

Leçon

Les premiers pas

Cette première leçon vise à familiariser les élèves avec les règles du Poull Ball et son matériel spécifique. Un effort est consacré à l'attitude et à la concentration.

Conditions cadres

- Durée: 90 minutes
- Tranche d'âge: 8 ans et plus
- Niveau de progression: débutants
- Niveau d'apprentissage: acquérir

Compétences disciplinaires



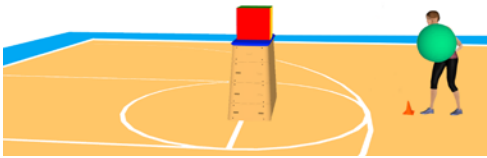

- Se familiariser avec le nouveau matériel
- Développer l'attitude «ready»

Compétences sociales et personnelles

- Favoriser l'émulation
- Sensibiliser au vivre ensemble
- Faire preuve de tolérance
- Accepter les différences

Indications: Le matériel atypique du Poull Ball a été conçu pour favoriser un jeu fluide et spectaculaire. C'est donc un atout plutôt qu'un défaut. C'est à l'enseignant de justifier cet aspect à travers des situations propices et adaptées.

L'attitude «ready» n'est pas un prérequis obligatoire, c'est une invitation au beau jeu. Les joueurs sont ainsi prêts à recevoir le ballon à tout moment et à attaquer la meilleure cible.

	Contenus	Illustrations/Organisation
Mise en train	<p>5' Repère culturel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Raconter l'histoire du Poull Ball, expliquer les règles essentielles et les valeurs de ce sport. • Définir la notion de fair-play. • Réfléchir ensemble sur l'esprit d'équipe. • Visionner – si possible – un clip vidéo ou un reportage qui présente ce jeu. 	
	<p>10' Mouche</p> <p>Les élèves forment un cercle autour de l'enseignant. Une mouche imaginaire est distribuée à chacun. Les élèves referment leurs mains devant eux pour emprisonner la mouche. L'enseignant leur adresse des passes de manière aléatoire. C'est le seul moment où ils peuvent ouvrir leurs mains. Si un élève réagit à une feinte de l'enseignant, la mouche s'envole et l'élève est éliminé. La partie est remportée par le joueur le plus concentré.</p>	
Partie principale	<p>20' Duels</p> <p>Les deux équipes forment une colonne à quelques mètres de leur cible respective, chacune avec un ballon. La première équipe qui réussit le défi remporte le duel.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Défi 1: faire tomber 5x le cube du socle. • Défi 2: faire tomber 5x le cube hors de sa zone. • Défi 3: faire tomber le cube sans qu'il ne sorte de la zone impénétrable. • Défi 4: toucher 2x d'affilée le cube sans qu'il ne tombe du socle. • Défi 5: toucher 5x le cube avec un tir en volée. 	
	<p>15' Cible géante</p> <p>Sous forme de duels. Les deux équipes forment une colonne à quelques mètres de leur cible respective, chacune avec un ballon. Deux cônes sont placés de part et d'autre des deux socles, un cube se trouve dans un coin de chaque camp. Les élèves doivent faire tomber les deux cônes (tirs consécutifs) avant de pouvoir chercher leur cube et le poser sur le socle. La première équipe qui réussit à faire tomber son cube remporte la partie.</p>	

	Contenus	Illustrations/Organisation
Partie principale	15' Chrono en mains Les élèves apprennent à construire une contre-attaque. Par vagues de cinq ou six, ils doivent passer d'une cible à l'autre le plus rapidement possible (chrono). Les dribbles et les déplacements avec le ballon en mains sont interdits. Les transitions se déroulent d'abord sans opposition, puis progressivement contre des défenseurs. Remarque: Le jeu « <u>Invasion</u> » est une progression possible de ce jeu.	
	20' Situation de match simplifiée Jeu selon le règlement officiel. L'accent est mis sur l'attaque et la fluidité du jeu. L'enseignant guide les attaquants et ne se focalise pas trop sur les erreurs de placement des défenseurs. Les élèves doivent expérimenter le Poull Ball et ses éléments stratégiques fondamentaux, à savoir: <ul style="list-style-type: none"> • jouer à 360°, • changer souvent de cible. Exemple: Désigner un joker qui joue toujours avec l'équipe en possession du ballon pour créer une situation permanente de surnombre en attaque.	
Retour au calme	5' Retour réflexif Moment d'échange entre les élèves et l'enseignant. Questions-réponses sur le règlement et les défis posés par la pratique d'un sport innovant.	