



SPORT TAMBOURIN

Animation pédagogique
Circonscription de Frontignan Littoral

Novembre 2007

SOMMAIRE DU DOCUMENT

PRESENTATION DE L'ACTIVITE

- 1- Son histoire
 - A- Naissance et évolution des jeux de balles
 - B- Du jeu de ballon avec brassard au jeu de balle au tambourin
- 2- Comment joue-t-on ?
- 3- Son organisation sportive

PRATIQUE DE L'ACTIVITE A L'ECOLE

- 1- Caractéristique et essence de l'activité
- 2- Choix d'une situation de référence
- 3- Objectifs, situations pédagogiques types et procédées d'évaluation
- 4- Programmation du cycle Sport Tambourin (objectifs des unités d'apprentissages)
- 5- Exemples d'exercices et jeux correspondants aux différentes unités d'apprentissage
- 6- Observables déterminant le niveau de compétence de l'élève
- 7- Quelques conseils avant la mise en place de l'activité
- 8- Séances types d'un cycle Sport Tambourin (pour des classes de CE1-CE2 et CM1-CM2)

PRATIQUE DE L'ACTIVITÉ

- 1 - La technique
- 2 - Programme de l'Animation pédagogique

ANNEXE

- 1- Adresses utiles
- 2- Carte des clubs de l'Hérault
- 3- Tableau « Objectifs-Situations-Evaluation » de chaque niveau d'apprentissage

1- Son histoire

A- Naissance et évolution des jeux de balle

ε Les premiers hommes jouent à se renvoyer un balle :

On peut penser que les premiers hommes lancèrent des galets pour se défendre puis pour jouer. Nous les imitons lorsque nous jetons des pierres ou des boules de neige... et lorsque nous jouons aux jeux de massacre pour la fête de l'école ! Un jour, l'un d'entre eux renvoya l'objet qu'on lui avait lancé avec la paume de la main ou avec le bâton qui lui servait d'arme. Il venait d'inventer l'ancêtre des centaines de jeux de balles pratiqués aujourd'hui dans le monde.

Si une noix, une prune peuvent être utilisées pour un échange, à l'occasion d'une cueillette, il est évident qu'on ne peut jouer longtemps avec ce genre de projectile. Il fallut fabriquer un objet résistant, léger pour ne pas blesser les joueurs, élastique pour rebondir et arrondi pour avoir une trajectoire prévisible.

ε La fabrication des balles :

Après plusieurs essais peu convaincants, les balles furent fabriquées avec une vessie gonflée d'air, parfois recouverte d'une peau ; avec une ficelle roulée en pelote, ou encore avec une peau cousue et remplie de sable, de chiffons jusqu'au jour où on inventa le caoutchouc.

Les matériaux utilisés pour fabriquer des balles ne convenaient toujours pas. On lit dans "La magnifique histoire du jeu de paume" d'Albert de Luze, que Louis XI ordonna le 24 juin 1480" seront tenus tous les maîtres du dit métier de faire de bons esteufs (balles) bien garnis, bien étoffés de bon cuir et de bonne bourre, sans y mettre sablon, craie battue, rognure de métaux, chaux, son, sciure, cendre, mousse, poudre ou terre, sous peine d'amende et de saisie de tous mauvais esteufs qui seront brûlés afin qu'aucun n'en soit inconvénienté".

ε Les règles se mettent en place :

Un jour, on marqua le milieu d'un pré avec une corde, on traça une ligne au milieu pour pouvoir compter fautes les balles dont la trajectoire était trop courte. Plus tard d'autres lignes furent ajoutées formant un terrain plus ou moins grand suivant le nombre de participants. Les joueurs furent alors obligés d'envoyer la balle directement dans le camp adverse. Cela devait être difficile sur les grands terrains puisqu'on accepta une autre règle appelée "chasse", où les joueurs pouvaient faire rouler la balle à partir de ses pieds (voir plus loin). Il devait être également difficile de sauter le camp adverse car dans certains jeux, le joueur qui y parvenait était récompensé. Bref, ces dizaines de règles furent inventées et donnèrent naissance à des jeux de balle très différents les uns des autres. Encore aujourd'hui, les règles sont modifiées ou inventées, et de nouveaux jeux de balle apparaissent sur le marché.

ε La fabrication d'un instrument de plus en plus performant :

Les romains s'entourèrent la main de bandelettes d'étoffe ou de cuir, pour se la protéger, comme on le fait encore dans certains jeux de la pelote basque.

Plus tard, le gant remplaça parfois les bandelettes. On utilise aujourd'hui un gant des 2 côtés de la frontière franco-belge, pour jouer au jeu de paume, appelé aussi Balle- Pelote.

Jugé trop petit pour certains, le gant fut agrandi. Il devint rond et creux comme une casserole, et on l'appela le gant casserole. Il est probablement l'ancêtre du chistera et du gant de base-ball.

Les battoirs des lavandières donnèrent, l'idée à certains de fabriquer des raquettes en bois. Aujourd'hui les raquettes de jokary, les palas utilisées dans le pays basque... sont en bois.

La raquette en bois est lourde et ne renvoie pas la balle très loin. On peut penser qu'un jour un joueur essaya un tambourin de musicien, avant de fabriquer des tambourins mieux adaptés au sport.

Un autre trouva peut-être plus facile de plier une branche, d'attacher les 2 bouts ensemble et de tendre une peau parcheminée.

Un jour, les joueurs furent si nombreux que les peaux manquèrent. Un roi interdit leur utilisation afin de les réserver pour l'écriture. On fabriqua les raquettes à cordage. On joue aujourd'hui avec ces raquettes au tennis, au badminton ou au squash.

ε **Le jeu s'enferme :**

Parce qu'il pleuvait, ou parce qu'on n'aimait pas se mélanger au peuple, sous l'occupation romaine et au Moyen-Age, certains jouèrent à l'intérieur, dans des thermes, des abbayes, des châteaux... Les dimensions réduites des terrains entraînèrent de nouvelles règles. On plaça un filet pour empêcher les balles basses trop difficiles à reprendre à bout portant. On diminua le nombre de joueurs. On utilisa les 4 murs de la salle pour agrandir la surface.

Contrairement aux Nobles, aux Bourgeois et au Clergé, le peuple continua à jouer à l'extérieur, sur la place du village ou dans l'espace libre situé aux pieds des remparts. De préférence sur un terrain très long qui faisait la fierté des joueurs obligés de frapper fort.

ε **Le fronton :**

Vous avez, un jour ou l'autre joué contre un mur en attendant l'arrivée des autres joueurs. C'est probablement la même raison qui fit jouer nos ancêtres contre les remparts et qui les poussa ensuite à construire des frontons.

ε **Un jeu national :**

Le jeu pratiqué sur un petit terrain fut appelé "Courte-Paume" au Moyen-Age. Il fut pratiqué par les rois durant plus

de 1000 ans et devint le sport national. Voici quelques anecdotes tirées du livre d' Albert de Luze.

Poème sur la mort de Louis X :

Louis X le Hutin se trouvait au bois de Vincennes en 1316,
Là... il avait joué à un jeu qu' il savait,
A la Paume...
Il joua avec les dernières violences, en Hutin qu' il était,
Fut se reposer en une cave, but un plein hanap d' eau.
Si but trop et froid se bouta.
La fièvre se déclara, il dut se mettre au lit;
Là, il perdit plumes et pennes,
Autrement dit il trépassa".

Plus tard pour pouvoir pratiquer le jeu à sa guise, François I^{er} fit construire des jeux dans presque toutes ses résidences et même sur un de ses bateaux.

Sous Henri IV, on comptait, à Paris, 250 salles de jeux de Paume pour une population de 300 000 habitants. Le 24 septembre 1594, Henri IV joua tout le jour, en chemise déchirée sur le dos. Fatigué, il eut cette phrase : "Je ressemble aux asnes qui faillent par le pied". Il jouait encore à près de 50 ans. Il écrivit, le 30 janvier 1601, à la reine, une lettre plutôt expéditive qui prouve à quel point il était pressé de jouer : "Vous êtes attendue ici avec le plus grand applaudissement. C'est assez écrit, je m'en vais jouer à la Paume. Je vous baise mille fois."

Un anglais écrivit en 1604, après un voyage en France : "Le pays est semé de Tennis. Ils sont plus nombreux que les églises. Les français naissent une raquette à la main. Il y a plus de joueurs en France que de buveurs de bière en Angleterre..."

ε Les grandes familles de jeux de balle :

Rien qu' en France, il y a plus de 30 jeux de balle. On peut les classer en 4 familles:

	GRAND TERRAIN	PETIT TERRAIN
FACE A FACE	Jeu de longue paume Jeu de ballon au poing Rebot Jeu de ballon au brassard Jeu de balle au Tambourin	Jeu de courte paume Tennis Badminton
COTE A COTE (fronton)	Pelote basque à main nue Pelote basque avec chistera Pelote basque avec Palla	Squash

B- Du jeu de ballon avec brassard au jeu de balle au tambourin

ε Du tambourin en 1549 :

Un document prouve que le jeu de balle au tambourin existait en 1549. On y lit : "Claude Dupré, marchands d'esteufs, cède à Thibault Trichardet, aussi faiseur d'esteufs, le droit au bail d'une maison, jeu de paume et jardin... appelé le jeu de Paulme du Tambourin".

ε Le jeu de ballon au brassard dans le Languedoc :

A la même époque, on jouait dans le Languedoc, au jeu de ballon avec brassard. Le jeu se jouait à 5 contre 5 sur un terrain très long. Les équipes placées face à face, se renvoyait une grosse balle ou ballon. Ce ballon de cuir était rempli à l'aide d'une seringue, d'un mélange de blanc d'œuf et de vinaigre, qui coagulait, rendant ainsi l'objet très lourd. Avec un tel ballon, il était indispensable de se protéger la main. Les joueurs avaient choisis pour cela un cylindre de bois appelé le brassard.

ε Les premiers tambourins de la région :

En 1861, des tonneliers de Mèze fabriquèrent des cercles de bois sur lesquels ils tendirent des peaux parcheminées. Etaient-ils des italiens ? Avaient-ils vu jouer en Italie ? Etaient-ils au courant de l'existence de tambourins, en France, 3 siècles plus tôt ? L'idée germa-t-elle dans l'esprit inventif de l'un d'eux ?...

ε Les brassards sont abandonnés :

Un peu partout dans la région, les joueurs de brassard essayèrent ces tambourins. Le nouvel instrument était bien supérieur. Il renvoyait le ballon plus loin et à grands coups retentissant, un bruit de pétards qu'amplifiaient les murs des maisons, transformant un simple jeu en un moment de fête. Les brassards furent abandonnés et lorsque les tambourins en peau de chèvre se détendirent en temps humide, cela n'arrêta pas nos ancêtres qui allumèrent des feux au bord des terrains pour chauffer et retendre les peaux.

Quant aux ballons, ils furent remplacés petit à petit par des balles mieux adaptées au nouvel instrument.

ε Un instrument pour engager :

Les joueurs ayant des difficultés à envoyer la balle suffisamment loin à l'engagement, imaginèrent le battoir, cercle plus petit que le tambourin et fixé au bout d'un manche flexible de micocoulier d'environ un mètre de long. Cet instrument est toujours, pour celui qui sait s'en servir, une arme redoutable, car il donne à la balle une vitesse extraordinaire et à la balle fouettée une trajectoire quasi-inattendue.

ε Le jeu change de nom :

Le jeu de ballon au brassard ayant perdu brassard puis ballon n'avait plus qu'à changer de nom. Il s'appela jeu de ballon au tambourin puis jeu de balle au tambourin.

Quant aux règles, aux terrains et aux joueurs, ils restèrent à peu près les mêmes.

ε **L'arrivée du tambourin relance l'intérêt pour le jeu :**

En quelques années, le jeu de balle au tambourin devint le sport à la mode. On jouait partout: sur les places des villages, dans les rues, dans les champs. Dès le printemps, les foules se rassemblaient autour des terrains. On se pressait à l'ombre des ombrelles, des platanes ou des maisons voisines et on soutenait à grands cris l'équipe locale, ou celle sur laquelle on avait joué l'argent de la semaine.

ε **Les règles avant 1954 :**

On avait le choix entre 3 règles :

- La première consistait à renvoyer la balle directement dans le camp adverse, à la volée ou au bond, comme au tennis.
- La deuxième permettait de renvoyer la balle après la ligne de fond adverse. Un exploit vue la longueur du terrain.
- La troisième était le système des chasses qui existait déjà à l'époque des romains : cette règle autorisait le joueur à faire fuser la balle à partir de ses pieds. L'équipe adverse devait alors l'arrêter, le plus tôt possible, car au changement de camp, l'équipe qui avait réussi à faire rouler la balle très loin, n'avait plus qu'à défendre que le morceau de terrain où la balle était arrivée.

ε **Du tambourin en Italie :**

En 1954, Max Rouquette, Président fondateur de la Fédération Française de jeu de balle au Tambourin, alla en vacances en Italie et découvrit par hasard le tambourin italien.

ε **L'évolution du jeu de balle au tambourin :**

Dès la première rencontre entre Français et Italiens en 1955, les règles 2 et 3 furent abandonnées, et le jeu simplifié.

Le tambourin italien fait d'une peau de mulet tenue à l'aide d'une machine et équipé d'une poignée était bien supérieur au tambourin français qui fut abandonné. On commanda en Italie, tambourins et battoirs. Ces derniers étaient fabriqués spécialement pour les français, les italiens engageant avec un tambourin ovale, appelé chez nous : mandoline.

En 1976, les peaux de mulet furent remplacés par de la toile synthétique (plastique) et, peu après, les cercles de bois laissèrent la place à des cercles en plastiques. Vers 1980, le terrain fut réduit à 90 mètres, puis à 80 mètres pour permettre le jeu d'attaque plus spectaculaire que le jeu en l'air de fond à fond.

ε **Le jeu aux 4 coins de France et du Monde :**

Les mouvements de population à la recherche de travail et la venue de touristes sur les plages languedociennes, permirent au Jeu de Balle au Tambourin de s'implanter à Valenciennes, La Rochelle, Nice, Marseille... Grâce aux immigrants italiens et français, le jeu fut introduit en Allemagne, Suisse, Hongrie, Ecosse, Irlande, Angleterre, Autriche, Espagne, Brésil... La perspective des Jeux Méditerranéens de 1993 fut à l'origine du tambourin en Egypte et au Maroc.

La Fédération Internationale a été en 1988, son siège social se trouve à Mantova (Italie).

2- Comment joue-t-on ?

LE TERRAIN

En terre battue ou bitume, ses dimensions sont 80x20m en extérieur matérialisé par un traçage au sol pour les seniors et de 34 à 70x20m pour les catégories jeunes allant des poussins aux cadets.

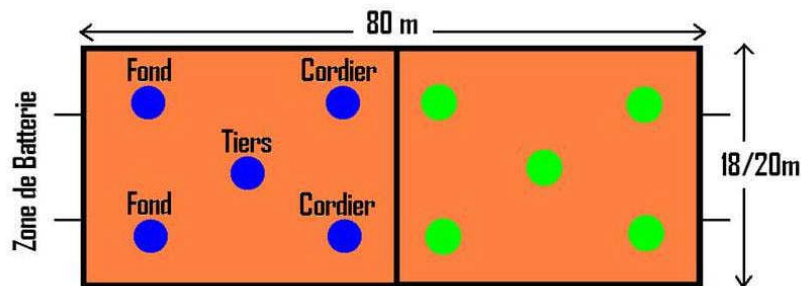
L'aire de jeu est séparée en 2 camps par une ligne médiane

La version hiver se pratique dans un gymnase.

LES JOUEURS

Equipes de 5 joueurs. (3 joueurs en salle)

2 fonds dont un le batteur qui assure la mise en jeu, un tiers (au centre du terrain) et deux cordiers (les avants)



LA BALLE

En caoutchouc, elle pèse 78 grammes et peut atteindre lors des échanges une vitesse de 250 km/h.

L'INSTRUMENT DE JEU

- Le tambourin : il se compose d'un cercle de 28 cm de diamètre (26 pour les enfants), muni d'une poignée, sur lequel est tendue une toile synthétique.
- Le battoir d'engagement, cercle de 18 cm, prolongé par un manche de 80 à 100cm hors tout.

Sur ces 2 cercles est tendue une toile synthétique.

LE SCORE

Les parties se déroulent en 16 jeux gagnants.

Chaque jeu se décompose : 15, 30, 45 et jeu avec l'application de la règle de l'avantage dans le cas d'égalité à 45.

LES REGLES

- la balle mise en jeu doit être maintenue ans les limites du terrain qui font partie intégrante de l'aire de jeu. La ligne médiane s'appelle "basse".
- la balle peut être frappée à la volée ou au premier bond et renvoyée directement dans le camp adverse.
- Les équipes changent de camp tous les 3 jeux.
- La mise en jeu s'effectue toujours du même côté du terrain, les équipes changent de service tous les jeux.
- Les rencontres officielles sont dirigées par un arbitre central assisté par 2 juges de lignes.

ON PERD LE QUINZE QUAND :

- la balle lancée ou relancée ne dépasse pas la "basse" ou sort des limites du terrain.
- La balle est renvoyée avec n'importe qu'elle partie du corps à l'exception de l'avant-bras qui tient le tambourin.
- La balle est touchée successivement par plus d'un joueur de la même équipe
- Un joueur pénètre dans le camp adverse.

3- Son organisation sportive

Championnats fédéraux

National 1; Nationale 2; National 3

Championnats départementaux du Comité 34

Régionale 1 Poules A et B; Régionale 2 Poules A et B; Régionale 3 Poules A et B

Féminines A; Féminines B

Cadets Excellence; Cadets Honneur; Cadets Espoirs

Minimes Excellence; Minimes Honneur; Minimes Espoirs

Benjamins Excellence; Benjamins Honneur; Benjamins Espoirs;

Poussins

2 autres championnats départementaux dans les Comité 13 et 59

1- Caractéristiques et essence de l'activité

Le jeu de balle au Tambourin est un sport collectif de frappe et de renvoi.

Caractéristiques communes aux sports collectifs (volley-ball, handball, rugby, football...)	Caractéristiques communes au sport de frappe et de renvoi (tennis, volley, badminton, ping-pong...)
<p>C'est un affrontement loyal :</p> <ul style="list-style-type: none"> - entre 2 équipes équilibrées en nombre - médié par une balle - où il faut marquer plus de points que l'adversaire pour gagner - en respectant le règlement commun 	<ul style="list-style-type: none"> - le joueur est confronté à la contradiction d'assumer la même action de défense de son propre camp et l'attaque du camp adverse - le camp adverse correspond à la cible à atteindre - la balle est toujours frappée - un point est marqué lorsque la balle, envoyée dans le camp adverse, n'est pas renvoyée par l'adversaire ou alors renvoyée en dehors des limites du terrain <p>il n'y a aucun contact physique entre adversaires</p>
<p>S'agissant donc d'un sport individuel et collectif, il paraît souhaitable de s'assurer que tous les membres composant une équipe soient individuellement prêts : connaissent les règles et le jeu ainsi que le matériel nécessaire à sa pratique, son utilisation, ses effets.</p>	

2- Séance d'évaluation (situation diagnostique):

Durant sa pratique du Sport Tambourin l'élève va rencontrer un certain nombre de difficultés qu'il va devoir surmonter pour mener à bien sa progression. L'hétérogénéité prévisible des élèves fera que certains élèves solutionneront plus vite que d'autres ces problèmes. Dans tous les cas, il convient de les aider à dépasser ces difficultés. Pour cela il est nécessaire d'identifier et de hiérarchiser ces difficultés pour travailler à leur résolution au cours des différentes étapes du cycle d'apprentissage.

Ces difficultés rencontrées par le débutant sont les suivantes :

- établir le contact balle/tambourin
- atteindre une cible
- renvoyer la balle dans un laps de temps défini (nombre de rebond, jeu en mouvement)
- reproduire un geste technique spécifique (efficience)

Lors de votre première séance avec vos élèves, il conviendra d'évaluer leur capacité à dépasser ces difficultés afin de situer leur niveau pour ensuite pouvoir organiser et programmer votre cycle.

Le Sport Tambourin étant un sport à la fois individuel et collectif, il est indispensable de préparer individuellement l'élève afin qu'il puisse ensuite mettre son savoir-faire au service de son équipe. Pour cela, il convient de proposer au cours de chaque séance deux types de situations :

- individuelles : dans lesquelles l'élève se retrouve dans la seule relation « balle-joueur-tambourin »
- collectives : dans lesquelles l'élève se retrouve dans une relation d'opposition directe avec l'adversaire au moyen d'une balle ou plus « joueur-tambourin/balle/adversaire »

3- Programmation du cycle Sport Tambourin (objectifs des unités d'apprentissages)

A la fin de la première unité d'apprentissage, l'élève devra être capable de :

- centrer la balle sur le tambourin
- (r)envoyer la balle face à soi (direction la plus large possible)

A la fin de la seconde unité d'apprentissage, l'élève devra être capable de :

- s'organiser pour envoyer la balle dans une direction donnée (cible de la + grande à la + petite)
- s'organiser pour (r)envoyer la balle après un, deux ou trois bonds (notions d'échange)

A la fin de la troisième unité d'apprentissage, l'élève devra être capable de :

- d'assurer la continuité d'un échange
- s'organiser pour jouer avec d'autres

A la fin de la quatrième unité d'apprentissage, l'élève devra être capable de :

- s'organiser pour (r)envoyer la balle en exécutant un geste donné
- s'organiser pour rompre l'échange.
- s'organiser pour jouer avec d'autres

Les paramètres sur lesquels vous pouvez jouer :

- La cible : c'est-à-dire le terrain ou une zone sur le terrain (du plus grand au plus petit)
- La balle (de la moins rapide vers la plus rapide : mini-tennis, tennis, molle de tambourin)

- La trajectoire de la balle envoyée (en face puis sur les côtés, tendue, en cloche ...)
- Les éléments extérieurs (vent, soleil...)

Quels comportements attendre chez l'enfant :

- Un temps d'exécution technique plus court et une gestuelle de plus en plus ample.
- Un allongement du geste vers la cible
- Un regard fixé sur la balle le plus longtemps possible (et pas sur la cible...).

4- Exemples d'exercices et jeux correspondants aux différentes unités d'apprentissages :

1^{ère} unité d'apprentissage (Niveau 1) :

- Concours jonglerie
- Jonglerie dirigée
- Course de relais
- Parcours motricité (bonds, slaloms garçon de café et jonglerie, envoi vers cible large)
- Jeu de l'épervier
- Jeu « 1 - 2 - 3 - soleil »
- Jeu de la fourmilière (protéger sa balle/attaquer celle des autres)
- Jeu de l'attaque du château (empêcher la balle de rebondir dans sa zone)
- Jeu de la balle brûlante

2^{ème} unité d'apprentissage (Niveau 2) :

- 10 passes consécutives à 5 mètres face à face
- Concours rebond sur tambourin à 5 mètres (face à face)
- Concours service (jeu du vide-poubelle)
- Jeu du pirate
- Parcours motricité (bonds, slaloms en garçon de café et en jonglerie, envoi vers cibles petite et proche puis grande et large)
- Jeux de cibles (large et + en + loin, verticale à 10 mètres, etc...)
- Jeu de la Balle vivante (balles jouées de volée ou après 3 ou 2 bonds)
- Montante-descendante (en 1 contre 1)

3^{ème} unité d'apprentissage (Niveau 3) :

- Concours d'échanges (dans espace libre puis dans terrain de simple avec zone interdite de + en + grande)
- Jeu de la tournante en équipe sans « prisons » (faire le plus de passes)
- Exercice du « Passe et va » avec 2 colonnes face à face sur terrain avec zone neutre médiane (puis sans terrain ni zone neutre mais juste colonnes face à face).
- Montante-descendante (en 2 contre 2)

4^{ème} unité d'apprentissage (Niveau 4) :

- Exercices avec types de frappes de balle imposés (par côté, par-dessous...)
- Jeu de la tournante avec « prisons puis élimination »

- Jeu de la balle morte (la balle est dite morte : si elle fait plus de 2 bonds, si elle dépasse la ligne de fond avancée)
- Tournoi avec match (en 5 contre 5)

5- Observables déterminant le niveau de compétence de l'élève :

- L'anticipation : l'élève doit prendre du recul avant le rebond de la balle qu'il s'apprête à jouer (il doit se trouver loin du point de chute de la balle et ensuite avancer pour frapper).
- La position du corps avant la frappe : être de profil par rapport au terrain adverse ; pour un droitier, pied gauche devant et le bras tenant le tambourin doit être tendu derrière.
- La position du bras au moment de la frappe : bras tendu ; que ce soit par dessus, par dessous, de côté ou en revers.
- L'amplitude du geste préparant la frappe
- Son regard au moment de la frappe : regarder la balle le plus longtemps possible
- L'orientation de la toile du tambourin juste avant et au moment de l'impact avec la balle ; elle détermine avec la position du corps la direction que va ensuite prendre la balle (la toile doit être dirigée vers la cible à atteindre!).

6- Quelques conseils avant la mise en place de l'activité :

- ε Le tambourin est à utiliser comme une grande main : il est solidaire du bras et se situe dans son prolongement :
 - tenue du tambourin : empoignement et rôle "stabilisateur" du pouce
 - positionnement de la poignée (elle ne doit pas de bayer, l'ajuster à la taille de la main)
- ε Vérifier que les papillons qui tiennent les poignées sont bien vissés.
- ε Ne pas jouer avec les pierres (risque de percer la toile) !
- ε Ne pas poser le tambourin peau contre le sol (risque de percer la toile avec des gravillons) !
- ε Ne pas laisser traîner un tambourin dans un endroit humide ou trop chaud (risque de détendre la peau) !

7- Séances types d'un cycle de Sport Tambourin

Ces séances sont proposées pour des classes de CE1-CE2 et CM1-CM2 ; les séances sont adaptées aux aptitudes « supposées » de chacun de ces groupes de classes. A vous donc de les adapter en fonction des compétences réelles de vos classes. Voir ces séances en annexe.

I. LA TECHNIQUE

1. LE COUP "PAR DESSOUS"



Ce geste est le plus couramment utilisé par les joueurs de Tambourin et en particulier les fonds. Il offre une grande possibilité de trajectoire haute, souvent nécessaire pour couvrir l'étendue de fond à fond. C'est le coup le plus précis et c'est celui qui permet de faire le moins de fautes.

2. LES COUPS "PAR CÔTÉ"

Ces coups sont utilisés par les joueurs le plus souvent lorsque la balle arrive tendue.

Techniquement, ils sont difficiles à réaliser car ils demandent une synchronisation parfaite pour pouvoir mettre la balle dans le jeu tout en étant précis.



3. LES COUPS "PAR DESSUS"

Ce coup permet au joueur de jouer une balle qui semble le loper. Il est souvent utilisé par les cordiers pour contrer une attaque. Les fonds et le tiers peuvent aussi l'utiliser (geste ample), mais la réalisation du geste diffère de celui du cordier (geste bloqué).



4. LE REVERS

Les seuls joueurs qui l'utilisent sont les cordiers pour contrer une balle rapide, qui risquerait d'être perdue s'il ne tentait pas ce coup. Les autres joueurs changent de main s'ils ne peuvent pas la reprendre normalement. Ce changement de main n'est possible qu'à partir de la position d'attention suivante (tambourin tenu des deux mains).



5. L'ENGAGEMENT

Pour les jeunes ou pour les débutants la façon la plus facile est le geste par dessous.
Les joueurs plus confirmés utilisent un geste qui se rapproche plus du "par côté" mais son utilisation demande une bonne maîtrise (coordination, synchronisation) pour être précis et régulier.



II. PROGRAMME DE L'ANIMATION PÉDAGOGIQUE

Situations pédagogiques :

- 1- Découverte libre du matériel : chaque enseignant dispose d'une balle et d'un tambourin et s'exerce librement dans un espace défini.
- 2- Concours de jonglerie, une balle par enseignant : faire le plus de jongles possibles sans que la balle ne tombe (durée : plusieurs séquences de 20 à 30 secondes).
- 3- Parcours aller-retour d'un point à un autre en jonglant en essayant de ne pas faire tomber la balle.
- 4- Course de relais par équipes sur parcours en aller-retour ; se déplacer en gardant la balle :
A) posée dans le tambourin B) posée sur le tambourin C) en jonglant
- 5- Jeux de cibles (Concours service et/ou Cible-but-plots)
- 6- Situation "balle brûlante" avec composition de deux équipes (une balle par joueur).
- 7- Situation type à faire évoluer dans les quatre étapes de l'apprentissage :
 - 1) établir le contact balle/tambourin
 - 2) atteindre une cible
 - 3) renvoyer la balle dans un laps de temps défini (nombre de rebond, jeu en mouvement)
 - 4) reproduire un geste technique spécifique (efficacité)
- 8- Situation "balle vivante" en équipes et/ou en individuel (Jeux de la Tournante et de l'Attaque-Défense).
- 9- Matches en simple ou en équipe.

1- Adresses utiles :



- F.F.J.B.T.
5 chemin Galtier
34150 Gignac

Tél./ Fax: 04 67 42 50 09

www.sport-tambourin-ffjbt.com

ffjbt@wanadoo.fr



- Comité Départemental de l'Hérault de Sport Tambourin
Maison départementale des sports
200, avenue du Père Soulas
34000 Montpellier

Tél.: 04 67 41 78 25

www.sport-tambourin-cd34.com

cd34@wanadoo.fr

animateur.tambourin@wanadoo.fr