

## 02 | 2014

### Thème du mois – Sommaire

Règles de jeu à l'école	2
Matériel et équipement	4
Terrain de jeu et formes d'organisation	5
Exercices	
• Mise en train	6
• Passer	7
• Attaquer	8
• Formes de jeu	10
Leçons	
• Bases techniques	11
• Bases tactiques	13
Indications	15

- Tranche d'âge: 11-20 ans
- Degrés scolaires: secondaire I et II
- Niveaux de progression: débutants et avancés
- Niveaux d'apprentissage: acquérir et appliquer



## Smolball

**D'une idée simple au départ est né un nouveau sport dynamique, très prisé des élèves. Le smolball est un jeu à plusieurs facettes qui se pratique à tous les âges. A découvrir dans ce thème du mois.**

Selon les propres dires de Janusz Smolinski – l'inventeur du smolball – l'idée de jouer au tennis par équipe est née au début des années 70 durant un camp de sport estival. La cinquantaine d'étudiants polonais n'avaient à disposition que deux courts de tennis. Janusz Smolinski décida de supprimer le filet et d'installer deux cages de but sur la ligne de fond. Il importa le concept en Suisse et l'appliqua à l'école, en le développant avec des collègues et ses élèves. Aujourd'hui, le smolball est une marque déposée qui connaît un succès croissant.

### Un jeu collectif

Sur le principe, le smolball n'autorise pas les contacts physiques directs, même s'ils sont presque inévitables en raison de l'exiguïté du terrain. L'objectif du jeu est de marquer le plus de buts possibles grâce à un jeu de passes rapides et précis. Plus les joueurs bougent pour se créer des espaces, plus la balle circule vite, ce qui augmente l'intensité du jeu. La règle des quatre pas et du temps limite favorise le jeu collectif, seul garant de la réussite finale.

### Taillé pour l'école

Le smolball se joue aussi bien en salle qu'en plein air. Il rassemble des éléments de jeux connus des élèves tels que tennis, badminton et unihockey. Le smolball intègre ainsi les contenus du plan d'étude et permet de travailler les habiletés de base des élèves. Autre avantage non négligeable, la mixité ne pose aucun problème en raison de l'interdiction des contacts physiques et entre cannes. Les règles de jeu simples facilitent aussi son accès et garantissent un jeu intensif dès les premières leçons.

### Apparenté à d'autres sports

La technique de base pour les passes et les tirs s'acquiert et se consolide grâce à quelques exercices bien ciblés. Afin d'affiner leur coordination, les élèves puiseront dans le réservoir d'exercices attractifs issus des sports apparentés. Le smolball stimule aussi l'esprit d'équipe qui joue un rôle essentiel dans la recherche du succès, à savoir marquer plus de buts que l'adversaire.



Schweizerische Eidgenossenschaft  
Confédération suisse  
Confederazione Svizzera  
Confederaziun svizra

Office fédéral du sport OFSPO

# Règles de jeu à l'école

Le chiffre quatre joue un rôle clé dans le jeu. A l'école, les règles sont adaptées de manière à favoriser un jeu accessible et attractif.

## Matériel

- But: Cage d'unihockey ou but officiel de smolball. Longueur: 2 mètres, hauteur: 1,25 mètres (mesures extérieures).
- Raquette: Raquette de mini-tennis ou raquette de smolball officielle (gr. 45-55 cm).
- Balle: Balle en mousse avec revêtement, diamètre 100-110 mm, poids 45-55 g.

## Equipement de protection

- En principe, aucun équipement spécial n'est nécessaire pour les joueurs de champ.
- Le gardien devrait porter un casque (d'unihockey) afin de se protéger des coups de raquettes involontaires.
- Pour les autres joueurs, il est recommandé de porter un gant de protection pour la main qui tient la raquette.

## Terrain de jeu

- Salle de sport standard.
- Les parois font partie du terrain et peuvent donc être utilisées.
- La zone du gardien correspond à celle prévue pour l'unihockey. Prévoir un espace de trois mètres au moins à partir du mur.

## Taille des équipes

- Trois joueurs de champ et un gardien (**quatre joueurs**).

## Durée de la partie

- Durée officielle: 3 x 20' avec 10' de pause.

## Début de la partie et remise en jeu après but

- Mise en jeu au milieu du terrain avec un entre-deux; les deux adversaires posent le cadre de leur raquette au sol.
- Après un but, le gardien remet la balle en jeu depuis l'un des angles de sa zone.

## Contrôle de la balle

- La balle peut être touchée au max. **quatre fois** par le corps ou la raquette (la récupération de la balle au sol ne compte pas comme une touche).
- La balle peut être portée sur la raquette au max. pendant **quatre pas**.
- Le contact avec la balle dure au plus **quatre secondes**.
- Il est interdit de bloquer la balle avec la raquette au sol, contre le mur ou contre le corps.

## Récupération de la balle au sol

- La balle doit être prise uniquement au moyen de la raquette sans contact avec le corps du joueur.



Mise en jeu au milieu du terrain avec un entre-deux

## Jeu avec le corps

- La balle peut être jouée vers soi seulement avec le buste et la cuisse.
- Si la balle touche une autre partie du corps involontairement, la touche est comptabilisée et le jeu se poursuit.
- Le joueur ne peut bloquer la balle contre le mur ou au sol avec une partie du corps.

## Fautes entraînant un coup franc

- Frapper la raquette: le joueur frappe la raquette de son adversaire avec sa propre raquette.
- Frapper l'adversaire: le joueur frappe avec sa raquette son adversaire.
- Attaquer par derrière: le joueur attaque le porteur de la balle par derrière.
- Contact physique actif.
- Jeu au sol: plus de deux contacts au sol dans la zone de but adverse.
- Lancer la balle contre le plafond.

## Coup franc

- Tir indirect depuis l'endroit de la faute.
- Exceptions: si la faute est commise derrière le but ou dans la zone de but, le coup franc est tiré depuis l'un des angles avant de la zone de but.
- Les adversaires respectent la distance de **quatre mètres** par rapport au tireur.

## Fautes entraînant un pénalty

- Jeu au sol: plus de deux contacts au sol dans sa propre zone de but.
- Mise en échec volontaire d'une chance de but par une infraction aux règles.

## Pénalty

- Le pénalty est tiré directement au but.
- La distance par rapport au but est de **quatre mètres**.
- Le gardien se tient sur sa ligne de but.
- Les joueurs de champ se tiennent **quatre mètres** derrière le tireur.

## Hors-jeu et avantage

- A l'école, cette règle n'est pas appliquée!



Pénalty

**A télécharger**

→ [Règles officielles de smolball](#)

# Matériel et équipement

En championnat, le smolball se joue avec un équipement clairement réglementé. A l'école, les élèves utilisent et complètent le matériel des autres sports à disposition, afin de découvrir les joies de ce nouveau jeu sans investissement particulier.

L'espace de jeu doit être suffisant pour réduire les contacts involontaires et garantir la sécurité des joueurs. Les gardiens portent si possible un casque d'unihockey et les joueurs de champ un gant pour la main dominante.

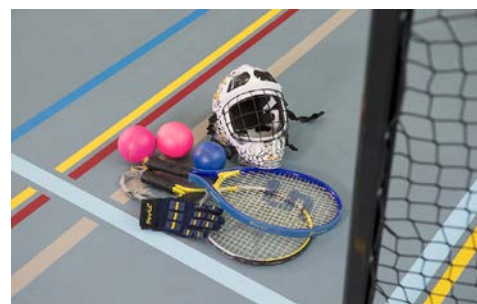
Équipement de base recommandé pour une classe de 24 élèves:

- 24 raquettes
- 12-24 balles
- 2 buts

Équipement officiel	Variante possible pour l'école
<b>Buts</b>	
Largeur 2 m, hauteur 1,25 m (mesures extérieures)	Buts d'unihockey ou caissons suédois
<b>Raquettes</b>	
Grandeur: 45-55cm	Raquettes de mini-tennis
<b>Balle</b>	
Balle en mousse avec revêtement lisse Diamètre 10-11 cm, poids 45-55 g	Balles en mousse (9-11 cm de diamètre)
<b>Gardien</b>	
Casque de gardien d'unihockey	Casque de gardien d'unihockey ou lunettes de protection d'unihockey
<b>Joueurs</b>	
Gant de protection pour la main qui tient la raquette (matériel respirant, léger, élastique, renforcé sur le dessus par une membrane rigide)	



But officiel de smolball

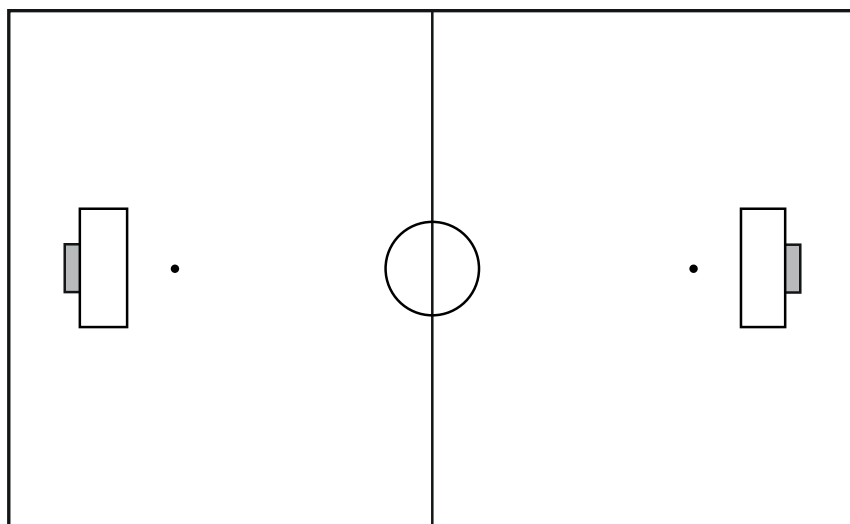


Casque d'unihockey, balle officielle (rose) ou balle en mousse (bleue), raquette de smolball (bleue et jaune) ou raquette de mini-tennis (blanche et jaune), gant de protection

# Terrain de jeu et formes d'organisation

En exploitant judicieusement la salle, il est possible de mettre en mouvement un grand nombre d'élèves en même temps. Astuces et conseils pour une leçon intensive.

La salle de sport avec ses quatre murs fait très bien l'affaire pour le jeu scolaire. Les lignes prévues pour l'unihockey, spécialement la zone du gardien, permettent de délimiter le terrain.



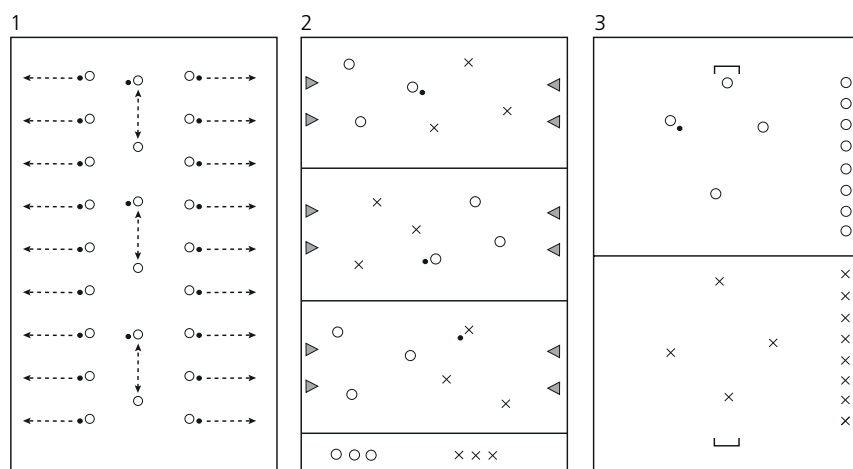
## Terrain de jeu

→ [Terrain officiel de smolball avec dimensions](#)

Terrain de jeu avec zones de gardien d'unihockey

Avec une classe de 24 élèves, seule une organisation bien pensée permet d'éviter les temps morts. Les trois exemples ci-dessous montrent comment occuper tous les élèves et ainsi optimiser l'espace et le matériel.

1. Utiliser les murs (squash).
2. Jouer à trois contre trois sur la largeur en créant trois terrains, sans gardien, avec des piquets comme but.
3. Intervalles: jouer en changeant les équipes toutes les deux minutes sans interruption du jeu.



Trois formes d'organisation

## Explication des symboles

- ○ × Joueur
- ● × Joueur avec la balle
- Déplacement avec balle
- Déplacement sans balle
- - - → Passe
- ⇒ Tir
- △ Objet de marquage
- ▭ Banc suédois
- Tapis
- Caisson

# Mise en train

Nombre d'exercices d'échauffement permettent aux élèves de se familiariser avec les gestes spécifiques au jeu, tout en apprenant à manier le matériel.

## Découvrir l'espace

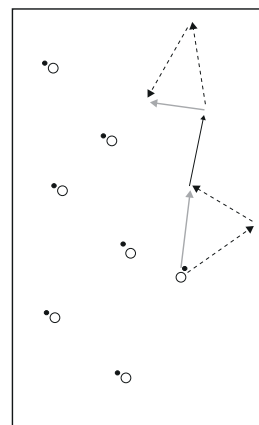
Avec cet exercice, les élèves manient la raquette et la balle dans des situations variées. Ils découvrent les différents effets qui découlent des gestes de base et affinent dans le même temps leur capacité d'orientation.

Les élèves se déplacent librement dans la salle en jonglant de différentes manières sur la raquette et contre les parois.

### Variantes

- Dresser différents obstacles dans la salle: les élèves doivent les éviter tout en gardant le contrôle de la balle.
- Idem mais en franchissant les obstacles.
- Travailler par deux ou par trois.

**Matériel:** Raquettes, balles, piquets, caissons, tapis



## Estafettes

Courir vite tout en s'orientant dans l'espace dans des conditions difficiles, tels sont les objectifs de cet exercice.

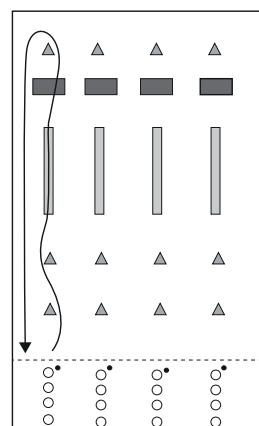
Plusieurs équipes formées de quatre à cinq joueurs s'affrontent simultanément. Chaque joueur a sa raquette, mais seuls les premiers de chaque équipe ont une balle. Au signal, ils s'élancent dans le parcours.

Il s'agit de franchir le plus rapidement possible les différents obstacles tout en gardant la balle sur la raquette. Une fois le parcours terminé, le joueur transmet la balle au suivant. Si la balle tombe sur le sol en cours de route, le joueur recommence au départ. Quelle équipe termine la première?

### Variantes

- Faire rebondir la balle.
- Moduler la difficulté des obstacles.
- Effectuer le parcours à deux (avec une balle, en jonglant).

**Matériel:** Raquettes, balles, piquets, caissons, tapis, bancs



## Pirates des Caraïbes

Cet exercice exige des joueurs coopération et orientation. Il s'agit de garder à l'œil aussi bien ses adversaires que ses coéquipiers.

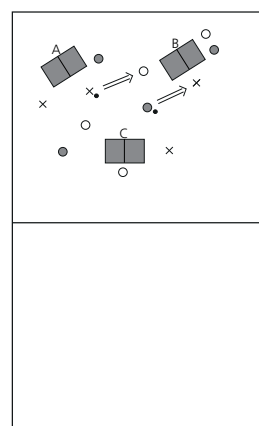
Chaque groupe de quatre à cinq joueurs dispose d'une île (deux tapis). Deux à trois balles sont en jeu. Le but est de toucher ses adversaires avec la balle. Lorsqu'un joueur est touché, il part en exil sur son île. Il peut continuer à jouer mais sans quitter sa retraite.

Interdiction de marcher avec la balle ou de la saisir avec les mains. L'équipe qui repousse tous les adversaires sur leur île respective a gagné.

### Variantes

- En courant, à condition de jongler avec la balle.
- Un joueur exilé peut revenir en jeu si celui qui l'avait touché est touché à son tour.

**Matériel:** Raquettes, balles, tapis



# Passer

Les exercices de passes préparent au jeu collectif tout en permettant l'acquisition ludique des habiletés de base.

## Mini-tennis

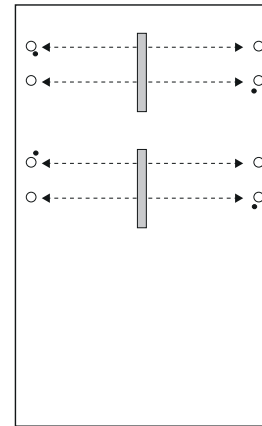
Par un jeu de passes créatif et varié, les élèves entraînent et consolident la technique de frappe.

Les élèves jouent face à face sur un petit terrain délimité au milieu par une marque ou un objet. Ils se font des passes directes ou avec un contact au sol.

### Variantes

- Réceptionner la balle en coup droit, passer en revers, ou inversement.
- Mettre une seconde balle en jeu.
- Alternner passes courtes et longues.
- Réceptionner la balle et la renvoyer entre les jambes.
- Effectuer un tour complet sur soi-même après la passe et s'orienter au plus vite.
- Inventer des figures: les joueurs les montrent à leurs coéquipiers qui essaient ensuite de les reproduire.

**Matériel:** Raquettes, balles, objets de marquage (lignes, bancs suédois, caissons, filet de badminton)



## Carré tchèque

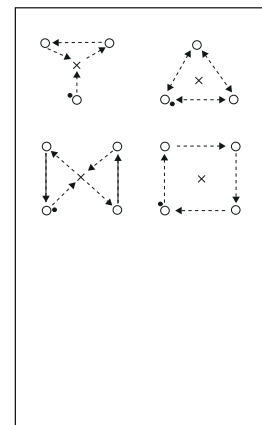
Les élèves doivent s'orienter en permanence durant cet exercice tout en soignant leur jeu de passes.

Trois ou quatre joueurs forment un triangle ou un rectangle dans un espace délimité par des cônes. Un joueur supplémentaire se place au milieu. Les joueurs extérieurs lui adressent une passe qu'il renvoie directement au coéquipier de son choix.

### Variantes

- Le passeur extérieur prend la place du joueur central.
- Une seconde balle est mise en jeu.
- Les joueurs extérieurs peuvent aussi se faire des passes entre eux.
- Les joueurs extérieurs jouent seulement entre eux. Le joueur central essaie de toucher la balle. Celui qui effectue la mauvaise passe prend place au milieu.

**Matériel:** Raquettes, balles, objets de marquage (lignes, bancs suédois, caissons, filet de badminton)



## Etoile

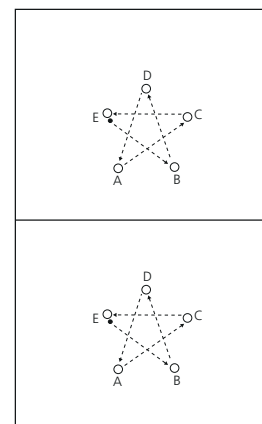
Cet exercice est un classique des jeux de balle qui s'adapte facilement à différents niveaux de compétences. Précision des passes et concentration sont les ingrédients principaux de la recette.

Cinq joueurs forment une étoile. Le joueur A passe à C qui à son tour passe à E, qui passe à B, etc.

### Variantes

- Autoriser un rebond sur la raquette avant de passer la balle.
- Introduire une balle supplémentaire.
- Au signal, changer de sens.
- Aggrandir l'étoile avec des joueurs supplémentaires.

**Matériel:** Raquettes, balles, tapis





# Attaquer

Une bonne attaque se construit pas à pas. La qualité des passes et l'occupation judicieuse des espaces sont deux éléments décisifs pour la réussite de l'entreprise.

## Corridor

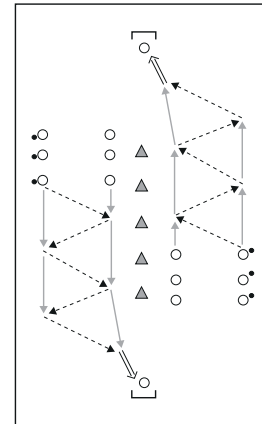
Dans cet exercice, les joueurs entraînent les passes en mouvement avec un tir au but en guise de conclusion. L'organisation choisie doit simuler les situations de jeu et permettre un grand nombre de répétitions.

Un marquage central délimite deux couloirs de jeu. Par deux, les joueurs se font des passes directes ou indirectes (un contact au sol) en se rapprochant du but. Ils concluent l'attaque par un tir au but. Ils effectuent le même exercice dans l'autre couloir au retour.

### Variantes

- Jeu direct ou indirect décidé au départ.
- Imposer le nombre de passes avant le tir au but.
- Placer un défenseur passif.
- Placer un défenseur actif.
- Un point par but marqué.

**Matériel:** Buts, raquettes, balles, objets de marquage (piquets, évent. cordes)



## Passes en profondeur

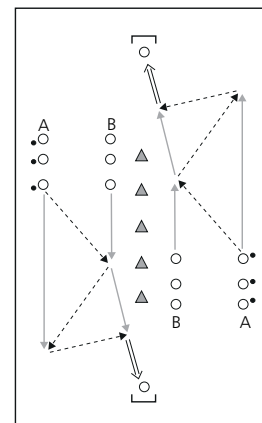
Au cours de cet exercice, les attaquants apprennent à gagner du terrain rapidement et à déborder les défenseurs. La forme d'organisation doit se rapprocher des situations de jeu et favoriser les occasions de tirs au but.

Les joueurs démarrent face à face. A passe à B qui effectue une passe dans l'angle du terrain adverse. A court pour récupérer la balle et la renvoie devant le but. B essaie de la tirer directement dans le but.

### Variantes

- Toucher la balle une seule fois (jeu direct).
- Placer un défenseur passif.
- Placer un défenseur actif.

**Matériel:** Raquettes, balles, objets de marquage (lignes, bancs suédois, caissons, filet de badminton)





## Foire aux tirs

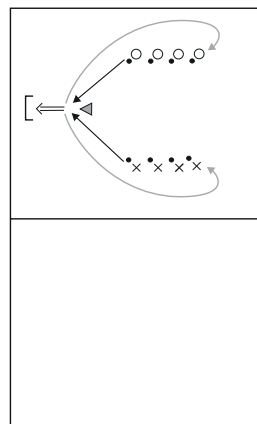
**La multiplication des tirs au but est l'objectif de cet exercice. Pour cela, différentes techniques de tir sont exercées et consolidées.**

Deux équipes, disposées en colonnes, se tiennent face au but. Au signal, un joueur de l'équipe A se dirige vers le but et tire. Il se remet ensuite derrière la colonne. Au prochain signal, c'est un joueur de l'autre équipe qui tente sa chance. On peut remplacer le signal par une marque au sol. Quand le joueur a passé la marque, le suivant peut s'élancer.

### Variantes

- Tester une nouvelle technique de tir à chaque nouvel essai.
- Fixer à l'avance la zone à atteindre (partie haute, basse, droite, gauche du but par ex.).
- Les joueurs récoltent des points pour leur équipe.
- Le joueur qui ne marque pas est éliminé. Quelle équipe aura le dernier joueur?

**Matériel:** Buts, raquettes, balles, objets de marquage



## Criss-cross

**Cet exercice complexe entraîne le jeu de passes en mouvement, les changements de position rapides avec des tirs précis en conclusion. La forme d'organisation choisie se rapproche de la situation de jeu et favorise un grand nombre de répétitions.**

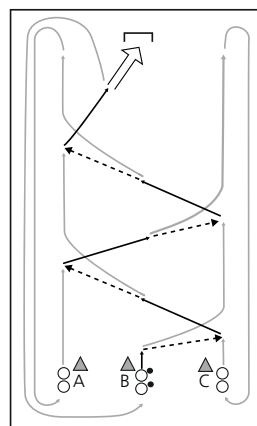
Les joueurs forment trois colonnes sur la ligne de fond. Les joueurs centraux (B) ont une balle. B démarre en effectuant une passe à C qui court en direction du milieu avec la balle et qui passe à A, etc. Le dernier joueur, proche du but, tente un tir. Les trois joueurs reviennent par les côtés et se remettent en place pour la traversée suivante. L'enseignant donne le départ du trio suivant.

### Variantes

- Placer une marque au sol signalant au trio suivant le moment où il peut s'élancer.
- Placer des défenseurs passifs ou actifs.
- Restreindre la cible en définissant une zone à viser dans le but.
- Définir le temps limite pour une attaque.
- Points pour l'équipe: qui marque le plus de buts?

**Remarque:** Cet exercice est proposé aux joueurs dotés d'une certaine expérience, il n'est pas adapté aux débutants.

**Matériel:** But, raquettes, balles, objets de marquage pour la position de départ et pour délimiter le terrain du retour.



# Formes de jeu

Les deux jeux suivants placent les habiletés techniques au centre.

Les formes d'organisation choisies favorisent le travail avec des classes nombreuses.

## Wimbledon

Cette organisation met l'accent sur l'intensité des échanges avec comme objectif l'entraînement de la technique dans des classes hétérogènes.

Les joueurs s'affrontent face à face, séparés par un banc (renversé) ou toute autre marque qui fait office de «filet». Les limites du terrain sont définies par des cônes ou décidées par les joueurs au début du match.

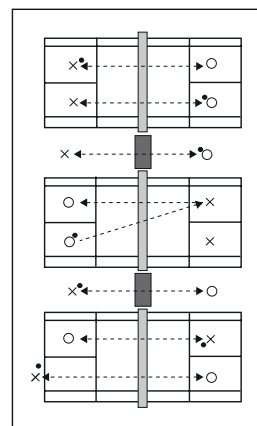
Les règles du tennis sont appliquées, avec cependant un service par le bas derrière la ligne de fond. Les petits matchs durent de cinq à dix minutes. Les joueurs se déplacent dans le sens des aiguilles de la montre.

### Variantes

- Fixer les règles ensemble: elles peuvent être différentes d'un terrain à l'autre.
- Placer différents «filets» (caissons, bancs suédois, filet de badminton, cordes, etc.).
- Jouer en double.
- Jouer avec différentes balles (smolball, balle de tennis, ping-pong).
- Effectuer une rotation sur soi-même après une passe.

**Remarque:** Les lignes des terrains de badminton se prêtent bien au jeu.

**Matériel:** Raquettes, balles, objets de marquage (bancs suédois, caissons, cordes, etc.)



## Masters

Cette forme de jeu exige des passes courtes et rapides ainsi que des déplacements intensifs pour se démarquer. Les joueurs doivent aussi s'adapter à de nouveaux coéquipiers et trouver ainsi des tactiques différentes.

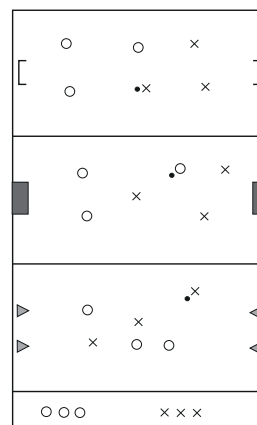
La salle est divisée en trois terrains, des caissons faisant office de buts. Des équipes de trois s'affrontent durant quatre minutes (sur une classe de 24 élèves, 18 sont actifs, six en pause). Après chaque match, les résultats sont notés sur une [feuille](#) (doc) et les équipes se placent pour les matchs suivants. Chaque équipe reporte ses points: deux points pour la victoire, un point pour le match nul. L'équipe avec le plus de points remporte le tournoi.

**Composition des équipes:** Pendant ou après le match, l'enseignant place sur la [grille de matchs](#) (doc) des «post-it» avec le nom des joueurs afin de former de nouvelles équipes.

### Variantes

- Raccourcir ou augmenter le temps de jeu.
- Les élèves déplacent eux-mêmes les «post-it».

**Matériel:** Raquettes, balles, caissons, feuilles de jeu



## Smolball et plus!

Le smolball offre tout un éventail de variantes attractives, avec des accents différents.

Quelques exemples:

- Beach-smolball: jeu sur un terrain de beachvolleyball ou de beachsoccer.
- Smolball sur glace: jeu avec un équipement et des buts de hockey.

- Snow-smolball: jeu dans la neige sur un terrain délimité, avec des bâtons comme buts.
- Smolball-polo: jeu sur des vélos, avec des buts de street-hockey ou des poteaux.
- Inline-smolball: jeu sur des rollers, avec des buts de streethockey.
- Etc.

# Leçons

## Bases techniques

**Cette séquence d'enseignement montre comment on peut, avec peu de matériel, acquérir et consolider les techniques de base du jeu de manière ludique.**

### Conditions cadre

Durée: 90 minutes

Tranche d'âge: 11-20 ans

Degrés scolaires: secondaire I et II

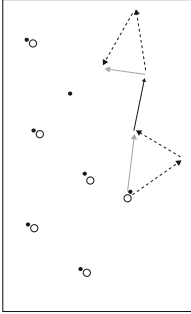
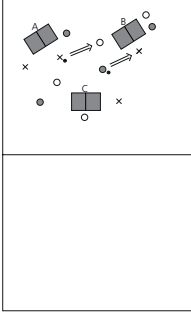
Niveaux de progression: débutants et avancés

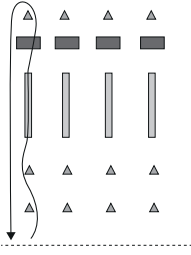
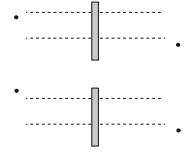
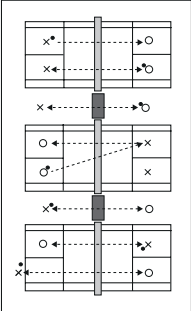
Niveaux d'apprentissage: acquérir et appliquer

### Objectifs d'apprentissage

- Etre capable de contrôler la balle.
- Jouer la balle de manière précise.

**Remarques:** Les temps indiqués pour les exercices ou les jeux peuvent être modulés selon le niveau et la dynamique du groupe. Les exercices peuvent aussi être aménagés sous forme de tournois ou de petits concours.

	Exercice/Forme de jeu/Forme de concours	Organisation/Esquisse	Matériel
Mise en train	5' <b>Découvrir l'espace</b> Seuls ou par deux, les joueurs se déplacent librement dans la salle avec la raquette et la balle. Ils expérimentent tout ce qui est possible de faire avec leur matériel. Par exemple: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jongler avec changement de mains.</li> <li>• Passer via la paroi.</li> <li>• Dribbler la balle avec la raquette.</li> <li>• Jouer haut la balle et effectuer une rotation complète autour du corps.</li> <li>• Etc.</li> </ul>		Raquettes, balles
Partie principale	20' <b>Pirates des Caraïbes</b> Chaque équipe (cinq à six joueurs) dispose d'une île (deux tapis) dans une moitié de salle. Deux à trois balles sont en jeu. Tous les joueurs quittent leur île pour tenter de toucher les adversaires avec la balle (tir avec la raquette). Le joueur touché doit retourner sur son île. Il peut continuer à jouer mais il ne peut plus s'aventurer sur les eaux. Il est permis de courir en jonglant avec la balle, de se faire des passes et de tirer sur l'adversaire! L'équipe qui repousse tous ses adversaires sur leur île a gagné.  <b>Variantes</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Interdiction de courir avec la balle.</li> <li>• Un joueur touché peut revenir en jeu si celui qui l'avait touché est pris à son tour. Attention: Cette variante se joue au temps, car elle se termine rarement! A la fin du temps réglementaire, l'équipe qui a le moins de joueurs en exil a gagné.</li> </ul>		Raquettes, 2-3 balles, 6-10 tapis
	5' <b>Estafette</b> Installer le matériel.		

	Exercice/Forme de jeu/Forme de concours	Organisation/Esquisse	Matériel
Partie principale	10' Quatre élèves par équipe sont alignés au départ de la course d'obstacles. Au signal, le premier coureur s'élance, traverse le parcours en jonglant la balle sur sa raquette et transmet la balle au suivant. Quelle équipe est la plus rapide? <b>Règle:</b> Si la balle tombe une fois sur le sol, le joueur fautif revient au départ avant de repartir. A partir de la deuxième chute, il ramasse la balle et repart de cet endroit.		Raquettes, balles, 8-12 piquets, 4-6 caissons, 4-6 tapis, 4-6 bancs
	15' <b>Mini-tennis</b> Le terrain est séparé en deux par des bancs qui font office de filet. Les joueurs s'affrontent en duel, en expérimentant différentes variantes (l'enseignant montre ou les élèves inventent). Par exemple: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jouer la balle pour soi-même avant de la relancer.</li> <li>• Réceptionner avec la main droite, relancer avec la gauche.</li> <li>• Autoriser une touche au sol sur son demi-terrain.</li> <li>• Après chaque passe, effectuer un tour sur soi-même.</li> </ul>		Raquettes, balles, 4-6 bancs suédois (ou autre matériel)
Partie finale	30' <b>Wimbledon</b> Les élèves jouent en un contre un au temps (trois minutes par match). Après chaque partie, ils se déplacent dans le sens des aiguilles de la montre. A la fin du tournoi, les points sont comptabilisés, le ou les vainqueurs désignés. <b>Règles:</b> Les adversaires se mettent d'accord avant chaque match sur les règles qu'ils appliquent (elles peuvent être négociées) et sur les limites du terrain. En discutant les règles, les élèves se mettent à niveau, les plus forts s'adaptant aux plus faibles.		Raquettes, balles, 4-6 bancs suédois (ou autre matériel)
	5' <b>Rangement et salutations</b>		

## Bases tactiques

**Cet exemple de leçon montre comment introduire de manière ludique les bases tactiques propres au jeu et comment les exploiter au mieux selon les situations.**

### Conditions cadre

Durée: 45 minutes

Tranche d'âge: 11-20 ans

Degrés scolaires: secondaire I et II


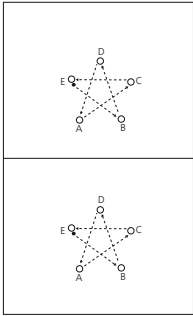

Niveaux de progression: avancés

Niveaux d'apprentissage: appliquer

### Objectifs d'apprentissage

- Passer la balle en mouvement de manière précise et contrôlée.
- Comprendre son rôle dans le jeu et le mettre en pratique.

**Remarques:** Les durées prévues pour chaque exercice (niveaux de difficulté/variantes) sont modulables. La leçon peut aussi convenir à une double période de 90 minutes.

	Exercice/Forme de jeu/Forme de concours	Organisation/Esquisse	Matériel
Mise en train	5' <b>Jeu par deux</b> Se déplacer dans la salle par deux en se faisant des passes tout en évitant de déranger les autres joueurs qui font de même. En cours d'exercice, l'enseignant donne différentes consignes telles que: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Passes en revers uniquement.</li> <li>• Au signal, changement «volant» de partenaire.</li> <li>• Passes via la paroi lorsque c'est possible.</li> </ul>		Raquettes, balles
	5' <b>Etoile</b> Cinq joueurs forment une étoile: A passe à C, C passe à E, E passe à B, etc.  <b>Variantes</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Autoriser un rebond sur la raquette avant de relancer la balle.</li> <li>• Mettre une seconde balle en jeu.</li> <li>• Au signal, changer de direction.</li> <li>• Agrandir l'étoile avec des joueurs supplémentaires.</li> </ul>		Raquettes, balles
Partie principale	5' <b>Tactique</b> Expliquer brièvement les principes tactiques de base (formation en triangle) durant le jeu (défenseur/joueur central/attaquant).  <b>Remarque:</b> A l'aide d'un tableau ou d'un flip-chart, l'enseignant dessine les positions pour faciliter la visualisation.		Raquettes, 2-3 balles, 8-10 tapis

	Exercice/Forme de jeu/Forme de concours	Organisation/Esquisse	Matériel
Partie principale	<p>15' <b>Jeu de zones</b> Les élèves s'affrontent à quatre contre quatre selon les règles de jeu scolaires. Chaque équipe est composée de deux « blocs » ou deux lignes qui se succèdent sur le terrain chaque deux à trois minutes. Les changements annoncés par l'enseignant se font sans interruption de jeu (changements « volants »). Le terrain de jeu est divisé en deux zones (ligne médiane). Les défenseurs jouent dans la première partie du terrain, les attaquants dans la seconde, tandis que les joueurs centraux peuvent évoluer sur tout le terrain.</p> <p><b>Variantes</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Si un joueur quitte sa zone, il est simplement averti.</li> <li>• Un coup franc est accordé à l'équipe adverse si un joueur ne respecte pas sa zone.</li> </ul>		2 buts, 1 balle, raquettes, sautoirs ou chasubles
Partie finale	<p>10' <b>Smolball</b> Même tournus que pour le jeu précédent, mais sans les zones.</p>		2 buts, 1 balle, raquettes, sautoirs ou chasubles
	<p>5' <b>Rangement et salutations</b></p>		

# Indications

## Bibliographie

- Smolinski, J. (2010): [Smolball – Die vielseitigste Mannschaftssportart](#). Altstätten: rva Druck und Medien AG.

## Vidéos

- [Smolball: vidéo d'instruction](#) (en allemand)
- [Smolball: reportage sur ZüriPlus](#) (en allemand)

## Liens

- [Smolball](#)
- [Swiss Smolball Association](#)

### Nos remerciements

- au centre de formation professionnelle BWZ Rapperswil pour l'occasion donnée de tester les exercices à l'école et pour les prises de vue.
- aux élèves de la classe KM12b du centre de formation professionnelle BWZ Rapperswil, qui ont servi de modèles pour les photos.

### Tournois

- [Championnat des écoles professionnelles](#) (en allemand)
- [Championnat suisse de smolball](#) (en allemand)

### Cours

- [Association suisse de smolball](#) (en allemand)
- [Kids to move](#) (en allemand)

## Partenaires



ASEP



## Impressum

### Editeur

Office fédéral du sport OFSPO  
2532 Macolin

### Auteur

Mischa Stillhart, enseignant à la HEFSM de Macolin et au BWZ de Rapperswil

### Rédaction

mobilesport.ch

### Page de titre

Marc Weiler, Marc Weiler Photography

### Illustrations

Marc Weiler (photos)  
Daniel Käsermann, Médias didactiques HEFSM (photos)  
Mischa Stillhart (graphiques)

### Conception graphique

Médias didactiques HEFSM