





Degré	10 ^e à 12 ^e année (école professionnelle)
Aspect	Compétences disciplinaires
Aspect spécifique	Jouer: tactique
Compétence	Connaître et appliquer les tactiques de jeu pour faire des choix pertinents dans le jeu
Niveau B	J'applique le principe du démarquage.



Se démarquer

Description de la tâche	Au cours d'un match dans un jeu choisi (football, basket, handball, uni-hockey), l'élève se démarque régulièrement et peut donc recevoir des passes.
Evaluation/Exigences	En se démarquant activement, un joueur doit pouvoir être clairement démarqué 3x au cours d'un match de 5 minutes.
Critères d'observation	 <ul style="list-style-type: none">• Démarquage dynamique (Stop-and-Go!)• Une fois démarqué, le joueur «demande» la balle (de manière verbale ou non verbale).  <ul style="list-style-type: none">• La personne démarquée s'éloigne trop des autres joueurs et ne peut donc pas recevoir la balle.
Consignes aux élèves	«Démarquez vous de manière dynamique et demandez la balle. Vous devriez être en position de recevoir la balle au moins 3x durant les 5 min. de jeu pour réussir le test.»
Mise en place	-
Matériel	Balle (selon forme de jeu)
Source	Commission fédérale de sport (éd.). (1999). <i>Education physique, Manuel 6, 10^e-13^e année scolaire</i> . Berne: OCFIM. Brochure 5.
Aspects pratiques et indications pédagogiques	Durée 5 min. d'observation pendant un match Organisation Organiser un match avec des observateurs Personnes évaluées Plusieurs élèves à la fois Problèmes L'observation réciproque peut s'avérer problématique, car tous les élèves ne reconnaissent pas le principe du démarquage. La forme du jeu et la motivation peuvent fausser le résultat du test (chez la personne testée et chez l'observateur).