

Zeitschrift: Mobile : la revue d'éducation physique et de sport
Herausgeber: Office fédéral du sport ; Association suisse d'éducation physique à l'école
Band: 10 (2008)
Heft: 6

Artikel: Un plus pour tous
Autor: Bignasca, Nicola
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-995610>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 28.01.2026

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Un plus pour tous

Il s'inspire du basketball et se caractérise par des innovations intéressantes. Le baskin a été pensé pour permettre à des garçons et des filles «différemment habiles» de jouer dans la même équipe. Une inclusion dans le vrai sens du terme.

Texte: Nicola Bignasca; photo: Idd

► Baskin signifie «basket intégré». Le jeu facilite la participation active de joueurs ayant différents types de handicap physique et/ou mental, à condition qu'ils soient capables de tirer au panier. L'idée est née à Cremone, en Italie, dans un contexte scolaire qui a vu la collaboration des parents, des enseignants d'éducation physique et des enseignants spécialisés. Ce projet a bénéficié d'un soutien efficace grâce au véritable réseau qui s'est tissé entre les acteurs scolaires et les associations territoriales. Durant l'année scolaire passée, plus de cent jeunes des écoles secondaires (pre-

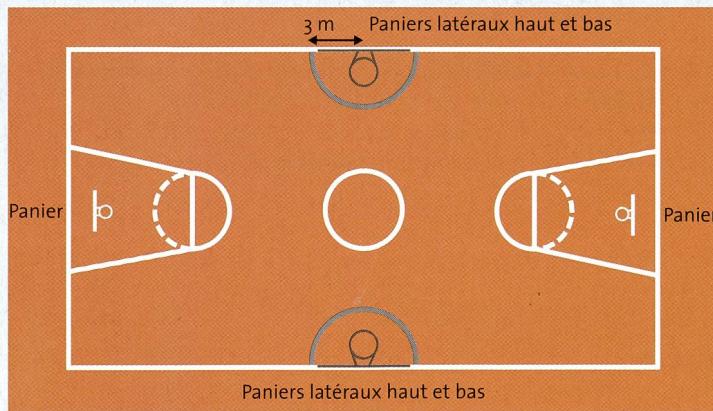
mier et second degrés), dont 45 avec handicap, ont joué au sein de cinq groupes d'entraînement.

Assistance proscrite

Le jeu valorise les compétences de chaque membre de l'équipe. Le succès dépend réellement de l'engagement de tous les joueurs. Grâce à une personnalisation des rôles, il est possible de faire fi de cette attitude d'assistance spontanée souvent présente dans d'autres activités sportives destinées aux personnes «différemment habiles».

Bon à savoir

► **Terrain de jeu:** terrain de basketball standard avec quatre paniers: deux réglementaires et deux autres (hauteur: entre 2m et 2m20) disposés sur la longueur du terrain au niveau de la ligne médiane et placés au centre de deux aires protégées semi-circulaires de trois mètres de rayon elles-mêmes subdivisées en trois secteurs. Sous le panier latéral, il est possible d'ajouter un panier plus bas pour les rôles n°1. Les aires semi-circulaires peuvent être tracées avec une bande adhésive.



Temps de jeu: quatre quart-temps de huit minutes sans interruption. Le temps est arrêté dans les cas suivants: les changements, les tirs des joueurs n°1, les lancers-francs, les temps-morts.

Balle: on joue avec le ballon de mini-basket qui peut être substitué par une balle plus petite et plus légère pour les joueurs n°1, balle placée sous les paniers bas. L'arbitre doit vérifier à chaque début de quart-temps la présence des ballons.

Nombre de joueurs: 12 joueurs par équipe, dont six sur le terrain. A chaque joueur est attribué un rôle désigné par des chiffres de 1 à 5. Deux chiffres désignent ainsi chaque élément: le premier se réfère à son rôle et le second identifie la personne. La somme des numéros qui déterminent les rôles ne doit pas dépasser 23. Tous les joueurs ont l'obligation d'entrer en jeu.

Rôles: ils sont attribués sur la base du niveau de compétences spécifiques:

- n° 5: joueur «normalement habile» qui possède tous les fondamentaux du jeu et qui peut aussi assumer le rôle de tuteur.
- n° 4: joueur «normalement habile» ou avec un léger handicap mais qui a l'usage complet ou partiel des mains (donc du tir), de la marche, de la course fluide avec dribble correct. Il ne peut pas entrer durant la troisième période.
- n° 3: joueur avec handicap qui a l'usage complet ou partiel des mains donc du tir dans le panier haut. Il est capable de marcher et courir tout en dribblant, même de manière non continue. Sa course n'est cependant pas fluide.
- n° 2: joueur avec un handicap qui l'empêche d'utiliser les mains (en partie ou complètement) pour le tir au panier latéral haut. Il peut aussi se placer dans l'aire des paniers latéraux. Quand il reçoit la balle, il a dix secondes pour effectuer au moins deux dribbles et se rendre dans un des trois secteurs. Il peut alors tirer, sans être marqué par un adversaire. Si ce joueur n° 2 est en chaise roulante, il doit se déplacer de manière autonome en dribblant au moins deux fois.
- n° 1: joueur avec handicap qui ne peut pas se déplacer et qui possède seulement le tir. Il stationne dans l'aire des paniers latéraux. La balle lui est transmise par un coéquipier. Une fois en sa possession, il peut l'échanger contre une balle plus petite placée à la base du panier. Il dispose ensuite de 10 secondes pour tirer. Ce joueur est aussi ce qu'on appelle un pivot. Il ne peut pas être marqué par un adversaire. //

Le règlement du baskin se résume en quelques points:

- Matériel: on joue sur quatre paniers, les deux réglementaires et deux autres, plus bas, disposés sur la longueur du terrain au niveau de la ligne médiane; il est possible de remplacer la balle officielle par une balle plus petite et plus légère.
- Espace: des zones protégées facilitent le tir dans les paniers latéraux.
- Règles: chaque joueur se voit attribuer un rôle selon ses compétences motrices et est opposé par conséquence à un adversaire direct de même niveau. Les rôles sont numérotés de 1 à 5 et ont des règles propres (voir encadré).
- Consigne: un joueur peut endosser le rôle de tuteur et accompagner plus ou moins directement les actions d'un coéquipier moins habile.

Chacun son rôle

Chaque équipe doit aligner un pivot et au moins deux joueurs n° 5. La somme des rôles ne doit pas dépasser 23. L'équipe a 30 secondes pour conclure l'attaque. Les aides défensives entre joueurs assumant le même rôle sont permises. Si un joueur défend sur un adversaire d'un autre numéro, il commet une faute qui sera sanctionnée par deux lancers-francs puis une remise en jeu pour l'équipe qui a subi la faute. Lorsque le joueur lésé est un numéro 3, ce dernier effectue ses tirs dans le panier latéral haut.

Les joueurs n° 5 peuvent tirer au maximum trois fois au panier durant chaque quart-temps. Il n'y a pas de restrictions pour les

autres joueurs. Par rapport aux règles officielles du basketball, plusieurs différences sont à noter: il n'existe pas de lignes à trois points, pas de retour en zone, aucune limitation de temps pour traverser la moitié du terrain, pas de règle des trois secondes, pas de lancer-franc systématique après la quatrième faute d'équipe et pas d'entre-deux.

Expérience porteuse

Les joueurs les plus habiles retirent eux aussi un grand bénéfice de cette nouvelle activité. Ils apprennent entre autres à s'insérer dans un groupe hétérogène et à organiser l'action pour que chacun y apporte sa contribution. Les jeunes doivent donc développer de nouveaux canaux de communication en mettant en jeu leur créativité et en instaurant des relations affectives très intenses. En outre, le partage d'objectifs sportifs avec des jeunes différemment habiles leur permet d'apprécier les richesses que peuvent offrir les différences.

Les expériences récoltées durant six ans d'activités montrent des résultats extraordinaires: amélioration de la confiance en soi, de la capacité à conjuguer sacrifice et plaisir, développement des capacités psychomotrices, relations renforcées entre jeunes et adultes, etc. //

➤ Le site de l'association «Baskin onlus» de Cremona décrit en détail les caractéristiques du jeu (en italien).
www.sitisolidali.it/siti/baskin/

