

JOUEUR BUT

CHAMP D'APPRENTISSAGE :

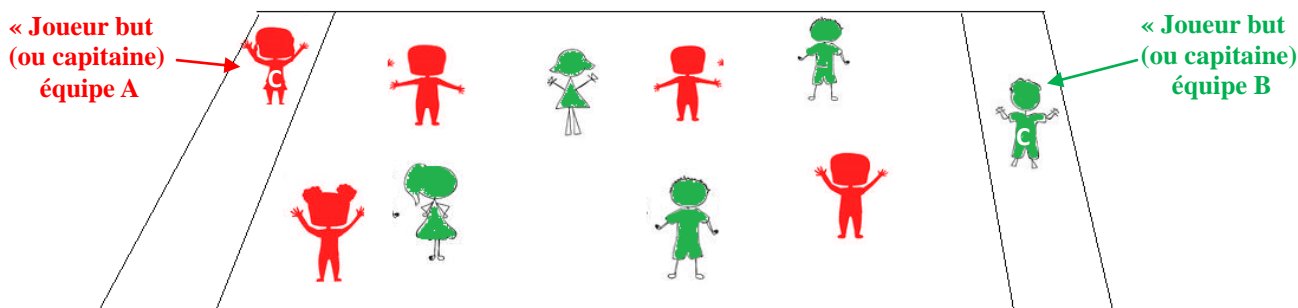
Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.

L'UNITÉ D'APPRENTISSAGE (*) « JOUEUR BUT » (ou « balle au capitaine »)

OBJECTIFS DE L'UNITÉ D'APPRENTISSAGE (*) :

Se reconnaître dans un statut (attaquant ou défenseur), être capable de passer d'un statut à l'autre en fonction de la possession de la balle.

Situation de référence :



Matériel :

- Un ballon type hand en mousse.
- Dossards/chasubles pour différencier les équipes.
- Matériel de balisage

(*) Pour la présentation générale de l'UNITÉ d'APPRENTISSAGE en EPS, se référer à la fiche dédiée sur le site de la DSDEN 26 :

<http://www.ac-grenoble.fr/ia26.pedagogie/spip.php?article456>

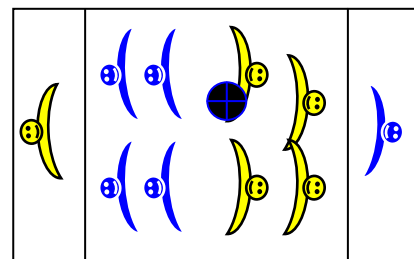
But du jeu :

Marquer des points en passant la balle à son joueur – but qui se trouve dans l'en-but (le couloir derrière l'équipe adverse).

A la fin de la partie, l'équipe qui gagne est celle qui a le plus grand nombre de points.

Règle :

- Pour chaque équipe, la cible à atteindre est le joueur – but (ou capitaine).
- Les joueurs d'une équipe doivent passer le ballon à leur joueur – but pour marquer un point.
- Le joueur – but doit attraper le ballon de volée.
- Le joueur – but peut se déplacer librement dans son couloir. A part lui, aucun joueur n'est autorisé à pénétrer dans ce couloir.
- Le porteur du ballon ne peut se déplacer.
- Les défenseurs peuvent gêner le porteur du ballon ou le joueur-but sans jamais le toucher ni pénétrer dans l'en-but.
- L'engagement
 - Au début de la partie, le ballon est mis en jeu par l'arbitre sous la forme de "l'entre-deux" du basket.



- Par la suite, après chaque point marqué par une équipe, l'autre équipe engage depuis sa ligne d'en-but.
- Tout ballon sorti du terrain par un joueur est récupéré par l'équipe adverse, qui remet le ballon en jeu depuis le bord du terrain (passe à un coéquipier).

Durée du jeu : 10 minutes

Objectifs spécifiques

1. **Enchaîner, dans un espace interpénétré** (les joueurs des 2 équipes peuvent se répartir dans cet espace de jeu, aucune partie n'étant réservée ni interdite à une équipe), **des actions simples relatives aux différents rôles, notamment :**

- **comme attaquant :**

Porteur de balle (PB) : marquer (passe au joueur-but) ou passer le ballon à un partenaire

Partenaire du PB : savoir se rendre disponible (démarquage (*)) pour aider un partenaire



- **comme défenseur :** reprendre le ballon (essayer d'intercepter le ballon), gêner la progression de l'adversaire pour empêcher de marquer, protéger son but courir et toucher les porteurs de balle ou d'objets, courir et s'interposer pour gêner la progression.

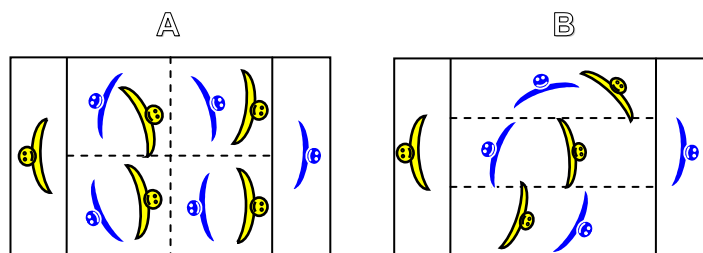
2. **Identifier son statut** (attaquant ou défenseur) en fonction des actions.

3. **Assurer les rôles sociaux :** arbitre / scoreur (qui comptabilise les points) / secrétaire.

(*) **Se démarquer, c'est : être à distance de passe du PB, être suffisamment éloigné d'un adversaire, être en capacité de maîtriser le ballon.**

POUR FAIRE EVOLUER LES COMPORTEMENTS DE JOUEURS

| <u>Comportements observables lors de la situation référence</u> | <u>Exemples de situations de transformation ou de variables</u> |
|---|---|
| 1. Certains joueurs ne touchent que rarement (voire jamais) le ballon , et finissent par se désintéresser du jeu, laissant les « forts » jouer entre eux. | <p>► Des variables didactiques</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Constituer des équipes homogènes (et des « matches » opposant deux équipes a priori équilibrées) au sein desquelles chaque élève aura la possibilité de prendre une place effective. ● Donner une possibilité de marque à chacun : à la fin du match, chaque élève tire un « penalty » -passe à 5 m au joueur-but sans adversaire → les points marqués s'additionnent au score du match... et tous ont eu l'occasion de marquer. |
| 2. Les joueurs se déplacent en « grappe ». | <p>► Des variables didactiques</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Délimiter des zones dans lesquelles les joueurs doivent rester, avec interdiction de pénétrer dans une autre zone du terrain (plusieurs possibilités : cf. schémas ci-dessous). |



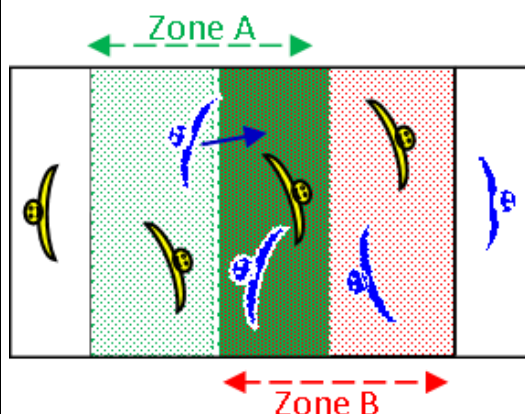
Avantages :

- La « grappe » disparaît.
- Le jeu de passes est favorisé/facilité.
- Le marquage est facilité (chaque joueur a un adversaire bien identifié à gérer), la « lecture du jeu » plus facile.
- Davantage d'élèves jouent.
- Dans la configuration A, les joueurs ont un statut mieux défini d'attaquant ou de défenseur.
- Dans la configuration B, les joueurs se positionnent alternativement en tant que défenseur ou attaquant.

Inconvénients :

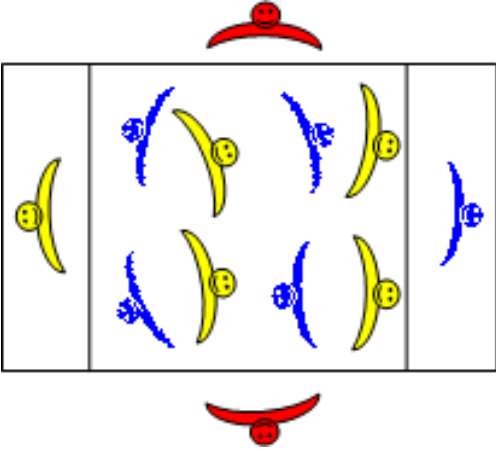
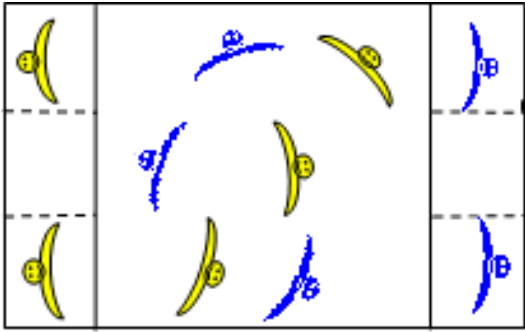
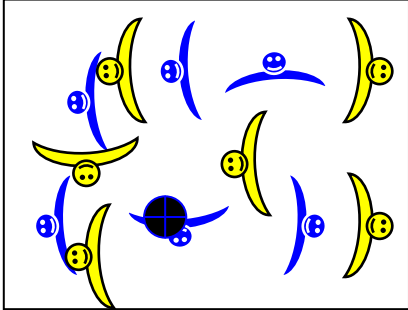
- Les élèves sont plus statiques.
- Le jeu perd de sa richesse, de son essence (espace interpénétré, déplacements, changement de statut, choix tactiques, ...)

Autre dispositif :

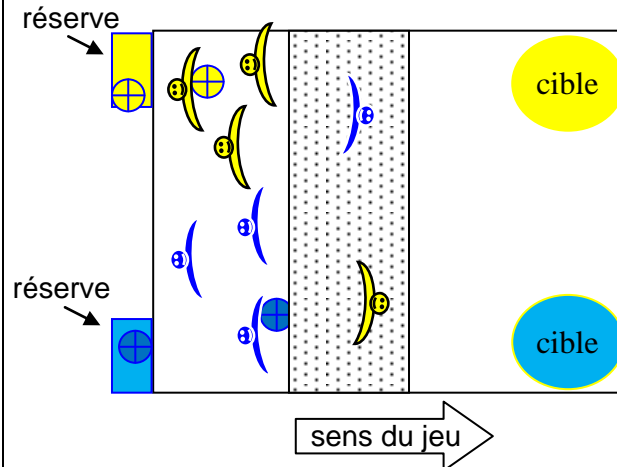


Dans cette configuration, les joueurs se voient attribuer une zone (A ou B) dans laquelle ils sont libres d'évoluer. Il leur est impossible d'aller dans l'autre zone, par contre ils peuvent venir créer le surnombre dans la zone centrale qui est l'intersection des zones A et B.

Remarque : Si les zones induisent des rôles plutôt de défenseur ou d'attaquant (suivant l'éloignement ou la proximité de son joueur but), chacun a la possibilité de participer dans sa zone à la défense comme à l'attaque.

| | |
|--|--|
| <p>3. Le jeu se déroule sur un axe central, les côtés ne sont pas ou que très peu utilisés.</p> | <p>► <u>Des variables didactiques</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Obliger, pour qu'un point soit validé, de passer par un joueur d'appui (« neutre », en rouge sur le schéma).  <ul style="list-style-type: none"> ● Placer les joueurs-buts sur les côtés du terrain.  |
| <p>4. Les élèves ont du mal à se faire des passes : lancer/rattraper, marquer/se démarquer.</p> | <p>► <u>Une autre situation d'apprentissage</u></p> <p>La passe à cinq : Chaque équipe marque un point si elle réussit cinq passes consécutives sans que le ballon ne soit touché par l'équipe adverse ou tombe au sol.</p>  |
| <p>5. Les attaquants ont du mal à coopérer, les défenseurs ont du mal à se positionner et à agir pour gêner leur progression.</p> | <p>► <u>Une autre situation d'apprentissage</u></p> <p>Le facteur : Les joueurs d'une équipe doivent porter les ballons 1 à 1 vers la cible (Rappel : le porteur de balle ne se déplace pas). Un seul défenseur de l'équipe adverse</p> |

doit les en empêcher en faisant écran ou en se saisissant du ballon. Le défenseur est dans un premier temps sur une zone puis sur tout le terrain.



Variable : remplacer la « cible » par un « joueur-but ».

6. Les attaquants ont du mal à envoyer le ballon loin et avec précision, les défenseurs ont du mal à intercepter les passes des adversaires.

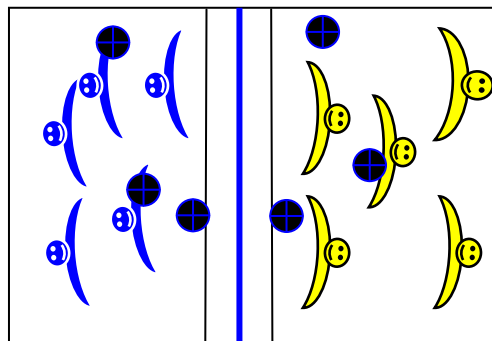
► **Une autre situation d'apprentissage**

Ballon-mort ou **ballon cordon** :

Deux terrains séparés, de 10m de côté. Envoyer les ballons au-delà de la ligne de fond adverse. Possibilité d'intercepter et relancer le ballon avant qu'il la franchisse. Les ballons qui franchissent la ligne de fond ne sont pas remis en jeu.

Même jeu mais au centre du terrain, un cordon sous lequel doivent passer les ballons est tendu.

On comptabilise le nombre de ballons envoyés au-delà de la ligne adverse dans un temps donné.



CE QUE DISENT LES PROGRAMMES

ATTENDUS DE FIN DE CYCLE :

Dans des situations aménagées et très variées :

- s'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu ;
- contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples ;
- connaître le but du jeu ;
- reconnaître ses partenaires et ses adversaires.

COMPETENCES TRAVAILLEES PENDANT LE CYCLE :

- Rechercher le gain du jeu, de la rencontre.
- Comprendre le but du jeu et orienter ses actions vers la cible.
- Accepter l'opposition et la coopération.
- S'adapter aux actions d'un adversaire.
- Coordonner des actions motrices simples.
- S'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres.
- Respecter les règles essentielles de jeu et de sécurité.

REPERES DE PROGRESSIVITE

Tout au long du cycle, la pratique d'activités collectives doit amener les élèves à se reconnaître comme attaquant ou défenseur, développer des stratégies, identifier et remplir des rôles et des statuts différents dans les jeux vécus et respecter les règles. Au cours du cycle les élèves affrontent seuls un adversaire afin d'obtenir le gain du jeu, de développer des stratégies comme attaquant ou comme défenseur et de comprendre qu'il faut attaquer tout en se défendant (réversibilité des situations vécues).

ELEMENTS DE DIDACTIQUE SUR LES « JEUX COLLECTIFS »

DEFINITION :

C'est une opposition de deux collectifs en vue de gagner la partie par des choix pertinents, en respectant les règles, dans une incertitude permanente due à l'adversaire, à ses partenaires et à l'objet.

FONDAMENTAUX (logique interne sportive) :

- Avoir conscience de son appartenance à une équipe
- Etablir un projet de jeu dans un espace orienté pour gagner
- S'identifier attaquant ou défenseur et réagir à ce changement de statut
- Prendre des informations multiples : sur l'espace-terrain, sur la cible, sur le ballon, sur les adversaires et les partenaires.

LES CONDITIONS PEDAGOGIQUES POUR FACILITER LES TRANSFORMATIONS :

- un espace de travail et de jeu connu et identifié par les enfants
- des tâches clairement définies pour l'ensemble des acteurs
- un temps de pratique suffisamment long et maîtrisé par l'enseignant
- une organisation du groupe permettant l'observation
- une évaluation facile par l'élève de la réussite ou non de la tâche
- un enseignement massé (plus efficace qu'un enseignement dispersé).