

L'accueil des moins de 9 ans

L'ENTREE DANS L'ACTIVITE : Découverte et sensibilisation

A ce niveau, la démarche doit être totalisante, l'activité proposée implique les différents plans de l'individu (affectif, cognitif, moteur), n'est pas dénaturée, elle est aménagée pour être sécurisante. Elle est également valorisante et très ludique, afin que l'enfant puisse progresser tout en prenant un maximum de plaisir

"Le joueur construit son rugby et le jeu construit le joueur dans un climat de confiance et de plaisir"

L'éducateur utilisera :

- Des jeux anciens pour faire ressentir la nécessité des règles fondamentales
- Le jeu total à partir des règles fondamentales pour que les enfants s'imprègnent des valeurs de l'activité
- Des jeux de manipulation de balle, de lutte et de déplacements pour aider le joueur à répondre aux exigences futures sur le plan technique

	Objectifs de travail	Comportements attendus
Jeu de mouvement	<ul style="list-style-type: none"> • Avancer individuellement et collectivement en utilisation et en opposition 	<ul style="list-style-type: none"> • S'orienter dans l'espace de jeu • Avancer vers l'adversaire • Eviter l'adversaire • Arrêter le porteur du ballon • Bloquer et s'opposer au porteur de balle • Reconnaître ses partenaires
Gestion des Contacts et des Luttes	<ul style="list-style-type: none"> • Protéger et canaliser la balle dans le regroupement • Repousser les opposants 	<ul style="list-style-type: none"> • Lutter au coeur du regroupement • Entrer en contact avec l'adversaire • Eloigner le ballon de l'adversaire • Pousser en engageant les épaules
Lancement de jeu	<ul style="list-style-type: none"> • Opposer le point fort au point faible adverse 	<ul style="list-style-type: none"> • Avancer dans l'espace laissé libre • Jouer individuellement avec son point fort : contourner
Respecter les règles	<ul style="list-style-type: none"> • Respecter les quatre règles fondamentales : <ul style="list-style-type: none"> - Marque - Droits et devoirs - Hors-jeu - Placage 	<ul style="list-style-type: none"> • Etre utile et disponible pour le jeu • Jouer en sécurité malgré l'augmentation de l'intensité des courses et des luttes • Permettre au jeu de se dérouler

Les exercices et situations, qui vous sont présentés ci dessous à titre d'exemple, sont des jeux pour préparer l'enfant dans trois axes : la lutte individuelle ou collective, la course et la manipulation d'un ballon. Pour construire d'autres exercices, il est conseillé ces trois grands axes, seul ou associés, de façon à les rendre ludiques.

Situation: [Phase de mouvement général et fixation](#)

Exercices: [Manipulation + Courses + Luttes](#)

CONSIGNES GENERALES

La Sécurité doit être toujours assurée
Ne pas faire mal
Ne pas se faire mal
Ne pas se laisser faire mal

MANIPULATION

Passer le ballon du bras gauche au bras droit
Ballon tournant autour de la taille
Ballon tournant autour de la jambe
Jeté en l'air et rattrapé
Ballon posé puis ramassé
Ballon passé à la main ou au pied
...

[Exercices spécifiques Manipulation/Lutte](#)

[Exercices spécifiques Manipulation/ Course](#)

LUTTE / COMBAT

Alterner :

Différents contacts (adversaire, sol)
Luttes individuelles et collectives
Formes d'actions (pousser, tirer, percuter)
Position de combat (sol, assis, à genoux, debout)

[Exercices spécifiques Lutte/Combat](#)

COURSE

Alterner les types de courses :
Varier la vitesse
Varier la direction
Varier la forme
Varier la distance
Varier le nombre de participants
...

[Exercices spécifiques Course/Lutte](#)

[Exercices spécifiques Manipulation/ Course](#)

Extraits du document FFR/DTN : Plan de Formation du Joueur Tome 2