

FICHE PÉDAGOGIQUE

— Multisports —



Le roundnet est un sport apparu aux Etats-unis en 1989, crée par Jeff Knurek alors qu'il travaille en tant que designer et concepteur de jouet, il met au point le premier jeu de spikeball.

C'est seulement en 2008 que Chris Ruder, un entrepreneur américain rachète le nom spikeball pour en faire une marque. À partir de cet instant, l'activité va se développer rapidement aux Etats-unis, puis progressivement passer les frontières européennes. En 2015, le spikeball devient roundnet pour éviter de confondre l'activité et la marque commerciale.

Roundnet signifie « filet circulaire » qui fait référence au matériel indispensable de l'activité. Aujourd'hui, plusieurs tournois sont organisés partout dans le monde.

Le roundnet est une activité ludique qui peut se pratiquer sur tous les terrains.

MATÉRIEL

L'activité nécessite :

- 1 cadre et filet / petit trampoline spikeball.
- 1 petit ballon, circonférence de 30 centimètres.



INTÉRÊTS ET BIENFAITS

- Esprit d'équipe
- Mixité
- Concentration
- Coopération
- Stratégie
- Convivialité

RÈGLES DE BASE

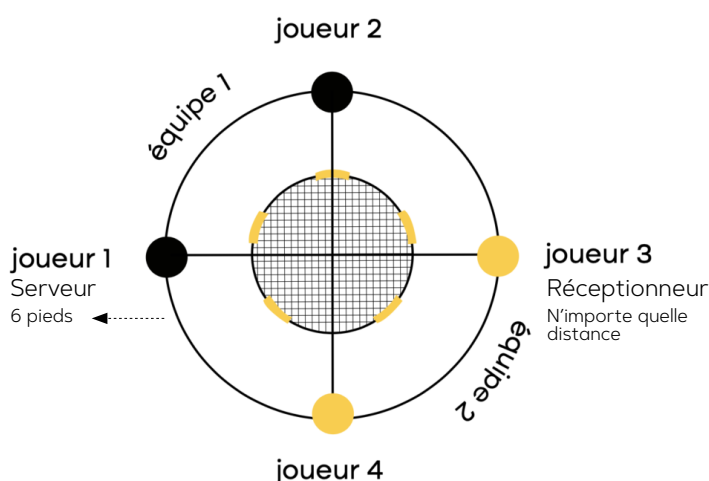
Le roundnet se joue en équipe sur un terrain circulaire de 360°. Il est possible de jouer à 4 (2 vs 2) ou 6 (3 vs 3). Le mini-trampoline est placé au milieu des deux équipes. Un tirage au sort ou un pierre-feuille-ciseaux permettra au vainqueur de choisir de servir ou réceptionner.

Chaque équipe dispose 2 tentatives au service. Après le service, l'ensemble des équipiers peuvent se déplacer comme ils le souhaitent. Une fois la balle en jeu, chaque équipe a 3 coups pour envoyer la balle sur le filet.

Un point est marqué lorsque la balle touche le sol ou que l'équipe adverse ne parvient pas à retourner la balle dans le filet au bout des 3 touches de balle autorisées ou que la balle rebondisse à deux reprises sur le filet. L'échange continue jusqu'à ce qu'une faute soit commise.

Un match se joue en 3 manches de 11, 15 ou 21 points, cela est à définir en début de partie. La rencontre est remportée par la première équipe qui remporte 2 manches. La 3ème manche est nécessaire pour départager les équipes en cas d'égalité.

TERRAIN DE JEU ET AMÉNAGEMENT DE L'ESPACE



RÔLE DE L'ANIMATEUR

L'encadrant-e devra assurer une progression dans la découverte et l'apprentissage de l'activité. Les séances devront s'ajuster aux acquisitions techniques des pratiquant-e-s. Il est important de faire un point sur la règle, qu'elle soit comprise et acceptée de tous, ce qui permettra aux équipes de s'auto-arbitrer. L'apprentissage par le jeu, la notion de fair-play, l'instauration d'une atmosphère bienveillante permettra de maintenir la motivation de l'ensemble des participant-e-s et favorisera le plaisir de pratiquer cette activité.

Pour compléter les apports pédagogiques de cette fiche, vous trouverez sur le site mobilesport.ch des ressources complémentaires, notamment : [un recueil d'exercices](#).

SITUATIONS

- Fiche pédagogique - Situation 1
[Maîtrise de balle](#)
- Fiche pédagogique - Situation 2
[Le rebond](#)
- Fiche pédagogique - Situation 3
[L'échange](#)
- Fiche pédagogique - Situation 4
[L'opposition](#)