

FooBaSKILL

CM24/5.4

Effectuer un slalom autour de six piquets en dribblant le ballon...



E
R: avec une main en marchant
BR: avec changement de main en marchant
TBR: avec changement de main en courant

5P

CM24/6.4

Effectuer un slalom autour de six piquets en conduisant le ballon avec les pieds...



E
R: sans toucher les piquets
BR: sans toucher les piquets et en utilisant les deux pieds
TBR: sans toucher les piquets, avec fluidité et en utilisant les deux pieds

6P

FooBaSKILL : 1 jeu qui associe football et basketball

Avant d'organiser une double leçon de FooBaSKILL, il faut proposer à ses élèves des exercices et des jeux spécifiques à chacune des deux disciplines.

Leçon 1 et 2 : FooSKILL ⇒ Leçon 3 et 4 : BaSKILL ⇒ Leçon 5 et 6 : FooBaSKILL

Lors des mises en train nous vous proposons de suivre cette progression :

Commencer librement. 3-4 min le temps que tous les élèves soient changés (1 ballon par élève)

Exercer les différentes formes de conduite de balle par un « slalom spécial » ou des jeux de réaction à des stimuli.

Rivaliser en répartissant les enfants en 4 groupes et en effectuant une estafette.

Source : <https://www.mobilesport.ch/foobaskill/theme-du-mois-122017-foobaskill/>

Michal Lato, Piero Quaceci, Pascal Roserens

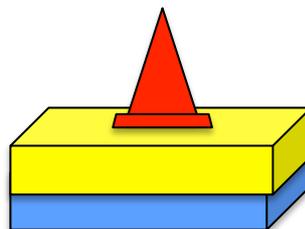
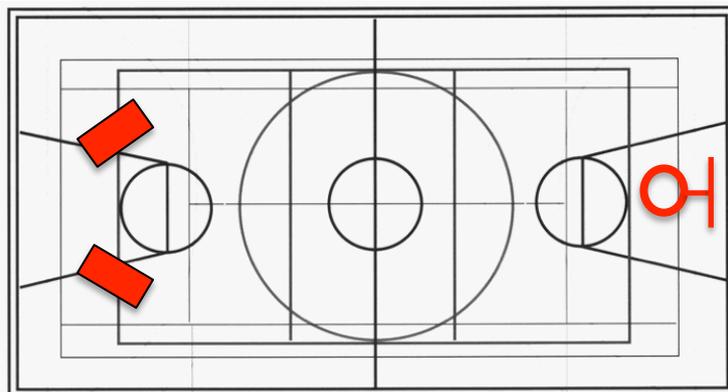
Matériel :

Ballon SkillTheBall - Taille 4 CADEV : Article N°134295 – Prix 39 Frs

Ballon SkillTheBall - Taille 5 CADEV : Article N°50695 -Prix 39 Frs



Terrain de jeu : Le FooBaSKILL se joue dans la longueur d'une salle.



Sur une moitié du terrain sont disposés deux caissons (un élément + un couvercle) sur lesquels se trouve un cône .

Sur l'autre moitié, les joueurs utilisent le panier de basketball

FooSKILL : Exercices

- Travailler le bas du corps de manière ludique
- Arrêter le ballon avec la semelle

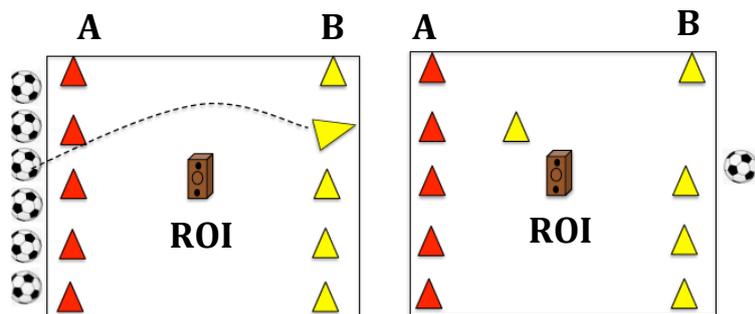


Tour Eiffel

Les chasseurs poursuivent leurs camarades qui conduisent un ballon au pied à travers la salle. Lorsqu'un élève est touché par un chasseur, il doit s'arrêter, prendre son ballon dans les mains, le soulever au-dessus de la tête et écarter les jambes (tour Eiffel). Ses coéquipiers peuvent le libérer en faisant passer leur ballon entre ses jambes. Après une minute, changer les rôles.

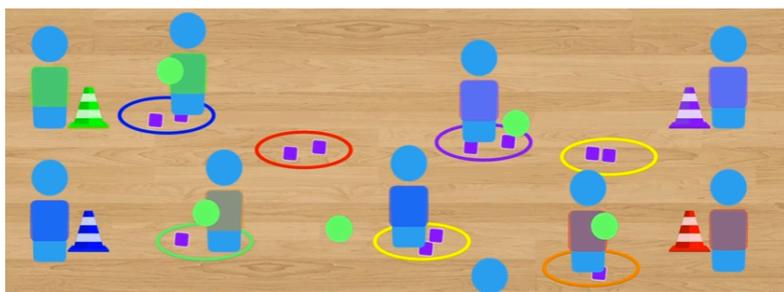
KUBB

L'équipe A commence la partie en shootant ses 6 ballons, de sa ligne de départ, dans l'objectif de renverser les **cônes de base** B. Les cônes renversés par l'équipe A sont ensuite lancés par l'équipe B vers la moitié de terrain A (« **cônes de champ** »).



C'est ensuite à l'équipe B de shooter ses 6 ballons. S'il y a des « cônes de champ », l'équipe B est obligée de les renverser en priorité avant de pouvoir renverser les cônes de base situés sur la ligne adverse. Quand un « cône de champ » est renversé on le sort du jeu.

Une fois que tous les cônes d'une équipe sont renversés, l'adversaire peut s'attaquer au roi avec les balles.

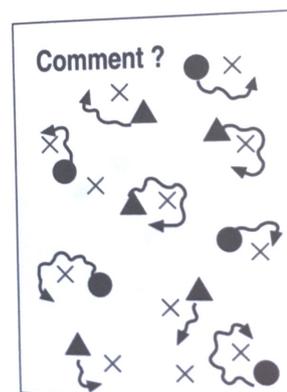


Les bâtisseurs

Les élèves sont répartis en équipe de 2. Pour ramener les divers matériels dispersés dans la salle : l'élève A doit aller dans un cerceau, bloquer avec la semelle la passe adressée par le joueur B. Quand tous le matériel est ramené chaque duo construit son parcours de dribble - slalom.

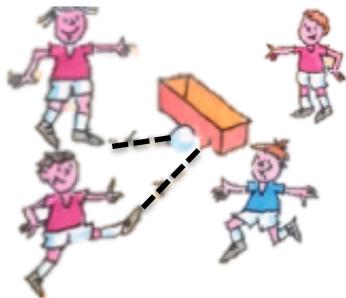
Les quilles

Les joueurs de l'équipe A peuvent abattre la quille dont ils ont réussi à faire le tour. Ceux de l'équipe B peuvent relever une quille tombée dont ils ont fait le tour. Quelle équipe attaquante comptera le plus de quilles à terre à la fin du jeu.



FooSKILL: Jeu

Comprendre et appliquer les règles du FooSKILL : attribution des points



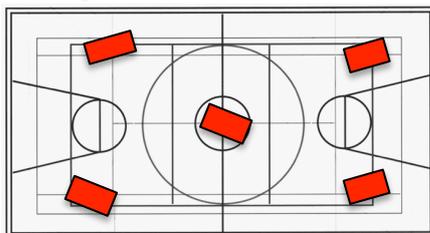
Triangle

Jeu salle entière – éléments de caisson au sol

3 contre gardien avec caisson (360°)

A, B et C se font des passes rapides afin de trouver la faille et de marquer sur le but gardé par D.

Après trois buts, le gardien change sa place avec l'un des attaquants.

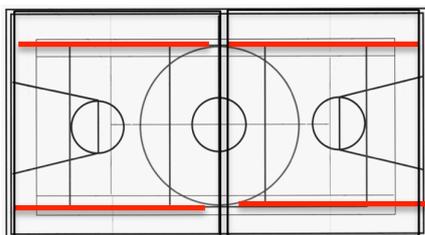


Point marqué : rebond du ballon contre tous les côtés du caisson (360°) et arrêt de la semelle par un attaquant.

Mini Match

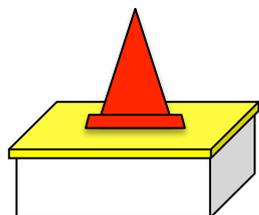
Jeu sur demi-terrains, former quatre équipes.

Chacune des équipes dispose d'une ligne de fond pour marquer des points.

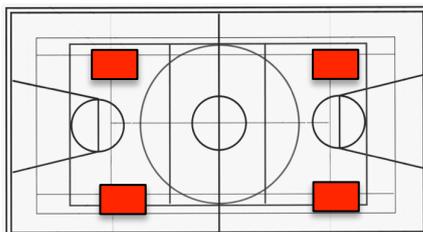


Deux équipes de quatre joueurs s'affrontent balle au pied par moitié de terrain. Après un but, l'engagement se fait au plus vite à l'endroit où le ballon est récupéré par le défenseur.

Point marqué : passe d'un joueur à un coéquipier qui arrête le ballon de la semelle derrière la ligne de fond;



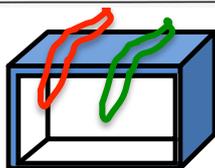
Variante : Jouer avec les caissons et règles du FooSKILL : 1 pt le ballon touche une face du caisson (360°), 2pts rebond du ballon contre tous les côtés du caisson et arrêt de la semelle par un coéquipier ou soi-même, 3pts le ballon fait tomber le cône.



Burner Games :

Jeu sur demi-terrains, former quatre équipes.

Chacune des équipes dispose de deux éléments de caisson posé sur la tranche et de 4 sautoirs.



Point marqué : par l'avant ou l'arrière du caisson.

Lorsqu'une équipe encaisse un but, elle retire un sautoir du but en question. Les éléments de caisson qui n'ont plus de sautoirs sont retirés du terrain, ce qui restreint les possibilités pour l'équipe adverse.

Astuce – les remplaçants

4 équipes sont formées mais seulement 4 joueurs sont sur le terrain.

Le jeu à quatre contre quatre est beaucoup plus intensif, et permet à chaque joueur de toucher la balle et d'avoir une influence plus directe sur le jeu.

⇒ **Les autres élèves de l'équipe sont les remplaçants et il faut définir les changements.**

Numéroter les élèves : le joueur 1 quitte le terrain après 1 minute, le joueur 2 après 2 minutes...

BaSKILL : Exercices

- Travailler le haut du corps de manière ludique
- Déplacements

Chasse aux sautoirs

Demi terrain.

Tous les joueurs ont un ballon et un sautoir qu'ils accrochent à leur short en le laissant dépasser de moitié. Tout en dribblant, ils tentent de dérober les sautoirs des camarades sans perdre le leur. Le jeu se poursuit même si l'on a perdu son sautoir. A la fin, on compte le nombre de «trophées» gagnés. Celui qui a toujours son sautoir reçoit un point supplémentaire.



Variante

Imposer la main qui dribble, varier la taille des terrains, pousser la balle (celui qui la perd doit marquer un panier pour revenir dans le jeu).

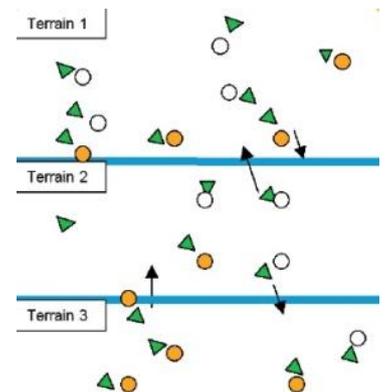
Chasse driblée

La salle est divisée en trois terrains. Au départ, tous les enfants driblent dans le premier terrain et ils essaient, de leur main libre, de pousser les ballons des autres. S'ils y parviennent, ils montent d'un terrain (1 → 2 → 3). S'ils perdent le ballon ou s'ils le prennent à deux mains, ils descendent de terrain (3 → 2 → 1). Les enfants qui poussent un ballon lorsqu'ils sont dans le dernier terrain gagnent une médaille (sautoir) et reprennent le jeu dans le terrain 1.

Ne pas arrêter de dribbler pour toucher.

Variante

Former des équipes : combien de points obtiennent les équipes après 3 minutes ? 3pts s'il on se trouve dans le terrain 3, etc.

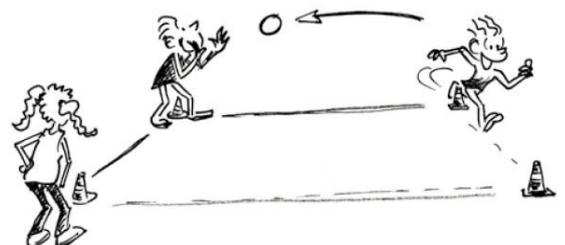


Le Memory dribble

5 cerceaux bleus et 5 cerceaux rouges sont éparpillés dans la salle. A l'intérieur sont posés des objets ou des cartes UNO. Deux équipes (les rouges et les bleues) se déplacent en dribblant et elles essaient de mémoriser les objets/cartes de leurs cerceaux.

Passes à trois

Quatre cônes forment un carré de 3-4m. Trois enfants se placent sur trois coins du carré. **A** fait une passe à **B** et court vers le coin vide. **B** passe à **C** et occupe le nouveau coin vide (celui que **A** a libéré). Le ballon circule en sens inverse par rapport aux joueurs. Passes directes ou avec rebond au sol.



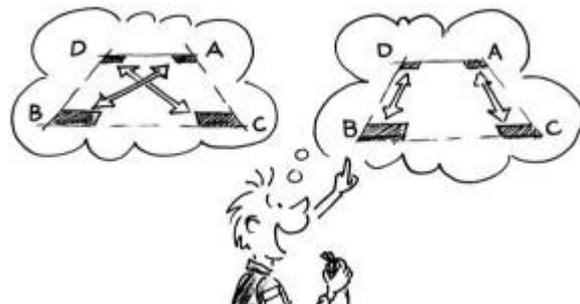
BaSKILL : Jeu

Comprendre et appliquer les règles du BaSKILL : attribution des points

Balle aux rois

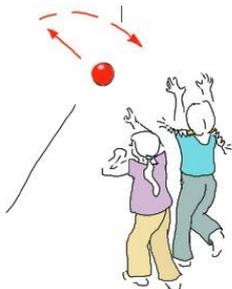
Quatre équipes sur le même terrain, deux matches simultanément. Un point est attribué lorsqu'un roi d'une équipe attrape une balle sur son tapis.

Quatre tapis forment un grand carré. Un roi de chaque équipe y prend place. Au départ, l'équipe **A** joue contre l'équipe **B**, la **C** contre la **D**, sur les diagonales. Un point est marqué lorsque le roi reçoit la balle (le dernier passeur prend sa place). L'engagement se fait près du tapis où a été marqué le point. Au coup de sifflet, le ballon est posé sur le sol et l'enseignant annonce les nouveaux matches, par exemple: **A** contre **C**, sur le côté droit, **B** contre **D** sur le côté gauche. Le jeu reprend aussitôt et l'équipe la plus rapide se saisit du ballon. Les points marqués s'additionnent au fil des manches.



Variante : 2 points si le roi réceptionne le ballon après rebond au mur

Mini Match



Jeu sur demi-terrains, former quatre équipes.

Deux équipes de quatre joueurs s'affrontent, engagement à moitié de terrain.

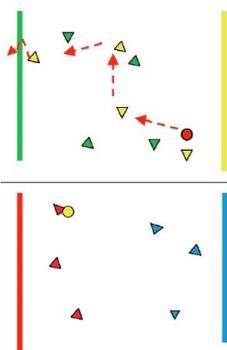
Un but est marqué quant la balle est lancée contre un mur (possibilité d'utiliser les 3 murs) et réceptionnée par un coéquipier. Chaque but vaut 2 points.

Après un but, l'engagement se fait au plus vite à l'endroit où le ballon est récupéré par le défenseur. Changer de mur à chaque point marqué.

Variante

Jouer avec les paniers et règles de but du BaSKILL : 1 pt rebond sur la planche, 2pts rebond sur la planche et réception par un coéquipier, 3 pts paniers.

Ballon derrière la ligne



Jeu sur demi-terrains, former quatre équipes.

Deux équipes de 3-5 joueurs s'affrontent, engagement à moitié de terrain.

Par des passes précises, chaque équipe cherche à amener la balle derrière la ligne de fond du camp adverse.

Ne pas marcher balle en main et ne pas «arracher» la balle des mains.

Le point est marqué quand un joueur reçoit la balle directement d'un coéquipier et qu'il réussit à la poser derrière la ligne. Après un but, l'engagement se fait au plus vite à l'endroit où le ballon est récupéré par le défenseur.

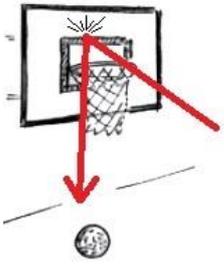
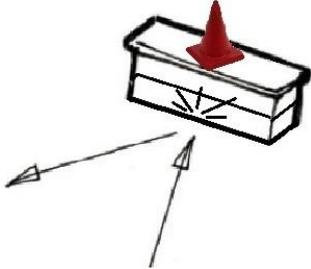
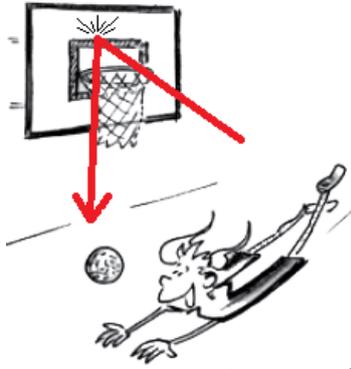
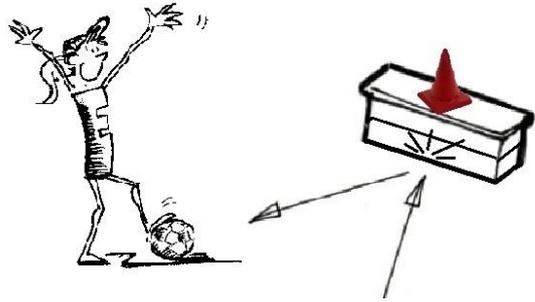
-Astuce - arbitrage -

Pendant que 2 ou 4 équipes s'affrontent, les élèves en pause (ou blessés) s'occupent de l'arbitrage. Selon le nombre d'élèves à disposition, plusieurs fonctions et emplacements sont possibles :

- Arbitre principal au milieu du terrain
- Un juge pour chaque panier (placé sur la ligne latérale) et un pour chaque but (placé dans les coins)
- Un arbitre hors du terrain.

Les juges indiquent le nombre de points marqués avec leurs doigts à l'arbitre principal. Ce dernier annonce à haute voix ce nombre aux deux équipes. L'arbitre hors terrain note le score. Les juges ont également pour tâche de signaler les fautes en levant leur bras.

Attribution des points

Points	BaSKILL	FooSKILL
1	 <p>Le ballon touche la planche du panier et tombe au sol sans toucher l'anneau</p>	 <p>Le ballon touche une face du caisson (360°)</p>
2	 <p>Le ballon touche la planche du panier et est rattrapé par un coéquipier (avec les mains)</p>	 <p>Le ballon touche le caisson et est bloqué avec la semelle par un coéquipier ou soi-même avant qu'il touche une paroi. Remarque : seul un point est attribué si un défenseur stoppe le ballon avant l'attaquant</p>
3	 <p>Le ballon rentre dans le panier</p>	 <p>Le ballon fait tomber le cône</p>
Pas de points	<ul style="list-style-type: none"> • Le ballon touche l'anneau de basketball. • Le ballon est saisi à deux mains par l'adversaire avant qu'il touche le sol (rebond défensif). • Le ballon est rattrapé par le joueur ayant tiré sur la planche. • Le ballon rebondit uniquement sur le rebord de la partie supérieure de la planche avec une trajectoire ascendante. <p>Dans tous les cas, le jeu se poursuit sans interruption.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Le ballon touche la partie supérieure du couvercle du caisson. • Le ballon touche l'angle du caisson et suit une trajectoire ascendante. <p>Dans les deux cas, le jeu se poursuit alors sans interruption.</p> <p>Remarque: Tout autogoal offre un point à l'adversaire.</p> <p> Pour des raisons de sécurité, les tirs n'ont pas le droit de dépasser la hauteur du cône.</p>