



FFR

GUIDE DE L'EDUCATEUR

LIVRET DU JEUNE JOUEUR

Moins de 8 ans

M8

Validation des apprentissages du joueur
Saison 2022-2023



LE DISPOSITIF DU LIVRET DU JEUNE JOUEUR



Le Livret du Jeune Joueur est un outil de validation des compétences qui permet au jeune joueur d'avoir une vision sur son cursus rugbyistique et de connaître les acquis à maîtriser pour bien pratiquer le rugby. Le joueur s'amuse et prend du plaisir en ayant connaissance des techniques pour jouer en sécurité

Les grands principes :

- Un dispositif qui s'adresse aux catégories M6 à M12 qui permet de valider des apprentissages
- Une thématique pour les M6 et six thématiques identiques pour les M8-M10-M12 avec des critères et des apprentissages spécifiques à chaque catégorie d'âge
- Chaque année l'enfant est récompensé après avoir validé ses acquis.
- Mise à disposition d'outils à destination de l'enfant, de l'éducateur et des parents



Pour l'éducateur

Le guide de l'éducateur

- 1 guide (Pdf) par catégorie d'âge qui permet :
- D'accompagner l'éducateur dans la démarche de validation des apprentissages du joueur / joueuse
- D'apporter les contenus adaptés à chaque catégorie d'âge
- De valider ou non les compétences du joueur selon la thématique avec des comportements observables et des comportements attendus.

La grille de validation des compétences

[Lien : grille excel](#)

1 grille (Excel ou PDF)

Par catégorie d'âge pour compléter les acquis pour chaque joueur

Pour l'enfant

Le livret du jeune joueur

[Lien : Livret du Jeune Joueur](#)

1 livret (papier ou numérique)

Pour chaque joueur à compléter par l'éducateur et le joueur pour suivre son cursus rugbyistique

LE GUIDE DE L'EDUCATEUR



Afin de mettre en place le dispositif du livret du jeune joueur, les éducateurs pourront s'appuyer sur un guide spécifique établi pour chaque catégorie d'âge.

QUELLES SONT LES THEMATIQUES A TRAVAILLER ?



LES 6 THÉMATIQUES

COMMENT SE DERoule LA VALIDATION DES APPRENTISSAGES ?

Quand et comment faire passer les tests ?

L'éducateur du club fera passer les tests (**Educateur licencié & Brevet F. de la catégorie concernée**) par exemple :

- Situations ateliers par thématique
- Situations de jeu sur les plateaux EDR

Pour chaque thématique la période et la situation préconisées pour passer les tests sont précisées dans le document.

A la fin de chaque année :

- L'éducateur complétera avec l'enfant la partie correspondante de son livret du jeune joueur.
- Le club remettra à l'enfant sa récompense : une médaille

POUR ALLER PLUS LOIN :
Plan de formation M8 : [ICI](#)

LA GRILLE DE VALIDATION DES COMPETENCES



La grille des M8 est disponible [ICI](#) dans la catégorie Livret du Jeune Joueur (une grille différente par catégorie)

- Un onglet 1^{ère} année, un onglet 2^{ème} année
- Une colonne par joueur
- Chaque critère de la grille est numéroté et fait référence à une situation présente dans le livret de l'éducateur.

Pour chaque thématique :

- Plusieurs critères à évaluer (acquis ou en cours d'acquisition)
- Des critères obligatoires en rouge il faut absolument que le joueur les valide
- Un minimum de critères à acquérir pour valider la thématique et obtenir un petit smiley

(Grille Excel) : Si la thématique est validée : 😊 ; Si la thématique n'est pas validée 😞

A l'issue de la saison pour valider son année (obtenir un grand smiley) : 😊

- **1^{ère} année** avoir un minimum de 4 thématiques validées sur les 6 qui sont : Etat d'esprit, Poussée Posture et Plaquage + 1 au choix
- **2^{ème} année** avoir un minimum de 5 thématiques validées sur les 6 qui sont : Etat d'esprit, Poussée Posture et Plaquage + 2 autres au choix

Thème 4 : REGLES DU JEU		
4.1	Je connais les zones du terrain et comment marquer	x
4.2	Je connais les droits et les devoirs du joueur	x
4.3	Je connais la règle du hors-jeu (en avant)	x
4.4	Je connais la règle du plaquage	x
4.5	Je connais la manière de remise en jeu (coup franc)	
4.6	Je connais les différentes formes de pratique de ma catégorie	
TOTAL THEME 4 (année 1 minimum : 3 acquis ; année 2 minimum 4 acquis)		😊

Thème 4 : REGLES DU JEU		
4.1	Je connais les zones du terrain et comment marquer	x
4.2	Je connais les droits et les devoirs du joueur	
4.3	Je connais la règle du hors-jeu (en avant)	
4.4	Je connais la règle du plaquage	
4.5	Je connais la manière de remise en jeu (coup franc)	
4.6	Je connais les différentes formes de pratique de ma catégorie	x
TOTAL THEME 4 (année 1 minimum : 3 acquis ; année 2 minimum 4 acquis)		😞

RESULTATS M8 - 2^{ème} année : Smiley vert : année validée ; Smiley orange : année non validée	😊
--	---

RESULTATS M8 - 2^{ème} année : Smiley vert : année validée ; Smiley orange : année non validée	😞
--	---

1 ÉTAT D'ESPRIT

Le joueur commence à participer à des plateaux, des tournois : la notion d'équipe, de collectif rentre en compte dans l'évaluation du joueur. Le joueur se retrouve désormais avec des partenaires et face à des adversaires.

L'enjeu est de participer à la formation d'un joueur de rugby non seulement sur le terrain mais en dehors du terrain.

Les valeurs du rugby doivent se traduire en acte et la grille d'évaluation doit aider l'éducateur à les rendre plus concrètes.



1.1
1.2
1.3
1.4
1.5
1.6

L'éducateur peut porter une réflexion avec l'enfant sur ce qu'est « être rugby ». Les valeurs doivent être mises en actes avec des exemples concrets.

Les critères de la grille d'évaluation sont là pour aider l'éducateur à sensibiliser, former et évaluer les enfants sur ces aspects.

ETRE RUGBY C'EST :

- **Savoir dire bonjour** aux personnes qui m'entourent.
- **Savoir aider** les autres, c'est être solidaire.
- **Être courageux** et relever les défis, aller au devant des échecs, c'est se dépasser.
- **Combattre dans le respect des règles**, de la discipline et des autres.
- **Assumer ses paroles** et ses actes.
- **Être acteur** pour construire le monde de demain.

OBJECTIF : ETRE RUGBY

INTEGRITE Être honnête, juste, ne pas avoir de mauvaise intention

PASSION Porter de l'intérêt, de l'attachement au rugby, à son club, à son équipe

SOLIDARITE Attendre que toute l'équipe soit là pour prendre le goûter par exemple. C'est aussi aider son camarade qui est en difficulté.

DISCIPLINE Agir dans les règles et la discipline : L'enfant connaît et applique les règles de vie et de sécurité

RESPECT C'est par exemple considérer que les garçons et les filles sont égaux et que le rugby n'est pas qu'un sport de garçon. Respecter la parole de l'autre en laissant chacun s'exprimer. Accepter les différences.

PLAISIR : le plus important c'est de s'amuser !



2 | POUSSÉE POSTURE

L'objectif pour le joueur est de développer progressivement au cours de son cursus les compétences qui vont l'amener vers la réussite du passeport joueur de devant en M14. Ainsi la formation au passeport joueur de devant est déclinée année par année, indépendamment des règles de la catégorie, permettant ainsi une stabilité des acquisitions.

En M8, l'enfant va apprendre à rouler au sol, marcher à 4 pattes en plaçant correctement son dos et commencer à pousser.

Quand : Les critères et les attendus seront évalués tout au long de la saison.

Comment : Il est préférable que les différents ateliers du parcours soient intégrés au fur et à mesure à chaque séance sur une période de plusieurs semaines . Nous déconseillons d'organiser le parcours dans sa globalité sur une seule séance.

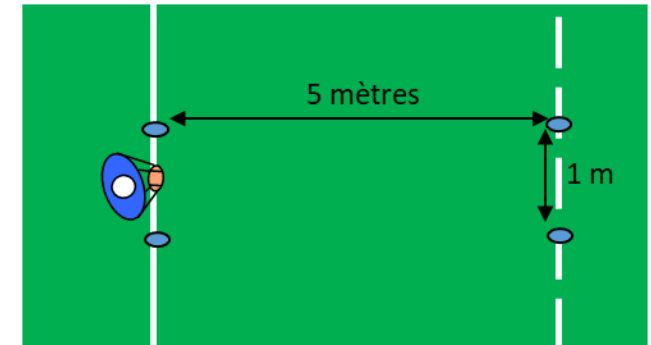
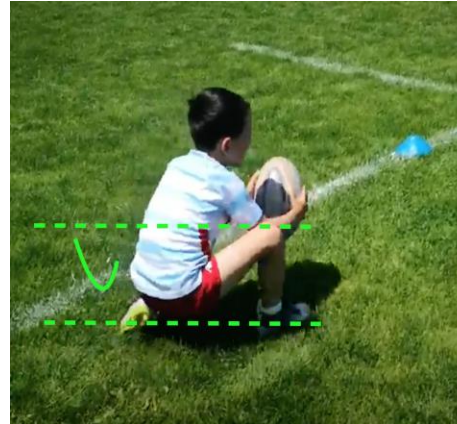


ORGANISATION**Dispositif** : 1 enfant avec 1 ballon**Groupe** : 4 à 6 enfants max/atelier pour limiter le temps d'attente**Espace** : couloir de 5m x 1m**Matériel** : 4 plots – 1 ballon**CONSIGNES****But** : Traverser le couloir en tenant le ballon à 2 mains, en marchant en canard et sans poser une main ou un genou au sol ou le ballon.**CRITERES DE CONTRÔLE ET ATTENDUS**

Aucun autre appui que les pieds ne sont autorisés avec le sol

Le ballon est tenu à 2 mains, bras tendus au dessus de la tête sur toute la distance

Le bassin descend sous le genou de la jambe d'appuis



**Cliquez sur
l'icone
pour accéder à la
vidéo du parcours**

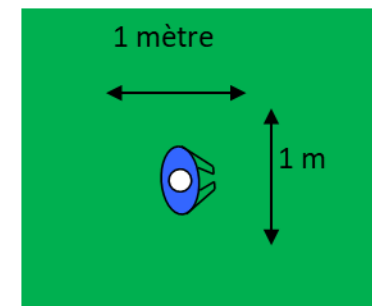
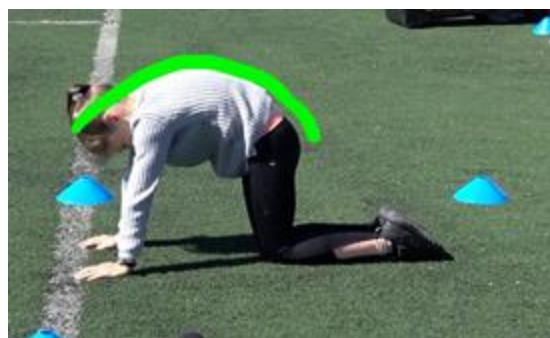
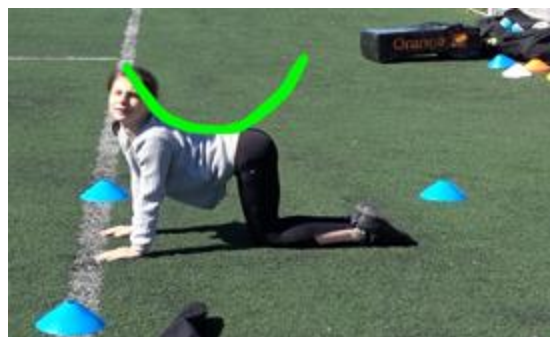
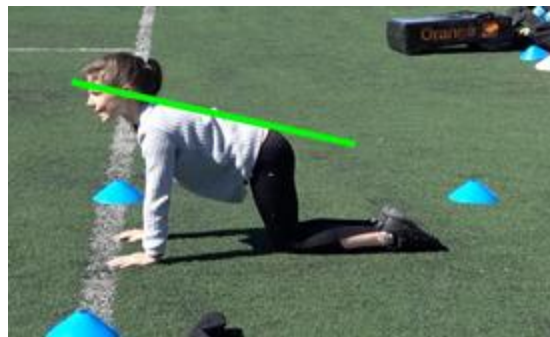
*LJJ_M8_poussee_posture*

ORGANISATION**Dispositif** : 1 enfant**Groupe** : 4 enfant max / atelier pour limiter le temps d'attente**Espace** : 1 zone d'environ 1m x 1m**Matériel** : aucun**CONSIGNES****But** : Faire dos plat, dos creux et dos rond**Consignes** : le joueur est à 4 pattes, il fait le dos plat, le dos creux puis le dos rond.**CRITERES DE CONTRÔLE ET ATTENDUS**

Dos plat : épaules, colonne et bassin alignés

Dos creux : regard vers le ciel et bassin en antéversion

Dos rond : menton, poitrine et bassin en rétroversion



**Cliquez sur
l'icone
pour accéder à la
vidéo du parcours**

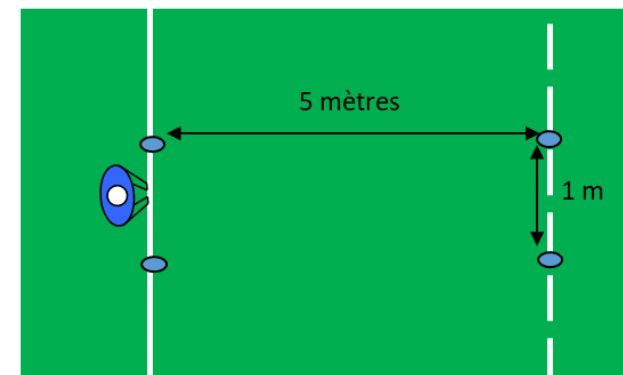


LJJ_M8_poussee_posture

ORGANISATION**Dispositif** : 1 enfant (avec un plot)**Groupe** : 4 enfants max/atelier pour limiter le temps d'attente**Espace** : couloir de 5m x 1m**Matériel** : 4 plots**CONSIGNES****But** : Traverser le couloir en étant à 4 pattes**Consignes** : Le joueur marche à 4 pattes sur 5 mètres**CRITERES DE CONTRÔLE ET ATTENDUS**

Le dos reste à l'horizontal : si il y a un plot sur le bas du dos, il doit rester équilibré sur plusieurs appuis.

Le genou droit avance avec la main gauche et inversement



**Cliquez sur
l'icone
pour accéder à la
vidéo du parcours**



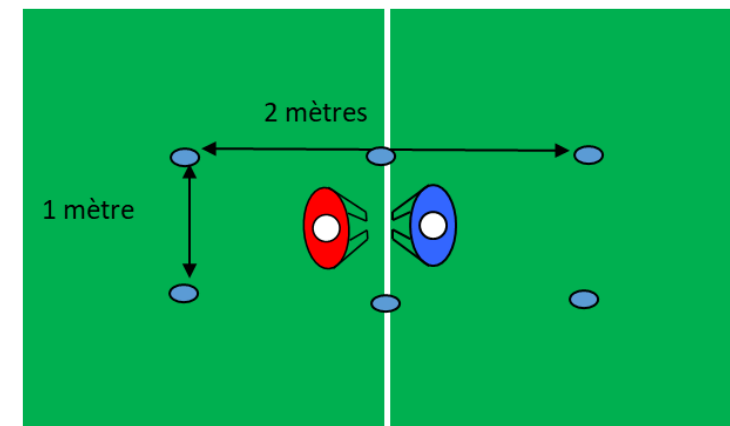
LJJ_M8_poussee_posture

ORGANISATION**Dispositif** : 1 contre 1**Groupe** : 4 joueurs max par atelier pour limiter le temps d'attente**Espace** : 1 couloir de 1m x 2m avec une ligne blanche**Matériel** : 6 plots**CONSIGNES****But** : Passer ses 2 appuis de l'autre côté de la ligne**Consignes** : 2 joueurs se tiennent debout dans un couloir de 3m x 1m, les mains sont sur les épaules de l'adversaire. Au signal de l'éducateur, les joueurs cherchent à avancer pour gagner la ligne**CRITERES DE CONTRÔLE ET ATTENDUS**

Les épaules sont devant au moins un pied

Le joueur reste équilibré (debout)

Le joueur se gaine pour pousser (être dur)



**Cliquez sur
l'icône
pour accéder à la
vidéo du parcours**



LJJ_M8_poussee_posture

OBJECTIF : Je saute à 2 pieds par-dessus un ballon en étant équilibré à la réception

Critère évalué

2.5

ORGANISATION

Dispositif : 1 enfant avec 1 ballon

Groupe : 4 à 6 enfants max/atelier pour limiter les temps d'attente

Espace : couloir de 2m x 1m

Matériel : 4 plots – 1 ballon

CONSIGNES

But : Sauter par dessus un ballon et être équilibré à la réception

Consignes : le joueur saute à 2 pied par-dessus un ballon de rugby.

CRITERES DE CONTRÔLE ET ATTENDUS

Le joueur se tient debout, derrière le ballon les pieds alignés (\approx largeur des hanches)

Le joueur peut réaliser un contre mouvement avant de sauter

Le joueur peut se servir librement de ses bras durant le saut

Le joueur doit stabiliser sa position à la réception.

Si déplacement des appuis à la réception, le saut n'est pas valable



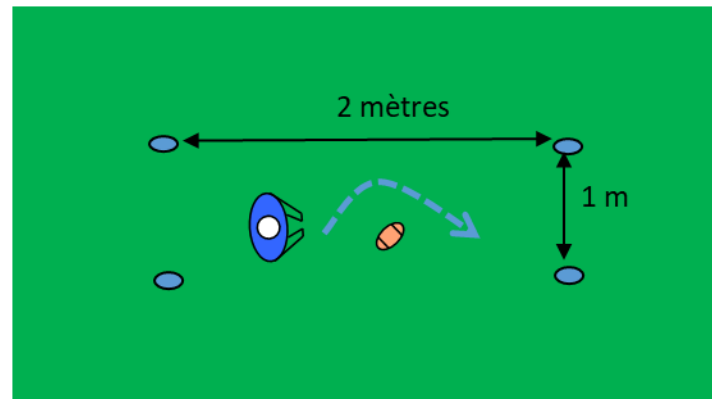
1



2



3



**Cliquez sur
l'icone
pour accéder à la
vidéo du parcours**



LJJ_M8_poussee_posture

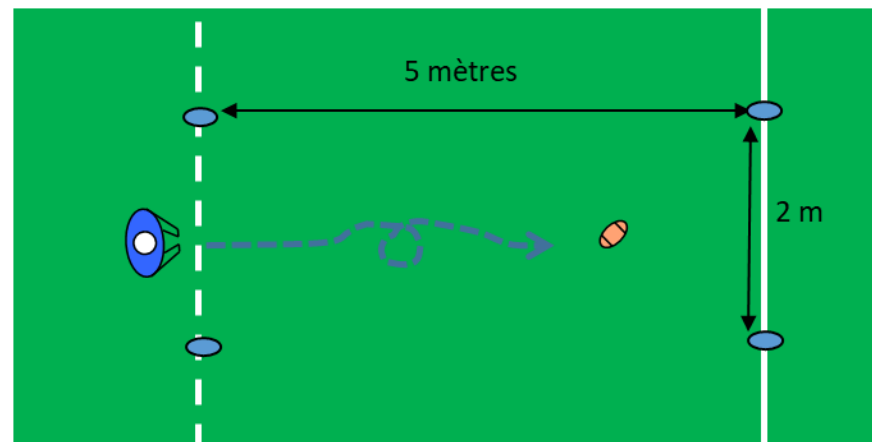
ORGANISATION**Dispositif** : 1 enfant et 1 ballon**Groupe** : 4 enfants max/atelier pour limiter les temps d'attente**Espace** : couloir de 5m x 2m**Matériel** : 4 plots – 1 ballon**CONSIGNES****But** : Faire une roulade type judo puis se relever**Consignes** : le joueur fait une roulade de judo puis ramasse un ballon pour marquer un essai**CRITERES DE CONTRÔLE ET ATTENDUS**

Le joueur engage la roulade avec un bras

Il maîtrise sa chute

Il roule sur l'épaule et l'omoplate

Il arrive assis, se relève, ramasse le ballon et marque un essai



**Cliquez sur
l'icône
pour accéder à la
vidéo du parcours**



LJJ_M8_poussee_posture

3 PLAQUAGE

Les ateliers proposés sont une déclinaison des attendus de l'ORC M14 adaptés à la catégorie.

En M8 les attendus sont une initiation à la posture, à l'attitude, à la technique du plaquage dans le but d'être efficace et en sécurité. L'objectif est de faire tomber l'adversaire en sécurité en utilisant l'épaule gauche et l'épaule droite.

Quand : Même si le plaquage n'apparaît sur le rugby éducatif lors des plateaux qu'en janvier il est à aborder et à travailler dès le début de la catégorie M8.

Comment : Le plaquage doit être travaillé tout au long de la formation du joueur



OBJECTIF : Je fais tomber le porteur de balle en toute sécurité avec mon épaule droite et mon épaule gauche

ORGANISATION

Dispositif : 1 attaquant et 1 défenseur

Groupe : 3 joueurs pour organiser un temps de récupération dans la rotation des rôles

Espace : un rectangle de 9m x 8m

Matériel : des plots de couleurs et un ballon

CONSIGNES

But : pour le défenseur, faire tomber le porteur de balle avant qu'il ne marque

Consignes :

- 4 plaquages à effectuer (non enchainés) en alternance droite / gauche (2 à droite - 2 à gauche). 1^{er} plaquage sur droite du défenseur
- C'est l'attaquant qui lance l'action. Le défenseur peut démarrer lorsque l'attaquant contourne le plot pour entrer dans le terrain
- Le défenseur avance en coupant la zone hachurée pour gagner du terrain
- Interdiction pour PB d'entrer dans zone hachurée

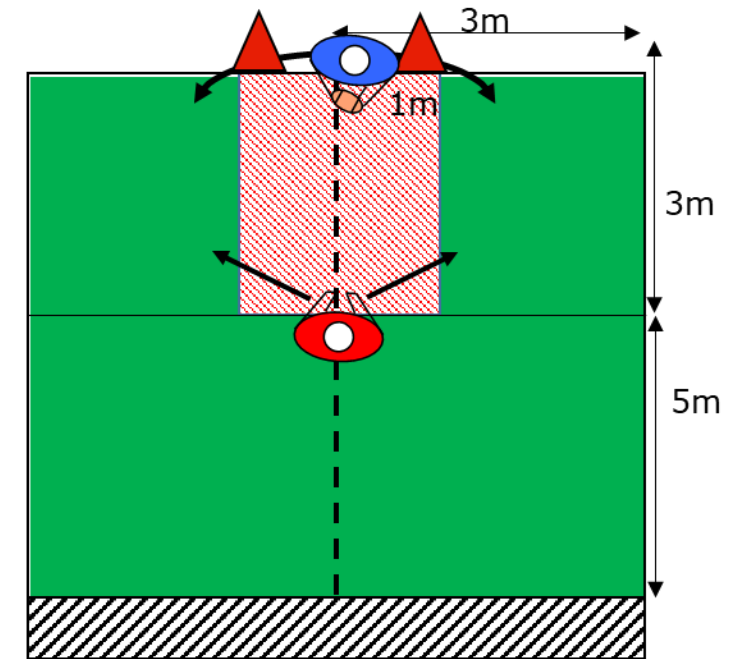
CRITERES DE CONTRÔLE ET ATTENDUS

Je suis en **sécurité** quand je plaque

- Je cible la taille
- J'engage mon épaule au niveau de la taille
- Je place ma tête du bon côté sur le flan du porteur de balle (idée tête dans le dos)
- Je serre fort les bras

Je suis **efficace** quand je plaque

- Je fais tomber le porteur de balle



Cliquez sur
l'icone
pour accéder à la
vidéo



LJJ_M8_plaquage

AVANT LE PLAQUAGE

Cadrage défensif

- Rester intérieur du PB

Position pré-plaquage

- Tête haute
- **Regard porté sur la hanche à impacter**
- **Dents serrées (donc protège-dents) et langue collée sur le palais (augmentent le gainage du cou)**
- Flexion des jambes (genoux en avant des pointes de pied)
- Position des bras et des mains (position garde boxeur : bras fléchis / coude contre corps / main en avant)
- **Épaule extérieure du plaqueur face à épaule intérieure du plaqué (gauche/gauche ou droite/droite)**

APRES LE PLAQUAGE

Activité au sol

- **Respecter le règlement (obligations plaqueur - plaqué)**
- **Lâcher le plaqué**
- Se remettre debout (ou sortir de la zone si dans le camp adverse)

LE PLAQUAGE

Engagement du plaquage

- Tête relevée (regard par-dessus les lunettes)
- Les pieds sont proches du plaqué
- Jambes fléchies
- Dos plat
- **Placement de l'épaule qui impacte sur le flanc ciblée**
- **Placement de la tête sur le flanc de l'adversaire (idée de mettre tête dans le dos de l'adversaire)**

Serrage de bras

- **Serrer fort (ring of steel)**
- Maintenir la pression de la tête sur le flanc (coller l'oreille)

Chute

- **Maintenir le serrage à 2 bras (ring of steel) jusqu'au sol (pas de main en réchappe)**
- **Tomber au sol ensemble**

Les actions suivantes ne permettront pas de valider le passage :

- Intervention au dessus de la ligne du bassin (placage haut interdit)
- Tête placée du mauvais côté (sécurité)

4 | RÈGLES DU JEU

L'objectif pour le joueur est de connaître les règles fondamentales de l'activité et de sa catégorie.

Comment : L'évaluation est réalisée sous forme ludique par équipe de 4 joueurs. Le simple fait de participer à cette évaluation valide cette connaissance.

Quand : Cette évaluation doit être réalisée en fin de saison du fait que l'acquisition des connaissances est répartie tout au long de la saison (arbitre acteur au cœur de son club, participation aux plateaux et tournois).



4.1

4.2

4.3

4.4

4.5

4.6

LES REGLES DE SECURITE

Les **REGLES** fondamentales permettent aux joueurs de toute taille, tout gabarit, toute aptitude technique, quel que soit leur sexe ou leur âge, de jouer selon leur niveau dans un environnement contrôlé, compétitif et agréable. Il incombe à toutes les personnes qui jouent au rugby de bien connaître et de bien comprendre les règles du jeu.

- Ces règles les **DROITS & DEVOIRS**, la **MARQUE**, le **HORS JEU** et le **PLAQUAGE** garantissent la préservation des caractéristiques uniques du jeu de rugby .
- Les principes fondamentaux, **AVANCER**, **SOUTENIR**, **CONTINUER**, chacun lié à une de ces règles, permettent aux joueurs et joueuses d'exprimer complètement leur compréhension du jeu et leur technique

DROITS & DEVOIRS DES JOUEURS

Ils sont responsables de la **SECURITE** de leurs partenaires et de leurs adversaire :

- Droits : courir, passer, botter, porter le ballon, marquer
- Devoirs : ne rien faire qui soit imprudent ou dangereux pour autrui et pour soi même

LES FORMES DE PRATIQUES EN M8

CAT	PRAT	Sept	Oct	Nov	Déc	Janv	Fév	Mars	Avril	Mai	Juin
M8	5X5	T+2 5x5	T+2 5x5	T+2 5x5	T+2 5x5	J CO 5x5	J CO 5x5	J CO 5x5	J CO 5x5	J CO 5x5	J CO 5x5

LA MARQUE

Faire passer le ballon entre les poteaux avec un jeu au pied particulier ou poser le ballon derrière la ligne de but sur toute la largeur du terrain.

LE HORS-JEU

Un joueur situé en avant du porteur de balle par rapport à la ligne de ballon mort adverse, ne pourra pas prendre part au jeu.

LE PLAQUAGE

Le plaquage est effectué obligatoirement avec les 2 bras. Il doit être impérativement effectué entre la taille et les pieds (attention : il est interdit de plonger directement dans les pieds d'un adversaire)

Tout joueur au sol doit libérer son ballon et le rendre disponible.

Les règles du jeu en M8 à télécharger

[ici](#)

ORGANISATION

Dispositif : Equipes de 4 joueurs + 1 accompagnant – 2 équipes s'affrontent

Groupe : Possibilité de faire plusieurs plateaux de jeu

Espace : 22 m * 5m

Matériel : Fiche questions + plots + chronomètre

CONSIGNES

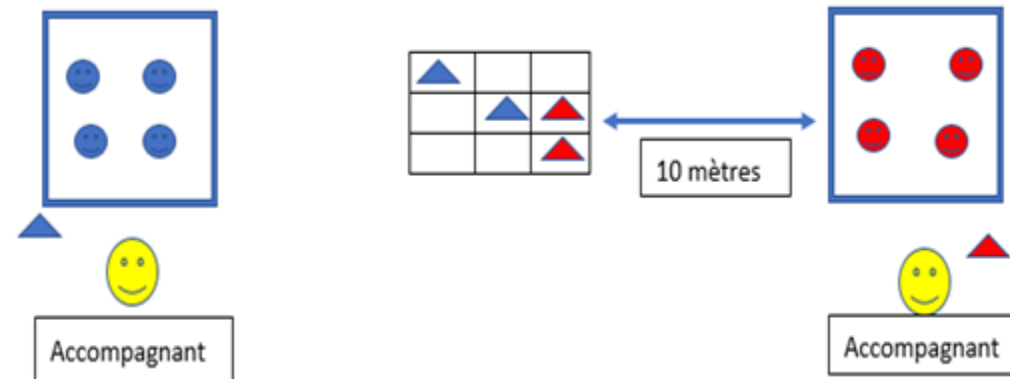
But : Donner les bonnes réponses pour marquer le plus de points

Consignes : Les questions sont posées dans le même ordre pour les 2 équipes. Chaque équipe dispose de 3 plots qu'elle positionnera au fur et à mesure des bonnes réponses sur la grille. Au signal l'accompagnant pose la première question à un des 4 joueurs si ce joueur répond juste l'accompagnant lui donne un plot que ce joueur va positionner sur la grille. Si sa réponse est fautive l'accompagnant passe à la 2^{ème} question pour le 2^{ème} joueur.... Si la réponse est juste l'accompagnant attend que le joueur soit revenu avant de poser la question suivante au joueur suivant Le joueur qui pose le plot doit choisir où il le pose car une fois posé il ne peut plus le repositionner. Une fois que les 3 plots d'une équipe sont posés à chaque réponse juste le joueur pourra changer la position du plot sur la grille

CRITERES DE CONTRÔLE ET ATTENDUS

La première équipe qui aligne ses 3 plots (ligne, colonne ou diagonale) remporte 1 point.

Définir un temps total consacré à cet atelier et faire autant de manches que possible dans ce temps imparti.



	QUESTIONS	REPONSES
1	Si un joueur aplatit le ballon sur la ligne de but adverse que doit faire l'arbitre ?	Accorder un essai
2	Un joueur peut marquer un essai en applatissant le ballon avec son dos ?	FAUX
3	Un joueur porteur du ballon met le pied sur la ligne de touche, que doit faire l'arbitre ?	Arrêter le jeu et accorder une touche à l'équipe adverse
4	Un joueur porteur du ballon percute volontairement un adversaire arrêté, que doit faire l'arbitre ?	Sanctionner ce joueur d'un coup franc c'est un passage en force
5	Que doit faire un joueur plaqué dès qu'il est au sol ?	Libérer le ballon immédiatement (passe ou pose au sol)
6	Quelle est la limite haute pour saisir un joueur pour le plaquer ?	La taille
7	Un plaquage est toujours effectué avec les deux bras	VRAI
8	Dans le jeu à toucher combien de temps a un joueur touché pour faire une passe ?	2 secondes
9	Dans le jeu « toucher 2 secondes » entre quelles parties du corps un joueur doit toucher son adversaire ?	Entre la taille et les épaules
10	Dans le jeu « toucher 2 secondes » un adversaire touche le porteur du ballon avec une seule main, que doit faire l'arbitre ?	Laisser jouer
11	Dans le jeu « toucher 2 secondes » un adversaire vient arracher le ballon dans les mains d'un joueur, que doit faire l'arbitre ?	Sanctionner ce joueur d'un coup franc
12	Dans le jeu « toucher 2 secondes » le jeu au pied est interdit ?	FAUX
13	Dans le jeu « toucher 2 secondes » un adversaire touche le porteur du ballon avec une main puis ensuite avec l'autre main, que doit faire l'arbitre ?	Laisser jouer car le toucher doit être effectué avec les deux mains simultanément
14	Dans le jeu « toucher 2 secondes » le porteur du ballon pénètre dans l'en-but adverse, il est touché et aplatit le ballon immédiatement, que doit faire l'arbitre ?	Accorder l'essai
15	Après un essai marqué où à lieu la remise en jeu ?	Au milieu du terrain

	QUESTIONS	REPONSES
16	Quelle équipe engage après un essai marqué ?	L'équipe qui a concédé l'essai
17	Dans le jeu « toucher 2 secondes » à quelle distance minimum doivent se trouver les adversaires lors d'un coup franc ?	A 5 mètres
18	Dans le jeu « toucher 2 secondes » par où doivent arriver les partenaires du plaqueur pour jouer le ballon ?	Par leur camp
19	Dans le jeu « toucher 2 secondes » un joueur botte le ballon depuis son en-but, le ballon sort directement en touche où se situe la remise en jeu ?	En face du point où le ballon est sorti en touche (gain de terrain)
20	Dans le jeu « toucher 2 secondes » un joueur fait un en-avant à 1 mètre de la ligne de touche, où se situe la remise en jeu ?	A 5 mètres de toute ligne
21	Dans le jeu au contact un joueur engage son buste vers l'avant au moment du contact avec l'adversaire, que doit faire l'arbitre ?	Sanctionner ce joueur d'un coup franc
22	Dans le jeu au contact le blocage au-dessus de la taille du porteur de balle est autorisé ?	FAUX
23	Dans le jeu au contact un joueur plonge la tête en avant dans les pieds du porteur du ballon, que doit faire l'arbitre ?	Sanctionner ce joueur d'un coup franc car cette action est interdite
24	Dans le jeu au contact le passage en force est autorisé ?	FAUX
25	Dans le jeu au contact combien de temps dure une exclusion temporaire suite à du jeu déloyal ?	2 minutes
26	Lorsque l'arbitre siffle une faute sur du jeu déloyal, que doit faire le porteur du ballon ?	Poser le ballon au sol immédiatement et reculer
27	Dans le jeu au contact le porteur du ballon commet un en-avant un adversaire récupère le ballon et part avec, que doit faire l'arbitre ?	Laisser jouer (règle de l'avantage)
28	Le porteur du ballon est plaqué à proximité de la ligne de but adverse dans le même temps il aplatit le ballon sur la ligne de but, que doit faire l'arbitre ?	Accorder l'essai
29	Suite à un plaquage le plaqueur reste volontairement sur le ballon, que doit faire l'arbitre ?	Sanctionner ce joueur d'un coup franc
30	Sur un coup d'envoi, le joueur qui effectue le coup franc le joue pour lui-même en bottant le ballon dans ses mains, que doit faire l'arbitre ?	Laisser jouer

M8

5

HABILETES MAINS / PIEDS

Pour la catégorie M8, l'important est de travailler la manipulation de balle, les repères dans l'espace, les notions d'équilibre en réalisant un geste technique comme la passe ou le jeu au pied.

Les joueurs sont en train de découvrir l'activité et toutes les possibilités motrices qu'elle requiert.

Comment : Les parcours proposés peuvent être utilisés lors des échauffements.

Quand : L'évaluation de ces compétences peut être réalisée tout au long de l'année en fonction de la progression de chaque joueur.



OBJECTIF : Je reçois, ramasse et passe le ballon à un partenaire

ORGANISATION

Dispositif : 1 passeur – 2 réceptionneurs – joueur évalué

Groupe : 4 joueurs / ateliers

Espace : 2 à 3 m entre le joueur évalué et les réceptionneurs

Joueur évalué dans un carré de 1m/1m

Matériel : Ballons et plots

CONSIGNES

But : Attraper le ballon dans le carré et envoyer la balle en avançant aux partenaires

Consignes : le passeur envoie 3 types de ballon dans le carré rouge pour l'évalué : au sol / niveau du nombril / au dessus de la tête

L'évalué doit s'en saisir dans le carré rouge puis avancer en faisant la passe alternativement à droite puis à gauche.

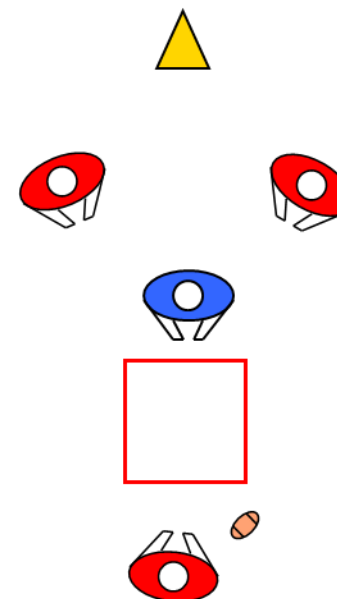
Ensuite, il repasse par le plot jaune pour revenir en face du carré rouge.

CRITERES DE CONTRÔLE ET ATTENDUS

Critères de contrôle : L'évalué réalise les passes en mouvement dans la direction du réceptionneur. Les passes sont faites à droite et à gauche.

Attendus : Manipulation du ballon :

- Savoir attraper un ballon au dessus de sa tête et au niveau du nombril
- Ramasser un ballon au sol
- Faire une passe vers une cible à droite et à gauche



Cliquez sur
l'icone
pour accéder à la
vidéo



LJJ_M8_habiletés_mains

RAMASSER UN BALLON AU SOL

- Regarder le ballon
- Fléchir les jambes en plaçant un pied à côté du ballon et l'autre à l'arrière
- Bras semi fléchis, aller chercher le ballon par un mouvement du buste
- Paumes des mains vers l'intérieur, les doigts écartés pour une prise large
- Attraper le ballons sur ses faces au milieu

RECEPTIONNER UN BALLON HAUT

- Regarder le ballon sans le quitter des yeux
- Se rapprocher de la zone de chute du ballon
- Arrivé dans la zone, fréquence d'appuis pour s'adapter à la trajectoire du ballon
- Aller chercher le ballon en tendant les bras dans sa direction sans le quitter du regard
- Positionner les paumes des mains vers son corps, les doigts écartés pour bloquer le ballon

OBJECTIF : Je réalise un CPF et dribbling des 2 pieds

ORGANISATION

Dispositif : 1 joueur

Groupe : 1 ballon par personne

Espace : 5m de large sur 5 m de longueur

Matériel : ballon et plot

5.6

5.7

5.8

CONSIGNES

But : Réaliser le dribbling pour aller aplatir le ballon dans une zone

Consignes :

L'évalué effectue un CPF au sol ou décollé du sol puis effectue un slalom entre les 3 plots en utilisant les 2 pieds pour réaliser le dribbling. A la sortie du dribbling, l'évalué poussera le ballon au pied et ira marquer dans la zone définie dans la course.

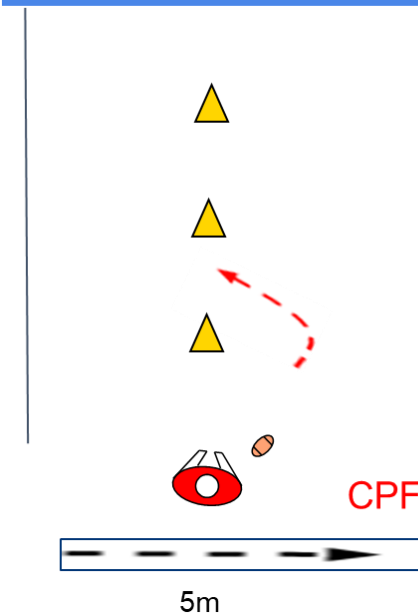
CRITERES DE CONTRÔLE ET ATTENDUS

Critères : le ballon reste dans la zone définie. Le ballon est conduit par les 2 pieds.

Attendus :

- Maîtrise de l'équilibre
- utilisation du jeu au pied
- contrôler la puissance du ballon

ZONE DE MARQUE



**Cliquez sur
l'icone
pour accéder à la
vidéo**



LJJ_M8_habiletés_pieds

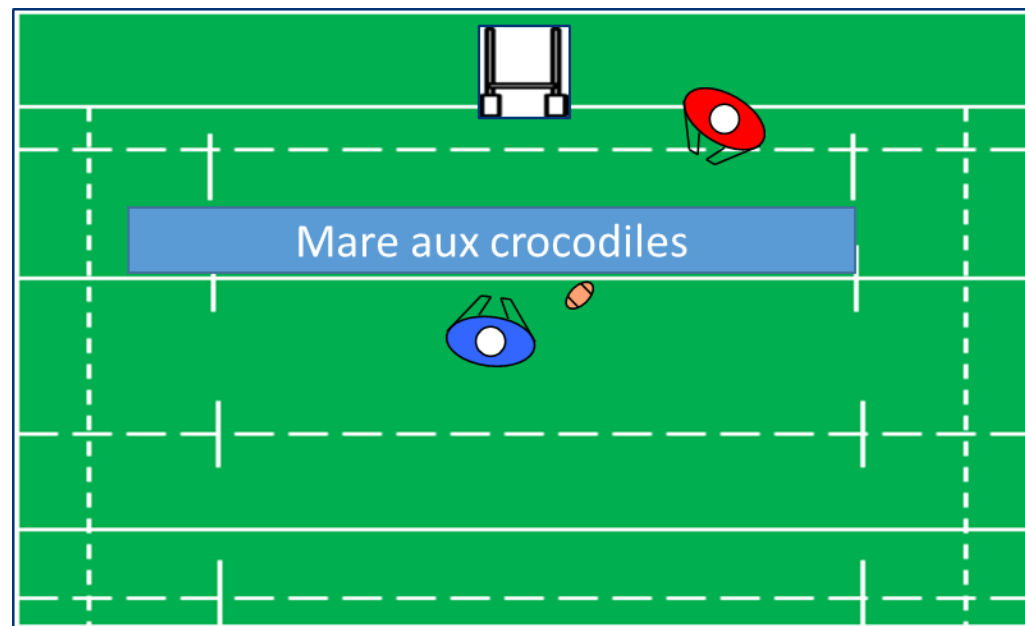
ORGANISATION**Dispositif : Principe du Golf :**

- 1 joueur évalué
- 1 joueur qui marque l'endroit du point de chute du ballon

Groupe : Par 2**Espace :** à partir des 22m jusqu'à l'en but**Matériel :** Ballons et plots**CONSIGNES****But :** Maîtriser le jeu au pied**Consignes :** L'évalué aura 4 coups de pied pour réussir à toucher la base du poteau avec le ballon.**L'évalué** démarre sur la ligne des 22m par un coup de pied de volée. Le ballon doit passer la mare aux crocodiles (zone de 5m).**Le joueur marqueur** indiquera l'endroit où le ballon touche le sol afin que **l'évalué** reparte de cet endroit précis.**CRITERES DE CONTRÔLE ET ATTENDUS**

Critères de contrôle : L'évalué réussit le Parcours en 4 coups

Je tiens mon ballon à 2 mains. Je ne jette pas le ballon je le lâche. J'ai le pied dur à la frappe.



6 LECTURE DU JEU

L'importance dans la catégorie M8 est de construire l'avancée individuelle dans les espaces libres. La situation proposée permet d'évaluer les compétences lors des pratiques « Toucher plus 2 secondes : T+2 » et « Jeu au contact : JCO ».

Quand : Cette situation est à faire tout au long de la saison.

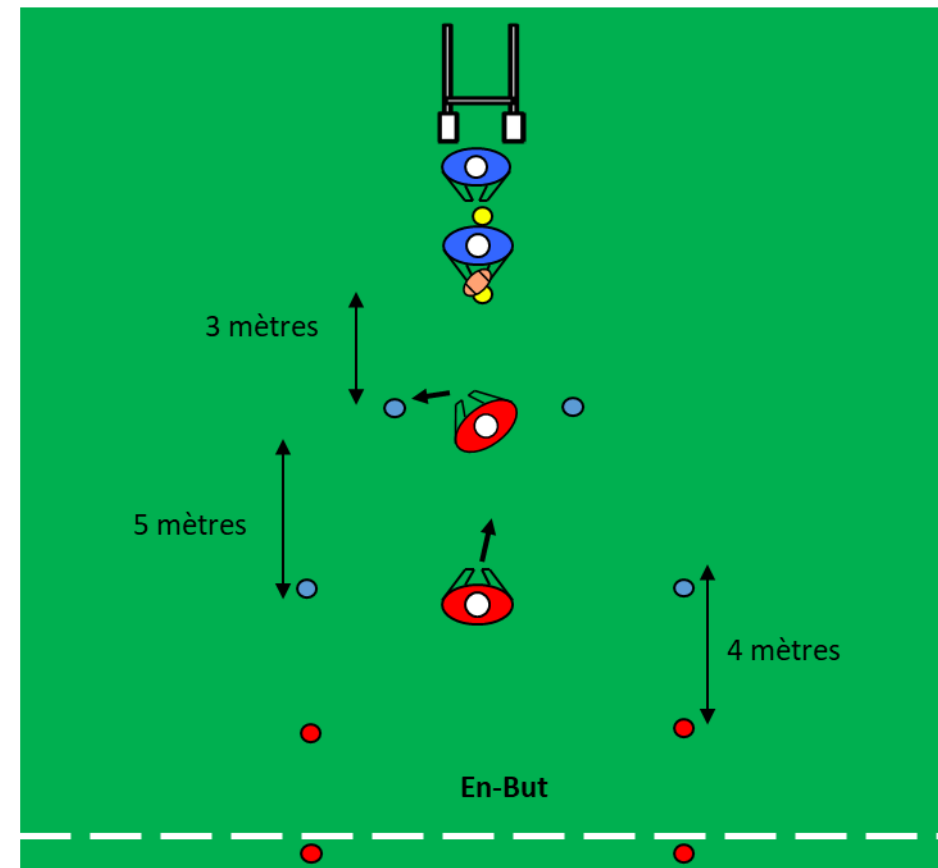
Comment : L'évaluation se fait plutôt en fin de saison sur : des situations jouées, des rencontres ou la situation proposée.

Afin de limiter les temps d'attente, nous conseillons de ne pas impliquer plus de 6 joueurs lors de l'atelier.



ORGANISATION**Dispositif** : 1 + 1 contre 1 + 1**Groupe** : 4 joueurs M8 / ateliers – 3**Espace** : 2 à 3 m entre l'utilisateur et l'opposant / 2 à 3 entre 2 plots dans la largeur**Matériel** : Plots – Ballons - Chasubles**CONSIGNES****But** : Pour les utilisateurs marquer dans l'en but Rouge sans se faire toucher / attraper**Consignes** : L'opposant défend à touché 2 mains ou JCO . Si l'utilisateur est bloqué, le soutien offensif peut intervenir. 4 passages avant de changer les statuts. Le second opposant intervient uniquement si il y a franchissement.**Lancement**: Coup de pied franc, l'opposant choisit un côté et va toucher un plot avant de venir défendre.**CRITERES DE CONTRÔLE ET ATTENDUS****Attendus** : *Je suis Porteur de balle:*

Je ramasse le ballon – Je tiens le ballon à deux mains – J'avance – Je vais dans un espace libre et je change de direction si besoin. Je marque où je fais marquer si je suis pris.

Critères de contrôle : L'utilisateur avance dans les espaces libres OUI / NON**Objectif visé** : Entre 90 et 100 % de réussite en fin de cycle

**Cliquez sur
l'icone
pour accéder à la
vidéo**

