

PHASE DE MOUVEMENT GÉNÉRAL ET FIXATION

Circulation offensive, défensive, gestion lutttes et contacts

NIVEAU 1 S4

Objectif(s)

- Dominante :** affectif et relationnel, perceptif et décisionnel ; rendre les joueurs capables :
- d'accepter le contact avec l'adversaire et le sol.
 - d'avancer en utilisation et en opposition.
 - de plaquer le porteur du ballon.

Comportements attendus

- Utilisateur :**
- Je m'informe sur la position et la vitesse d'intervention de l'opposant.
 - J'avance sur les points fragiles et vers l'en but adverse.
 - Si j'arrive au contact, je m'organise (tête , dos , bassin, appuis au sol) pour résister au placage et conserver le ballon.
 - Si je suis plaqué, je contrôle le ballon.
- Opposant :**
- Je maîtrise mon action sur l'adversaire afin de ne pas le blesser, et le plaquer en l'amenant au sol ou le pousser en touche.
 - Je me baisse en regardant la taille, je ceinture, puis je serre les jambes pour aller au sol avec le porteur.
 - Je me relève rapidement pour récupérer le ballon.

Dispositif :

- Groupe :** 1 joueur par équipe
Espace : larg : env 7 m
 long : env 15 m
 + 2 en-buts

Temps : durée limitée

Matériel : médecine ball ou ballon

Dispositif :

Marquer dans le camp adverse

Score :

- 3 points par essai marqué
- 3 points par placage réussi
- 1 point si plaqué et contrôle le ballon

Lancement du jeu :

Il doit permettre de moduler, réguler le rapport de force entre les 2 joueurs ; par exemple :

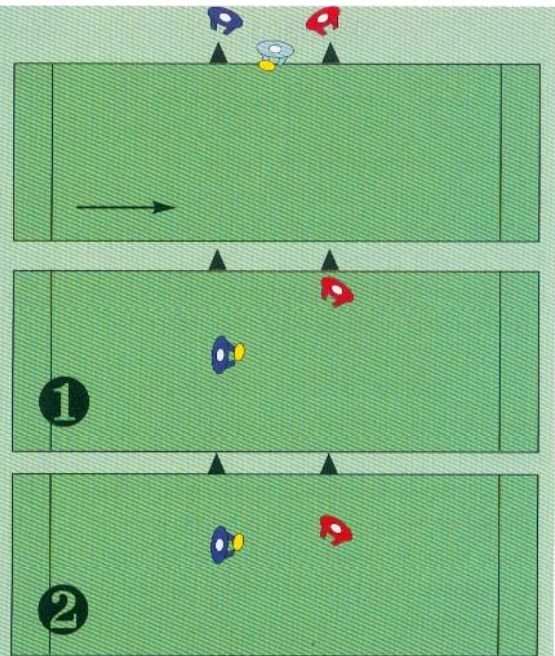
- ① Ballon en l'air par l'Éducateur, l'utilisateur entre dans le terrain, ballon dans ses mains l'opposant entre : petit déséquilibre avantageux pour l'utilisateur
 - ② Entrée de l'utilisateur et de l'opposant en même temps : équilibre
- Il sera possible, aussi de faire entrer les joueurs par la même balise (poursuite), de réduire ou augmenter la distance entre les 2 balises ...

Consignes, règles :

- Respect des temps d'entrée sur le terrain.
- Respect des règles

Critères de réussite :

Sur une séquence de jeu : peu de fautes observées sur la loyauté ou sur le respect des consignes. Exploitation du déséquilibre. Plaquages efficaces. Avancée effective.



POUR ÉVALUER – RÉGULER

COMPORTEMENTS OBSERVÉS

- Des joueurs ne respectent pas les consignes de fonctionnement
- Des joueurs n'avancent pas vers la cible
- Des joueurs ne plaquent pas
- Des joueurs dominants physiques
- Des joueurs ne se régulent pas (coursées désordonnées, attitudes dangereuses ...)

INTERVENTIONS POSSIBLES

- Lancer le jeu en faisant rappeler les consignes par un joueur et mettre en place un système de score sur le respect des consignes.
- Mettre en place des groupes de niveaux, et valoriser.
- Proposer des groupes de niveaux, et des exercices spécifiques.
- Mettre en place des groupes de niveau, leur donner des médecine-ball, favoriser leur adversaire au lancement.
- Rappel des consignes, les placer en position d'observateurs.

POUR FAIRE ÉVOLUER LA SITUATION

VARIANTES

- Permettre à l'opposant de contre attaquer
- Autoriser le jeu au pied

EFFETS RECHERCHÉS

- Renforcer l'attitude au contact du porteur.
- Motiver l'opposant, valoriser l'investissement défensif.
- Renforcer la nécessité de vite se relever après un placage
- Faire entrer l'utilisation du jeu au pied dans la gamme des choix de jeu.