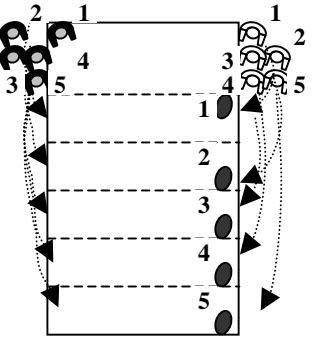
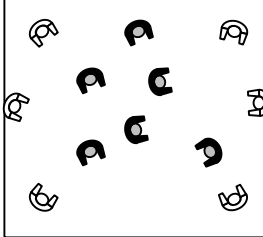




N°	BUT	DISPOSITIF	LANCEMENT	CONSIGNES	VARIABLES
<b>Multi ballons du 1 contre 1 à n contre n</b>					
<b>E 18</b>	<b>Jouer des 1 contre 1, et évoluer pour assurer le soutien au porteur du ballon</b>	 <p>Les joueurs et les ballons sont numérotés de 1 à 5. Au signal chaque utilisateur va ramasser son ballon et tenter de marquer l'essai malgré son opposant direct qui peut avancer dès que le ballon est ramassé.</p>		<p>Faire attention, pour de problèmes de sécurité, à ce que les joueurs restent dans leur couloir de jeu. Penser à varier les numérotations pour que les distances de courses soient équilibrées entre les différents joueurs. Si les joueurs se gênent trop dans la course au ramassage, les faire partir d'une position axiale par rapport aux terrains.</p>	<p>Variations de consignes :</p> <p>1) On annonce le numéro de 2 ou 3 ballons, à l'insu des opposants. Les joueurs correspondant à ces numéros vont ramasser le ballon ou défendre, les autres joueurs utilisateurs se répartissent à leur choix, les autres joueurs opposants se répartissent en fonction des menaces créées.</p> <p>2) Un ou des numéros de ballon est (sont) annoncé(s) à l'insu des opposants. N'importe quel joueur utilisateur peut le(s) ramasser, les autres s'adaptent en soutien défensif ou défensif.</p>
<b>Le grand déménagement</b>					
<b>E 19</b>	<b>Lutter, repousser l'adversaire, résister à la poussée de l'adversaire</b>	 <p>Les  trottent dans tous les sens. Au signal les  doivent les faire sortir du terrain.</p>		<p>Bien redéfinir les modalités d'intervention en interdisant tout ce qui est dangereux. Réglementer en tenant compte des différents cas de figure comme la chute par exemple (laisser le joueur se relever ? possibilité de le traîner ? ...)</p> <p>Privilégier les actions de poussée par rapport aux actions de tirage. La taille du terrain doit être adaptée aux ressources des joueurs.</p>	<p>Les régulations s'orientent sur la répartition des tâches (poussées qui se contredisent, poussées à l'inverse de ce qui est recherché) et sur la qualité des attitudes au contact.</p> <p>Le score peut s'établir soit en comptant le nombre de joueurs « déménagés » en un temps donné, soit en comparant le temps consommé pour « déménager » l'ensemble des adversaires.</p>