

Fédération Française de Basketball

Commission Fédérale Jeunesse



FICHES OLYMPIADES MINIBASKET



EN ROUTE VERS PARIS 2024 !



Placer la FNMB sous le signe de l'olympisme et du paralympisme !

En juillet, Paris accueille le monde entier pour les Jeux Olympiques puis Paralympiques. Engageons nos territoires et les Français en général pour faire vivre à nos MiniBasketteurs les émotions des Jeux ainsi que toutes les dimensions du sport : physiques, culturelles, artistiques, citoyennes, patrimoniales.

La FNMB est l'opportunité de préparer nos jeunes à vivre cet événement exceptionnel et unique. La Commission Fédérale Jeunesse incite donc les comités volontaires, à s'engager, lors de la FNMB, à faire découvrir à leurs MiniBasketteurs les valeurs de l'Olympisme.

Nous vous joignons quelques idées émises lors du dernier forum national MiniBasket qui pourraient vous aider dans l'élaboration et la préparation de cette fête.

Ne pas hésiter à aller sur le site du CNOSF : <https://cnosf.franceolympique.com/cnosf/>

Les trois valeurs de l'Olympisme sont : l'excellence, le respect et l'amitié.

Chacune de ces valeurs se reflète dans les symboles du Mouvement Olympique : La **devise olympique**, *Citius, Altius, Fortius*, promeut la valeur de **l'excellence**, encourageant les athlètes à toujours se dépasser.

Les **anneaux olympiques** représentent le **respect**, unissant sans aucune discrimination toutes les nations et les continents dans la paix.

La **flamme olympique** qui traverse en relais de nombreux pays à travers le monde symbolise l'amitié entre les peuples.

On ajoute à ces valeurs l'engagement, l'égalité, l'inclusion et le partage.

Les **valeurs olympiques** ne s'appliquent pas uniquement aux événements sportifs d'élite. Il s'agit d'**une philosophie** qui transcende toutes les frontières : dans le sport, à l'école, à la maison, au travail, ... Ces valeurs doivent être véhiculées dans tous les aspects de notre vie quotidienne.

Bonne préparation de la FNMB à tous et bonne année olympique et paralympique !



Agnès FAUCHARD
Présidente de la Commission Fédérale Jeunesse

CÉRÉMONIE D'OUVERTURE

Le départ

Le défilé :

	15 minutes
	1 pancarte (drapeau) par équipe confectionné en amont de l'évènement 1 sono
	1 speaker + des guides pour aiguiller les enfants 1 enfant « porte -drapeau »
	Tour de terrain par club avec un « porte drapeau » + regroupement sur le terrain. Objectif : présentation des enfants et des clubs, moment convivial et collectif, faire « comme les grands » sur l'hymne officiel des Jeux Olympiques.

La flamme :

	5 minutes
	1 coupe 1 morceau de papier crépon par club
	1 speaker 1 enfant désigné par club
	Chaque club est annoncé au micro et 1 enfant vient mettre (coller) son morceau de papier crépon dans la coupe. Objectif : symbolique de ce moment central de la cérémonie d'ouverture.

La mise en activité :

	5 minutes
	1 sono
	1 animateur / coach + 1 speaker
	Reproduire les mouvements réalisés par le coach. Objectif : démarrer la fête tous ensemble et se préparer de façon ludique.

Coloriage du tableau :

	5 minutes
	Feutres ou crayons de couleurs Nappe ou support papier
	1 animateur
	Décorer la pancarte du club (drapeau) ou réaliser une grande banderole collective. Objectif : atelier créatif et temps calme.

Flash Mob :

	5 minutes
	1 enceinte 1 smartphone
	1 animateur
	Découvrir et répéter quelques mouvements d'une chorégraphie. Objectif : présenter la chorégraphie à réaliser tous ensemble en fin de manifestation aux enfants.

Jeu des mots :

	5 minutes
	Papier et stylos
	1 animateur
	Raconter une histoire simplifiée de l'olympisme et faire choisir un mot à chaque groupe d'enfants qui sera lu lors de la cérémonie de clôture. Objectif : découvrir les valeurs de l'olympisme et la symbolique des mots, temps calme.

Stand jeu de carte Slamdeck :

	5 à 10 minutes
	1 ou 2 tables ; 10 chaises ou 2/3 bancs Matériel SlamDeck : 1 ou 2 sets de jeu complet, cartes rares à faire gagner (quantité adaptée au nombre d'enfants attendus), formation en présentiel ou en distanciel (matériel et formation gratuits en prenant contact avec SlamDeck) Contact : Lucas NOGUERA 06 02 00 55 06 ; lucas@slamdeck.com
	1 ou 2 animateurs en fonction du nombre d'enfants
	Objectif : Promouvoir la culture du basket français au travers d'un jeu de cartes ludique. A l'approche des JO, permettez aux plus jeunes de mieux connaître les basketteurs actuels + quelques légendes !

1. Réunir entre 4 et 10 enfants autour d'une table -> Leur demander qui ils connaissent en Équipe de France (Basket) et partager rapidement avec eux vos connaissances.

2. Leur distribuer 3 cartes chacun – 1 de collection + 2 de jeu.

3. Faire 2 ou 3 manches sur la carte de collection -> Leur demander de trouver par eux même sur la carte (seul ou en cohésion) : l'âge / la taille / le nombre de sélection en Équipe de France -> Comparer l'un après l'autre qui est le « + » ou le « - » dans chaque catégorie. Le « + » ou le « - » est à choisir en fonction de l'animateur. A chaque catégorie, attribuer 1pts par enfant. Si égalité attribuer 1pts à chacun.



4. En 1^{er}, l'enfant joue une carte de jeu sur la table au hasard ou qu'ils préfèrent -> En 2nd, l'animateur tire une carte statistique au hasard -> Ils comparent un par un pour voir quel joueur a la meilleure stat -> Attribution des points au(x) meilleur(s).

5. En 1^{er}, l'animateur tire au hasard une stat -> En 2nd, l'enfant doit choisir (seul ou en cohésion) la meilleure de ses 2 cartes de jeu pour la stat en cours et la poser face cachée sur la table -> Une fois toutes posées sur la table, comparaison un par un pour voir quel joueur est le meilleur -> Attribution des points au(x) meilleur(s).

6. Le vainqueur est celui aura gagné le plus de points/manches remporte une carte rare ! (Bien expliquer aux autres qu'ils en auront dans leur dotation) – Reprendre toutes les autres cartes.

7. En cas d'égalité entre plusieurs enfants, faites-leur prendre leur 3 cartes en main -> En 1^{er}, tirez une stat au hasard -> En 2nd, ils doivent choisir la meilleure des 3 cartes sur la stat en cours -> Si égalité, soit tirez au sort une autre stat soit faites entrer en jeu une de leurs 2 cartes restantes dans leur main

Les 5 continents :

	<p>15 minutes</p>
	<p>5 x 5 plots au couleur des 5 continents 5 ballons 5 buts : panier / poubelles ou autres 1 bandeau 1 fauteuil roulant 1 paire de moufle ou de chaussettes 1 écharpe 1 casque audio ou des bouchons d'oreilles 5 enveloppes</p>
	<p>X équipes de 2 joueurs 1 personne « encadrant » par atelier</p>
	<p>Réunir les enfants et faire un tirage au sort du handicap (on ne choisit pas son handicap). Chaque handicap est noté sur une enveloppe et à l'intérieur, il y a un message d'écrit qu'ils découvriront à la fin de l'atelier et devront le lire à haute voix.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 balle pour 2, les binômes se déplacent de continent en continent, le joueur qui présente un handicap est guidé par son camarade, dribble et effectue le parcours et effectue un tir. • On échange les rôles après chaque panier tenté (panier marqué : 1 point). • Les déplacements se font en évitant des obstacles (parcours réussi : 1 point). <p>Message : « NOS DIFFERENCES SONT NOTRE FORCE »</p> <ul style="list-style-type: none"> • Enveloppe « handicap lié à la vue » : NOS • Enveloppe « handicap lié à la surdité » : DIFFERENCES • Enveloppe « handicap membre inférieur » : SONT • Enveloppe « handicap membre supérieur » : NOTRE • Enveloppe « handicap lié aux sens sensoriels » : FORCE <p>Collaboration entre 2 joueurs dont l'un est privé :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Du sens de la vue (yeux bandés) : l'aidant lui donne la main. • Du sens de l'audition (casque ou bouchons d'oreilles) : l'aidant le guide avec des gestes. • De l'usage de ses membres inférieurs (fauteuil roulant) : l'aidant pousse le fauteuil. • De l'usage de ses membres supérieurs (écharpe) (bras fort en écharpe) : l'aidant l'accompagne. • De ses sens sensoriels (moufle ou chaussettes sur les mains) (la main forte dans le moufle) : l'aidant l'accompagne. <p>Vous pouvez faire un parcours représentant les initiales des continents.</p>

La passe longue :



3 à 5 minutes



1 plot ou 1 coupelle par joueur



3 à 12 joueurs

Les joueurs sont alignés derrière la ligne de départ. Chacun leur tour, ils prennent de l'élan pour lancer le plus loin possible leur ballon. L'arbitre pose puis avance leur marque pour mesurer le lancer le plus loin. On peut accorder 3 essais.

Le tiers des joueurs le plus près est médaille de bronze, le second tiers est médaille d'argent et le tiers le plus loin est médaille d'or.



BRONZE

ARGENT

OR



Le chamboule tout :



3 à 5 minutes



1 table ou 1 banc
1 ballon et 3 plots par atelier

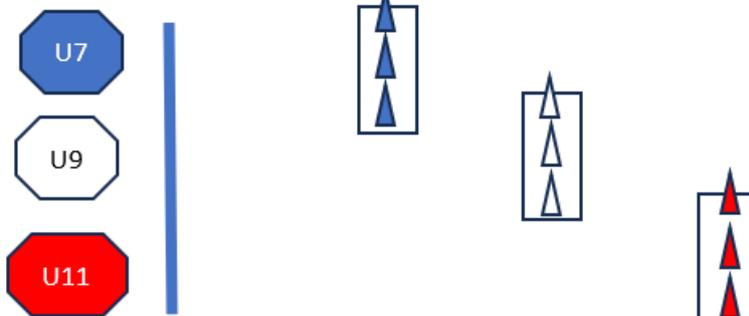


3 à 12 joueurs



Au départ, du cerceau ou de la ligne, le joueur a les pieds joints et le ballon sur le cœur. Il faut faire une fente avant avec son pied puis lancer 5 fois le ballon.

- Si un plot est tombé, le joueur est médaillé de bronze.
- Si deux plots sont tombés, le joueur est médaillé d'argent.
- Si trois plots sont tombés, le joueur est médaillé d'or.



Le multibond :



3 à 5 minutes



1 ligne et 1 coupelle par joueur



3 à 12 joueurs

Les joueurs se déplacent derrière la ligne de départ, avec ou sans élan.

Ils doivent courir et sauter en « droite, gauche et pieds joints » ou « gauche, droite et pieds joints ».

Le tiers des joueurs le plus prêt est médaille de bronze, le second tiers est médaille d'argent et le tiers le plus loin est médaille d'or.



Avec ou sans élan

Sans élan



Droite



Gauche



Avec élan

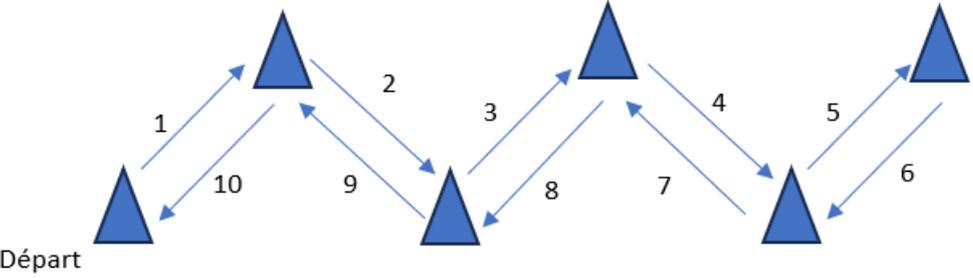


Gauche



Droite



Le va et vient :	
	3 à 5 minutes
	6 plots
	3 à 6 joueurs 1 parcours 6 à 12 joueurs 2 parcours
	<p>Faire le parcours chacun son tour en course avant puis arrière (comme un défenseur). Toucher le maximum de plot haut en 30 secondes.</p> <p>Le tiers des joueurs les moins rapides sont médailles de bronze, le second tiers médaille d'argent et le plus rapide médaille d'or.</p> 

Olympiade 2024 des 5 continents :



15 minutes

Épreuve 1 : Tir en course

- Matériel : 5 plots et 1 ballon.
- Épreuve : chaque joueur effectue 5 tirs autour du cercle des 3 points et compte ses points.

Le ballon sert de relais.

Épreuve 2 : Passe des 5 continents

- Matériel : 2 « air passe » et 3 cerceaux ou 5 cerceaux sur poteaux ou 5 cerceaux collés ou dessinés sur un mur à des hauteurs différentes.

Si possible prévoir 5 ballons différents (basket, rugby, hand, volley, tennis...)

- Épreuve : chaque joueur effectue 5 passes en revenant à chaque fois sur le même point (cf. épreuve du Challenge benjamin(e)s).

**Épreuve 3 : Dribble des 5 continents**

- Matériel : 5 Haies (hautes et basses), 5 plots, 1 ballon.
- Épreuve : Dribbler une fois au-dessus puis au -dessous des haies. Sous le panneau, prendre une pièce du puzzle représentant les 5 continents ou un symbole (médaille, flamme, ...) et un autre élément des JO (relai, raquette, balle...) et effectuer le slalom autour des plots.

Final : avoir fini le puzzle ou ramener les symboles, en un temps défini.

Épreuve 4 : Tir

- Matériel : 5 cerceaux. Un tireur, un rebondeur et un passeur (cf. épreuve du Challenge benjamin(e)s).
- Épreuve : chaque joueur effectue 5 tirs autour de la ligne des 3 points.

Principe : chaque joueur fera le total de ses points sur les 4 épreuves. On pourra aussi travailler par équipe et comptabiliser les points de l'ensemble de l'équipe. Des récompenses pour chaque joueur.

Le voyage en trois étapes :



15 minutes

Etape 1 : Le parcours de dribble

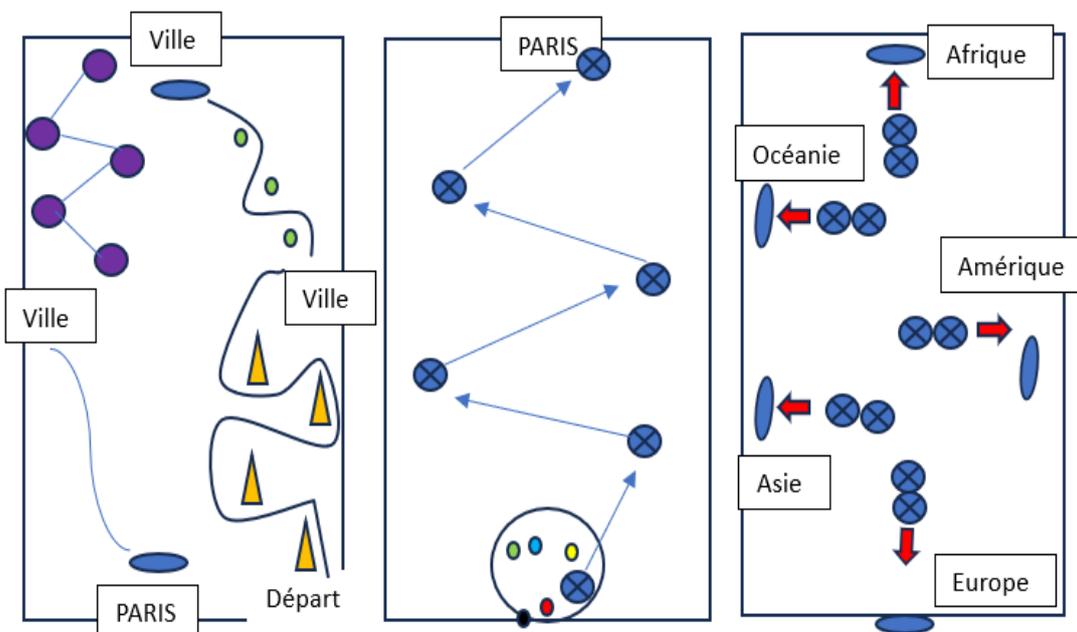
- Faire passer la flamme (le ballon) dans chaque ville le plus vite possible pour la ramener à Paris.
- 2 paniers + 3 cibles Air Passe ou cerceaux pour valider le passage dans chaque ville.
- Évaluation temps.

Etape 2 : La passe

- Deux terrains identiques côte à côte.
- Un joueur par cerceau.
- 5 ballons, chaque ballon représente un continent qu'il faut ramener à Paris par la passe.

Etape 3 : Le tir

- 5 équipes.
- 1 enfant = 1 nation d'un continent.
- 1 panier = 1 continent.
- Il faut qualifier le continent aux Jeux Olympiques en marquant des paniers.



Le Fort Boyard MiniBasket :



15 minutes



Faire 15 cartes avec les indices pour retrouver les mots
 Prévoir un alphabet au sol pour que chaque enfant puisse se positionner sur sa lettre
 Prévoir des objets ou des ballons pour représenter le nombre de lettres en fonction des mots à trouver au cas où les équipes ne sont pas assez nombreuses
 Prévoir ballons et matériel pédagogique nécessaires aux missions/défis de votre choix



Après une série de missions/défis de votre choix, faire gagner des indices à l'équipe afin de retrouver trois mots.

- Il existe 5 cartes, 5 indices à gagner par mot.
- Il faut gagner un maximum d'indices pour retrouver chaque mot.
- Valider un mot pour passer au suivant.

Mots à trouver : **JOUER**, **ARBITRER**, **PARTICIPER**

JOUER

Indices :

Ballon
 Panier de Basket
 Tenue de Basket
 Panier
 Gourde

ARBITRER

Indices :

Sifflet
 Tenue Noire
 Gestuelle faute
 Gestuelle changement

PARTICIPER

Indices :

Chrono
 Feuille de match
 Sifflet
 Matériel (plots, cerceaux)
 Plaquette coach

Vous pouvez faire découvrir d'autres mots avec les indices de votre choix.

Le jeu du sable :	
	15 minutes
	<p>Un jeu de 30 cartes questions :</p> <p>Au recto : un symbole en lien avec le thème colorié en vert, bleu, jaune, rouge ou noir. Au verso : une question. Les thèmes sont : arbitrage, historique, règlement, Jeux Olympiques, sportifs et citoyen.</p> <p>Un jeu de 30 cartes réponses :</p> <p>Au recto : le même symbole que la carte question de la même couleur. Au verso : la réponse à la question que l'on peut trouver sous différentes formes en fonction de la difficulté.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vert et bleu pour les enfants non-lecteurs avec des illustrations. • Jaune et rouge pour les enfants lecteurs mais avec peu de texte. • Noir questions plus difficiles pour les experts (plus texte, rébus, devinette...). <p>Un bocal transparent et du sable (ou autre).</p>
	2 à 4 équipes.
	<p>Les équipes doivent essayer, toutes ensemble, de remplir le bocal avec le sable.</p> <p>Sur une table, vous avez des cartes de questions. Vous devez piocher une carte, lire la question, et trouver la réponse sur la carte qui a le même symbole de la même couleur installée dans la zone. Vous devez toujours rester en équipe. Les limites de l'espace de recherche sont définies par l'adulte.</p> <p>Les couleurs des cartes sont en fonction de la difficulté des questions. Lorsqu'une équipe a trouvé la bonne réponse, elle doit le signaler.</p> <p>Si la réponse est juste, 1 à 5 cuillères de sable (en fonction de la difficulté de la carte) seront versées dans le bocal :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vert : 1 cuillère • Bleu : 2 cuillères • Jaune : 3 cuillères • Rouge : 4 cuillères • Noir : 5 cuillères

Quizz :



15 minutes



Puces, plots, paniers, ballons taille 5, haies ... selon ce dont on dispose



5 équipes (nom d'une couleur d'un anneau olympique par exemple)
5 ateliers sportifs
5 affiches avec 3 questions chacune
5 feuilles de route

Questions (à chacun de les modifier). Chaque recherche de réponse dure 4 min.
Si le parcours est validé, le groupe répond à 3 questions, sinon à 2.

Atelier 1 :

1. Ai-je le droit de dribbler à 2 mains ?
2. Que puis-je faire quand j'arrête mon dribble ?
3. Combien de joueurs de basket y a -t- il sur le terrain ?

Atelier 2 :

1. Dans ma catégorie, quelle est la hauteur du panier ?
2. Quelle est la hauteur du panier des « grands » ?
3. Qui a inventé le basket ?



Atelier 3 :

1. Quelle est la taille du ballon dans ma catégorie ?
2. Quelles autres tailles de ballon existe-t-il ?
3. Quel est le meilleur résultat de l'équipe de France Masculine aux Jeux Olympiques ?

Atelier 4 :

1. (Photo d'un geste d'arbitre par exemple) Que signifie ce geste ?
2. Que signifie le point levé de l'arbitre ?
3. Combien de temps dure un quart temps en seniors ?

Atelier 5 :

1. Si mon pied est sur la ligne de touche, suis-je en jeu ou sorti du terrain ?
2. Comment s'appelle la ligne située au milieu du terrain ?
3. C'est quoi un « playground » ?

Objectif : Tous les coéquipiers d'une équipe doivent passer une épreuve sportive pour pouvoir répondre aux questions afférentes. L'équipe fait remplir ensuite sa feuille de route. (Faire de même pour les 4 autres atelier).

Nom de l'équipe :

	Atelier Validé	Question 1	Question 2	Question 3	Total :
	<i>1 ou 2 points</i>	<i>1 ou 2 points</i>	<i>1 ou 2 points</i>	<i>1 ou 2 points (si atelier validé)</i>	
Atelier 1					
Atelier 2					
Atelier 3					
Atelier 4					
Atelier 5					
Atelier 6					
Total général :					

Attribution des points :

- Si l'atelier est validé, l'équipe obtient 2 points et doit répondre à 3 questions.
- Si l'atelier n'est pas validé, l'équipe obtient 1 point et doit répondre à 2 questions.
- Bonne réponse par question : 2 points.
- Mauvaise réponse par question : 1 point.

Remise des récompenses :

	15 minutes
	1 cadeau par enfant
	1 speaker
	<p>Les clubs sont alignés sur le terrain où tous les enfants reçoivent un cadeau distribuer par leurs coachs.</p> <p>Objectif : rassemblement de tous les enfants avec la volonté de les unifier à travers un cadeau commun.</p>

Discours des enfants :

	3 minutes
	1 sono
	1 speaker
	<p>Lecture des mots choisis par les enfants lors de l'atelier « jeu des mots ».</p> <p>Objectif : remplacer le discours des athlètes et mettre en avant les valeurs des enfants.</p>

Flash Mob :

	3 minutes
	1 sono 1 coach
	1 ou plusieurs chefs d'orchestre
	<p>Réaliser la chorégraphie tous ensemble.</p> <p>Objectif : moment collectif convivial et festif pour finir le « bouquet final ».</p>

Photo collective :

	3 minutes
	1 smartphone
	1 photographe
	<p>Les clubs restent « rangés » par club.</p> <p>Objectif : garder un souvenir de l'évènement et communiquer sur cette manifestation.</p>