

Objectif(s)

1^{er} niveau de stratégie (opposer le fort au faible), reconnaître les points faibles chez l'adversaire.

Dominante : perceptif et décisionnel ; rendre les joueurs capables :

- d'empêcher d'avancer seul et s'opposer avec ses partenaires pour fermer les espaces.
- de franchir la ligne d'avantage dans les situations d'équilibre (remises en jeu ou blocages).
- de communiquer avec ses partenaires.

Comportements attendus

Pour s'informer , pré agir, anticiper, communiquer.

Porteur :

- J'avance le plus vite possible seul dans l'espace libre, ou je fais avancer (passe ou jeu au pied) un partenaire situé face à un espace fragile (en fonction de l'organisation de l'adversaire et de ses points faibles).

- Je donne un signal à mes partenaires pour qu'ils se déplacent avant d'avoir le ballon .

Non Porteur :

- Je cache mon jeu, je me lance dans un espace fragile avant d'avoir la balle.

- Si je suis éloigné, je prépare la suite du jeu en me replaçant en face des espaces libres .

Opposants :

- Je plaque le porteur de ballon s'il est dans ma zone de placage.

- Si je suis éloigné, je m'informe des placements et déplacements des adversaires et participe à l'avancée collective dès que le règlement le permet.

Dispositif :

Groupe : 6 à 8 par équipe

Espace : larg : env 25m
long : 1 de 30 à 40 m

Temps : durée = séquence de jeu 1 à 2 min ;
4 à 5 ballons par équipe

Matériel : 2 ballons

But : Marquer à partir du lancement de jeu

Score : 5 pts si essai ; 3 points si la Ligne d'Avantage est franchie et le ballon conservé

Consignes, règles :

- Respecter le hors jeu sur lancement de jeu pour les opposants (à 5m cf règlement)
- Ils ne bougent pas jusqu'au déclenchement

Critères de réussite :

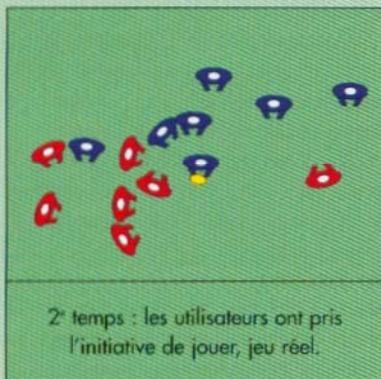
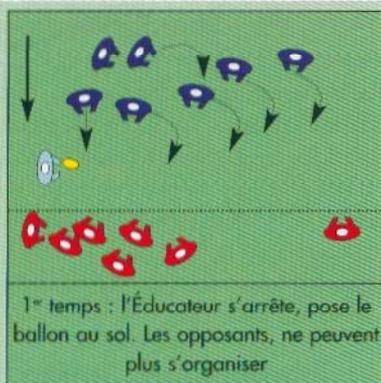
- L'équipe qui utilise est capable d'effectuer plusieurs relais en avançant avant d'être bloquée.
- Le point faible de l'adversaire est le plus souvent attaqué (au pied ou à la main).

Lancement de jeu :

L'Éducateur se déplace avec les 2 équipes.

Il s'arrête et pose immédiatement le ballon au sol pour l'une des équipes.

- Les opposants n'ont plus le droit de se déplacer (ils se retirent simplement à 5 m)
- Par contre les utilisateurs peuvent encore se déplacer, et prennent l'initiative de jouer.
- Au déclenchement du jeu, jeu réel.



POUR ÉVALUER – RÉGULER

COMPORTEMENTS OBSERVÉS

- Les joueurs reçoivent le ballon arrêtés
- Les joueurs perçoivent les espaces libres mais ne savent pas les attaquer
- Pas de variation des lancements , uniquement utilisation des points forts

INTERVENTIONS POSSIBLES

- Rappeler les règles d'action, proposer un repère de communication (signal pour le temps de départ)
- Avec questionnement proposer une organisation avec un choix pour le porteur du ballon au départ

POUR FAIRE ÉVOLUER LA SITUATION

VARIANTES

- Temps laissé pour la mise en place des stratégies plus ou moins long
- Donner des consignes aux opposants afin de créer des points faibles
- Donner des consignes aux utilisateurs

EFFETS RECHERCHÉS

- Prendre de moins en moins de temps pour choisir une stratégie
- S'adapter sur le plan stratégique
- Travailler sur la réorganisation défensive (en posant le maximum de problèmes aux défenseurs)