

L'EDUCATION PHYSIQUE ET LE JEU

Les jeux de règles (3) "La balle aux prisonniers": variations sur thème.

Paola PEROTTI



On vous a déjà parlé dans le n° 10 de la revue, page 35, des éléments d'un jeu connu qu'on peut modifier et de comment on peut les modifier afin d'introduire des variantes à ce jeu.

Dans ce numéro on vous propose, à titre d'exemple, quelques unes des variations possibles de "La balle aux prisonniers", jeu du deuxième groupe à propos duquel on vous a déjà donné des suggestions de travail concernant la présentation et l'analyse.

(Voir n° 13, page 31).

Nous vous rappelons rapidement quels sont les éléments d'un jeu qu'on peut modifier suivant les objectifs que, à chaque fois, on veut atteindre: le terrain de jeu, le temps, les joueurs, l'emploi d'outils, les règles.

Avant d'aborder le thème dans

le détail, il nous paraît opportun de vous rappeler que les enfants n'acceptent pas toujours, ou tout de suite, les variations: ils les perçoivent, en général, comme un facteur destabilisant ce qu'ils connaissent déjà.

Si cela se produit on peut leur expliquer qu'on ne peut pas acquérir d'ultérieures capacités et qu'on ne peut pas améliorer ses performances, en répétant toujours une même activité, un même jeu ou exercice qu'on arrive à maîtriser suffisamment.

Ceci, si l'on part de la considération qu'il y a apprentissage lorsqu'on met en crise un équilibre cognitif (par exemple, la connaissance des règles d'un jeu) et qu'il faut utiliser de nouvelles stratégies (en réalisant ainsi un nouvel apprentissage) afin d'établir un nouvel équilibre:

EQUILIBRE → DESEQUILIBRE → APPRENTISSAGE → EQUILIBRE

S'il est évident, en outre, qu'en introduisant plusieurs variations le jeu devient plus difficile, il est aussi vrai que le même jeu devient plus intéressant.

Il serait opportun de faire proposer des variations par les enfants eux-mêmes, après qu'ils auront analysé le jeu et en auront appris les éléments. L'enseignant pourrait aider les élèves en leur posant des questions telles que:

- que pourrait-on faire pour permettre aux prisonniers de se libérer plus facilement?
- comment pourrait-on organiser le jeu afin d'entourer les joueurs d'une équipe?
- comment pourrait-on obtenir plus d'attention au jeu chez les joueurs?
- si une équipe possède les deux balles (dans le cas où on en utilise deux) quelles tactiques pourrait-elle utiliser?
- comment pourrait-on exercer davantage la main gauche qui normalement ne travaille pas assez?
- ...

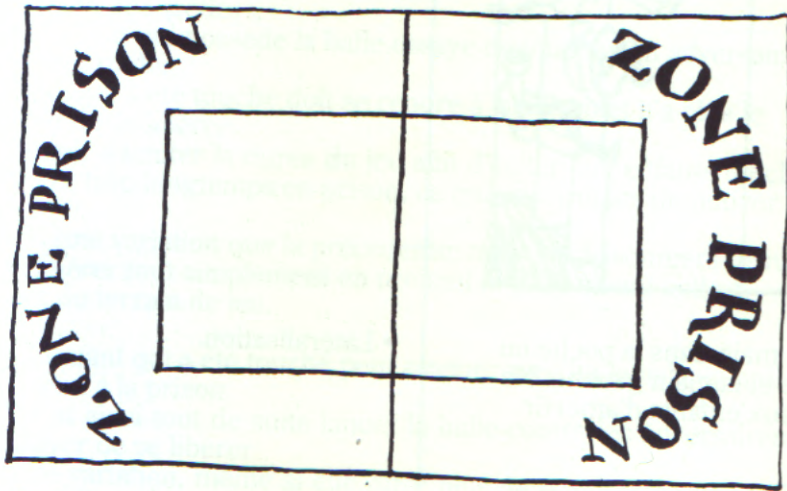
Les réponses des enfants proposeront sûrement quelques uns des éléments sur lesquels il nous intéresse de travailler et on pourra, donc, en profiter.

Si les élèves ont des difficultés à donner des réponses adéquates, on pourra les faciliter en leur demandant, pour chaque question, quel est l'élément du jeu sur lequel on devrait agir: l'espace, les joueurs, l'emploi de l'outil, les règles, le temps.

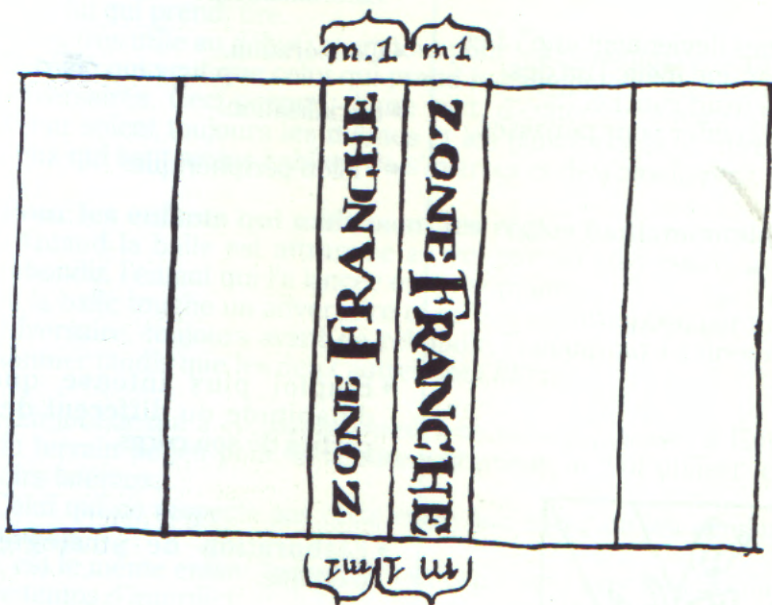
VARIATIONS

Le terrain de jeu

- On en augmente la largeur, puis sa longueur.
- On l'oriente différemment.
- On joue sur un terrain irrégulier.
- On ne trace pas les lignes latérales.
- On décide autrement la zone prison



- On prévoit une "zone-franche" de 1 ou 2 mètres entre les deux camps: aucun joueur ne peut y entrer.



Le temps

- On établit la durée du jeu.
L'équipe qui gagne est celle qui, à la fin du temps prévu, a le plus de joueurs libres.

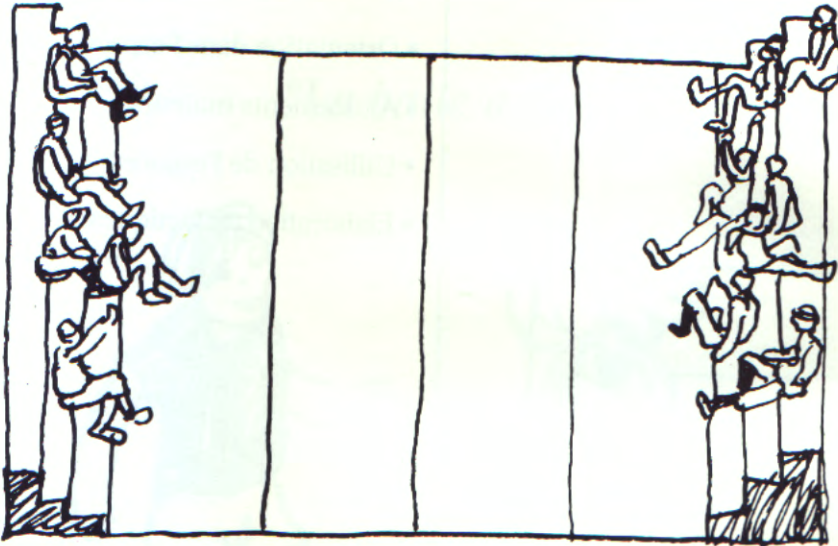
CAPACITES ET OBJECTIFS DEVELOPPES

- Dosage/Contrôle de sa force pendant le lancer.
- Orientation dans l'espace.
- Orientation dans l'espace.
- Ajustements moteurs.
- Utilisation de l'espace.
- Elaboration de tactiques.
- Auto-contrôle de la force pendant le lancer.
- Rapidité de raisonnement, d'élaboration de tactiques et d'exécution pendant le jeu.

Cette variante permet de ne pas rester longtemps en "prison" et, par conséquent, elle peut constituer une importante motivation à jouer, surtout pour les enfants qui ont des difficultés.

Les joueurs

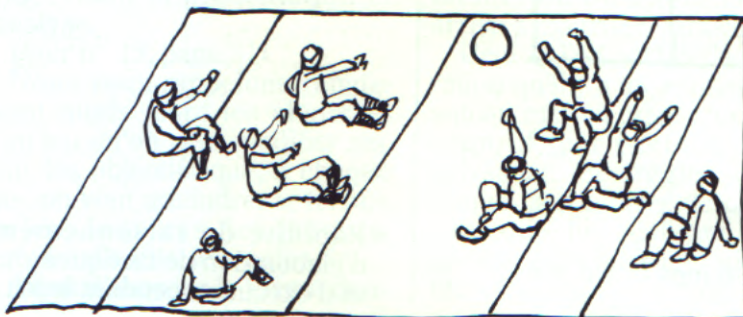
- On modifie la disposition initiale des joueurs: les enfants de chaque équipe sont, par exemple, assis, les jambes croisées, sur la ligne de fond de leur camp.



- Pour les enfants plus âgés: on joue, une main dans la poche ou dans la ceinture. Alternner la main droite et la main gauche. Ne jamais lier les mains afin de permettre aux enfants d'amortir d'éventuelles chutes.

- Pour les enfants plus âgés: "Deux personnes deviennent une". Les enfants jouent en couple. Ils se tiennent par une main; l'un des deux devient ainsi la main droite, l'autre la main gauche. Ils ne peuvent jamais se lâcher et doivent s'entraider pour ramasser la balle⁽¹⁾.

- On joue assis.



- Rapidité des réflexes.

- Latéralisation.

- Latéralisation.

- Coopération.

- Socialisation.

- Vision périphérique.

- Emploi plus intense que d'habitude ou différent des parties de son corps.

- Elaboration de stratégies d'équipe.

Emploi de l'outil

- On emploie de balles de consistance ou matériau, dimension et poids différents.
- On varie le nombre des balles en jeu.
Dans un premier temps il vaut mieux d'utiliser des balles en éponge. Ensuite il faut qu'au moins une balle soit en éponge. Il est opportun, en outre, de n'introduire cette variation que quand les enfants auront bien appris le jeu.

Les règles

Pour les petits

- L'enfant qui possède la balle essaye de toucher un adversaire en la faisant rouler.
Celui qui a été touché doit se rendre à la prison et n'a plus le droit de se libérer.
Penser à limiter la durée du jeu afin d'éviter aux enfants touchés de rester trop longtemps en prison, ce qui pourrait les démotiver.

- Même variation que la précédente, mais les prisonniers peuvent se libérer tout simplement en prenant la balle quand celle-ci sort du terrain de jeu.

- L'enfant qui a été touché peut amener avec lui la balle quand il se rend à la prison.
Il peut ainsi tout de suite lancer la balle contre les adversaires pour essayer de se libérer.
Cette variation, même si elle offre plus de possibilités de se libérer et qu'elle est très appréciée par les enfants, ralentit notablement le jeu.

- Celui qui prend, tire.
Il est très utile au début, et surtout pour les prisonniers, d'introduire la règle qui veut que celui qui prend la balle doit la lancer contre les adversaires. Ceci permet, d'une part, d'éviter que les enfants qui tirent soient toujours les mêmes et les plus forts et, d'autre part, à ceux qui sont moins habiles, de s'exercer et de s'améliorer.

Pour les enfants qui maîtrisent les règles fondamentales

- Quand la balle est attrapée au vol par un adversaire, avant de rebondir, l'enfant qui l'a lancée est prisonnier.
Si la balle touche un adversaire et qu'elle est attrapée par un autre adversaire, toujours avant de rebondir, l'enfant qui l'a tirée est prisonnier tandis que les deux autres sont libres.

- Le joueur qui a été fait prisonnier ne peut pas passer à l'intérieur du terrain de jeu pour se rendre à la prison: il doit utiliser les couloirs latéraux.

Celui qui ne respecte pas cette règle doit sortir du jeu pendant une minute.

C'est le même enfant "pénalisé" qui contrôlera avec un chronomètre ce temps d'interdiction. Il se rendra ensuite à la prison.

Cette règle vaut aussi pour les prisonniers qui se libèrent et reviennent dans leur camp.

Vous remarquerez que les enfants qui ont plus de difficulté à respecter cette règle sont, le plus souvent, ceux les plus "agités" qui ne réfléchissent pas assez sur ce qu'ils font.

- Dosage de sa force pendant le lancer.

- Prise de conscience du rapport entre: poids-force-espace, pendant le lancer

- Rapidité de jeu.

- Attention.

- Elaboration de tactiques.

- Faciliter l'apprentissage.

- Faciliter l'apprentissage.

- Faciliter l'apprentissage.

- Faciliter l'apprentissage.

- Organisation de l'espace.

- Organisation du temps.

- Rapidité d'exécution.

- Auto-contrôle et , par conséquent, prévention d'accidents et d'éventuels obstacles/complications pouvant déranger le jeu.

- Chaque équipe choisit un "joueur magique". Si cet enfant attrape la balle tirée par les adversaires avant qu'elle ne rebondisse, il libère tous ses camarades prisonniers.

On peut déclarer ou pas à l'équipe adverse quel est le "joueur magique". Si on décide de ne pas le déclarer, il faut:

- * le communiquer à l'enseignant au début du jeu ou bien prévoir que l'enfant choisi tienne dans sa poche par exemple un ruban ou un mouchoir et le montre au moment où il joue son rôle "magique" pour justifier son droit;
- * décider au début du jeu si on veut changer le "joueur magique" ou bien maintenir le même enfant dans ce rôle après qu'il se sera déclaré en libérant ses camarades.

- "Stop: on joue suivant les règles normales (voir n° 14, pages 38 et 39) mais en faisant attention à un signal que l'enseignant peut donner pendant le jeu à un moment où quelqu'un est en possession de la balle. A ce signal tous doivent s'arrêter sur place et le possesseur de la balle peut la lancer tout de suite dans le camp adverse ou bien effectuer des passes, 2 au maximum, à ses partenaires.

Les adversaires peuvent, afin d'esquiver la balle, faire des mouvements, mais sans déplacer les pieds.

Ceux qui ne respectent pas cette règle deviennent prisonniers.

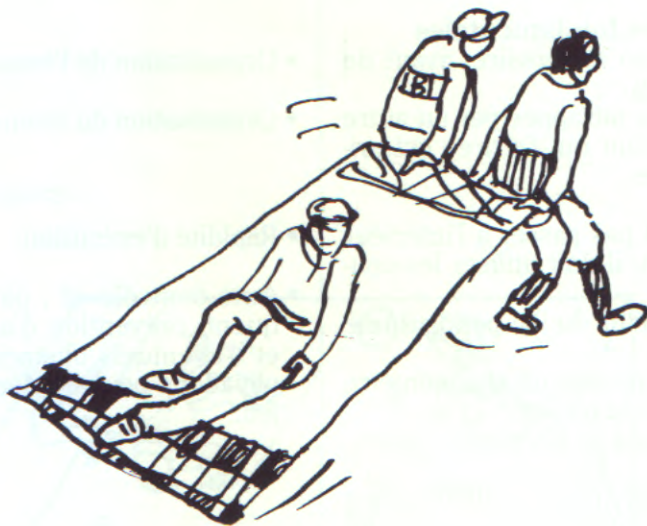
Le jeu reprend normalement, jusqu'au signal suivant, dès que la balle a été lancée dans le camp adverse.

- On place dans le terrain de jeu un ou plusieurs outils (des cerceaux, des tapis, des massues...) ou bien on trace des zones avec du ruban adhésif ou de la craie. On joue suivant les règles normales, mais les joueurs ne doivent pas:

- * faire tomber les massues;
- * rentrer dans les cerceaux ou dans les zones tracées;
- * monter sur les tapis.

Ceux qui ne respectent pas les règles deviennent prisonniers.

- L'ambulance: au début du jeu on décide qui fait "l'ambulance" et qui fait les "médecins".



- Elaboration de tactiques.
- Organisation de l'espace.
- Organisation du temps.

- Rapidité des réflexes.
- Auto-contrôle.
- Elaboration de tactiques.
- Vision périphérique.

- Vision périphérique.

En principe, il faut quatre enfants pour deux "ambulances" et deux "enfants-médecins".

"Ambulances" et "médecins" se placent à côté du terrain de jeu dans une zone-hôpital.

Lorsque un joueur a été touché, il doit s'allonger sur le terrain et, pendant que le jeu continue, deux enfants-ambulance partent à son secours. Ils doivent le soulever (attention à la tête!) et le placer sur une grande serviette. Ils transportent ensuite le blessé à "l'hôpital" en traînant la serviette. Les médecins ont pour tâche de le réanimer en lui pratiquant un massage sur tout son corps.

Après le traitement, le prisonnier doit se rendre à la prison.

Le rôle d'"ambulance" étant très intense et fatigant, on ne jouera que pendant des temps limités.

- Vision périphérique.
- Coopération.
- Acceptation des autres.
- Communication.

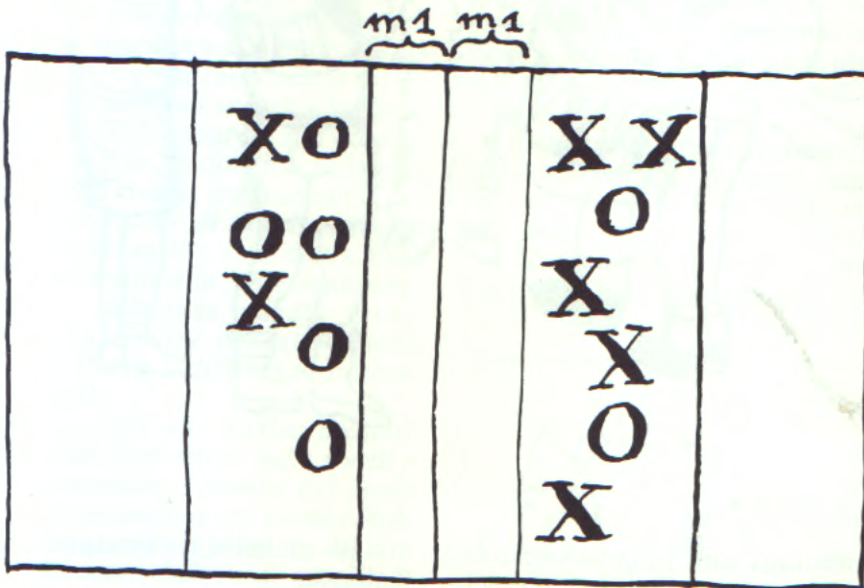
- La balle aux prisonniers avec dérangement: chaque équipe envoie, au début du jeu, un ou deux de ses joueurs dans le camp adverse.

Lorsque un de ces "joueurs-dérangement" attrape la balle, on peut adopter trois solutions:

- 1) il a le droit de choisir un adversaire qui devient prisonnier: le jeu reprend tout de suite et la balle est à l'équipe qui a perdu le joueur;
- 2) il donne la balle aux adversaires et revient dans son camp: l'équipe qui gagne est celle qui fait revenir la première ses "joueurs-dérangement" dans son terrain;
- 3) il libère tous ses camarades prisonniers.

- Elaboration de tactiques d'équipe.
- Organisation de l'espace
- Organisation du temps.

S'il y a trop de confusion près de la ligne médiane du terrain de jeu (ligne d'attaque) il est opportun de tracer, dans chaque camp, une autre ligne parallèle à celle-ci à un mètre de distance.



Les "joueurs-dérangement" ne peuvent pas entrer dans ces zones ainsi créées.

On peut faire réfléchir les enfants sur l'opportunité de démarrer le jeu en utilisant des positions moins proches de la ligne médiane où il y a moins de monde, et par conséquent, plus de possibilités de s'emparer de la balle.

1) Voir n° 10, page 35:

- Les enfants courent en couple: il y aura aussi un couple de "pêcheurs". Cette variation offre deux solutions:

- 1^{ère} solution: le couple est attrapé même si les "pêcheurs" n'ont touché qu'un des deux partenaires.

- 2^{ème} solution: dans le couple seul le "poisson" touché est attrapé. Il peut y avoir alors un "poisson" et un "pêcheur" qui restent sans partenaire pour un certain temps. Mais dès qu'il y a la possibilité de former un nouveau couple il faut le faire tout de suite: les "poissons" qui ne font pas sont "attrapés".