

Leçon

Les bases du jeu collectif

Cette deuxième leçon a pour but d'amener les élèves à jouer en équipe et de prendre les bonnes décisions ensemble. Une attention particulière est accordée à l'occupation de l'espace et au positionnement. Le démarquage est l'affaire de tous.

Conditions cadres

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

Compétences disciplinaires

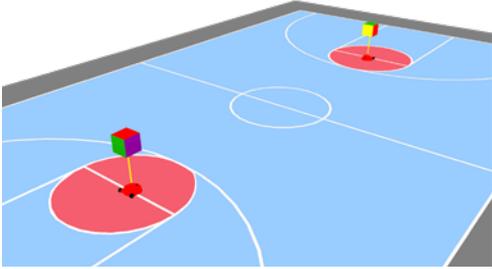
- Développer l'attitude «ready»
- Définir les différents couloirs d'attaque
- Justifier la signification d'une bonne coopération

Compétences sociales et personnelles

- Sensibiliser au vivre ensemble
- Accepter de perdre/Savoir gagner
- Faire preuve de tolérance

Indications: 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>10' Ventriloque</p> <p>L'enseignant se trouve dans le rond central avec un ballon. Tous les élèves sont debout sur les lignes latérales. L'enseignant se sert du ballon pour donner les consignes d'échauffement.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si le ballon est sur son ventre → course en avant • Si le ballon est dans son dos → course en arrière • Si le ballon est lancé en l'air → saut sur place • Si le ballon rebondit au sol → flexion de jambes <p>Remarque: Cette manière originale d'émettre les signaux attire le regard des élèves.</p> | |
| | <p>5' 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' Casino</p> <p>Sous forme de duels. Les deux équipes forment une colonne à quelques mètres de leur cible respective; le premier élève a un ballon en mains. A tour de rôle, les élèves essaient de faire tomber le cube et de l'immobiliser sur le sol face jaune vers le haut.</p> <p>Remarque: Le hasard n'est pas seul maître de ce jeu! En touchant le cube de manière précise, il est possible d'agir sur le résultat.</p> | |
| | <p>15' Forêt gelée</p> <p>Les élèves apprennent à utiliser les couloirs. Des portes (deux cônes) sont disposées sur le terrain. En les franchissant, l'équipe en possession du ballon immobilise l'adversaire jusqu'au coup de sifflet de l'enseignant (quelques secondes) et en profite pour essayer de marquer des points.</p> | |

| | Contenus | Illustrations/Organisation |
|-------------------|--|--|
| Partie principale | <p>15' Chrono en mains</p> <p>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.</p> <p>Remarque: Le jeu «Invasion» est une progression possible de ce jeu.</p> |  |
| | <p>20' Situation de match simplifiée</p> <p>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 joueurs doivent expérimenter le Poull Ball et ses éléments stratégiques fondamentaux, à savoir:</p> <ul style="list-style-type: none"> • jouer à 360°, • changer souvent de cible. <p>Exemple: Les attaquants se positionnent sur le terrain de manière à couvrir toute sa surface. Les défenseurs doivent se placer eux-mêmes à l'endroit qui leur semble être le plus pertinent. Le jeu peut alors débiter.</p> |  |
| Retour au calme | <p>5' Retour réflexif</p> <p>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.</p> | |