

# 2011



## Stage Formation continue Rugby collège-lycée Niveaux 2-3-4

Collège « Les 3 vallées »

La Voulte sur Rhône

Intervenants :

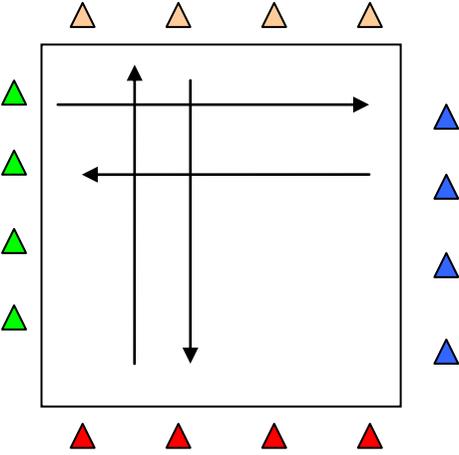
- Mr Manuel AVILA CRT Comité Drôme-Ardèche Rugby
- Mr Sébastien CRESPIY Enseignant d'EPS Collège La Voulte-sur-Rhône

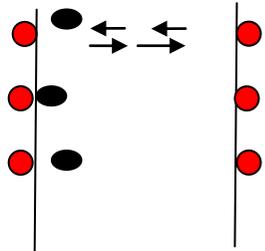
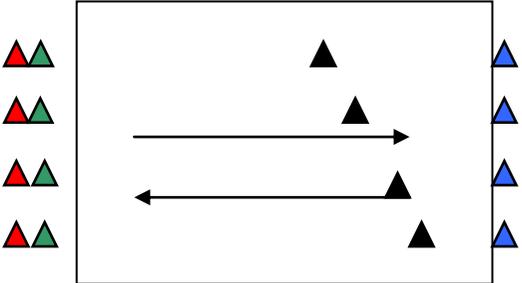
Compte-rendu :

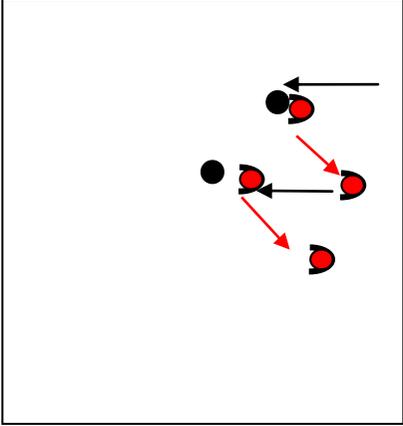
Fabienne HUAN Collège Alex Mézenc LE POUZIN

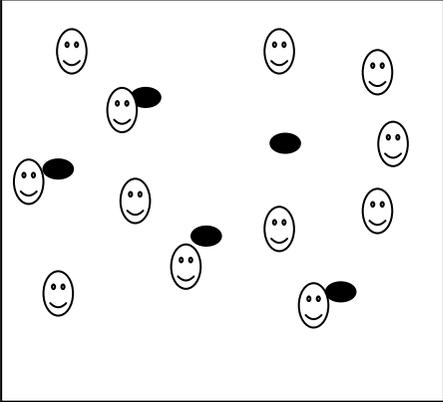
Thierry HUAN Collège Charles de Gaulle GUILHERAND GRANGES

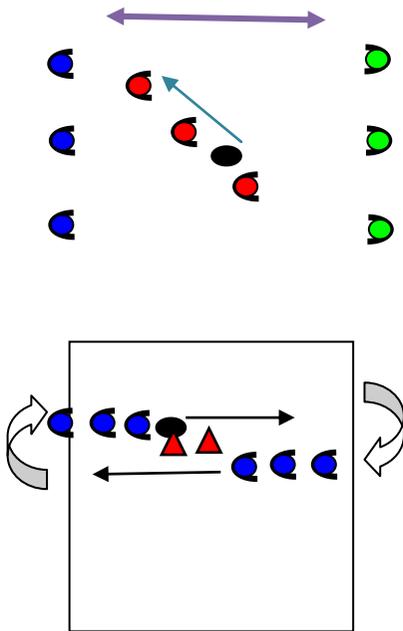
## Thème 1 : Echauffement

Ce que l'on cherche : Objectif	Critères de réalisation	Consignes +Variables	Les stagiaires en action
<p><u>La préhension du ballon,</u> évaluer le niveau d'organisation motrice des élèves, l'habileté / passes.</p>	<p>Se placer par équipe de 4. 1 sur chaque plot. Rester en face de votre plot. Un ballon pour 4. Chacun doit avoir touché la balle avant d'arriver au plot. Penser à changer les extrémités.</p> 	<p>Se déplacer en passes en arrière en aller retour. Préparer vos mains, recherche de stabilisation des trajectoires pour faciliter la réception. On ne se touche pas quand on se croise. Ne pas avoir trop de temps d'arrêt. <b>*Variables :</b> passes à 2 mains, passes BB dessus tête, se tourner. Manipulation ballon entre jambes, passe à 1 main réception 2 mains. Sauter 1 + remise intérieur Idem + talons fesses, montées de genoux, pas chassés...</p>	

Ce que l'on cherche : Objectif	Critères de réalisation	Consignes +Variables	Les stagiaires en action
<p><u>Passes</u> : Donner au ballon une vitesse et une trajectoire tendue.</p>	<p><u>Passes</u> : Par 2 (1 ballon) face à face (5m)</p>  <p>Par 4 sur une ligne : <u>Passes en arrière.</u></p> 	<p>Envoyer en face à 2 mains. Essayer de faire vriller le ballon bras tendus en direction de... Partir du nombril 1 main dessus (donne la direction) 1 main dessous (sert pour la rotation). Appuis fixés / largeur du bassin. Garder bras tendus. Attention : Eviter dos rond.</p> <p><u>*Variables</u> : Cowboy (une seule main), bras cassé travail avec poignet, ballon posé au sol (déplacement transfert poids du corps vers le partenaire, fléchi tendu, bras tendus, avec le pied aller vers le partenaire).</p> <p>En aller retour : On enchaîne les actions, n°1 passe à N°2 qui passe au N°3 puis au N°4 en arrière...</p>	 

Ce que l'on cherche : Objectif	Critères de réalisation	Consignes +Variables	Les stagiaires en action
<p><u>Protection</u>, <u>placement de partenaire en appui</u>.</p>	<p>1 ballon pour 4, départ de l'action en ligne. Chacun son partenaire 2+2. Course ← Passe → 1 2 3 4 joueurs</p>  <p>1234</p>	<p>N1 passe à N2 qui avance et pose le ballon au sol, le protège en l'enjambant. Le N3 qui le suit le ramasse passe au N°4 qui avance et pose le ballon au sol le N1 s'est relocalisé pour le récupérer avance et passe en arrière au N2 qui avance et le pose...</p> <p><u>*Variables :</u> Pose du ballon/ appuis (favoriser intérieur). Incertitude passe (se repérer à la ligne d'épaules).</p>	

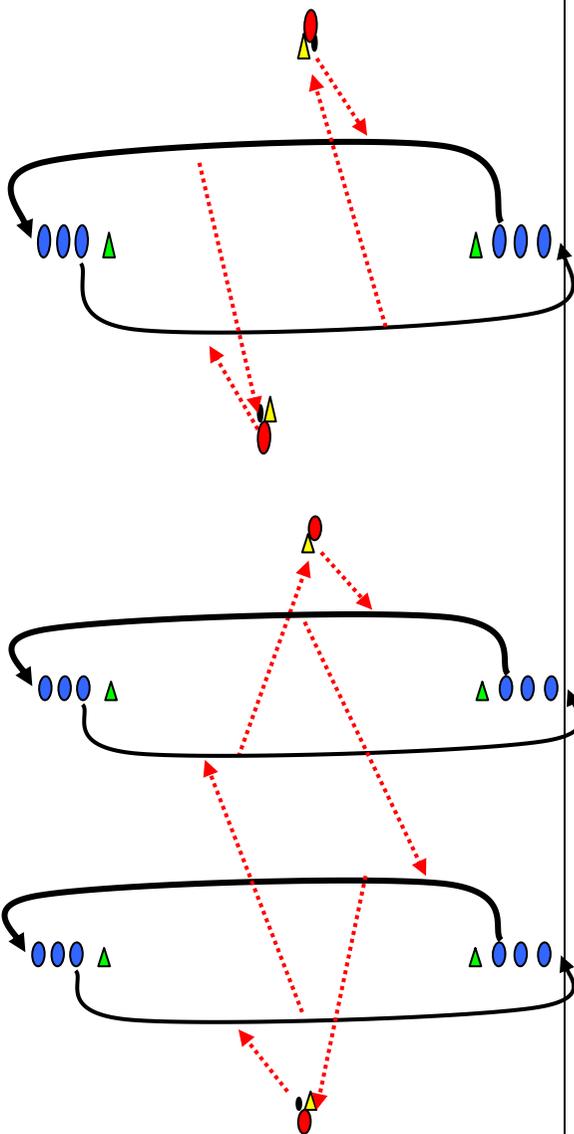
Ce que l'on cherche : Objectif	Critères de réalisation	Consignes +Variables	Les stagiaires en action
<p><u>Coordination courses/ manipulation.</u> Développer la notion de partenaire</p>	<p><u>Carré Magique :</u> 20m/20m 5 ballons / 12 élèves Donner le ballon en fonction des consignes du prof.</p> 	<p>Ballon donné à 2m ;</p> <p>Bloquer position de réf avant de donner</p> <p>Poser le ballon au sol, un autre le ramasse et donne (regarder à qui)</p> <p>Aller au sol avec le ballon, lever le ballon à un partenaire.</p> <p>Aller au sol après appel du partenaire et passe en tombant.</p> <p><u>*Variables :</u></p> <p>passes longues (5m au moins) appel de balle bras en cible.</p> <p>Passes à 1 main...</p>	

Ce que l'on cherche : Objectif	Critères de réalisation	Consignes +Variables	Les stagiaires en action
<p>Coordination courses/ manipulation Développer la notion de partenaire</p>	<p><u>Passes en AR :</u> Porteur du Balle tourne les épaules. Le receveur appelle avec les mains (avec la voix)</p> <p><u>Sens de course :</u></p> 	<p>La vague n°1 en déplacement avant se fait des passes AR et au bout, transmet à la vague n°2.</p> <p><u>Variable :</u> La vague devient colonne. La passe se fait à hauteur, au centre, entre les plots rouges (zone de passes).</p> <p><u>Complexification :</u> Utiliser deux ballons. Augmentation de la vitesse des porteurs. Augmentation de la distance.</p>	 



Coordination.  
Enchaîner  
courses +passes.

Circuits :

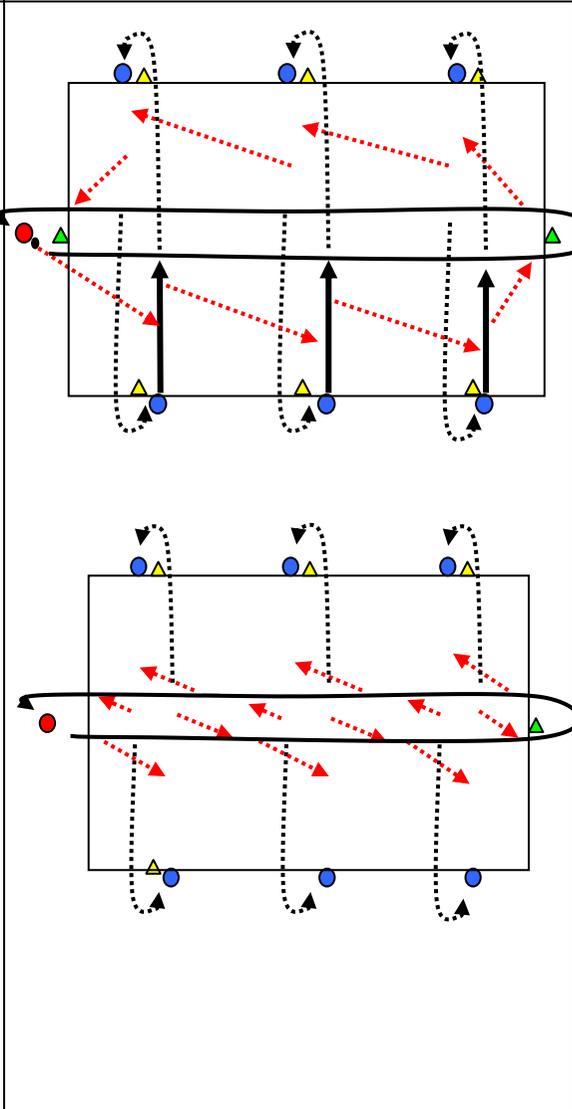


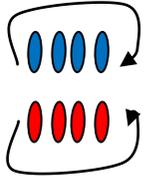
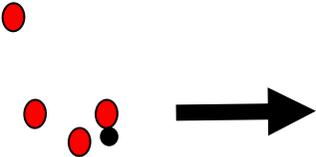
● Sont passeurs et ne bougent pas.

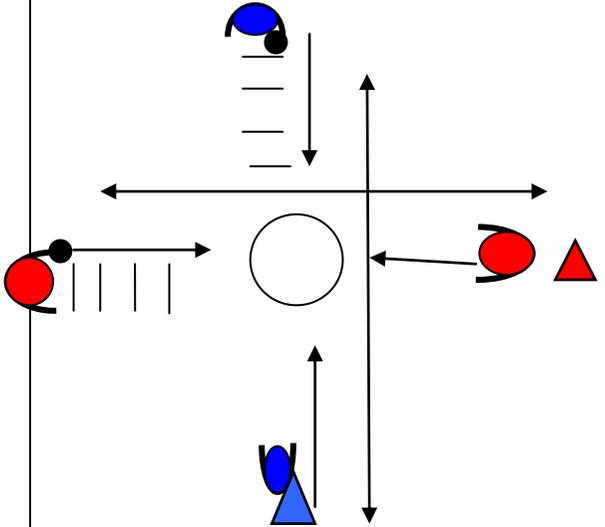
● Font des aller retour, les 2 joueurs démarrent en même temps.

Idem mais 4 colonnes de joueurs : les joueurs partent à 2, puis avec passes croisées



Ce que l'on cherche : Objectif	Critères de réalisation	Consignes +Variables	Les stagiaires en action
<p>Coordination. Enchaîner courses passes.</p>		<p><b>Complexification</b> : on introduit plusieurs ballons au fur et à mesure, on accélère.</p> <p>Le joueur ● fait des allers retour en passant devant les joueurs à qui il a fait la passe.</p> <p>Idem en passes redoublées ou en passes sautées.</p>	

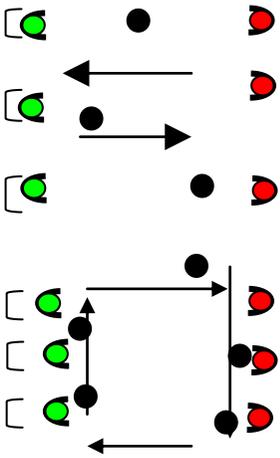
Ce que l'on cherche : Objectif	Critères de réalisation	Consignes +Variables	Les stagiaires en action
<p><u>Manipulation de balle, cohésion de l'équipe.</u></p>	<p><u>Echelle de pompiers.</u></p>  <p style="text-align: right;">▲ ▲</p> <p><u>La cellule</u></p> 	<p>1<sup>ère</sup> équipe au plot, si perte de balle : 5 pompes</p> <p>Relais en se passant le ballon, dessous, dessus, serpent (donner à D recevoir à G)</p> <p>Idem : le 1<sup>er</sup> va au sol, le 2<sup>ème</sup> reçoit saute par-dessus le 1<sup>er</sup> va au sol et passe au 3<sup>ème</sup> qui saute par-dessus le 1<sup>er</sup> et le 2<sup>ème</sup>.</p> <p><u>La cellule</u> = PB + garde du corps + joueur dans l'axe + joueur démarqué But : changement de rôle, adaptation pour reconstituer la cellule. Le PB avance pose le ballon, se retourne et devient défenseur. La cellule à 3 joueurs s'oppose au défenseur, 1 ramasse la balle, un vient en soutien, PB déborde ou passe au joueur démarqué qui avance, pose la balle, devient défenseur ... (au début 3 joueurs = 2 contre 1)</p>	 

Ce que l'on cherche : Objectif	Critères de réalisation	Consignes +Variables	Les stagiaires en action
<p><u>Enchaînement d'action</u></p>	<p><u>La croix.</u> Echelle de rythme</p> 	<p>Avancer passer le balle au centre zone de plots, en avant, à droite, à gauche. Se replacer en face de son départ. Ne pas toucher les plots.</p> <p><u>Variables :</u></p> <p>/ échelle un appui après l'autre, sauter droite à gauche.</p> <p>/ Bouclier à enjamber.</p> <p>/ <u>Actions :</u> manipulation autour du bassin 4 fois dans l'échelle. 1 pied dd 1 pied dh. On prend à droite on donne à gauche.</p>	  

## Thème 2 : Renforcement gainage musculaire.

Ce que l'on cherche : Objectif	Critères de réalisation	Consignes +Variables	Les stagiaires en action
<p><u>Gainage rachis</u> pour placage ou duel.</p> <p>Mise en place de routines, d'automatismes pour protéger le rachis.</p>	<p><u>Rachis</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- en appui manuel : de face, avancer vers le ballon, tête alignée, regard vers les lunettes</li> <li>- en appui manuel costal, puis dorsal</li> <li>- position référence rugby : appuis écartés, épaules en avant, pousser sur les orteils (enfoncer le sol), bras devant, aller chercher devant et ramener coudes en arrière 10x de suite (on casse l'œuf entre les omoplates).</li> </ul>	<p>* Se placer tenir droit, se déplacer avancer. Regarder les ballons au centre. Idem coté.</p> <p>* De la position de référence (jambes largeur épaules, abaisser CG, tête en face, épaules penchées avant) -chercher à fermer angle coudes, casser l'œuf situé entre les omoplates.</p> <p>*Gainage puis supprimer un appui main, l'autre doit rester gainé</p>	  

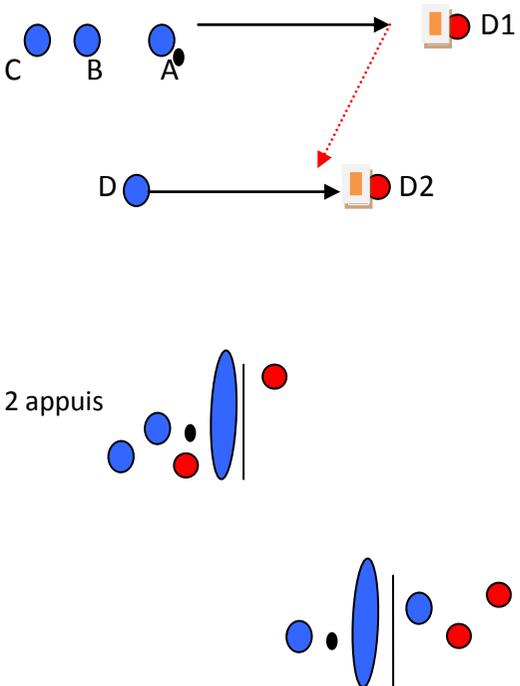
Ce que l'on cherche : Objectif	Critères de réalisation	Consignes +Variables	Les stagiaires en action
<p><u>Placement nuque</u> pour placage ou duel.</p> <p>Mise en place de routines, d'automatismes pour protéger la nuque et le rachis.</p>	<p><u>Nuque</u></p> <p>Par 2 : -Adversaire met la pression oreille contre oreille, tête, dos à dos (ne pas s'appuyer sur le dos, mais travail nuque). Attention même gabarit si possible.</p>	<p>*Laisser venir la pression 2 s et contrôler la force. Idem face à face pression épaules, tête.</p> <p>L'un exerce une poussée, l'autre résiste, pressions 2 s l'un exerce une poussée, l'autre résiste, pression 2 s. Garder la tête dans l'alignement.</p>	

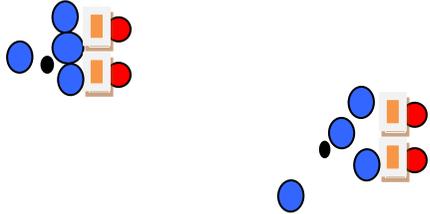
Ce que l'on cherche : Objectif	Critères de réalisation	Consignes +Variables	Les stagiaires en action
<p><u>Renforcement musculaire</u> <u>coordination,</u> <u>manipulation de</u> <u>balle.</u></p>	<p><u>Equilibre passe</u> : 2 par 2 face à face 5m un ballon.</p> <p>Un joueur en équilibre sur un pied sur le bouclier, un autre joueur en face de lui.</p>  <p><u>Gainage</u> :</p> <p>Au sol en appui sur les coudes.</p> <p>Au sol appui sur épaules.</p> <p>A genou ballon au dessus de la tête bras tendus</p>	<p><u>Passé de face.</u></p> <p><u>Variables</u> :</p> <p>Equilibre sur un pied jambe devant, pliée, tendue, cosaque (coté).</p> <p>Vitesse, distance.</p> <p>Passé ballons en relais (circuit).</p> <p>Gainer pour maintenir l'équilibre. Aligner genou bassin épaule.</p> <p><u>Variables</u> : Passer sur appuis mains enchaîner à coude. Lever une jambe.</p> <p>Vitesse.</p> <p>Résister à la pression exercée sur le ballon (gainage intercostaux, lombaires, dorsaux) garder tête droite.</p>	

## Thème 3 : Plaquer. Fixer. Accident de jeu.

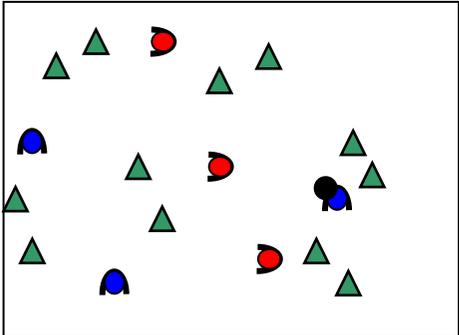
Ce que l'on cherche : Objectif	Critères de réalisation	Consignes +Variables	Les stagiaires en action
<p><u>Plaquer l'adversaire</u> pour le neutraliser : Ne plus avancer être obligé de donner le ballon.</p>	<p><u>Faire tomber</u></p> <p>*2/2 face à face debout (recherche gestuelle / placement).</p> <p>*2/2 à 4 pattes (2m/2m).</p> <div data-bbox="353 746 929 928" style="text-align: center;"> </div> <p>Avancer franchir une zone ou empêcher de franchir la zone en le faisant tomber.</p> <p>*Mi hauteur : le plaqueur un genou au sol (position du chevalier), le plaqué avance, il ne doit pas s'arrêter, il essaie de tomber en enroulant les épaules</p>	<p>L'attaquant choisit une zone (D ou G) pour aller toucher la ligne en face de lui.</p> <p>Le plaqueur cherche à l'immobiliser (le neutraliser / progression).</p> <p>La cible : Engager son épaule dans le nombril de l'adversaire, l'oreille dans la poche de son short (choisir un côté).</p> <p>Serrer pousser (appuis) dès que l'épaule est au contact. « On coupe l'arbre on le déracine ».</p> <p><u>Variables</u> : Position de départ, espace.</p> <p>Rouler.</p> <p>Avec ballon aplatis sur la zone d'embut.</p>	

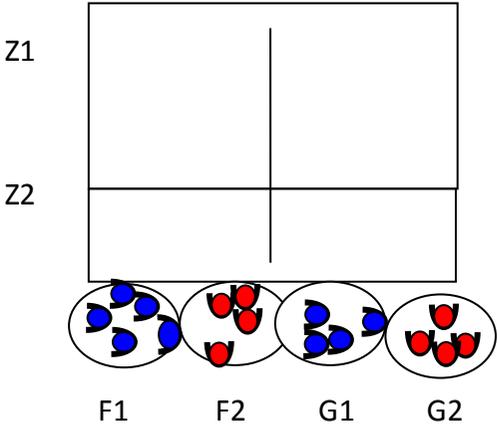
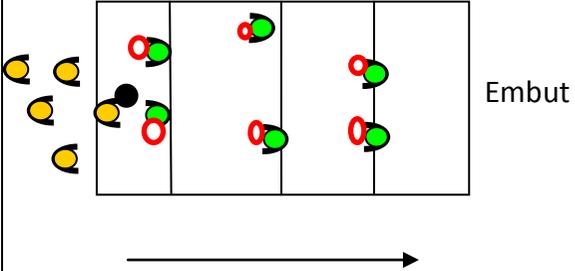


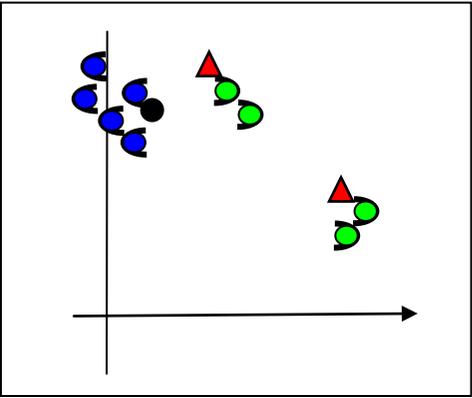
Ce que l'on cherche : Objectif	Critères de réalisation	Consignes +Variables	Les stagiaires en action
<p>Phases de fixation ou accident de jeu.</p> <p><u>Regroupement</u></p>	<p><u>Ruck</u> : consécutif à 1 plaquage, ballon au sol, joueurs debout, 2 joueurs minimum. Si le ballon ne sort pas l'équipe qui a avancé prend l'avantage (ballon).</p> <p>Travailler avec bouclier permet de simuler le plaquage .Le PB percute et tombe au sol.</p> <p><u>Le bouclier subit la charge mais n'avance jamais.</u></p> 	<p>*<b>A</b> avec le ballon va <b>PERCUTER D1</b> et va au sol en lâchant le ballon (il tombe // à l'en-but et libère le ballon du bon côté (vers la D))</p> <p>-<b>D1 ENJAMBE A</b> (Si <b>B</b> ne vient pas, <b>D1</b> peut prendre le ballon et partir avec)</p> <p>-<b>B</b> va <b>DEBLAYER</b> : il vient au contact et repousse <b>D1</b> = « déblayage », il doit dépasser le ballon pour que C puisse le jouer (Si <b>D1</b> n'enjambe pas le ballon, il n'y a pas besoin de « déblayer ») Le déblayer doit passer par la porte (le couloir) et non sur le côté sinon il se met à la faute <b>B</b> doit repousser <b>D1</b> pour enjambrer le ballon sinon il y a hors jeu (on ne peut prendre le ballon que lorsqu'il est dans son camp (derrière le pied) <b>C</b> ramasse le ballon et passe à <b>D</b> qui va percuter <b>D2</b> ...</p> <p>*<b>A</b> est au sol, <b>D1</b> a enjambé le ballon, <b>B</b> vient déblayer, <b>B</b> a enjambé le ballon et repoussé <b>D1</b>. Si <b>B</b> ne suffit pas à repousser <b>D1</b>, 1 autre déblayer doit venir dans le couloir, sans se mettre hors jeu. On ne joue que les bons ballons, au niveau du dernier pied, quand l'équipe s'est organisée. Il n'y a hors jeu que pour la défense.</p>	

Ce que l'on cherche : Objectif	Critères de réalisation	Consignes +Variables	Les stagiaires en action
Phases de fixation ou accident de jeu.  <u>Regroupement</u>	<p><u>Maul</u> : ballon porté, joueurs debout, 3 joueurs minimum (2 attaquants, 1 défenseur)</p> 	<p><u>Pousser et protéger</u></p> <p>Le ballon est visible et toujours éloigné de l'adversaire, il circule sur une ligne, il est protégé à G et à D,</p> <p>L'adversaire ne peut venir dépasser les pieds du joueur → l'intérêt de créer un maul est de créer une ligne de hors jeu.</p>	

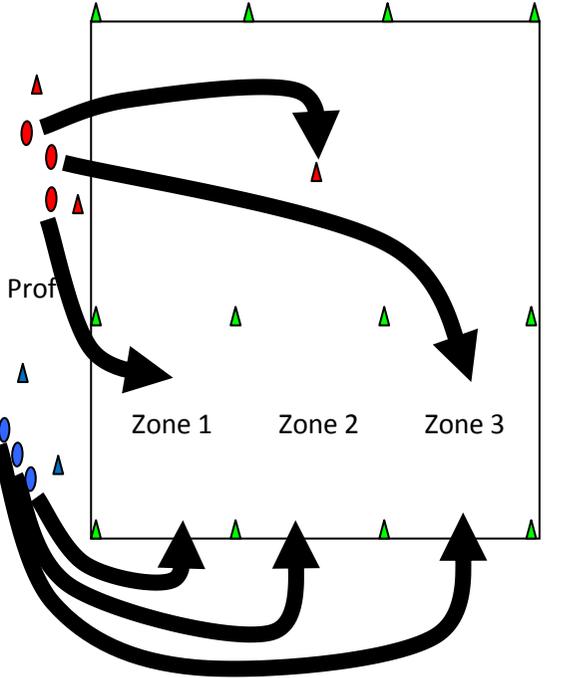
## Thème 4 : Jeu collectif Attaque Défense.

Ce que l'on cherche : Objectif	Critères de réalisation	Consignes +Variables	Les stagiaires en action
<u>Echauffement collectif :</u>	<p><u>Classe entière : 3/3</u></p> <p><u>2 ½ terrains, 7 portes par ½ terrain :</u> nombre porte = nombre de joueurs + 1.</p> 	<p>Se faire des passes et passer entre toutes les portes avec le ballon pour marquer 1pt. Pas 2 fois la même porte.</p> <p>Quand 1 équipe marque 1pt, ou est touchée par un adversaire, elle pose la balle à terre, l'autre équipe la récupère.</p> <p><u>Variable :</u> Jouer sur la largeur de la porte, sur le nombre de joueurs.</p>	

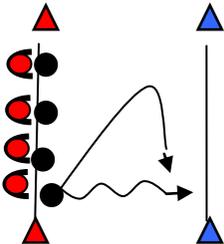
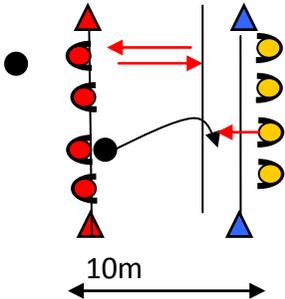
Ce que l'on cherche : Objectif	Critères de réalisation	Consignes +Variables	Les stagiaires en action
<p><u>Jeu collectif partiel :</u></p>	<p><u>2 Zones de jeu :</u> Z1 (étroite 10M/35) Z2 (large 20M/35).</p> <p>2 équipes F et 2 équipes G dans leurs « maisons ».</p>  <p>Z1</p> <p>Z2</p> <p>F1 F2 G1 G2</p> <p><u>Défense étagée :</u> 5 attaquants 6 défenseurs</p> <p>20m/40m :2 défenseurs par zone.</p>  <p>Embut</p>	<p><u>Attaque défense :</u> Jeu en zone ; Annoncer : Z1 ou Z2, G ou F. Varier les possibles</p> <p><u>Variables :</u> Différencier les actions ceinturer / plaquer, gratte poule. Introduire 1 deuxième ballon → débloquer le jeu .Mettre un joueur joker (une fille débrouillée?) qui peut aller dans les 2 zones. Nommer un joueur joker qui peut annoncer et orienter le jeu (un bon joueur au niveau 3) Rajouter des zones transversales pour matérialiser l'avancé = gagne terrain / ligne d'avantage.</p> <p>L'attaque a 5 tentatives pour aller marquer.</p> <p>Les défenseurs un pied dans un cerceau 0 a u départ de l'action restent dans leur zone doivent toucher un attaquant à 2 mains.</p> <p>1 gratte poule / zone si on se fait toucher 2fois.</p>	 

Ce que l'on cherche : Objectif	Critères de réalisation	Consignes +Variables	Les stagiaires en action
<p>Fixer la défense adverse pour progresser vers la cible.</p>	<p>Jeu : 5 attaquants /4 défenseurs</p> <p><u>10m/20m</u></p> <p>bloc 1</p>  <p>3m</p> <p>bloc 2</p>	<p><u>Attaque</u> : Fixer la défense et se déployer.</p> <p>Faire 2 Ruck pour aller marquer. Aller vite</p> <p><u>Défense</u> : 2bocs de 2. Faire bloc (boucliers) empêcher l'avancée. Rester sur ses appuis, empêcher la sortie en 3 secondes.</p> <p>Après le 2<sup>ème</sup> bloc cela devient du jeu global</p>	

Ce que l'on cherche : Objectif	Critères de réalisation	Consignes +Variables	Les stagiaires en action
<p><u>Jeu collectif total</u></p> <p><u>Organiser la défense.</u></p>	<p><u>Utiliser différents lancements de jeu. Le rôle du prof est fondamental</u> : son comportement va induire le jeu des élèves</p> <p>Rassembler les forts qui s'affrontent et au signal « jeu », ils donnent le ballon aux autres derrière : Jeu déployé.</p> <p>Donner le ballon en avançant favorise l'attaque et l'avancée : jeu déployé.</p> <p>Donner le ballon en reculant pour les mettre en difficulté : Jouer sur l'espace, se rapprocher des lignes, amener les défenseurs toucher une ligne : Favorisera le jeu déployé.</p> <p>Donner un 2<sup>ième</sup> ballon.</p> <p>Selon la forme de jeu que l'on veut voir → il faut <u>organiser la défense.</u></p> <p>Défense dispersée → jeu pénétrant</p> <p>Défense regroupée → jeu déployé</p> <p>Défense en barrage → groupé pénétrant : petit train: → passe avant contact de main en main</p>	<p>Rassembler tous les joueurs : Créer l'affrontement.</p> <p>Mettre 2 rideaux défensifs R1 et R2 → jeu pénétrant, en profondeur, on cherche l'intervalle, on passe une porte.</p> <p>Resserrer la défense → jeu déployé</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 espace libéré face à 1 espace regroupé →: Si l'on veut que A fassent des rucks ou des mauls, on demande aux D de plaquer (=&gt; ruck) ou de ceinturer (=&gt; maul)</li> <li>2 Si les A donnent tout de suite le ballon, il n'y aura pas de ruck...</li> <li>3 Placer 2 trainards dans le camp adverse → on met la pression : on oblige celui qui a la balle à regarder à qui il fait la passe .on oblige à avancer</li> </ol>	

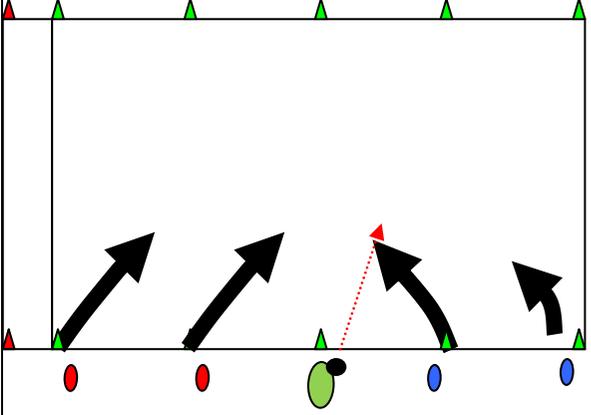
Ce que l'on cherche : Objectif	Critères de réalisation	Consignes +Variables	Les stagiaires en action
<p><u>Jeu collectif total</u></p>	 <p>on peut simplifier pour s'adapter au niveau 2 → réduire les infos :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Enlever une zone</li> <li>• Enlever un défenseur</li> <li>• Positionner déjà les attaquants dans les portes</li> <li>• Placer le ballon dans la zone libre</li> <li>• Ne pas annoncer car il est difficile pour eux de verbaliser pendant l'action</li> </ul>	<p>Le prof annonce :</p> <p>« Défense » → les défenseurs se placent :</p> <p>1 au plot ▲</p> <p>2 et 3 choisissent chacun une zone.</p> <p>« Attaque » → les attaquants doivent annoncer la zone libre et appeler la balle.</p>	

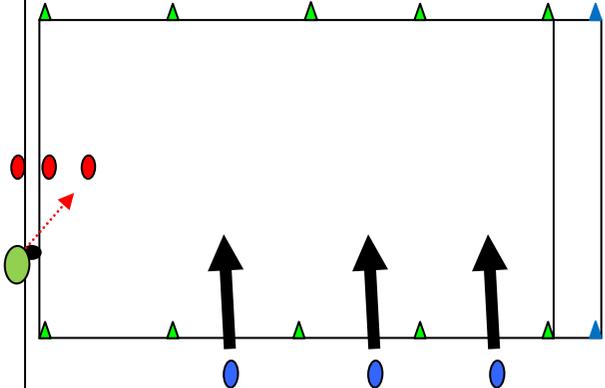
## Thème 5 : Touches Mêlées.

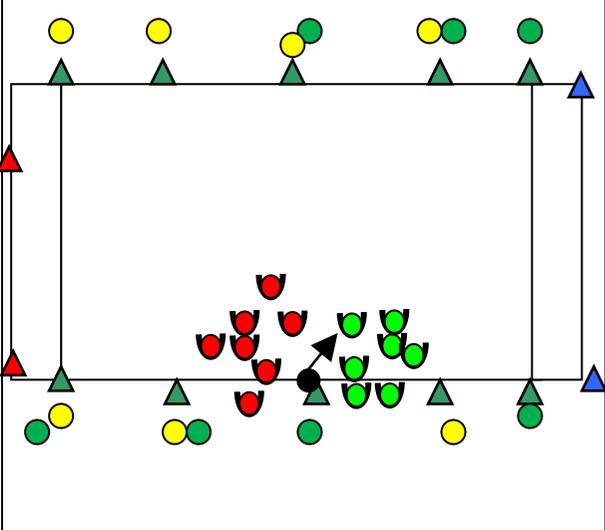
Ce que l'on cherche : Objectif	Critères de réalisation	Consignes +Variables	Les stagiaires en action
<p><u>Construire avec les élèves des annonces</u> (stratégie de jeu / touche).</p>	<p>2 lignes de plots à 10m l'une de l'autre.</p> <p>Touche : seul.</p>  <p>Touche : échange par 2.</p>  <p>10m</p> <p>Touche avec opposition, annonce.</p> 	<p>Lancer un ballon en l'air à 2 mains se déplacer, le réceptionner avant d'arriver à la ligne d'en face.</p> <p><u>Variable</u> : Aller chercher avant l'autre la ligne de plots (réception sur un saut).</p> <p>Lancer le ballon en l'air (cloche) à un partenaire situé en face. Bras au dessus de la tête coudes pliés. Le partenaire ne doit pas avoir à beaucoup se déplacer (max 2/3m).</p> <p><u>Variable</u> : Distance entre les joueurs.</p> <p>Prévoir qui va recevoir la balle et comment : annonce (même équipe que le joueur qui joue la touche). Les défenseurs marquent les attaquants pour essayer de les gêner et de récupérer le ballon.</p> <p><u>Variables</u> : Nombre de joueurs. Touche avec lancer (porter un partenaire)</p>	   

Ce que l'on cherche : Objectif	Critères de réalisation	Consignes +Variables	Les stagiaires en action
<p><u>Mêlées</u> : Faire <u>reculer l'adversaire</u>, <u>gagner du terrain</u>.</p>	<p>1/1</p> <p>Recherche de la posture sécuritaire : Dos plat tête protégée.</p> <p>Recherche d'efficacité par le placement qui permet la meilleure transmission des forces (genoux fléchis et hanches plus basses que la ligne des épaules)</p> <p>2/2 ou plus : Faire bloc, pousser lors de l'introduction du ballon.</p>	<p>Epaule contre épaule, regarder entre les jambes de l'adversaire (par-dessus les lunettes). Pieds sur la même ligne au départ. Se lier à l'adversaire. Si les jambes sont tendues, pas de force transmise par le bas (pas d'appui).</p> <p><u>Variable</u> : Nombre de joueurs.</p>	

## Thème 6 : Situations de référence.

Ce que l'on cherche : Objectif	Critères de réalisation	Consignes +Variables	Les stagiaires en action
<p>Evaluer le rapport de force dans une situation de jeu réduit :</p>	<p><u>Effectif réduit</u> 2+1 CONTRE 1+1</p>  <p>5 ballons aux attaquants</p> <p>Les défenseurs pour leur entrée sur le terrain se définissent un code (ex : main ouverte = 2def, main fermée = def 1+def 2... pour créer de l'incertitude pour les attaquants.</p> <p>Evaluer le soutien en plaçant les attaquants l'un derrière l'autre et les défenseurs côte à côte.</p>	<p><u>Attaquant</u> : avancer en continuité pour marquer</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Porteur de ballon : <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Est-ce qu'il avance ?</li> <li>▪ Est-ce qu'après lui ça joue ?</li> <li>▪ Est-ce qu'il est capable de prendre le jeu à son compte ?</li> </ul> </li> <li>○ Soutien : <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Se positionner correctement</li> <li>▪ Assurer la continuité du jeu</li> <li>▪ Faire avancer</li> </ul> </li> </ul> <p><u>Défenseur</u> : empêcher d'avancer pour récupérer la balle et marquer</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Bloquer, plaquer</li> <li>▪ Faire reculer (donc avancer)</li> <li>▪ Récupérer le ballon et marquer</li> </ul> <p>On avance d'une zone = 1pt, essai = 5 pts et on évalue PB – NP – DEF</p>	

Ce que l'on cherche : Objectif	Critères de réalisation	Consignes +Variables	Les stagiaires en action
<p>Evaluer le rapport de force dans une situation de jeu réduit : <u>Mesurer la capacité d'avancer</u></p>	<p><u>jeu réduit 3/3</u></p> <p>Zone de 4m par élève.</p> <p>Attaquants en locomotive, les uns derrière les autres, les défenseurs entrent dans les différentes zones</p> <p>Défenseurs entrent quand l'attaquant reçoit le ballon ou défenseurs entrent quand prof lance le ballon ou défenseurs sont déjà placés dans les différentes zones</p> 	<p>Attaque : chercher à avancer, gagner des zones.</p> <p>Défense cherche à empêcher l'avancée de l'attaque.</p> <p>Selon le lancement de jeu et la position des défenseurs, cela modifie le rapport de force</p> <p>Dans 2 et 3 les défenseurs prennent l'avantage.</p> <p>Noter les zones franchies : 1pt par zone, 5pts par essai, 1pt aussi pour la défense quand elle avance</p> <p>Valoriser le plaquage → 2pts avec possibilité de différencier les zones (5pt en zone 1, 1pt en zone 3...)</p>	

Ce que l'on cherche : Objectif	Critères de réalisation	Consignes +Variables	Les stagiaires en action
<p>Evaluer le rapport de force dans une <u>situation de jeu global</u>.</p>	<p>Terrain balisé tous les 4 m. 3 à 4 équipes de 7 joueurs ou plus portant un numéro dans l'ordre des niveaux. Selon leur statut les joueurs sont protégés (port d'un chasuble) ou non.</p> <p>Terrain de 15m par 30.</p> <p>Observateurs ● et secrétaires ● notent points : 1pt par zone franchie, 5 pts par essai.</p> <p>Matérialiser la ligne d'avantage franchie en agitant un maillot.</p> <p>Utiliser des chasubles pour différencier les droits des joueurs et protéger les + faibles (ceinturer, plaquer ...)</p> 	<p>Dans le jeu courant les droits des joueurs varient selon leur statut.</p> <p>1 point si la ligne est franchie, 5 points si essai.</p> <p>1pt aussi pour la défense quand elle fait reculer : elle avance !</p> <p>Valoriser le plaquage → 2pts</p>	

**Compétence attendue :**

Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain d'un match en enchaînant des actions offensives basées sur l'alternative de jeu en pénétration ou en évitement face à une défense qui cherche à bloquer le plus tôt possible la progression du ballon.

S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié au franchissement de la ligne d'avantage. Observer et coarbitrer.

**Dispositif, principes et organisation de la situation :**

3 à 4 équipes de 7 joueurs ou plus portant un numéro dans l'ordre des niveaux. Selon leur statut les joueurs sont protégés (port d'un chasuble) ou non. Terrain de 15m par 30.

Terrain balisé tous les 4 m. 1 point la ligne franchie, 5 points l'essai.

L'équipe qui ne joue pas fournit observateurs, secrétaires. 1 arbitre pour la sécurité, au chrono, ligne de touche et HJ.

IDEE DE FIL ROUGE SUR LE FRANCHISSEMENT DE LA LIGNE D'AVANTAGE.

**Consignes :**

Dans le jeu courant les droits des joueurs varient selon leur statut.

Définition des lignes. Tomber d'accord avec l'adversaire sur la position des lignes lors de toutes les remises en jeu.

Les leaders aident l'arbitre à la régulation du jeu, ils organisent leur équipe. Si nécessaire, en tant que capitaine ils sont les interlocuteurs de l'arbitre.

L'observation ne porte que sur le gagne terrain en début de cycle et se fait à l'échelle de l'équipe. Elle se complexifie au fil des leçons en diversifiant les critères et en individualisant le pointage.

NOMS	Gagne terrain Offensif			Actions défensives	
	Poussées collectives	Avancée du ballon mais progression stoppée	Avance et permet d'avancer encore	Ralentit le jeu	Arrête le jeu.
1					
2					
3					
...					
<b>Equipe</b>					

**Adaptation de la situation :**

A l'issue de la phase de jeu :

Définition de groupe de niveaux selon les statistiques.

ET / OU

Mise en projet selon les résultats obtenus :

Porter un contrat sur la réussite spécifique d'un ou plusieurs élèves sur un secteur de jeu : Comment s'organiser collectivement pour que tel élève franchisse la ligne d'avantage au moins 1,2,3... fois dans le match ?

Porter un contrat sur les points collectifs. (amélioration des ruck ou des mauls)

Si l'équipe réussit et qu'en plus les conditions du contrat sont réunies alors elle bénéficie d'un bonus.

Victoire avec la manière : 5 points

Victoire sans la manière : 3

Défaite avec la manière : 2

Défaite sans la manière : 1

Mettre en projet selon le dispositif défensif proposé par l'équipe adverse : étagé, écarté, dispersé.