Cycle 3

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 :

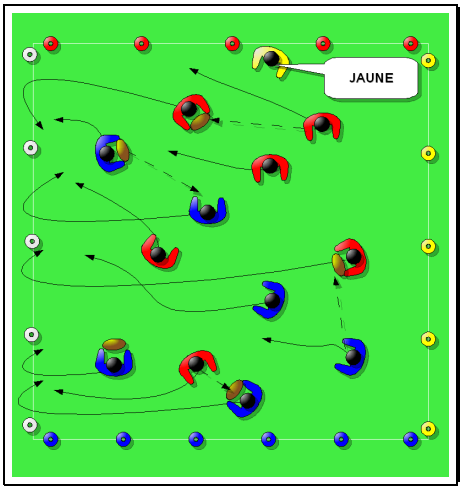
- Pour les porteurs de balle (au moment du signal) = aller marquer un essai.
- Pour les défenseurs = empêcher les porteurs d'aller marquer.

SITUATION N°1

ORGANISATION

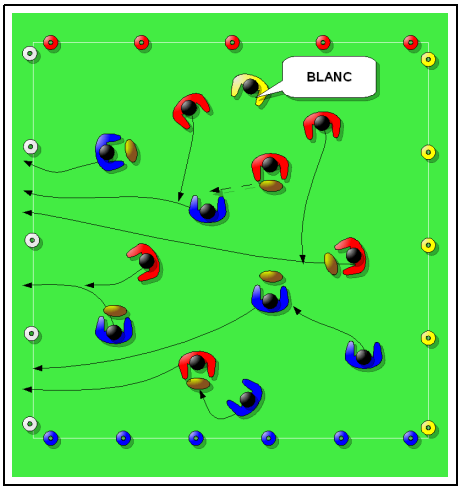
Matériel : Plots (4 couleurs différentes), chasubles et 6 ballons
Effectif : de 6 x 6 à 10 x 10
Espace : Un carré de 20 mètres de côté. Chaque côté est matérialisée par une couleur différente.
But :

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



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 essayent de toucher les porteurs de balle avec leur 2 mains.



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).

SÉANCE N°1

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.

Cycle 3

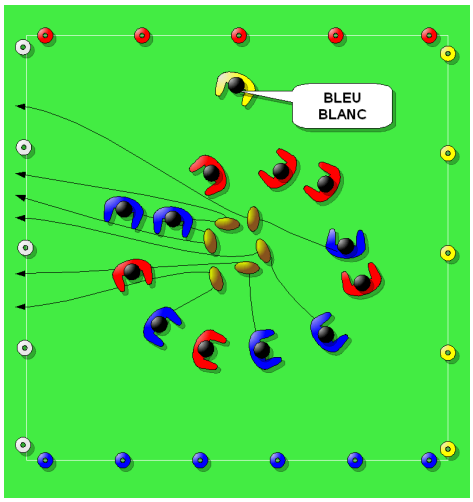
SÉANCE N°1

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.
Simplification:
les joueurs tournent autour du carré. *Cela permet aux attaquants de ne plus être touché dès qu'il se saisissent d'un ballon.*

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.

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.

SÉANCE N°1

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.

Cycle 3

SÉANCE N°2

SITUATION « COMBAT »

Thème : Lutter individuellement

Objectifs :

- Évaluation initiale du niveau de départ dans la dimension « lutte »
- Évaluation initiale de la capacité à s'engager vers l'avant en situation de porteur de balle
- Évaluation initiale de la capacité à se remettre en action rapidement

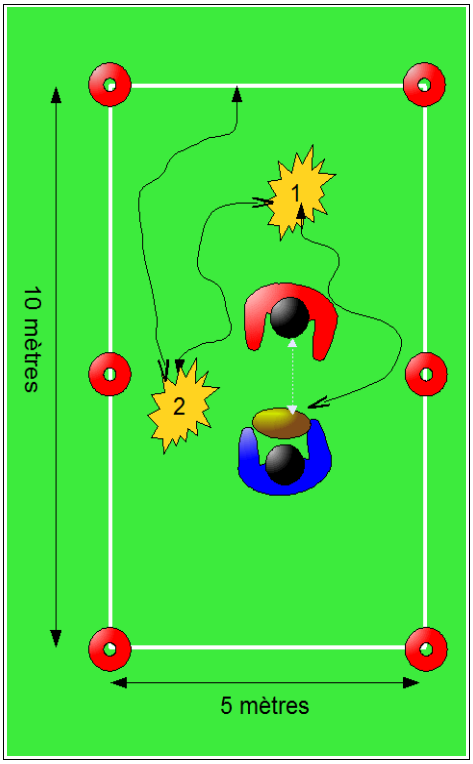
But : Mettre au sol un joueur qui cherche à avancer puis récupérer le ballon pour aller marquer à son tour

ORGANISATION

Matériel : Plots (une même couleur pour l'ensemblede l'atelier), 1 ballon par atelier

Effectif : 1 x 1 + 1 arbitre

Espace : Un rectangle de 10 x 5 mètres



DESCRIPTION

Au centre du terrain, l'attaquant et le défenseur se font des passes rapides.
Au signal « jeu » de l'arbitre, celui qui se trouve en possession de la balle essaye d'aller marquer à la ligne opposée. Le défenseur essaye de l'amener au sol.
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 (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.

Le défenseur se placera alternativement à droite puis à gauche.

Simplification:
Le lancement du jeu se fait avec les joueurs à genoux. Au signal, ils se relèvent pour aller marquer ou défendre.
Ce lancement donne aux joueurs plus de temps pour identifier leur statut (attaquant ou défenseur) et la tâche à effectuer.

Complexification:
Le lancement du jeu se fait à partir d'un déplacement latéral des joueurs (pas chassés) sur la ligne médiane tout en se faisant des passes.

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 :

- Se déterminer rapidement attaquant ou défenseur

Pour l'attaquant :

- Vite s'engager vers l'avant
- Lâcher le ballon au sol

Pour le défenseur :

- S'opposer de l'avancer en essayant de plaquer
- Maintenir l'effort pour mettre au sol
- Vite se relever après placage pour disputer le ballon

Cycle 3

SÉANCE N°2

SITUATION « COOPÉRATION »

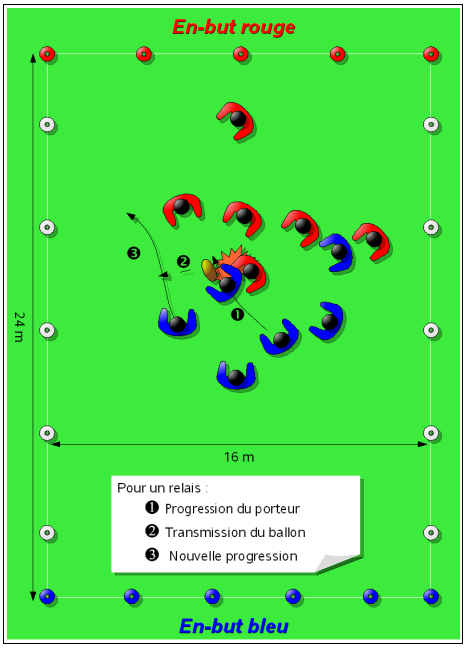
Thème : Améliorer la coopération offensive.
Objectifs :

- Appropriation des règles fondamentales (la marque, les droits des joueurs, le tenu et le hors-jeu)
- Faire avancer le ballon
- Identifier et utiliser les espaces libres

But : Faire avancer le ballon continuellement vers la cible.

ORGANISATION

Matériel : Plots (3 couleurs différentes par atelier), 1 ballon par atelier
Effectif : 2 équipes de 6 enfants
Espace : Un rectangle de 16 m de large sur 24 m de long



DESCRIPTION

Au centre du terrain, les joueurs sont debout autour de l'arbitre.
Le lancement de jeu s'effectuera de façon dynamique par l'arbitre :

- Les 2 équipes forment 2 lignes de part et d'autre de l'arbitre, à 2 mètres environ de lui.
- Il se déplace en direction de l'en-but d'une des deux équipes et transmet le ballon à un joueur proche de l'autre équipe.
- Le jeu commence à partir de ce moment-là.

Chaque essai rapporte 5 points.
Chaque relais donne 2 points. Pour qu'un relais soit comptabilisé, il faut que :

1. Le porteur de balle avance.
2. Qu'il transmette le ballon à un partenaire lorsqu'il ne peut plus progresser lui-même.
3. Que ce dernier puisse continuer d'avancer vers l'en-but adverse.

Les défenseurs ont le droit de plaquer ou d'arracher le ballon.
En cas de récupération, ils peuvent aller marquer ou faire des relais.

Simplification :
Les défenseurs n'ont pas le droit d'arracher le ballon. Ils ne peuvent que plaquer pour s'opposer à la progression adverse.

Complexification :
Le lancement de jeu se fera sans que la progression soit initiée par l'arbitre. On essayera toutefois de transmettre le ballon à un joueur démarqué.

COMPORTEMENTS ATTENDUS

Pour les attaquants :

- S'engager vers l'avant pour faire avancer le ballon vers la cible adverse.
- Passer à un partenaire qui peut avancer quand je suis (ou vais être) bloqué dans ma progression.
- Lâcher le ballon au sol.

Pour les défenseurs :

- S'engager physiquement dans l'action défensive en mettant ou en essayant de mettre le porteur de balle au sol.

Cycle 3

SÉANCE N°3

SITUATION « COMBAT »

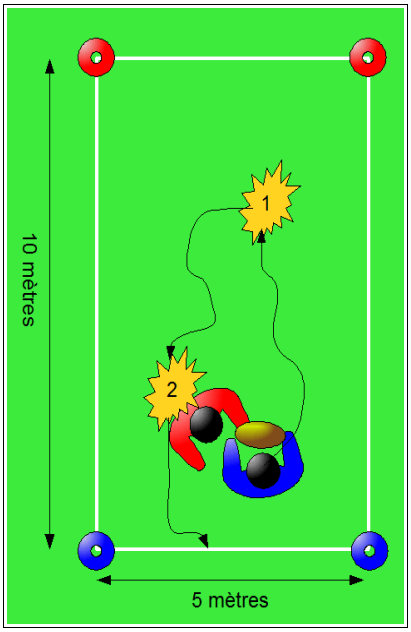
Thème : Lutter individuellement
Objectifs :

- S'engager au placage
- Découverte de la règle du tenu
- Se remettre dans l'action le plus vite possible
- Maintenir une action malgré la contrainte

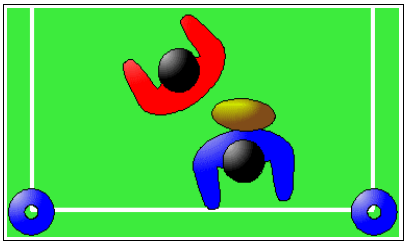
But : Mettre au sol un joueur qui cherche à avancer en sauts pieds joints

Organisation

Matériel : Plots (2 couleurs différentes par atelier), 1 ballon par atelier
Effectif : 1 x 1
Espace : Un rectangle de 10 x 5 mètres



Placement complexification



Description

Au fond du terrain, l'attaquant et le défenseur sont debout, le défenseur de côté, à environ 50 cm de l'attaquant. Le ballon est au sol.
Le jeu démarre lorsque l'attaquant ramasse le ballon.
L'attaquant essaye d'aller marquer à la ligne opposée. Le défenseur essaye de le plaquer.
Une fois au sol, le ballon doit être lâché par le plaqué *(règle du tenu)*.
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.
Seuls les déplacements du porteur de balle se font à pieds joints. Le défenseur est en course normale.

Simplification :
Au départ, les joueurs sont à genoux. Le jeu démarre dès que l'attaquant commence à se relever.

Complexification :
Placement identique, mais les joueurs sont dos tourné à l'action. Les joueurs se retournent et le jeu démarre dès que l'attaquant
dit « jeu ».

Comportements attendus

Pour l'attaquant :

- Maintenir l'effort d'avancer pour sortir de l'étreinte défensive
- Vite se relever après placage pour disputer le ballon

Pour le défenseur :

- Coller l'oreille sur le dos de l'attaquant
- Serrer fort les bras au niveau des cuisses
- Accepter d'aller au sol pour faire tomber le porteur de balle
- Pousser avec ses jambes
- Vite se relever après placage pour récupérer le ballon

Cycle 3

SÉANCE N°3

SITUATION « COOPÉRATION »

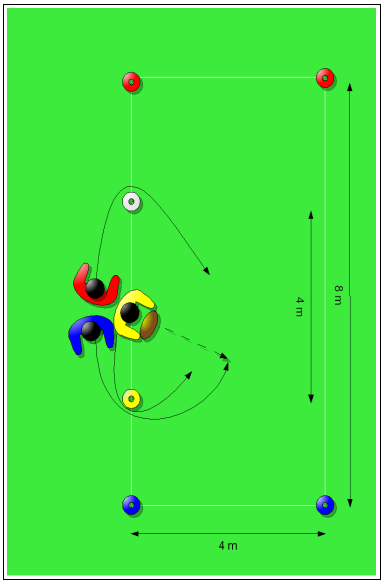
Thème : Améliorer la coopération offensive.
Objectifs :

- Appropriation des règles fondamentales (la marque, les droits des joueurs, le tenu et le hors-jeu)
- Assurer la continuité de la progression du ballon vers la cible
- Améliorer le soutien au porteur de balle

But : Faire avancer continuellement le ballon vers la cible.

Organisation

Matériel : Plots (4 couleurs différentes par atelier), 1 ballon par atelier
Effectif : 3 enfants
Espace : Un rectangle de 16 m de large sur 24 m de long



Description

Les enfants se répartissent les 3 rôles suivants :

- L'animateur (soutien)
- L'attaquant
- Le défenseur

L'animateur annonce « Jeu ». L'attaquant et le défenseur contournent un plot avant de rentrer sur le terrain.
L'animateur transmet le ballon à l'attaquant et va faire le tour du plot de celui-ci et vient le soutenir.
Les attaquants marquent 5 points par essai.
Le défenseur marque :

- 1 point s'il plaque le porteur du ballon
- 5 points s'il empêche les attaquants de marquer
- 10 points s'il marque un essai

Les enfants permutent de la façon suivante :

- L'attaquant devient défenseur
- L'animateur devient attaquant
- Le défenseur devient animateur

Simplification :
L'attaquant part avec le ballon dans les mains et contourne son plot. L'animateur-soutien le suit une fois qu'il est rentré sur le terrain.

Complexification :
Pour le lancement de jeu de ce niveau, seul le rôle d'animateur est défini. Les 2 autres enfants vont contourner leur plot respectif au signal « JEU » de l'animateur. Celui-ci transmet le ballon à l'un d'entre eux une fois qu'ils sont rentrés sur le terrain. Il devient le soutien du joueur à qui il a fait la passe.

Comportements attendus

Pour le porteur de balle :

- S'engager vers l'avant
- Jouer avec son partenaire lorsqu'il ne peut (ou ne pourra) plus avancer seul

Pour le soutien en attaque :

- Ne pas se positionner hors-jeu (en avant du porteur de balle)
- Se rapprocher du porteur de balle et demander le ballon quand celui-ci est bloqué
- Se placer de telle sorte qu'il pourra si le ballon lui est passé

Cycle 3

SÉANCE N°4

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

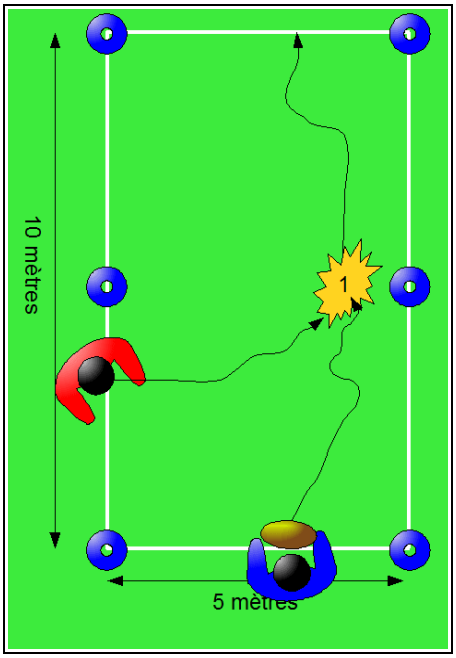
But : Mettre au sol un joueur qui cherche à avancer

Organisation

Matériel : Plots d'une même couleur, 1 ballon par atelier

Effectif : 1 x 1

Espace : Un rectangle de 10 x 5 mètres



Description

L'attaquant est positionné au fond du terrain avec le ballon au sol. Le défenseur est placé sur le côté de l'air de jeu. Chaque joueur choisi son positionnement sur sa ligne (extérieur au terrain).
Le jeu démarre lorsque l'attaquant ramasse le ballon.
L'attaquant essaye d'aller marquer à la ligne opposée. Le défenseur essaye de le plaquer.
Une fois au sol, le ballon doit être lâché par le plaqué. Les 2 joueurs se relèvent le plus vite possible 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 :
Au départ, les joueurs sont à genoux. Le jeu démarre dès que l'attaquant commence à se relever.

Complexification :
Au départ, les joueurs sont allonger au sol. Le jeu démarre dès que l'attaquant commence à se relever.

Comportements attendus

Pour l'attaquant :

- Maintenir l'effort d'avancer pour sortir de l'étreinte défensive
- Vite se relever après placage pour disputer le ballon

Pour le défenseur :

- 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 avec les jambes
- Vite se relever après placage pour récupérer le ballon

Cycle 3

SÉANCE N°4

SITUATION «COOPÉRATION»

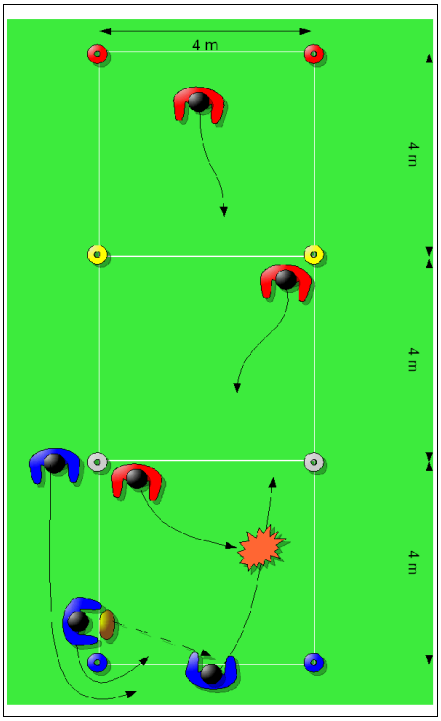
Thème : Améliorer l'utilisation et l'intervention du soutien.
Objectifs :

- Appropriation des règles fondamentales (la marque, les droits des joueurs, le tenu et le hors-jeu)
- Assurer la continuité de la progression du ballon vers la cible
- Améliorer le soutien au porteur de balle

But : Faire avancer le ballon continuellement vers la cible.

Organisation

Matériel : Plots (4 couleurs différentes par atelier), 1 ballon par atelier
Effectif : 2 équipes de 3 enfants
Espace : Un rectangle de 4 m de large sur 12 m de long



Description

Chaque défenseur ne doit entraver la progression des attaquants que dans le carré qui lui est assigné. Au début de la situation, les défenseurs se placent sur la ligne de fond de leur zone.
La situation commence quand le premier attaquant ramasse le ballon posé devant lui sur la ligne de départ.
À ce moment-là, ses 2 soutiens doivent venir franchir la ligne de départ (ici bleue) et les défenseurs peuvent investir leurs carrés.
Les attaquants marquent :

- 1 point s'ils franchissent la première ligne (entre plots blancs sur le schéma).
- 3 points s'ils franchissent la seconde ligne (entre plots jaunes sur le schéma).
- 5 points s'ils franchissent la dernière ligne (entre plots rouges sur le schéma).

Les défenseurs marquent :

- 5 points s'ils empêchent les attaquants de franchir la première ligne.
- 3 points s'ils empêchent les attaquants de franchir la seconde ligne mais que la première ligne est franchie.
- 1 points s'ils empêchent les attaquants de franchir la dernière ligne mais que les deux premières lignes sont franchie.

6 ballons à jouer pour les attaquants soit 2 par enfant.
Les défenseurs avancent d'un carré à chaque nouveau ballon. Le joueur du premier carré va au dernier.

Simplification :
Suivant les difficultés rencontrées par l'attaque, on imposera :

- Le plaquage comme seul moyen de défendre.
- Que les défenseurs puissent intervenir seulement sur leur ligne.

On pourra également faire partir directement les soutiens derrière le porteur du ballon pour leur permettre d'arriver plus rapidement.

Complexification :
Les défenseurs d'un carré franchi pourront continuer à intervenir après avoir fait le tour de la dernière ligne (marquées par les plots rouges sur le schéma).

Comportements attendus

Pour le porteur de balle :

- S'engager vers l'avant
- Jouer avec un partenaire lorsqu'il ne peut (ou ne pourra) plus avancer seul

Pour les soutiens en attaque :

- Ne pas se positionner hors-jeu (en avant du porteur de balle)
- Se rapprocher du porteur de balle et demander le ballon quand celui-ci est bloqué
- Se placer de telle sorte qu'il pourra avancer si le ballon leur est passé

Cycle 3

SÉANCE N°5

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

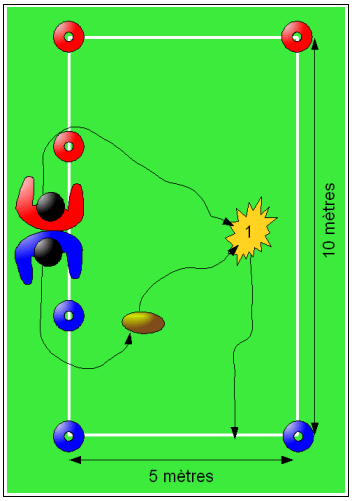
But : Mettre au sol un joueur qui cherche à avancer et récupérer le ballon

Organisation

Matériel : Plots, 1 ballon par atelier

Effectif : 1 x 1 + arbitre

Espace : Un rectangle de 10 x 5 mètres



Description

L'attaquant et le défenseur sont positionnés sur le côté du terrain. Le ballon est au sol dans le terrain.

Au signal « jeu » (donné par l'arbitre), les joueurs font chacun le tour d'un plot latéral avant d'entrer dans le terrain. L'attaquant ramasse le ballon et essaye d'aller marquer à la ligne opposée. Le défenseur essaye de le plaquer.

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:

Au départ, le ballon est dans les mains de l'attaquant. Le jeu démarre quand l'attaquant fait rouler le ballon dans le terrain

Complexification:

Idem lancement « simplification » mais c'est le défenseur qui fait rouler le ballon dans le terrain avant d'aller faire le tour du plot

Comportements attendus

Pour l'attaquant :

- Tomber en conservant le contrôle du ballon. Le libérer « proprement »
- Vite se relever après placage pour disputer le ballon

Pour le défenseur :

- 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 avec les jambes
- Vite se relever après placage pour récupérer le ballon

Cycle 3

SÉANCE N°5

SITUATION «COOPÉRATION»

Thème : Voir et utiliser les espaces laissés libres par la défense

Objectifs :

- Respecter les règles fondamentales (la marque, les droits des joueurs, le tenu et le hors-jeu)
- Utiliser l'espace laissé libre pour franchir plus facilement la défense
- Venir soutenir le porteur du ballon pour aller marquer

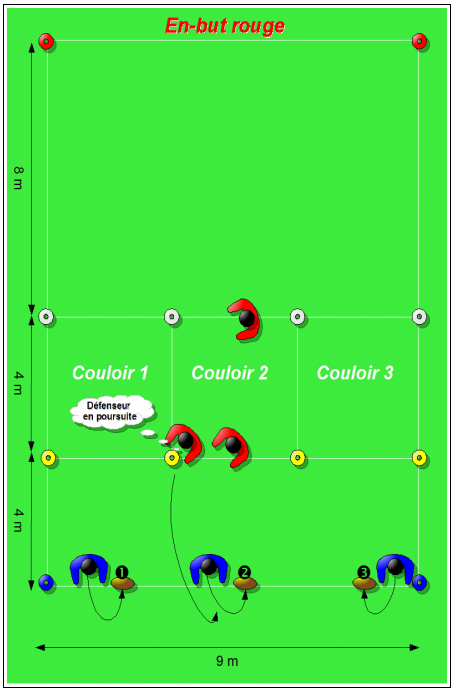
But : Aller marquer un essai en utilisant les espaces libres.

Organisation

Matériel : Plots (4 couleurs différentes par atelier), 3 ballons par atelier

Effectif : 2 équipes de 3 enfants

Espace : Un rectangle de 9 m de large sur 16 m de long.



Description

Les attaquants sont placés sur la ligne bleue et tournent le dos aux défenseurs. Les défenseurs choisissent un couloir à occuper (sur le schéma : couloir 2). L'un des défenseurs ira se placer sur la ligne jaune de ce couloir et un autre sur la ligne blanche. Le dernier devra aller toucher la ligne bleue avant d'intervenir en poursuite des attaquants.

Ce défenseur en poursuite réduit le temps de décision et d'action des attaquants. On pourra augmenter ou réduire sa course pour augmenter ou réduire en conséquence le temps imparti.

Au signal « JEU » de l'enseignant, les attaquants se retournent et utilisent le ballon qui est situé devant le couloir occupé par les défenseurs. Les 2 autres ballons ne sont pas utilisés.

Le ballon ne peut changer de couloir que par une passe.

Le troisième défenseur s'élance également au signal de l'arbitre.

Les défenseurs ne peuvent quitter leur couloir que lorsque les attaquants ont fait une passe.

Simplification:

Les défenseurs ne peuvent quitter leur couloir qu'à partir du moment où les attaquants ont franchi une porte jaune.

Complexification:

Les défenseurs peuvent agir dès que le ballon est touché par les utilisateurs.

Comportements attendus

Pour le porteur de balle :

- S'engager vers l'avant
- Jouer avec un partenaire démarqué pour permettre au ballon de continuer à avancer

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 mettre dans un espace sans défenseur (notion de démarquage)

Cycle 3

SÉANCE N°6

SITUATION « COMBAT »

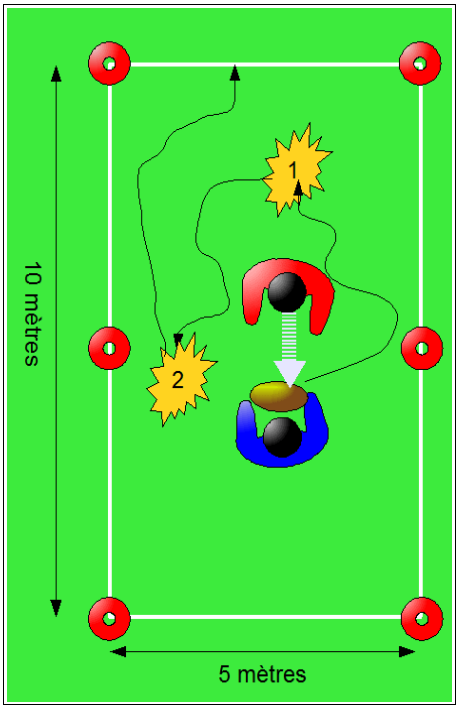
Thème : Lutter individuellement
Objectifs :

- 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

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

Organisation

Matériel : Plots d'une même couleur, 1 ballon par atelier
Effectif : 1 x 1 + arbitre
Espace : Un rectangle de 10 x 5 mètres



Description

L'attaquant et le défenseur se font face à environ 3 mètres de distance
Le défenseur a le ballon dans les mains.
Le jeu démarre lorsque le défenseur passe le ballon à l'attaquant.
L'attaquant essaye d'aller marquer à la ligne opposée. Le défenseur essaye de le plaquer.
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:
Le défenseur fait rouler le ballon vers l'attaquant

Complexification:
Les 2 joueurs se déplacent latéralement en pas chassés jusqu'à la passe du défenseur à l'attaquant

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

Cycle 3

SÉANCE N°6

SITUATION «COOPÉRATION»

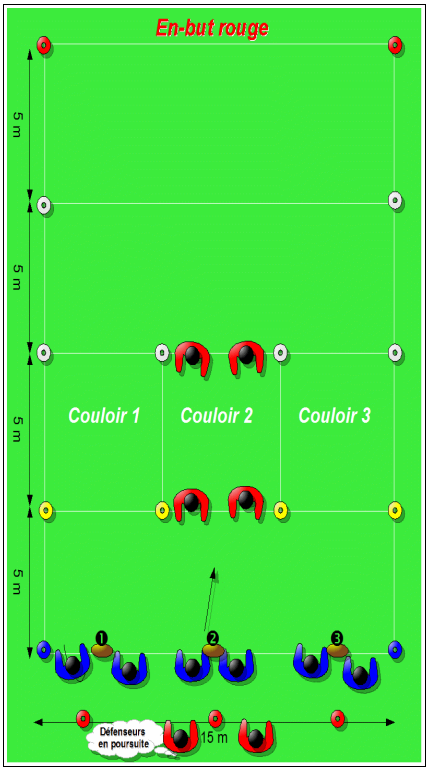
Thème : Voir et utiliser les espaces laissés libres par la défense
Objectifs :

- Respecter les règles fondamentales (la marque, les droits des joueurs, le tenu et le hors-jeu)
- Utiliser l'espace laissé libre pour franchir plus facilement la défense
- Venir soutenir le porteur du ballon pour aller marquer

But : Aller marquer un essai en utilisant les espaces libres.

ORGANISATION

Matériel : Plots (4 couleurs différentes par atelier), 3 ballons par atelier
Effectif : 2 équipes de 6 enfants
Espace : Un rectangle de 15 m de large sur 20 m de long.



DESCRIPTION

La situation est identique à celle de la séance précédente, mais avec plus de joueurs.

Les attaquants sont placés sur la ligne bleue et font faces aux défenseurs.
Les défenseurs choisissent un couloir à occuper (sur le schéma : couloir 1). Deux des défenseurs iront se placer sur la ligne jaune de ce couloir et deux autres sur la ligne blanche. Les deux derniers défenseurs défendent en poursuite (plots rouge)
Les défenseurs en poursuite réduisent le temps de décision et d'action des attaquants. On pourra augmenter ou réduire leur course pour augmenter ou réduire en conséquence le temps laissé au attaquants.
Les défenseurs vont se positionner.
Le jeu démarre lorsqu'un des deux attaquants situés dans le même couloir que les défenseurs ramasse le ballon.
Le ballon ne peut changer de couloir que par une passe.
Les défenseurs en poursuite s'élancent quand le ballon est ramassé.
Les défenseurs ne peuvent quitter leur zone que lorsque les attaquants ont fait une passe.

Simplification:
Les défenseurs ne peuvent quitter leur couloir qu'à partir du moment où les attaquants ont franchi une porte jaune.

Complexification:
Les défenseurs peuvent quitter leur zone dès que le ballon est touché par les utilisateurs

COMPORTEMENTS ATTENDUS

Pour le porteur de balle :

- S'engager vers l'avant
- Jouer avec un partenaire lorsqu'il ne peut (ou ne pourra) plus avancer seul

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 mettre dans un espace sans défenseur (notion de démarquage)

Cycle 3

SÉANCE N°7

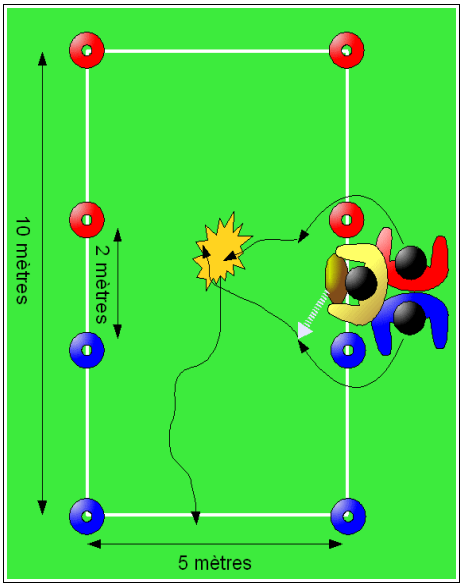
SITUATION « COMBAT »

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

Cycle 3

SÉANCE N°7

SITUATION «COOPÉRATION»

Thème : Utiliser l'espace disponible pour marquer

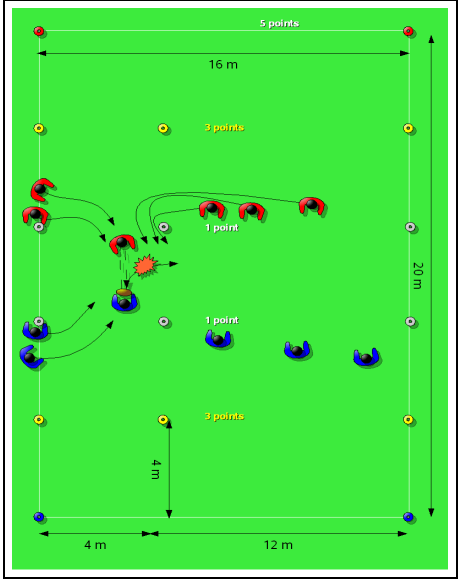
Objectifs :

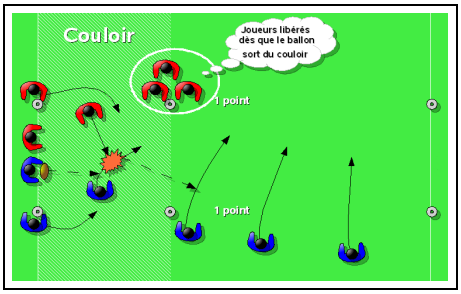
- Respecter les règles fondamentales (la marque, les droits des joueurs, le tenu et le hors-jeu)
- Identifier et utiliser les espaces libres
- Se démarquer

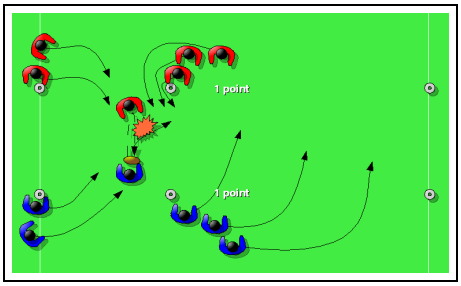
But : Aller marquer l'essai

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)

Cycle 3

SÉANCE N°8

SITUATION « COMBAT »

Thème : Lutter individuellement

Objectifs :

- Évaluation finale du niveau dans la dimension « lutte »
- Évaluation finale de la capacité à s'engager vers l'avant en situation de porteur de balle
- Évaluation finale de la capacité à se remettre en action rapidement

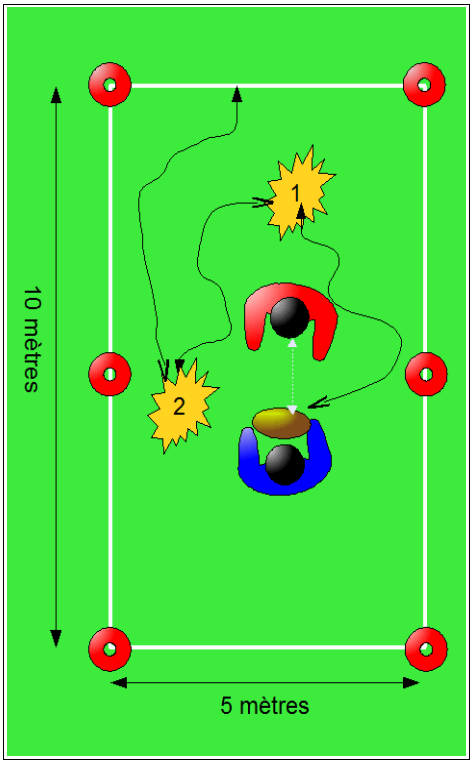
But : Mettre au sol un joueur qui cherche à avancer puis récupérer le ballon pour aller marquer à son tour

Organisation

Matériel : Plots (une même couleur pour l'ensemblede l'atelier), 1 ballon par atelier

Effectif : 1 x 1 + 1 arbitre

Espace : Un rectangle de 10 x 5 mètres



Description

Au centre du terrain, l'attaquant et le défenseur se font des passes rapides.
Au signal « jeu » de l'arbitre, celui qui se trouve en possession de la balle essaye d'aller marquer à la ligne opposée. Le défenseur essaye de l'amener au sol
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 (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

Le défenseur se placera alternativement à droite puis à gauche.

Simplification:

Le lancement du jeu se fait avec les joueurs à genoux. Au signal, ils se relèvent pour aller marquer ou défendre.
Ce lancement donne aux joueurs plus de temps pour identifier leur statut (attaquant ou défenseur) et la tâche à effectuer

Complexification:

Le lancement du jeu se fait à partir d'un déplacement latéral des joueurs (pas chassés) sur la ligne médiane tout en se faisant des passes.

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:

- Se déterminer rapidement attaquant ou défenseur

Pour l'attaquant :

- Vite s'engager vers l'avant
- Vite se relever après placage pour disputer le ballon

Pour le défenseur :

- Avancer pour aller plaquer loin l'attaquant
- faire tomber rapidement le porteur de balle
- Vite se relever après placage pour disputer le ballon

Cycle 3

SÉANCE N°8

SITUATION « COOPÉRATION »

Thème : Améliorer la coopération offensive

Objectifs :

- Appropriation des règles fondamentales (la marque, les droits des joueurs, le tenu et le hors-jeu)
- Faire avancer le ballon
- Identifier et utiliser les espaces libres

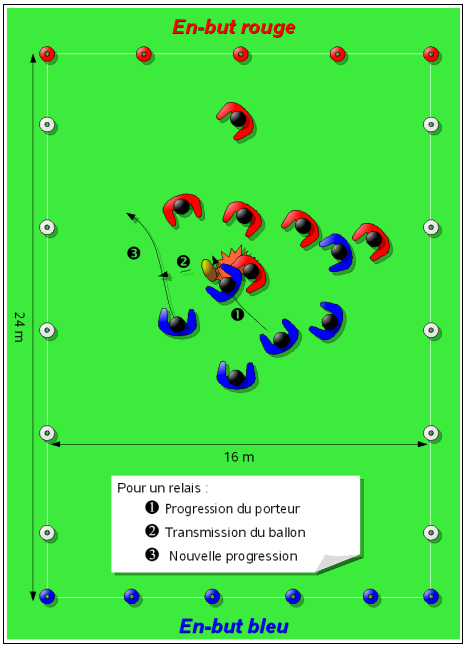
But : Faire avancer le ballon continuellement vers la cible.

ORGANISATION

Matériel : Plots (3 couleurs différentes par atelier), 1 ballon par atelier

Effectif : 2 équipes de 6 enfants

Espace : Un rectangle de 16 m de large sur 24 m de long



DESCRIPTION

Au centre du terrain, les joueurs sont debout autour de l'arbitre.
Le lancement de jeu s'effectuera de façon dynamique par l'arbitre :

- Les 2 équipes forment 2 lignes de part et d'autre de l'arbitre, à 2 mètres environ de lui.
- Il se déplace en direction de l'en-but d'une des deux équipes et transmet le ballon à un joueur proche de l'autre équipe.
- Le jeu commence à partir de ce moment-là.

Chaque essai rapporte 5 points.
Chaque relais donne 2 points. Pour qu'un relais soit comptabilisé, il faut que :

1. Le porteur de balle avance.
2. Qu'il transmette le ballon à un partenaire lorsqu'il ne peut plus progresser lui-même.
3. Que ce dernier puisse continuer d'avancer vers l'en-but adverse.

Les défenseurs ont le droit de plaquer ou d'arracher le ballon.
En cas de récupération, ils peuvent aller marquer ou faire des relais.

Simplification:
Les défenseurs n'ont pas le droit d'arracher le ballon. Ils ne peuvent que plaquer pour s'opposer à la progression adverse..

Complexification:
Le lancement de jeu se fera sans que la progression soit initiée par l'arbitre. On essayera toutefois de transmettre le ballon à un joueur démarqué.

COMPORTEMENTS ATTENDUS

Pour les attaquants :

- s'engager vers l'avant pour faire avancer le ballon vers la cible adverse.
- lasser à un partenaire qui peut avancer quand je suis (ou vais être) bloqué dans ma progression
- ne plus se positionner hors jeu (en avant du ballon)

Pour les défenseurs :

- plaquer efficacement