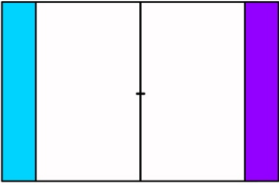




THE GAME™

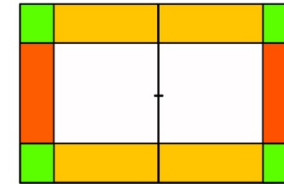
Vous trouverez dans ce document trois variantes du FooBaSKILL :

1. Le FooBaSKILL KIDS : une variante du FooBaSKILL qui ne nécessite ni panier de basketball ni but de football. Seules deux zones de fond doivent être définies. Un autre avantage est son mode de comptabilisation des points. (Source : mobilesport.ch 12/2017- FooBaSKILL - p.20)
2. Le FooBaSKILL M8 : une variante qui permet de jouer au FooBaSKILL aux écoles et clubs qui n'ont pas le matériel officiel. Cette variante est adaptée aux enfants de moins de 8 ans. Le FooBaSKILL M8 (moins de 8 ans) a également un mode de comptabilisation facilité.
3. Le FooBaSKILL « sans plinths de gymnastique » : une dernière variante qui permet de jouer au FooBaSKILL aux écoles et clubs qui n'ont pas de plinths de gymnastique. Autre avantage : l'enseignant gagnera du temps pour l'installation du matériel !

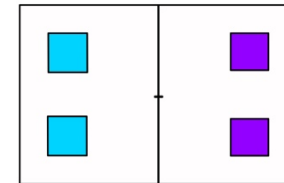
Thème/ Tâche/Exercice/ Forme de jeu	Organisation/ Illustration/Recommandation	Matériel
<p>FooBaSKILL KIDS (Source : mobilesport.ch 12/2017- FooBaSKILL - p.20)</p> <p>La surface de jeu est composée de deux demi-terrains – séparés par une ligne médiane. Une zone de but est définie dans chacun des deux demi-terrains (possibilité d'utiliser la ligne de fond du terrain de basketball comme repère).</p> <p>Deux équipes de quatre à cinq joueurs s'affrontent. Lors de la 1^{ère} partie de la séance, les deux équipes jouent uniquement au FooSKILL. En 2^{ème} partie, les enfants jouent uniquement au BaSKILL. Lors de la 3^{ème} partie, les joueurs jouent au FooBaSKILL.</p> <p>a) 1^{ère} partie : FooSKILL. Pour le FooSKILL, un point est attribué si un joueur stoppe le ballon de la semelle dans la zone de but suite à une passe effectuée du pied par l'un de ses coéquipiers en dehors de celle-ci. Si le ballon est intercepté par un adversaire, l'équipe en attaque doit ressortir de la zone de but pour essayer de marquer un point. Dans ce match, les deux équipes jouent au football et chaque équipe défend une zone de but et attaque dans l'autre terrain.</p> <p>Durée du match : 5 minutes</p> <p>b) 2^{ème} partie : BaSKILL Pour le BaSKILL, le principe est identique si ce n'est que la passe est adressée des mains d'un joueur à celles d'un de ses coéquipiers. Dans ce match, les deux équipes jouent au basketball et chaque équipe défend une zone de but et attaque dans l'autre terrain.</p> <p>Durée du match : 5 minutes</p> <p>c) 3^{ème} partie : FooBaSKILL Lors de la 1^{ère} mi-temps, une équipe défend dans le camp BaSKILL et attaque dans le camp FooSKILL, leurs adversaires font le contraire. Lors de la 2^{ème} mi-temps, les équipes inversent les rôles. La manière de marquer les points reste identique.</p> <p>Durée du match : 2 x 5 minutes</p>	 <p>Avec des lignes de fonds</p>	<p>SKILLTheBALL ou Ballon de football bien gonflé</p> <p>Plusieurs jeux de chasubles</p> <p>Assiettes</p>

Variantes

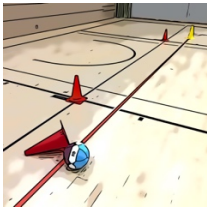

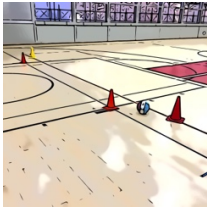
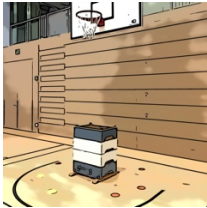
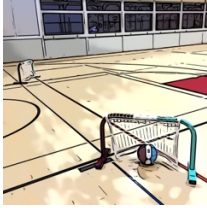
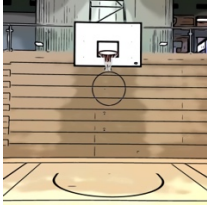
- Les élèves jouent uniquement au FooSKILL (point a) ou au BaSKILL (point b) ou au FooBASKILL (point c) selon la consigne de l'enseignant. Le coup de sifflet de l'enseignant indique aux élèves qu'il faut changer de sport durant le match.
- Jouer avec des zones restrictives (voir p. 8- mobilesport.ch 12/2017- FooBaSKILL) et deux équipes de huit joueurs au maximum: quatre contre quatre dans le couloir central et deux contre deux dans les couloirs extérieurs. Un point est attribué si la passe est réceptionnée par un joueur du même couloir, deux points si la passe provient d'un autre couloir.
- La zone de but est définie par des zones en forme de carré à la place de la ligne de fond. Une équipe défend deux carrés et l'adversaire les deux autres. La manière de marquer des points reste identique.
- Les équipes n'ont plus de zone de buts attirées. La zone de but dans laquelle une équipe a marqué est «bloquée» jusqu'au prochain point réussi dans une des trois autres zones. C'est l'enseignant qui désigne la zone de but bloquée au début du jeu. Dans cette variante, un point est attribué suite à une passe effectuée dans la zone de but par un coéquipier.



Avec des zones restrictives

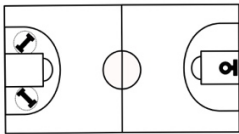
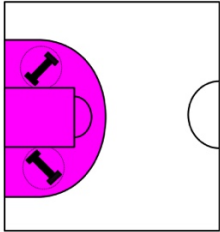
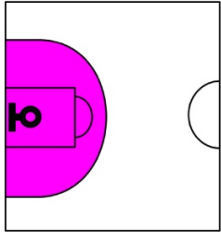
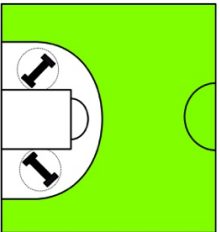
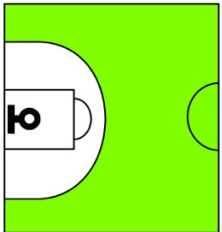


Avec des zones en carré

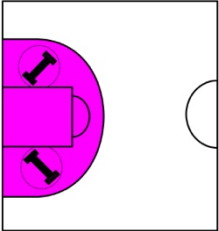
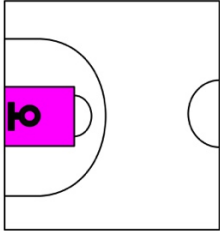
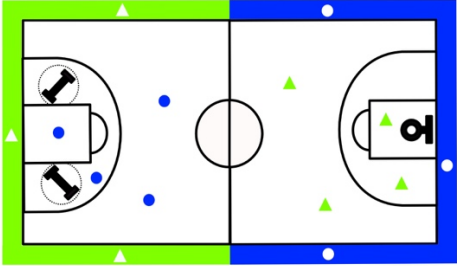
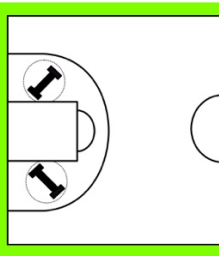
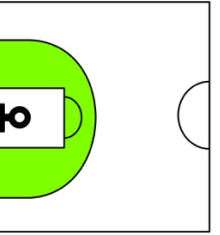
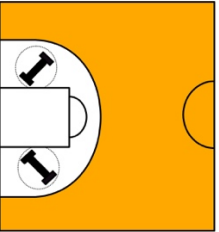
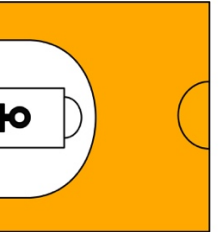
Thème/ Tâche/Exercice/ Forme de jeu	Organisation/ Illustration/Recommandation		Matériel
<p>FooBaSKILL M8 - adapté pour les moins de 8 ans !</p> <p>Cette seconde variante est idéale pour les écoles ou les clubs qui entraînent les enfants âgés de moins de 8 ans. A défaut de SKILLGoal et de plinthes de gymnastique, il est possible d'utiliser des cônes ou de petites assiettes. A défaut de panier de basketball, il est possible d'utiliser des cerceaux/ des chariots de rangement/ ou d'autres éléments.</p> <p>Deux équipes de cinq joueurs s'affrontent. Lors de la première mi-temps, la première équipe défend dans le camp FooSKILL et attaque dans le camp BaSKILL ; leurs adversaires font le contraire. Lors de la deuxième mi-temps, les équipes inversent les rôles.</p> <p>L'attribution des points pour le FooSKILL et le BaSKILL est simplifiée : uniquement 1 point est attribué pour chaque action. En fonction du matériel à disposition en salle et du niveau de la classe, l'enseignant choisit une des propositions ci-dessous pour faire marquer les élèves dans chaque sport :</p> <p><i>FooSKILL : valeur du point = 1 point</i></p> <ol style="list-style-type: none"> tirer le ballon et faire tomber un cône se trouvant au sol marquer entre deux cônes (sans que le ballon ne touche les cônes) par l'avant ou l'arrière du but marquer par l'avant ou l'arrière du SKILLGoal <p><i>BaSKILL- valeur du point = 1 point</i></p> <ol style="list-style-type: none"> marquer dans un chariot de rangement délimité par un cercle. Tous les élèves ont l'interdiction de rentrer dans cette zone marquer dans l'élément de plinthe de gymnastique qui est délimité par un cercle marquer dans le cerceau attaché au panier de basketball <p>Durée du match : 2 x 5 minutes</p>	<p style="text-align: center;">FooSKILL</p>  <p style="text-align: center;">a</p>	<p style="text-align: center;">BaSKILL</p>  <p style="text-align: center;">d</p>	<p>SKILLTheBALL ou Ballon de football bien gonflé</p> <p>Plusieurs jeux de chasubles</p> <p>Assiettes</p> <p>Cônes</p> <p>Matériel à disposition en salle</p>
 <p style="text-align: center;">b</p>	 <p style="text-align: center;">e</p>		
 <p style="text-align: center;">c</p>	 <p style="text-align: center;">f</p>		

Thème/ Tâche/Exercice/ Forme de jeu	Organisation/ Illustration/Recommandation	Matériel
<p>Le FooBaSKILL « sans plinths de gymnastique »</p> <p>Cette variante permet de jouer au FooBaSKILL aux écoles et clubs qui n'ont pas de plinths de gymnastique. Un avantage est que l'enseignant gagnera du temps pour l'installation du matériel !</p> <p>La moitié du terrain est équipée de deux SKILLGoals posés sur le sol à la place des plinths de gymnastique (côté FooSKILL). Dans l'autre moitié, se trouve un panier de basketball (côté BaSKILL). Les joueurs changent de discipline en fonction de la ligne médiane. Les points comptabilisés au football et au basketball varient en fonction de la difficulté de marquer. L'enseignant choisit une des deux options ci-dessous en fonction de son organisation de cours.</p>		<p>1x SKILLTheBALL</p> <p>Plusieurs jeux de chasubles</p> <p>2x SKILLGoals</p> <p>Panier de basketball</p> <p>Pastilles pour la délimitation de l'arc de cercle</p>

OPTION 1 :

1) Les murs de fond et latéraux font partie intégrante du terrain de jeu.	FooSKILL		BaSKILL	
				Source : mobilesport.ch
<p>Deux équipes de 4-5 joueurs s'affrontent. Durant la 1^{ère} mi-temps, une équipe attaque les buts de football et défend le panier de basketball. Puis en 2^{ème} mi-temps, les équipes inversent les rôles.</p> <p>Les joueurs peuvent utiliser les murs pour faire rebondir le ballon. Les joueurs peuvent marquer par l'avant ou par l'arrière du SKILLGoal. Un arc de cercle délimite chaque but comme indiqué sur l'image. Ni le défenseur, ni l'attaquant ont le droit de pénétrer dans cette zone.</p> <p>Durée du match : 2 x 5 minutes</p> 	<p>2 PTS.</p> 	<p>Le ballon traverse le SKILLGoal depuis l'intérieur de la zone des trois points (zone intermédiaire)</p>	 <p>Le panier est marqué depuis l'intérieur de la zone des trois points (zone intermédiaire)</p>	
	<p>3 PTS.</p> 	<p>Le but est réalisé derrière la ligne des trois points</p>	 <p>Le panier est réalisé derrière la ligne des trois points</p>	

OPTION 2 :

2) Les murs de fond et latéraux sont remplacés par des joueurs d'appui	FooSKILL	BaSKILL	
<p>Deux équipes de 7 joueurs s'affrontent :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 4 joueurs se positionnent dans le terrain - 3 joueurs sur les côtés en zone d'attaque. Ils servent d'appui à leurs coéquipiers (rôle de passeurs et/ou de tireurs). <p>Les joueurs d'appui se déplacent dans leur couloir sans que personne ne puisse y pénétrer. Ils ont au maximum 2 touches (côté FooSKILL) ou peuvent garder le ballon 3 secondes en main (côté BaSKILL).</p> <p>Les joueurs peuvent marquer par l'avant ou par l'arrière du SKILLGoal. Un arc de cercle délimite chaque but comme indiqué sur l'image. Ni le défenseur, ni l'attaquant ont le droit de pénétrer dans cette zone.</p> <p>Durée du match : 2 x 5 minutes</p>	<p>1 PT.</p> 	<p>Le ballon traverse le SKILLGoal depuis l'intérieur de la zone des trois points (zone intermédiaire)</p>	<p>Source : mobilesport.ch</p>  <p>Le panier est marqué depuis l'intérieur de la raquette</p>
	<p>2 PTS.</p> 	<p>Le ballon est transmis du pied au joueur d'appui qui tire directement dans le SKILLGoal</p>	 <p>- Le panier est marqué entre la zone extérieure de la raquette et la ligne des trois points (zone intermédiaire)</p> <p>- Un dunk (à une ou deux mains) est effectué</p>
	<p>3 PTS</p> 	<p>Le but est réalisé derrière la ligne des trois points</p>	 <p>Le panier est réalisé derrière la ligne des trois points.</p>