

**PROFILS PSYCHOMOTEURS « rien ne perd, rien ne se crée, tout se transforme »...PARTIR DE...POUR ALLER ARUGBY**

INDIVIDUEL		Le fuyard	Le gaspilleur	Le percuteur	Le créateur
ANALYSE CONDUITE	<b>Ce qui l'organise (INTENTION)</b>	⇒ Se débarrasser du ballon ⇒ ne pas se faire mal	⇒ Jouer avec ses partenaires ⇒ freiner la progression du ballon	⇒ Avancer ou empêcher d'avancer	⇒ Créer ou identifier une situation favorable et l'utiliser ⇒ empêcher
	<b>Ce qu'il perçoit (PERCEPTION)</b>	⇒ Le ballon et du « bruit autour » ⇒ Peur du ballon	⇒ Le ballon, partenaire et adversaires les plus proches ou dans son champ de vision	⇒ Sa position par rapport à la cible, espace libre direct vers la cible ⇒ Créer de l'incertitude spatiale et temporelle	⇒ Intègre la cible dans ses choix en association avec l'évolution du rapport de force (évitement/pénétration) ⇒ intègre ses déplacement dans une organisation collective avec et sans le ballon ⇒ créer en + de l'incertitude événementielle
	<b>Ce qu'il fait (ACTION)</b>	⇒ Immobile ou placement inadapté en fonction du ballon ⇒ Réception et passes maladroites (se trompe de camp) ⇒ plaquages subis	⇒ Perd le ballon à l'impact ou s'en débarrasse tardivement ⇒ passe en arrière sans pression ⇒ plaquage en situation favorable sinon reste à distance: tire le maillot, pousse	⇒ Conserve le ballon à l'impact ⇒ avance latéralement et en profondeur (souvent seul) ⇒ plaque efficacement mais sans se soucier de l'organisation collective	⇒ Créer des occasions favorables pour marquer ⇒ défend avec son équipe
<b>Problèmes fondamentaux</b>		⇒ Accepter le contact avec le ballon (ETAPE EMOTIONNELLE) ⇒ Se placer dans l'espace ⇒ Ne pas perdre (CONSERVER)	⇒ Accepter le contact avec le défenseur et le sol ⇒ Dissocier les moments pour donner de ce pour percuter/ avancer	⇒ METTRE EN DANGER en gérant le conflit risque/sécurité. (s'adapter au rapport de force) ⇒ S'organiser collectivement pour attaquer rapidement ou garder le ballon ou le récupérer	⇒ Organiser la circulation des joueurs (Rôles) et du ballon de son équipe: ⇒ METTRE EN DANGER COLLECTIVEMENT
<b>Projets de transformation</b>		⇒ Identifier les partenaires (att/def) et la cible ⇒ Construire le signal de réception de passe ⇒ Maîtriser la réception, la passe et le shoot à 2 mains. ⇒ Être en mesure de ceinturer un adverse et d'essayer de le pousser en touche	⇒ Identifier les moments réalistes pour prendre un espace, donner et/ou percuter-libérer ⇒ Se déplacer aisément avec le ballon sous un bras et protection/ libération du ballon dans le bon tempo (distance de bras du défenseur) ⇒ plaquer en toute sécurité	⇒ Dissocier jeu en pénétration et au large ⇒ intégrer son action dans une organisation collective permanente ⇒ passer les bras pour passer après l'impact	⇒ Etre capable de mettre en place une stratégie collective offensive et défensive.
<b>Indicateur de fin d'apprentissage</b>		⇒ Je conserve et je donne 80% des ballons dans de bonnes conditions	⇒ Donne le ballon avant d'être pris ⇒ identifie le receveur avant la transmission	⇒ Décide vite et bien de percuter, de donner ou de conserver.	⇒ Mène le jeu de son équipe de façon adaptée.
<b>NIVEAU COMPETENCE</b>		⇒ N1	⇒ N1	⇒ N2	⇒ LYCEE

