

L'EDUCATION PHYSIQUE ET LE JEU

Les jeux de règles du 3^{ème} groupe

Paola Perotti

Vous trouverez dans cet article des indications de travail concernant les jeux des règles que nous avons appelés "du 3^{ème} groupe" (Voir "L'Ecole Valdôtaine n. 9 page 35), c'est-à-dire les jeux qui:

- prévoient la maîtrise d'un objet (dans ce cas précis: le ballon)
- prévoient le contact entre attaquants et défenseurs.

On vous rappelle qu'ils s'agit de jeux plus adaptés aux grands enfants: en effet l'organisation en équipe et le fait de jouer dans les deux camps de jeu en entrant en contact avec les adversaires, demandent aux enfants les capacités de collaborer, de tenir compte des différents rôles, d'élaborer des tactiques de jeu.

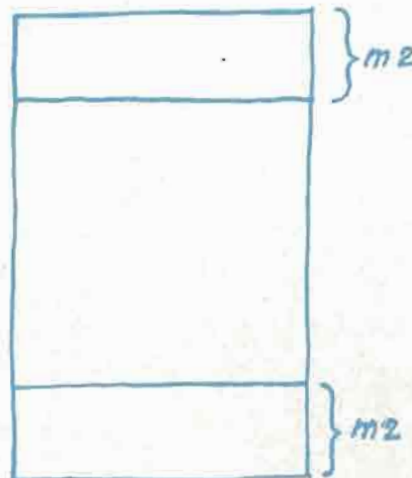
SUGGESTION D'ACTIVITES

Le jeu choisi à titre d'exemple est: "Palla in meta - balle au but". Suivant la même démarche déjà utilisée dans les articles précédents, on verra comment présenter ce jeu, comment l'analyser afin de permettre aux enfants de mieux en comprendre et en maîtriser les règles, comment le modifier afin d'en exploiter toutes les possibilités d'intéresser les enfants, même si on le répète plusieurs fois.

PRESENTATION DU JEU

Terrain de jeu

- * Un rectangle (voir dessin) dont les dimensions, qui peuvent varier selon le nombre des joueurs, sont en général celles d'un terrain de basket-ball.



Les parties coloriées représentent les zones où l'on peut marquer les buts ou "essais" (c'est-à-dire déposer le ballon pour marquer un point).

Joueurs

- * Minimum 3 - maximum 10 pour chaque équipe

Matériel

- * Un ballon
- * Des marques servant à distinguer les joueurs de chaque équipe

But du jeu

- * Marquer un point en portant le ballon dans la zone située au-delà de la ligne de fond du camp adverse.

Règles

- 1) On doit jouer le ballon avec les mains
- 2) quand on possède le ballon, on ne peut faire que deux pas: après il faut faire une passe
- 3) on ne peut pas dribbler
- 4) on ne peut pas enlever le ballon des mains d'un adversaire
- 5) on ne peut pas entrer en contact physique avec les adversaires
- 6) on ne peut entrer dans la zone située au-delà de la ligne de fond que pour marquer un essai
- 7) chaque fois qu'une équipe marque un point le ballon passe aux adversaires et on le joue de la ligne médiane

8) on joue au temps et chaque fois qu'on ne respecte pas une règle le ballon passe aux adversaires

ANALYSE DU JEU

On peut faire réfléchir les élèves sur les situations-problèmes rencontrées pendant le jeu, en recherchant les causes et les solutions possibles.

Par exemple:

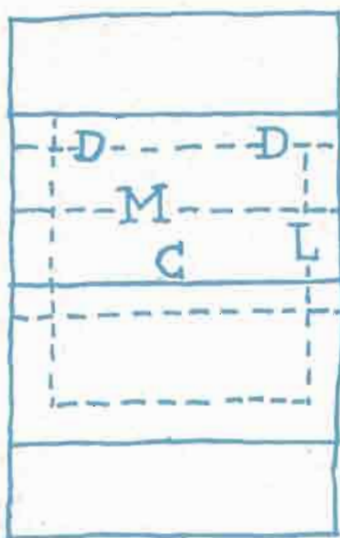
Situation problème n. 1

Le jeu est confus: tous les joueurs sont entassés près de celui qui possède la balle, on n'occupe pas tout le terrain de jeu.

Que peut-on faire?

Solution possible

- * Organiser les joueurs avant le début du match en donnant un rôle à chacun: attaquant, médian, défenseur, central, latéral.
- Réfléchir sur les différents rôles et sur la position que chaque joueur doit occuper, par conséquent, au début du match sur le terrain, sur des lignes imaginaires transversales ou longitudinales. Voir par exemple le schéma suivant:



D = défenseur L = latéral
M = médian C = central

- Réfléchir sur la position de chacun pendant le match suivant son rôle.

Situation problème n. 2

Les joueurs ne réussissent pas, en général, à se démarquer. On ne sait pas, par conséquent, à qui lancer la balle et le jeu est "fermé": on ne peut pas jouer.

Que peut on faire?

Solutions possibles

- * On doit apprendre à se démarquer (pour "ouvrir" le jeu), à signaler (en émettant des sons... en levant un bras...) au camarade qui possède le ballon qu'on est "libre" et qu'il peut effectuer la passe.

Comment apprendre aux enfants ces stratégies?

- * On peut organiser des **jeux parallèles** qui prévoient des situations du même type mais plus simples, par exemple:

a) Passe à dix simplifiée

Matériel:

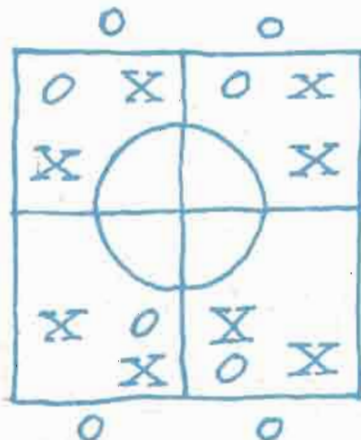
un ballon, des marques servant à distinguer les joueurs de chaque équipe

Terrain de jeu:

un rectangle ou un carré divisé par deux lignes perpendiculaires en quatre zones égales

Joueurs:

8 attaquants
8 défenseurs (4 à l'intérieur et 4 à l'extérieur du terrain)
Ils sont placés comme indiqué dans le schéma:



x: attaquant o: défenseur

But du jeu:

Les attaquants doivent effectuer 10 passes pour marquer un point

Règles

- 1) Aucun joueur ne peut entrer dans la zone centrale.
- 2) Les attaquants doivent effectuer dix passes consécutives d'une zone à l'autre: on peut faire une passe à un partenaire de sa propre zone, mais dans ce cas on ne marquera pas de point.
- 3) Quand les attaquants ont marqué un point ou qu'ils ont perdu le ballon, les deux équipes changent les rôles et les positions.
- 4) On peut jouer au temps (minimum 10') ou bien sous forme de petit tournoi: chaque match se termine quand une des équipes a, par exemple, réalisé 5 points la première.

b) Passe à cinq

Matériel:

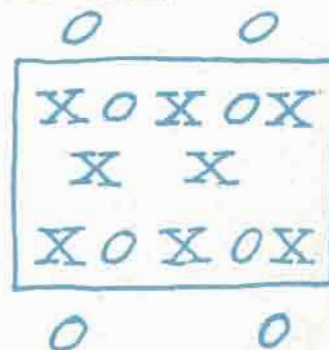
un ballon, des marques servant à distinguer les joueurs de chaque équipe

Terrain de jeu:

un rectangle de dimensions 9 x 12 pour commencer: on pourra l'agrandir au fur et à mesure que les enfants maîtrisent mieux le jeu

Joueurs:

8 attaquants
8 défenseurs (4 à l'intérieur et 4 à l'extérieur du terrain de jeu).
Ils sont placés comme indiqué dans le schéma:



x: attaquants o: défenseurs

But du jeu:

réaliser 5 passes consécutives pour gagner 1 point

Règles:

voir jeu précédent (a): règles n° 3 et 4

c) Passe à dix

Matériel:

le même que pour les deux jeux précédents (a et b)

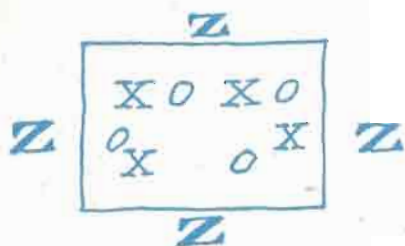
Terrain de jeu:

le même que pour le jeu précédent (b)

Joueurs:

12 joueurs divisés en 3 groupes de 4 enfants chacun constituant respectivement: l'équipe "x", l'équipe "o" et un groupe d'appui "z".

Le schéma suivant montre leurs positions respectives:



But du jeu:

marquer un point en effectuant 10 passes consécutives

Règles:

- 1) Le ballon passe aux adversaires après 10 passes effectuées, ou si on le perd.
- 2) Dans les cas où le joueur qui possède le ballon est en difficulté et qu'il n'arrive pas à effectuer une passe, il peut lancer le ballon à un enfant "z" du "groupe d'appui": ce dernier cherchera à ouvrir le jeu en passant le ballon à un partenaire du joueur duquel il l'a reçu et qui est mieux placé. La passe à un "z" est donc permise, mais elle ne rentre pas dans le décompte des points.

Une remarque

Il est intéressant pendant ces jeux de faire numéroté à haute voix les passes par les joueurs qui reçoivent le ballon: de cette façon tous sont obligés d'être attentifs au jeu et il s'agit, en tout cas, d'un excellent exercice pour l'auto-contrôle et l'organisation personnelle (il n'est pas si facile de faire deux choses en même temps!)

Situation problème n. 3

Trop de passes sont interceptées.
Que peut-on faire?

Solutions possibles

- * Se démarquer.
- * Ne pas hésiter trop longtemps avant d'effectuer une passe.
- * Le joueur qui s'est démarqué doit "appeler" le ballon en faisant des gestes visibles ou en utilisant sa voix.
- * Eviter de s'entasser autour du joueur qui possède le ballon.
- * Exercer davantage sa vision périphérique (Où sont mes partenaires? Où sont mes adversaires? Où puis-je aller pour recevoir le ballon? A qui puis-je faire la passe la plus favorable? ...).

Situation problème n° 4

Les attaquants (équipe qui possède la balle) ne réussissent pas à avancer vers la ligne de fond du camp adverse (pour déposer le ballon au-delà et marquer un point).
Que peut-on faire?

Solutions possibles

- * Chercher à se libérer de l'adversaire qui nous marque en allant toujours vers la ligne de fond des adversaires.
- * Choisir d'effectuer une passe dans la direction du camp adverse plutôt que vers son propre camp.
- * Une fois la passe effectuée, se déplacer vers le camp adverse, si les conditions le permettent, pour pouvoir recevoir de nouveau le ballon.
- * S'exercer pour mieux comprendre et apprendre cette

stratégie en jouant par exemple, au jeu parallèle qu'on vous propose:

Passe le ballon et cours

Matériel:

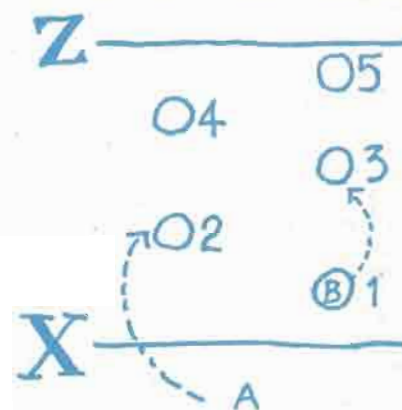
un ballon et cinq cerceaux (minimum) pour chaque couple d'enfants.

Terrain de jeu:

la salle de gymnastique, un pré...

Joueurs:

on joue par couple, par conséquent...minimum 2 joueurs placés comme le schéma l'indique.



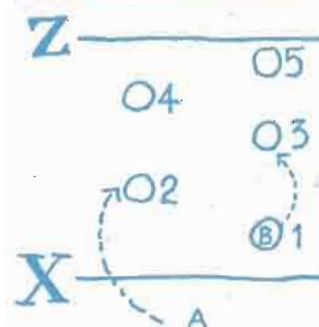
But du jeu:

en partant de la ligne "x", gagner la ligne "Z" le plus rapidement possible en effectuant des passes successives.

Règles:

"A" lance le ballon à "B" qui se trouve dans le cerceau n° 1 et court dans le cerceau n° 2. "B" lance à son tour le ballon à "A" et se déplace rapidement dans le cerceau n° 3 etc....

On peut aussi placer les cerceaux en diagonale.



Situation problème N° 5

Les adversaires marquent trop d'essais.
Que peut-on faire?

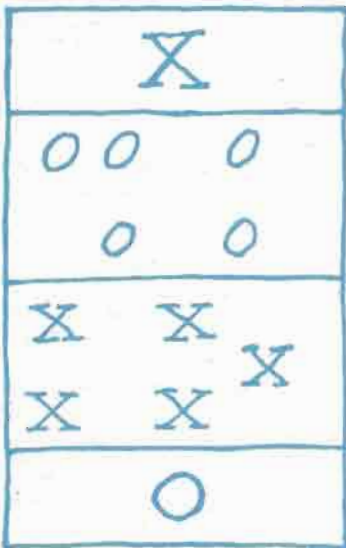
Solutions possibles

- * Etablir au début du jeu le rôle de chacun (Voir situation problème n° 1) et y réfléchir. Par exemple:
- le défenseur doit toujours se trouver entre le ballon et la ligne de fond de son camp en lui tournant le dos;
- on doit chercher à empêcher les passes entre les adversaires en les dérangeant sans les toucher;
- on doit se placer dans une position permettant de contrôler le ballon.

VARIANTES

On vous en propose quelques unes, mais on tient à vous rappeler qu'il serait intéressant de travailler avec les enfants pour les amener à en inventer d'autres!

- 1) Chaque équipe envoie un des joueurs dans la zone située au-delà de la ligne de fond du camp adverse: pour marquer un point il faut lui passer le ballon.



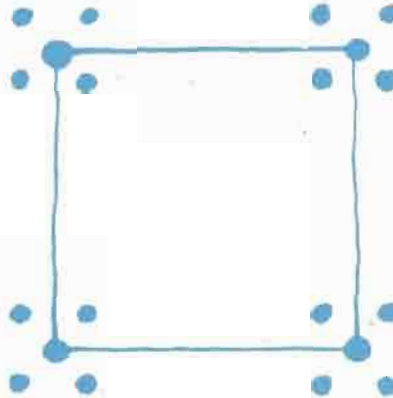
2) Toujours plus difficile

On marque un point quand on atteint avec le ballon une cible placée au delà de la ligne de fond adverse: le grand panneau du panier de basket-ball ou un grand carré dessiné sur le mur.

3) Les 4 coins

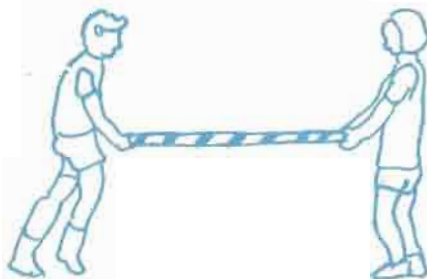
On place aux quatre coins du terrain des objets-cibles: des massues ou des bouteilles en plastique ou des quilles...

On marque un point pour chaque objet abattu dans le camp adverse.



4) La porte mobile

Deux enfants de chaque équipe, placés au-delà de la ligne de fond de leur camp, tiennent une perche, chacun par un bout. Ils peuvent se déplacer dans la zone de fond comme ils veulent, mais ils doivent maintenir la perche parallèle à la ligne de fond. Ils peuvent aussi la baisser vers le sol, mais pas toujours et pas trop, du moment que pour marquer un point les adversaires doivent faire passer le ballon sous la perche.



5) On peut jouer avec les pieds.

6) On peut permettre de se déplacer en dribblant.

Note: les deux dernières modifications peuvent être introduites aussi pour tous les jeux proposés dans cet article (jeux parallèles et variantes au jeu principal).

VERIFICATIONS ET OBSERVATIONS

On vous a déjà proposé dans le n° 16 de la revue des réflexions et suggestions concernant l'évaluation en relation avec les jeux de règles. (Pourquoi évaluer? Quoi? Quand? Comment?)

Les indications que vous trouverez ci-après concernant le jeu qu'on vous propose dans cet article, sont structurées suivant les mêmes démarches et modalités.

En effet pour relever les données nécessaires à évaluer le niveau atteint par nos apprenants on peut utiliser:

- * l'observation globale par l'enseignant pour faire une évaluation de la classe dans son ensemble
- * l'observation de détails par l'enseignant visant des aspects du jeu qu'il est nécessaire de maîtriser pour pouvoir l'apprendre.

On pourrait utiliser des fiches d'observation (Voir par exemple, celle publiée dans la page suivante):

- * l'observation de la part des enfants au moyen de fiches d'observation concernant par exemple le nombre de ballons interceptés, le nombre d'infractions individuelles au règles...
- * des questionnaires élaborés par l'enseignant sur les éléments du jeu que les enfants doivent maîtriser.

NOMS:		COMPORTEMENTS OBSERVABLES							
		Il cherche à se trouver dans une bonne position par rapport au ballon		Il se démarque		S'il possède le ballon il le joue sans hésitation		Il se déplace opportunément	
Oui	Non	Oui	Non	Oui	Non	Oui	Non	Oui	Non

Voici des **exemples de questions** concernant les situations-problèmes qu'on a analysées plus haut.

Situation problème n° 1

Que faut-il faire avant le match pour éviter qu'il y ait de la confusion pendant le jeu?

- Choisis la bonne réponse:
- choisir l'arbitre
 - contrôler les dimensions du terrain de jeu
 - donner les rôles aux joueurs
 - contrôler si le ballon est bien gonflé
 - procurer des marques pour distinguer les joueurs de chaque équipe

Situation problème n° 2 et 3

Que faut-il faire pour pouvoir recevoir une passe?

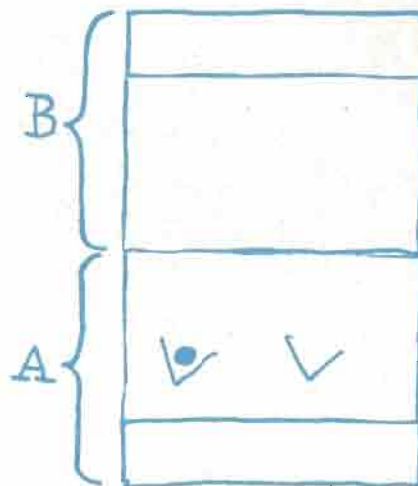
- Choisis la bonne réponse:
- chercher à se trouver toujours près du joueur qui possède la balle
 - établir au début du match que tous les joueurs doivent recevoir le ballon pendant le jeu
 - se démarquer

- se trouver toujours dans le camp adverse
- aller toujours là où il y a beaucoup de joueurs

Situation problème n° 4

L'un de tes partenaires te passe le ballon. Où doit-il aller tout de suite après?

Trace le parcours avec une couleur

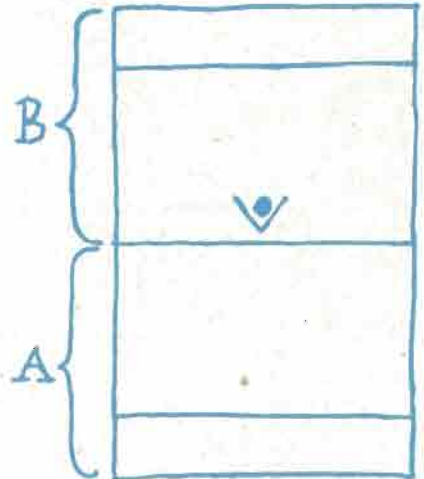


- enfant qui possède le ballon, fait la passe et doit se déplacer
- enfant qui reçoit le ballon
- A: camp des deux partenaires
- B: camp adverse

Situation problème n° 5

Si tu es un défenseur, où te places-tu?

Regarde le dessin et écris la réponse.



adversaire qui possède le ballon

A: camp adverse

B: camp du défenseur

Où dois-tu te placer si tu marques un adversaire qui fait partie des attaquants mais qui n'a pas le ballon?

(Note: attaquants = équipe qui possède le ballon)

Choisis la bonne réponse:

- devant l'adversaire qui a le ballon
- entre l'adversaire que tu marques et le ballon
- entre l'adversaire que tu marques et le ballon, tourné vers ce dernier
- à côté de l'adversaire que tu marques.

Une remarque!

Il arrive souvent que des "bonnes réponses" ne correspondent pas toujours à un comportement correct pendant le jeu, à cause, par exemple, d'une excessive émotivité: il faudrait donc utiliser complémentairement observation et questionnaires.