



MARQUAGE-DEMARQUAGE

Objectifs:

- démontrer qu'il faut amener les enfants à d'abord élaborer une stratégie individuelle, puis de groupe, et enfin et seulement enfin d'équipe.
- jouer avec des prises d'information informations visuelles à 360° et pas forcément avec les 2 camps opposés traditionnels.

Durée	Age	Explications	Organisation
15'	5-8	<p>1 c'est assez, 2 c'est trop Trouver une place. Chaque joueur met un pied dans un cerceau. Lorsque le coureur vient s'installer dans l'autre moitié, l'occupant s'en va.</p> <p>2 c'est assez, 3 c'est trop idem, mais deux joueurs par cerceau. Celui qui arrive touche l'épaule de B, ce qui contraint C à s'en aller.</p> <p>Idem, mais avec un poursuivant (chat et souris). Lorsque le chat vient toucher l'épaule de B, la souris (C) opposée doit s'en aller.</p> <p>Idem, mais A et B marchent en se donnant la main. Lorsque le chat saisit une main, la souris opposée s'en va.</p>	<p>Varié les consignes: •uniquement sur les lignes</p>

Durée	Age	Explications	Organisation
15'	7-10	<p>Chaque coucou (=joueur) se déplace de nid en nid et va pondre (=dribbler) une fois son ballon dans chaque nid. Au signal, revenir dans son nid.</p> <p>Idem, mais en pondant le plus possible d'oeufs en 20 secondes = ajout de la vitesse.</p> <p>Envoyer un coucou à la fois tenter de pondre dans un nid libre (= 1 contre tous). Le jeu étant connu, faire de petits groupes avec 1 attaquant contre 2 défenseurs et 3 cerceaux.</p>	<p>Disposer autant de cerceaux éparpillés que de joueurs.</p> <p>On introduit une opposition légère au début avec seulement 3 défenseurs (=moineaux), puis la parité entre attaquants et défenseurs. Retirer progressivement quelques cerceaux pour donner une chance aux défenseurs.</p> <p>Ceci permet aux défenseurs de concentrer leur action sur un seul adversaire, d'anticiper son action en se déplaçant à l'avance. L'attaquant doit apprendre à faire des feintes, à changer de direction brusquement pour prendre les défenseurs par surprise et à contre-pied.</p>

Durée	Age	Explications	Organisation
10'	5-7	Le feu de circulation Les enfants se déplacent librement dans la halle et jouent en poussant leur ballon avec diverses parties du corps. L'entraîneur donne des consignes de déplacement et de sauts. A son signal, les enfants forment par groupes de 3 un feu de circulation en rassemblant les 3 couleurs et en les mettant dans le bon ordre.	Variantes <ul style="list-style-type: none"> • Construire le feu de haut en bas • Construire le feu couché sur le dos • Construire le feu couché sur le ventre • Construire le feu couché sur le côté • Construire le feu sur une seule jambe • Coincer le ballon entre les jambes A chaque fois, les enfants doivent changer de partenaire. Préparer plusieurs ballons de réserve !!

Durée	Age	Explications	Organisation
5'	5-7	Balle éclair "In and Out" 2 équipes jouent l'une contre l'autre, avec le but de faire un maximum de passes. Le joueur qui a passé la balle doit immédiatement sortir du terrain avant de pouvoir recevoir le ballon à nouveau.	La taille du terrain est adaptée à la grandeur des équipes (par ex. terrain de volleyball ou demi terrain de basketball). Grandeur des équipes: 3-5 enfants 1 ballon pour 2 équipes

Durée	Age	Explications	Organisation
10'	8-10	Balle aux quatre rois Dans chaque coin du terrain se dresse un Roi (ou une Reine), dont la place est marquée par un tapis de chute ou un banc suédois. L'équipe A essaie de passer le ballon à ses propres rois/reines. L'équipe B essaie d'empêcher les passes et, lors d'un gain de balle, essaie de passer le ballon à ses propres rois/reines. Celui qui passe la balle au roi devient roi, et l'ancien roi revient jouer dans le terrain.	Les rois d'une équipe se trouvent en diagonale dans les coins opposés. Variante : <ul style="list-style-type: none"> - les 2 rois se trouvent du même côté du terrain - les rois se trouvent sur les bancs plutôt que derrière - consignes pour les passes (en rebond, en suspension, etc.) 4 tapis de chute ou 4 bancs suédois; 1 ballon, sautoirs ou chasubles

Durée	Age	Explications	Organisation
5'	5-10	Retour au calme	

Bibliographie

Buholzer, Jeker : Education aux jeux, 2002

Mattes, Metzger, Sollberger : Handball à l'école FSH, 2002

Müller, Baumberger : le Top 100 des jeux vol.1 et 2

Meylan, Pierre: Marquage démarquage, CI Sport des Enfants I VD 2.13

J+S Kids, exemples pratiques

Mobile, 5/05 | Balles et ballons