



THE GAME™

Exercices SKILLGoal

Dimensions :
98 x 5 x 58 cm
Poids : 3.5 kg



Un but multifonctionnel

En plus de son utilisation pour le FooBaSKILL, le but peut être utilisé dans différents jeux dont une sélection est proposée dans ce document. Le terme « SKILLGoal+ » se réfère au SKILLGoal qui est fixé avec des sangles sur les éléments de caisson (voir image en haut). Ces éléments de caisson peuvent être rajoutés ou enlevés en fonction du niveau des joueurs. Nous vous invitons à regarder la vidéo de présentation de ces exercices sur la chaîne YouTube FooBaSKILL. Les explications relatives au montage du SKILLGoal sont également disponibles.

Sécurité : Si le SKILLGoal est déposé sur un élément de caisson ou un autre support. Il est indispensable de le fixer avec les sangles afin d'éviter qu'il ne tombe.

DESCRIPTION

SCHÉMA/ ORGANISATION

1) FOOTBALL

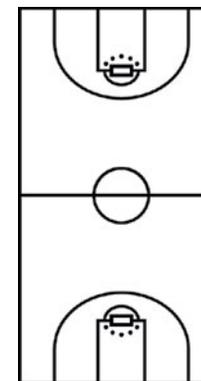
Deux équipes de 4-5 joueurs s'affrontent. Chaque équipe défend un SKILLGoal et attaque le SKILLGoal de l'adversaire. Il n'y a pas de gardien. Les joueurs peuvent marquer par l'avant ou par l'arrière du SKILLGoal. Un arc de cercle délimite chaque but comme indiqué sur l'image. Ni le défenseur, ni l'attaquant ont le droit de pénétrer dans cette zone.

VARIANTES

- Chaque équipe a la possibilité de marquer dans les deux buts.
- Au coup de sifflet de l'arbitre, les équipes changent de côté (défendent et attaquent dans les autres buts).
- La difficulté peut être augmentée en rajoutant des éléments de caisson sous le but.
- Les équipes s'affrontent sur un demi-terrain.

MATÉRIEL

- 1 SKILLTheBall
- 2 SKILLGoals
- Pastilles pour la délimitation de l'arc de cercle
- Chasubles



2) FooSKILL

Deux équipes de 4-5 joueurs s'affrontent. Chaque équipe défend 2 SKILLGoals+ et attaquent dans les deux autres. Les règles du FooBaSKILL s'appliquent.

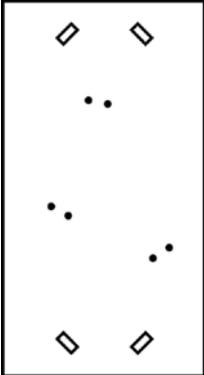
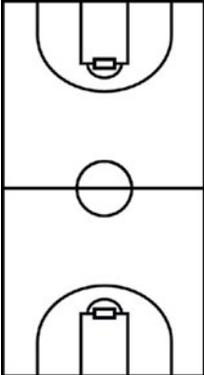
VARIANTES

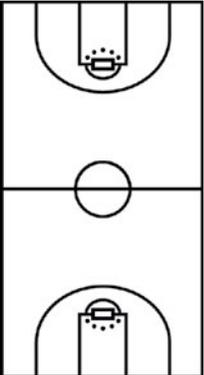
- Au coup de sifflet de l'arbitre, les équipes changent de côté (défendent et attaquent dans les autres buts).
- Les équipes n'ont plus de buts attirés. Le SKILLGoal+ dans lequel une équipe a marqué est « bloqué » jusqu'au prochain tir réussi dans un des trois autres. C'est l'enseignant qui désigne le but bloqué au début du jeu. Dans cette variante, uniquement le 1 point est attribué pour le goal marqué par l'avant ou l'arrière du but. Possibilité d'enlever des éléments de caissons sous les but pour augmenter les chances de marquer.

MATÉRIEL

- 1 SKILLTheBall
- 4 SKILLGoals
- 8 sangles
- Éléments de caisson
- Chasubles



DESCRIPTION	SCHÉMA/ ORGANISATION
<h3>3) FOOTBALL OUTDOOR – MULTI BUTS</h3> <p>Quatre SKILLGoals et des buts délimités par des cônes (ou autre matériel) sont disposés sur le terrain. Deux équipes de 4-6 joueurs s'affrontent et essaient de remporter un point en s'attaquant à n'importe quel but par l'avant ou par l'arrière. Il n'y a pas de gardien et il est interdit de marquer deux fois de suite dans le même but.</p> <p>VARIANTES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Réceptionner le ballon par un coéquipier après un but afin de valider ce dernier. • Retirer les cônes et laisser les quatre SKILLGoals de telle sorte que deux équipes s'affrontent. Chaque équipe défend et attaque deux buts. <p>MATÉRIEL</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 SKILLTheBall • 4 SKILLGoals • 6 cônes • Chasubles 	
<h3>4) UnihockeySKILL</h3> <p>Deux équipes de 4-5 joueurs s'affrontent. Chaque équipe défend un SKILLGoal et attaque dans le but opposé. Pour marquer un point, la balle d'unihockey rentre dans le but en faisant bouger le filet. Il n'y a pas de gardien.</p> <p>VARIANTES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Au coup de sifflet de l'arbitre, les équipes changent de côté. • Chaque équipe a la possibilité de marquer dans les deux buts. • Augmenter la difficulté en rajoutant des éléments de caisson sous le but, afin d'obliger les joueurs à lever la balle. • Un arc de cercle peut être défini autour du SKILL-Goal pour éviter qu'une personne ne prenne le rôle de gardien. <p>MATÉRIEL</p> <ul style="list-style-type: none"> • SKILLGoals • 4 sangles • Cannes de unihockey • 1 balle de unihockey • Pastilles pour la délimitation de l'arc de cercle • Chasubles 	

DESCRIPTION	SCHÉMA/ ORGANISATION
<h3>5) LES DEUX TOURS</h3> <p>Deux équipes de 6-8 joueurs s'affrontent dans une salle délimitée par les parois. L'objectif est de marquer un maximum de but dans une des deux tours (SKILLGoals+) disposés sur le terrain comme indiqué sur l'image.</p> <p>L'engagement du jeu se fait au centre du terrain par un entre-deux de basketball. Avant de pouvoir attaquer un but, les joueurs doivent faire un minimum de quatre passes réalisées avec la main. Une interception fait recommencer la comptabilisation des passes à zéro. Un seul rebond au sol est autorisé lors d'une passe. Les passes contre le mur sont possibles et les joueurs n'ont pas le droit de dribbler. Lorsque le joueur est en possession du ballon, il peut le garder en main durant quatre secondes et peut exécuter trois pas. Les joueurs peuvent attaquer la cible de leur choix et donc, occuper tout l'espace du terrain, excepté dans la zone de but délimitée par un cercle. Après un but marqué, l'engagement se fait au centre du terrain. Tout contact entre les joueurs est prohibé.</p> <p>MATÉRIEL</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 SKILLTheBall • 2 SKILLGoals • 4 sangles • Chasubles • 4-5 éléments de caissons pour un SKILLGoal • Pastilles ou cônes pour la délimitation de l'arc de cercle 	 
<h3>6) JEUX DE PRÉCISION</h3> <h4>6.1) SKILLChallenge</h4> <p>Placer les SKILLGoals sur différentes hauteurs d'éléments de caissons sous forme de parcours. Chaque joueur s'exerce de façon autonome aux différents postes et essaie de marquer le but.</p> <p>VARIANTES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mettre à disposition différents types de ballons: ballon d'handball, balle de tennis ou encore de unihockey. • Exercer le lancer des balles en utilisant différentes techniques (avec la «mauvaise» main, à deux mains, avec rebond, avec pied, etc.). <h4>6.2) Footgolf</h4> <p>A l'extérieur ou à l'intérieur de la salle, l'enseignant aménage un parcours de golf avec les SKILLGoals et des cônes. Quel joueur arrivera à terminer le parcours avec le moins de coups? Augmenter la difficulté en rajoutant des éléments de caisson sous le but.</p>	<h4>6.3) Barcelonita</h4> <p>Plusieurs joueurs se placent de chaque côté du SKILLGoal. La première personne de la colonne fait une passe à travers le goal au joueur en face. Après une passe réussie, le tireur change de colonne. Quelle est l'équipe qui fera le plus de passes en 2 minutes?</p> <p>VARIANTES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Agrandir les distances entre les groupes. • Imposer une touche par personne. • Jouer avec le «mauvais» pied. • Augmenter la difficulté en rajoutant des éléments de caisson sous le but. 