

La balle au but

Type de jeu
Jeu de
démarquage
Progression
vers un but

Fiche-jeu élaborée par Sylvain Obholtz

Objectifs essentiels

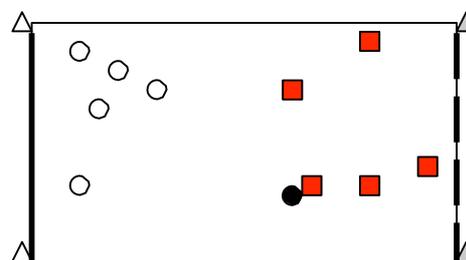
- ! Prendre des informations et faire des choix en fonction du contexte : progresser ou passer, marquer un adversaire...
- ! Faire circuler la balle pour créer un espace libre permettant d'accéder au but.
- ! Élaborer collectivement des règles d'actions.

Matériel

Équipes de 5 joueurs

- ! 2 ballons de handball.
- ! Dossards ou foulards (4 couleurs)
- ! De quoi matérialiser clairement deux terrains (plots de marquage)

Dispositif matériel



terrain de 16m sur 10m

But du jeu pour chaque équipe :

Poser le ballon dans le but adverse (= ligne de fond entre les deux cônes)

Gagnante : l'équipe ayant le plus de points en fin de partie.

Règles:

- ! En début de partie : engagement au centre du terrain.
- ! Après un point : engagement depuis la ligne du fond, chaque équipe étant dans son camp.
- ! Contacts interdits.
- ! Progression du ballon : passes uniquement.
- ! Interdiction de se déplacer avec le ballon tenu (sauf dans l'élan : le temps de s'arrêter)
- ! Lorsque le ballon sort du terrain, il est remis en jeu par l'équipe non responsable de la sortie du ballon.

Règles d'actions à élaborer avec les élèves

- ! *En attaque, près de la cible, les non-porteurs de la balle occupent toute la largeur de la cible pour écarter les défenseurs et créer des espaces libres*

Conseils pour l'animation

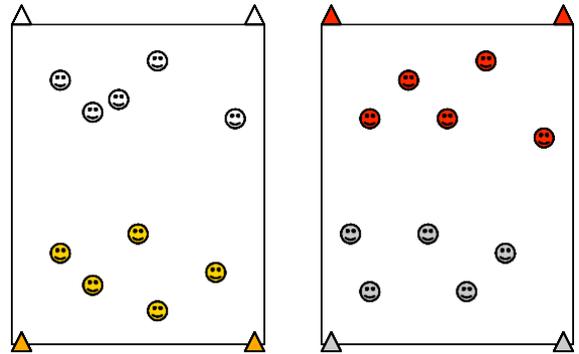
- Dans une première phase, 2 équipes jouent et 2 équipes regardent. Précision des règles puis organiser deux jeux parallèles.
- Alternance "action – réflexion" permettant l'émergence des règles d'actions. (questions – réponses)

Situations aménagées

« Jouer en deux jeux parallèles à 5 contre 5 » (dispositif pour la rencontre)

Objectifs:

- Obliger ou permettre à chacun de s'investir dans le jeu.
- Augmenter pour chacun la quantité d'actions



« Modifications des règles »

• Variante 2 :

Objectif: obliger les attaquants à s'écarteur pour créer des espaces libres en faisant circuler la balle.

Le porteur de ballon ne peut poser son ballon sur la ligne que si aucun défenseur ne s'est intercalé .



Le porteur du ballon
peut poser son ballon.



Le porteur du ballon ne peut
pas poser son ballon.

• Variante 3:

Permettre aux attaquants et aux défenseurs de disposer de suffisamment de temps pour s'organiser

On ne change plus de statut : on reste attaquant pendant 5 minutes. Changement de rôle après 5 minutes de jeu dans un des deux statuts.

- Adapter les règles en conséquence (avec les élèves)

Exemples:

- Si les défenseurs interceptent le ballon en l'air, le ballon est redonné aux attaquants qui perdent un point.
- Après chaque but, remise en jeu au milieu par les attaquants qui gardent le ballon.

Le ballon prisonnier 2.0

D'après les travaux de Yvan Moulin, ESPE de Grenoble

Le ballon prisonnier pourtant « best-seller » des jeux collectifs à l'école primaire n'est pas toujours exploité aussi loin qu'il pourrait l'être. Son étude passe alors à côté d'apprentissages forts intéressants que permettent les jeux et sports collectifs.

L'évolution règlementaire proposée ici, semble-t-il peu connue, permet pourtant de développer : collaboration avec autrui, opposition régulée par un règlement à respecter, enjeu affectif significatif, habiletés imposées par des stratégies complexes, joueurs avec des rôles différenciés (joueurs sur le terrain/prisonnier, porteur de balle/non porteur de balle, ...).

Le jeu classique

Nous partons du jeu classique :

2 équipes de 6 ou 7 joueurs, sur deux terrains séparés **(5m sur 6 m)** environ sans les « prisons ») :

But du jeu : tenter de faire prisonnier tous les joueurs de l'équipe adverse, avec un ballon joué à la main (balle en mousse dense de préférence).

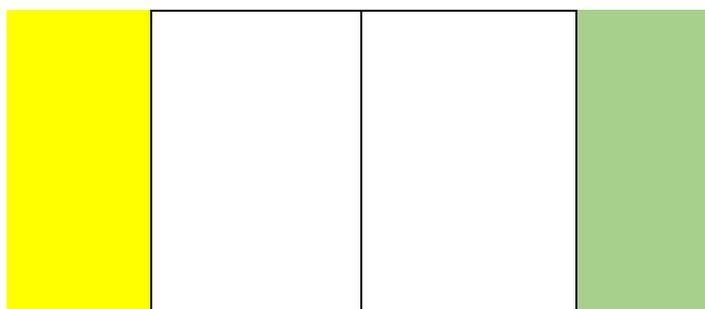
Règles essentielles :

- Terrains strictement séparés
- Un joueur visé qui bloque le ballon n'est pas pris
- Un joueur touché, qui ne bloque pas la balle, devient prisonnier
- Les passes dans l'équipe sont possibles mais pas obligatoires.

Critère de réussite : On a gagné quand on a plus de joueurs sur son terrain que l'équipe adverse à la fin de la partie ou que tous les adversaires sont prisonniers.

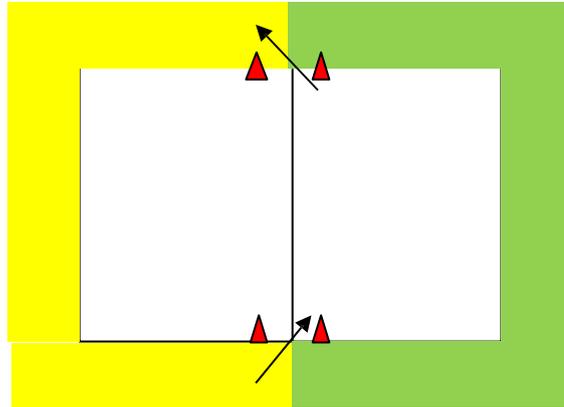
La proposition que nous faisons consiste à modifier de manière importante les règles de délivrance et d'organisation de l'espace des prisonniers.

Dans le jeu classique, les joueurs pris se placent derrière le terrain adverse (zones colorées) et peuvent se libérer en touchant un adversaire quelconque. C'est celui ou celle qui attrape la balle qui peut se délivrer. En conséquence, les plus faibles peuvent passer la partie entière en prison. Ils n'apprennent rien et vivent une frustration, voire une humiliation.



Ballon prisonnier 2.0 (règle retenue pour la rencontre)

- Les prisonniers se répartissent autour du terrain adverse (cf schéma ci-dessous) à mesure qu'ils sont touchés ;
- Lorsqu'un prisonnier touche un adversaire, il ne se libère pas personnellement mais libère le premier d'entre eux qui a été pris.



Le jour de la rencontre, 2 terrains fonctionneront en parallèle sur chaque aire de jeu, sous la responsabilité d'un enseignant épaulé par ses adultes accompagnateurs. 4 équipes pourront ainsi fonctionner simultanément.

Intérêts :

- La nécessité d'apprendre à se repérer dans un espace de jeu plus complexe : dès qu'il y a des prisonniers, on peut se trouver avec des adversaires n'importe où autour de son terrain voire sur ses 4 côtés.
- Chaque joueur a donc sa chance d'être libéré par un partenaire, ce qui évite les éternels prisonniers qui se désintéressent du jeu.
- La nécessité de coordination des prisonniers entre eux puisqu'ils peuvent faire « tourner » le ballon autour du terrain adverse en faisant des passes pour toucher un adversaire. La règle impose donc moins un jeu individualiste où on se délivre soi-même.
- Un renforcement du sentiment d'équipe puisque la délivrance d'un prisonnier ne délivre pas le tireur mais un des joueurs de l'équipe. Il peut donc y avoir des stratégies de délivrance, de préservation d'un nombre de prisonniers optimal, ...

Ce jeu doit être pratiqué un grand nombre de séances car sa gestion est assez complexe.

Ce que les élèves vont devoir apprendre

Sur le plan tactique, comprendre que pour gagner, il faut :

- Toujours prendre de vitesse l'adversaire et le toucher sans qu'il réussisse à bloquer (en visant fort, avec précision, en le surprenant) :
 - en faisant passer rapidement le ballon par-dessus le camp adverse de façon à déstabiliser les adversaires ;
 - en faisant circuler la balle rapidement entre prisonniers ;
 - en ayant un nombre adapté de prisonniers pour pouvoir éliminer les adversaires.

Individuellement avec la balle

- Agir dès que possible pour prendre le ballon dès qu'il a touché terre on en le bloquant
- Tirer plus fort et concilier cela avec la précision.

- Analyser rapidement la situation pour savoir
 - S'il faut esquiver ou aller au-devant du ballon pour tenter de l'attraper
 - S'il faut passer à un partenaire ou tirer.

Collectivement :

- faire un plan d'action « à court terme » : qui doit-on tenter d'éliminer en premier ? comment se répartit-on dans l'espace ? combien de prisonniers nous sont utiles pour gagner ? etc.
- prendre une décision en fonction de la lecture du jeu : notre équipe est-elle en situation dominante ou dominée ?
- savoir analyser rapidement la situation pour maintenir un équilibre entre les prisonniers et les partenaires.

Quels sont les axes de progrès ?

Passer d'un jeu en réaction à la situation un jeu réfléchi, individuellement et collectivement

Comportements de départ

- des joueurs "libres" :

- *j'ai la balle* : je tire systématiquement pour essayer de faire un prisonnier
- *mon équipe a la balle* : je suis inactif (je me fais "oublier")
- *mon équipe n'a pas la balle* : je subis le tir de l'adversaire, j'esquive systématiquement

- des prisonniers :

- *j'ai la balle* : j'essaie systématiquement de me délivrer
- *je n'ai pas la balle* : je suis inactif "en attente"

Comportements élaborés :

- des joueurs « libres » :

- *J'ai la balle* : je prends des risques pour bloquer et prendre l'adversaire de vitesse, j'accepte de ne pas tirer pour faire un choix plus efficace ;
- *Mon équipe a la balle* : je me déplace pour offrir une solution à un partenaire :
- *Mon équipe n'a pas la balle* : je prends des risques pour bloquer et prendre l'adversaire de vitesse.

- des prisonniers :

- *J'ai la balle* : J'accepte de ne pas tirer pour faire un choix plus efficace (passe à un partenaire libre ou à un prisonnier mieux placé) ;
- *Je n'ai pas la balle* : je me déplace pour offrir une meilleure solution à un partenaire.

La démarche sur une séquence ou un cycle :

- Faire des équipes hétérogènes et établir les règles. Le premier jeu peut être le jeu classique. Il faut plusieurs séances pour intégrer toutes les règles (notamment, quand est-on prisonnier ou pas : toucher terre avant, blocage). Ensuite, le jeu avec les prisonniers tout autour du terrain peut être construit avec les enfants pour qu'ils comprennent le sens de cette règle (ne pas rester trop longtemps prisonnier, agir pour le collectif, ...)

- Organiser strictement rentrée et sortie des prisonniers sur le terrain (par exemple en les faisant se répartir autour du terrain adverse dans l'ordre où ils ont été pris, mais en faisant attention que ça ne limite pas leurs déplacements) en ménageant une « porte » de sortie et une porte d'entrée sur le bord du terrain (plots rouges sur le schéma ci-dessus).
- Ce jeu ne nécessite pas d'arbitre. L'auto-arbitrage est un apprentissage important, même s'il est parfois conflictuel. L'enseignant.e est le la garante de la règle qui doit être précise et bien comprise. L'auto-arbitrage facilite également la multiplication des terrains où le jeu se pratique en autonomie et permet ainsi une plus grande quantité de pratique et d'être plus efficace en matière d'apprentissage.
Les élèves doivent comprendre qu'un règlement n'est pas immuable et que chaque règle a son intérêt. Une affiche peut être nécessaire pour garder la « mémoire » des règles.
 - Exemples de règles qui peuvent évoluer :
 - taille du terrain / nombre de joueurs (ne pas dépasser 7 à 8 élèves, cela fait trop d'informations pour les élèves débutants ou timorés) ;
 - agrandir la zone prison ;
 - interdiction de courir avec la balle dans l'espace de jeu (donc passes pour se rapprocher).

ATELIERS - JEUX FOOTBALL

LE BERET SLALOM

Objectif: Conduire seul le ballon au pied

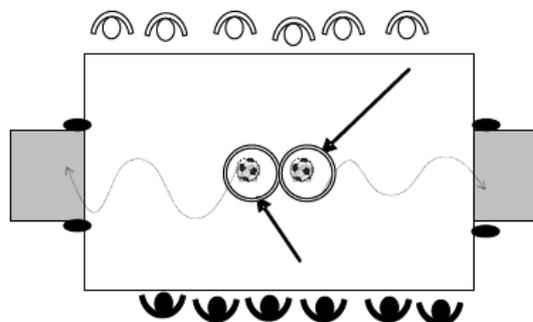
But du jeu :

Courir ballon aux pieds pour l'arrêter dans la zone but, plus vite que son adversaire

Descriptif :

- Terrain de 15m x 20m, avec une zone but matérialisée à chaque extrémité
- 2 slaloms identiques (coupelles) entre le milieu de terrain et chaque zone de but
- 2 ballons placés au centre du terrain dans 2 cerceaux
- Les joueurs des 2 équipes face à face derrière la ligne de touche

Le jour de la rencontre,
2 terrains fonctionneront en parallèle sur chaque aire de jeu,
sous la responsabilité d'un enseignant épaulé par ses adultes accompagnateurs.
4 équipes pourront ainsi fonctionner simultanément.



Déroulement du jeu :

- Attribution d'un numéro de 1 à 6 à chaque élève de l'équipe.
- Le meneur appelle à voix haute un numéro.
- Le joueur correspondant, de chaque équipe, se dirige vers un des 2 ballons, effectue le slalom, emmène son ballon et le bloque dans la zone but.
- Ne toucher le ballon qu'avec les pieds.

Décompte de points :

2 points à l'équipe qui arrête son ballon dans la zone but la première

1 point pour la seconde

0 point si le slalom n'est pas réussi ou si le ballon sort des limites du terrain et/ou de la zone but

Règles d'actions (ce qu'il faut faire pour réaliser la tâche) à faire émerger avec les élèves :

- Je suis concentré pour réagir vite à l'appel de mon numéro
- J'adapte ma vitesse pour garder la maîtrise du ballon
- Je ne pousse pas le ballon trop loin
- J'utilise les deux pieds pour contourner les obstacles efficacement
- J'utilise l'intérieur et l'extérieur du pied

Relances :

Si la tâche est trop facile :

- Remplacer la zone de but par un but et une zone interdite
- Appeler 2 numéros par équipe. Une passe minimum avant de tirer au but
- Imposer des points de passage (portes, slaloms)

Si la tâche est trop difficile:

- Supprimer / simplifier le slalom

L'HORLOGE

Objectif: améliorer la conduite de balle

But du jeu : faire le tour de l'horloge le plus rapidement possible

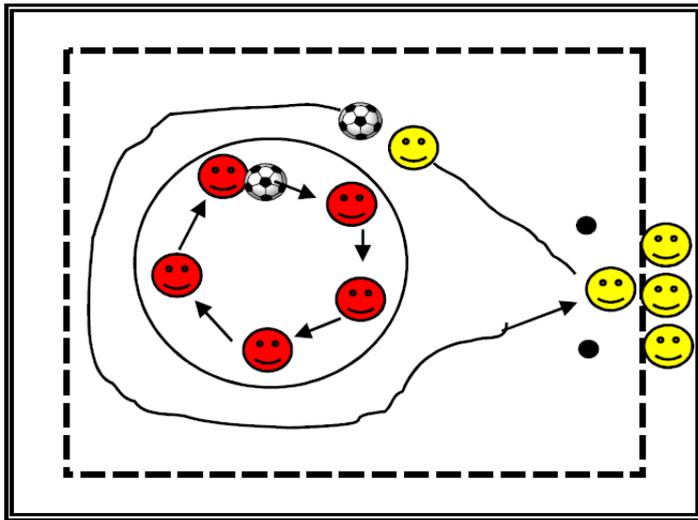
Déroulement du jeu :

L'équipe 1 (jaune) doit faire le plus de tours d'horloge pendant que les joueurs de l'équipe 2 (rouge) se relaient en conduite de balle autour du cercle.

Les positions des joueurs rouges sont indiquées grâce à des coupelles.

Les rouges font tourner le ballon au pied en se le passant en contrôle / passe.

Inverser les rôles.



Le jour de la rencontre,
2 terrains fonctionneront en parallèle sur chaque aire de jeu,
sous la responsabilité d'un enseignant épaulé par ses adultes accompagnateurs.
4 équipes pourront ainsi fonctionner simultanément.

Décompte de points:

Les jaunes font 12 relais. Les rouges comptent leur nombre d' « heures » pendant ces relais.

1h= 1 point pour l'équipe des rouges

Relances :

Si le tour d'horloge est trop simple

- Ajouter des obstacles ou des contraintes à l'équipe des jaunes
- Agrandir l'horloge

Si l'équipe des rouges a du mal à faire des passes précises pour faire des tours

- Réduction de la taille de l'horloge
- Les rouges se font des passes à la main