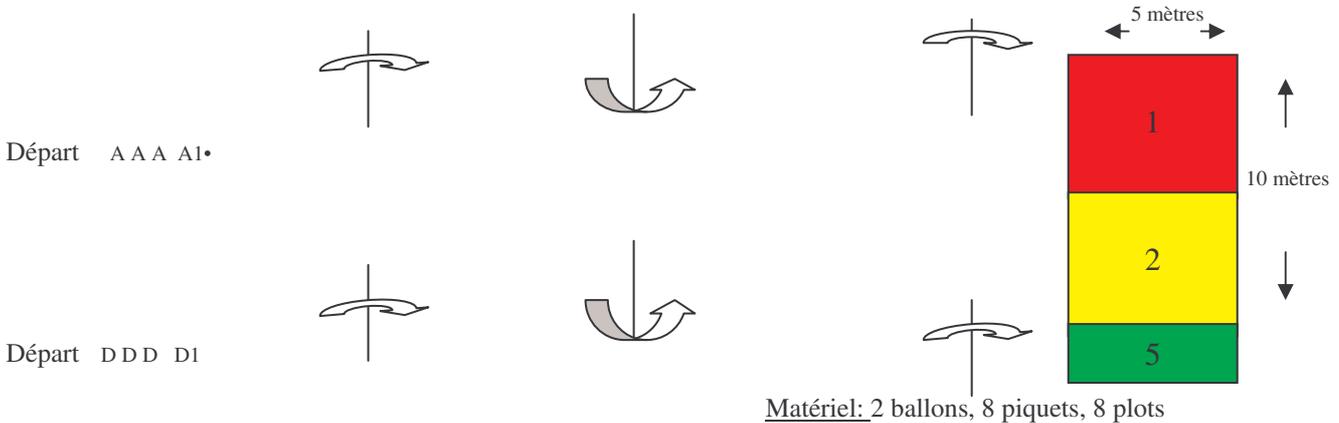


## 1) Le slalom :

### Descriptif :

Il s'agit d'une situation de 1 contre 1. L'attaquant A1 doit ramasser un ballon. C'est le signal de départ du slalom. Les deux joueurs (attaquant et défenseur) vont réaliser un slalom avant de rentrer dans une zone de jeu où le porteur de balle devra marquer un essai et le défenseur D1 l'en empêcher.



### Décompte des points :

Si l'attaquant est plaqué ou sort en touche dans la zone 1, il marque 0 point, dans la zone 2, 2 points et s'il marque un essai, 5 points. Les 2 joueurs suivant démarrent dès que l'espace est libre.

Jeu en 2 temps : 1<sup>o</sup> phase l'équipe A attaquants et D défenseurs puis 2<sup>ième</sup> phase en inversant les rôles.

Durée de chaque phase du jeu : entre 4 et 6 minutes.

## 2) Le tenu :

### Descriptif :

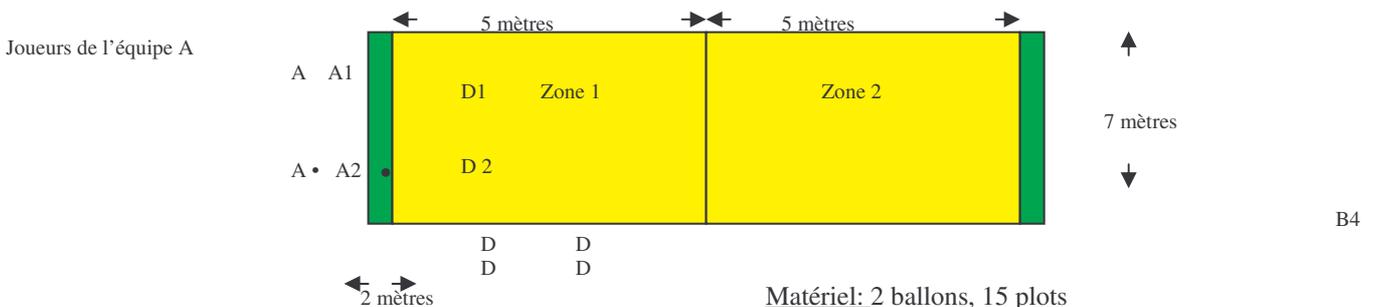
**Au signal, les attaquants** A1 et A2 partent avec un ballon pour marquer un essai. Ils doivent franchir les deux zones sans se faire de passes. Si le porteur du ballon est plaqué ou immobilisé debout, il réalise un tenu à l'endroit de l'action. On ne peut jouer qu'un seul tenu par zone.

**Les 2 défenseurs** (D1, D2) se trouvent dans la zone 1. Ils tentent de plaquer ou d'immobiliser le porteur du ballon. S'ils réussissent, ils reculent dans la zone 2 et permettent aux attaquants de réaliser un tenu.

Ils n'ont droit qu'à un plaquage par zone.

Dès qu'un essai est marqué, les attaquants suivants démarrent et deux autres défenseurs interviennent.

**Jouer un tenu** : Si le porteur du ballon est mis au sol, il se relève avant de poser le ballon et de le talonner vers l'arrière pour son partenaire. Si le porteur est immobilisé debout, il pose et talonne le ballon vers l'arrière pour son partenaire afin de le remettre en jeu.



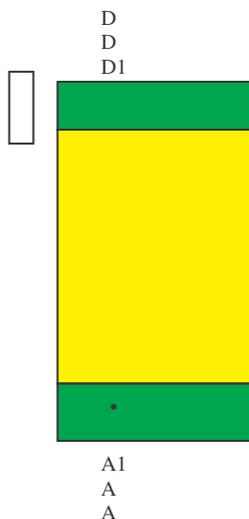
### Décompte des points :

On comptabilise un point pour son équipe chaque fois que l'on marque un essai. Cet atelier s'effectue sous la forme de relais dont la durée varie entre 4 et 6 minutes. Comme pour le jeu N°1, cet atelier se déroule en 2 phases : les équipes changent de rôle dans la 2<sup>ième</sup> phase. Durée : 4 à 6 minutes par phase.

### 3) Le plaquage :

#### Descriptif :

Au signal, le défenseur D1 va plaquer un boudin qui se trouve sur la ligne de touche puis se relève. Après le plaquage, un attaquant A1 ramasse un ballon et tente d'aller marquer un essai. Le défenseur doit l'en empêcher.



Matériel: 1 boudins, 2 ballons, 4 plots



#### Décompte des points :

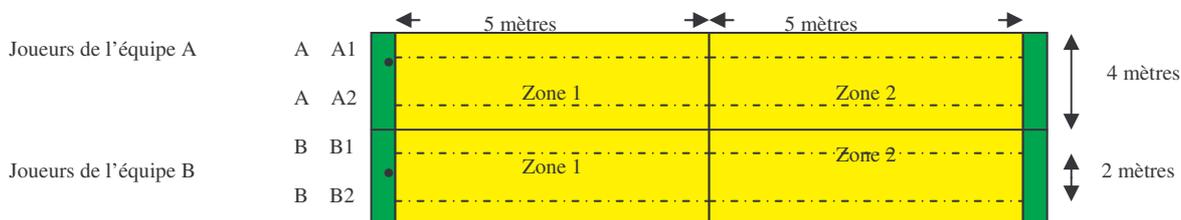
Un défenseur qui fait tomber le boudin marque 1 point, 3 points s'il encercle le boudin et pousse avec l'épaule. Un défenseur qui empêche l'attaquant de marquer gagne 5 points (max 8 points possibles). Cet atelier s'effectue sous la forme de relais et en 2 phases. Durée de 4 et 6 minutes. Les joueurs changent de rôle (attaquants ou défenseurs) pour la 2<sup>ème</sup> phase.

### 4) Le relais

#### Descriptif :

Au signal de l'enseignant, les joueurs d'une même équipe partent par deux avec un ballon, A1 avec A2 et B1 avec B2. Les joueurs se font une passe par zone avant de marquer un essai L'enseignant donne le départ pour les joueurs suivants. La passe est réussie (1pt) :

- si le joueur se sert de ses deux mains pour faire une passe **vers l'arrière**
- si le réceptionneur **recupère la balle de volé** (sans contact avec le sol)
- si les deux joueurs restent dans leur couloir **séparé de deux mètres**.



Matériel: 2 ballons, 15 plots

#### Décompte des points :

Cet atelier a une durée qui varie entre 4 et 6 minutes. On comptabilise un point pour son équipe chaque fois que l'on réalise correctement une passe dans la zone délimitée à cet effet et un point supplémentaire à l'équipe qui marque un essai en premier.

# RUGBY XIII USEP 66

## FICHE DE RESULTATS

ECOLE .....

ENSEIGNANT .....

EQUIPE N° .....



Prénom des joueurs(euses) :.....



### ATELIERS-JEUX

<b>LE SLALOM</b> (Attaquant : 2 ou 5 points)	Nombre de points marqués :
<b>LE TENU</b> (Attaquant : 1 point/essai)	Nombre d'essais :
<b>LE PLAQUAGE</b> (Défenseurs : 1, 3 ou 5 points)	Nombre de plaquages :
<b>LE RELAIS</b> (1 point/passe réussie)	Nombre de passes réussies :
	<b>TOTAL :</b>

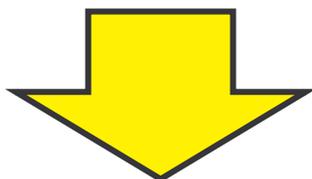
1 fiche par équipe à coller sur support cartonné



# LE TENU

## 2 SITUATIONS POSSIBLES

<b>JOUEUR mis au sol</b>	<b>JOUEUR bloqué debout</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>➤ <b>Ballon</b> (ou bras qui porte le ballon) en contact avec le sol</li></ul> <b>ET</b> <ul style="list-style-type: none"><li>➤ Contact avec au moins 1 défenseur</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Ne peut plus avancer</li></ul> <b>ET</b> <ul style="list-style-type: none"><li>➤ Ne peut plus transmettre le ballon</li></ul>



## REMISE EN JEU

Le joueur tenu doit :

- Etre lâché
- Se tenir debout
- Talonner le ballon en arrière avec le pied

Le décompte des tenus :

L'arbitre annonce verbalement le nombre de tenus réalisé (1, 2,...)  
Il repart à zéro lorsque la balle est récupérée par l'adversaire.