



# POULL BALL

JOUE LE JEU... SOIS FAIR PLAY



# SOMMAIRE

## 1. DESCRIPTION

- L'origine 5
- Qui est François Poull 5
- Description 5
- En bref 6

## 2. LE JEU

- Finalités pédagogiques 8
- Qualités requises 9
- Matériel 9
- Les règles 10
- Conclusion 13

## 3. LE MATÉRIEL

- L'intérêt du matériel officiel 15
- Pourquoi ? 15
- Démarche et méthodologie dans l'enseignement de cette activité nouvelle 18

## 4. FICHES-JEU

- Jeu de coopération 20
- Fiches-Jeu 21

## 5. INFOS NÉCESSAIRES

- Source et documentation 35
- Contact 36

# 1 DESCRIPTION



## L'ORIGINE DU « POULL BALL »

Cette nouvelle activité a été inventée en janvier 2009 par François Poull à l'internat Autonome de Virton. Avec très peu de matériel, il a élaboré un nouveau jeu influencé par sa passion pour les sports collectifs. Pas mal de ses camarades étaient de très bons sportifs, mais aucun ne pratiquait le même sport. Les filles et les garçons

ne trouvant que rarement un terrain d'entente, l'idée était de les regrouper dans une activité commune. C'est ainsi que tout à commencer.

## QUI EST FRANÇOIS POULL ?

Il est spécialisé en sports collectifs (Basket-Ball). Il entraîne depuis plusieurs années des jeunes et hommes en club. Son attrait pour la formation le pousse à un poste de directeur technique. Il coordonne alors tous les jeunes de son club de 4 à 18 ans.

Son intérêt pour les sports nouveaux est né lors d'une formation de la FEP/LUX en 2008. Il souhaitait développer un jeu original dans lequel le fair-play tenait une place prépondérante : **le Poull Ball a vu le jour.**



La réalisation du projet a suscité un tel intérêt que plusieurs groupes de la presse écrite et divers médias francophones y ont consacré pages et reportages. (Cfr Sources bibliographiques...)

## DESCRIPTION DU « POULL BALL »

Il s'agit d'un jeu collectif cinq contre cinq, mixte qui trouve son origine dans d'autres sports bal-lons bien connus.

Par exemple :

- le basket-ball
- le handball
- le korfball
- tchoukball

Il se pratique aussi bien par des enfants du **primaire** (6-12 ans) que des adolescents du **secondaire** (12-18 ans). Plusieurs **hautes écoles** et **universités** le pratiquent aussi régulièrement (18+).

## EN BREF

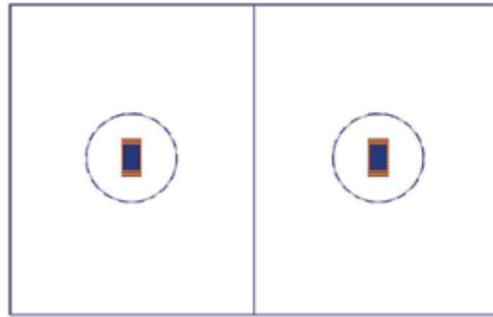
---

- Deux équipes mixtes de cinq joueurs
- Un gros ballon (55cm de diamètre)
- Deux bases (matériel immobile et insensible aux chocs)
- Deux cibles cubiques déposées sur les plinths.
- Deux zones circulaires impénétrables.

Le but du jeu est de renverser la cible avec la balle, après un minimum de 3 passes (voir technique de tir et passes plus loin), sans pénétrer dans la zone interdite (cercles de raquette du terrain de basket-ball). L'équipe en possession de la balle peut attaquer n'importe quelle cible, chaque équipe n'a pas sa propre zone à défendre.



# 2. LE JEU



Terrain de Poull Ball avec zones et cibles.

## FINALITÉS PÉDAGOGIQUES

Les objectifs du Poull Ball sont multiples. L'idée est tout d'abord de redonner **le goût du sport** à tous les jeunes.

« Notre rôle en tant qu'enseignant est d'améliorer la condition de chacun et de sensibiliser notre public à la santé et ses bienfaits ».

Par la **nouveauté** et **l'attractivité** du jeu, on désire toucher un maximum de personnes en décrochage avec le sport en général.



Le jeu n'en demeure pas pour autant inintéressant, Il nécessite une **combativité positive** en privilégiant le **placement** des joueurs sur le terrain plutôt que la violence.

Par la même occasion, On peut **valoriser** l'ensemble des joueurs car même les plus faibles prennent leurs responsabilités. Sans peur du contact, ils délaissent leur statut de simple **spectateur**, et deviennent enfin **acteurs**.

Son principal atout étant sa **facilité d'apprentissage**. Le jeu se veut **fluide** et **spectaculaire**.

## QUALITÉS REQUISES

Ce sport nécessite peu de pré-requis. Il fait appel, comme tout sport collectif, à des qualités :

- **Psychomotrices** : un schéma corporel développé, connaissance de son corps, inhibition, contrôle de soi, perception des trajectoires, vision du jeu ...
- **Physiques**: endurance, vitesse, force, souplesse, (précision, détente,...)
- **Psychologiques** : persévérance, goût de l'effort combativité positive (intense mais non-violente)
- **Et sociales** : l'esprit d'équipe, tolérance, auto arbitrage, fair-play, respect de l'autre...

L'atout majeur de ce jeu est de développer une dynamique collective via une interaction permanente des différents individus du jeu. Effectivement, tout le monde est impliqué dans chaque phase de jeu.

## MATÉRIEL

Un gros ballon :

1. Il permet la **facilité de manipulation** pour les débutants.
2. Il **impose un démarquage** car impossible de tirer en position couverte.

Matériel disponible sur le site : <http://www.idemasport.com>

Le plinth est utilisé car **immobile et donc sécurisant**. La cible peut reposer sur tout autre support pour peu qu'il soit insensible aux chocs occasionnés par les tirs ratés.



Il est également possible de jouer à l'extérieur tant que le terrain conserve ses spécificités, zones infranchissables, lignes latérales et lignes de fond.

## LES RÈGLES

A terme, il serait intéressant que les joueurs s'auto-arbitrent.  
L'arbitre deviendrait alors un simple garant du respect des règles.

### 1/ COMMENT MARQUER ?

Une équipe remporte :

**1 point** lorsqu'elle a renversé un moussé situé sur un des deux plinths.

**2 points** si le moussé est renversé de volée (prime de risque) :

- soit le joueur n'a pas les pieds au sol
- soit il lance sans réceptionner (tape, déviation)

**3 ou +** : En utilisant les couleurs ou les fiches plastiques du cube.



Attention ! Il faut bien distinguer le sport de compétition (1 et 2) et le jeu ludique (3 ou +).

En effet, on ne peut pas laisser place au hasard dans un championnat. L'utilisation des couleurs du cube doit évidemment se limiter au cadre scolaire ou à une joute amicale tout au plus.

### DIMENSION LUDIQUE PROPOSÉE PAR LE CUBE

Les faces colorées du cube donnent une nouvelle dimension au jeu. En effet, on peut imaginer que chacune d'entre-elles donne un nombre de points définis. Une face pourrait également rapporter aucun point si l'éducateur le décide. Nous pouvons aussi imaginer que les faces désignent des gages pour les adversaires plutôt qu'un nombre de points.

Quelques situations à titre d'exemple :

**Face orange** : L'équipe remporte le set

**Face verte** : Le marqueur change d'équipe

**Face bleue** : L'équipe adverse retombe à zéro

La technique de tir est libre :

- soit à une main ou deux mains
- soit en manchette ou passe avant haute

### 2/ LA REMISE EN JEU SE FAIT DU CENTRE APRÈS AVOIR MARQUÉ UN BUT.

### 3/ LES RENTRÉES SE FONT DE L'ENDROIT OÙ LA BALLE EST SORTIE.

### 4/ CIRCULATION DE LA BALLE ET PROGRESSION :

- **Obligatoire** : 3 passes avant de tirer vers une cible, maximum 5 secondes balle en main
- **Autorisé** : 3 pas, balle en main (changer une fois de pied pivot)
- **Interdit** : Le dribble, la pénétration des zones infranchissables (cercles)

### 5/ FAUTES

Fautes sanctionnées par une **rentrée** :

- Non-respect des **3 pas**
- Non-respect des **3 passes**

Fautes sanctionnées par un **penalty** :

- Faute ayant un **impact sur une occasion de but**

Un défenseur **contre le tir** dans la **zone interdite** =  
**+1 ou 2 point(s) aux adversaires** (le tir compte)

Un défenseur **touche la cible** et **l'empêche de tomber** =  
**+1 ou 2 point(s) aux adversaires** (le tir compte)

*Pour conserver le respect, l'éducateur veille à ce que ce comportement n'arrive pas !  
Si c'est le cas, le joueur fautif est averti avant d'être sanctionné.  
Le fair play est l'objectif majeur du jeu et doit le rester...*

TOUT CONTACT EST INTERDIT !

- Contact sur le porteur de balle : **Rentrée latérale à la perpendiculaire**
- Contact au moment du tir : **Penalty**

## 6/ LES REMPLACEMENTS

- La **mixité** doit être respectée à tout moment
- Le nombre de remplacements est **illimité**
- Le remplacement doit obligatoirement se faire **lors d'un arrêt de jeu**

## 7/ LE PENALTY

Il se joue du **milieu de terrain** (en fonction de l'espace). Les pieds du tireur sont face à la cible opposée, il est donc **dos à la cible** qu'il doit faire tomber par un lancer sans pouvoir pivoter.

## 8/ LA MARQUE

Lorsque les équipes marquent un ou deux points, **l'ensemble des joueurs est amené à applaudir** le geste quelle que soit l'équipe concernée.

## 9/ FIN DE MATCH

Une équipe remporte la rencontre lorsqu'elle a gagné 3 sets de 7 points.

## 10/ DÉBUT ET FIN DE PARTIE

Les deux équipes sont alignées au centre du terrain, elles se croisent et se serrent la main.



## CONCLUSION

Bien qu'elle soit nouvelle, cette activité est déjà riche de nombreuses expériences.

- Dans le fondamental avec des enfants
- Dans le secondaire avec des adolescents
- Dans le supérieur et en club avec des adultes
- Lors de stages multisports et camps de vacances

L'activité s'est chaque fois déroulée avec succès et a suscité l'adhésion totale des participants.

**L'Adeps et les fédérations de sport scolaire** ont d'ailleurs manifesté leur intérêt envers cette activité nouvelle et les valeurs éducatives qu'elle veut défendre.

Ce sport a tiré le meilleur de ses grands frères en ayant comme seul objectif de **répondre à l'intérêt et aux besoins des personnes** qui y participeront.

Aujourd'hui le jeu est joué principalement dans 3 régions : la Belgique, la France et le Québec.



# 3. EQUIPEMENT

## L'INTÉRÊT DU MATÉRIEL OFFICIEL

Il est composé de :

- **2 socles** (plints par ex.)
- **2 cibles** (Dés multicolores)
- **1 balle** (55cm de diamètre)

## POURQUOI ?

### 1 PLINT :

Ce socle ne bouge pas en cas de choc sur un tir raté. Il n'y a donc aucun risque envers les enfants qui peuvent le contourner comme le veut le règlement.

### 1 BALLE DE CETTE TAILLE :

En plus de ses spécificités de flottement dans l'air, elle réduit l'individualisme. Exemple : Il est impossible de marquer en position couverte. Le joueur a besoin de ses partenaires pour marquer, c'est là que réside tout l'intérêt du projet collectif.

### 1 DÉ :

Ses différentes faces donnent encore plus de variantes au jeu. Destiné au scolaire, ce matériel officiel fait également l'objet de nombreuses fiches pédagogiques\*.

(\*Dispo sur demande)

LIBERTÉS PROCURÉES PAR LE DÉ :

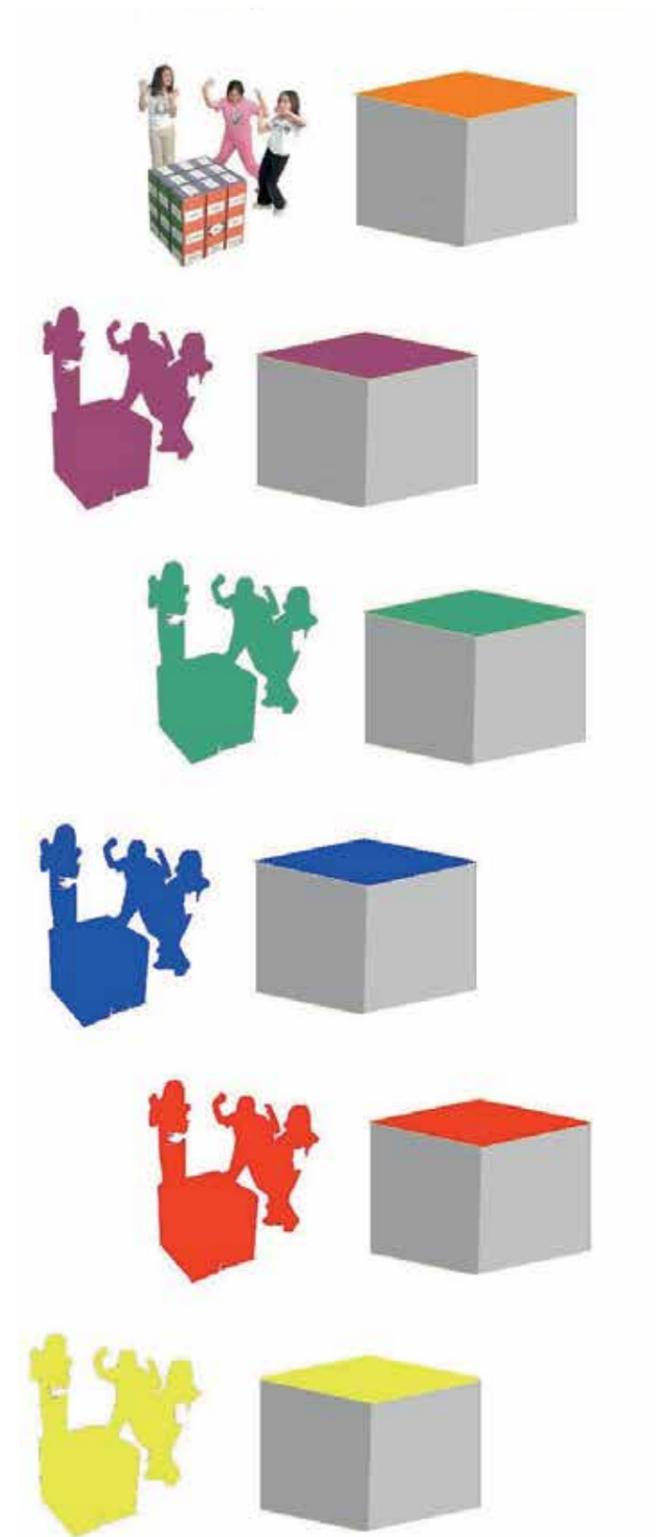
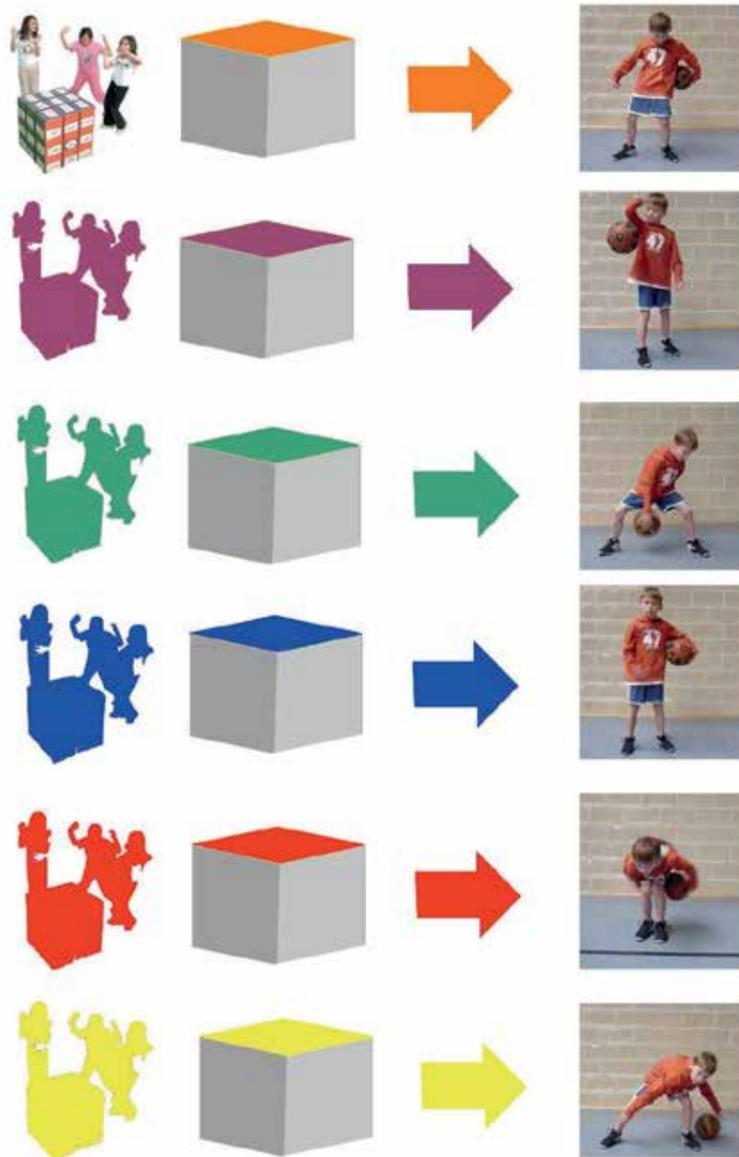
| Couleurs  | Points | Gages ou exercices spécifiques (sports trad., muscu, acrogym...)  |
|---|--------|---|
|  | 1      |    |
|   | 2      |   |
|   | 3      |   |
|   | 0      |   |
|   | Érid   |   |
|   | ↔      |   |

- En fonction de la couleur, le tir remportera + ou – de points (Ex : Rouge = 1pt, Jaune = 2pts, Bleu = 3 pts).
- On peut aussi imaginer d'autres cas de figure : (Jaune : Les scores s'inversent/ Mauve : Le marqueur change d'équipe/ Bleu : Fin du set) Et ainsi de suite jusqu'à épuisement d'idées...

L'enseignant peut aussi décider d'intégrer le Poull ball en // à d'autres disciplines.

Sur **point marqué**, les adversaires ont un **défi** en rapport avec un sport traditionnel (ex : maniement de ballon). On peut aussi **donner un gage** (exercice de soutien ou figure d'acrogym en fonction du niveau du public pratiquant).

Exemple de Fiche de marques : Transversalité = Poull Ball + Basket (Maniements), François Poull



## DÉMARCHE ET MÉTHODOLOGIE DANS L'ENSEIGNEMENT DE CETTE ACTIVITÉ NOUVELLE

---

### INTÉRÊTS ET PARTICULARITÉS DE L'ACTIVITÉ

- Sa non-violence
- Son accessibilité
- Sa mixité



### DÉMARCHE PÉDAGOGIQUE

En tant que sport collectif, nous ciblerons principalement la **compétence socio-motrice**. Bien que le jeu fasse appel à quelques habiletés gestuelles, renverser la cible n'est pas une finalité en soi. C'est plutôt la **stratégie** mise en place et l'**agencement de l'action** qui seront au centre de nos attentes.

### OBJECTIFS

- Sensibiliser le public au fair-play et aux valeurs éducatives de base
- Amener chaque individu à prendre part au projet collectif
- Favoriser l'intégration des plus faibles
- Susciter l'intérêt des autres au détriment de l'individualisme

### CRITÈRES ET MÉTHODOLOGIE

L'enseignant trouvera des **situations** riches et variées **en fonction des objectifs ciblés**. Il suscitera une **attitude respectueuse** et entrainera son groupe à jouer collectivement. Une chronologie réfléchie accompagnera son **établissement des règles**. Ses consignes seront en rapport direct avec la **compétence ciblée** et l'apprentissage du jour.

### ORGANISATION

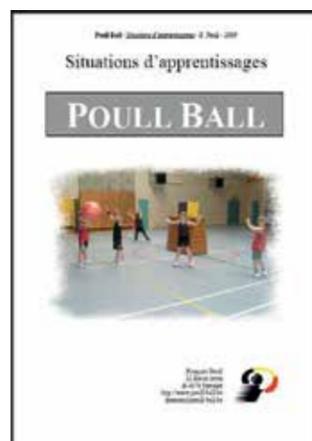
Nous mettrons le groupe dans des **conditions optimales** de manière à atteindre **l'objectif fixé**. Nous veillerons à **favoriser la réussite** des joueurs par des **situations simples et adaptées**. Lors de **situations globales** simplifiées nous nous attacherons au respect des règles de fair-play, à la sécurité et à la **fluidité du jeu**.

# 4 FICHES-JEU

## JEUX DE COOPÉRATION

### INTRODUCTION

Voici quelques idées de jeux de coopération tirées du document ci-joint :



### 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.

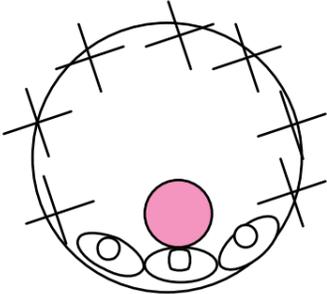
Bonne lecture, et bon jeu !

## - 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.             |   |

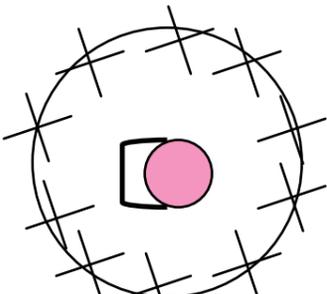
## - POULL BALL -

|                   |                    |   |
|-------------------|--------------------|---|
| Nom de l'exercice | <b>« Cow Boy »</b> |  |
|-------------------|--------------------|---|

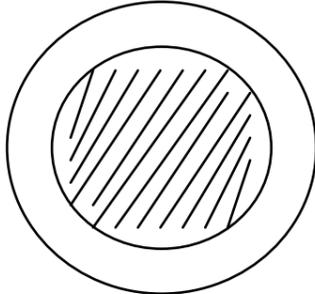
|                       |  |  |
|-----------------------|--|--|
| Objectifs désirés     | Concentration<br>Développer l'attitude   |  |
| Organisation spatiale | En cercle  |  |
| Matériel nécessaire   | 1 Ballon / équipe  |  |
| Nombre de joueurs     | 6 --) 12   |  |
| Description           | L'équipe 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 :<br>Demander la balle, se démarquer, changer de statut (att/déf)... |  |
| Erreurs fréquentes    | Lenteur de réaction, perte de concentration.<br>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 -

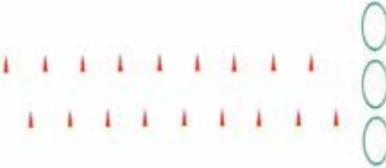
|                   |                      |   |
|-------------------|----------------------|---|
| Nom de l'exercice | <b>« la mouche »</b> |  |
|-------------------|----------------------|---|

|                       |  |   |
|-----------------------|--|---|
| Objectifs désirés     | Concentration<br>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 leurs 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</li> <li>• Donner plusieurs mouches à chacun</li> </ul>  |   |
| Commentaires          |  |   |

## - POUILL BALL -

|                       |   |   |
|-----------------------|---|---|
| Nom de l'exercice     | « Couloir infernal »  |  |
| Objectifs désirés     | Prise de décision, évaluation des trajectoires et circulation de balle rapide   |   |
| Organisation spatiale | Un demi-terrain   |   |
| Matériel nécessaire   | 1 ballon -) dribbleur<br>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          |   |   |

## - POUILL BALL -

|                       |   |   |
|-----------------------|---|---|
| Nom de l'exercice     | « Les rois mages »  |  |
| 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           | 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. |   |
| Méthode               | 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.   |   |
| 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             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Faire progresser des mobiles de différentes caractéristiques</li> <li>• Varier le type de passe d'une balle à l'autre</li> </ul> </li> </ul>  |   |
| Commentaires          |   |   |

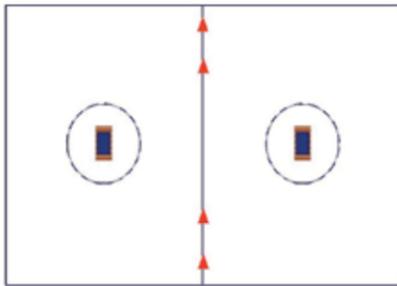
## - POUILL BALL -

|                   |                     |   |
|-------------------|---------------------|---|
| Nom de l'exercice | « Chrono en mains » |  |
|-------------------|---------------------|---|

|                       |   |  |
|-----------------------|---|--|
| Objectifs désirés     | Vision périphérique<br>Vitesse de réaction<br>Utilisation de l'espace   |  |
| Organisation spatiale | Full court  |  |
| Matériel nécessaire   | 2 cubes et 1 balle  |  |
| Nombre de joueurs     | 10 à 20   |  |
| Description           | <p>Une équipe à son tour. Les joueurs sont placés tout autour du cercle. Une balle passe du premier au dernier joueur sans exception. Une fois qu'elle a fait le tour, le dernier joueur la lance sur le cube. A partir de ce moment, le chrono démarre. Sans dribbler et sans marcher avec la balle, il faut aller marquer un point de l'autre côté dans un temps imparti (exemple : 10 secondes).</p> |  |
| Méthodologie          | <p>Dans un premier temps, laisser la stratégie libre. Dans le respect des règles du jeu, observer les différentes tactiques mises en place. Sensibiliser les élèves à une vitesse de réaction. Inciter les joueurs à courir sans la balle. La vitesse de démarquage et la qualité des passes sont les deux grands critères de réussite du défi.</p>   |  |
| Erreurs fréquentes    | Précipitation dans les passes.  |  |
| Variantes             | <p>Obliger tous les joueurs à toucher la balle même dans la traversée.<br/>Imposer l'équipe de marquer de volée<br/>Mettre un défenseur</p>   |  |
| Commentaires          |   |  |

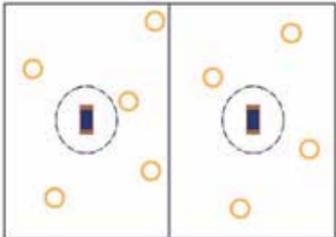
## - POUILL BALL -

|                   |                 |   |
|-------------------|-----------------|---|
| Nom de l'exercice | « Forêt gelée » |  |
|-------------------|-----------------|---|

|                       |   |   |
|-----------------------|---|---|
| Objectifs désirés     | Amener une équipe à s'espacer<br>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           | <p>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.</p>   |   |
| Méthodologie          | <p>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.</p> |   |
| Erreurs fréquentes    | Phénomène courant de grappe<br>Lenteur dans la prise de décision  |   |
| Variantes             | <p>La durée de gel dure</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 3 secondes, 3 passes,...</li> <li>• Jusqu'au moment où l'attaquant tire</li> </ul>   |   |
| Commentaires          |   |   |

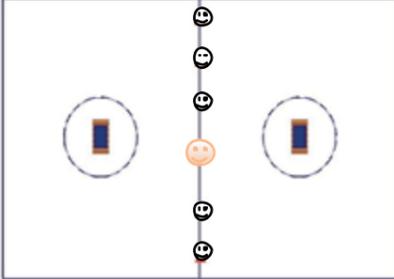
## - POULL BALL -

|                   |                      |   |
|-------------------|----------------------|---|
| Nom de l'exercice | <b>« Les mines »</b> |  |
|-------------------|----------------------|---|

|                       |   |  |
|-----------------------|---|--|
| Objectifs désirés     | Amener une équipe à s'espacer<br>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<br>Lenteur dans la prise de décision  |  |
| Variantes             | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Chronométrer et établir un record de mines désactivées</li> <li>• Autoriser les interceptions</li> </ul>   |  |
| Commentaires          |   |  |

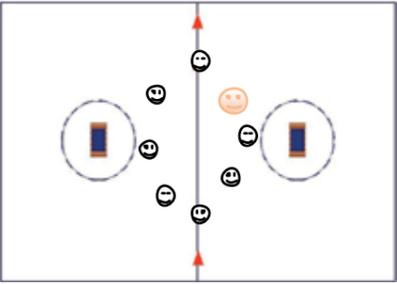
## - POULL BALL -

|                   |                         |   |
|-------------------|-------------------------|---|
| Nom de l'exercice | <b>« La brochette »</b> |  |
|-------------------|-------------------------|---|

|                       |  |   |
|-----------------------|--|---|
| Objectifs désirés     | Amener une équipe à s'espacer<br>Et passer d'une cible à l'autre   |  |
| Organisation spatiale | Tout terrain   |   |
| Matériel nécessaire   | 1 seul ballon  |   |
| Nombre de joueurs     | 5c/1, 5c/2 ou 5c/5   |   |
| Description           | Une équipe de 5 joueurs sont alignés sur la ligne médiane. Un joueur supplémentaire vient s'insérer dans cette ligne (brochette). Ce dernier est défenseur, il est seul contre tous. De plus, les attaquants peuvent choisir la cible de leur choix. D'une disposition de brochette, au signal, ils s'écartent du côté qu'ils veulent. L'enseignant lance la balle à l'attaquant de son choix et ensemble ils doivent aller marquer sans que le défenseur n'intercepte la balle. |   |
| Méthodologie          | L'idée de démarrer en « brochette » stimule les élèves à utiliser les deux côtés. De cette manière, ils sont conscientisés par le fait qu'on peut attaquer la cible de son choix.<br>« Plus ils s'écartent, plus c'est difficile pour le défenseur »<br>En brochette, il est impossible de se faire de passes. Par ce jeu, on démontre bien l'intérêt d'utiliser TOUT le terrain.  |   |
| Erreurs fréquentes    | Lenteur dans la prise de décision.   |   |
| Variantes             | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Limiter le temps pour les attaquants</li> <li>• Placer plusieurs défenseurs</li> <li>• Obliger un maximum de joueurs à toucher la balle</li> </ul>  |   |
| Commentaires          |  |   |

## - POULL BALL -

|                   |                       |   |
|-------------------|-----------------------|---|
| Nom de l'exercice | <b>« Le collier »</b> |  |
|-------------------|-----------------------|---|

|                       |  |  |
|-----------------------|--|--|
| Objectifs désirés     | Amener une équipe à s'espacer<br>Et passer d'une cible à l'autre   |  |
| Organisation spatiale | Tout terrain   |  |
| Matériel nécessaire   | 1 seul ballon  |  |
| Nombre de joueurs     | 5c/1, 6c/2, 7c/3   |  |
| Description           | <p>Une équipe de 5 joueurs est placée en cercle au centre du terrain. Par exemple sur le cercle central. Un joueur supplémentaire vient s'insérer dans ce rond (collier).</p> <p>Ce dernier est défenseur, il est seul contre tous. D'une disposition de collier, au signal, les attaquants s'écartent du côté qu'ils veulent. L'enseignant lance la balle dans un coin du terrain. Le plus rapide à prendre la balle joue en équipe pour marquer sans que le défenseur n'intercepte la balle. Ils peuvent choisir la cible de leur choix. Si le défenseur prend la balle, il gagne.</p> |  |
| Méthodologie          | <p>L'idée de démarrer en « collier » sensibilise les élèves à utiliser les deux côtés. De cette manière, ils comprennent que plus ils vont changer de côté, meilleurs ils seront.</p> <p>Il devient quasi impossible pour le défenseur de gagner contre une équipe qui utilise bien l'espace. C'est grâce à ce jeu qu'on stimule ce démarquage quasi incessant et l'utilisation de l'espace.</p>   |  |
| Erreurs fréquentes    | <p>Il est possible que le défenseur soit le plus rapide.<br/>On le félicite, il a gagné. « Bien joué ! »</p>   |  |
| Variantes             | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Limiter le temps pour les attaquants</li> <li>• Placer plusieurs défenseurs dans le collier de perles</li> </ul>  |  |
| Commentaires          |  |  |

## - POULL BALL -

|                   |  |   |
|-------------------|--|---|
| Nom de l'exercice |  |  |
|-------------------|--|---|

|                       |  |  |
|-----------------------|--|--|
| Objectifs désirés     |  |  |
| Organisation spatiale |  |  |
| Matériel nécessaire   |  |  |
| Nombre de joueurs     |  |  |
| Description           |  |  |
| Méthodologie          |  |  |
| Erreurs fréquentes    |  |  |
| Variantes             |  |  |
| Commentaires          |  |  |

## JEUX D'ADRESSE

Cette partie est plutôt consacrée aux **habilités gestuelles**. C'est une étape très appréciée des enfants car **fort stimulante**. En effet par **petites missions**, les enfants vont **évaluer leur précision aux lancers**.

Il est par exemple très motivant de lancer l'activité sous **forme de défis**. Premier groupe qui a réussi la mission remporte la confrontation **amicale**.

Le rôle de l'enseignant sera simplement **d'adapter les défis au niveau des joueurs**. Il faut **favoriser la réussite et progresser avec chronologie**.



Le joueur lance la balle et fait tomber le dé hors du plinth (étape 1)



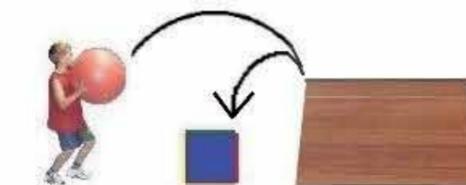
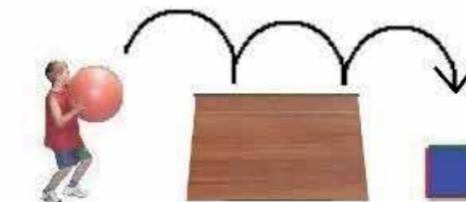
Le joueur lance. La balle doit rebondir deux fois sur le socle avant de toucher le dé (étape X)

### ÉVALUATION DE L'APPRENTISSAGE

Grâce à une fiche d'évaluation (ci-après), l'enfant peut juger sa précision.

A chaque essai, il note une croix. A la fin de sa série, il comptabilise son nombre de croix. Il se retrouvera dans le rouge ou dans le vert en fonction de sa performance.

Cette évaluation peut faire partie de la phase de découverte. Il est alors intéressant de la redonner en fin de cycle. Elle sera alors le reflet de la progression des joueurs.



RESULTS ??



# 5 ■ INFOS NÉCESSAIRES

## SOURCES ET DOCUMENTATIONS

---

### Différents reportages :

- **Reportage RTBF :** <http://www.youtube.com/watch?v=XyHnBXiZgW0>
- **Reportage TV Lux :**  
[http://www.tvlux.be/index.php?option=com\\_content&task=view&id=4808](http://www.tvlux.be/index.php?option=com_content&task=view&id=4808)
- **Reportage France 3 :** [http://www.confluence.tv/index2.php?sssm=confluence\\_fr-58](http://www.confluence.tv/index2.php?sssm=confluence_fr-58)
- Article « D'abord le respect » du groupe l'Avenir
- Article le « Fair Play porte ses fruits » de la DH les sports.
- Article « Quand le sport rime avec Fair Play » du SOIR.

Et bien d'autres encore de la presse belge, québécoise, française ou germanophone.

### Les différentes fédérations sportives scolaires :

<http://www.frsef.be/> - <http://www.fseos.be/> - <http://www.sportscolaire.be>

### Achat ou prêt de matériel officiel disponible :

<http://www.idemasport-shop.be/category/fr/CT001/Sport-nouveaux/Poull-Ball.html>



## CONTACT

---

Pour tout contact ou renseignement : [f.poull@hotmail.com](mailto:f.poull@hotmail.com)

Ou via le site internet : <http://www.Poull-Ball.be>



François Poull  
Basse Levée 33  
B - 4970 - Stavelot  
[f.poull@hotmail.com](mailto:f.poull@hotmail.com)  
[www.poull-ball.be](http://www.poull-ball.be)