

Balle à deux camps revisitée: Favoriser le concept de soi



Les possibilités de jeu qui renforcent le concept de soi sont décrites ici en lien avec la balle à deux camps. Elles s'adaptent très facilement à d'autres jeux.



Discussion sur les valeurs

Toile de fond du jeu (→ Réflexion)

L'enseignant ou l'entraîneur encourage les joueuses à réfléchir en plénum ou par deux à la toile de fond de la balle à deux camps: «Pourquoi le jeu s'appelle-t-il ainsi? Pourquoi y a-t-il la terre et le ciel dans ce jeu? Est-ce qu'on pourrait trouver des noms ou des termes plus appropriés?»



Description et attribution des positions de jeu

Description des positions (→ Réflexion)

La balle à deux camps se compose de diverses actions de jeu qui peuvent être attribuées, comme pour les autres sports collectifs, à des positions (par exemple passeuse au volleyball, attaquante en football). Ceci s'applique plus particulièrement aux formes avec rachat, car les positions peuvent y être entraînées sur le long terme.

Les joueuses sont invitées à discuter en équipe des positions qui ont cours à la balle à deux camps, en lien avec leurs fonctions respectives.

Variantes

- La «lanceuse» s'occupe des balles longues, par exemple celles qui sont tirées depuis la zone «ciel» dans le propre terrain.
- La «tireuse» est une joueuse précise au bras sûr qui est assignée à la tâche de viser les adversaires.
- La «stratège» garde la vue d'ensemble de la situation, effectue des passes à la «tireuse» et à la «lanceuse» et dirige les manœuvres.
- L'«agile» se concentre pour ne pas se faire toucher, évite les contacts avec la balle et ne s'implique pas non plus dans les tirs.
- Pour la balle à deux camps avec intrus: la «passeuse» infiltrée dans le terrain adverse se présente pour recevoir des passes et ainsi toucher ses adversaires (sans lancer la balle). Elle passe ensuite la balle à ses coéquipières restées sur leur terrain.
- Pour la balle à deux camps avec retour discret: la «gardienne» surveille les joueuses qui se trouvent au ciel pour qu'elles ne retournent pas sur leur terre.
- Pour la balle à deux camps royale: la «reine» se protège au mieux afin de ne pas se faire toucher.
- Pour la balle à deux camps avec massues: deux joueuses se partagent les tâches. Une «gardienne» protège sa massue et celles de ses camarades, pendant que la «tireuse» vise les massues adverses.



Comparaison de positions (→ Réflexion)

Les filles comparent, par deux ou en équipe, les différentes positions spécifiques à la balle à deux camps avec celles des autres jeux (par exemple football). Pour cela, il est nécessaire de connaître au préalable les différents jeux collectifs.



Attribution des tâches et feedback mutuel (→ Réflexion, individualisation, expérience des compétences)

On demande aux équipes d'attribuer les positions/fonctions aux joueuses selon leurs habiletés et compétences et de les tester en jeu. Après le jeu, chaque joueuse nomme, pour elle et pour les autres positions, au moins un élément bien exécuté/qui a bien marché.



Stratégie de jeu et évaluation

Définition de la stratégie (→ Réflexion, expérience des compétences)

On demande aux équipes de convenir ensemble une stratégie de jeu et de développer une tactique. Questions possibles: «Comment sont réparties les tâches? Qui s'occupe de quelles tâches quand une camarade est touchée et doit aller au «ciel»? Comment circule la balle à l'intérieur de l'équipe?»



Temps-morts tactiques (→ Réflexion)

L'enseignant ou l'entraîneur interrompt le jeu quand une situation intéressante au niveau tactique (en fonction de la stratégie choisie notamment) se présente. L'enseignant ou l'entraîneur discute avec les joueuses de la situation en posant des questions ciblées.

Exemples

- Pour la balle à deux camps classique (forme de base) ou pour ses variantes: le jeu se ralentit souvent parce que certaines joueuses ne savent que faire avec la balle qu'elles reçoivent.

Temps-mort et question de réflexion: «Pourquoi le jeu bloque-t-il selon vous? Chacune sait-elle ce qu'elle doit faire par rapport à la stratégie de jeu décidée? Comment faire pour que la balle circule mieux?»

Idées: Améliorer l'attribution des places, limiter le temps autorisé pour garder la balle, discuter des trajets de la balle lors de la définition de la stratégie, utiliser les balles souples ou en mousse pour réduire la peur de la balle, etc.

- Pour la balle à deux camps avec intruses: les intruses sont «oubliées» par leurs coéquipières et elles restent donc au milieu du terrain sans rien faire.

Temps-mort et question de réflexion: «Vous avez aussi des partenaires dans le terrain adverse! Pourquoi ne jouez-vous pas avec elles? Comment pouvez-vous les intégrer au jeu de manière avantageuse?»

Idées: En établissant la stratégie, définir comment les exploiter, décider de «qui passe à qui», optimiser la répartition des rôles, etc.

- Pour la balle à deux camps avec retour discret: une équipe perd la partie parce que les joueuses ne reviennent pas au bon moment dans leur terrain.

Temps-mort et question de réflexion: «Pourquoi avez-vous perdu le match? Comment vous assurez-vous que cela ne se passera plus?»

Idées: Décider au niveau stratégique de revenir très vite dans le terrain, choisir la «stratégie» qui garde la vue d'ensemble et qui donne le signal au bon moment, etc.



Evaluation de la stratégie (→ Réflexion, expérience des compétences)

Après la partie, on discute des aspects positifs et éventuellement négatifs de la stratégie choisie et on l'adapte pour la prochaine manche.



Feedback individuel et confirmation

Evaluation de la compétence (→ Individualisation, expérience des compétences)

L'enseignant ou l'entraîneur donne un feedback personnel à chaque joueuse (éventuellement par écrit) sur sa prestation dans le jeu, idéalement en tenant compte de sa capacité et de ses performances antérieures. Les joueuses sont ainsi félicitées pour les tâches endossées dans le jeu: «Super, tu as une meilleure vue d'ensemble de tes coéquipières et tu effectues des passes rapides et précises!»



Estimation personnelle

Auto-évaluation individuelle

(→ Réflexion, individualisation, expérience des compétences)

Après le jeu, on demande aux joueuses de réfléchir à leur performance/compor-

tement/participation (particulièrement dans les actions de lancer et attraper) et de nommer un aspect pour chaque tâche qui a été particulièrement bien exécuté ou qui pourrait être amélioré (éventuellement par écrit). Lors de la prochaine manche, le but est de capitaliser sur les atouts et de minimiser les points faibles. Eléments possibles: lancer et attraper la balle, agilité lors des manœuvres d'esquive, garder la vue d'ensemble du jeu et des adversaires (pour la forme avec retour discret notamment).



Auto-évaluation en lien avec l'équipe (→ Réflexion, expérience des compétences en lien avec l'équipe)

Après le jeu, on demande aux joueuses de réfléchir à leur performance au sein de l'équipe, à leur comportement par rapport à l'équipe et à leur intégration dans le groupe en tant que membre de l'équipe. Elles formulent à chaque fois deux

points (éventuellement par écrit) qui ont été bien exécutés ou qui sont perfectibles. Exemples: «Les joueuses étaient-elles toutes intégrées dans le jeu? Les joueuses sont-elles satisfaites de leur jeu/comportement au sein de l'équipe, de leur performance d'équipe? Si non, pourquoi? Que peut-on changer au niveau du comportement collectif pour améliorer cela?» Lors de la prochaine manche, l'attention est mise sur les points discutés ensemble. Après le jeu, on refait une petite évaluation orale au sein de l'équipe.