

Le Guide

Tome 1

INITIATEUR

AVANT PROPOS

**CONTENU, CURSUS et
EVALUATION de la FORMATION**

AIDE à l'ENTRAÎNEMENT

**Présentation générale
Aspects Pédagogiques
Documents annexes pour UC3
Questions Oral UC3**

AVANT PROPOS

Cette saison l'architecture des formations de l'ETAT (DE,DES)et la création du CQP nous a incités à revoir les contenus de notre formation initiale.

En nous appuyant sur un travail initié depuis quelques années, nous avons conçu les 4 niveaux de la formation afin que les jeunes entraîneurs comprennent la démarche d'entraînement le plus concrètement possible.

Ainsi, nous avons conçu nos contenus autour des quatre niveaux de jeu:

Animateur: Mini poussins et poussins

Initiateur: Benjamins

EJ: Minimes

ER: Cadets et Seniors

LA DEMARCHE :

Nous sommes ensuite partis :

des formes de jeu collectives

que nous souhaitons voir à ces différents niveaux

Qui nécessitent de maîtriser:

- **des pré requis collectifs**

Qui requièrent

- **des fondamentaux individuels**

Dans l'ensemble de ce nouveau document (2 tomes) qui sera distribué aux entraîneurs en formation, vous trouverez ainsi un contenu orienté autour de l'entraînement des BENJAMINS :

- les caractéristiques des enfants de cet âge
- la démarche générale
- DES séances préparées pour un 1^{er} cycle

Nous ne souhaitons pas nous substituer aux autres documents déjà parus ou à paraître (contenus spécifiques de la DTN) mais plus simplement apporter une aide concrète aux entraîneurs .

LA FORMATION INITIALE

Toutes les formations et évaluations des diplômes fédéraux (Animateur; Initiateur; Entraîneur Jeunes et Entraîneur Région) sont sous la responsabilité du CTS en charge de la formation des cadres.

- Age minimum d'entrée en formation : **16 ans**
- Aptitude d'un niveau à l'autre : la validation des capacités, en référence aux grilles du niveau considéré , permet l'obtention du diplôme et l'inscription au niveau suivant .
- Durée minimale de formation pour effectuer l'ensemble du cursus : **3 saisons**
- Obligation : **entraîner une équipe** dès le niveau INITIATEUR, que ce soit comme entraîneur ou comme assistant.
- En cas d'échec (si le candidat n'obtient pas la validation des UC) :
 - 1^{er} cas** : le candidat peut recommencer (stage + évaluation)
 - 2^{ème} cas** : le candidat peut, en gardant le bénéfice des UC validées, être (à sa demande écrite) reconvoqué la saison suivante, pour être évalué la saison suivante sur l' (ou les) UC non validé (s).Ce cas de figure n'est autorisé qu' 1 fois. Ensuite, retour au 1^{er} cas.

FORMATION DES ENTRAINEURS

Filière ER



Filière Entraînement

**Arbitre Départ.
Part1**
4 heures

1^{er} Niveau
36 heures
ANIMATEUR

Pratique en club

**Arbitre Départ.
Part2**
5 heures

2^{ème} Niveau
40 heures
INITIATEUR

PSC 1

Pratique en club

**Arbitre Départ.
Part3**
6 heures

3^{ème} Niveau
40 heures
EJ

Pratique en club

**Arbitre
Régional.
2 WE et 4 soirs**

4^{ème} Niveau
45 heures
ER

ER + arbitre Reg
476 heures + Arbitre reg
2012 - 2013

PROCEDURE DE RECONNAISSANCE DES ACQUIS

Applicable au 1^{er} février 2008

Les dispenses accordées ne donnent pas lieu à délivrance des diplômes
Elles permettent d'entrer en formation initiale au niveau spécifié

PROFIL DU DEMANDEUR		PIECES A FOURNIR (CERTIF. CONFORMES)	NIVEAU DISPENSE ACCORDEE	NECESSITE D'UNE EVALUATION	NIVEAU D'ENTREE FORMATION INITIALE
ETUDIANTS EPS					
Titulaire Licence 1		- Photocopie examen licence 1 - Attestation option Basket	ANIMATEUR	NON	INITIATEUR
Titulaire Licence 2		- Photocopie examen licence 2 - Attestation option Basket	INITIATEUR	OUI Evaluation Initiateur	ENTRAINEUR Jeunes
Titulaire Licence 3		- Photocopie examen licence 3 - Attestation option Basket	INITIATEUR	NON	ENTRAINEUR Jeunes
Professeur EPS (CAPEPS)		- Photocopie diplôme - Attestation option Basket	ENTRAINEUR Jeunes	NON Participation recommandée Entraîneur jeunes	ENTRAINEUR REGIONAL
JOUEURS					
PRO A ↑ ↓ PRO B ↑ ↓ LFB NF1 NM1	En activité	Attestation par la LNB de la situation de joueur professionnel	ENTRAINEUR Jeunes	NON Participation recommandée Entraîneur jeunes	ENTRAINEUR
	en arrêt depuis - 5 ans	Attestation par LNB d'une participation de 100 matches minimum.	ENTRAINEUR Jeunes	OUI Entraîneur Evaluation jeunes	REGIONAL
	en arrêt depuis + 5 ans	Attestation par la LNB d'une activité de joueur professionnel	INITIATEUR	NON Participation recommandée Initiateur	ENTRAINEUR Jeunes
ESPOIRS Joueurs/ Joueuses de Ch de France	Centre Formation	Attestation LNB			
		Attestation DTBN	ANIMATEUR	NON	INITIATEUR
Pole Espoirs		Attestation du CTS responsable du Pole	ANIMATEUR	NON	INITIATEUR
ENSEIGNANTS					
De l'Education Nationale		Justificatif de la qualité d'enseignant	ANIMATEUR	NON	INITIATEUR
D'une Collectivité Locale		Attestation Municipale		NON	
Brevets d'Etat ou DE d'une autre discipline		Copie du diplôme B.E.	INITIATEUR	NON Participation recommandée Initiateur	ENTRAINEUR Jeunes
BPJEPs Activités Physiques pour Tous		Copie du diplôme.	INITIATEUR	NON	ENTRAINEUR Jeunes
BPJEPs Sports Collectifs		Copie du diplôme	ENTRAINEUR Jeunes	OUI	ENTRAINEUR REGIONAL

*Les demandes de dispense sollicitées par des joueurs ou entraîneurs étrangers seront
examinées par la DTBN*

INITIATEUR

PROPOSITIONS RELATIVES AU STATUT DE L'ENTRAÎNEUR - Version au 22 avril 2011

Saisons ⇨			Saison 2011-12	Saison 2012-13	Saison 2013-14	Saison 2014-15	Saison 2015-16
Division	Equipe	Fonction	Diplôme	Diplôme	Diplôme	Diplôme	Diplôme
PRO A	Equipe Pro	Entraîneur	BEES2 (ou DES) ou DEPB	DES ou DEPB	DEPB	DEPB	DEPB
		Entraîneur-adjoint	BE2 spécifique	BE2 Spécifique (ou DES en formation)	DES	DES	DES
	Centre de formation agréé	Entraîneur	BE2 spécifique	BE2 Spécifique (ou DES en formation)	DES	DES	DES
		Entraîneur-adjoint	BEES 1	DE ou BEES1	DE ou BEES1	DE ou BEES1	DE ou BEES1
PRO B	Equipe Pro	Entraîneur	BEES2 (ou DES) ou DEPB	DES ou DEPB	DEPB	DEPB	DEPB
		Entraîneur-adjoint	BEES1	DE ou BEES1	DE ou BEES1	DE ou BEES1	DE ou BEES1
	Centre de formation agréé	Entraîneur	BE2 spécifique	BE2 Spécifique (ou DES en formation)	DES	DES	DES
		Entraîneur-adjoint	BEES1	DE ou BEES1	DE ou BEES1	DE ou BEES1	DE ou BEES1
LFB	Equipe Pro	Entraîneur	BEE2 (ou DES) ou DEPB	DES ou DEPB	DEPB	DEPB	DEPB
		Entraîneur-adjoint	BEES1	DE ou BEES 1	DE ou BEES1	DE ou BEES1	DE ou BEES1
	Centre de formation agréé	Entraîneur	BE2 spécifique	BE2 Spécifique (ou DES en formation)	DES	DES	DES
		Entraîneur-adjoint	BEES1	DE ou BEES1	DE ou BEES1	DE ou BEES1	DE ou BEES1
NM1		Entraîneur	BE2 spécifique	BE2 Spécifique ou DES (en formation)	DES	DES	DES
L2		Entraîneur	BEES1	BEES 1 ou DES (en formation)	BEES 1 ou DES (en formation)	DES	DES
NF1 et NM2		Entraîneur	BEES1	DE ou BEES1	DE ou BEES1	DE ou BEES1	DE ou BEES1
NF2, NF3 et NM3		Entraîneur	ER ou CQP ou BEES1	CQP ou BEES1	CQP ou BEES1	CQP ou BEES1	CQP ou BEES1
Cadets et Minimes Championnat de France		Entraîneur CADET	ER ou CQP ou BEES1	CQP ou BEES1	CQP ou BEES1	CQP ou BEES1	CQP ou BEES1
		Entraîneur MINIME	ER ou CQP ou BEES1	CQP ou BEES1	CQP ou BEES1	CQP ou BEES1	CQP ou BEES1

LE ROLE DE L'INITIATEUR

En relation avec un niveau de jeu ayant les caractéristiques définies pour des **BENJAMINS**, on attend de lui qu'il puisse, tout en s'assurant de la sécurité totale de tous les pratiquants à tout moment :

- Faire jouer **ENSEMBLE** ses joueurs, avec une dominante dans le JEU RAPIDE et sa relation avec la mise en place du JEU PLACE.
- S'organiser en vue de la gestion d'une situation (organisation matérielle).
- Transmettre un contenu technique basé sur les fondamentaux pour permettre aux joueurs de mieux remplir leur rôle au sein du projet collectif.
- Mettre en place une situation pédagogique adaptée au thème, au public .
- Animer une situation d'entraînement, la faire évoluer.

Pour être efficace dans ses interventions pédagogiques, on lui demandera de pouvoir utiliser judicieusement corrections et démonstrations en :

- Exécutant les gestes techniques en vitesse de démonstration (postures; images; photos; accentuation des attitudes;....)
- Etant capable d'appuyer sa démonstration sur des commentaires brefs et judicieux.
- Exécutant les gestes techniques en situation réelle de jeu afin que le joueur perçoive au mieux le rythme d'exécution.

L'INITIATEUR devra connaître le contexte du CLUB et du Comité , qui seront l'environnement dans lesquels il devra évoluer avec facilité et efficacité. Ses connaissances de l'arbitrage et du Code de JEU seront de plus en plus affinées et il pourra officier au moins sur des matchs de Benjamins

L'EVALUATION de L'INITIATEUR

UC 1

Evaluée par l'EPREUVE PEDAGOGIQUE
et
par l'EPREUVE PRATIQUE (Démonstration
Commentée)

UC 2

Evaluée par QCM sur le CODE de JEU

UC 3

Evaluée par une question portant sur l'ACCUEIL ou
la REGLEMENTATION

UC1	UC 2	UC3
acquis – non acquis	acquis – non acquis	acquis – non acquis

**Le bénéfice d'une UC acquise peut être conservé
seulement pour l'année suivante
l'évaluation des autres UC sera repassée HORS ou en
COURS DE STAGE DE FORMATION.**

Précisions sur les épreuves et l'évaluation UC1:

1/ PEDAGOGIE

Objectif :

Evaluer les capacités du candidat à équilibrer un entraînement, à maîtriser un groupe, des espaces, des formes de travail.

Descriptif de l'épreuve :

Durée de la préparation : **15 minutes**.

- 1) Etude d' 1 situation pédagogique extraite d'une séance du **1^{er} cycle Benjamins**.
- 2) Le candidat remet un document écrit au jury.
- 3) Le candidat dirige et anime pendant **15 mn** la situation demandée par le jury.

L'évaluation porte sur :

-l'organisation pédagogique et le comportement de l'entraîneur (qualités des consignes, justesse des interventions; progression dans les situations)

-Les thèmes :

Perfectionnement des fondamentaux individuels : tirs en course, départs en dribble, 1 contre 1, défense sur porteur, défense sur non porteur, démarquage...

Précisions sur l'évaluation:

Le candidat devra travailler plus spécifiquement sur les séances présentées dans le guide du stagiaire (1^{er} Cycle).

Pour l'évaluation il tirera au sort une de ces séances.

Le jury choisira une partie de la séance à DOMINANTE TECHNIQUE (1 situation pédagogique) que le candidat devra diriger : mise en place ; correction; intervention; progression;....

La prestation sur le terrain doit durer 15 min.

Précisions sur les épreuves et l'évaluation UC1 :

2 / DEMONSTRATION COMMENTEE :

Objectif : Evaluer la capacité à démontrer des FONDAMENTAUX IND sur des situations de 1 X 1 et sur une situation de lancer-franc.

Descriptif : 1 sujet d'attaque + 2 lancers-francs à tirer

Protocole : Le candidat tire 1 sujet d'attaque, pour lequel il dispose de **5' de préparation**, suivi de **5' de passage**.

Il le démontre en 3 phases :

1/ une phase à vitesse normale de jeu

2/ une phase en indiquant **3 repères essentiels** sur chaque temps fort.

3/ une phase à vitesse normale de jeu

Critères : qualité de réalisation; efficacité; commentaire concis et précis

Moyen : 1 x 1 avec OU sans passeur fixe

PUIS, il aura 2 lancers-francs à tirer, NON COMMENTES.

EVALUATION DE L'UC 1

Évaluée par l'ÉPREUVE PÉDAGOGIQUE

Est capable de	S'impliquer activement dans la formation, en ayant un comportement actif et dynamique (comme un entraîneur se doit de l'être)	OUI	NON
Est capable de	S'organiser en vue de la gestion d'une situation (organisation matérielle)	OUI	NON
Est capable de	Transmettre un contenu technique basé sur les fondamentaux	OUI	NON
Est capable de	Mettre en place une situation pédagogique adaptée au thème, au public (en principe des BENJAMINS)	OUI	NON
Est capable d'	Animer une situation d'entraînement, la faire évoluer	OUI	NON
Est capable de	Construire un CEC (travail par atelier)	OUI	NON
Est capable de	Connaitre et adapter les différentes formes de travail	OUI	NON
Est capable de	Respecter la sécurité des pratiquants pendant toute la séance	OUI	NON

Évaluée par l'ÉPREUVE PRATIQUE (Démonstration Commentée)

Est capable d'	Exécuter les gestes techniques choisis en situation réelle de jeu	OUI	NON
Est capable d'	Exécuter les gestes techniques choisis en vitesse de démonstration (postures; images; photos; accentuation des attitudes;....)	OUI	NON
Est capable d'	Etayer sa démonstration par des commentaires concis, brefs, mais précis et judicieux.	OUI	NON
Est capable d'	Associer sa prestation à des choix défensifs gérés et organisés par le candidat	OUI	NON
Est capable de	Réaliser 2 lancers-francs avec une exécution associant efficacité et qualité technique	OUI	NON

Précisions sur les épreuves et l'évaluation UC2 et UC3 :

comportant 2 DOMAINES :

- code de jeu
- environnement (accueil-règlementation)

10 mn de préparation et 10 mn de présentation.

Thèmes : Référence au niveau de la formation dispensée.

EVALUATION DE L'UC 2

Évaluée par un QCM CODE de JEU				
Est capable de	Connaître	L'action de tir (article 15) ; la notion de contact	OUI	NON
		Les violations (règle 5)	OUI	NON
Est capable de	Savoir faire	Regarder la joueuse / le joueur	OUI	NON
		La vision centrale : regarder le jeu dans son ensemble	OUI	NON
		Les zones de responsabilités (1-6)	OUI	NON
Est capable de	Savoir être	Exemplaire	OUI	NON
		Motivé	OUI	NON

EVALUATION DE L'UC 3

Évaluée par une question portant sur l'ACCUEIL ou la REGLEMENTATION			
Est capable de	Prodiguer les 1ers soins		OUI NON
	D'assurer la sécurité des pratiquants		OUI NON
	Définir les droits et devoirs de l'éducateur		OUI NON
Est capable de	Gérer l'accueil des parents		OUI NON
	S'organiser en vue d'une compétition		OUI NON
Est capable de	Connaître le basket-ball en fauteuil roulant		OUI NON
	Maîtriser les principes de la détection (dont Grands Gabarits)		OUI NON
Est capable de	Reconnaître les différents types de licences		OUI NON
	Informar sur le fonctionnement d'un club		OUI NON
Est capable de	Présenter les différents partenaires du basket à l'école		OUI NON
	Présenter les institutions fédérales		OUI NON

Coach Training Ile de France

Attitude et Démarche Pédagogiques



L'ENTRAÎNEUR



Tenue, Présence, Ponctualité

L'entraîneur est un exemple pour les joueurs par sa tenue sportive, sa ponctualité et son assiduité aux entraînements

Relation avec les autres intervenants

L'entraîneur doit donner une image positive du club et de son équipe aux parents, aux arbitres, aux gardiens, aux adversaires, ...

Attitude

L'entraîneur doit animer et dynamiser sa séance

ANIMER + DYNAMISER + AUTORITE SOURIANTE = EFFICACITE

DISCOURS

Il faut avoir des règles de fonctionnement

Il faut être concis, simple et compréhensible

Les joueurs viennent pour pratiquer et non pour entendre un discours. Une bonne séance est une séance où les joueurs sont le plus souvent en activité

;Encouragements et réprimandes : encourager c'est renforcer les points positifs; réprimander, c'est ne pas laisser les erreurs s'installer. Il faut doser les deux types d'interventions pour donner des repères utiles aux joueurs.

Capacité à définir de façon claire les tâches à réaliser : ce qu'il y a faire.

Les entraîneurs pourraient être beaucoup plus efficaces en faisant davantage usage de schémas, de tableaux, planches de coach pour concrétiser leurs explications verbales. Pour un niveau de pratique débutant, cela ne suffit pas. Il faut que le joueur le fasse quelques fois pour compléter l'explication de l'entraîneur.

La capacité à donner des consignes d'organisation claires et concises : comment s'organiser.

Il est nécessaire de respecter les symboles conventionnels (Ctrl S) et de recourir à un langage précis et adapté. Le langage technique doit être homogène. Utiliser un nombre de mots limité.

La capacité à offrir des mises en situation sollicitantes

Pour lancer correctement une situation, il est nécessaire qu'elle soit réalisable par la plupart des joueurs. Proposer des organisations connues ou faciles à réaliser. Stimuler les participants. Utiliser des situations compétitives pour obtenir un plein d'engagement physique des joueurs.

La capacité à réduire au minimum les temps de transition

Une gestion efficace du groupe passe par une réduction des temps de transition. Cette qualité est très représentative de la qualité de l'intervenant.

Créer une ambiance positive de travail

Se méfier des tâches trop faciles ou trop difficiles ou encore en rupture avec les habitudes des joueurs. Etant des compétiteurs, ils apprécient peu (d'emblée en tout cas) les situations qui mettent trop en évidence leurs lacunes.

Eviter de dénigrer un joueur en présence des autres

Encourager initialement autant l'effort que la réussite liée à la tâche, limiter les interventions négatives en se cantonnant au comportement et non à la personne. Ne pas abuser des punitions, à utiliser au deuxième degré.

Impliquer les joueurs blessés

Utiliser les joueurs blessés comme passeurs, leur faire remplir des grilles d'adresse (avec les jeunes) ou encore leur faire réaliser des tâches partielles d'entraînement en autoactivité.

Se donner les moyens d'évaluer ce qui est appris, en relation avec ce qui est proposé par l'entraîneur

Très souvent, les entraîneurs veulent apprendre de nouveaux gestes techniques aux joueurs et il faut évaluer ce qui semble le mieux leur convenir.

Savoir distribuer des feed backs précis pour relancer l'activité

A tout moment de la séance, l'entraîneur doit diversifier ses interventions en s'adressant aussi bien à un participant qu'à l'ensemble du groupe et valoriser l'utilisation simultanée de plusieurs canaux de communication (verbaux, visuels et kinesthésiques).

Une logique de temps

Un entraînement par semaine, c'est entre 1h et 1h30 sur le terrain. Il se partage entre les temps de pause (explications, interruptions, mise en place du matériel) et les temps de travail effectifs.

Il faut vraiment faire en sorte que le joueur soit en contact maximum avec le ballon ou dans l'action.

Deux entraînements par semaine permettent de travailler davantage sur la maîtrise individuelle dans le contexte réel du jeu et de consacrer du temps sur les relations entre les joueurs.

Les objectifs de maîtrise individuelle et collective doivent être poursuivis sur toute la durée de la catégorie.

Une Logique de construction

Prévoir un thème par séance et un objectif par situation en fonction des lacunes individuelles et collectives de vos joueurs.

Minuter vos entraînements.

Eviter les files d'attentes en utilisant tous les panneaux, tous les ballons.

La mise en train doit se faire essentiellement avec le ballon et permet de concilier les efforts propres du jeu (endurance/vitesse) et les capacités de maîtrise du ballon et de la prise d'information.

Le thème de la séance peut faire l'objet de plusieurs séances d'entraînement pour que l'objectif soit réellement atteint.

et du jeu

Le jeu sous toutes ses formes (5 contre 5, 4 contre 4, 3 contre 3, 2 contre 2, 1/2 terrain, 1/4 terrain, tout terrain) doit représenter une grande partie de l'entraînement (au moins 30% du temps complet) et ne doit pas être SEULEMENT relégué en fin d'entraînement.

Choix de la situation

Elle est la réponse aux problèmes vécus pendant le match.

Elle ne peut être aussi complexe que le match (1 contre 1, 2 contre 2, ...). C'est une situation simplifiée du jeu et du match. Elle se joue sur un effectif réduit et/ou sur un espace réduit.

Construction des situations

Chaque situation doit avoir un objectif précis.

Pour toutes les situations d'opposition, il faut prévoir une couleur de maillots différente par équipe.

Pour éviter les longs discours, il faut privilégier les situations simples. Il ne faut pas hésiter à reprendre des situations déjà réalisées en les faisant évoluer.

Démontrer ou faire démontrer.

Toujours penser à donner des repères visuels, spatiaux ou temporels clairs et précis.

Soyez exigeants, corrigez les erreurs pendant et après la situation en pensant à équilibrer les réprimandes et les encouragements.

Les vagues

a) En un aller-retour sur les côtés.

b) En aller-retour.

Travail des fondamentaux individuels : Dribbles, appuis, tirs, passes,...

Travail des fondamentaux collectifs : Contre attaque, pré-tactique offensif.

Les colonnes

Travail des fondamentaux individuels : Dribbles, appuis, tirs, passes,...

Travail des fondamentaux collectifs : Contre attaque, pré-tactique offensif.

Les lignes du gymnase

Travail des fondamentaux individuels : Dribbles, appuis, tirs, passes,...

Le terrain

Jouer en largeur, sur 1/2 terrain en largeur, 1/2 terrain en longueur.

Retour sur les côtés, retour sur l'autre demi-terrain, en aller retour.

Jouer en diagonale, en 1/4 de terrain, en zones définies par l'entraîneur.

Jouer sur le terrain plus les paniers des côtés (plusieurs paniers d'attaque) avec des joueurs assurant des relais (à l'extérieur du terrain).

Les ateliers

Travail des fondamentaux individuels : Dribbles, appuis, tirs, passes,...

Travail des fondamentaux collectifs : Contre attaque, pré-tactique offensif.

Les tournantes

A 3 équipes.

A 4 équipes

"avants-arrières"

Les formes jouées

Jouer sur l'effectif (réduit, surnombre offensif ou défensif).

Jouer sur le temps.

Jouer sur le nombre de dribbles.

Jouer sur le bonus pour certains paniers, pour certaines actions.

Les tournois

Au temps.

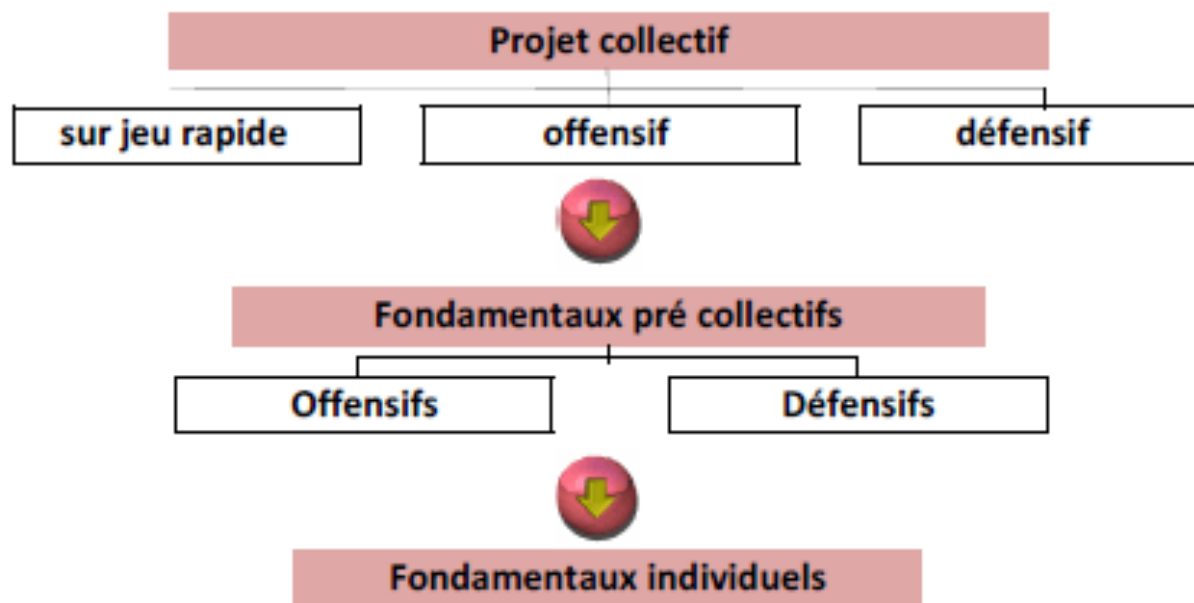
Au nombre de paniers.

Maîtriser la formule (4, 5, 6, 7, 8, 9 et 10 équipes).

Les circuits

Ce programme d'aide à l'entraînement part de la mise en place d'un collectif pour aller vers les fondamentaux individuels.

Il faut tout d'abord proposer un projet collectif, le découper en plusieurs éléments pré-tactiques cohérents entre eux et identifier ensuite les éléments techniques à perfectionner en priorité.



Le perfectionnement technique, travaillé dans les situations de jeu extraites de la forme de jeu collective, permet de mieux assimiler et de mieux réaliser les éléments pré tactiques, eux même essentiels à une mise en place efficace du collectif en 5 contre 5.

Il faut continuellement faire des aller-retours entre les aspects collectifs et les aspects individuels.

En POUSSINS

c'est DECOUVRIR le jeu rapide

- > Amener la balle le plus vite possible devant.
- > Tous les joueurs doivent courir vers l'avant.
- > S'écarter au maximum du porteur de balle.

En BENJAMINS

c'est DEVELOPPER le jeu rapide

- > Développer l'anticipation des joueurs.
- > Faire découvrir les secteurs de sortie de balle.
- > Utiliser des couloirs de course (3) pour se repérer sur le terrain.

En MINIMES

c'est AFFINER le jeu rapide

- > Utiliser la passe longue de contre attaque.
- > Affiner la notion de fixation avec et sans la balle.
- > Affiner l'utilisation des couloirs de courses notamment dans les rythmes de course.

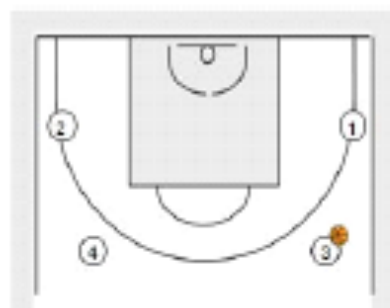
En CADETS

c'est découvrir LE JEU de TRANSITION

- > Découvrir les 5 couloirs de course.
- > Utiliser les 5 joueurs sur la contre attaque et le jeu de transition.

En POUSSINS

Jeu à 4 extérieurs

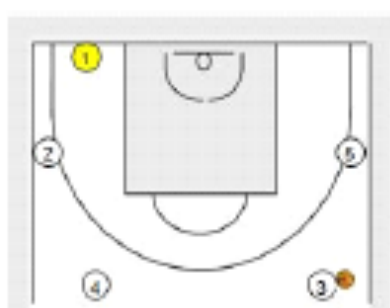


> Règles de fonctionnement :

- > Quand je fais une passe en avant, je coupe au panier (passe et va);
- > Quand je fais une passe en arrière, je me redémarque dans mon secteur;
- > Quand je renverse la balle de côté, j'échange mon secteur de jeu avec le joueur de mon côté.

En BENJAMINS

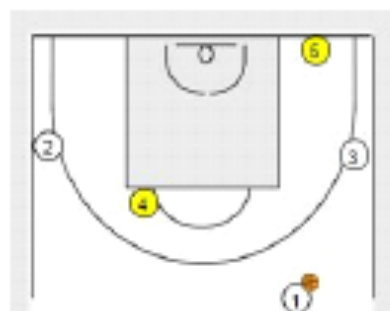
Jeu à 4 extérieurs + 1 intérieur



- > Pas de poste pré-déterminé, le premier joueur arrivé jouera en secteur intérieur.
- > Règles de fonctionnement du jeu vues en poussins : passe et va, équilibre, inversion des secteurs de jeu.
- > Le cinquième joueur se présente en secteur "short corner" ou au coeur de la zone sans prendre trop de position à 45°.

En MINIMES

Jeu à 3 extérieurs + 2 intérieurs



- > On reprend les règles de fonctionnement des catégories poussins et benjamins pour les extérieurs.
- > Pour les joueurs intérieurs, soit commencer à fixer des postes de jeu, soit comme en benjamin, le premier et le dernier joueur arrivés jouent dans le secteur intérieur.
- > Toujours avoir un poste bas côté ballon, un poste haut côté opposé.

En CADETS

Le jeu d'écran



- > Une forme de jeu qui commence avec un joueur extérieur en poste haut (3)
- > On reprend les règles de fonctionnement des catégories poussins, benjamins et minimes pour les extérieurs et les intérieurs.
- > On introduit dans cette forme de jeu l'utilisation des écrans entrants, des écrans sortants et des écrans sur porteur de balle (pick and roll).

Initiative de l'ESPACE dans lequel pourra évoluer l'attaque

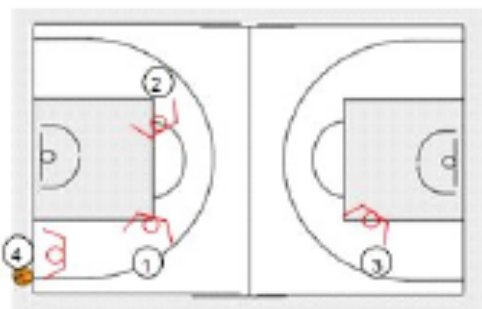
Initiative de REGULER la VITESSE du jeu adverse

Initiative de PROVOQUER des TIRS plus ou moins rapidement

COMMUNICATION

En POUSSINS

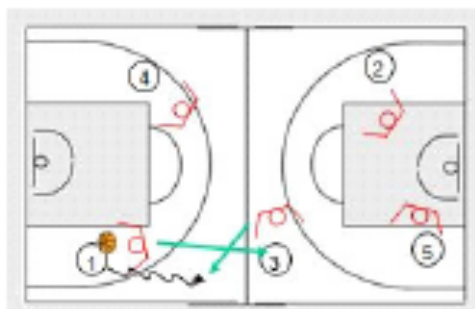
DECOUVRIR la DEFENSE TOUT TERRAIN -
PRESSING



Ne pas trop parler de défense 1/2 terrain dans
cette catégorie

En BENJAMINS

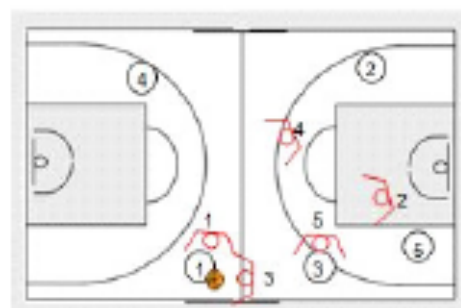
ORGANISER la DEFENSE TOUT TERRAIN
RUN and JUMP



MISE en PLACE d'une DEFENSE INDIVIDUELLE
sur 1/2 terrain

En MINIMES

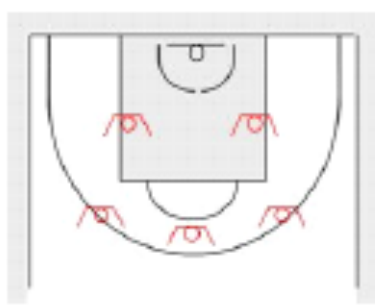
AFFINER la DEFENSE TOUT TERRAIN
RUN and TRAP



COORDONNER la DEFENSE INDIVIDUELLE sur 1/2
terrain

En CADETS

DECOUVRIR la DEFENSE DE ZONE



AFFINER la DEFENSE INDIVIDUELLE sur 1/2
terrain

L'entraîneur doit mettre en place des situations aménagées présentant des actions fondamentales que les joueurs retrouveront à l'intérieur des organisations collectives à 4 (en poussin) ou à 5 joueurs. Ces situations aménagées impliquent 2, 3 ou 4 joueurs. Elles sont pratiquées avec ou sans défenseur. Parallèlement aux répétitions des formes de jeu, les situations pré-tactiques permettent de résoudre les problèmes liés à l'espace, à l'amplitude des déplacements, à la qualité des démarquages, à la qualité du jeu d'écran, à la qualité du jeu de passes, aux enchaînements réception-tir, au timing du jeu sans ballon.

Espace de jeu et enchaînement des actions.

Recherche permanente de l'agressivité du porteur de balle.

Vitesse d'exécution des actions.

En POUSSINS

- > Le passe et va.
- > Savoir équilibrer.

En BENJAMINS

- > Changement de rythme dans l'attaque.
- > L'équilibre du jeu.
- > "Chasser" le joueur.

En MINIMES

- > Se démarquer à l'aide du joueur intérieur.
- > Gérer l'enchaînement des actions entre les joueurs extérieurs : proximité ou éloignement des joueurs.
- > Ecran entre non porteurs.

En CADETS

- > Travail par poste.
- > Relations intérieur - intérieur.
- > Ecran sur porteur de balle : Pick and roll.

Programmation des fondamentaux pré-tactiques défensifs de poussins à cadets

En POUSSINS

- > Position défensive de base.
- > Les déplacements défensifs.
- > Attitudes sur porteur de balle :
 - > Qui n'a pas dribblé;
 - > Qui dribble;
 - > Qui stoppe son dribble.
- > Attitudes sur non porteur de balle
 - > Côté ballon (côté fort);

En BENJAMINS

- > Les déplacements défensifs.
- > Attitudes sur porteur de balle :
 - > Sur PASSE;
 - > Sur TIR.
- > Attitudes sur non porteur de balle
 - > Côté opposé au ballon (côté faible)
 - > A une passe;
 - > A deux passes;
 - > A trois passes.

En MINIMES

- > Attitudes sur non porteur de balle
 - > Les rotations défensives;
 - > Défense sur écrans sur NP

En CADETS

- > Attitudes par poste de jeu :
 - > Sur MENEUR;
 - > Sur EXTERIEUR;
 - > Sur INTERIEUR.
- > Attitudes sur porteur de balle :
 - > Sur PICK and ROLL.

Après avoir programmé sa saison en définissant des objectifs de formation terminaux tant sur le plan collectif qu'individuel, l'entraîneur doit planifier sa saison. Dans un premier temps, il regroupera l'ensemble du travail collectif et individuel en grands thèmes.

Définir les thèmes collectifs et individuels

Nous pouvons définir cinq thèmes regroupant l'ensemble de la programmation effectuée : les fondamentaux individuels, l'adresse (nous isolons le tir des fondamentaux individuels afin que ce fondamental soit travaillé à chaque entraînement), le collectif offensif, le collectif défensif et enfin la formation physique.

Puis l'entraîneur décomposera sa saison en cycle de travail afin de ne pas s'éparpiller dans sa saison.

Découper sa saison en cycle

L'entraîneur découpera la saison suivant le rythme des vacances scolaires. Cinq grandes périodes se définissent alors : de septembre à octobre, de novembre à décembre, de janvier à février, de mars à avril et enfin de mai à juin.

Cette trame permet de faire évoluer son action au fur et à mesure de la saison. Il ne faut pas oublier d'évaluer ses joueurs au fur et à mesure des cycles afin de savoir si les acquis sont fixés.

L'entraîneur pourra, si il le souhaite, décomposer chaque cycle en méso cycles. Chaque méso-cycle pourra être la semaine d'entraînement. Le dernier maillon sera la séance d'entraînement.

POUSSINS	Fdx INDIVIDUELS	ADRESSE	COLLECTIF Off	COLLECTIF Déf	Formation Phy.
Sept - Octobre	Arrêts / Pickers	Lay up Lancer franc	Découverte du terrain Jeu rapide	Homme à homme Stade et terrain	
% du temps de travail	25%	25%	20%		25%
Novembre - Déc	Arrêts / Pickers Orbiter	Lay up Lancer franc	Découverte du terrain Jeu rapide	Homme à homme Stade et terrain	
% du temps de travail	25%	25%	20%		25%
Janvier - Février	Démarrage / Pickers	Tir en appui Lay up	Structure de jeu Le passe et le sa	Découverte placement sur perche	
% du temps de travail	25%	25%	55%		25%
Mars - Avril	Démarrage Démarrage simple	Tir en appui Lay up	Le Passe et le sa	Découverte placement sur marqueur	
% du temps de travail	25%	25%	55%		25%
Mai - Juin	Démarrage simple Départ simple	Tir en appui Lay up	Rééquilibrer offensif	Placement sur nos porteurs	
% du temps de travail	25%	25%	55%		25%

INITIATEUR

AUTRES CONTENUS

SOMMAIRE

-Accueil et Organisation

- Gérer l'accueil des parents
- Organiser une compétition

-Sécurité et responsabilité

- Prodiguer les 1ers soins
- Droits et devoirs de l'éducateur
- Assurer la sécurité des pratiquants

-Milieu Environnant

- Reconnaitre les partenaires du BB à l'école
- Relation avec le milieu fédéral
- Les Très Grands Gabarits
- Le Basket en fauteuil roulant

-Règlementation/Administration

- Fonctionnement d'un club
- Historique et évolution du basket ball
- Connaître les différents types de licences
- Maîtriser les filières de détection

Evaluation UC3

INITIATEUR

Accueil et Organisation

Préparation d'une rencontre



Dans tous les cas :

- **Récupérer** les objets de valeur ou d'ornement avec lesquels ils n'ont pas le droit de jouer
- **Recouvrir** les bijoux fixés avec du ruban adhésif
- **Aider** les enfants qui en auraient besoin à se mettre en tenue
- **Vérifier** la répartition des maillots en concordance avec la feuille de marque
- **Libérer** le vestiaire et regrouper les sacs
- **Donner** des ballons pour l'échauffement

En l'absence d'officiels désignés, **remplir** la feuille de marque avant le début de la rencontre. Avant le coup d'envoi, **demandez** aux joueurs entrant en jeu de **saluez** adversaires, officiels et arbitres.

A domicile :

S'informer auprès du secrétaire du club :

- jour
- lieu
- heure de la rencontre
- nom du club et de l'équipe adverse
- la couleur de maillot des visiteurs
(S'ils ont la même couleur de maillot, c'est au club recevant d'en changer)
- présence d'arbitres et d'Officiels de Table de Marque

Prévoir :

- éventuellement un autre jeu de maillots
- des boissons pour arbitres et joueurs

Organiser pour vos joueurs et leurs adversaires un moment de convivialité après le match



A l'extérieur :

Rappeler le planning du déplacement

Vérifier la disponibilité des convoyeurs

Confirmer le lieu et l'heure du rendez-vous
penser au plan et aux n° de téléphone si une voiture se perd

Nota : cas particulier, rehausseurs pour les jeunes enfants

Et surtout n'oubliez pas de consulter la check-list !

INITIATEUR

Accueil et Organisation

DROITS ET DEVOIRS des parents

Les DROITS : dans les domaines :

- De l' accueil et du travail : bonnes conditions morales et matérielles.
- De la Sécurité physique et morale de l'environnement.
- De la qualité et du suivi de la prise en main des enfants.
- De la compétence de l'encadrement : qualifications des intervenants.
- Du contrôle des présences.
- Du respect de chacun.

Les DEVOIRS

- Adhérer au projet sportif du Club
- Accompagner le plus souvent possible et rester en retrait pendant l'activité.
- Veiller à l'assiduité et à la ponctualité.
- Prévenir et s'organiser en cas d'absence.
- Se mettre en relation avec les éducateurs et les dirigeants en cas de problème.
- Aider et soutenir l'éducateur dans sa tâche : attitude; tenue; propos.
- Aider l'enfant à accepter les contraintes du groupe.
- Etre de bons supporters et spectateurs.
- Soutenir l'enfant et ses partenaires en supporter exemplaire.
- Respecter l'arbitre, l'environnement et l'entourage.
- Considérer le club de basket et ses règles comme un lieu d'éducation et de formation.
- Se mettre à la disposition de l'éducateur ou des dirigeants en cas de force majeure.

INITIATEUR

Sécurité - Responsabilité

DROITS et DEVOIRS de l'EDUCATEUR

Les DROITS

- Etre respecté par les enfants, les dirigeants, les parents , le club et ses structures.
- Etre reconnu par la qualité de son travail, lié à son investissement, ses qualifications et ses prises de responsabilité dans sa mission éducative.
- Obtenir l'appui, le soutien, l'aide du club, de ses dirigeants et des parents.
- Pouvoir avoir accès à une formation continue.
- Négocier ce qui peut faciliter son travail.

Les DEVOIRS

- Veiller à la SECURITE des joueurs.
- Laisser jouer les enfants sans les harceler verbalement en permanence.
- Adhérer au Projet sportif du Club et s'engager à le mettre en œuvre.
- Etre irréprochable dans les domaines de l'assiduité, de la moralité et de la ponctualité.
- Etre responsable de son groupe et de sa dynamique.
- Rester crédible et efficace dans son rôle : prendre en charge sa formation continue .
- Créer les conditions de sérénité du groupe et l'épanouissement des enfants.
- Donner une priorité aux situations jouées, sans oublier le développement des habilités.
- Connaître les actions de masse et de détection dans son département et dans sa ligue.
- S'implique individuellement dans le travail collectif du Club.

INITIATEUR

Sécurité - Responsabilité

Assurer la SECURITE des PRATIQUANTS

1/ Protéger le lieu de l'accident

Pour ne pas risquer votre vie et celle des autres.

Par exemple : couper le courant en cas d'accident électrique, baliser les lieux d'un accident de la route,...

2/ Alerter

Pourquoi alerter ?

Alerter les services de secours est capital : bien fait, cela permet l'envoi de moyens adaptés à la situation et l'arrivée rapide de ces secours.

Qui alerter ?

Ces services agissent en étroite collaboration pour permettre l'arrivée du moyen de secours le mieux adapté.

Alerter l'un des numéros d'urgence suivant :

SAMU -- Urgence médicale -- 15

Sapeurs pompiers, Premiers secours -- 18 --

Police -- Gendarmerie, Ordre public -- 17 --

Parents de l'enfant, N° 10 chiffres que vous devez avoir sur vous.

Aujourd'hui, en plus de ces services, un numéro unique d'urgence est en place dans tous les pays européens, le 112.

Que dire ?

le numéro de téléphone d'où vous appelez,
la localisation précise de l'accident (ville, rue, numéro, près de...),

la nature de l'accident et des risques qui persistent,
le nombre de personnes concernées,

l'état apparent des victimes,

les premiers gestes effectués.



3/ Rassurer

Rassurer le blessé et le reste de l'équipe → rester calme et ne pas quitter son équipe

INITIATEUR

Milieu Environnant

Le Basket en fauteuil roulant

Introduction

La pratique du basket-ball, en fauteuil roulant en Europe, appelé de nos jours plus couramment : Handibasket; se fait depuis les années 50 grâce au regretté Docteur Guttman, Médecin Chef au Centre de Rééducation à l'hôpital de Stoke-Mandeville (Angleterre).

Les débuts de ce sport collectif pratiqué en fauteuil roulant est dû à quelques paraplégiques de ce Centre de Rééducation, qui décidèrent un jour, ayant en mains des crosses de hockey sur gazon, de se dépenser un peu physiquement en jouant une partie sans règles définies.

Cette rencontre s'étant terminée par quelques blessures légères occasionnées par des coups mal dirigés, le Docteur Guttman pensa utiliser cet engouement pour un sport collectif dérivé du basket-ball : le Net-ball; avec des paniers situés beaucoup plus bas que les paniers réglementaires, des panneaux réduits à leur plus simple expression, sur un terrain de longueur et largeur bien inférieures aux dimensions classiques.

Le basket-ball en fauteuil roulant était né ! Un jeu nouveau, qui répondait aux besoins de la rééducation des personnes handicapées se déplaçant en fauteuil.

Il fit son apparition en France en 1955 grâce à deux kinésithérapeutes du Centre de Rééducation Motrice de Fontainebleau : MM. Michel Boubée et Alain Bossion. Les premiers joueurs étant ceux de ce Centre où l'on pratiquait, depuis quelque temps déjà, le handball en fauteuil, qui sera vite abandonné devant les difficultés rencontrées pour défendre les buts.

Les Français furent les premiers à s'adapter aux règlements de basket-ball existants. En effet, il était impossible de faire jouer une rencontre (hauteur de paniers différente, terrains plus grands ...etc.) et ils essayèrent d'imposer ce point de vue aux responsables de Stoke-Mandeville. Ces derniers, attachés à leurs traditions, furent longs à accepter les modifications, mais sous la pression de nombreux pays participants à leurs jeux, ils finirent par céder.

A partir de 1959, les dimensions des terrains, paniers, panneaux, sont identiques aux cotes de la Fédération Internationale de Basket-ball Amateur (FIBA). Le règlement de jeu, qui, au départ, était simpliste, connut de nombreux changements au fil des années pour être, comme c'est le cas actuellement, identique au basket valide hormis certaines adaptations aménagées par l'utilisation du fauteuil roulant.

Certains fondamentaux de ce sport élaborés par Naismith sont donc respectés, le troisième principe seul ayant dû subir une modification de vocabulaire rendue nécessaire par le handicap, et devenant : " il sera interdit de rouler avec le ballon " au lieu, " il sera interdit de courir avec le ballon ".

Longtemps seul sport collectif pouvant être utilisé en fauteuil roulant, tout en conservant un côté spectaculaire, l'Handibasket attire de nombreux adeptes. Plusieurs milliers dans le monde, environ un millier en France.

INITIATEUR

Milieu Environnant

Le Basket en fauteuil roulant

Généralité

En basket-ball, il suffit d'introduire un ballon sphérique de 74,9 à 78 cm de circonférence et pesant 567 à 650 g au travers d'un anneau de 45 cm de diamètre intérieur auquel est suspendu un filet de corde sans fond et qui permet un passage intégral et facile du ballon.

Pour être accordé, un " panier " doit être le résultat du passage du ballon au travers de l'anneau et du filet. On met en présence deux équipes comptant chacune dix joueurs (douze en cas de tournoi). Les membres d'une même équipe sont vêtus d'un équipement identique laissé au libre choix des dirigeants, mais dont les couleurs ne pourront à aucun moment être confondues. Chaque joueur, dans chaque équipe, portera sur l'avant et sur le dos du maillot de corps un numéro allant de 4 à 15 (les numéros du dos sont plus grands).

La partie se déroule sur un terrain de 28 m de long sur 15 m de large (dimensions FIBA). Avec l'accord de la Fédération Nationale, les terrains de jeu existants ayant les dimensions minimales de 26 m de long sur 14 m de large peuvent être approuvés. La surface de ce terrain est recouverte de lignes peintes en couleur. Ces lignes déterminent des zones bien définies.

Chaque équipe désigne cinq joueurs qui seuls peuvent évoluer en même temps. Un coach peut à tout moment remplacer un ou plusieurs joueurs de champ par un joueur du banc. Chaque équipe tente de réussir le plus grand nombre de " paniers " malgré l'opposition de l'équipe adverse. Un règlement très complexe maintient le déroulement du match dans un respect des règles, des adversaires et des décisions de deux arbitres directeurs du jeu.

A la fin du temps réglementaire, l'équipe totalisant le score le plus élevé remportera les deux points attribués au vainqueur. Chaque pays a sa propre fédération qui organise son championnat national en suivant les indications de la FIBA (Fédération Internationale de Basket-ball Amateur) et de l'I.W.B.F. (International Wheelchair Basket-ball Fédération).

Source : <http://www.handisport.org>

INITIATEUR

Règlementation/Administration

Fonctionnement d'un club

1.1. Création

- Formalité de constitution
- L'objet de l'association
- Les statuts
- Les membres de l'association
- La direction de l'association
- Conseil d'administration, Bureau
- Responsabilité de l'Association et de ses dirigeants
- Le patrimoine de l'association
- Mobilier
- Immobilier

1.2. Fonctionnement

- Activités proposées aux membres
- Activités normales ou permanentes
- Manifestations exceptionnelles
- Participation de tiers
- La gestion de l'association
- Les dirigeants « membres » - les dirigeants « salariés » : pouvoirs et responsabilité
- L'emploi de bénévoles
- L'emploi de salariés
- Le contrôle de l'association
- Le rôle de l'Assemblée générale
- Les contrôles externes : Commissaire aux comptes, URSSAF, FISC

Relation avec le milieu fédéral : le COMITE

Un Comité de Basket a une structure assez analogue à la structure fédérale (FFBB) ; elle est divisée en commissions. Chaque commission a un objectif et une mission précise. On distingue donc 11 commissions différentes :

La commission Qualification. C'est elle qui gère la création des licences des joueurs et leur validation

La commission Départementale des Arbitres Marqueurs et Chronometreurs (CDAMC). C'est elle qui gère tout ce qui concerne l'arbitrage et les tables de marque dans les rencontres du département. C'est donc elle qui nomme les arbitres et marqueurs / chronometreurs sur les différentes rencontres, et c'est aussi elle qui a en charge la formation de ces arbitres et OTM.

La commission sportive jeunes. Cette commission gère tous les championnats jeunes dans le département, elle établit notamment les calendriers des rencontres. Elle a également en charge les compétitions relatives aux coupes départementales pour les jeunes, et les tournois baby-basket (enfants de moins de 6 ans).

La commission sportive séniors. Elle a la même fonction que la commission sportive jeunes, mais pour les joueurs et joueuses de plus de 18 ans.

La commission Technique / Cadre. Cette commission a pour but de former du mieux que possible les jeunes les plus prometteurs du département. Cela se fait à travers des événements ponctuels tels l'organisation de stages ou de camps d'été. C'est également la commission Technique / Cadre qui gère les sélections départementales, ainsi que la détection et la présélections des meilleurs éléments du département. Enfin, elle a en charge la formation des cadres et des dirigeants.

La commission développement du basket. Celle-ci intervient lorsque des personnes physiques se manifestent pour créer un club dans leur ville. Elle aide aussi les clubs en difficulté dans les zones rurales comme dans les grandes villes du département. Enfin, elle organise diverses animations dans tout le département pour amener les gens à venir s'initier à ce sport qui, rappelons-le, est ouvert à toutes et à tous (et pas que pour les grands contrairement aux idées reçues !!)

La commission statuts et Règlements. Elle a en charge de définir et de mettre en place toutes les règles de jeu appliquées dans le département.

La commission de discipline. Lorsqu'un joueur ou un groupement sportif ne s'est pas plié aux règles énoncées par le CD14, et plus généralement aux règles de la FFBB, ces personnes physiques ou morales s'exposent bien évidemment à des sanctions sportives, ou financières selon le cas et la gravité des délits. La commission de discipline a pour but de permettre au fair play et au bon esprit sportif de régner sur tous les terrains de basket du département. Dans certains cas et pour défendre le jeu et les joueurs, elle peut donc être amenée à suspendre des joueurs ou des dirigeants, voire à demander des compensations financières lorsque ceux-ci ont oeuvré à l'encontre des valeurs sportives.

La commission communication. Cette commission gère notamment le journal du Comité ainsi que tout l'événementiel lié au Comité et la relation avec la presse. Son action est liée à celle de la commission Développement, qui ont pour but de promouvoir le basket-ball dans le département.

La commission récompense. Celle-ci désigne chaque année les personnes ou les clubs qui ont oeuvré pour le développement du basket, pour le fair play et la fraternité autour des terrains, ou tout simplement qui ont donné de leur temps pour le bon fonctionnement des championnats et événements basket dans le département.

Relation avec le milieu fédéral: Exemple d'un Comité

Un Comité de Basket a une structure assez analogue à la structure fédérale (FFBB) ; elle est divisée en commissions. Chaque commission a un objectif et une mission précise.

Des exemples de commissions :

La commission Qualification.

C'est elle qui gère la création des licences des joueurs et leur validation

La commission Départementale des Arbitres Marqueurs et Chronometreurs (CDAMC).

C'est elle qui gère tout ce qui concerne l'arbitrage et les tables de marque dans les rencontres du département. C'est donc elle qui nomme les arbitres et marqueurs / chronometreurs sur les différentes rencontres, et c'est aussi elle qui a en charge la formation de ces arbitres et OTM.

La commission sportive jeunes.

Cette commission gère tous les championnats jeunes dans le département, elle établit notamment les calendriers des rencontres. Elle a également en charge les compétitions relatives aux coupes départementales pour les jeunes, et les tournois baby-basket (enfants de moins de 6 ans).

La commission sportive séniors.

Elle a la même fonction que la commission sportive jeunes, mais pour les joueurs et joueuses de plus de 18 ans.

La commission Technique.

Cette commission a pour but de former du mieux que possible les jeunes les plus prometteurs du département. Cela se fait à travers des événements ponctuels tels l'organisation de stages ou de camps d'été. C'est également la Commission Technique qui gère les sélections départementales, ainsi que la détection et la présélections des meilleurs éléments du département. Enfin, elle a en charge la formation des cadres et des dirigeants.

La commission développement du basket.

Celle-ci intervient lorsque des personnes physiques se manifestent pour créer un club dans leur ville. Elle aide aussi les clubs en difficulté dans les zones rurales comme dans les grandes villes du département. Enfin, elle organise diverses animations dans tout le département pour amener les gens à venir s'initier à ce sport qui, rappelons-le, est ouvert à toutes et à tous (et pas que pour les grands contrairement aux idées reçues !!)

Relation avec le milieu fédéral: Exemple d'un Comité (suite)

La commission statuts et Règlements.

Elle a en charge de définir et de mettre en place toutes les règles de jeu appliquées dans le département.

La commission de discipline.

Lorsqu'un joueur ou un groupement sportif ne s'est pas plié aux règles énoncées par le CD, et plus généralement aux règles de la FFBB, ces personnes physiques ou morales s'exposent bien évidemment à des sanctions sportives, ou financières selon le cas et la gravité des délits. La commission de discipline a pour but de permettre au fair play et au bon esprit sportif de régner sur tous les terrains de basket du département. Dans certains cas et pour défendre le jeu et les joueurs, elle peut donc être amenée à suspendre des joueurs ou des dirigeants, voire à demander des compensations financières lorsque ceux-ci ont oeuvré à l'encontre des valeurs sportives.

La commission communication.

Cette commission gère notamment le journal du Comité ainsi que tout l'évènementiel lié au Comité et la relation avec la presse. Son action est liée à celle de la commission Développement, qui ont pour but de promouvoir le basket-ball dans le département.

La commission récompense.

Celle-ci désigne chaque année les personnes ou les clubs qui ont oeuvré pour le développement du basket, pour le fair play et la fraternité autour des terrains, ou tout simplement qui ont donné de leur temps pour le bon fonctionnement des championnats et événements basket dans le département.

Autres commissions :

Au bon vouloir des élus..... Et de leur imagination.

Historique et Evolution du BB

Première période :

Du 1^{er} match en 1893 à 1920.

La Fédération Gymnique et Sportive des Patronages de France gère cette activité dans ses programmes. C'est pendant la 1^{ère} guerre mondiale que les troupes américaines lanceront véritablement le jeu de la «Balle au Panier ».

Activité principalement ludique

Deuxième période :

De 1921 au début des années 50.

1921 . La fédération Française d'Athlétisme organise le 1^{er} championnat pour une meilleure préparation de ses athlètes.

1933 . Naissance de la Fédération Française de Basket-Ball

Le basket se pratique là où se trouvent des rassemblements de populations jeunes : écoles; patronages; armée; associations.

Le basket se joue alors sur des terrains extérieurs.

Troisième période :

Du début des années 50 au début des années 80.

Période de construction des grands ensembles urbains avec des équipements sportifs couverts; le basket devient un sport de salle .De moins en moins pratiqué à l'école pour des raisons de surcharges d'effectifs et d'implantation du Hand-Ball.

Activité presque uniquement compétitive.

Quatrième période :

Du début des années 80 à nos jours.

A la demande des jeunes, implantation de terrains extérieurs dans les lieux où l'on trouve des regroupements de populations jeunes(banlieues).

Prévention de la délinquance et aide à l'insertion par le sport : déferlante « basket de rue ».

A la FFBB, création d'une cellule « Basket en Liberté »

Le nombre de licenciés passe de 340 000 en 1998 à 457 000 en 1997 pour être de 461 000 en 2011.

Activité ludique et compétitive toujours vivace dans les clubs

INITIATEUR

Règlementation/Administration

Connaitre les différents types de licences

http://www.basketfrance.com/_ffbb/docs_annuaire_prod/rg/

Les différentes catégories, types et couleurs de licences

Article 406 – Catégories de licences joueur-euse (Mai 2010)

Les licences « joueur-euse » sont attribuées en fonction de l'âge du - de la titulaire au 1er janvier de la saison en cours et réparties comme suit :

- BABYBASKET âgé de 6 ans et moins
- MINIPOUSSIN âgé de 7 ans et de 8 ans
- POUSSIN âgé de 9 ans et de 10 ans
- BENJAMIN âgé de 11 ans et de 12 ans
- MINIME âgé de 13 ans et de 14 ans
- CADET âgé de 15 ans, 16 ans et de 17 ans
- **JUNIOR âgé de 17 ans, 18 ans et de 19 ans**
- SENIOR âgé de **20 ans et plus**

Article 407 - Types de licences (Mai 2011)

Les organismes de la FFBB délivrent les types de licences suivants :

A, B, C, D, DET, M, T, **AS**, ENT et AGTSP (cf : article 4 règlement des Agents sportifs)

Quel que soit son type, la licence est valide à partir de la date de qualification attribuée par l'organisme fédéral compétent

INITIATEUR

Règlementation/Administration

Connaître les différents types de licences

Les différentes catégories, types et couleurs de licences

Article 408.1 – Détermination des couleurs de licence :

Les couleurs de licences sont délivrées comme suit :

Couleur	Dénomination	Conditions...
Blanc	Joueur Mineur	
Vert	Joueur Majeur Européen Formé localement (JEFL)	4 ans de Licence FFBB en France entre 12 et 21 ans OU ayant été exclusivement licencié auprès de la FFBB et n'ayant pas évolué au sein d'une institution scolaire, universitaire ou académique Hors de France
Jaune	Joueur Majeur Européen NON Formé localement (JEFL)	
Orange	Joueur Majeur Etranger Fidèle (JEF)	7 ans de licence FFBB dans un club français OU 4 ans de licence FFBB dans un même club français.
Rouge	Joueur Majeur Etranger (JE)	

L'âge est constaté au 1er janvier de la saison en cours

Le nombre d'année de licence FFBB se constate au terme de la saison sportive précédente.

Article 408.2 – Définition d'un joueur Européen et d'un joueur Etranger

Un joueur Européen est un joueur dont la nationalité est celle d'un pays dont la Fédération est affiliée à FIBA Europe.

Un joueur Etranger est un joueur dont la nationalité est celle d'un pays dont la Fédération n'est pas affiliée à FIBA Europe.

INITIATEUR

Règlementation/Administration

Maitriser les filières de détection

Les places de podium obtenues dans les compétitions sportives internationales de haut niveau résultent d'une préparation longue et très élaborée. Le travail d'évaluation, de détection, de préparation et d'entraînement des sportifs de haut niveau nécessite une organisation propre à chaque discipline sportive, rigoureuse et programmée: **LES PARCOURS D'EXCELLENCE SPORTIVE.**

Celles-ci tiennent compte des besoins du sportif depuis le moment où il est repéré comme « sportif à fort potentiel » jusqu'à l'aboutissement de leur carrière internationale et de leur insertion professionnelle, même si celle-ci s'effectue au(delà du terme de leur carrière sportive. Celles-ci sont construites à partir du réseau des Pôles qui offrent aux sportifs les meilleurs conditions d'accueil. Il existe en France des Pôles Espoirs et des Pôles France destinés aux collectifs « Equipe de France, France Jeunes et Espoir ». Ces structures doivent être particulièrement performantes dans 3 secteurs-clés :

- La préparation sportive
- La formation scolaire, universitaire ou professionnelle
- Le suivi personnalisé

En Basket-Ball, le Parcours d'Excellence sportive repose sur 3 axes :

1. LA DETECTION

- Tournois Benjamins Inter Comités
- Tournois Minimes 1^{ère} année; Sélections de département, de Ligue et de Zone
- Tournois Minimes 2^{ème} année InterLigues
- Stages spécifiques (grands gabarits; joueurs à maturation tardive; ...)

2. LA FORMATION

- Clubs *Elite*
- Pôle Espoirs Chatenay-Malabry (Masculin) et EAUBONNE(Féminin) en Ile de France
- Pôle France CFBB à l'INSEP avec 4 équipes engagées en Championnat de France.
- Centres de formation des clubs de Pro A

3. LA COMPETITION

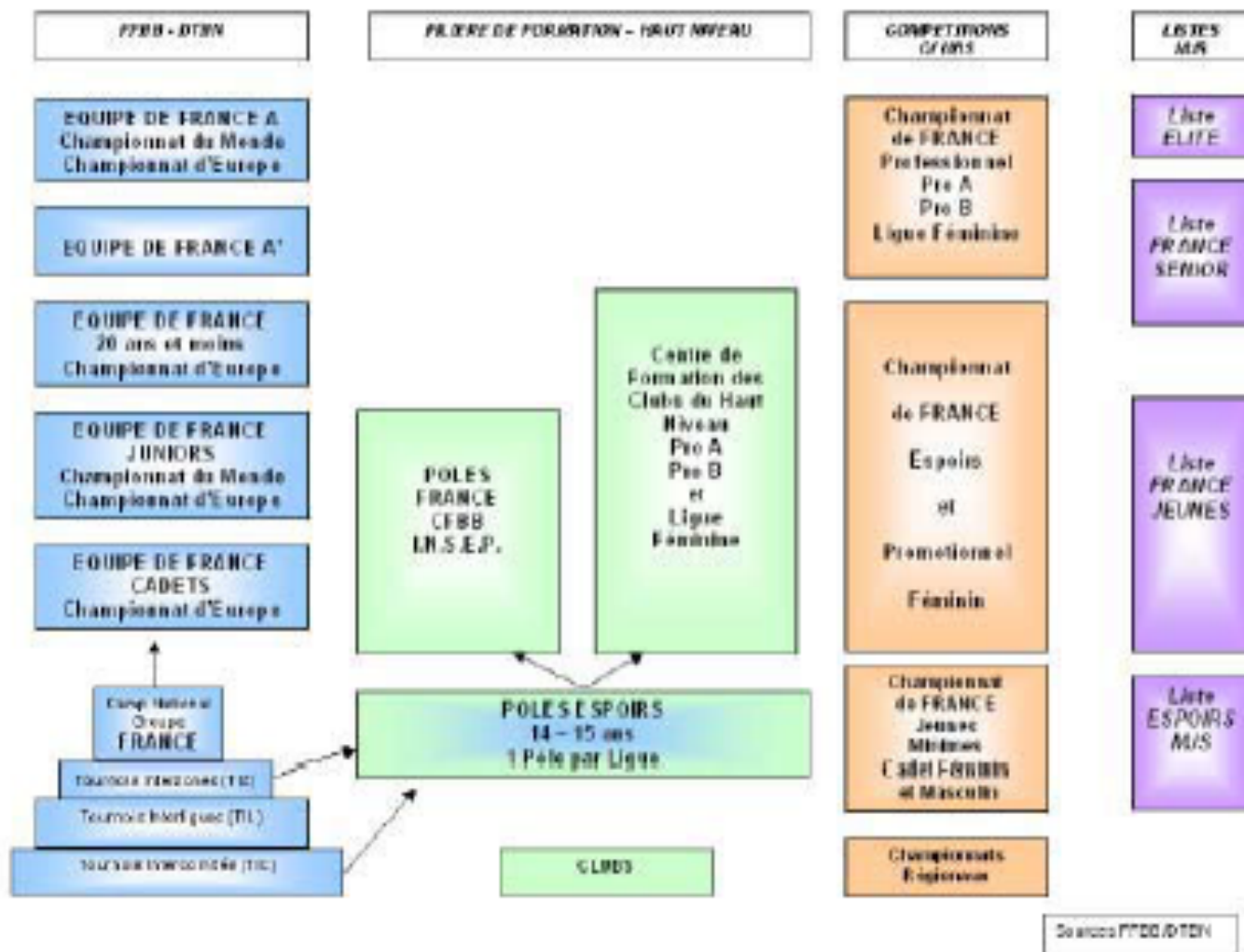
- Championnat UNSS élite
- Championnats de France Jeunes et Seniors
- Championnats d'Europe
- Championnats du Monde
- Jeux Olympiques

Pour plus d'info : http://www.sports.gouv.fr/index/sport-et-compétition/sport-de-haut-niveau/http://www.basketfrance.com/dtn/_hn/page_j.php?d=formation&p=presentation/

INITIATEUR

Règlementation/Administration

Maitriser les filières de détection



INITIATEUR

Milieu Environnant



1) Une meilleure prise en compte des joueurs de grande taille est un élément déterminant pour améliorer la qualité de notre basket au plan national et **élever notre rang au niveau international**

2) Notre système de repérage, de détection (filière) et de formation du joueur ou des cadres **doit favoriser l'expression des joueurs potentiels**, en particulier les grands gabarits

3) La spécificité de ces joueurs nécessite la **mise en œuvre de moyens adaptés** à leur prise en compte, à leurs besoins. Leur formation requiert beaucoup plus de temps et une adaptation de la filière au rythme de leur évolution.

4) Faire de ce projet une **action nationale, mobilisatrice de tous les acteurs** (dirigeants, entraîneurs, joueurs, parents) et de toutes les structures (Ligues, Comités, Clubs).

6 Axes de travail ont été retenus pour répondre à ces enjeux :

1) Licences : « Améliorer le système de saisie des licences (FBI) »

Sensibiliser (Comités, Clubs, médecins) pour une meilleure fiabilité de l'info-taille.
Créer une toise à destination des Clubs

2) Potentiel : « Définir une méthodologie d'évaluation des potentiels plus fiable »

Etablir un référentiel de taille, un guide pour la détection
Constituer un groupe d'experts au niveau national
Développer un outil de suivi des grands gabarits

3) Filière : « Optimiser la filière DTBN en direction des joueurs potentiels »

Améliorer la prise en compte des joueurs de grande taille
Associer Compétition et Détection
Rendre la filière plus cohérente sur 4 années (Benjamins/Minimes)

4) Spécificité des Grands Gabarits : « La formation du joueur doit prendre en compte la spécificité des grands gabarits »

Définir des contenus pour la formation des joueurs de grande taille

5) Formation du joueur : « Communiquer sur les joueurs de grande taille et leurs formateurs »

Valoriser les formateurs et le temps consacré à la formation
Communiquer autour des réussites des grands gabarits et des très grands gabarits

6) Formation des cadres : « Donner aux entraîneurs les outils nécessaires à une meilleure prise en charge des joueurs de grande taille »

Bâtir des contenus spécifiques pour prendre en charge les grands gabarits
Constituer un corps de formateurs (CTS,CTF...) référents dans chaque Ligue



INITIATEUR

Milieu Environnant



Mesure-toi aux plus grands !

MASCULIN

TAILLE EN
DÉBUT DE
SAISON
(en cm)

163
170
182
192
197
200
202

CATÉGORIE

Benjamin 1
Benjamin 2
Minime 1
Minime 2
Cadet 1
Cadet 2
Cadet 3

AGE DANS
L'ANNÉE

11
12
13
14
15
16
17

FÉMININ

TAILLE EN
DÉBUT DE
SAISON
(en cm)

165
172
178
182
185
186
186,5



La détection des grands gabarits (GG) en Ile-de-France

DOMINIQUE ALLARD

La taille est incontestablement un facteur de réussite dans la performance de haut-niveau. Le manque récurrent de pivots de très grande taille (TGG 2,10 m et plus) dans nos équipes nationales, est l'une des préoccupations de la DTBN. Ainsi des opérations de sensibilisation en direction des clubs, des comités départementaux et des ligues ont été mises en place : l'opération TGG en 1999, l'Avenir en Grand. Dans ce contexte, l'entraîneur peut entreprendre une approche différente de notre discipline en tenant compte des caractéristiques de ce public "hors norme". C'est dans cet état d'esprit que les camps pour les GG ont été mis en place en Ile-de-France au cours de la saison 2003-2004.

1 UN CONTEXTE PARTICULIER

La Ligue Ile-de-France compte chez les masculins environ 4.300 benjamins, 5.200 minimes et 5.000 cadets. Ces licenciés sont répartis géographiquement sur 8 départements dans plus

de 400 clubs. Pour faciliter l'accessibilité et idiosyncraser les jeunes au camp GG, nous avons centralisé le lieu d'entraînement sur Paris bien desservi par le réseau des transports en commun.

2 OBJECTIFS

- Regrouper de façon non exhaustive les GG en un même lieu en proposant une animation de qualité.
- Procéder à une évaluation de ce public pour mieux

cerner leurs spécificités, leurs profils de poste de jeu.

- Détecter d'éventuels potentiels pour le haut-niveau.

3 STRATÉGIES

Adresser le public des GG dans les catégories benjamins 2, minimes et cadets 1, par une activité basket répondant à leurs attentes et aspirations. En regroupant entre eux des joueurs de grande taille, on efface les différences qu'ils rencontrent chaque jour avec les jeunes de leur âge, à l'école, en club. En remplaçant temporairement la normalité de leur environnement habituel par leur propre normalité, on souhaite renforcer et développer leur confiance en eux.

Nous voulons également entretenir et développer leur esprit de compétition en proposant un encadrement composé d'ex-joueurs professionnels de leur gabarit (entre 1,90 m et 2,05 m). Cet encadrement est plus à même de comprendre et de prendre en compte les difficultés auxquelles ils ont eux-mêmes été confrontés. Ils développent ainsi une relation de confiance, entraîneur-entraîné privilégiée, synonyme de progrès et de dépassement de soi. Ils renvoient une image positive à ces jeunes leurs permettant d'entrevoir l'évolution de leur pratique future de façon optimiste. Enfin nous avons mis en place une procédure de communication sur invitation

qui cible le public souhaité. Cette invitation permet à tous les joueurs licenciés, benjamins 2, minimes ou cadets 1 de participer gratuitement au camp GG sans inscription préalable, à condition de mesurer 1,85 m minimum. Cette démarche simplifiée attrahait les joueurs et leurs familles de toute la région administrative afin de faciliter leur participation au camp. L'invitation est illustrée chaque année par un espoir Francilien pensionnaire au Centre Fédéral de Basket-Ball (CFBB) à l'INSEP dans le but d'une identification éventuelle à un jeune de son âge, de sa taille, de sa région pratiquant au plus haut niveau européen.

4 DÉROULEMENT DU CAMP

Le camp se déroule sur trois demi-journées (de 14h00 à 17h00) et se décompose en trois phases. La première heure vise à améliorer les compétences techniques par un travail en

ateliers. La seconde partie de l'après-midi est consacrée à la présentation et à des discussions sur différents thèmes :
■ Présentation vidéo des joueurs de grande taille par poste de jeu.
■ Présentation par un entraîneur national de la formation d'un jeune joueur de haut niveau, d'un championnat d'Europe de jeunes.

■ Discussion par petits groupes animés par un coach sur les avantages et les inconvénients de la taille pour un jeune GG. La dernière heure est organisée sous forme de tournoi en 5 sur tout terrain. Dans cette séquence les coaches laissent les joueurs libres d'occuper les postes de jeu qu'ils souhaitent.

5 BILAN - ÉVALUATION

La fréquentation moyenne de joueurs est de 22 par jour ce qui prouve l'attrait des jeunes : 100 joueurs ont été évalués sur 4 ans dont la moyenne de taille est de 1,92 m, le plus petit

mesurant 1,85 m et le plus grand 2,07 m. 60 % des joueurs présents n'avaient jamais été évalués dans la filière de détection fédérale. Ce pourcentage important s'explique par une augmentation d'environ 500 licenciés lors du passage de la catégorie benjamin à la catégorie minime en IDF. D'autre part, nous constatons que la croissance en taille de ce public ne peut être

envisagée de façon linéaire en fonction de leur âge. Certains sont grands tôt (benjamins 2), d'autres tardivement (cadets 1 voir 2) ou ont des pics de croissance en minime 1 ou 2. Ceci nous amène nécessairement à élargir notre évaluation dans le temps pour suivre leur évolution et d'envisager une action du même type pour la catégorie cadet.

6 DISCUSSIONS SUR LA RELATION DES GG À LEUR TAILLE

Ce tableau synthétise toutes les suggestions faites dans l'ordre qu'elles ont été formulées. Leurs préoccupations semblent se situer en dehors de toute considération technique. Ce point de vue pourrait permettre à l'entraîneur de

reconsidérer son approche pédagogique envers ce public. De plus il est étonnant de constater, contrairement aux idées reçues, aucun ne se plaint de ne pas avoir de temps de jeu en club.

- AVANTAGES**
- **Vêtements :** Vêtements Hip Hop amples – Fin des soldes, reste les grandes tailles.
 - **Relation aux autres :** Attire les filles – Fait plus vieux que son âge – Se fait remarquer – Admiration en général
 - **Rôle protecteur :**
 - **Basket :**
 - Plus facile d'être recruté
 - Plus de temps de jeu (en club)
 - Avantage dans les sports collectifs en général

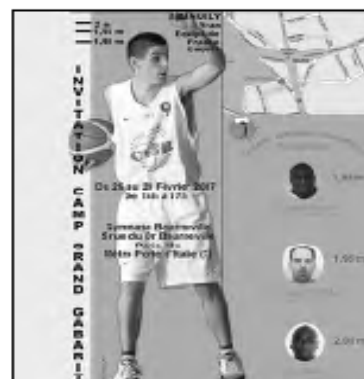
- INCONVÉNIENTS**
- **Vêtements :** Vêtements plus chers – Pas grand choix – Pas de chaussures de ville.
 - **Encadrement :** Les normes de fabrication sont incommodes – Transport en commun, voiture, lits, pupitres d'école. Conséquence pour un GG : dernière en classe, au cinéma.
 - **Relation aux autres :** Fait fuir les filles – Surnoms – Bouc émissaire – Le regard des gens.
 - **Basket :**
 - Blessures (genoux, dos, grand fessier)
 - Vitesse, coordination
 - Désavantagé par l'arbitre
 - Obligé de jouer intérieur, n'a pas le droit de mener et de tirer extérieur.

Le jeu : En laissant les joueurs libres d'organiser leur équipe comme ils l'entendent, il est facile de repérer le poste de jeu pour lequel ils sont "naturellement" attirés. On peut évaluer leurs aptitudes à : manier le ballon, organiser le jeu, s'écarter

ou se rapprocher du panier, tirer de près ou de loin, se déplacer, ainsi que leur capacité d'endurance. Aussi étonnant que cela puisse paraître, on constate aussi que l'inégalité du rapport de force entre les plus jeunes et les plus vieux se dissipe.

Détection : De nombreux joueurs professionnels, d'équipes nationales ou de membres de centres de formation sont issus de la région de l'Ile-de-France. Si cette action pour les GG reste encore modeste au regard de la population Francilienne, elle a néanmoins permis de révéler quelques espoirs non détectés auparavant. Deux joueurs

intégrés au pôle masculin de Chateaufort-Malabry, l'un (1,95 m) né en 1990, l'autre (1,98 m) né en 1991 et se sont orientés ensuite vers des centres de formation. Un joueur né en 1989 (2,07 m) qui évoluait en championnat cadet départemental a pu intégrer le centre fédéral et gagner le titre de champion d'Europe junior en 2006.



CONCLUSION / PERSPECTIVES

Cette modeste expérience de terrain permet d'avoir une approche différente des jeunes pratiquants de grande taille, plus centrée sur l'observation dans la mise en situation de l'individu que sur ses performances. Conscient de l'évolution de

sa pratique, l'entraîneur doit être en mesure de proposer une activité au plus près des caractéristiques et des aspirations de ce public. C'est la raison pour laquelle il est déjà prévu de développer les camps pour les GG dans la ligue d'Ile-de-France

ce sur les saisons à venir. Toutefois, si l'efficacité de la filière de détection fédérale n'est plus à faire, il semble vraisemblable que le contrôle de l'orientation de ces jeunes joueurs sera la prochaine étape déterminante pour leur pleine évolution.

Milieu Environnant

Reconnaitre les partenaires du BB à l'école

L'Opération Basket Ecole, c'est quoi?

Le basket est né dans une école... En 1891, à Springfield, dans le Massachussets, le Professeur James Naismith a proposé à ses lycéens une activité d'intérieur pour les longs jours d'hiver.

Il a choisi de mettre en avant un sport collectif sans contact, faisant appel à des qualités d'adresse : c'est dans cette intention que le but a été fixé à la verticale du sol. Par ailleurs, les compétences disciplinaires (course, manipulation de balle, adresse) et transversales (prise d'informations spatiales, élaboration de stratégies individuelles et collectives) communes à de nombreux jeux collectifs permettent d'atteindre les compétences visées par les programmes scolaires.

La convention signée entre l'Inspection d'Académie et la Fédération Française de Basket Ball rappelle le lieu d'origine de cette activité, l'école, et met en avant les vertus éducatives de ce sport qui permet d'atteindre les objectifs visés pour l'éducation physique des enfants.

Objectifs

- Favoriser la pratique du basket à l'école
- Créer un lien entre les écoles et les clubs
- Développer la culture du basket

Cadre institutionnel :

La convention nationale signée par la FFBB, le ministère de l'Education Nationale, l'USEP et l'UNSS favorise la mise en place de cycles de basket dans les écoles, de la maternelle au CM2.

Qui peut le faire ?

Tous les clubs affiliés à la FFBB

Toutes les écoles désireuses de mettre en place un cycle de basket dans leur école.

L'intervenant doit être titulaire des diplômes suivants:

- BEES option basket, (1^o ou 2^o)
- Licence STAPS, entraînement option basket,
- Licence STAPS, éducation et motricité option basket,
- DEUG STAPS, éducation et motricité option basket,
- DEUST STAPS, éducation et motricité
- BPJEPS, sports collectifs, mention basket.

Quels moyens ?

L'envoi d'une [fiche d'intention](#) à la FFBB, signée entre l'école et le comité et/ou le club, permet la dotation d'un [kit pédagogique](#), comprenant 6 ballons, une affiche, 4 cd-roms présentant des situations simples et accessibles, pouvant être mises en œuvre par des enseignants même non spécialistes de l'activité.

L'école s'engage en retour à inscrire dans l'année au moins un cycle de 6 à 8 séances de basket. Pour favoriser la pratique, le club ou le comité peut mettre à disposition un intervenant diplômé d'état, du matériel pédagogique

Milieu Environnant

Reconnaitre les partenaires du BB à l'école

Quelles démarches?

- 1- contacter l'école et lui proposer la mise en place de l'activité basket pour une ou plusieurs classes avec ou sans intervention extérieure
- 2- faire signer la fiche d'intention
- 3- Envoyer cette fiche au comité départemental

La fiche d'intention officialise le partenariat.

Le comité envoie la fiche à la FFBB, qui retournera le kit pédagogique (6 ballons, 4 cd-rom, 1 affiche)

- 4- Informer la Ligue du nombre d'écoles et de classes intéressées par un projet basket
- 5- La Ligue peut contacter le CCPE du secteur pour l'informer de la démarche si nécessaire
- 6- Si l'école n'est pas équipée en paniers de basket, la Ligue peut en fournir à titre gracieux

Déroulement d'un cycle « basket à l'école » :

Un cycle de basket dure entre 6 et 10 semaines, à raison de 1 à 2 séances de $\frac{3}{4}$ d'heure, 1h par séance.

Les interventions peuvent avoir lieu :

- 1 fois par semaine
 - 1 fois tous les 15 jours
 - 1 fois dans le cycle
 - 2 fois dans le cycle
- au choix des enseignants
et/ou des conseillers pédagogiques*

Les interventions extérieures se font sous la responsabilité de l'enseignant.

A la fin du cycle, une rencontre inter-école ou inter-classe peut être organisée afin de clôturer le cycle basket.

Le club pourra mettre à disposition les installations, les paniers, les ballons, et autre...

Il pourra aussi organiser un goûter et même proposer une journée portes ouvertes en dehors du temps scolaire aux enfants

Opération Basket Ecole

Projet de développement du Minibasket



- 1° - **Créer une relation** entre CLUBS – ECOLES primaires ne pratiquant pas le basket pour développer la pratique à l'intérieur de l'école.
- 2° - **Pérenniser** les relations CD-CLUBS-ECOLES primaires
- 3° - **Inciter les CLUBS** n'ayant pas de Minibasket à créer une école.
- 4° - **Accueillir** les enfants mais aussi les accompagnateurs des enfants venant à l'école

« Le Minibasket à l'école »

OBJECTIFS

Aider les enseignants à faire pratiquer le Minibasket pendant le temps scolaire ou péri-scolaire

Créer un lien, un partenariat
CLUB-ECOLE

Créer des nouveaux clubs ou de nouvelles Ecoles de Minibasket.

Moyens

Documents pédagogiques :

- ☐ Coffrets 4 CD ROMS « Le Minibasket à l'école »
- ☐ Un fascicule pédagogique Minibasket

Matériels pédagogiques :

- ☐ 6 Ballons T5 (école primaire) et T3 (école maternelle)

Communication :

- ☐ Site Internet Basketfrance.com rubrique « Minibasket »
- ☐ Revue FFBB « Spéciale Minibasket »
- ☐ Posters, courriers, questionnaires papiers ou téléphoniques

TOUTES les EXPEDITIONS se feront via les structures de la FFBB :

FFBB → COMITES DEPARTEMENTAUX → CLUBS → ECOLES PRIMAIRES

Le LIEN ECOLE-CLUB devra toujours être préservé et RENFORCE.

Le matériel pédagogique APPARTIENDRA aux CLUBS qui le mettront à disposition de l'école primaire.



Fiche d'Intention Basket Ecole



A adresser à :

Fédération Française Basketball

Mme Frédérique VALET

– Le Minibasket à l'école –

117, rue du Château des Rentiers 75 013 PARIS

Votre Comité Départemental de Basketball

Contact M Gilles MALECOT : gmalecot@basketfrance.com / 06 89 80 23 80

Ecole Publique ☐

Ecole Privée ☐

Association USEP ☐

Association UGSEL ☐

Adresse : _____

CP : _____ VILLE : _____

Représentée par :

Nom : _____

Prénom : _____

Tel : _____

Email : _____

Fonction : _____

Signature

Cachet

Club de Basket :

Adresse : _____

CP : _____ VILLE : _____

Représenté par :

Nom : _____

Prénom : _____

Tel : _____

Email : _____

Fonction : _____

Signature

Cachet

L'école souhaite faire pratiquer le Minibasket :

Classes concernées :

Maternelle : Petite section ☐

Moyenne section ☐

Grande section ☐

Elémentaire : CP ☐

CE1 ☐

CE2 ☐

CM1 ☐

CM2 ☐

Pendant le temps scolaire : OUI ☐ NON ☐

péri-scolaire : OUI ☐ NON ☐

Nombre total d'élèves concernés : _____

Nombre de séances programmées par classe : _____

AIDES prévues par le CLUB :

Le partenariat ECOLE-CLUB existait-il auparavant ? OUI ☐ NON ☐

Prêt de ballons ☐

Prêt de paniers ☐

Mise à disposition d'un gymnase ☐

Prêt de dossards ☐

Prêt de plots ☐

Prêt de cerceaux ☐

Mise à disposition d'un intervenant « Basket » ☐, si oui Nombre de séances : _____/classe

Organisation d'une rencontre inter-classes dans l'école ☐ DATE : _____

Participation à une rencontre inter-écoles ☐ DATE : _____

Toutes AUTRES AIDES prévues ou actions communes Ecole-Club peuvent être signalées au dos de la feuille.

L'expédition de cette FICHE d'INTENTIONS à la FFBB déclenchera l'envoi au comité des 4 CD ROMS PEDAGOGIQUES « Le Minibasket à l'école » et de 6 BALLONS.

INITIATEUR

AUTRES CONTENUS

Evaluation UC 3

ENVIRONNEMENT (ACCUEIL-REGLEMENTATION)

1. Quel rôle peut-on envisager au sein d'un club pour les parents d'un jeune joueur, et pourquoi ?
2. Comment préparer son équipe à une rencontre ?
3. Quelle conduite tenir en cas d'accident ?
4. Quels sont les Droits et devoirs d'un éducateur sportif ?
5. Que savez-vous de l'organisation d'un club? Quelles fonctions pouvez-vous y occuper?
6. Quelles sont les différentes commissions au sein d'un Comité? Leur rôle.
7. Quelles démarches effectuer pour établir un partenariat avec l'école?
8. Le joueur de grande taille . Préciser son rôle et son importance pour le BB français.
9. Le Basket en fauteuil roulant. Quel est votre avis sur cette pratique?
10. Que savez-vous de l'organisation du sport en France?
11. Faites-nous un rappel historique et l'évolution du Basket.
12. Que savez-vous des filières de détection en Basket?
13. Combien de types de licences connaissez-vous? Pourquoi ces différentiations?
14. Catégories de licences – types de licences.