

SÉANCE N°7

OBJECTIFS :

- Assurer la continuité du jeu

MISE EN CONDITION : Le filet de pêche

Les joueurs en cercle (filet de pêche) choisissent en secret un nombre entre 0 et 10. Les joueurs de l'autre équipe (les poissons) se déplacent à l'intérieur du cercle. Les pêcheurs comptent à haute voix et au nombre convenu ils poursuivent les poissons pour les plaquer. Ces derniers évitent les plaquages et se rendent derrière l'une des lignes du ½ terrain.

SITUATIONS

1- Les en-butts éclatés

Consignes :

Le jeu se déroule selon les règles d'un match

Critères de réussite :

1 point par essai marqué dans l'un des deux carrés

Evolution :

Jeu à deux ballons

2- J'avance

Consignes :

Mise en jeu au centre du terrain.

Les attaquants (x) essaient de marquer un essai. Les défenseurs (o) ne jouent pas le ballon. Pour marquer ils (o) doivent faire reculer le ballon en arrière de la ligne (y) située dans le camp des (x).

Le jeu se poursuit tant qu'il n'y a pas de faute ni d'essai marqué par les attaquants. Le point marqué par les défenseurs ne provoque pas l'arrêt du jeu.

Critères de réussite :

Attaquant : 1 point par essai marqué

Défenseur : 1 point si le ballon se trouve en arrière de la ligne (y)

Evolution :

Le ballon étant repoussé derrière la ligne (y), les défenseurs peuvent le jouer pour marquer un essai.

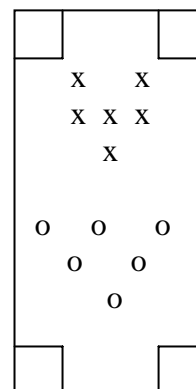
ORGANISATION

Terrain 20 x 15 m

En-butts dans chaque coin de terrain

2 équipes

1 ou 2 ballon(s)

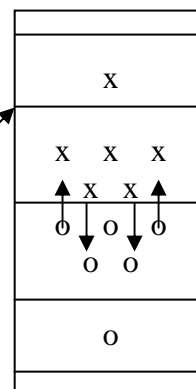


Terrain de 20 x 15 m

2 équipes

1 ballon

ligne y



MATCH : règles mises en application selon le règlement USEP

Équipe A contre Équipe B – Équipe C contre Équipe D

RETOUR AU CALME : commentaires

Prolongement : Relecture du règlement USEP (annexe 2)