

# SÉANCE N°4

## SITUATION « COMBAT »

**Thème :** Lutter individuellement.

**Objectifs :**

- Apprendre à plaquer en amenant au sol et en maintenant fermement au sol
- Accepter de chuter au sol sans perdre le ballon
- Maintenir une action malgré la contrainte

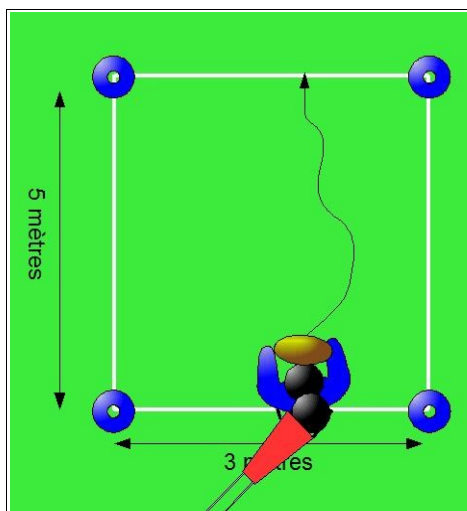
**But :** Mettre au sol un joueur à genoux pour l'empêcher d'avancer.

### ORGANISATION

**Matériel :** Plots (2 couleurs différentes par atelier)

**Effectif :** 1 x 1 + 1 arbitre

**Espace :** Un rectangle de 5 x 3 mètres



### DESCRIPTION / MISE EN OEUVRE

Au fond du terrain, l'attaquant et le défenseur sont à genoux, le défenseur ceinturant l'attaquant sans forcer

Au signal « jeu », l'attaquant essaye de se déplacer à genoux jusqu'à la ligne opposée et de marquer un essai en exerçant une pression sur le ballon. Le défenseur le maintient fermement pour l'empêcher d'avancer tout en essayant de l'amener au sol.

Le jeu s'arrête lorsqu'il y a essai ou au bout de 20 secondes.

L'arbitre remplace le perdant et prend la position de défenseur.

*Le défenseur se placera alternativement à droite puis à gauche.*

**Simplification :**

Avant le signal, le défenseur maintient déjà l'attaquant fermement.

**Complexification :**

Le défenseur ne touche pas l'attaquant avant le signal.

### COMPORTEMENTS ATTENDUS

**Pour l'attaquant :**

- Maintenir l'effort pour sortir de l'étreinte défensive
- Tomber au sol en conservant le ballon dans les mains

**Pour le défenseur :**

- Maintenir l'effort pour maintenir la prise
- Coller l'oreille sur le dos de l'attaquant
- Amener l'attaquant au sol en continuant de serrer fort
- Reprendre la position lorsque l'attaquant commence à s'échapper

# SÉANCE N°4

## SITUATION « COOPÉRATION »

**Thème :** S'organiser pour aller marquer un essai.

**Objectifs :**

- Appropriation des trois premières règles fondamentales (la marque, les droits et devoirs des joueurs, le tenu)
- Lutter pour conquérir le ballon ou pour le conserver
- Passer d'un comportement individuel à un début de coopération pour marquer un essai

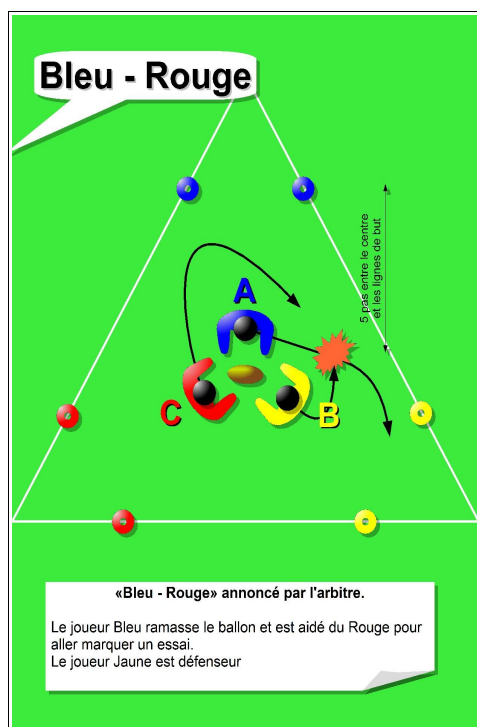
**But :** S'opposer à l'avancer de l'attaquant et récupérer le ballon pour aller marquer.

### ORGANISATION

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

**Effectif :** 3 enfants

**Espace :** Un triangle équilatéral avec 3 zones de marque (voir mise en place)



### DESCRIPTION / MISE EN OEUVRE

Au centre du terrain, les joueurs sont debout autour du ballon – leur ligne de but derrière eux.

L'arbitre annonce les 2 couleurs qui attaquent (ex: « bleu - rouge ». La 1<sup>ère</sup> couleur annoncée est celle du joueur qui ramassera le ballon.

Le défenseur marque 1 point par placage réussi et 5 points si en plus il récupère le ballon et va marquer un essai dans l'une des 2 cibles adverses.

Les attaquants marquent chacun 2 points s'ils arrivent à aller marquer dans la cible du défenseur.

*On limitera les passes de la main à la main afin de ne pas rendre la tâche du défenseur impossible.*

**Simplification :**

Le lancement du jeu se fait avec les joueurs à genoux. Au signal, les défenseurs doivent se remettre debout avant de pouvoir intervenir.

**Complexification :**

Même annonce pour lancer le jeu mais, après l'annonce, les 3 joueurs vont toucher leur ligne de but avant de défendre ou d'attaquer.

NB: le ballon est ramassé avant d'aller toucher la ligne

*Ce lancement permet d'augmenter la vitesse des joueurs et l'espace de jeu.*

### COMPORTEMENTS ATTENDUS

**Pour le porteur de balle :**

- Vite s'engager vers l'avant pour essayer d'aller marquer

**Pour le soutien en attaque :**

- Se rapprocher du porteur de balle pour apporter son aide si besoin

# SÉANCE N°4

## SITUATION « JEU TOTAL »

**Thème :** Le rugby de 5 contre 5 au 7 contre 7

**Objectifs :**

- Pour les attaquants : Avancer avec le ballon pour aller marquer un essai.
- Pour les défenseurs : S'opposer à la progression du ballon en
  - amenant le porteur du ballon au sol;
  - interceptant le ballon;
  - l'arrachant des mains du porteur.

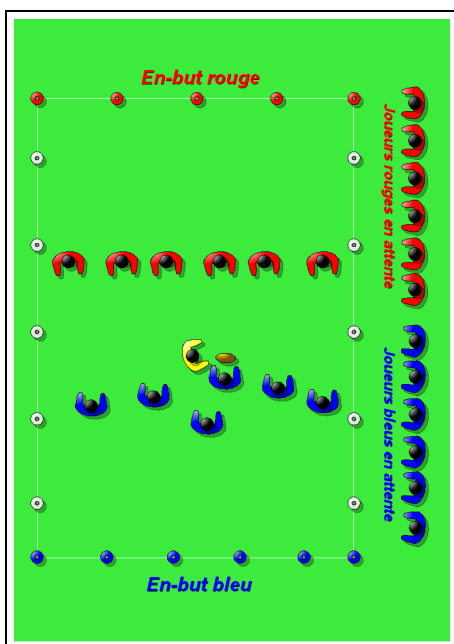
**But :** S'organiser en équipe pour marquer le plus d'essais que l'équipe adverse

### ORGANISATION

**Matériel :** Plots (au moins 2 couleurs différentes par atelier), 1 ballon par atelier

**Effectif :** la classe entière divisée en équipes de 5-6 voire 7 joueurs.

**Espace :** Un rectangle de 15 x 20 mètres



### DESCRIPTION / MISE EN OEUVRE

**Organisation :**

La classe est partagée en équipes de 5 à 7 joueurs. Les équipes rentreront à tour de rôle sur le terrain lorsque la précédente opposition aura pris fin.

**Phase de jeu :**

Le ballon est mis en jeu a

u centre du terrain par l'enseignant, qui présente le ballon à l'un des joueurs de l'équipe identifiée comme attaquante et déclare : « Les bleus attaquants ! Les rouges défenseurs ! »

Fin de la phase de jeu lorsqu'un essai est marqué ou que le ballon (ou le porteur du ballon) est sorti en touche.

**Complexification :**

Possibilité d'introduire un deuxième ballon lorsqu'une situation de blocage du ballon (grappe) dure trop longtemps. Le nouveau ballon est alors donné à l'équipe qui n'était pas porteuse du ballon à l'origine de la grappe. Le premier ballon est rapporté à l'enseignant.

## RÈGLES FONDAMENTALES

**La marque :** L'essai est validé si le ballon est posé, aplati dans la zone d'en-but.

**Les droits et devoirs des joueurs :** Respecter l'intégrité physique des autres joueurs et la protection de soi. Jouer avec le ballon, c'est-à-dire porter, passer, ramasser, arracher le ballon, mettre le porteur du ballon au sol en le ceinturant (prise au-dessus de la ligne des épaules interdites).

**Le tenu :** Le ballon doit vivre, il doit être libéré lorsque son porteur est au sol, immobilisé et tenu.

**Le hors-jeu :** Le partenaire du porteur du ballon ne peut pas jouer s'il est situé en avant du ballon d'où comme corollaire l'obligation de passer le ballon en arrière.