

Street Floorball - Idées d'enseignement

La philosophie

Le sol unique du Street Floorball, entouré d'un système de bandes avec des buts intégrés dans les bandes, garantit un plaisir de jeu intense. Le street floorball rassemble les gens. En tant que sport mixte, les femmes jouent avec les hommes, les jeunes avec les vieux et les experts avec les débutants. Les quelques règles sont faciles à comprendre et il n'y a pas besoin d'arbitre. Jouer au street floorball, c'est faire preuve de fair-play. Dans un match sans gardien de but, tous les joueurs peuvent marquer et empêcher des buts. Il n'y a pas d'entraînement de street floorball - il n'y a que le jeu de street floorball.

Le jeu

Nombre de joueurs*

Par équipe, 3 joueurs*

jouent sur le terrain. Les changements sont autorisés à tout moment. La taille des équipes n'est pas limitée.

Buts

Les matchs se déroulent sur des buts intégrés dans les bandes de jeu.

Mise en jeu

Le jeu s'ouvre par un bully au centre du terrain.

Après un but, le jeu reprend par un coup franc à proximité du but. L'équipe adverse se retire dans sa propre moitié de terrain après un but.

Coup franc

En cas de faute ou de balle sortie, le jeu reprend par un coup franc à l'endroit où l'action s'est déroulée. L'équipe adverse se tient à 2 mètres lors de l'exécution.

Pénalty

Si une infraction empêche de marquer un but, il y a pénalty. Celui-ci est exécuté par un tir direct depuis le milieu du terrain (la distance peut être adaptée individuellement au niveau). L'équipe adverse laisse la trajectoire du tir libre et ne peut ni repousser ni toucher le ballon. Après un pénalty, le jeu reprend par un coup franc pour l'équipe adverse.

Décision du match

L'équipe qui a marqué le plus de buts remporte le match. Si le score est équilibré à la fin du temps de jeu, le match est décidé par des tirs au but. Les équipes tirent à tour de rôle 1 pénalty chacune jusqu'à ce qu'une équipe marque et que l'équipe adverse manque son tir au cours de la même manche.

Les règles

Coup de canne

La canne sert uniquement à jouer la balle. Il est interdit de frapper la canne contre la canne ou le corps de l'adversaire, ainsi que de soulever ou d'abaisser la canne de l'adversaire.

Canne haute

La balle ne peut être jouée que jusqu'à la hauteur des genoux. Si d'autres joueurs* sont à portée, la canne ne peut être levée ou balancée que jusqu'à la hanche.

Utilisation du corps

Il est permis de couvrir le ballon avec le corps. Il n'est pas permis de checker/pousser l'adversaire.

Tête, main, pied Le

ballon peut être stoppé avec le corps. Il est toutefois interdit de toucher le ballon avec la tête, les mains ou les bras. Le ballon peut être joué au pied sans restriction. Toutefois, un but marqué avec le pied n'est pas valable.

Jeu au sol

En jouant ou en repoussant le ballon, il est interdit de s'asseoir, de se coucher ou de toucher le sol avec les deux genoux.

Le fair-play

Le fair-play est synonyme de comportement sportif correct et signifie plus que le simple respect des règles. Celui qui joue fair-play...

- ...respecte ses coéquipiers/adversaires*.
- ...veille à leur santé
- ...admet des délits
- ...laisse le ballon à l'adversaire lors d'un gain de balle non autorisé
- ...garde son sang-froid dans la victoire comme dans la défaite



Caractéristiques pour l'enseignement

Jouer et faire jouer

Le street floorball se joue et ne s'entraîne pas. En appliquant ce principe, les enseignants répondent au besoin des élèves de jouer effectivement à de nouveaux jeux et formats de jeu à l'école et de ne pas intégrer d'exercices avec des passes et des courses fixes. Les compétences techniques peuvent tout aussi bien être acquises en s'exerçant dans le jeu. Nous laissons ainsi aux enfants et aux adolescents leur espace de créativité.



Jouer et faire jouer

Le street floorball se joue sans arbitre. Au début, l'enseignant peut jouer le rôle de meneur de jeu et chercher à reprendre le jeu rapidement en cas de situation litigieuse. En jouant sans arbitre, les élèves apprennent à jouer de manière équitable et à reconnaître les fautes et les erreurs. Le jeu déclenche des sentiments et des émotions intenses. Cela peut donner lieu à des discussions sur et en dehors du terrain. Il est donc important que les élèves apprennent et s'entraînent à gérer ces émotions.

Autres conseils pratiques pour l'enseignement :

- Tout le monde joue à la même fréquence. L'enseignant veille à ce que toutes les équipes changent régulièrement.
- Peu de matériel. De nombreux jeux fonctionnent sans grand matériel
- Intégrer des cracks de l'unihockey dans la leçon. Presque toutes les classes de sport ont un joueur ou une joueuse d'unihockey actif.
- Adapter les règles au niveau et les définir ensemble

Idées de cours

Ci-dessous, nous mettons à votre disposition, chers enseignants, quelques exemples de leçons de street floorball. Celles-ci peuvent être appliquées aussi bien au niveau primaire qu'au niveau secondaire. Les leçons sont structurées de manière simple, de sorte que l'enseignement ludique du street floorball est au premier plan.

Chaque leçon comprend un petit jeu sur le terrain de street floorball pour **se mettre dans l'ambiance** (échauffement). Ensuite, il faut renoncer aux exercices techniques ou autres. L'accent est mis sur le **jeu** (l'expérience).

Les images expliquant les formes de jeu sont reliées à une **vidéo**. Il est ainsi possible de se faire une meilleure idée de la forme de jeu. De plus, les **croquis** vous donnent des informations sur la manière dont la forme de jeu peut être organisée sur le terrain de street floorball.

Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir à jouer au street floorball avec votre classe.

Leçon - Streetball

tous les niveaux, 45 min.

Matériel nécessaire pour cette leçon

- Cannes d'unihockey
- Balles d'unihockey
- Survêtement
- 8 pylônes

Se mettre dans l'ambiance : Match de la ligue

Sur le terrain de street floorball, 3 terrains sont marqués. Tous les Suisses conduisent un ballon et commencent dans la 1ère ligue. Au signal de départ, tous les élèves doivent essayer de faire sortir un ballon adverse du terrain tout en gardant le leur. Celui qui y parvient peut être promu en LNB. Celui qui joue une balle hors du terrain en LNB est promu en LNA. Celui qui y parvient également en LNA est champion, gagne un point et repart en 1re ligue. Mais attention : celui qui perd la balle ou qui la sort du terrain en LNA ou en LNB doit descendre d'une ligue. Qui remporte le plus de titres après un certain temps (env. 5 minutes) ?



Jeu : streetball

Le jeu se déroule dans une moitié de terrain à 3 contre 3 sur un but. Les deux équipes jouent sur le même but. Une zone de but peut être définie devant le but, dans laquelle les deux équipes ne peuvent pas pénétrer. L'équipe qui prend possession du ballon doit d'abord faire une passe avant de pouvoir tirer au but. Après un but, l'équipe qui a défendu en dernier reçoit le ballon et continue à jouer. Après 1 minute, l'entraîneur appelle au changement, les joueurs* laissent le ballon et quittent le terrain.

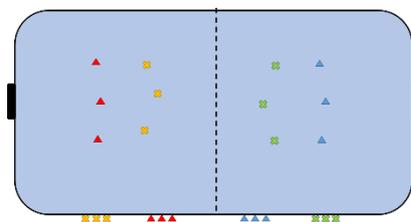


Variante 1 : Mode de tournoi équipe gagnante contre équipe gagnante

Le jeu dure 10 minutes. Ensuite, les deux équipes gagnantes et les équipes perdantes s'affrontent.

Variante 2 : mode de tournoi chacun*e contre chacun*e.

Chaque équipe joue une fois contre l'autre pendant 6 minutes. L'équipe qui a marqué le plus de buts au décompte final gagne.



Leçon - Royaume

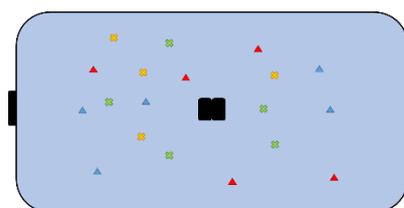
Durée : 45 min.

Matériel nécessaire pour cette leçon

- Cannes d'unihockey
- Balles d'unihockey
- Survêtement
- 2 mini-buts

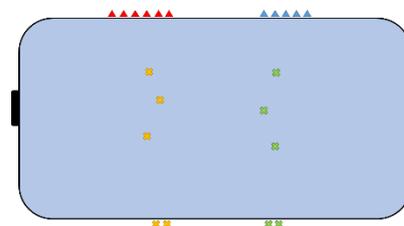
Se mettre dans l'ambiance : Quatre royaumes

La classe est divisée en quatre équipes de taille égale. Les mini-buts sont placés au centre, avec une ouverture vers le terrain. Toutes les équipes jouent simultanément les unes contre les autres. Chaque équipe défend un but (royaume) et peut attaquer les trois buts restants. L'enseignant distribue 4 à 5 ballons sur le terrain. Chaque équipe doit alors essayer de marquer autant de buts que possible. Il est interdit de tirer deux fois sur le même but avec la même balle. Qui marque le plus de buts après un certain temps ? Ensuite, les équipes sont affectées à un autre but, car les bandes ou les mini-buts ne sont pas de la même taille.



Jeu : conquérir le royaume

Quatre équipes de force à peu près égale sont formées. Deux équipes jouent l'une contre l'autre à 3 contre 3 sur tout le terrain. Celui qui marque un but reçoit une couronne (symbolique) et reste sur le terrain. L'autre équipe doit sortir. La nouvelle équipe qui entre en jeu a le droit de jouer. Si, après un certain temps (env. 2 min.), aucune des équipes en lice ne marque, elles doivent toutes deux sortir. Les couronnes gagnées restent valables. Lorsqu'une équipe a gagné trois couronnes (c'est-à-dire qu'elle a marqué trois fois), elle conquiert le royaume. Quelle équipe conquiert le plus de royaumes ?



Complicé

Pour conquérir le royaume, une équipe doit éliminer les trois autres équipes à tour de rôle. Si l'équipe n'y parvient pas, elle perd les couronnes qu'elle a accumulées et doit recommencer la prochaine fois. Qui parviendra à conquérir le royaume avec cette difficulté ?

Leçon - Le monde à l'envers

Durée : 45 min.

Matériel nécessaire pour cette leçon

- Cannes d'unihockey
- Balles d'unihockey
- Survêtement
- 2 mini-buts

Se mettre dans l'ambiance : Sous le feu des critiques

La classe est divisée en quatre équipes de taille égale. Les mini-buts sont placés au centre, avec une ouverture vers le terrain. Toutes les équipes jouent en même temps les unes contre les autres. L'enseignant met 4 à 5 ballons sur le terrain. Chaque équipe doit alors essayer de marquer autant de buts que possible. Il est possible de tirer sur chacun des 4 buts. Chaque but marqué rapporte un point. Il n'est pas permis de tirer deux fois sur le même but avec le même ballon. Qui marque le plus de buts après un certain temps ?



Jeu : Le monde à l'envers

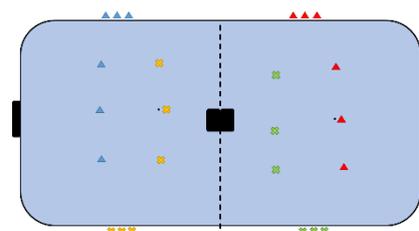
Forme de jeu A)

On joue à 3 contre 3 sur les deux demi-terrains. Une équipe joue sur les buts à bandes et une équipe sur les mini-buts. Les buts marqués sur les mini-buts comptent double. Après un certain temps (environ 3 minutes), le sens du jeu change. Qui marquera le plus de buts à la fin ?

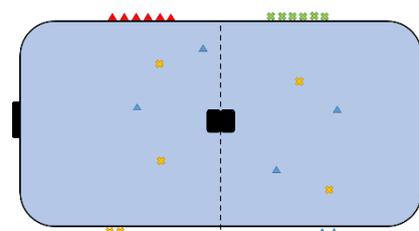


Forme de jeu B)

Deux équipes s'affrontent à 4 contre 4. Il est possible de tirer sur les 4 buts (buts à bandes à l'extérieur, petits buts au milieu). Si le ballon quitte le terrain, l'enseignant en met immédiatement un autre en jeu. Lorsqu'un but est marqué, l'équipe qui défendait auparavant prend possession du ballon et peut relancer le jeu par une passe. Après environ 1 à 2 minutes, l'enseignant appelle au changement. Les joueurs sur le terrain laissent le ballon et le changement se fait directement.



Forme de jeu A)



Forme de jeu B)

Mode de tournoi

Chaque équipe joue plusieurs manches (de 1 à 2 minutes chacune) les unes contre les autres. Chaque manche peut être évaluée séparément ou les buts de toutes les manches peuvent être additionnés.

Leçon - Or, argent, bronze

Durée : 45 min.

Matériel nécessaire pour cette leçon

- Cannes d'unihockey
- Balles d'unihockey
- Survêtement
- Chronomètre

Se mettre au diapason : Passes et duels

Deux élèves se déplacent librement sur le terrain et se passent le ballon. Au coup de sifflet de l'enseignant, ils se livrent à un duel dans un espace restreint. 30-40 sec. de passes, puis 20 sec. de duel en alternance. Après 3 minutes, changer de partenaire et jouer à nouveau quelques passes.



Jeu : or, argent, bronze

Au début, les élèves se répartissent eux-mêmes en trois catégories. Les élèves s'évaluent eux-mêmes. L'or est la catégorie la plus forte, le bronze la plus faible. Il doit y avoir au moins 6 élèves par catégorie. Si, de l'avis de l'enseignant, les élèves se trompent totalement (par exemple, le joueur d'or passe au bronze), l'enseignant doit procéder à des corrections. L'enseignant répartit ensuite les catégories en deux équipes qui s'affrontent. Ce système permet aux élèves de même niveau de jouer les uns contre les autres et d'éviter qu'ils ne se perdent dans le jeu.



Mode de tournoi

Chaque catégorie joue l'une contre l'autre pendant plusieurs manches. Après deux minutes de jeu, l'enseignant appelle au changement, les joueurs* sur le terrain laissent le ballon et quittent le terrain. Au même moment, la nouvelle catégorie arrive sur le terrain et continue à jouer directement. Cela permet de réduire les temps d'attente.

1. Tour : Or vs Or / Argent vs Argent / Bronze vs Bronze
 2. Tour : Or vs Or / Argent vs Argent / Bronze vs Bronze
 3. Tour : Or vs Or / Argent vs Argent / Bronze vs Bronze
- etc. Le but est de jouer autant de manches que possible.

Scores possibles :

- Vainqueur* par catégorie
- Vainqueur* toutes catégories confondues, celui qui a marqué le plus de buts.
- Chaque victoire de tour donne un point. En cas de match nul, aucun point n'est attribué. Quelle équipe gagne le plus de points.



Leçon - Cartes de jass

Durée : 45 min.

Matériel nécessaire pour cette leçon

- Cannes d'unihockey
- Balles d'unihockey
- Survêtement
- Cartes de jass

Se mettre au diapason : Relais

Les élèves sont répartis en 4 groupes. Une couleur de carte de jass est attribuée à chaque équipe. De l'autre côté du terrain, des cartes de jass sont posées à l'envers sur le sol. Le premier joueur ou la première joueuse de la rangée court avec la canne et la balle et doit retourner une carte. Si la carte correspond, elle peut être emportée, sinon elle doit être retournée. Au bout d'un certain temps (p. ex. 3 minutes), qui a récolté le plus de cartes de sa propre couleur ?



Jeu : Tournoi de cartes de jass

Le street floorball se joue avec 4 équipes. Chaque équipe joue toujours à 3 contre 3. L'enseignant est responsable de la rotation régulière des équipes entre elles.

Avant chaque tour de jeu, tous les joueurs* tirent une carte de jass (4 couleurs). Les mêmes couleurs forment une équipe.

Mode de tournoi

Un tour de jeu dure 6 minutes. Les joueurs jouent toujours cœur contre pelle et croix contre coin. Une partie dure donc 3 minutes. Après chaque tour de jeu, tous les vainqueurs reçoivent un point de victoire et de nouvelles cartes sont tirées.

Il faut jouer autant de manches que le temps le permet, mais au moins 3 manches.

Notations :

- Qui a le plus de points au bout de 3 à 5 tours joués ?

