

SITUATION « COMBAT »

Thème : Lutter individuellement

Objectifs :

- S'engager au placage
- Appropriation de la règle du tenu
- Se remettre dans l'action le plus vite possible
- Maintenir une action malgré la contrainte

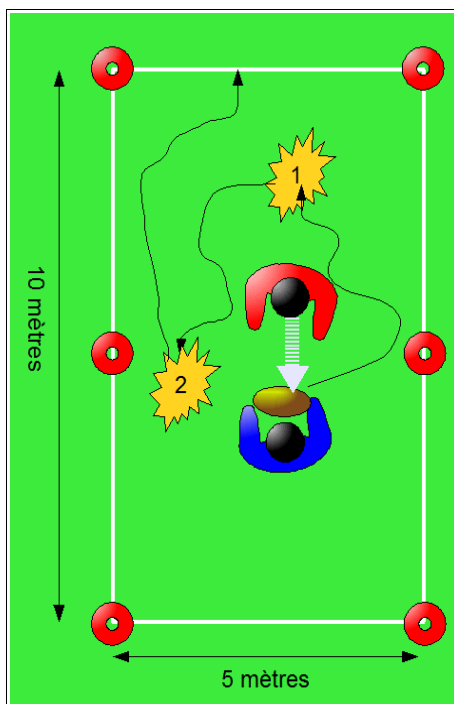
But : Mettre au sol un joueur qui cherche à avancer et récupérer le ballon

ORGANISATION

Matériel : Plots d'une même couleur, 1 ballon par atelier

Effectif : 1 x 1 + arbitre

Espace : Un rectangle de 10 x 5 mètres



DESCRIPTION

L'attaquant et le défenseur se font face à environ 3 mètres de distance. Le défenseur a le ballon dans les mains.

Le jeu démarre lorsque le défenseur passe le ballon à l'attaquant.

L'attaquant essaye d'aller marquer à la ligne opposée. Le défenseur essaye de le plaquer.

Une fois au sol, le ballon doit être lâché par le plaqué. Les 2 joueurs se relèvent le plus vite possible pour se saisir du ballon et aller marquer derrière la ligne adverse (obligation d'être sur ses 2 pieds pour pouvoir jouer le ballon).

Fin de l'action lorsqu'un essai est marqué ou que le porteur de balle est sorti du terrain.

Simplification:

Le défenseur fait rouler le ballon vers l'attaquant.

Complexification:

Les 2 joueurs se déplacent latéralement en pas chassés jusqu'à la passe du défenseur à l'attaquant.

COMPORTEMENTS ATTENDUS

Pour l'attaquant :

- S'engager vers l'avant

Pour le défenseur :

- Avancer pour aller chercher l'attaquant le plus loin possible (ne pas permettre à l'attaquant de se lancer)
- Se baisser pour viser la ceinture avec son épaule
- Coller l'oreille sur le dos de l'attaquant
- Serrer fort les bras au niveau des cuisses
- Pousser sur les jambes
- Vite se relever après placage pour récupérer le ballon

SITUATION «COOPÉRATION»

Thème : Voir et utiliser les espaces laissés libres par la défense

Objectifs :

- Respecter les règles fondamentales (la marque, les droits des joueurs, le tenu et le hors-jeu)
- Utiliser l'espace laissé libre pour franchir plus facilement la défense
- Venir soutenir le porteur du ballon pour aller marquer

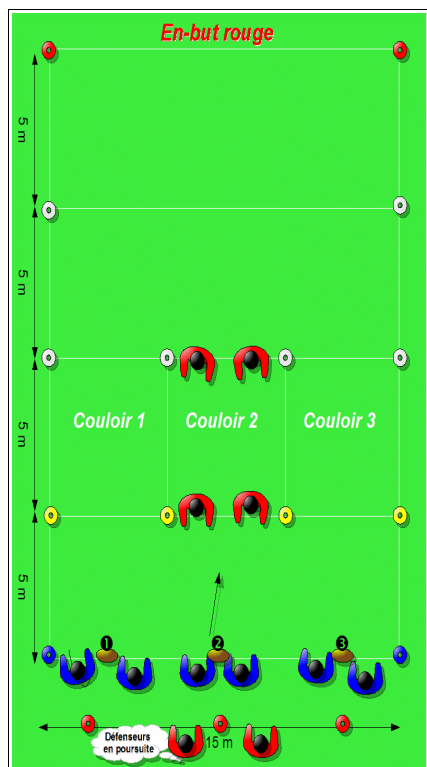
But : Aller marquer un essai en utilisant les espaces libres.

ORGANISATION

Matériel : Plots (4 couleurs différentes par atelier), 3 ballons par atelier

Effectif : 2 équipes de 6 enfants

Espace : Un rectangle de 15 m de large sur 20 m de long.



DESCRIPTION

La situation est identique à celle de la séance précédente, mais avec plus de joueurs.

Les attaquants sont placés sur la ligne bleue et font faces aux défenseurs.

Les défenseurs choisissent un couloir à occuper (sur le schéma : couloir 1). Deux des défenseurs iront se placer sur la ligne jaune de ce couloir et deux autres sur la ligne blanche. Les deux derniers défenseurs défendent en poursuite (plots rouge)

Les défenseurs en poursuite réduisent le temps de décision et d'action des attaquants. On pourra augmenter ou réduire leur course pour augmenter ou réduire en conséquence le temps laissé au attaquants.

Les défenseurs vont se positionner.

Le jeu démarre lorsqu'un des deux attaquants situés dans le même couloir que les défenseurs ramasse le ballon.

Le ballon ne peut changer de couloir que par une passe.

Les défenseurs en poursuite s'élancent quand le ballon est ramassé.

Les défenseurs ne peuvent quitter leur zone que lorsque les attaquants ont fait une passe.

Simplification:

Les défenseurs ne peuvent quitter leur couloir qu'à partir du moment où les attaquants ont franchi une porte jaune.

Complexification:

Les défenseurs peuvent quitter leur zone dès que le ballon est touché par les utilisateurs

COMPOTEMENTS ATTENDUS

Pour le porteur de balle :

- S'engager vers l'avant
- Jouer avec un partenaire lorsqu'il ne peut (ou ne pourra) plus avancer seul

Pour les soutiens en attaque :

- Ne pas se positionner hors-jeu (en avant du porteur de balle)
- Se mettre à distance de passe (pas trop loin) pour permettre une transmission aisée
- Se mettre dans un espace sans défenseur (notion de démarquage)