

Termes spécifiques

Termes Spécifiques au Rugby

EN-BUT : Cible à atteindre occupant toute la largeur du terrain.

TERRAIN :

- la ligne d'en-but appartient à l'en-but, la ligne de ballon mort n'en fait pas partie.
- les lignes de touches ne font pas partie du terrain.

MARQUE (ou essai) : Aplatis le ballon sur ou en arrière de la ligne d'en-but.

UTILISATEURS : Equipe qui possède le ballon.

OPPOSANTS : Equipe qui ne possède pas le ballon.
(termes préférés à ceux d'attaquants et de défenseurs car des utilisateurs peuvent par exemple subir la pression adverse. Dans ce cas peuvent-ils être considérés comme attaquants ?).

REGROUPEMENT(S) : Plusieurs joueurs debout et liés qui s'opposent :

- *maul* : plusieurs joueurs debout et liés qui s'opposent (au moins le porteur du ballon (PB) et un joueur de chaque équipe).
- *mêlée spontanée* : deux adversaires luttant debout au dessus du ballon au sol.

HORS JEU (joueur) :

- dans les phases sans regroupement :
joueur situé en avant du ballon joué par un partenaire
- dans les phases de regroupement :
joueur non participant au regroupement situé devant les pieds du dernier participant de son équipe.

PLACAGE : Ceinturer et faire chuter le PB en intervenant sur lui au niveau des hanches et /ou des jambes.

JEU AU SOL : Tout joueur doit être debout sur ses deux pieds pour pouvoir jouer :

- le joueur plaqué doit immédiatement lâcher ou passer le ballon et se relever ou s'éloigner du ballon.
- le joueur plaqueur doit immédiatement relâcher le PB une fois au sol et se relever ou s'éloigner du plaqué et du ballon.

EN AVANT : Le ballon se dirige vers la ligne de ballon mort adverse après qu'un joueur :

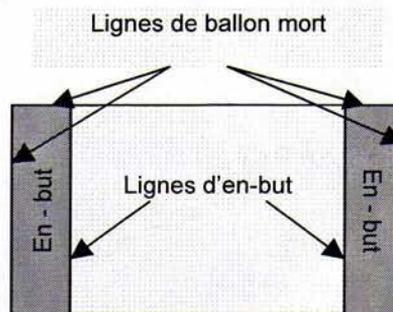
- l'ait propulsé avec son bras ou ses mains et qu'il touche le sol ou un autre joueur,
- l'ait passé à un partenaire en direction de la ligne de ballon mort adverse.

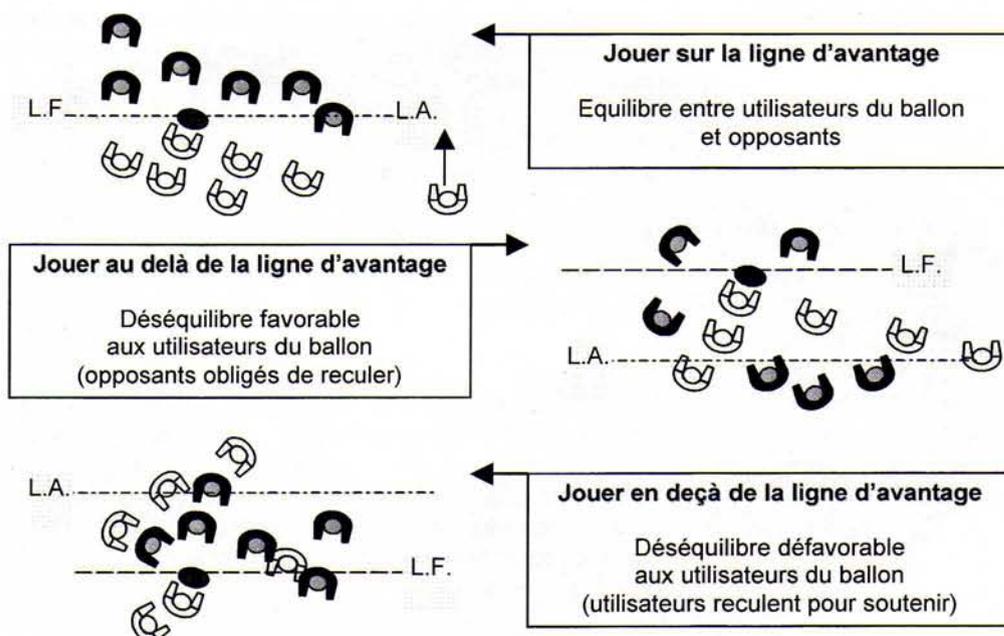
REMISES EN JEU : Au début du jeu, après un essai, un arrêt, une faute ou une sortie du terrain, modalités précisant :

- *le lieu de la remise en jeu,*
- *la position des joueurs* (futurs utilisateurs, opposants),
- *l'utilisation du ballon.*

PRESSION : Action ou force exercée par un joueur ou une équipe sur l'adversaire, visant à provoquer un déséquilibre.

LIGNE D'AVANTAGE (L.A.) : Ligne fictive parallèle à l'en-but qui départage momentanément le collectif en « deux camps » numériquement identiques. Elle constitue un indicateur du terrain conquis ou concédé par une équipe, donc de la pression exercée.

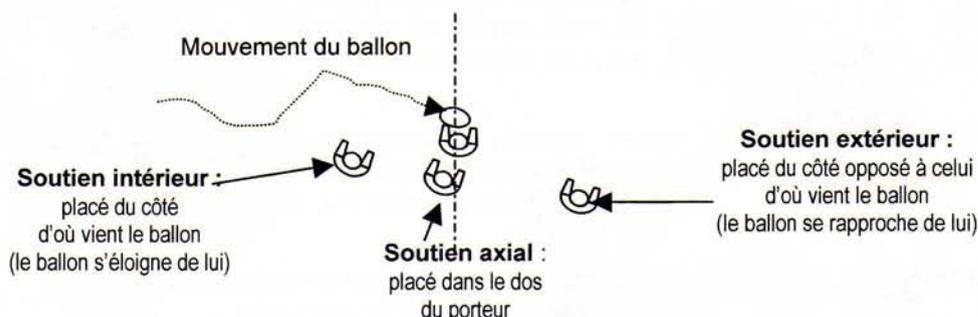




JEU GROUPE PENETRANT : Jeu collectif dans l'axe profond du terrain en utilisant les soutiens proches.

JEU DEPLOYE : Jeu collectif dans l'axe latéral permettant d'avancer dans l'axe profond en utilisant des soutiens éloignés.

SOUTIEN A « L'INTERIEUR », « A L'EXTERIEUR », « DANS L'AXE » du porteur du ballon : Positionnement des joueurs soutiens (utilisateurs ou opposants) défini par rapport au mouvement du ballon.



RIDEAUX DEFENSIFS : Organisation collective en opposition, afin de fermer les espaces, constituée d'un barrage (1^{er} rideau), et de joueurs soutiens se répartissant dans les 2^{ème} et 3^{ème} rideaux.

Termes spécifiques à l'EPS

APS : Activités physiques et sportives pouvant être pratiquées à l'école primaire dans le cadre des programmes d'EPS.

UNITE D'APPRENTISSAGE (OU D'ENSEIGNEMENT) : Unité de travail coordonnant un ensemble de séances, à partir d'une APS, pour faire acquérir aux élèves des connaissances et des compétences déterminées.

EVALUATION :

- EVALUATION DIAGNOSTIQUE :** Elle se situe en début d'apprentissage et permet de repérer le niveau initial des élèves ainsi que leurs besoins. Elle contribue au choix des objectifs, des contenus et des conditions d'enseignement (organisation pédagogique, formes de travail...).
- EVALUATION FORMATIVE :** Elle se situe pendant l'apprentissage et renseigne les élèves et le maître sur les progrès réalisés et les difficultés rencontrées. Elle a une fonction de régulation.
- EVALUATION CERTIFICATIVE (sommativ) :** Elle se situe à la fin de l'apprentissage et permet de mesurer les acquisitions. Elle a une fonction de contrôle.

SITUATIONS DE JEU :

- SITUATIONS D'APPEL :** Situations de jeu préparatoires à l'activité (jeux de course, de lutte...) que l'on peut utiliser en début de séance pendant l'échauffement ou pour lancer l'unité d'apprentissage avec des débutants.
- SITUATION DE REFERENCE :** Situation de jeu global à laquelle on se réfère dans l'unité d'apprentissage :
- *au début*, pour situer le niveau initial des élèves,
 - *pendant*, pour permettre le réinvestissement des acquisitions,
 - *à la fin*, pour évaluer les progrès.
- SITUATIONS D'APPRENTISSAGE :** Situations de jeu aménagées pour favoriser la transformation des conduites motrices des élèves.
- SITUATION-PROBLEME :** Situation conçue pour amener les élèves à résoudre un problème particulier,
- EXERCICE :** Situation conçue pour renforcer les réponses motrices.

TACHE :

- Prescription donnée par le maître aux élèves précisant :
- *le dispositif* : aménagement du milieu, modalités de groupement...,
 - *le but* : ce qu'il faut faire,
 - *les consignes* : règles et contraintes conditionnant les actions à mettre en œuvre,
 - *les critères de réussite* : indices concrets qui permettent aux élèves et à l'enseignant de savoir si le but de la tâche est atteint.

SITUATIONS DE NON JEU :

Moments organisés par l'enseignant au cours desquels les élèves observent, apprécient le jeu, échangent, s'organisent, élaborent une stratégie... Ces activités contribuent à l'acquisition des connaissances et des compétences visées.

VARIABLES :

- Paramètres de la tâche permettant de réguler l'activité des élèves :
- *le nombre de joueurs* (égalité, surnombre...),
 - *le statut des joueurs* (utilisateur, opposant, plaqueur...),
 - *l'espace de jeu* (largeur, longueur du terrain, zones, couloir, porte...),
 - *le droit des joueurs* (sur le matériel, l'espace, les adversaires...),
 - *le matériel* (médecine-ball, ballon),
 - *le lancement de jeu* (équilibre, déséquilibre).

CONTENUS D'ENSEIGNEMENT (savoirs, connaissances, attitudes, principes et règles d'action) :

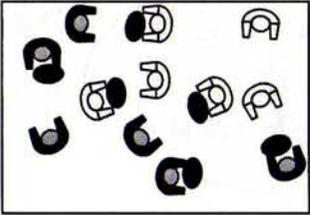
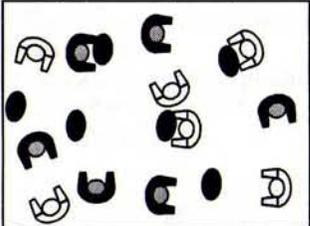
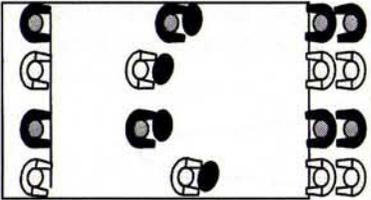
Ensemble des éléments que les élèves doivent s'approprier et intégrer pour modifier leur comportement et progresser. Ces éléments sont construits par les élèves. Ils constituent des outils leur permettant d'interpréter une situation et d'organiser une réponse motrice efficace.

COMPETENCE (S) :

Ensemble structuré de ressources, intégrant des connaissances, des habiletés et des attitudes, qui permet d'être efficace dans plusieurs domaines d'action.

COURSES + MANIPULATIONS

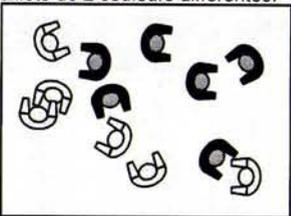
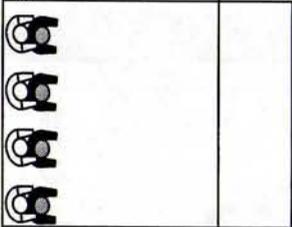
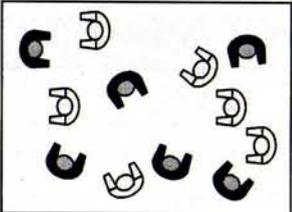
OBJECTIFS : Maîtriser le ballon lors des déplacements.

N°	BUT	DISPOSITIF	LANCEMENT	CONSIGNES	VARIABLES
MELI MELO					
1	Courir et passer le ballon.	<p>2 équipes de 6 à 10 joueurs. Maillots de 2 couleurs différentes. Terrain 10x10, 15x15. Ballons</p> 	<p>Les deux équipes trottinent dans l'espace.</p>	<p>Passer à un joueur lorsqu'on le croise, sans distinction d'équipe.</p> <p>Ne pas se toucher.</p> <p>Se regarder dans les yeux au moment de la passe, puis regarder le ballon.</p> <p>Tendre les bras pour recevoir le ballon en ouvrant les mains (cible).</p> <p>Passer le ballon à hauteur des hanches de son partenaire.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Nombre de ballons de plus en plus important. ▪ Espace de jeu plus ou moins grand. ▪ Passe à un partenaire ayant la même couleur de maillot. ▪ Passe à un partenaire ayant une couleur de maillot différente.
LES RAMASSES MIETTES					
2	Courir, ramasser et poser le ballon.	<p>2 équipes de 6 à 10 joueurs. Maillots de 2 couleurs différentes. Terrain 10x10, 15x15. Ballons (1 pour 2 à 1 pour 3).</p> 	<p>Les deux équipes trottinent dans l'espace.</p>	<p>Au départ les ballons sont posés au sol.</p> <p>Au signal, ramasser le ballon puis le poser.</p> <p>Ne pas se toucher.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Nombre de ballons de plus en plus important. ▪ Espace de jeu plus ou moins grand. ▪ Réaliser un lancer en l'air avant de le poser. ▪ Passer le ballon à un partenaire de son équipe, ou de l'équipe adverse qui le pose à terre.
LA COURSE EN RELAIS					
3	Courir et passer le ballon à un partenaire à l'arrêt (relais).	<p>Equipe de 4 joueurs. 2 Joueurs de chaque côté. 1 ballon.</p> 	<p>Les équipes sont à l'arrêt.</p> <p>Au signal, le porteur de la balle court la donner à son partenaire en face et ainsi de suite.</p>	<p>Ne pas partir avant d'avoir la balle dans les mains.</p> <p>Ne pas faire des équipes de plus de 4 joueurs.</p> <p>Effectuer l'exercice dans un temps donné (en fonction de l'âge de l'enfant).</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Poser la balle au sol à chaque passage. ▪ Passer la balle à son partenaire. ▪ Augmenter la distance. ▪ Courir en tenant la balle de différentes façons (à 2 mains, d'une main).

SITUATIONS D'APPEL :

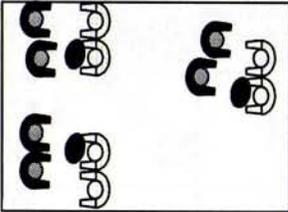
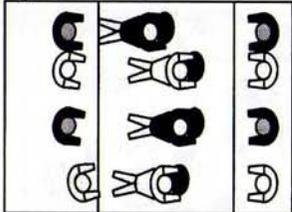
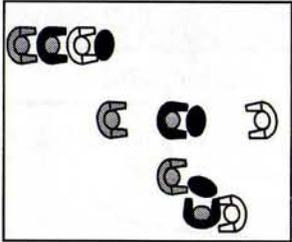
COURSES + LUTTES

OBJECTIFS : Maîtriser le contact avec le sol et avec les partenaires lors des déplacements.

N°	BUT	DISPOSITIF	LANCEMENT	CONSIGNES	VARIABLES
LE JEU DES CEINTURES					
4	Courir et se toucher.	<p>2 équipes de 6 à 10 joueurs. Terrain de 10x10 à 15x15. Maillots de 2 couleurs différentes.</p> 	<p>Les élèves trottinent dans l'espace en se mélangeant.</p>	<p>Une équipe ceinture l'autre. Lorsqu'un élève croise un autre élève, il l'attrape par la taille.</p> <p>Respect de la règle : Ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Réduire ou augmenter l'espace. ▪ Augmenter le nombre d'élèves. ▪ Se donner des coups d'épaules en se croisant avec ou sans ballon, et seulement quand celui à qui on donne le coup d'épaule nous regarde dans les yeux. ▪ Ne se touchent ou s'attrapent que ceux qui ont des maillots de même couleur, ou de couleurs différentes.
LES LAPINS ET LES RENARDS					
5	<p> : attraper et mettre au sol.  : franchir la ligne.</p>	<p>2 équipes de 6 à 10 joueurs. Ligne à 3 mètres.</p> 	<p>Les  sont à 4 pattes. Les  à genoux ceinturent les .</p> <p>Au signal les  doivent rejoindre la ligne.</p>	<p>Utiliser l'ensemble des bras pour ceinturer Les  doivent rester à 4 pattes. Jeu dans un temps donné.</p> <p>Un point pour les  si ligne franchie.</p> <p>Respect de la règle : Idem 4.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Départ côte à côte sans contact préalable. ▪ Départ debout avec ou sans ballon pour les . ▪ Départ debout avec ou sans prise préalable pour les . ▪ Eloigner ou rapprocher la ligne d'arrivée.
LES COYOTES ET LES KANGOUROUS					
6	<p> : se déplacer pieds joints sans se faire attraper.  : attraper et faire tomber les .</p>	<p>2 équipes de 6 à 10 joueurs. Terrain de 10x10 à 15x15.</p> 	<p>Les  se déplacent pieds joints, les  se déplacent à 4 pattes sans sortir de l'espace.</p>	<p>Un  pour un .</p> <p>Le  n'attrape pas plus haut que la ceinture (ceinturer).</p> <p>Les  tombés sortent de l'espace à quatre pattes (sécurité). Jeu dans un temps donné. Un point par  tombé.</p> <p>Respect de la règle : Idem 4.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Les  ont un ballon dans les mains. ▪ Les  peuvent faire tomber autant de  qu'ils veulent. ▪ Réduire l'espace du terrain. ▪ Augmenter le nombre de joueurs.

MANIPULATIONS + LUTTES

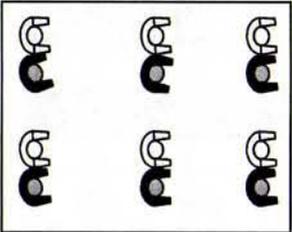
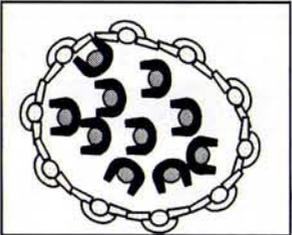
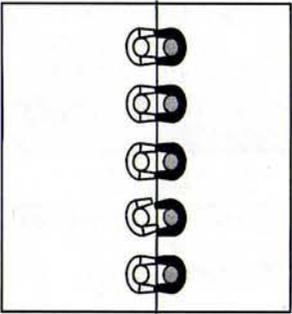
OBJECTIFS : Maîtriser le contact avec le sol et avec l'autre en tenant compte du ballon.

N°	BUT	DISPOSITIF	LANCEMENT	CONSIGNES	VARIABLES
LES VOLEURS ET LES GENDARMES					
7	Lutter pour conserver le ballon ou le récupérer.	<p>2 équipes de 6 à 10 joueurs. Terrain de 10x10 à 15x15. Maillots de 2 couleurs différentes.</p> 	<p>2  et 2   porteurs du ballon.</p> <p>Au signal les  doivent conserver le ballon le plus longtemps possible et les  doivent essayer de le récupérer.</p>	<p>Le ballon ne peut être lancé.</p> <p>Personne n'a le droit de faire tomber l'autre.</p> <p>Respect de la règle : Ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Réduire ou augmenter l'espace. ▪ Augmenter le nombre d'élèves. ▪ Autoriser les passes.
LE JEU DES LEZARDS					
8	Passer le ballon en étant au sol.	<p>2 équipes de 6 à 10 joueurs. Ligne à 3 mètres.</p> 	<p>Au signal, course en relais.</p> <p>En rampant avec le ballon dans les mains, une fois franchie la ligne, donner le ballon au partenaire, qui à son tour se met à plat ventre et rampe avec le ballon dans les mains.</p>	<p>Donner le ballon au partenaire en restant au sol et non en se mettant à genoux.</p> <p>Respect de la règle : Ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Départ debout. ▪ Départ debout avec ou sans ballon. ▪ Eloigner ou rapprocher la ligne d'arrivée.
BLOC PASSE					
9	Ramasser. Pousser. Donner.	<p>Par 3 joueurs. Terrain de 10x10 à 15x15. 1 ballon pour 3.</p> 	<p>Au signal  porteur du ballon, le pose au sol et se place en défense.</p> <p> ramasse le ballon et va au contact de  et donne à  qui pose la balle au sol etc.</p>	<p>Le joueur en défense ne joue pas la balle.</p> <p>Respect de la règle : Ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ballon posé au sol au lieu d'être passé. ▪ Réduire l'espace du terrain. ▪ Augmenter le nombre de joueurs.

SITUATIONS D'APPEL :

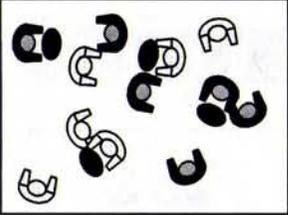
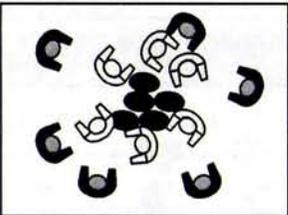
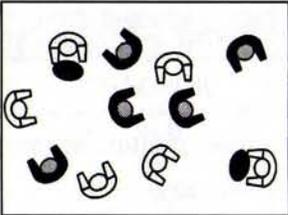
LUTTES et CONTACT

OBJECTIFS : Maîtriser le contact avec le sol et avec l'adversaire.

N°	BUT	DISPOSITIF	LANCEMENT	CONSIGNES	VARIABLES
LES TORTUES QUI LUTTENT					
10	<p>☺ : rester sur ses appuis.</p> <p>☹ : retourner les ☺.</p>	 <p>2 groupes de 8 à 12 joueurs.</p>	<p>Les ☺ et les ☹ sont à 4 pattes.</p> <p>1 ☺ pour 1 ☹.</p> <p>Au signal les ☹ retournent les ☺ pour les mettre épaules au sol.</p>	<p>Les ☹ retournés ne bougent plus.</p> <p>Les ☺ ne retournent que leur tortue.</p> <p>Jeu dans un temps donné.</p> <p>Un point par ☹ retourné.</p> <p>Respect de la règle : Idem 9.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Les ☹ peuvent retourner plusieurs ☺ : coopération. Dans un temps donné combien de fois le ☹ a retourné son ☺. Départ des ☺ et ☹ en mouvement.
LE FILET A POISSONS					
11	<p>☺ : sortir du filet (poissons)</p> <p>☹ : empêcher les poissons de sortir.</p>	 <p>2 groupes de 8 à 12 joueurs.</p>	<p>Les ☹ se tiennent mains poignets ensemble en cercle.</p> <p>Les ☺ à l'intérieur.</p> <p>Au signal les ☹ doivent sortir du filet.</p>	<p>Les ☹ et les ☺ sont debout et doivent le rester.</p> <p>Jeu dans un temps donné.</p> <p>Un point par ☹ sorti.</p> <p>Respect de la règle : Ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Augmenter le nombre de joueurs. Les ☹ et ☹ se mettent sur les genoux.
JEU DE LA FRONTIERE					
12	<p>Les ☹ tirent.</p> <p>les ☺ résistent.</p>		<p>Les ☹ et les ☺ de chaque côté de la ligne se tiennent par les mains aux poignets.</p> <p>Au signal les ☹ tirent les ☺ pour leur faire franchir la ligne.</p>	<p>Les ☹ et ☹ doivent rester debout sans se lâcher.</p> <p>Jeu dans un temps donné.</p> <p>Un point pour les ☹ lorsqu'un ☹ franchit complètement la ligne.</p> <p>Respect de la règle : Idem 11.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Les ☹ et les ☺ jouent à la fois les deux rôles. Départ dos contre dos, ligne au milieu des 2 joueurs. Les ☹ et ☹ du même côté de la ligne sont l'un derrière l'autre. ☹ doit pousser ☹ pour lui faire franchir la ligne.

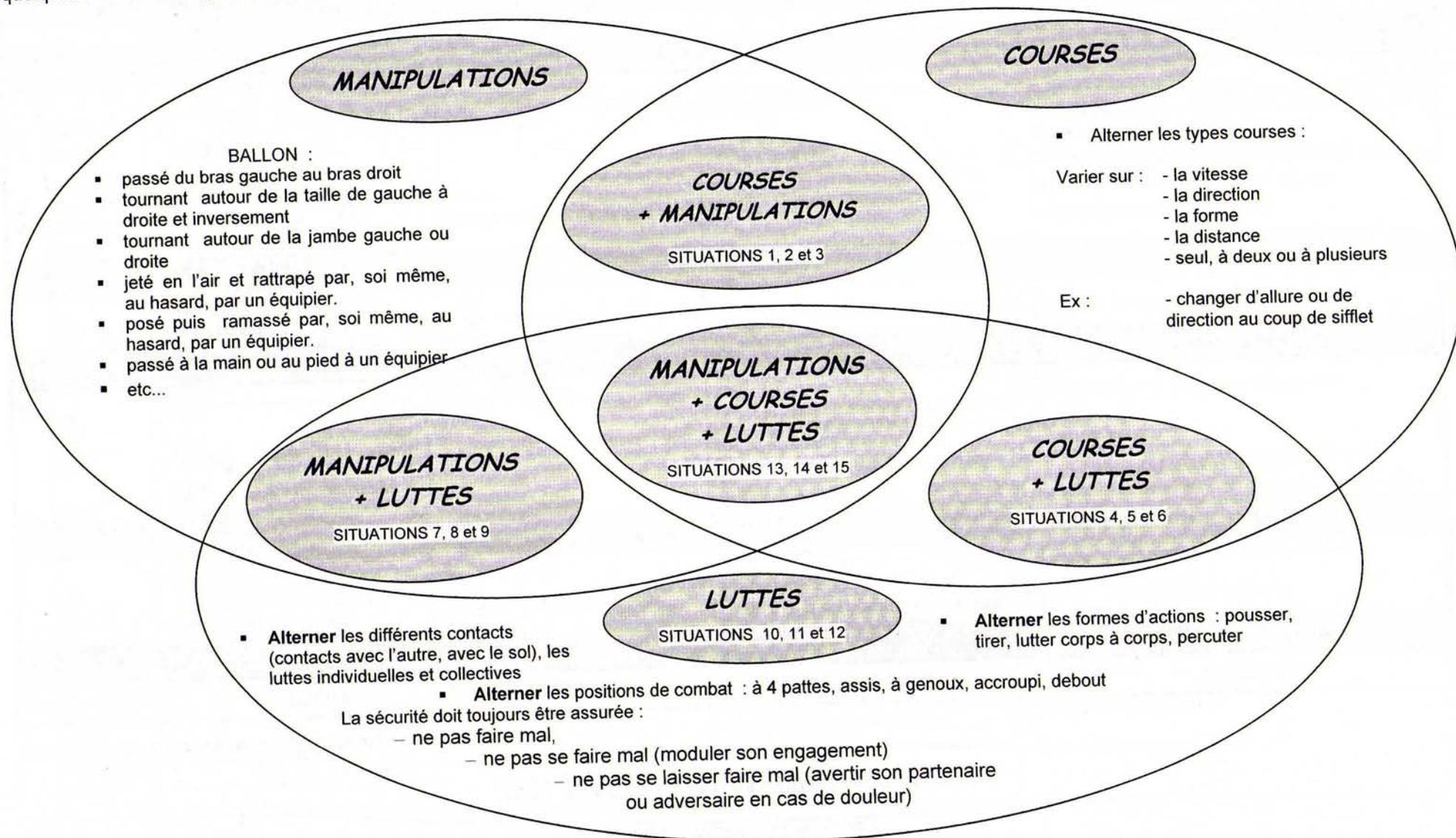
COURSES + LUTTES + MANIPULATIONS

OBJECTIFS : Maîtriser le contact avec le sol et avec les partenaires lors des déplacements avec le ballon

N°	BUT	DISPOSITIF	LANCEMENT	CONSIGNES	VARIABLES
LES AUTOS TAMPONNEUSES					
13	Courir, faire des passes et se toucher.	<p>2 équipes de 6 à 10 joueurs. Terrain de 10x10 à 15x15. Maillots de 2 couleurs différentes.</p> 	<p>Les élèves trottinent dans l'espace en se mélangeant et en se faisant des passes entre partenaires.</p> <p>Au signal on poursuit l'exercice en se donnant des petits coups d'épaule.</p>	<p>On ne se donne un petit coup d'épaule que lorsqu'on croise un autre élève et qu'on se regarde dans les yeux.</p> <p>Respect de la règle : Ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Réduire ou augmenter l'espace. ▪ Augmenter le nombre d'élèves. ▪ Se donner des coups d'épaules en se croisant avec ou sans ballon. ▪ Ne se touchent que ceux qui ont des maillots de même couleur. ▪ ou de couleurs différentes.
LES POULES ET LES RENARDS					
14	Conserver ou récupérer le ballon.	<p>2 équipes de 6 à 10 joueurs.</p> 	<p>Les joueurs  ont un ballon chacun et courent avec les  dans l'espace.</p> <p>Au signal les  doivent se regrouper à 4 pattes et faire un cercle avec les ballons au milieu d'eux, les  doivent essayer de récupérer les ballons.</p>	<p>Les  et les  doivent rester à 4 pattes.</p> <p>Jeu dans un temps donné.</p> <p>Un point pour les  par ballon récupéré.</p> <p>Respect de la règle : Idem 13.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Se regrouper en faisant un cercle debout.
LES CHATS ET LES OISEAUX					
15	<p> : ne pas se faire attraper avec le ballon.</p> <p> : attraper et faire tomber les porteurs de balle.</p>	<p>2 équipes de 6 à 10 joueurs. Terrain de 10x10 à 15x15.</p> 	<p>Les  ont 2 ballons et se font des passes entre eux.</p> <p>Les  doivent essayer d'attraper les joueurs  porteurs de balle.</p>	<p>Un  pour un .</p> <p>Les  n'attrapent pas plus haut que la ceinture (ceinturer).</p> <p>Jeu dans un temps donné. Un point par  tombé.</p> <p>Respect de la règle : Ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Les  peuvent faire tomber autant de  qu'ils veulent. ▪ Réduire l'espace du terrain. ▪ Augmenter le nombre de joueurs.

LES SITUATIONS D'APPEL

Les situations d'appel sont des jeux utilisés pour préparer l'enfant à l'activité dans trois grands axes, la lutte individuelle ou collective, la course, la manipulation d'un ballon. Il est donc conseillé pour construire des situations d'appel, d'utiliser ces trois grands axes, seul ou associés, de façon à les rendre ludiques. C'est en utilisant quelques situations d'appel dans les différents domaines que l'on préparera l'enfant à entrer dans les situations d'apprentissage ou de référence **en pleine sécurité**.



LISTE DES SITUATIONS D'APPRENTISSAGE

(situations - problèmes et exercices)

Les situations sont classées par étapes et par objectifs ou thèmes.

Quelles situations en rapport avec les objectifs ?

LES OBJECTIFS DES ETAPES		SITUATIONS PROPOSEES ET VARIANTES (V n°)	Numéro & Page
E T A P E 1	<ul style="list-style-type: none"> • ACCEPTER les contacts avec l'adversaire et le sol. • PARTICIPER à la lutte collective. • AVANCER seul ou en grappe. • EMPECHER D'AVANCER seul ou collectivement dans la grappe. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Jeu ancien..... ▪ Jeu du maillot (variante)..... ▪ Jeu de bataille avec zones..... ▪ Jeu multi ballons..... ▪ Jeu avec score/plaquage (variante)..... ▪ Exercices de plaquages et poussée collective (cf. situations d'appel). 	<ul style="list-style-type: none"> 1 p 44 V1 p 44 2 p 45 3 p 46 V2 p 45
	<ul style="list-style-type: none"> • COMPRENDRE ET RESPECTER les règles fondamentales du jeu : la marque, les droits et devoirs, le jeu au sol, le hors jeu. • OBSERVER ET APPRECIER le jeu (qui avance ? qui lutte ? qui ne respecte pas les règles ? ...). 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Jeu ancien avec score spécifique sur les règles (pour réguler)..... <p><i>Dans les différents types de situations de l'étape 1.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> 1 p 44
E T A P E 2	<ul style="list-style-type: none"> • AVANCER en utilisant les partenaires proches (relais). 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Les relais..... ▪ Les surnombres (variante)..... ▪ Le passe muraille..... ▪ Le 2c 1 + 1..... ▪ Le bérêt aménagé..... ▪ Le miroir..... ▪ Les plaquages en effectif complet..... ▪ Le passe muraille avec score/blocages (variante)..... 	<ul style="list-style-type: none"> 4 p 50 V4 p 50 5 p 51 8 p 54 9 p 55 6 p 52 7 p 53 V5 p 51
	<ul style="list-style-type: none"> • EMPECHER D'AVANCER seul et s'organiser pour s'opposer avec les partenaires proches. • S'ORGANISER individuellement et collectivement pour conserver ou récupérer le ballon. • COMPRENDRE ET RESPECTER les règles complémentaires du jeu : le hors jeu sur regroupements, sur remises en jeu. • OBSERVER ET APPRECIER le jeu (qui joue en relais ? qui lutte lors des phases de blocage ? qui s'oppose ? qui récupère le ballon ?...). • PARTICIPER aux tâches d'arbitrage (chronométrer, être juge de ligne...) et au fonctionnement des situations. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Score/règles : hors jeu sur regroupement..... <p><i>Dans les différents types de situations de l'étape 2.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> V4 p 50 V5 p 51
E T A P E 3	<ul style="list-style-type: none"> • AVANCER en utilisant les partenaires proches (relais) et éloignés. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Le bon choix..... ▪ Les relais (évolution score selon le choix)..... ▪ Les défenses étagées (7 contre 3 + 2 + 2)..... ▪ Le 4c 4..... ▪ Exercices de plaquage (variante)..... 	<ul style="list-style-type: none"> 10 p 60 V4 p 50 11 p 61 12 p 62 V8 p 54
	<ul style="list-style-type: none"> • EMPECHER D'AVANCER seul et s'opposer avec ses partenaires pour fermer les espaces. • S'ORGANISER individuellement et collectivement pour conserver ou récupérer le ballon. • FRANCHIR la ligne d'avantage dans les situations d'équilibre (remises en jeu ou blocages). • COMPRENDRE ET RESPECTER les règles complémentaires du jeu. • ASSURER Les différents rôles sociaux (observer le jeu, arbitrer, organiser une situation d'apprentissage, une rencontre, apprécier le jeu...). 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ L'organisation collective en opposition..... ▪ Les blocages..... ▪ Le lancement du jeu à l'équilibre..... ▪ La relance sur blocage..... <p><i>Dans les différents types de situations de l'étape 3.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> 13 p 63 14 p 64 15 p 65 16 p 66

PRESENTATION DES SITUATIONS D'APPRENTISSAGE

Comment sont-elles organisées ?

NOM DE LA SITUATION		ETAPE	N°
<p>Objectif(s) de l'enseignant</p> <ul style="list-style-type: none"> Ce que l'enseignant cherche à enseigner en terme de principes. 	<p>Règle(s) d'action/Attitude(s) à construire par les élèves</p> <p>A quelles conditions et comment faire concrètement ?</p>		
<p>Dispositif : Comment la situation est-elle organisée ?</p> <p><u>Groupe</u> : Nombre de joueurs par équipe ou organisation.</p> <p><u>Espace</u> : Largeur et longueur. Cibles si elles existent.</p> <p><u>Temps</u> : Durée = séquence de jeu. Nombre de manches ou nombre de ballons joués.</p> <p><u>Matériel</u> : Ballons, balises, chasubles ...</p> <p>But : But de la tâche motrice proposée.</p> <p>Score : En relation avec le but du jeu mais également avec un ou des principes recherchés.</p>			<p>Consignes, règles</p> <p>Précisions sur le fonctionnement (type d'opposition, d'utilisation), aménagement possible de règles.</p> <p>Critères de réussite</p> <p>Eléments qui permettent à l'apprenant et à l'Enseignant de savoir si le but de la tâche est atteint.</p>
POUR EVALUER - REGULER			
<p>COMPORTEMENTS OBSERVES</p> <ul style="list-style-type: none"> Les comportements habituellement repérés. 		<p>INTERVENTIONS POSSIBLES</p> <ul style="list-style-type: none"> Les régulations à envisager, afin que la situation reste dans la fourchette de réussite de l'élève avec un décalage optimum. 	
POUR FAIRE EVOLUER LA SITUATION			
<p>VARIANTES</p> <p>Différents types de variables :</p> <ul style="list-style-type: none"> Espace : Largeur, profondeur, zone. Rapport numérique, rapport de force (cf. comment créer un rapport de force au lancement ? page suivante). Effectif : Complet ou réduit. Type d'opposition Type d'utilisation <p style="text-align: right;">} Avec ou sans consigne</p> <ul style="list-style-type: none"> Ballon(s) : Nombre, posés, lancés, où ? Quand ? Comment ? A qui ? Règles : Aménagées ou non. Système de score 		<p>EFFETS RECHERCHES</p> <ul style="list-style-type: none"> Afin de varier les situations, les rendre plus ou moins difficiles ou complexes 	

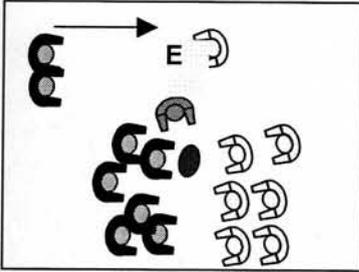
Comment créer des rapports de force différents lors des lancements ? (Quand le ballon devient disponible pour le jeu)

FAVORISER LA PREACTION DES JOUEURS, dès les premières séances, en utilisant des **PRE-LANCEMENTS** (courses de l'Enseignant, ballon lancé en l'air et récupéré par l'Enseignant puis donné, ballon qui roule au sol, passages de balises, signaux sonores de départ, jeu ou consignes préalables...)

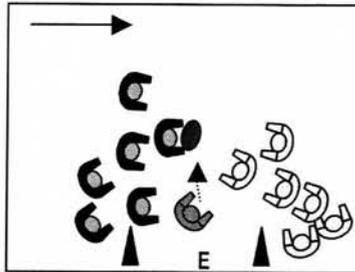
En équilibre : Il y a autant de joueurs qui peuvent jouer en avançant d'un côté comme de l'autre.

Conséquences possibles : Des blocages rapides du jeu, l'obligation pour les utilisateurs de rompre cet équilibre en leur faveur, une facilitation des réponses défensives...

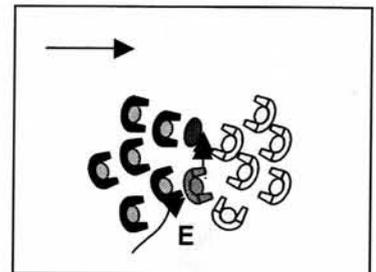
EXEMPLES avec ou sans pré-lancements



Ballon donné à l'arrêt, pas de pré-lancement.



Pré-lancement par passage de balises « symétriques » en même temps par les deux groupes.



Pré-lancement par course de E, tous les joueurs peuvent avancer quand E donne le ballon.

En déséquilibre : Qui évoluera du très favorable (beaucoup de partenaires en situation d'avancer contre beaucoup d'adversaires en obligation de reculer pour jouer) au très défavorable (l'inverse) soit pour les utilisateurs, soit pour les opposants.

Conséquences possibles : Favoriser le jeu de l'un des deux groupes, minimiser le rôle des dominants, faciliter la mise en évidence de l'efficacité du respect des principes fondamentaux du jeu, simplifier ou complexifier la tâche.

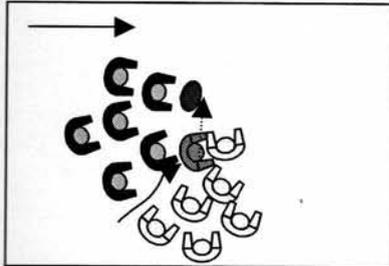
EXEMPLES

Du très FAVORABLE pour les

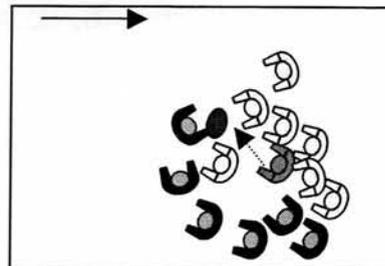


au

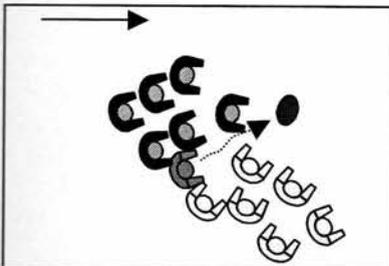
très DEFAVORABLE pour les



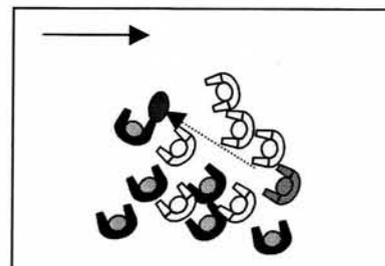
Par sa course et en obligeant les opposants à ne pas le dépasser, E met tous les utilisateurs en avançant et beaucoup d'opposants en reculant.



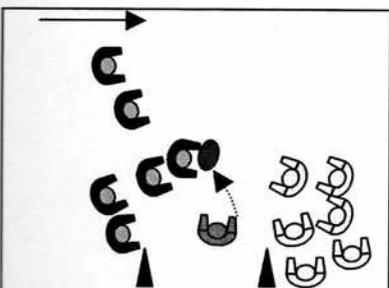
Par sa course et en obligeant les opposants à le suivre de très près, E met tous les utilisateurs en reculant et tous les opposants en avançant.



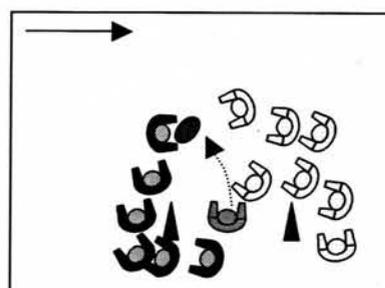
E fait rouler le ballon dans le camp des opposants, seuls les utilisateurs peuvent le ramasser et jouer.



E fait rouler le ballon dans le camp des utilisateurs, seuls les utilisateurs peuvent le ramasser et jouer.



Quand E lance le ballon en l'air les utilisateurs entrent sur le terrain, quand E reçoit le ballon dans les mains entrée des opposants.



E lance le ballon en l'air les opposants entrent sur le terrain, quand E reçoit le ballon dans les mains entrée des utilisateurs.

JEU ANCIEN

ETAPE 1

N° 1

Objectif(s) de l'enseignant

- ACCEPTER les contacts avec l'adversaire et le sol.
- AVANCER seul ou en grappe vers la cible.
- EMPECHER D'AVANCER seul ou collectivement dans la grappe.
- COMPRENDRE ET RESPECTER les règles fondamentales du jeu : la marque, les droits et devoirs, le jeu au sol.

Règle(s) d'action/Attitude(s) à construire par les élèves

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 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 : env. 1m / joueur.

Long : 2 fois largeur + 2 en-buts.

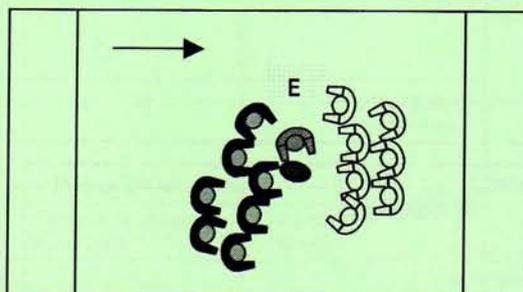
Temps : Séquences de jeu 2 à 3 min.

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

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

INTERVENTIONS POSSIBLES

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

POUR FAIRE EVOLUER LA SITUATION

VARIANTES

- 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).
- 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 le médecine-ball mais un ballon avec consigne : donner la balle de « mains à mains » ou lancement très proche.

EFFETS RECHERCHES

- Augmenter la lutte pour l'avancée.
- Apprentissage des règles essentielles (hors jeu).
- Gérer la représentation de l'activité pour les enfants.

JEU DE BATAILLE AVEC ZONES

ETAPE 1

N° 2

Objectif(s) de l'enseignant

- AVANCER seul ou en grappe.
- EMPECHER D'AVANCER seul ou collectivement dans la grappe.
- RESPECTER les règles fondamentales du jeu : la marque, les droits et devoirs, le jeu au sol, le hors jeu.

Règle(s) d'action/Attitude(s) à construire par les élèves

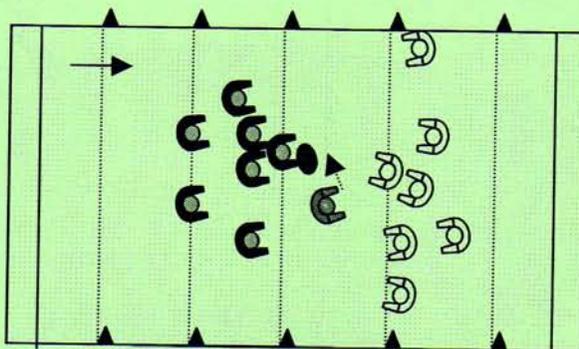
Porteur	<ul style="list-style-type: none"> ▪ J'avance avec le ballon dans les espaces libres pour franchir les zones. ▪ Près de l'adversaire, je m'organise pour continuer à faire avancer l'équipe, en passant à un partenaire près de moi qui peut avancer. ▪ Si je suis au contact, je m'organise pour conserver le ballon, je me tourne vers mes partenaires. ▪ Si je suis au sol, je lâche le ballon vers mes partenaires.
Non Porteur	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Je me place près du porteur afin de pouvoir recevoir le ballon, pousser, ou protéger (jambes fléchies, dos placé, tête relevée) pour continuer d'avancer.
Opposant direct	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Je me place en face du porteur afin d'empêcher le franchissement des zones et d'avancer moi même. ▪ Je me baisse en regardant la taille, je ceinture, je serre les jambes pour aller au sol avec le porteur.
Opposant en soutien	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Je me déplace pour être en face des futurs porteurs de ballon, sur les blocages, je pousse (tête placée).

Dispositif :

- Groupe :** 6 à 8 par équipe.
Espace : Larg : env. 1,5 m à 2 m par joueur.
 Long : 2 fois largeur + 2 en - buts.
Temps : Séquences de 2 à 3 min.
Matériel : Médecine-ball 2kg.
 ou + si nécessaire ou ballon.
 Balises tous les 5 m.

But : Marquer plus que l'adversaire.

Score : 5 points par essai, 1 point par zone franchie pour le porteur du ballon s'il avance, s'il recule 1 point pour les opposants.



Consignes, règles :

Règles fondamentales : hors jeu, en avant, le jeu au sol.

Respect du lancement de jeu, les opposants restent sur une ligne tant que le joueur utilisateur n'a pas reçu le ballon.

- pour les observateurs : évaluer par rapport aux objectifs : combien de zones franchies ? qui avance ? comment ? (passe, en poussée collective) qui s'oppose ? comment ? qui respecte les règles ?

Lancement du jeu : Favorisant au départ l'avancée d'un joueur dans un espace libre, les opposants sur la première ligne à 5m. Retour après essai au milieu, sinon sur la ligne de l'arrêt de jeu.

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. Les joueurs avancent dans les espaces libres et marquent des essais.

POUR EVALUER - REGULER

COMPORTEMENTS OBSERVES

- Trop de difficultés à avancer.
- Joueurs dominants physiquement.
- Des joueurs partent en contournant, vers l'arrière, vers les touches.
- Des joueurs se placent en avant du porteur de balle.
- Les joueurs ne s'opposent pas efficacement.

INTERVENTIONS POSSIBLES

- Lancer le jeu face à des opposants moins organisés.
- Mettre en place des groupes de niveaux en collectif réduit.
- Utiliser un score par rapport à l'arrêt des dominants, valoriser le blocage collectif.
- Réduire l'espace sur la largeur, insister sur la notion d'avancer en donnant un score plus important.
- Insister sur la notion de hors jeu, score en rapport avec les règles : 2 pts pour les adversaires si hors jeu.
- Proposer des exercices de renforcement du plaquage (cf. situation d'appel).

POUR FAIRE EVOLUER LA SITUATION

VARIANTES

- Introduire le hors jeu sur regroupement.
- Augmenter la largeur du terrain.
- Jeu avec score/plaquage : ne plus compter de points pour les relais, valoriser les plaquages efficaces (qui mettent au sol le porteur) 5 points par essai et 2 pts par plaquage.

EFFETS RECHERCHES

- Apprentissage des nouvelles règles.
- Augmenter progressivement les espaces libres.
- Ressentir l'utilité du soutien si placage efficace, renforcer l'opposition en jeu.

JEU MULTI BALLONS

ETAPE 1

N° 3

Objectif(s) de l'enseignant

- RENFORCER le statut d'utilisateur ou d'opposant.
- ACCEPTER les contacts individuels.
- AVANCER seul vers la cible.
- EMPECHER D'AVANCER seul ou collectivement.
- COMPRENDRE ET RESPECTER les règles fondamentales du jeu : la marque, les droits et devoirs, le jeu au sol, le hors jeu.

Règle(s) d'action/Attitude(s) à construire par les élèves

Porteur

- J'avance 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.

Non Porteur

- (Evolution au cours du jeu) je me place près du porteur afin de pouvoir protéger ou participer à la poussée collective.

Opposant direct

- Je maîtrise mon action sur l'adversaire afin de ne pas le blesser, pour l'amener au sol ou en touche.
- Je me baisse en regardant la taille, je ceinture, je serre les jambes pour aller au sol avec le porteur.

Opposant en soutien

- Je me replace en face d'un futur porteur.

Dispositif :

Groupe : 6 à 8 par équipe.

Espace : Larg: env 1 m à 1.5 m/ joueur.

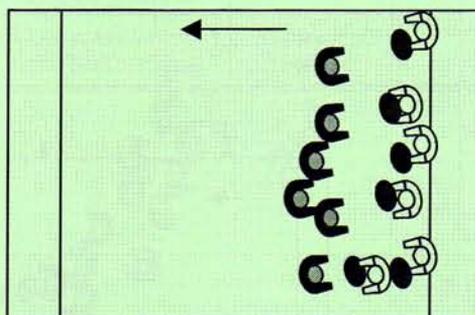
Long : 1,5 à 2 fois large + 2 en-buts.

Temps : Durée limitée = séquence de jeu 1 à 2 min.

Matériel : Médecine-ball 2kg ou + si nécessaire ou ballons (1 par joueur).

But : Marquer dans le camp adverse.

Score : 1 point par ballon posé à la fin de la séquence.



Lancement du jeu : les utilisateurs partent de leur camp sans élan.

Les opposants sont dispersés dans le terrain proche, le jeu démarre au signal.

Critères de réussite : Sur une séquence de jeu : peu de fautes observées sur la loyauté ou sur le respect des consignes, le plus grand nombre de ballons est apporté dans l'en-but.

Consignes, règles :

- *Pour les utilisateurs :* si je suis plaqué, ou poussé en touche, je lâche le ballon dans mon camp, je sors du terrain et je retourne dans mon camp afin de me remettre en jeu. Si je marque, je sors du terrain et retourne dans mon camp pour aider mes partenaires.
- *Pour les opposants :* je n'utilise JAMAIS le ballon, laisser les utilisateurs prendre les ballons au sol.
- *Pour les observateurs :* évaluer par rapport aux objectifs : qui avance ? comment ? qui respecte les consignes ? en utilisation et en opposition.

POUR EVALUER - REGULER

COMPORTEMENTS OBSERVES

- 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).
- Des ballons sont lancés vers la cible.

INTERVENTIONS POSSIBLES

- Lancer le jeu en faisant rappeler les consignes par un élève 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, leur limiter le nombre de ballons utilisables.
- Rappel des consignes, les placer en position d'observateurs.
- Rappel de la règle pour la marque « aplatis le ballon ».

POUR FAIRE EVOLUER LA SITUATION

VARIANTES

- Permettre aux opposants d'arracher les ballons au porteur debout.
- Si le joueur sort en touche, le ballon est définitivement perdu.
- Matérialiser des zones (cf. jeu des zones), points par zones atteintes par les ballons.
- Jouer le ballon « mains à mains », pas de passes.
- Varier la durée, compter le nombre d'essais sur 30 sec.

EFFETS RECHERCHES

- Renforcer l'attitude au contact.
- Valoriser les efforts afin de rester sur le terrain.
- Pour ceux qui n'atteignent pas la cible.
- Limiter le désordre si la situation génère trop de risque.
- Ajouter une pression d'apprentissage, valoriser l'investissement défensif.

Objectif(s) de l'enseignant

- AVANCER en utilisant les partenaires proches (au blocage et avant le blocage).
- AVANCER en opposition.

Règle(s) d'action/Attitude(s) à construire par les élèves

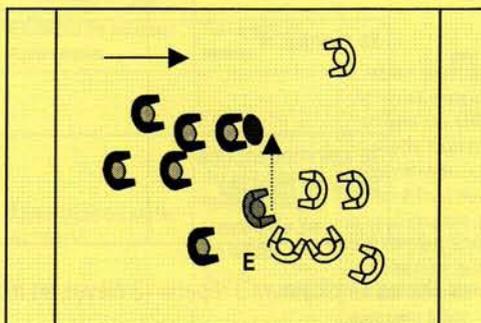
Pour tous	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Prendre des initiatives
Porteur	<ul style="list-style-type: none"> ▪ J'avance avec le ballon dans les espaces libres. ▪ Avant de ne plus pouvoir avancer, je m'organise pour continuer à faire avancer l'équipe, je passe à un partenaire près de moi qui peut continuer. ▪ Si je suis au contact, je m'organise pour conserver le ballon, je me tourne vers mes partenaires. ▪ Si je suis au sol, je lâche le ballon vers mes partenaires.
Non Porteur	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Je me place près du porteur afin de pouvoir recevoir le ballon, pousser, ou protéger (jambes fléchies, dos placé, tête relevée) pour continuer d'avancer.
Opposant direct	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Je me place en face du porteur en avançant, pour l'amener au sol ou en touche. ▪ Je me baisse en regardant la taille, je ceinture, je serre les jambes pour aller au sol avec le porteur.
Opposant en soutien	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Je me replace, afin de revenir opposant direct pour être en face des futurs porteurs de ballon.

Dispositif :

- Groupe :** 6 à 8 par équipe.
Espace : Larg : env. 1,5 m à 2 m/ joueur (15 m).
 Long : 2 fois largeur + en- butts (25 m).
Temps : Durée = séquence de jeu 2 à 3 min.
 Plusieurs manches.
Matériel : Médecine-ball 2kg ou + si nécessaire ou ballon.

But : Marquer plus que l'adversaire.

Score : **5 pts par essai plus 1 ou 2 points par relais** (donner à un joueur qui avance et me dépasse).



Critères de réussite :

Les utilisateurs avancent en continuité, le soutien se déplace afin d'être efficace, les blocages restent brefs dans le temps.

Lancement du jeu : dans un premier temps **favorisant**, l'enseignant donne le ballon en avançant à un joueur démarqué et sans attendre l'organisation des opposants après essai.

Consignes, règles :

- Règles fondamentales : hors jeu, en avant, le jeu au sol.
 Respect du lancement de jeu, les opposants se replient tant que le joueur utilisateur n'a pas reçu le ballon.
 Préciser et faire répéter ce qu'est un relais efficace.
 Pour les observateurs : évaluer par rapport aux objectifs : qui fait des relais ? qui s'oppose ? comment ? qui respecte les règles ?

POUR EVALUER - REGULER

COMPORTEMENTS OBSERVES

- Des joueurs n'avancent pas avec le ballon.
- Les joueurs passent le plus souvent au contact, beaucoup de blocages.
- Les utilisateurs avancent très facilement.

INTERVENTIONS POSSIBLES

- Revenir au jeu des zones par niveau.
- Rappel des principes de l'étape précédente.
- Compter les bons relais **AVANT** le blocage.
- Points pour les opposants, si le blocage est trop long.
- Lancement plus difficile : en équilibre ou en reculant.

POUR FAIRE EVOLUER LA SITUATION

VARIANTES

- Utiliser encore le médecine-ball au début d'étape.
- Lancer le jeu par un joueur sous pression en reculant.
- La largeur du terrain.
- Evolution score : points pour les relais extérieurs au mouvement.
- Les sumombres : début du jeu avec opposants SUR ET HORS du terrain et entrée progressive à l'appel de numéros.
- Score/règles : points pour l'adversaire si hors jeu sur regroupements.

EFFETS RECHERCHES

- Facilite l'opposition, le rôle des soutiens.
- Pour mettre en difficulté les joueurs dominants ou pour favoriser l'opposition.
- Augmenter ou diminuer la densité du barrage défensif.
- Sensibiliser pour un soutien plus efficace.
- Désordre pour les opposants.
- Renforcer la connaissance du règlement.

Objectif(s) de l'enseignant <ul style="list-style-type: none"> • AVANCER en utilisant les partenaires proches (au blocage et avant le blocage). • ETRE INTELLIGENT dans le combat. • AVANCER en opposition. 	Règle(s) d'action/Attitude(s) à construire par les élèves	
	Porteur	<ul style="list-style-type: none"> • J'avance avec le ballon dans les espaces libres. • Avant de ne plus pouvoir avancer, je m'organise pour continuer à faire avancer l'équipe, je passe à un partenaire près de moi qui peut continuer. • Si je suis au contact, je m'organise pour conserver le ballon, je me tourne vers mes partenaires. • Si je suis au sol, je lâche le ballon vers mes partenaires.
	Non Porteur	<ul style="list-style-type: none"> • Je me place et me replace à l'intérieur, l'extérieur ou dans l'axe (le dos) du porteur du ballon, afin de pouvoir recevoir le ballon pour continuer d'avancer ou l'aider s'il est bloqué.
	Opposant direct	<ul style="list-style-type: none"> • Je me place en face du porteur en avançant, pour l'amener au sol ou l'amener en touche. • Je me baisse en regardant la taille, je ceinture, je serre les jambes pour aller au sol avec le porteur.
	Opposant en soutien	<ul style="list-style-type: none"> • Je me replace, afin de revenir opposant direct pour être en face des futurs porteurs de ballon.

Dispositif :

Groupe : 6 à 8 par équipe.
Espace : Larg : env. 1,5 m à 2 m/ joueur (15 m).
 Long : 2 fois largeur + 2 en-butts (25 -30 m).
Temps : Durée = séquence de jeu 2 à 3 min.
 Plusieurs manches.
Matériel : 2 ballons.

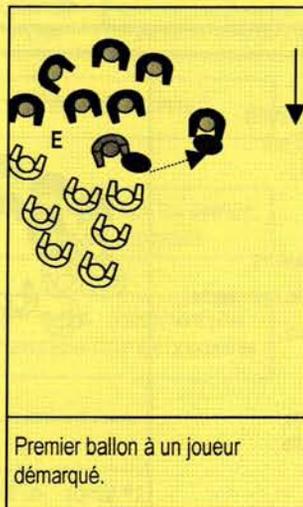
But : Marquer en utilisant le moins de ballons possibles.

Score : Capital essai :10 points
 Valeur essai :10 moins le nombre de blocages.

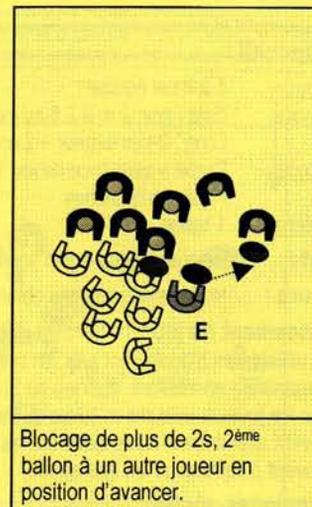
Lancement du jeu : favorisant, l'Enseignant (avec au moins 2 ballons) donne le ballon en avançant à un joueur démarqué sans attendre l'organisation des opposants près de l'en-but des utilisateurs (idem après essai) , il introduit un nouveau ballon à chaque blocage (+ de 2s) dans une situation favorisante, il récupère le 1^{er} ballon.

Consignes, règles :

Règles fondamentales : hors jeu, en avant, le jeu au sol, pas de jeu au pied.
 Respect du lancement de jeu, les opposants se replient tant que le joueur utilisateur n'a pas reçu le ballon. Après blocage, un joueur rapporte le ballon à E.
 Pour les observateurs : évaluer par rapport aux objectifs : qui fait des relais ? qui s'oppose ? comment ? qui respecte les règles ?



Premier ballon à un joueur démarqué.



Blocage de plus de 2s, 2^{ème} ballon à un autre joueur en position d'avancer.

Critères de réussite :

Les utilisateurs avancent en continuité, le soutien se déplace afin d'être efficace, les blocages restent brefs dans le temps (valeur essai la plus grande possible).
 Score par rapport au nombre de ballons utilisés.

POUR EVALUER - REGULER

COMPORTEMENTS OBSERVES

- Des joueurs n'avancent pas avec le ballon.
- Les joueurs passent le plus souvent au contact beaucoup de blocages.
- Les utilisateurs avancent très facilement.

INTERVENTIONS POSSIBLES

- Revenir au jeu des zones par niveau.
- Les opposants n'interviennent pas sur le ballon.
- Lancement plus difficile en équilibre ou en reculant.

POUR FAIRE EVOLUER LA SITUATION

VARIANTES

- Utiliser encore le médecine-ball au début d'étape.
- Utiliser 4 à 5 ballons par équipe.
- Lancer le jeu par un joueur sous pression en reculant.
- Augmenter la largeur du terrain.
- Score/blocages : mettre en place un système de score sur l'organisation lors des blocages.
- Score/règles : points pour l'adversaire si hors jeu sur regroupements.

EFFETS RECHERCHES

- Facilite l'opposition, le rôle des soutiens.
- Evaluer d'une manière plus objective.
- Pour mettre en difficulté les joueurs dominants ou pour favoriser l'opposition.
- Diminuer la densité de joueurs sur le barrage défensif.
- Renforcement des aspects décisionnels et techniques.
- Renforcer la connaissance du règlement.