

Leçon

Passer

Les passes ouvrent le chemin qui mène au but adverse. Au cours de cette leçon, les enfants acquièrent les techniques de base pour une bonne réception et une bonne relance de la balle.

Conditions cadres

Durée: 45 minutes

Degré scolaire: primaire (1^{re} à 6^e année)

Objectifs d'apprentissage

- Réceptionner et contrôler la balle
- Découvrir les différentes passes et leur technique propre
- Prendre conscience des situations favorables créées en effectuant de bonnes passes

Indications techniques

- Idéalement, le joueur se tient perpendiculairement à la direction de la passe.
- Pour une bonne réception de la balle, le joueur «va la chercher» devant lui afin de l'accompagner (freiner) vers l'arrière. Conseil: réception silencieuse si possible.
- Pour redonner la balle, le mouvement est inverse: la balle est accélérée puis transmise en avant du corps.
- Prise plutôt large mais variable selon le type de passe. Les passes à une main peuvent aussi être précises.
- Lors de la passe, le regard est dirigé vers la cible.

		Exercice/Forme de jeu/Forme de concours	Organisation/Illustration	Matériel
Partie principale	Mise en train	5' Passes à gogo Installer différentes cibles dans la salle (éléments de caisson, marques sur les parois, bancs suédois, etc.). Les enfants se déplacent dans la salle et effectuent des passes précises contre les cibles en contrôlant la balle au retour. Variantes <ul style="list-style-type: none"> • Passes en revers et coup droit. • Par deux: doubles passes via la cible. • La cible est représentée par un joueur qui renvoie directement la balle. 		Divers agrès
		10' Passes à la carte Deux enfants se font des passes face à face afin de peaufiner la technique de base. Dans un deuxième temps, les joueurs exercent les passes de préférence en mouvement. Variantes <ul style="list-style-type: none"> • Augmenter ou réduire la distance. • Passes à mi-hauteur. • Contrôler la balle avec différentes parties du corps. • Après réception, effectuer une figure avec la balle (jongler avec le pied, pirouette, etc.). • Passes en coup droit et en revers. 		
		5' Passes numérotées La classe est divisée en petits groupes de quatre à cinq joueurs (sautours/chasubles pour chaque équipe). Les joueurs de chaque groupe sont numérotés. Tout en se déplaçant dans la salle, ils se font des passes en respectant l'ordre des numéros. Variantes <ul style="list-style-type: none"> • Passes en coup droit et revers. • Conduire la balle au maximum durant trois secondes. • Jouer directement (très difficile). • Plusieurs balles. • Modifier l'ordre. 		Sautours ou chasubles

		Exercice/Forme de jeu/Forme de concours	Organisation/Illustration	Matériel
Partie principale	10'	<p>Passes en couloir</p> <p>Deux joueurs se font face, séparés par un tapis placé au milieu. Ils se passent la balle une fois à droite, une fois à gauche du tapis.</p> <p>Variantes</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sous forme de test (quelle équipe réussit la première 20 tours?). • Passes en coup droit et revers. • Autoriser aussi les passes par-dessus le tapis. 		Tapis
	15'	<p>Balle au roi</p> <p>Chaque équipe désigne son roi. Les passes aller-retour avec le roi rapportent un point. On peut jouer avec un grand nombre d'élèves. Mettre éventuellement plusieurs balles en jeu.</p> <p>Variantes</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le joueur en possession de la balle ne peut pas être touché. • Adapter la taille du terrain. • Le roi reste «anonyme». 		
Forme de jeu				