

Devenir un joueur efficace

CYCLE 3

ACTIVITÉ :
SPORTS COLLECTIFS

Compétence transversale :
... sélectionner des informations utiles et les organiser logiquement...

Compétence disciplinaire :
... participer à des activités collectives en y tenant des rôles différents et en respectant les règles...

Voici cinq situations pour appréhender et affiner des habiletés motrices et intellectuelles spécifiques des sports collectifs. Elles s'inscrivent dans une démarche commune aux différentes activités présentées dans l'article p. 32.

Chacune de ces situations met en jeu des compétences spécifiques à travers différents jeux à thème où l'enseignant peut, selon le niveau de pratique, introduire une sur-règle comme dans la « situation 5 » par exemple ou intervenir en cours de jeu pour aider les enfants à comprendre l'action vécue.

SITUATION 1

Objectif : prendre des informations visuelles pour supporter les pressions.

Tâche : passer le ballon à un partenaire démarqué.

Dispositif : trois attaquants (A1, A2, A3), deux défenseurs (D1, D2), un passeur (P) en possession du ballon. Un cercle et une ligne tracés au sol.

Déroulement : dès que la balle lancée par P a franchi la ligne, D1 et D2 se précipitent sur A1 pour l'empêcher de faire la passe à A2 ou A3.

Variables

1. L'emplacement de la ligne est modifié : plus elle est proche de A1, plus sa tâche est facile car les défenseurs ont un retard important sur le ballon ; inversement, la ligne étant plus loin de A1, un temps de réaction plus long est laissé aux adversaires.

2. Un attaquant prend la place du passeur, une fois la passe effectuée, pour venir en aide à A1 et ensuite aller tirer.

3. D1 et D2 marquent un joueur de leur choix ; si A1 n'est pas « marqué », il peut progresser en dribble (ou autre suivant l'activité sportive pratiquée) vers le but.

SITUATION 2

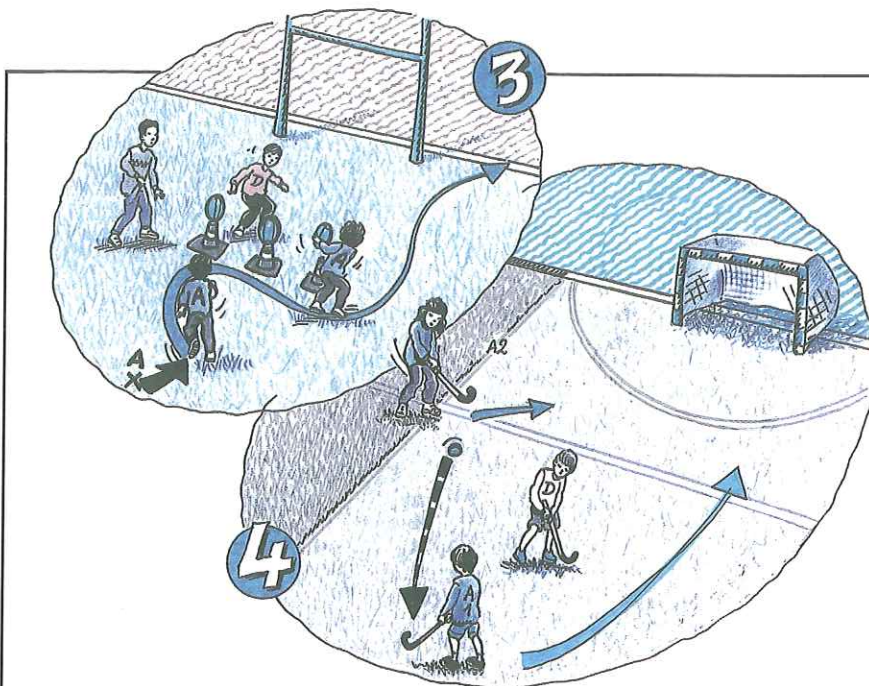
Objectif : prendre une décision en fonction des partenaires et s'organiser en défense.

Tâche : marquer l'adversaire pour l'empêcher de tirer.

Dispositif : des attaquants avec un ballon



DESSINS : HÉLÈNE MUSTY



et autant de défenseurs portant chacun un numéro : 1, 2, 3...

Déroulement : les défenseurs, situés l'un derrière l'autre dans l'axe du but, n'ont pas le droit de choisir un adversaire à l'avance. Au signal, les attaquants tentent de progresser vers leur but. D1 choisit en premier son adversaire, puis c'est au tour de D2, D3 et ainsi de suite. Les rôles des défenseurs sont ensuite changés. D1 a une tâche facile tandis que D3 a la plus difficile, il doit "lire" les actions adverses. Il s'agit donc pour chacun d'adapter son comportement en fonction de celui de ses coéquipiers.

Variables

1. Plus le nombre de joueurs est élevé, plus la situation est complexe.
2. D1 ne défend que lorsqu'un attaquant franchit une ligne préalablement dessinée au sol. Elle pourra se situer plus ou moins près des défenseurs.

SITUATION 3

Objectif : anticiper les actions de l'adversaire pour les contrecarrer.

Tâche : empêcher l'adversaire de progresser et tirer.

Descriptif : un attaquant, un défenseur, trois ballons posés sur des plots et un espace de jeu limité.

Déroulement : au signal de l'enseignant ou de l'enfant arbitre, A s'empare d'un des ballons pour aller tirer ; D s'interpose alors pour l'en empêcher. Si A ne feint pas son déplacement D pourra défendre aisément.

Variables

1. La distance attaquant/défenseur/but ou entre les ballons peut être plus ou moins importante.
2. Le nombre de joueurs est augmenté : trois attaquants, deux défenseurs mais la règle de jeu reste identique : c'est une situation de 3 contre 2 ; il s'agit de prendre une information correcte de l'action en cours pour identifier l'attaquant potentiel.

SITUATION 4

Objectif : adopter un comportement efficace d'attaquant en rompant l'alignement ballon-attaquant-défenseur.

Tâche : se démarquer (feinter son déplacement) pour aller tirer.

Descriptif : deux attaquants (A1, A2), un défenseur (D), un ballon.

Déroulement : A2 en possession de la balle ou palet fait la remise en jeu depuis la touche. A1 doit se démarquer pour recevoir la passe ; dès qu'il la reçoit, A2 rentre sur le terrain en soutien. D essaie alors de les gêner dans leur progression ou les empêche de tirer : c'est une situation de 2 contre 1.

Variable

Trois attaquants (A1, A2, A3), deux défenseurs (D1, D2) : A2 fait la passe à A1 ou à A3 ; seul D1 peut défendre. Dès que la passe est effectuée, D2 rentre en action : c'est alors une situation de 3 contre 2.

SITUATION 5

Objectif : assumer des rôles défensifs pour les uns et offensifs pour les autres.

Tâche : agir et jouer dans un jeu « sur-réglé ».

Dispositif : un terrain partagé en deux camps. Selon la moitié de terrain occupée, on est défenseur ou attaquant bien qu'appartenant à la même équipe ; par exemple, joueur dans l'équipe bleue, je suis attaquant si je me trouve dans le camp 1 ou défenseur si je suis dans le 2. La répartition des rôles est identique pour l'autre équipe.

Déroulement : les enfants jouent avec la « sur-règle » suivante : la ligne médiane est infranchissable pour les joueurs, seul le ballon peut la franchir à la suite de passes d'un camp à l'autre.

Variables

1. Le nombre de joueurs sur chaque moitié de terrain ; il peut être équivalent ou différent : le réduire sur un demi-terrain simplifie la tâche, l'augmenter complexifie les actions mises en jeu.
2. On introduit la suppression du dribble ou autre déplacement selon l'activité pratiquée.

Christian Ladonne,
CPC EPS Muret (31).

