

# L'EDUCATION PHYSIQUE ET LE JEU

## *Les jeux de règles (2) "La balle aux prisonniers"*

### DESCRIPTION ET ANALYSE

Vous trouverez dans ce numéro la description et l'analyse du jeu choisi à titre d'exemple.

Il s'agit de "La balle aux prisonniers" jeu très connu et très aimé, à propos duquel on va vous donner des idées nouvelles afin que vous le considériez et l'utilisiez avec une optique différente de celle habituelle.

### DESCRIPTION

#### La balle aux prisonniers

#### Terrain de jeu

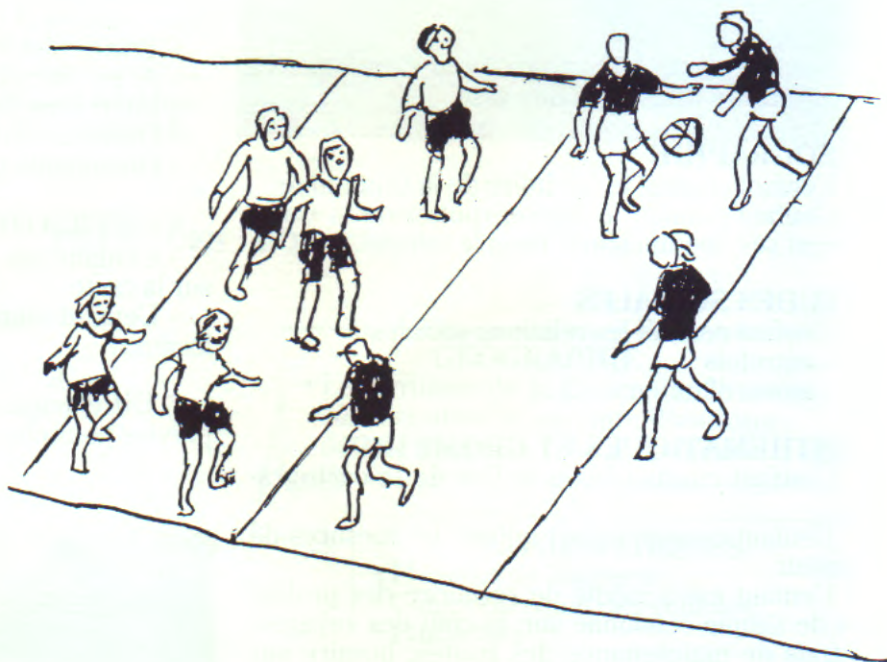
- On joue sur un terrain rectangulaire divisé par une ligne médiane en deux camps et prévoyant au fond de chaque camp une "zone-prison".

- Les dimensions du terrain dépendent du nombre de joueurs et de leurs capacités: il sera plus petit dans le cas où:

- il y a un nombre réduit de joueurs;
- les enfants n'ont pas encore une bonne maîtrise de la balle.

#### Organisation

Les élèves sont partagés en deux équipes numériquement équilibrées. Si le nombre total des enfants est impair, ce qui empêche la formation de deux groupes numériquement égaux, un joueur de l'équipe moins nombreuse, désigné au



début du jeu, aura une "double vie": il ne sera "prisonnier" qu'après avoir été touché deux fois.

#### Situation de départ

- Chaque équipe se place dans son camp, entre la ligne médiane et celle qui sépare le camp de la "prison".

- Le jeu commence dès qu'un des joueurs entre en possession de la balle:

*On a plusieurs possibilités:*

- L'enseignant (ou l'arbitre) fait rebondir la balle sur la ligne

médiane et les joueurs essaient de l'attraper;

- On peut assigner la balle à "pile ou face", le jeu du pair et de l'impair...

#### Déroulement du jeu: règles fondamentales

- l'objectif du jeu est celui "d'emprisonner" l'équipe adverse;

- chaque joueur peut emprisonner un adversaire en le touchant avec la balle;

- un joueur est prisonnier quand il est atteint par la balle avant que celle-ci ne touche le



sol: après avoir touché un joueur ou le sol, la balle appartient à celui qui la récupère (en respectant les règles);

- si, avant de tomber à terre, la balle touche deux adversaires les deux sont prisonniers

- l'enfant prisonnier doit se rendre à la "prison" (zone située au fond du camp adverse);

- chaque prisonnier peut se libérer en essayant de "voler" la balle et toucher un adversaire: ce dernier devient prisonnier et doit se rendre dans la prison de l'équipe adverse (rappelons que là encore, il faut que la balle touche le joueur **avant tout rebond** sur le sol);

- chaque équipe ne peut utiliser sa zone prison que s'il n'y a pas de prisonniers: dans le cas contraire cela est interdit;

- les joueurs ne peuvent sortir des lignes latérales du terrain que pour récupérer la balle: ceux qui sortent du camp pendant le jeu sont faits prisonniers;

- pour des raisons de sécurité et afin d'obtenir des tirs "bas", les enfants frappés à la tête ne sont pas considérés comme prisonniers;

- les joueurs qui dépassent la ligne médiane deviennent des prisonniers.

## Fin du jeu

Le jeu se termine quand tous les joueurs d'une équipe ont été faits prisonniers par l'autre.

## Niveau

Ce jeu est indiqué pour les enfants du premier et du deuxième cycle.

Avec ceux du premier cycle on prend, tout de même, quelques "soins" particuliers:

- on commence par le développement de la maîtrise du roulement de la balle et la compréhension des règles essentielles:
  - Si j'ai la balle, qu'est-ce que j'en fais?



- Si j'ai été touché, où dois-je aller?

- on joue des parties de durée limitée afin d'éviter de longs stationnements dans la prison.

- on insère les règles qui compliquent le jeu au fur et à mesure que les enfants montrent une meilleure maîtrise du schéma de base du jeu.

Voici une progression que vous pourriez adopter:

Essayez de faire participer les enfants à ces modifications successives en tenant compte de leurs observations sur le jeu.

1) - On fait rouler la balle pour toucher les adversaires

- Les prisonniers ne peuvent pas se libérer.

2) - On fait rouler la balle

- Les prisonniers peuvent se libérer simplement en prenant la balle quand celle-ci sort du terrain de jeu.

3) - On fait rouler la balle.

- Les prisonniers doivent toucher un adversaire pour se libérer.

4) - On lance la balle.

- Pour les prisonniers: même règle que celle prévue par la phase n° 3.

5) - On introduit la règle de la balle attrapée au vol.

6) - On complique davantage avec la possibilité de "déranger" les adversaires.

C'est peut-être superflu de vous le rappeler, mais souvenez-vous que, à chaque phase, on peut varier des éléments du jeu: le terrain, les joueurs, les engins utilisés.

Pour modifier les règles, il faut quand même attendre que les enfants maîtrisent le mieux possible le schéma de base du jeu.

## LES OBJECTIFS

1) Connaître et appliquer les règles (si je suis touché, est-ce que je dois le dire? Est-ce que je sais ce que je dois faire?...)

2) Savoir prendre des décisions tout seul (je tire... ou bien je passe à un camarade?...).

3) Savoir évaluer quel type de



lancer ou de tir effectuer (si parabolique ou direct).

4) Savoir doser la force par rapport au lancer ou au tir qu'on doit effectuer.

5) Exercer la vision périphérique et la discrimination visuelle.

6) Savoir utiliser l'espace à disposition dans le terrain de jeu.

7) Savoir contrôler la balle (capacité de coordination).

8) Savoir reconnaître l'importance du jeu d'équipe.

9) Etre à même de prendre des responsabilités.

10) Développer l'agilité.

## ANALYSE DU JEU

**Questions que l'instituteur peut poser aux élèves pour analyser le jeu.**

A) Quelle est l'équipe des attaquants?

- Celle qui possède la balle.

B) Que doit faire l'attaquant pour attraper le plus possible de prisonniers?

Il doit:

- Tenir compte des limites du terrain de jeu.

- Récupérer la balle le plus vite possible et:

- la remettre en jeu directement, s'il est dans une position qui lui permet d'atteindre les adversaires

- ou bien effectuer une passe pour ne pas laisser aux adversaires le temps de trop s'éloigner.

Si par exemple on récupère la balle au fond du camp quelle est la solution la plus efficace?

On récupère la balle, on court et on tire ou bien on récupère et on passe. (introduction au concept "d'équipe")

- Lancer la balle là où les adversaires sont groupés pour avoir plus de chances d'en toucher un.

- Viser ceux qui tournent le dos.

- Décider s'il est plus efficace d'essayer de frapper les adversai-

res ou bien de passer la balle aux prisonniers.

- Ne pas gaspiller un tir en lançant la balle au hasard, sans regarder.

- Choisir le tir le plus efficace (haut et long si l'on veut envoyer la balle aux prisonniers, bas et direct si l'on veut frapper les adversaires)

- Faire des feintes.

- Si on possède deux balles (dans le cas où la variante adoptée prévoit l'emploi de deux balles ou même plus) essayer d'autres tactiques que celle de se libérer de la balle le plus vite possible.

C) Que doit faire un attaquant qui n'a pas de balle?

- Chercher la position la meilleure afin de pouvoir attraper en cas de besoin la balle éventuellement lancée par un camarade.

- Se placer au fond du camp, éparpillés, afin d'éviter la confusion pendant l'action de défense et, éventuellement empêcher les prisonniers d'attraper la balle.

D) Quelle est l'équipe en situation de défense?

- Celle qui ne possède pas la balle.

E) Que doivent faire les défenseurs pour éviter de se faire prendre?

- Tenir compte des limites du terrain de jeu.

- Ne pas rester groupés.

- Regarder l'adversaire qui

possède la balle et essayer de prévoir où il va tirer.

- Rester le plus loin possible de la balle.

- Se déplacer tout en sachant où se trouve la balle.

- Ne pas s'échapper en tournant le dos à l'adversaire.

- Esquiver la balle de toutes les façons possibles.

- Ne pas avoir peur de la balle.

- Evaluer la trajectoire de la balle.

- Récupérer la balle avant qu'elle roule chez les adversaires.

G) Quelle est la disposition sur le terrain de jeu?

- En ordre dispersé

- En rangée (si, au début du jeu, on est sur la ligne de fond)

- Faire donner à chaque fois par les enfants la définition de leur position.

H) Comment faut-il organiser l'équipe afin d'obtenir le résultat le meilleur?

- Se donner des rôles: il y a ceux qui récupèrent la balle et font des passes; ceux qui défendent et font des passes, ceux qui essaient de toucher et d'envoyer la balle aux prisonniers.

- Se placer dans le terrain de jeu en fonction du rôle qu'on joue: le long de la ligne d'attaque, le long des lignes latérales, le long de la ligne de fond.

Paola PEROTTI

