

SÉANCE N°1

SITUATION «DECOUVERTE»

Thème : Découverte de l'activité et du ballon

Objectifs :

- Manipuler un nouveau ballon
- S'orienter dans un espace délimité
- Apprendre la règle fondamentale de la marque
- Commencer à développer la notion d'équipe

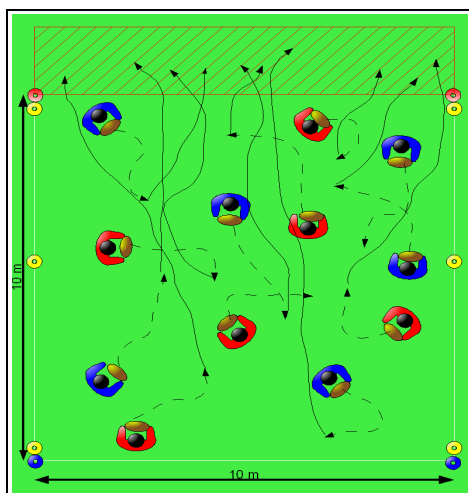
But : S'essayer à la manipulation du ballon et marquer des essais

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 en faisant ce qu'il veut avec son ballon (faire rouler; lancer – rattraper; ...).

A l'issue de cette phase de découverte, on questionne les joueurs sur les diverses possibilités expérimentées. Les joueurs essayent de nouveau.

Faire fonctionner 2 espaces de jeu simultanément de façon à avoir tous les enfants en action.

Il est également possible de fonctionner avec l'ensemble de la classe dans un même carré (20 x 20 mètres)

Évolution1

Au signal de l'enseignant, les enfants doivent aller marquer un essai derrière la ligne de leur choix.

Complexification

l'enseignant annonce la couleur de la ligne derrière laquelle tous les enfants doivent aller marquer le plus vite possible. Ex: « blanc »

SÉANCE N°1

SITUATION «COMBAT»

Thème : Lutter pour s'approprier le ballon

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

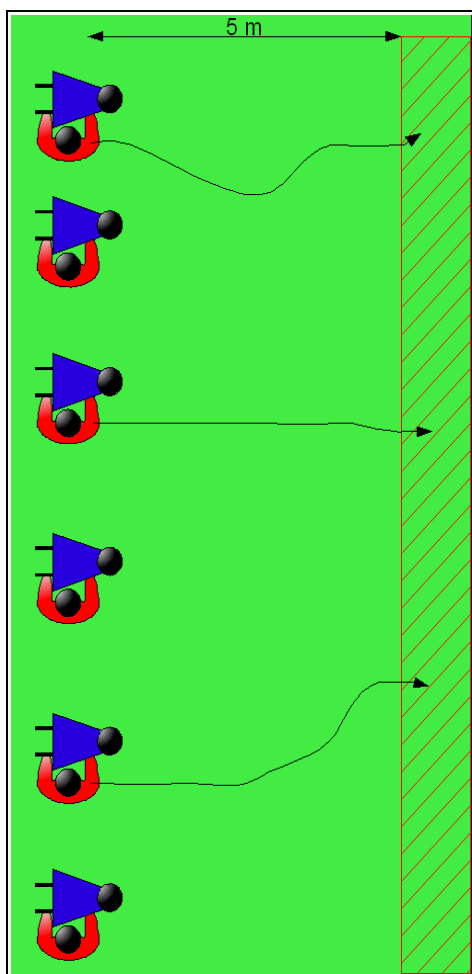
But : Récupérer le ballon et aller marquer

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 avec un ballon et cherchant à garder son ballon
- un joueur à genoux cherchant à prendre le ballon

Au signal de l'enseignant, les voleurs essayent de récupérer le ballon.

Les autres essayent de le conserver.

Lorsque le ballon a été récupéré, le voleur va le déposer le plus vite possible dans la zone de marque.

L'action dure un maximum de 30 secondes. Une fois le temps écoulé, on regarde qui est en possession du ballon. Ce joueur marque 1 point.

Sur l'action suivante, les rôles sont inversés.

Pour faciliter l'entrée dans la lutte, on peut imaginer qu'il s'agit d'une tortue et son oeuf contre un voleur d'oeufs.

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

SÉANCE N°1

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

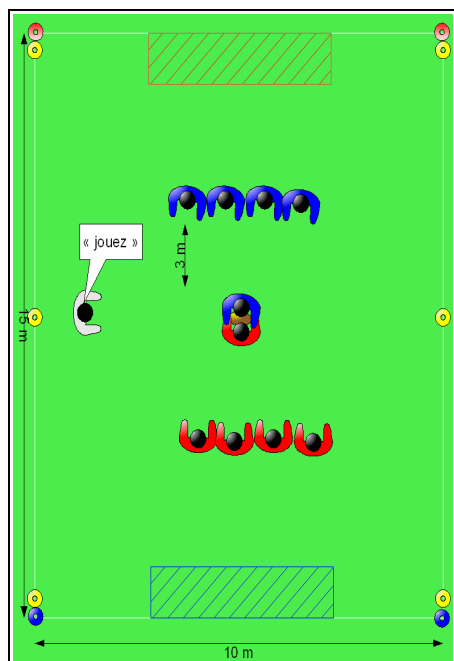
But : Marquer plus d'essais que l'équipe adverse

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.