

**Construire des habiletés pour agir efficacement pour son équipe**

Pour être un joueur efficace, il ne « suffit » pas d'être capable de bien analyser la situation, il est également nécessaire de savoir faire une passe précise, puis un peu plus tard d'avancer en dribblant et en regardant...

Au cours du module d'apprentissage, c'est dans des situations de « **construction d'habiletés motrices** » que l'on travaillera plus particulièrement le développement de ces compétences.

**Quelques exemples de situations d'habiletés :**

- *Apprendre à faire des passes*

→ *Passes réussies sans déplacement*

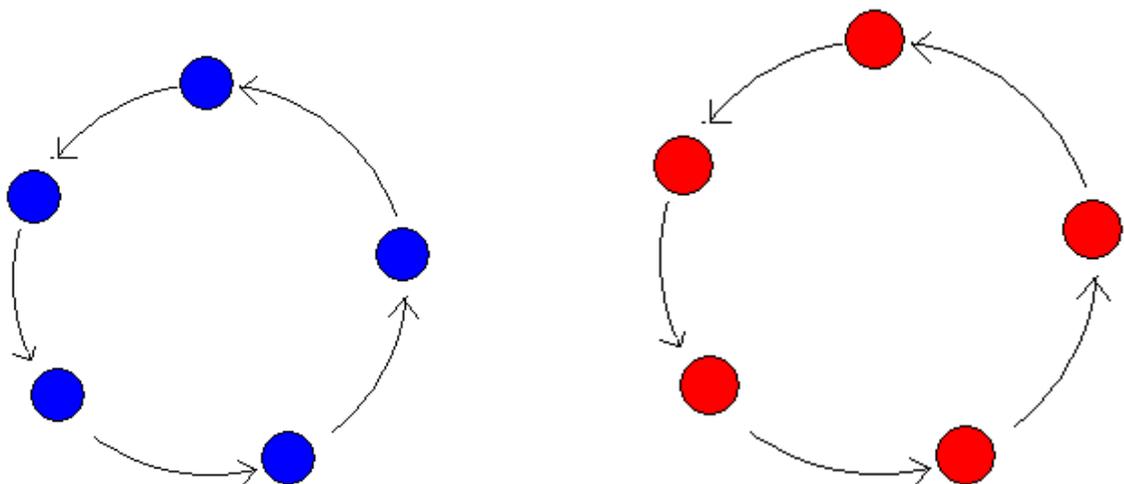
*But du jeu :* Faire le plus de passes possibles sans que la balle ne tombe par terre (comparer les résultats des 2 équipes)

*Dispositif :* Les élèves sont répartis en deux équipes de 5 joueurs.

Afin de se placer correctement, les élèves forment une ronde qu'ils agrandissent en reculant de deux ou trois pas (selon la distance souhaitée entre les joueurs).

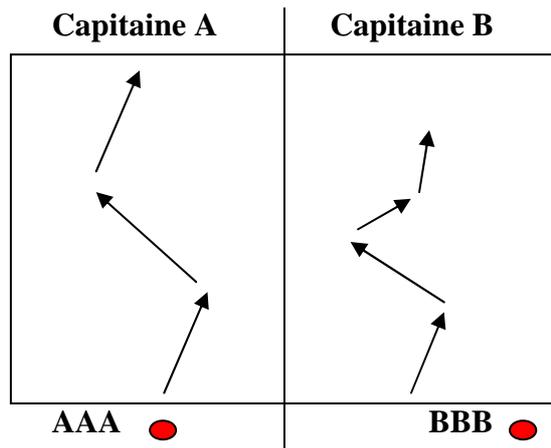
*Remarques :*

- *Eviter de placer les joueurs dans des cerceaux ce qui aurait pour conséquence de limiter leur espace d'action.*
- *Etablir un sens giratoire et non aléatoire afin d'offrir à chacun la possibilité d'avoir la balle.*



*Variable :* même situation, mais avec une pression temporelle : première équipe arrivée à 10 passes. Si la balle tombe, on recommence à zéro.

→ Passes avec déplacement



But du jeu : arriver à donner la balle à son capitaine avant l'autre équipe  
Le déplacement se fait par passes.

Variable : inverser les zones des capitaines → nécessité de prendre des informations sur le déplacement des adversaires puisqu'il y a croisement des deux équipes.

→ « Les diables »

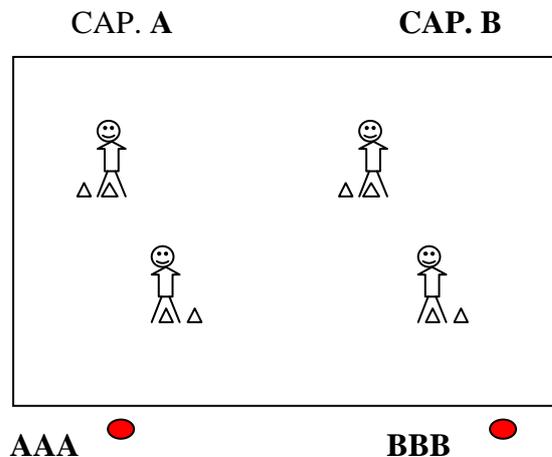
But du jeu : réussir à donner la balle à son capitaine malgré la présence des diables qui vont chercher à attraper la balle

Contraintes : les diables doivent garder un pied dans l'espace entre les 2 plots.  
Les attaquants font progresser la balle par des passes.

Variable 1: même situation en faisant un défi avec une autre équipe

→ « Faire monter » rapidement la balle pour gagner le défi tout en tenant compte de la présence des diables.

Schéma situation de défi :

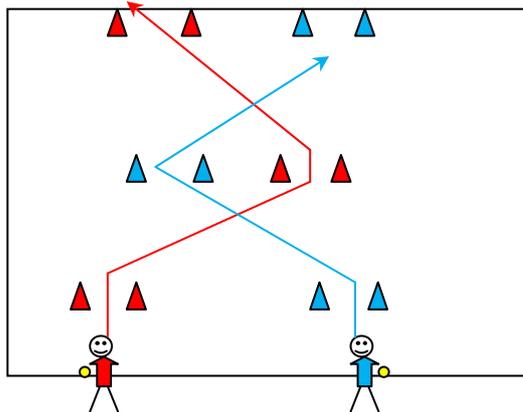


Variable 2: faire varier le nombre de diables

Variable 3 : même situation en croisant les espaces (inverser la place des deux capitaines) → obligation de tenir compte du déplacement des joueurs de l'équipe adverse

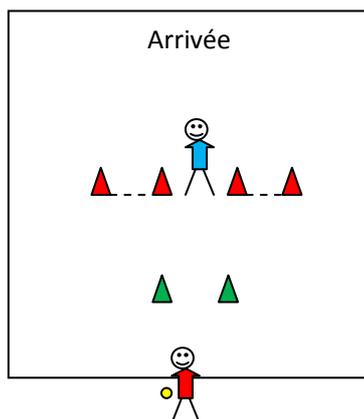
Apprendre à dribbler tout en prenant des informations au cours du déplacement  
(Situation à complexité croissante)

- 1. slalom sans défi : réussir à dribbler en se déplaçant entre les plots
- 2. slalom avec défi (deux slaloms identiques en parallèle) : même situation avec une pression temporelle (aller vite pour arriver en premier)  
*Limite de cette situation de slalom : on peut réussir « sans lever » les yeux... or cela est indispensable en jeux collectifs...*
- 3. slalom avec croisement des trajectoires, défi à 2. Cela va obliger chaque joueur à prendre des informations sur le déplacement de l'autre joueur et donc à lever les yeux tout en continuant à se déplacer en dribblant.



- 4. Même situation que 3 + présence d'un diable : nouvelle prise d'information par les joueurs dribbleurs
- 5. Porte ouverte/porte fermée

Dans l'exemple ci-dessous, l'élève doit à la fois, dribbler et regarder ce qui se passe pour s'informer et prendre la bonne décision



But du jeu : lorsque  arrive aux plots verts en dribblant, le joueur  se positionne vite entre deux plots rouges **pour fermer l'un des 2 passages**. Le joueur rouge doit alors prendre la bonne porte en continuant à dribbler sans s'arrêter jusqu'à l'arrivée.

Critère de réussite : sur 5 essais, je réussis 4 fois.

*Variable 1* : distance entre les plots verts et les plots rouges (plus elle est courte, plus la prise de décision de changement de trajet devra être rapide).

*Variable 2* : même situation en défi (avec deux espaces de jeu contigus)