

SÉANCE N°8

SITUATION « COMBAT »

Thème : Lutter individuellement

Objectifs :

- Évaluation finale du niveau dans la dimension « lutte »
- Évaluation finale de la capacité à s'engager vers l'avant en situation de porteur de balle
- Évaluation finale de la capacité à se remettre en action rapidement

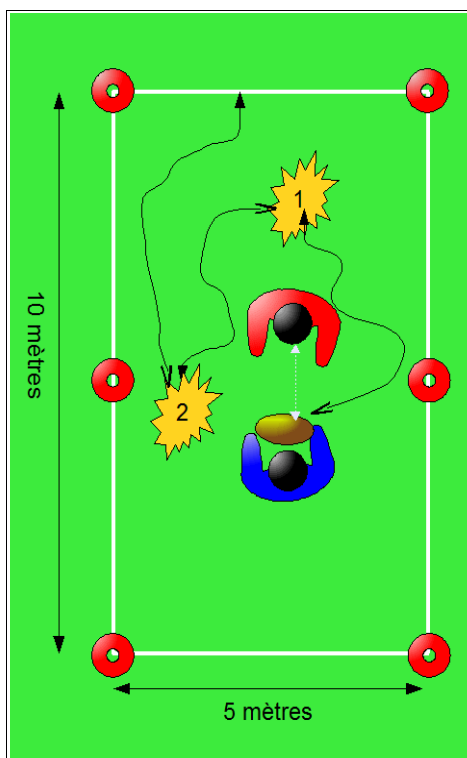
But : Mettre au sol un joueur qui cherche à avancer puis récupérer le ballon pour aller marquer à son tour

ORGANISATION

Matériel : Plots (une même couleur pour l'ensemble de l'atelier), 1 ballon par atelier

Effectif : 1 x 1 + 1 arbitre

Espace : Un rectangle de 10 x 5 mètres



DESCRIPTION

Au centre du terrain, l'attaquant et le défenseur se font des passes rapides. Au signal « jeu » de l'arbitre, celui qui se trouve en possession de la balle essaye d'aller marquer à la ligne opposée. Le défenseur essaye de l'amener au sol. 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 (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.

Le défenseur se placera alternativement à droite puis à gauche.

Simplification:

Le lancement du jeu se fait avec les joueurs à genoux. Au signal, ils se relèvent pour aller marquer ou défendre.

Ce lancement donne aux joueurs plus de temps pour identifier leur statut (attaquant ou défenseur) et la tâche à effectuer

Complexification:

Le lancement du jeu se fait à partir d'un déplacement latéral des joueurs (pas chassés) sur la ligne médiane tout en se faisant des passes.

Ce lancement sollicite les joueurs dans l'enchaînement de deux tâches motrices successives avec prise en compte possible pour l'attaquant du déplacement du défenseur pour le prendre à contre pied.

COMPORTEMENTS ATTENDUS

Au départ de l'action, pour les deux joueurs:

- Se déterminer rapidement attaquant ou défenseur

Pour l'attaquant :

- Vite s'engager vers l'avant
- Vite se relever après placage pour disputer le ballon

Pour le défenseur :

- Avancer pour aller plaquer loin l'attaquant
- faire tomber rapidement le porteur de balle
- Vite se relever après placage pour disputer le ballon

SÉANCE N°8

SITUATION « COOPÉRATION »

Thème : Améliorer la coopération offensive

Objectifs :

- Appropriation des règles fondamentales (la marque, les droits des joueurs, le tenu et le hors-jeu)
- Faire avancer le ballon
- Identifier et utiliser les espaces libres

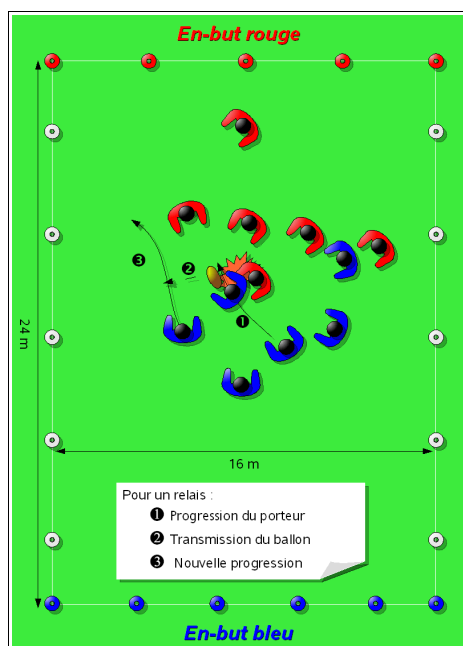
But : Faire avancer le ballon continuellement vers la cible.

ORGANISATION

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

Effectif : 2 équipes de 6 enfants

Espace : Un rectangle de 16 m de large sur 24 m de long



DESCRIPTION

Au centre du terrain, les joueurs sont debout autour de l'arbitre.

Le lancement de jeu s'effectuera de façon dynamique par l'arbitre :

- Les 2 équipes forment 2 lignes de part et d'autre de l'arbitre, à 2 mètres environ de lui.
- Il se déplace en direction de l'en-but d'une des deux équipes et transmet le ballon à un joueur proche de l'autre équipe.
- Le jeu commence à partir de ce moment-là.

Chaque essai rapporte 5 points.

Chaque relais donne 2 points. Pour qu'un relais soit comptabilisé, il faut que :

1. Le porteur de balle avance.
2. Qu'il transmette le ballon à un partenaire lorsqu'il ne peut plus progresser lui-même.
3. Que ce dernier puisse continuer d'avancer vers l'en-but adverse.

Les défenseurs ont le droit de plaquer ou d'arracher le ballon.

En cas de récupération, ils peuvent aller marquer ou faire des relais.

Simplification:

Les défenseurs n'ont pas le droit d'arracher le ballon. Ils ne peuvent que plaquer pour s'opposer à la progression adverse..

Complexification:

Le lancement de jeu se fera sans que la progression soit initiée par l'arbitre. On essayera toutefois de transmettre le ballon à un joueur démarqué.

COMPORTEMENTS ATTENDUS

Pour les attaquants :

- s'engager vers l'avant pour faire avancer le ballon vers la cible adverse.
- laisser à un partenaire qui peut avancer quand je suis (ou vais être) bloqué dans ma progression
- ne plus se positionner hors jeu (en avant du ballon)

Pour les défenseurs :

- plaquer efficacement