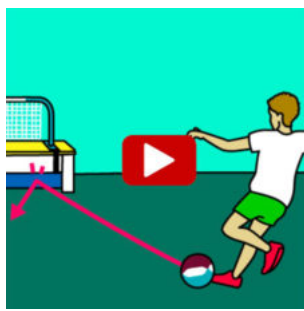


FooBaSKILL: Planification des leçons

Pour que les élèves prennent du plaisir à pratiquer le FooBaSKILL, il est important de l'introduire de manière progressive et ludique. Les trois séquences de 90 minutes présentées ci-après suivent cette logique.

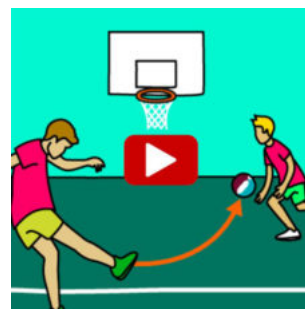
Une étape après l'autre: avant d'organiser une double leçon de FooBaSKILL, mieux vaut proposer à ses élèves des exercices et des jeux spécifiques à chacune des deux disciplines – d'abord le FooSKILL, puis le BaSKILL – en recourant aux bonnes formes d'organisation.



FooSKILL



BaSKILL



FooBaSKILL

Par ailleurs, l'enseignant est libre d'appliquer les règles qu'il considère comme importantes avec des débutants. En outre, le FooBaSKILL présente l'avantage de s'appuyer sur des règles qui peuvent être adaptées aux capacités de certains élèves, de la classe dans sa globalité ou encore en fonction de la compétence que l'enseignant souhaite développer.

En faveur d'un jeu équilibré

Voici quelques conseils pour que les enfants et les jeunes puissent progresser à leur rythme et prendre du plaisir.

Avec une classe de bons basketteurs: Appliquer le règlement «débutants» dans le camp FooSKILL et le règlement «avancés» dans le camp BaSKILL. Le contraire est de mise en présence de bons footballeurs.

Avec un bon joueur: Attribuer un handicap:

- au(x) bon(s) basketteur(s). Exemple: il peut uniquement marquer des points en rattrapant le ballon (rebond offensif) ou en inscrivant des paniers selon le règlement «avancés» du BaSKILL.
- au(x) bon(s) footballeur(s). Exemple: il n'a pas le droit de réceptionner un ballon qu'il a tiré lui-même contre un caisson.

Dans les deux cas de figure, c'est l'équipe adverse qui désigne quel(s) joueur(s) reçoit(ven)t un handicap.

Pour développer une compétence particulière (règlement «débutants»): Il s'agit ici d'adapter les règles en

fonction de la compétence que l'enseignant souhaite travailler. Exemple: jouer uniquement avec la règle des deux points pour améliorer la coopération entre les pairs.

Pour limiter les tirs à distance et/ou incontrôlés contre la planche (BaSKILL): En particulier avec les plus grands, il est possible de siffler une faute lorsque les tirs manquent leur cible.

Source: [Michal Lato, Piero Quaceci et Pascal Roserens](#)



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Office fédéral du sport OFSPO