

## Journées cantonales de formation en éducation physique et sportive

« Comment s'adapter aux réalités du terrain »

# 5 et 6 septembre 2017

---

## Atelier 5

### FooBaSKILL

Formateurs : Piero Quaceci et Michal Lato

#### Bref descriptif

Ce jeu a été développé par trois enseignants lausannois d'EPS. Il mélange le football et le basketball dans le but d'améliorer la coordination du haut et du bas du corps. De plus, implicitement, les enfants travaillent et améliorent des éléments tactiques et des habilités propres à ces deux sports, tels que la deuxième intention au football et le rebond au basketball.

Cet atelier est ouvert à tous et répondra aux questions suivantes :

*Je ne connais pas Le FooBaSKILL et j'aimerais découvrir cette activité ludique et modulable.*

Comment introduire cette activité dans la classe? Comment faire participer tous les élèves de manière active et solidaire? Comment les élèves qui ne sont ni footballeurs ni basketteurs peuvent-ils prendre du plaisir?

*Je connais le FooBaSKILL et je viens partager mon expérience.*

Quelles stratégies adopter pour rendre l'activité attrayante? Comment gérer les différences de niveau et comment adapter les règles en fonction du niveau de la classe?

Le FooSKILL et le BaSKILL vous aideront à faire progresser vos élèves afin qu'ils puissent jouer au FooBaSKILL de manière optimale.

*Une courte vidéo de 90 secondes expliquant les règles est disponible sur [foobaskill.com](http://foobaskill.com)*

Venez donc découvrir le football et le basketball sous un autre angle.



Partie 1 : Mise en train et découverte du ballon		
Thème/Tâche/Exercice/Forme de jeu	Organisation	Matériel
<p><b>Les électrons libres</b> : 2 chasseurs ayant le ballon en main dribblent et chassent les électrons libres (sans ballon) à travers la salle. Si un électron est touché, il devient également chasseur. Le nombre de chasseurs augmente au fur et à mesure de l'exercice. Au coup de sifflet de l'enseignant, les chasseurs changent également de sport. Qui sera le dernier ?</p>	Déplacement des élèves dans toute la salle.	Un ballon par élève
<p><b>Réaction aux stimuli</b> : Déplacement de tous les élèves en conduisant le ballon par le pied. A un coup de sifflet les élèves échangent leur ballon avec un camarade. A deux coups de sifflet les élèves changent de sport pour soi-même (de football à basketball, etc.)</p> <p><b>Variante</b> : un coup de sifflet : échange de ballon avec le partenaire faisant l'autre sport (foot-basket), deux coups de sifflet : changement de sport pour soi-même</p>	Déplacement des élèves dans toute la salle.	Un ballon par élève
<p><b>Les chasseurs</b> : 1/4 des élèves sont les chasseurs. Ils chassent en dribblant (le ballon en main) les camarades qui conduisent le ballon par le pied. Ils doivent les toucher avec une main tout en dribblant. Une fois qu'un élève est touché, les rôles s'inversent.</p> <p><b>Variante</b> : Idem, chaque demi-terrain est défini par un sport à pratiquer, soit basketball ou football. Au coup de sifflet, les sports s'inversent de terrain.</p>	Déplacement des élèves dans toute la salle.	Un ballon par élève
<p><b>Jeu des ligues</b> : Chaque rectangle du terrain de volley représente une ligue (A, B, C). Si la balle d'un élève sort des lignes, il doit jouer dans la ligue inférieure (ligue B par exemple). Lorsqu'un joueur gagne dans la ligue inférieure, il peut remonter dans la ligue supérieure. Chaque élève doit protéger son ballon tout en touchant celui de l'autre.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>On joue uniquement au basketball durant 2'</li> <li>On joue uniquement au football durant 2'</li> <li>On joue aux deux sports : l'enseignant siffle le changement de discipline toutes les 15 secondes durant 2'</li> </ul>	Déplacement des élèves.	Un ballon par élève
<p><b>Coordination fine par deux</b> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Un élève fait la passe par le haut et l'autre par le bas. Quand l'enseignant siffle, changement de rôle (haut/bas). Variante : un ballon avec rebond ; un ballon à la vertical pour soi-même et l'autre à l'horizontal.</li> <li>Un élève garde la balle dans la main et l'autre garde la balle au pied (passe de la semelle). Ils essaient de faire la passe en même temps. Variante : coup du pied</li> <li><b>Tous ces exercices peuvent être exécutés contre le mur</b></li> </ul>	En position face à face, distance env. 2 mètre.	Un ballon par élève
Partie 2 : BaSKILL- introduction aux règles		
<ul style="list-style-type: none"> <li>Niveau scolaire</li> <li>Niveau expert</li> </ul> <p><b>Conseils pédagogiques</b> : donner un handicap au bon(s) basketteur(s). Exemple : le panier marqué est valable en fonction de sa distance de tir. L'équipe adverse choisit à qui elle donne cet handicap.</p>		
Partie 3 : FooSKILL- introduction aux règles		
<ul style="list-style-type: none"> <li>Niveau scolaire</li> <li>Niveau expert</li> </ul> <p><b>Conseils pédagogiques</b> : donner un handicap au bon(s) footballeur(s). Exemple : interdiction de marquer deux fois de suite dans le même but. L'équipe adverse choisit à qui elle donne cet handicap.</p>		
Partie 4 : FooBaSKILL- introduction aux règles		
<ul style="list-style-type: none"> <li>Niveau scolaire</li> <li>Niveau expert</li> </ul> <p><b>Conseils pédagogiques</b> : donner un handicap au bon(s) joueur(s). Voir ci-dessus ; une vidéo expliquant les règles en 90 secondes est disponible sur <a href="http://foobaskill.com">foobaskill.com</a></p>		
<p><b>Conseils pédagogiques</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Adapter et moduler les règles en fonction de la classe (niveau scolaire-expert), en fonction de l'élève (donner un handicap), en fonction de la compétence (exemple : jouer uniquement avec la règle des deux points pour accentuer la coopération entre les pairs)</li> <li>Afin d'occuper le plus d'élèves : <ul style="list-style-type: none"> <li>Travailler sur des demis terrains de jeu avec des joueurs en appui sur la ligne médiane</li> <li>Travailler avec des appuis extérieurs</li> <li>Faire des équipes de 8 élèves et travailler par bloc, type hockey sur glace pour les matchs</li> <li>Utiliser les élèves pour l'arbitrage</li> </ul> </li> </ul>		

# FooBaSKILL



Le FooBaSKILL est une nouvelle discipline qui a été développée par trois enseignants suisses d'éducation physique et sportive. Cette dernière met en pratique les attributs du football et du basketball, et se joue avec le ballon innovateur SKILLTheBall qui est composé d'une texture football et basketball.

Les règles du jeu ont été minutieusement réfléchies afin d'améliorer chez l'enfant : 1) les cinq capacités de coordination (orientation, rythme, différenciation, réaction et équilibre) 2) la 2ème intention offensive et l'organisation défensive au football 3) les rebonds offensifs et défensifs au basketball 4) la créativité 5) la capacité de marquer des points 6) la stimulation cognitive.



## RÈGLES DE BASE

La spécificité du FooBaSKILL se trouve dans l'alternance du travail du bas du corps (football) et du haut (basketball). Les joueurs changent de discipline au niveau de la ligne médiane du terrain de jeu.

### TERRAIN DE JEU

La moitié du terrain est équipée de deux buts de football, constitués de deux éléments supérieurs d'un caisson de gymnastique. Sur ces derniers, se trouve un cône ou un but FooBaSKILL. Dans l'autre moitié, se trouve un panier de basketball. Les murs de fond et latéraux font partie intégrante du terrain de jeu. Les joueurs peuvent donc utiliser ces derniers pour faire rebondir le ballon.

Deux équipes de quatre joueurs s'affrontent. Durant la 1ère mi-temps, une équipe attaque les buts de football et défend le panier de basketball. Puis, en 2ème mi-temps, les équipes inversent les rôles. Les règles de base sont identiques à celles du football et du basketball.

### ENGAGEMENT

L'engagement du début de match et de la mi-temps se fait au milieu de terrain par l'équipe en position défensive au basketball, balle à la main. Chaque équipe est dans son camp.

### FAUTES

- Lors d'une faute, le jeu continue à l'endroit où la faute a été commise.
- Lors d'une faute, le joueur pose le ballon au sol avec une main au minimum et le jeu redémarre instantanément par une passe.
- Lors d'un tir au football dont l'intention est de faire tomber le cône ou de marquer un but, le ballon ne peut pas dépasser la hauteur de ces éléments. Si cela arrive, une faute est commise.
- Les tacles au FooBaSKILL sont interdits.
- Une faute est commise si le ballon touche le plafond et tous types d'engins suspendus.
- Une faute est commise si le ballon rebondit sur le rebord de la planche de basketball, sur l'arrière de la planche, ainsi que sur la structure métallique supportant le panier de basketball.

Une courte vidéo expliquant les règles est disponible sur [foobaskill.com](http://foobaskill.com).



	 FOOTBALL	 BASKETBALL
<b>1 PT.</b>	Le ballon touche la partie inférieure de tous les côtés du caisson. Les joueurs peuvent marquer à 360 degrés autour du caisson.	Le ballon rebondit sur la planche et touche le sol, sans avoir touché l'anneau du panier.
<b>2 PTS.</b>	Le ballon touche le caisson et est stoppé (amorti) avec la semelle par un coéquipier ou soi-même avant qu'il franchisse la ligne médiane (2ème intention offensive). Uniquement 1 point est marqué si un défenseur stoppe (amorti) avec la semelle le ballon avant l'attaquant.	Le ballon rebondit sur la planche, sans avoir touché l'anneau du panier et il est saisi et bloqué à deux mains par un coéquipier avant qu'il touche le sol (rebond offensif basketball).
<b>3 PTS.</b>	Le ballon fait tomber le cône ou rentre dans le but FooBaSKILL.	Le ballon rentre dans le panier.
<b>0 PT.</b>	<b>AUCUN POINT N'EST DONNÉ, SI:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Le ballon touche la partie supérieure du caisson. Le jeu continue sans interruption.</li> </ul> <b>REMARQUE:</b> Pour tout autogoal, 1 point est attribué à l'adversaire.	<b>AUCUN POINT N'EST DONNÉ, SI:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Le ballon touche l'anneau durant le tir. Le jeu continue sans interruption.</li> <li>• Le ballon rebondit sur l'arrière de la planche, sur le rebord, ainsi que sur la structure métallique supportant le panier de basketball. Une faute est commise.</li> <li>• Le ballon est saisi et bloqué à deux mains par l'adversaire avant qu'il touche le sol (rebond défensif basketball). Le jeu continue.</li> </ul>
<b>APRÈS UN POINT MARQUÉ:</b> L'engagement se fait au plus vite à l'endroit où le ballon est récupéré par le défenseur. Le joueur pose le ballon au sol avec une main au minimum et le jeu redémarre instantanément par une passe.		
<b>RECOMMANDATION:</b> Afin d'exploiter d'une manière optimale les propriétés du SKILLTheBall, il est important de gonfler le ballon selon la consigne imprimée sur celui-ci: 0.33-0.36 barr/4.8-5.2 psi. Voir illustration à gauche.		