

# JEUX DE DEMARQUAGE

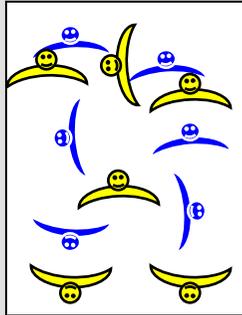
## CYCLE 2

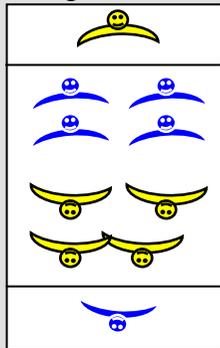
La passe à 5 p. 2

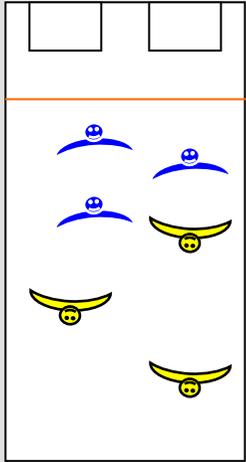
Le joueur - but p. 2

Attaque - défense p. 3

Le facteur p. 4

C 2		LA PASSE A 5		Jeu de démarquage
OBJECTIF	DISPOSITIF ET REGLES	TÂCHE -CRITERES DE REUSSITE - CONSEILS	MATERIEL	
Lancer Attraper Se démarquer	<p><b>DISPOSITIF :</b> Sur un terrain de 15m x 15m, 2 équipes de 6 joueurs.</p> <p><b>REGLES :</b> Chaque équipe marque 1 point si elle réussit 5 passes consécutives sans que le ballon ne soit touché par l'équipe adverse ou tombe au sol.</p>	<p><b>TÂCHE:</b> Se passer le ballon</p> <p><b>CRITERES DE REUSSITE :</b> Réussir 5 passes consécutives.</p> <p><b>CONSEILS :</b> Faire plusieurs jeux en parallèle. Changer les adversaires.</p>	<p>2 jeux de maillots.</p> 	

C 2		LE JOUEUR-BUT		Jeu de démarquage
OBJECTIF	DISPOSITIF ET REGLES	TÂCHE -CRITERES DE REUSSITE - CONSEILS	MATERIEL	
Lancer Attraper Coordonner ses actions avec ses partenaires Se démarquer	<p><b>DISPOSITIF :</b> 2 équipes de 6 à 8 joueurs sur un terrain de 20 m x 15m.</p> <p>A chaque extrémité du terrain, une zone de 2m de large pour les joueurs - buts.</p> <p><b>REGLES :</b> Les joueurs d'une équipe doivent passer le ballon à leur joueur - but pour marquer un point. La remise en jeu se fait sur la ligne de fond. Ils ne peuvent se déplacer avec le ballon en main. Tout ballon sorti du terrain par un joueur et remis en jeu par l'équipe adverse qui ne peut pas marquer directement. Une partie se joue en deux manches de 7 minutes.</p>	<p><b>TACHE :</b> Lancer le ballon à son joueur - but.</p> <p><b>CRITERES DE REUSSITE :</b> Marquer plus de points que l'équipe adverse.</p> <p><b>CONSEILS :</b> Suivant le niveau des élèves, obliger le joueur - but à attraper le ballon de volée.</p>	<p>2 jeux de maillots Un ballon type hand-ball léger.</p> 	

C 2	ATTAQUE - DEFENSE		Jeu de démarquage
OBJECTIF	DISPOSITIF ET REGLES	TÂCHE -CRITERES DE REUSSITE - CONSEILS	MATERIEL
<p>Se démarquer</p> <p>Tirer</p> <p>Coordonner ses actions avec ses partenaires</p>	<p><b>DISPOSITIF :</b>            Sur un terrain de 12m x 12 m environ, 2 équipes de 3 joueurs.            Une zone interdite à tous les joueurs et des cibles  à atteindre (petits buts).</p> <p><b>REGLES :</b>            Chaque équipe dispose de 10 ballons pour attaquer.            Après chaque tir tenté, elle prend un autre ballon.            Les attaquants ne peuvent se déplacer avec le ballon.            Les défenseurs essaient de toucher les attaquants en possession du ballon ou d'intercepter le ballon.</p> <p>Après échange des rôles, l'équipe gagnante est celle qui aura touché le plus de cibles.</p>	<p><b>TÂCHE :</b>            Pour les attaquants , tirer dans les buts vides.            Pour les défenseurs , toucher le porteur du ballon ou prendre le ballon.</p> <p><b>CRITERES DE REUSSITE:</b>            Marquer plus de buts que l'adversaire.</p> <p><b>CONSEILS :</b>            Faire plusieurs jeux en parallèle.            Echanger les adversaires à chaque partie.</p> <p><b>VARIANTE :</b>            Déplacer les buts et en changer le nombre.            Augmenter le nombre des attaquants.</p>	<p>2 jeux de maillots.            10 ballons.</p> 

C 2	LE FACTEUR		Jeu de démarquage
OBJECTIF	DISPOSITIF ET REGLES	TÂCHE - CRITERES DE REUSSITE - CONSEILS	MATERIEL
<p>Courir vite</p> <p>Repérer les espaces libres</p>	<p><b>DISPOSITIF :</b>            Sur un terrain de 12m x 8m environ,            une zone médiane,            2 équipes de 4 à 6 joueurs.            1 réserve de ballons  et une cible  pour chaque équipe.</p> <p><b>REGLES :</b>            Chaque équipe doit porter ses ballons (1 par 1) vers sa cible.</p> <p>1 défenseur de l'équipe adverse doit empêcher les joueurs de traverser la zone médiane en les bloquant. Tout joueur bloqué doit lâcher le ballon qui est perdu.</p> <p>Tout joueur ayant atteint la cible retourne dans son camp par l'extérieur.</p> <p>1 point marqué par ballon ayant atteint la cible.</p>	<p><b>TÂCHE :</b>            Porter les ballons dans sa cible.            Bloquer les attaquants.</p> <p><b>CRITERES DE REUSSITE :</b>            Marquer plus de points que l'équipe adverse.</p> <p><b>CONSEILS :</b>            Choisir un terrain souple (tapis ou herbe).</p> <p><b>VARIANTE :</b>            Varier le nombre de défenseurs.</p>	<p>2 jeux de maillots            Une dizaine de ballons</p> 