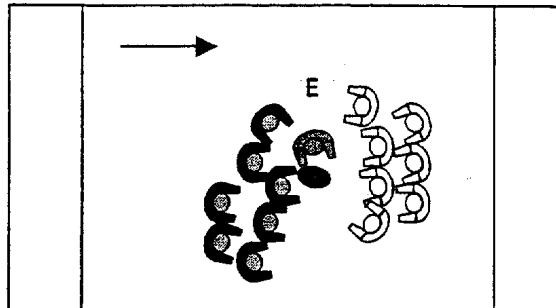


JEU ANCIEN

Objectif(s) de l'enseignant	Règle(s) d'action/Attitude(s) à construire par les élèves	
<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	Porteur	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 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	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Je me place près du porteur afin de pouvoir protéger ou participer à la poussée collective.
	Opposant direct	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 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.



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.

Score : 5 pts par essai.

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	INTERVENTIONS POSSIBLES
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Des joueurs ne participent jamais aux phases de luttes. ▪ Des joueurs gardent le ballon au sol. ▪ Joueurs dominants physiques. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 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	EFFETS RECHERCHES
<ul style="list-style-type: none"> ▪ 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. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Augmenter la lutte pour l'avancée. ➤ Apprentissage des règles essentielles (hors jeu). ➤ Gérer la représentation de l'activité pour les enfants.