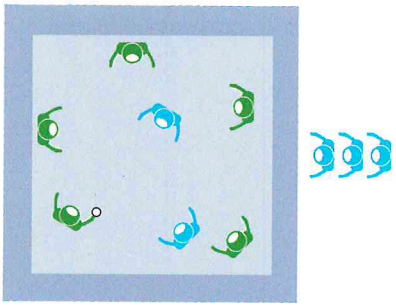
Le tir vers la cible

FICHE ENSEIGNANT

JEU COLLECTIF

Objectif
Tirer chaque fois que la cible est visible et à distance pour marquer.

Dispositif
Un terrain de 10 m x 10 m, avec un couloir de 1 m sur toute la périphérie.



Matériel
Deux jeux de chasubles pour différencier les équipes.

Organisation
Deux équipes de cinq joueurs sont constituées.
L'équipe attaquante se situe au départ dans l'espace de jeu, avec deux défenseurs de l'équipe adverse (les autres défenseurs se tiennent à l'extérieur). Il s'agit de faire une passe au joueur-but situé dans la zone périphérique sans perdre la balle. Après la première passe d'engagement au centre du terrain, n'importe quel joueur de l'équipe attaquante peut se positionner sur la périphérie en tant que joueur-but. Il peut également sortir de cette zone à n'importe quel moment et un autre joueur peut y rentrer à son tour (mais jamais deux joueurs en même temps). Le jeu commence à 5 contre 2. À chaque but marqué, un défenseur est introduit dans l'espace de jeu (5 contre 3), et ainsi de suite jusqu'à parvenir à l'équilibre numérique (5 contre 5).

Découvrir et expérimenter
On peut organiser un arbitrage par terrain si nécessaire et créer les conditions de l'autonomie.

Observer et s'interroger
Deux équipes reprennent la partie au départ.
Une équipe observe le jeu en se posant la question suivante : *« Puisque le joueur-but n'est pas désigné au départ, comment faire pour marquer un but sans perdre la balle ? »*

Mettre en commun et structurer
Les observations visant à expliciter les problèmes rencontrés *(« ce qui fait perdre la balle »)* et à en déduire les critères de réussite *(« ce qui permet de marquer un but »)* sont mises en commun.

« Ce qui fait perdre la balle à une équipe »	« Ce qui permet à une équipe de marquer un but »
Tenter une passe trop lointaine ou trop difficile à son joueur-but.	Percevoir et utiliser les joueurs libres de marquage.
Mal s'organiser ou mal se coordonner pour placer rapidement un joueur-but à la périphérie.	« Ouvrir » le regard quand on a la balle pour « lire » la position des partenaires et du joueur-but.

Les observables pour l'enseignant
Pour avoir une chance de marquer un but, il faut essayer de tirer chaque fois que la cible est visible et à distance favorable. Ceci suppose une prise d'information complexe et des conduites de décision difficile à prendre. Pourtant, il convient de comprendre qu'il y aura d'autant moins de buts marqués qu'il y a peu de tentatives de tir. Ceci aura également pour effet de dédramatiser les comportements de tir et de faciliter les prises de décision des porteurs de balle.

S'exercer et stabiliser
Le jeu est repris avec une règle modifiée.
L'équipe attaquante dispose de cinq tentatives. Elle commence à 5 contre 2. Si elle y parvient, elle fait une nouvelle tentative à 5 contre 3. De nouveau, en cas de réussite, on introduit un joueur supplémentaire, et ainsi de suite. Si l'équipe perd la balle, elle fait une nouvelle tentative avec le même rapport de force numérique que lors de la tentative précédente. On fait le total des buts marqués sur cinq tentatives. Puis les équipes changent de rôles.

ÉDITIONS EP&S
Fiche extraite du coffret « Les défis coopétitifs » © Éditions EP&S, 2011.

FICHE ENFANTS

JEU COLLECTIF

S'entraîner à tirer vers la cible



Deux équipes sont constituées de cinq joueurs chacune. La zone d'en-but est localisée tout autour du terrain.

Jeu du joueur-but volant tout autour du terrain

Pour qu'une équipe marque un but, son joueur-but doit réceptionner la balle à l'extérieur du terrain (zone d'en-but). Chaque joueur peut rentrer dans la zone d'en-but et devenir joueur-but, et en ressortir quand il veut. Il peut y avoir plusieurs joueurs-buts en même temps. À chaque but marqué ou sortie de balle (la balle rebondit en dehors du terrain), l'équipe adverse la récupère et repart du centre du terrain. Tous les joueurs doivent alors se situer dans l'espace de jeu. À chaque remise en jeu, la première passe ne peut être faite à un joueur-but.

Jeu du joueur-but volant dans un espace orienté

Il s'agit du même jeu, mais le terrain est orienté : à l'engagement ou après un but, chaque équipe remet en jeu la balle à partir d'un des côtés du terrain (l'autre équipe a le côté opposé). La zone d'en-but d'une équipe donnée (pour placer un joueur-but volant) est située tout autour du terrain, à l'exception du côté du terrain d'où elle engage. À chaque point marqué ou sortie de balle (la balle rebondit en dehors du terrain), l'équipe adverse la récupère et engage depuis son côté.

Lis les conseils de Junior et Lily pour progresser. Puis essaye de les mettre en application.



Le défi coopétitif

Deux équipes se lancent un défi. Elles jouent une première partie de joueur-but volant.
➡ Celle qui a gagné la première partie retire à l'un de ses joueurs le droit de devenir joueur-but volant.

Fiche extraite du coffret « Les défis coopétitifs ». Illustrations : C. Tarcelin et É. Habourdin © Éditions EP&S, 2011.