

Réaliser une performance mesurée

Adapter ses déplacements à différents types d'environnement

S'affronter individuellement ou collectivement

Concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive

S'engager lucidement dans l'action

Construire un projet d'action

Mesurer et apprécier les effets de l'activité

Appliquer et construire des principes de vie collective

Le Ballon au poing

Par P. Docoche

Les programmes scolaires réaffirment le rôle original des jeux traditionnels dans les contenus de l'enseignement de l'EPS. Outre les apprentissages moteurs, les jeux régionaux contribuent à la transmission d'un patrimoine culturel irremplaçable.

Le jeu

Le Ballon au poing

Le but

Comme tous les jeux de paume auquel il s'apparente, le Ballon au poing¹ implique le renvoi direct entre deux équipes. Jeu de gagne-terrain, il s'agit d'envoyer le ballon au-delà des limites de fond de terrain du camp adverse.

Le terrain

Le sol doit être dur pour permettre le rebond du ballon (cour d'école, plateau d'évolution, gymnase, terrain de tennis, etc.). Ses dimensions dépendent des possibilités locales, environ 30 x 12 m séparées en deux camps égaux. La zone de service (environ 8 m) sera adaptée à la force des enfants et fait partie de l'espace de jeu. Une corde, tendue au sol perpendiculairement à l'axe du terrain (ligne de corde), délimite, en début de partie, les deux camps.

Le matériel

1 ballon de type volley en plastique (diamètre 21 cm) ne dépassant pas 250 gr.

Les joueurs

2 équipes mixtes de 6 élèves.

Les règles

Tout au long de la partie, le ballon est frappé au poing. L'équipe au service engage pendant toute la durée du « jeu », les joueurs se succédant à chaque remise en jeu.

Le serveur frappe le ballon pour l'envoyer au-delà de la ligne de corde dans le camp opposé, l'équipe adverse devant alors le renvoyer de volée ou après un rebond, et ainsi de suite.

Au service, tous les joueurs sont dans leur camp, mais en cours de jeu, la ligne de corde peut être franchie pour gagner la possession du ballon.

Comme au tennis qui en a hérité², les équipes changent de côté quand le nombre de « jeux » joués est impair.

La marque

On doit marquer 4 points (comptés 15, 30, 40 puis « jeu ») pour emporter la manche. L'équipe qui a 7 jeux gagne la partie.

Le décompte des points

On distingue différentes phases d'action :

– sur le service, si la balle ne franchit pas la ligne de corde ou tombe directement hors du terrain, l'équipe en réception marque le point ;

– toute balle touchée 2 fois par la même équipe (ou par le même joueur) donne le point à l'équipe adverse ;

– lorsqu'une équipe ne renvoie pas la balle (ni de volée, ni après un rebond) et que celle-ci continue à rebondir ou à rouler au-delà de la ligne de fond de terrain, l'équipe qui a frappé la balle marque le point ;

– après un renvoi, si la balle rebondit ou roule dans le camp du joueur qui vient de la frapper, les adversaires doivent pénétrer dans ce camp pour l'arrêter avant qu'elle ne franchisse la ligne de corde, ils marquent alors le point ; si la balle n'est pas arrêtée et continue à rouler ou rebondir au-delà de la ligne de corde, le point est marqué par l'équipe du joueur qui l'a frappée ;

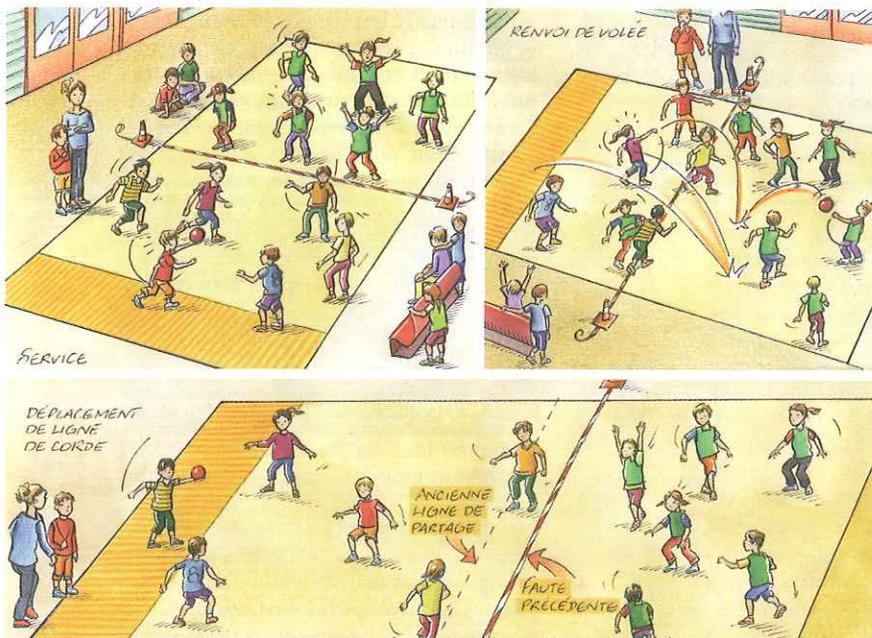
– après un renvoi, si un joueur adverse franchit la ligne médiane et arrête la balle en l'air ou au sol dans le camp opposé, il l'empêche définitivement de « mourir » dans son camp et son équipe marque le point.

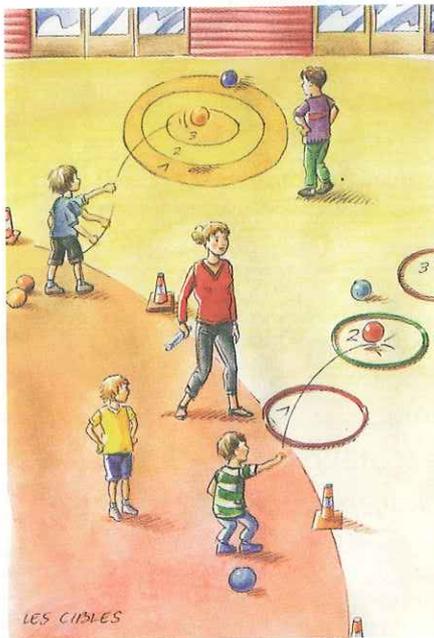
Une forme originale de jeu collectif

Lorsque les élèves maîtrisent ces bases, on peut aborder une complexification qui fait l'originalité de la forme sportive du Ballon au poing : à chaque interruption du jeu (sortie du terrain ou blocage du ballon, double touche par une équipe, etc.) ou si le ballon n'a pas été renvoyé

1. Cette présentation a été élaborée à partir de la fiche UFOLEP - USEP n° 274.

2. Lire également l'outil pédagogique First English words « A short tennis story », *Revue EPS* 1 n°123, p. 14.





avant le second rebond, la ligne de corde est déplacée pour venir coïncider avec l'endroit de la faute. La nouvelle délimitation entre les deux camps avantage, à la mise en jeu suivante, l'équipe pour laquelle la ligne de fond de terrain adverse est désormais plus proche.

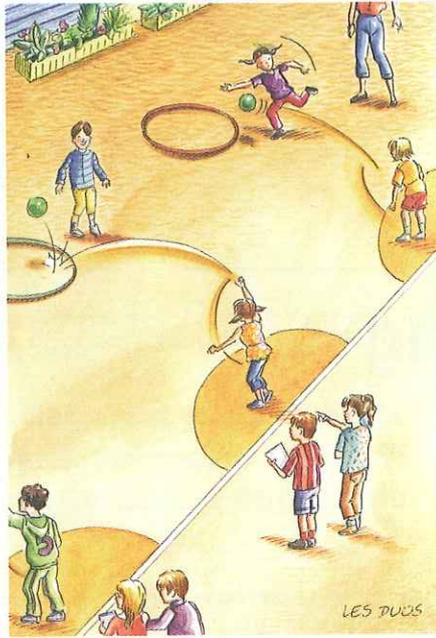
Des situations d'apprentissage

Les cibles

But : marquer le plus de points possible en totalisant tous ses résultats.

Dispositif :

- 5 ateliers disposés en demi-cercle pour faciliter la sécurité et le respect des consignes; les tracés se font avec les enfants afin de renforcer la visualisation des cibles;



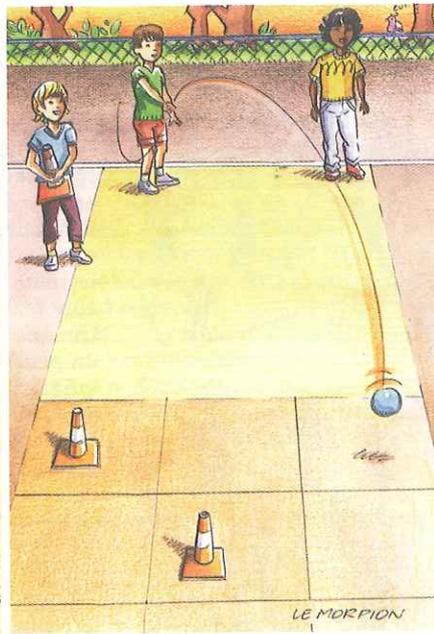
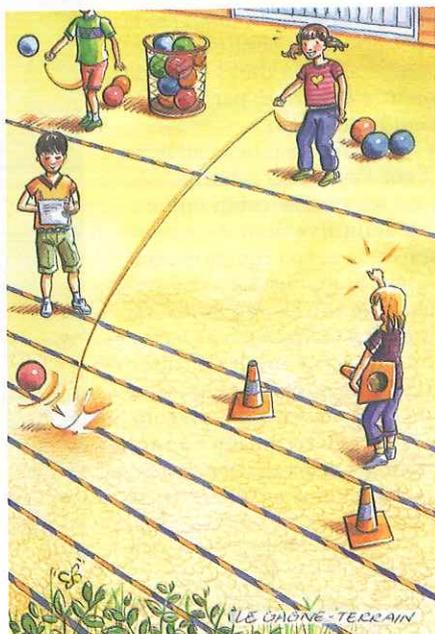
- un binôme par aire de lancer : chaque élève est alternativement lanceur puis juge et lance 3 ballons sur chaque cible, il ne faut pas sortir de l'aire de lancer. Lorsque les 2 joueurs de chaque doublette ont lancé leurs 3 ballons, ils les rapportent et attendent le signal du maître pour changer d'atelier.

Les duos

But : marquer le plus de points possible en totalisant les résultats obtenus par les tirs de chacun.

Dispositif :

- 3 cibles matérialisées au sol (tracé à la craie, cerceau) de valeurs progressives (1, 2, 3 points);
- 3 équipes de 2 élèves par terrain avec 3 ballons.



Deux binômes s'affrontent, les lanceurs envoient chacun 3 ballons successivement : dans la première phase, les joueurs adverses sont à 3 m en arrière des cibles et annoncent les tirs réussis (cerceau atteint); dans la deuxième phase, ils peuvent intercepter le ballon avant le rebond dans le cerceau. L'équipe en attente reste en arrière de la ligne de lancer et complète la fiche de marque.

Le gagne-terrain

But : aller le plus loin possible sur chaque cible graduée.

Dispositif :

- 4 ateliers constitués d'une aire de lancer et d'une échelle de 5 zones graduées au sol : 12 m (puis 5 x 0,5); 10 m (puis 5 x 1 m); 10 m (puis 0,5; 1; 1,5; 2 et 2,5 m); 8 m (puis 2,5; 2; 1,5; 1,5 et 0,5 m);
- par groupes de 3 (un joueur, un juge et un marqueur) : chaque élève joue à tour de rôle et dispose de 6 ballons; le premier ballon frappé doit atteindre la zone 1, on ne peut viser la zone 2 que si la première est validée, et ainsi de suite pour aller le plus loin possible.

Le marqueur pose un cône à l'emplacement touché par chaque ballon et il inscrit le nombre de points de la zone la plus éloignée qui a été atteinte.

Changer de rôle puis passer à tous les ateliers.

Le morpion

But : gagner ses matchs en alignant 3 cônes avant l'équipe adverse.

Dispositif :

- 3 cônes de couleurs distinctes par équipe et 1 ballon;
- 2 équipes de 3 élèves par terrain comportant une zone de lancer et, à l'opposé, un quadrillage de 9 cases (2 x 2 m) tracées au sol.

Chaque équipe s'organise (2 lanceurs, 1 marqueur) : le premier joueur frappe le ballon; le juge pose un cône dans le carré atteint et renvoie le ballon au premier lanceur de l'autre équipe qui joue à son tour. Le lanceur remplace ensuite le marqueur pour que les 3 joueurs de chaque équipe réalisent leur lancer. Pour gagner le match, l'équipe doit aligner 3 cônes en ligne, colonne ou diagonale. ●

Philippe Docoche,

CPC-EPS,

Margny-lès-Compiègne (60).



À propos de cette fiche

Comme tous les jeux traditionnels, le Ballon au poing conserve un vocabulaire spécifique issu de son histoire qui en fait un véritable élément du patrimoine culturel. Pour l'exploiter en classe, retrouvez-en les éléments caractéristiques sur www.revue-eps.com.