



Netball



I. Historique

Le netball a été inventé accidentellement...

A la fin du XIX^{ème} siècle, les dirigeants de l'école « School for Christian Workers » (future YMCA), demandèrent à James Naismith d'inventer un jeu d'intérieur moins violent que le football.

Le basket-ball était né !

Quelques années plus tard, Clara Baer, une enseignante d'EPS de la Nouvelle Orléans, écrivit à Naismith afin d'obtenir les règles de ce nouveau jeu. Celui-ci les lui envoya avec un dessin du terrain comportant les lignes correspondant aux différentes zones. Dans l'esprit de Naismith, ces lignes ne servaient qu'à indiquer les zones où chaque joueur avait le plus intérêt à évoluer en fonction de son poste.

Mais ce n'est pas ainsi que Clara Baer interpréta ces lignes et c'est tout naturellement qu'elle crut que les joueurs ne pouvaient pas quitter ces zones.

C'est à la suite de cette erreur d'interprétation que le netball est né.

II. Compétences abordées

1. Compétence spécifique

Coopérer avec des partenaires pour s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif *en occupant des postes variées (attaquant, centre, défenseur)*.

2. Compétences transversales particulièrement développées dans cette activité

- ☛ S'engager dans les diverses situations de jeu en choisissant les stratégies d'action les plus efficaces en fonction du poste occupé.
- ☛ Anticiper sur les actions à réaliser (se placer en attaque dans un espace libre, se placer en défense entre l'attaquant et le panier).
- ☛ Acquérir des savoirs nouveaux : connaissance des règles de ce jeu, de son histoire et des pays dans lesquels il est populaire (à lier avec l'enseignement de l'anglais).
- ☛ Apprécier, lire des indices de plus en plus nombreux et de plus en plus complexes, notamment les différentes zones du terrain où chaque joueur peut évoluer en fonction de son poste).

III. Présentation du jeu

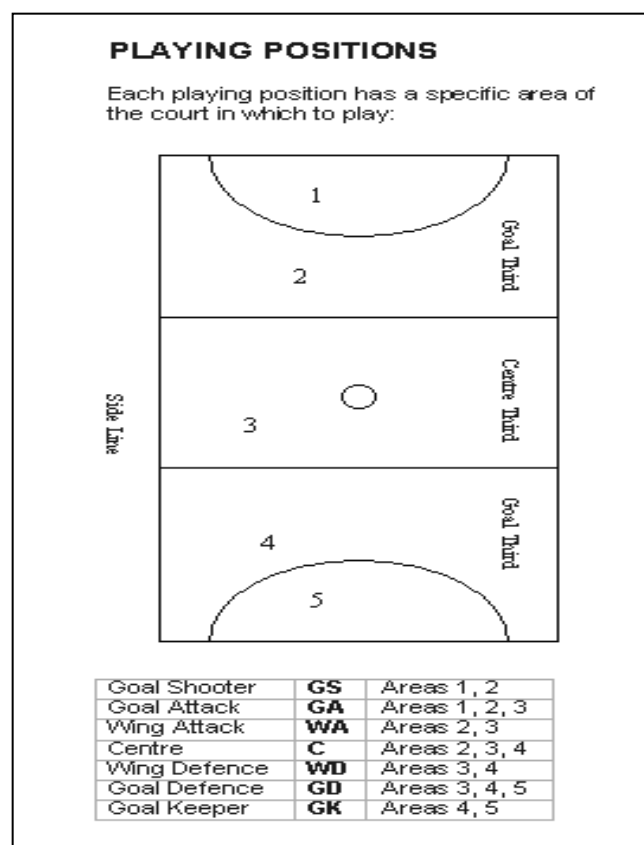
Le netball est très proche du basket-ball. Il se joue sur un terrain de 100 pieds sur 50 (environ 30 m x 15 m) divisé en 5 zones.

Chacun des 7 joueurs a un rôle précis et ne peut évoluer que dans certaines zones (*voir schéma*).

Par ailleurs, le dribble n'est pas autorisé. Lorsqu'un joueur reçoit le ballon, il dispose de trois secondes pour faire une passe ou tirer au panier. Dans ce dernier cas, il doit se trouver dans sa zone de tir (1 ou 5 suivant l'équipe).

Ces deux principes ont pour effet d'éviter « l'effet de grappe » fréquemment rencontré dans les jeux collectifs.

Chaque joueur doit rapidement analyser la situation et agir en fonction de celle-ci.



En dehors de ces spécificités, le netball suit les mêmes règles que le basket-ball. La durée des rencontres est à adapter au niveau des élèves. Deux mi-temps de 10 min constituent une bonne base.

Rôles essentiels des joueurs :

GS (goal shooter)	Marque des paniers et manœuvre avec le GA dans la zone de tir.
GA (goal attack)	Marque des paniers et manœuvre avec le GS dans la zone de tir.
WA (wing attack)	Met le GA et le GS en bonne position dans la zone de tir.
C (centre)	Assure le lien entre la défense et l'attaque et effectue les remises en jeu.
WD (wing defence)	Intercepte les passes du WA adverse.
GD (goal defence)	Récupère les ballons dans la zone de défense. Marque le GA adverse.
GK (goal keeper)	Coopère avec le GD et empêche le GS adverse de tirer au panier.

IV. Organisation d'une unité d'apprentissage en netball.

Comme toute unité d'apprentissage en EPS, un module de netball devra comporter de 6 à 15 séances. A titre indicatif, on peut proposer l'organisation suivante :

Séance 1 : découverte des règles.

Séance 2 : évaluation diagnostique.

Séances 3 à 8 : activités d'apprentissage variées + jeu de netball proprement dit.

Séances 9 et 10 : évaluation sommative et valorisation du module (tournoi inter-classes ou inter-écoles).

V. Activités d'apprentissage.

Les activités menées autour du basket-ball et excluant le dribble sont parfaitement adaptées au netball.

Les activités doivent être variées de manière à développer les capacités de placement ainsi que la qualité des passes et des tirs.

Quelques exemples :

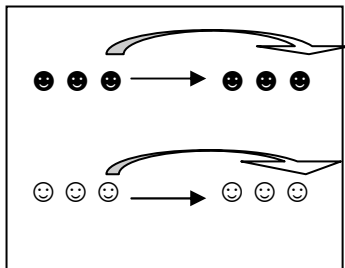
Le relais

Deux équipes jouent en parallèle.

Les joueurs de chaque équipe sont placés en ligne face à face.

Au signal, le premier joueur lance le ballon à son vis-à-vis et court se placer en dernière position sur la ligne d'en face.

La première équipe à avoir fait passer tous ses joueurs a gagné.



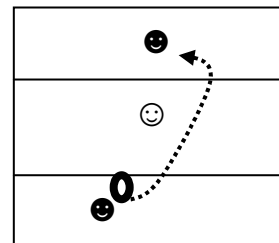
La rivière

Les élèves jouent par 3 (2 partenaires, 1 adversaire).

L'adversaire est dans la rivière et doit tenter d'intercepter le ballon que se lancent les deux joueurs.

Si l'adversaire intercepte un lancer, il prend la place du lanceur qui devient alors intercepteur.

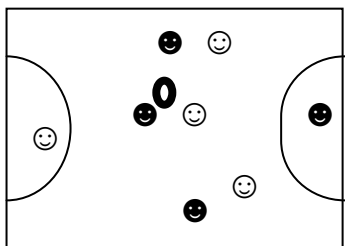
Variante : jouer en équipes (une équipe de lanceurs, une équipe d'intercepteurs). Compter le nombre d'interceptions pour 20 tirs puis inverser les rôles.



Balle au capitaine

Chaque équipe de 4 à 6 joueurs place un de ses équipiers (le capitaine) dans une zone délimitée derrière la défense adverse.

L'objectif est de parvenir à passer le ballon à son capitaine. Celui qui parvient à effectuer la passe devient capitaine et fait marquer un point à son équipe.

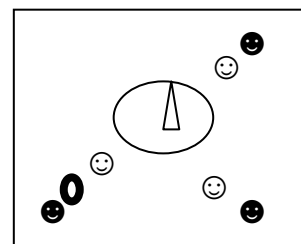


Ballon-cône

L'équipe attaquante doit toucher le cône avec le ballon.

Les défenseurs doivent tenter de l'intercepter. Au bout de 2 min, on inverse les rôles.

L'équipe gagnante est celle qui a touché le cône le plus grand nombre de fois.



Le 21

Ce jeu se joue à quatre joueurs avec un ballon par panier et un plot posé sur chaque tête de raquette.

Le premier joueur tire à partir du plot. S'il réussit, il donne la balle au suivant. Sinon, il tente de rattraper la balle avant le rebond.

S'il y parvient, il a droit à un deuxième essai.

S'il manque son tir mais rattrape à nouveau la balle avant le rebond, il a droit à un troisième essai.

Le vainqueur est celui qui totalise exactement 21 points. En cas de dépassement, le score régresse du nombre de points supérieur à 21 (sur le modèle du jeu de l'oie).

3 points sont marqués si le panier est réussi au premier essai ; 2 points au deuxième essai ; 1 point au troisième essai.

Passes en déplacement

Deux demi-terrains permettant de jouer deux parties en parallèle. Sur chaque aire de jeu, deux équipes de six joueurs peuvent évoluer.

les zones de jeu sont délimitées par une ligne de plots. Il faut un ballon pour deux élèves.

Des deux côtés de la ligne de plots, deux joueurs se font des passes en courant vers le panier opposé.

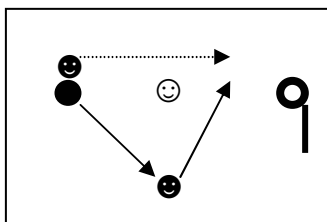
Le plus proche de la cible tire au panier, déclenchant le départ suivant.

Les joueurs changent de côté et de terrain toutes les 5 minutes (pour travailler avec la main droite et avec la main gauche).

Variante : placer un défenseur en opposition. Dans ce cas, jouer sur un panier en utilisant toute la largeur du terrain.

Le passe et va

Trois joueurs :
un attaquant,
un passeur et un
défenseur sur un
demi-terrain.



L'attaquant envoie le ballon au passeur puis court vers le panier. le passeur lui renvoie alors le ballon afin qu'il tente de marquer.

Le défenseur tente d'intercepter le ballon.

NB : on peut faire le même jeu sans défenseur.

La raquette

On matérialise 7 à 9 positions de tir par raquette.
Le premier joueur tire de la position 1. S'il réussit,
il tire de la position 2, etc.
S'il échoue, c'est au tour du joueur 2.
Le vainqueur est celui qui réussit le premier à faire
le tour de la raquette.

La passe à 5

Qu'on ne présente plus...

VI. Évaluation.

Afin d'évaluer les élèves, on peut dans un premier temps mettre en place des ateliers de tir (raquette) et, dans un deuxième temps, proposer aux élèves de s'évaluer en situation de match.

On peut alors proposer la grille d'évaluation suivante :

Fiche d'auto-évaluation

Mon nom : _____

Je suis capable de...	Passer le ballon avec précision	Rattraper le ballon	Tirer au panier avec précision	Me déplacer efficacement et me démarquer	Occuper des postes variés et respecter les zones correspondantes	Respecter les règles du jeu et les décisions de l'arbitre
Mon avis	<input type="checkbox"/> oui <input type="checkbox"/> non <input type="checkbox"/> un peu	<input type="checkbox"/> oui <input type="checkbox"/> non <input type="checkbox"/> un peu	<input type="checkbox"/> oui <input type="checkbox"/> non <input type="checkbox"/> un peu	<input type="checkbox"/> oui <input type="checkbox"/> non <input type="checkbox"/> un peu	<input type="checkbox"/> oui <input type="checkbox"/> non <input type="checkbox"/> un peu	<input type="checkbox"/> oui <input type="checkbox"/> non <input type="checkbox"/> un peu
L'avis du maître	<input type="checkbox"/> oui <input type="checkbox"/> non <input type="checkbox"/> un peu	<input type="checkbox"/> oui <input type="checkbox"/> non <input type="checkbox"/> un peu	<input type="checkbox"/> oui <input type="checkbox"/> non <input type="checkbox"/> un peu	<input type="checkbox"/> oui <input type="checkbox"/> non <input type="checkbox"/> un peu	<input type="checkbox"/> oui <input type="checkbox"/> non <input type="checkbox"/> un peu	<input type="checkbox"/> oui <input type="checkbox"/> non <input type="checkbox"/> un peu

VI. Éléments de bibliographie

Le netball étant quasiment inconnu en France, il est difficile de se documenter.

Pour les situations d'apprentissage, on peut s'inspirer de l'ouvrage *Jeux de basket-ball* de Claudine Pecqueux (Ed Revue EPS).

Il existe également de nombreux sites internet en anglais sur le netball (utilisez pour les atteindre votre moteur de recherche habituel).

À vous de jouer !