

CARTE BLANCHE

LA CONSTRUCTION DE SITUATION



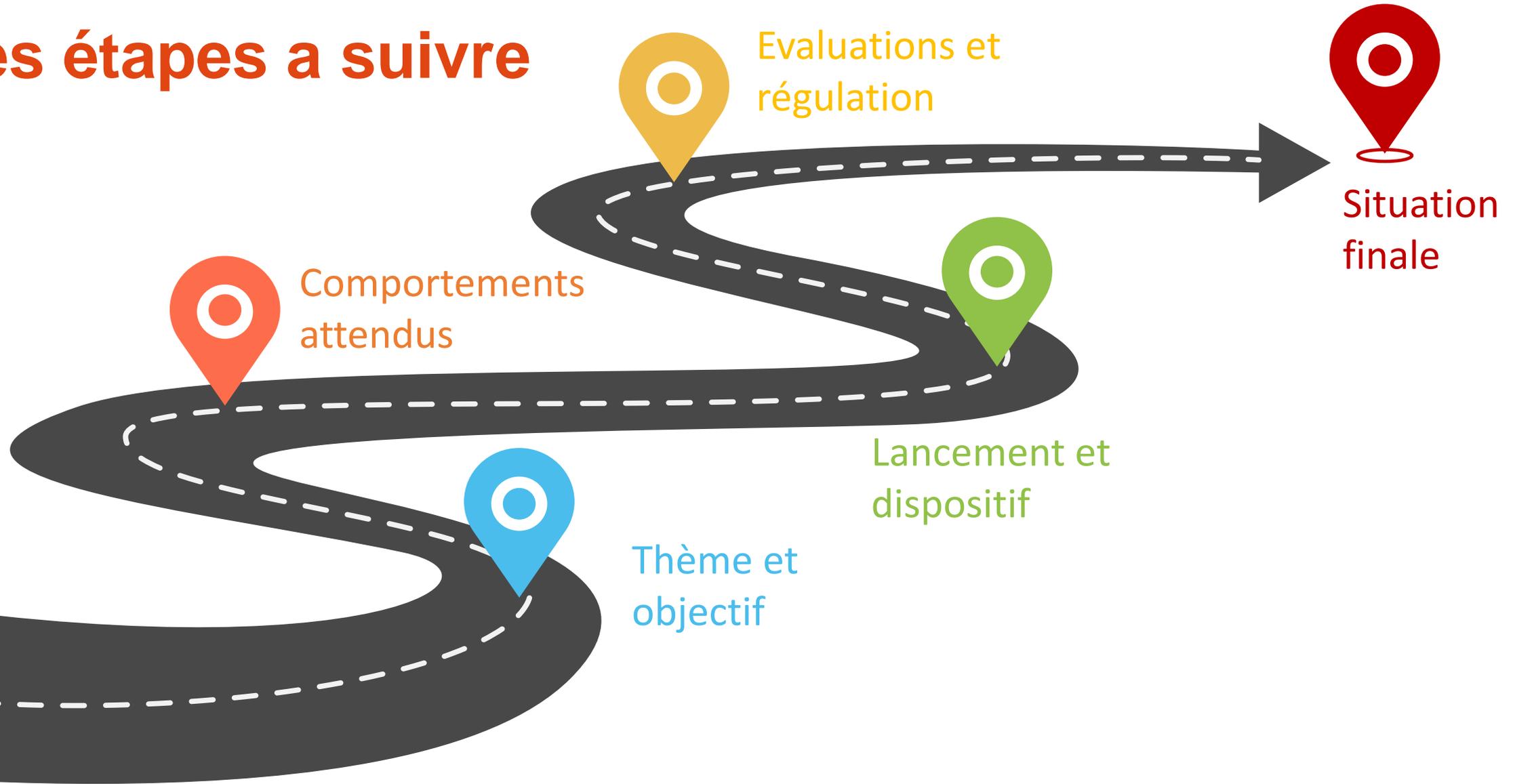
FFR
LIGUE RÉGIONALE
ÎLE DE FRANCE



Renaud Torri



Les étapes a suivre



1. Définir l'objectif de la situation

- L'objectif défini ce que les joueurs vont devoir apprendre
 - Commence généralement par « Être capable de »
- Exemple : « **Être capable de** franchir le premier rideau en utilisant le jeu déployé »



Ne pas confondre l'objectif et le but.

Le but est ce que les joueurs doivent faire pour gagner dans la situation

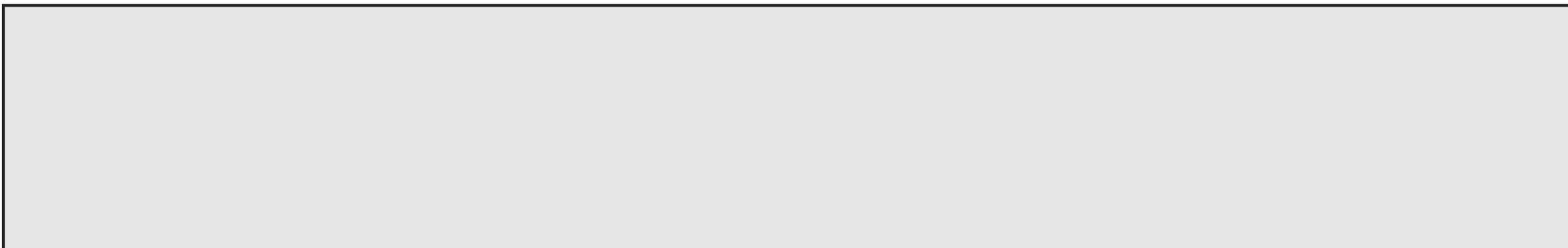
Ex : « Faire 10 passes » ; « Marquer un essai »



Fiche situation

Objectif(s) :

Être capable de franchir le premier rideau en utilisant le jeu déployé



2. Définir les comportements attendus

- Les comportements attendus doivent être précis



« Communiquer »

« Bien se positionner »

« Regarder »

« Jouer dans l'espace »



Annoncer « loin », « proche », « profond », « a plat » au porteur de balle

Se positionner en profondeur et en face d'un espace libre

« Regarder la position des défenseur pour repérer l'espace libre »

Si défense serrée : Les deux premiers joueurs déplacent vite le ballon
« vite en main » et les suivants attaquent l'espace « vite en jambe »



FFR
LIGUE RÉGIONALE
ÎLE DE FRANCE



Se limiter a 3 ou 4 comportements attendus par situation/séance



Fiche situation

Objectif(s) :

Être capable de franchir le premier rideau en utilisant le jeu déployé

Comportements attendus :

Annoncer « loin », « proche », « profond », « a plat » au porteur de balle

Se positionner en profondeur et en face d'un espace libre

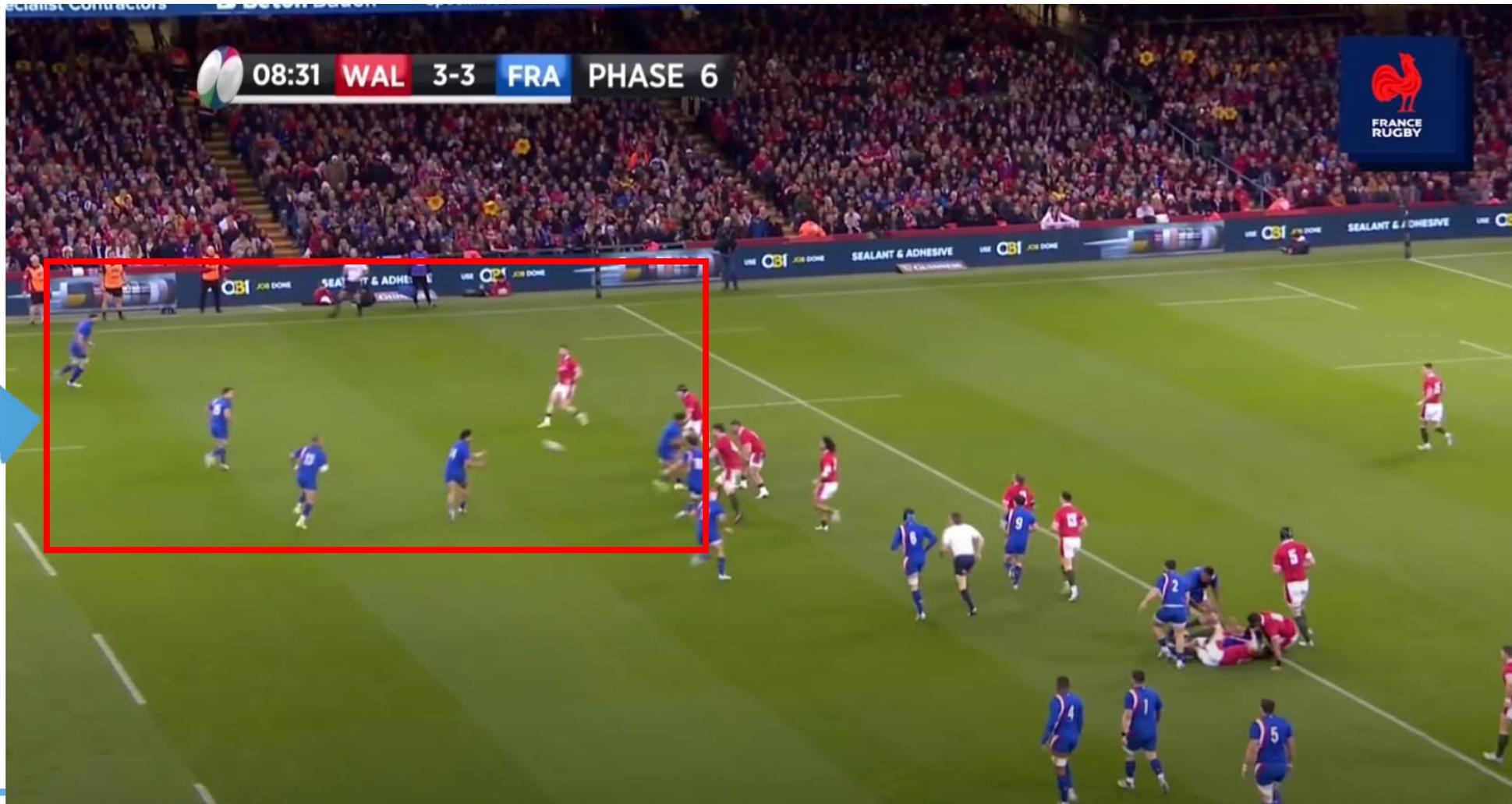
Regarder la position des défenseur pour repérer l'espace libre

Si défense serrée : Les deux premiers joueurs déplacent vite le ballon « vite en main » et les suivants attaquent l'espace « vite en jambe »



3. Créer le lancement de jeu et le dispositif

- Le lancement doit remettre les joueurs dans une situation réelle du jeu



Notre lancement va être un zoom sur cette partie de l'image



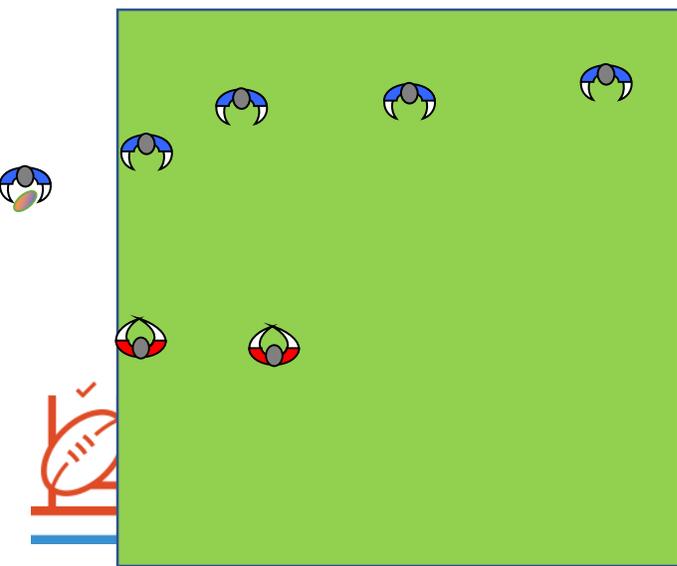
FFR
LIGUE RÉGIONALE
ÎLE DE FRANCE



3. Créer le lancement de jeu et le dispositif

- **Choses a prendre en compte pour notre lancement de jeu :**

- Nombre de joueurs et leur positionnement – position du ballon au début de la situation – Taille du terrain
 - ✓ 4 attaquants contre deux défenseurs
 - ✓ Joueurs en mouvement
 - ✓ Joueurs placés sur la largeur du terrain
 - ✓ Le ballon arrive au premier attaquant par une passe d'un joueur en mouvement
 - ✓ Terrain d'environ 20m de large



- **Consignes pour le lancement :**

- Le porteur de balle situé a l'extérieur du terrain avance de 3m en courant et passe la balle au premier attaquant
- Le jeu se lance quand la balle entre dans le terrain

3. Créer le lancement de jeu et le dispositif

- **Autres choses a définir :**

- Niveau d'opposition : Plaquer; toucher; Toucher 2 secondes, etc...
- Latence du jeu : Nombre de temps de jeu jusqu'à la fin de la situation



- **Dans 99% des cas les joueurs :**

- **Sont déjà placés dans la zone ou ils vont jouer**
 - Ne pas les faire entrer dans le terrain durant le lancement
- **Sont face au jeu avant juste avant de recevoir le ballon**
 - Ne pas lancer le jeu avec les joueurs dos a l'adversaire



Fiche situation

Objectif(s) :

Être capable de franchir le premier rideau en utilisant le jeu déployé

Critères de réussite

Exercice validé si :
8 essais en 10 passages

Comportements attendus :

Annoncer « loin », « proche », « profond », « a plat » au porteur de balle

Se positionner en profondeur et en face d'un espace libre

Regarder la position des défenseur pour repérer l'espace libre

Si défense serrée : Les deux premiers joueurs déplacent vite le ballon « vite en main » et les suivants attaquent l'espace « vite en jambe »

Règles/lancement

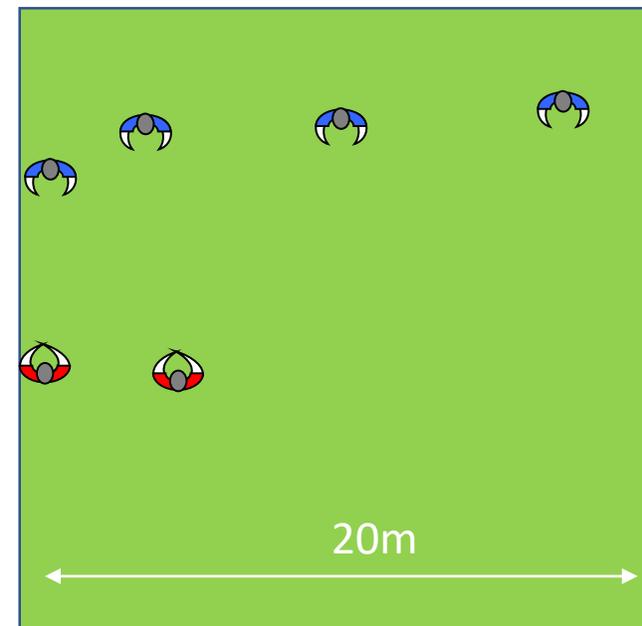
Jeu a plaquer

Le porteur de balle situé a l'extérieur du terrain avance de 3m en courant et passe la balle au premier attaquant

Le jeu se lance quand la balle entre dans le terrain

Le jeu s'arrête si un ruck ou maul se forme

But : Marquer



4. Evaluer et réguler

- **Définir un ou des critères de réussite**
 - Exemple : 8 passages sur 10 réussis
- **Prévoir des évolutions et des remédiations**
 - Faire des hypothèse sur ce qui pourrait faire que les joueurs soient en échec et prévoir une remédiation adaptée
 - Exemple :
 - Le premier attaquant se fait prendre avec la balle : hypothèse : problème technique : remédiation possible : Lui donner plus de temps = éloigner la défense
 - Prévoir des évolutions si les joueurs sont en réussite



Fiche situation

Objectif(s) :

Être capable de franchir le premier rideau en utilisant le jeu déployé

Critères de réussite

Exercice validé si :
8 essais en 10 passages

Comportements attendus :

Annoncer « loin », « proche », « profond », « a plat » au porteur de balle

Se positionner en profondeur et en face d'un espace libre

Regarder la position des défenseur pour repérer l'espace libre

Si défense serrée : Les deux premiers joueurs déplacent vite le ballon « vite en main » et les suivants attaquent l'espace « vite en jambe »

Règles/lancement

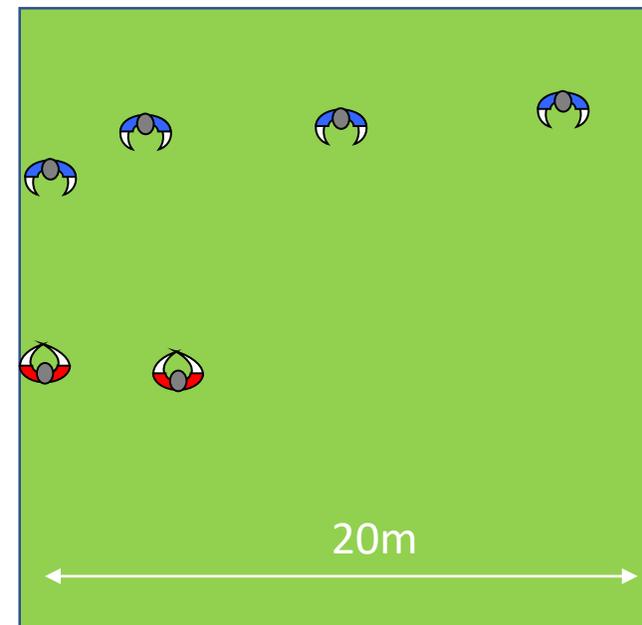
Jeu a plaquer

Le porteur de balle situé a l'extérieur du terrain avance de 3m en courant et passe la balle au premier attaquant

Le jeu se lance quand la balle entre dans le terrain

Le jeu s'arrête si un ruck ou maul se forme

But : Marquer



Evolutions/remédiations :

Echec car :

Le premier attaquant se fait prendre avec la balle : hypothèse : problème technique : remédiation possible : Lui donner plus de temps = éloigner la défense

Réussite car :

Les attaquants sont dominants physiquement et cassent les plaquages : remédiation : jeu a toucher pour les forcer a marquer sans aller au contact

Réussite car :

Les joueurs maitrisent la situation et sont capable de déplacer le ballon dans l'espace et de marquer : Evolution : Rajouter un défenseur/diminuer la largeur, etc...

