

FICHE
PÉDAGOGIQUE
— Multisports —



Le FooBaSKILL est une nouvelle activité sportive collective, mixte qui peut se pratiquer dès l'âge de 7 ans jusqu'à l'âge adulte en adaptant les règles en fonction des âges. C'est une activité développée en 2015 par trois enseignants suisses. (Michal Lato , Piero Quaceci, Pascal Roserens)

Comme son nom le suggère, le FooBaSKILL combine football et basketball. Foo comme football, Ba comme basket et SKILL pour habileté en anglais. Une moitié de terrain est réservée au football, l'autre au basket. Ce sport sollicite donc à la fois la partie inférieure du tronc et la partie supérieure faisant appel à une certaine dextérité. L'originalité de cette pratique réside dans son adaptabilité ; il existe une multiplicité de manière de marquer des points pour son

équipe, de sorte à faciliter l'implication et l'adhésion de tou-te-s les pratiquant-e-s.

Le FooBaSKILL se joue avec un ballon particulier, le SkillTheBall mondialement breveté. La pratique sportive a été inventée afin de favoriser les acquisitions motrices et les capacités tactico-mentales des jeunes joueur-se-s. Le FooBaSKILL est par définition une activité d'opposition par équipe, mixte et ludique.

MATÉRIEL

Le FooBaSKILL nécessite :

- 1 ballon ; SkillTheBall
- 2 caissons ou plinths avec plot ou but dessus (SkillGoal)
- Des chasubles
- 1 panier de basket



idemasport.
Kit Chasuble
Ballon FooBaSkill

INTÉRÊTS ET BIENFAITS

- Facilite l'adhésion de toutes et tous à l'activité. Marquer un but/panier n'est pas le seul moyen de marquer des points.
- Favorise la coopération et la créativité.
- Activité modulable, indoor/ outdoor, s'adapte au matériel à disposition.
- Pratique mixte / collective.
- Apprentissage du fair-play, du respect des règles.



RÈGLES DE BASE

Deux équipes de 4 ou 5 joueur-se-s s'affrontent sur deux mi-temps de 5 minutes. Le but étant de marquer le plus de points possible.

L'engagement se fait au milieu du terrain par un entre-deux, comme au basketball. Lors de la 1ère mi-temps, une équipe défend le panier de basket et attaque les buts de football et l'autre équipe attaque le panier de basket et défend les buts de football. La ligne médiane définit le passage à l'une ou l'autre des activités.

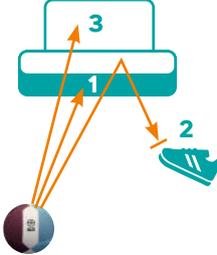
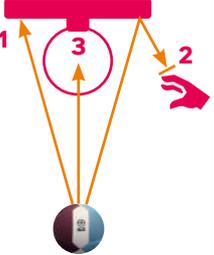
Lors d'une faute, le jeu reprend par une passe à l'endroit où la faute a été commise.

Il y a faute lorsque le ballon rebondit sur le rebord ou l'arrière de la planche de basketball, ainsi que sur la structure métallique supportant le panier de basketball. Il y a également faute si le ballon touche le plafond. Les tacles sont interdits. En cas de comportement dangereux il y a pénalty ou lancer franc.

Lors d'un tir au football dont l'intention est de faire tomber le cône placé au-dessus du caisson ou de marquer un but, le ballon ne peut pas dépasser la hauteur de ces éléments. Si cela arrive, une faute est commise. Pour le reste, les règles du football et du basketball sont inchangées.

A la fin du temps réglementaire, c'est l'équipe qui compte le plus de points qui remporte la partie.

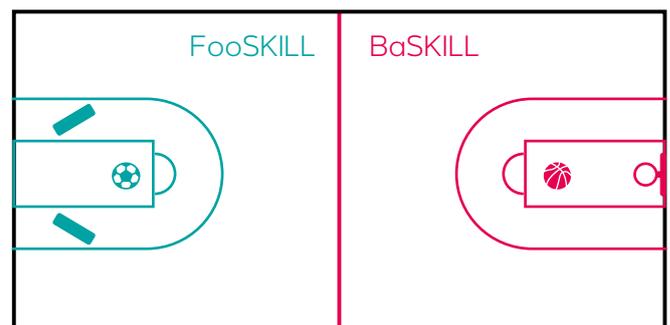
L'attribution des points - Niveau débutant :

	FooSKILL	BaSKILL
1 pt	Le ballon touche une face latérale du caisson	Le ballon rebondit sur la planche et retombe au sol, sans toucher le panier
2 pts	Le ballon touche une face latérale du caisson et est stoppé avec la semelle par un coéquipier	Le ballon rebondit sur la planche et retombe au sol, sans toucher le panier et est intercepté par un partenaire avant de toucher le sol.
3 pts	Le ballon traverse le SkillGoal ou le plot placé sur le caisson est renversé	Un panier est marqué.
0 pt	Le ballon touche l'angle ou la face supérieure du caisson	Le ballon touche l'anneau de la cible. Un adversaire intercepte le ballon
		

Ressource utile : [FooBaSkill : Règles en 90 secondes ! - YouTube](#)

TERRAIN DE JEU ET AMÉNAGEMENT DE L'ESPACE

Le FooBaSKILL se joue sur un terrain multisports, sur une moitié du terrain sont disposés deux caissons (un élément + un couvercle) sur lesquels se trouve un SKILLGoal ou un cône pour la pratique du football (FooSKILL). Sur l'autre moitié, les joueur-se-s utilisent le panier de basketball (BaSKILL).



RÔLE DE L'ANIMATEUR

L'animateur-riche doit favoriser le plaisir de pratiquer l'activité à travers la mise en place de situations ludique. Ces situations pédagogiques permettent aux pratiquants d'entrée progressivement dans l'activité, afin d'en comprendre les règles et de cibler les actions motrices (rapidité, coordination lancer/réception/tir), offensives (dribble, passes, tir) et défensives (interception, marquage).

Il est important de favoriser la mise en réussite des participant·e·s et d'adapter les règles, les situations aux niveaux des joueur·se·s.

Le FooBaSKILL est une activité qui présente l'avantage de s'appuyer sur des règles qui peuvent être adaptées aux capacités de certains joueur·se·s du groupe ou à l'habileté que l'encadrant.e souhaite développer. Il existe un règlement débutant et un règlement niveau "avancé".

Ressource pédagogique :

mobilesport.ch - FooBaSkill

[Aménagement sans caisson](#)

Pour en découvrir davantage sur la discipline, ses règles du jeu et son règlement vous pouvez accéder au site de la pratique : foobaskill.fr

SITUATIONS

Fiche pédagogique - Situation 1

[Tout en contrôle](#)

Fiche pédagogique - Situation 2

[Pieds-mains](#)

Fiche pédagogique - Situation 3

[BaSKILL](#)

Fiche pédagogique - Situation 4

[FooSKILL](#)