**Trame type pour la vidéo**

* **Termes à utiliser : avancer / améliorer les formes de jeu / lutter (affectif) / conserver / récupérer**

1. **Equipe** - Etat début / fin => qui avance ?
   1. Où est le point de départ et où est le point d'arrivée ?
   2. Comment ont-ils réussi à avancer ? Devenir + efficace

=> pourquoi ?

=> continuité / conservation ou récupération ?

=> ont-ils marqué ? Ont-ils avancés ? (jeu déployé / pénétrant)

=> définir le thème et objectif

=> choix de l'équipe

1. **Négatif ou positif -** Constat, à qui profite la séquence de jeu ?

=> séquence favorable ou non ? Positive ou négative ?

1. **Sécurité** :

1. **Thème** - Besoins du joueur : détails / expliquer

=> axes de travail / objectifs d'apprentissage

1. **Détails** : expliquer pourquoi

1. En bonus, proposer une **situation d'apprentissage**

Situations d'apprentissage

* Exercice
* Situation problème
* Jeu dirigé
* La compétition (le match)

**A avoir en tête et à avoir sous la main lors de l’analyse :**

Les indicateurs :

* Situations dangereuses
* Où commence l'action et où se termine t'elle ?
* La phase de jeu concernée
* La forme de jeu concernée
* Situation tactiques ou stratégiques ?
* Ressources concernées

Définition Rugby : sport collectif de Combat => Affrontement / évitement

Les 4 règles fondamentales : La marque / Le tenu / les droits et devoirs / le Hors-Jeu

Les 2 principes : Avancer / Lutter

Les 3 formes de jeu du mouvement général :

* Jeu pénétrant / jeu dans l'axe (passe dans l'axe)
* Jeu déployé (passe sur le latéral)
* Jeu au pied

Terminaison du jeu : les 3 phases

* Mouvement général : joueur et ballon en mouvement
* Phase de fixation : joueur en mouvement et ballon arrêté (Ruck ou mêlée spontanée, Maul ou regroupement ou grappe)
* Phase statique ou ordonnée : joueur et ballon arrêté (touche / mêlée)

Les 4 niveaux de jeu

* Niveau 1 : individuel - débutant : centré sur le ballon, avance seul, Pb affectif
* Niveau 2 : passe relais - Pb affectif moins marqué, prend conscience du partenaire mais pas de passe au bon moment
* Niveau 3 : jeu d'équipe - jeu déployé / pénétrant, vision proche ou lointaine
* Niveau 4 : utilise les 3 formes de jeu - tout

Ressources du joueur :

* Physique
* Technique
* Affectif et relationnel
* Perceptif décisionnel

=> le tout englobé par le Mental

Développer les qualités physiques : Vitesse / Coordination / Endurance / Force / Souplesse

Evaluation des ressources : tableau suivant Physique / technique / Affectif / Perceptif

Les différentes situations d'apprentissage : Jeu dirigé / Jeu Libre / Compétition / Situation à problème (réduits) / exercice