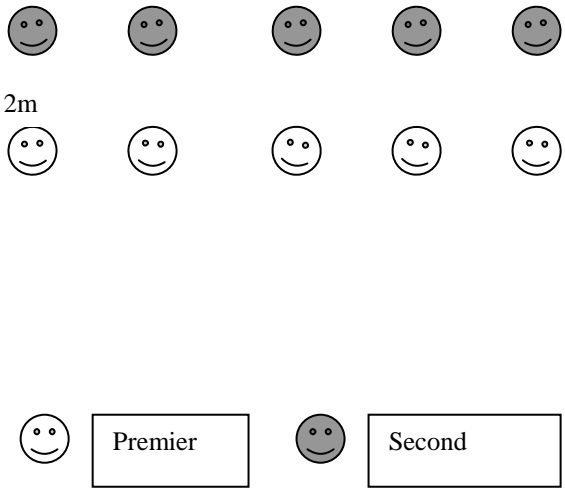


FICHE 14

Objectif dominant : Empêcher de marquer	Objectif spécifique : savoir chuter
Logistique : des plots	Nom : Le placage
<p>Placement de départ : les enfants sont par paire de même gabarit.</p> 	<p>Consignes :</p> <ul style="list-style-type: none"> le premier : Je trottine 3m Je fais une roulade de judo (l'épaule touche le sol en premier) Je me relève, me retourne et plaque mon partenaire. Une fois au sol, en le serrant je fais un tour sur moi-même. Le second : Je trottine à 2m derrière mon partenaire Je continue à avancer quand il fait la roulade pour être à 50 cm de lui quand il se relève <p>Lancements de jeu :</p> <p>Les enfants sont l'un derrière l'autre espacés de 2m. Entre chaque paire l'espace est de 3m .</p>
<p>But du jeu : amener son partenaire au sol.</p>	<p>Comportements attendus par l'éducateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> Le plaqueur : La roulade permet de se retrouver dos plat avec le niveau des épaules au dessus de celui de la taille. En se relevant, il entoure la taille de son partenaire avec les bras. Il serre fort et pousse avec ses jambes pour l'amener au sol. Le dos est plat. Rester gainé pendant le tour au sol.
<p>Variantes : Un travail de posture (dos plat, dos creux, dos rond) est à faire au préalable pour que l'enfant maîtrise ses sensations pour savoir quand il est bien. Apprendre à chuter comme au judo.</p> <p>Les 2 trottinent, le 1^{er} s'allonge à plat ventre, le 2^{ème} chute en passant au dessus de lui. Le joueur allongé se relève et plaque celui qui a fait la roulade</p>	