

Leçon

Flipper

Le jeu de passes est au centre de cette leçon. Selon l'objectif de l'exercice, les éléments de caisson posés sur le sol endossent le rôle de coéquipiers ou d'adversaires.

Conditions cadres

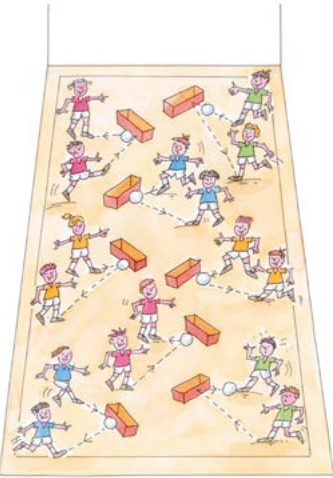

- Durée de la leçon: 45 minutes
- Années scolaires: 3H-5H
- Niveaux de progression: débutants et avancés
- Niveaux d'apprentissage: acquérir et appliquer

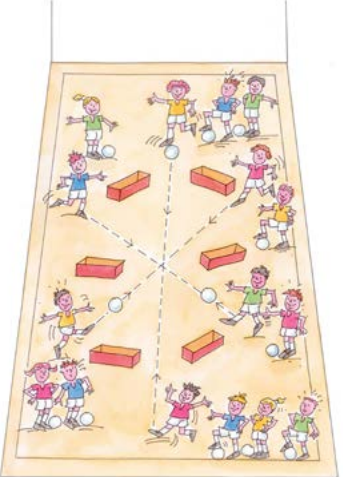
Objectifs d'apprentissage

- Effectuer des passes précises et plates
- Défendre
- Marquer des buts

Indications pratiques

1. Tout le monde joue (si possible pas de remplaçant).
2. Chaque enfant a un ballon.
3. Préparer tout le matériel avant le début de la leçon et l'utiliser au fur et à mesure des besoins.
4. Fil rouge avec une/des histoires.
5. Garantir beaucoup de plaisir et de mouvements grâce à des petits groupes et de nombreux buts.
6. Utiliser des ballons mous.
7. Pas d'élimination.
8. Déterminer ensemble les règles et s'y tenir.
9. Jouer sans arbitre.
10. Eviter les temps d'attente.
11. Concept méthodologique: commencer en jeu ouvert, exercer puis concourir.

	Exercice/Forme de jeu/Forme de concours	Organisation/Illustration	Matériel
Mise en train	<p>15'</p> <p>Flipper Répartir dans la salle tous les éléments de caisson. Former des duos.</p> <p>Jeu ouvert Les duos se déplacent librement en se faisant des passes.</p> <p>Exercer 1. Ils conduisent leur ballon et effectuent des passes avec le pied gauche et le pied droit. 2. Ils se passent le ballon via le mur ou un élément de caisson.</p> <p>Concourir • Quel duo réussit le premier dix passes via le mur ou l'élément de caisson (changer de surface de rebond à chaque fois)? • Un duo de défenseurs tente d'intercepter les passes.</p> <p>Accents • Les passes sont-elles précises? • Les passes sont-elles au sol?</p>		<p>Deux caissons Un ballon par enfant Un sautoir/chasuble par enfant</p>
Partie principale	<p>25'</p> <p>Tournoi de flipper Diviser la salle en trois terrains, avec un but par demi-terrain (éléments de caisson). Former six équipes. Les buts peuvent être marqués par devant ou par derrière. Trois manches d'environ sept minutes. Changer les adversaires, la position des joueurs et les gardiens après chaque tour. Jouer avec les parois. Le ballon est dehors (remise en jeu au pied) s'il roule dans l'autre terrain.</p> <p>Accents • Les enfants sont-ils tous impliqués dans le jeu? • Cherchent-ils activement à marquer des buts?</p>		<p>Deux caissons Trois ballons Un sautoir/chasuble par enfant</p>

Retour au calme	Exercice/Forme de jeu/Forme de concours	Organisation/Illustration	Matériel
	<p>5' Passes «flipper»</p> <p>Utiliser les éléments de caisson du jeu précédent et les placer au milieu de la salle avec des espaces plus ou moins grands entre eux. Reprendre les duos de l'échauffement. Les partenaires se font face de chaque côté des éléments de caisson et essaient de se passer le ballon entre les éléments. Quelle équipe réussit cinq passes sans toucher les éléments de caisson?</p>		<p>Deux caissons Un ballon par enfant Un sautoir/chasuble par enfant</p>