

POUL-BALL - BOITE À IDÉES

NOTES :

Objectifs recherchés :

Circulation de balle rapide (artifice chrono)
Responsabiliser tous les joueurs d'une équipe (jouer avec tout le monde)
Développer la contre-attaque (verticalité et changement de cible)
Utiliser un maximum d'espace (360° et terrain entier)

Description :

Une équipe à son tour. Les joueurs sont placés tout autour du cercle. Une balle passe du premier au dernier joueur sans exception. Une fois qu'elle a fait le tour, le dernier joueur la lance sur le cube. A partir de ce moment, le chrono démarre. Sans dribbler et sans marcher avec la balle, il faut aller marquer un point de l'autre côté dans un temps imparti (exemple : 10 secondes).

Erreurs fréquentes :

Précipitation dans les passes.

ÉCHAUFFEMENT

LA MOUCHE

5 minutes collectif 1 Ballon / équipe Concentration, Développer l'attitude



Description : L'équipe est en cercle. Une balle voyage de joueurs en joueurs par l'intermédiaire de l'éducateur. Les joueurs placés en cercle ont chacun leurs mains collées devant eux, paume dans paume. Si l'éducateur placé au centre donne la balle, ils la rattrapent, et s'il fait une feinte, ils doivent maintenir leurs mains ensemble sans les décoller. L'éducateur imagine qu'ils perdent leur mouche en ouvrant et en décollant leurs mains.

Méthodologie : Il s'agit d'un exercice de concentration sur lequel l'enseignant doit être rigoureux. Par ce petit jeu, il sensibilise les joueurs à être prêts en permanence. L'éducateur peut envoyer la balle à celui qu'il veut, il ne tourne pas toujours dans le même sens. Il peut faire des passes aveugles, des passes en arrière, à tout moment, les receveurs doivent être prêts à réceptionner la balle.

Erreurs fréquentes : Certains joueurs gardent leurs mains serrées mais oublient de rattraper la balle. Lenteur de réaction, manque de concentration.

CORPS DE SÉANCE

CHRONO EN MAINS

10 minutes collectif 2 cubes, 1 balle Vision périphérique, Vitesse de réaction, Utilisation de l'espace



Description : Une équipe à son tour. Les joueurs sont placés tout autour du cercle. Une balle passe du premier au dernier joueur sans exception. Une fois qu'elle a fait le tour, le dernier joueur la lance sur le cube. A partir de ce moment, le chrono démarre. Sans dribbler et sans marcher avec la balle, il faut aller marquer un point de l'autre côté dans un temps imparti (exemple : 10 secondes).

Méthodologie : Dans un premier temps, laisser la stratégie libre. Dans le respect des règles du jeu, observer les différentes tactiques mises en place. Sensibiliser les élèves à une vitesse de réaction. Inciter les joueurs à courir sans la balle. La vitesse de démarquage et la qualité des passes sont les deux grands critères de réussite du défi.

Erreurs fréquentes : Précipitation dans les passes.

LA BROCHETTE

1 seul ballon, 2 cibles Amener une équipe à s'espacer, Passer d'une cible à l'autre



Description :

Une équipe de 5 joueurs est alignée sur la ligne médiane. Un joueur supplémentaire vient s'insérer dans cette ligne (brochette). Ce dernier est défenseur, il est seul contre tous. De plus, les attaquants peuvent choisir la cible de leur choix. D'une disposition de brochette, au signal, ils s'écartent du côté qu'ils veulent. L'enseignant lance la balle à l'attaquant de son choix et ensemble, ils doivent aller marquer sans que le défenseur n'intercepte la balle.

Méthodologie :

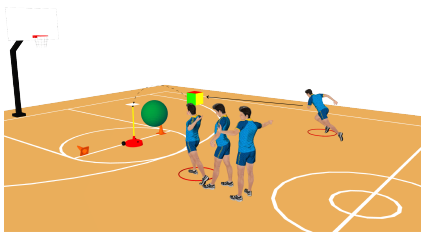
L'idée de démarrer en « brochette » stimule les élèves à utiliser les deux côtés. De cette manière, ils sont conscientisés par le fait qu'on peut attaquer la cible de son choix. « Plus ils s'écartent, plus c'est difficile pour le défenseur ». En brochette, il est impossible de se faire de passes. L'intérêt est d'utiliser TOUT le terrain.

LA CIBLE GÉANTE

10 minutes groupes-5 1 ballon, 1 cube, 2 cônes pour chaque équipe. Récupérer l'objet, Prendre part à un projet collectif, Lancer avec précision

Description :

Deux équipes s'affrontent dans la démolition d'un château. La forteresse est composée de 2 tours (cônes) et d'1 donjon (cube). Au départ du jeu, le cube (cible géante) est placé sur la ligne du fond. Chaque équipe nomme un responsable pour la cible géante qui se placera au milieu du terrain



et qui s'occupera d'aller récupérer le cube, et le placera sur le socle une fois qu'on lui donnera la permission.
Au signal du professeur, les deux équipes tentent de faire tomber les tours du château (cônes). Une fois qu'elles ont réussi, et seulement à ce moment-là, le responsable de la cible géante a la permission d'aller la chercher. La première équipe qui fait tomber le donjon gagne le duel.

Méthodologie :

Présenter ce petit jeu sous forme de défis. En fonction du public, vous pouvez ou non imaginer la situation avec les châteaux et les tours.
Dans le primaire, tous les enfants vont vouloir passer responsable de la cible géante. A vous de profiter de ce privilège et de gérer cette envie au mieux. Attention de bien arbitrer le moment où la permission est octroyée au responsable. Il ne peut aller chercher la cible géante que lorsque les deux tours se sont effondrées.

Erreurs fréquentes :

Précipitation dans les tirs faciles. Manque de réactivité aux rebonds.

FORÊT GELÉE

🕒 25 minutes 📅 demi-classe 🚧 1 seul ballon, 4 cônes 🎯 Amener une équipe à s'espacer, Et passer d'une cible à l'autre

Objectifs:

Amener l'enfant à avoir un mouvement d'après passe.

Organisation spatiale:

Tout-terrain.

Description:

Deux équipes s'opposent sur tout le terrain avec les règles précisées par le coach. Deux portes sont placées à des endroits stratégiques mi-parcours entre chacune des deux cibles. Lorsqu'un joueur attaquant passe dans une de ces portes, l'ensemble de l'équipe adverse se retrouve gelée (immobilisée) pour une durée définie par le coach.

Méthodologie:

Cet exercice pousse les enfants à s'écartier sur le terrain. Inconsciemment, par le biais des portes, le coach va les amener à s'espacer. Il est un fait certain qu'il s'agit d'un apprentissage important tellement ils n'ont pas cette notion au départ.
Par artifice, les joueurs sont amenés à s'écartier, et encore mieux, ils sont récompensés lorsqu'ils le font. L'objectif est alors atteint.

Erreurs fréquentes:

- Phénomène courant de grappe
- Lenteur dans la prise de décision

AUTRES

RÈGLES DE BASE

🕒 25 minutes 📅 collectif

Règles de base

1. Comment marquer ?

Le but est de renverser un cube situé sur un des deux socles.
La technique de tir est libre :

- soit à une main ou deux mains
- soit en manchette ou passe avant haute

2. La **remise en jeu** se fait au centre après avoir marqué un but.

3. Les **rentrées** se font de l'endroit où la balle est sortie.

4. Circulation de la balle et progression :

- Oligatoire : 3 passes avant de tirer, maximum 5 secondes balle en main
- Autorisé : 3 pas, balle en main (changer une fois de pied pivot)
- Interdit : le dribble, la pénétration des zones infranchissables (cercles)

5. Les fautes

Fautes sanctionnées par une rentrée :

- Non-respect des 3 pas
- Non-respect des 3 passes

Fautes sanctionnées par un penalty :

- Faute ayant un impact direct sur une occasion de but

Un défenseur contre le tir dans la zone interdite = le tir compte !

TOUT CONTACT EST INTERDIT !

Contact sur le porteur de balle : rentrée latérale à la perpendiculaire

Contact au moment du tir : penalty

6. Les remplacements

- La mixité doit être respectée à tout moment
- Le nombre de remplacements est illimité
- Le remplacement doit obligatoirement se faire lors d'un arrêt de jeu

7. Le penalty

Il se joue du milieu de terrain (en fonction de l'espace). Les pieds du tireur sont face à la cible opposée, il est donc dos à la cible qu'il doit faire tomber par un lancer sans pouvoir pivoter.

8. La marque

Lorsque les équipes marquent un ou deux points, l'ensemble des joueurs est amené à applaudir le geste, quelle que soit l'équipe concernée.

9. Début et fin de partie

Les deux équipes sont alignées au centre du terrain, elles se croisent et se serrent la main.