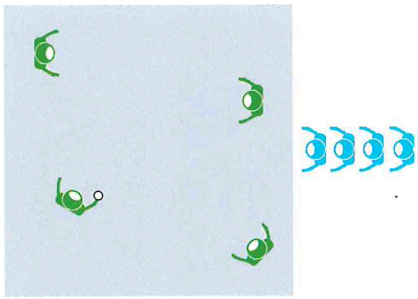
Le démarquage

FICHE ENSEIGNANT

JEU COLLECTIF

Objectif
Se rendre visible du porteur de balle et à portée de passe pour recevoir la balle.

Dispositif
Un terrain de 10 m x 10 m.



Matériel
Deux jeux de chasubles pour différencier les équipes.

Organisation
Deux équipes de quatre (ou cinq) joueurs sont constituées.
Une équipe se situe au départ dans l'espace de jeu, l'autre à la périphérie.
Il s'agit, pour l'équipe située sur le terrain, de faire le plus grand nombre possible de passes sans perdre la balle. Le jeu commence à 4 contre 0 et, toutes les cinq passes réussies, un défenseur est introduit dans l'espace de jeu (4 contre 1) jusqu'à parvenir à l'équilibre numérique (4 contre 4). L'équipe qui fait des passes annonce son score final (le nombre atteint juste avant qu'elle ne perde la balle) et on échange les rôles.

Découvrir et expérimenter
Multiplier les terrains autorise un large éventail d'expérimentations. On peut organiser un arbitrage par terrain si nécessaire et créer les conditions de l'autonomie.

Observer et s'interroger
Deux équipes reprennent la partie à 4 contre 3.
Une équipe observe le jeu en se posant la question suivante : *« Puisqu'il y a quatre joueurs contre trois, un joueur devrait, à tout moment être libre. Parvient-il à se rendre visible de ses partenaires ? Est-il utilisé par ses partenaires et comment ? »*

Mettre en commun et structurer
Les observations visant à expliciter les problèmes rencontrés *(« ce qui fait perdre la balle »)* et à en déduire les critères de réussite *(« ce qui permet de conserver la balle »)* sont mises en commun.

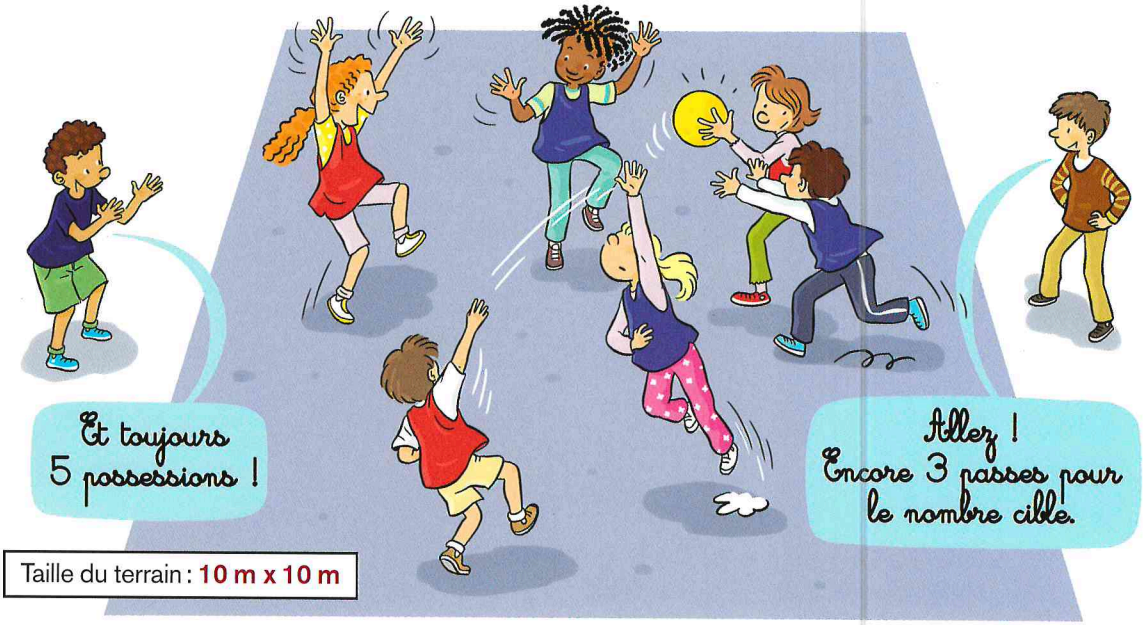
« Ce qui fait perdre la balle à une équipe »	« Ce qui permet à une équipe de conserver la balle »
Ne pas proposer au porteur de balle des solutions de passe.	Percevoir et utiliser les joueurs libres de marquage.
Jouer sur un espace trop réduit.	Sortir de l'alignement porteur de balle/défenseur/non-porteur.

Les observables pour l'enseignant
Certains enfants restent souvent inactifs lorsqu'ils n'ont pas la balle. Il s'agit de renforcer le jeu sans ballon en sollicitant les non-porteurs, en particulier ceux qui sont le plus loin de la balle. Les maladresses entraînent également une distance de passe réduite, ce qui crée, en retour, des regroupements de joueurs dans un espace confiné. Pour développer la capacité du porteur à lire le jeu, il faut impérativement instaurer des règles qui lui assurent une conservation de balle sereine.

S'exercer et stabiliser
Le jeu est repris avec une règle modifiée.
L'équipe en possession de la balle doit réaliser un nombre de passes consécutives donné (de cinq à dix par exemple). Elle commence à 4 contre 0. Si elle y parvient, elle fait une nouvelle tentative à 4 contre 1. En cas de réussite, on introduit un joueur supplémentaire, et ainsi de suite. Si l'équipe perd la balle, elle fait une nouvelle tentative avec le même rapport de force numérique que lors de la tentative précédente. Puis les équipes changent de rôles.

ÉDITIONS EP&S
Fiche extraite du coffret « Les défis coopétitifs » © Éditions EP&S, 2011.

S'entraîner à se démarquer



Deux équipes de trois joueurs sont identifiées par des chasubles de couleurs différentes.
Deux enfants, à l'extérieur du terrain, comptent :
– l'un, le nombre de passes total ;
– l'autre, le nombre de possessions nécessaires pour atteindre le nombre-cible.

Jeu du nombre-cible

Une équipe attaque, l'autre défend. Une possession s'arrête quand il y a interception de l'équipe qui défend ou que l'équipe attaquante fait sortir la balle de l'aire de jeu. Les enfants placés à l'extérieur comptent le nombre de possessions nécessaires pour atteindre le nombre-cible de 30 (par exemple, quatre possessions pour parvenir à trente passes). Puis les équipes changent de rôles. L'équipe qui gagne est celle qui a atteint le nombre-cible de 30 en un minimum de possessions.

Jeu du surnombre d'attaquants

Il s'agit du même jeu, mais l'équipe qui attaque dispose de quatre joueurs alors que celle qui défend n'en compte que trois. Règle supplémentaire : un attaquant ne peut jamais renvoyer la balle à celui qui vient de la lui passer !

Lis les conseils de Junior et Lily pour progresser. Puis essaye de les mettre en application.



Le défi coopétitif

Deux équipes se lancent un défi. Elles jouent une première partie de nombre-cible.
➡ Celle qui a gagné la première partie cherche toujours à atteindre le même nombre-cible à la deuxième partie. L'autre, par contre, cherche à atteindre un nombre inférieur.

Fiche extraite du coffret « Les défis coopétitifs ». Illustrations : C. Tarcelin et É. Habourdin © Éditions EP&S, 2011.