

**LISTE DES SITUATIONS**

v 4.0

**Par étape et par objectifs ou thèmes :**

Nécessité de rappeler l'utilisation cohérente des situations d'appel avec les situations d'apprentissage

Les objectifs des étapes		Situations proposées	Num ? Page
E T A P E 1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ACCEPTER les contacts avec l'adversaire et le sol</li> <li>• PARTICIPER à la lutte collective</li> <li>• AVANCER seul ou en grappe</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, le hors jeu</li> <li>• OBSERVER ET APPRECIER le jeu (qui avance ? qui lutte ? qui ne respecte pas les règles ?...)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- jeu ancien avec pression d'apprentissage (score sur participation)</li> <li>- jeu du maillot</li> <li>- jeu des zones , jeu multi-ballons</li> <li>- jeu avec score/ plaquage</li> <li>- exercices de plaquages et poussée collective ( sit. d'appel )</li> <li>- jeu ancien avec pression spécifique sur les règles ( pour réguler )</li> <li>- dans les différents types de situation de 1 étape 1</li> </ul>	P 3  P 4 P 5  P
E T A P E 2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• AVANCER en utilisant les partenaires proches (relais)</li> <li>• EMPECHER D'AVANCER seul et s'organiser pour s'opposer avec les partenaires proches</li> <li>• S'ORGANISER individuellement et collectivement pour conserver ou récupérer le ballon</li> <li>• COMPRENDRE ET RESPECTER les règles complémentaires du jeu : le hors jeu sur regroupements, sur remise en jeu</li> <li>• OBSERVER ET APPRECIER le jeu (qui joue en relais ? qui lutte lors des phases de blocage ? qui s'oppose ? qui récupère le ballon ?...)</li> <li>• PARTICIPER aux tâches d'arbitrage (chronométrer, être juge de ligne...) et au fonctionnement des situations</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- jeu des relais</li> <li>- jeu de surnombre ( variante )</li> <li>- le passe muraille</li> <li>- le jeu du miroir, jeu plaquage 1c1 dans le jeu total</li> <li>- jeu effectif réduit : 1+1 c 1, 2c 1+1 , béret aménagé ( par paire c 1 )</li> <li>- jeu avec score sur arrêt du ballon ( qualité de la conservation et des libérations )</li> <li>- exercices de l'amélioration organisation sur blocage ( maul ou mêlée spontanée )</li> <li>- jeu avec pression spécifique sur le s règles ( Hors Jeu sur regroupement ...)</li> <li>- dans les différents types de situation de 1 étape 2</li> </ul>	p p p  p p  p  p

ETAPE 3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• AVANCER en utilisant les partenaires proches (relais) et éloignés</li>   <li>• EMPECHER D'AVANCER seul et s'opposer avec ses partenaires pour fermer les espaces</li>   <li>• FRANCHIR la ligne d'avantage dans les situations d'équilibre (remises en jeu ou blocages)</li>   <li>• COMPRENDRE ET RESPECTER les règles complémentaires du jeu :</li> <li>• ASSURER les différents rôles sociaux (observer le jeu, arbitrer, organiser une situation d'apprentissage, une rencontre, apprécier le jeu...)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- mouvement général en utilisation à 7c 7</li> <li>- jeu ( évolution score si bon choix )</li> <li>- jeu avec des défenses différées ( 8 c3+3+2 ) , situation en col réduit 4 ( 3+1 ) c 4 (2+2) ,</li>   <li>- le jeu du miroir , exercices de plaquage</li> <li>- mouvement général en opposition à 7c 7 et en coll réduit</li>   <li>- situation stratégique sur lancement à l'équilibre en coll total</li> <li>- jeu à partir des blocages ou arrêts du ballon</li> <li>- en coll réduit 2+1 c 2+ 1 ? en équilibre ? ? ?</li> </ul>	
---------	---	---	--

**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 :**

**Pour tous :** l'écoute et le respect des autres

**Porteur :**

j' avance au contact avec le ballon sur les points fragiles et vers le camps adverse.

Si j' arrive au contact, je m'organise ( tête , dos , bassin ) pour conserver le ballon

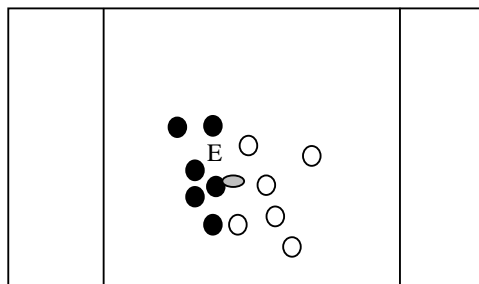
Je ne me débats pas afin de ne pas blesser les autres - si je suis au sol, je lâche le ballon dans mon camp

**Non Porteur :** je me place près 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 et 2 en buts  
 Temps: durée = séquence de jeu 2 à 3 min  
 Matériel: médecine ball  
 2kg ou + si nécessaire



**But :** Marquer

**Score :** 5 pts par essai

**Lancement du jeu :** favorisant le combat au départ, les 2 équipes proches (env 2m ) par l'éducateur

**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 ?

**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.

**Pour évaluer- Réguler :**

**COMPORTEMENTS OBSERVES :**

- des joueurs ne participent jamais aux phases de lutttes
- 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 / aux dominants valoriser le blocage collectif

**VARIANTES**

- Introduire les règles du hors jeu à partir d'une séquence avec droit de charge sur tous ( avec ou sans ballon )
- Jouer sans ballon ( joueur maillot )
- Possibilité de ne pas utiliser le médecine Ball mais un ballon avec consigne balle main à main ou lancement très proche

**EFFETS RECHERCHES**

- apprentissage des nouvelles règles
- augmenter la lutte pour l'avancée
- gérer la représentation de l'activité pour les enfants

**Objectif(s) de l'enseignant :**

- AVANCER seul tant que possible ou AVANCER 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

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

**Porteur :**

- J'avance tant que je peux avec le ballon des les espaces libres pour franchir les zones.
- près de l'adversaire , je m'organise pour continuer à faire avancer l'équipe, je passe à un partenaire près de moi qui peut franchir une zone
- 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 :** je me place près du porteur afin de pouvoir recevoir le ballon ou pousser, protéger (jambes fléchies , dos placé , tête relevée ) pour continuer d'avancer

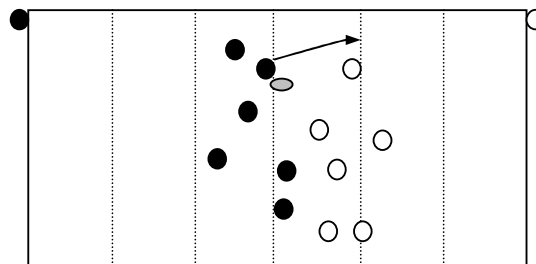
**Opposant direct :** Je me place en face du porteur afin d'empêcher le franchissement des zones et d'avancer moi même.

Je me baisse en regardant la taille , je ceinture, je serre les jambes pour aller au sol avec le porteur

**Opposant en soutien :** 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/ joueur  
long : 2 fois largeur et 2 en buts
- Temps: durée = séquence de jeu 2 à 3 min
- Matériel: médecine ball ou ballon  
2kg ou + si nécessaire cônes tous les 5 m



**But : Marquer**

**Score : 5 pts par essai** 1 point par zone franchie par le porteur ballon si il avance pour l'équipe qui utilise , si il recule pour les opposants

**Lancement du jeu :** favorisant au départ, en avançant à un joueur dans un espace libre, les opposants sur la première Ligne à 5m ( puis avec les opposants mieux organisés ) retour après essai au milieu , sinon sur la ligne de l'arrêt de jeu

**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 : qui avance ? comment ? ( en passe , en poussée collective )
- qui s'oppose ? comment ? qui respecte les règles ?

**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 évaluer- Réguler :**

**COMPORTEMENTS OBSERVES :**

- trop de difficultés à avancer
- joueurs dominants physiquement
- des joueurs partent en contournant, vers 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 col. réduit score / aux dominants valoriser le blocage collectif
- réduire espace sur la largeur , insister sur la notion d'avancer score plus important
- insister sur la notion de Hors jeu , score en rapport avec les règles 2pts si Hors jeu pour les adversaires
- proposer exercices de renforcement du plaquage cf situations d'appel

**VARIANTES**

- introduire Hors jeu sur regroupement
- largeur du terrain

**EFFETS RECHERCHES**

- apprentissage des nouvelles règles
- augmenter les espaces libres

**Objectif(s) de l'enseignant :**

- RENFORCER le statut d'utilisateur ou d'opposant :
  - ACCEPTER les contacts individuels avec l'adversaire
  - 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

**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
- si je suis plaqué, ou poussé en touche , si je marque, je lâche le ballon dans mon camp , je sors du terrain et je retourne dans mon camp afin de me remettre en jeu

**Non Porteur :** ( évolution au cours du jeu ) je me place près du porteur afin de pouvoir protéger ou participer à la poussée collective

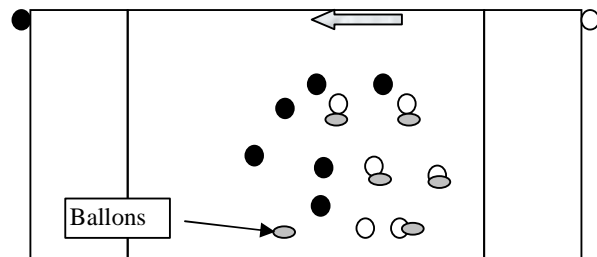
**Opposant direct :-** je maîtrise mon action sur l'adversaire afin de ne pas le blesser

- 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
- je respecte les consignes

**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 largeur et 2 en buts  
 Temps: durée limitée = séquence de jeu 1 à 2 min.  
 Matériel: médecine-ball ou ballon 6 à 8 ( 1 par joueur )  
 2kg ou + si nécessaire cônes tous les 5 m



**But :** Marquer dans le camp adverse

**Score :** 1 point par ballon posé dans l'en but à la fin de la séquence

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

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

**Consignes, règles :**

Les opposants ne peuvent pas utiliser les ballons

- pour les utilisateurs : respecter le jeu au sol, si plaqué sortir du terrain et retourner dans son camp avant de rejouer, sur essai idem
- pour les opposants : je n'utilise JAMAIS le ballon, laisser les utilisateurs prendre le ballon au sol , respecter le jeu au sol, interdire toutes formes d'opposition dangereuses,
- pour les observateurs : évaluer par rapport aux objectifs : qui avance ? comment ? qui respecte les consignes ? en utilisation et en opposition

**Critères de réussite :**

Sur une séquence de jeu : peu de fautes observées sur la loyauté ou sur le respect des consignes , tous les ballons sont apportés dans l'en-but

**Pour évaluer- Réguler :**

**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 ( courses désordonnées , attitude dangereuses ....)
- de 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 pour 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 niveaux leur donner des médecine-ball , leur limiter le nombre de ballon utilisables
- rappel des consignes , les placer en position d'observateurs
- rappel de la règle pour la marque « aplatir le ballon »

VARIANTES	EFFETS RECHERCHES
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Permettre aux opposants d'arracher les ballons au porteur debout</li> <li>- Si le joueur sort en touche, le ballon est définitivement perdu</li> <li>- matérialiser des zones ( cf jeu des zones ) , points par zones atteintes par les ballons</li> <li>- jouer ballon main à main pas de passe</li> <li>- varier la durée, compter le nombre d'essais sur 30 sec</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- renforcer attitude au contact</li> <li>- valoriser les efforts afin de rester sur le terrain et pour ceux qui n'atteignent pas la cible</li> <li>- limiter le désordre si la situation génère trop de risque</li> <li>- ajouter une pression d'apprentissage, valoriser l'investissement défensif</li> </ul>

**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 :** prendre des initiatives

**Porteur :** J'avance tant que je peux avec le ballon des les espaces libres.

- près de l'adversaire , 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 :** je me place près du porteur afin de pouvoir recevoir le ballon ou pousser, protéger (jambes fléchies , dos placé , tête relevée ) pour continuer d'avancer.

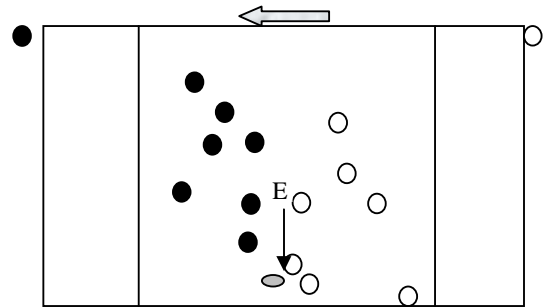
**Opposant direct :** je me place en face du porteur en avançant, pour l'amener au sol ou l'amener en touche

- Je me baisse en regardant la taille , je ceinture, je serre les jambes pour aller au sol avec le porteur

**Opposant en soutien :** 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 et 2 en buts ( 25 m )  
 Temps: durée = séquence de jeu 2 à 3 min  
 Plusieurs manches  
 Matériel: médecine ball ou ballon  
 2kg ou + si nécessaire



**But : Marquer**

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

**Lancement du jeu :** dans un premier temps , **favorisant**, l'éducateur 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 ?

**Critères de réussite :**

**Pour évaluer- Réguler :**

**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
- obliger les opposants à ne défendre que sur l'homme
- lancement plus difficile en équilibre ou en reculant

<b>VARIANTES</b> - utiliser encore le medecine ball au début d'étape - lancer le jeu par un joueur sous pression en reculant - la largeur du terrain - points pour les relais extérieurs au mouvement  -début du jeu avec opposants sur et hors du terrain et entrée progressive	<b>EFFETS RECHERCHES</b> - facilite l'opposition , le rôle des soutiens - si joueur dominant ou pour valoriser l'opposition  - sensibiliser pour le soutien plus efficace  - désordre pour les opposants ( jeu des surnombres )
--	---

<b>Situation d'apprentissage : PASSE MURAILLE</b>	<b>ETAPE : 2</b> N°
---	------------------------

**Objectif(s) de l'enseignant :**

- 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 :** J'avance tant que je peux avec le ballon des les espaces libres.

- près de l'adversaire , je m'organise pour continuer à faire avancer l'équipe, je passe AVANT le contact 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 :** je me place près du porteur afin de pouvoir recevoir le ballon en appui extérieur pour continuer d'avancer. je me replace à l'intérieur du porteur lorsque je suis dépassé par le ballon

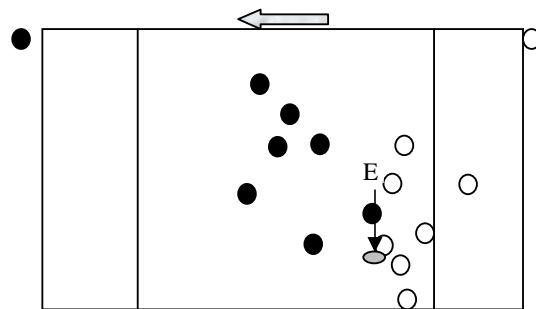
**Opposant direct :** je me place en face du porteur en avançant, pour l'amener au sol ou l'amener en touche

- Je me baisse en regardant la taille , je ceinture, je serre les jambes pour aller au sol avec le porteur

**Opposant en soutien :** 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 et 2 en buts ( 25 -30 m )  
Temps: durée = séquence de jeu 2 à 3 min  
Plusieurs manches  
Matériel: 3 ballons



**But :** Marquer en utilisant le moins de ballon possible **Score :** essai - nombre de blocages obtenus par opposant  
1 essai 10 points

**Lancement du jeu :** favorisant, l'éducateur ( avec au moins un ballon ) 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

**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.

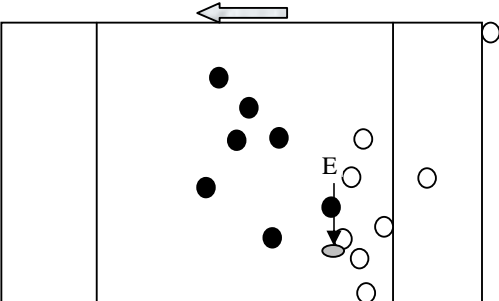
- pour les observateurs : évaluer par rapport aux objectifs : qui fait des relais ? qui s'oppose ? comment ? qui respecte les règles ?

**Critères de réussite :** .

**Pour évaluer- Réguler :**



<b>COMPORTEMENTS OBSERVES :</b> - des joueurs n'avancent pas avec le ballon - les joueurs passent le plus souvent au contact <u>beaucoup de blocages</u> - les utilisateurs avancent très facilement	<b>INTERVENTIONS POSSIBLES :</b> - revenir au jeu des zones par niveau - obliger les opposants à ne défendre que sur l'homme - lancement plus difficile en équilibre ou en reculant
<b>VARIANTES</b> - utiliser encore le medecine ball au début d'étape - lancer le jeu par un joueur sous pression en reculant - la largeur du terrain	<b>EFFETS RECHERCHES</b> - facilite l'opposition , le rôle des soutiens - si joueur dominant ou pour valoriser l'opposition - diminuer la densité de joueurs sur le 1 <sup>er</sup> rideau

<b>Situation d'apprentissage : JEU DE SURNOMBRE</b> Cf DEVALUEZ	<b>ETAPE : 2</b> N°
<b>Objectif(s) de l'enseignant :</b> • AVANCER en utilisant les partenaires proches ( au blocage et avant le blocage ) • AVANCER en opposition	
<b>Règle(s) d'action/Attitude(s) à construire par les élèves :</b> <b>Porteur :</b> J'avance tant que je peux avec le ballon des les espaces libres. - près de l'adversaire , je m'organise pour continuer à faire avancer l'équipe, je passe AVANT le contact 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 <b>Non Porteur :</b> je me place près du porteur afin de pouvoir recevoir le ballon en appui extérieur pour continuer d'avancer. je me replace à l'intérieur du porteur lorsque je suis dépassé par le ballon <b>Opposant direct :</b> 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 <b>Opposant en soutien :</b> Je me replace, afin de revenir opposant direct pour être en face des futurs porteurs de ballon	
<b>Dispositif :</b> Groupe: 6 à 8 par équipe Espace: larg : env 1,5 m à 2 m/ joueur (15 m ) long : 2 fois largeur et 2 en buts ( 25 –30 m ) Temps: durée = séquence de jeu 2 à 3 min Plusieurs manches Matériel: 3 ballons	
<b>But : Marquer sans blocage</b> <b>Score : essai - nombre de blocages obtenus par opposant</b> 1 essai 10 points	
<b>Lancement du jeu :</b> favorisant, l'éducateur ( avec au moins un ballon ) 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	
<b>Consignes, règles :</b> 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.	
- pour les observateurs : évaluer par rapport aux objectifs : qui fait des relais ? qui s'oppose ? comment ? qui respecte les règles ?	
<b>Critères de réussite :</b> .	
<b>Pour évaluer- Réguler :</b>	

<p><b>COMPORTEMENTS OBSERVES :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- des joueurs n'avancent pas avec le ballon</li> <li>-</li> <li>- les joueurs passent le plus souvent au contact <u>beaucoup de blocages</u></li> <li>- les utilisateurs avancent très facilement</li> </ul>	<p><b>INTERVENTIONS POSSIBLES :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- revenir au jeu des zones par niveau</li> <li>- obliger les opposants à ne défendre que sur l'homme</li> <li>- lancement plus difficile en équilibre ou en reculant</li> </ul>
<p><b>VARIANTES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- utiliser encore le medecine ball au début d'étape</li> <li>- lancer le jeu par un joueur sous pression en reculant</li> <li>- la largeur du terrain</li> </ul>	<p><b>EFFETS RECHERCHES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- facilite l'opposition , le rôle des soutiens</li> <li>- si joueur dominant ou pour valoriser l'opposition</li> <li>- diminuer la densité de joueurs sur le 1<sup>er</sup> rideau</li> </ul>

**Objectif(s) de l'enseignant :**

- AVANCER collectivement en opposition
- EMPECHER D'AVANCER seul et s'organiser pour s'opposer avec les partenaires proches

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

**Porteur :** J'avance tant que je peux avec le ballon des les espaces libres.

**Non Porteur :** je me place près du porteur afin de pouvoir recevoir le ballon, et je me démarque par rapport aux opposants

**Opposant direct :** je me place à l'intérieur 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

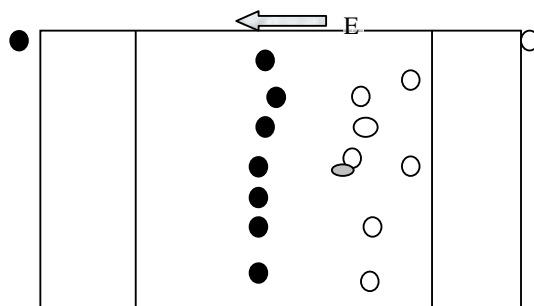
**Opposant en soutien :** Je me déplace sur la même ligne que l'opposant direct , et à l'intérieur des futurs porteurs de ballon

Je ne défends pas sur le même joueur qu'un partenaire , je regarde mon opposant direct et non le ballon

COMMUNIQUER ( avec les gestes et les paroles )

**Dispositif :**

Groupe: 6 à 8 par équipe  
 Espace: larg : env 2 m à 2.5 m/ joueur (15 –20m)  
 long : 2 fois largeur et 2 en buts ( 30 m)  
 Temps: durée = séquence de jeu 1 à 2 min  
 Plusieurs manches  
 Matériel: 2 ballons



**But :** plaquer le plus grand nombre de joueurs

**Score :** nombre de plaquages obtenus par opposant

**Lancement du jeu :** 1<sup>er</sup> temps du jeu au ralenti, les utilisateurs n'accélèrent pas et n'avancent pas trop , ils font circuler le ballon sur la largeur, les opposants s'organisent en reculant, puis jeu au SIGNAL, tous les joueurs utilisateurs (avec ou sans ballon ) doivent aller dans le camp adverse.

**Consignes, règles :**

Respect du lancement de jeu, les opposants acceptent de ne pas accélérer avant le signal

- pour les observateurs : évaluer par rapport aux objectifs : qui s'oppose ? comment ? qui respecte les règles ?

**Critères de réussite :**

Peu de plaquages sont manqués, le rideau défensif devient efficace

**Pour évaluer- Réguler :**

**COMPORTEMENTS OBSERVES :**

- trop de joueurs opposants regardent le ballon
- les joueurs ne sont pas efficaces sur l'homme

**INTERVENTIONS POSSIBLES :**

- utiliser un « ARRET sur IMAGE » afin de mettre en évidence , la mauvaise prise d'information
- utiliser des exercices de plaquage et insister sur la proximité des 2 équipes les opposants doivent AVANCER et non attendre les utilisateurs
- 

**VARIANTES**

- le jeu des utilisateurs peut être dirigé par un éducateur
- jouer en situation de déséquilibre numérique
- jouer avec deux ballons

**EFFETS RECHERCHES**

- réguler les formes de jeu
- 
- s'organiser sur la largeur sans tenir compte des ballons

<b>Situation d'apprentissage : JEU DE PLAQUAGE 1C1 EN COLL TOTAL</b> Cf CONQUET DEVALUEZ	<b>ETAPE :</b> N°
---	----------------------

**Objectif(s) de l'enseignant :**

- EMPECHER D'AVANCER seul
- AVANCER en opposition

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

**Pour tous :** le respect des autres, la maîtrise de son engagement physique, mieux communiquer

**Porteur :** avancer tant que possible et passer avant le plaquage si possible ou en tombant si nécessaire

**Non Porteur :** venir près du joueur plaqué si possible dans un espace libre

**Opposant direct :** regarder les appuis de mon adversaire direct, rester à son intérieur ( cadrage défensif ), accélérer lorsque le ballon

Est en l'air. et si je suis près de l'adversaire .

Placer sa tête, son dos à l'impact, serrer les bras et pousser avec ses jambes.

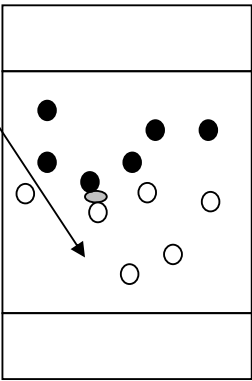
**Opposant en soutien : communiquer** pour se répartir sur les différents joueurs pour ne pas prendre le même joueur

Décrocher du premier rideau si nécessaire afin d'aller couvrir en 2° rideau toujours à l'intérieur du mouvement du ballon

**Dispositif :**

Groupe: 6 à 8 par équipe  
 Espace: larg : env 1,5 m à 2 m/ joueur  
 long : 2 fois largeur et 2 en buts  
 Temps: durée = séquences de jeu 2 à 3 min  
 Matériel: ballon

Plaquage 1 contre 1



**But : Marquer** **Score : 2 pts / plaquage et 5 pts sur dominants**  
**Nombre de plaquage sur une séquence de jeu**

**Lancement du jeu :**

Par l'éducateur , favorisant le mouvement initial, les opposants sont dispersés au départ

Les utilisateurs conservent le ballon pendant toute une séquence de temps

**Consignes, règles :**

En opposition : ne défendre que sur l'homme , ne pas arracher le ballon au contact , et ne défendre que **1 contre 1**

Voir variante :On ne rejoue le ballon que sur une perte de balle au sol sur un bon plaquage ( arrêt net du porteur qui va au sol )

**Critères de réussite :** une équipe qui utilise le ballon , n'arrive pas à progresser pendant 1 minute, les joueurs porteurs du ballon sont plaqués 4 fois sur 5 dans le respect des règles

**Pour évaluer- Réguler :**  
**COMPORTEMENTS OBSERVES :**

- peu de )plaquages , les utilisateurs évitent
- trop de plaquage à plusieurs sur un joueur
- des joueurs sont dominants en utilisation

**INTERVENTIONS POSSIBLES :**

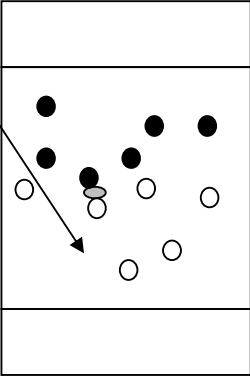
- réduire pendant un temps la largeur
- rappel des consignes et mise en place de bonus pour les utilisateurs (séquence plus longue ou points bonus )
- augmenter le capital points sur leurs plaquages

**VARIANTES**

- changement d'utilisateur sur plaquage positif ( arrêt net du porteur et perte de balle )

**EFFETS RECHERCHES**

- insister sur la notion d'avancé en opposition

Situation d'apprentissage : JEU DE DEBLAYAGE	ETAPE : N°
<p><b>Objectif(s) de l'enseignant :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• s'organiser pour assurer la continuité du mouvement</li> <li>• S'ORGANISER individuellement et collectivement pour conserver ou récupérer le ballon</li> </ul>	
<p><b>Règle(s) d'action/Attitude(s) à construire par les élèves :</b></p> <p><b>Pour tous :</b> le respect des autres, la maîtrise de son engagement physique, se coordonner</p> <p><b>Porteur :</b> avancer tant que possible et passer avant le plaquage si possible ou en tombant si nécessaire</p> <p><b>Non Porteur :</b> venir près du joueur plaqué si possible dans un espace libre ou venir enjamber en me liant avec un partenaire</p> <p><b>Opposant direct :</b> regarder les appuis de mon adversaire direct, rester à son intérieur ( cadrage défensif ) , accélérer lorsque le ballon Est en l'air. et si je suis près de l'adversaire . Placer sa tête, son dos à l'impact, serrer les bras et pousser avec ses jambes.</p> <p><b>Opposant en soutien : communiquer</b> pour se repartir sur les différents joueurs pour ne pas prendre le même joueur Décrocher du premier rideau si nécessaire afin d'aller couvrir en 2<sup>e</sup> rideau toujours à l'intérieur du mouvement du ballon</p>	
<p><b>Dispositif :</b></p> <p>Groupe: 6 à 8 par équipe Espace: larg : env 1,5 m à 2 m/ joueur long : 2 fois largeur et 2 en buts Temps: durée = séquences de jeu 2 à 3 min Matériel: ballon</p> <div data-bbox="792 835 1414 1188" style="text-align: right;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block; margin-bottom: 5px;">Plaquage 1 contre 1</div>  </div> <p><b>But : Marquer</b>                      <b>Score :</b> <b>Nombre de plaquage sur une séquence de jeu</b></p> <p><b>Lancement du jeu :</b> Par l'éducateur , favorisant le mouvement initial, les opposants sont dispersés au départ</p> <p><b>Consignes, règles :</b> En opposition : ne défendre que sur l'homme , ne pas arracher le ballon au contact , et ne défendre que <b>1 contre 1</b> On ne rejoue le ballon que sur une perte de balle au sol sur un bon plaquage ( arrêt net du porteur qui va au sol )</p> <p><b>Critères de réussite :</b> une équipe qui utilise le ballon , n'arrive pas à progresser pendant 1 minute, les joueurs porteurs du ballon sont plaqués 4 fois sur 5 dans le respect des règles</p>	
<p><b>Pour évaluer- Réguler :</b> <b>COMPORTEMENTS OBSERVES :</b></p>	<p><b>INTERVENTIONS POSSIBLES :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- réduire pendant un temps la largeur</li> <li>- rappel des consignes et mise en place de bonus pour les utilisateurs (séquence plus longues ou points bonus )</li> </ul>
<p>VARIANTES</p>	<p>EFFETS RECHERCHES</p>

**Situation d'apprentissage : INTEGRATION des REGLES FONDAMENTALES**

**Objectif(s) de l'enseignant :**

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

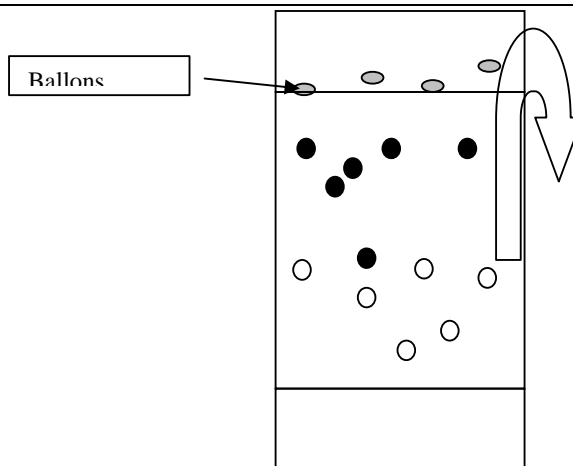
**Porteur :**

**Non Porteur :**

**Opposant direct :**

**Dispositif :**

Groupe: 6 à 8 par équipe  
Espace: larg : env 1,5 m à 2 m/ joueur  
long : 2 fois largeur et 2 en buts  
Temps: durée = séquence de jeu 2 à 3 min  
Matériel: médecine ball ou ballon  
2kg ou + si nécessaire cônes tous les 5 m



**But : Marquer**

**Score :**

**Lancement du jeu :**

**Consignes, règles :**

**Critères de réussite : . ?**

**Pour évaluer- Réguler :**

COMPORTEMENTS OBSERVES :

INTERVENTIONS POSSIBLES :

VARIANTES

EFFETS RECHERCHES