

JEU ANCIEN

ETAPE : 1 Niveau 1

Objectif(s)

- Priorité affective et relationnelle*
- 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

Comportements attendus

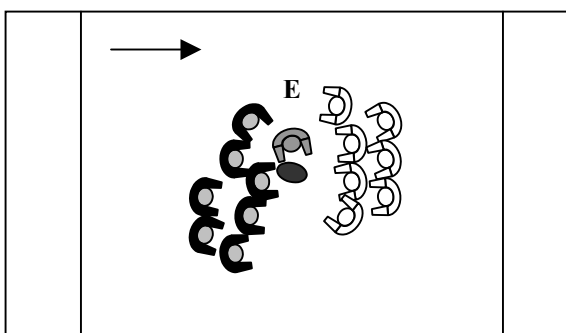
- Porteur :** j'avance au contact avec le ballon sur les points fragiles et vers le camp adverse.
Si j'arrive au contact, je m'organise (tête , dos , bassin) pour conserver le ballon
Je ne me débats pas afin de ne pas blesser les autres
Si je suis au sol, je lâche le ballon dans mon camp
- Non Porteur :** 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 : de 10 à 12 m
long : 2 fois largeur + 2 en - buts
Temps: séquences de jeu 2 à 3 min
Matériel: ballon lesté
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'Educateur 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 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

- 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 un ballon lesté mais un ballon normal avec consigne : donner la balle de « mains à mains » ou lancement très proche

EFFETS RECHERCHES

- apprentissage des règles essentielles (hors-jeu)
- gérer la représentation de l'activité pour les enfants