

SÉANCE N°8

SITUATION « COMBAT »

Thème : Lutter individuellement

Objectifs :

- S'approprier les deux premières règles fondamentales (la marque ; les droits et devoirs du joueur)
- S'engager vers l'avant ou s'opposer
- Lutter pour conquérir le ballon
- Prendre du plaisir à lutter

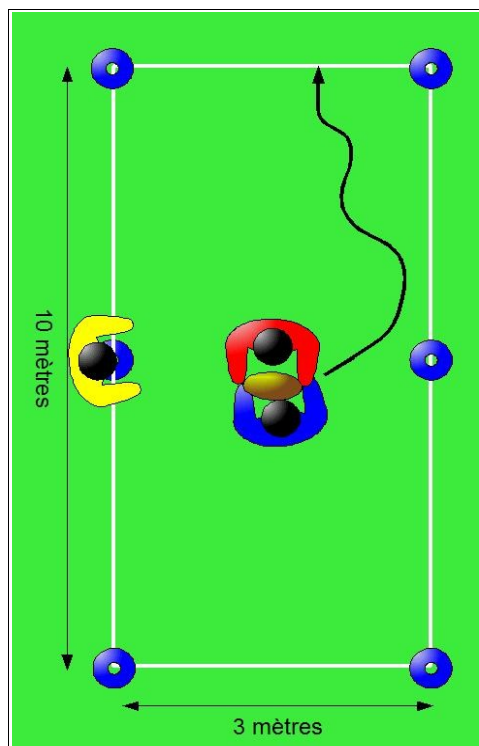
But : Conquérir le ballon et aller marquer ou s'opposer à l'avancer de l'attaquant

ORGANISATION

Matériel : Plots (6 plots d'une même couleur par atelier), 1 ballon par atelier

Effectif : 1 x 1 + 1 arbitre

Espace : Un rectangle de 10 x 3 mètres



DESCRIPTION / MISE EN OEUVRE

Au centre du terrain, les joueurs ont leurs deux mains positionnées sur le ballon. Au signal « JEU », chaque joueur essaie de prendre le ballon. Celui qui s'en empare tente d'aller marquer derrière la ligne adverse. L'autre tente de l'en empêcher (plaquer, arracher le ballon ou sortir le joueur du terrain l'attaquant)

Le jeu s'arrête lorsque l'attaquant a marqué un essai, ou lorsque le défenseur a stoppé l'attaquant ou au bout de 20 secondes.

Rotation des joueurs : le gagnant reste sur le terrain, le perdant devient arbitre.

Simplification :

Le lancement du jeu se fait avec les joueurs à genoux. Au signal, ils luttent pour la possession du ballon puis se relèvent pour aller marquer ou défendre. *Ce lancement permet aux joueurs d'avoir plus de temps pour identifier leur statut (attaquant ou défenseur) et identifier la tâche à effectuer.*

Complexification :

Le lancement du jeu se fait à partir d'un déplacement latéral des joueurs en pas chassés sur la ligne médiane tout en tenant le ballon.

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 :

- S'engager physiquement pour s'approprier le ballon

Pour l'attaquant :

- S'engager vers l'avant pour aller marquer

Pour le défenseur :

- S'opposer physiquement à l'avancé de l'attaquant en plaquant

SÉANCE N°8

SITUATION « COOPÉRATION »

Thème : S'organiser collectivement pour mener une double tâche (attaquer et défendre)

Objectifs :

- Maîtrise des trois premières règles fondamentales (la marque, les droits et devoirs des joueurs, le tenu)
- S'organiser collectivement pour attaquer
- S'organiser collectivement pour défendre

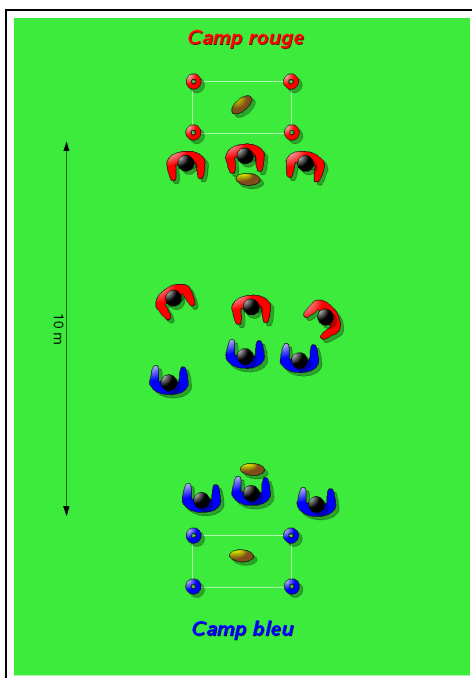
But : Aller marquer des essais dans le camp adverse afin de vider son camp de tous les ballons s'y trouvant

ORGANISATION

Matériel : Plots de 2 couleurs différentes, 4 ballons

Effectif : 2 équipes de 6 enfants

Espace : 2 carrés matérialisant 2 camps séparés de 10 mètres environ.



DESCRIPTION / MISE EN OEUVRE

Au signal de l'enseignant, les 2 équipes tentent de vider leur camp en portant les ballons dans le camp de l'adversaire.

Il ne peut y avoir en jeu qu'un seul ballon par équipe.

Une fois un ballon posé dans le camp adverse, l'équipe peut revenir dans son camp chercher un autre ballon.

Le jeu s'arrête lorsqu'une des 2 équipes, après avoir marqué un essai, n'a plus de ballon à sa disposition dans son camp. Cette équipe est déclarée gagnante.

À chaque placage ou arrachage du ballon par un défenseur, le ballon est considéré perdu. Le joueur qui portait le ballon doit le ramener dans son propre camp avant de le rejouer.

De même, tout ballon tombé au sol doit être ramené dans son camp par l'équipe qui le portait.

Les passes s'effectuent comme on le souhaite (pas de règle du hors-jeu).

Simplification :

Mettre 6 ballons dans chaque camp sans limitation du nombre de ballons en jeu.

Complexification :

Les passes ne peuvent se faire que de la main à la main.

Cette restriction permettra de limiter les passes vers l'avant et engagera les partenaires dans une action de soutien clairement identifiée.

COMPORTEMENTS ATTENDUS

Collectivement :

- S'organiser pour se répartir les tâches offensives et défensives (qui attaque; qui défend?).

Pour les attaquants :

- Avoir une coopération entre 2 joueurs lorsque le porteur de ballon est bloqué.

Pour les défenseurs :

- S'opposer physiquement à l'avancé du porteur de balle et essayer de l'amener au sol en le plaquant.

SÉANCE N°8

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.

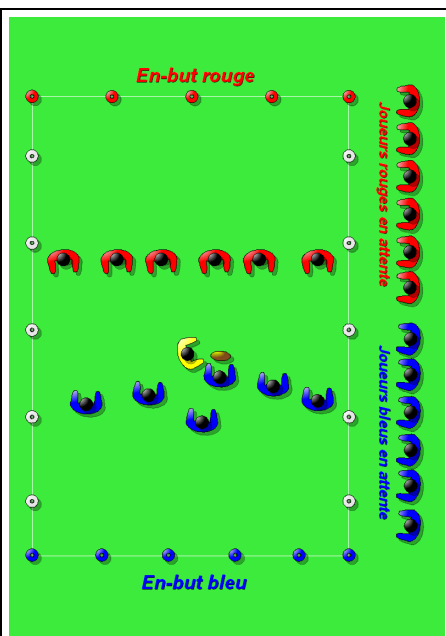
But : S'organiser en équipe pour marquer plus d'essais que l'équipe adverse

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.