

## JEU DE BATAILLE AVEC ZONES

<b>Objectif(s) de l'enseignant</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ACCEPTER les contacts avec l'adversaire et le sol.</li> <li>• AVANCER seul ou en grappe vers la cible.</li> <li>• EMPECHER D'AVANCER seul ou collectivement dans la grappe.</li> <li>• COMPRENDRE ET RESPECTER les règles fondamentales du jeu : la marque, les droits et devoirs, le jeu au sol.</li> </ul>	<b>Règle(s) d'action/Attitude(s) à construire par les élèves</b>	
	<b>Porteur</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ J'avance au contact avec le ballon sur les points fragiles et vers le camp adverse.</li> <li>▪ Si j'arrive au contact, je m'organise (tête, dos, bassin) pour conserver le ballon.</li> <li>▪ Je ne me débats pas afin de ne pas blesser les autres.</li> <li>▪ Si je suis au sol, je lâche le ballon dans mon camp.</li> </ul>
	<b>Non Porteur</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Je me place près du porteur afin de pouvoir protéger ou participer à la poussée collective.</li> </ul>
	<b>Opposant direct</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Je maîtrise mon action sur l'adversaire, afin de ne pas le blesser.</li> </ul>

### Dispositif :

Groupe : 6 à 8 par équipe.

Espace : Larg : env. 1m / joueur.

Long : 2 fois largeur + 2 en-butts.

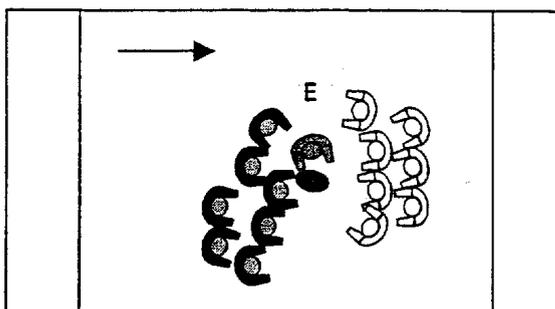
Temps : Séquences de jeu 2 à 3 min.

Matériel : Médecine-ball.

2kg ou + si nécessaire.

**But** : Marquer plus que l'adversaire.

**Score** : 5 pts par essai.



### 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.

**Lancement du jeu** : par l'Enseignant favorisant le combat au départ les 2 équipes proches (env 2m) : ballon présenté aux joueurs.

### Consignes, règles :

Les règles sont évolutives, elles apparaissent par NECESSITE

- 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 ;

- pour les observateurs : évaluer par rapport aux objectifs : qui lutte ? qui avance ? qui respecte les règles ?

## POUR EVALUER - REGULER

COMPORTEMENTS OBSERVES	INTERVENTIONS POSSIBLES
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Des joueurs ne participent jamais aux phases de lutttes.</li> <li>▪ Des joueurs gardent le ballon au sol.</li> <li>▪ Joueurs dominants physiques.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Lancer le jeu avec ceux-ci dans une situation d'opposition proche ou mettre en place un système de score pour la participation.</li> <li>➤ Score en rapport avec les règles par ex : 2pts aux adversaires.</li> <li>➤ Mettre en place des groupes de niveaux.</li> <li>➤ Score par rapport à l'arrêt des dominants, valoriser le blocage collectif.</li> </ul>

## POUR FAIRE EVOLUER LA SITUATION

VARIANTES	EFFETS RECHERCHES
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Jeu du maillot : jouer sans ballon, un joueur, avec un maillot différent, doit aller (être amené) dans l'en-but adverse : il remplace le ballon (lui permettre de se relever après un plaquage).</li> <li>▪ Introduire les règles du hors jeu à partir d'une séquence avec droit de charge sur tous (avec ou sans ballon).</li> <li>▪ Possibilité de ne pas utiliser le médecine-ball mais un ballon avec consigne : donner la balle de « mains à mains » ou lancement très proche.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Augmenter la lutte pour l'avancée.</li> <li>➤ Apprentissage des règles essentielles (hors jeu).</li> <li>➤ Gérer la représentation de l'activité pour les enfants.</li> </ul>