

ACTIVITÉ SPIKEBALL LE SPORT

Spikeball



AMORCE		
Niveau	Préscolaire	
	1 ^{er} cycle	
	2 ^e cycle	✓
	3 ^e cycle	✓
	Tous	
Matériel	Ballon sauteur	
	Sangle d'équilibre	
	Tapis de yoga	
	Mini-step	
	Corde à sauter	
	Ballon	
	Spikeball	✓
	Foulard tubulaire	
	Système de son portatif	
	Échelle souple	
	Sans matériel	
	Tous	
Endroit	Intérieur	
	Extérieur	
	Tous	✓
Durée	1 à 3 minutes	
	3 à 6 minutes	
	6 à 10 minutes (et +)	✓
	Tous	
Objectif	Musculaire	
	Flexibilité	
	Coordination	✓
	Équilibre	
	Cardiovasculaire	
	Tous	
Type	Calme	
	Énergique	✓
	Tous	
Pédagogique		
Autre Matériel		

Objectif:

Faire le plus grand nombre de buts.

Mise en place:

- Les quatre joueurs forment deux équipes de deux.
- Les quatre joueurs se positionnent à égale distance autour du Spikeball.

Nombre de joueurs:

4 joueurs

DÉROULEMENT

- Les deux joueurs de l'équipe A sont en équipe contre les 2 joueurs de l'équipe B. L'équipe A commence à l'attaque.
- Le joueur n° 1 frappe la balle sur le filet pour faire le service. Il vise le joueur n° 3.
- Le joueur n° 3 et le joueur n° 4 se font des passes sans que le ballon touche au sol.
- Le joueur n° 3 et le joueur n° 4 ont le droit de toucher un maximum de 3 fois au ballon avant de le renvoyer sur le trampoline.

Si les joueurs de l'équipe B **réussissent** à retourner le ballon sur le trampoline, le jeu se poursuit et c'est aux joueurs de l'équipe B de jouer à l'attaque.

Si les joueurs de l'équipe B **ne réussissent pas** à retourner le ballon, l'équipe A marque un point.

Règlements:

- Frapper le ballon avec une main maximum.
- Il est défendu de toucher le ballon deux fois de suite.
- Maximum de trois touches de ballons par équipe.
- Il est défendu d'empêcher l'équipe adverse de frapper le ballon.
- Lorsque le ballon touche le cadre, on recommence.
- Si le ballon fait deux bonds sur le trampoline, le point va à l'autre équipe.
- Si le service est trop haut et dépasse le joueur qui recevait le ballon, on reprend le service.
- Après deux mauvais services, le ballon va à l'autre équipe et un point est marqué par l'équipe qui recevait le ballon.

Variantes:

1^{er} cycle: lancer et attraper la balle plutôt que de la frapper, utiliser un ballon plus léger qui flotte plus.