

RENCONTRE USEP SPORTS CO INNOVANTS

Descriptif rencontre :

7 activités proposées (ultimate, flag, bumball, poullball, tchoukball, kinball, spikeball)

14 groupes d'enfants au total (faits sur place).

Les rotations dureront entre 15 et 20 minutes.

Formule découverte : le but est de découvrir ces pratiques à travers des situations jouées simples aussi bien pour les enfants que pour vous.

Vous serez responsable d'un groupe d'enfants et tournerez avec pour découvrir le maximum d'ateliers.

Sur chaque atelier vous trouverez une fiche explicative comme celles qui suivent. Nous serons présents pour vous guider, aider au lancement des jeux et régulations.

Afin de gagner du temps pour la mise en place, merci de prendre connaissance des différentes fiches activités.



TCHOUKBALL



Description

Pour marquer un point, il faut faire rebondir la balle sur le but de tchoukball de sorte à ce que l'équipe adverse ne puisse la rattraper avant qu'elle touche le sol hors de la zone interdite.

Si la balle est récupérée par l'équipe adverse, le jeu continue.

Il faut alors faire 3 passes minimum avant de pouvoir attaquer un but.

Les deux équipes peuvent attaquer sur les 2 tchoukballs.

2x7 joueurs

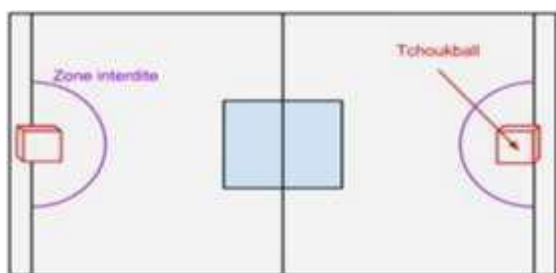
Règlement

Il est interdit de :

- dribbler
- laissé tomber le ballon lors de la réception d'une passe
- gêner l'action de l'adversaire
- entrer dans la zone interdite (sauf après le tir en extension)
- jouer avec le pied ou les jambes
- garder la balle plus de 3 secondes.

Si faute commise, le ballon est donné à l'équipe adverse

Terrain du tchoukball



14m x 24m



POULL BALL



Description

Le but du jeu est de renverser le Mousse sans rentrer dans la zone (3m autour de la cible)..
On remporte alors un point.

2 x 7 joueurs

Règlement

Les joueurs sont libres de se placer où ils le désirent sur le terrain excepté dans les cercles (zones infranchissables). On peut attaquer les 2 cibles de tous les côtés.

Il faut absolument 3 passes avant de pouvoir s'attaquer à la cible.

Le dribble est interdit.

Le joueur ne peut pas rester plus de 5 secondes avec la balle en main et ne peut pas faire plus de 3 pas en possession de celle-ci.

Il n'y a aucun contact, un défenseur ne peut pas subtiliser le ballon, il peut simplement gêner sans toucher, intercepter une passe ou contrer un shoot.

En cas de faute, pénalty (shoot dos à la cible depuis le milieu du terrain).

KINBALL



Description :

Le kin-ball se joue avec une grande balle par trois équipes de quatre joueurs.

Le but est de servir le ballon à l'une des équipes adverses de façon à ce que cette dernière ne puisse pas le réceptionner avant qu'il ne touche le sol.

Si le ballon touche le sol, les 2 autres équipes marquent 1 point.

Règlement :

L'équipe qui a le ballon (que ce soit au service ou pendant le jeu) choisit une des équipes adverses et au moment de la frappe l'appelle par sa couleur (« balle rouge »).

Trois joueurs maintiennent le ballon afin que le quatrième puisse le frapper vers un endroit stratégique **du bas vers le haut**.

Les joueurs de l'équipe désignée doivent rattraper la balle, avec n'importe quelle partie du corps, avant qu'elle ne touche le sol. Si l'équipe désignée rattrape la balle, elle la relance à l'équipe de son choix (une fois la balle immobilisée).

Les fautes :

Lorsqu'une faute est commise, l'arbitre siffle et arrête le jeu. L'arbitre replace le ballon à l'endroit où la faute a été commise, la partie reprend.

1. aucun contact physique n'est autorisé entre les joueurs.
2. Faute d'obstruction ou gêne volontaire : le ballon touche un joueur de l'équipe non appelée.
3. Faute de marcher: se déplacer avec la balle est autorisé si celle-ci est portée par un ou deux joueurs maximum.
4. Faute d'appellation : balle frappée avant d'appeler une couleur, couleur non appelée

A chaque faute, 1 point pour les 2 autres équipes.



FLAG



Description :

Le flag est une forme du football américain.

C'est un sport d'opposition sans contact. Les placages sont remplacés par l'arrachage d'un flag (drapeau en anglais) accroché à la ceinture des joueurs.

Pour marquer un point, il faut poser le ballon derrière la ligne adverse.

Règlement :

Deux équipes s'opposent.

Possibilité de se faire des passes dans toutes les directions.

- 1 flag arraché : ballon à l'équipe adverse à l'endroit où il est arraché (le joueur ne remet pas son flag)
- 2 flags arrachés : le joueur est éliminé pendant 30 secondes puis rentre après avoir remis ses flags

- On ne peut arracher les flags d'un joueur sans ballon
- Pas de contact (pousser ou gêner un joueur)



ULTIMATE



Description :

L'ultimate est un sport collectif utilisant un disque (frisbee) opposant deux équipes de sept joueurs.

L'objectif est de marquer des points en progressant sur le terrain par des passes successives vers la zone d'en-but adverse et d'y rattraper le disque.

Règlement :

- 1 point est marqué quand l'équipe offensive attrape le disque dans la zone d'en-but de l'équipe adverse sans toucher une des lignes de fond

- Un joueur en possession du disque peut le jouer dans n'importe quelle direction.

Un défenseur se tient devant lui et compte jusqu'à dix.

Le joueur en possession du disque ne doit pas marcher, mais peut établir un pied pivot. Au bout de 10 secondes sans passes, le disque est donné au défenseur.

- Pas de contact

Forme simplifiée :

Jouer en « balle au capitaine » : un joueur est en attente dans la zone de réception (inattaquable)

Pour marquer 1 point il faut réussir à lui envoyer le disque.

BUMBALL



Description :

Le but du jeu est de réceptionner le ballon dans une des zones matérialisées au sol sur le terrain.

Cette réception doit se faire sur la poitrine ou sur les reins du joueur grâce aux scratchs du chasuble.

Règlement :

Au bumball, les joueurs ne peuvent pas attraper une balle passée avec les mains. Elle doit être attrapée avec la poitrine ou les reins.

Dans le cas d'une **réception avec la poitrine** :

- le joueur l'arrache du maillot et la lance, avec les mains, à un joueur de son équipe. Il a droit à un pied pivot pour se placer correctement et réaliser une bonne passe.
- Interdiction de marcher avec la balle

Dans le cas d'une **réception avec les reins**, le joueur peut :

- soit courir avec le ballon collé au velcro des reins et laisser un partenaire le prendre avec les mains mais un adversaire peut également le prendre.
- soit, s'arrêter directement et le prendre dans ses mains et faire une passe.

Dans le cas où le **ballon tombe au sol**, le joueur qui est le premier au ballon doit le ramasser avec le velcro des reins mais elle ne lui appartient pas et a alors plusieurs possibilités :

- soit se relever et un partenaire (ou un adversaire) lui prend le ballon en main et fait une passe sans marcher
- soit se lever et courir avec la balle accrochée aux reins pour la laisser prendre par un partenaire (ou adversaire)

Forme simplifiée :

Jouer en « balle au capitaine » : un joueur est en attente dans la zone de réception (inattaquable)

Pour marquer 1 point il faut réussir à lui envoyer la balle qu'il réceptionne avec la poitrine ou les reins.



SPIKEBALL



Description :

Le spikeball est un mélange de volley et de tchoukball. Le but du jeu est de faire rebondir le ballon sur le filet de façon à ce que l'équipe adverse ne puisse pas le récupérer

Règlement en forme simplifiée:

Trois équipes de 3 ou plus.

La balle est mise en jeu par un rebond sur le filet (lancer ou frapper la balle).

Le joueur qui lance doit annoncer la couleur de l'équipe qui devra réceptionner le ballon au moment du lancer.

Une fois que la balle est lancée, les joueurs peuvent se déplacer librement.

Si l'équipe adverse récupère la balle, le jeu continue (ils se font des passes ou lancent directement la balle sur le filet en appelant une équipe adverse).

Si la balle touche par terre, 1 point pour les 2 autres équipes. L'équipe qui n'a pas réussi à récupérer la balle engage.

Forme réelle :

- pas le droit de bloquer la balle, on joue façon « volley » en smashant directement sur le filet ou faisant une passe à son coéquipier qui peut smasher (maximum 3 passes).

ATTENTION : Si une équipe attaque sans annoncer de couleur, point pour les 2 autres.

