

DEMARCHE PEDAGOGIQUE N°3

La « situation de référence » pour le jeu est une alternance formelle entre :

le **RUGBY à TOUCHER** **JRT**
et le **GAGNE TERRAIN N3**. **GT3**

Cette situation est mise en place à chaque séance et doit donner lieu à une évaluation qui porte sur :

La **durée** des temps de jeu des deux composantes.

Le **nombre de réussites** des actions de jeu.

Le **nombre de joueurs** sollicités dans les actions en tant que porteur de balle et la **diversité** des solutions motrices utilisées.

Cette évaluation permanente permettra de choisir, pour chaque séance, les situations pédagogiques adéquates pour faire évoluer le niveau de jeu.

Observation : Les actions durent peu (un seul temps de jeu). Peu de points sont marqués. La moitié des joueurs ne sont jamais sollicités en tant que porteur de balle. Ceux qui le sont ont peur du ballon ou d'avancer lorsqu'ils le portent.

Solutions possibles : **AN3** **BET** **TR** **EPT**

« **LE GRAND 8** », « **BERET-TOUCHER** », « **TENNIS RUGBY** », « **EPERVIER-TOUCH.** »

Observation : Plusieurs temps de jeu sont constatés mais les courses sont latérales. Le soutien du porteur de balle n'est pas assuré. L'occupation du terrain est anarchique. Les réceptions et les passes ne sont pas assurées.

Solutions possibles : **AN3** **VR** **BET** **PX4**

« **LE GRAND 8** », « **VOLLEY-RUGBY** », « **BERET-TOUCHER** », « **PASSE à DIX 4** »

Observation : Le jeu manque de continuité par manque d'organisation collective et d'occupation rationnelle de l'espace. Le porteur de balle manque de diversité de solutions de jeu.

Solutions possibles : **AN4** **BE3** **PX4** **...**

« **PARCOURS RUGBY** », « **BERET TROIS** », « **PASSE à DIX 4** », **JEU GLOBAL**

... Journées de rencontre avec ateliers divers