

# SÉANCE N°6

## SITUATION « COMBAT »

**Thème :** Lutter individuellement

**Objectifs :**

- Apprendre à plaquer en amenant au sol et en maintenant fermement au sol
- Accepter de chuter au sol sans perdre le ballon
- Maintenir une action malgré la contrainte

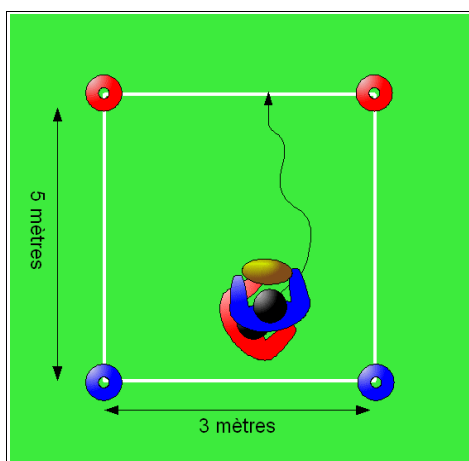
**But :** Mettre au sol un joueur qui cherche à avancer en courant

### ORGANISATION

**Matériel :** Plots (2 couleurs différentes par atelier)

**Effectif :** 1 x 1

**Espace :** Un rectangle de 5 x 3 mètres



### DESCRIPTION / MISE EN OEUVRE

Au fond du terrain, l'attaquant et le défenseur sont debout, le défenseur de côté, ceinturant l'attaquant sans forcer

Au signal « jeu », l'attaquant essaye d'aller marquer à la ligne opposée en courant. Le défenseur essaye de l'amener au sol

Le jeu s'arrête lorsqu'il y a essai ou au bout de 20 secondes

*Le défenseur se placera alternativement à droite puis à gauche.*

**Simplification :**

Avant le signal, le défenseur maintient déjà l'attaquant fermement.

**Complexification :**

Le défenseur ne touche pas l'attaquant avant le signal.

### COMPORTEMENTS ATTENDUS

**Pour l'attaquant :**

- Maintenir l'effort pour sortir de l'étreinte défensive et chercher à avancer
- Conserver le contrôle du ballon en tombant (ne jette pas le ballon)

**Pour le défenseur :**

- Maintenir l'effort de serrage avec les bras (épaule au niveau du bassin; bras qui enserrant au niveau des cuisses)
- Coller l'oreille sur le dos de l'attaquant
- Accepter d'aller soi-même au sol pour entraîner le porteur de balle au sol
- Reprendre la position lorsque l'attaquant commence à s'échapper

# SÉANCE N°6

## SITUATION « COOPÉRATION »

**Thème :** S'organiser pour aller marquer

**Objectifs :**

- introduire la 4ème règle fondamentale, le hors-jeu, par l'intermédiaire de l'en-avant.
- S'organiser pour faire avancer le ballon vers la cible adverse.
- Coopérer pour récupérer les ballons

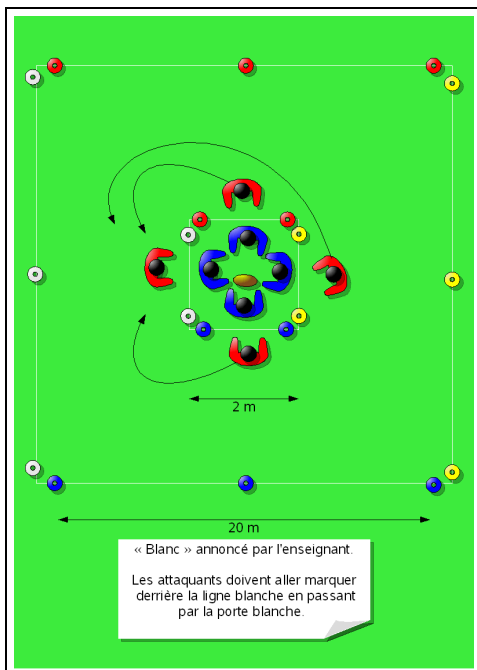
**But :** S'organiser en équipe pour aller marquer un essai sur la ligne de la couleur indiquée en passant par la porte de la même couleur.

### ORGANISATION

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

**Effectif :** 2 équipes de 4 à 6 enfants

**Espace :** Un carré central avec 4 portes contenues dans un grand carré (avec 4 lignes pour marquer).



### DESCRIPTION / MISE EN OEUVRE

Les attaquants sont dans le carré central et seront à tour de rôle porteur de balle. Les défenseurs se répartissent en face de chaque porte à au moins un mètre du carré central (*ceci permettra de faciliter la progression initiale des attaquants*).

L'enseignant annonce une couleur (ex: « Blanc »). Variante : le futur porteur de balle annonce la porte par laquelle il sortira (annonce faite avant de se saisir du ballon)

Les attaquants doivent franchir la porte de la couleur indiquée pour aller marquer derrière la ligne du grand carré de la même couleur (ici « Blanc »).

Les défenseurs ne peuvent pas rentrer dans le carré central.

Les attaquants gagnent 1 point par essai marqué.

Les défenseurs gagnent 1 point s'ils récupèrent le ballon et 1 point de plus s'ils marquent un essai avec le ballon qu'ils ont récupéré (essai marqué dans le carré central).

*Les passes ne peuvent se faire que vers l'arrière (sur la passe, le ballon ne doit pas se rapprocher de la ligne de marque. Ici « Blanc »).*

**Simplification :**

On agrandit la porte à 3 mètres environ.

**Complexification :**

Les attaquants courent dans le carré central en se faisant des passes de la main à la main.

L'enseignant annonce la couleur de la porte à franchir (ici « Blanc »).

*La course initiale des attaquants va perturber leur repérage dans l'espace. Au signal, il y aura un temps de latence qui permettra aux défenseurs de se replacer.*

### COMPORTEMENTS ATTENDUS

**Pour le porteur de balle :**

- S'engager immédiatement vers l'avant pour sortir par la porte et mettre ses partenaires derrière lui

**Pour les partenaires du porteur de balle :**

- Apporter rapidement de l'aide au porteur de balle lorsqu'il est bloqué

**Pour les défenseurs :**

- S'engager rapidement au placage sur le porteur de balle (pour le vis-à-vis du porteur de balle)
- Vite faire le tour du petit carré pour apporter une aide défensive (pour les 3 autres)

# SÉANCE N°6

## 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.

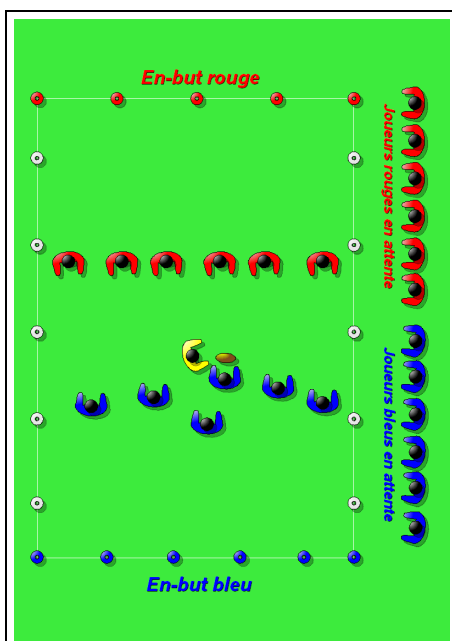
**But :** S'organiser en équipe pour marquer le plus d'essais que l'équipe adverse

### 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.