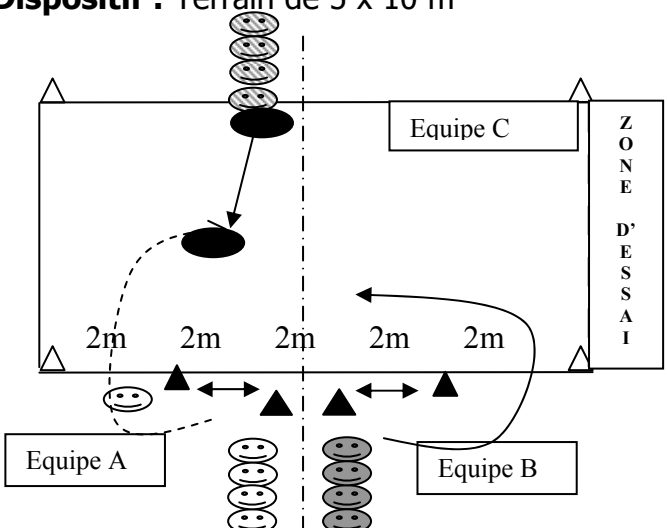


AVANCER POUR MARQUER

LE FACE A FACE

Objectif : Avancer pour marquer (individuel).		Critères de réussite : Marquer l'essai
Consignes : Faire le tour du plot. Recevoir le ballon d'un lanceur ☺ Marquer sur le côté opposé.		Lancement et déroulement de jeu : Au signal de l'enseignant, départ simultané : les premiers de chaque ligne (A,B) font le tour de leur plot respectif. Le lanceur (C) passé le ballon vers l'attaquant désigné à l'avance {ici (A)} qui doit aller aplatis sur la largeur opposée A chaque passage, un joueur différent de chaque équipe. Après passage de tous les joueurs des équipes, changement de rôles A- B -C.
Dispositif : Terrain de 5 x 10 m  <p>Equipes (A et B) placées en colonne sur une longueur du terrain. Equipe des lanceurs (C) en face d'elles. 4 à 5 joueurs par équipe</p> <p>Matériel : des plots △, 2 ballons, une fiche de décompte</p>		Evolution : C après avoir passé le ballon fait le tour de son plot et va aider A pour marquer. La situation devient 1 + 1 contre 1 défenseur.
Constats	L'attaquant n'avance pas après avoir fait le tour du plot Une fois face au défenseur, il s'arrête plutôt que de garder de la vitesse	Le défenseur n'avance pas après avoir contourné le plot il s'écarte quand l'attaquant arrive
Propositions	Pour favoriser l'attaque : C donne « main – main » pour faciliter l'avancée et la mise en action de A. Placer l'équipe C en face du plot de l'équipe A, prise en main avant contact. Ou repousser le plot des B vers la ligne d'essai	Pour favoriser la défense : C lance le ballon à terre ou en l'air dans l'axe. Placer l'équipe C en face du plot de l'équipe B, prise en main et contact simultanés. Ou repousser le plot des A vers la ligne opposée à la ligne d'essai
Temps	Augmenter le temps imparti à l'action.	Diminuer le temps imparti à l'action

N.B : Avec une classe entière, on peut jouer ce duel 1 contre 1 sous la forme d'une « montante descendante ». La ligne d'essai est définie pour toute la partie. Si l'attaquant franchit la ligne d'essai : il « monte », s'il est bloqué ou plaqué il « descend ». Le défenseur monte.

Le joueur montant choisit son rôle. On peut jouer en point gagnant direct, en 3, en 5, etc...au temps aléatoire.