

Intervention pédagogique de l'enseignant : « ARRÊTS SUR IMAGE » pendant le jeu

Pourquoi ?

- Permettre aux élèves d'entrer dans la complexité du jeu et de transformer leurs comportements dans une situation mouvante
- Donner le temps nécessaire en situation pour percevoir, prendre des informations, comprendre et s'appropriier les comportements adaptés tout en privilégiant le temps réel d'activité de chaque élève
- Apaiser les charges affectives
- Prendre conscience des rôles, de l'espace, des placements,

Spécial rugby

Si je suis attaquant :

→ J'ai le ballon

- je peux éviter des adversaires (éliminer des adversaires par une passe ou un débordement)
- je peux courir dans un espace libre vers l'en-but

→ Je n'ai pas le ballon

- je me rends disponible pour aider à conserver le ballon dans l'équipe ou le recevoir à l'arrière du porteur de ballon

- A tout moment dans le jeu sur demande de l'enseignant
- De très courte durée (30/40 secondes maximum, quelques secondes parfois)
- Trouver un code d'arrêt instantané : sifflet, « stop », « statues »...
- Pour cibler des points précis d'apprentissages visés
- Sans empêcher le temps d'activité nécessaire

Informations ciblées :

- A quelle équipe j'appartiens, quel est mon rôle (repérage du porteur de ballon pour en déduire si je suis attaquant ou défenseur) ?
- Qu'est ce qui bloque le ballon ? (effet de grappe...)
- Je ne suis pas bien placé parce que... : où dois-je me placer selon que je suis attaquant ou défenseur ?
- Je suis attaquant :
 - ⇒ J'ai le ballon
 - Je dois le conduire vers la cible en évitant les défenseurs.
 - Je dois repérer mes partenaires démarqués et conserver le ballon dans l'équipe par des passes en gardant l'idée du but.
 - Je suis bien placé, je tire pour marquer.
 - ⇒ Je n'ai pas le ballon
 - Je me positionne entre le porteur de ballon et la cible en cherchant à éviter les défenseurs pour recevoir une passe