

# Leçon: «A la découverte du roundnet»

Cette double leçon d'introduction met l'accent sur la découverte du roundnet. Les participants acquièrent les bases en jouant et développent la compréhension du jeu grâce à des réflexions ciblées.

## Conditions cadres

- Durée de la leçon: 90 minutes
- Années scolaires: 9H-11H (cycle 3)

## Objectifs d'apprentissage

- Nommer trois règles de jeu ou plus.
- Expliquer trois manières de marquer des points.
- Connaître une tactique pour marquer des points et l'appliquer dans le jeu.

	Durée	Tâche/Exercice/Forme de jeu
Mise en train	5'	<b>Introduction</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Présenter le roundnet (<a href="#">vidéo</a>).</li><li>• Expliquer brièvement les différents termes: le roundnet est le nom officiel du sport; Spikeball, Rashball, Bam-ball, etc. sont utilisés à tort comme synonymes, car ce sont des noms de commerces produisant du matériel de roundnet.</li><li>• Questionner les participants: Qui connaît le roundnet? Qui a déjà joué au roundnet?</li></ul> <b>Matériel:</b> Un ordinateur portable, évent. beamer
	10'	<b>Echauffement: Estafette «montage»</b> <p>Deux ou plusieurs équipes, toutes placées derrière la ligne de fond, s'affrontent lors d'une estafette. En face, à une distance de 20 mètres environ, sont déposés les éléments du filet de roundnet. A tour de rôle, les joueurs courent vers les éléments du filet, en prennent un et l'amènent au départ. Les joueurs en attente commencent à monter le filet avec les parties à leur disposition. Quelle équipe réussit à monter son filet le plus rapidement?</p> <b>Plus difficile</b> <p>Sur le trajet, les joueurs se font des auto-passes. Si la balle tombe, ils reviennent au départ du tronçon (aller ou retour) avant de repartir.</p> <b>Remarque:</b> Avant l'estafette, l'enseignant monte une fois le filet devant les joueurs (éventuellement). <b>Matériel:</b> Filets et leurs éléments, une balle par groupe (évent.)
Partie principale	10'	<b>Forme de jeu I: Rattraper et lancer</b> <p>Quatre joueurs par filet. L'échange débute toujours de la position de base par un tir sur le filet.</p> <p>1<sup>re</sup> touche de balle: rattraper, lancer 2<sup>e</sup> touche de balle: rattraper, lancer 3<sup>e</sup> touche de balle: rattraper, lancer (sur le filet)</p> <b>Remarques</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Si la balle touche l'arceau, rebondit deux fois sur le filet ou tombe sur le sol → faute.</li><li>• Trois touches de balle au maximum.</li><li>• L'équipe en possession de la balle ne doit pas être gênée par l'équipe en défense.</li><li>• L'équipe qui gagne l'échange obtient le droit de servir.</li></ul> <b>Matériel:</b> Un filet, une à deux balles pour quatre joueurs
	5'	<b>Réflexion</b> <p>Par deux, effectuer une petite boucle en trottinant et discuter des questions suivantes:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Quel est l'objectif du jeu?</li><li>2. Quel est l'objectif de l'équipe en attaque?</li></ol> <p>(voir «<a href="#">Questions de réflexion: B1-2</a>»)</p> <p>Si les joueurs n'ont pas encore compris toutes les règles ou les objectifs du jeu, l'enseignant les explique une nouvelle fois. Quand les joueurs ont compris le jeu, recommencer une partie et leur donner la mission de compter les points.</p> <b>Matériel:</b> Event. questions notées sur le tableau blanc ou sur des billets; tableau blanc pour consigner les réponses
	10'	<b>Forme de jeu II: Rattraper, passer et frapper</b> <p>Quatre joueurs par filet. L'échange débute toujours de la position de base par une frappe sur le filet.</p> <p>1<sup>re</sup> touche de balle: rattraper, passer 2<sup>e</sup> touche de balle: rattraper, passer 3<sup>e</sup> touche de balle: rattraper, frapper (sur le filet)</p> <b>Remarques</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Règles identiques à la forme de jeu I «Rattraper et lancer».</li><li>• Nouveau: la balle d'attaque est frappée sur le filet au lieu d'être lancée.</li></ul> <b>Matériel:</b> Un filet, une à deux balles pour quatre joueurs

	Durée	Tâche/Exercice/Forme de jeu
Partie principale	10'	<p><b>Réflexion</b></p> <p>Par deux, effectuer une petite boucle en trotinant et discuter des questions suivantes:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Quelle est la meilleure stratégie pour marquer le maximum de points?</li> <li>2. A quoi servent les passes entre coéquipiers?</li> <li>3. Quelle technique permet de réussir les passes les plus efficaces?</li> </ol> <p>(voir «<a href="#">Questions de réflexion: B3-4 et PA2</a>»)</p> <p>→ Collecter les réponses et les discuter en plénum.</p> <p>En s'appuyant sur les réponses et remarques des joueurs, faire le lien avec la séquence de jeu et montrer la pertinence des exercices. Exemple: si nous voulons frapper la balle sur le filet de manière à ce que l'équipe adverse ne la rattrape pas, il faut ouvrir des espaces. Pour ouvrir des espaces, nous devons jouer la balle vers le centre du filet ou au-dessus du filet. Pour jouer la balle au centre du filet, il faut que nous fassions des passes précises).</p> <p><b>Matériel:</b> Event. questions notées sur le tableau blanc ou sur des billets; tableau blanc pour consigner les réponses.</p>
	5'	<p><b>Pause boisson</b></p>
	10'	<p><b>Exercice: Passes créatives</b></p> <p>Par deux, face à face. Les joueurs exercent plusieurs variantes de passes en suivant cet ordre:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Au-dessus de la tête</li> <li>2. Au-dessous de la tête</li> <li>3. De côté</li> <li>4. En arrière</li> </ol> <p>Pour chaque variante, le joueur commence avec sa main dominante. Pour cela, il effectue une auto-passe avant de passer la balle avec un bref contact de la main à son partenaire. Par la suite, les variantes de passes peuvent être réalisées après un lancer préalable du partenaire. L'étape suivante consiste à effectuer des passes via le sol ou à les enchaîner directement. Pour terminer, le joueur change de main en suivant la même progression.</p> <p><b>Variantes</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Varier l'écart entre les coéquipiers (plus près, plus loin), la trajectoire de la balle (haute/plate).</li> <li>• Sous forme de jeu: qui réussit le plus de passes?</li> </ul> <p><b>Remarque:</b> Après l'exercice, les joueurs sont encouragés par l'enseignant à appliquer ce qu'ils ont appris dans le jeu.</p> <p><b>Matériel:</b> Une balle pour deux joueurs</p>
Retour au calme	15'	<p><b>Forme de jeu III (idem à II): Rattraper, passer et frapper</b></p> <p>Quatre joueurs par filet. L'échange débute toujours de la position de base par une frappe sur le filet.</p> <p>1<sup>re</sup> touche de balle: rattraper, passer</p> <p>2<sup>e</sup> touche de balle: rattraper, passer</p> <p>3<sup>e</sup> touche de balle: rattraper, frapper (sur le filet)</p> <p><b>Matériel:</b> Un filet, une à deux balles pour quatre joueurs</p>
	5'	<p><b>Rangement</b></p> <p>Ranger les filets et les balles.</p>
	5'	<p><b>Evaluation</b></p> <p>Les joueurs sont étendus sur le dos, les yeux fermés. Quand ils peuvent répondre «oui» à une des affirmations suivantes, ils tendent vers le haut une partie du corps (jambe gauche, jambe droite, bras droit, bras gauche).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Je sais comment marquer des points au roundnet.</li> <li>• Je suis capable de marquer des points au roundnet.</li> <li>• Je sais pourquoi les passes sont importantes au roundnet.</li> <li>• Je suis capable de faire des passes précises en direction du filet.</li> </ul>