

FICHE 10 :France Telecom

1 contre 1	Objectif dominant : le placage
Logistique : 6 plots, 1 ballon	
<p>Placement de départ = 10m sur 10m</p>	<p>Consignes :</p> <ul style="list-style-type: none"> • utilisateurs : Chaque joueur passe 2 fois en utilisateur et 2 fois en opposant Les oppositions se font par gabarit Une fois l'espace de jeu choisi, le joueur est obligé de marquer dans cette zone L'utilisateur peut choisir 2 fois la même zone sur ses 2 passages • Lancement de jeu : Les joueurs sont espacés de 5m face à face, au milieu des deux zones L'entrée sur l'espace de jeu de l'utilisateur déclenche l'entrée de l'opposant • Arrêt de l'action : <ol style="list-style-type: none"> 1. Essai ou placage réussi 2. Touche, en avant, ballon perdu 3. jeu dangereux <p>Comportements attendus par l'éducateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> • utilisateur : Tenir le ballon à 2 mains et au dernier moment le porter à l'opposé du défenseur pour pouvoir raffûter (pression main ouverte sur le buste ou l'épaule de l'adversaire pour se dégager du placage) • opposant : Orienter l'attaquant vers l'extérieur pour réussir le placage La tête doit être placée à l'extérieur du placage Le défenseur doit avancer et ne pas attendre que l'attaquant arrive
<p>But du jeu : marquer et empêcher de marquer</p> <p>Points attribués :</p> <p>Essai réussi : 2,5 points pour l'utilisateur</p> <p>Essai en étant plaqué : 2,5 points pour l'utilisateur</p> <p>Placage réussi : 2,5 points pour l'opposant</p>	