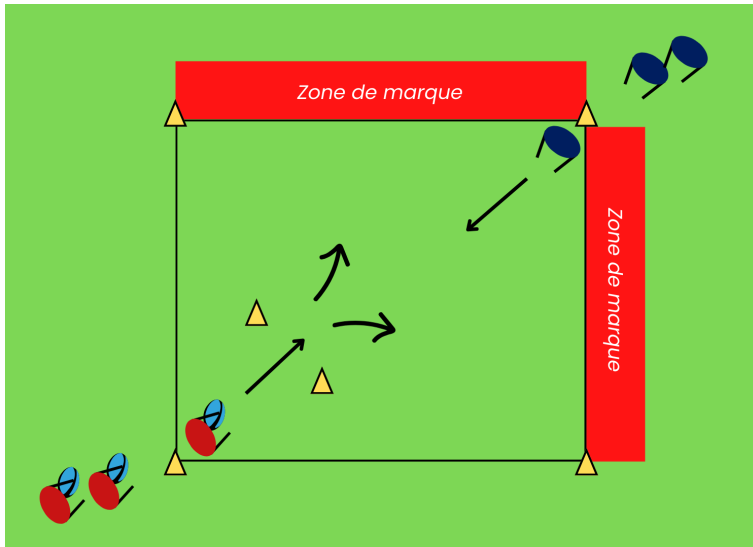


Séance 2

<p>Nom : Essais rusés</p>	<p>Compétences travaillées : Apprendre à marquer Toucher de façon sécuritaire</p>
<p>Objectif de l'enseignant : Apprendre à l'élève à porter le ballon vers la zone de marque pour marquer un essai</p>	<p>But des élèves : Marquer un essai</p>
<p>Mise en place humaine : Un groupe de joueurs (les rôles varient) divisés en deux colonnes</p>	<p>Consignes : L'attaquant se lance ballon en main à l'intérieur du carré. Il doit traverser la porte puis aller marquer derrière l'une des deux lignes d'en-but, il choisit. Au moment où il traverse la porte, le défenseur a le droit de rentrer dans le carré à son tour, pour empêcher l'attaquant de marquer en le touchant à une main.</p>
<p>Spatio -temporelle : Un carré de 7 mètres de côté, une colonne d'attaquant et une colonne de défenseur à l'extérieur du carré, sur deux coins d'une diagonale. Deux lignes d'essais matérialisées de part et d'autre de la colonne de défenseurs</p>	
<p>Matérielle : Cônes pour les coins et la porte Coupelles pour matérialiser les deux lignes d'essais Un ballon minimum</p>	
<p>Critères de réalisation : - Poser le ballon derrière une ligne sans l'échapper - Eviter le défenseur - Se déplacer rapidement - Pour le défenseur : toucher sans pousser, sans se jeter</p>	<p>Critères de réussite : - L'attaquant marque l'essai - Un attaquant marque plus de 5 fois sur 10</p>
<p>Schéma :</p> 	
<p>Variantes : - L'attaquant peut se lancer en recevant le ballon d'un joueur placé à l'extérieur du carré - En fonction du taux de réussite des attaquants, on peut rétrécir ou agrandir le carré (objectif, être entre 4 et 7 essais marqués sur 10 tentatives)</p>	