





5-6P : Formation : Animation pédagogique EPS : FooBallSkill (mélange entre football et basket)

Composantes visées par le cycle d'apprentissage et évaluation :

5 ^E ANNÉE	6 ^E ANNÉE
<p>... en renforçant ses aptitudes techniques</p> <p>Dribbler et passer</p> <ul style="list-style-type: none"> • Man. 3: broch. 5, pp. 10, 11, 14, 19 et 20 • Fiches 8-10 ans: 61 à 64 et 66 • Évaluation: CM 24/5.4, CM 24/5.8, CM 24/5.24 	<p>... en renforçant ses aptitudes techniques</p> <p>Conduire et contrôler une balle (variantes)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Man. 3: broch. 5, pp. 7, 18 à 22 • Fiches 8-10 ans: 63, 66 à 69 • Évaluation: CM 24/6.7, CM 24/6.28 CM 24/6.4
<p>... en s'impliquant dans l'organisation d'une action collective, cohérente et solidaire</p> <p>Jouer avec un partenaire</p> <ul style="list-style-type: none"> • Man. 3: broch. 5, pp. 11, 14 et 16; broch. 6, p. 3 • Fiches 8-10 ans: 16, 36, 67, 80 et 83 	<p>... en collaborant et en assumant une fonction au sein d'un groupe</p> <p>Jouer en équipe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Man. 3: broch. 5, pp. 22 et 30 • Fiches 8-10 ans: 69, 78 à 80 • Évaluation: CM 24/6.23 - CM 24/6.26

Évaluations possibles après la séquence :

<p>CM24/5.4</p> <p>Effectuer un slalom autour de six piquets en dribblant le ballon...</p>  <p>E R: avec une main en marchant BR: avec changement de main en marchant TBR: avec changement de main en courant</p>	<p>CM24/5.8</p> <p>Effectuer un parcours et terminer en lançant le ballon à une main contre une cible sur un mur distant de 3 mètres...</p>  <p>E R: en dribblant avec une main, en marchant BR: en dribblant avec changement de main, en marchant TBR: en dribblant avec changement de main, en courant</p>	<p>CM24/6.4</p> <p>Effectuer un slalom autour de six piquets en conduisant le ballon avec les pieds...</p>  <p>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</p>	<p>CM24/6.28</p> <p>Effectuer une passe avec les pieds à une distance de 6 mètres entre 2 cônes espacés de 2 mètres.</p>  <p>E R: 5-6 x sur 10 BR: 7-8 x sur 10 TBR: 9-10 x sur 10</p>
--	---	--	---

Échauffement

La salade de balle :

3 sortes de balles (petite balle (mousse), handball/mini-volley et basket) sont réparties équitablement entre tous les joueurs. Chacun porte sa balle et se déplace dans la salle selon le type de balle :

- **Petite balle au pied (football)**
- **Moyenne balle en dribblant**
- **Grande balle en dribblant**

Après le coup de sifflet de l'adulte, chaque enfant dépose sa balle au sol (immobile) et va chercher un autre type de balle avant de se déplacer à nouveau avec le nouveau déplacement.



La chasse à la balle :

3 sortes de balles (petite balle, handball et basket) sont réparties équitablement entre tous les joueurs. Chacun porte sa balle et se déplace dans la salle.

- 1) Les grosses balles attrapent les plus petites :** un joueur avec une petite balle (balle de basket) essaie de toucher un joueur avec un ballon mini-volley qui attrape celui qui a petite balle (mousse). Le joueur touché doit échanger sa balle avec celui qui l'a attrapé. Pendant l'échange, les 2 joueurs ne peuvent pas être touchés. Le but du jeu est de s'emparer du ballon de basket et de le garder jusqu'à la fin du jeu.
- 2) Les petites balles attrapent les plus grosses balles :** le jeu se joue à l'inverse du **1**). Les joueurs doivent par contre se déplacer selon la balle qu'il possède :

- **Petite balle au pied (football)**
- **Moyenne balle en dribblant**
- **Grande balle en dribblant**

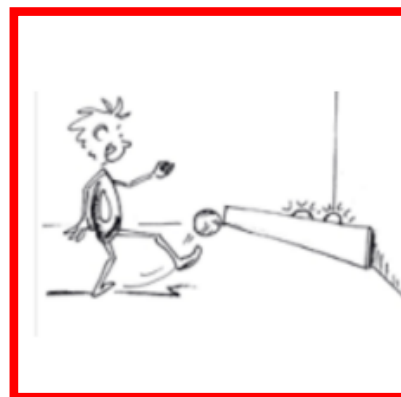
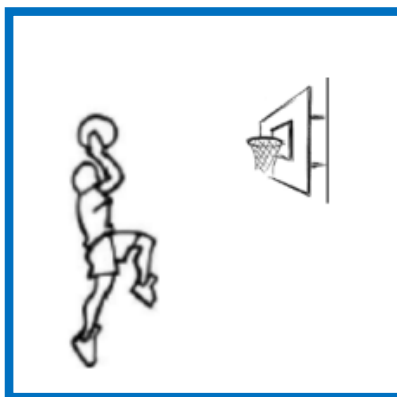
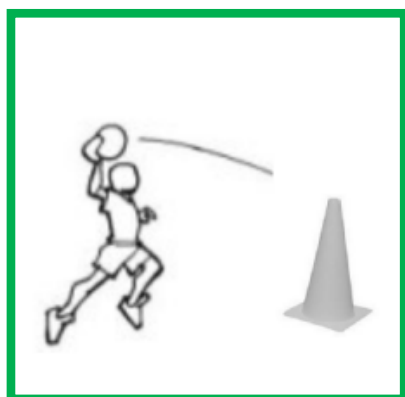


Partie principale :

La quête du but :

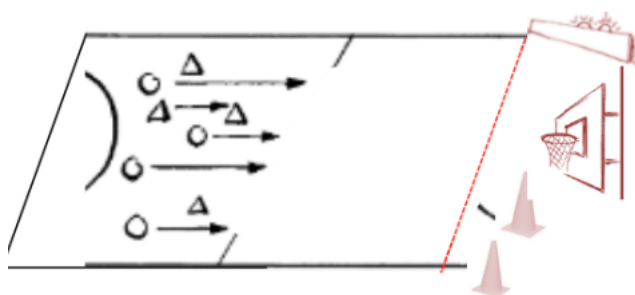
Le jeu se joue dans la longueur de la salle. Une caisse est remplie de ballons de basket, handball et mini-volley.

- **Ballon handball** -> viser les cônes avec un tir à une main
- **Ballon basket** -> marquer un panier de basket.
- **Ballon foot** -> viser le banc retourné avec le pied



Les difficultés des lancers peuvent être adaptés selon le niveau des élèves

L'adulte forme 3 équipes qui vont s'affronter à tour de rôle sur les 3 buts. Tous les enfants jouent à la salade de balle. Lorsque l'enseignant annonce une équipe (« Bleu »), l'équipe en question part en direction des 3 goals et en fonction du ballon qu'ils ont : dribble avec ballons de basket et handball/mini-volley et conduite la balle de foot avec le pied



Arrivés vers une ligne déterminée par l'adulte, les enfants doivent essayer de marquer un goal selon leur ballon. Ils récupèrent ensuite leurs balles et retournent dans la salade de balle.

Combien de buts seront marqués en 5 minutes par chaque équipe ?

Le tournoi de la quête du but :

Quand les élèves ont compris les déplacements et les tirs selon les balles, le maître ajoute des rôles différents de celui du joueur :

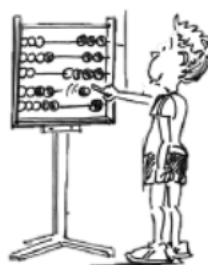
- Le gardien (2-3)



- Les récupérateurs de balle (5-6)

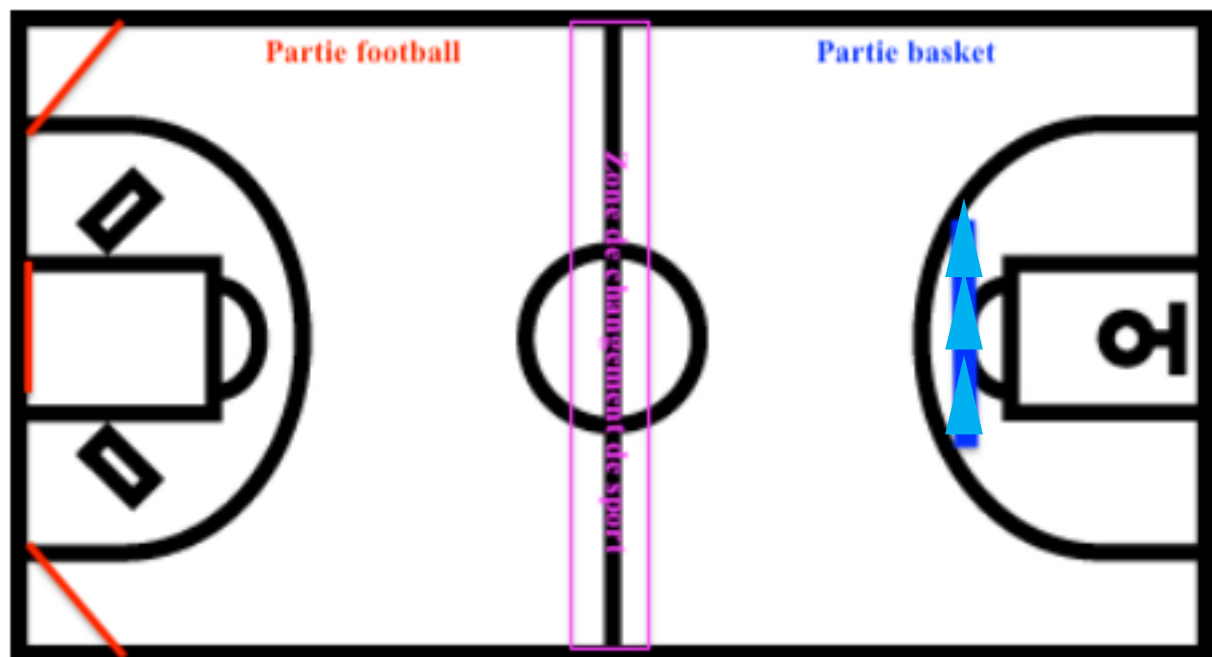


- Les compteurs de points. (3)



3 équipes : 2 équipes qui s'affrontent et 1 équipes qui sont dans les rôles « arbitrage ». Tous les enfants de l'équipe A et B prennent les ballons qui sont dans la zone de départ et se déplacent vers la ligne de tir. Les enfants doivent essayer de marquer face au gardien. Puis ils retournent en passant par l'extérieur vers la zone de départ. Les récupérateurs s'occupent de mettre les ballons dans le chariot pour ensuite les ramener vers la zone de départ. Au bout de 5 min, les compteurs se réunissent et additionnent les points des 3 buts pour chacune des équipes A et B (réf : feuille pour cocher les points)

Le FooBaSkill simplifié :



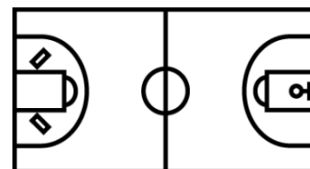
Le jeu se joue dans la longueur de la salle. Les joueurs changent de discipline au niveau de la ligne médiane de la salle de gym. Dans la moitié de terrain **du banc bleu les joueurs doivent dribbler avec la main et tirer sur les cônes** alors **que dans l'autre moitié (où les bancs rouges couchés) les élèves doivent conduire la balle au pied et tirer au pied sur la face du banc**. Les murs font partie intégrante du terrain de jeu. Deux équipes de quatre joueurs s'affrontent. Durant la 1ère mi-temps, une équipe défend le panier de basketball et attaque les buts de football. Puis, en 2ème mi-temps, les équipes inversent les rôles. **Pour marquer un point en Basket : il faut toucher un cône bleu – Pour marquer un point en Football : il faut toucher un banc rouge avec balle au pied.**

Le jeu se joue avec un ballon de mini-volley qui peut être utilisé avec les pieds et les mains.



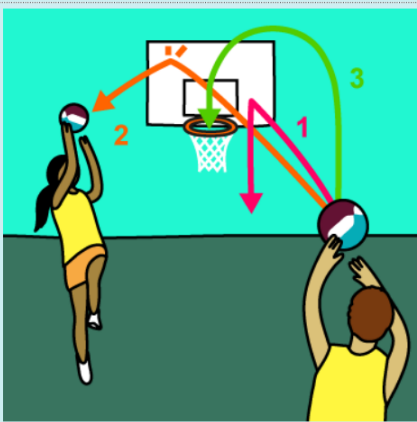
Le FooBaSkill réel :

Terrain de jeu

- Le FooBaSKILL se joue dans une salle de sport.
- Sur une moitié du terrain sont disposés deux caissons (un élément + un couvercle) sur lesquels se trouve un SKILLGoal (voir p. 9) ou un cône pour la pratique du football (FooSKILL).
- Sur l'autre moitié, les joueurs utilisent le panier de basketball (BaSKILL) (voir illustration ci-contre).



Niveau «débutants»

	FooSKILL	BaSKILL
Un point	<ul style="list-style-type: none"> • Le ballon touche n'importe quelle face latérale du caisson (360°). 	<ul style="list-style-type: none"> • Le ballon rebondit sur la planche et tombe au sol, sans avoir touché l'anneau de basketball.
Deux points	<ul style="list-style-type: none"> • Le ballon touche le caisson et est stoppé (amorti) avec la semelle par un coéquipier ou par soi-même avant qu'il touche une paroi ou franchisse la ligne médiane (deuxième intention offensive). <p>Remarque: Seul un point est attribué si un défenseur stoppe (amortit) le ballon avec la semelle avant l'attaquant.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Le ballon rebondit sur la planche, sans avoir touché l'anneau de basketball, et il est saisi à deux mains par un coéquipier avant qu'il tombe au sol (rebond offensif).
Trois points	<ul style="list-style-type: none"> • Le ballon traverse le SKILLGoal (ou renverse le cône). <p>Remarque: Si un adversaire empêche le ballon de traverser le but depuis l'arrière, les trois points sont validés.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Le ballon pénètre dans le panier.
Pas de point 	<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. Remarque: Tout autogoal offre un point à l'adversaire.</p>	<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>
		

Recommandation: Pour simplifier le jeu après un point marqué, notamment avec de jeunes enfants, l'enseignant peut autoriser une première passe sans interception des adversaires, mais qui ne franchit pas la ligne médiane.

Pour aller plus loin : <https://www.mobilesport.ch/foobaskill/theme-du-mois-122017-foobaskill/>



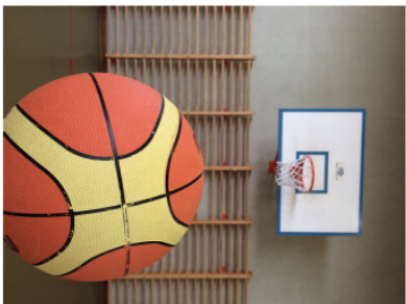
Equipe

.....

Equipe

.....

Mets une **X** dans la colonne de l'équipe si le joueur marque un goal.



Equipe

.....

Equipe

.....

Mets une **X** dans la colonne de l'équipe si le joueur marque un goal.



Equipe

.....

Equipe

.....

Mets une **X** dans la colonne de l'équipe si le joueur marque un goal.