

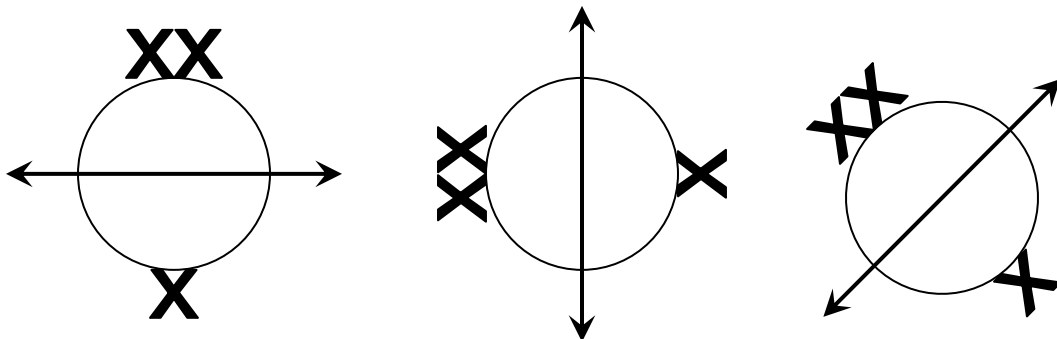
Plan de leçon #17

Objectif de la semaine : L'orientation de l'axe du corridor

L'objectif de cette semaine fait suite à celui de la semaine dernière, il s'agit de l'orientation du corridor.

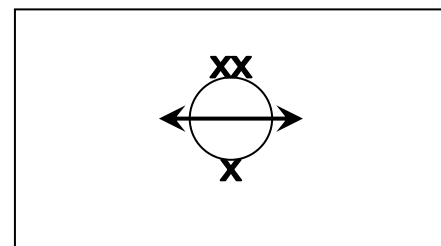
L'utilisation de la position offensive collective du corridor présente de nombreux avantages (tels que décrit dans le *Plan de leçon #16*) et l'un d'eux est qu'elle permet au frappeur de terminer son transfert de poids en faisant un pas après la frappe. Pour réaliser ce transfert de poids, le frappeur doit, par conséquent, frapper le ballon dans un axe particulier, ce qu'on appellera l'axe de frappe ou orientation du corridor.

L'orientation du corridor ou l'axe de frappe est démontré par les flèches dans les images suivantes :



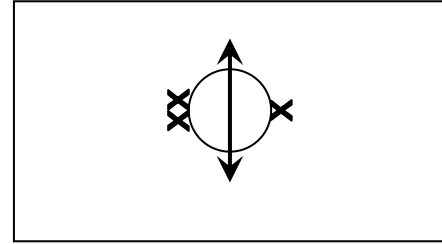
Vocabulaire :

Lorsque le corridor est orienté de façon à donner au frappeur un axe de frappe parallèle au plus grand côté du terrain, on dit alors que la cellule est orientée sur le « **grand axe** ». Voir l'image :



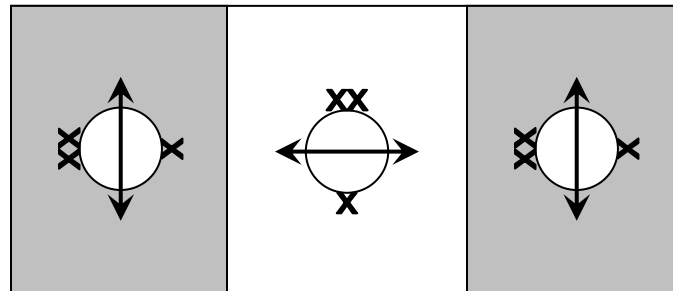
Vocabulaire :

Lorsque le corridor est orienté de façon à donner au frappeur un axe de frappe parallèle au plus petit côté du terrain, on dit alors que la cellule est orientée sur le « **petit axe** ». Voir l'image :



De façon à éviter de se faire piéger par une frappe en prolongation (présenté dans le *Plan de leçon #7*) et d'éviter de frapper le ballon dans les zones à risque (voir *Plan de leçon #9*), il devient alors important de savoir comment orienter le frappeur en positionnant la cellule dans l'axe approprié.

Pour y arriver, l'équipe en possession du ballon doit donc s'orienter en tenant compte de la zone dans laquelle elle se trouve. Le terrain sera donc séparé en trois parties :



Lorsque l'équipe à l'offensive frappe le ballon à partir d'une des zones en gris, elle devra se positionner sur le « petit axe ».

Lorsque l'équipe à l'offensive frappe le ballon à partir de la zone blanche, elle devra se positionner sur le « grand axe ».

Exception :

Il existe une exception à ce concept et elle survient lorsque l'équipe réalise une frappe en prolongation. Dans cette situation, l'orientation du corridor devra se faire de façon à ce que l'axe soit dans la même direction que la frappe de l'équipe qu'elle piège. De cette façon, le frappeur n'aura plus qu'à frapper le ballon directement devant la cellule.

Jeu modifié :

Afin d'encourager les participants à utiliser cette habileté en situation de match, nous vous suggérons d'utiliser le jeu modifié suivant, peu importe l'âge de vos participants.

Le jeu modifié consiste à donner un point bonus à une équipe chaque fois que cette dernière démontre la bonne orientation de corridor pendant le jeu en fonction de sa position sur le terrain. Vous pourrez suggérer à vos élèves de commencer par établir un contrôle à deux joueurs (voir *Plan de leçon #3*) avant de mettre le genou au sol afin de permettre aux joueurs tenant le ballon de se positionner correctement en fonction de leur position sur le terrain.

Chaque fois qu'une équipe réussira à orienter correctement le corridor, cette dernière recevra un point bonus.

De façon à forcer les joueurs à faire les bons choix, vous pourriez interdire à vos élèves de rapporter le ballon au centre du terrain, les équipes devant refrapper le ballon de l'endroit où elles l'attrapent.

BONUS SUPPLÉMENTAIRE : si une équipe exécute une frappe en prolongation et oriente son corridor en fonction de la direction de la frappe, vous pourriez lui donner 2 points bonus au lieu d'un seul.

En travaillant ainsi, l'équipe démontrant la meilleure maîtrise de ce critère recevra davantage de points et sera d'autant plus impliquée dans le jeu que les deux autres. Si vous utilisez ce jeu modifié, afin d'éviter que ce soit toujours la même équipe qui se fait attaquer, nous vous recommandons de bien équilibrer vos équipes et vous suggérons de remettre les points à zéro toutes les deux minutes.

RAPPEL : L'utilisation d'un jeu modifié ne devrait pas se faire pour la totalité du temps alloué au jeu. Vous ne devriez utiliser ce jeu que pour un maximum de 10 minutes si votre activité dure une heure.

Jeu de la semaine

L'homme canon

Quatre joueurs tiennent le ballon en position offensive en formant un corridor. À tour de rôle, les joueurs frapperont le ballon le plus loin qu'ils le peuvent. Trois lignes seront prédéterminées sur le terrain. Lorsqu'un joueur lance à la première ligne; il est un héros! À la deuxième ligne; il est un superhéros et à la troisième ligne; il est Superman!

Le joueur frappant le ballon peut le frapper d'une façon prédéterminée par l'instructeur ou utiliser la technique de son choix et doit prononcer le code avant de lancer : Omnikin à la rescousse!

Consigne de sécurité :

Afin d'éviter les blessures, assurez-vous d'indiquer aux joueurs tenant le ballon de prendre la position adéquate pour tenir le ballon.

Pierre-Julien Hamel
Directeur général FIKB
+1-514-252-3210
info@kin-ball.com

