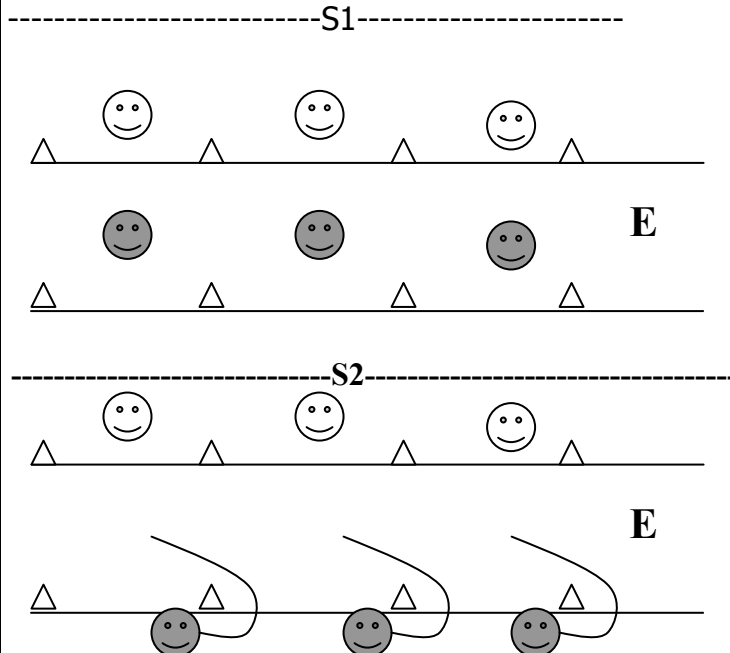


FICHE 15

Objectif dominant : Empêcher de marquer	Objectif spécifique : plaquer
Logistique : des plots	Nom : placage de côté
<p>Placement de départ = couloir de 2m de large et 5m de long</p> 	<p>Consignes :</p> <ul style="list-style-type: none"> • utilisateurs : S1 : Je cours, bouge sur les appuis et me fait plaquer S2 : je cours, bouge sur les appuis et traverse le terrain • opposants : S1 : je suis à genou et je plaque mon vis-à-vis S2 : je plaque l'adversaire <p>Lancement de jeu :</p> <p>S1 : les joueurs sont face à face et au signal jeu l'utilisateur rentre en jeu</p> <p>S2 : le défenseur est à gauche (ou à droite) de son carré et rentre pour plaquer dès que l'attaquant franchit sa ligne de départ</p> <p>Comportements attendus par l'éducateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> • utilisateurs : S2 : dépasser son vis-à-vis grâce aux appuis Si je suis plaqué, tomber parallèle aux lignes de but • opposants : S1 et S2 : placer l'épaule sur la taille de mon vis-à-vis et la tête à l'extérieur Serrer les bras Pousser sur les jambes pour avancer sur le placage Avoir le dos plat
<p>But du jeu : faire tomber mon adversaire en avançant</p>	
<p>Critère de réussite pour le joueur : mon adversaire est tombé ou pas</p> <p>J'ai gagné du terrain par rapport à l'utilisateur</p>	
<p>Variantes :</p> <p>Mettre un ballon par groupe de trois et le plaqué doit bien tomber pour libérer le ballon ou le faire vivre par la passe après le placage</p>	

