

## Stage Planète Ovale

### Gestion de la mixité, de l'hétérogénéité

#### Problèmes rencontrés

- Différence de gabarit, de force physique.
- Différence de vitesse de course.
- Appréhension des contacts.

#### Variables sur lesquelles jouer pour tenter de réduire, de gommer ces différences

- Les lancements de jeu (début de la situation, réparation de faute dans le jeu)
  - ✓ Réduire la distance entre attaque et défense. Généralement de 5 mètres, plus elle sera courte moins les élèves prendront de la vitesse.
  - ✓ Réduire, interdire la prise d'élan. Pour contourner l'aménagement précédent, les élèves peuvent faire une passe à un joueur lancé. Il s'agira alors d'interdire la 1 ère passe.
  - ✓ Garder la distance réglementaire (5 mètres) mais modifier le type de mise en jeu. Le ballon pourra être posé par l'arbitre, lancé, roulé, tenu la main ouverte. On supprime du temps à l'attaque, la défense peut ainsi monter.
  - ✓ Modifier la position initiale des attaquants : ventre au sol, assis, accroupi.
  - ✓ Définir le premier temps de jeu. Par exemple, aller au contact pour se faire plaquer, sans passe, en marchant.
  - ✓ Définir des vis-à-vis (introduction des rôles) au départ de la situation (ex foot US).
  - ✓ Freiner le porteur au départ de la situation. On peut utiliser une porte d'entrée obligatoire avec des défenseurs qui vont ralentir la progression de l'attaquant porteur avec des boucliers, en le retenant, en le repoussant, en se serrant. On peut aussi obliger le ou les attaquants à réaliser un parcours préalable coupe vitesse (chicane).
  - ✓ Demander au « donneur » de ballon de réaliser un déplacement préalable. Avant de mettre à disposition le ballon, il va faire reculer les attaquants, donc les défenseurs vont avancer. Il peut aussi se déplacer vers un joueur « non pas moi !! ».
  - ✓ Demander au « donneur » de ballon de faire barrage avec son corps pour empêcher une première intervention (gratte poule). Il pourra désigner le joueur qui doit se saisir du ballon derrière lui.

## ➤ Règles spécifiques

- ✓ Réguler le rapport de force fille garçon en introduisant lors d'une opposition directe fille garçon la règle du touche s'arrête (arbitre spécialement dévolu à cet effet ou élève toucheur). La touche peut se faire avec 1 main ou deux mains (beaucoup plus difficile).
- ✓ Stopper l'avancée des garçons dès qu'ils sont ceinturés.
- ✓ Interdire les passes : Jeu pick and go.
- ✓ Annonce de l'arbitre. Exemple : « ruck fille ». Une fille est à la protection du ballon. On ne pousse plus, le ballon est gagné pour l'équipe qui attaque.
- ✓ Demander à tout garçon allant plaquer une fille de mettre un genou au sol avant le contact présumé.
- ✓ Utiliser l'échelle d'engagement (Collinet, Nérin in « rugby, de l'école ...aux associations »), construite progressivement pendant le cycle avec les élèves. On peut imaginer une différenciation entre contact mixte et non mixte.

Niveau d'engagement 1	Corps obstacle	Le défenseur s'oppose à l'attaquant à l'aide de ses bras croisés sur la poitrine.
Niveau d'engagement 2	Corps obstacle	Le défenseur repousse l'attaquant avec les bras.
Niveau d'engagement 3	Corps bloqueur	Avec les bras, le défenseur retient et immobilise l'attaquant debout.
Niveau d'engagement 4	Corps bloqueur	Avec les bras, le défenseur ceinture et repousse l'attaquant debout.
Niveau d'engagement 5	Corps plaqueur	Le défenseur plaque l'attaquant de façon modérée et le fait tomber sur place.
Niveau d'engagement 6	Corps plaqueur	Le défenseur plaque l'attaquant de façon engagée et le fait tomber en le renvoyant vers son camp.
Ces niveaux d'engagement peuvent être combinés. Par exemple on peut imaginer une première intervention ceinturée (N3) pour ensuite écarter les bras et s'opposer uniquement avec son corps (N1). Toutes ces possibilités peuvent être combinées avec deux attitudes pour les défenseurs : soit ils cherchent à s'approprier le ballon, soit ils ne cherchent pas à se l'approprier.		

- ✓ L'arbitrage et les sanctions à appliquer devront être clairement établis.

## ➤ Variables de jeu

- ✓ **Déterminer l'espace de jeu en fonction du type de jeu souhaité (densité de joueurs).**
- ✓ **Déterminer le nombre de joueurs en fonction du type de jeu souhaité et du nombre de manipulations désirées.**
- ✓ **Utiliser des déséquilibres numériques entre attaquants et défenseurs selon l'objectif souhaité.**
- ✓ **Utiliser des deuxièmes « rideaux ». Le premier rideau, s'il rate le plaquage est suppléé par le deuxième rideau plus efficace puisque le porteur a été ralenti.**
- ✓ **Ne pas hésiter à détourner du matériel : les chaussettes enfilées sur les mains ont un double avantage par exemple. D'une part elles obligent les plaqueurs à utiliser leurs jambes plutôt que leur bras. D'autre part, la distance de passe est réduite, donc par là même la prise de vitesse.**