

Marquage et Démarquage

→ Vers le démarquage pour les enfants de 7-10 ans

Condition cadre

Durée : 60'

Tranche d'âge : enfants de 7 - 10 ans

Niveau de progression : moyen

Objectifs d'apprentissage (SMART)

Comprendre le principe du démarquage.

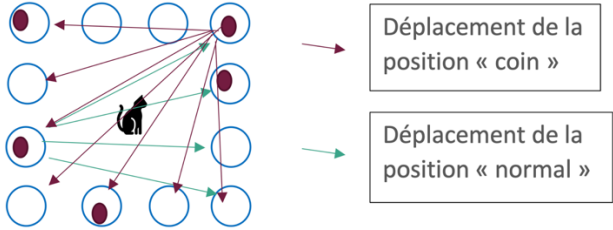
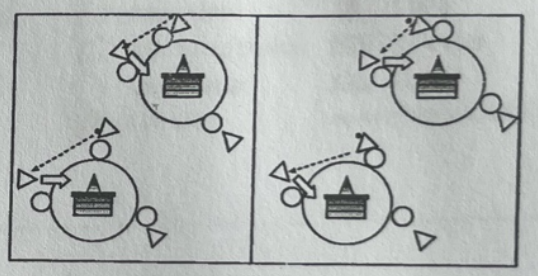
Théorie

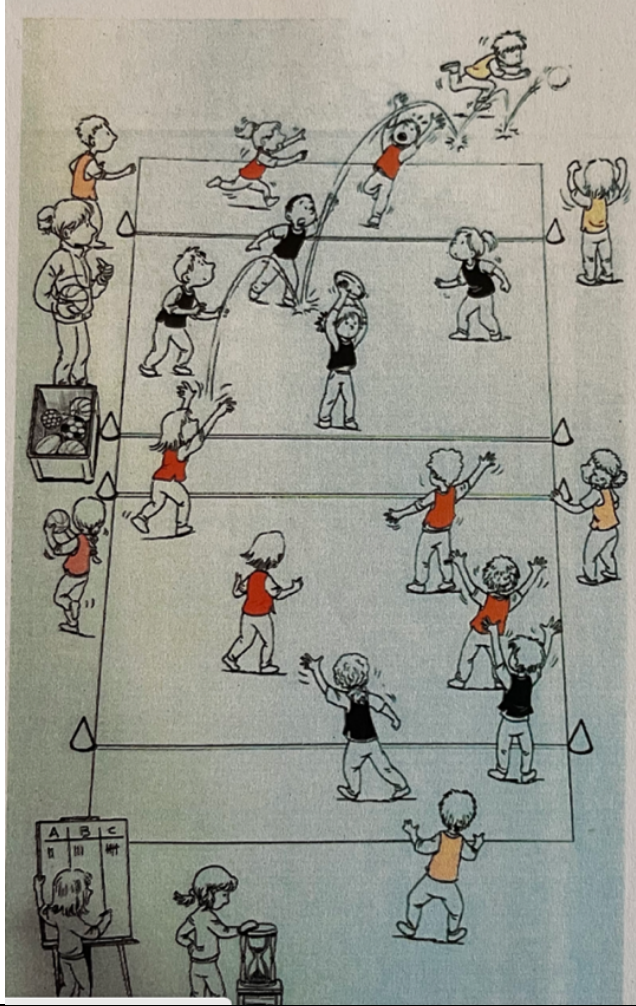
- Le démarquage, c'est ;
 - c'est une phase de jeu.
 - Qu'on retrouve dans les sports collectifs.
 - C'est l'action qu'il y a entre deux joueurs ; celui qui a la balle et celui qui va la recevoir pour faire progresser le ballon vers le but (la cible).
→ **c'est de se rendre disponible pour faire progresser le ballon jusqu'à la cible, jusqu'au but.**
- **Pour se démarquer, il faut :**
 - se placer et se déplacer pour créer des espaces (occuper l'espace, s'orienter dans l'espace pour être utile, se rendre disponible physiquement, aller où l'adversaire n'est pas)
 - savoir jouer en mouvement
 - anticiper ; observer le terrain, le but, les adversaires et le ballon
 - jouer en équipe
- **Un principe avec les KIDS** → Commencer par jouer **seul**, puis **avec** son camarade, puis **contre** son camarade.

Durée	Objectifs	Contenus	Matériel
5'	• Accueil	Introduction théorique	
5'	• Se placer, • se déplacer • Occuper l'espace • Savoir s'orienter sur un terrain	Mise en train sans matériel. Obj. : s'orienter par rapport au terrain (marquages, lignes, cônes), par rapport aux camarades (devant, derrière, etc.), par rapport à soi – même (être devant, derrière, entre). Toucher les 4 murs de la salle 2x, mais ne pas toucher 2x de suite le même mur. Puis prendre un sautoir (3 couleurs de sautoirs) Courir librement dans la salle et : - Taper dans la main des camarades qui ont la même couleur de sautoir que moi. - Idem en tapant dans la main de tous les camarades en moins de 30 secondes. - Courir et passer dans le dos de quelqu'un. (ou devant quelqu'un) - Idem en passant entre deux personnes. - Courir et s'arrêter par deux, par trois (en fonction du nb d'élève) - Idem avec quelqu'un qui a la même couleur d'habit sur soi. - Courir dans un espace plus petit (terrain de volley par exemple). - Rester par deux (ou 3). Suivre comme son camarade comme son ombre en laissant 2 mètres de distance. A doit garder 3 mètres de distance par rapport à B. Puis inversement. - Courir en paquet (en peloton). Se rassembler dans le rond central, nommer un leader qui est devant. Le but est de ne pas se toucher et de garder les distances. Puis la prof donne une direction.	3 jeux de sautoirs (pour 18 = 3x6 sautoirs)

		- Les participants en bout de salle : Traverser la salle en touchant le maximum de ligne d'une couleur que la personne choisie. Sans se toucher. Idem avec les filles d'un côté et les garçons de l'autre.					
5'	• Observer • Placement • Anticiper • jouer en mouvement	Danse avec des cerceaux Obj. : observation, placement, déplacement vers un endroit précis • Un cerceau par personne, les actionner en permanence et revenir pour qu'il ne tombe jamais par terre. Ne tourner que le sien. • Idem en actionnant n'importe lequel, Idem mais pas 2x le même. <table><tr><th>IDÉE/DESCRIPTION</th><th>REMARQUES/ORGANISATION</th></tr><tr><td>Chaque élève fait "danser" son cerceau (le cerceau tourne sur son point d'appui au sol par un rapide mouvement de la main). Les élèves courent librement dans la salle et actionnent en permanence les cerceaux de manière à ce qu'ils continuent à "danser" et qu'aucun ne retombe.</td><td></td></tr></table>	IDÉE/DESCRIPTION	REMARQUES/ORGANISATION	Chaque élève fait "danser" son cerceau (le cerceau tourne sur son point d'appui au sol par un rapide mouvement de la main). Les élèves courent librement dans la salle et actionnent en permanence les cerceaux de manière à ce qu'ils continuent à "danser" et qu'aucun ne retombe.		• Un cerceau par personne
IDÉE/DESCRIPTION	REMARQUES/ORGANISATION						
Chaque élève fait "danser" son cerceau (le cerceau tourne sur son point d'appui au sol par un rapide mouvement de la main). Les élèves courent librement dans la salle et actionnent en permanence les cerceaux de manière à ce qu'ils continuent à "danser" et qu'aucun ne retombe.							
12' (3x3')	• Observation • Placement • déplacement vers un endroit précis	Salle séparée en 2 zones. Effectuer 3 groupes. 1. Gare au cerceau vide Les poules sont dans leur poulailler (leur cerceau placé aléatoirement). Un renard est au centre. Les poules couvent leurs œufs. Mais attention un cerceau est vide et les œufs non couvés. Le renard doit rentrer dans le cerceau vide alors que les poules doivent se déplacer pour l'en empêcher.  Variante 1 : cerceaux placés en rond Variante 2 : commencer à l'extérieur du cerceau pour le renard.	Pour un groupe de 24 ; un renard - 11 poules - 12 cerceaux				

	• Observation • Placement • déplacement vers un endroit précis	2. La chasse au cône Le lapin et les fermiers. Le lapin qui est au centre du cercle veut prendre une carotte (poser la main sur le cône). Mais le fermier l'en empêche en posant la main sur le cône le premier. Si le lapin touche la carotte, celui-ci prend la place du fermier.	un cône de plus que de fermiers pour un groupe de 7 ; 8 cônes
12' 3x3'	• observation • déplacement vers un endroit précis • jouer en mouvement	Salle séparée en 2 zones. Effectuer 3 groupes. 1. Le cerceau occupé Les poules doivent poser leur œuf dans un poulailler vide. Qui n'est pas occupé par un renard. Elles vont se faire des passes pour poser l'œuf dans un poulailler vide (le cerceau). Le renard doit l'en empêcher en posant le pied dans le cerceau. Règles : 3 pas maximum, ne pas se jeter dans un cerceau. ++ : augmenter le nombre de passes avant de poser l'œuf --- : augmenter le nombre de cerceau, la surface de jeu	Pour un groupe de 12 ; 6 renards et 6 poules 1 ou 4 cerceaux de plus cerceaux (commencer avec 2) 1 – 2 ballons

	• observation • déplacement vers un endroit précis • jouer en mouvement	2. Le jardin des oiseaux Les oiseaux (points rouges) sont répartis dans les cerceaux. Le chat est placé au milieu du « jardin » (carré). Les oiseaux doivent parvenir à quitter leur « nid » (cerceau) pour traverser le jardin sans se faire toucher par le chat. Les oiseaux ont l'obligation d'aller se placer dans un cerceau de la ligne d'eau face ! Si l'oiseau parvient à traverser sans se faire toucher, il marque 1 point. Si le chat touche un oiseau, l'oiseau et le chat inverse leur rôle et l'oiseau perd tous ses points. Règles : un oiseau par nid / quand un oiseau sort du cerceau il peut plus revenir en arrière / interdiction de courir en dehors du carré et sur les cerceaux / obligation d'aller dans un nid qui est en face  Variantes : - douanier – contrebandier - chercher l'or en chine	20 cerceaux (assiettes ou cônes)
12' 3x3'	• jouer en mouvement • jouer en équipe	Le château Les attaquants se passent le ballon jusqu'à ce qu'il se forme un trou dans la défense. Ils essaient alors d'atteindre le cône. Lorsqu'il tombe par terre, les attaquants marquent un point. Une zone de but est marquée autour du caisson.  Méthodologie : - Pas de règles - Imposer 3 passes - Imposer 3 pas --- : 3 cibles par caisson ++ : agrandir zone de but, défenseur peuvent attraper la balle ou cône avant qu'il ne tombe par terre	3 caissons 3 cônes 3 ballons Des assiettes (pour la zone de buts) 6 équipes

	• jouer en mouvement • jouer en équipe	Le jeu de la balle irlandaise (Jeu non effectué) La balle irlandaise, c'est le jeu de la mouche par équipe. Il y a 3 équipes ; 2 équipes qui jouent et une équipe à l'extérieur du terrain qui est arbitre et ramasse les balles. Les équipes qui jouent sont face à face et placent 2 capitaines à l'arrière de leur terrain. Le but, c'est de transmettre la balle avec au moins un rebond à un des deux capitaines. Le point est marqué quand un des deux capitaines a rattrapé (bloqué) la balle dans sa zone.  Règles : - La mise en jeu se fait par l'enseignant - Toute balle qui sort du terrain est perdue - Les balles perdues sont ramassées et ramenées à l'enseignant par l'équipe 3 - L'arbitre remet en jeu simultanément 2 balles lorsque les 2 balles précédentes ont été utilisées (sortie ou point)	Différentes balles 3 équipes
5'		Questionnement de fin → faire réfléchir sur la défense, le marquage... → ballon chasseur	