

Plan de leçon #20

Objectif de la semaine (primaire) :
Améliorer le positionnement défensif

Objectif de la semaine (secondaire) :
La règle du marcher

Pour la première fois, le bulletin comportera deux objectifs différents. Un pour les écoles primaires et l'autre pour les écoles secondaires. Ceci, en raison du fait que la règle du marcher ne s'applique aux joueurs qu'à partir de la 7^e année.

Objectif de la semaine (primaire) : Améliorer le positionnement défensif

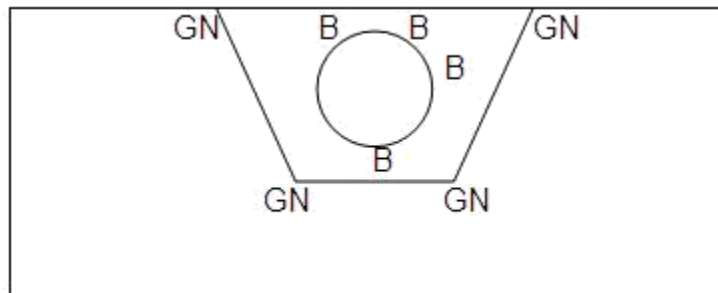
De façon à améliorer l'efficacité de vos joueurs en défensive, l'objectif de cette semaine servira à ajuster la bonne distance que les joueurs doivent avoir par rapport au ballon. Au fur et à mesure que vos joueurs auront pris de l'expérience, vous remarquerez probablement que ces derniers auront tendance à se reculer et à jouer plus loin du ballon que ce que vous leur avez montré au moment de l'initiation. En effet plutôt que de se positionner entre 3 et 4 mètres du ballon, ils auront souvent tendance à se positionner plutôt à 4 ou 5 mètres de celui-ci de façon à éviter de se faire prendre à contre-pied par une frappe lobée. Même si le fait de jouer un carré défensif plus éloigné permet de se prémunir contre les lobs, il n'en demeure pas moins que cela crée littéralement des trous plus grands que les frappeurs peuvent exploiter en effectuant des frappes parallèles au sol.

L'objectif de cette semaine est donc plus un rappel d'une notion de base qu'une nouvelle stratégie qui fera toutefois la différence étant donné que vos joueurs sont maintenant capables de faire des feintes corporelles et savent aussi où trouver les brèches dans les défensives adverses.

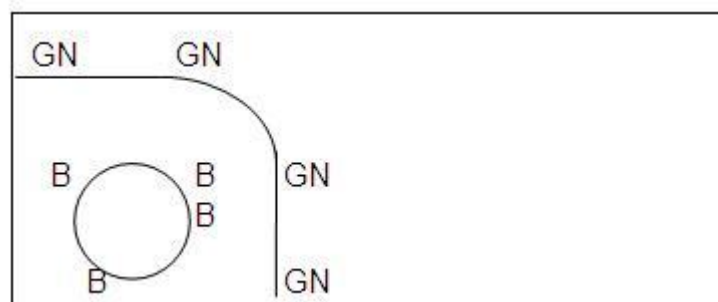
Éducatif:

De façon à permettre à vos élèves de maîtriser complètement cet objectif, nous vous suggérons d'abord de répéter un exercice utilisé lors de l'initiation qui s'appelait le conducteur de camion. En guise de rappel on s'imaginera que le ballon est le moteur du camion, que l'enseignant est le conducteur et que les joueurs en défense sont les roues. À ce moment, assurez-vous de bien positionner vos élèves à la bonne distance, soit entre 3 et 4 mètres. Puis déplacez le ballon dans plusieurs directions afin que le carré le suive et que vos joueurs restent à la bonne distance. Une fois que vous l'aurez fait quelques fois vous pourrez également leur montrer comment se positionner lorsque le ballon est près d'un mur ou dans un coin tel qu'illustré dans les images suivantes :

Près d'une ligne, le positionnement collectif défensif se nomme le trapèze :



Dans un coin, le positionnement collectif défensif se nomme la demi-lune :



Une fois qu'ils auront bien assimilé le positionnement dans toutes les situations, vous pourrez faire un petit jeu avec vos joueurs. D'abord, placez-les en carré au centre du terrain et demandez-leur ensuite de se fermer les yeux et de chanter une chanson. Pendant qu'ils chantent (pour ne pas vous entendre), changez ensuite de place dans le gymnase avant de siffler un coup de sifflet. À ce moment, les joueurs devront ouvrir leurs yeux et se positionner

correctement en fonction de l'endroit où vous vous trouverez avec le ballon. La première équipe à se positionner correctement et à la bonne distance recevra un point. Répétez ensuite l'exercice autant que nécessaire jusqu'à ce que vous jugiez le tout satisfaisant.

Objectif de la semaine (secondaire) : La règle du marcher

Cet objectif se rapporte à un règlement un peu plus complexe pour les joueurs et les arbitres et qui se nomme le marcher. Voici cette règle :

« Lors d'une réception à un ou deux joueurs, il est permis de se déplacer sur le terrain jusqu'à ce que le troisième joueur de la même équipe touche le ballon. Seul le joueur établissant le troisième contact devra conserver un pied de pivot. Si plusieurs joueurs établissent le troisième contact de façon simultanée, tous ces joueurs devront respecter un pied de pivot. »

Jeux modifié :

De façon à permettre à vos joueurs de bien comprendre le règlement et de façon à ce qu'ils adaptent leur façon de jouer, nous vous suggérons d'utiliser le jeu modifié suivant.

La modification à apporter au jeu est relativement simple. En fait, il s'agit de demander aux joueurs de l'équipe devant récupérer le ballon de crier le chiffre représentant leur contact au ballon. Par exemple, le premier joueur à toucher au ballon lors d'une récupération devra crier « UN », le second « DEUX » et le troisième « TROIS ». En procédant ainsi vous aiderez les joueurs à réaliser s'ils doivent ou pas faire attention pour respecter leur pied de pivot.

Si les joueurs de l'équipe récupérant le ballon ne comptent pas de cette façon vous pourrez alors leur donner une faute pour faute d'appellation. Bien sûr, vous pourrez ajuster le niveau de sévérité et donner aux deux quelques secondes pour crier leur numéro après qu'ils aient touché au ballon surtout si, par exemple, ils ont dû faire une glissade pour le récupérer.

En travaillant ainsi, l'équipe démontrant la meilleure maîtrise de ce critère 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.

Vous pouvez également consulter la section des gestes d'arbitrage de votre livre des règlements pour y retrouver le signal associé au marcher.

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

Le Pac-Man

Les joueurs ne peuvent courir que sur les lignes et il est interdit de sauter d'une ligne à l'autre, ce sont les Pac-Man. Un joueur ou l'entraîneur se déplace alors avec le ballon et tente de toucher les Pac-Man, il s'agit du fantôme. Lorsqu'un Pac-Man est touché il devient une roche, il reste alors debout sur place et obstrue la voie empêchant ainsi quiconque de passer. Pour varier, les joueurs touchés peuvent également se transformer en pieuvres et tenter de toucher les Pac-Man qui passent trop près. Ils doivent par contre rester debout sans bouger de leur place.

Consigne de sécurité :

Afin d'éviter les accidents, assurez-vous d'indiquer clairement aux Pac-Man changés en roche ou en pieuvres qu'ils doivent rester debout.

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