

## Rugby cycle 3

### Objectifs

- Maîtriser le ballon pour récupérer, porter, passer, botter, marquer.
- S'orienter sur le terrain pour aller marquer, s'opposer.
- Elaborer des stratégies d'attaque et de défense.
- Connaître les règles pour comprendre, jouer, arbitrer et commenter.

### Organisation des séances

Deux ateliers : un atelier avec un objectif spécifique, un match "jeu global" (situation repère).

### Situation repère

#### Rugby à huit.

But du jeu : marquer plus souvent que l'équipe adverse en posant le ballon dans son en-but.

Terrain de 30 m X 20 m. En-but de 3 m. Deux équipes de huit.

Durée du match : 2 X 8 mn. Lancement du jeu par l'arbitre : il présente le ballon à l'équipe désignée.

Marque : Cinq points par essai.

Règles fondamentales du "tenu", du "hors-jeu" et des arrêts de jeu :

- Tout joueur tenu au sol doit libérer son ballon.
- Il faut être debout pour jouer.
- Tout partenaire du porteur entre celui-ci et la ligne de but adverse est hors-jeu. Il ne peut attraper le ballon.
- Arrêt sur essai : remise en jeu au milieu de terrain.
- Sur sortie en touche : A l'endroit de la sortie.
- Sur en-avant de passe : A l'endroit de la passe.
- Sur blocage : A l'endroit du blocage.
- Sur touché dans son propre but : A cinq mètres de la ligne de l'en-but.
- 

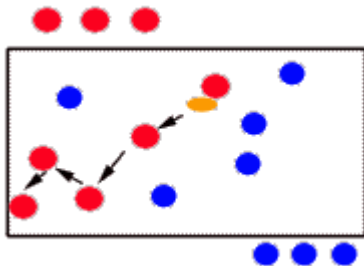
### Passer.

#### La passe à cinq orientée.

L'équipe possédant le ballon tente de réussir cinq passes consécutives dans les règles de l'en-avant et du tenu.

A chaque plaquage ou ballon étouffé, l'équipe adverse reprend l'initiative.

Chaque réussite marque un point pour l'équipe.



### Avancer.

#### Le gagne-terrain.

Les défenseurs (rouges) doivent stopper la progression des attaquants au plus vite.

Au lancement du jeu un défenseur botte le ballon vers les attaquants qui se saisissent du ballon et avancent pour marquer.

Tous les défenseurs entrent sur le terrain et tentent de stopper l'avancée adverse : prise du ballon, blocage du jeu, sortie en touche.

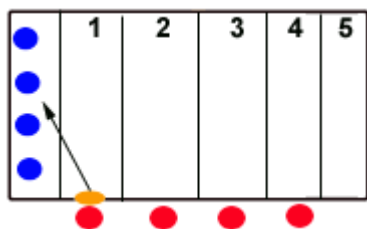
Les attaquants marquent cinq points quand ils réussissent l'essai dans l'en-but adverse.

Les défenseurs marquent les points correspondants à la zone où ils ont stoppé l'avancée.

Changement de rôle à chaque marque ou arrêt de jeu.

Temps de jeu : 8 mn.

Résultats : Addition des points marqués en attaque et en défense pour chaque équipe.



### **S'organiser.**

#### **Eviter et lutter.**

La porte.

Aller marquer, pour les bleus, au delà de la ligne de but.

Le ballon est porté par un ou plusieurs joueurs au passage de la porte.

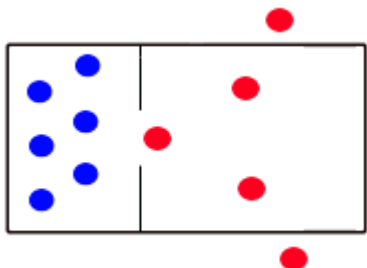
Cinq tentatives par équipe. Le ballon est donné-lancé-posé aux attaquants.

Un défenseur est placé de manière efficace devant la porte.

Evolution : placement des attaquants plus au moins près de la porte. En colonne, groupés, étalés...

Variation : le nombre de défenseurs pour changer les rapports de force.

Changer la place des défenseurs sur le terrain.



### **Coopérer.**

#### **Marquer, se démarquer.**

Le surnombre.

But : amener les enfants à faire circuler le ballon vers des partenaires démarqués.

Notion de remplacement et de la nécessité d'avancer.

Les attaquants s'organisent pour marquer en surnombre évident.

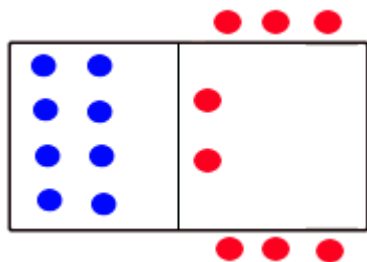
Les deux défenseurs tentent de stopper le porteur ou le ballon.

Changer de défenseurs à chaque arrêt de jeu.

Changer de rôle quand tous les binômes de défense ont joué.

Evolution : augmenter progressivement le nombre de défenseurs.

Variation : le placement des défenseurs sur le terrain.



### **Manipuler, se déplacer.**

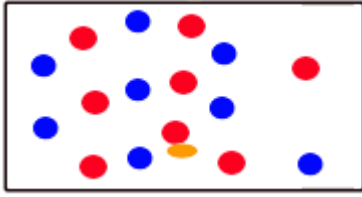
#### **Les trois pas.**

But : faire le maximum de passes en un temps déterminé.

Les attaquants ne peuvent faire plus de trois pas avec le ballon. Les défenseurs tentent de stopper le porteur ou le ballon.

Evolution : déséquilibre numérique (attaquants et défenseurs).

Tenir compte de l'en-avant.



### Se replacer.

#### Les balises.

But du jeu : éviter les blocages, se réorganiser. Aller marquer sans arrêt de jeu.

En situation de jeu réel (8/8), dès que le jeu est bloqué, au signal, les joueurs se replacent en faisant le tour d'une balise située derrière eux (attaquants et défenseurs).

Relance du jeu.

Evolution : position des balises.

