

Plan de leçon #23

Objectif de la semaine : L'amorce offensive à deux joueurs

L'objectif de cette semaine est une autre stratégie très efficace et utilisée par les équipes de tous les niveaux, débutants comme avancés. Elle est à la fois simple et efficace.

L'amorce offensive à 2 joueurs consiste à faire tenir le ballon par deux joueurs tandis que les deux autres se placeront et agiront comme s'ils allaient tous les deux frapper. Après avoir fait leur pas d'attaque et à la dernière seconde, l'un des joueurs se baissera sous le ballon et y touchera alors que l'autre le frappera.

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 :

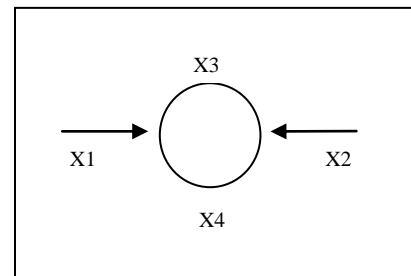
Pour bien réussir l'exécution de la stratégie, les joueurs d'une même équipe doivent développer un code ou un signal qui confirmera lequel des deux joueurs frappera le ballon. Les signaux les plus simples sont les suivants :

- Un joueur fait l'appellation et l'autre frappe
- Le joueur se trouvant dans l'axe de la cellule sera le frappeur

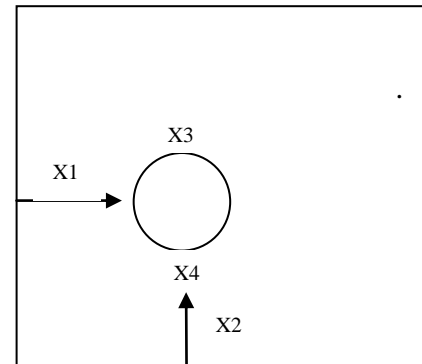
Le positionnement :

Il y a deux façons de réaliser l'amorce offensive à 2 joueurs :

Le sandwich : Les deux frappeurs potentiels se positionneront chacun de leur côté du ballon et seront ainsi face à face. Dans l'image x_3 et x_4 seront les joueurs tenant le ballon alors que x_1 et x_2 effectueront la stratégie. Cette forme d'amorce offensive à 2 joueurs est utilisée lorsque le ballon est immobilisé au centre du terrain.



Le 90 degrés : Les deux frappeurs potentiels se positionneront de façon à former un angle de 90°. Encore une fois x_3 et x_4 seront les joueurs tenant le ballon alors que x_1 et x_2 effectueront la stratégie. Cette forme d'amorce offensive à 2 joueurs est utilisée lorsque le ballon est immobilisé dans un coin ou près d'une ligne. Assurez-vous de mentionner à vos joueurs que x_1 et x_2 doivent se positionner de façon à faire face au centre 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.

Vous pouvez voir par les photos suivantes comment les joueurs doivent être synchronisés pour bien exécuter la stratégie :

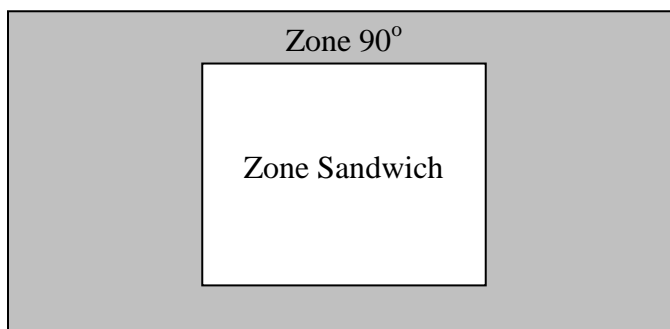
Le Sandwich



Le 90 degrés



De façon à ce que vos joueurs comprennent bien laquelle des deux versions utiliser, vous pouvez reproduire l'image suivante au tableau afin qu'ils puissent bien visualiser les zones.



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 en possession du ballon chaque fois qu'elle effectue une amorce offensive à 2 joueurs, qu'elle marque un point ou pas. À ce moment, il pourrait y avoir de la confusion puisque tous les joueurs voudront soit jouer le rôle du feinteur ou être le frappeur. 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 frappeur, Sophie jouera le rôle du feinteur. 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 le choix de l'amorce appropriée en fonction du positionnement ainsi que la rapidité d'exécution. Vous pourrez alors décider que si le choix de l'amorce n'est pas le bon ou bien que la vitesse d'exécution est trop lente, l'équipe ne recevra pas son point bonus.

Pour les premières minutes où vous demanderez à vos joueurs d'effectuer la stratégie, nous vous suggérons de leur demander de n'utiliser que des lancers poussés afin d'éviter des accidents qui surviendraient à cause d'une confusion entre les joueurs.

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 une amorce offensive à 2 joueurs à tous les coups et qu'ils utilisent celle qui convient en fonction de leur positionnement sur le terrain. S'ils n'utilisent pas la bonne amorce offensive à 2 joueurs, 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 est 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 à la suite du 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.

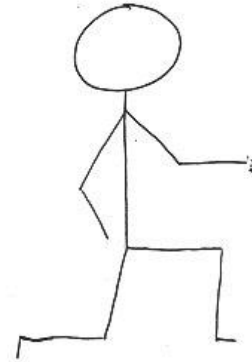
Ce jeu modifié est plus efficace si vos participants sont plus âgés (de niveau secondaire).

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 Toilette

Ce jeu se déroule avec trois équipes identifiées avec les dossards. L'entraîneur courra avec le ballon dans le but de toucher les joueurs. Lorsqu'un joueur se fait toucher, il doit prendre la position toilette (voir l'image). Pour être libéré, il faudra qu'un joueur de son équipe vienne s'asseoir sur son genou et baisse le bras qui est en l'air en faisant le bruit de la chasse d'eau de la toilette qu'on tire. Lorsque le jeu arrête, l'équipe avec le moins de joueurs en position toilette reçoit un point.



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