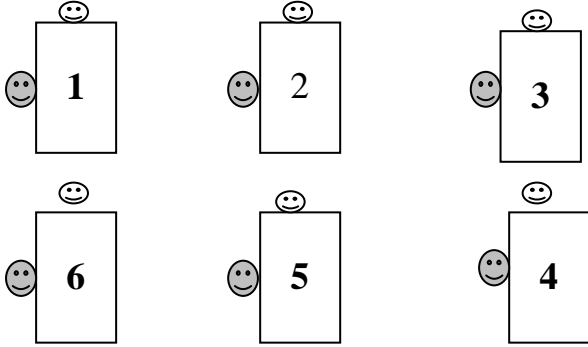
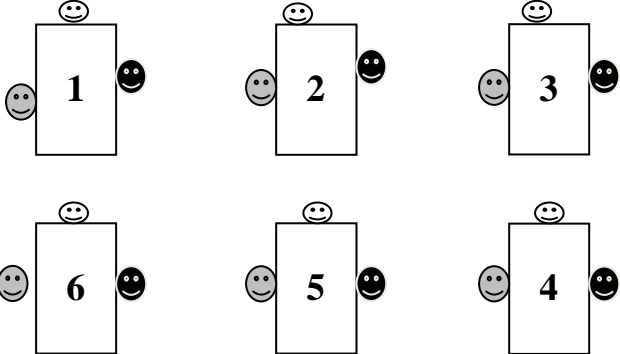


NIVEAU B : Situation 1

Objectif dominant : le placage	Objectif spécifique : S'opposer
Logistique nécessaire : plots, 1 ballon par terrain	Nom : Montante - descendante
Placement de départ : 5x10m  Formule 1 : ☺ Utilisateurs ☹ Opposants	Consignes : <ul style="list-style-type: none"> • utilisateurs: Marquer l'essai ou franchir la ligne • opposants : Empêcher l'attaquant de marquer Lancement de jeu : Tous les terrains démarrent en même temps au signal « PRET-JEU » : <u>Sans Ballon :</u> l'attaquant rentre sur le terrain. <u>Avec 1 ballon :</u> l'opposant envoie la balle à l'attaquant et démarre quand il l'a attrapé.
 Formule 2 avec arbitre ☹ (qui devient joueur)	Formule 2 : l'arbitre donne le ballon à l'attaquant.
But du jeu : S'il y a assez de ballon, 1 point quand l'essai est marqué. S'il n'y a pas de ballon, le point est marqué quand une partie du corps traverse la ligne d'essai.	Comportements attendus par l'éducateur : <ul style="list-style-type: none"> • utilisateurs : avance, bouge sur les appuis pour marquer • opposants : empêcher l'adversaire d'aller marquer en le plaquant ou en le sortant des limites. Rotation : Le gagnant monte vers le terrain 1 et le perdant descend vers le terrain 6. Après plusieurs passages, on retrouve les gens du même niveau ensemble.
Animation de l'éducateur : En cas d'égalité, faire une mort subite (1 passage chacun en attaque, le premier qui perd descend). Si les égalités sont trop nombreuses, les terrains ne démarrent plus en même temps ; l'éducateur chronomètre 1'30'' et c'est celui qui a le plus de points après le temps écoulé qui monte vers le terrain 1.	
Variantes : Dans la formule sans ballon, obliger l'attaquant à franchir la ligne entièrement pour que le point soit validé. Formule avec ballon, le jeu continue tant que le défenseur n'a pas récupéré la balle après le placage ou en sortant des limites son adversaire.	

