

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

Dans la cour, les jeux de balle au mur

Un mur, une balle... et le jeu peut apparaître ! Spontanés ou organisés, les jeux de balle au mur sont d'une grande richesse dès lors qu'on sait en faire varier les modalités.

Par M. Faure

Ces activités s'apparentent aux jeux de renvoi puisqu'il s'agit de frapper un ballon vers une cible. Mais contrairement au tennis ou au volley, elles s'organisent dans des espaces interpénétrés où partenaires et adversaires sont mêlés. Leurs formes sportives les plus connues sont le squash et toutes les variantes de la pelote basque.

Ce qui les caractérise est ce que Jean-Claude Marchal dénomme l'animation « pris dans son sens premier : donner vie. Pour gagner, il faut sauver la balle reçue, lui donner vie, la tenir en l'air, la renvoyer hors de portée de l'adversaire »¹. Il souligne l'ambivalence de ces jeux de balle où le désir de faire durer l'échange peut être aussi fort que celui de le rompre en sa faveur.

Données générales

Intérêt et enjeux

Selon les choix ou les possibilités matérielles, ces jeux peuvent être :

- individuels, à 2 ou plus ;
- de coopération ou d'opposition, duelle ou collective ;

- paradoxaux (aux rôles changeants) ou d'exploit ;

- à mains nues ou avec engins, avec les pieds et d'autres parties du corps, etc. Ils développent particulièrement la capacité à anticiper simultanément :

- les trajectoires de la balle pour coordonner ses déplacements ;
- le choix de la frappe à adapter en fonction des contraintes spatiales ;
- les possibilités d'action des joueurs (partenaires et/ou adversaires) pour partager le terrain dans le respect des règles choisies.

Les évolutions

Le cadre pédagogique

Dans la cour où le jeu autonome prime, les évolutions apparaissent au gré de l'activité, selon les découvertes et influences, ou par l'ajout d'éléments (tracés par exemple) qui ouvrent de nouvelles perspectives.

Dans un module d'apprentissage structuré, l'enseignant choisit un jeu initial en fonction de son attrait et des habiletés déjà acquises par ses élèves pour le situer dans leur « zone proximale de développement ».

Le travail sur la règle

A partir du jeu initial, l'enseignant peut adopter une démarche pédagogique pour associer les élèves au choix, à l'expérimentation, à l'abandon, au maintien, à l'affinement, etc. de conventions complémentaires : la construction progressive des règles par la classe permet à chacun, avec le guidage de l'adulte, de distinguer ce qui relève du négociable (règles de jeu) ou non négociable (lois ou règles de vie collective et de sécurité).

Les variables

Elles enrichissent les jeux spontanés en modulant le but (le score), le temps (les rebonds), l'espace (le mur, le sol, les zones autorisées ou interdites), les relations entre les joueurs (alternances ou successions) ou la motricité (lancers, frappes, jonglages, blocages, élan, emploi de raquettes...).

Le multi-rebonds au mur

Organisation : jeu individuel, un élève, une balle en mousse et une aire de jeu (un mur et l'espace plan situé devant).

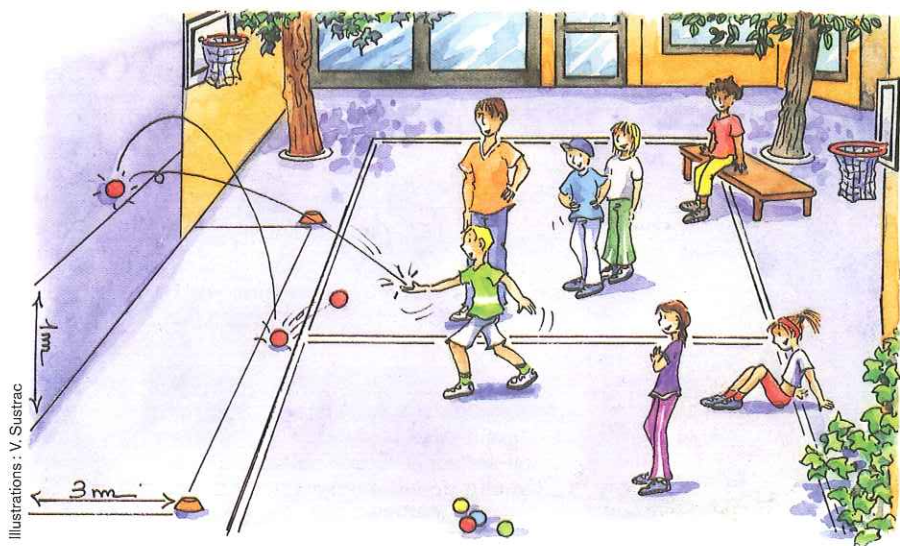
But du jeu : établir son record de rebonds successifs sur le mur.

La règle acceptée : frappe à mains nues, de volée et jusqu'à 3 rebonds maximum au sol. La balle doit rebondir sur le mur au-dessus d'une lignée tracée à 1 m du sol ; le joueur la frappe en restant derrière une ligne distante de 3 m du mur.

Variables

- le temps : on peut jouer la balle tant qu'elle est « vivante » (elle rebondit au sol) ou au contraire après un seul rebond ;
- l'espace : plus l'éloignement du mur augmente, plus la difficulté s'accroît ;
- les relations : se tenir à distance des autres joueurs pour ne pas les gêner ;
- la motricité : possibilité donnée d'attraper la balle avant de la frapper.

1. J.-C. Marchal, *Jeux traditionnels et jeux sportifs*, Ed. Vigot.



Illustrations : V. Sustrac

Le record collectif

Organisation : les quatre joueurs sont numérotés de 1 à 4 et font le choix de la balle (mousse ou soft²).

But du jeu : établir un record collectif de rebonds successifs sur le mur.

La règle acceptée : chaque joueur doit jouer à son tour et dans l'ordre des numéros.

Variables

- le temps : on peut jouer la balle tant qu'elle est « vivante », c'est-à-dire tant qu'elle rebondit au sol ;
- l'espace : la balle doit rebondir dans des zones matérialisées (au-dessus d'une ligne tracée sur le mur, en deçà d'une ligne tracée au sol distante du mur) ;
- les relations : occuper l'aire de jeu seulement lorsque son tour arrive ;
- la motricité : frappe libre ou imposée (par exemple, le premier annonce sa frappe « *main gauche* » et les trois autres doivent l'imiter).

Le défi

Organisation : quatre joueurs (2 équipes de deux).

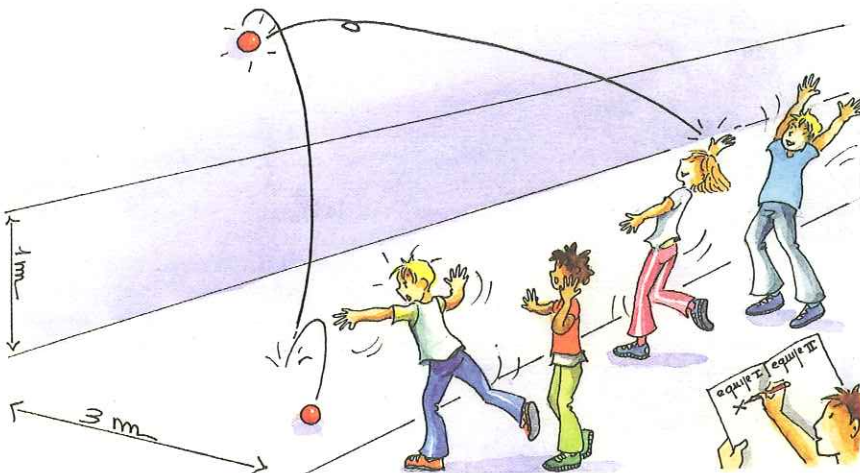
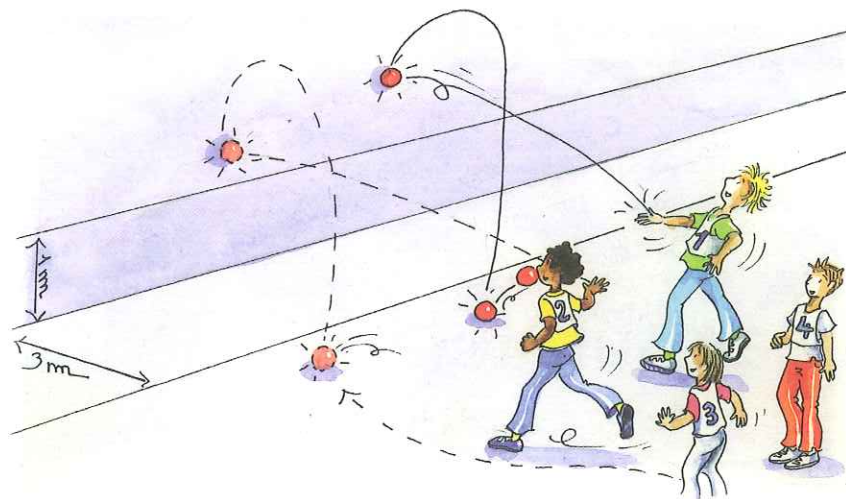
But du jeu : gagner l'échange en mettant la balle hors de portée de l'adversaire et être la première équipe à marquer 10 points.

Les règles acceptées : l'engagement est effectué dans une forme choisie par les quatre joueurs ; un point est marqué lorsque l'équipe adverse ne renvoie pas la balle qui a rebondi dans les zones réglementaires du mur et du terrain ou lorsqu'elle l'envoie en-dehors de cet espace.

Variables

- le temps : on peut jouer la balle tant qu'elle est « vivante » ;
- l'espace : agrandir ou réduire la zone au sol devant le mur dans laquelle la balle doit rebondir avant d'être jouée ;
- les relations : chaque équipe frappe alternativement la balle, mais au sein de

2. La balle de tennis soft ou cool, moins dure, ne fait pas mal aux mains et son rebond est très amorti.



chaque binôme, n'importe lequel des deux joueurs peut jouer la balle ;

- la motricité : interdiction d'attraper la balle qui doit être frappée directement à main nue ou avec toute partie du corps.

Le jeu de « la porte »

Organisation : jeu paradoxal de huit à dix joueurs ; il n'y a pas d'équipe, ni d'ordre imposé (on peut jouer plusieurs fois consécutivement ou ne pas jouer),

ni score ; il n'y a qu'un seul tracé, la ligne sur le mur.

But du jeu : jouer la balle sans commettre de faute.

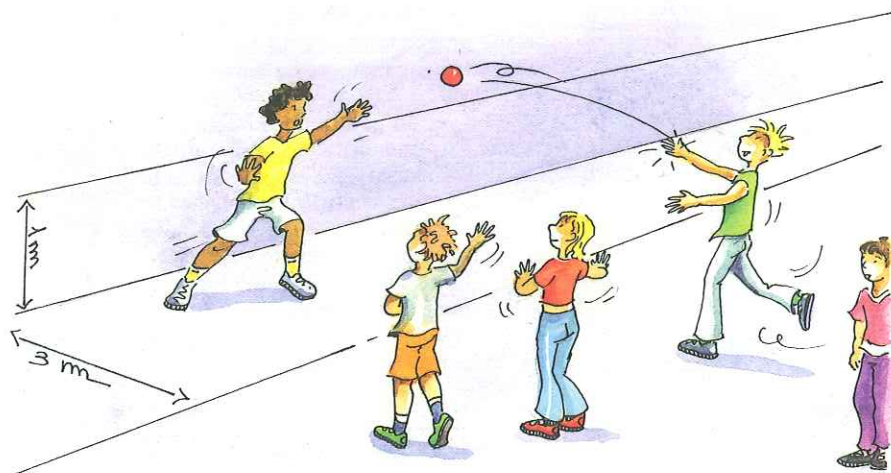
Règle acceptée : le joueur qui commet une faute (manquer l'engagement, frapper la balle sans atteindre la partie du mur au-dessus de la ligne, être touché de volée par un autre joueur) va « à la porte », dos au mur, face aux autres. Il se délivre en interceptant la balle jouée par les joueurs en jeu.

Variables

- le temps : il est non défini.
- l'espace : une ligne sur le mur.
- les relations : elles sont ambivalentes (les alliances sont changeantes) propres aux jeux paradoxaux.
- la motricité : à la frappe de balle sont ajoutés, au gré des joueurs, l'attraper (à la porte) et le tir (type esquisse - ballon).

Michel Faure,

CPD-EPS, Bouches du Rhône.



À propos de cette fiche

Nous reviendrons dans un prochain numéro sur la filiation des jeux présentés et le travail sur les variables pour faire évoluer un jeu collectif.