

**LE BALLON AU POING  
À L'ÉCOLE  
ÉLÉMENTAIRE**

-

**UNE UNITÉ  
D'APPRENTISSAGE  
AU CYCLE 3**



## Préface

C'est un privilège de préfacer un recueil dans lequel une très large partie du propos est consacrée à son sport favori, le ballon au poing également sport de cœur de bon nombre de Picards.

On peut même, en toute fierté, se réjouir de voir cette discipline être considérée comme référence pour la mise en œuvre de séquences pédagogiques pour l'enseignement sportif et/ou physique dans le cadre scolaire.

Ces textes, ces descriptifs et ces schémas, je les connais pour la plupart depuis longtemps car ils constituent aujourd'hui une bonne partie des jeux et exercices des séances d'entraînement que je propose aux enfants de mon club sportif. Certes ils ne sont pas tous nés de la pensée d'Alain mais c'est bien à lui que je dois cette facilité à trouver des activités d'initiation.

Bien souvent je consulte les documents que j'avais reçus lors de mon premier stage d'animateur en 1989. Nous nous étions à l'époque retrouvés dans l'établissement Sainte Colette de Corbie pour une session de formation de plusieurs jours. Aux côtés des stagiaires, étaient présents des joueurs de haut niveau, des dirigeants de clubs sportifs, des membres de la fédération française de ballon au poing mais aussi un médecin du sport en la personne de Jacques MEHEUT et Pierrot PRUNIÉ quant à lui professeur d'EPS.

Alain AZOU, membre du comité fédéral, était alors à mes yeux le penseur de la fédération, celui qui était à la plume quand il fallait rédiger les étapes successives des séquences pratiques que nous aurions à mettre en œuvre. Sorte de traducteur pour les pratiquants que nous étions il était aussi l'interface entre la F.F.B.P.\* et les techniciens avisés des instances régionales ou nationales et autres acteurs du milieu enseignant.

A la suite de ces différents stages, je me suis inspiré très largement des éléments et des méthodes que j'avais assimilés et qui permettent de construire des séances de progression dans l'apprentissage du ballon au poing.

En regroupant tous les contenus dans un seul ouvrage, Alain AZOU apporte plus que jamais de la crédibilité à la pratique d'un sport régional.

Sport complet, le ballon au poing est idéal pour développer la motricité et l'appréhension de l'espace chez l'enfant. Alain AZOU présente ainsi aux enseignants, éducateurs, animateurs sportifs et adeptes du sport en général que le ballon au poing est une activité physique aux atouts multiples bénéfique pour les écoliers dès leur plus jeune âge.

Le lecteur de ce fascicule pourra se l'approprier de différentes manières : il s'en servira comme une boîte à outil s'il est entraîneur d'un club sportif, comme un support bibliographique ou de recherche s'il est étudiant ou comme d'un simple guide s'il s'agit de se forger une idée de ce qu'est le ballon au poing en milieu scolaire.

Cet outil va contribuer à démocratiser encore davantage un sport populaire qui a toute sa place dans le patrimoine du sport picard et national.

Merci Alain.



S. PREVOT

\*Fédération française de ballon au poing

# **Pratiquer le ballon au poing : Présentation**

Nous sommes heureux d'offrir aux professeurs des écoles ce document qui les aidera à mettre en œuvre une démarche complète pour l'introduction du ballon au dans leur pratique quotidienne de l'éducation physique. Ce travail se présente sous la forme d'une progression sur 12 à 15 séances que le professeur pourra suivre pas à pas ou adapter à sa propre méthode.

Comme l'ensemble des jeux et sports collectifs, ce sport picard trouve toute sa place dans les programmes de l'E.P.S. du cycle III pour contribuer à la construction de la compétence spécifique : « s'affronter individuellement ou collectivement ».

Ce livret a été rédigé par Alain AZOU avec le concours d'une équipe pluridisciplinaire composée de professeurs d'EPS formateurs, de maîtres formateurs, de professeurs des écoles et d'éducateurs sportifs fédéraux intervenant en milieu scolaire, en cohérence avec les programmes officiels du Ministère de l'Education nationale.

Il a été conçu grâce à l'aide de la D.R.J.S.C.S. et de la Confédération des Sports de Paume. Il s'inscrit dans une politique de développement des sports régionaux.

Cette politique a pour objectif de fédérer les pratiques du ballon au poing en temps scolaire, en activité périscolaire avec l'U.S.E.P. et hors temps scolaire dans les clubs fédéraux et de favoriser ainsi le développement de cette discipline sportive.

Le rôle de l'école est ici essentiel puisque c'est en son sein que beaucoup d'enfants vont découvrir pour la première fois ces sports sous une forme concrète.

Pratiquer le ballon au poing à l'école, permettra aux enfants d'accéder au patrimoine culturel, régional et national que représente ce sport tout en développant de nouvelles capacités nécessaires aux conduites motrices et à l'épanouissement personnel.

## **Pratiquer les sports picards : un héritage pédagogique**

Ce document a pour objectif de permettre à tout professeur des écoles, profane ou déjà initié de mettre en œuvre une unité d'apprentissage en ballon au poing.

Ce travail s'appuie sur un héritage pédagogique de plus de trente ans. En effet, dès le début des années 1970, une réflexion s'est engagée pour mettre au point une démarche pédagogique permettant à des élèves de l'école élémentaire (cycle III) d'aborder les sports régionaux.

Cette réflexion pédagogique initiée par l'U.S.E.P. départementale a été menée, sur trois décennies, en partenariat avec les professeurs d'E.P.S. de l'Ecole normale puis de l'I.U.F.M., les conseillers pédagogiques départementaux en E.P.S., conseillers de Monsieur l'Inspecteur d'Académie et des conseillers pédagogiques en E.P.S. de circonscription. Elle a abouti à la création d'une version simplifiée adaptée à l'enseignement du premier degré « le mini ballon au poing U.S.E.P. » (transposée depuis 1993 dans les règles des compétitions fédérales de ballon au poing en salle) qui contient toute la spécificité des sports de paume et ballon picards. C'est cette formule que nous utiliserons comme situation de référence dans l'unité d'apprentissage consacrée au ballon au poing.

Ce travail de théorisation a été possible grâce à l'engagement de beaucoup d'instituteurs, notamment de la circonscription AMIENS 3, dans les années 1980 et 1990 qui ont bien voulu se lancer dans cette pratique innovante, pour l'époque, et communiquer le résultat de leurs expériences et de leurs découvertes.

Grâce à cette collaboration entre enseignants de terrain et formateurs, plusieurs publications (sous forme de vidéos, d'articles ou de documents pédagogiques) ont pu voir le jour sous l'égide de l'U.S.E.P. ou de l'équipe E.P.S. 1 de l'Inspection académique de la Somme.

Cet effort de recherche a été reconnu en 1989 au niveau national par la présentation du ballon au poing et de la longue paume dans la très réputée collection du Ministère de l'Education Nationale « Essai de réponses » dans son numéro exceptionnel publié dans le cadre du bicentenaire de la Révolution « Les jeux du patrimoine, tradition et culture ».

## Qu'est-ce que le ballon au poing ?

Le ballon au poing fait partie de la grande famille des sports de paume comme la balle au tambourin dans la région de Montpellier, le pallone elastico en Italie, la pelote basque (rebot) ou la balle pelote belge, etc...

Les sports de paume sont des **jeux de renvoi**. La balle est mise, alternativement, à la disposition de chaque camp, c'est du « chacun son tour ». On retrouve ce principe au tennis qui est un descendant direct de ces jeux et au volley-ball, notamment. Il n'y a donc pas de lutte pour la possession de la balle. Tout contact physique est donc pratiquement exclu.

Nous emprunterons largement à Marcel LAZURE les caractéristiques de ces sports qu'il a développées de façon très complète dans son livre « les jeux de balle et ballon picards » édition C.R.D.P. d'Amiens.

D'après les historiens, ces sports trouveraient leur origine dans un jeu grec, la phaeninde dont BECQ de FOUQUIÈRES cité par Marcel LAZURE nous donne une définition : « *dans la phaeninde, le camp de celui qui lance la balle à partir d'un emplacement déterminé, s'efforce de la faire mourir le plus loin possible, tandis que le camp adverse, au contraire, cherche à la renvoyer de manière à la faire mourir le plus près possible de son point de départ* ».

Tout est dit dans cette définition qui synthétise le principe de base de ces sports et par conséquent du ballon au poing : « faire mourir la balle dans le camp de l'adversaire » (1). Il convient donc de mettre la dite balle hors de portée de l'adversaire de façon qu'il ne puisse la renvoyer ou du moins qu'il éprouve le plus de difficultés possibles pour le faire. C'est d'ailleurs ainsi qu'il est pratiqué au tennis.

Les échanges entre les deux équipes en présence peuvent se poursuivre tant que la balle n'a pas fait deux rebonds successifs ou tant qu'une faute n'a pas été commise.

Dans les sports de paume, la balle est frappée nettement et non pas portée si peu que ce soit, les passes étant interdites. Chaque coup frappé est à la fois un geste d'attaque et de défense. Pour être renvoyée valablement, il faut que la balle soit reprise soit de volée, soit avant le deuxième rebond.

On compte les points par « quinze ». Il faut quatre « quinze » pour faire un jeu (quinze, trente, quarante et jeu). Une partie se joue en six ou sept jeux au ballon au poing, voire plus dans d'autres disciplines... Contrairement au tennis, au ballon au poing et à la longue paume, il n'y a pas d'avantages pour le gain d'un jeu en cas d'égalité (quarante à deux). On ne jouera les avantages qu'à la fin de la partie si les deux équipes sont à égalité, six jeux, quarante à deux afin de ne pas attribuer le gain de la partie sur un seul coup gagnant.

Les seuls éléments qui distinguent les sports de paume entre eux sont la taille de la balle ou de la pelote, le moyen de propulsion de la balle (raquette, poing, paume de la main, gant, etc...) et par conséquent les dimensions du terrain.

Au ballon au poing, le ballon en cuir est frappé avec le poing. Chez les séniors, le poids du ballon oscille entre 425 et 475 gr et sa circonférence entre 60 et 65 cm.

Les équipes de ballon au poing, dans leur disposition traditionnelle, comportent six joueurs; les équipes évoluent sur un terrain de 65 m de long sur 12 m de large.

(1) Qu'entend-on par faire mourir la balle ? La balle est considérée comme morte au point précis où elle touche le sol pour faire son second rebond. Une balle qui a effectué deux

Qu'est-ce que le ballon au poing ?

rebonds ne peut plus être renvoyée, mais elle reste en jeu : tant que sa progression n'a pas été stoppée ou tant qu'elle n'a pas franchi l'une des limites longitudinales du terrain. Dans la formule traditionnelle, à l'endroit où le ballon est stoppé, on place un repère (piquet posé ou planté dans le sol) appelé « chasse ».

# Typologie des sports collectifs d'après la théorie de J. METZLER

## On distingue trois familles de sports collectifs

### 1) Les sports de renvoi

**Espace :** on joue sur des espaces séparés. Les frontières sont fermées. Il est interdit de franchir la frontière (quand elle est franchie, il y a faute).

Le ballon au poing et la longue paume, dans leur forme traditionnelle, sont des jeux de renvoi mais avec des espaces contigus et évolutifs (1). On parlera de « chasse » dans les sports picards et les sports de paume en général quand on cherche à faire évoluer la surface de jeu à son avantage : diminuer l'espace à défendre et augmenter l'espace à attaquer. On retrouve ce principe à la touche au rugby.

**But du jeu :** il s'agit de faire mourir la balle dans le camp de l'adversaire.

**Nature de la cible :** la cible à atteindre est le territoire adverse.

Dans ces sports, le joueur attaque et défend dans la même action (ex : la frappe au ballon au poing, à la longue paume ou au volley).

**Principe de jeu :** les joueurs essaient de renvoyer la balle à l'adversaire dans les plus mauvaises conditions. Dans les sports picards, ils essaient simultanément d'utiliser le plus grand espace possible.

Exemple de sports de renvoi : le volley-ball, le tennis, le badminton, etc...

La balle aux prisonniers, les balles brûlantes, le camp ruine, etc... sont des jeux de renvoi.

### 2) Les sports de démarquage

**Espace :** les espaces sont imbriqués. Les deux équipes jouent sur le même espace, il n'y a pas de frontière.

**But du jeu :** lancer la balle dans une cible (but, panier, etc...).

**Principe du jeu :** les joueurs ne peuvent se déplacer en portant la balle. Les manipulations de balles sont restreintes ou spécifiées. (ex : le dribble).

**Exemples de sports de démarquage :** le football, le basket, le handball, le hockey, etc...

La balle au capitaine est un jeu de démarquage.

### **3) Les sports de contact ou de combat collectif**

**Espace** : les espaces sont contigus. Comme dans les sports picards, l'espace est mouvant, fluctuant en fonction de la position de la balle. La frontière est ouverte : si un joueur prend la balle, il peut franchir la frontière.

**But du jeu** : amener la balle derrière la ligne adverse.

**Principe de jeu** : maîtriser le plus grand terrain possible. Le marquage de l'adversaire est impossible. La reconquête du ballon se fait par contact/combat en empêchant physiquement la progression de la balle. La balle doit toujours être jouable.

**Exemples de sports de contact ou de combat collectif** : le jeu à treize, le rugby, le football américain.

(1) à l'école élémentaire, on utilisera la formule simplifiée « mini ballon au poing U.S.E.P. » avec deux terrains fixes séparés par une ligne médiane faisant office de « chasse » (voir description du jeu et schéma en annexe).

# Pratiquer le ballon au poing, un jeu de renvoi

## Les principes généraux

### 1) Du point de vue des outils utilisés

Nous partirons de jeux connus polyvalents et utilisés par les professeurs des écoles dans les différentes activités physiques (balles brûlantes, ballon immortel, gagne-terrain, etc...) Ces jeux contiennent toute la spécificité des « sports de paume ou de ballon picards » :

- se placer par rapport à la balle,
- savoir propulser la balle,
- mettre la balle hors de portée de l'adversaire
- frapper ou renvoyer la balle le plus loin possible.

### 2) Les principes pédagogiques

- reprendre la même situation ou le même jeu sur plusieurs séances pour faciliter la mise en œuvre et le repérage des élèves. On jouera ensuite sur les variables des jeux pour les rendre soit plus difficiles, soit plus complexes, favorisant ainsi l'enrichissement des réponses motrices et l'évolution des stratégies de jeu.
- favoriser une grande quantité de pratique en mettant les élèves en situation de réussite. On recourra à des situations d'exercice pour permettre à **tous** les élèves d'acquérir les habiletés spécifiques (ex : la frappe de balle). Des temps en classe seront ménagés pour revenir sur certains principes ou règles de jeu.

### 3) Prise en compte de la diversité des élèves

- permettre aux élèves rencontrant des difficultés de pratiquer beaucoup, de réussir. Pour cela, l'enseignant pourra privilégier les doublettes hétérogènes dans les situations d'échanges. A l'inverse, il pourra, composer des équipes plutôt homogènes, au moins au début de l'unité d'apprentissage.

On pourra jouer sur le gain du jeu en affectant la frappe gagnante d'un élève débutant, d'un coefficient plus élevé que celle d'un élève plus confirmé.

# **Pratiquer le ballon au poing, un jeu de renvoi**

## **1<sup>ère</sup> séance**

### **Construire la propulsion de la balle/la frappe**

Lors de la première séance, on apprendra aux élèves à se protéger le poignet avec une bande de type Velpeau.

Cette mesure de sécurité est notamment importante quand on jouera en extérieur : un gravier pouvant rester collé sur le ballon et blesser l'enfant lors d'un contact.

Le ballon : le ballon utilisé sera le ballon en feutre type « catégorie jeune » de la F.F.B.P, très ergonomique et très apprécié des enfants ou un ballon volley-junior en matière synthétique mieux adapté au jeu extérieur (intempéries) et d'un coût peu élevé. Il faudra prévoir un ballon pour deux élèves.

La pratique du ballon au poing ne nécessite pas d'installations particulières. A défaut de gymnase, la cour de l'école peut convenir, notamment en début d'automne et au printemps : les dimensions optimales du terrain de jeu se situant entre 12 et 15 m de large et 24 et 30 m de long en prévoyant, à chaque extrémité, une possibilité de recul et latéralement, une surface de dégagement. C'est sur une aire d'évolution de ce type que l'on pratiquera les jeux balles brûlantes, ballon immortel, gagne-terrain, etc..., proposés dans cette unité d'apprentissage. Les murs de la cour, s'ils sont dégagés, peuvent être utilisés comme fronton, lors de certains exercices (voir 14<sup>ème</sup> séance).

### **Première situation : découverte de la frappe**

**But** : envoyer la balle à son partenaire, en face, en la frappant avec le poing. Le partenaire la bloque de volée ou du rebond et la renvoie à son (sa) camarade en la frappant avec le poing également.

#### **Ce que l'élève a à apprendre :**

- **pour le réceptionneur : lire des trajectoires – anticiper son placement.**
- **pour le frappeur : orienter sa frappe – lire des trajectoires – réussir la rencontre balle/poing.**
- **consigne de réalisation : préciser aux élèves la partie du poignet à utiliser (en dessous du pouce).**

**Critère de réussite** : Mon partenaire réussit à arrêter la balle sans difficulté.

#### **Mise en œuvre :**

Deux lignes de douze élèves se font face à face sur toute la longueur du terrain. Après quelques essais, au signal, on pose la balle et on effectue un déplacement d'un rang vers la droite afin de changer de partenaire. Répéter cette manœuvre plusieurs fois au cours de l'exercice (procéder à une rotation des rôles).

## Deuxième situation : le jeu des balles brûlantes

Le jeu des balles brûlantes au cours duquel il s'agit tout à la fois d'attaquer le camp adverse et de défendre le sien est intéressant du point de vue de la pratique du ballon au poing. Dans ce jeu, il faut progresser dans l'efficacité de la frappe de la balle et mettre celle-ci hors de portée de l'adversaire comme au ballon au poing.

### Ce que l'élève a à apprendre :

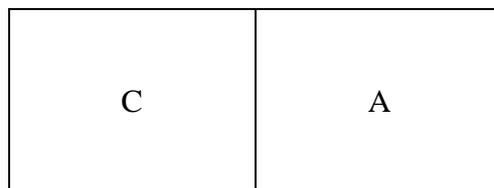
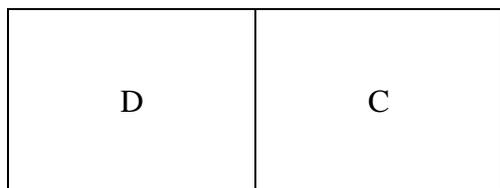
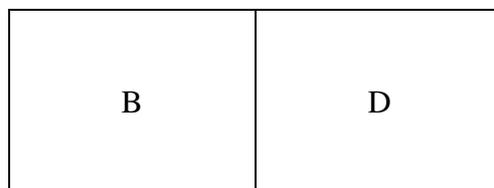
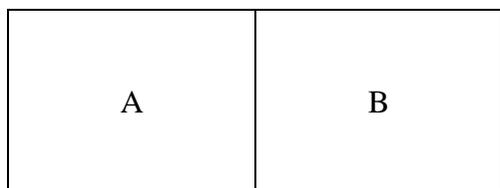
- **utiliser l'espace,**
- **repérer les espaces libres dans le camp de l'adversaire.**

**Objectif :** développer la capacité de propulser la balle avec le poing.

**But du jeu :** vider son camp dans un temps imparti. L'équipe gagnante est celle qui a le moins de balles à la fin du temps.

**Mise en œuvre :** la classe est divisée en quatre équipes de quatre, cinq ou six joueurs suivant l'effectif. On pourra suivant les intentions de l'enseignant composer des équipes homogènes ou hétérogènes

Deux équipes s'affrontent sur une durée de deux ou trois minutes, les deux autres observent. On peut procéder à une rotation sur le modèle suivant.



**Lieu :** Gymnase ou terrain balisé dans la cour. Prévoir une zone de sécurité au milieu du terrain entre deux ou trois mètres dans laquelle il sera interdit de se tenir et de propulser des balles. Toute balle récupérée dans cette zone devra être remise en jeu du fond du terrain afin d'éviter tout accident (balle dans la figure, notamment).

Les joueurs sont néanmoins autorisés à venir y ramasser des balles mais devront repartir derrière la ligne de service pour la relancer dans le camp adverse.

## **Pratiquer le ballon au poing, un jeu de renvoi 2<sup>ème</sup> séance**

### **Construire le renvoi**

#### **Situation d'entrée dans l'activité :**

#### **1) Premier temps**

Reprise de la première situation de la première séance selon les mêmes modalités.

#### **2) Deuxième temps**

Même disposition, mais essayer de renvoyer la balle à son partenaire après un ou plusieurs rebonds (débuter l'échange).

**Remarque :** encourager la frappe du poing droit ou du poing gauche au besoin.

#### **Ce que l'élève a à apprendre :**

- lire la trajectoire de la balle,
- se placer par rapport à la balle,
- renvoyer la balle, mesurer les effets de son geste.

#### **Critères de réussite :**

Mon camarade réussit à renvoyer la balle (premier niveau)

Mon camarade réussit à me renvoyer la balle et je la bloque (deuxième niveau).

#### **Deuxième situation :**

Reprendre le jeu des balles brûlantes sur le schéma de la première séance

#### **Ce que l'élève a à apprendre :**

- identifier les espaces libres dans le camp de l'adversaire

## **Pratiquer le ballon au poing, un jeu de renvoi 3<sup>ème</sup> séance**

### **Prolonger l'échange**

#### **Situation d'entrée dans l'activité :**

Reprise du jeu des balles brûlantes

#### **Première situation :**

Reprise de la première situation des précédentes séances en essayant de renvoyer le ballon à son partenaire au premier rebond.

#### **Deuxième situation : le ballon immortel**

**But du jeu :** maintenir le ballon en jeu le plus longtemps possible en effectuant le maximum d'échanges entre les deux équipes (dans ce type de jeu, les équipes ne s'affrontent pas mais coopèrent pour réaliser le meilleur score possible).

#### **Ce que l'élève a à apprendre :**

- lire la trajectoire de la balle,
- se placer par rapport à la balle,
- maîtriser l'intensité et l'orientation de la frappe,
- aborder la notion de ballon facile (facilement négociable par le partenaire).

**Objectif :** prolonger l'échange.

**Consigne :** deux équipes de quatre, cinq ou six joueurs sont face à face suivant la disposition des balles brûlantes (la zone de sécurité n'existe plus). Les deux équipes doivent s'échanger la balle en essayant de faire durer l'échange le plus longtemps possible (on encouragera la frappe du poing droit ou du poing gauche, au besoin). La balle doit atteindre le camp adverse au premier rebond. On peut renvoyer la balle de volée après un ou deux rebonds, au troisième rebond le jeu s'arrête. Deux autres équipes entrent alors en lice pour faire mieux que les deux équipes précédentes. Il faut renvoyer directement à l'autre équipe, les passes à l'intérieur d'une même équipe étant interdites. A noter qu'il est interdit de pénétrer dans le camp de l'adversaire. Dans la phase de découverte, on n'obligera pas à renvoyer la balle directement au dessus de la ligne médiane du premier rebond à condition, cependant, que celle-ci atteigne le camp des partenaires avant le deuxième rebond, de sorte que ces derniers puissent, à leur tour, la renvoyer et ainsi maintenir l'échange.

**Mise en œuvre :** les deux équipes face à face coopèrent, elles peuvent constituer un « club » qui affronte un autre club. Pour connaître le gain de la partie, on peut compter le nombre de passes entre les équipes ou chronométrer la durée des échanges et les ajouter après quatre ou cinq reprises.

## **Pratiquer le ballon au poing, un jeu de renvoi**

### **4<sup>ème</sup> séance**

#### **Comprendre le mini ballon au poing**

**Situation d'entrée dans l'activité :** en guise d'échauffement et de mise en route : reprendre le jeu des balles brûlantes

**Première situation :** introduction du mini ballon au poing U.S.E.P. (cf. Annexe 1)

Le mini ballon au poing U.S.E.P. servira de **situation de référence (1)**. Il reviendra désormais, régulièrement, tout au long de cette unité d'apprentissage.

Toutes les situations pédagogiques vécues dans les futures séances ainsi que les situations « décrochées » viseront améliorer le jeu et à rendre les élèves plus efficaces.

*Cette version, comme la version traditionnelle, se joue à quatre, cinq ou six joueurs, six étant le nombre de joueurs optimum. Il y a trois avants (qui correspondent à la ligne des cordiers dans le jeu traditionnel) et trois arrières qui sont les fonciers*

*Il y a rotation de toute l'équipe, dans le sens des aiguilles d'une montre, à chaque changement de service, pour permettre aux élèves de vivre des situations motrices et tactiques diversifiées et éviter toute spécialisation précoce.*

**But du jeu :** faire mourir la balle dans le camp de l'adversaire ou, autrement dit, faire en sorte que celui-ci ne puisse la renvoyer bonne.

**1<sup>ère</sup> étape :** dans une première approche, et notamment si l'on pratique en gymnase, les deux équipes ne changeront pas de terrain. Par contre, il y aura toujours rotation de toute l'équipe à chaque changement de service. Le service change de camp quand la somme des jeux est un nombre impair (voir également le schéma n° 1 des rotations en annexe), les équipes bénéficiant du service à tour de rôle. (Un même joueur sert pendant toute la durée d'un jeu).

**Décompte des points :** faire prendre conscience aux enfants qu'il faut marquer quatre fois (quatre points ou quatre «quinze») pour marquer un jeu. On pourra faire remarquer l'analogie avec le décompte des points au tennis, à cette différence près qu'en cas d'égalité de 40 à 2, on ne jouera pas les avantages (explications à reprendre en classe, au besoin).

**Mise en œuvre :** on constituera quatre équipes (A B C D) de 4,5 voire 6 joueurs suivant l'effectif de la classe. On pourra procéder à différents types d'organisation : deux équipes jouent, deux équipes attendent, observent, concourent à l'organisation. .

**Ce que l'élève a à apprendre :**

- connaissance du but du jeu : envoyer la balle dans le camp de l'adversaire de sorte que celui-ci ne puisse la renvoyer bonne.
- connaissance du décompte des points.

(1) Une situation de référence est une situation proche de l'activité codifiée ou sportive avec toutes ses caractéristiques mais adaptée au niveau actuel des pratiquants. Ex. : match de handball sur petit terrain, match de ballon au poing avec quelques règles essentielles. Cette situation de référence est proposée de façon régulière tout au long de l'unité d'apprentissage pour maintenir la motivation des élèves ou évaluer leurs acquisitions et leurs progrès.

Les situations d'apprentissage proposées aux élèves pour progresser peuvent être des exercices « décrochés » car sans ressemblance avec l'activité pratiquée, d'autres jeux, le jeu étudié mais sous une forme adaptée ou dirigée...Ce sont des situations spécifiques pour une acquisition précise : les frappes, le positionnement dans l'espace, l'organisation collective en défense...

## **Pratiquer le ballon au poing, un jeu de renvoi 5<sup>ème</sup> séance**

### **S'approprier le jeu mini ballon au poing**

#### **Situation d'entrée dans l'activité : le ballon immortel**

- 1) en se fixant un défi (ex : battre son record trois fois de suite).
- 2) en obligeant les joueurs à renvoyer la balle directement au-dessus de la ligne médiane.

#### **Deuxième situation : le mini ballon au poing**

- reprise du jeu selon les mêmes modalités qu'à la séance précédente.

**Remarque :** une difficulté peut naître du fait que les élèves n'osent pas franchir la ligne médiane pour arrêter le ballon dans le camp de l'adversaire, quand celui-ci a fait au moins deux rebonds ou qu'il roule, pour éviter qu'il ne pénètre dans son propre camp.

**Mode de groupement :** si des niveaux de maîtrise apparaissent entre les élèves, constituer des équipes homogènes (débutants entre eux, confirmés entre eux).

#### **Ce que l'élève a à apprendre :**

##### **But :**

- **ce que signifie faire mourir la balle dans le camp de l'adversaire (1),**
- **construire les règles d'action :**
- *pour l'attaquant : mettre la balle hors de portée de l'adversaire,*
- *pour le défenseur : empêcher de laisser mourir la balle dans son camp.*

(1) **Rappel :** la balle est considérée comme « morte » au point précis où elle touche le sol pour faire son second rebond. Une balle qui a effectué deux rebonds ne peut plus être renvoyée mais elle reste en jeu : tant que sa progression n'a pas été stoppée ou tant qu'elle n'a pas franchi les limites longitudinales du terrain.

Si celle-ci a fait deux ou trois rebonds, voire plus, dans le camp de l'équipe qui a frappé et qu'elle continue sa progression en direction du camp de l'adversaire, celui-ci doit la stopper avant qu'elle n'envahisse son camp sous peine de donner le point à l'équipe qui a frappé (voir mini jeu U.S.E.P. en **Annexe 1**).

## **Pratiquer le ballon au poing, un jeu de renvoi** **6<sup>ème</sup> séance**

### **Frapper loin**

#### **Situation d'entrée dans l'activité: le ballon immortel**

**But du jeu** : battre son record d'échanges.

**Objectif** : s'organiser pour maintenir l'échange le plus longtemps possible entre les deux équipes.

**Variables** : on peut placer, au niveau de la ligne médiane, une corde ou un filet de tennis pour obliger les élèves à renvoyer la balle au dessus d'un obstacle et ainsi allonger les coups.

**Situation d'apprentissage : le gagne terrain** (situation et démarche empruntées au document départemental « des unités d'enseignement en E.P.S. à l'école primaire – cycle3 – I.A. de la Somme » cf. **Annexe 2**)

**But du jeu** : envoyer la balle sur le mur de l'adversaire (en gymnase) ou lui faire franchir la ligne de fond adverse (dans une cour).

#### **Ce que l'élève a à apprendre :**

- **mobiliser/doser son énergie,**
- **orienter sa frappe,**
- **comprendre la règle du hors jeu (notion de ligne virtuelle).**

**Règles** : les équipes engagent chacune leur tour de la ligne médiane à chaque fois qu'un point est marqué.

Le renvoi se fait de l'endroit où la balle est bloquée. Tous les joueurs de l'équipe du récupérateur doivent se trouver derrière la balle au moment de la frappe (c'est-à-dire derrière la ligne imaginaire du hors jeu).

Une partie se déroule en 5, 6, 7 points.

**Critère de réussite** : marquer plus de points que l'équipe adverse.

**Mise en œuvre** : deux équipes de 4 à 6 joueurs s'affrontent. Les deux autres organisent, arbitrent, marquent le hors jeu avec une corde tendue lors des premières séances puis en plaçant un plot ensuite.

Veiller à ce que certains ne monopolisent pas la possession de la balle. Comment ? Rechercher avec les enfants des solutions pour permettre à davantage d'élèves de participer (ex : chaque élève frappe à son tour).

Intérêt d'introduire ce jeu par rapport au jeu mini ballon au poing : ce jeu va permettre aux élèves, sous une forme ludique, d'expérimenter des frappes longues et puissantes nécessaires, notamment, pour franchir le premier « rideau » de l'équipe adverse en renvoyant des balles au fond du camp de l'adversaire.

## **Pratiquer le ballon au poing, un jeu de renvoi 7<sup>ème</sup> séance**

### **Elaborer et mettre en œuvre des stratégies individuelles et collectives**

#### **Situation d'entrée dans l'activité :**

- reprendre le jeu du gagne terrain selon les mêmes modalités que lors de la séance précédente.

#### **Rappel des règles d'action :** (à la fin du jeu) :

- envoyer la balle dans les espaces libres,
- se replacer rapidement

#### **Situation d'apprentissage : le mini ballon au poing**

**Mise en œuvre :** deux équipes s'affrontent, une équipe arbitre : quatre joueurs sont mobilisés sur chacune des lignes pour signaler les balles hors du terrain, deux arbitres sont à la ligne médiane de part et d'autre dont un et au carnet (15, 30, 40, jeu).

Peu à peu l'accent sera mis sur les stratégies de jeu.

#### **Ce que l'élève a à apprendre :**

- **faire émerger et utiliser des règles d'action :**
- **1) viser les espaces libres laissés par l'adversaire**
- **2) à la livrée (1), faire franchir, à la balle, le premier rideau de l'équipe adverse. Cette première ligne correspond à la ligne de « corde », dans le jeu traditionnel (2). Cette règle est un principe de base dans le jeu traditionnel et dans le jeu adapté, à savoir, ne pas livrer dans la « corde », la corde étant une ligne d'avants composée de trois joueurs : les deux cordiers latéraux et le milieu de corde au centre.**

(1) Service

(2) La corde est une ligne située à 18m de la ligne de service. A l'engagement, il est obligatoire de livrer ou servir au-dessus de cette ligne.

## **Pratiquer le ballon au poing, un jeu de renvoi 8<sup>ème</sup> séance**

### **Progresser dans la maîtrise des jeux et affiner des stratégies**

#### **Première situation : le gagne terrain**

**Consigne** : il est maintenant proposé de **renvoyer** le ballon, du premier ou du deuxième rebond, voire de volée pour les plus débrouillés en frappant avec le poing soit :

- pour prendre un avantage en surprenant l'adversaire (en envoyant dans des espaces libres par exemple),
- pour marquer un but (dans ce cas ce but marqué sera gratifié de trois points, le but marqué après avoir bloqué la balle rapportant toujours un point).

**Remarque** : cette nouvelle variable ne pourra être mise en œuvre d'emblée par tous les élèves, d'où l'intérêt de reprendre cette situation dans d'autres séances pour permettre une véritable progression.

#### **Ce que l'élève a à apprendre :**

- privilégier le renvoi au poing,
- anticiper sur la trajectoire du ballon,
- se déplacer rapidement,
- surprendre l'adversaire.

#### **Deuxième situation : le jeu mini ballon au poing**

Reprise du jeu selon les mêmes modalités que la séance précédente.

#### **Ce que l'élève a à apprendre :**

- développer les stratégies de jeu,
- en attaque : oser pénétrer dans le camp de l'adversaire pour le surprendre par des frappes sèches et soudaines (stratégie d'anticipation).
- en défense : occuper rationnellement son espace pour mieux le défendre.

## **Pratiquer le ballon au poing, un jeu de renvoi 9<sup>ème</sup> séance**

### **Améliorer la frappe en distance et en précision**

#### **Situation d'entrée dans l'activité : les balles brûlantes**

#### **Deuxième situation : mise en place d'ateliers**

##### **1<sup>er</sup> atelier : livrer loin**

Les élèves sont répartis par groupe de quatre ou cinq joueurs selon l'effectif de la classe. Deux groupes sont à l'atelier livrée, un groupe va servir. L'autre groupe va gérer l'atelier.

Le joueur qui est au service va successivement livrer quatre balles (comme dans le jeu codifié) en essayant d'envoyer la balle le plus loin possible (prévoir plusieurs essais pour chaque joueur).

Les responsabilités de l'équipe « gestionnaire » peuvent être réparties sur le modèle suivant

- un joueur indique la distance réalisée à chaque jet,
- un joueur note le résultat sur une grille (**cf. Annexe 3**),
- un joueur récupère la balle à l'extrémité de l'aire de lancer,
- un joueur ramène la balle dans le récipient à côté du livreur,
- un ou deux joueurs observent les différentes manières qui permettent d'aller plus loin.

##### **Règles d'action efficace (pour livrer loin) :**

- 1) terminer la frappe main en direction de la cible (orientation),
- 2) prendre de l'élan avec le bras le plus loin possible derrière soi (intensité).

##### **2<sup>ème</sup> atelier : frapper avec précision**

Même organisation que dans l'atelier précédent. Le joueur lanceur dispose de quatre balles, il doit les servir dans un cercle de quatre mètres de diamètre, distant de cinq à huit mètres de la zone de lancer (en fonction du niveau des élèves). Chaque jet réussi rapporte un point.

**Remarque :** ces situations doivent être proposées plusieurs fois (notamment aux élèves les moins habiles) sur plusieurs séances, accompagnées de situations de jeu dans la même séance.

Mettre deux ateliers, en parallèle, si la configuration de l'espace le permet afin de faire pratiquer les élèves au maximum et éviter une trop longue attente.

## **Pratiquer le ballon au poing, un jeu de renvoi 10<sup>ème</sup> et 11<sup>ème</sup> séances**

### **Progresser dans la maîtrise du jeu, affiner ses stratégies et les conduites motrices individuelles**

#### **Situation d'entrée dans l'activité : le ballon immortel**

Reprenre le dispositif de la 6<sup>ème</sup> séance en utilisant des variables permettant de diversifier les trajectoires.

Ex : - pour lever les balles, en plaçant une corde, au niveau de la ligne médiane, à 80 cm de sol ou un filet de tennis.

- pour allonger la frappe, en plaçant une mare de 1 à 2 m de large (en fonction du niveau des élèves), au niveau de la ligne médiane.

**But du jeu** : battre son record.

**Objectif** : s'organiser dans le « club » pour maintenir l'échange le plus longtemps possible entre les deux équipes.

**Mise en œuvre** :

- le maître pourra constituer des équipes homogènes (par exemple : deux équipes « débutants » constituant un club, deux équipes « confirmés » constituant un autre club).
- il s'agira de réaliser le meilleur score possible sur deux, trois, quatre, voire cinq essais.

#### **Ce que l'élève a à apprendre :**

- **maîtriser les paramètres de la frappe :**
- **1) pour varier les trajectoires plus ou moins haut, plus ou moins fort, plus ou moins à droite, plus ou moins à gauche,**
- **2) réaliser des ballons « faciles » (facilement négociables pour le partenaire).**

#### **Deuxième situation : le mini ballon au poing U.S.E.P.**

Nous introduirons dans cette dixième séance, le jeu mini ballon au poing, dans sa version originale, avec la totalité des règles, à savoir que les équipes changent de terrain quand la somme des jeux est un nombre impair. En intérieur, chaque équipe restera dans son terrain et l'on changera de service à chaque jeu.

*Au départ, pour faciliter le repérage lors du changement de terrain (traversée), on pourra inscrire au sol des numéros ou des lettres dans les deux terrains suivant une symétrie centrale (voir schéma ci-dessous) Chaque joueur en traversant ira se placer sur son repère. Une fois*

*en position, après la traversée, l'équipe qui prend le service effectuera une rotation d'un rang dans le sens des aiguilles d'une montre.*

*Cette règle, apparemment complexe, est en fait très vite assimilée par les élèves, les repères au sol devenant rapidement inutiles.*

1	2	3
6	5	4
4	5	6
3	2	1

**Ce que l'élève a à apprendre :**

- **servir et renvoyer le ballon au dessus de la première ligne de joueurs de l'adversaire,**
- **envoyer le ballon dans les espaces libres laissés par l'adversaire.**

**Mise en œuvre :**

- deux équipes s'affrontent en un match de six jeux,
- une équipe arbitre selon les modalités de la septième séance,
- une équipe observe et remplit la grille (**cf. Annexe 4**)

## **Pratiquer le ballon au poing, un jeu de renvoi 12<sup>ème</sup> séance**

### **Progresser dans la maîtrise du jeu et commencer à défendre.**

Dans cette séance, le maître gardera le principe d'équipes homogènes constituées soit d'élèves débutants, soit d'élèves confirmés afin de permettre à chacun de participer réellement, de prendre plaisir au jeu et ainsi de progresser.

#### **Situation d'entrée dans l'activité : les balles brûlantes**

Deux équipes de même niveau s'affrontent en utilisant la variable suivante : (toute balle qui franchit la ligne de fond est définitivement perdue et viendra s'ajouter en fin de partie au nombre de balles dans le camp de l'équipe).

**Intérêt de cette nouvelle règle** : favoriser un jeu de défense et s'organiser dans l'équipe en conséquence.

On valorisera les renvois de ballons exécutés du premier ou du deuxième rebond, voire de volée. Une balle renvoyée en mouvement sera décomptée du total de balles dans son camp à la fin de la partie.

**Mise en œuvre** : deux équipes s'affrontent. Les deux autres équipes gèrent la rencontre sur le modèle suivant :

- deux joueurs, à l'extrémité de chaque terrain, récupèrent les balles qui franchissent la ligne de fond et les stockent dans un récipient (grande boîte de carton, poubelle, etc...).
- les autres joueurs observent le nombre de renvois du premier ou du deuxième rebond et complètent la fiche d'observation (**cf. en Annexe 5**).

#### **Ce que l'élève a à apprendre :**

- **comprendre le principe de défense (se répartir sur le terrain pour éviter de perdre des balles),**
- **identifier et tenir le rôle de défenseur (on retrouvera ces mêmes principes dans le jeu codifié).**

#### **Deuxième situation : le gagne terrain**

On garde la même composition d'équipes.

On reprend la même consigne qu'à la huitième séance, avec une variable score : un but réussi en frappant la balle au bond ou de volée sera gratifié d'un coefficient 3, le but marqué de façon classique étant toujours affecté d'un coefficient 1.

**Mise en œuvre** : deux équipes s'affrontent en un match de dix points, voire quinze points selon le niveau de maîtrise des élèves.

Les équipes ne jouant pas observent et complètent une grille (voir à la fin du fichier).

L'étude collective des fiches d'observation en classe permettra d'analyser les réussites individuelles et d'identifier les élèves rencontrant des difficultés (**cf. grille d'observation en Annexe 6**). Il s'agira de proposer des situations décrochées adéquates permettant à ces derniers de mieux lire les trajectoires et de se placer par rapport à la balle arrivante (situation d'échanges en mouvement).

Remarque : le maître jugera de l'opportunité d'utiliser l'une ou l'autre ou l'une et l'autre des deux fiches d'observation (balles brûlantes et gagne terrain) pour ne pas surcharger les élèves.

## Pratiquer le ballon au poing, un jeu de renvoi 13<sup>ème</sup> séance

### S'entraîner à frapper plus fort et plus précis

#### Situation d'entrée dans l'activité : le ballon immortel

**Objectif** : prolonger l'échange.

Dans cette séance, ce jeu sera proposé sous forme « tournante ».

Deux équipes de trois à quatre joueurs disposés face à face à une distance de 5 à 10 m (selon le niveau des joueurs).

O O O	O O O
6 4 2	1 3 5

**1** frappe la balle et va se mettre derrière sa colonne, **3** le remplace, **2** renvoie et va se mettre derrière sa colonne, **4** le remplace, etc...

On peut organiser plusieurs jeux parallèlement.

**Variante** : quand **1** a frappé le ballon, il va se positionner derrière la colonne d'en face (derrière le **6**).

#### Deuxième situation :

- a) **La balle au mur** : un élève est avec une balle face au mur (comme un fronton) (6 m de large, 5 m de haut, env.).

Le but du jeu est de réaliser le maximum de renvois contre le mur.

Dans un premier temps, on autorisera le renvoi après un ou deux rebonds. L'élève sera encouragé à frapper le ballon du poing droit ou du poing gauche.

Remarque : les élèves auront pu vivre cette situation dès les premières séances

**Mise en œuvre** : les élèves sont par deux, un acteur, un secrétaire qui note les résultats dans la grille (cf. grille d'observation en Annexe 7).

Douze élèves, soit six doublettes sont mobilisées sur cet atelier

- b) **Atelier « échanges »** : les douze élèves restants sont organisés par paires.

Les deux partenaires doivent effectuer le maximum d'échanges. Pour cela, ils doivent frapper la balle au-dessus d'une mare de deux mètres de large.

**Exemple d'utilisation rationnelle de l'espace du gymnase** : les douze élèves de l'atelier « a » seront répartis tout autour du gymnase, face aux espaces de murs disponibles, tandis que les élèves de l'atelier « b » utiliseront le centre du gymnase dans sa longueur au milieu duquel on aura tracé la mare de deux mètres.

.On procédera à une rotation d'ateliers au terme d'une durée déterminée (quelques minutes) (cf. grille d'observation en Annexe 8).

#### Troisième situation : le mini ballon au poing U.S.E.P.

A reprendre selon les modalités des séances précédentes.

## **Pratiquer le ballon au poing, un jeu de renvoi 14<sup>ème</sup> et 15<sup>ème</sup> séances**

### **Evaluation terminale**

La dernière séance de l'unité d'apprentissage aura pour but d'évaluer le comportement des élèves en situation de jeu.

#### **Organisation générale :**

- faire jouer plusieurs parties, du mini ballon U.S.E.P., en six jeux opposant des équipes homogènes. Deux équipes jouent, les deux autres observent, arbitrent.

#### **Critères d'évaluation :**

On évalue ce que l'on a enseigné :

**A évaluer dans l'unité d'apprentissage, notamment en apprenant les élèves à arbitrer**

- **les règles :**
  - \* **avoir compris les règles du jeu et les règles essentielles,**
  - \* **respecter et faire respecter les règles essentielles (arbitrage)**

**A évaluer en situation de jeu**

- **motricité spécifique :**
  - \* **savoir livrer une balle (service) en situation de jeu dans le respect du règlement,**
  - \* **savoir renvoyer des balles « faciles ».**
- **les stratégies individuelles :**
  - \* **connaître et utiliser les règles de stratégies suivantes :**
    - 1) **livrer au dessus de la première ligne des joueurs adverses,**
    - 2) **viser les espaces libres,**
    - 3) **bloquer une balle « morte » dans le camp de l'adversaire avant qu'elle ne pénètre dans son camp.**

**Remarques :** la situation d'évaluation est un moment d'apprentissage pour l'observateur, le maître aidera les élèves à mener à bien cette tâche.

Il est essentiel de construire la grille avec les élèves en reprenant les différents apprentissages réalisés dans les séances antérieures (cf. **exemples de grilles en Annexes 9 et 10**).

La seule observation ne suffit pas : il faut prévoir un bilan en classe afin que chaque élève puisse identifier ses acquisitions et ce qui lui reste à apprendre.

# Annexe 1

## Cycle 3

## Le mini ballon au poing USEP

### Unité d'enseignement

### Aborder les jeux de renvoi vers le ballon au poing

- **But du jeu**

Faire mourir la balle dans le camp adverse

- **Le terrain**

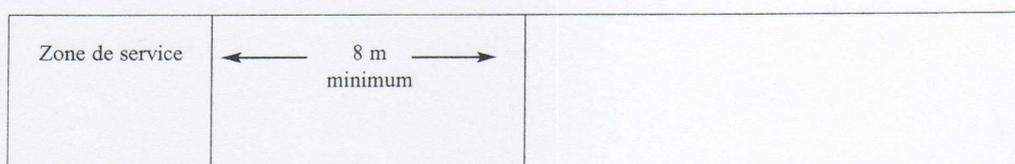
Faire mourir la balle dans le camp adverse

Dimensions : 24 x 12 m

Ligne médiane

Zone de service, elle sera variable et fonction de la force des enfants.

Il n'y a qu'une seule zone de service sauf en salle où le changement de camp n'est pas indispensable.



- **Le ballon**

Le ballon utilisé sera le ballon feutre minime FFBP ou le ballon de volley plastique, mieux adapté au jeu extérieur (intempéries) et d'un coût avantageux.

Dans les deux cas, il y aura lieu de prévoir un gant ou une bande de protection pour le poignet (de type velpeau).

- **Les joueurs**

Deux équipes mixtes de 6 joueurs (on peut diminuer le nombre de joueurs jusqu'à trois).

- **Le jeu**

Le ballon est frappé uniquement avec le poing.

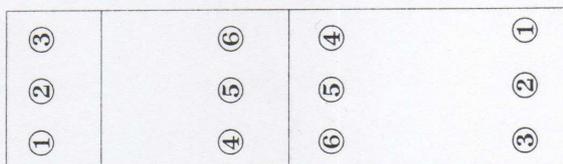
La mise en jeu ou « service » se fait par un « livreur » pendant toute la durée du « jeu ». Il y aura rotation de l'équipe à chaque changement de service et cela afin d'éviter la spécialisation des enfants au sein de l'équipe.

▲ **Zone de service**

Il n'y a qu'une zone de service.

les joueurs changeront de camp quand le total des « jeux » sera un nombre impair. Chaque jeu se joue en quatre points gagnants.

Dans la phase d'initiation, des numéros inscrits au sol peuvent permettre à l'enfant de se repérer au moment du changement de camp et de la rotation.



Au service équipe A → Fin du jeu total : 1

Changement de service

Au service équipe B (service pendant 2 jeux) → Total des jeux : 3

Changement de service

Au service équipe A (service pendant 2 jeux) → Total des jeux : 5

- **La partie**

Elle se joue en six jeux gagnants.

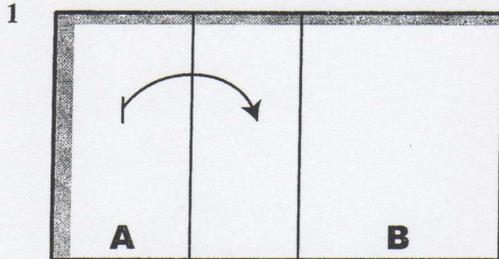
- **Le comptage**

Chaque point compte « 15 » mais, comme au tennis qui a hérité de ce système, on comptera : 15, 30, 40 et « jeu ».

- **Le décompte des points**

### A. Situations de jeu donnant 15 à l'équipe qui n'est pas au service

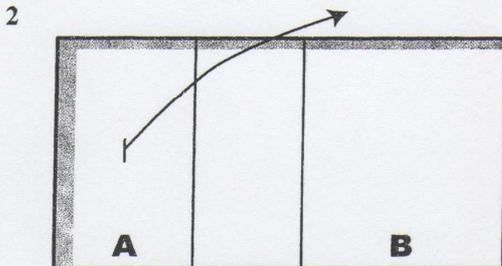
Service



1. Sur un service, la balle ne franchit pas de volée la ligne médiane (donne 15 pour l'équipe adverse).

15 pour B

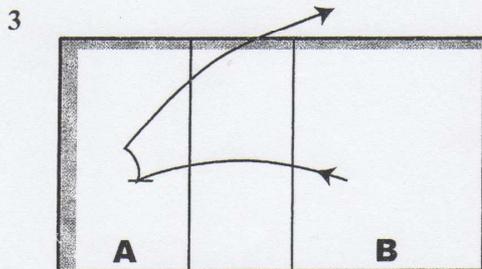
Service



2. 3. 4. Toute balle tombant de volée hors du terrain, les lignes ne faisant pas partie du terrain (donne 15 pour l'équipe adverse).

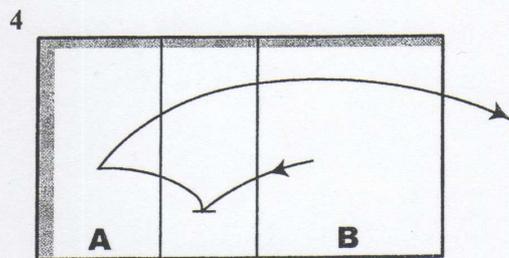
15 pour B

Jeu



Rebond  15 pour B

Jeu



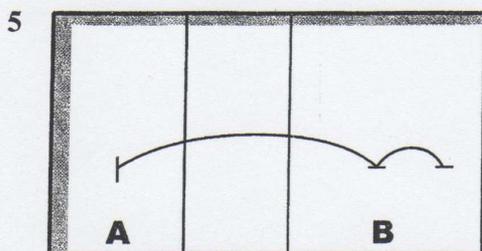
15 pour B

\* Toute balle reçue passivement donne 15 à l'équipe adverse.

\* Toute balle touchée deux fois dans la même équipe (ou par le même joueur) donne 15 à l'équipe adverse.

**B. Situations de jeu donnant 15 à l'équipe qui est au service.**

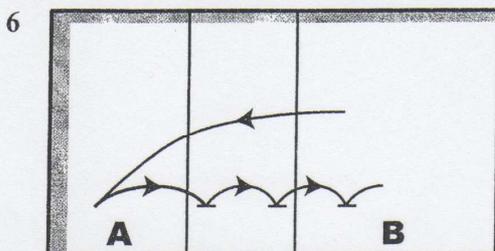
15 pour A



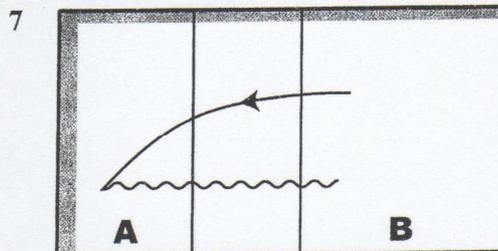
5. On marque 15, si l'équipe adverse ne renvoie la balle ni de volée, ni après un rebond.

**Attention :** Si après un renvoi, la balle fait plusieurs rebonds ou roule, l'équipe adverse doit l'arrêter avant qu'elle ne franchisse la ligne médiane et ne pénètre dans son camp, sinon elle concède un 15. (6-7)

Cette ligne n'est donc pas infranchissable pour les joueurs des deux équipes.

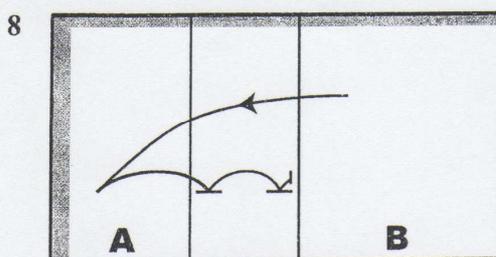


15 pour A

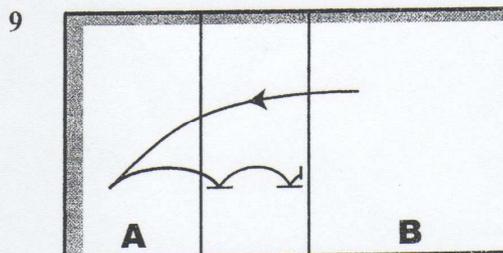


15 pour A

Dans les cas 8 et 9 : un joueur de l'équipe B a franchi la ligne médiane pour arrêter la balle et l'empêcher de mourir dans son camp.



15 pour B



15 pour B

# Annexe 2

## Cycle 3

## Le Gagne terrain

### Unité d'enseignement

Aborder les jeux de renvoi vers le ballon au poing

### **Pour orienter ses actions vers la balle, développer une motricité spécifique s'agit de**

Faire franchir au ballon la ligne de fond adverse en gagnant du terrain.

### **Ce que les élèves ont à apprendre**

- Identifier les espaces libres, la zone de marque
- Lire les trajectoires des ballons et organiser son déplacement
- Lancer fort et loin
- Se situer dans l'espace
- Organiser ses actions en fonction de ses propres ressources, de celles de ses partenaires et adversaires.

### **Consignes**

#### • But

Faire franchir au ballon la ligne de fond adverse

#### • Règles

Les équipes engagent chacune à leur tour de la ligne médiane, à chaque jeu, c'est-à-dire à chaque fois qu'un point est marqué ; elle peut être franchie quand la progression de l'une ou de l'autre équipe l'exige ;

Le renvoi en frappe se fait de l'endroit où le ballon est bloqué. Tous les joueurs de l'équipe du récupérateur doivent se trouver derrière le ballon, c'est-à-dire derrière la ligne « imaginaire » de hors-jeu.

Si le ballon est repris de volée (sans toucher le sol), le joueur peut prendre un élan de 3 pas pour le renvoyer ;

Si le ballon est repoussé en avant, le lancer se fait à l'endroit du contact ballon/joueur ;

Si le ballon sort en touche, le renvoi est fait au point de sortie par l'autre équipe ;

Un point est marqué quand le ballon franchit la ligne de fond.

### **Critère de réussite**

Marquer plus de points que l'équipe adverse.

### **Dispositif**

#### • Espace

#### • Matériel

1 ballon souple (ballon de volley, ballon en plastique), des dossards de couleurs différentes, une ficelle ou des lattes, des plots pour matérialiser la ligne de hors-jeu.

#### • Groupes/groupements

Deux jeux parallèles si possible : 3 équipes de 4 à 6 joueurs, 2 équipes jouent, 1 équipe organise (matérialise la ligne de hors-jeu), observe et arbitre.

### **Conseils de mise en œuvre**

Bien matérialiser la ligne de hors-jeu lors des premières parties par une ficelle tendue, des lattes en plastique et ensuite par deux plots. La troisième équipe aide à l'organisation et observe (cf. exemple de fiche d'observation)

Faire une analyse après chaque manche, à partir des observations de la troisième équipe.

Organiser les manches sous forme de tournoi.

### **Remédiations possibles/variables**

#### Si

- Les élèves réussissent facilement

#### Je peux

- Augmenter les dimensions du terrain
- Faire l'engagement de la ligne de fond

## Annexe 3

### Grille d'observation individuelle Atelier « livraison » : 9<sup>ème</sup> séance

Atelier « livraison »

Consigne : indiquer la distance réalisée à chaque livraison (en mètres)

Nom de l'élève observé:

Nom de l'élève observateur :

	Atelier 1	Atelier 2	Atelier 3	Atelier 4	Atelier 5
Première livraison					
Deuxième livraison					
Troisième livraison					
Quatrième livraison					
Moyenne réalisée					

# Annexe 4

## Jeu codifié U.S.E.P.

### Grille d'observation individuelle : 10 et 11<sup>ème</sup> séances

**Consigne :** l'observateur mettra une croix dans la case correspondante à chaque frappe de balle réalisée par le joueur observé.

Nom de l'élève observé :

Nom de l'élève observateur :

	1 <sup>er</sup> match	2 <sup>ème</sup> match	3 <sup>ème</sup> match	4 <sup>ème</sup> match
Livre au-dessus de la première ligne adverse				
Renvoie la balle dans le camp de l'adversaire				
Marque un point pour son équipe				
Commet une faute à la livrée				
Commet une faute dans le jeu				
Nombre total de balles frappées pendant le match				

## Annexe 5

### Fiche d'observation « les balles brûlantes » : 12<sup>ème</sup> séance

Nom de l'équipe observée :

Nom de l'observateur :

Nom des joueurs	Frappe le ballon au bond	Renvoie le ballon d'une volée	TOTAL
1			
2			
3			
4			
5			
6			
<b>Total général à retrancher</b>			

Nombre de balles à la fin du match dans son camp : **A**

Nombre de balles dans le récipient derrière la ligne de fond : **B**

Nombre de balles « encaissées » : **A + B =**

Nombre de balles frappées en mouvement : **C** (voir total général dans le tableau)

**Score de l'équipe (A + B) – C =**

**Score > 0 (oui – non)**

**Score < 0 (oui - non)**

## Annexe 6

### Grille d'observation du jeu « gagne terrain » : 12<sup>ème</sup> séance

Nom de l'observateur :

Nom de l'élève observé :

		TOTAL	Total frappes en mouvement
Frappe après blocage			
Frappes sans blocage (frappe en mouvement)	de volée		
	après un rebond		
	après deux rebonds		
TOTAL GENERAL			

Mettre un bâton ou une croix dans les cases correspondantes après chaque frappe

# Annexe 7

## Grille d'observation La balle au mur : 13<sup>ème</sup> séance

Nom de l'élève observé :

Nom de l'élève observateur :

	1 <sup>ère</sup> série	2 <sup>ème</sup> série	3 <sup>ème</sup> série	4 <sup>ème</sup> série	5 <sup>ème</sup> série
1 <sup>er</sup> essai					
2 <sup>ème</sup> essai					
3 <sup>ème</sup> essai					
4 <sup>ème</sup> essai					
5 <sup>ème</sup> essai					
TOTAL :					

## Annexe 8

### Grille d'observation Échanges « au-dessus de la mare » : 13<sup>ème</sup> séance

Noms des élèves de la doublette :

Nom des élèves observateurs :

	1 <sup>ère</sup> série	2 <sup>ème</sup> série	3 <sup>ème</sup> série	4 <sup>ème</sup> série	5 <sup>ème</sup> série
1 <sup>er</sup> essai					
2 <sup>ème</sup> essai					
3 <sup>ème</sup> essai					
4 <sup>ème</sup> essai					
5 <sup>ème</sup> essai					
TOTAL :					

## **Annexe 9**

### **Exemple de grille d'observation pour l'évaluation terminale : 14 et 15<sup>ème</sup> séances (à construire avec les élèves)**

#### **Actions motrices**

Nom du joueur observé :

Nom de l'observateur :

	<b>Action motrice</b>
<b>Livrées</b>	
<b>Renvois</b>	

L'observateur note chaque réussite par un + et chaque échec par un -

## **Annexe 10**

### **Exemple de grille d'observation pour l'évaluation terminale : 14 et 15<sup>ème</sup> séances (à construire avec les élèves)**

#### **Les stratégies**

Nom du joueur observé :

Nom de l'observateur :

	<b>Les stratégies</b>
<b>Livre au dessus de la première ligne de joueurs</b>	
<b>Envoie la balle dans un espace libre</b>	
<b>Bloque un ballon « mort » dans le camp de l'adversaire</b>	

L'observateur indique, dans le tableau, par un bâton, chaque apparition de l'action.



**Alain AZOU**, maître formateur à l'École normale et à l'I.U.F.M. de l'Académie d'Amiens a été conseiller pédagogique en éducation physique et directeur d'école d'application.

Membre de la Fédération française de ballon au poing de 1980 à 1998 et responsable de la commission formation.

### **Remerciements :**

Nous remercions, vivement, Madame **Christine MORELLE** et Monsieur **Pierrot PRUNIÉ**, professeurs d'EPS à l'I.U.F.M. de l'Académie d'Amiens pour leurs irremplaçables apports théoriques et pédagogiques.

Nos vifs remerciements, également, à **Céline, Hélène** et **Nathalie**, professeures des écoles, pour leur lecture critique et constructive de cette unité d'apprentissage.

### **Bibliographie :**

**Les jeux de balle et ballon picards**, Marcel LAZURE, CRDP d'AMIENS

**Le ballon au poing à l'école**, Revue EPS 1 n°50, nov.-déc. 1990

**Des unités d'enseignement en EPS à l'école primaire, cycle 3**,

Inspection Académique de la Somme