

# Situations d'apprentissages

# POULL BALL



François Poull  
33 Basse levée  
B-4970 Stavelot  
<http://www.poull-ball.be>  
[francois@poull-ball.be](mailto:francois@poull-ball.be)





# Poull Ball



## Situations d'apprentissages

### Introduction

Dans le monde il existe bien des sports. Chaque sport apporte son lot de qualités et de défauts. Ils ont tous un but ou une finalité. Il existe des sports individuels et des sports collectifs. Des activités mixtes et des activités séparées. Le Poull Ball a comme objectif principal de développer le fair-play et les valeurs éducatives de base.

Il sollicite peu de pré-requis, ce qui fait de lui un sport très apprécié en milieu scolaire. En effet chaque participant a un rôle à jouer dans l'élaboration du jeu. Cette activité responsabilise chaque joueur à tout moment. Pour les plus faibles, c'est fini de regarder les meilleurs jouer. Chacun a sa place et sa tâche à réaliser.

De plus, ce jeu est non-violent. Effectivement tout contact est interdit. D'une part le fair-play est au rendez-vous, d'autre part, la mixité peut être respectée. Les filles et les garçons se côtoient sur le terrain sans inégalité.

Je conclurai en insistant sur le fait que le Poull Ball est avant tout une activité de plaisir et de respect. Ces maîtres mots doivent être d'actualité en toutes circonstances. Nous devons sensibiliser les jeunes à l'idée qu'ils ne jouent pas contre des adversaires, mais bien des partenaires de jeu, des amis.

### Fiches de jeu

Avant de rentrer en situation codifiée de match, il est nécessaire de prendre contact avec ce matériel plutôt inhabituel. A travers ce dossier, je vous donne quelques idées de jeu. Il s'agit de situations d'apprentissage de base à réaliser avant de partir en situations globales simplifiées.


Chaque fiche est composée de plusieurs cellules ayant chacune une raison d'exister. Grâce à cette configuration, j'espère vous donner un maximum de facilités pour lancer cette activité nouvelle avec votre public.

Une fiche explicative décrit chacune des cases et vous guide dans la lecture et la compréhension du document. Une case vide intitulée « commentaires » vous permet de remettre en question l'exercice et ses critères (ses avantages et inconvénients, sa mise en application, son organisation)


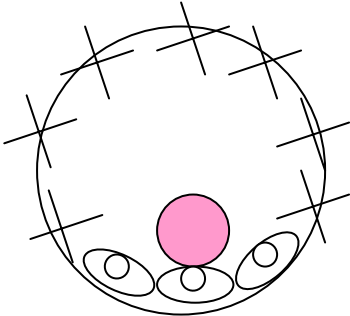
Enfin, une fiche vierge est à votre disposition pour d'éventuelles innovations ou reformulations de votre part. Vous pouvez aussi vous en servir pour guider vos préparations.

Bonne lecture, et bon jeu !


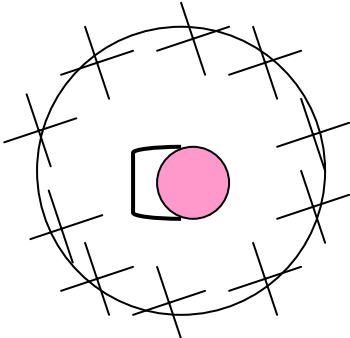
## - Poull Ball -

Nom de l'exercice	« FICHE EXPLICATIVE »	
Objectifs désirés	Vous ciblez un objectif et vous vous y référez dans vos consignes et votre méthodologie.	Schéma explicatif
Organisation spatiale	Vous balisez un espace de sécurité, vous pensez à la mise en place et à l'insertion de cet exercice dans votre suite logique.	
Matériel nécessaire	Vous prévoyez le matériel en fonction du nombre de joueurs dont vous disposez.	
Nombre de joueurs	Tenir une liste précise des présences	
Description	Vous décrivez l'activité, sa mise en place, son organisation, le retour et la rotation éventuelle.	
Méthode	Soyez clairs, brefs, précis et surtout explicites avec vos élèves quant à l'objectif désiré. Pourquoi faites-vous telle activité ? Il y a un but précis, si vous l'avez structuré, l'objectif sera atteint.	
Erreurs fréquentes	Cette case sera le résultat de votre remise en question. Face aux difficultés rencontrées, vous agirez différemment. Une fois que vous en aurez pris note, vous pourrez y répondre.	
Variantes	Prévoyez des exercices plus simples, des corrections, des intensifications. De cette manière vous répondrez au mieux au niveau et aux attentes de vos élèves.	
Commentaires	C'est ici que vous noterez les difficultés rencontrées par vos joueurs et leur appréciation quant à l'activité. Que faut-il garder ? Changer ? Votre remise en question dépendra de cette case.	


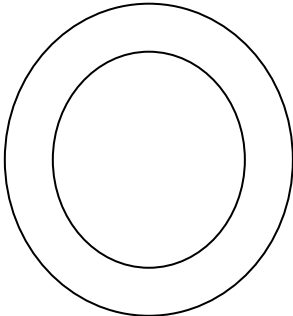
## - Poull ball -

Nom de l'exercice	<b>« Cow Boy »</b>	
Objectifs désirés	Concentration Développer l'attitude	
Organisation spatiale	En cercle	
Matériel nécessaire	1 Ballon / équipe	
Nombre de joueurs	6 --) 12	
Description	L'équipe est en cercle. Une balle voyage de joueurs en joueurs. A chaque passe, les deux personnes proximales au receveur doivent prendre l'attitude d'un cow-boy. Dès que la balle est repartie, ils reprennent leur posture initiale et c'est au tour des deux joueurs proches du nouveau receveur de prendre l'attitude demandée.	
Méthodologie	Il s'agit d'un exercice de concentration et l'enseignant doit être rigoureux. C'est un exercice à placer en début de leçon. Les joueurs doivent comprendre qu'à tout moment dans une situation jouée ultérieure ils devront être prêts à réagir à chaque situation donnée : Demander la balle, se démarquer, changer de statut (att/déf)...	
Erreurs fréquentes	Lenteur de réaction, perte de concentration. Manque d'attention quand le joueur doit le faire deux fois d'affilée	
Variantes	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Eliminer le joueur le plus lent à réagir entre les deux</li> <li>▪ Eliminer le joueur qui se trompe alors qu'il n'est pas concerné</li> <li>▪ Le joueur qui se trompe fait un tour du cercle en courant</li> </ul>	
Commentaires		


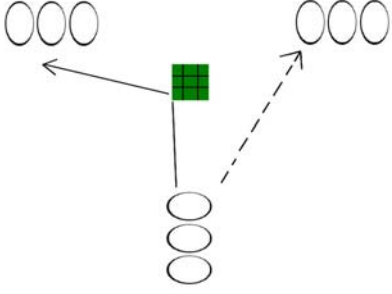
## - Poull ball -

Nom de l'exercice	<b>« la mouche »</b>	
Objectifs désirés	Concentration Développer l'attitude	
Organisation spatiale	En cercle	
Matériel nécessaire	1 Ballon / équipe	
Nombre de joueurs	6 --) 12	
Description	L'équipe est en cercle. Une balle voyage de joueurs en joueurs par l'intermédiaire de l'éducateur. Les joueurs placés en cercle ont chacun leurs mains collées devant eux, paume dans paume. Si l'éducateur placé au centre donne la balle, ils la rattrapent, et s'il fait une feinte, ils doivent maintenir leur mains ensemble sans les décoller. L'éducateur imagine qu'ils perdent leur mouche en ouvrant et en décollant leurs mains.	
Méthodologie	Il s'agit d'un exercice de concentration sur lequel l'enseignant doit être rigoureux. Par ce petit jeu, il sensibilise les joueurs à être prêts en permanence. L'éducateur peut envoyer la balle à celui qu'il veut, il ne tourne pas toujours dans le même sens. Il peut faire des passes aveugles, des passes en arrière, à tout moment, les receveurs doivent être prêts à réceptionner la balle.	
Erreurs fréquentes	Certains joueurs gardent leurs mains serrées mais oublient de rattraper la balle. Lenteur de réaction, manque de concentration.	
Variantes	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Faire asseoir le joueur éliminé</li> <li>▪ Le joueur éliminé fait un tour du cercle avant de rejouer             <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Donner plusieurs mouches à chacun</li> </ul> </li> </ul>	
Commentaires		


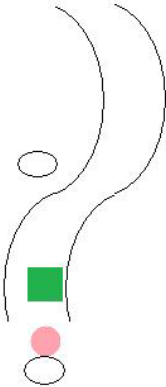
## - Poull ball -

Nom de l'exercice	« <b>Couloir infernal</b> »	
Objectifs désirés	Prise de décision, évaluation des trajectoires et circulation de balle rapide	
Organisation spatiale	Un demi-terrain	
Matériel nécessaire	1 ballon -) dribbleur 1 Ballon / équipe	
Nombre de joueurs	4 --) 12	
Description	Un couloir circulaire est tracé. Un joueur (prisonnier) s'y trouve avec un ballon. Le reste du groupe se situe sur le périmètre du grand cercle (gardes). Le but est de toucher le personnage central avec la balle. Les gardes doivent toucher le prisonnier avec la balle en main, ils ne peuvent lancer leur balle que pour faire des passes entre eux en fonction du déplacement du prisonnier.	
Méthodologie	Le fait d'imager la situation pousse les enfants à jouer en équipe. La disposition est telle que tout le monde est à équidistance et donc personne n'est laissé à l'écart. Tout le monde a un rôle et doit prendre ses responsabilités. Un aspect motivationnel pousse les enfants à une circulation de balle rapide et à jouer en équipe.	
Erreurs fréquentes	Manque de stratégie, lenteur de réaction, passes lentes, le garde attend éternellement que le prisonnier passe devant son nez.	
Variantes	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Après 10 secondes le prisonnier peut s'évader du couloir             <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Le prisonnier dribble avec une balle de basket</li> <li>▪ Le prisonnier conduit une balle de foot</li> </ul> </li> </ul>	
Commentaires		

## - Poull Ball -


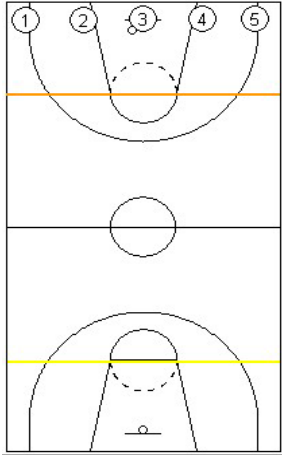
Nom de l'exercice	<b>« Tourbillon »</b>	
Objectifs désirés	Amener l'enfant à avoir un mouvement d'après passe.	
Organisation spatiale	Un demi-terrain	
Matériel nécessaire	1 ballon + 1 dé / équipe	
Nombre de joueurs	6 --) 15	
Description	3 files sont placées en triangle. Un dé est placé au centre de ce triangle. Au départ, il s'agit juste d'un passe et suit. Puis progressivement, on va amener les élèves à coordonner une passe à un démarquage (toucher le dé). Ensuite, après leur passe ils devront faire pivoter le dé sur une autre face. En finalité, ils donneront d'un côté, feront pivoter le dé et puis iront dans la file à l'opposé.	
Consignes	Faire preuve de réflexion. Se sentir concerné par la tâche collective. Lors d'une erreur, l'enseignant peut lancer un gage à toute l'équipe. Les joueurs doivent s'entraider, communiquer pour réussir ensemble le défi proposé. Si un joueur n'est pas concentré, il pénalisera toute l'équipe. Le Poull Ball est un sport collectif !	
Erreurs fréquentes	L'enfant a tendance à suivre son ballon. Certains joueurs oublieront de toucher ou retourner le dé.	
Variantes	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Faire tourner le dé dans le sens de la balle</li> <li>• Faire tourner le dé dans le sens du démarquage</li> <li>• Tourner une fois dans un sens, une fois dans l'autre</li> </ul>	
Commentaires		

## - Poull Ball -


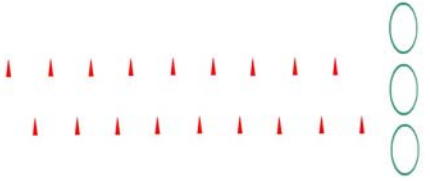
Nom de l'exercice	<b>« promenade »</b>	
Objectifs désirés	Améliorer la précision du lancer Etre capable de juger la trajectoire d'un ballon	
Organisation spatiale	Un demi-terrain	
Matériel nécessaire	1 ballon + 1 dé/ équipe	
Nombre de joueurs	2 --) 10	
Description	Par équipes de 2 joueurs. 1 joueur lance, 1 joueur rattrape les lancers. Le lanceur doit faire avancer le cube à travers un circuit tracé sans que celui-ci ne sorte de la trajectoire désignée. L'autre joueur rattrape la balle et la rend au lanceur qui lui se focalise uniquement sur le dé qu'il doit faire progresser.	
Consignes	Le lanceur doit se focaliser sur son lancer, c'est donc son équipier qui lui rend la balle à chaque fois. La balle peut quitter le circuit, mais le dé ne peut pas sortir des limites. Le lancer est libre tant que la finalité est respectée. Celui qui réalise le circuit en le moins de lancers gagnera la partie. Si le dé sort des limites, l'équipe est pénalisée de minimum deux lancers supplémentaires.	
Erreurs fréquentes	Le joueur se déconcentre par la trajectoire de sa balle. Trop de précipitation et donc manque de stratégie dans les courbes.	
Variantes	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Faire glisser le dé</li> <li>▪ Faire rouler le dé</li> <li>▪ Lancer en arrière par en dessous des jambes</li> </ul>	
Commentaires		




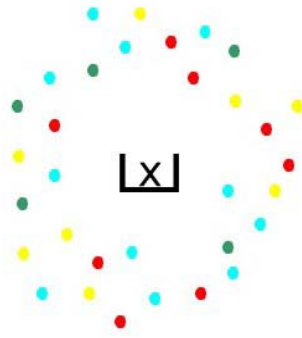
## - Poull Ball -

Nom de l'exercice	<b>« Drag »</b>	
Objectifs désirés	Améliorer la vitesse de circulation de balle, Progression et verticalité	
Organisation spatiale	Tout terrain Lignes transitoires	
Matériel nécessaire	1 ballon / vague	
Nombre de joueurs	2 à 20 joueurs	
Description	<p style="text-align: center;">La salle est divisée en plusieurs zones. Chaque ligne consiste en un stade par lequel doit impérativement transiter la vague et la balle. Le but du jeu est de traverser la longueur le plus vite possible en passes, chaque joueur ayant pour rôle de toucher une fois la balle à chaque stade de la progression.</p>	
Méthodologie	<p>Par cette activité, le coach veut responsabiliser chacun au projet collectif. Chaque joueur a un rôle dans la progression de la balle. Au départ, l'éducateur laisse jouer et observe. Progressivement, il guide les joueurs et donne des conseils. Ses interventions sont en relation avec le collectif. Il aborde également le thème de la réflexion aide les joueurs dans leurs prises de décisions.</p>	
Erreurs fréquentes	<p>Des joueurs marchent avec la balle Erreurs de pivot, mauvaise orientation</p>	
Variantes	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Changer le nombre de Joueurs par vagues (3,4,5...)</li> <li>▪ Tout le monde n'est pas obligé de toucher la balle             <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Imposer 3 touches par stades...</li> </ul> </li> </ul>	
Commentaires		


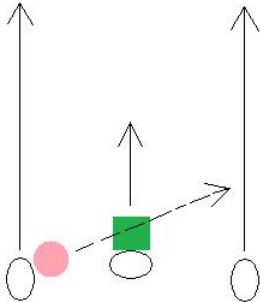
## - Poull Ball -

Nom de l'exercice	« <b>Les rois mages</b> »	
Objectifs désirés	Améliorer la circulation de balle, Associer un mouvement d'après passe, verticalité	
Organisation spatiale	Tout terrain	
Matériel nécessaire	Balles de différentes formes	
Nombre de joueurs	5 à 10 joueurs	
Description	<p>Les 3 rois mages doivent apporter leurs présents au nouveau né. Aidés, par des passants, ils vont traverser le pays pour venir offrir les 3 cadeaux respectifs. Un circuit de cônes est placé et chaque élève occupe un cône du début du parcours. Le but est de faire progresser les 3 cadeaux en passe vers la crèche. Lorsque l'élève a passé la balle, il se dirige vers le premier cône libre de son côté. Les 3 balles suivent la même trajectoire.</p>	
Méthode	<p>Cette activité est très intéressante chez les jeunes car elle soumet un déplacement d'après passe. En effet, par cet exercice, le coach amène l'enfant à coordonner une passe à un démarquage guidé. Progressivement, les élèves vont prendre conscience de l'importance du déplacement d'après passe. De plus cet exercice développe la verticalité dans la progression de l'équipe.</p>	
Erreurs fréquentes	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ L'élève suit sa balle du regard et oublie les balles qui suivent.</li> <li>▪ L'élève traverse par le couloir central et gêne les autres</li> </ul>	
Variantes	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Certaines couleurs de cônes imposent un retour d'une case</li> <li>▪ Faire progresser des mobiles de différentes caractéristiques                             <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Varier le type de passe d'une balle à l'autre</li> </ul> </li> </ul>	
Commentaires		


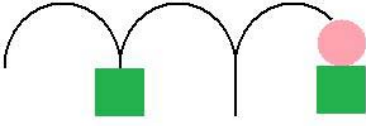
## - Poull Ball -

Nom de l'exercice	« <b>Save your galaxy</b> »	
Objectifs désirés	Amener une équipe à s'espacer Circulation de balle rapide	
Organisation spatiale	Un demi-terrain	
Matériel nécessaire	1 ballon, une vingtaine de plots	
Nombre de joueurs	4 à 10 joueurs	
Description	<p>Une météorite géante gravite dans l'espace, une autre météorite passe d'une planète à l'autre (plots). Le but du jeu est d'empêcher les deux météorites de rentrer en collision. Pour atteindre cet objectif, la circulation de balle doit être rapide et les joueurs doivent occuper le plus d'espace possible. Pour sauver sa planète, il suffit de recevoir une passe à un plot et de la lancer vers un camarade situé à un autre plot. Des plots jonchent le sol, chaque joueur occupe un plot au départ. Quand l'élève a sauvé une planète, il se dirige le plus vite possible vers une autre pour la sauver.</p>	
Méthodologie	<p>Par ce jeu, le coach motive les joueurs et les amène à utiliser une circulation de balle rapide et réfléchi. Les passes doivent être en rapport avec le placement des joueurs. Implicitement, l'éducateur pousse les joueurs à s'espacer sur le terrain. Ses consignes sont en rapport avec le mouvement d'avant et d'après passe. Il guide les joueurs dans leur circulation et les prises de décisions.</p>	
Erreurs fréquentes	<p>Phénomène courant de grappe Lenteur dans la prise de décision</p>	
Variantes	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ La météorite explose si on la garde trop longtemps en mains.</li> <li>▪ Dédoubler et c'est la première équipe qui a sauvé toutes ses planètes qui gagne la partie.</li> </ul>	
Commentaires		


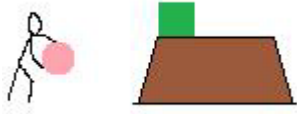
## - Poull Ball -

Nom de l'exercice	<b>« La chandelle »</b>	
Objectifs désirés	Améliorer la précision du lancer Etre capable de juger la trajectoire d'un ballon	
Organisation spatiale	Un demi-terrain	
Matériel nécessaire	1 ballon + 1 dé/ équipe	
Nombre de joueurs	3 --) 20	
Description	Par équipes de 3 joueurs. 2 joueurs extérieurs et un joueur intérieur. L'équipe va devoir traverser le couloir par passes à rebond. Seulement, ces passes à rebond devront obligatoirement transiter par le dé poussé par le joueur intérieur. L'équipe va donc progresser vers l'avant par passes entre les deux joueurs extérieurs à l'aide du joueur intérieur qui poussera le dé jusqu'à terme.	
Consignes	Chaque joueur a sa part de responsabilité dans la réussite du défi. Les joueurs extérieurs doivent faire preuve de concentration et de précision. Le joueur intérieur lui doit se placer en fonction des ses équipiers (donneur/ receveur). On dit souvent que le rebond doit avoir lieu après l'équidistance du côté du receveur. A l'enseignant de faire passer ce message aux enfants via découverte par exemple !	
Erreurs fréquentes	Le joueur intérieur place souvent son dé à équidistance entre donneur et receveur. Trop de prise de risque -) échec de progression	
Variantes	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Immobiliser le receveur une fois qu'il reçoit la balle</li> <li>▪ Le joueur intérieur fait glisser son dé à la place de le poser</li> <li>▪ Le joueur intérieur tient le dé haut et le but est le même.</li> </ul>	
Commentaires		


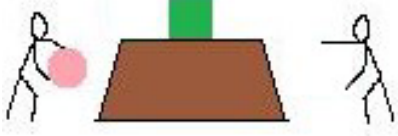
## - Poull ball -

Nom de l'exercice	<b>« Ricochets »</b>	
Objectifs désirés	Améliorer la précision du tir Savoir jauger un lancer	
Organisation spatiale	Terrain complet	
Matériel nécessaire	1 Ballon, 2 dés	
Nombre de joueurs	1 --) 10	
Description	Deux dés sont placés à quelques mètres d'intervalle. Un après l'autre, les joueurs vont tenter de toucher les deux dés en un seul lancer. La balle doit rebondir sur le premier et se rapprocher au plus du deuxième. Le lancer est libre, le joueur doit juste calculer et mesurer son lancer pour pouvoir réussir le défi qui lui est proposé.	
Méthodologie	L'éducateur peut imaginer son défi. La balle doit traverser une rivière en ricochant sur des pierres. Implicitement, les élèves, attirés par le jeu, vont se concentrer sur la tâche. Si le joueur est capable de réaliser ce défi, la balle n'aura plus trop de secrets pour lui. Il aura compris les caractéristiques de la balle, son envol, ses rebonds.	
Erreurs fréquentes	Difficulté de calcul du rebond Manque de puissance	
Variantes	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ La balle peut rebondir entre les dés</li> <li>▪ La balle rebondit sur le 1<sup>er</sup> dé, au sol, sur le 2<sup>ème</sup> dé</li> <li>▪ La balle doit rebondir entre les dés sans les toucher</li> </ul>	
Commentaires		


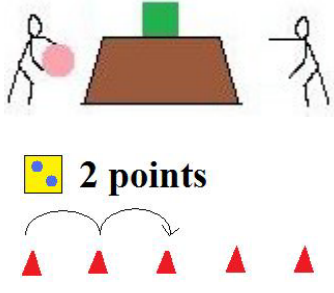
## - Poull Ball -

Nom de l'exercice	<b>« Tapis roulant »</b>	
Objectifs désirés	Améliorer la précision du lancer Juger sa force	
Organisation spatiale	Un demi-terrain	
Matériel nécessaire	1 ballon + 1 dé + 1 plinth/ équipe	
Nombre de joueurs	4 --) 15	
Description	Par équipes de 3 ou 4 joueurs. Un après l'autre, ils vont lancer leur ballon de manière à faire progresser le cube sans le faire tomber du plinth. Le dé doit avancer d'une extrémité à l'autre sans perdre l'équilibre. Le but est de réaliser un aller retour sans tomber. Le joueur lanceur est libre de se placer où il le désire tout en conservant une distance respectable par rapport à la cible.	
Consignes	Chaque joueur fait partie d'une équipe et doit se sentir concerné par la tâche qui lui est donnée. Chacun a une part de responsabilité dans la réussite ou l'échec de la mission. L'enseignant doit sensibiliser les joueurs au fait qu'ils font partie d'un groupe, d'une équipe. Le lancer en lui-même est libre tant qu'il respecte le but du jeu.	
Erreurs fréquentes	Le joueur se précipite Les joueurs ne jugent pas bien leur force	
Variantes	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Faire glisser le dé</li> <li>▪ Faire rouler le dé</li> <li>▪ Première équipe à avoir réalisé l'aller retour</li> </ul>	
Commentaires		

## - Poull Ball -


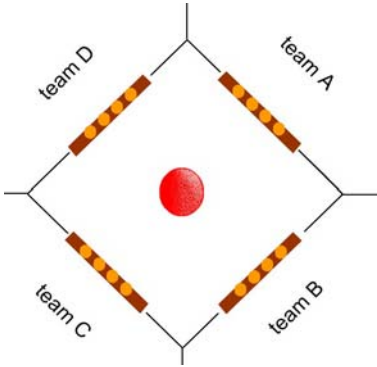
Nom de l'exercice	<b>« Poker »</b>	
Objectifs désirés	Valoriser l'ensemble des joueurs, doués ou moins doués	
Organisation spatiale	Un demi-terrain	
Matériel nécessaire	1 ballon + 1 dé + 1 plinth/ équipe	
Nombre de joueurs	6 --) 15	
Description	<p>Par équipes de 3 ou 4 joueurs. Un après l'autre, ils vont lancer leur ballon de manière à renverser la cible du plinth. Le dé est toujours placé sur la même face (ex : jaune). Il va tomber, rouler et doit se retrouver avec cette même face (ici : jaune) vers le haut lors de son arrêt. L'équipe peut réussir du premier coup, sinon elle replace le dé sur le plinth et réessaye jusqu'à ce qu'ils y arrivent.</p>	
Consignes	<p>Chaque joueur fait partie d'une équipe et doit se sentir concerné par la tâche qui lui est donnée. La stratégie est libre, il peut y avoir des réceptionneurs, mais l'équipe doit changer de tireur à chaque essai. Le lancer en lui-même est libre tant qu'il respecte le but du jeu. Le dé procure un rebond plutôt aléatoire au sol et donne la chance à chacun de gagner. Les plus forts ne seront pas toujours vainqueurs.</p>	
Erreurs fréquentes	<p>Manque de stratégie et perte de temps au rebond Les joueurs se placent tous du même côté donc pas de réception</p>	
Variantes	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Le dé doit se stabiliser sur une face sans tourner             <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Laisser mettre le dé librement sur le plinth</li> </ul> </li> <li>▪ Le dé doit retomber sur la face opposée à la face de départ</li> </ul>	
Commentaires		

## - Poull Ball -


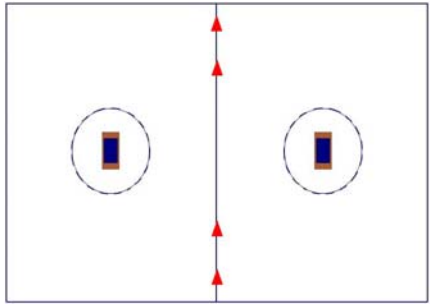
Nom de l'exercice	<b>« Jeu de l'oie »</b>	
Objectifs désirés	Vitesse de réaction Vitesse d'exécution	
Organisation spatiale	Un demi-terrain	
Matériel nécessaire	1 ballon + 1 dé + 1 plinth/ équipe	
Nombre de joueurs	6 --) 15	
Description	<p>Par équipes de 3 ou 4 joueurs. Un après l'autre, ils vont lancer leur ballon de manière à renverser la cible du plinth. Le dé est toujours placé sur la même face (ex : 1 point). Il va tomber, rouler et s'immobiliser au sol. La face tournée vers le haut procurera plus ou moins de points à son équipe (ex : 3 points). La première équipe à récolter 20 points gagne.</p>	
Consignes	<p>Il s'agit d'une course dans laquelle chaque joueur a une tâche à réaliser. La stratégie est libre, il peut y avoir des réceptionneurs, mais l'équipe doit changer de tireur à chaque essai. Le lancer en lui-même est libre tant qu'il respecte le but du jeu. Le dé procure un rebond aléatoire au sol et donne la chance à tous de gagner. Les plus forts ne seront pas toujours vainqueurs, mais les plus rapides certainement, il faut donc solliciter de la vitesse d'exécution.</p>	
Erreurs fréquentes	<p>Manque de stratégie et perte de temps au rebond Les joueurs se placent tous du même côté donc pas de réception</p>	
Variantes	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Un parcours est placé et un joueur avance d'autant de cases que son équipe marque de points, le premier arrivé a gagné.             <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Laisser mettre le dé librement sur le plinth</li> </ul> </li> </ul>	
Commentaires		




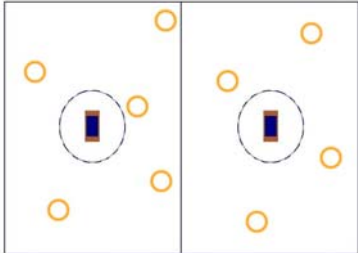
## - Poull Ball -

Nom de l'exercice	<b>« Météores »</b>	
Objectifs désirés	Améliorer la précision du lancer Vitesse de réaction et d'exécution	
Organisation spatiale	Un demi-terrain	
Matériel nécessaire	1 ballon / joueurs	
Nombre de joueurs	4 --) 20	
Description	4 planètes sont distinctes, une équipe défend chaque planète. Un météore est placé au centre de l'aire de jeu. Le but est d'éviter que le ou les météore(s) ne parvienne(nt) jusqu'à sa planète. Pour se défendre, chaque joueur possède une balle avec laquelle il doit viser le(s) météore(s) pour en empêcher la progression et donc par ce biais, sauver sa planète.	
Consignes	Faire preuve de réflexion. Lancer au bon moment. Savoir gérer les aléas de la balle. Gérer son stock de balles pour être capable de se défendre en cas de besoin. Communiquer et diriger son équipe en fonction des circonstances. Consignes de sécurité : on ne peut viser que la balle et non pas les adversaires.	
Erreurs fréquentes	Manque de stratégie, tout le monde jette ses balles au départ, ce qui provoque un manque de moyens de se défendre	
Variantes	Le jeu peut se faire avec plusieurs balles : <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Hand-ball</li> <li>▪ Tennis</li> </ul>	
Commentaires		


## - Poull Ball -

Nom de l'exercice	<b>« Forêt gelée »</b>	
Objectifs désirés	Amener une équipe à s'espacer Et passer d'une cible à l'autre	
Organisation spatiale	Tout terrain	
Matériel nécessaire	1 seul ballon, 4 cônes	
Nombre de joueurs	3c/3, 5c/5	
Description	Deux équipes s'opposent sur tout le terrain avec les règles précisées par le coach. 2 portes sont placées à des endroits stratégiques mi parcours entre chacune des 2 cibles. Lorsqu'un joueur attaquant passe dans une de ces portes, l'ensemble de l'équipe adverse se retrouve gelée (immobilisée) pour une durée définie par le coach.	
Méthodologie	Cet exercice pousse les enfants à s'écarter sur le terrain. Inconsciemment, par le biais des portes, le coach va les amener à s'espacer. Il est un fait certain qu'il s'agit d'un apprentissage important tellement ils n'ont pas cette notion au départ. Par artifice, les joueurs sont amenés à s'écarter, et encore mieux, ils sont récompensés lorsqu'ils le font. L'objectif est alors atteint.	
Erreurs fréquentes	Phénomène courant de grappe Lenteur dans la prise de décision	
Variantes	La durée de gel dure <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 3 secondes, 3 passes,...</li> <li>▪ Jusqu'au moment où l'attaquant tire</li> </ul>	
Commentaires		

## - Poull Ball -

Nom de l'exercice	<b>« Les mines »</b>	
Objectifs désirés	Amener une équipe à s'espacer Savoir prendre la meilleure décision en fct° de la situation	
Organisation spatiale	Tout terrain	
Matériel nécessaire	1 seul ballon, 10 cerceaux	
Nombre de joueurs	8 à 20 joueurs	
Description	Des mines (cerceaux) jonchent le sol. Le but du jeu est de les désactiver en faisant rebondir la balle sur l'une d'entre-elles. Le dribble est permis seulement pour la désactivation et non dans les déplacements. La progression de la balle se fait par passes. Chaque équipe tente de désactiver le plus possible de mines sans se faire intercepter la balle. Dès qu'il y a interception, les rôles changent, il faut arriver à tout désactiver.	
Méthodologie	Cet exercice pousse les enfants à s'écarter sur le terrain. Inconsciemment, par le biais des mines, les enfants vont s'espacer et utiliser l'entièreté du terrain. L'enseignant doit les sensibiliser à cet espacement et la facilité procurée. Plus les enfants se rapprochent, plus il est facile de les tenir en défense.	
Erreurs fréquentes	Phénomène courant de grappe Lenteur dans la prise de décision	
Variantes	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Chronométrer et établir un record de mines désactivées             <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Autoriser les interceptions</li> </ul> </li> </ul>	
Commentaires		

**- Poull Ball -**

Nom de l'exercice		
Objectifs désirés		
Organisation spatiale		
Matériel nécessaire		
Nombre de joueurs		
Description		
Méthodologie		
Erreurs fréquentes		
Variantes		
Commentaires		