afin que lorsqu'elle se retrouve en défense, les rôles de défenseurs et d'évaluateurs soit tenu par tous les joueurs de l'équipe. Après chaque série de 3 montées de ballon par joueurs, les résultats obtenus par l'équipe qui vient de jouer en attaque sont reportés sur la fiche récapitulative.

## Dispositif



# Les passes murailles...

**Matériel** : chasubles, sifflet, chronomètre, cerceaux, plots, ballons, fiche récapitulative.

## Dispositif

-- 2 équipes en jeu et 2 équipes dans différents rôles sociaux, puis changement.

## But du jeu

En partant de la zone de départ, sans dribble, les attaquants doivent faire progresser le ballon par des passes et ainsi, parcourir la zone 1, traverser la zone de défense occupée par le défenseur sans se faire prendre le ballon par celui-ci puis parcourir la zone 2 jusqu'au panier dans lequel ils doivent faire entrer le ballon grâce à un tir ( marquer 1 panier).

## Évaluation

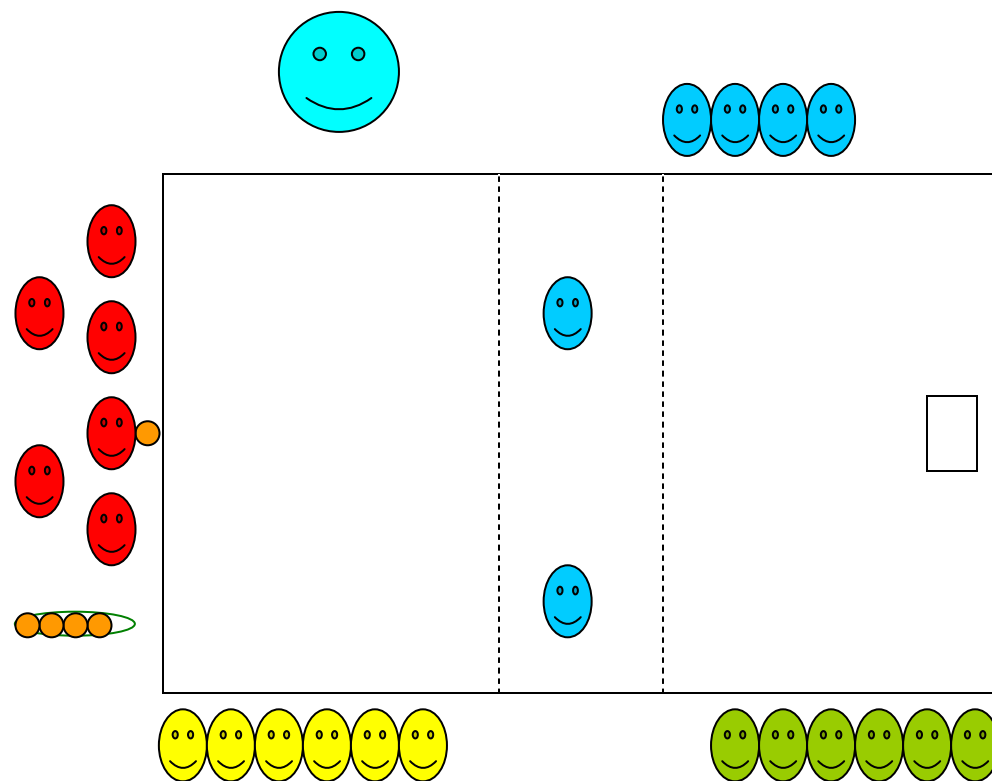
### Pour chacun des 5 ballons joués

- les attaquants marquent 3 points si ils parviennent à faire entrer le ballon dans le panier de haut en bas.
  - les attaquants marquent 2 points si lors du tir, le ballon touche l'anneau en allant de haut en bas sans y entrer
  - les attaquants marquent 1 point s'ils parviennent avec le ballon dans la zone 2 mais que leur tir échoue.
- Les attaquants n'ont droit qu'à 1 seul tir par ballon amener dans la zone 2.

## Déroulement

Chaque équipe joue 3 fois en attaque. Après chaque série de 5 attaques, les équipes changent de rôles. Lorsqu'une équipe se retrouve à nouveau en défense, elle change son joueur défenseur. Après chaque série de 5 attaques, les résultats obtenus par l'équipe qui vient de jouer en attaque sont reportés sur la fiche récapitulative

## Dispositif



# Attention au voleur de ballon...

**Matériel :** chasubles, sifflet, chronomètre, cerceaux, ballons, fiche récapitulative

## Dispositif

-- 2 équipes en jeu et 2 équipes dans différents rôles sociaux, puis changement.

## But du jeu

En partant de la zone de départ, sans dribble, les attaquants doivent faire progresser le ballon par des passes et ainsi, traverser le terrain sans se faire prendre le ballon par le défenseur pour terminer enfin par un tir au panier.

Les attaquants marquent 3 points si le tir est réussi, 2 points si il n'est que cadré. Ils perdent 1 point chaque fois que le défenseur leur vole le ballon.

Le ballon peut être perdu si un attaquant commet une faute / règles (marcher, sortie du terrain) ou si un attaquant commet une maladresse avec le ballon (passe mal ajustée qui fait sortir le ballon du terrain). Un ballon perdu ainsi n'entraîne pas de pénalisation pour les attaquants qui doivent cependant retourner dans la zone de départ pour jouer avec un nouveau ballon pris dans l'une des deux réserves.

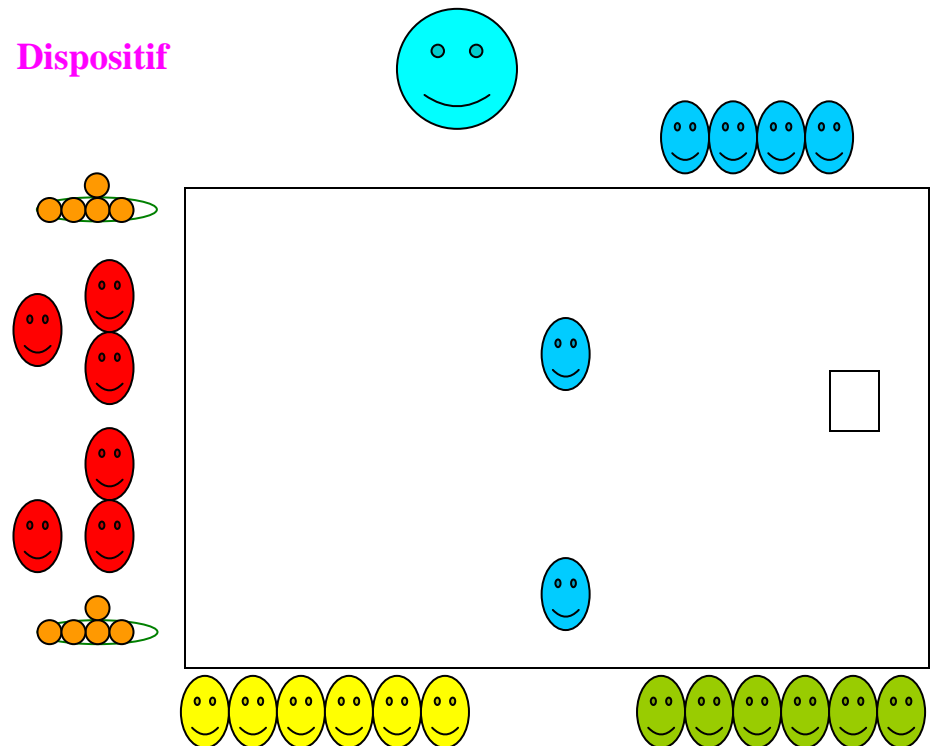
Tout ballon perdu ou volé ne peut être rejoué Les attaquants doivent retourner au départ pour jouer avec un nouveau ballon.

## Déroulement

Après chaque série de 10 attaques, les équipes changent de rôles. Quand une équipe se retrouve à nouveau en défense, elle change son joueur qui est en défense sur le terrain...

Après chaque série de 10 attaques, les résultats obtenus par l'équipe qui vient de jouer en attaque sont reportés sur la fiche récapitulative

## Dispositif



# Les tirs en concurrence...

**Matériel :** chasubles, sifflet, chronomètre, plots, craies, ballons, fiche récapitulative.

## Dispositif

-- 2 équipes en jeu et 2 équipes dans différents rôles sociaux puis changement.

## But du jeu

Chaque équipe doit essayer de marquer le maximum de points en tirant vers le panier pendant 2 mn.

L'équipe qui a marqué le plus de points après que ces 4 membres aient tiré, a gagné

Il faut donc 2 manches de 2 mn avec changement de rôles pour qu'une manche complète soit jouée.

## Déroulement

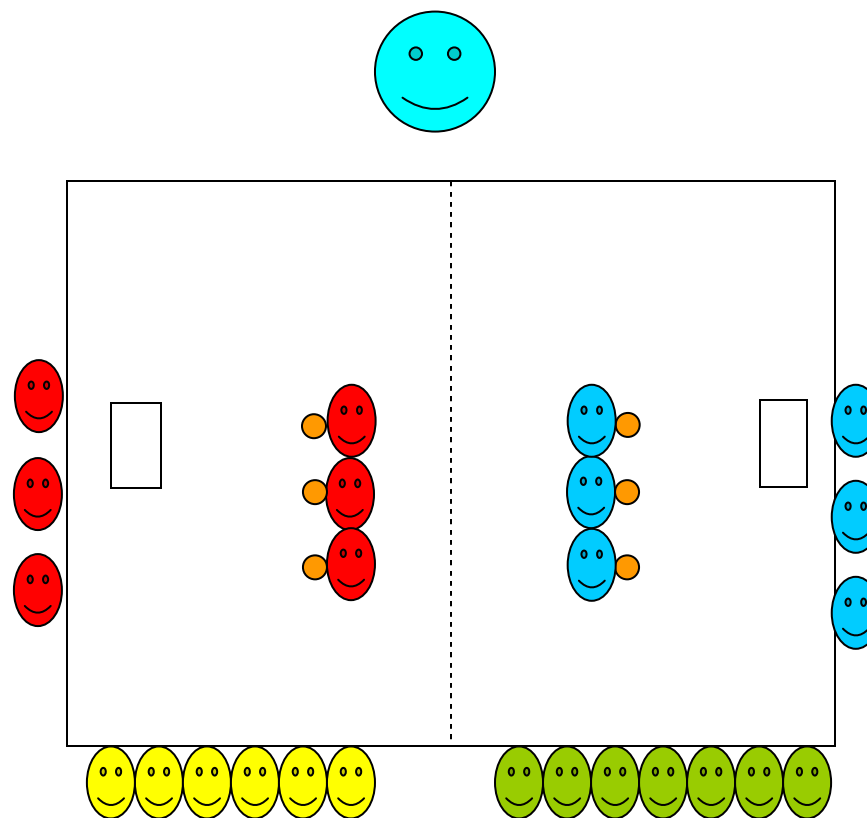
Chaque équipe joue donc 2 manches de 2 mn afin que tous ses membres aient été tireurs et évaluateurs

Chaque évaluateur tient la fiche récapitulative.

## Points attribués selon les tirs réalisés

Ligne :	Tirs cadrés	Tirs réussis
Ligne N° 3 : 4 m	2 points	3 points
Ligne N° 2 : 3 m	1 point	2 point
Ligne N° 1 : 2 m	0 point	1 point

## Dispositif



# Les joueurs-relais dans l'axe...

**Matériel :** chasubles, sifflet, chronomètre, tapis, ballons, fiche récapitulative, craies.

## Dispositif

-- 2 équipes en jeu et 2 équipes dans différents rôles sociaux, puis changement.

## But du jeu

En partant de la zone de départ, sans dribble, les attaquants doivent faire progresser le ballon par des passes et ainsi entrer dans la zone de tir pour tenter de marquer le panier. Seuls les 2 attaquants placés au début dans la zone de départ peuvent se déplacer sur le terrain (sans le ballon en main évidemment). Les joueurs relais ne peuvent sortir de leur zone où les défenseurs ne peuvent entrer. Les attaquants 'mobiles' peuvent utiliser les joueurs relais en leur faisant des passes.

## Évaluation

### Pour chacun des 5 ballons joués :

- les attaquants marquent 3 points s'ils parviennent à faire entrer le ballon dans le panier de haut en bas
- les attaquants marquent 1 point si lors du tir, le ballon touche l'anneau en allant de haut en bas sans y entrer (tir cadré).
- les attaquants n'ont droit qu'à un seul tir par ballon amener dans la zone de tir.

## Déroulement

Chaque équipe joue 2 fois en attaque

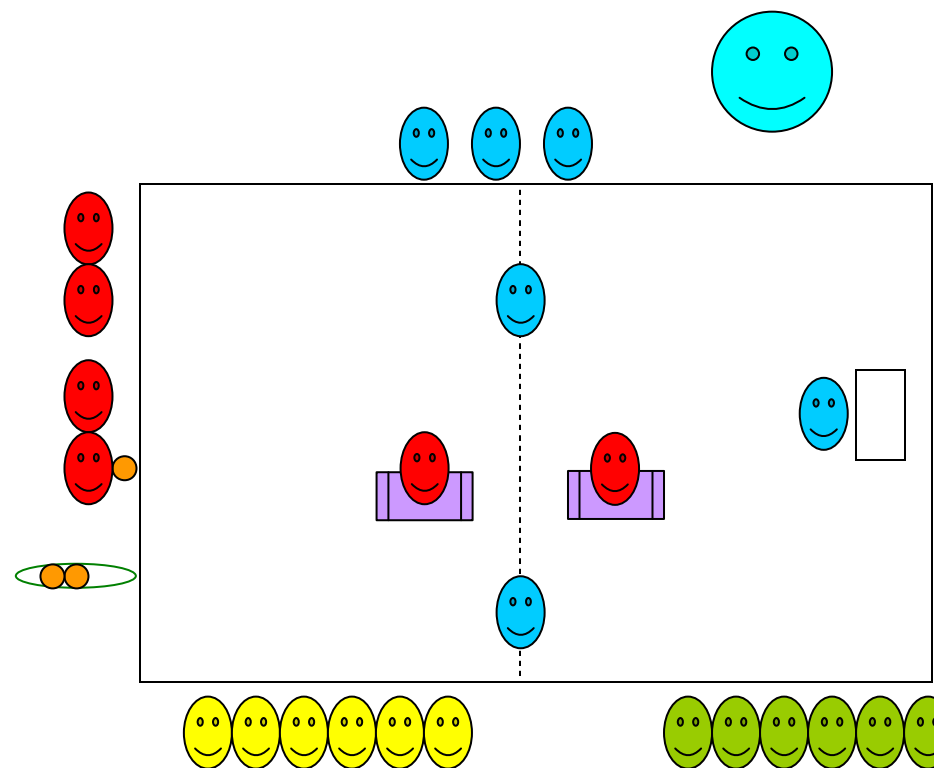
Après chaque série de 5 attaques, les équipes changent de rôles.

Lorsqu'une équipe se retrouve à nouveau en défense, elle change ses 2 défenseurs.

Celle en attaque change les joueurs relais.

Après chaque série de 5 attaques, les résultats obtenus par l'équipe qui vient de jouer en attaque sont reportés sur la fiche récapitulative

## Dispositif



# Le passage des zones...

**Matériel :** chasubles, sifflet, chronomètre, cerceaux, ballons, craies, fiche récapitulative.

## Dispositif

- 2 équipes en jeu et 2 équipes dans différents rôles sociaux, puis changement.

L'équipe en attaque, ici les rouges est constituée des 4 joueurs répartis par couple.

Un couple sur la ligne de départ avec un ballon et l'autre couple placé dans la zone 2.

L'équipe en défense ici les bleus est constituée de 2 joueurs, 1 par zone.  
Les 2 autres joueurs de l'équipe en défense sont occupés aux tâches d'évaluation.

## But du jeu, règles et déroulement

Les attaquants peuvent passer ou dribbler pour conserver et faire progresser le ballon vers la zone de tir.

Quand le ballon est entré dans la zone 2, il ne peut revenir dans la zone 1 (ballon perdu).

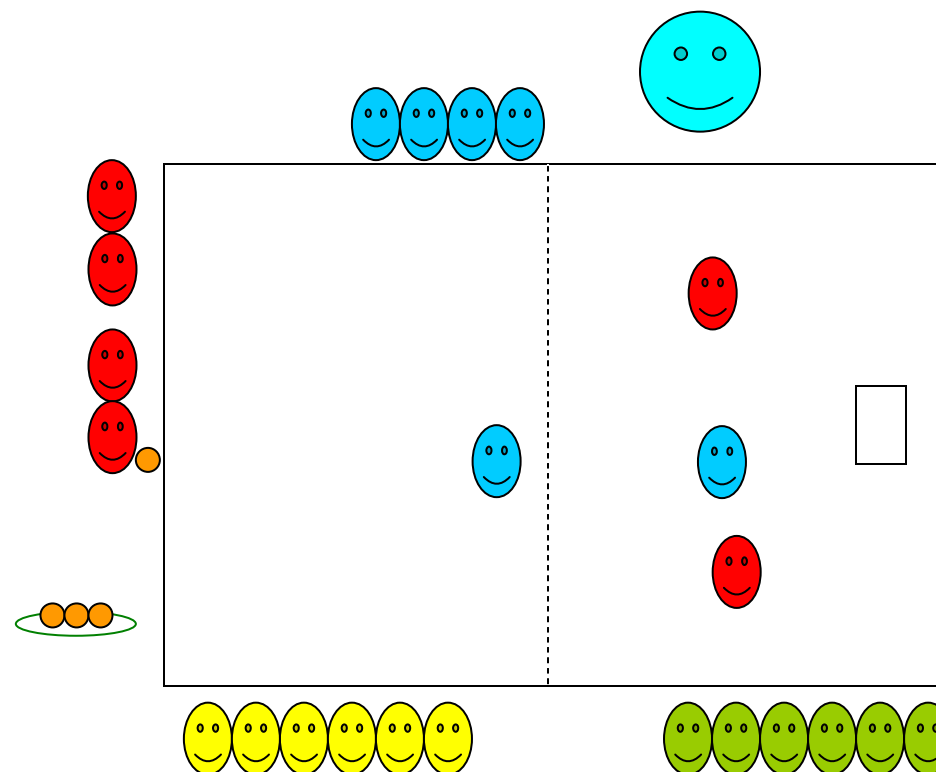
Les défenseurs n'ont pas le droit de marquer le porteur du ballon à moins d'1 mètre et ne peuvent ni le toucher, ni lui prendre le ballon quand il le tient dans ses mains.

Après une perte de ballon où un tir au panier, les joueurs reprennent position sur le terrain pour une nouvelle attaque avec un autre ballon.

Chaque équipe réalise 2 séries de 5 attaques et les changements de place sur le terrain pour les attaquants et de rôles pour les défenseurs s'effectuent entre deux séries de 5 attaques.

Après les 2 séries de 5 attaques, les résultats obtenus par l'équipe qui vient de jouer en attaque sont reportés sur la fiche récapitulative

## Dispositif





# Monter le ballon à 3 contre 1...

**Matériel :** chasubles, sifflet, chronomètre, ballons, cerceaux, fiche récapitulative

## Dispositif

-- 2 équipes en jeu et 2 équipes dans différents rôles sociaux, puis changement.

L'équipe en attaque ici les rouges est constituée de 3 joueurs placés sur la ligne de départ avec un ballon.

L'équipe en défense ici les bleus, est constituée d'un seul joueur défenseur placé sur le terrain.

Les 2 autres joueurs de l'équipe en défense sont occupés aux tâches d'évaluation.

## But du jeu, règles

En partant de la zone de départ, les attaquants doivent faire progresser le ballon par des passes et / ou des dribbles et ainsi, traverser le terrain sans se faire prendre le ballon par le défenseur pour entrer dans la zone de tir et essayer de marquer un panier.

Les attaquants marquent 3 points si le tir est réussi, 1 point s'il n'est que cadré.

Ils perdent 1 point chaque fois que le défenseur leur vole le ballon mais celui-ci leur est rendu et ils peuvent poursuivre la montée du ballon.

Le ballon peut être perdu si un attaquant commet une faute / règles (marcher, sortie du terrain) ou si un attaquant commet une maladresse avec le ballon (passe mal ajustée ou ballon perdu en dribblant qui font sortir le ballon du terrain).

Un ballon ainsi perdu n'entraîne pas de pénalisation pour les attaquants qui doivent cependant retourner dans la zone de départ pour jouer avec un nouveau ballon pris de la réserve.

Arrivé dans la zone de tir, si le premier tir n'est que cadré ou n'est pas réussi mais qu'ils récupèrent le ballon, les attaquants ont droit à une nouvelle tentative de tir.

Si le défenseur vole le ballon dans la zone de tir avant que les attaquants n'aient pu tirer ou après leur 1<sup>o</sup> tentative de tir, il redonne le ballon aux attaquants qui doivent repartir du point R (repères) pour reprendre l'attaque.

## Déroulement

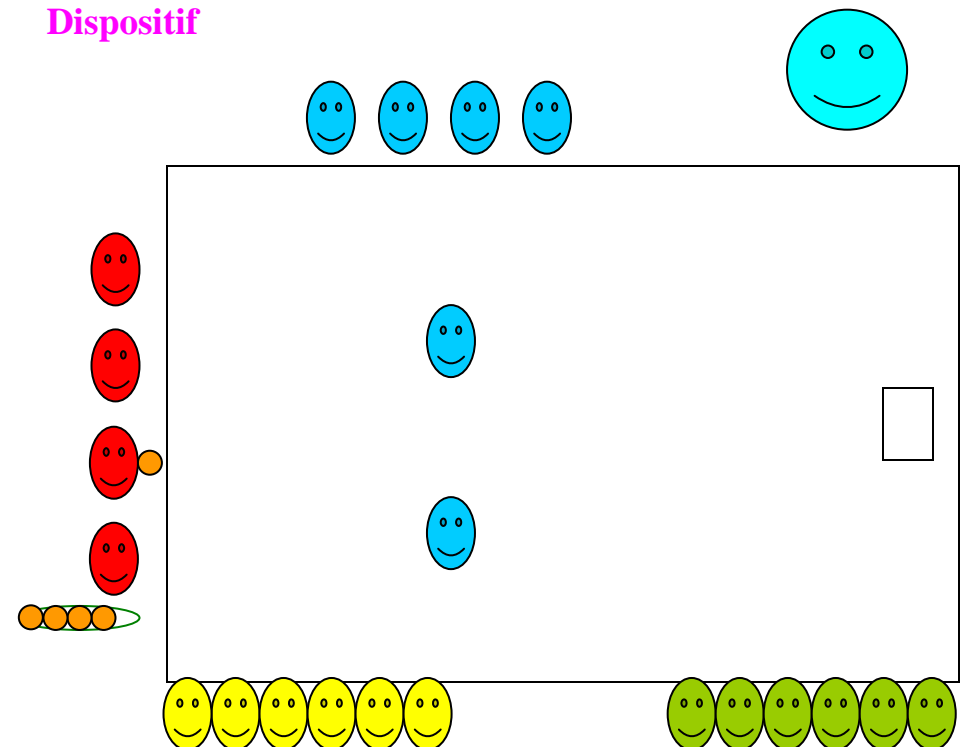
Chaque équipe réalise 3 séries de 5 attaques (montées du ballon)

Après chaque série de 5 attaques, les équipes changent de rôles.

Quand une équipe se retrouve à nouveau en défense, elle change son joueur défenseur sur le terrain...

Après chaque série de 5 attaques, les résultats obtenus par l'équipe qui vient de jouer en attaque sont reportés sur la fiche récapitulative.

## Dispositif



# Utiliser les zones refuges...

**Matériel :** chasubles, sifflet, chronomètre, ballons, tapis.

## Dispositif

-- 2 équipes en jeu et 2 équipes dans différents rôles sociaux, puis changement.

2 équipes de 4 joueurs dont 1 évaluateur hors du terrain.  
Dans le terrain les 2 équipes de 3 sont en attaque ou en défense selon celles qui possèdent ou non le ballon.

## But et règles du jeu

Même règles que pour un match de mini - basket, mais les zones refuges ne sont utilisables que par les attaquants qui peuvent y entrer pour recevoir le ballon de leur partenaire porteur du ballon lequel ne peut y entrer même si le dribble est possible.

Chaque équipe cherche à conquérir le ballon pour essayer de tirer au panier et marquer ainsi : 3 points si le tir est réussi et 1 point si le tir est cadré

La zone de tir est interdite au défenseur et les attaquants n'ont droit qu'à une seule tentative de tir après quoi, il donne le ballon à l'autre équipe avant de se replacer dans leur camp avant que le jeu ne reprenne.

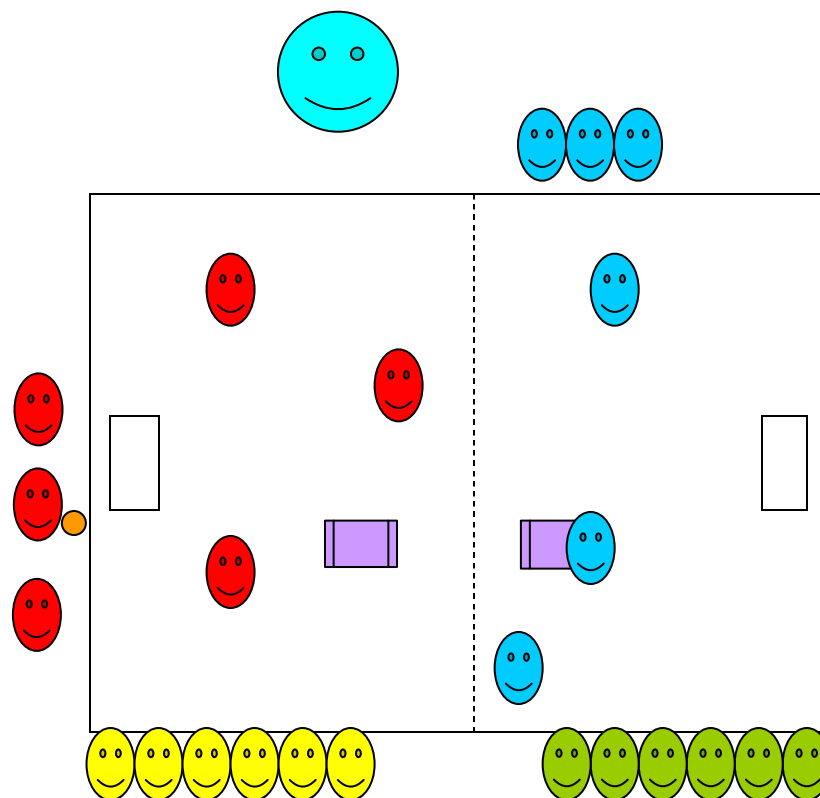
Les évaluateurs sont chargés de comptabiliser les points marqués par leurs équipes respectives.

## Déroulement

Le jeu se déroule en 4 manches de 5 mn et les évaluateurs sont changés après chaque manche.

Pour la 1<sup>o</sup> manche, l'équipe qui bénéficie de l'engagement est tirée au sort.

## Dispositif



# La défense étagée...

**Matériel :** chasubles, sifflet, chronomètre, plots, cerceaux, fiche récapitulative.

## Dispositif

-- 2 équipes en jeu et 2 équipes dans différents rôles sociaux, puis changement.

## But du jeu

En partant de la zone de départ, sans dribble, les attaquants doivent faire progresser le ballon par des passes et ainsi s'approcher du panier pour essayer de marquer.

Ils doivent éviter de perdre le ballon dans la 1<sup>ère</sup> moitié du terrain 'gardée' par 2 défenseurs, puis de le perdre ou de voir leur tir contré par le défenseur placé dans la 2<sup>ème</sup> moitié du terrain.

## Évaluation

### Pour chacun des 10 ballons joués

- les attaquants marquent 3 points s'ils parviennent à faire entrer le ballon dans le panier de haut en bas.
- les attaquants marquent 1 point si lors du tir, le ballon touche l'anneau en allant de haut en bas sans y entrer (tir cadré).
- les attaquants n'ont droit qu'à 1 seul tir par ballon amené dans la zone de tir.

## Déroulement

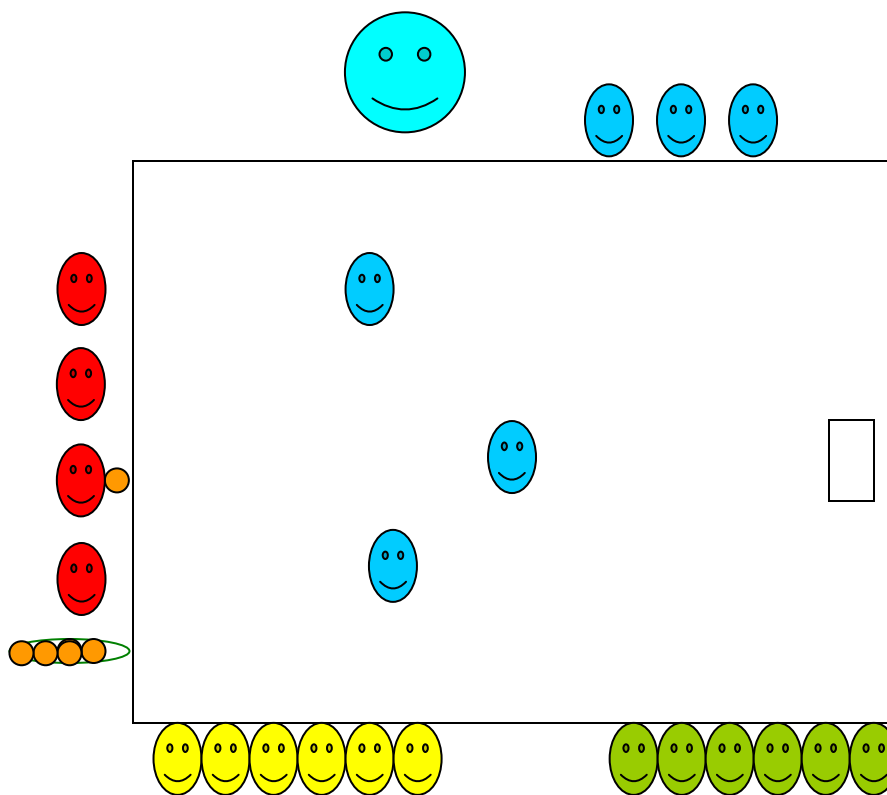
Chaque équipe joue 2 fois en attaque.

Après chaque série de 10 attaques, les équipes changent de rôles.

Lorsqu'une équipe se retrouve à nouveau en défense, elle change son évaluateur de même celle qui se retrouve en attaque.

Après chaque série de 10 attaques, les résultats obtenus par l'équipe qui vient de jouer en attaque sont reportés sur une fiche récapitulative.

## Dispositif



# Jouer avec les 'jokers' latéraux...

**Matériel :** chasubles, sifflet, chronomètre, plots, ballons.

## Dispositif

-- 2 équipes en jeu et 2 équipes dans différents rôles sociaux, puis changement.

2 équipes de 4 joueurs dont 2 sur le terrain (joueurs de champ) et 2 sur les côtés ('1 joker' par côté).

## But du jeu

Chaque équipe de conquérir le ballon pour essayer de marquer le plus de points possible en tirant au panier : tir réussi = 3 points et tir cadré = 1 point.

## Règles et déroulement

Les joueurs de champ attaquent et défendent.

Quand ils sont en possession du ballon, ils peuvent dribbler, passer à leur partenaire joueur de champ ou à l'un des 2 'jokers'.

Arrivés à proximité du panier, ils peuvent tenter le tir mais n'ont droit qu'à 2 essais s'ils récupèrent le ballon après leur premier essai (ni réussi, ni cadré...).

Les 'jokers' ne jouent qu'un rôle de passeur, ils doivent rester dans leur couloir et ils ne peuvent gêner le 'joker' adverse quand celui-ci s'apprête à recevoir le ballon ou lorsqu'il le possède.

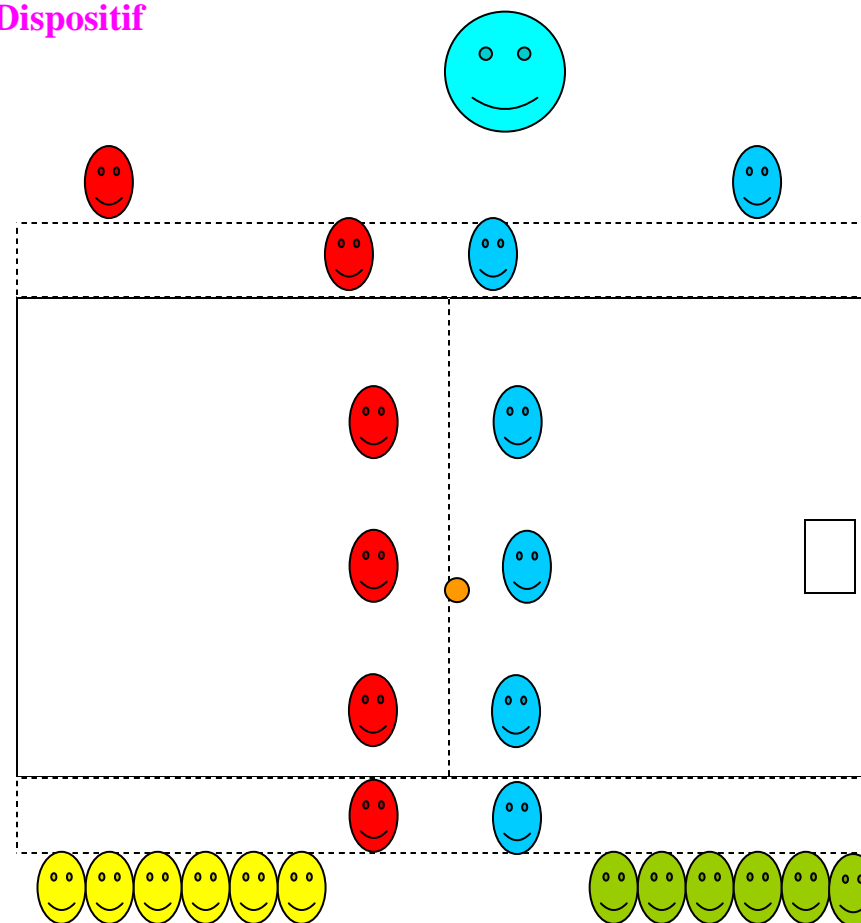
Quand ils ont le ballon en main, ils ne peuvent pas se déplacer avec ni tirer au panier : ils ne peuvent que passer le ballon à l'un de leurs partenaires joueurs de champ.

Même règles que lors d'un match de mini - basket.

## Le jeu se déroule en 2 manches de 3 à 4mn.

Les rôles sont changés pour la deuxième manche.

## Dispositif



# Battre les défenseurs dont un est 'en retard'...

**Matériel :** chasubles, sifflet, chronomètre, cerceaux, ballons, plots fiche récapitulative

## Dispositif

-- 2 équipes en jeu et 2 équipes dans différents rôles sociaux, puis changement.

L'équipe en attaque ici les rouges est constituée de 4 joueurs dont 3 sont placés sur la ligne de départ avec un ballon.

L'équipe en défense ici les bleus, est constituée également de 4 joueurs dont 3 sont en défense : 2 défenseurs placés sur le terrain entre la ligne en pointillés et le panier que les attaquants doivent atteindre et 1 défenseur 'en retard' placé derrière la ligne de départ des attaquants et qui ne pourra entrer dans le terrain et défendre que lorsque les attaquants auront emmené le ballon plus loin que la ligne en pointillés...

Les 4èmes joueurs de chacune des équipes sont occupés aux tâches d'évaluation.

## But du jeu et règles à respecter

En partant de la ligne de départ, les attaquants doivent faire progresser le ballon par des passes et / ou des dribbles et terminer par un tir au panier sans se faire prendre le ballon par la défense qui peut intervenir sur tout le terrain mais en sous nombre momentané (le 3<sup>ème</sup> défenseur 'en retard' n'intervient que dans un 2<sup>ème</sup> temps...).

Si le tir est réussi, l'équipe de marque 3 points et, si le tir n'est que cadré, 1 point

Si les défenseurs réussissent à voler le ballon aux attaquants ou si ceux-ci perdent le ballon pour d'autres raisons, les attaquants sont pénalisés de 1 point.

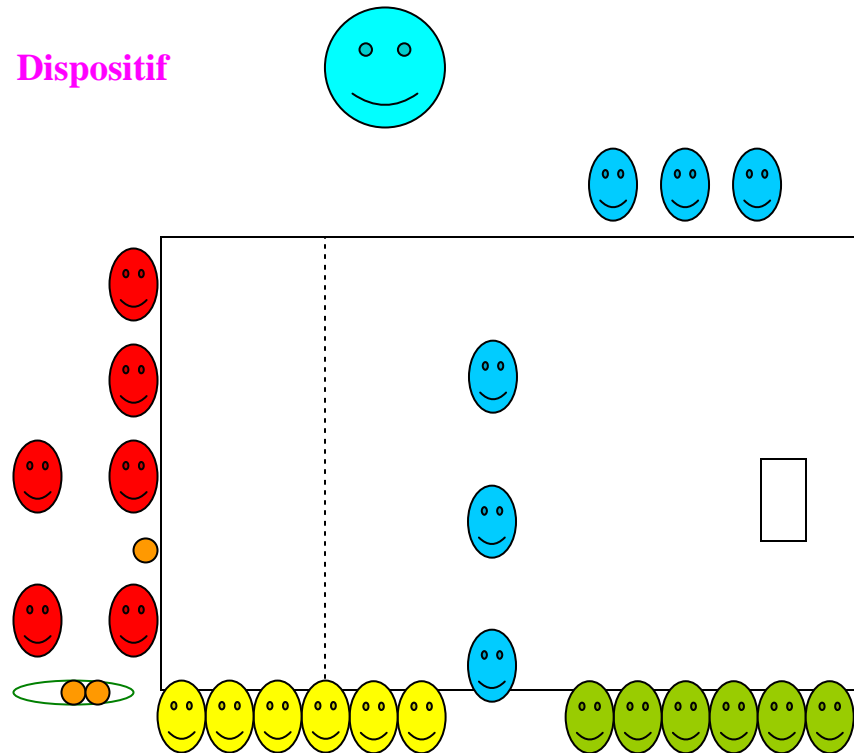
Les règles à appliquer sont celles d'un match de mini - basket.

## Déroulement

Chaque équipe réalise 4 séries de 3 attaques (ou montées de ballon)  
Après chaque attaque, les défenseurs changent de rôles entre eux afin que ce ne soit pas le même qui joue le défenseur en retard 3 fois de suite.

Après chaque série d'attaques, les équipes changent de rôles et les résultats obtenus par l'équipe qui vient d'attaquer sont reportés sur la fiche récapitulative.

## Dispositif



# Le duel contre 1 défenseur et avec 2 passeurs...

**Matériel :** chasubles, sifflet, chronomètre, cerceaux, plots, ballons, fiche récapitulative.

## Dispositif

-- 2 équipes en jeu et 2 équipes dans différents rôles sociaux, puis changement.

## But du jeu et règles à respecter

L'attaquant doit essayer de recevoir le ballon que lui envoie un des 2 passeurs et aller marquer le panier malgré le défenseur qui peut intervenir à tout instant : sur la passe, le dribble et le tir.

L'attaquant ne dispose que de 10 secondes pour recevoir le ballon est autant ensuite pour le tir.

S'il attrape le ballon qu'un des passeurs lui envoie, il marque 1 point.

Si après son premier tir qu'il manque, il récupère le ballon, il a droit à une deuxième tentative de tir.

S'il réussit son tir, il marque 2 points.

Si son tir n'est que cadré, il ne marque aucun point.

Le défenseur peut lui aussi marquer des points qui s'ajouteront à ceux qu'il marquera lorsqu'il jouera attaquant.

Ainsi, il marque 2 points si il intercepte le ballon lors de la passe, 1 point s'il 'vole' le ballon possédé par l'attaquant avant que celui-ci ne tire au panier et 1 point s'il réussit à récupérer le ballon après le premier tir manqué au cadré par l'attaquant.

S'il commet une faute de contact sur l'attaquant, il 'donne' 2 points à celui-ci.

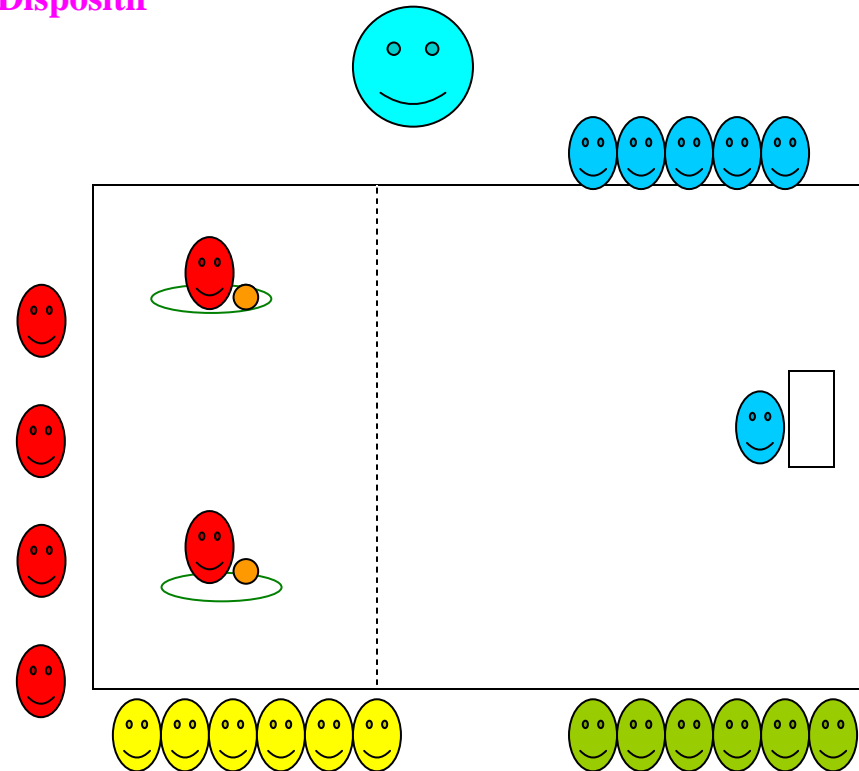
## Déroulement

Chaque attaquant réalise 3 attaques successives avant de changer de rôles avec un de ses partenaires.

Les défenseurs changent également de rôles entre eux au même moment. Quand tous les membres d'une équipe ont effectué leurs 3 attaques, les résultats obtenus par chacun de ses membres sont reportés sur la fiche récapitulative.

Les défenseurs font de même sur la fiche de leur équipe puis, les deux équipes échangent leurs rôles.

## Dispositif



# Franchir les défenses...

**Matériel :** chasubles, sifflet, chronomètre, plots, ballons.

## Dispositif

-- 2 équipes en jeu et 2 équipes dans différents rôles sociaux, puis changement.

## But du jeu

Les attaquants doivent faire progresser le ballon en franchissant les 2 zones défendues et marquer.

Le tir réussi rapporte 2 points.

## Règles à respecter et déroulement

Les attaquants peuvent utiliser la passe et le dribble pour faire avancer le ballon

Ils peuvent se déplacer à n'importe quel endroit du terrain

S'ils perdent le ballon en le sortant, en faisant une faute où on se le faisant prendre par les défenseurs, l'attaque s'arrête là et il retourne sur la ligne de départ pour recommencer une nouvelle attaque (ils doivent réaliser en tout 5 attaques).

S'ils parviennent en situation de pouvoir tirer, que leur 1<sup>o</sup> tentative n'est pas réussi et qu'ils récupèrent le ballon, ils ont droit à une 2<sup>o</sup> tentative de tir.

Les défenseurs ne peuvent intervenir que dans leurs zones respectives et ne peuvent toucher le porteur du ballon

S'ils font une faute où sont responsables de la sortie du ballon hors du terrain, le ballon est rendu aux attaquants qui reprennent l'attaque par une remise en jeu de la touche à hauteur de l'endroit où l'attaque a été interrompue.

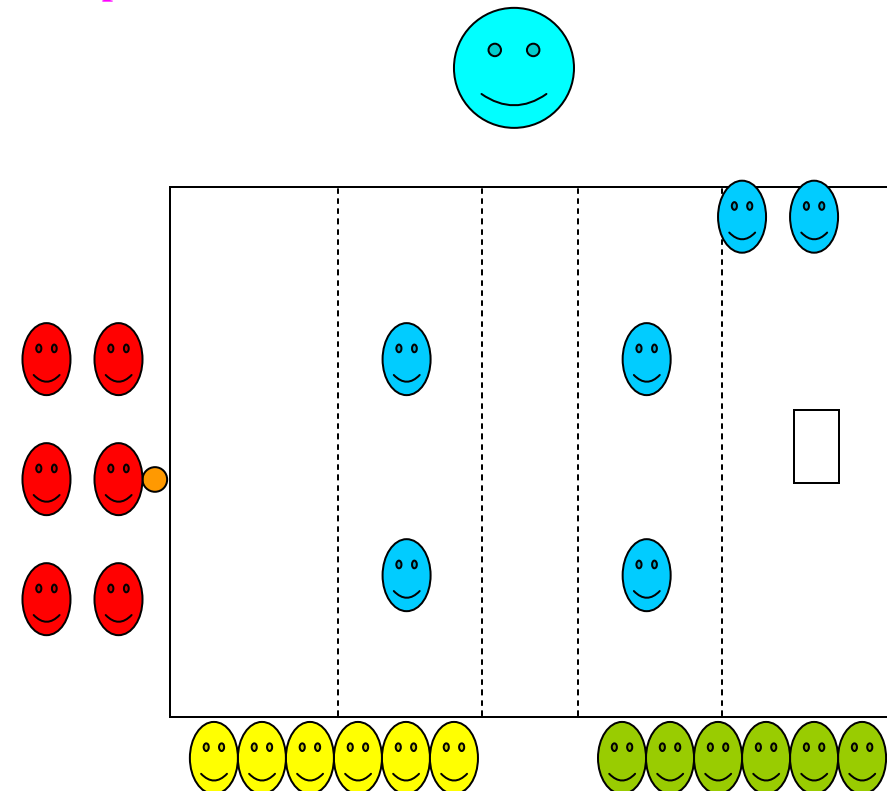
Les évaluateurs comptabilisent les ballons perdus par les attaquants, ceux qui ont abouti au tir manqué et ceux au tir réussi.

Chaque équipe réalise 2 séries de 5 attaques.

Après chaque série, les équipes changent de rôles : les attaquants deviennent évaluateurs lesquels deviennent défenseurs qui deviennent attaquants.

L'équipe gagnante est celle qui, sur les 2 séries à marquer le plus de points.

## Dispositif



# Le tireur poursuivi...

**Matériel :** chasubles, sifflet, chronomètre, ballons, plots,

## Dispositif

-- 2 équipes en jeu et 2 équipes dans différents rôles sociaux, puis changement.

## But du jeu et règles à respecter

L'attaquant doit tenter de marquer un panier après un déplacement en dribble malgré un défenseur lancé à sa poursuite.

## Règles et déroulement

L'attaquant part en dribblant vers le panier donnant ainsi le signal du début de la poursuite pour le défenseur

Il tente de marquer le panier en enchaînant le dribble et le tir alors que le défenseur tente de s'interposer entre l'attaquant et le panier pour le gêner dans le tir.

L'attaquant n'a droit qu'à une seule tentative de tir et dès qu'il a repris possession du ballon, l'attaquant suivant peut démarrer à son tour.

Le retour au départ doit s'effectuer à l'extérieur du terrain.

Chaque attaquant passe ainsi à tour de rôles avec son défenseur et doit réaliser 5 attaques au total.

Les équipes changent de rôles après une série de 5 attaques

Les ' couples' attaquant-défenseur doivent être de force égale (autant que possible...).

## Dispositif

