

1- L'APPROCHE TECHNIQUE DU JEUNE BASKETTEUR

A) Entraîner de jeunes joueurs, c'est :

- ✓ Améliorer en priorité la coordination motrice sans et avec le ballon :
 - Courir.
 - Sauter.
 - Attraper.
 - Lancer.

B) C'est maîtriser les fondamentaux du basketteur.

- Les départs en dribbles directs et indirects.
- Les arrêts un temps et deux temps.
- Les passes directes et à terre.
- Les tirs de plein pied et les tirs en course.
- Le pied de pivot.

C) Faire comprendre :

- L'espace de jeu : le terrain et ses limites.
- Ce qu'ils doivent faire en attaque : marquer des paniers individuellement et collectivement.
- Ce qu'ils doivent faire en défense : récupérer le ballon et empêcher l'autre équipe de marquer individuellement et collectivement.
- Les règles essentielles de ce sport.

2 - L'ACCUEIL DES JEUNES JOUEURS

A) Quelques comportements de l'animateur :

- **Prendre en charge** le jeune joueur dès son arrivée. L'appeler par son prénom, lui dire bonjour, lui faire dire bonjour, lui dire au revoir et lui faire dire au revoir.
- **Prévoir un dirigeant** lors des premiers entraînements qui soit disponible pour les jeunes joueurs et les parents.
- Demander aux parents de prévoir **une bouteille d'eau ou une gourde**.
- Il doit **avoir les coordonnées** des parents et du club.

B) Le jeune joueur a comme caractéristiques principales :

- D'avoir besoin avant tout **d'une relation affective** avec son environnement (parents, copains, animateur, ...).
- D'avoir besoin de **justice**.
- D'être avide **d'exploits personnels**, mais de pouvoir contribuer à la réalisation **d'actions collectives**.
- D'avoir besoin de **se dépenser physiquement**, donc **de jouer**.

C) Les attentes du jeune joueur :

- Un langage adapté.
- Le jeu. Il vient avant tout pour s'amuser.
- L'imitation (il a besoin de faire comme ...).
- La confiance.
- L'attention.
- L'encouragement.
- La convivialité (arbre de Noël, fêtes, ...).

3 - LES REGLES PEDAGOGIQUES A OBSERVER PAR L'ANIMATEUR

A) Avant la séance :

- ✓ Il est **un exemple** pour les jeunes joueurs par :
 - Sa tenue sportive.
 - Sa ponctualité (arriver au minimum 15 minutes avant le début de la séance).
 - Son assiduité aux entraînements.
 - L'extinction de son téléphone portable.

- ✓ Il **prépare** son matériel :
 - Les paniers de mini basket.
 - Les ballons.
 - Les chasubles.
 - Les plots.

- ✓ Il **sécurise** physiquement et moralement l'environnement de la pratique :
 - Rien ne doit traîner sur le terrain.
 - Pas de flaque d'eau (il faut essuyer et délimiter l'endroit où le terrain est mouillé le cas échéant).
 - Protéger les supports des paniers de mini basket pour éviter les risques de blessures.

- ✓ Il **contrôle** l'assiduité des jeunes joueurs.

A) Pendant la séance :

- ✓ Il **regroupe** les jeunes joueurs autour du cercle central :
 - Il doit **être concis**, simple et surtout compréhensible.
 - Les jeunes joueurs viennent pour pratiquer et non entendre un discours.

- ✓ Il doit **faire s'amuser, faire se dépenser** :
 - Une bonne séance est une séance au cours de laquelle les jeunes joueurs sont le plus souvent en activité.
 - Le jeune joueur doit être en contact maximum avec le ballon et être dans l'action.

- ✓ Il doit **mettre en place les situations** en :
 - Etant rapide (une à deux minutes maximum).
 - Evitant les files d'attente (gérer le nombre).
 - Matérialisant les espaces de pratique (utiliser tout l'espace de disponibilité).
 - Mettant les jeunes joueurs par niveau de pratique.
 - Mettant des chasubles de couleur dès qu'il y a une opposition entre deux équipes.

- ✓ **Pendant la situation**, il lui faut :
 - Adapter et maîtriser son niveau de langage.
 - Etre positif et bienveillant (encourager, motiver, ...).
 - Ne pas arrêter tout le temps en laissant se dérouler la situation un maximum.
 - Il lui faut **faire boire régulièrement** (chaque jeune joueur doit avoir sa gourde ou sa bouteille d'eau au bord du terrain).

- Ne pas laisser des joueurs en situations d'échec au cours d'un exercice, l'éducateur doit simplifier et faciliter l'accès à la progression.

B)Après la séance :

- ✓ Il doit **faire ranger** le matériel par les jeunes joueurs.
- ✓ Il doit **rassembler** le groupe pour clore la séance :
 - En rappelant en deux mots ce qui a été vu durant l'entraînement.
 - En présentant les données pour la rencontre du week-end s'il y a lieu (horaire du match, horaire du rendez-vous, remise de convocations individuelles, ...).
 - En rappelant le jour, l'horaire et le lieu du prochain entraînement.
 - Il doit **s'assurer que tous les jeunes joueurs repartent avec un membre de sa famille ou l'un des parents d'un autre jeune joueur.**
 - Il doit **attendre** que l'ensemble de ses jeunes joueurs soit parti.
 - Tenter d'organiser **des stages** durant les vacances scolaires.
 - Essayer d'organiser des **fêtes évènementielles** : Halloween, Noël, galette des rois, fête de l'école de mini basket avant les vacances et la fin de la saison.

- D'inciter ses licenciés à participer aux **rassemblements départementaux** trimestriels, à la **Fête Nationale du Mini Basket** ainsi qu'à toutes manifestations organisées par le **Comité Départemental des Yvelines de Basket - Ball**.

4 - LA MISE EN SITUATION DES JEUNES JOUEURS

La situation est constituée :

✓ **D'un objectif :**

- Une situation doit être mise en place afin de répondre à un objectif.
- Par exemple, l'apprentissage du tir en course, le lâcher de ballon ou l'apprentissage du tir en course sur la main faible, l'importance des appuis.

✓ **D'une durée :**

- Cette notion est importante afin de ne pas rester trop longtemps sur la même situation.
- Dix à quinze minutes semblent être correctes avant de changer de situation.
- L'animateur pourra revenir sur celle-ci à une prochaine séance d'entraînement.

✓ **De matériels :**

- L'animateur précisera le nombre de ballons nécessaires, de chasubles, de plots et de tout autre matériel pour bien faire fonctionner la situation.
- Par exemple, un ballon par jeune joueur, deux ballons pour trois jeunes joueurs, ...).

✓ **D'un déroulement :**

- Il faut être synthétique dans la description du déroulement de la situation.
- L'animateur devra la présenter rapidement aux jeunes joueurs en étant concis. Cela constituera son antisèche.

5 - LE SAVOIR ETRE DE L'ANIMATEUR

- L'animateur s'adresse à des enfants. **Ce ne sont pas des adultes en réduction**, mais des individus ayant des besoins propres en fonction de leur nature et de leur capacité d'évolution.
- **L'activité d'un sport collectif doit être avant tout le jeu** et il faut préserver **l'envie de jouer** des enfants et **le plaisir** qu'ils en tirent.
- En toutes circonstances, il doit **garder sa maîtrise**.
- Il doit **respecter** ses joueuses/joueurs mais aussi **les adversaires** et **tous ceux** qui permettent au jeu de se dérouler.
- Les enfants de son groupe doivent **être responsabilisés**. Il faut leur **apprendre à se maîtriser**.
- L'animateur doit savoir **être ferme** et **exercer son autorité sans excès**.
- Il faut **positiver** les remarques destinées aux enfants et **éviter d'être négatif**.

- Il faut **valoriser leurs bonnes actions** et ne pas oublier, si le besoin s'en fait sentir, de **les reconforter**.
- D'un point de vue psychologique, l'enfant est, avant tout, en **relation affective**. Il a envie d'**apprendre** et **sa motivation doit être entendue et entretenue**.

6 - LE SAVOIR FAIRE DE L'ANIMATEUR

- **Le premier des objectifs** doit être de donner à l'enfant **l'envie de rester ou de revenir**. Notre discipline a tout à gagner à ce que chacun soit heureux de jouer quel que soit son niveau.
- L'animateur doit enseigner la valeur de l'effort, l'estime de soi et avoir **des objectifs à long terme** en prévoyant une **progression** à l'entraînement. La rencontre est la suite logique des apprentissages.
- Il doit **calmer un joueur énervé** et le **rassurer** pour l'aider à se reconcentrer.
- Un joueur sanctionné doit être **accompagné** et il faut réussir à **lui faire comprendre** la sanction. **L'aspect éducatif** doit être mis en avant.
- **Le résultat** d'une rencontre, quelle que soit sa forme, **ne peut être un but ou un objectif** pour les jeunes joueurs. La rencontre doit avant tout être formatrice et donc adaptée aux capacités, aux caractéristiques et aux attentes des enfants.

- L'animateur **permet à chacun de participer** selon son niveau et **à tous d'accéder à l'autonomie** dans le respect des règles communes.
- Que la rencontre ait été perdue ou gagnée, il faut apprendre aux jeunes joueurs à aller **serrer la main** de tous les joueurs de l'équipe adverse, ainsi que celle des officiels de table et d'arbitrage, comme l'animateur, celle de ses confrères et des officiels.
- Après une rencontre, il est souhaitable que tous les participants soient invités à prendre **le pot de l'amitié ou un goûter**.
- Dans le cas où un jeune joueur **reproduit des comportements incivils ou des débordements inadmissibles**, l'animateur doit le reprendre et le **sanctionner**.
- **Il n'est pas concevable** qu'un jeune joueur passe une heure dans une voiture **pour ne pas ou peu jouer** en raison de sa faiblesse, de son inexpérience ou de sa morphologie.
- **Les parents** doivent **participer** à la vie d'équipe, **mais il ne faut pas leur tolérer** des remarques ou des commentaires négatifs, quels qu'ils soient, sur un participant d'une rencontre.