

BaSKILL

Jouer est la priorité de cette deuxième leçon: les élèves développent les bases du BaSKILL, en particulier les rebonds offensifs et défensifs.

Conditions cadres

- Durée de la leçon: 90 minutes
- Tranche d'âge: 8-20 ans
- Degrés scolaires: primaire (dès 5H), secondaires I et II
- Niveaux de progression: débutants et avancés

Objectifs d'apprentissage

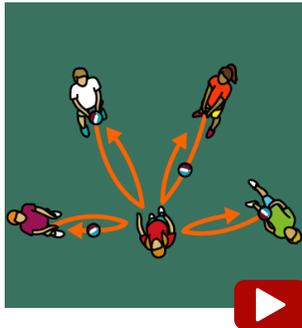
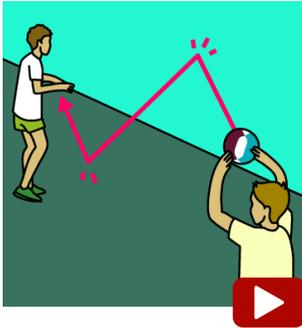
- Travailler le haut du corps de manière ludique.
- Lancer le ballon, jouer en équipe, capter les rebonds offensifs et défensifs.
- Comprendre et appliquer les règles du BaSKILL.

Remarques

- Connaître le [règlement du FooBaSKILL](#).
- Adapter les jeux et les durées indiquées selon le niveau du groupe.



	Thème/Tâche/Exercice/Forme de jeu	Organisation/Illustration	Matériel
Mise en train	5' Pac-Man Deux chasseurs dribblent un ballon de la main et poursuivent leurs camarades (sans ballon). Tous se déplacent uniquement sur les lignes de la salle. Lorsqu'un élève est touché de la main par un chasseur, il doit aller chercher un ballon vers l'enseignant et devient à son tour chasseur. Qui sera le dernier élève libre? Plus difficile <ul style="list-style-type: none"> • Dribbler seulement de la main faible. 	Pour éviter les blessures, les élèves effectuent cet exercice d'abord en marchant. Ce jeu d'échauffement permet d'équiper tous les élèves avec un ballon pour la suite de la leçon. 	<ul style="list-style-type: none"> • Un SKILLTheBall par élève
	6' Rounds Par deux. Un élève dribble de la main et attaque, son partenaire conduit le ballon au pied et défend. Combien de fois l'attaquant touchera-t-il le ballon adverse avec son pied? Après 30 secondes, inverser les rôles. Changer ensuite d'adversaire (par exemple: un vainqueur contre un vainqueur et un perdant contre un perdant du round précédent). Trois rounds avec pause entre les rounds.	Pour optimiser l'espace à disposition et limiter la vitesse des déplacements (risque de collision), la classe est divisée en deux groupes qui évoluent chacun sur une moitié de salle. 	<ul style="list-style-type: none"> • Un SKILLTheBall par élève
	6' Power With Skill (gainage avec ballon) En appui facial sur une main, dribbler un ballon de l'autre main. <ul style="list-style-type: none"> • Main droite (30 secondes, suivie d'une pause de 30 secondes). • Main gauche (30 secondes, suivie d'une pause de 30 secondes). • Le plus de changements de main possible en 30 secondes. Plus facile <ul style="list-style-type: none"> • Sur les genoux. • En position assise pour les plus jeunes élèves. 	En cercle. 	<ul style="list-style-type: none"> • Un SKILLTheBall par élève

	Thème/Tâche/Exercice/Forme de jeu	Organisation/Illustration	Matériel	
Partie principale	<p>10' Visionary (vision périphérique)</p> <p>Par groupes de cinq à six joueurs. Un élève sans ballon, les autres avec un ballon placés sur un arc de cercle de 180° face à lui. L'élève au centre attrape et renvoie le ballon lancé aléatoirement par ses camarades.</p> <p>Un seul ballon en mouvement (collaboration entre les lanceurs)! Changer les rôles après 30 secondes (dans le sens des aiguilles d'une montre).</p>	<p>Cet exercice améliore la perception, la vision périphérique et la collaboration.</p> <p>Pour éviter les blessures, les élèves effectuent d'abord des passes avec rebond au sol. Ce n'est que dans un deuxième temps qu'ils réalisent des passes directes à deux mains depuis le bas et sans force.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Un SKILLTheBall par élèves (sauf l'élève au centre)
	<p>8' Crazy Wall (folie murale)</p> <p>Deux équipes de huit joueurs au maximum s'affrontent dans une salle. A l'exception du pas en étoile, les déplacements avec le ballon sont interdits. Chaque passe contre la paroi réussie rapporte un point (voir combinaisons ci-dessous). Un seul rebond au sol est autorisé lors d'une passe; en cas de double rebond, l'équipe qui a touché le ballon en dernier est pénalisée et le remet à l'adversaire. Quelle équipe comptabilisera en premier cinq ou dix points (en fonction du niveau)?</p> <p>Combinaisons possibles</p> <ul style="list-style-type: none"> • Paroi-coéquipier • Paroi-sol-coéquipier • Sol-paroi-coéquipier • Sol-paroi-sol-coéquipier 	<p>Sensibiliser les élèves à l'espacement entre eux en situation d'attaque.</p> <p>Attention aux contacts entre les joueurs à proximité des parois.</p> <p>Avec une classe de 20 élèves: cinq contre cinq par demi-terrain.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Un SKILLTheBall • Plusieurs jeux de chasubles
	<p>10' Magic Board (planche magique)</p> <p>Deux équipes de sept joueurs au maximum s'affrontent dans une salle (sans les lignes latérales et de fond). Elles doivent effectuer au moins cinq passes avant de pouvoir marquer des points contre la planche de leur choix selon les règles du BaSKILL (à l'exception des trois points).</p> <p>Attribution des points</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un point: planche + sol • Deux points: planche + rebond offensif • Pas de point: <ul style="list-style-type: none"> – planche + rebond défensif (le jeu se poursuit) – contact avec l'anneau du panier <p>Règles</p> <ul style="list-style-type: none"> • Passe au sol autorisée. • Un seul rebond au sol autorisé lors d'une passe. En cas de double rebond, l'équipe qui a touché le ballon en dernier est pénalisée et le remet à l'adversaire. • Dribble et marcher interdits. Pas en étoile autorisé. <p>Plus facile</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jouer avec toute la paroi derrière le panier en lieu et place de la planche. 	<p>Les élèves comptent leurs passes à haute voix.</p> <p>Avec une grande classe, jouer sur un demi-terrain et un panier.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Un SKILLTheBall • Plusieurs jeux de chasubles • Deux paniers de basketball

	Thème/Tâche/Exercice/Forme de jeu	Organisation/Illustration	Matériel
Partie principale	<p>10' Tchoukball</p> <p>Deux équipes de sept joueurs au maximum s'affrontent sur un terrain selon les règles du BaSKILL (dribble et utilisation des parois). Elles peuvent tirer sur les deux planches, mais au maximum trois fois de suite sur la même (les deux équipes confondues). Dans le cas contraire, le ballon est remis à l'équipe adverse.</p> <p>Attribution des points (règles du BaSKILL, à l'exception des trois points)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un point: planche + sol • Deux points: planche + rebond offensif • Pas de point: <ul style="list-style-type: none"> – planche + rebond défensif (le jeu se poursuit) – contact avec l'anneau du panier 	<p>Après un point marqué ou une faute sifflée, les élèves doivent toucher le sol avec le ballon. Ce geste informe les autres joueurs que le jeu reprend.</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Un SKILLTheBall • Plusieurs jeux de chasubles • Deux paniers de basketball
	<p>30' BaSKILL</p> <p>Deux équipes de quatre à cinq joueurs s'affrontent sur un terrain selon les règles du BaSKILL (niveaux «débutants» ou «avancés»). Elles défendent le panier de leur camp et attaquent sur celui de la moitié de terrain adverse. Le retour en zone est autorisé.</p>	<p>Pour disposer d'équipes équilibrées, aligner les élèves selon leur niveau au basketball, puis les numéroter en fonction du nombre d'équipes.</p> <p>Placer quatre élèves en pause dans chaque coin de la salle pour l'arbitrage.</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Un SKILLTheBall • Plusieurs jeux de chasubles • Deux paniers de basketball
Retour au calme	<p>4' Permettre aux élèves de donner un retour d'informations sur cette nouvelle discipline.</p>		