

# SÉANCE N°3

## SITUATION «MANIPULATION ET COMBAT»

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

**Objectifs** :

- S'orienter dans un espace délimité
- Apprendre la règle fondamentale de la marque
- Accepter d'entrer en contact avec le sol
- Prendre du plaisir dans la lutte
- Se reconnaître attaquant ou défenseur

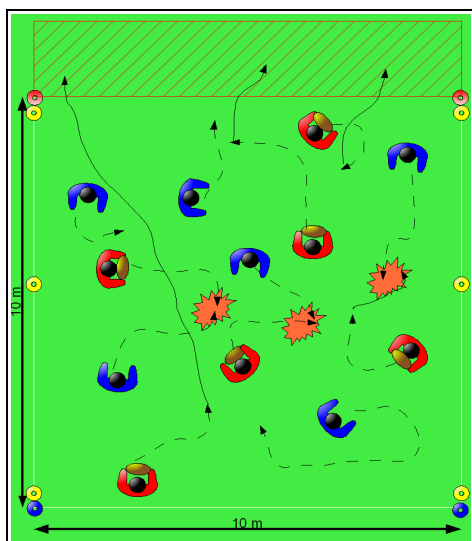
**But** : marquer malgré l'opposition d'un adversaire

### 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

Les joueurs de l'équipe rouge ont chacun un ballon dans les mains et se déplacent dans le carré (= attaquants).

Les joueurs de l'équipe bleue se déplacent également dans le carré, mais sans ballon.

Au signal de l'enseignant, les porteurs de balle (ici, les rouges) se mettent à genoux et roulent sur le côté (un tour complet) en serrant fort le ballon contre la poitrine.

À ce même signal, les défenseurs essayent d'empêcher les attaquants de se relever.

L'action se termine lorsque le porteur de balle est parvenu à se relever ou après 10 secondes de lutte.

### Complexification

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



# SÉANCE N°3

## SITUATION «COMBAT»

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

**Objectifs :**

- Prendre du plaisir à lutter
- Maintenir un effort en opposition

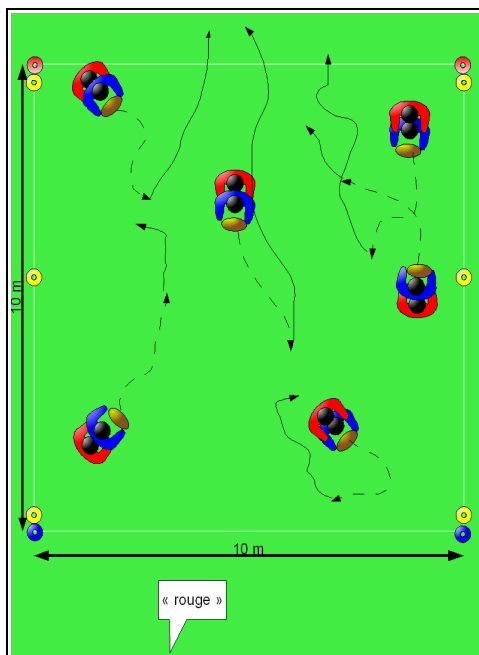
**But :** Avancer ou empêcher l'autre d'avancer

### 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 liés par 2 avec

- un joueur devant, porteur du ballon (= attaquant)
- un joueur derrière ceinturant son partenaire de jeu (= défenseur).

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

Les défenseurs essayent de les en empêcher.

L'action se termine lorsqu'il y a essai, que le porteur de balle est sorti du terrain ou après 10 secondes de lutte.

#### **Complexification**

Avant l'annonce de l'enseignant, les deux joueurs se déplacent ainsi « accrochés » (en coopération).



# SÉANCE N°3

## 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

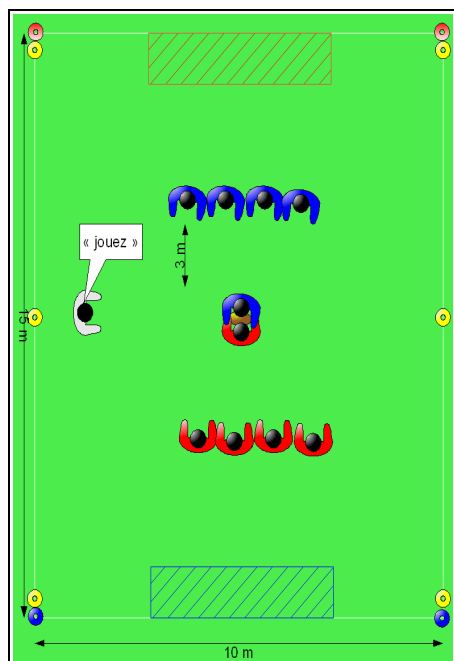
**But :** Marquer plus d'essais que l'équipe adverse

### 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.*