

DBL BALL

JOURNÉE DIDACTIQUE

MISSION EPS - USEP



TERRE
2024
DE JEUX

USEP NORD



- QUI ? UNION SPORTIVE DE L'ENSEIGNEMENT DU PREMIER DEGRÉ : FORMER DES ENFANTS SPORTIFS CITOYENS.
- POURQUOI ?
 - DONNER DU SENS À DES APPRENTISSAGES FONDAMENTAUX BASÉ SUR UN PROJET PÉDAGOGIQUE À ENTRÉE EPS
 - SEUL CADRE LÉGAL DES RENCONTRES SPORTIVES INTERÉCOLES (HORS COLLECTIVITÉ TERRITORIALE)
 - MEN S'ENGAGE À DEVELOPPER PAR LES CPC EPS (CONVENTION CADRE MEN/USEP/LIGUE ENSEIGNEMENT)
- AVANTAGES ?
 - ÉDUCATEUR SPORTIF À DISPOSITION
 - MATÉRIEL À DISPOSITION
 - PARTENARIAT AVEC COMITÉ OU FÉDÉRATION

DÉROULÉ DE LA JOURNÉE

- TEMPS 1 : DBL BALL (10H30-12H)
- RESTAURATION (12H30-13H30)
- TEMPS 2 : BREAKDANCE (13H30 – 15H30)

DBL BALL

- PRÉSENTATION KIT : 1 BALLON DE CAOUTCHOUC, 2 BUTS DE DBL BALL, UN ESPACE DE 15 MÈTRES PAR 20 MÈTRES
- NIVEAU FIN CYCLE 2 – CYCLE 3



The screenshot shows a web browser window displaying the website for DBL Ball. The browser's address bar shows the URL 'http://dbball.com/'. The website's header includes the DBL Ball logo, social media icons for Facebook, YouTube, and Instagram, and a shopping cart icon with a notification. The main navigation menu contains links for ACCUEIL, RÈGLEMENTS, SERVICES, BOUTIQUE, À PROPOS, BLOGUE, and CONTACTEZ-NOUS. The main content area is titled 'Les 5 règles du DBL Ball' and features four icons with corresponding text: 1. A red ball icon with 'DBL Ball OFFICIAL SIZE AND WEIGHT' text, with the rule '1 Ballon, 2 buts / 5 joueurs, 2 équipes et 1 terrain.' 2. An icon of three players, with the rule 'Dribblez, Bottez / Lancez / Tout est permis!'. 3. An icon of a goal, with the rule 'Marquez un point / Lorsque le ballon traverse le but.' 4. An icon of a player defending a goal, with the rule 'Défendez votre but / En passant à travers celui-ci.' At the bottom of the main content area is a red button labeled 'LA SUITE DES RÈGLEMENTS'. The browser's taskbar at the bottom shows the Windows Start button, several open applications, and the system tray with the time 21:08.

RÈGLES DU JEU

- Il y a 5 joueurs par équipe avec possibilité de 6 ou 7 avec des changements
- L'utilisation des pieds (botter le ballon) ou des mains (dribble) pour déplacer le ballon est obligatoire.
- Il est interdit de marcher avec le ballon.
- Pour compter un point les joueurs doivent faire traverser le ballon à travers le but de l'adversaire. Cependant la face du but est vers l'extérieur du terrain, le joueur doit donc le contourner.
- Pour défendre son but, les joueurs peuvent passer à travers leur but. Il n'y a pas de gardien de But.
- La mise en jeu se fait après un but au centre du terrain :
 - Les centres de chaque équipe doivent avoir les genoux au sol et les deux mains au sol.
 - L'arbitre siffle le départ du jeu et les centres doivent taper le ballon à une seule main.
- Les joueurs ne peuvent pas garder le ballon dans les mains s'ils ont une pression de l'adversaire.
- Celui-ci peut enlever le ballon des mains du joueur qui le contrôle.
- La première équipe qui marque 8 points remporte la partie, qui durera environ 40 minutes.

ATELIERS DE MISE EN PRATIQUE

(DÉTAIL DES ATELIERS PAGES SUIVANTES)

- ATELIER 1 : CHASSEUR DE BALLONS :
 - CONSTITUTION 4 ÉQUIPES : AFFINITÉ (CPS)
 - 3 MANCHES DE 5/10'
- ATELIER 2 : MARQUE CONTRE LA MONTRE
 - CONSTITUTION 3 ÉQUIPES : DÉSIGNÉES (CPS)
 - 3 MANCHES DE 5/10'
 - 2 ÉQUIPES EN JEU, UNE ÉQUIPE RÉPARTIE POUR COMPTER ET RAMASSER LES BALLES (RÔLE ORGANISATEUR USEP)
 - VARIABLES : LIBRE CHOIX DPLCT OU IMPOSER 1 OU 2 TYPES (D,B OU L)

ATELIERS DE MISE EN PRATIQUE

- ATELIER 3 : LA GLISSADE :

- CONSTITUTION DE BINÔMES : AFFINITÉ (CPS)
- TEMPS DE 10'
- AU SIGNAL, LES DEUX DÉFENSEURS S'ÉLANCENT POUR EMPÊCHER LE BALLON DE FRANCHIR LE BUT

- ATELIER 4 : L'ÉCHAPPÉE :

- CONSTITUTION DE TRINÔMES
- TEMPS DE 10'
- 1 ATTAQUANT DOS AU BUT AU CENTRE DU TERRAIN, 2 DÉFENSEURS FACE À LUI.
- LANCEMENT DU JEU PAR DÉFENSEUR QUI PASSE À L'ATTAQUANT. CE DERNIER DOIT CONTOURNER LE BUT POUR MARQUER AVANT QUE LES DÉFENSEURS NE PASSENT DANS LE BUT.
- VARIABLES : LIBRE CHOIX DPLCT OU IMPOSER 1 OU 2 TYPES (D,B OU L) / 2A-1D , 2A-2D...

- ATELIER 5 : MATCH

- DEUX TERRAINS EN PARALLÈLE ET SUPERVISION AUTO ARBITRAGE PAR ADULTE (VALEUR USEP)
- 4 ÉQUIPES
- VARIABLES : CONTRE EFFET « GRAPPE », 2 BUTS À ATTAQUER ET DÉFENDRE / CARTES COUP DE POUCE...

Exemples d'exercices pour l'apprentissage du DBL Ball

Trouver une pratique

— Chasseurs de ballons :

Les joueurs sont divisés en trois ou quatre équipes, et chaque équipe a un ballon. Les joueurs doivent développer une stratégie et désigner des défenseurs et des attaquants. Au signal, les joueurs doivent essayer de voler les ballons des autres équipes tout en conservant le leur. Ils doivent respecter les règlements du DBL Ball dans tous leurs déplacements. Ainsi, ils peuvent dribbler, botter le ballon avec leurs pieds ou faire des passes, mais ils ne peuvent pas courir avec le ballon dans les mains. Le maître du jeu peut ajouter d'autres ballons sur le terrain en cours de partie. Au second coup de sifflet, les joueurs doivent s'arrêter et montrer leurs ballons. L'équipe qui en a le plus gagne la partie.

— Marquer contre la montre :

Le but de cet exercice est d'apprendre aux joueurs à se déplacer rapidement sur le terrain pour aller marquer un but. Les joueurs sont répartis en deux files, soit une en direction de chaque but. Au signal, le premier joueur doit aller marquer un but le plus rapidement possible en respectant les règles de déplacement du DBL Ball. Le maître du jeu accorde un nombre précis de secondes pour réussir. Ce nombre peut être adapté en fonction de l'âge et du niveau d'habileté des enfants. Les jeunes participent à tour de rôle.

— La glissade :

Le but de cet exercice est d'apprendre aux joueurs à passer sous le but pour aller réaliser un arrêt. Les joueurs sont répartis en quatre files, soit deux en direction de chaque but. Au signal, le premier joueur de chaque file doit courir pour aller bloquer le lancer de l'un des intervenants placés près des murs de fond du gymnase. Les enfants participent à tour de rôle.

Les joueurs sont répartis en quatre files, soit deux en direction de chaque but. Une file est devant le filet alors que l'autre est derrière. Les joueurs de la file à droite ont un ballon en main. Au signal, le premier joueur doit courir pour essayer d'aller marquer dans le but de son adversaire. Il doit passer sous le filet pour devenir le gardien et essayer d'arrêter le tir. Les duos participent à tour de rôle.

Trouver une pratique

Ces exercices sont présentés sur la première vidéo jointe à la fiche d'activité alors que des explications des règlements et des séquences de jeu sont présentées sur la deuxième vidéo.



APPORTS DIDACTIQUES JEUX COLLECTIFS

- PASSER DE SOLUTIONS TECHNIQUES OU TACTIQUES À REPRODUIRE À DES PROBLÈMES TACTIQUES ET TECHNIQUES À RÉSOUDRE.
- JEUX COLLECTIFS ONT UN CARACTÈRE CONTINU ET RÉVERSIBLE (ATTAQUANTS – DÉFENSEURS À TOUR DE RÔLE)
 - RAPPORT DE FORCES (JOUEURS S’AFFRONTENT PAR ÉCHANGE OU DISPUTE D’UN OBJET)
 - CHOIX D’HABILITÉS SENSIMOTRICES
 - STRATÉGIES INDIVIDUELLES/COLLECTIVES EN LIEN AVEC RÈGLES DU JEU ET HABILITÉS DES JOUEURS
- ATTAQUE :
 - ASPECT OFFENSIF : RÉALISATION (PROGRESSION OBJET ET MARQUE)
 - ASPECT DÉFENSIF : CONSERVATION DE L’OBJET
- DÉFENSE :
 - ASPECT OFFENSIF : RÉCUPÉRER OBJET
 - ASPECT DÉFENSIF : DÉFENSE DU BUT

MATERIEL

- CHASUBLES : 4* 15
- COUPELLES : 40
- KIT DBL * 2
- CARTES COUP DE POUCE
- SIFFLET POIRE * 1
- CHRONO * 1

The image features a light gray gradient background with several realistic water droplets of various sizes scattered in the corners. The droplets have highlights and shadows, giving them a three-dimensional appearance. The word "BREAKDANCE" is centered in the upper half of the image.

BREAKDANCE