



ANNEE SCOLAIRE 2024 / 2025

POULL BALL AU CYCLE 2

Cadre réglementaire :

- Programmes d'enseignement de l'école élémentaire et du collège, BO N° 31 du 30 juillet 2020 :

[J'enseigne au cycle 2 | éducol | Ministère de l'Education Nationale et de la Jeunesse | Direction générale de l'enseignement scolaire](#)

- Sorties scolaires, Circulaire du 13 juin 2023 :
[Organisation des sorties et voyages scolaires dans les écoles, les collèges et les lycées publics | Ministère de l'Education Nationale, de la Jeunesse, des Sports et des Jeux Olympiques et Paralympiques](#)

- Participation d'intervenants extérieurs à l'enseignement de l'Éducation Physique et Sportive : Note de service départementale du 14 juin 2018

- Risques particuliers à l'enseignement de l'EPS et au sport scolaire, BO n° 32 du 09-09-2004 : [Bulletin officiel n° 32 du 9 septembre 2004 \(education.gouv.fr\)](#)

- Les taux d'encadrement, sont réglementairement établis pour les activités enseignées à l'école : [Bulletin officiel n°34 du 12 octobre 2017 | Ministère de l'Education Nationale, de la Jeunesse, des Sports et des Jeux Olympiques et Paralympiques](#)

Ils font parfois l'objet de recommandations départementales.

Cadre réglementaire appliqué à l'action locale :

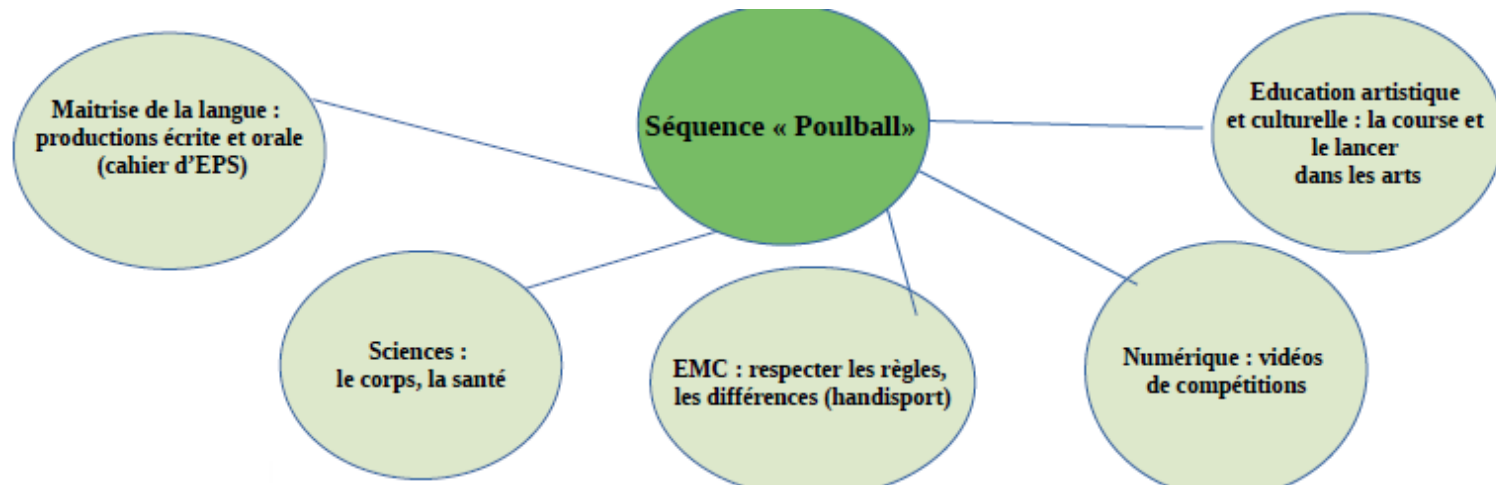
- Une convention signée entre l'Inspecteur de l'éducation nationale de la circonscription de saint Valery en Caux et le président de la Communauté de Communes de la côte d'albâtre.
- Tout intervenant extérieur, participant à l'enseignement de l'Éducation Physique et Sportive, doit être réputé agréé ou agréé par l'Inspecteur d'académie – Directeur académique des services de l'Éducation nationale de

la Seine-Maritime. La procédure d'agrément est fonction du statut de l'intervenant (Cf. : Circulaire interministérielle n° 2017-116 du 06 octobre 2017 - Bulletin Officiel n°34 du 12 octobre 2017 : Encadrement des activités physiques et sportives).

- L'action doit être inscrite dans le projet d'école
- Un projet pédagogique est co-construit entre l'intervenant sportif et l'enseignant ou le conseiller pédagogique de circonscription.

Compétences abordées

<i>Compétences</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps. • S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils. • Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités. • Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière. • S'approprier une culture physique sportive et artistique.
<i>Champs d'apprentissage</i>	Conduire et maîtriser un affrontement individuel ou interindividuel.
<i>Parcours citoyen</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Devenir progressivement conscient de ses droits, de ses devoirs et de ses responsabilités. • Respecter les règles. • S'engager.
<i>Parcours santé</i>	Mieux connaître son corps pour le respecter.
<i>Parcours d'éducation artistique et culturelle</i>	Acquérir une culture artistique personnelle.



Le poull-ball

Il sollicite peu de pré-requis, ce qui fait de lui un sport très apprécié en milieu scolaire. En effet chaque élève a un rôle à jouer dans l'élaboration du jeu. Cette activité responsabilise chaque joueur à tout moment.

C'est un jeu collectif innovant, il développe le fair-play et les valeurs éducatives.

Le poull-ball est un sport collectif. Deux équipes de 5 joueurs s'affrontent avec un ballon spécifique au Poul ball en respectant plusieurs règles sur un terrain rectangulaire de 40m sur 20m. L'objectif de chaque équipe est de faire tomber l'une des deux cibles.

Le jeu se pratique idéalement sur un terrain de basketball avec le cercle des deux raquettes comme zones impénétrables. Il peut avoir lieu dans une salle de sport, mais aussi dans la cour de l'école, une prairie ou même sur la plage ou la glace.



Matériel : Une tenue vestimentaire adaptée (survêtement, pantacourt, chaussettes obligatoires, bouteille d'eau).

Le matériel de l'activité est prêté par le service des sports de la Communauté de communes de la côte d'Albâtre.

Le jeu se joue avec un ballon de 55 cm de diamètre qui permet de faire tomber un des deux cubes de 50 cm² situés sur un support à 1,5 m de haut. Les deux bases se trouvent sur la ligne des lancers francs.

Match : Un match se joue en trois sets gagnants de sept points.

Début de partie et remise en jeu : Le début de partie et la remise en jeu après un but se font au centre du terrain.

Rentrées (touches) : Les rentrées se font à l'endroit où le ballon est sorti.

Circulation du ballon et progression

- *Obligatoire*: trois passes avant de tirer, au maximum cinq secondes le ballon en mains
- *Autorisé*: trois pas avec le ballon en mains (changer une fois de pied pivot)
- *Interdit*: dribble, entrée dans les zones impénétrables (cercles)

Tir : La technique de tir est libre: soit à une main ou à deux mains, soit en manchette, passe avant haute ou smash.

Marque : Le nombre de points marqués dépend du type de tir.

- Un point: tir direct avec les pieds au sol
- Deux points: tir de volée avec les pieds au sol (manchette, déviation, smash) ou reprise d'une passe en vol et tir direct (alley-ooop)

A l'école ou lors d'initiations, les participants peuvent jouer avec les couleurs du cube pour offrir une touche de plaisir supplémentaire au jeu. Par exemple: la face jaune vaut trois points, la face rouge ne rapporte rien, la face verte est synonyme de set gagnant automatique, etc.

Lorsqu'une équipe marque un ou deux points, tous les joueurs des deux équipes applaudissent le geste.

Fautes

- Non-respect des trois pas = rentrée
- Non-respect des trois passes = rentrée
- Contact sur le porteur de ballon = rentrée
- Contact au moment du tir = pénalty

Si un défenseur commet une faute volontaire lors d'une occasion de but, le tir compte et un pénalty est accordé. Par exemple: le défenseur fait exprès de rentrer dans la zone sur un tir, il touche le cube pour le remettre, etc.

Si de tels gestes se reproduisent, l'élève peut être exclu pour une durée de quelques minutes.

Pénalty : Le pénalty est effectué depuis le milieu de terrain (en fonction de l'espace). Le joueur se trouve dos à la cible qu'il doit faire tomber par un lancer sans pouvoir pivoter.

Remplacements

- La mixité doit être respectée à tout moment.
- Le nombre de remplacements est illimité.
- Le remplacement doit obligatoirement se faire lors d'un arrêt de jeu.

Fin de partie : Les deux équipes s'alignent au centre du terrain, puis elles se croisent et se serrent la main.

Les compétences abordées pendant les cycles :

- Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités ;
- Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière
- Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité (réaliser des actions décisives en situation favorable).
- Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et de celle des autres.
- Assumer les rôles sociaux spécifiques à l'APSA et à la classe.
- Comprendre et respecter l'environnement.

1) La séquence pédagogique

6 séances d'1h30, classes de cycle 2, lieu à définir

Séance type :

S'échauffer : Il s'agit d'effectuer des exercices, des jeux ou d'autres activités de niveau énergétique très faible afin de préparer les enfants aux activités qui vont leur être proposées. Cette mise en éveil est en général un petit footing à très faible allure durant environ 5 minutes.

Se familiariser avec le matériel inhabituel.

Se familiariser avec le vocabulaire et quelques consignes de réglementation du jeu. (situations simples pour entrer positivement dans l'activité.)

- Jeu des 10 passes

- Pour chaque équipe : Se faire au moins 3 passes et s'organiser pour que chaque joueur de l'équipe lance le ballon vers la cible. Les difficultés rencontrées pourraient être le maniement du ballon ainsi que la réception de celui-ci. Préconisation un adulte à chaque cible pour la reposer sur le socle.
- 3 Ateliers un sur le thème du lancer, un sur le thème de viser, et un sur le thème de récupération (rattraper).
- Récupération, rangement, et échange (ressenti).

Objectif des séances :

Séance 1 : Découverte de l'activité, lancer attraper

Séance 2 : Appréhender la trajectoire, lancer, attraper et déplacement

Séance 3 : Développer l'esprit d'équipe, arbitrer un match

Séance 4 : Développer la motricité générale

Séance 5 : Mise en situation match et arbitrage

Séance 6 : Match et critères de réussites (évaluation)

Vocabulaire :

- **Pivot :** Joueur proche du panier (cube) pivote pour viser la cible.
- **Dribble :** Courir en driblant, regardant devant soi sans perdre le ballon et éviter l'adversaire.
- **Lancers francs :** Pénalité accordée à un joueur victime d'une faute.
- **Manchette :** réception du ballon, mains jointes avec les avants bras ou les poignets.
- **Smash :** Coup frappé fortement vers le sol.
- **Alley-ooop :** Reprendre une passe en vol.
- **Pénalty :** Sanction, faute commise dans la surface de réparation.
- **Défenseur :** Joueur qui défend, empêche le jeu d'attaque de l'équipe adverse.
- **Arrêt de jeu :** Interruption volontaire ou involontaire du jeu.
- **Fair-play :** Conduite respectueuse des règles et de l'adversaire

Lexique :



Plateforme



F Matériel de Poulball



Ballon de Poulball



Cube

Modalités et critères de réussites

- + Avoir l'esprit d'équipe 😊 😐 😞
- + Respecter les règles du jeu et les autres joueurs
- + S'orienter dans l'espace 😊 😐 😞
- + Prendre des décisions 😊 😐 😞
- + Savoir défendre 😊 😐 😞
- + Savoir attaquer (être attaquant) 😊 😐 😞
- + Soutenir le porteur de la balle 😊 😐 😞