

Une situation, une démarche

JEU COLLECTIF

Association Carnabal, Nantes (44).

LE TSHAKA PUISSANCE 4

Les jeux de balle offrent une grande richesse d'activités : ici la Tshaka balle permet un jeu original.



La démarche

L'engin utilisé, la Tshaka-balle¹, est une petite balle molle extrêmement résistante dont les propriétés (densité, texture et souplesse) mobilisent des compétences gestuelles et oculo-manuelles. Les nombreux jeux, exercices et variantes composant l'activité, offrent à l'enseignant une multitude de possibilités sollicitant des compétences et savoirs transférables à différents domaines d'action :

- manipulation, jonglage, jeux d'expression corporelle pour les activités à visée artistique, esthétique ou expressive ;
- lancer de près ou de loin, viser pour les activités athlétiques ;
- ouverture vers des activités sportives émergentes de jonglage (footbag, freestyle) ou de sport d'opposition au filet (footbag-net).

La situation

Elle repose sur l'ambivalence d'activités où le désir de faire durer l'échange peut être aussi fort que celui de le rompre en sa faveur.

Objectifs : lancer, viser, élaborer des stratégies individuelles ou collectives.

Dispositif : 1 espace de 5 x 5 m, délimité par de la rubalise comportant 4 zones carrées entourées d'une zone neutre ; 1 Tshaka-balle.

Déroulement : le but du jeu est d'empêcher la balle d'atterrir dans sa zone. Chaque joueur (ou chaque équipe) débute le match avec un capital de 10 pts.

- 1 pt est marqué lorsque l'on fait tomber la balle dans une zone adverse.
- 1 point est perdu :

- en jeu individuel, à chaque balle « morte » (tombée dans son propre camp ou hors des limites) ;
- par équipe, il faut être le dernier joueur à toucher la balle ; la dernière équipe à conserver des points gagne la partie. Les équipes peuvent faire des alliances pour contrer les plus adroits, d'autant que même ayant perdu tous ses points, chacune reste en jeu.

Règles d'action : elles concernent la maîtrise de balle et sont proposées de façon progressive.

- D'abord, autoriser l'usage des 2 mains et la préemption lors de la réception.
- L'envoi et le renvoi s'effectuent en « Frap' » (voir dessin), les « blocages » (saisie de la balle) sont autorisés pour la réception ; tout lancer

avec une trajectoire descendante (smash) est proscrit, la balle doit pénétrer le camp adverse au-dessus du joueur qui réceptionne.

- Progressivement, les « blocages » ne sont plus acceptés pour la réception, la balle doit rester en mouvement pendant les échanges.
- Pour l'engagement et le renvoi de la balle, seules les parties du corps sous la ceinture sont permises.

Arbitrage : le jeu est coarbitré, lorsqu'il y a faute (smash) ou un doute sur la perte d'un point, les joueurs votent ; en cas d'égalité des voix, il y a « duel » entre les 2 joueurs (lancer-réception).

Variantes

- Limiter le nombre de touches de balle.
- Imposer le jeu aux « kick », c'est-à-dire avec les pieds.
- Introduire une deuxième balle dans le jeu.
- Augmenter ou réduire la taille du terrain en fonction des réussites des joueurs.
- Fixer le nombre de points d'une manche (entre 5 et 15) et le premier à les comptabiliser remporte la manche. ■

1. C'est le bruit produit par la balle que l'on frappe, shak-tshak-tshaka, qui a initié le nom désormais marqué déposée, contacter l'association Carnabal.

2. Voir la fiche Cycle 3, *Revue EPS 1*, n°133, p. 23.

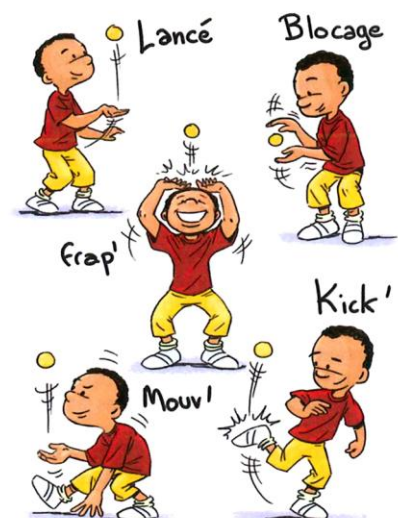


Photo : Auteur - Illustration : Caro



Pour en savoir plus

Cette situation est extraite des livrets réalisés par Wilfrid Vincendeau pour l'association Carnabal, dans le cadre de leurs actions éducatives. www.carnabal.org