

LAPINS - CHASSEURS

CHAMP D'APPRENTISSAGE :

Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.

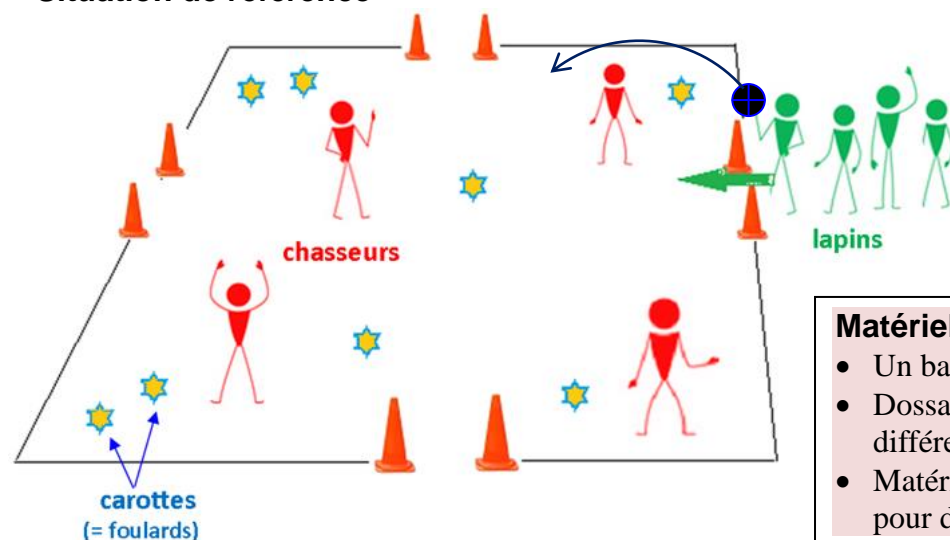
L'UNITÉ D'APPRENTISSAGE (*) « LAPINS – CHASSEURS »

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

Pouvoir assurer différents rôles spécifiques (« chasseurs » ou « lapins »).

Pouvoir assurer chacun de ces rôles dans un projet collectif d'équipe.

« Situation de référence »



Matériel :

- Un ballon type hand en mousse.
- Dossards/chasubles pour différencier les équipes.
- Matériel de balisage (dont cônes pour délimiter les « portes »)

But du jeu :

Pour les lapins : Ramasser et sortir le maximum de « carottes » du jardin sans se faire toucher par le ballon lancé par les chasseurs.

Pour les chasseurs : Toucher les lapins avec le ballon avant qu'ils ne sortent du jardin avec les carottes.

► Après inversion des rôles, l'équipe qui aura sorti le plus de carottes du jardin gagne.

Règles :

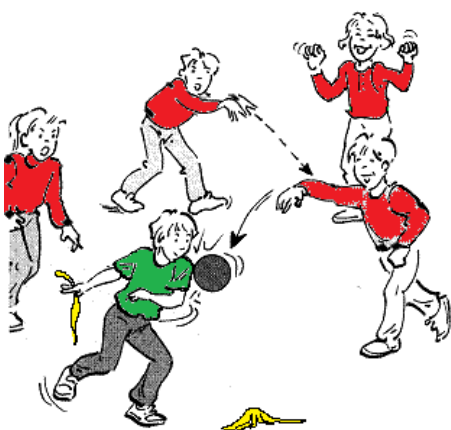
- Deux équipes de 6 joueurs : une équipe de « lapins » (en vert sur le dessin) et une équipe de « chasseurs » (en rouge).
- Terrain délimité de 10m sur 10m environ ; une « porte d'entrée » et trois « portes de sortie » sont matérialisées (cônes de balisage).
- Des « carottes » (= foulards) sont disséminées dans le « jardin » (= terrain délimité).
- Les chasseurs sont répartis à leur guise dans le terrain.
- Les lapins attendent en file indienne à la porte d'entrée.

(*) 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>

- Le premier lapin a un ballon (mousse) en main. C'est lui qui va donner le signal du départ du jeu en lançant le ballon **dans** l'aire de jeu.
- **Le lapin** entre dans le jardin par la porte d'entrée, ramasse le plus de « carottes » en évitant de se faire toucher par le ballon lancé par les chasseurs :
 - S'il parvient à sortir (par l'une des portes) avec les carottes en main, on compte le nombre de carottes qu'il a sorties : elles viendront s'ajouter au total de l'équipe. Les « carottes » sont alors remises dans l'aire de jeu pour le 2^{ème} lapin.
 - S'il se fait toucher avant de sortir, il laisse dans le jardin les carottes qu'il a en mains : c'est au tour d'un de ses coéquipiers de mettre en jeu le ballon et de pénétrer dans le jardin pour ramasser des carottes.
- **Les chasseurs** s'emparent du ballon dès qu'il est mis en jeu et essaient de toucher le lapin tant qu'il est dans l'aire de jeu.
- Le porteur du ballon ne peut se déplacer.
- La partie s'arrête quand tous les lapins sont passés : on comptabilise alors le nombre total de carottes qui ont été sorties du jardin.
- Les rôles sont inversés pour la deuxième partie.
- A la fin de la deuxième partie, l'équipe qui a sorti le plus de carottes a gagné.

Objectifs spécifiques :

- Enchaîner et coordonner plusieurs actions : ramasser, tirer, passer ; courir, esquiver ...



- Savoir se rendre disponible pour aider un partenaire qui est porteur du ballon et être efficace (à portée des lapins).
- Utiliser une stratégie de placement.
- Prendre des informations et faire des choix.
- Oser prendre des risques.
- Se reconnaître attaquant ou défenseur.
- Assurer les rôles sociaux : arbitre / scoreur (qui comptabilise les points) /secrétaire.

POUR FAIRE EVOLUER LES COMPORTEMENTS DE JOUEURS

Comportements observables lors de la situation référence

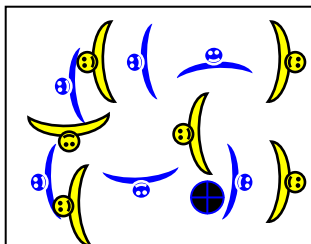
Exemples de situations de transformation ou de variables

I. Les lapins ...

1. ..., obnubilés par la récolte des carottes, **oublie les chasseurs et se font toucher** avant de sortir.

► **Une variante du même jeu** (chasseurs et lapins ensemble dans le même espace) :

- Les chasseurs essaient de toucher le plus grand nombre de lapins en 5 min.
- Inversion des rôles ensuite.
- Gagne l'équipe qui a touché le plus de lapins.



→ La seule préoccupation des lapins est alors d'esquiver (il n'y a plus de carottes à ramasser).

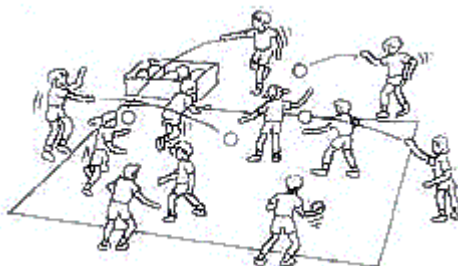
→ Ce jeu permet de construire un comportement essentiel à tout sport collectif : regarder à tout moment où se trouve le ballon.

Autres avantages :

- Un lapin touché reste en jeu.
- Pas de joueurs qui attendent.

► **Une autre situation d'apprentissage**

L'esquive ballon

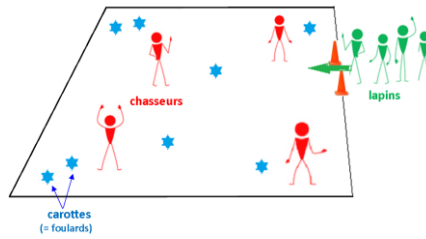


- Une équipe, les lapins, est regroupée à l'intérieur d'une zone (cercle, carré).
- L'autre équipe, les chasseurs, les encercle; une réserve de ballons est à leur disposition; ils n'ont pas le droit de pénétrer dans la zone des lièvres.
- Les chasseurs marquent 1 point pour chaque lapin touché (le toucher à la tête est interdit).

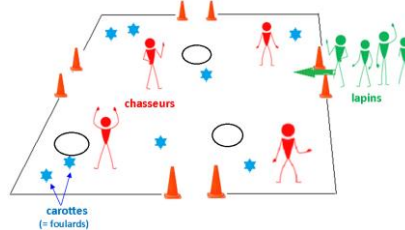
2. ..., par peur de se faire toucher, **sortent trop vite** du jardin.

► **Des variables didactiques**

- **Supprimer les portes de sorties** (on compte le nombre de carottes que le lapin a en mains au moment où il se fait toucher).



● Proposer des « zones refuge » (cerceaux) dans le terrain dans lesquelles le lapin ne peut être touché.



N.B. 1 : L'introduction de ces zones refuge permet également de travailler les « choix » (cf. 3. ci-dessous).
 N.B. 2 : Cela est-il vraiment un avantage pour le lapin, puisque les chasseurs ont du coup le temps de s'organiser... ? → cette situation peut donc être une situation de transformation pour les chasseurs (voir II. « Les chasseurs » ci-dessous).

Rappel : le ballon est remis en jeu par un 2^{ème} lapin.

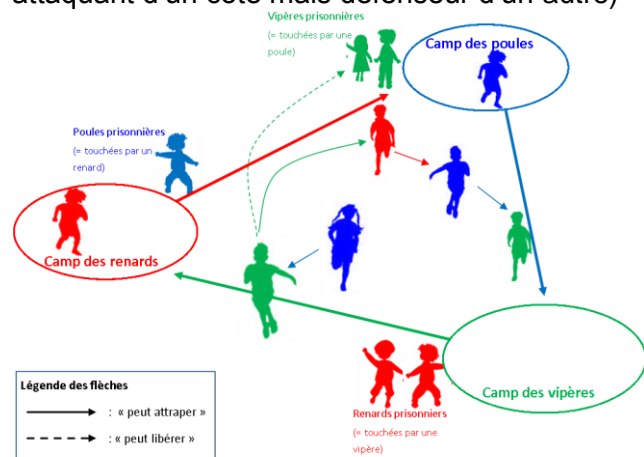
► **Un autre jeu d'apprentissage**

Poules, renards, vipères (Attention : jeu complexe qui peut être l'objet d'une U.A. spécifique !)

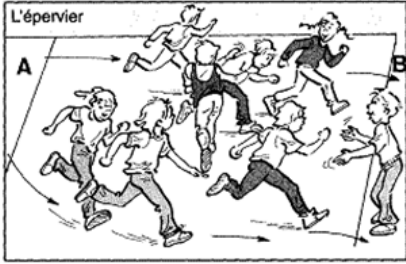
Principe du jeu :

Trois équipes s'opposent : les Renards qui peuvent capturer les Poules, les Poules qui peuvent « piquer » les Vipères, et les Vipères qui peuvent « mordre » les Renards. Prises et délivrances se font par simple toucher, un joueur touché est prisonnier, mais peut être délivré par un coéquipier. Ce schéma triangulaire se traduit par une situation paradoxale où chaque équipe menace une autre équipe menaçant l'équipe qui la menace...

- Attraper/esquiver un adversaire
- Prendre des informations et faire des choix
- Comprendre le double rôle d'un joueur (il est attaquant d'un côté mais défenseur d'un autre)

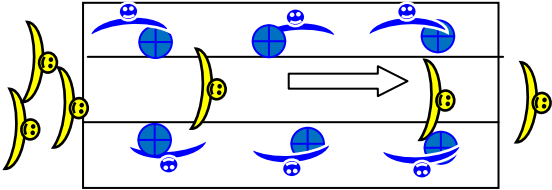


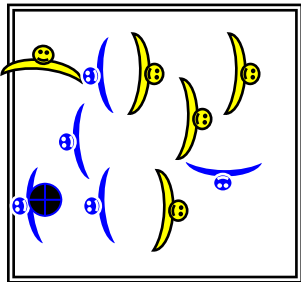
3. ... ont du mal à prendre des informations et à faire des choix (Ex : Vaut-il mieux rester dans le jardin pour récolter le plus de carottes ... au risque de tout perdre, ou « assurer » en sortant avec ce que l'on a en mains mais en rapportant du coup moins de points à l'équipe ?)

<p>4. ... n'ont pas de stratégie particulière (au moment où ils mettent le ballon en jeu, dans leurs courses, etc.)</p>	<p>► Un autre jeu d'apprentissage</p> <p>L'épervier</p> <ul style="list-style-type: none"> • Toucher le plus grand nombre d'adversaires • Éviter un adversaire. • Prendre des informations sur la position, la direction, la vitesse ; décider de sa trajectoire, esquiver. 
--	---

II. Les chasseurs...

... ne parviennent que très rarement à toucher de lapins, car :

<p>1. ... ont des difficultés pour lancer un ballon sur une cible mouvante.</p>	<p>► Un autre jeu d'apprentissage</p> <p>Lapin-couloir : une équipe de 6 (jaune) doit traverser le terrain dans un couloir sans se faire toucher par les tirs des adversaires répartis sur le terrain, Chaque tireur a un ballon.</p>  <p>On comptabilise le nombre de touches.</p>
--	--

<p>2. ... ne s'organisent pas, ne coopèrent pas.</p>	<p>► Un autre jeu d'apprentissage</p> <p>Balle assise collective :</p> <p>Un joueur d'une équipe doit toucher un des adversaires avec le ballon. Le déplacement avec le ballon en main est interdit. Le joueur qui bloque le ballon n'est pas touché. Le joueur touché doit s'asseoir et ne sera délivré que s'il récupère le ballon au moment où il est à sa portée.</p> <p>L'équipe gagnante est celle qui a dans un temps donné assis le plus d'adversaires.</p> 
---	--

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).