

- Démarche et contenus
- Les objectifs intermédiaires
- Coopération à partir d'un ballon libre
- Coopération à partir d'une phase de blocage
- Coopération à partir d'une situation de récupération



Domaine d'action

Opposition / Coopération

Compétences

- Identifier, sélectionner et appliquer des principes pour agir méthodiquement.
- Participer à des activités collectives en y tenant des rôles différents et en respectant les règles.

Activité de référence

Jeu de rugby à 8 contre 8.

Objectif

Coopérer en attaque et en défense pour avancer en continuité et aller marquer dans le respect des règles et la sécurité de tous.

Démarche et contenus

1 Jeu à 8 contre 8 avec pour buts :

- Appropriation ou renforcement de la connaissance des règles fondamentales.
- Identification des formes de coopération.

Évolution adaptée de cette situation (en simplification ou en complexification) selon le résultat de l'observation et en jouant sur les variables didactiques : cf Situation 1, situation 2 et le tableau ci-dessous.

2 Acquisition des habiletés propres aux formes identifiées dans le cadre de la logique de l'activité. La logique de l'activité « Sport Collectif » est la permanence d'un rapport collectif de coopération et d'opposition. Le 1+1 contre 1 est la plus petite unité tactique.

Pour respecter l'égalité des chances, nous privilégierons l'unité tactique de travail de 1+1 contre 1+1.



Situation 1
8 contre 8
(30 x 22 m)



Situation 2
Entonnoir = Élargissement de l'espace
1 + 1 contre 1 + 1
(20 x 10 m)

3 Création d'une situation de jeu réduit propre à chaque objectif intermédiaire.

- Réalisation de cette situation et observation.

4 Situation(s)-Test finale(s) avec évaluation des niveaux d'habiletés dans la capacité **coopérer** (voir tableau page suivante).

Variables

Aire de jeu	Espace/Temps	Habiletés motrices	Prises d'informations	Types d'opposition
<ul style="list-style-type: none"> - Forme (entonnoir). - Orientation. - Superficie. - Aménagement. 	<ul style="list-style-type: none"> - Entrée du 2nd opposants plus ou moins retardée. - Entrée des opposants plus ou moins proches des utilisateurs. 	<ul style="list-style-type: none"> Attraper, passer, porter, plaquer, courir, pousser, sauter, botter, bloquer... Au départ le ballon est en main, passé ou au sol 	<ul style="list-style-type: none"> - Lieu d'entrée des opposants. - Les utilisateurs découvrent l'entrée des opposants avant, pendant ou après le lancement de jeu. 	<ul style="list-style-type: none"> - Nombre 2+1 contre 1+1+1... - Toucher 1 main ou 2 mains. - Attraper un foulard, ceinturer, plaquer.

- Démarche et contenus
- Les objectifs intermédiaires
- Coopération à partir d'un ballon libre
- Coopération à partir d'une phase de blocage
- Coopération à partir d'une situation de récupération



Les habiletés en coopération

Rôles	Habilités	Niveaux de réussite		
		1	2	3
Non porteur du ballon en utilisation	<ul style="list-style-type: none"> • Venir en soutien rapproché : <ul style="list-style-type: none"> - pour pousser - pour arracher • Venir se placer en soutien en se démarquant • Jouer en soutien à distance : <ul style="list-style-type: none"> - en attirant l'adversaire - en recevant la passe 			
Porteur du ballon en utilisation	<ul style="list-style-type: none"> • Faire le bon choix de conserver/libérer/passer • Protéger pour conserver • Se libérer pour passer 			
Non porteur du ballon en opposition	<ul style="list-style-type: none"> • Trouver l'adversaire porteur, le bloquer, le plaquer • Permettre l'arrachage (orientation du P.B. vers les autres défenseurs) • Soutien rapproché pour arracher ou pousser • Soutien du plaqueur pour ramasser • Soutien à distance pour suppléer 			

Les objectifs intermédiaires

En utilisation

- Mettre en œuvre une coopération à partir d'une situation de blocage.
- Mettre en œuvre une coopération à partir d'un ballon libre.

En opposition

- Mettre en œuvre une coopération à partir d'une situation de blocage.
- Mettre en œuvre une coopération à partir d'une situation de récupération.

En motricité spécifique : mettre en œuvre un enchaînement d'actions individuelles.

Situation de référence - Jeu de 8 contre 8

Description



Les conditions de jeu

Les devoirs

- Contrôler et maîtriser ses gestes pour ne pas faire mal, ni mettre en danger l'intégrité des autres.
- Respecter l'adversaire et les décisions de l'arbitre.

Les droits

- Ramasser, porter, passer, botter le ballon (éviter le coup de pied sur ballon libre au sol – conseiller ou n'accepter que le jeu au pied du porteur du ballon).

Les règles fondamentales

Marque : Comportement observable : lance ou laisse tomber le ballon dans l'en-but

➔ doit aplatir sur ou derrière la ligne de but adverse

Hors-jeu : Comportement observable : le partenaire du PB se trouve devant lui et attend le ballon

➔ doit se mettre en arrière du porteur du ballon pour être en jeu

Plaquer : Comportement observable : attrape, projette, bouscule, agresse

➔ doit ceinturer avec les bras le porteur du ballon et chuter ensemble

Comportement observable : garde le ballon au sol même en étant tenu

➔ doit libérer le ballon, le laisser disponible

Propositions de tâches possibles

En utilisation

- Mettre en œuvre une coopération à partir d'un ballon libre (donné ou au sol) : page 19.
- Mettre en œuvre une coopération à partir d'une phase de blocage : page 20.

En opposition

- Mettre en œuvre une coopération à partir d'une situation de récupération du ballon : page 21.

En motricité spécifique

- Le parcours : page 32.

- Démarche et contenus
- Les objectifs intermédiaires
- Coopération à partir d'un ballon libre
- Coopération à partir d'une phase de blocage
- Coopération à partir d'une situation de récupération

Coopération à partir d'un ballon libre (donné ou au sol)



Situation initiale

Déroulement

- 3 contre 3.
- L'enseignant donne le ballon à un bleu (équipe en attaque).

Formes possibles

- Ballon : donné, posé au sol, lancé dans un espace.
- Placement des joueurs : groupés, éloignés, à l'extérieur.

Effets attendus

Éviter le blocage pour conserver, passer le ballon afin d'avancer.

Attitude de l'éducateur

Selon le résultat, l'éducateur fait évoluer la situation en jouant sur telle ou telle variable.

Évolutions possibles

Espace	Espace / temps	Partenaires	Adversaires
<p>But : Apporter le ballon dans l'en-but sans être touché.</p> <p>- Ballon donné à un X.</p> <p>Conditions : Doubler la largeur de terrain. Départ simultané des équipes au signal.</p>	<p>But : Atteindre le camp adverse sans être arrêté.</p> <p>- Ballon lancé pour X dans un espace libre.</p> <p>Condition : Début d'action de O quand un X a pris la balle.</p>	<p>But : Réussir une marque en utilisant le partenaire.</p> <p>- Ballon donné à un X.</p> <p>Condition : Début du jeu dès que le PB X entre sur le terrain.</p>	<p>But : Atteindre l'en-but en ayant tous joué le ballon.</p> <p>- Ballon posé par l'animateur dans le couloir pour les X.</p> <p>Condition : Circulation des O pour perturber le jeu adverse. Seule l'interception est possible.</p>
<p>Niveaux de réussite</p> <p>3 : Atteint toujours le but sans être pris</p> <p>2 : Atteint parfois le but sans être pris</p> <p>1 : Réalise un soutien rapproché mais sans progression</p>			

Jeu de réinvestissement : le gagne terrain

Voir page 31

- Démarche et contenus
- Les objectifs intermédiaires
- Coopération à partir d'un ballon libre
- Coopération à partir d'une phase de blocage
- Coopération à partir d'une situation de récupération



Coopération à partir d'une phase de blocage



Situation initiale

Déroulement

- 4 contre 4.
- L'éducateur lance le ballon entre les deux groupes rapprochés en utilisant la forme adaptée pour provoquer un blocage, en respectant la sécurité de tous.

Formes possibles

- Lancements du ballon : en l'air, au sol, en mouvement, à l'arrêt.
- Placement : de face, de dos.



Effets attendus

- Construire à 2 ou 3 pour conserver, protéger, libérer le ballon afin de l'utiliser.
- Aller marquer ou s'approcher de la marque.

Attitude de l'éducateur

Selon le résultat, l'éducateur fait évoluer la situation en jouant sur telle ou telle variable.

Évolutions possibles

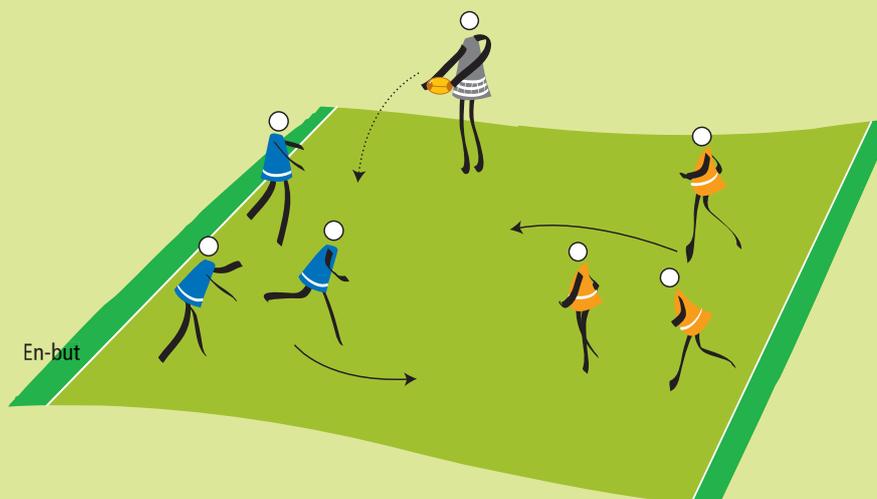
Espace	Espace / temps	Partenaires	Adversaires
<p>But : Provoquer le blocage.</p> <p>Condition : Réduction de 1/2 en largeur.</p> <p>Effet attendu : Obligation de soutien rapproché.</p>	<p>But : Permettre l'organisation.</p> <p>Condition : Ballon donné à une équipe, l'autre à 3 m.</p> <p>Effet attendu : Protection, corps écran.</p>	<p>But : Ouvrir le jeu.</p> <p>Condition : Départ 2 contre 2. Introduction puis entrée de 1, 2, 3 selon les besoins.</p> <p>Effet attendu : Offrir un soutien à distance.</p>	<p>But : Faciliter l'attaque.</p> <p>Condition : 4 contre 4, défense d'une main ou bloquer sans jouer le ballon ou bloquer en jouant le ballon.</p> <p>Effet attendu : Choix du mode de coopération.</p>
<p>Niveaux de réussite</p> <p>3 : Conserve et avance.</p> <p>2 : Conserve et protège.</p> <p>1 : Se débarrasse.</p>	<p>Niveaux de réussite</p> <p>3 : Conserve et avance.</p> <p>2 : Conserve et protège.</p> <p>1 : Se débarrasse.</p>	<p>Niveaux de réussite</p> <p>3 : Permet la passe et avance.</p> <p>2 : Permet la passe sans avancer.</p> <p>1 : Ne reçoit pas la passe.</p>	<p>Niveaux de réussite</p> <p>3 : Soutient et marque.</p> <p>2 : Soutient et avance.</p> <p>1 : Soutient sans avancer (suit le jeu).</p>

Jeu de réinvestissement : Jeu de rugby

Voir page 31

- Démarche et contenus
- Les objectifs intermédiaires
- Coopération à partir d'un ballon libre
- Coopération à partir d'une phase de blocage
- Coopération à partir d'une situation de récupération

Coopération à partir d'une situation de récupération du ballon



Situation initiale

Déroulement

- 3 contre 3.
- Lancement par l'éducateur E.
- Terrain de 10 m x 20 m.

Formes possibles

de lancement de jeu sur récupération :

- Le porteur du ballon « lâche » le ballon au signal.
- Le porteur du ballon est plaqué.
- 1 contre 1, ballon au sol, avec perte de celui-ci sur poussée adverse.
- 1 contre 1, arrachage du ballon.
- Réception de coup de pied.

Effets attendus

Selon le niveau des joueurs :

- Le récupérateur :
 - récupère, garde, avance.
 - récupère, passe.
 - enjambe, pousse.
 - retourne le porteur du ballon.
- Le ou les partenaires :
 - viennent aider au plus près (pousser, arracher, enjamber).
 - restent à distance pour utiliser l'espace libre.

Attitude de l'éducateur

Selon le résultat, l'éducateur module la situation en jouant avec les variables ci-après.

Variables

Espace	Rapport espace/temps	Rapport partenaire/adversaire
Cette variable n'est pas fondamentale par rapport à l'objectif spécifique. Elle peut le devenir pour faciliter les conditions de réalisation.	En jouant sur cette variable, (du plus ou moins) entre la phase de récupération du ballon (départ du jeu) et l'intervention des partenaires, on va modifier les conditions de réalisation.	Évoluer du 3 contre 3 au 1 contre 3 en passant par le 2 contre 3 et le 1 contre 2 pour favoriser l'opposition.

Jeu de réinvestissement : Jeu de rugby

Voir page 31