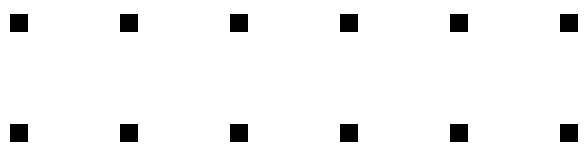




2025-2026 ORGANISATION SPORTIVE

Catégorie : U7



RESPONSABLES



Aline Michel

Présidente commission Mini



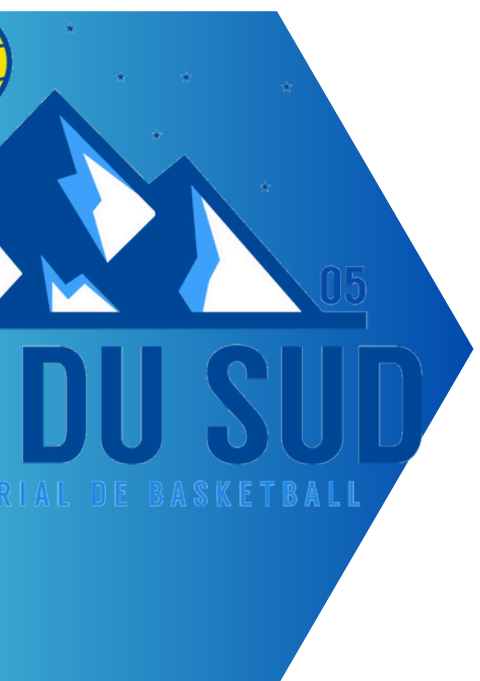
Poste Vacant

Responsable U7



PELLOUX Amélie

CT - Soutien Technique



REGLEMENTATION FFBB



L'école de MiniBasket a pour but de faire découvrir la pratique du basket aux plus jeunes et de fédérer autour des enfants l'ensemble des membres de la « famille basket » : parents, dirigeants, entraîneurs et arbitres.

Le présent Règlement est destiné à présenter aux structures affiliées de la Fédération Française de Basket-Ball les règles officielles de la pratique du MiniBasket. Il a été élaboré après plusieurs années de concertation et d'échanges avec les acteurs du MiniBasket sur les territoires.

Le présent règlement s'applique à l'ensemble des Comités Départementaux via notamment leur Commission MiniBasket. Il a pour objectif d'unifier la pratique du MiniBasket sur le Territoire.



RAPPELS REGLEMENTAIRES

1 **SOCLE DE LICENCE AVEC EXTENSION COMPÉTITION**

2 **ENCADRANT MAJEUR - LICENCIÉ OBLIGATOIRE**

3 **PANIER INFÉRIEUR ET/OU ÉGAL À 2M60**

4 **BALLON T3 - 4 - 5**

5 **PETIT TERRAIN ADAPTÉ**

6 **TEMPS D'ATELIER EN FONCTION DU
NOMBRE 6 À 8 MINUTES**





DATES À RETENIR:



Samedi 08 novembre
Plateau N°1

Samedi 13 décembre
Noël - plateau N°3

Samedi 07 février
Plateau N°5

Samedi 07 mars
Plateau N°6

Dimanche 31 mai



**Fête Nationale
du Minibasket**

Samedi 24 janvier
Plateau N°4

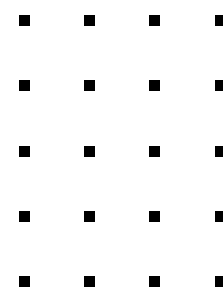
Samedi 04 avril et 09 mai
Plateau N°7 & 8

Samedi 29 novembre
plateau N°2





ORGANISATION DES PLATEAUX



- **Groupes**

Constitués sur place en fonction du nombre de participants. Mettre 2 à 3 enfants du même club ensemble.

- **Ateliers:**

- 1 atelier : “MOTRICITÉ”
- 1 atelier : “ JE JOUE SEUL”
- 1 atelier : “ JE JOUE AVEC”
- 1 atelier : “ JE JOUE CONTRE”

- **Développement moteur autour de:**

L'équilibre, la coordination, la course, les sauts.
Le dribble
Les lancers (différents types de balles,
Cibles (sol, hauteur, paniers)

- **Ateliers supplémentaires possibles:**

Dessin / coloriage
Mémoires version basket
Relais etc à votre imagination

ACCUEILLIR UN PLATEAU

1

PLAGE HORAIRE (CONSEILLÉE) : 10H - 12H

2

ENCADRANT MAJEUR - LICENCIÉ OBLIGATOIRE

- 1 Responsable organisation MAJEUR (accueil - explication - gestion rotations)
- 1 Responsable par club (aide atelier)
- 1 Responsable par atelier (possibilité de mettre des jeunes - responsable club supervise)

3

MATÉRIEL À PREVOIR

- X ballons T3 - T4 - T5 - balle de tennis - balle en mousse
- Cerceaux, plots, pastilles, tapis etc
- Chasubles, Sifflets Poires, fiches ateliers, chronomètre

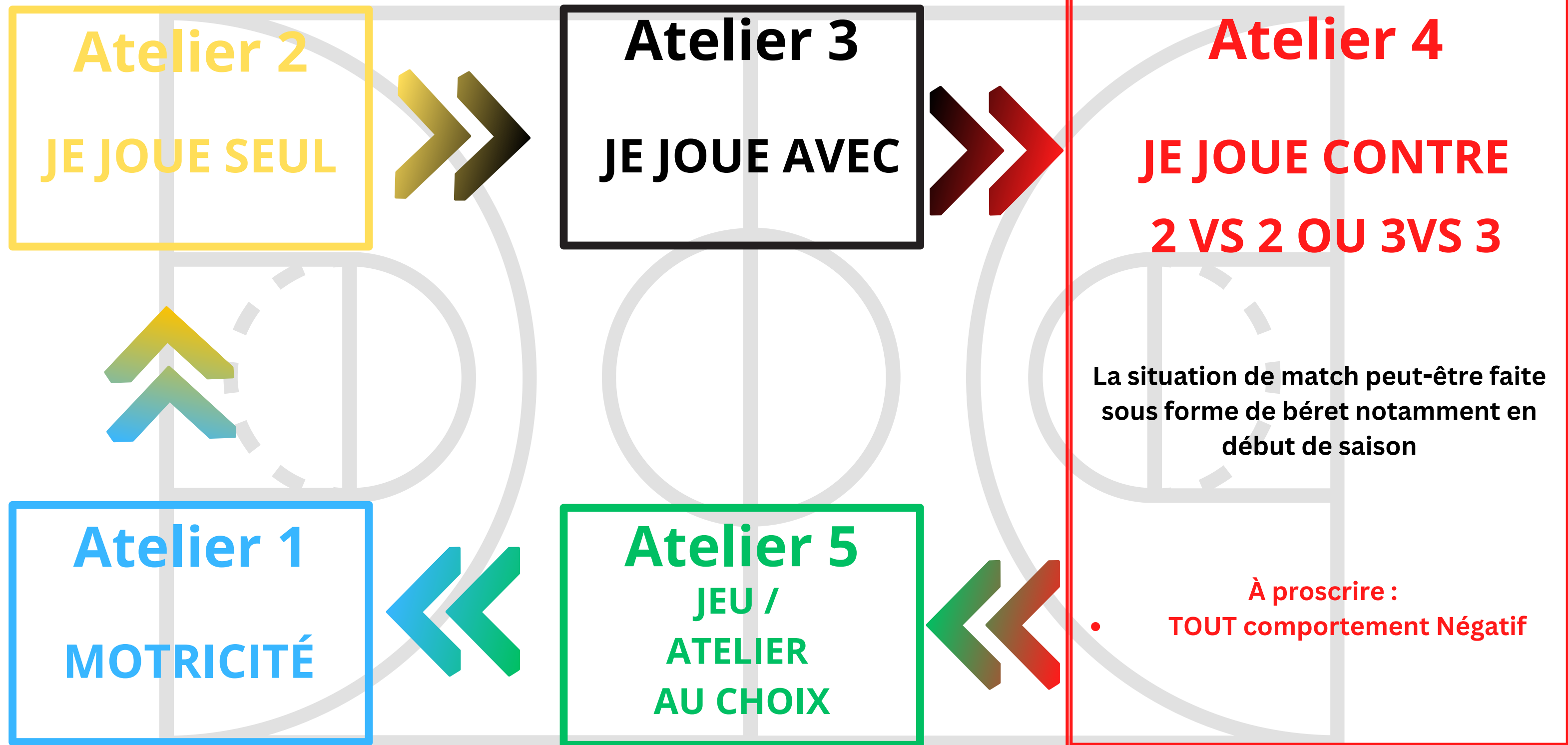
4



COLLATION

- Adaptée à l'heure du plateau, privilégier les collations équilibrées et le moins possible industrielle
- Plateau le matin - collation** : quiche, cake, pain, jambon, tomate cerise, fromage etc
- Plateau l'après-midi - collation** : gâteaux faits maison, fruits, compotes, pain confiture etc






PROPOSITION D'ORGANISATION






CHARTRE DE BONNE CONDUITE









J'ai préparé l'organisation et le contenu à l'avance

- Ateliers + rotations
- Les responsables ateliers connaissent le contenu




Je suis en tenue de sport




J'arrive en avance afin de préparer le plateau


- S'assurer que le matériel est en bon état
- Préparer les ateliers en toute sécurité




Je pose le cadre (règles) dès le début du plateau




J'explique de façon claire et courte les ateliers




Je demande à faire répéter pour m'assurer de la compréhension




Je réexplique autant de fois que nécessaire en restant calme




J'aide, si l'enfant le demande




Je l'encourage, le félicite




Je suis bienveillant




Je fais en sorte que l'enfant soit en situation de réussite et s'amuse




Je sollicite les enfants/entraîneurs pour aider à ranger le matériel




Le club offre une collation à la fin du plateau




J'arrive en même temps que les équipes




Sans avoir rien préparé




Je suis en tenue de ville




Je m'agace si les enfants ne comprennent pas




Je m'occupe seulement des enfants de mon club




Je laisse un entraîneur jouer la coupe du monde du baby-basket




Je laisse les parents interférer au milieu du plateau




Je dévalorise un enfant




Je laisse les enfants se moquer les uns des autres




Je fais semblant de ne pas entendre les gros mots ou voir des gestes violents




Je sanctionne un enfant parce qu'il ne réussit pas l'exercice



Je crie, fais des grands gestes



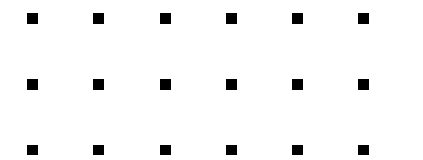
Je laisse les enfants sans surveillance



Une fois le plateau terminé , je ne m'occupe plus de rien et laisse partir les clubs sans collation

Je me respecte - Je respecte les autres - Je respecte le matériel

FICHE PLATEAU N°1



Baby Ball part à la rencontre des monstres d'Halloween



L'HISTOIRE:



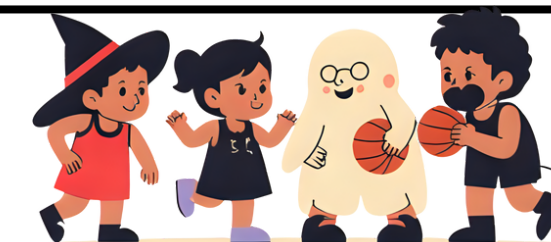
Baby-Ball a reçu une invitation mystérieuse : se rendre au pays des Frissons Dunkers, une fête magique qui a lieu juste après Halloween.

Là-bas, de gentils fantômes, citrouilles et sorcières-joueuses vont lui apprendre à bondir, viser et jouer en équipe... sans se laisser effrayer par les petites frayeurs du terrain ! Pour réussir, Baby-Ball devra relever des défis drôles et un peu étonnants : sauter par-dessus des toiles d'araignée, dribbler en équilibre sur un balai, et lancer la « citrouille magique » dans le chaudron. Prêt(e) à aider Baby-Ball à transformer les frissons en fierté ?

LES OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES:

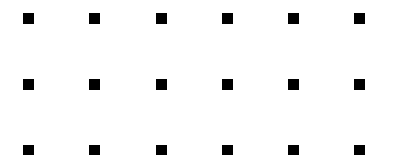
Etre capable de

- Se déplacer dans un espace donné en changeant de direction (marcher, courir, ramper).
- Sauter et atterrir en sécurité (équilibre, coordination).
- Lancer vers des cibles variées (hauteur, distance, panier ou « chaudron »).



CONSEILS:

- N'obligez jamais un enfant à décrocher un ballon ou à dribbler s'il n'en a pas envie.
- Valorisez la tentative plutôt que la réussite immédiate : encourager, féliciter les efforts.
- Adaptez les consignes selon le niveau (ex : lancer sans ballon → avec ballon → en mouvement).
- Utilisez des repères visuels simples (plots orange/noirs, rubans) et changez la consigne pour les plus à l'aise.
- Donnez une consigne claire et brève à la fois ; demandez à un enfant de montrer ou répéter pour vérifier la compréhension.
- Sécurité : pas de petits objets dangereux, pas de bougies réelles, privilégier les accessoires souples (ballons mous, sacs de riz, masques papier).
- Ambiance : musique douce et lumineuse (pas éblouissant), petites guirlandes, citrouilles en mousse pour le fun.



A cartoon illustration of a winter basketball court. A reindeer is standing on the key, a large evergreen tree is on the right, and a basketball hoop is on the left. The court is covered in snow.

Prêts à jouer le grand match de Noël ?

Etre capable de

- Maintenir son équilibre dans différentes situations de jeu.
- Lancer et viser avec précision dans des cibles hautes ou basses (panier, cerceau, caisse...).
- Passer et attraper le ballon en coopération avec un coéquipier.
- Participer activement à un jeu collectif en respectant les consignes simples.

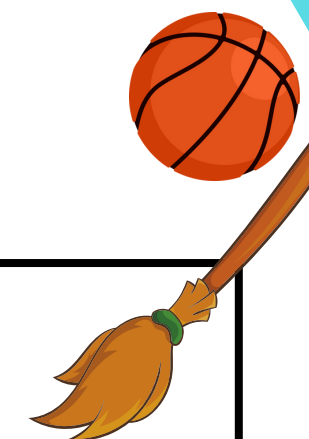


- Favorisez un environnement joyeux et bienveillant, en lien avec la magie de Noël (musiques, accessoires rouges et blancs, décorations...).
- Adaptez les consignes selon les capacités motrices de chaque enfant : l'important, c'est qu'ils s'amuse et bougent.
- Encouragez les réussites, même petites : chaque panier ou passe réussie est une victoire !
- Intégrez l'imaginaire du thème : parlez des lutins, des rennes, du traîneau... pour stimuler la participation.
- Proposez des variantes simples (avec ou sans ballon, à deux ou en relais).
- Rappelez que le jeu reste un moment de découverte et de plaisir, pas de performance.

FICHE PLATEAU N°4



Baby Ball part à la rencontre de l'académie Harry Baller



L'HISTOIRE:



Baby-Ball reçoit une lettre mystérieuse de l'école de sorcellerie du basket : Harry Baller !
Sa première mission des GRYFFONDUNK : apprendre à dunker plus haut que les dragons ! Pour cela, il doit réveiller le courage du feu, affronter les flammes de Gryffondunk et prouver qu'il n'a pas peur de rater pour mieux réussir.

LES OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES:

Etre capable de

- Sauter, bondir, et lancer en hauteur (panier, cerceaux suspendus)
- Travailler l'équilibre et la coordination en franchissant des « rivières de lave » (plots, cerceaux au sol)
- Apprendre à persévérer : "rater, recommencer, progresser"



CONSEILS:

- Encouragez les enfants à « prendre leur envol » sans peur de l'échec.
- Utilisez des couleurs chaudes (rouge, orange, jaune).
- Finir par un cri d'équipe : "Le courage fait dunker plus haut !"

« Ne cherchez pas à éviter à vos enfants les difficultés de la vie, apprenez leur à les surmonter » Louis Pasteur

A cartoon illustration of a green snake with a black outline, coiled around an orange basketball. The snake's head is raised, and its tongue is flicking out. The basketball is orange with black lines representing the seams. The entire scene is set against a white background with a blue triangle in the top right corner.

A cartoon illustration of a young boy with brown hair and glasses, wearing an orange tank top and shorts, dribbling a basketball. He is in a dynamic pose, leaning forward with his right hand on the ball and his left arm extended. The background is a simple white with a horizontal black line representing a basketball court.

Etre capable de

- Dribbler avec les deux mains (statique et en mouvement)
- Se faufiler entre des obstacles
- Passer, attraper, feinter avec agilité

- Utilisez des parcours sinueux (plots, cerceaux, tunnels).
- Encouragez la créativité : “Comment ton ballon peut-il serpenter ?”
- Finir par un cri d’équipe : “Ruse, dribble et victoire !”

« Ne cherchez pas à éviter à vos enfants les difficultés de la vie, apprenez leur à les surmonter » Louis Pasteur

FICHE PLATEAU N°6



Baby Ball part à la rencontre de l'académie Harry Baller



L'HISTOIRE:



Au sommet de la tour des étoiles, Baby-Ball apprend l'art du tir magique avec les SERDA'SHOOT des joueurs légendaires qui visent toujours plus haut !
Pour les rejoindre, il doit trouver son équilibre, viser juste, et ne jamais baisser les bras.

LES OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES:

Etre capable de

- Travailler la précision du tir (différentes hauteurs, paniers, cibles)
- Développer la coordination bras/jambes
- Apprendre à viser calmement avant d'agir



CONSEILS:

- Utilisez des musiques "magiques" pour créer une ambiance céleste.
- Encouragez les enfants à lever la tête et regarder leur cible avant de tirer.
- Finir par un cri d'équipe : "Toujours viser les étoiles !"

FICHE PLATEAU N°8



Baby Ball part à la rencontre de l'académie Harry Baller



L'HISTOIRE:



Dans la forêt enchantée de Harry Baller, Baby-Ball rencontre les puissants POUF'PASSE ! Ces ours protecteurs du terrain apprennent la solidarité : “seul on va vite, ensemble on bloque tout !”. Baby-Ball doit apprendre à jouer en équipe et à protéger son panier comme un vrai gardien magique.

LES OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES:

Etre capable de

- Jouer en coopération (2 contre 2, relais, jeux d'équipe)
- Développer la motricité et les appuis défensifs
- Travailler la communication et l'entraide



CONSEILS:

- Créez des mini-jeux d'équipe avec objectifs communs (attraper, défendre, bloquer).
- Valorisez les enfants qui encouragent les autres.
- Finir par un cri d'équipe : “Solidaires, rien ne nous passe !”



A 3x6 grid of dots, consisting of three rows and six columns of small black squares.

Etre capable de

Baby-Ball sait qu'il va transpirer, et que pour y arriver il faudra essayer encore et encore mais qu'il va vraiment s'amuser. Etes-vous prêt à aider Baby-Ball à bien s'entraîner?

- Être capable de mettre sa chasuble tout seul
- Dribbler sur place, puis en se déplaçant (marchant – courant chacun ses capacités)
- Passer et attraper un ballon arrêté (si déplacement dans le jeu il se fait sans ballon)
- Tirer dans une cible haute (panier – cerceau en hauteur etc)





- Ne pas obliger un enfant à avoir tout le temps un ballon dans les mains
- Accompagner un enfant qui ne veut pas dribbler (Peur, exercice pas compris, honte de ne pas y arriver alors que les autres oui)
- Accompagner, encourager, valoriser
- N'hésitez pas à donner des consignes différentes pour les enfants plus ou moins à l'aise
- N'hésitez pas à jouer avec les couleurs, les animaux, les nombres, stimuler leur imaginaire, impliquez les.
- 1 Consigne claire et brève–faire montrer ou répéter à un enfant pour s'assurer qu'il a compris.

Chaque enfant se développe à sa propre vitesse, soyez bienveillant il fait son maximum avec ses capacités actuelles.

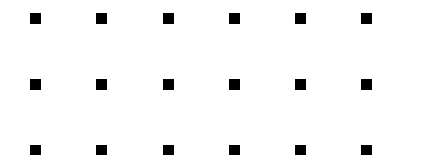
«Les enfants n'ont point d'affaires plus sérieuses que leurs jeux »-Michel deMontaigne

Baby Ball va faire le carnaval de Rio



| | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <div></div> <div><p><u>L'HISTOIRE:</u></p></div> | <p>Baby-Ball connaît maintenant la recette pour faire les crêpes, il a repris des forces et peut repartir à l'aventure. Mais où peut bien être parti notre Baby-Ball??? Cherchons un peu... ah Baby-Ball a mis un masque et un déguisement dans sa valise. Mais bien sûr!! Baby-Ball est à Rio pour le CARNAVAL!!! Partons à la recherche de Baby-Ball... Mais comment allons-nous faire pour le retrouver avec toutes ces personnes et ces déguisements. Baby-Ball nous a laissé un indice pour le trouver.</p> <p>«Mes Baby-Balleurs, je vous attends à Rio. Pour me trouver : très facile !Je porte une chasuble jaune. A très vite.»</p> |
| <div><p><u>LES OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES:</u></p><p>Etre capable de</p></div> | <ul style="list-style-type: none">• Etre capable de jouer SEUL• Être capable de jouer AVEC• Être capable de jouer CONTRE |
| <div><p><u>CONSEILS:</u></p></div> <div></div> | <ul style="list-style-type: none">• Se servir du chasuble Jaune pour créer des histoires pour vos exercices <p>Je joue seul > Récupérer un maximum de chasubles / pastilles pour trouver Baby-Ball</p> <p>Je joue avec > Faire un maximum de passe aux joueurs qui ont la même couleur de chasuble</p> <p>Je joue contre > Type Béret par exemple à l'annonce du numéro je dois marquer un panier pour pouvoir récupérer la chasuble et marqué 2 points (1point à l'autre équipe si panier marqué = valorisation)</p> <ul style="list-style-type: none">• Avancer étape par étape – sans ballons / avec ballons / en dribblant – en marchant / en courant / en courant le p lus vite possible• Accompagner, encourager, valoriser• 1 consigne claire et brève – faire montrer ou répéter à un enfant pour s'assurer qu'il a compris. <p>Chaque enfant se développe à sa propre vitesse, soyez bienveillant il fait son maximum avec ses capacités actuelles.</p> <p>« Le travail de l'enfant est de jouer... Un enfant qui joue, APPREND! » - Maria Montessori</p> |

BABY CHALLENGE



Etape 1 : « La mare aux crocos » Coordination - Tir

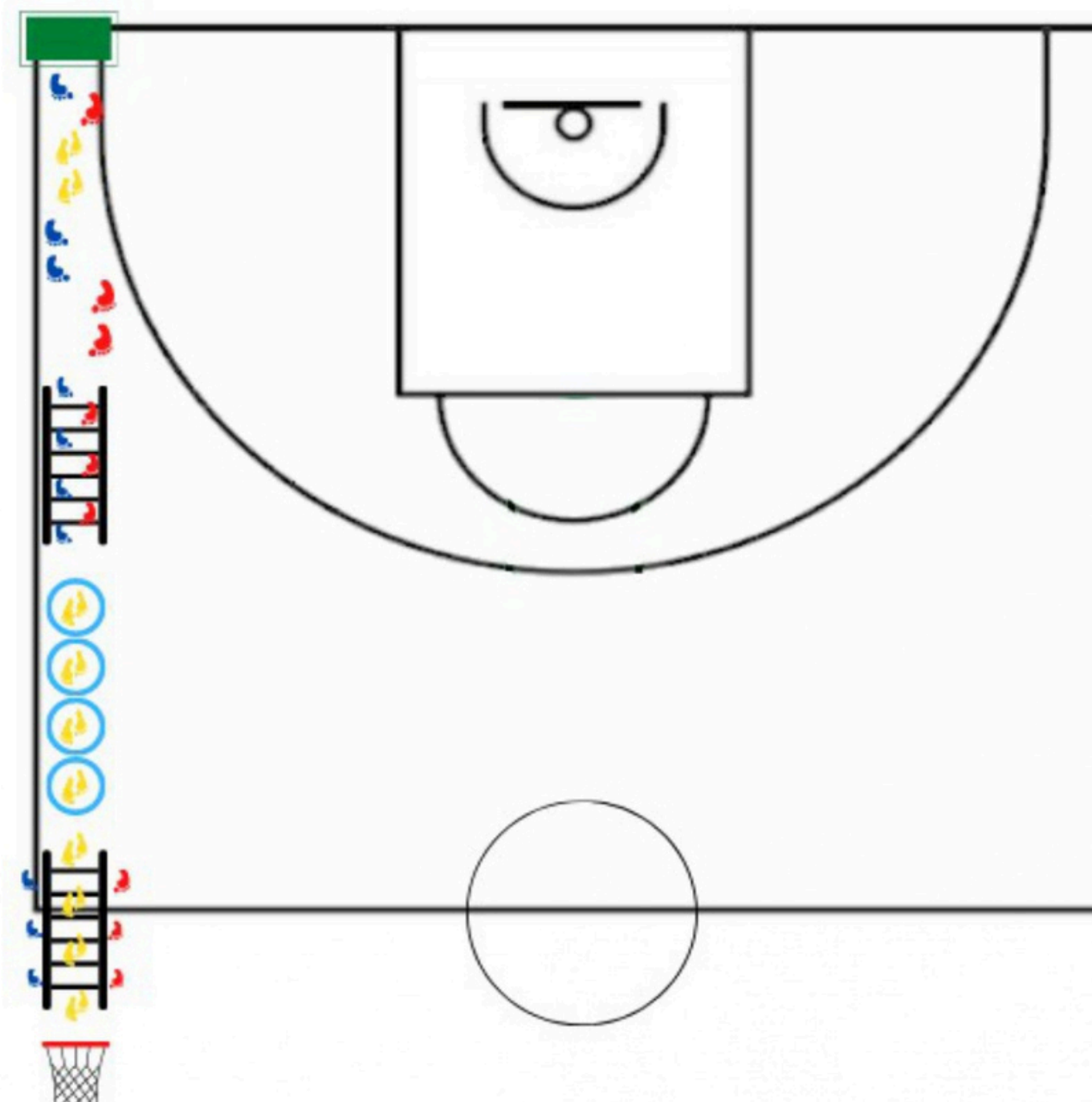


LES ETAPES D'APPRENTISSAGE CHEZ LES U7 :

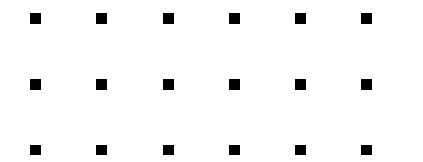
- Coordination / dissociation droite – gauche
- Cloche pied / pieds joints
- J'apprends à faire en marchant puis je vais de plus en plus vite.
- Sans ballon / avec ballon / en dribblant

Histoire: Pour traverser la marre aux crocos, je dois franchir les étapes sans me tromper de pieds pour ne pas tomber dans l'eau.

MATERIEL: 8 marquages sol 3 couleurs / 2 échelles de rythmes / 4 cerceaux / 1 panier



BABY CHALLENGE



Etape 1 : « La mare aux crocos » Coordination - Tir



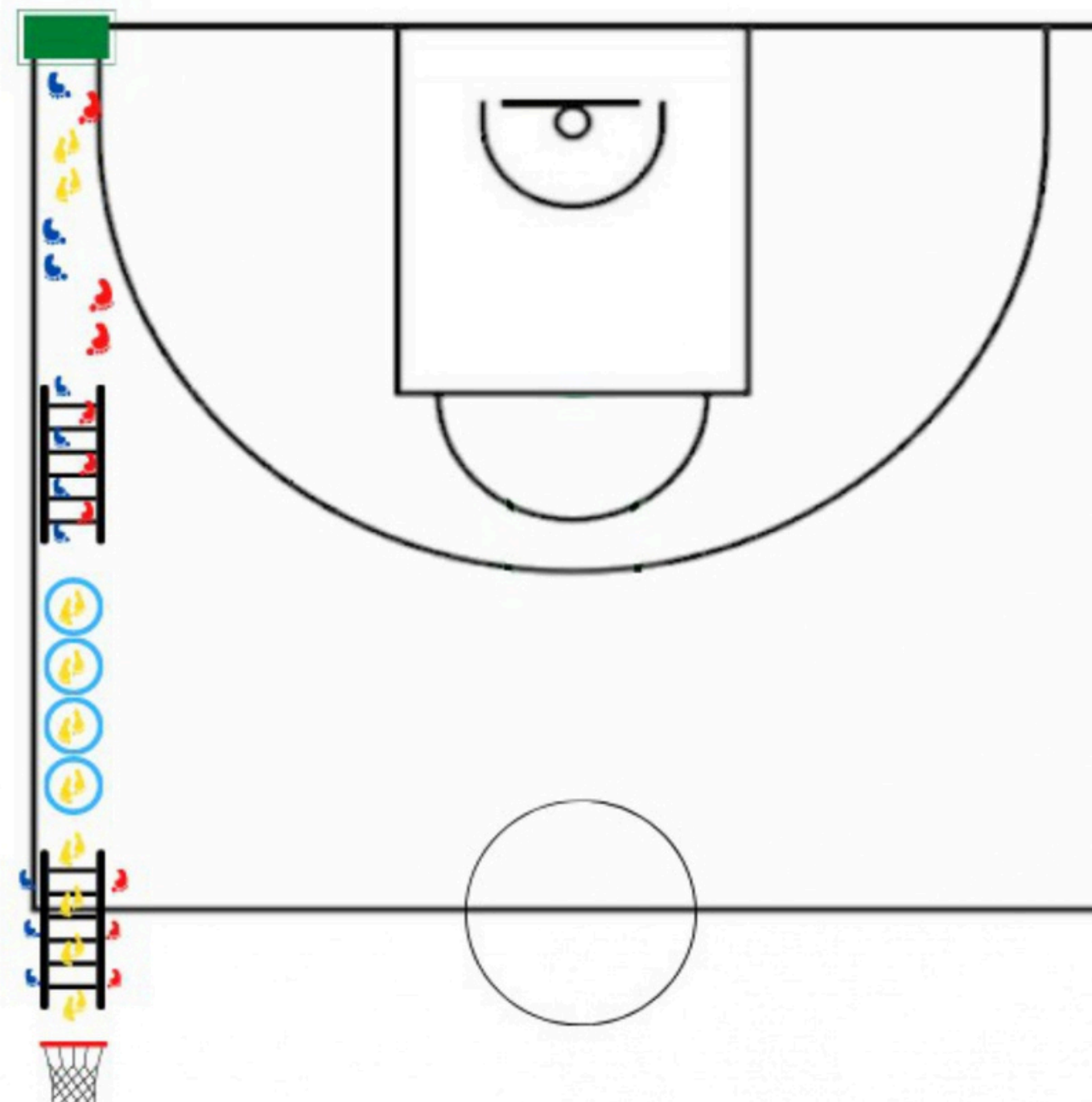
DEROULEMENT

Pour démarrer :

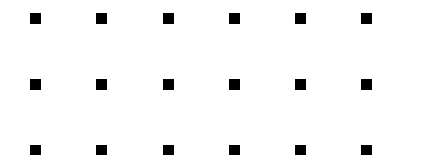
Le joueur démarre de la zone verte. Saut à cloche pied : droit sur marquage bleu, pied gauche sur marquage rouge, 2 pieds sur marquage jaune.
Il enchaîne ensuite 1 appui par espace dans l'échelle de rythme.
Arriver aux cerceaux, il saute de cerceau en cerceau pieds joints.
Sur la 2ème échelle de rythme il avance en exécutant saut pied joint repère jaune à l'intérieur de l'échelle, puis saut réception pied écartés en dehors de l'échelle et ainsi de suite
Jusqu'au bout de l'échelle.
Arriver au panier il récupère un ballon et effectue un tir.

REGLES:

- **Durée** : pas de durée
- **Niveau 1**: Le joueur fait le parcours en marchant, puis en courant sans ballon il apprend à bien repérer sa droite, sa gauche, et saut pieds joints ou écartés et tirer.
- **Niveau 2**: Le joueur effectue le parcours en courant, avec le ballon dans les mains.
- **Niveau 3**: le joueur effectue le parcours le plus vite possible en dribblant.



BABY CHALLENGE



Etape 2 : « Le bois des loups » Motricité - Tir

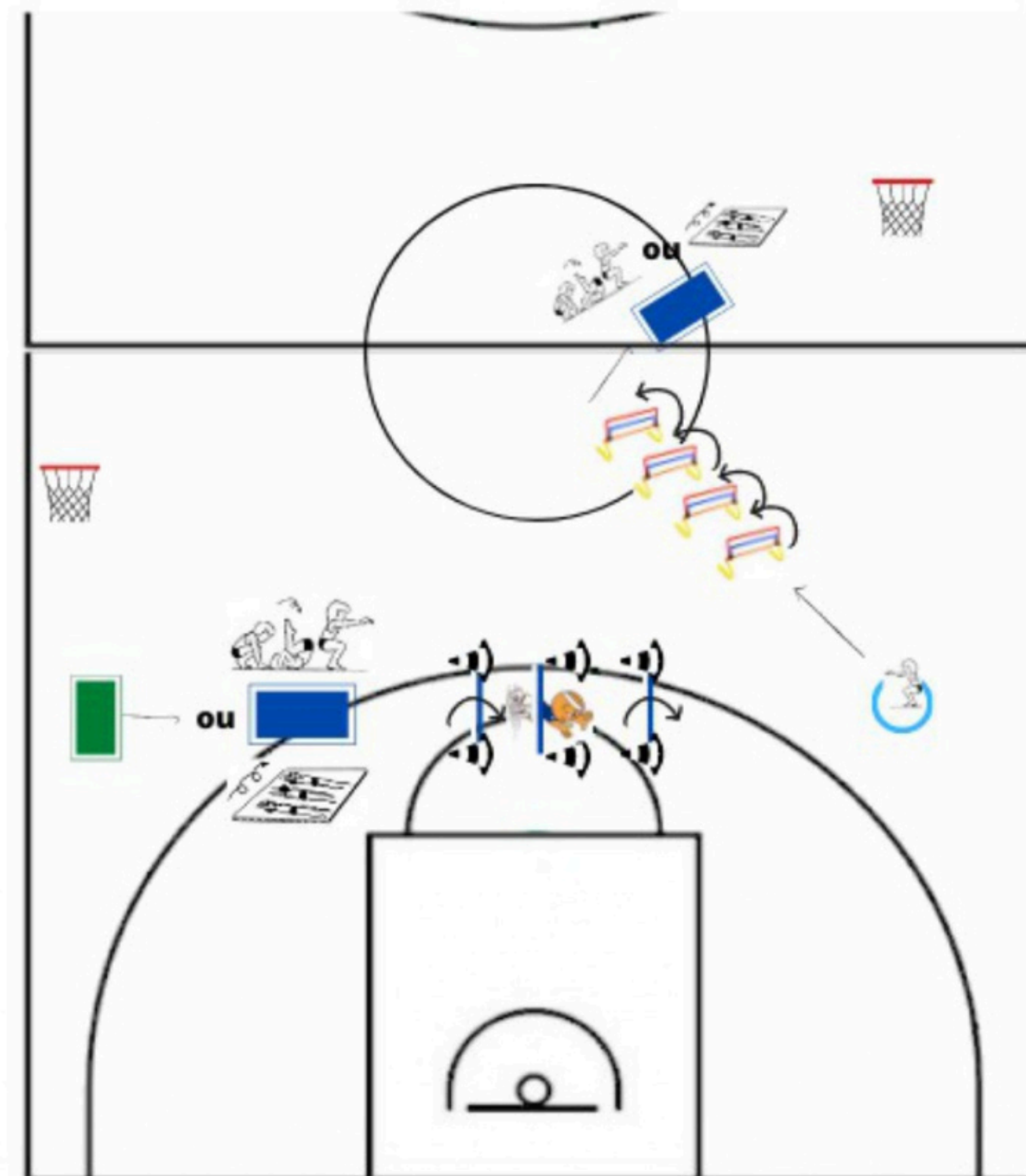


LES ETAPES D'APPRENTISSAGE CHEZ LES U7 :

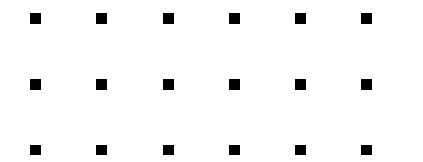
- Coordination / motricité
- Rouler / ramper / s'asseoir se relever / sauter

Histoire: Pour échapper aux loups, je dois franchir tous les obstacles du parcours.

MATERIEL: 2 tapis / 6 plots + 3 barres / 4 haies / 1 panier



BABY CHALLENGE



Etape 2 : « Le bois des loups » Motricité - Tir



DEROULEMENT

Pour démarrer :

Le joueur effectue une roulade avant ou roule sur le côté (en fonction du matériel à Disposition et des capacités de l'enfant (1 personne qui suit et accompagne sur les Roulades).

Il se relève et effectue un saut sur le premier obstacle, rampe sous le deuxième, et Sauter sur le troisième.

Il va ensuite vers le cerceau ou il s'assoie et se relève le plus vite possible.

Il se dirige ensuite vers les haies et effectue des sauts à deux pieds (si appréhension Ou n'arrive pas à sauter, l'enfant enjambe les haies une à une en essayant de ne pas Toucher les haies).

Il se dirige ensuite vers le deuxième tapis pour effectuer une seconde roulade et Termine par un tir au panier.

Terrain extérieur: Si vous ne possédez pas de tapis les roulades seront remplacées Par des sauts de grenouilles.

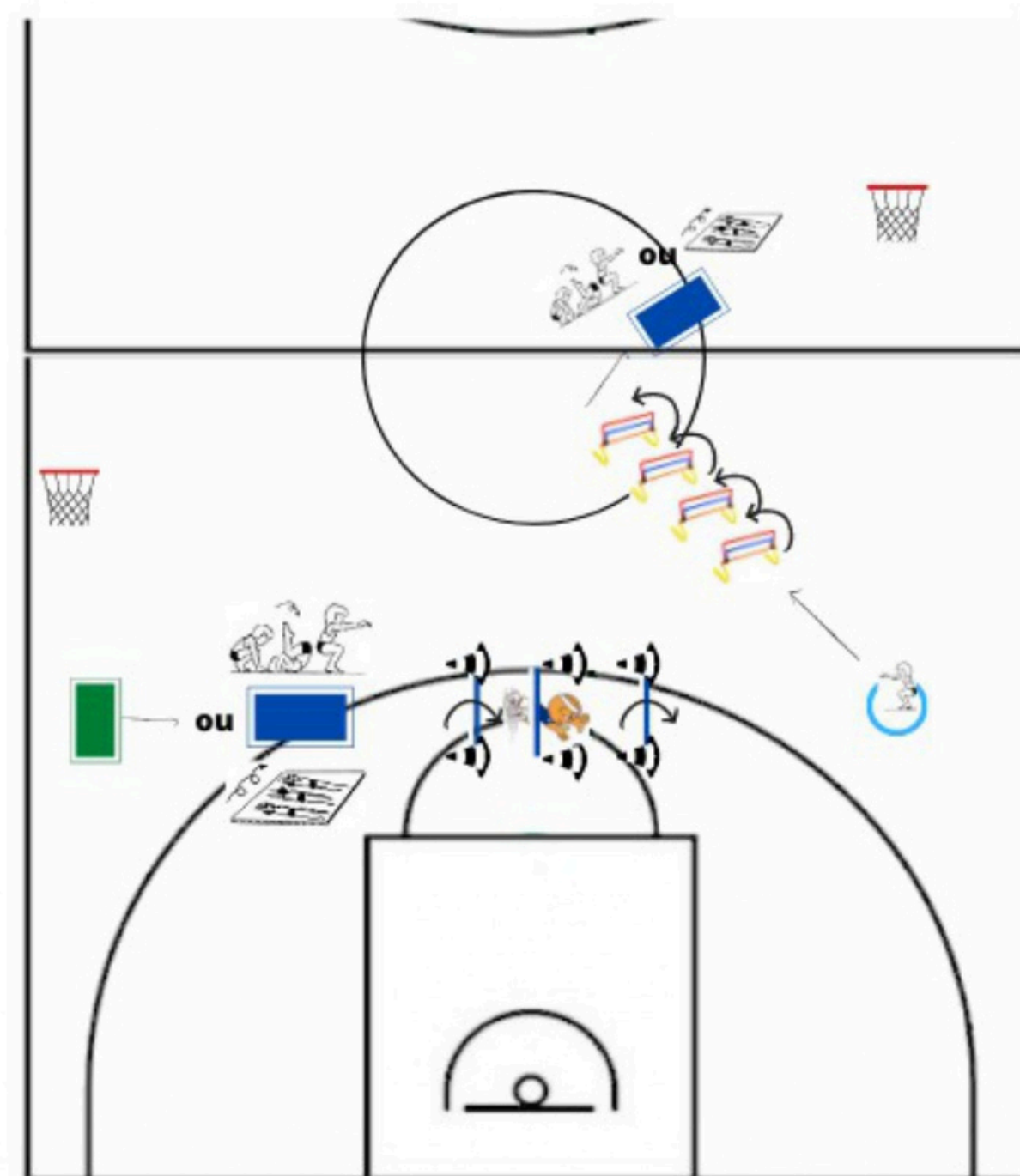
REGLES

- **Durée :** pas de durée

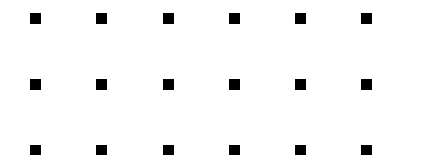
- **Niveau 1:** Le joueur fait le parcours en marchant puis en courant sans ballon il Apprend à bien rouler, sauter, ramper et tirer.

- **Niveau 2:** Le joueur effectue le parcours en courant , avec le ballon dans les mains

- **Niveau 3:** le joueur effectue le parcours le plus vite possible en dribblant entre les ateliers.



BABY CHALLENGE



Etape 3 : « Le singe farceur » Course - Dribble - lancer



DEROULEMENT

Pour démarrer :

Le joueur démarre de la zone verte.
Il effectue le petit slalom, récupère la balle de tennis et vise la cible.
Il rejoint ensuite le plot suivant course avant (1), course arrière (2), course avant (3). Il récupère la balle en mousse et vise la cible.
Il se dirige le plus vite possible vers le plot Rouge, il effectue le slalom en zig-zag, Récupère le ballon de basket et vise la cible.
Il cours ensuite vers la zone rouge pour finir le parcours.

Cibles: cerceaux de 60cm de diamètre, le haut du cerceau se situer à 1m10 de hauteur.
Les balles sont placées à 3 mètres des cibles.

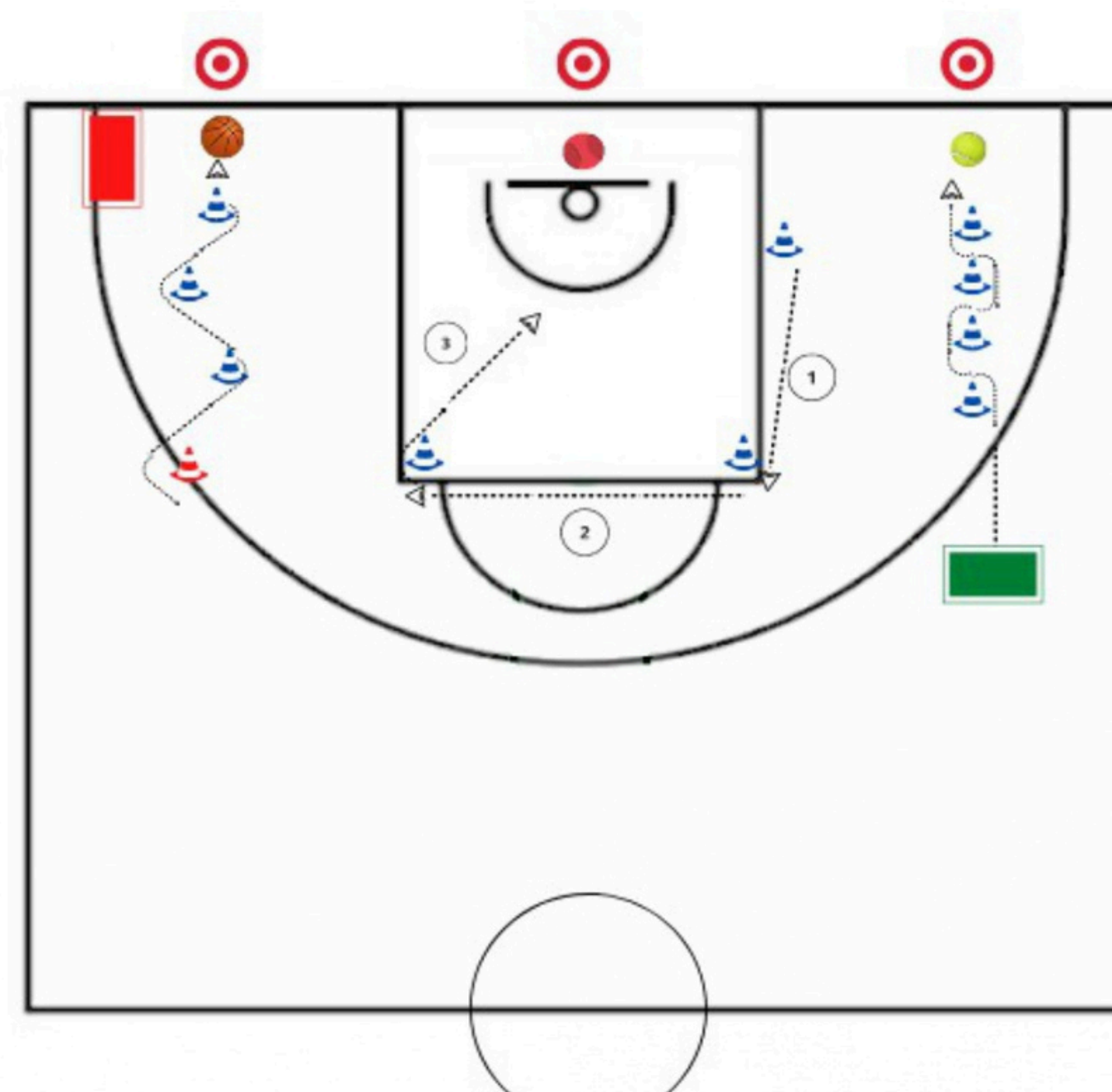
REGLES

- **Durée :** pas de durée

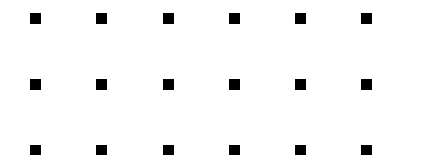
- **Niveau 1:** Le joueur fait le parcours en marchant puis en courant sans ballon il Apprend à bien rouler, sauter, ramper et tirer.

- **Niveau 2:** Le joueur effectue le parcours en courant , avec le ballon dans les mains

- **Niveau 3:** le joueur effectue le parcours le plus vite possible en dribblant entre les ateliers.



BABY CHALLENGE



Etape 3 : « Le singe farceur » Course - Dribble - lancer



LES ETAPES D'APPRENTISSAGE CHEZ LES U7 :

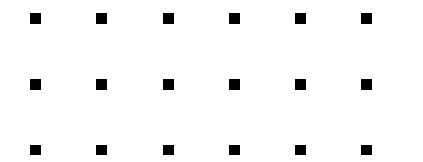
- Coordination / motricité
- Course
- Déplacement avant / arrière
- Course droite et zig-zag
- Lancer

Histoire: Un petit singe te barre la route, cours vite récupérer les balles. Si tu arrives à le toucher tu pourras avancer.

MATERIEL: 11 plots / 3 cerceaux + piquets, attaches, socle / 1 ballon T3 ou 5 / 1 balle de tennis / 1 balle en mousse



BABY CHALLENGE



Epreuve finale : «le baby aventurier»



DEROULEMENT

Le principe est de se servir des ateliers étape par étape lors de vos entraînements Afin de faire comprendre et assimiler les différentes étapes avant de passer à l'étape Finale et exécuter le parcours en continu.

Respecter l'évolution de chaque enfant qui est différente. Encouragez, aidez, félicitez Quelques soient le degré de réussite, marche, trot, course avec et / ou sans ballon.

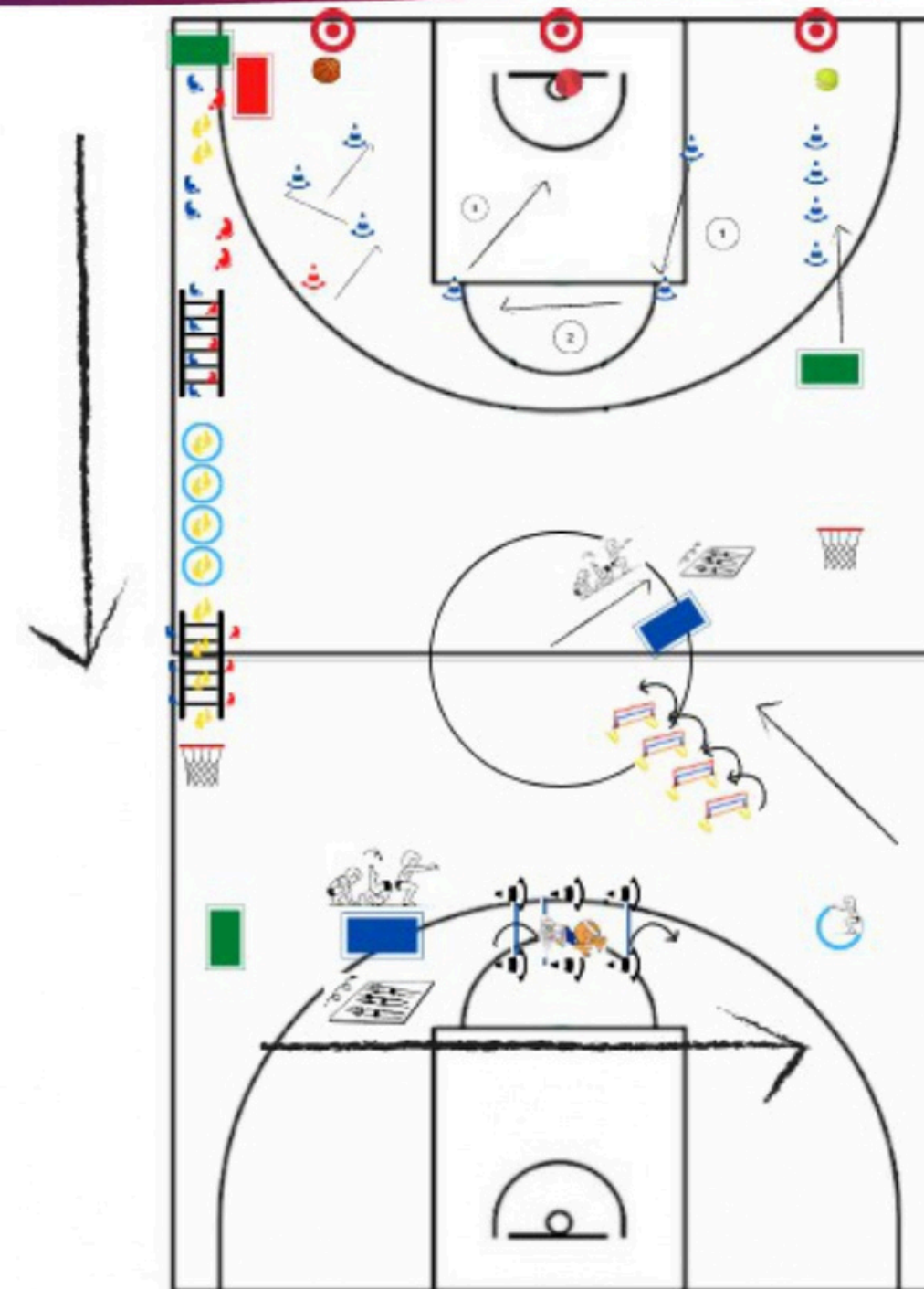
REGLES

- **Durée** : pas de durée

- **Niveau 1**: Le joueur fait le parcours en marchant puis en courant sans ballon il Apprend à bien rouler, sauter, ramper et tirer.

- **Niveau 2**: Le joueur effectue le parcours en courant , avec le ballon dans les mains

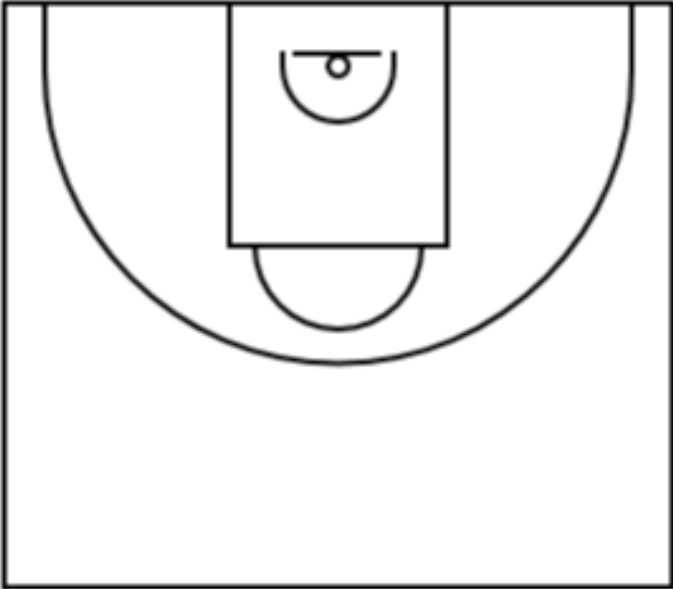
- **Niveau 3**: le joueur effectue le parcours le plus vite possible en dribblant entre les Ateliers et sur les ateliers qui le permettent.



FICHE ATELIER U7



JE JOUE : AVEC – SEUL – CONTRE – MOTRICITE

| | |
|----------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|
| <div>ATELIER N°</div> <div>COMPETENCES :</div> |  |
| <div>OBJECTIFS PEDAGOGIQUES :Être capable de</div> | |
| <div>MATERIEL :</div> | |
| <div>ORGANISATION COLLECTIVE :</div> | |
| <div>VARIANTES :</div> | |

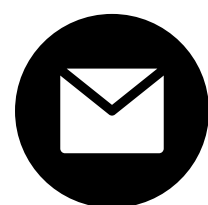
MEMORIES BASKET



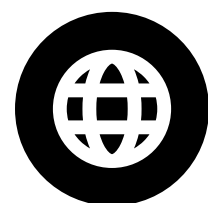
JE JOUE : AVEC – SEUL – CONTRE – MOTRICITE



CONTACT



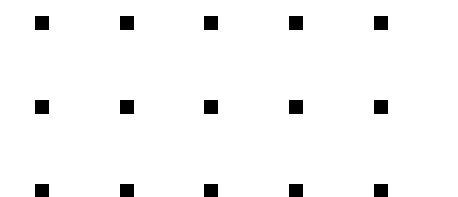
minibasketasbb@gmail.com



<https://alpesdusudbasketball.fr/u7-baby-basket/>



<https://alpesdusudbasketball.fr/baby-challenge/>





COMITÉ TERRITORIAL
DES ALPES DU SUD

LE BASKET AU COEUR DU TERRITOIRE



ORGANISATION U7 - SAISON 2025 / 2026

