

# 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

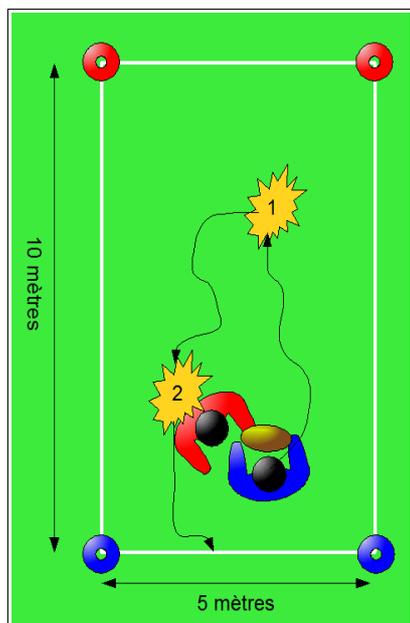
**But :** Mettre au sol un joueur qui cherche à avancer en sauts pieds joints

### ORGANISATION

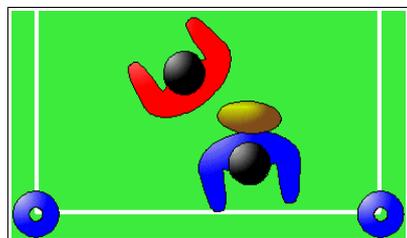
**Matériel :** Plots (2 couleurs différentes par atelier), 1 ballon par atelier

**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

# 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

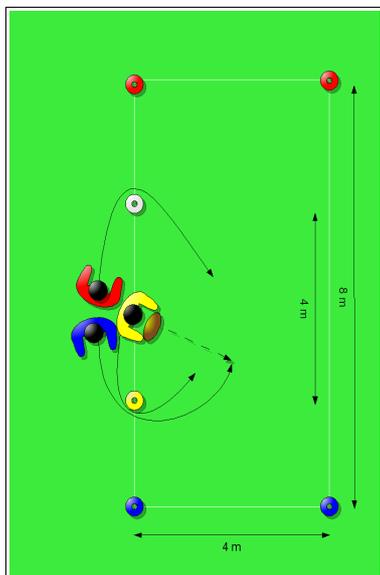
**But :** Faire avancer continuellement le ballon vers la cible.

### 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