

# FLICKER-BALL

## Nom de l'activité

Flicker-ball

## Survol

Activité structurée au gymnase, ligue intramuros

## Niveau

Élémentaire ou secondaire

## Installations

Gymnase ou terrain avec poteaux de but

## Matériel

Un objet (p. ex., ballon de football, poulet en caoutchouc, ballon de football en mousse) ; dossards pour la moitié du groupe ; deux paniers de basketball (ou des poteaux des buts à chaque extrémité du terrain) ; seaux ou cerceaux

## Sécurité

Consulter les renseignements dans la section *À propos des activités intra-muros* portant sur [la surveillance et la sécurité](#) pour de l'aide afin d'établir les rapports participants/surveillants et les règles de jeu pour cette activité.

## Consignes :

- Diviser le groupe en deux équipes.
- Le but du jeu est de marquer des points en plaçant le ballon de football (ou l'objet utilisé) dans le panier de l'équipe adverse.
- Le match commence par une mise en jeu comme au basketball.
- Les joueurs peuvent faire jusqu'à trois pas avec le ballon ou le garder jusqu'à cinq secondes ; ils doivent ensuite faire une passe à un coéquipier ou le lancer vers le but. Si le ballon touche au sol à la suite d'une passe ou d'un lancer raté, le ballon est en jeu et tous élèves peuvent tenter de le récupérer.
- Les équipes marquent un point lorsqu'elles touchent au cerceau du panier et deux points si les joueurs marquent un panier. Le match recommence par une mise en jeu au centre du terrain après un panier.
- Les joueurs sur la ligne de touche peuvent aussi marquer et les points sont doublés dans leur cas : deux points sont accordés s'ils touchent au cerceau et quatre points s'ils marquent un panier.

## Modifications et variations :

- Ce jeu peut se dérouler sur un terrain de football avec des poteaux de buts. Pour marquer un point, les joueurs doivent frapper la barre horizontale, envoyer l'objet entre les montants ou le passer dans la zone de buts.
- Si l'activité a lieu sur un terrain avec des montants, trois points peuvent être accordés pour avoir réussi une passe dans la zone de buts, deux points pour avoir frappé la barre horizontale et un point pour avoir envoyé l'objet entre les montants. Les joueurs sur les lignes de touche peuvent jouer et leurs points sont doublés.

# FLICKER-BALL

- Utiliser des ballons de football en mousse et d'autres objets qui peuvent être lancés et attrapés facilement avec des élèves de l'élémentaire. On peut baisser, si possible, le panier de basketball dans le gymnase. Si le jeu a lieu à l'extérieur, jouer sur la largeur du terrain et utiliser des seaux ou des cerceaux pour les buts ; accorder un point si l'objet a frappé le seau ou le cerceau et deux points s'il est lancé dans le seau ou à l'intérieur du cerceau sans lui toucher.
- Le Flicker-ball est un jeu qui peut être organisé comme activité structurée au gymnase ; de nouvelles équipes sont alors formées chaque jour selon les personnes qui se présentent.

## Notes à l'intention du surveillant :

- Afin de favoriser l'inclusion, utiliser deux ballons ou objets à lancer pour que plus de joueurs puissent manipuler un objet (p. ex., commencer par un ballon ou un objet, puis en introduire un deuxième à un moment préétabli) ou permettre aux équipes de marquer dans les deux « buts ».
- S'il y a un grand nombre de participants, diviser les équipes en deux groupes ; le groupe A joue pour commencer tandis que les membres du groupe B sont sur la ligne de touche (les groupes changent de rôles toutes les cinq minutes).
- Personne sur le banc ! Les joueurs sur la ligne de touche participent aussi au jeu ; ils peuvent se déplacer le long de la ligne de touche pour attraper une passe d'un coéquipier ou pour faire une passe à un coéquipier.
- Cette activité peut aussi être une occasion d'apprentissage et de développement des habiletés. Par exemple, si un ballon de football est utilisé pour l'activité, prendre trois minutes au commencement pour enseigner comment le lancer. Les participants pourront alors mettre en pratique une nouvelle habileté.
- Pour différentes façons de modifier des activités selon l'âge ou les habiletés des participants ou pour favoriser l'inclusion, consulter [l'étape 3 : Élaborer et mettre en œuvre votre plan d'action](#).