

Objectif(s)

Dominante : affectif et relationnel, perceptif et décisionnel ; rendre les joueurs capables :

- de prendre des informations plus larges, sur les joueurs plus que sur le ballon
- de cadrer défensivement
- de communiquer avec ses partenaires
- de plaquer efficacement

Comportements attendus

Pour tous : Communiquer (avec les gestes et les paroles)

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

Porteur : j'avance avec le ballon dans 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.

Dispositif :

Groupe : 6 à 8 par équipe

Espace : larg : le plus large possible

Temps : durée = séquence de jeu 1 à 2 min ; plusieurs manches

Matériel : 1 ballon

But :

plaquer le plus grand nombre de joueurs

Score :

Essai marqué : 1 pt pour les opposants par joueur plaqué avant de parvenir dans l'en-but.

Lancement du jeu :

1^{er} temps du jeu au ralenti, les utilisateurs n'accélèrent pas, les opposants s'organisent en reculant, puis jeu au

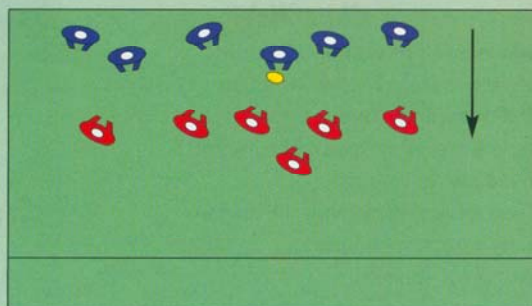
SIGNAL : tous les joueurs utilisateurs (avec ou sans ballon) doivent aller dans le camp adverse, les opposants peuvent plaquer tous les utilisateurs.

Critères de réussite :

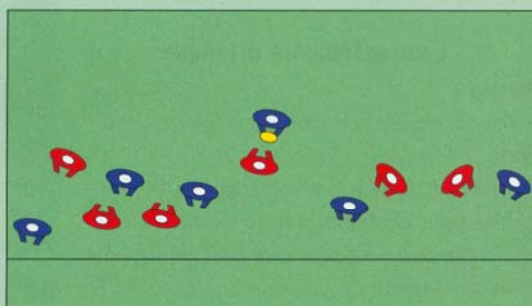
Peu de plaquages sont manqués, le barrage défensif devient efficace

Consignes, règles :

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



1^{er} temps : jeu conventionnel



2^e temps : tous les utilisateurs doivent aller dans le camp adverse

POUR ÉVALUER – RÉGULER

COMPORTEMENTS OBSERVÉS

- Trop de joueurs opposants regardent le ballon
- Les joueurs ne sont pas efficaces sur l'homme

INTERVENTIONS POSSIBLES

- Utiliser un « arrêt 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.

POUR FAIRE ÉVOLUER LA SITUATION

VARIANTES

- Le jeu des utilisateurs peut être dirigé par l'Éducateur.

EFFETS RECHERCHÉS

- Réguler les formes de jeu.