

UN EXEMPLE D' ACTIVITE INNOVANTE

POUR FAVORISER

LA COOPERATION: LE KORFBAL

LE KORFBAL

HISTORIQUE

Origine : du hollandais « korf » (panier), développé à Amsterdam par Nico Broekhuysen, dans les années 1900, pour éduquer ensemble filles et garçons.

Il est basé sur la coopération et la non violence.

En 1920 et 1928, il fut un sport olympique en démonstration, présenté par la Belgique qui devient la deuxième nation pratiquante. La fédération internationale de korfbal est créée en 1923. Il fait l'objet de championnats du monde depuis 1978.

POURQUOI LE KORFBAL A L'ECOLE : INTERÊT PEDAGOGIQUE ?

Le korfbal est un sport collectif de démarquage, comme le basket, le hand, l'ultimate...

L'originalité de ce jeu réside dans le fait que les équipes sont **mixtes** : égalité de rôle et de responsabilité entre les garçons et les filles.

Comme en ultimate, **la coopération** est première puisqu'il est interdit de se déplacer avec le ballon.

Des joueurs et joueuses de niveaux différents **peuvent jouer ensemble**. En effet, la séparation en deux zones permet d'assurer des rôles différents au sein d'une même équipe, avec permutation de ces rôles (attaquants à l'avant et défenseurs à l'arrière, sans possibilité de passer dans la zone qui n'est pas la sienne).

De plus il est possible de choisir un adversaire et obligatoirement de même sexe.

Dans ce jeu la force physique intervient peu, l'élève n'est pas figé dans un rôle et il est adaptable suivant son âge.

L'ESPACE DE JEU – LES POTEAUX

En général, on joue sur un terrain de hand-ball (suivant les effectifs).

Hauteur des paniers : 2,5 m pour les CE2 ; 3 m pour les CM1, suivant la taille des CM2 de 3 à 3,5m (comme les adultes)

Le poteau, est situé à environ 1/6 de la longueur totale du terrain, en un point situé à égale distance des limites latérales.

Le ballon est de type football N°4 pas trop dur.

LES JOUEURS

Deux équipes de 8 joueurs (à adapter suivant l'espace de jeu, les comportements des élèves) : 4 filles et 4 garçons. Faire des équipes en nombre égal entre filles et garçons.

Au sein d'une même équipe, on répartira de façon équitable le même nombre de filles et de garçons dans chaque zone.

Exemple : si chaque équipe est formée de 4 garçons et de 4 filles ; dans la zone A (2 filles et 2 garçons) et dans la zone B (2 filles et 2 garçons) de chaque équipe. Distinguer les équipes par des chasubles.

Les joueurs ne peuvent pas franchir la ligne médiane qui sépare la zone A et la zone B.

BUT DU JEU

Faire passer le ballon par le haut dans le panier adverse.

LE SCORE

Un point par panier réussi. Lorsque 2 points ont été marqués (ou toutes les 5 min lorsqu'il y a peu de buts), on change de zone et donc de rôle : les attaquants deviennent défenseurs et les défenseurs attaquants.

LES REGLES D'OR

- Pas de déplacement avec le ballon: dribble de progression interdit. Jeu uniquement à la main: obligation de se faire des passes
- Aucun contact physique entre adversaires.
- En marquage défensif: garçons contre garçons et filles contre filles
- Interdiction de franchir la ligne médiane.
- Obligation d'être démarqué pour tenter un but: « ne pas être couvert »
Un attaquant est « couvert » lorsque sur une tentative de but un défenseur de même sexe se trouve entre lui et le poteau et l'empêche réellement de tirer.

DEROULEMENT DU JEU

On appliquera les règles fondamentales du korfbal mais avec un souci d'adaptation, aux capacités des élèves .

Engagement : par un des joueurs de la zone d'attaque au milieu du terrain . Passe à un partenaire.

Les sorties : règlement pour toutes les lignes (touche et ligne de fond)
A l'endroit où le ballon est sorti. Remise en jeu par un joueur de l'équipe adverse (passe à un partenaire) , tous les autres joueurs doivent être à 2,50m au moins.

Les attaquants doivent faire progresser la balle par passes jusqu'au panier adverse où un tir sera tenté par un joueur obligatoirement démarqué (non « couvert »).

Rappel: un attaquant est « couvert » lorsque sur une tentative de tir un défenseur de même sexe se trouve entre lui et le poteau et l'empêche réellement de tirer .

(Pour ne pas retarder le jeu le Porteur de Balle ne pourra garder le ballon que pendant un temps limité: EX pendant 5 secondes) .

Les défenseurs s'opposent par un marquage contre un joueur de même sexe et situé dans sa zone de jeu. Aucun contact n'est permis.

Fautes principales et sanctions :

<i>FAUTES</i>	<i>SANCTIONS</i>
Toucher le ballon avec le pied ou la jambe	Lancer franc
Se déplacer avec le ballon	Lancer franc
Prendre ou frapper le ballon dans les mains d'un adversaire	Lancer franc OU lancer de pénalité sur un tir
Gêner un adversaire de sexe opposé	Lancer franc OU lancer de pénalité sur un tir
Gêner quelqu'un déjà marqué par un autre défenseur	Lancer franc OU lancer de pénalité sur un tir
Jouer hors de sa propre zone	Lancer franc
Tirer au panier en position « couverte »	Lancer franc
Tirer au panier à partir de sa zone de défense	Lancer franc

Le lancer-franc: se joue à l'endroit où la faute a été commise. Partenaires et adversaires devant se trouver à 2,50m (3 pas) du porteur de balle et du poteau. Attendre le coup de sifflet de l'arbitre pour effectuer la remise en jeu.

Le lancer de pénalité: à 2,50m du poteau .Partenaires et adversaires devant se trouver à 2,50m (3 pas) du porteur de balle et du poteau. Attendre le coup de sifflet de l'arbitre pour effectuer la remise en jeu.

LES OBJECTIFS VISES.

Comme pour tout autre jeu ou sport collectif, jouer au korfbal, c'est se mettre individuellement au service d'une organisation collective pour marquer. Chaque joueur devra donc être capable de **s'informer pour décider et agir** le plus efficacement possible, c'est à dire réduire le temps entre prise d'informations et décision / action.

Au plan moteur

- Lancer le ballon avec précision sur un partenaire en mouvement, dans une cible horizontale surélevée
- S'approprier le ballon: sur passe , sur interception
- Savoir anticiper une trajectoire de balle
- Maîtriser son équilibre dans les tirs

Au plan cognitif

- Pour attaquer la cible (porteur de balle): faire un choix pertinent entre passe, tir ou conserver le ballon (pas plus de 5 s en main), orienter son adversaire dans une mauvaise direction, (feintes de passes par exemple)
- Pour défendre sa propre cible: repérer son adversaire direct pour le neutraliser, investir l'espace par rapport au ballon .
- Se reconnaître alternativement défenseur ou attaquant: récupérer la balle.
- Pour jouer sans ballon (partenaire du porteur de balle): faire un appel de balle, aider un partenaire, se démarquer et mettre son adversaire en difficulté
- Concevoir une stratégie collective: apprendre à observer les adversaires.

Au plan relationnel

- Respecter la mixité sur un plan d'égalité et de partage des responsabilités
- Respecter l'arbitrage, les partenaires, adversaires...
- Développer l'auto-arbitrage: amener les élèves à participer activement à l'analyse des situations pour les rendre responsables de leur propre construction de joueur de sport collectif.

DEMARCHE D'APPRENTISSAGE: le KORFBAL

1 : PHASE DE FAMILIARISATION

Dans cette phase, des situations simples collectives et d'habiletés motrices (lancer, réceptionner, tirer) sont proposées. Elles pourront être reprises en phase d'apprentissage ou de renforcement en les complexifiant.

<i>LE TIR EFFICACE</i>	
BUT	Lancer le ballon dans une cible horizontale surélevée: (Hauteur 2 m à 2,5 m)
ORGANISATION	- une cible: poteau de korfbal ou panier de basket sans planche - zones de lancers: 3ou 4 cerceaux avec les ballons à l'intérieur - faire 3 équipes d'élèves répartis en 3 colonnes.
CONSIGNES	Au coup de sifflet les trois premiers de chaque colonne partent, prennent un ballon dans un cerceau, tirent et remettent le ballon dans un cerceau avant de rejoindre leur équipe
CRITERES DE REUSSITE	Compter le nombre de points par équipe en 2 min
VARIABLE(S)	Varier l'emplacement des cerceaux et leur distance par rapport à la cible

<i>LA CONQUETE DU TERRAIN</i>	
BUT	Traverser le terrain en se faisant des passes
ORGANISATION	- un terrain de 20X10 au moins - une zone de départ et d'arrivée - un ballon pour 2
CONSIGNES	Par 2, traverser le terrain en se faisant des passes, interdiction de bouger balle à la main
CRITERES DE REUSSITE	Arriver de l'autre côté, sans faire tomber la balle (3 passages) Trouver la distance maximale pour que le ballon arrive dans les mains de son partenaire.
VARIABLE(S)	Réaliser le moins de passes possibles lors de la traversée Faire partir 2 équipes réparties de chaque côté du terrain : la première qui arrive en face sans faire tomber le ballon a gagné

<i>L'HORLOGE</i>	
BUT	Faire tourner le ballon le plus vite
ORGANISATION	- des groupes de 5 à 6 élèves -chaque groupe forme une horloge -temps limité: 1 à 2 min
CONSIGNES	Faire tourner le ballon sans qu'il ne touche le sol
CRITERES DE REUSSITE	Comptabiliser le nombre de tours en 1 min
VARIABLE(S)	Ecarter les joueurs Faire affronter 2 équipes

<i>LES BALLONS BRULANTS</i>	
BUT	Envoyer les ballons dans le camp adverse
ORGANISATION	- 2 équipes de X joueurs - 1 ballon par joueur si possible - Un terrain séparé en 2
CONSIGNES	Lancer tous les ballons dans l'autre camp Chaque joueur ne peut lancer qu'un ballon à la fois Interdit de se déplacer avec le ballon
CRITERES DE REUSSITE	Au signal de fin, l'équipe qui a le moins de ballons dans son camp a gagné
VARIABLE(S)	Séparer les 2 camps par une zone interdite

LA PASSE A « 5 »	
BUT	Faire 5 passes au sein d'une équipe, sans faire tomber le ballon ou se le faire intercepter
ORGANISATION	- 2 équipes de 4 à 5 joueurs, identifiées par une couleur de chasuble - un ballon - un terrain délimité (un ½ terrain de basket ou hand par ex)
CONSIGNES	Se passer le ballon sans se le faire prendre , ni sans le faire tomber au sol <u>Introduction de certaines règles du korfbal:</u> Ne pas se déplacer avec le ballon Interdiction de toucher, ni d'encercler avec ses bras l'adversaire
CRITERES DE REUSSITE	1 point est marqué pour 5 passes consécutives
VARIABLE(S)	Passe à 10 Modifier le nombre de joueurs Jouer avec 2 ballons Ne pas redonner le ballon à celui qui vient de nous faire la passe . Même situation avec cible (poteau) devant se terminer par un tir en position démarquée

<p>LA BALLE AU CAPITAINE</p> <p><i>Préparation de la situation de référence : progressivement <u>intégrer d'autres règles du Korfball</u></i></p> <p><i>Faire vivre cette situation plusieurs fois</i></p>	
BUT	Envoyer la balle à son capitaine
ORGANISATION	<p>2 équipes de X joueurs(en fonction de la dimension du terrain) identifiées par des chasubles de couleurs différentes</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 capitaine qui se déplace dans sa zone cible - un terrain délimité, type handball, 2 zones cibles de 5 m de large - 1 ballon
CONSIGNES	<p>Envoyer le ballon à son capitaine qui ne doit pas le laisser tomber au sol, pour marquer 1 point</p> <p><u>Introduction progressive de règles:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Interdictions se déplacer avec le ballon, d'entrer en contact avec un adversaire, de garder le ballon plus de 10 s - En marquage défensif: garçon/garçon – fille/fille -Etre démarqué pour lancer à son capitaine (distance maximale d'un bras)
CRITERES DE REUSSITE	<p>1 point est marqué pour 5 passes consécutives</p> <p>L'équipe qui a le plus de points à la fin de la partie a gagné</p>
VARIABLE(S)	<p>Passe à 10</p> <p>Modifier le nombre de joueurs</p> <p>Mettre 2 capitaines par équipe</p> <p>Jouer avec 2 ballons</p>

2 : SITUATION DE REFERENCE

<i>LE KORFBAL</i>	
BUT	Se faire des passes pour marquer
ORGANISATION	<ul style="list-style-type: none"> - 2 équipes de 6 joueurs identifiées par des chasubles de couleurs différentes - ½ terrain de hand séparé en 2 zones - 1 ballon, 2 poteaux de korfbal - Au bout de 2 min de jeu, on inverse les rôles de chaque équipe
CONSIGNES	<p><u>Respect des règles d'or : (cf règles)</u></p> <p>En zone A, les X sont les Attaquants et les O défenseurs</p> <p>En zone B, les O sont Attaquants et les X défenseurs</p> <p>Les attaquants doivent se faire des passes pour marquer</p> <p>Quand les défenseurs réussissent à récupérer le ballon, ils essaient de la transmettre à leurs attaquants qui, eux seuls, peuvent tenter un tir.</p>
CRITERES DE REUSSITE	<p>1 point est marqué par tir réussi</p> <p>L'équipe qui a le plus de points à la fin de la partie a gagné</p>
<p>NIVEAUX D'HABILETES</p> <p>Le thème traité: « prise d'informations »</p> <p><i>Les thèmes d'observation en basket, hand, ultimate etc.. (jeux de démarquage) sont utilisables pour le korfbal.</i></p>	<p>THEME : prise d'informations pour le porteur de balle (PB)</p> <p>NIVEAU 1: transmet n'importe où ...</p> <p>NIVEAU 2: transmet toujours au même partenaire, même si mal placé.</p> <p>NIVEAU 3: transmet le plus souvent à un partenaire démarqué mais ne réagit pas <u>assez rapidement</u> pour tirer en position « non couverte ».</p> <p>THEME : prise d'informations pour le partenaire du porteur de balle</p> <p>NIVEAU 1: ne bouge pas.</p> <p>NIVEAU 2: se déplace, mais trop loin du PB, n'utilise pas les espaces libres.</p> <p>NIVEAU 3: se déplace, mais <u>pas assez rapidement</u> pour utiliser au maximum les espaces libres.</p> <p>THEME: actions avec le ballon (lanceur /receveur) <u>voir doc sur l'ultimate par exemple</u> + actions sur <u>lancer sur cible horizontale surélevée</u> NIV 1: tire à « l'aveugle » NIV 2: tire sans précision ou de trop loin NIV 3: tire <u>souvent</u> en position « couverte »</p> <p>THEME : défenseurs</p>

PRISE D'INFORMATIONS: ce qu'il y a à apprendre ...

Pour le porteur de balle (PB)

Pour les élèves de niveau 1: donner du temps pour lever la tête et faire des choix pour faire progresser la balle.

Pour les élèves de niveau 2: lancer à un partenaire démarqué.

Pour les élèves de niveau 3: faire des choix rapidement: passer ou tirer en position « non couverte ».

Pour le partenaire du porteur de balle (PPB)

Pour les élèves de niveau 1: se déplacer dans l'espace de jeu pour recevoir la balle.

Pour les élèves de niveau 2: se déplacer à distance de passe pour aider le PB.

Pour les élèves de niveau 3: se démarquer rapidement en avant et à distance de passe pour pouvoir se débarrasser de son adversaire.

3 : SITUATIONS D'APPRENTISSAGE

Dans les situations d'apprentissage, **les règles d'or seront mises en place.**
L'arbitrage permettra aussi aux élèves de faire respecter les règles

LA MONTEE DE BALLE	
<i>Se déplacer dans l'espace de jeu pour recevoir la balle</i>	
BUT	Monter la balle jusqu'à la ligne de fond opposée en lui faisant franchir successivement chaque zone, dans un temps donné
ORGANISATION	<ul style="list-style-type: none"> - Espace rectangulaire d'environ 24X6 m délimité en 4 zones comprenant chacune 2 attaquants et 1 défenseur - 1 ballon - différencier attaquants et défenseur - inverser les rôles
CONSIGNES	<p>Se faire des passes pour amener la balle jusqu'à la ligne du fond</p> <p>Ne pas dribbler avec la balle</p> <p>Le défenseur doit se trouver à 1,5 m environ du PB</p>
CRITERES DE REUSSITE	<p>1 point par zone franchie</p> <p>1 point en moins chaque fois que le ballon est récupéré par un défenseur</p>
VARIABLE(S)	<p>Faire le maxi de pts en 1 min</p> <p>Mettre 2 défenseurs dans chaque zone</p> <p>Mettre un poteau sur le fond de la zone pour terminer par un tir (si réussite 1 point supplémentaire)</p>

LES DEMENAGEURS <i>S'organiser pour atteindre la cible adverse</i>	
BUT	Vider la réserve des adversaires pour remplir sa propre réserve
ORGANISATION	<p>Joueurs répartis en nombre égal dans chaque zone : différencier les attaquants et les défenseurs par des chasubles</p> <p>Les joueurs ne peuvent pas franchir la ligne médiane</p> <p>8 à 10 ballons dans chaque zone</p> <p>2 min par manche</p>
CONSIGNES	<p>Les X prennent un ballon dans la réserve B et les O en prennent un dans la réserve A</p> <p>Par un jeu de passes à la main, sans déplacement du PB, les X essaient de vider la réserve B pour remplir la réserve A'. Les O en font de même de A en B'</p> <p>Tout joueur qui intercepte un ballon vient le déposer le plus vite possible</p> <p>en C si c'est un O</p> <p>en D si c'est un X</p>
CRITERES DE REUSSITE	L'équipe qui a déposé le plus de ballons dans sa réserve durant chaque manche
VARIABLE(S)	<p>Réaliser le minimum de passes</p> <p>Envoyer la balle toujours ver l'avant</p>

LE CARRE <i>Coopérer pour tirer en position démarquée</i>	
BUT	Tenter un tir en étant démarqué
ORGANISATION	<p>Groupe de 6 (4 tireurs et 2 défenseurs)</p> <p>1 poteau, 1 ballon</p> <p>une zone autour du poteau de 4 m de côté, interdite aux attaquants. Les 4 attaquants sont autour du carré, les 2 défenseurs sont dans la zone de 4 m</p>
CONSIGNES	<p><u>Pour les attaquants</u>, se faire des passes et tenter un tir , à condition d'être sur un des côtés du carré, et si démarqué (ils peuvent se déplacer s'ils n'ont pas le ballon)</p> <p><u>Pour les défenseurs</u>, empêcher le tir à condition d'être dans la zone de 4 m</p>
CRITERES DE REUSSITE	Marquer 4 points en 1min 30
VARIABLE(S)	<p>Les défenseurs peuvent sortir de la zone des 4 m <u>pour intercepter la balle</u></p> <p>Idem mais en supprimant la zone des 4 m</p> <p>Matérialiser des endroits de tir pour les attaquants.</p>

LE 1 CONTRE 1	
<i>Se démarquer: être en position « non couverte »</i>	
BUT	Se démarquer pour tirer
ORGANISATION	Un passeur P Un attaquant A Un défenseur D 1 poteau, 1 ballon
CONSIGNES	P passe à A qui par ses déplacements, ses feintes, ses appels de balle... essaie de se démarquer de D afin de tirer. A peut redonner à P autant de fois qu'il le veut.
CRITERES DE REUSSITE	Marquer le plus de paniers en X min
VARIABLE(S)	Faire partir D à différents endroits : derrière le poteau..., pour faciliter le démarquage.

LE SURNOMBRE : prendre des informations sur un partenaire libre	
BUT	Traverser le terrain pour aller marquer
ORGANISATION	3 attaquants et 2 défenseurs 1 poteau, 1 ballon 5 attaques consécutives Changer les rôles après 5 attaques 1 point par panier réussi
CONSIGNES	<u>Pour les attaquants:</u> se faire des passes pour arriver près de la cible et tirer <u>Pour les défenseurs:</u> intercepter la balle
CRITERES DE REUSSITE	Marquer au moins 3 points
VARIABLE(S)	Dimension du terrain, nombre de défenseurs et d'attaquants Laisser 1 attaquant derrière la ligne de but

LES COULOIRS <i>Utiliser tout l'espace de jeu</i>	
BUT	Se faire des passes pour marquer en utilisant tout l'espace libre
ORGANISATION	<ul style="list-style-type: none"> - 2 équipes de 6 joueurs identifiées par des chasubles de couleurs différentes - ½ terrain de hand séparé en 2 zones - 1 ballon, 2 poteaux de korfbal - Au bout de 2 min de jeu, on inverse les rôles de chaque équipe
CONSIGNES	<p>En zone A, les X sont les Attaquants et les O défenseurs</p> <p>En zone B, les O sont Attaquants et les X défenseurs</p> <p>Les attaquants doivent se faire des passes pour marquer. 1 attaquant peut se positionner dans le couloir latéral pour recevoir la balle, il est alors invulnérable</p> <p>Quand les défenseurs réussissent à récupérer le ballon, ils essaient de la transmettre à leurs attaquants qui, eux seuls, peuvent tenter un tir.</p>
CRITERES DE REUSSITE	<p>1 point est marqué par tir réussi</p> <p>L'équipe qui a le plus de points à la fin de la partie a gagné</p>
VARIABLE(S)	<p>Varié la largeur du couloir</p> <p>Ne pas jouer en réversibilité</p>

<i>LE PARCOURS</i>	
<i>Développer les habiletés motrices: tirs, passes</i>	
BUT	Réaliser le parcours pour obtenir le maximum de points
ORGANISATION	<p>Faire des équipes de 6 à 8 joueurs (autant de filles que de garçons)</p> <p>Parcours avec tirs de pénalité; passes à un partenaire en mouvement; tir en percée. (le tir en percée: d'un cône un joueur fait une passe à son partenaire situé vers la cible et part dans la direction de celui ci pour recevoir la balle près du poteau)</p> <p>Par équipe: 1 réalise le parcours et les autres se placent sur le parcours pour l'aider dans les passes (changer de rôle)</p> <p>Deux parcours en relais</p>
CONSIGNES	<p>Effectuer le parcours chacun son tour</p> <p>Si perte de la balle dans les passes, revenir au départ</p>
CRITERES DE REUSSITE	Comptabiliser le nombre de points par équipe
VARIABLE(S)	Ne pas enchaîner les 3 ateliers: les faire les uns après les autres

VARIANTE DU JEU : LE MONO KORFBAL (avec 1 poteau)

Mêmes règles d'or

Espace de jeu:

Carré de 15X15 m

Dans chacun des coins du terrain, on marquera un triangle de 5X5 m (voir schéma)

Le poteau se place au milieu du terrain

Marquage avec des bandes , coupelles ou craie

La mise en jeu se fait au coup de sifflet dans l'un des 4 triangles.

Les joueurs :

Chaque équipe sera composée de 4 joueurs (2 garçons et 2 filles) .Possibilité de mettre des remplaçants

L'entrée des remplaçants se fait dans le cours du jeu par l'une des quatre portes du terrain

La marque :

Un but est marqué lorsqu'un joueur tire.

2 possibilités:

- 2 points si le tir est réalisé depuis l'un des 4 triangles du terrain
- dans tous les autres cas: 1 point

Avant de pouvoir tirer, l'équipe doit faire passer le ballon dans l'un des 4 triangles . Pour que ce passage soit validé , il faut que le ballon soit tenu à une ou deux mains par l'un des quatre joueurs de l'équipe

4: PHASE DE REINVESTISSEMENT

idem séance de référence (ou faire un 8X8)

Proposer aussi une rencontre inter classes. Faire arbitrer les élèves

REFERENCE:

EPS 1 N° 94 SEPT/ OCT 1999

Le korfbal : règlement simplifié USEP DUNKERQUE

A l'école du korfbal: UFOLEP

Document animation 2005/2006 en « ULTIMATE »
Christophe Cortyl CPD/EPS, Marc Juda CPC/EPS