

# SÉANCE N°4

## SITUATION «COOPERATION»

**Thème** : Avancer et coopérer pour avancer ou s'opposer à l'avancer.

**Objectifs** :

- Prendre du plaisir à lutter
- S'orienter sur le terrain
- Développer un début de coopération

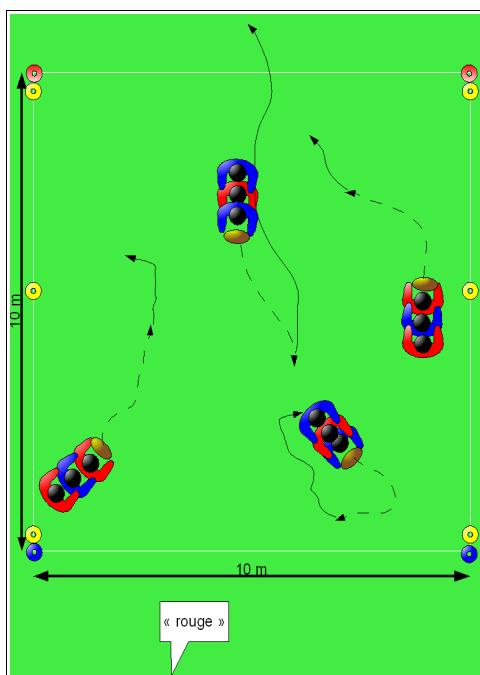
**But** : Aller marquer malgré la contrainte et avec possibilité de coopération.

### ORGANISATION

**Matériel** : Plots (4 couleurs différentes par atelier), 1 ballon pour 3 joueurs, 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

Les joueurs sont par 3, liés à la ceinture avec :

- un joueur devant, porteur du ballon (= attaquant 1)
- un joueur derrière ceinturant le porteur de balle (= défenseur)
- un joueur derrière le défenseur (= attaquant 2)

L'enseignant annonce une couleur (ex: « BLANC ») derrière laquelle les porteurs de balle essayent d'aller marquer.

Les défenseurs essayent de les en empêcher.

Dès que le signal est donné par l'enseignant, l'attaquant 2 peut se délier et venir aider son partenaire.

L'action se termine lorsqu'il y a essai ou que le porteur de balle est sorti du terrain ou après 15 secondes de lutte.

### Complexification

Avant l'annonce de l'enseignant, les trois joueurs se déplacent ainsi « accrochés » (en coopération) et ne commencent à lutter qu'au signal de l'enseignant.



# SÉANCE N°4

## SITUATION «COMBAT»

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

**Objectifs :**

- Prendre du plaisir à lutter
- Maintenir un effort en opposition
- Se reconnaître attaquant ou défenseur
- S'initier à la coopération (offensive et défensive)

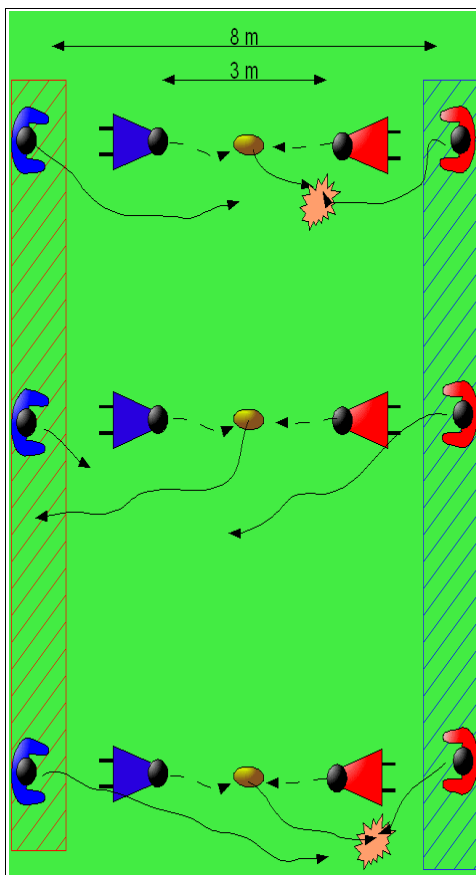
**But :** Conquérir le ballon et marquer.

### ORGANISATION

**Matériel :** Plots (1 couleur), 1 ballon pour 4, chasubles

**Effectif :** 1+1 X 1+1

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



### DESCRIPTION / MISE EN OEUVRE

2 joueurs sont à genoux et se font face à 3 mètres de distance. Le ballon est au sol à égale distance des 2 joueurs.

Chaque joueur à genoux a un partenaire positionné dans son dos à environ 2,5 mètres.

Au signal de l'enseignant, les 2 joueurs à genoux avancent à genoux le plus vite possible pour conquérir le ballon. La lutte peut s'engager au sol si aucun n'arrive clairement à s'en saisir avant l'autre.

Lorsqu'un joueur a le ballon, il peut se relever pour tenter de marquer un essai (zone bleu pour les bleus et zone rouge pour les rouges).

L'autre joueur peut également se relever et défendre.

Les soutiens ne sont libérés que lorsqu'un des 2 joueurs à genoux s'est approprié le ballon et s'est relevé.

À partir de ce moment-là, ils peuvent apporter leur aide.

Le jeu s'arrête lorsqu'il y a un essai ou après 30 secondes de jeu.

#### **Simplification**

Le lancement du jeu se fait avec les 2 joueurs debout à hauteur du ballon.

Au signal de l'enseignant ils essayent de ramasser le ballon avant l'autre.

Les joueurs soutiens sont libérés dès le signal de l'enseignant.



# SÉANCE N°4

## 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

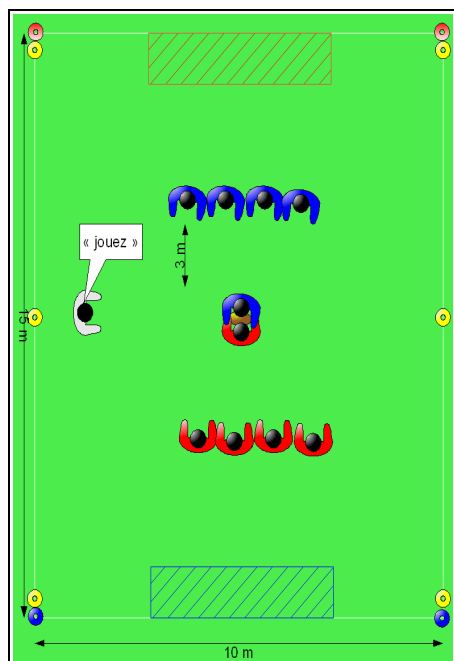
**But :** Marquer plus d'essais que l'équipe adverse

### 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<sup>er</sup> 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.*