

Plan de leçon #24

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

Pour faire suite aux stratégies du faux-frappeur et de l'amorce offensive à deux joueurs, l'objectif de ce plan de leçon est une autre stratégie déroutante, très efficace et globalement utilisée par les équipes.

L'amorce offensive à trois joueurs consiste à faire tenir le ballon par un seul joueur tandis que les trois autres se placeront et agiront comme s'ils allaient tous frapper. Après avoir fait leur pas d'attaque et à la dernière seconde, deux joueurs se baisseront sous le ballon et y toucheront alors que le troisième frappera le ballon.

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 trois joueurs frappera le ballon. Les signaux les plus simples sont les suivants :

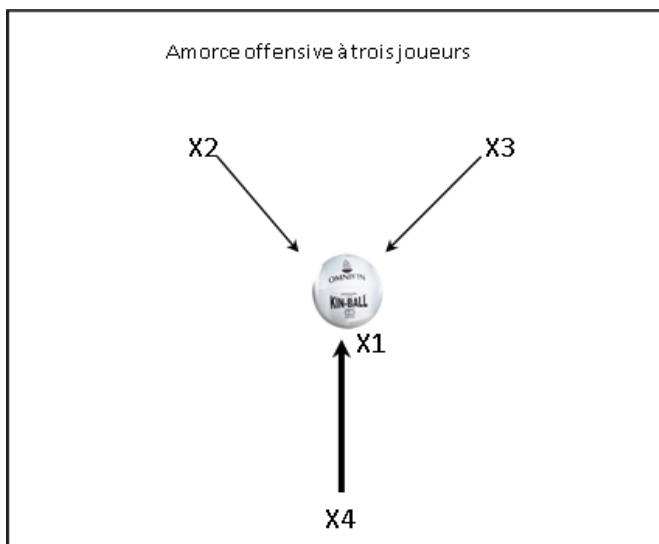
- Placer les joueurs en paires. La paire du joueur qui tient le ballon sera celui qui frappera le ballon.
- Le joueur qui tient le ballon se placera face à un des trois joueurs. C'est celui-ci qui frappera le ballon.

Le positionnement :

- Le joueur qui tient le ballon doit être en mesure de garder le ballon stable et à une bonne hauteur (centre du ballon à la hauteur des épaules du frappeur). Il doit être capable de tenir le ballon avec toutes les parties du corps sous le ballon.
- Avant d'exécuter la stratégie, les joueurs doivent arriver de trois différentes directions pour optimiser la feinte. Avant d'amorcer leur pas

d'attaque, ces trois joueurs doivent tous être positionnés à la même distance par rapport au ballon.

- Cette stratégie est surtout utilisée au centre du terrain.



Voici une illustration de cette stratégie :

- X1 tient le ballon seul et X2, X3 et X4 se positionnent autour du ballon à la même distance.
- Ces derniers exécutent l'amorce offensive vers le ballon. X2 et X3 se penchent sous le ballon et y touchent et X4 effectue le lancer.

Le synchronisme :

Les trois joueurs doivent partir de la même distance, débiter l'approche au même moment et se rendre au ballon à la même vitesse. Ainsi, l'objectif recherché est que les trois joueurs arrivent au même moment au ballon et que le lanceur effectue son lancer que quelques temps après que les deux autres touchent le ballon. Si le synchronisme est bon, la stratégie aura d'autant plus de succès.

Pour avoir une meilleure idée l'amorce offensive à trois joueurs, vous pouvez visionner cette vidéo. Cette stratégie est utilisée à plusieurs reprises durant la vidéo.

Nom du vidéo : Coupe du monde de KIN-BALL® 2009 Masculin

Lien : http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=3sp-bxYtZlw

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 3 joueurs, qu'elle marque un point ou pas. À ce moment, il pourrait y avoir de la confusion puisque tous les joueurs voudront jouer le rôle du frappeur. Pour résoudre ce problème et éviter les accidents, nous vous suggérons de faire des paires pour que les joueurs s'y retrouvent. Par exemple, Michel, à chaque fois que Sophie tient le ballon, c'est toi qui seras le frappeur et vice versa.

Après avoir joué pendant quelques minutes, vous pourrez ensuite mettre l'accent sur les différents points clés techniques tels que le positionnement et le synchronisme. Vous pourrez alors décider que si la frappe a eu lieu trop longtemps après que les deux autres joueurs soient arrivés au ballon, 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 3 joueurs à tous les coups. Si l'équipe en possession du ballon n'utilise pas cette stratégie, vous pourrez alors siffler une faute à l'équipe pour « offensive illégale ».



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

La bombe atomique

Le ballon est une bombe atomique. L'entraîneur envoie le ballon dans les airs et, avec leurs mains, les joueurs doivent garder le ballon dans les airs. Lorsque le ballon touche le sol ou touche un mur, la bombe explose! (L'entraîneur peut siffler un coup ou crier « Boum » pour avertir les joueurs que la bombe a explosé). À ce moment précis, tous les joueurs doivent s'asseoir au sol. Le dernier joueur assis reçoit les effets néfastes de la bombe et par conséquent, obtient une conséquence. Voici quelques exemples de conséquences amusantes: faire le bacon, faire le tour du gymnase en faisant un cri d'amérindien ou faire une imitation d'un animal. Vous pouvez également jouer à ce jeu avec élimination. Le dernier assis est éliminé de la partie.

Consignes de sécurité :

- *Afin de limiter les blessures, il est important de mentionner aux joueurs de garder une bonne distance entre chaque joueur pour éviter les collisions.*
- *Au moment où les joueurs sont assis, demandez-leur de se protéger avec les mains devant dans l'éventualité que le ballon revienne sur eux.*

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