

## Jeux de balle - Jeux de renvoi – Foursquare – Wall Ball – Handball (Australia)

### Objectif :

Envisager une pratique qui articule :

- un objectif culturel découverte et pratique de jeux anglo-saxons
- des apprentissages en EPS dans la cadre de la compétence 3 des programmes.
- des acquisitions en anglais à travers des pratiques de compréhension orale et/ou écrite et d'expression orale.

### Intérêts :

- Mise en œuvre facile de ces activités sans nécessiter d'équipement ou de matériel particuliers.
- Possibilité de mettre en activité simultanée un grand nombre d'élèves.
- Pas ou peu de représentation de ces jeux par les élèves.
- Adaptation des règles du jeu faciles, possibilités de mises en œuvre pédagogiques variées pour créer des opportunités de manipuler la langue anglaise : compréhension, expression orale, interaction orale

Liens relatifs aux jeux proposés : différentes forme de pratique, différentes règles du jeu,...

Foursquare	<a href="http://www.wikihow.com/Play-Four-Square">http://www.wikihow.com/Play-Four-Square</a>
	<a href="http://www.youtube.com/watch?v=Xb9MEiDgC3Q">http://www.youtube.com/watch?v=Xb9MEiDgC3Q</a>
	<a href="http://www.youtube.com/watch?v=bA3CsIIVIWU">http://www.youtube.com/watch?v=bA3CsIIVIWU</a>
	<a href="http://www.squarefour.org/rules">http://www.squarefour.org/rules</a>
	<a href="http://www.youtube.com/watch?v=rhsAKRn10G4">http://www.youtube.com/watch?v=rhsAKRn10G4</a>
Wall Ball	<a href="http://www.youtube.com/watch?v=rhsAKRn10G4">http://www.youtube.com/watch?v=rhsAKRn10G4</a>
	<a href="http://www.youtube.com/watch?v=rGz2UILW-PA">http://www.youtube.com/watch?v=rGz2UILW-PA</a>
	<a href="http://www.youtube.com/watch?v=OEISTMygBCY">http://www.youtube.com/watch?v=OEISTMygBCY</a>
	<a href="http://www.youtube.com/watch?v=A4QgotUuvCc">http://www.youtube.com/watch?v=A4QgotUuvCc</a>
	<a href="http://www.playworks.org/playbook/games/wall-ball">http://www.playworks.org/playbook/games/wall-ball</a>

Présentation des règles choisies pour les 3 jeux pratiqués:

1. Wall Ball	2. Australia Handball	3. Foursquare
--------------	-----------------------	---------------

# 1. WALL BALL

## The object :

- The object of the game of wallball is to eliminate others players and score as many points as possible.

## The court :

- Wallball is played in front of a flat wall. There are some lines on the ground bounding the play area.

## Players :

- Players may only hit the ball with their hands. Players may not catch, carry or hold the ball at any time during play. Players who strike the ball incorrectly are eliminated.
- The players have a number. They take turns playing.
- When a player stops the play, s/he goes to the end of the line and a new player comes into the game.
- The remaining player is the server and begins the next game

## Serving the ball :

- The game begins when one player serves the ball by hitting the ball towards the wall.
- The ball must bounce one time on the ground before it reaches the wall.
- The receiving player must let the ball hit the wall and bounce once before returning it.

## Faults :

- Play continues until the ball:
  - Bounces on a line or outside the boundaries.
  - Hits the wall without bouncing off the ground.
  - Bounces twice before it is returned.
  - Is not allowed to bounce.
- A player who makes a fault is eliminated. The last player scores one point.

## Scoring :

- The winner is the player who scores 5 points.

## **2. HAND – BALL**

### **The object :**

- The object of the game of hand ball is to win the game by scoring as many points as possible.

### **The court :**

- The game takes place on a ground of 3m by 10m separated by a median line.

### **Players :**

- The ball can be hit or pushed with hands only. it can't be caught and kept.

- The player who receives the ball can hit it either in mid-air, either after it bounced in his own camp.

In both cases, the ball must have first bounced once in the server's camp.

- The remaining player is the server and begins the next game

### **Serving the ball :**

- The player serves in the opposite camp. The ball has to bounce in his camp. The server must drop the ball and serve from the bounce.

- The players take turns serving the ball.

### **Points :**

- A point is scored for the opponent team or player when :

- Player hits the ball after more than a bounce in his camp.

- He hits the ball and that it doesn't bounce in his own camp

- He hits the ball and it bounces out of the limits of the opposite ground

- The match is ended when the first player scores 10 points

### **Scoring :**

- The winner is the player who scores 10 points.

### **3. FOURSQUARE**

#### **The Object :**

- The object of the game of four square is to eliminate players in higher squares so that you can advance to the highest square yourself.

#### **The court :**

- Four Square is played on an 5mx5m court divided into four smaller 2.5mx2.5m squares that meet in the center. Squares are ranked from highest to lowest 1 to 4.  
- The highest and lowest ranked squares should be diagonal from each other. Outside lines are in-bounds. Inside lines are out-of-bounds

#### **Players :**

- At least 6 players, one player on each square (4), the other players wait for their turn.  
- Players may only hit the ball with their hands. Players may not catch, carry or hold the ball at any time during play. Players who strike the ball incorrectly are eliminated.  
- Players may hit the ball into any of the three other squares except when serving.  
- Players are not required to stay in their portion of the court. They may stand, walk or run anywhere on the court

#### **Serving the Ball :**

- The ball is always served from the highest ranked square to the lowest square.  
- The ball must be allowed to bounce once in the receiving square, then the receiving player must hit the ball into another square of his or her choice. After the receiver touches the ball, the ball is in play.

#### **Faults :**

- The receiver of the serve is allowed only one mistake on each round, we call this a fault. If the receiver of the serve hits the ball incorrectly, or fails to hit the ball inbounds, then the receiver is allowed to take a second serve. There is only one fault allowed per player per round.

- Players are eliminated for:

- Failing to hit the ball into another square
- Allowing the ball to bounce more than once in their own square
- Hitting the ball out of bounds or onto an inside line
- Hitting the ball incorrectly, such as holding, catching or carrying
- Hitting the ball with a part of the body that are not hands.
- Hitting the ball out of turn (poaching)

## Temps de travail en groupe

Objectif : Proposer 3 étapes pour pouvoir pratiquer le « Foursquare »

Ces étapes doivent envisager une articulation possible entre les acquisitions en EPS et en anglais: contenus et mises en œuvres pédagogiques.

Proposition groupe 1 :

Temps n°1 : partir d'une vidéo en classe qui montrerait le déroulement du jeu foursquare  
Envisager la référence culturelle / ce type de jeu

Temps 2 : pratique du jeu hand ball

logique de coopération : effectuer le maximum d'échanges possibles

variation du jeu : pas de rebond dans son camp

Élèves organisés en groupe de 4 : 2 joueurs et 2 observateurs : comptage, annonce faute

Lexique sollicité : bounce, hit, no catch, square

Proposition Groupe 2

Organisation en ateliers

1. Coopération tous ensemble – 1 balle pour deux joueurs  
Effectuer le maximum d'échanges
2. Hit the ball – Apprendre à échanger
3. Wall ball – intérêt par rapport à la rotation des joueurs et les sollicitations sur le déplacement, le placement pour frapper et le remplacement

Proposition Groupe 3

1. Handball : jouer sans obligation de rebond dans son camp
2. Foursquare :intérêt :  
stratégie à mettre en place pour renvoyer la balle  
stratégie pour se déplacer et se placer
3. Wall Ball : le plus simple des trois

Anglais : lexique in, out, fault

Annoncer à qui on envoie la balle

## Proposition de situations

Intention : proposer des situations qui articulent des acquisitions en anglais et en EPS dans la perspective de pouvoir jouer au foursquare.

Ces situations ne sont pas proposées dans un ordre chronologique

Anglais	
CO	Suivre des instructions courtes et simples relatifs aux gestes, mouvements du corps et aux jeux
Lire	Se faire une idée d'un texte informatif, accompagné d'un support visuel
CO	Comprendre des mots familiers et des expressions courantes relatifs à son environnement concret
EO	Répondre à des questions et en poser sur des besoins immédiats
PO	Raconter une histoire courte et stéréotypée travaillée en classe

EPS	
Connaissances	Connaître les règles du jeu : les respecter, les appliquer, les faire appliquer
Capacités	Produire des trajectoires pour renvoyer la balle Se déplacer, se placer et se replacer pour frapper la balle Réaliser des échanges avec plusieurs type de balle et plusieurs conditions d'échange (zone, rebond,...) Viser dans les espaces libres pour marquer le point Varier les vitesses d'exécution pour déstabiliser l'adversaire
Attitudes	Respecter les décisions des arbitres Compter les points Tenir son rôle dans le temps du point, du match

## Situation 1 : Wall Ball

### Acquisition :

intention en anglais	Intérêt en EPS
Utilisation et répétition de lexique : couleur, lettre, animal, prénom,... utilisation d'une forme grammaticale : « first name 1 <b>to</b> first name 2 » « first name 2 <b>from</b> first name 1 »	Cette situation permet de travailler le déplacement, le placement et le remplacement des joueurs pour renvoyer la balle

### Organisation :

un espace de jeu – 4 joueurs mini. - Un ballon

Chaque élève est identifié par son prénom.

Après le service le joueur qui frappe la balle annonce qui doit renvoyer la balle après lui en utilisant la formule : « first name 1 **to** first name 2 »

Temps 1 : coopération	Temps 2 : opposition
Réaliser le maximum d'échanges en respectant les règles du jeu Choisir un espace de jeu, des conditions de frappe, de rebond, et un matériel adapté	Avoir un capital de points à conserver. Permet d'avoir toujours le même nombre de joueurs en activité et ainsi conserver l'intérêt / utilisation du lexique et de la forme grammaticale.

### Variable :

Anglais	EPS
Modifier le lexique utilisé : lettre, chiffre, couleur, nom d'animal pour identifier les joueurs Modifier la forme : « <b>To</b> Eric <b>from</b> Paul »	Utiliser les mêmes règles dans le cadre du foursquare modifier l'espace de jeu : passer d'un jeu contre le mur (espace interpénétré) à un jeu sur un terrain « normal » (espace séparé) en 4 contre 4.

## Situation 2 :

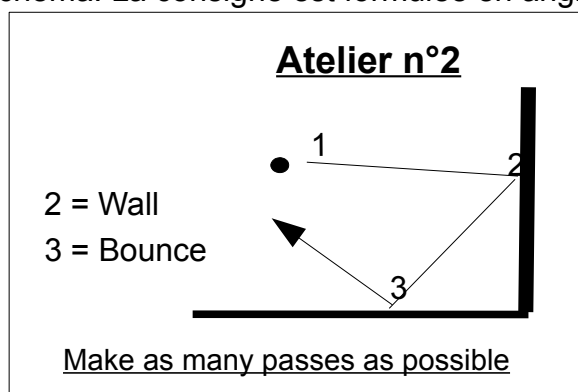
### Acquisitions :

Intention Anglais	Intention EPS
Suivre des instructions simples Se faire une idée d'un texte simple avec un support visuel	Produire différents types de trajectoire Connaître et appliquer différents comptage des points

### Organisation :

Mise en place de x ateliers – Sur chaque atelier une fiche avec une consigne simple associée à un schéma. La consigne est formulée en anglais

exemple :



Les élèves mettent en place le jeu – changement d'atelier pour passer sur chaque atelier

### Deux choix possibles :

<p>1. Conserver les mêmes règles de jeu : <b>frappe, mur, rebond,...frappe</b> mais faire varier sur chaque atelier les formes de pratique :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- atelier en coopération : réaliser le maximum d'échanges</li> <li>- atelier en opposition avec un capital de point à conserver</li> <li>- atelier en opposition 1x1 avec 2 joueurs en attente</li> </ul>
<p>2. Forme de jeu identique sur chaque atelier : 3 joueurs en coopération – maximum d'échanges</p> <p>mais les règles pour jouer varient sur les ateliers :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Frappe, mur, rebond,...frappe</li> <li>- Frappe, rebond, mur, rebond,....frappe</li> <li>- Frappe, rebond, mur,....frappe(volée)</li> </ul>

### Variables :

Anglais	EPS
Organisation en classe entière avec une seule règle / rebond et une communication orale par l'enseignant	
Modifier la nature et la forme des informations sur la fiche consigne	Travailler seul contre le mur Type de matériel pour favoriser les échanges



	Passer à un terrain de « handball »
--	-------------------------------------

### Situation 3

#### Acquisitions

Anglais	EPS
Manipulation d'un lexique spécifique lexique spatial lexique d'action	Appropriation des règles du jeu Contrôle des trajectoires produites par articulation avec annonce orale

#### Organisation :

Seul : terrain de Wall ball

Deux : terrain de Wall ball ou de « Handball »

1 balle

Situation en coopération : réaliser le maximum d'échanges

Le joueur accompagne sa frappe en annonçant les zones d'impact

- Quand il frappe : « **hit** »
- Quand la balle touche le mur « **wall** »
- Quand la balle rebondit « **bounce** »

#### Remarque :

idée est de permettre par l'annonce orale à chaque frappe et à chaque impact :

- de s'approprier les règles pour jouer
- de contrôler le rythme de sa frappe

#### Variables :

Anglais	EPS
Changer les condition de rebond facile à difficile 1. hit – wall – bounce - .....hit 2. hit – bounce – wall – bounce - ... hit 3. hit – bounce – wall - .... hit	Changer les conditions de renvoi aménager l'espace vertical et horizontal pour aider à la production de trajectoire:ligne sur le mur à dépasser, zone de rebond au sol

## Situation 4

### Acquisitions :

Anglais	EPS
Construire un propos ayant un sens : à partir d'un lexique connu en utilisant des termes relatifs au temps, à l'espace,...	S'organiser (placement remplacement) pour assurer la continuité du jeu Produire des trajectoires en respectant la règle donnée

### Organisation :

Terrain de wall ball	Terrain de handball
2 joueurs ou 4 joueurs	3 joueurs
1 balle par terrain	
Temps 1 : en coopération A partir de mots de lexique donné : hit – bounce – wall – before – after Un joueur construit une règle pour frapper la balle Il énonce cette règle aux autres joueurs qui essaient de faire le maximum d'échanges	
Temps 2 : en opposition A partir d'une règle énoncée, effectuer un match soit avec élimination ou avec un autre système de score.	

### Variables :

Anglais	EPS
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Communiquer une fiche avec un dessin pour reconstruire la règle et la communiquer oralement</li> <li>- Faire évoluer le lexique utilisé : lexique numérique, lexique plus complet( ground, line,....)</li> <li>- Faire évoluer la forme grammaticale de la règle énoncée</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Modifier l'espace de jeu : sur un terrain de hand ball, les dimensions du terrain</li> <li>- Faire varier les possibilités de règles pour faciliter ou complexifier le renvoi</li> <li>- Matérialiser des zones au mur et au sol : rebond dans la zone, frappe au dessus de, en dessous</li> </ul>

## Situation 5

### Acquisitions :

Anglais	EPS
Utiliser des formules connues Répondre à des questions et en poser sur le score en cours	Connaître les règles du jeu et les manières de marquer et les appliquer Adapter ses stratégies aux différentes formes de jeu

### Organisation :

Wall Ball
Jouer au Wall ball avec un capital de points à conserver (10) et sans élimination. A chaque début de point un joueur questionne : « How many points do you have ? » Chaque joueur répond à son tour : « I have x points » C'est le joueur avec le capital de points le moins important qui engage la balle pour le nouveau point.

Foursquare
Jouer au Foursquare avec au moins 6 joueurs – 1 joueur par carré et 2 joueurs en attente. A chaque fin de point le joueur éliminé annonce pour chaque joueur la place à prendre : « Name, go to the square number x » Variables : en fonction des termes utilisés pour désigner chaque carré

Hand ball
Jouer au Hand ball avec un capital de points à conserver (10) et sans élimination.en situation de coopération – groupe de 6 joueurs constitué en trois binômes. Les binômes essayent de faire le maximum d'échanges possibles. A chaque essai ils annoncent le nombre d'échanges réalisés : « We made x passes »  <u>Variables :</u> proposer différentes règles pour réaliser les échanges (facile à difficile / rebond) comparer ces résultats avec ceux des autres binômes, avec les autres essais du même binôme : « we have done better », « we have done less well », « we 've got the same result » « we have done more than .... » « we have done less than.... »

## Variables pour adapter les situations de ces jeux de renvoi

### Espace de jeu

Largeur  
Longueur  
Hauteur de la séparation médiane  
Largeur de la séparation médiane  
Espace séparé  
Espace interpénétré

### Système de score

Elimination  
Rester le plus longtemps sur le court  
Capital de points à conserver  
Score à atteindre  
Match au temps  
Maximum d'échanges (coopération)

### Matériel

Dimension de la balle : balle, ballon  
Caractéristique de la balle :

- rebond
- confort
- Contrôle

### Relation

Opposition : 1 contre 1, 1 contre x joueurs  
2 contre 2, .....

Coopération : à 2, en équipe,

### Droits de joueurs

Action sur la balle : frapper, pousser, porter, .....

Zone de frappe : une main, 2 mains, main D, main G, raquette,....

Déplacement sur le terrain

### Conditions de l'échange

Nombre de rebonds  
Zone de rebond  
Frappe à la volée