

SÉANCE N°1

Thème : Découverte de l'activité

Objectifs :

- Entrer dans l'activité
- Découvrir les 2 premières règles fondamentales du rugby dans l'ordre suivant :
 1. La marque
 2. Les droits et devoirs des joueurs

But :

- Pour les porteurs de balle (au moment du signal) = aller marquer un essai
- Pour les défenseurs = empêcher les porteurs d'aller marquer.

SITUATION N°1

ORGANISATION

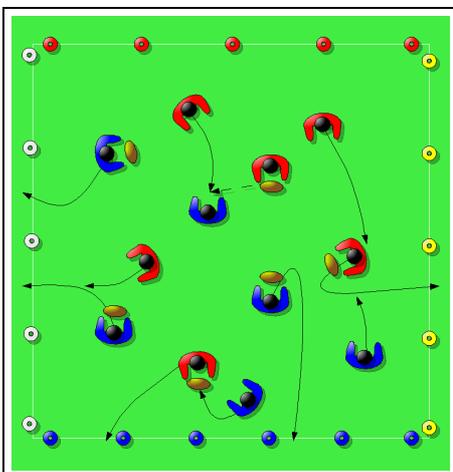
Matériel : Plots (4 couleurs différentes), chasubles et 6 ballons

Effectif : de 6 x 6 à 10 x 10

Espace : Un carré de 20 mètres de côté. Chaque côté est matérialisée par une couleur différente.

But :

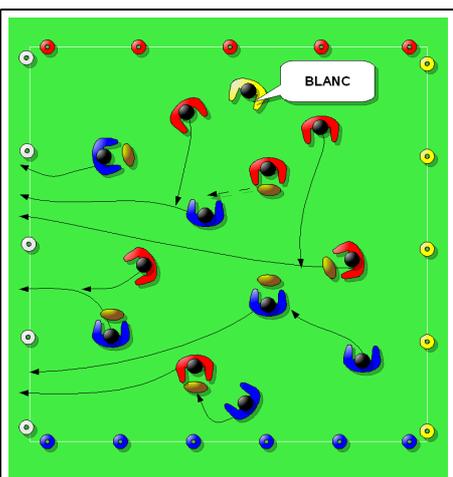
- Pour les porteurs de balle (au moment du signal) = aller marquer un essai
- Pour les défenseurs = empêcher les porteurs d'aller marquer.



DESCRIPTION

Les joueurs évoluent en courant dans le carré en se faisant des passes. Ils évitent de faire tomber le ballon. Les porteurs de balle cherchent à transmettre rapidement leur ballon et se proposent ensuite pour en recevoir un autre.

Pour minimiser le nombre de ballons tombés, le « non porteur de balle » appelle par son prénom le porteur de balle dont il sollicite la passe. Sans demande, le porteur de balle garde son ballon.



ÉVOLUTION N°1

Découverte de la marque.

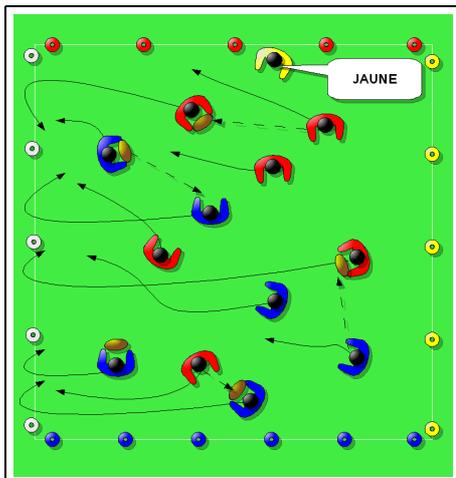
L'enseignant annonce une couleur de ligne (ex: « Blanc »).

À cette annonce, les porteurs de balle devront aller marquer un essai derrière cette couleur.

Après avoir découvert la marque sans opposition de défenseurs, nous intégrons ceux-ci.

A l'annonce de la couleur, les « non porteurs de balle » deviennent défenseurs et essaient de toucher les porteurs de balle avec leur 2 mains.

SÉANCE N°1



ÉVOLUTION N°2

Les défenseurs ne peuvent pas toujours s'opposer rapidement et le nombre d'essais est important. Il faut donc remédier à ce problème et aider l'opposition.

A l'annonce de la couleur, les porteurs de balle font le tour de la couleur annoncée avant d'aller marquer à la couleur opposée.

Les défenseurs ne peuvent intervenir qu'au retour des attaquants.

Par exemple ici, l'enseignant annonce « BLANC ». Les porteurs des balle doivent toucher la ligne blanche avant d'aller marquer derrière la ligne jaune. Les opposants ne peuvent intervenir qu'après cette première étape (toucher la ligne annoncée).

VARIANTES

Comme cette situation facilite maintenant la tâche des défenseurs on peut amener les 3 variantes suivantes :

1. Chaque défenseur ne peut toucher qu'un seul attaquant. Cette variante oblige chaque défenseur à s'investir car elle empêche un défenseur à intervenir plusieurs fois dans la même action.
2. On peut demander aux défenseurs d'aller toucher les lignes de touche (sur les côtés) avant d'intervenir. Cela crée momentanément un espace libre au milieu du terrain et incite ainsi les porteurs de balle à s'engager vers l'avant.
3. On peut aussi faire varier la taille du carré :
 - En l'agrandissant, on augmente les espaces et on favorise plutôt l'attaque. En le diminuant, on facilite les contacts et on favorise la défense.
 - En la diminuant, on favorise la défense en diminuant les espaces libres.

Le contact étant fondamental en rugby. Il est intéressant d'accroître l'engagement des défenseurs dans leurs interventions. On leur demandera progressivement de :

- toucher les porteurs des ballons
- les accrocher
- les ceinturer
- les plaquer (si le placage à antérieurement été travaillé)

ATTENTION

Un joueur accroché ou ceinturé devra s'arrêter de courir pour des raisons de sécurité.

En effet, si le joueur accroché ne s'arrête pas, il y a des risques de blessures au niveau des doigts. Par contre si le joueur ceinturé ne s'arrête pas, les deux joueurs chuteront ensemble (placage). Un joueur ceinturé devra donc s'arrêter.

SÉANCE N°1

SITUATION N°2

ORGANISATION

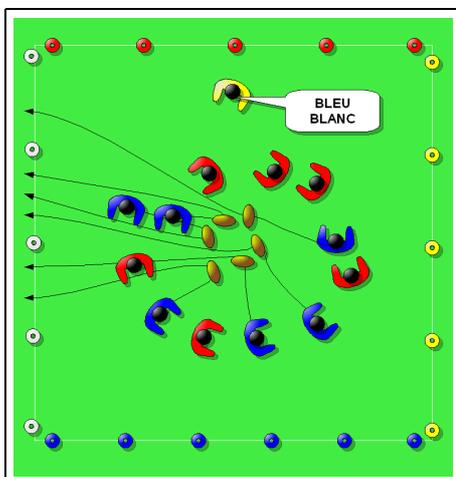
Matériel : Plots (4 couleurs différentes), chasubles et 6 ballons

Effectif : 6 x 6

Espace : Un carré de 20 mètres de côté. Chaque côté est matérialisé par une couleur différente

But :

- Pour l'équipe attaquant (désignée au moment du signal) = aller marquer le plus d'essais possible
- Pour les défenseurs = empêcher les porteurs d'aller marquer



DESCRIPTION

L'ensemble des ballons est maintenant posé au centre du carré. Les joueurs courent autour de ceux-ci. Au lancement du jeu, il nous faut désigner :

1. L'équipe qui prend les ballons.
2. La cible où il faudra marquer les essais.

L'enseignant annonce donc 2 couleurs : la première donnera l'équipe attaquante et la seconde la cible. Les attaquants peuvent dans un premier temps aller marquer directement.

Par exemple ici, l'animateur annonce « BLEU - BLANC ». L'équipe bleue se saisit des ballons et va marquer derrière la ligne blanche.

VARIANTES

Comme les attaquants peuvent aller marquer directement, il est parfois difficile pour la défense de s'opposer et le nombre d'essais est important. C'est pourquoi, on peut demander aux attaquants de toucher la ligne opposée à la cible avant d'aller marquer c'est-à-dire de passer par leur camps.

Il est fréquent qu'avec cette dernière variation, la défense reprenne l'ascendant sur l'attaque. Les espaces laissés libres par la défense étant insuffisants pour permettre à l'attaque d'aller marquer. Plusieurs solutions sont possibles pour résoudre ce problème :

1. On peut tout d'abord exiger que chaque défenseur ne puisse toucher qu'un seul attaquant. Cette solution empêche un défenseur d'intervenir successivement sur plusieurs attaquants et encourage la participation de tous les défenseurs.
La défense devient individuelle. Il faut s'organiser pour attraper tous les attaquants.
2. On peut également demander aux défenseurs d'aller toucher une ligne de touche avant d'intervenir sur un attaquant. Par ce moyen, on laisse un espace libre au milieu du terrain facilement utilisable par les attaquants.
3. On peut enfin faire varier l'espace en modifiant la taille du côté du carré. Comme pour la situation précédente :
 - En l'agrandissant, on favorise l'attaque puisqu'on augmente les espaces libres.
 - En la diminuant, on favorise la défense puisqu'il leur est plus facile de s'organiser pour laisser peu d'espaces libres.

SÉANCE N°1

VARIANTES (SUITE)

Comme pour la situation précédente, il est intéressant de faire varier le mode d'intervention défensive. De passer du toucher, à accrocher pour finir par ceinturer, voire plaquer.

Enfin, un sport collectif n'utilise qu'un seul engin. On va donc réduire progressivement le nombre de ballon pour finir avec un seul. Le porteur du ballon peut (doit) alors passer son ballon quand il est ceinturé.

La passe en avant est autorisée puisque la 4^{ième} règle fondamentale du hors-jeu n'a pas encore été définie.

ATTENTION

Le toucher est moins exigeant sur le plan affectif et permet la participation de tous. L'espace peut être large car la zone possible d'intervention de chaque défenseur est grande et le contact est faible. Si on demande maintenant de ceinturer la zone d'intervention diminue alors que le contact augmente, l'espace doit être plus réduit tant en largeur qu'en profondeur. Ainsi on évitera que les attaquants ne soient trop lancés c'est-à-dire ne prennent de la vitesse avant le contact.