

SÉANCE N°7

SITUATION « COMBAT »

Thème : Lutter individuellement

Objectifs :

- Apprentissage du placage 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

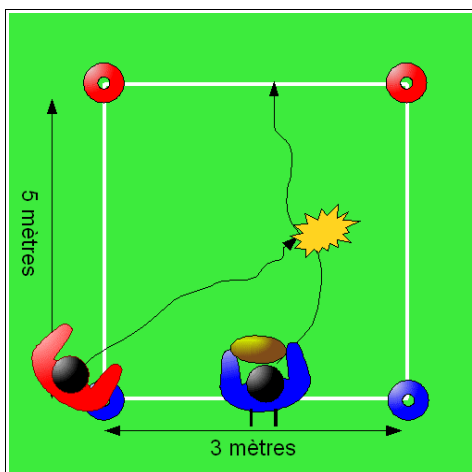
But : Mettre au sol un joueur qui se déplace

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 est debout au centre de la ligne bleu. Le défenseur est debout à l'un des plots bleu.

Variante : rapprocher un peu le défenseur de la ligne de marque pour lui donner un peu d'avance.

Au signal « JEU » de l'arbitre, l'attaquant essaye d'aller marquer à la ligne opposée en se déplaçant à pieds joints. Le défenseur essaye de l'amener au sol.

Le jeu s'arrête lorsqu'il y a essai ou au bout de 10 secondes.

Le défenseur se placera alternativement à droite puis à gauche.

Simplification :

L'attaquant est à plat ventre au départ, se relève à jeu, puis se déplace à pieds joints.

Complexification :

L'attaquant est à plat ventre au départ puis se déplace en courant.

COMPORTEMENTS ATTENDUS

Pour l'attaquant :

- Conserver le contrôle du ballon en tombant (ne jette pas le ballon)

Pour le défenseur :

- Venir rapidement au contact du porteur de balle
- 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 en poussant sur ses pieds pour entraîner le porteur de balle au sol
- Reprendre la position lorsque l'attaquant commence à s'échapper

SITUATION « COOPÉRATION »

Thème : Se reconnaître attaquant ou défenseur et agir en coopération.

Objectifs :

- Respecter les quatre règles fondamentales (la marque, les droits et devoirs des joueurs, le tenu et le hors-jeu)
- S'organiser pour défendre sa cible.
- Coopérer pour marquer un essai.

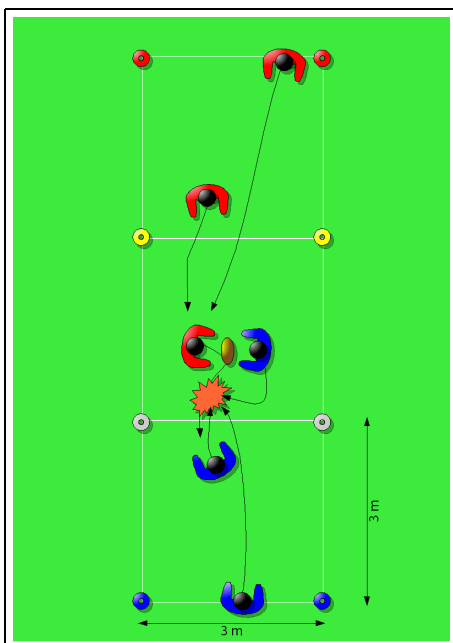
But : Aller marquer un essai ou défendre son camp

ORGANISATION

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

Effectif : 2 équipes de 3 enfants

Espace : 3 carrés de 4 mètres formant un rectangle.



DESCRIPTION / MISE EN OEUVRE

Les enfants sont placés comme sur le schéma.

Dans le carré central, le ballon est placé au sol entre les 2 joueurs.

L'équipe attaquante change à chaque passage.

Les 2 joueurs du carré central tournent autour du ballon en pas chassés. L'attaquant peut s'en saisir quand il le souhaite.

Au moment où le ballon est saisi, les 4 autres soutiens peuvent intervenir (même dans le carré central).

Les passes ne sont autorisées que vers l'arrière (règle du hors-jeu).

Les attaquants gagnent 1 point par essai marqué.

Les défenseurs gagnent 1 point par placage réussi et 1 point de plus s'ils récupèrent le ballon et marquent un essai.

Les passes ne peuvent se faire que vers l'arrière (règle du hors-jeu) ou sur le côté.

Simplification :

Le ballon est toujours au sol.

Les joueurs au centre du carré sont statiques.

L'enseignant désigne l'équipe en attaque. Le défenseur met ses mains dans le dos.

L'attaquant peut s'en saisir quand il le souhaite.

Complexification :

L'enseignant annonce la couleur de l'équipe qui attaque (ici Rouge).

L'attaquant dans le carré central s'en saisit immédiatement.

Cette variante apporte de l'incertitude dans le statut (attaquant ou défenseur).

COMPORTEMENTS ATTENDUS

Pour le porteur de balle :

- S'engager vers l'avant rapidement
- Chercher à coopérer avec un partenaire lorsqu'il est au contact d'un adversaire

Pour les soutiens du porteur de balle :

- Venir aider le porteur de balle en demandant le ballon ou en poussant vers la ligne adverse

Pour les défenseurs :

- S'opposer à la progression des attaquants en plaquant
- défendre loin de sa ligne en pressant les attaquants

SÉANCE N°7

SITUATION « JEU TOTAL »

Thème : Le rugby de 4 contre 4 au 6 contre 6

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;
 - en interceptant le ballon;
 - en l'arrachant des mains du porteur.

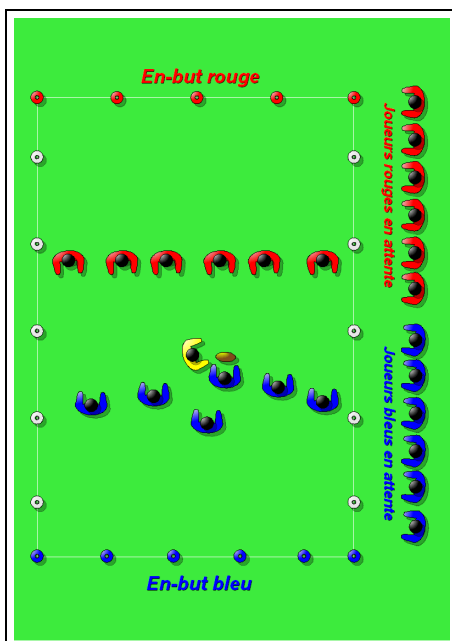
ORGANISATION

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

Effectif : la classe entière divisée en 2 équipes.

Espace : Un rectangle de 15 x 20 mètres

But : Marquer le plus d'essais possible



DESCRIPTION / MISE EN OEUVRE

Organisation :

La classe est partagée en 2 équipes. Les joueurs rentreront à tour de rôle sur le terrain par « cellules » de 4 à 6 pour jouer une phase de jeu comme attaquants et une phase de jeu comme défenseurs. Il y a rotation des joueurs après 2 phases de jeu. À la fin de la phase de jeu, les joueurs sur le terrain prennent place dans la file d'attente.

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 lorsque les attaquants ont marqué un essai ou perdu la maîtrise du ballon (ballon récupéré par les défenseurs ou sorti du terrain ou encore faute de jeu).

Évolution :

L'alternance spontanée des statuts. Lorsque les attaquants perdent la maîtrise du ballon, l'enseignant annonce le changement de statut : « Rouges attaquants ! Bleus défenseurs ! » pour une continuité de la phase de jeu. Celle-ci prend alors fin sur un essai marqué, un blocage du ballon trop long ou un temps maximal de 2 minutes de jeu.

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.