

PHASE DE MOUVEMENT GÉNÉRAL ET FIXATION

Circulation offensive, défensive, gestion luttes et contacts

Objectif(s)

Dominante : affectif et relationnel, perceptif et décisionnel.

Rendre les joueurs capables :

- d'accepter les contacts avec l'adversaire et le sol en participant à la lutte collective
- d'avancer seul ou en grappe vers la cible
- d'empêcher d'avancer seul ou collectivement dans la grappe
- de comprendre et respecter les règles fondamentales du jeu : la marque, les droits et devoirs, le jeu au sol

Comportements attendus

Porteur : – j'avance au contact avec le ballon sur les points fragiles et vers le camp adverse.

- Si j'arrive au contact, je m'organise (tête , dos , bassin) pour conserver le ballon
- Je ne me débats pas afin de ne pas blesser les autres
- Si je suis au sol, je lâche le ballon dans mon camp.

Non Porteur : je me place près du porteur afin de pouvoir le protéger ou participer à la poussée collective

Opposant direct : je maîtrise mon action sur l'adversaire afin de ne pas le blesser.

Dispositif :

Groupe : 6 à 8 par équipe

Espace : larg : de 10 à 12 m
long : 2 fois largeur + 2 en - buts

Temps : séquences de jeu 2 à 3 min

Matériel : ballon lesté
2kg ou + si nécessaire

But :

Marquer plus que l'adversaire

Score :

5 pts par essai

Lancement du jeu :

par l'Éducateur favorisant, le combat au départ les 2 équipes proches (env 2m) : ballon présenté aux joueurs.

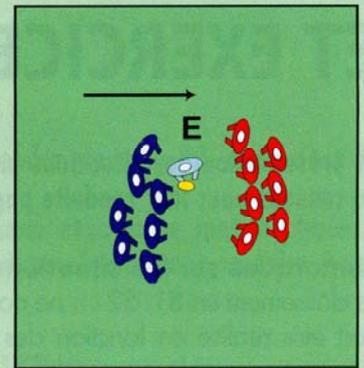
Consignes, règles :

Les règles sont évolutives , elles apparaissent par nécessité

- pour les utilisateurs : respecter le jeu au sol,
- pour les opposants : respecter le jeu au sol, interdire toutes formes d'opposition dangereuses, les charges sur les joueurs sans ballon

Critères de réussite :

Sur une séquence de jeu 2 à 3 minutes : investissement global à la lutte et peu de fautes observées sur la loyauté ou sur le jeu au sol.



POUR ÉVALUER – RÉGULER

COMPORTEMENTS OBSERVÉS

- Des joueurs ne participent jamais aux phases de luttes
- Des joueurs gardent le ballon au sol
- Joueurs dominants physiques

INTERVENTIONS POSSIBLES

- Lancer le jeu dans une situation d'opposition proche
- Mettre en place un système de score pour la participation
- Score en rapport avec les règles par ex : 2 pts aux adversaires
- Mettre en place des groupes de niveaux
- Score en rapport à l'arrêt des dominants, valoriser le blocage collectif

POUR FAIRE ÉVOLUER LA SITUATION

VARIANTES

- Introduire les règles du hors jeu à partir d'une séquence avec droit de charge sur tous (avec ou sans ballon)
- Possibilité de ne pas utiliser un ballon lesté mais un ballon normal avec consigne : donner la balle de « mains à mains » ou lancement très proche.

EFFETS RECHERCHÉS

- Apprentissage des règles fondamentales (hors-jeu)
- Gérer la représentation de l'activité pour les enfants