

Plan de leçon #22

Objectif de la semaine : Le faux frappeur

L'objectif de cette semaine est l'une des stratégies les plus efficaces et les plus utilisées par les équipes de tous les niveaux, débutantes comme avancées. Elle est à la fois simple et efficace.

Tel que vous le savez peut-être déjà, l'appellation peut être faite par n'importe quel joueur de l'équipe, qu'il soit le frappeur ou non. Pour exécuter la stratégie du faux frappeur, le dernier joueur arrivé au ballon doit faire semblant de frapper puis se baisser pour qu'un autre joueur frappe le ballon à sa place.

Points-clés techniques :

De façon à bien exécuter la stratégie, nous vous suggérons de prendre le temps de bien expliquer les points suivants à vos joueurs.

Le signal :

Pour bien réussir l'exécution du jeu, les joueurs d'une même équipe doivent développer un code ou un signal qui confirmera aux joueurs sous le ballon que le joueur qui fait l'appellation fera une feinte et viendra se positionner sous le ballon. Ce code ou ce signal peut être fait à l'avance ou juste avant la frappe. Par exemple, une équipe qui voudra faire un faux frappeur pourra crier un mot particulier avant que le jeu ne débute, ce qui confirmera aux joueurs de l'équipe en question qu'un faux frappeur est planifié. Un autre exemple plus spontané serait d'avoir le joueur effectuant l'appellation répéter deux fois la couleur : « Omnikin noir noir ».

Le positionnement :

De façon à marquer beaucoup de points en utilisant cette stratégie, le positionnement des joueurs est important. En fait, le lancer exécuté par le joueur faisant le faux frappeur doit avoir une trajectoire opposée ou, à tout le moins, différente de celle qu'aurait eue le lancer s'il avait été effectué



par le joueur faisant l'appellation. C'est très logique, les joueurs en défensive s'attendent à ce que le ballon soit frappé dans une certaine direction d'après la direction d'approche du joueur faisant l'appellation. Si le faux frappeur envoie le ballon dans la même direction, l'effet de surprise est perdu. Conformément au positionnement décrit dans l'image, il faudrait donc qu'en situation de faux frappeur, le joueur avec un astérisque frappe le ballon afin de s'assurer que la direction de la frappe soit bonne. Finalement, mentionnez à vos joueurs que la stratégie du faux frappeur n'est pas efficace lorsque le jeu repart (par exemple suite à un échappé) d'un coin du terrain.

La vitesse d'exécution :

La vitesse à laquelle la stratégie est exécutée est très importante si l'on souhaite réellement surprendre les équipes en défense. Évidemment les premières fois que vos joueurs effectueront cette stratégie ils seront lents et l'équipe désignée aura souvent amplement de temps pour réagir. Plus la vitesse d'exécution est bonne, plus la surprise est grande et meilleures sont les chances de marquer des points.

Jeux modifiés :

Afin d'encourager les participants à utiliser cette habileté en situation de match, vous pouvez utiliser l'un des deux jeux modifiés décrits ci-dessous.

Le **premier** jeu modifié consiste à donner un point bonus à l'équipe chaque fois que l'équipe en possession du ballon effectue un faux frappeur, qu'elle marque un point ou pas. À ce moment, il pourrait y avoir de la confusion puisque tous les joueurs sous le ballon voudront être les frappeurs. Pour résoudre ce problème, nous vous suggérons de faire des paires pour que les joueurs s'y retrouvent. Par exemple, Michel, toutes les fois que tu seras le feinteur, Sophie frappera le ballon à ta place. Jonathan fera de même avec Andréa et vice versa.

Après avoir joué pendant quelques minutes, vous pourrez ensuite mettre l'accent sur les différents points clés techniques tels que la direction du lancer ainsi que la rapidité d'exécution. Vous pourrez alors décider que si la direction du lancer n'est pas appropriée ou bien que la vitesse d'exécution est trop lente, l'équipe ne recevra pas son point bonus.



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.

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

Pour le **second** jeu modifié, vous exigerez de vos joueurs qu'ils exécutent le faux frappeur à tous les coups sauf s'ils sont coincés dans un coin. S'ils n'utilisent pas le faux frappeur, ils recevront une faute pour offensive illégale. Vous pourriez également instaurer la règle suivante : celui qui fait l'appellation ne peut pas frapper.

Dans les premiers moments, vos joueurs seront lents et peut-être pas convaincus que la stratégie soit vraiment très efficace étant donné que les équipes en défense risquent fort d'attraper toutes les frappes. Il sera donc important, lorsque vous ferez la transition vers le jeu normal, de mettre l'accent sur les points clés techniques d'une bonne exécution. Vous pourriez par exemple utiliser le premier jeu modifié suite au second. Plus vos joueurs deviendront habiles à réaliser la stratégie, meilleurs seront les résultats en match. Cette stratégie est une excellente façon de travailler l'esprit d'équipe et la coopération.

De façon à vous assurer que le jeu modifié porte ses fruits, nous vous recommandons à nouveau de vous assurer que les équipes sont équilibrées.

Ce jeu modifié est plus efficace si vos participants sont plus âgés (de niveau secondaire).

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

Tag pâté chinois

Ce jeu se déroule avec trois équipes identifiées avec les dossards. L'entraîneur courra avec sa bouteille de ketchup (ballon) dans le but de toucher les joueurs. Les bleus sont le blé d'Inde. Les noirs le steak et les gris les patates. Lorsqu'un joueur est touché, il doit aller dans le cercle du centre. Pour être libérés, les joueurs doivent avoir tous les ingrédients donc un joueur de chaque équipe, ils se prennent la main et crient « un, deux, trois Pâtés chinois » et ils sont libérés.

Ce jeu met l'accent sur le concept d'équipe

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