

SITUATION «MANIPULATION»

Thème : Manipulation du ballon et prise de contact avec le sol

Objectifs :

- Manipuler un nouveau ballon
- S'orienter dans un espace délimité
- Apprendre la règle fondamentale de la marque
- Accepter d'entrer en contact avec le sol

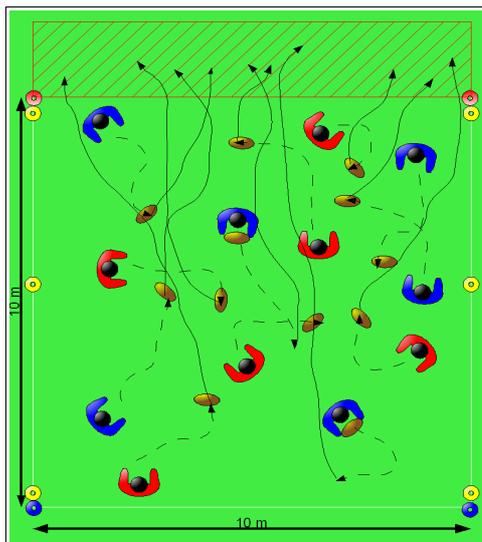
But : Enchaîner des tâches de manipulation de balle, prendre contact avec le sol et marquer des essais.

ORGANISATION

Matériel : Plots (4 couleurs différentes par atelier), 1 ballon par joueur, des chasubles de couleurs

Effectif : 12 joueurs (6 bleus et 6 rouges) (modulable en fonction de l'effectif)

Espace : Un carré de 10 x 10 mètres



DESCRIPTION / MISE EN OEUVRE

Chaque joueur a un ballon dans les mains et se déplace dans le carré. Au signal de l'enseignant, chaque joueur fait rouler devant lui son ballon et doit le rattraper avant qu'il s'arrête de rouler. Sur la récupération du ballon, le joueur se met à genoux et roule sur le côté (un tour complet) en serrant fort le ballon contre la poitrine.

Évolution1

Pendant que les joueurs sont au sol, l'enseignant annonce une couleur de ligne où aller marquer. Ex: « BLANC ».

Simplification

Garder toujours la même ligne de marque. Ex: toujours la ligne « ROUGE ».

Complexification

Avant de faire rouler le ballon, les joueurs lancent en l'air le ballon, le rattrape puis le font rouler.

SITUATION «COMBAT»

Thème : Lutter pour avancer ou s'opposer à l'avancer

Objectifs :

- Découvrir la notion de « ne pas faire mal à mon partenaire de jeu » (droits et devoirs du joueur)
- Prendre du plaisir à lutter
- Maintenir un effort en opposition

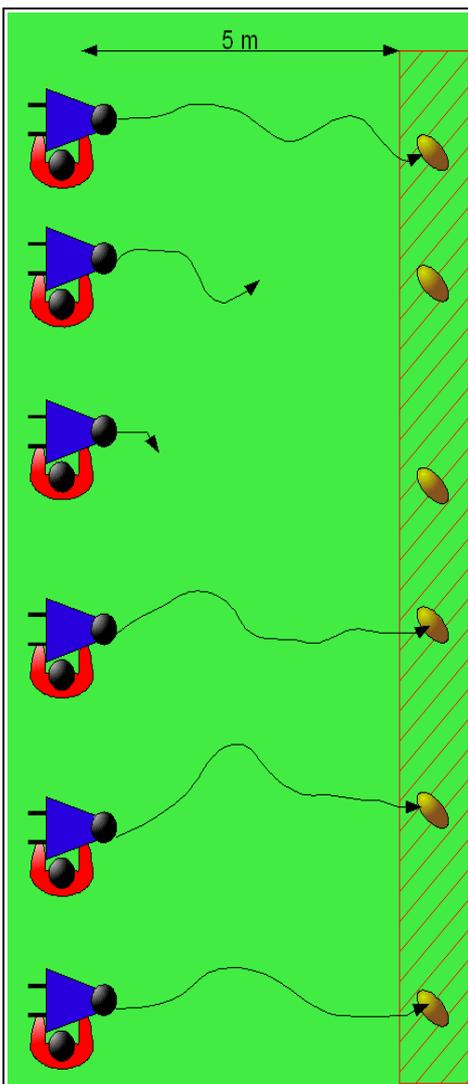
But : Avancer ou empêcher l'autre d'avancer

ORGANISATION

Matériel : Plots (1 couleur), 1 ballon pour 2, chasubles

Effectif : 1 x 1

Espace : en fonction du nombre de binôme (au moins 2 mètres entre chaque binôme)



DESCRIPTION / MISE EN OEUVRE

Les joueurs sont par 2 avec :

- un joueur à 4 pattes
- un joueur à genoux ceinturant son partenaire de jeu.

Au signal de l'enseignant, le joueur à 4 pattes essaye d'aller toucher le ballon dans la zone. Le joueur à genoux essaye de l'empêcher d'avancer.

Lorsque le ballon est touché par le joueur à 4 pattes, celui-ci marque 1 point.

Lorsque le ballon n'est pas touché, le point revient à l'autre joueur.

L'action dure un maximum de 30 secondes.

Sur l'action suivante, les rôles sont inversés

Pour faciliter l'entrée dans la lutte, on peut imaginer qu'il s'agit de notre tortue qui cherche à reprendre son oeuf.

Complexification

Après être passé 1 fois dans chaque rôle, on change de partenaire de jeu.

Les points marqués s'additionnent tout au long de la situation.

SITUATION « JEU TOTAL »

Thème : Le rugby à 5 contre 5

Objectifs :

- Développer la notion d'appartenance à une équipe
- Prendre du plaisir à lutter
- Lutter collectivement
- S'orienter sur le terrain

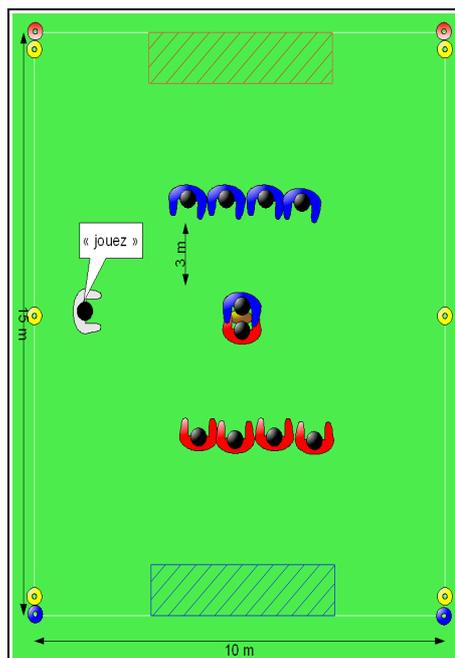
But : Marquer plus d'essais que l'équipe adverse

ORGANISATION

Matériel : Plots (3 couleurs différentes par atelier), 2 ballons par terrain

Effectif : 5 x 5

Espace : Un rectangle de 15 x 10 mètres + 2 zones de marque



DESCRIPTION / MISE EN OEUVRE

Faire 4 équipes

2 équipes de 5 joueurs s'opposent sur un terrain de 15 mètres de long et 10 mètres de large.

Les 2 autres équipes sont en attente de rentrer sur le terrain.

Possibilité de jouer à 4 ou 6 joueurs en fonction de l'effectif de la classe.

Le jeu est lancé au centre du terrain entre 2 joueurs (1 de chaque équipe) qui tiennent le ballon avec leurs 2 mains.

Les partenaires se situent à environ 3 mètres de part et d'autre de ces 2 joueurs.

Au signal « JEU » de l'enseignant, les 2 joueurs cherchent à arracher le ballon.

Dès que le ballon est arraché par l'un ou l'autre des 2 joueurs les partenaires peuvent venir aider.

Lorsqu'un attroupement se crée et dure trop longtemps, l'enseignant annonce « nouveau ballon » et présente un autre ballon au premier joueur qui se présente.

Les phases de blocages doivent durer suffisamment longtemps pour que tous les enfants puissent s'y engager avec plaisir.

Le joueur porteur du 1^{er} ballon le ramène à l'enseignant pour que celui-ci puisse relancer le jeu avec un nouveau ballon au prochain long blocage.

La phase de jeu s'arrête lorsqu'un essai est marqué ou que le porteur de balle est sorti du terrain. L'enseignant redémarre alors par un nouveau 1 x 1 au centre du terrain

Après 2 minutes de jeu, rotation entre les 2 équipes du terrain et celles en attente.

Dans cette situation, la passe en avant n'est pas interdite.