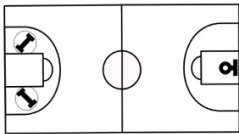
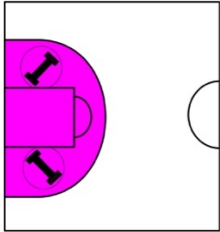
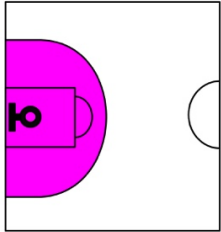
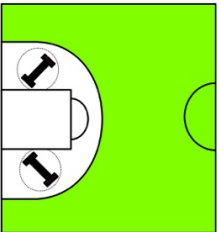
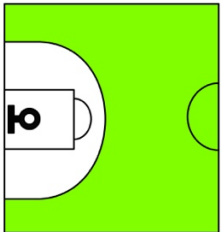


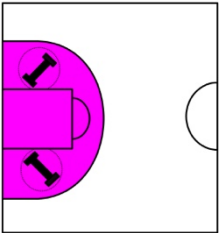
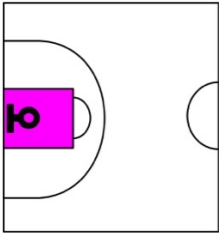
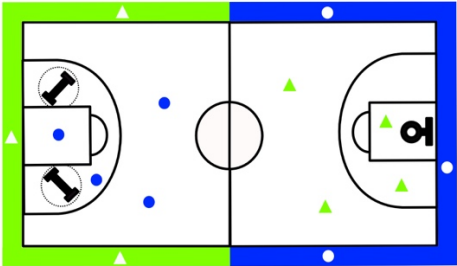
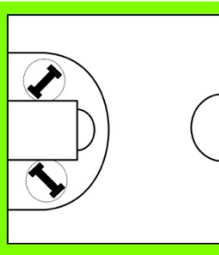
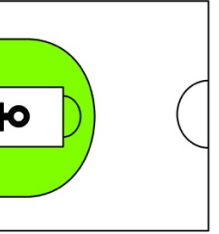
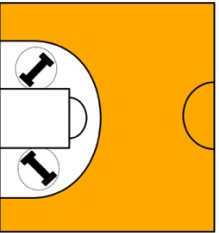
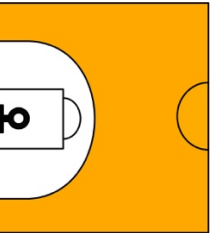


**THE GAME™**

Thème/ Tâche/Exercice/ Forme de jeu	Organisation/ Illustration/Recommandation	Matériel
<p><b>Le FooBaSKILL « sans plinths de gymnastique »</b></p> <p>Cette variante permet de jouer au FooBaSKILL aux écoles et clubs qui n'ont pas de plinths de gymnastique. Un avantage est que l'enseignant gagnera du temps pour l'installation du matériel !</p> <p>La moitié du terrain est équipée de deux SKILLGoals posés sur le sol à la place des plinths de gymnastique (côté FooSKILL). Dans l'autre moitié, se trouve un panier de basketball (côté BaSKILL). Les joueurs changent de discipline en fonction de la ligne médiane. Les points comptabilisés au football et au basketball varient en fonction de la difficulté de marquer. L'enseignant choisit une des deux options ci-dessous en fonction de son organisation de cours.</p>		<p>1x SKILLTheBALL</p> <p>Plusieurs jeux de chasubles</p> <p>2x SKILLGoals</p> <p>Panier de basketball</p> <p>Pastilles pour la délimitation de l'arc de cercle</p>

OPTION 1 : NIVEAU DÉBUTANT				
1) Les murs de fond et latéraux font partie intégrante du terrain de jeu.	FooSKILL		BaSKILL	
				Source : mobilesport.ch
<p>Deux équipes de 4-5 joueurs s'affrontent. Durant la 1<sup>ère</sup> mi-temps, une équipe attaque les buts de football et défend le panier de basketball. Puis en 2<sup>ème</sup> mi-temps, les équipes inversent les rôles.</p> <p>Les joueurs peuvent utiliser les murs pour faire rebondir le ballon. 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.</p> <p>Durée du match : 2 x 5 minutes</p> 	<p><b>2 PTS.</b></p> 	<p>Le ballon traverse le SKILLGoal depuis l'intérieur de la zone des trois points (zone intermédiaire)</p>		<p>Le panier est marqué depuis l'intérieur de la zone des trois points (zone intermédiaire)</p>
	<p><b>3 PTS.</b></p> 	<p>Le but est réalisé derrière la ligne des trois points</p>		<p>Le panier est réalisé derrière la ligne des trois points</p>

## OPTION 2 : NIVEAU AVANCÉ

2) Les murs de fond et latéraux sont remplacés par des joueurs d'appui	FooSKILL	BaSKILL	
<p>Deux équipes de 7 joueurs s'affrontent :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 4 joueurs se positionnent dans le terrain</li> <li>- 3 joueurs sur les côtés en zone d'attaque. Ils servent d'appui à leurs coéquipiers (rôle de passeurs et/ou de tireurs).</li> </ul> <p>Les joueurs d'appui se déplacent dans leur couloir sans que personne ne puisse y pénétrer. Ils ont au maximum 2 touches (côté FooSKILL) ou peuvent garder le ballon 3 secondes en main (côté BaSKILL).</p> <p>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.</p> <p>Durée du match : 2 x 5 minutes</p>	<p><b>1 PT.</b></p> 	<p>Le ballon traverse le SKILLGoal depuis l'intérieur de la zone des trois points (zone intermédiaire)</p>	<p>Source : mobilesport.ch</p>  <p>Le panier est marqué depuis l'intérieur de la raquette</p>
	<p><b>2 PTS.</b></p> 	<p>Le ballon est transmis du pied au joueur d'appui qui tire directement dans le SKILLGoal</p>	 <p>- Le panier est marqué entre la zone extérieure de la raquette et la ligne des trois points (zone intermédiaire)</p> <p>- Un dunk (à une ou deux mains) est effectué</p>
	<p><b>3 PTS</b></p> 	<p>Le but est réalisé derrière la ligne des trois points</p>	 <p>Le panier est réalisé derrière la ligne des trois points.</p>