

# SÉANCE N°5

## SITUATION « COMBAT »

**Thème :** Lutter individuellement

**Objectifs :**

- Apprentissage du placage 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

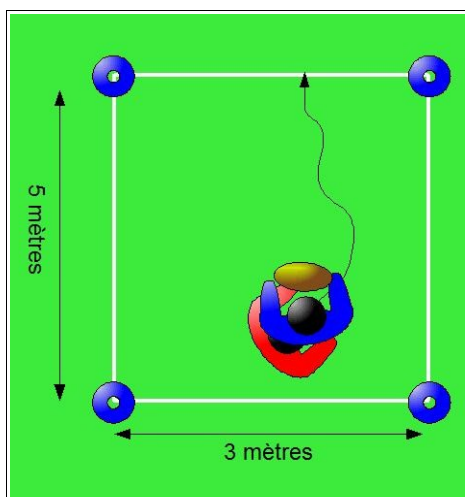
**But :** Mettre au sol un joueur qui cherche à avancer à pieds joints

### DESCRIPTION / MISE EN OEUVRE

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

**Effectif :** 1 x 1

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



### DESCRIPTION

Au fond du terrain, l'attaquant et le défenseur sont debout, le défenseur de côté, ceinturant l'attaquant sans forcer

Au signal « Jeu », l'attaquant essaye d'aller marquer à la ligne opposée en se déplaçant en sautant à pieds joints. Le défenseur, qui se déplace en course normale, essaye de l'amener au sol en le plaquant (déplacement course normale)

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

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

*Bien veiller à ce que la tête du défenseur soit en contact avec le dos de l'attaquant.*

**Simplification :**

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

**Complexification :**

Le défenseur doit maintenir l'attaquant au sol pendant 10 secondes.

### COMPORTEMENTS ATTENDUS

**Pour l'attaquant :**

- Maintenir l'effort pour sortir de l'étreinte défensive et chercher à avancer
- Conserver le contrôle du ballon en tombant (ne jette pas le ballon)

**Pour le défenseur :**

- Maintenir l'effort d'enserrement avec bras (épaule au niveau du bassin; bras qui enserrant au niveau des cuisses)
- Coller l'oreille sur le dos de l'attaquant
- Accepter d'aller soi-même au sol pour entraîner l'autre au sol
- Reprendre la position lorsque l'attaquant commence à s'échapper

# SÉANCE N°5

## SITUATION « COOPÉRATION »

**Thème :** Coopérer pour marquer des essais

**Objectifs :**

- Respecter des trois premières règles fondamentales (la marque, les droits et devoirs des joueurs, le tenu)
- Passer d'un comportement individuel à un début de coopération pour marquer un essai
- S'opposer individuellement pour bloquer les adversaires et récupérer les ballons
- Passer d'un comportement individuel à un début de coopération pour défendre sa cible

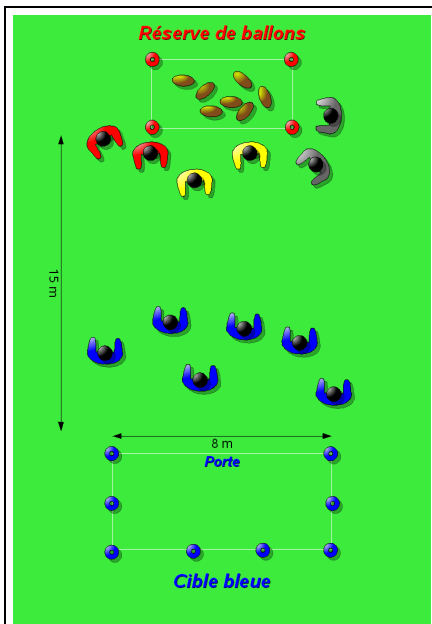
**But :** S'organiser pour marquer 6 essais le plus rapidement possible.

### DESCRIPTION / MISE EN OEUVRE

**Matériel :** Plots (2 couleurs différentes par atelier), au moins 6 ballons par atelier

**Effectif :** 2 équipes de 6 enfants

**Espace :** Un rectangle d'évolution (20 m sur 30 m environ) avec une réserve à ballon et une cible à atteindre.



### DESCRIPTION

L'enseignant désignera 3 paires d'attaquants. On essaiera de donner une couleur différente à chacun des binômes (ici Rouge, Jaune et Gris). Les joueurs se placent au centre du terrain. Le jeu commence au signal de l'enseignant.

Les attaquants ont une minute pour aplatir (marquer un essai) tous les ballons de leur réserve dans la cible adverse. Ils ne peuvent y entrer qu'en passant par la porte.

Les défenseurs doivent les en empêcher et récupérer les ballons en plaquant les porteurs de ballons ;

Un joueur plaqué doit lâcher son ballon et seul un défenseur peut le récupérer. il le ramène alors dans la réserve.

Le jeu s'arrête quand :

- tous les ballons sont dans la cible.
- le temps imparti (1 minute) est passé.

Les passes peuvent se faire comme on le souhaite (pas de règle du hors-jeu) mais tout ballon tombé au sol ne peut être récupéré que par un défenseur.

Une fois récupéré le ballon doit être reposé sans tarder dans la réserve afin de pouvoir être réutilisé.

**Simplification :**

Les attaquants peuvent pénétrer dans la cible par les 4 côtés.

**Complexification :**

Quand un joueur est plaqué, il doit lâcher le ballon (règle du tenu) qui est alors disponible pour l'attaque et la défense. Seuls les joueurs debout peuvent l'utiliser. Si l'attaque s'en saisit le jeu continu. Si la défense le récupère, il est ramené dans la réserve.

### COMPORTEMENTS ATTENDUS

**Pour les attaquants :**

- S'engager rapidement vers l'avant pour porter le ballon vers la cible adverse
- Rechercher son partenaire quand on ne peut plus avancer seul avec le ballon
- Être proche de son partenaire porteur de balle (pour le joueur en position de soutien)

**Pour les défenseurs :**

- Identifier rapidement un porteur de balle à plaquer
- S'engager au placage en sécurité (attitude basse)
- Aller chercher les porteurs de balle loin de la cible (notion d'avancer)

# SÉANCE N°5

## 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.

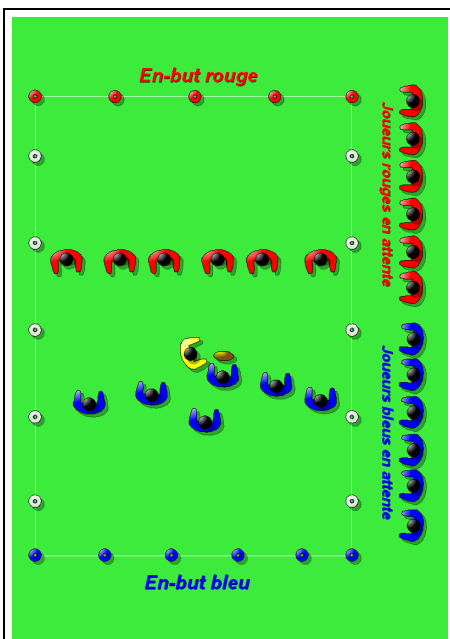
**But :** S'organiser en équipe pour marquer le plus d'essais que l'équipe adverse

### 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

**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 au 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.