La progression vers la cible

FICHE ENSEIGNANT

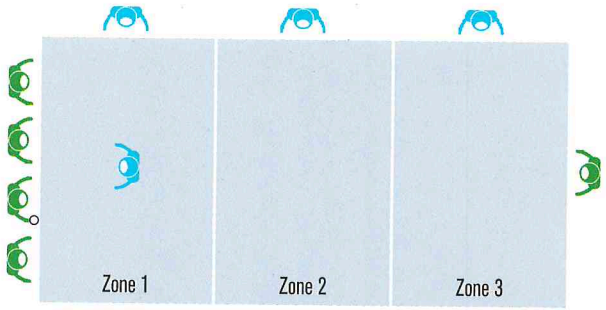
JEU COLLECTIF

Objectif

Se passer la balle sans la perdre pour s'approcher de la cible.

Dispositif

Un terrain de 20 m x 10 m séparé en trois zones (Z1, Z2, Z3).



Matériel

Deux jeux de chasubles pour différencier les équipes.

Organisation

Deux équipes de cinq joueurs sont constituées. L'espace est orienté de Z1 à Z3.
Quatre joueurs de l'équipe attaquante se placent au départ à l'extérieur de l'espace de jeu, juste avant Z1, et leur joueur-but après Z3. L'équipe qui défend se tient aussi à l'extérieur, sauf un des joueurs situé en Z1. Pour le reste de la partie, un défenseur affecté à une zone donnée ne peut jamais en sortir.
Il s'agit de parvenir à faire une passe à son joueur-but sans perdre la balle. Le jeu commence à 4 contre 1. Si le but est marqué, un deuxième défenseur est introduit en Z1, puis, en cas de nouveau but, un autre défenseur en Z2, et enfin en Z3. Quand le nombre de possessions décidé au préalable est atteint, l'équipe attaquante annonce son score final. On échange alors les rôles.

Découvrir et expérimenter

Multiplier les terrains autorise un large éventail d'expérimentations. 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 : *« Dans chaque zone, il y a plus d'attaquants que de défenseurs. Comment faire pour utiliser au mieux ce surnombre et parvenir à marquer un but ? »*

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 conserver la balle »)* sont mises en commun.

« Ce qui fait perdre la balle à une équipe »	« Ce qui permet à une équipe de conserver la balle »
Faire un trop grand nombre de passes dans une zone donnée.	Mettre en place rapidement des relais en avant du porteur de balle.
Ne pas avoir de joueur devant le porteur de balle.	Fixer le dernier défenseur pour donner à un joueur libre afin qu'il marque.

Les observables pour l'enseignant

Progresser vers une cible de façon à être à distance de tir suppose, d'une part, d'assurer la conservation de la balle et, d'autre part, d'orienter les actions et déplacements de l'ensemble de l'équipe en direction du but à atteindre. On observe souvent des difficultés à comprendre le rôle indispensable du joueur sans ballon qui, au lieu de proposer des solutions en avant du porteur de balle (« en appui »), le fait au contraire en arrière (« en soutien »). De ce fait, non seulement l'équipe n'avance pas, mais parfois elle en vient même à reculer.

S'exercer et stabiliser

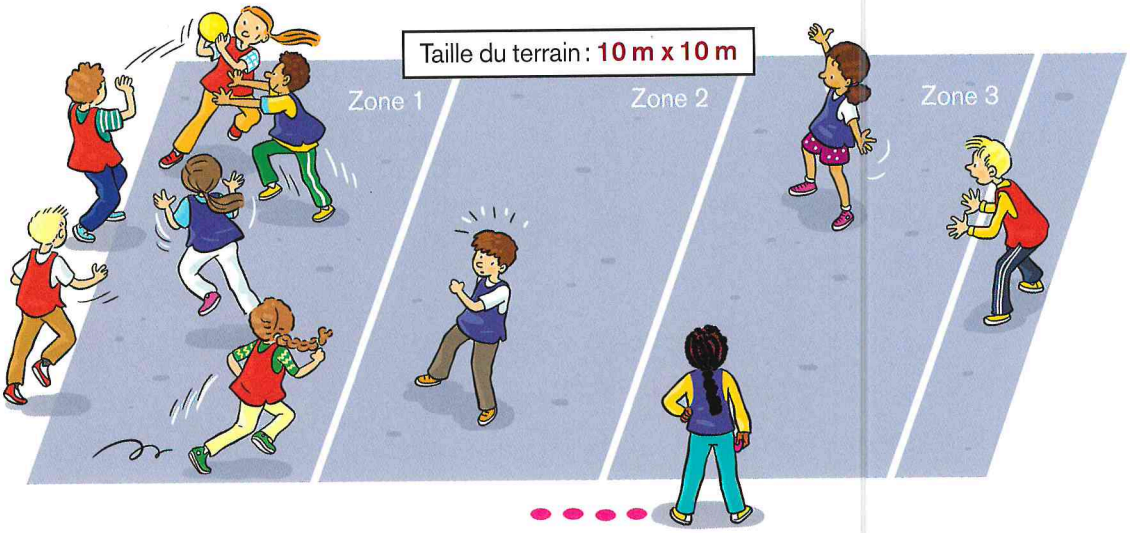
Le jeu est repris avec une règle modifiée.
L'équipe attaquante dispose de cinq tentatives. Elle commence à 4 contre 1. Si elle y parvient, elle fait une nouvelle tentative à 4 contre 2 en Z1. De nouveau, en cas de réussite, on introduit un joueur supplémentaire en Z2, et ainsi de suite en Z3. Si l'équipe 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 EPS
Fiche extraite du coffret « Les défis coopétitifs » © Éditions EP&S, 2011.

S'entraîner à progresser vers la cible

FICHE ENFANTS

JEU COLLECTIF



Le terrain est séparé en trois zones et un couloir de fond réservé au joueur-but. L'équipe qui attaque comprend quatre joueurs de champ et un joueur-but. L'équipe qui défend comprend quatre joueurs dont deux en zone 1, un en zone 2, un en zone 3. L'arbitre appartient à l'équipe en défense : il compte le nombre de buts marqués et le nombre de « vies » (cinq jetons matérialisés devant lui).

Jeu des cinq vies

Il s'agit de marquer le plus grand nombre de points possibles (10 maximum) avant de perdre ses cinq vies. Une équipe attaque, l'autre défend. L'équipe attaquante dispose au départ de cinq vies. Elle part de la zone opposée à celle du joueur-but et marque 1 point chaque fois que celui-ci bloque le ballon. Les défenseurs ne peuvent intervenir que dans leur zone. À chaque perte de balle (interception, sortie, mauvaise réception du joueur-but), une vie (un jeton) est enlevée par l'arbitre. À chaque point marqué, les attaquants repartent de la même zone. L'équipe fait une nouvelle tentative mais conserve le même nombre de vies. Elle peut donc marquer plusieurs buts au cours d'une même vie. Le jeu s'arrête quand l'équipe attaquante atteint 10 points ou n'a plus de vie.

Jeu des cinq vies avec joker

Il s'agit du même jeu, mais l'équipe en défense comprend quatre joueurs dont un en zone 1, un en zone 2, un en zone 3 et un joker avec dossard qui, lui, peut défendre dans les trois zones. Le joker, à chaque départ d'attaque, se place en zone 2.

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 jeu des cinq vies.
➡ Celle qui a gagné la première partie reçoit un nombre de vies inférieur pour la deuxième partie. L'autre, par contre, conserve le même nombre de vies.

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