

SÉANCE N°3

SITUATION « COMBAT »

Thème : Lutter individuellement

Objectifs :

- Apprendre le placage en partant de la position terminale (tenir fermement au sol)
- Maintenir une action malgré la contrainte
- Prendre plaisir à lutter

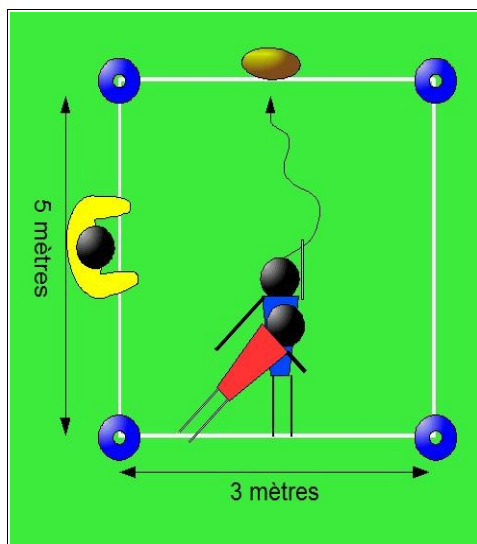
But : Maintenir l'adversaire au sol pour l'empêcher d'avancer et de marquer un essai

ORGANISATION

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

Effectif : 1 x 1 + 1 arbitre

Espace : Un rectangle de 5 x 3 mètres



DESCRIPTION / MISE EN OEUVRE

Au fond du terrain, les joueurs sont au sol. L'attaquant est à plat ventre et le défenseur le ceinture sans forcer.

Au signal « JEU », le joueur à plat ventre (attaquant) essaye de ramper jusqu'à la ligne opposée (toucher avec une main le ballon posé derrière la ligne). Le défenseur le maintient fermement pour l'empêcher d'avancer.

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 fermement l'attaquant.

Complexification :

En plus de le maintenir en place, le défenseur essaye de faire tourner l'attaquant pour le mettre sur le dos.

COMPORTEMENTS ATTENDUS

Pour l'attaquant :

- Maintenir l'effort pour sortir de l'étreinte défensive

Pour le défenseur :

- Maintenir l'effort pour maintenir la prise
- Coller l'oreille sur le dos de l'attaquant
- Reprendre la position lorsque l'attaquant commence à s'échapper

SÉANCE N°3

SITUATION «COOPÉRATION»

Thème : S'organiser pour défendre et récupérer le ballon

Objectifs :

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

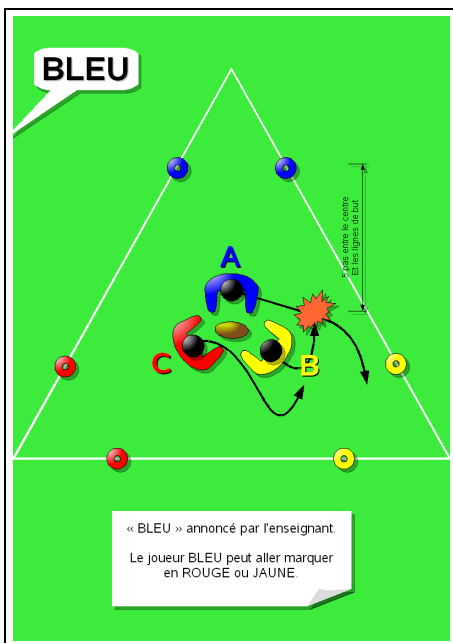
But : S'opposer à l'avancée de l'attaquant et récupérer le ballon pour aller marquer un essai

ORGANISATION

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

Effectif : 3 enfants (+ 3 enfants en position d'arbitres)

Espace : Un triangle équilatéral



DESCRIPTION / MISE EN OEUVRE

Au centre du terrain, les joueurs sont debout autour du ballon. l'arbitre annonce la couleur du joueur qui doit se saisir du ballon (ex: « BLEU »). Les 2 autres doivent défendre les deux autres cibles (ici: « JAUNE et ROUGE »).

Les défenseurs marquent chacun 1 point s'ils réussissent à récupérer le ballon et à aller marquer dans la cible de l'attaquant.

L'attaquant marque 2 points s'il parvient à aller marquer contre ses 2 adversaires.

Le porteur de balle doit lâcher la balle lorsqu'il est au sol (règle du tenu) .

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 :

Les joueurs se passent le ballon. Au signal « JEU » de l'arbitre celui qui a le ballon dans les mains est l'attaquant, les 2 autres sont les défenseurs.

COMPORTEMENTS ATTENDUS

Pour l'attaquant :

- S'engager vers l'avant pour marquer un essai
- Lâcher le ballon quand il est plaqué (mis au sol)
- Vite se remettre sur ses pieds après placage pour reprendre le ballon ou défendre

Pour les défenseurs :

- Vite aller sur l'attaquant pour le plaquer (rester loin de sa propre cible)
- Vite se remettre sur ses pieds après placage pour pouvoir être actif dans le jeu
- Vite ramasser le ballon après placage pour aller marquer

SÉANCE N°3

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.

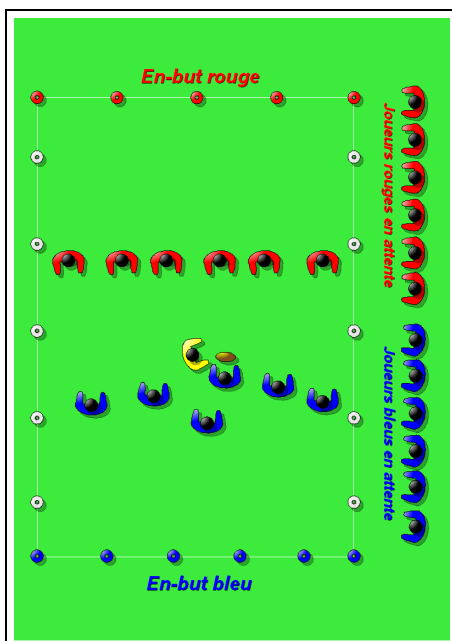
But : S'organiser en équipe pour marquer le plus d'essais que l'équipe adverse

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 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.