

JEU de BATAILLE avec ZONES

ETAPE :1 Niveau 1

Objectif(s)

- Renforcer et valoriser, par un système de score, la notion d'avancer avec ou sans ballon.

Comportements attendus

Porteur : 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 : 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

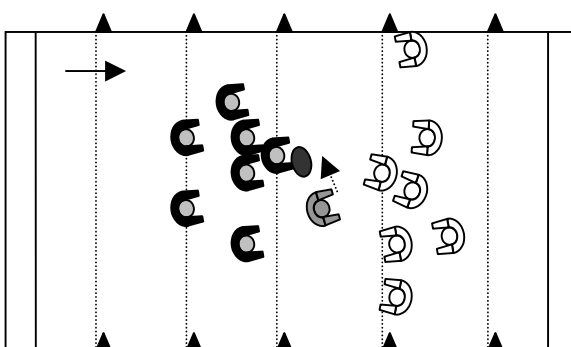
Opposant direct : Je me place en face du porteur afin d'empêcher le franchissement des zones et d'avancer moi-même.

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 : 12 à 16m
long : 2 fois largeur + 2 en - buts
- **Temps :** séquences de 2 à 3 min.
- **Matériel :** ballon lesté 2kg ou + si nécessaire ou ballon normal. 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.

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 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 : 2pts pour les adversaires si hors-jeu
- proposer exercices de renforcement du plaquage (cf. situations d'appel)

POUR FAIRE EVOLUER LA SITUATION

VARIANTES

- introduire le hors-jeu sur regroupement
- augmenter la largeur du terrain
- 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