

Apprendre, c'est faire des liens : Chercher une place, marquage, démarquage

Préambule :

SCO = comprend une capacité utile et applicable dans les Sports Collectifs

Il est facile de faire jouer les enfants. La progression dans les activités qui préparent aux grands jeux collectifs (handball – basket – foot – hockey – unihockey – etc.) est assurément plus difficile, surtout avec les petits enfants, car elle exige de :

- ✓ Déterminer un thème
- ✓ Définir des étapes qui évitent les longues consignes et/ou trop de règles simultanées
- ✓ Par l'observation du jeu ou de l'exercice, de se demander **quel paramètre modifier pour augmenter la réussite ou la qualité** : espace, nombre de cibles, proportion entre attaquants et défenseurs.

Buts de la séance :

- Vivre une succession d'étapes et leur prolongement = peu de thèmes (3), mais avec progression détaillée.
- Insister sur l'idée MAJEURE de faire enchaîner le plus souvent possible deux actions dans chaque activité.
- Démontrer qu'il faut amener les enfants à élaborer une stratégie, d'abord individuelle, puis de groupe, puis d'équipe.
- Jouer avec des informations visuelles à prendre à 360° et non avec 2 camps et des buts opposés.

Déroulement :

I. De 1 c'est assez, 2 c'est trop, vers 2 – 3, voire 3 – 4 ; observation – réaction en trouvant une place (sans contrainte motrice limitante, telle que la manipulation de ballon ; dribble, précision des passes).

1. Trouver une place. Chaque joueur met un pied dans un cerceau ou se trouve sur un petit tapis. Lorsque le coureur libre vient s'installer dans l'autre moitié, l'occupant s'en va. **SCO : face à la trajectoire du partenaire qui vient vers soi ; se démarquer, aller trouver une autre place libre.**
2. Deux c'est assez, trois c'est trop ; comme 1. mais deux personnes par cerceau ou par tapis. L'arrivant A touche l'épaule de B, ce qui contraint C à s'en aller. A prend la place de B qui se décale.
3. Idem, mais avec un chasseur ; chat et souris. Lorsque la souris vient toucher l'épaule, la souris opposée doit s'en aller en observant où se trouve le chat ; fuir à l'opposé.
4. Idem, mais les deux souris partenaires quittent le refuge et marchent en se donnant la main. Lorsque la souris pourchassée saisit une main, la souris opposée s'en va. **SCO : s'échapper à l'opposé de la direction d'arrivée du chat. Utiliser la paire de souris comme rempart ; correspond à un bloc ou écran en basketball ou en handball.**
5. Aussi avec des groupes de 3 ou 4 souris. La tâche se complique pour le chat, car la distance à la souris fuyante augmente. Pour des enfants de 9 à 10 ans, on peut même inviter le groupe de 3 à essayer de se déplacer pour se mettre entre la trajectoire du chat et de la souris poursuivie.

II. Repérer le/s but/s libre/s ; regarder, feinter pour l'attaquant, anticiper, fermer les accès, les espaces.

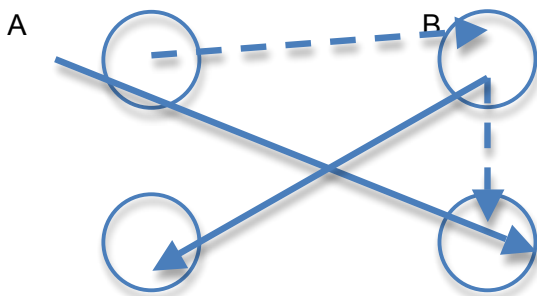
1. Disposer autant de cerceaux éparpillés que de joueurs. Chaque joueur (oiseau) se déplace de nid en nid et va dribbler une fois son ballon dans chaque nid. Au signal, revenir dans son nid. Le dribble continu d'un nid à l'autre pose trop de problèmes aux enfants de 5 à 8 ans (risques de collisions, perte de balle, incapacité à voir le terrain en dribblant).

Apprendre, c'est faire des liens : Chercher une place, marquage, démarquage

2. Idem, mais en marquant le plus possible en 20 secondes = ajout de la vitesse. Pour éviter les collisions, on peut faire deux séries, une moitié des participants observant l'autre.
3. On introduit une opposition « légère » au début avec seulement 3 défenseurs occupant des nids (coucous) = avantage aux autres oiseaux. Puis on établit la parité entre attaquants et défenseurs. Retirer progressivement quelques nids pour donner plus de chances aux coucous.
4. Finalement, on donne un avantage important aux coucous (= 1 contre tous). Envoyer un seul oiseau tenter de marquer dans des nids libres. Ceci permet aux défenseurs de concentrer leur action sur un seul adversaire, d'anticiper son action en se déplaçant à l'avance. **SCO : se mobiliser à plusieurs pour fermer l'accès au but pour l'attaquant. Réciproquement, l'oiseau doit apprendre à faire des feintes, à changer de direction brusquement pour prendre les coucous par surprise et à contre-pied.**
5. Le jeu étant connu, faire de petits groupes avec 1 attaquant contre 2 défenseurs et 3 nids.

III. Marquer en se faisant des passes ; lancer et recevoir en tout en repérant l'adversaire et une zone libre.

1. A et B se font des passes ; à chaque réception, il faut dribbler une fois le ballon dans son but.
2. Idem, mais après la passe de A à B, A se rend à un autre nid. B lui fait la passe puis va à son tour vers un autre nid, et ainsi de suite = je passe et je me démarque (je donne et je vais).



3. Plus difficile. On ajoute un défenseur qui doit fermer un but, celui où il pense que B va se rendre. Est-ce que A réussira à faire une passe captée par B vers l'un ou l'autre des nids libres pour marquer avant l'arrivée du défenseur ?
4. Prolongement pour les enfants de (9 – 11 ans) ; **la balle au chasseur**. Pour initier le jeu, commencer par chronométrer le temps mis par 2 – 3 chasseurs pour toucher toutes éteindre les bougies immobiles en se faisant des passes et en changeant de cible chaque fois qu'une bougie est touchée.
5. Version finale, soit ballon tenu en main pour toucher le lièvre mobile fuyant au milieu des chasseurs. **SCO : pour le lièvre qui se démarque, regarder la menace (le ballon pour s'échapper en allant à l'opposé). Pour les chasseurs, comprendre qu'il faut couper la trajectoire du lièvre pour l'obliger à s'arrêter = on ne poursuit pas, on cherche à isoler. Le principe consiste à essayer d'amener le lièvre dans un coin, donc hors de portée du but.** On peut combiner ce jeu avec la balle assise en limitant la distance de tir à un ou deux mètres ; ballon poussé à deux mains. Pour augmenter le rendement, on peut déjà placer le 2^e lièvre dans la forêt pour que les chasseurs enchaînent dès le 1^{er} touché. On peut également envoyer deux lièvres qui se tiennent par la main, ce qui ralentit leur déplacement et offre plus de facilité aux chasseurs.

Remarque :

- ☹ **L'agrandissement ou le rétrécissement de l'espace de jeu change radicalement le résultat ! Plus l'espace diminue, plus le lièvre sera vite cerné.**