

# SÉANCE N°7

## 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

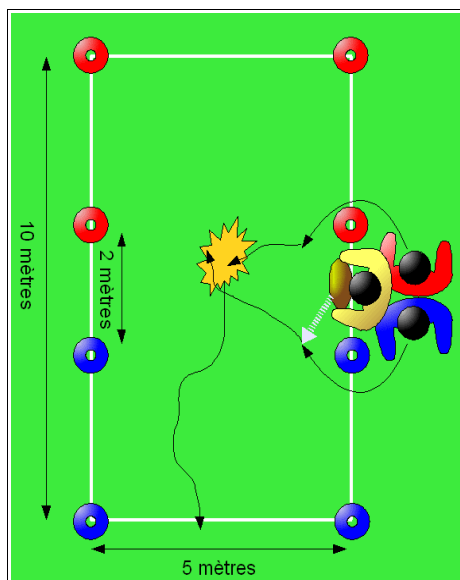
### ORGANISATION

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

**Effectif :** 1 x 1 et un joueur animateur

**Espace :** Un rectangle de 10 x 5 mètres

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



### DESCRIPTION

Par groupe de 3 joueurs

- un attaquant
- un défenseur
- un animateur

Les 2 joueurs se tournent le dos (l'attaquant n'est pas déterminé à l'avance)

Au signal « jeu » de l'animateur, les 2 joueurs font le tour de leur plot respectif avant d'entrer dans le terrain.

L'animateur fait une passe à l'un d'entre eux qui devient l'attaquant et essaye d'aller marquer. Le défenseur essaye de l'amener au sol en la plaquant.

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:**

L'animateur transmet le ballon à l'attaquant en le faisant rouler au sol

**Complexification:**

3 mètres de distance entre les plots à contourner.

### 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 :** Utiliser l'espace disponible pour marquer

**Objectifs :**

- Respecter les règles fondamentales (la marque, les droits des joueurs, le tenu et le hors-jeu)
- Identifier et utiliser les espaces libres
- Se démarquer

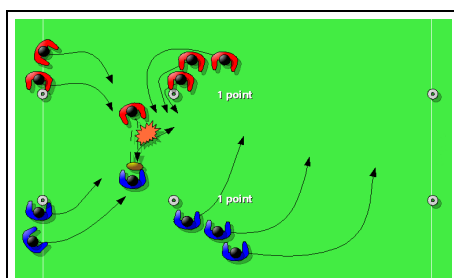
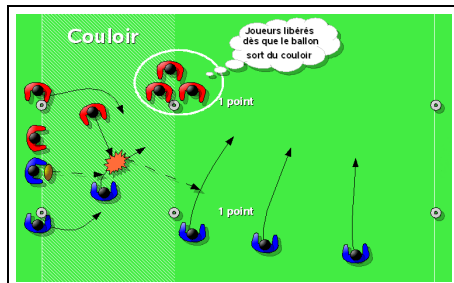
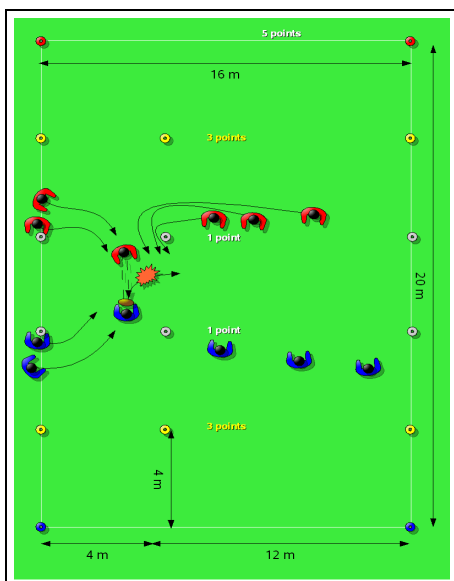
**But :** Aller marquer l'essai

## ORGANISATION

**Matériel :** Plots (4 couleurs différentes par atelier), 1 ballon par atelier

**Effectif :** 2 équipes de 6 enfants

**Espace :** Un rectangle de 16 m de large sur 20 m de long



## DESCRIPTION

Les joueurs sont placés initialement comme indiqué sur le schéma.

*On s'assurera particulièrement que les joueurs situés initialement dans l'espace large (12 mètres) seront à au moins 2 mètres les uns des autres. Par ce placement, ils seront d'ores et déjà démarqués en tant qu'utilisateurs.*

Le lancement de jeu se fait entre deux joueurs dans le carré blanc au milieu et à gauche du terrain.

Ils se font des passes. Au signal « JEU » de l'arbitre, celui qui a le ballon dans les mains devient attaquant ainsi que toute son équipe (ici les bleus). Les autres défendent (ici les rouges).

Avant de pouvoir s'opposer, les 3 défenseurs placés dans l'espace large doivent venir faire le tour du plot blanc.

*Ils libèrent ainsi l'espace large que les utilisateurs devraient utiliser.*

**Simplification:**

Dans cette variante, les statuts sont déterminés dès le départ (ici les bleus sont en attaque et les rouges en défense). Les attaquants se placent comme précédemment alors que les défenseurs sont regroupés au niveau du plot marquant le sommet du carré blanc du lancement.

**Complexification:**

Les attaquants de l'espace large sont regroupés au niveau des sommets du carré blanc utilisé pour le lancement du jeu.

Dans ce cas, les utilisateurs doivent investir l'espace pendant que les opposants font le tour du plot blanc.

## COMPORTEMENTS ATTENDUS

**Pour le porteur de balle :**

- Vite passer le ballon à un joueur démarqué

**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 placer dans un espace libre (sans défenseur en face)