

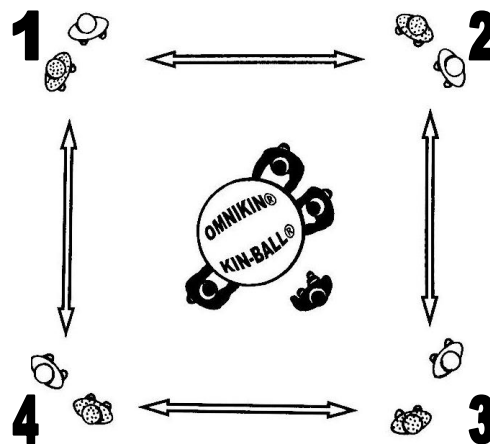
## Plan de leçon #18

### Objectif de la semaine : Défensive de ligne et de coin

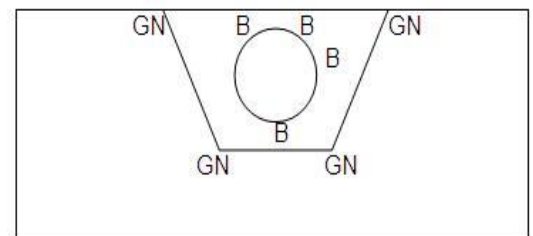
L'objectif de cette semaine en est un important sur la défensive d'équipe lorsque la remise au jeu s'effectue près d'une ligne ou dans un coin.

Vous avez déjà enseigné à vos participants à se positionner en carré autour du ballon, mais garder le carré lorsque le ballon est frappé depuis le bord d'une ligne ou d'un coin est compliqué voire impossible.

Voici donc comment les joueurs en défensive devraient se positionner à partir du carré offensif de base :

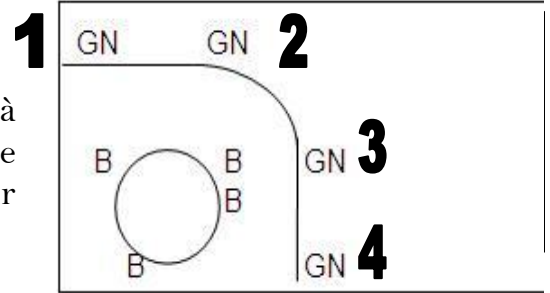


Lors que le ballon est frappé depuis le bord d'une ligne, la position défensive d'équipe se nomme le **trapèze** en raison de la forme que les joueurs prendront autour du ballon.

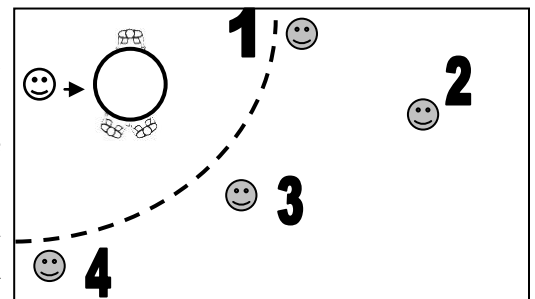


Lorsque le ballon est frappé depuis un coin vous aurez deux options :

La **demi-lune** a l'avantage d'être facile à comprendre et à utiliser en match. Elle offre aussi une bonne répartition des joueurs autour du point de remise au jeu.



La deuxième option se nomme la position en « Y ». Cette façon de se positionner est légèrement plus compliquée, mais donne l'avantage qu'un joueur sera dédié aux frappes de type lobs que le frappeur pourrait effectuer. Cette position prépare aussi très bien l'équipe à effectuer une frappe en prolongation si l'équipe à l'attaque fait l'erreur de frapper vers le centre du terrain.

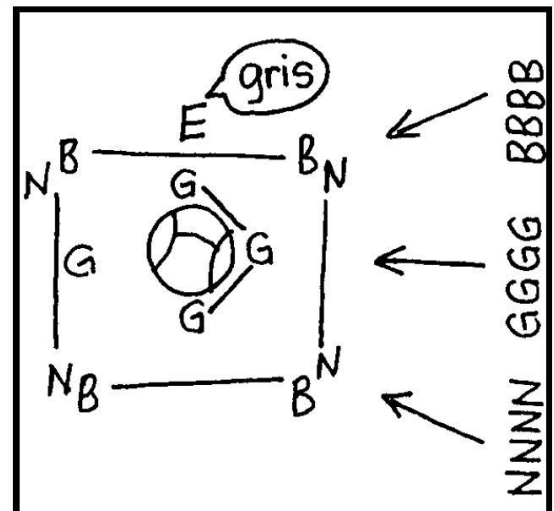


## Éducatif:

De façon à permettre à vos joueurs de bien comprendre et pratiquer ce nouveau positionnement, nous vous suggérons d'utiliser un éducatif qui est en fait le jeu de la semaine du *Plan de leçon #14* : Le Carré magique.

### **Carré magique**

Tous sont regroupés dans des équipes de 4 joueurs. Ils sont placés face à un mur faisant dos à l'entraîneur. Lorsque l'entraîneur nomme la couleur d'une équipe, celle-ci vient immédiatement se placer en position offensive (triangle) et les autres doivent se placer en position défensive (carré). La première équipe à bien se positionner obtient 1 point. Pour ajouter de la difficulté, déplacez le ballon à des endroits différents et ainsi exercez la position demi-lune, en Y



ou autres. Vous pouvez vous référer au « *Manuel d'apprentissage de sport KIN-BALL®* » à la page 11 pour revoir le fonctionnement du carré.

Cette fois, plutôt que de placer le ballon au centre du terrain, vous devrez simplement vous positionner près d'une ligne ou dans un coin. Ainsi, la première équipe qui se positionnera correctement recevra un point avant le début du match. Vous pourrez permettre aux équipes de garder ces points au moment de commencer à jouer.

Au moment où vous appellerez les couleurs, vous pourrez également indiquer aux joueurs quel type de positionnement vous souhaitez qu'ils exécutent. Par exemple, vous pourriez crier « Bleu Y » ou alors « Gris Demi-Lune » et ainsi évaluer la réaction de vos joueurs.

Nous suggérons cet exercice pour tous les groupes d'âge.

### **Jeu modifié :**

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

Le jeu modifié consiste à donner un point bonus à la première équipe qui réussit à adopter la position défensive adéquate. Lorsque le ballon est « mort » (suite à une faute), accorder un point bonus à la première des deux équipes en défensives à se bien positionner autour du ballon et selon si le ballon est au centre, près d'une ligne ou dans un coin.

En travaillant ainsi, l'équipe effectuant le contrôle à deux recevra davantage de points et sera d'autant plus impliquée dans le jeu que les deux autres. 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 à toutes les deux minutes.

Ce jeu modifié est plus efficace si vos participants sont plus jeunes (de niveau primaire).

## *Jeu de la semaine*

### **Le dossard chaud**

Ce jeu de tag qui se déroule en plusieurs manches de 10 à 15 secondes. Séparez d'abord votre groupe en trois équipes et donnez des dossards aux joueurs. Il y aura deux dossards de couleurs différentes ou plus en circulation le but est de toucher un autre joueur pour se débarrasser du dossard. À la fin du décompte les joueurs qui ont le dossard en leur possession verront les deux autres équipes marquer un point chacune. Aussi assurez-vous de leur mentionner que lorsqu'un joueur en touche un autre, il ne peut pas être retouché par ce même joueur. Vous pouvez jouer autant que manches que vous le souhaitez, mais habituellement, les joueurs sont épuisés après 5 minutes.

Ce jeu met l'accent sur le concept d'équipe et montre aux joueurs comment les points sont comptés au sport KIN-BALL®.

Consigne de sécurité :

*De façon à rendre le jeu plus sécuritaire, assurez-vous d'utiliser une ligne comme limite afin d'éviter que les joueurs ne courent trop près des murs et des autres obstacles présents dans les gymnases. Aussi indiquez-leur qu'il est important de regarder où ils vont!*

Merci de votre intérêt pour ce sport, contactez-nous si vous avez quelques questions que ce soit!

Pierre-Julien Hamel  
Directeur général FIKB  
+1-514-252-3210  
[info@kin-ball.com](mailto:info@kin-ball.com)