

Les jeux sportifs d'esquive-ballon de type "lapins-chasseurs".

Mise en forme par M. FAURE, CPD EPS. 1999

LES JEUX SPORTIFS.

Remarques sur les jeux d'esquive-ballon:

- L'esquive-ballon renvoie au thème de la **CHASSE**, où il s'agit pour le chasseur (tireur) d'atteindre le gibier (esquiveur) au moyen d'un projectile (ballon).

“Le thème de la chasse mobilise toujours l'esprit d'aventure. Il répond bien aux rêves de connaissance et de maîtrise de la nature, de contrôle de soi, d'habileté et de bravoure.”... “L'enfant aime s'identifier aux aventuriers conquérants mais aussi au gibier rusé, rapide et audacieux qui parvient à leur échapper.”

(J.C. Marchal: "Jeux traditionnels et jeux sportifs: bases symboliques et traitement didactique." ed. Vigot; p 203 à 228 pour les jeux d'esquive ballon.)

- Il est à noter que les jeux d'esquive-ballon, bien que très nombreux dans le patrimoine des jeux d'enfants, n'ont pas été utilisés dans une forme sportive.

- **Principe de base:**

Des joueurs aux rôles dissymétriques, les uns qui jouent aux tireurs en lançant une balle pour atteindre les autres qui eux, jouent aux "tirés" en tentant d'esquiver la balle.

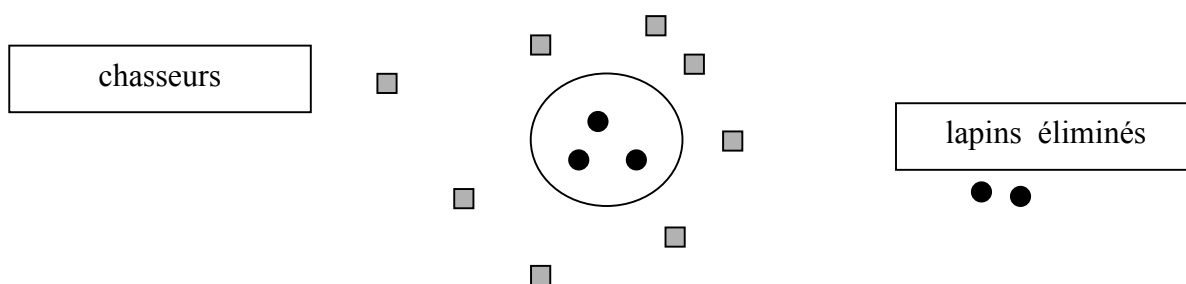
- **Nature des règles complémentaires à introduire pour construire avec les élèves un jeu d'esquive-ballon:**

- Espaces séparés ou espace commun.
- Stabilité ou instabilité des rôles.
- Présence ou absence de contraintes/possibilités motrices.
- Définition d'un système de score.
- Définition de sanctions pour les règles non respectées, rôles sociaux.

Première catégorie de jeux d'esquive-ballon : avec espaces séparés.

A/ "Le terrier " :

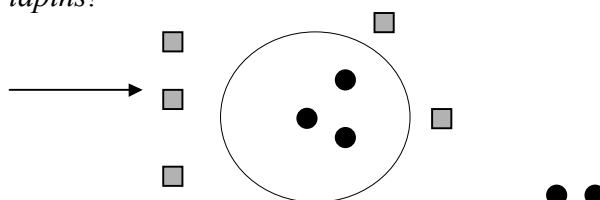
- 1-Espaces séparés: les lapins dans un cercle, les chasseurs à l'extérieur du cercle.
- 2-Rôles stables. Même nombre de chasseurs et de lapins. Les lapins touchés sont éliminés.
- 3-Aucune contrainte autre que le respect des espaces; un lapin sorti du cercle est éliminé.
- 4-Système de score: deux manches de 5 minutes où les chasseurs et les lapins permutent. Sont comptabilisés les lapins non touchés à la fin des 5' et les résultats comparés.



B/ "Le dernier lapin":

- -Même dispositif de départ mais instabilité des rôles: les lapins touchés rejoignent le camp des chasseurs. (De la moitié contre la moitié à tous contre 1, ou de 1 contre tous à tous contre 1.)

"Il reste encore trois lapins!"

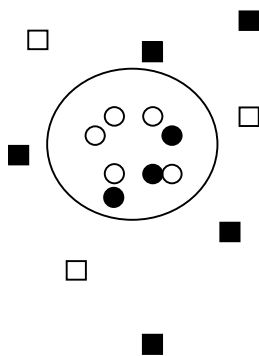


C/ " Les chasseurs / lapins":

- Autre dispositif de départ: les 2 équipes de couleur sont réparties en nombre égal à l'intérieur (lapins) et à l'extérieur du cercle (chasseurs). A chaque tir réussi, le chasseur et le lapin permutent : le chasseur devient lapin et va dans le cercle, le lapin touché sort du cercle et devient chasseur.
- Système de score: à la fin du temps de jeu (5 minutes?), l'équipe ayant le plus de lapins a gagné.

*Equipe des noirs
contre
équipe des blancs.*

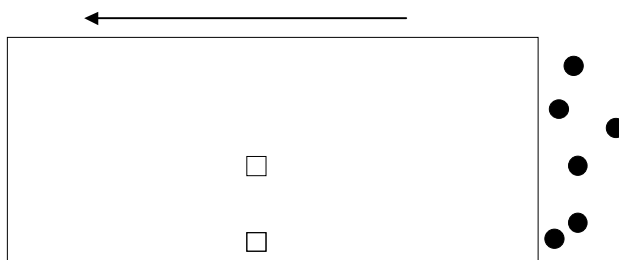
"Les blancs gagnent 5 à 3!"



**Deuxième catégorie de jeux d'esquive-ballon :
dans un espace commun.**

A/ Le ballon-épervier:

- 1-Espace délimité. Un chasseur en possession de la balle au centre du terrain.
Au signal, les lapins traversent le terrain pour se rendre derrière la ligne opposée.
- 2-Rôles "convergenents" (de 1 contre tous à tous contre 1): les lapins touchés deviennent chasseurs.
Avant une nouvelle traversée des lapins, les chasseurs doivent se réunir au centre du terrain.
- 3-Les chasseurs ne peuvent pas se déplacer avec la balle.
- 4-Pas de score. Le jeu peut se faire sur un temps donné.
- 5-Les lapins qui sortent latéralement du terrain ou qui n'effectuent pas la traversée sont éliminés.
sens de la traversée "du champ de tir"



B/ La balle aux chasseurs à 3 équipes (jeu paradoxal):

- 1-Espace délimité (et si possible bordé de murs).
- 2-Trois équipes équilibrées de 6 joueurs portant un dossard distinct: les verts tirent sur les jaunes qui tirent sur les rouges qui tirent sur les verts.
Les rôles sont fluctuants: chasseur lorsque mon équipe a la balle, lapin lorsque l'équipe autorisée à nous tirer dessus a la balle, neutre ou allié occasionnel lorsque l'équipe qui ne peut pas nous tirer dessus a la balle...
- 3-Le joueur visé peut se "protéger"(la touche ne compte pas) s'il parvient à bloquer (gober) la balle lancée sur lui. Le joueur en possession de la balle ne peut pas courir en la portant.
- 4-Les touches réussies respectivement par chaque équipe sont comptabilisées, mais les joueurs touchés restent en jeu.
- 5-La sortie du terrain par un joueur-lapin compte pour une touche. La touche par un chasseur ayant couru avec la balle ne compte pas.