

# Dossier pédagogique fondamental

## Attention, contrebandiers en patins !

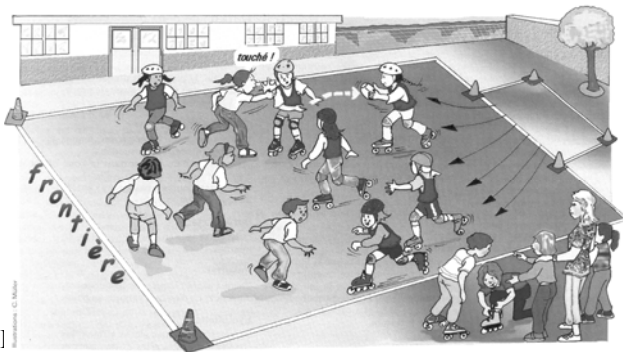
### Compétences spécifiques:

- Réaliser une performance mesurée,
- Adapter ses déplacements à différents types d'environnement,
- **S'affronter individuellement ou collectivement,**
- Concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive.

### Compétences générales:

- S'engager lucidement dans l'action,
- Construire un projet d'action,
- Mesurer et apprécier les effets de l'activité,
- **Appliquer et construire des règles de vie collective.**

### La mise en œuvre



clairement établies avec les enfants et rigoureusement respectées :

- le port du casque et des genouillères est obligatoire ;
- le contact entre enfants est proscrit ;
- attraper un camarade se limite impérativement à toucher le buste ou les bras sans pousser ni déséquilibrer.

Les situations de jeux sont créées, éprouvées et améliorées par les élèves : l'écriture du déroulement et des règles permet de les stabiliser et, éventuellement, de les échanger pour servir de base à des rencontres interclasses.

### Les vagues d'attaque

#### Terrain

Un espace plat et lisse d'environ 15x10m.  
 A une extrémité, un camp d'environ 4m de marge : c'est le repaire des contrebandiers.  
 A l'opposé, la ligne de fond représente la frontière à franchir.

#### Matériel

Des plots délimitant l'espace et les différentes zones d'action, un petit ballon de rugby, des dossards.

#### Organisation

Une équipe de six contrebandiers, en patins à roulettes, prend place dans le repaire, tandis que les quatre douaniers, à pied, s'accroupissent deux mètres environ devant la frontière.

#### But du jeu

Pour les contrebandiers : aller déposer le ballon derrière la ligne de frontière.  
 Pour les douaniers : intercepter les passes.

#### L'engagement

Une vague débute dès qu'un contrebandier vient toucher la main d'un de ses partenaires, porteur du ballon. C'est le signal pour qu'ils s'élancent tous hors de leur repaire.

#### Déroulement

Les contrebandiers progressent en patinant et, par passes

successives, tentent de franchir la frontière.  
Les douaniers se relèvent et évoluent sur tout le terrain pour toucher le porteur ou intercepter le ballon. Un joueur touché poursuit sa glisse et doit faire rapidement une passe, obligatoirement vers l'arrière.

#### **Durée du jeu**

Les contrebandiers disposent de dix attaques successives qui s'interrompent par la chute du ballon, son interception par les douaniers ou le franchissement de la frontière.

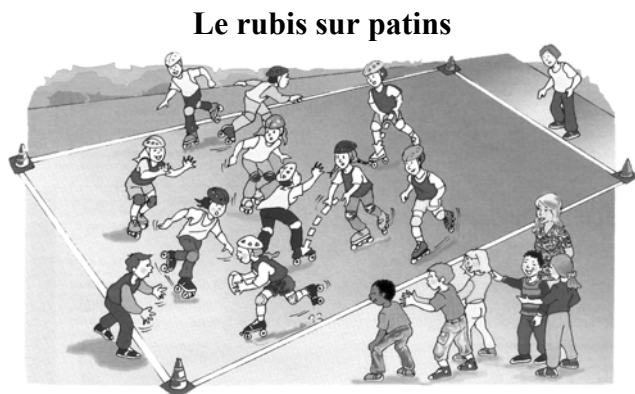
#### **Résultats**

Chaque vague conclue par le dépôt du ballon au-delà de la frontière apporte un point. Chaque interception par les douaniers entraîne la perte d'un point.

#### **Evolutions**

Lorsque la maîtrise (patinage et passes) augmente, les élèves trouvent des stratégies pertinentes de jeu collectif pour se démarquer et passer.

Afin de conserver l'équilibre du jeu, on peut faire varier les contraintes motrices (par exemple, en dotant également les douaniers des patins à roulettes) ou le surnombre (accroître la difficulté en augmentant le nombre de douaniers).



#### **Terrain**

Un espace plat et lisse d'environ 25x10m et, à chaque extrémité, une zone de but d'environ 2m de large.

#### **Matériel**

Des plots délimitant l'espace d'action, un petit ballon de rugby (le « rubis »), des chasubles.

#### **Organisation**

Deux équipes de six joueurs : cinq en patins à roulettes et un joueur-but à pied posté dans la zone d'en-but opposée.

#### **But du jeu**

Passer le ballon pour le transmettre à son joueur-but.

#### **L'engagement**

Les joueurs sont alignés sur la ligne de fond.

L'un d'entre eux, membre de l'équipe désignée, ouvre le

jeu après avoir touché le sol avec son ballon : c'est le signe qui permet à tous de prendre place sur le terrain.

#### **Déroulement**

L'équipe en possession du ballon doit le faire progresser par passes successives ; le joueur-but, quant à lui, peut se déplacer sur toute la largeur de sa zone d'en-but pour favoriser son démarquage.

Les adversaires interceptent le ballon lors des passes ou retardent la progression en touchant le porteur du ballon : un joueur touché doit effectuer rapidement une passe, obligatoirement vers l'arrière.

Lorsque le ballon tombe, un adversaire s'en saisit et engage au point de chute : les joueurs de l'équipe qui a perdu la possession de la balle doivent s'éloigner d'au moins 3m pour permettre la remise en jeu.

Si les défenseurs ne se replacent pas assez vite, le possesseur du ballon a le droit d'avancer de trois pas avant de procéder à la remise en jeu.

#### **Arbitrage**

Il est assuré par un élève qui sanctionne :

- les bousculades et obstructions ;
- le passage d'un joueur dans la zone d'en-but ;
- le non-respect de la passe vers l'arrière lorsque l'on est touché.

#### **Durée du jeu**

La partie se joue en deux mi-temps de dix minutes.

#### **Résultat**

Chaque passe bloquée par le joueur-but, dans sa zone d'en-but, apporte un point.

#### **Evolutions**

Progressivement, les élèves affinent les connaissances des rôles d'attaquants et défenseurs : ils apprennent, lorsqu'ils sont porteurs du ballon, à attirer sur eux les défenseurs afin de trouver l'espace et le moment les plus favorables pour effectuer leur passe.

Jean Tillit,

Illustrations : C. Müller,

Extrait de la revue EPS 1 n°123, juin-juillet-août 2005,

pp.23-24

[www.revue-eps.com](http://www.revue-eps.com)