

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

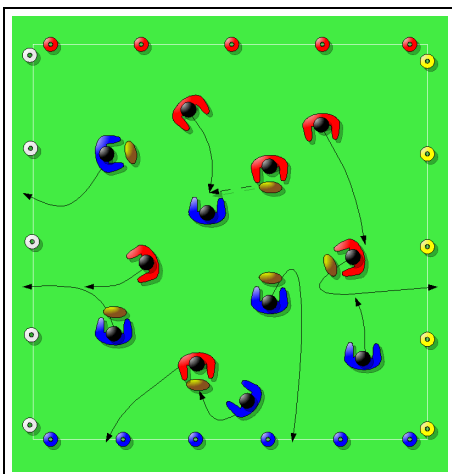
Matériel : Plots (4 couleurs différentes), chasubles et 6 ballons

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 :

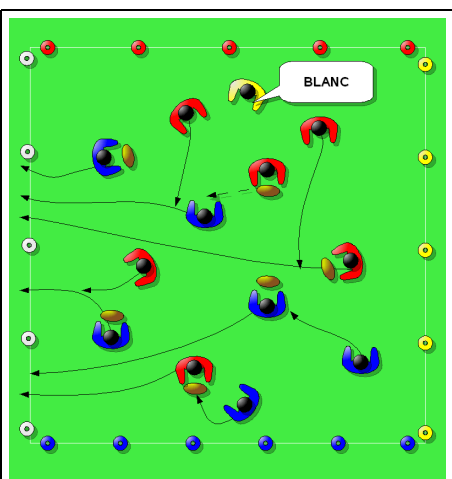
- Pour les porteurs de balle (au moment du signal) = aller marquer un essai
- Pour les défenseurs = empêcher les porteurs d'aller marquer.



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.

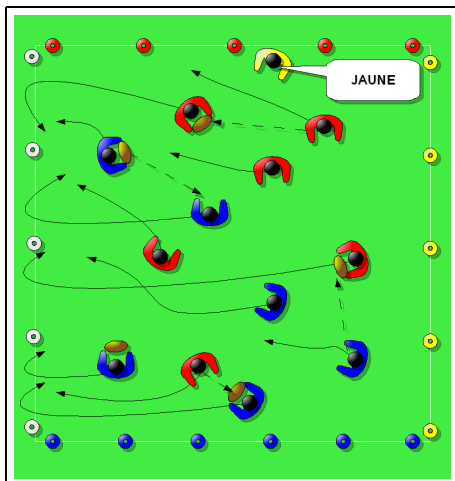
L'enseignant annonce une couleur de ligne (ex: « Blanc »).

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

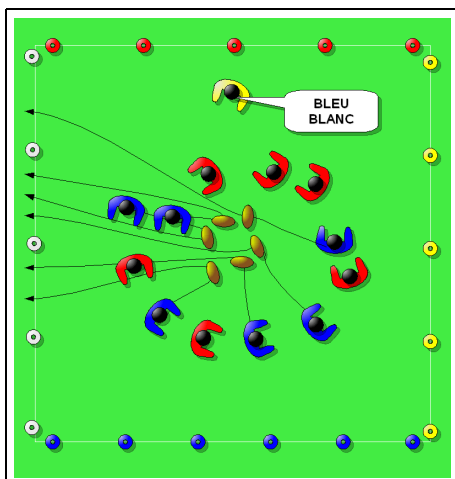
Matériel : Plots (4 couleurs différentes), chasubles et 6 ballons

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^{ème} 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.

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

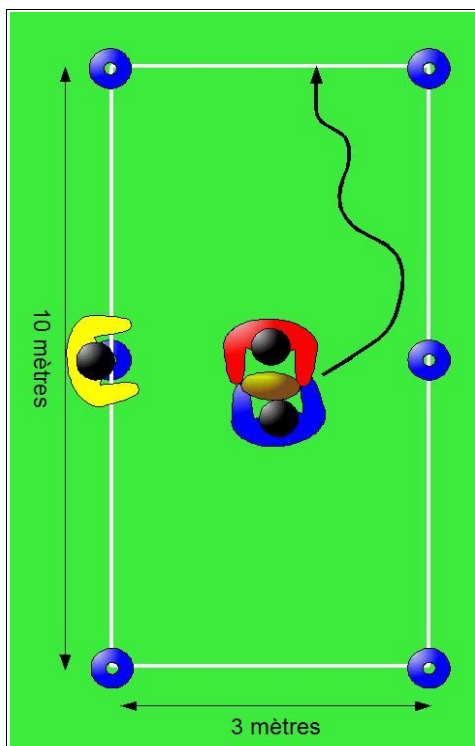
But : Conquérir le ballon et aller marquer ou s'opposer à l'avancer de l'attaquant

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 :

- Essayer de s'opposer physiquement à l'avancé de l'attaquant

SÉANCE N°2

SITUATION « COOPÉRATION »

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

Objectifs :

- Appropriation 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

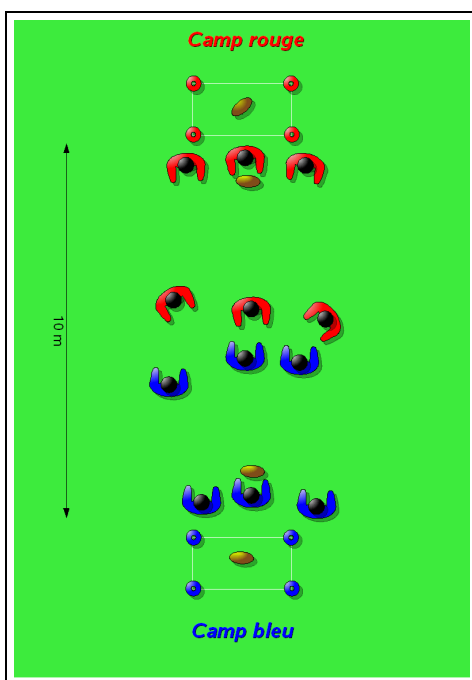
But : Aller marquer des essais dans le camp adverse afin de vider son camp de tous les ballons s'y trouvant

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 ballon et essayer de l'amener au sol

SÉANCE N°2

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.

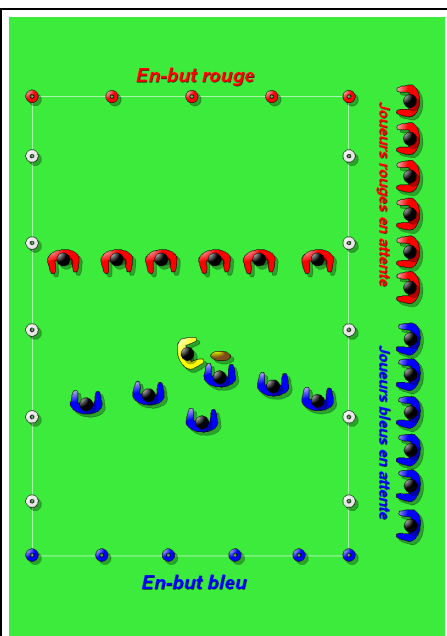
But : S'organiser en équipe pour marquer plus d'essais que l'équipe adverse.

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.

SÉANCE N°3

SITUATION « COMBAT »

Thème : Lutter individuellement

Objectifs :

- Apprendre le placage en partant de la position terminale (tenir fermement au sol)
- Maintenir une action malgré la contrainte
- Prendre plaisir à lutter

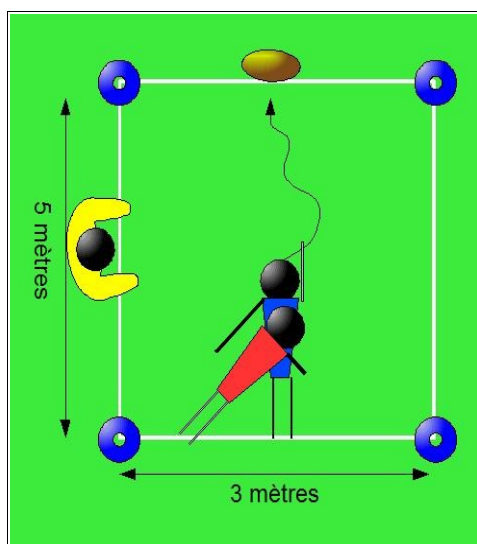
But : Maintenir l'adversaire au sol pour l'empêcher d'avancer et de marquer un essai

ORGANISATION

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

Effectif : 1 x 1 + 1 arbitre

Espace : Un rectangle de 5 x 3 mètres



DESCRIPTION / MISE EN OEUVRE

Au fond du terrain, les joueurs sont au sol. L'attaquant est à plat ventre et le défenseur le ceinture sans forcer.

Au signal « JEU », le joueur à plat ventre (attaquant) essaye de ramper jusqu'à la ligne opposée (toucher avec une main le ballon posé derrière la ligne). Le défenseur le maintient fermement pour l'empêcher d'avancer.

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

L'arbitre remplace le perdant et prend la position de défenseur.

Le défenseur se placera alternativement à droite puis à gauche.

Simplification :

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

Complexification :

En plus de le maintenir en place, le défenseur essaye de faire tourner l'attaquant pour le mettre sur le dos.

COMPORTEMENTS ATTENDUS

Pour l'attaquant :

- Maintenir l'effort pour sortir de l'étreinte défensive

Pour le défenseur :

- Maintenir l'effort pour maintenir la prise
- Coller l'oreille sur le dos de l'attaquant
- Reprendre la position lorsque l'attaquant commence à s'échapper

SITUATION «COOPÉRATION»

Thème : S'organiser pour défendre et récupérer le ballon

Objectifs :

- S'approprier les trois premières règles fondamentales (la marque, les droits et devoirs des joueurs et le tenu)
- Lutter pour conserver le ballon et marquer
- Passer d'un comportement individuel à un début de coopération pour récupérer le ballon

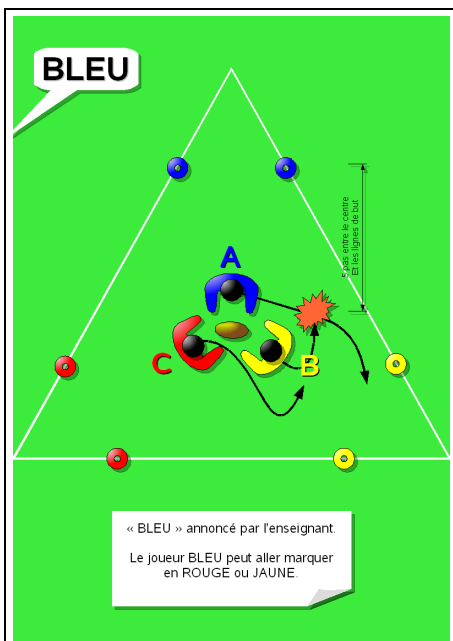
But : S'opposer à l'avancée de l'attaquant et récupérer le ballon pour aller marquer un essai

ORGANISATION

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

Effectif : 3 enfants (+ 3 enfants en position d'arbitres)

Espace : Un triangle équilatéral



DESCRIPTION / MISE EN OEUVRE

Au centre du terrain, les joueurs sont debout autour du ballon.

l'arbitre annonce la couleur du joueur qui doit se saisir du ballon (ex: « BLEU »). Les 2 autres doivent défendre les deux autres cibles (ici: « JAUNE et ROUGE »).

Les défenseurs marquent chacun 1 point s'ils réussissent à récupérer le ballon et à aller marquer dans la cible de l'attaquant.

L'attaquant marque 2 points s'il parvient à aller marquer contre ses 2 adversaires.

Le porteur de balle doit lâcher la balle lorsqu'il est au sol (règle du tenu) .

Simplification :

Le lancement du jeu se fait avec les joueurs à genoux. Au signal, les défenseurs doivent se remettre debout avant de pouvoir intervenir.

Complexification :

Les joueurs se passent le ballon. Au signal « JEU » de l'arbitre celui qui a le ballon dans les mains est l'attaquant, les 2 autres sont les défenseurs.

COMPORTEMENTS ATTENDUS

Pour l'attaquant :

- S'engager vers l'avant pour marquer un essai
- Lâcher le ballon quand il est plaqué (mis au sol)
- Vite se remettre sur ses pieds après placage pour reprendre le ballon ou défendre

Pour les défenseurs :

- Vite aller sur l'attaquant pour le plaquer (rester loin de sa propre cible)
- Vite se remettre sur ses pieds après placage pour pouvoir être actif dans le jeu
- Vite ramasser le ballon après placage pour aller marquer

SÉANCE N°3

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.

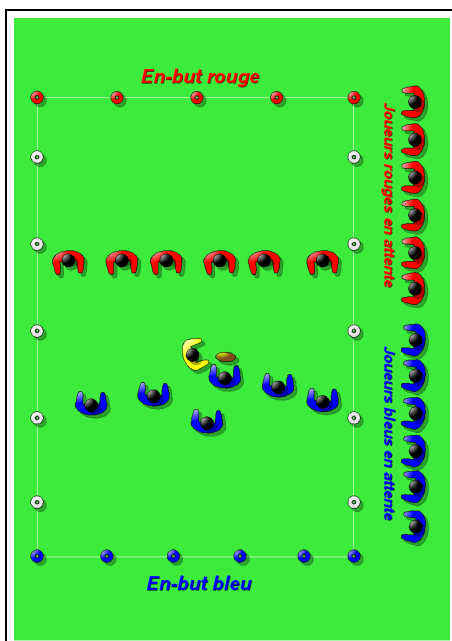
But : S'organiser en équipe pour marquer le plus d'essais que l'équipe adverse

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.

SÉANCE N°4

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

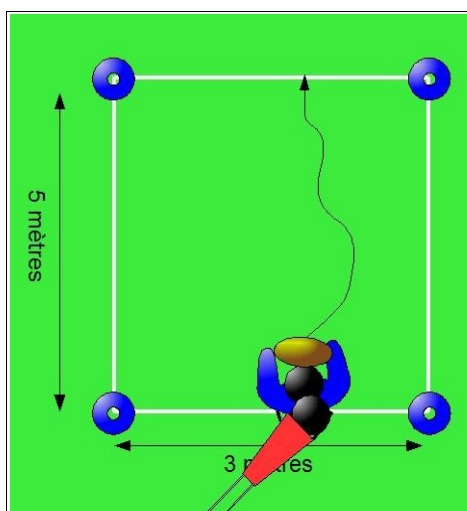
But : Mettre au sol un joueur à genoux pour l'empêcher d'avancer.

ORGANISATION

Matériel : Plots (2 couleurs différentes par atelier)

Effectif : 1 x 1 + 1 arbitre

Espace : Un rectangle de 5 x 3 mètres



DESCRIPTION / MISE EN OEUVRE

Au fond du terrain, l'attaquant et le défenseur sont à genoux, le défenseur ceinturant l'attaquant sans forcer

Au signal « jeu », l'attaquant essaye de se déplacer à genoux jusqu'à la ligne opposée et de marquer un essai en exerçant une pression sur le ballon. Le défenseur le maintient fermement pour l'empêcher d'avancer tout en essayant de l'amener au sol.

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

L'arbitre remplace le perdant et prend la position de défenseur.

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
- Tomber au sol en conservant le ballon dans les mains

Pour le défenseur :

- Maintenir l'effort pour maintenir la prise
- Coller l'oreille sur le dos de l'attaquant
- Amener l'attaquant au sol en continuant de serrer fort
- Reprendre la position lorsque l'attaquant commence à s'échapper

SITUATION « COOPÉRATION »

Thème : S'organiser pour aller marquer un essai.

Objectifs :

- Appropriation des trois premières règles fondamentales (la marque, les droits et devoirs des joueurs, le tenu)
- Lutter pour conquérir le ballon ou pour le conserver
- Passer d'un comportement individuel à un début de coopération pour marquer un essai

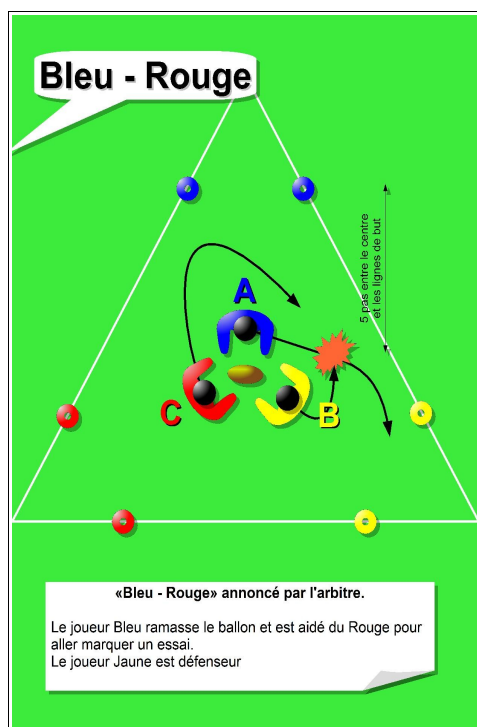
But : S'opposer à l'avancer de l'attaquant et récupérer le ballon pour aller marquer.

ORGANISATION

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

Effectif : 3 enfants

Espace : Un triangle équilatéral avec 3 zones de marque (voir mise en place)



DESCRIPTION / MISE EN OEUVRE

Au centre du terrain, les joueurs sont debout autour du ballon – leur ligne de but derrière eux.

L'arbitre annonce les 2 couleurs qui attaquent (ex: « bleu - rouge ». La 1^{ère} couleur annoncée est celle du joueur qui ramassera le ballon.

Le défenseur marque 1 point par placage réussi et 5 points si en plus il récupère le ballon et va marquer un essai dans l'une des 2 cibles adverses.

Les attaquants marquent chacun 2 points s'ils arrivent à aller marquer dans la cible du défenseur.

On limitera les passes de la main à la main afin de ne pas rendre la tâche du défenseur impossible.

Simplification :

Le lancement du jeu se fait avec les joueurs à genoux. Au signal, les défenseurs doivent se remettre debout avant de pouvoir intervenir.

Complexification :

Même annonce pour lancer le jeu mais, après l'annonce, les 3 joueurs vont toucher leur ligne de but avant de défendre ou d'attaquer.

NB: le ballon est ramassé avant d'aller toucher la ligne

Ce lancement permet d'augmenter la vitesse des joueurs et l'espace de jeu.

COMPORTEMENTS ATTENDUS

Pour le porteur de balle :

- Vite s'engager vers l'avant pour essayer d'aller marquer

Pour le soutien en attaque :

- Se rapprocher du porteur de balle pour apporter son aide si besoin

SÉANCE N°4

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.

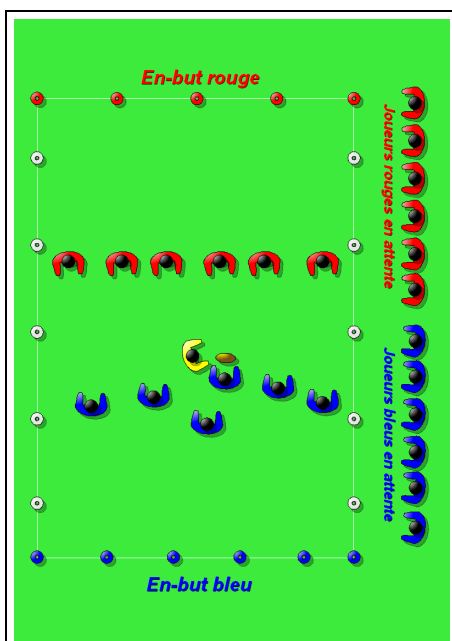
But : S'organiser en équipe pour marquer le plus d'essais que l'équipe adverse

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 a

u 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 un essai est marqué ou que le ballon (ou le porteur du ballon) est sortie 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.

SÉANCE N°5

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

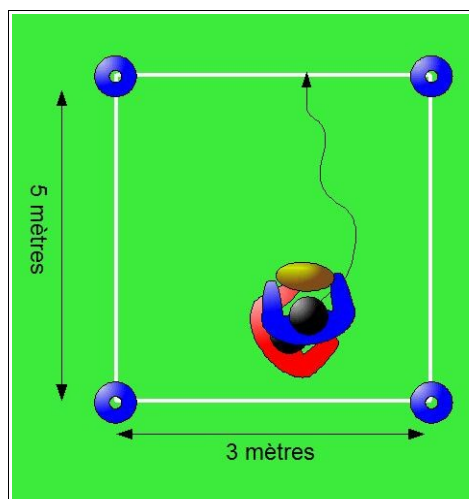
But : Mettre au sol un joueur qui cherche à avancer à pieds joints

DESCRIPTION / MISE EN OEUVRE

Matériel : Plots (2 couleurs différentes par atelier)

Effectif : 1 x 1

Espace : Un rectangle de 5 x 3 mètres



DESCRIPTION

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 se déplaçant en sautant à pieds joints. Le défenseur, qui se déplace en course normale, essaye de l'amener au sol en le plaquant (déplacement course normale)

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

Bien veiller à ce que la tête du défenseur soit en contact avec le dos de l'attaquant.

Simplification :

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

Complexification :

.....

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 d'enserrement avec bras (épaule au niveau du bassin; bras qui ensèrent au niveau des cuisses)
- Coller l'oreille sur le dos de l'attaquant
- Accepter d'aller soi-même au sol pour entraîner l'autre au sol
- Reprendre la position lorsque l'attaquant commence à s'échapper

SÉANCE N°5

SITUATION « COOPÉRATION »

Thème : Coopérer pour marquer des essais

Objectifs :

- Respecter des trois premières règles fondamentales (la marque, les droits et devoirs des joueurs, le tenu)
- Passer d'un comportement individuel à un début de coopération pour marquer un essai
- S'opposer individuellement pour bloquer les adversaires et récupérer les ballons
- Passer d'un comportement individuel à un début de coopération pour défendre sa cible

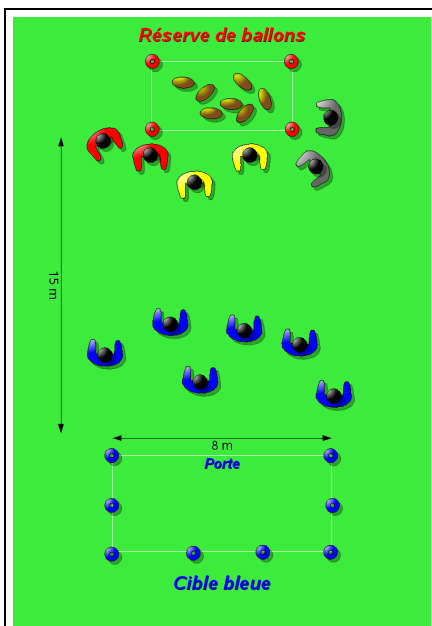
But : S'organiser pour marquer 6 essais le plus rapidement possible.

DESCRIPTION / MISE EN OEUVRE

Matériel : Plots (2 couleurs différentes par atelier), au moins 6 ballons par atelier

Effectif : 2 équipes de 6 enfants

Espace : Un rectangle d'évolution (20 m sur 30 m environ) avec une réserve à ballon et une cible à atteindre.



DESCRIPTION

L'enseignant désignera 3 paires d'attaquants. On essaiera de donner une couleur différente à chacun des binômes (ici Rouge, Jaune et Gris). Les joueurs se placent au centre du terrain. Le jeu commence au signal de l'enseignant.

Les attaquants ont une minute pour aplatir (marquer un essai) tous les ballons de leur réserve dans la cible adverse. Ils ne peuvent y entrer qu'en passant par la porte.

Les défenseurs doivent les en empêcher et récupérer les ballons en plaquant les porteurs de ballons ;

Un joueur plaqué doit lâcher son ballon et seul un défenseur peut le récupérer. Il le ramène alors dans la réserve.

Le jeu s'arrête quand :

- tous les ballons sont dans la cible.
- le temps imparti (1 minute) est passé.

Les passes peuvent se faire comme on le souhaite (pas de règle du hors-jeu) mais tout ballon tombé au sol ne peut être récupéré que par un défenseur.

Une fois récupéré le ballon doit être reposé sans tarder dans la réserve afin de pouvoir être réutilisé.

Simplification :

Les attaquants peuvent pénétrer dans la cible par les 4 côtés.

Complexification :

Quand un joueur est plaqué, il doit lâcher le ballon (règle du tenu) qui est alors disponible pour l'attaque et la défense. Seuls les joueurs debout peuvent l'utiliser. Si l'attaque s'en saisit le jeu continue. Si la défense le récupère, il est ramené dans la réserve.

COMPORTEMENTS ATTENDUS

Pour les attaquants :

- S'engager rapidement vers l'avant pour porter le ballon vers la cible adverse
- Rechercher son partenaire quand on ne peut plus avancer seul avec le ballon
- Être proche de son partenaire porteur de balle (pour le joueur en position de soutien)

Pour les défenseurs :

- Identifier rapidement un porteur de balle à plaquer
- S'engager au placage en sécurité (attitude basse)
- Aller chercher les porteurs de balle loin de la cible (notion d'avancer)

SÉANCE N°5

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.

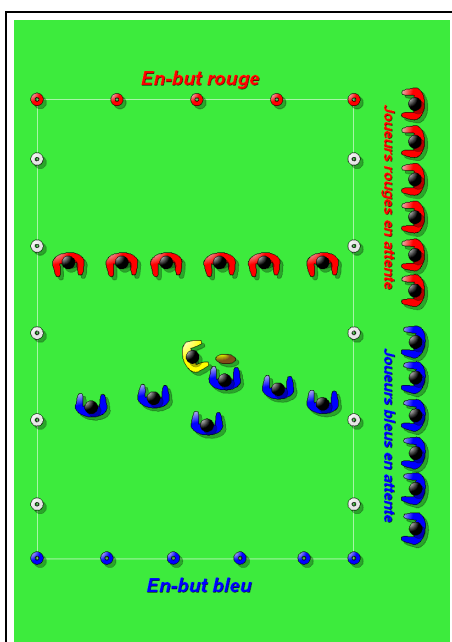
But : S'organiser en équipe pour marquer le plus d'essais que l'équipe adverse

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

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.

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

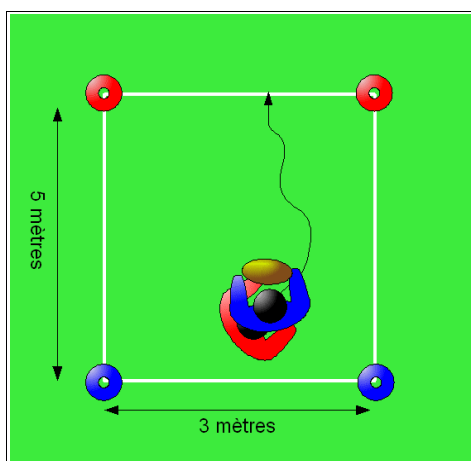
But : Mettre au sol un joueur qui cherche à avancer en courant

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

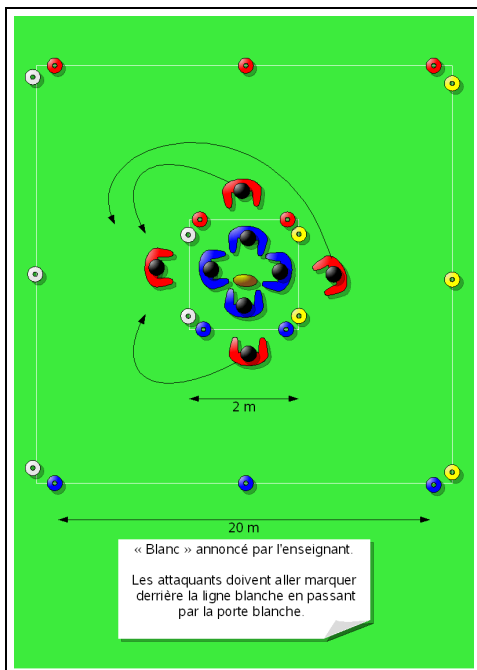
But : S'organiser en équipe pour aller marquer un essai sur la ligne de la couleur indiquée en passant par la porte de la même couleur.

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 ŒUVRE

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 points 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.

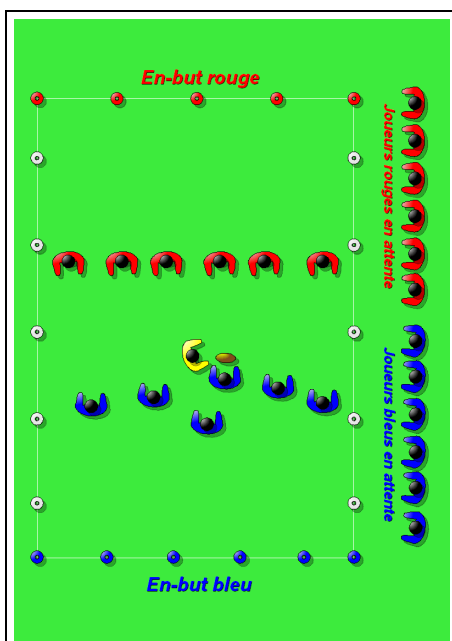
But : S'organiser en équipe pour marquer le plus d'essais que l'équipe adverse

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.

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

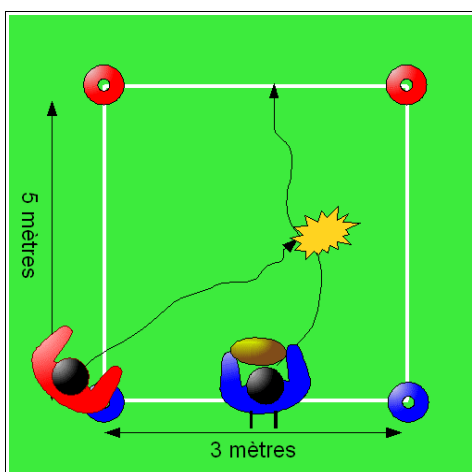
But : Mettre au sol un joueur qui se déplace

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.

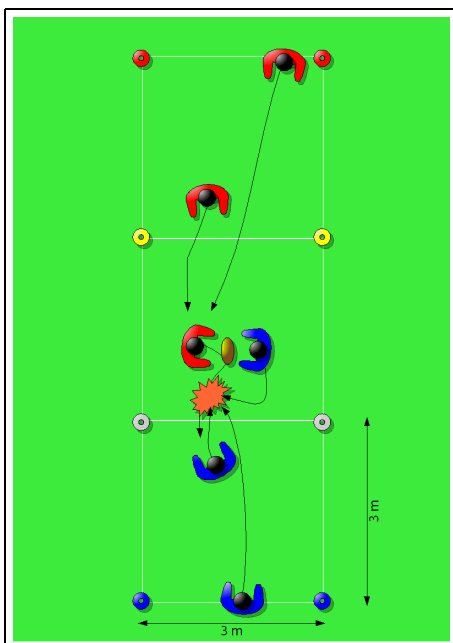
But : Aller marquer un essai ou défendre son camp

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 annote 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.

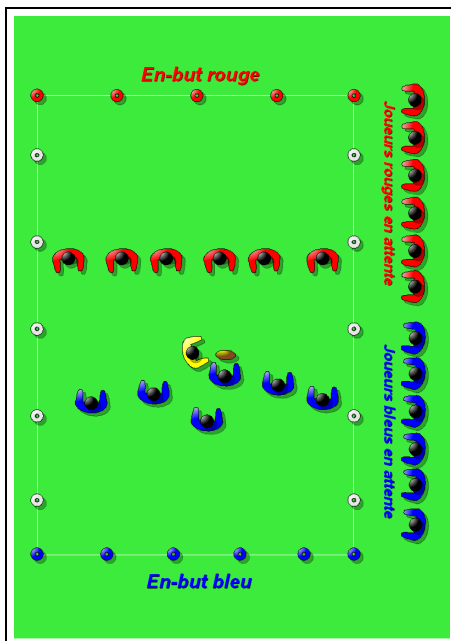
ORGANISATION

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.

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

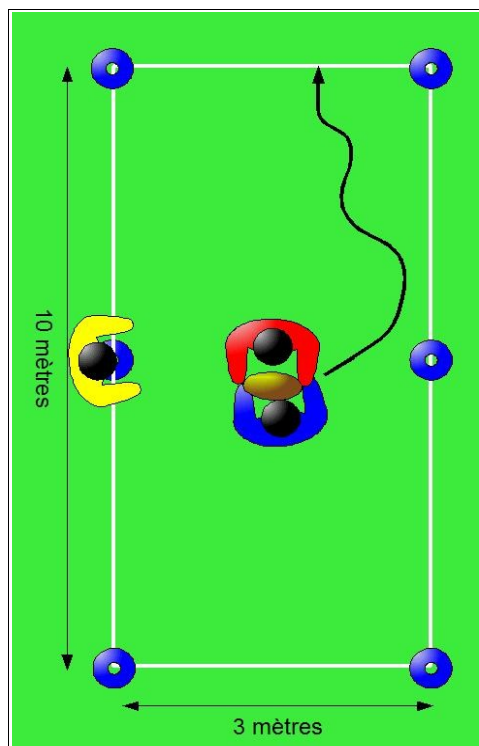
But : Conquérir le ballon et aller marquer ou s'opposer à l'avancer de l'attaquant

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

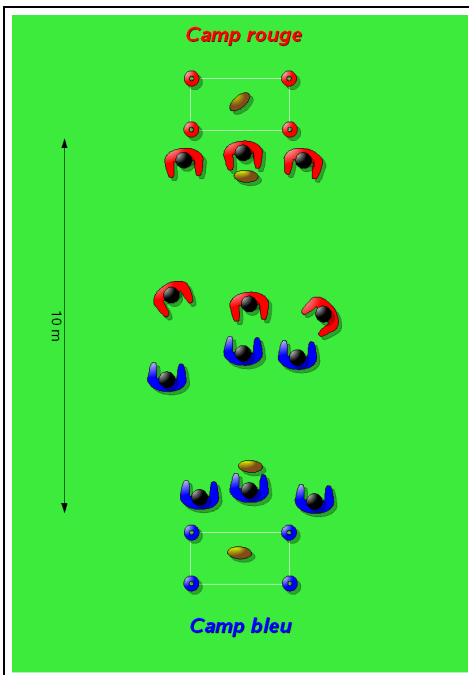
But : Aller marquer des essais dans le camp adverse afin de vider son camp de tous les ballons s'y trouvant

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.

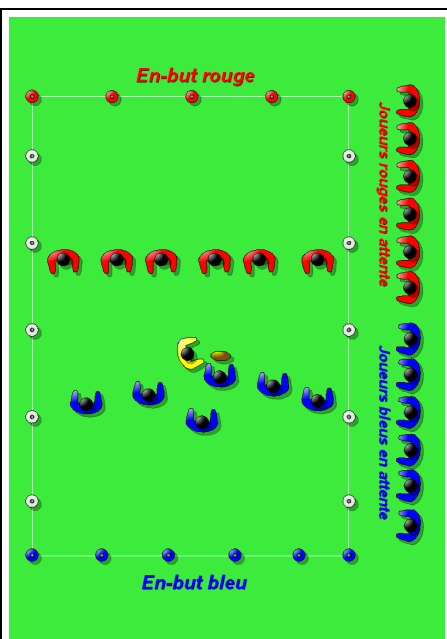
But : S'organiser en équipe pour marquer plus d'essais que l'équipe adverse

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.