

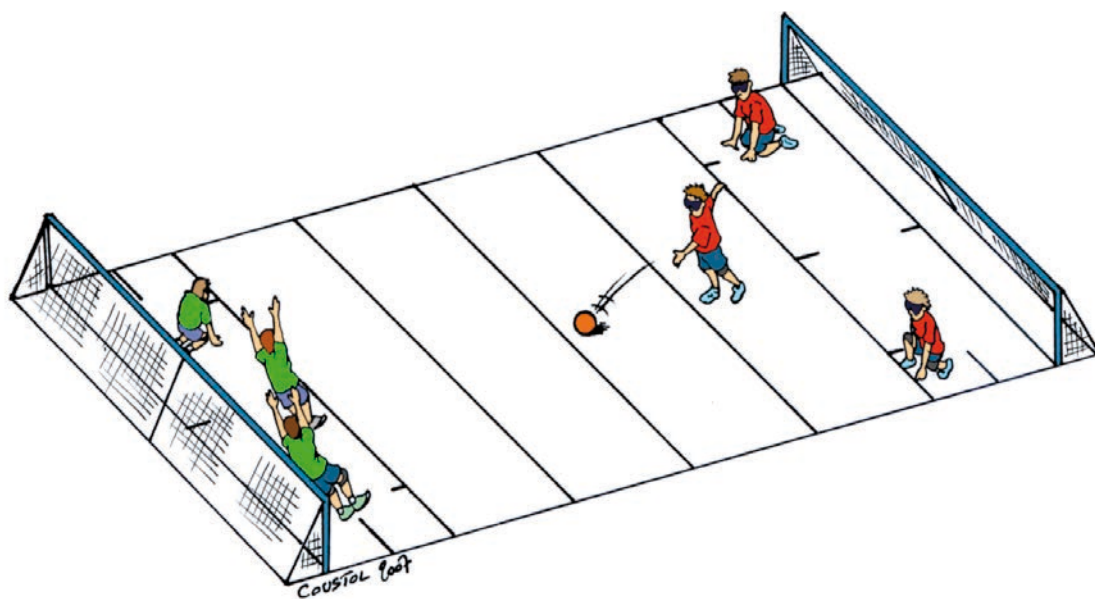
... Pour plus d'informations sur la pratique « jeunes » :
... contacter jeunes@handisport.org

... Pour plus d'information sur la pratique du goalball :
... contacter goalball@handisport.org



GOALBALL

→ FICHE PÉDAGOGIQUE # 13



Lignes tactiles =
Adhésif + ficelle
€€



Ballon
€€



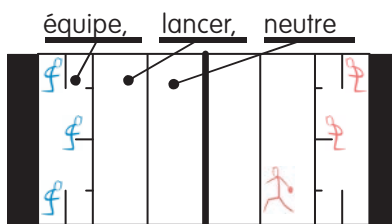
Temps de préparation et de pratique minimum : 🕒🕒🕒🕒

Description

- Sport collectif d'opposition inscrit aux Jeux Paralympiques pour les personnes déficientes visuelles et ouvert aux personnes valides.
- L'objectif est d'envoyer un ballon sonore à la main depuis sa zone de lancer dans le but* adverse en le faisant rouler, et de protéger son but des tirs adverses.

Règlement

- 2 équipes de 3 joueurs s'affrontent pendant 2 périodes de 10 min. L'équipe qui marque le plus de buts* remporte le match.
- Les dimensions du terrain sont de 18m×9m et les buts* de 9m×1.30m. Le terrain est divisé en 3 zones de chaque côté :

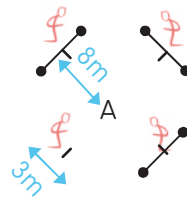


- Pour faciliter le repérage spatial, toutes les lignes hormis celles des buts sont équipées d'une ficelle sous le ruban adhésif (ligne tactile).
- Le ballon sonore contient des grelots (circonférence : 76cm, poids : 1.25kg). Il est en caoutchouc dur non gonflé.
- Le jeu consiste à faire rouler la balle depuis sa zone de lancer en direction du but adverse. Les joueurs adverses dans la position de leur choix doivent arrêter le ballon avec n'importe quelle partie du corps (plongeon* recommandé). Si le ballon est bloqué ou sorti, les défenseurs deviennent attaquants et disposent de 8sec pour faire une passe ou un tir.
- Une faute est commise si un attaquant réalise 3 lancers consécutifs, envoie son ballon sans rebondir dans sa zone de lancer et/ou dans la zone neutre, si un défenseur arrête ou dévie un ballon au-delà de sa zone d'équipe. Le joueur fautif doit rester seul sur le terrain pour défendre les buts pendant un tir.
- Pour l'équité sportive, tous les joueurs portent des lunettes opacifiées et des patchs occultant la vue.
- Le règlement officiel est disponible sur le site de la FFH

Situations pédagogiques

→ **Représentation spatiale du terrain** : sous la surveillance de l'animateur, le joueur se déplace et estime la distance des 3 zones, l'emplacement des lignes tactiles (surtout celles de la zone équipe), les dimensions du but*, le diamètre et le poids du ballon...

→ **Jeu de la tomate** : Les joueurs s'installent autour de l'animateur (A) puis on matérialise leurs buts (3 m) à protéger avec des plots souples. L'animateur se place au centre avec la balle. Il effectue un tir dans le but d'un joueur qui doit la bloquer et lui renvoyer. Le minimum de buts* encaissés déterminera le vainqueur du jeu.



- Espacer les buts d'un mètre au minimum.
- Tracer les buts et leurs centres avec des lignes tactiles pour faciliter le repérage.

→ **Passes*** : 3 joueurs se positionnent dans leur zone d'équipe aux repères tactiles prévus, et doivent se faire un maximum de passes en un temps donné.

→ **Tir au but sur un terrain aux normes** :

→ Positionner 3 bancs couchés sur le côté dans une zone d'équipe représentant les 3 défenseurs. Le joueur dispose de 10 tirs pour inscrire le maximum de buts. La position des bancs est à moduler en fonction du niveau du tireur.

Matériels & adaptations

- Terrain (similaire au tracé d'un terrain de volley-ball) avec des lignes tactiles
- Ballon sonore aux normes ou plus lourd

Sécurité

→ Le port de protections corporelles est fortement recommandé : coudières et genouillères pour amortir les plonges, coquille masculine et plastron féminin pour protéger de l'impact de la balle, casque pour prévenir tout choc à la tête en cas de maladie ophtalmique le nécessitant.

Capacités développées

- Perception (ouïe)
- Orientation spatiale (toucher)
- Force physique du haut du corps
- Réflexe et précision