

SÉANCE N°5

SITUATION «COMBAT»

Thème : Avancer ou s'opposer à l'avancer

Objectifs :

- Se reconnaître attaquant ou défenseur
- Développer la notion d'appartenance à une équipe
- Apprentissage des droits et devoirs du joueur (ne pas faire mal)
- Commencer à coopérer (niveau N+1)

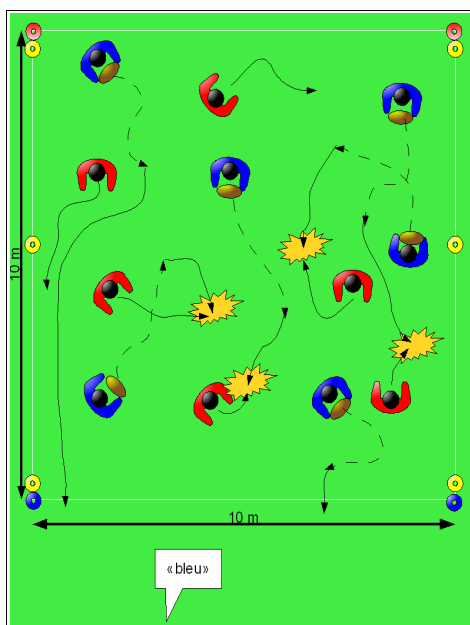
But : Aller marquer ou s'opposer malgré la contrainte

ORGANISATION

Matériel : Plots (4 couleurs différentes par atelier), 1 ballon pour 2 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

L'enseignant annonce l'équipe qui aura les ballons.

Les joueurs se déplacent dans le carré jusqu'à l'annonce de l'enseignant (ex: « BLEU »).

Tous les porteurs de balle essaient d'aller marquer derrière la ligne bleue.

Les non porteurs de balle sont défenseurs et essaient d'empêcher les porteurs de marquer.

Les binômes sont composés à l'avance. Le défenseur suit donc son porteur de balle.

Fin de l'action lorsqu'il y a essai, que le porteur est sorti du terrain ou après 10 secondes.

Chaque essai marqué rapporte 1 point à l'équipe.

Complexification

Progressivement, on retire des ballons, jusqu'à ne garder qu'un seul ballon.

Les attaquants sans ballon jouent donc un rôle de soutien et aide les porteurs de balle à avancer.

Choisir une couleur suffisamment éloignée du ou des ballons pour laisser du temps aux défenseurs de s'organiser.

SÉANCE N°5

SITUATION «COOPERATION»

Thème : Avancer ou s'opposer à l'avancer

Objectifs :

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

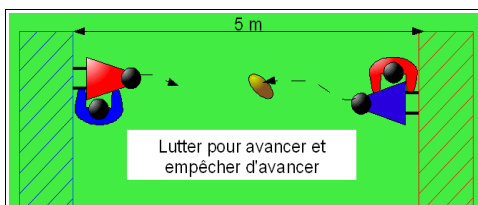
But : Conquérir le ballon et marquer

ORGANISATION

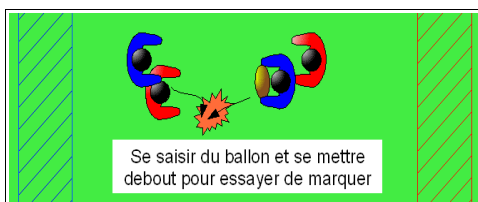
Matériel : Plots (4 couleurs), 1 ballon pour 4, chasubles

Effectif : 1+1 X 1+1

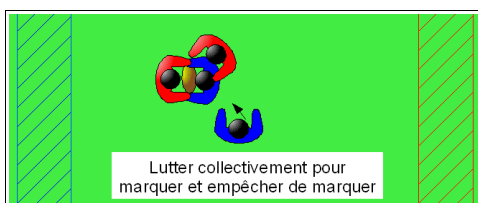
Espace : En fonction du nombre de binôme (au moins 2 mètres entre chaque binôme)



Temps 1



Temps 2



Temps 3

DESCRIPTION / MISE EN OEUVRE

2 joueurs sont à genoux et se font face à 5 mètres de distance. Le ballon est au sol à égale distance des 2 joueurs.

Chaque joueur à genoux a un adversaire à côté de lui qui le ceinture.

Au signal de l'enseignant, les 2 joueurs à genoux essaient d'avancer à genoux malgré le défenseur pour venir conquérir le ballon.

Lorsqu'un joueur à genoux parvient à se saisir du ballon, il peut se relever et tenter d'aller marquer un essai (zone bleu pour les bleus et zone rouge pour les rouges).

Les autres joueurs peuvent alors également se relever pour aider leur partenaire à attaquer ou à défendre.

Dès que le ballon est touché, les soutiens sont libérés et viennent apporter leur aide.

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

Complexification

Avant le signal de l'enseignant, les joueurs à genoux ne touchent pas les joueurs à 4 pattes. Ils ne peuvent le faire qu'au signal.

SÉANCE N°5

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

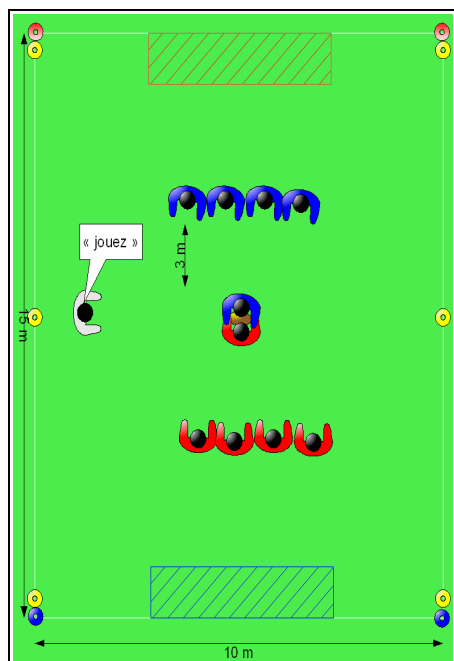
But : Marquer plus d'essais que l'équipe adverse

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.