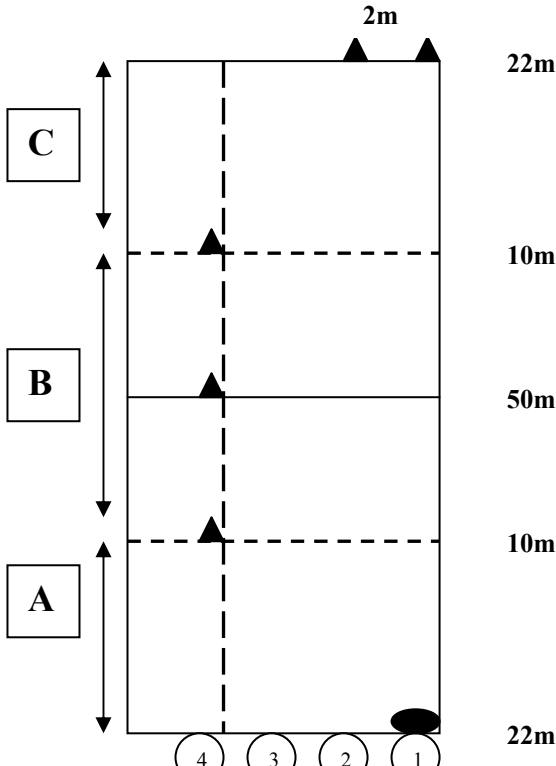


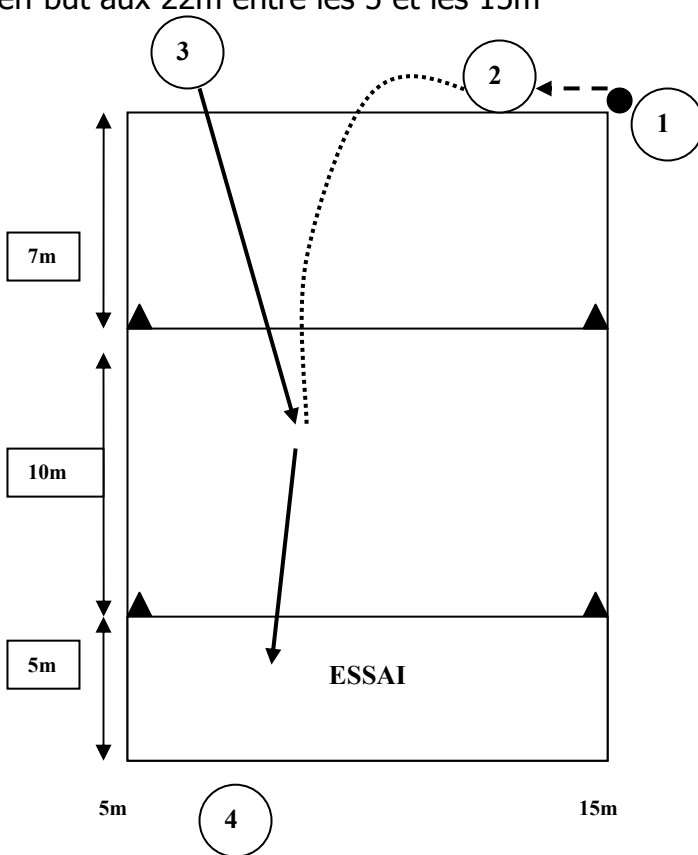
FICHE 8 : France Telecom

<p>Parcours collectif</p>	<p>Objectif dominant : le jeu déployé</p>
<p>Logistique : 6 plots, 1 ballon, 1 chronomètre</p>	<p>Caractéristiques : course</p>
<p>Placement de départ = sur un terrain normal, des 22m aux 22m en longueur et de la touche aux 15m en largeur</p> 	<p>Consignes :</p> <ul style="list-style-type: none"> • utilisateurs : <p>A : jeu déployé du joueur 1 au 4 B : joueur 4 pose le ballon sur la ligne des 10m (et sur le couloir des 5m) Joueur 3 ramasse et pose sur la ligne médiane Joueur 2 ramasse et pose sur la ligne des 10m Joueur 1 ramasse et joue en déployé C : le dernier joueur en possession du ballon l'aplatit dans la zone de marque délimitée par les 2 plots espacés de 2m et le chronomètre s'arrête</p> <p>Lancement de jeu : Les 4 joueurs sont sur la ligne des 22m entre la ligne de touche et les 15m Le joueur 1 joue un coup de pied franc à la main qui déclenche le chronomètre</p> <p>Comportements attendus par l'éducateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> • utilisateurs : <p>Rapidité de circulation, bonne coordination, une gestuelle de la passe et un remplacement efficace Passe : épaule et regard orientés vers le partenaire ; les bras et les mains accompagnent le ballon. Ramassage : le ballon doit se trouver entre les appuis du joueur et si possible plus près du pied arrière ; la main arrière soulève le ballon tandis que la main avant le bloque et le contrôle</p>
<p>But du jeu : aller marquer le plus vite possible</p> <p>Points attribués :</p> <p>$T < 15'' = 40$ pts ; $15,01 < T < 15,25 = 39$ pts ; $15,26 < T < 15,5 = 38$ pts ; etc jusqu'à 32 points... $17,01 < T < 17,25 = 27$ pts ; $17,26 < T < 17,5 = 26$ pts etc jusqu'à 0 point $18,76 < T < 19 = 20$ pts ; $21,26 < T < 21,5 = 10$ pts $23,76 < T = 0$ points</p>	

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>	

FICHE 11 : France Telecom

<p>Jeu au pied et réception</p>	<p>Objectif dominant : jeu au pied</p>
<p>Logistique : 8 plots, 1 ballon, 1 chronomètre</p>	
<p>Placement de départ = sur un terrain normal de l'en-but aux 22m entre les 5 et les 15m</p> 	<p>Consignes :</p> <ul style="list-style-type: none"> • utilisateurs : <p>A. Le joueur 2, placé entre les 5 et les 15m, en arrière de la ligne des 22m, botte (trajectoire en cloche) avec le pied opposé à la réception du ballon</p> <p>B. Le joueur 3, placé derrière le joueur 2, suit le coup de pied et réceptionne le ballon en suspension (pas d'appui au sol) dans la zone délimitée et marque dans la zone des 5m devant la ligne d'en-but</p> <p>C. Le joueur 4 ramène le ballon et devient joueur 1, le joueur 3 devient 4 etc...</p> <p>Lancement de jeu :</p> <p>Le joueur 1 se positionne sur la ligne des 5m ou des 15m, au choix</p> <p>Les joueurs 2 et 3 sont en déployé derrière le joueur 1</p> <p>Le joueur 4 est derrière la zone de marque, face à ses coéquipiers</p> <p>Le joueur 1 joue un coup de pied franc à la main et passe au joueur 2 qui déclenche le chronomètre</p> <p>Comportements attendus par l'éducateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> • utilisateur : <p>le botteur s'oriente légèrement vers le futur réceptionneur ; le ballon doit tomber presque verticalement sur son pied. Lors de la frappe, le joueur doit monter sa jambe assez haut pour donner une trajectoire haute au ballon</p> <p>Le réceptionneur doit partir d'assez loin de façon à passer lancé au niveau du botteur</p> <p>Pour sauter au ballon et le récupérer, le joueur doit prendre une impulsion verticale en lançant ses bras vers le ballon, les paumes des mains étant tournées vers son corps</p>
<p>But du jeu : marquer</p> <p>Points attribués :</p> <p>Réalisation réussie : 10 points</p> <p>Réception en appui au sol : 5 points</p> <p>Ballon échappé en arrière : 5 points</p> <p>Point de chute hors zone ou toute faute de jeu : 0 point</p> <p>Action > 8" : 0 point</p>	

FICHE 12 : France Telecom

<p>Coup de pied placé</p>	<p>Objectif dominant : jeu au pied</p>
<p>Logistique : 4 plots, 1 ballon</p>	
<p>Placement de départ =</p> <p>The diagram illustrates the starting positions for a dropkick on a rectangular field. A goal is located at the bottom, 5m wide. A 22m wide line is drawn 22m from the top edge. Three starting positions are marked with triangles: one at the center (15m from each goal), one 15m from the left goal, and one 15m from the right goal. A 25m wide line is also indicated at the top.</p>	<p>Consignes :</p> <ul style="list-style-type: none"> • utilisateurs : les joueurs choisissent leur distance préférentielle et plusieurs d'entre eux peuvent choisir le même emplacement. Une seule tentative est proposée pour chacun des 4 joueurs mais seules les 3 meilleures sont comptabilisées. <p>A. 15m face aux poteaux B. 25m face aux poteaux C. 22m sur le côté (décalé de 15m à gauche ou à droite de l'axe des poteaux)</p> <p>Comportements attendus par l'éducateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> • utilisateur : Trouver l'équilibre entre précision et puissance Ne pas copier le geste d'un buteur particulier, il faut trouver ses propres sensations et mémoriser celles où tu te sens bien et où ton geste est régulier Il faut travailler et répéter beaucoup pour avoir de la réussite Bien terminer ton geste et ne regarder le résultat qu'une fois la frappe terminée
<p>But du jeu : marquer</p> <p>Points attribués :</p> <p>22m sur le côté : 10 points</p> <p>25m face aux poteaux : 6 points</p> <p>15m face aux poteaux : 3 points</p>	