

LES NIVEAUX DE JEU

		NIVEAU 1	NIVEAU 2	NIVEAU 3	NIVEAU 4
COMPORTEMENTS OBSERVES		Plaisir du jeu–Rires et Pleurs– Débauche physique Attroupement pour s'approprier le ballon : groupé anarchique Joueur au cœur de la grappe : Crainte Peur, du contact, du déséquilibre Joueurs satellites, maladresses gestuelles. Le ballon n'avance pas	Plaisir à se battre et à tomber. Précision dans le jeu en relais en avançant et blocages Respect des règles fondamentales	Les actions individuelles sont sur le point de départ des projets collectifs. Le jeu s'organise en fonction du dispositif adverse et des initiatives individuelles. Utilisation plus fréquente du jeu au pied. Quelques lancements de jeu codifiés	Deux modèles de circulation et de réalisation des joueurs cohabitent : Prise d'initiatives individuelles comprises par tous et lancements de jeu codifiés. Organisation collective de l'équipe s'effectue à partir des phases de conquête ou de remise en jeu. Phases Statiques Le jeu au poste devient un repère.
OBJECTIFS		Priorité : Affectif et Relationnel Le plaisir du jeu en donnant plus de moyen pour franchir le dispositif adverse. Avancer et marque – Empêcher d'avancer Seul ou en groupe – Prendre en compte l'adversaire. S'investir dans le combat collectif – Jouer à se battre – Vaincre l'appréhension Intégration des règles fondamentales	Priorité : Perceptif et décisionnel Prendre en compte l'adversaire et le partenaire »jouer « avec l'adversaire. Percevoir l'adversaire, les partenaires, les espaces libres. Coopérer pour avancer avec ou sans le ballon	Organiser la circulation des joueurs de manière à avoir la possibilité d'alterner les formes de jeu (choix). Prise d'initiative – Adaptation – Suppléance et polyvalence. Renforcement de la technique. Changement de statut rapide Utilisateurs / Opposants	Amélioration de l'organisation de la redistribution du joueur en défense. Le jeu de ligne – Le jeu au poste. Organisation des phases statiques. La stratégie. Priorité technique, Physique et Règlement. Réorganisation rapide. Attaquants / Défenseurs
CONTENU D'APPRENTISSAGE	REGLES	La loyauté dans le combat – Les brutalités. La marque. Eventuellement le jeu au sol et/ou le hors-jeu.	Le hors-jeu sur regroupement	Règles complémentaires apportées au fur et à mesure des besoins – Priorité : hors-jeu sur regroupement. Phases Statiques	Vers une connaissance parfaite des règles, permettant d'être plus efficace dans le jeu (Les « pages utiles » du règlement).
	SITUATION DE JEU	Jeu préparatoire de lutte, individuels et collectif, avec ou sans ballon – Jeu de manipulation de balle – Jeu ancien ; jeu de bataille – Jeu sur terrain étroit. Vivre les règles fondamentales au travers de jeux à effectif réduit. 1 contre 1	Jeu de bataille (avec zones) sur terrain étroit. Alternance de jeu sur le terrain très étroit et sur le terrain large – Jeu à effectif réduit sur terrain large. Jeux avec ballon – Conquête sur remise en l'air, au sol. 1 contre 1 1 + 1 contre 1 + 1 2 contre 1 2 contre 1 + 1.	Alternance terrain étroit, terrain large. Situations aménagées en donnant consignes et repères. Mise en place des Rideaux défensifs 2 + 1 contre 2 + 1 2+2 x 2+2	Alternance de travail en situation de lecture du jeu et l'affinement des systèmes. Travail des tâches relatives à la ligne et au poste (spécialisation). 2+2 x 2+2 7 x 7
	COMPETITION	Jeu à 8 – 10 – 12 Du 6 x 6 au 8 x 8	Jeu à 8 ou à 12 8 x 8 en jeu global	Du jeu à 8 au jeu à 12 + le rugby à 7.	Jeu à 15 Jeu à 7.
DEMARCHE		<u>Ludique</u> Créer les conditions du plaisir à se « battre ». Sécuriser.	<u>Active</u> Perfectionnement de l'opposition. Motiver, valoriser les relais en avançant. Assurer la sécurité. Mettre en évidence les notions de modification du rapport de force	Responsabilisation du joueur. Il est le principal acteur de son apprentissage et de son évolution. Valoriser au moins autant les intentions que les réalisations	Développement des qualités physiques. Affinement du jeu par poste. Dynamique de groupe. Perfectionnement par Re Centralisation immédiate

CANEVAS - U.F.2 – QUEL JOUEUR ?

LES DIFFERENTS PLANS DE LA PERSONNALITE

Emotions : *Peur, crainte, volonté, motivation, Timidité, agressivité, amour, plaisir*

Intelligence
Réflexion
Logique
Traitement de l'info

COGNITIF

Mouvement
Locomotion
Technique
Réalisation du geste

Chez l'enfant, le traitement de l'information est moins performant que chez l'adulte.
L'ABSTRACTION est très difficile chez l'enfant. (tableau incompréhensible)
PIAGET : « L'enfant apprend plus par le geste que par la pensée »

CHRONOLOGIE DE L'ACTE MOTEUR

GESTE = L'outil au service de l'intention.
Doit être adapté à la situation pour être pertinent.

Prise d'information → VOIR

Traitement → JUGER-DECIDER

Transformation en action → AGIR

Selon le niveau du joueur :

La prise d'info. va de l'espace très proche à tout l'espace (développement de la vision périphérique)

Le traitement ; lié à la logique des sports CO. Appel à la mémoire du joueur qui augmente avec la pratique (tactique). La pertinence des décisions est fonction de l'intelligence et du vécu.

L'action : Augmentation des qualités physiques avec l'âge
Augmentation des qualités individuelles

LES REGLES AMENAGEES

POURQUOI ?
Chaque niveau de jeu a des caractéristiques différentes et nécessite des objectifs différents, et donc des compétitions adaptées.

COMMENT ?

L'effectif : Avec moins de joueurs, chacun est impliqué plus fréquemment et la situation est moins complexe.

L'espace : S'adapter à la faculté de perception et aux objectifs par niveau ;
Combat = Terrain étroit.

Recherche de la Coopération = Terrain plus large

La durée : Correspond aux capacités physiologiques des jeunes joueurs

Remises en jeu : Favorise la perception.
Favorise le choix (5m de toute ligne).
Propose des lancements codifiés (limitation des touches et des mêlées).
Favorise le dynamisme pour imposer un remplacement rapide.

L'arbitrage : Reste résolument éducatif et formateur : Expliquer, aider, conseiller, questionner et insister sur le savoir être du joueur et de l'éducateur.
Préférer l'arbitrage en doublette Enfant / Educateur

Les FACTEURS de la PERFORMANCE

CANEVAS - U.F.2 – QUEL JOUEUR ?

LES DIFFERENTS PLANS DE LA PERSONNALITE

LES REGLES AMENAGEES

CHRONOLOGIE DE L'ACTE MOTEUR

Les FACTEURS de la PERORMANCE