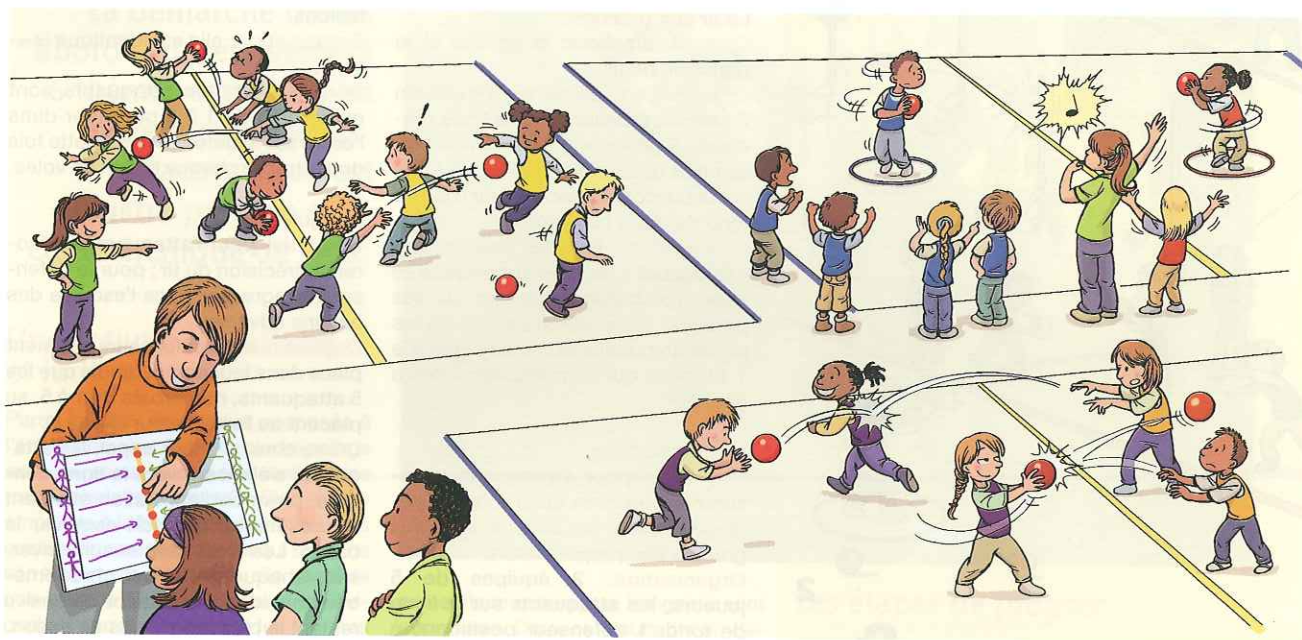


JOUER AU DODGEBALL

Ce jeu de ballon inventé développe la coopération et l'opposition collective. Il remédie aux inconvénients de la balle aux prisonniers, en particulier l'attente et l'élimination quasi définitive des joueurs.



La démarche

La situation de jeu globale est mise en place en début et fin de séance. Au début, elle permet aux enfants de comprendre les enjeux de l'activité et de cibler les actions motrices (rapidité de course, coordination lancer-réception), offensives (efficacité du tir) et défensives (esquive). En fin de séance, elle recentre les élèves sur le jeu lui-même.

Pour progresser dans les composantes et actions spécifiques, différents ateliers peuvent être mis en place simultanément ou alternativement sur des espaces réduits afin d'accroître le temps d'activité. Leurs règles simples favorisent l'autonomie, l'enseignant peut ainsi se déplacer pour observer les réussites et difficultés de chacun et proposer les relances adaptées.

La séance

Le Dodgeball

But : éliminer tous les membres de l'équipe adverse.

Dispositif : un terrain séparé en 2 camps; 5 ballons en mousse posés sur la ligne centrale; 2 équipes de 5 joueurs chacune; 1 arbitre; 2 cerceaux (mis en place en cas de prolongation, voir ci-après).

Déroulement : au départ du jeu, tous les joueurs sont positionnés au fond de leur propre camp. Au signal de l'arbitre « Dodgeball », chacun court vers la ligne médiane pour se saisir d'un ballon et viser un des adversaires.

Règles d'action fondamentales

- Lorsqu'un joueur est touché par un ballon venant du camp adverse, il sort du terrain.

- Si la balle est réceptionnée de volée, c'est le lanceur qui est éliminé et celui qui a réceptionné la balle désigne l'un de ses partenaires prisonniers pour le faire revenir en jeu.

Les autres règles du jeu

Elles peuvent être fixées au préalable ou apportées progressivement lorsque les situations de jeu posent des difficultés.

- Chaque joueur a le droit de défendre et de repousser les tirs adverses en

tenant son ballon à deux mains (s'il est touché, il sort du terrain).

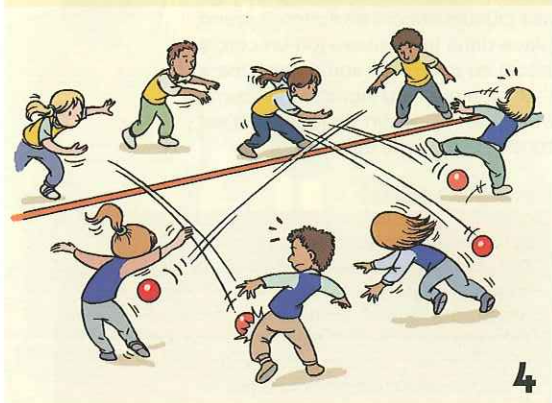
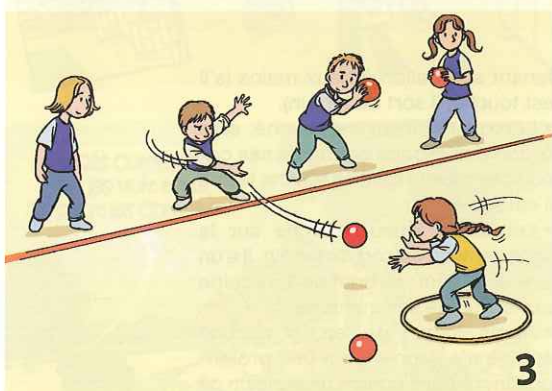
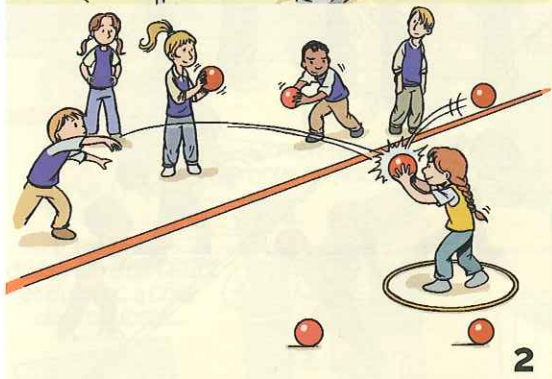
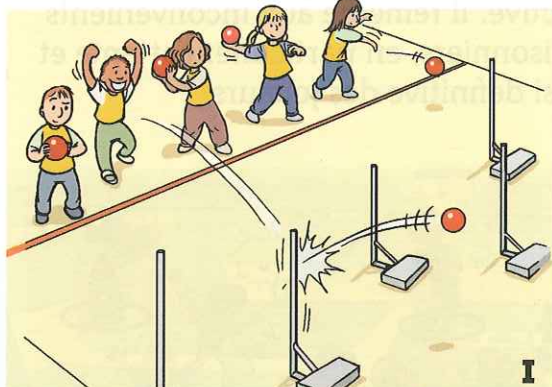
- Lorsqu'un joueur est touché, si le ballon est rattrapé par un de ses coéquipiers avant qu'il ne touche le sol, il est sauvé.

- Lorsqu'un joueur marche sur la ligne centrale ou sort du terrain, il a un avertissement; au bout de 3, l'équipe exclut l'un de ses membres.

- Après 3 min de jeu, si aucune équipe n'a gagné, c'est une prolongation: chaque équipe désigne un de ses joueurs encore en action, il prend place dans un cerceau (ou un cercle tracé) au centre de son camp, dos à l'adversaire et, au signal, se retourne et le vise. Si aucun de joueurs n'est touché la manche est nulle.

Le Dodgeball

Balle aux prisonniers, ballons chasseurs et ici Dodgeball sont des jeux collectifs de ballon où deux équipes s'opposent dans un principe d'élimination lorsqu'un joueur est touché par un tir adverse. Cette adaptation rend le jeu plus actif, dynamique et éducatif avec une diversification des actions motrices et des stratégies possibles.



Les activités satellites

Le tir aux pigeons

Objectif : améliorer la rapidité et la précision de tir.

Organisation : un terrain séparé en 2 camps, 5 ballons sur la ligne médiane; 5 poteaux de badminton disséminés dans le camp à l'opposé des 5 joueurs positionnés sur leur ligne de fond de court (dessin 1).

Déroulement : l'un des joueurs crie « Dodgeball », tous s'élancent pour se saisir d'un ballon et tirer sur l'un des poteaux. Varier les distances ou les règles (le premier qui touche marque 1 pt, celui qui comptabilise 5 pts a gagné).

Le bouclier d'or

Objectifs : pour l'attaquant, améliorer la précision du tir, pour le défenseur, parer les ballons adverses grâce à son propre ballon.

Organisation : 2 équipes de 5 joueurs, les attaquants sur la ligne de fond, 1 défenseur positionné à l'intérieur d'un cerceau au centre de son propre camp; les 4 autres défenseurs attendent à l'extérieur, ils observent le respect des règles (dessin 2).

Déroulement : au signal « Dodgeball » donné par l'un des attaquants, tous s'élancent pour se saisir d'un ballon et tirer, chacun leur tour, sur le défenseur qui doit repousser les ballons avec sa propre balle sans sortir de son cerceau. Après chaque vague d'attaque, le défenseur est remplacé, quand tous sont passés, les rôles sont échangés.

L'attrapeur

Objectifs : pour l'attaquant, améliorer la précision du tir, pour le défenseur,

progresser dans la réception des ballons.

Organisation : elle est identique (dessin 3).

Déroulement : les attaquants sont numérotés de 1 à 5 pour tirer dans l'ordre sur le défenseur qui cette fois doit attraper chaque ballon de volée.

L'esquiveur

Objectifs : pour l'attaquant, améliorer la précision du tir; pour le défenseur, progresser dans l'esquive des ballons adverses.

Organisation : 5 défenseurs prennent place dans leur camp, tandis que les 5 attaquants, numérotés de 1 à 5, se placent au fond de leur (dessin 4).

Déroulement : à leur appel, les attaquants s'élancent vers la ligne centrale, prennent leur ballon et visent un adversaire qui doit esquiver le ballon. Les rôles sont ensuite inversés. Chaque partie est chronométrée pour identifier l'équipe défensive restant le plus longtemps en action.

Prolongements

À chaque séance, les élèves notent leurs réalisations dans les différentes situations d'apprentissage. Progressivement ils apprécient leurs progrès, visualisent leurs difficultés et peuvent ensuite choisir les situations de renforcement nécessaires à leurs progrès. La reprise régulière de la situation de jeu global permet, au-delà de ces performances, d'apprécier comment l'amélioration des différentes composantes de l'activité concourt à une meilleure expression dans le jeu. Les parties sont plus variées, tous les élèves y participent pleinement, et avec plaisir. ■

J'évalue mes actions

	Le tir aux pigeons	Le bouclier d'or	L'attrapeur	L'esquiveur
Nombre de poteaux touchés	2			
Nombre de défenseurs touchés		3	2	3
Nombre de ballons parés, attrapés, esquivés		2	1	3