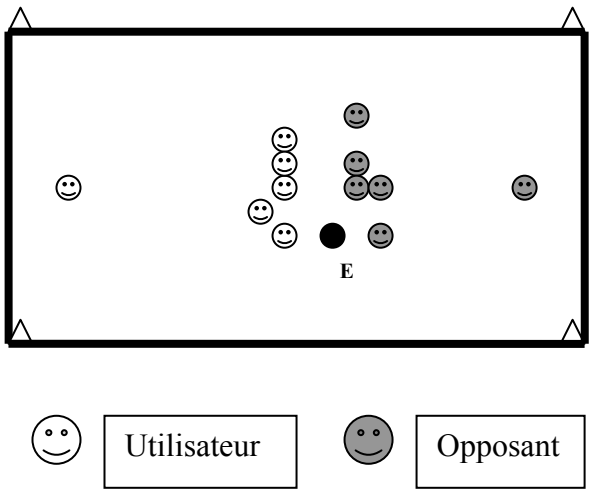


FICHE 13

<p>Objectif dominant : Avancer pour marquer</p>	<p>Objectif spécifique : Apprentissage de la règle du hors-jeu</p>
<p>Logistique nécessaire : plots, 1 ballon</p>	<p>Nom : L'isolé</p>
<p>Placement de départ : terrain 15x20m, à 6 contre 6.</p> <div style="text-align: center;">  </div>	<p>Consignes :</p> <ul style="list-style-type: none"> • utilisateurs: Respect des règles fondamentales, je n'ai pas le droit de passer le ballon à un partenaire qui est entre la ligne d'essai et moi Les joueurs regroupés au centre commencent à jouer dès que l'animateur a lancé le ballon. • opposants : Je n'avance que lorsque le ballon est capté par l'utilisateur <p>Lancement de jeu : Un joueur de chaque équipe est isolé près de sa ligne d'essai. Ses partenaires sont hors-jeu au départ. Au signal « jeu » l'éducateur passe le ballon à l'utilisateur isolé.</p> <p>Comportements attendus par l'éducateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> • utilisateurs : Le 1^{er} utilisateur doit avancer pour remettre ses partenaires en jeu. Les autres utilisateurs doivent soutenir le porteur et lui proposer des solutions (se démarquer). • opposants : bloquer le porteur avant qu'il ne fasse sa passe. Avancer vite et ensemble pour qu'il reste isolé.
<p>But du jeu : Marquer l'essai. L'équipe qui gagne est celle qui a marqué le plus d'essais après 5 passages.</p> <p>Critères de réussite : marquer l'essai sans avoir fait de passes en avant.</p>	
<p>Animation : Inciter le porteur à remettre en jeu ses partenaires par l'avancée</p>	
<p>Variantes : Donner un ballon à chaque joueur isolé et en fonction du signal, c'est une ou l'autre équipe qui joue pour éviter que les joueurs anticipent. Intervenir sur les opposants (avec un 2^{ème} signal pour faciliter l'avancée du 1^{er} utilisateur) ; et inversement pour obliger les soutiens offensifs à bien reculer pour ne pas être hors-jeu.</p>	