

Le rugby à l'école

Elémentaire



Ce document se veut apporter une aide à la conception et la mise en œuvre du projet pédagogique départemental dans l'activité « rugby » à l'école élémentaire.

Enjeux éducatifs

En relation avec la pratique de l'activité

L'apport des jeux collectifs

Apprendre à agir efficacement au sein d'un collectif lié par un projet commun et confronté à un autre collectif :

- Coopérer au sein d'un groupe (différencier, coordonner et échanger des rôles...).
- Elaborer des stratégies.
- Prendre des décisions.
- Résoudre au travers de la manipulation du ballon des problèmes moteurs...

L'apport spécifique du rugby

Apprendre à :

- Agir dans une situation d'épreuve (maîtriser le contact corporel...).
- Se situer et s'orienter dans l'espace (identifier les cibles, les limites, la ligne d'avantage, les adversaires, les partenaires...).
- Gérer sa sécurité et celle des autres (contrôler son agressivité, connaître et respecter les règles...).

-S'entraider, être solidaire (soutenir l'action des partenaires...). Les vertus éducatives du rugby résident dans sa spécificité. La maîtrise des émotions liées à l'affrontement corporel va développer des vertus de courage, de loyauté et de détermination.

Apprendre à circuler avec lucidité dans un milieu « hostile » oblige en effet à une éducation de la perception, de l'intelligence et de la décision.

La faible technicité du jeu (liberté de déplacement et de manipulation du ballon, liberté d'intervention sur le PB...) autorise la participation et l'expression de tous les enfants (garçons / filles, petits / grands...).

La dimension collective de l'affrontement renforce également les rapports d'entraide, de solidarité et de respect entre les joueurs.

Enfin l'expérience montre que la pratique du rugby à l'école constitue souvent un levier de transformation et de régulation de la vie du groupe dans la classe (modification des positions et des statuts de dominants, dominés...)



En relation avec les compétences attendues en EPS « Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel »

Progressions pour le cours préparatoire et le cours élémentaire première année :

Cours préparatoire

- Enchaîner et coordonner plusieurs actions : ramasser, manipuler, passer le ballon.
- Se déplacer vers le but pour marquer.
- Faire progresser le ballon collectivement.
- S'interposer pour gêner la progression adverse ou tenter de récupérer le ballon.
- Savoir se rendre disponible pour aider un partenaire qui est porteur du ballon.

Cours élémentaire 1ere année

- Coordonner ses actions, en respectant les règles du jeu pour :
 - en tant qu'attaquant, progresser vers le but, conserver le ballon (ou le passer à un partenaire), marquer ;
 - en tant que défenseur, reprendre le ballon, gêner la progression, empêcher de marquer, protéger son but.
 - Identifier son statut en fonction des actions.
 - Assurer le rôle d'arbitre.
- Enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles, notamment :
- comme attaquant : courir et transporter un objet ou passer un ballon, recevoir et passer, recevoir et courir vers le but pour aller marquer (tirer ou passer le ballon à un partenaire, lancer ou poser le ballon ou un objet dans l'espace de marque) ;
 - comme défenseur : courir et toucher les porteurs de balle ou d'objets, essayer d'intercepter le ballon, courir et s'interposer pour gêner la progression.

Progressions pour le cours élémentaire 2^{ème} année et le cours moyen 1^{ER} et 2^{ème} année :

Coopérer avec des partenaires pour affronter collectivement un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif, comme attaquant et comme défenseur : se reconnaître comme attaquant ou défenseur, développer des stratégies, identifier et remplir des rôles et des statuts différents dans les jeux vécus, respecter les règles.



En relation avec les autres domaines d'enseignement et les compétences du socle commun

En Français

- Etablir des relations entre les décisions et les réalisations motrices effectués lors d'une séquence de jeu et le résultat de leurs actions.
- Réorganiser le projet d'action de l'équipe.
- Formuler des hypothèses tactiques en fonction de l'occupation de l'espace de jeu des adversaires (prendre l'adversaire de vitesse, le déborder, être plus nombreux au point de combat...).
- Identifier, classer et hiérarchiser les différentes tâches liées à l'organisation d'une rencontre.
- Etablir un cahier des charges et une répartition des tâches.
- Rechercher les documents, le matériel, les ressources nécessaires à la réalisation des tâches .
- Assurer les tâches qu'ils ont choisies ou qu'on leur a proposées.

En mathématiques

- Organiser une rencontre :
- Expliquer le déroulement d'une poule de 3, de 4 équipes (avec un terrain, deux terrains, trois terrains),
- élaborer un système de points et de calcul des résultats,
- représenter à l'aide d'un schéma les différents terrains,
- différencier périmètre et aire de jeu,
- calculer le budget nécessaire à l'organisation de la rencontre (déplacements, goûter...).
- Calculer la surface d'un terrain.
- Calculer le nombre de points marqués (à la main, au pied) par des équipes du championnat de France.
- Identifier les scores impossibles.
- Rechercher le nombre de poules organisant le championnat de France.
- Expliquer les différentes phases de ce championnat.

En géographie

- Citer les villes qui participent au championnat de France de rugby.
- Repérer et nommer les régions dans lesquelles le rugby est plus implanté.
- Identifier les pays participant au tournoi des six nations.
- Nommer les capitales de ces pays.
- Identifier les pays du monde dans lesquels le rugby est implanté.

En Sciences et technologie

- Formuler en s'appuyant sur le vécu du jeu les principes fondamentaux du jeu (avancer en continuité, lutter...).
- Extraire à partir de représentations de séquences de jeu (ex : dispositif défensif) les principes et les règles de l'action efficace (contourner une défense regroupée, pénétrer une défense étalée...).
- Formaliser les postures et les organisations motrices adaptées aux exigences du jeu (pour protéger/conservé le ballon, pour soutenir/pousser les partenaires, pour plaquer l'adversaire...).
- Identifier le sens des règles fondamentales (protection des joueurs, continuité du jeu...).
- Elaborer et utiliser une fiche d'observation (trajet du porteur de balle, actions de l'opposant direct ...).
- Interpréter et exploiter les données de l'observation.
- Mettre en relation les notions de masse, de vitesse et d'énergie.

En éducation civique

- Participer à l'élaboration des règles du jeu.
- Identifier les différents rôles à assurer dans une équipe (en utilisation et en opposition).
- Décrire les situations, les comportements et les gestes portant atteinte à la sécurité et à la dignité des joueurs et des organisateurs.
- Construire le code du citoyen sportif.
- Formuler les objectifs et les valeurs recherchés par la pratique du rugby.
- Identifier les compétences liées à l'arbitrage (connaissance des règles, placement, décisions...).
- S'impliquer dans le projet de rencontre en assurant un ou plusieurs rôles.

Quelques incontournables

Le terrain :

- **En relation avec l'essence de l'activité** : le rugby est un jeu collectif de combat, mettant en confrontation deux équipes qui luttent de façon réglementaire : saisies sur surfaces corporelles autorisées, placages contrôlés avec ceinturage et amené au sol... De ce fait, la nature du terrain ne doit ni compromettre la spécificité de cette activité, ni mettre l'élève en danger (pas de surface dure et/ou agressive, choisir un sol souple, si possible herbeux).
- Délimiter la zone de jeu et la zone d'en-but (de préférence par des coupelles souples).
- **Dimension** : à titre indicatif on peut utiliser la formule suivante :
 - largeur = nombre de joueurs
 - longueur = nombre de joueurs multiplié par 2

Le groupe classe :

- Identifier les équipes par des chasubles ou des maillots.
- Favoriser les jeux à effectifs réduits.
- Enlever les lunettes, bijoux, attacher les cheveux
- Prévoir un vêtement de rechange en cas de terrain boueux
- Pour limiter la vitesse des joueurs (impact)
 - faire des équipes de gabarit,
 - espace de jeu étroit,

L'enseignant :

- Signal sonore pour annoncer la mort d'un ballon (sifflet, la voix...)
- Stopper le jeu lorsqu'une phase est potentiellement dangereuse (**empilements de trois joueurs et plus...**)
- Avoir deux ballons pour :
 - déplacer l'action de jeu suite à un regroupement,
 - dynamiser le jeu.

La gestion des situations :

Je veux limiter l'intensité des contacts entre les joueurs,

- J'agis sur les formes de lancement de jeu :
 - Les groupes d'attaquants et de défenseurs sont à 1 ou 2 mètres l'un de l'autre. Le meneur se situe entre les joueurs et donne à la main le ballon à une équipe.
 - Donner le ballon à un (aux) attaquant(s) en le faisant rouler au sol pour donner plus de temps aux défenseurs pour avancer.
 - J'agis sur les espaces :
 - Rapprocher les attaquants et les défenseurs.
 - Rétrécir la largeur du terrain.

Je veux favoriser l'attaque,

- J'agis sur les formes de lancement :
 - Je retarde l'entrée du (des) défenseur(s) par rapport à celle du (des) attaquant(s) en décalant le signal d'entrée du (des) défenseur(s).
- J'agis sur l'espace,
 - En faisant parcourir une distance plus importante au(x) défenseur(s).
 - En élargissant la largeur du terrain.
- J'agis sur le nombre de joueurs,
 - En diminuant le nombre de défenseurs par rapport au nombre d'attaquants.
 - En rééquilibrant les gabarits (taille, poids, sexe, engagement)

Je veux favoriser la défense,

- J'agis sur les formes de lancement :
 - En retardant l'entrée ou la disponibilité des attaquants par rapport aux défenseurs.
 - Le meneur lance le ballon en l'air aux attaquants et ainsi permet aux défenseurs de s'approcher.
 - Le meneur fait rouler le ballon au sol vers les attaquants et ainsi permet aux défenseurs de s'approcher.
- J'agis sur les espaces :
 - En réduisant l'espace entre les attaquants et les défenseurs.
 - En laissant la défense se replacer avant un nouveau lancement de jeu.
 - En diminuant la largeur du terrain.
- J'agis sur le nombre de joueurs :
 - En diminuant le nombre d'attaquants par rapport aux défenseurs.
 - En rééquilibrant les gabarits (taille, poids, sexe, engagement).

Je veux favoriser le jeu dans les espaces libres,

- J'agis sur les formes de lancement :
 - Introduire un 2ème ballon dans un espace libre et déclarer le 1er ballon « mort »
- J'agis sur les espaces :
 - En élargissant le terrain.
- J'agis sur le nombre de joueurs :
 - En réduisant le nombre de joueurs.
 - En réduisant le nombre de défenseurs.

Les règles fondamentales

La marque

Toucher (aplatir le ballon) dans l'en-but.

On peut considérer, dans un premier temps que franchir la ligne d'en-but peut suffire pour marquer un point. Éviter ainsi la contrainte de manipulation et/ou l'appréhension du contact avec le sol.

Les droits et devoirs des joueurs

Ce qui est autorisé :

Courir avec le ballon, le passer, le garder.

Intervenir sur le porteur du ballon : saisir, plaquer c'est-à-dire ceinturer et mettre au sol

Ce qui est interdit :

Les actions dangereuses ou déloyales : plaquage au cou, croc en jambe, agression verbale...

Intervenir sur un joueur non porteur de balle,

Jouer au pied.

Le jeu au sol (règle du tenu).

Pour pouvoir jouer, il faut être debout sur ses deux pieds.

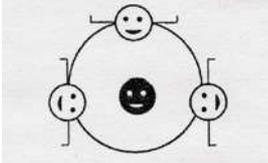
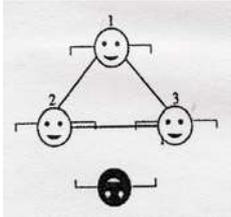
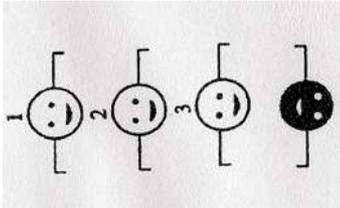
Pour permettre la continuité du jeu et pour la sécurité, **lâcher la balle dès que l'on n'est plus sur ses 2 pieds.**

Le hors-jeu. (= > l'en-avant)

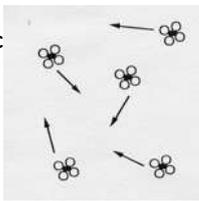
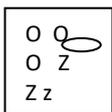
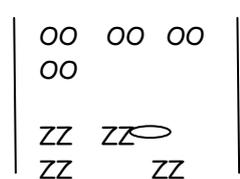
Seuls les partenaires placés derrière le porteur du ballon peuvent jouer.

(Dans un premier temps, on considèrera la ligne de hors-jeu comme la ligne passant par le ballon parallèle à la ligne d'en-but).

Quelques situations pour entrer dans l'activité

Nom de la situation	Descriptif	Consignes
<p style="text-align: center;">Petits jeux de Lutte</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Franchir / Faire Franchir une ligne • Faire entrer ou faire sortir d'une zone <div style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;">Tirer /pousser</div> <ul style="list-style-type: none"> • Debout • Á 4 pattes <ul style="list-style-type: none"> • Face à face • Dos à dos • Épaule / Épaule • Bras dessus / bras dessous • Prise poignets 	<p>Accepter le contact avec l'autre / avec le sol</p> <p>Compléter avec des situations de jeux de Lutte.</p>
<p>Sortir de la cage</p>		<p>Les O se lient par les coudes et forment un cercle (Face à l'extérieur). Ils enferment un z l'intérieur. Celui-ci tente de se dégager.</p>
<p>Le petit protégé</p>		<p>Les O se tiennent par la main. Le z doit toucher O 1 dans le dos. Pour cela, il doit pénétrer dans le triangle ou le briser. O2 et O3 protègent O1. (Changement de rôles toutes les 15s).</p>
<p>Le loup et les agneaux</p>		<p>Les O sont accrochés à la ceinture. Le z doit toucher O1 dans le dos. O3 sert de bouclier, O2 dirige O3 et O1 se protège. La chaîne ne doit pas se briser (Changement de rôles toutes les 15s).</p>

<p>Les empilages</p>	<p><u>Terrain</u> : 15x15m Surface gazonnée ou terrain très souple</p> <p><u>Organisation de la classe</u> : classe entière</p> <p><u>Matériel</u> : 2 à 5 ballons Coupelles pour délimiter l'espace</p>	<p>Des joueurs évoluent dans un espace délimité, avec ou sans échange de balle.</p> <p>Au signal du meneur, les porteurs de balle ou les joueurs désignés se plaquent à terre et les autres viennent s'empiler sur eux.</p> <p><u>Relances</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> Augmenter progressivement le nombre de joueurs par groupe. Enchaîner des empilages de plus en plus rapprochés dans le temps. Demander des empilages plats ou hauts. Demander aux non porteurs de plaquer les porteurs de balle, puis de réaliser des empilages
<p>Tapis roulant</p>	<p><u>Terrain</u> : Surface gazonnée ou terrain très souple</p> <p><u>Organisation de la classe</u> : 6 à 8 joueurs par tapis roulant</p>	<p>Des joueurs sont allongés sur le sol, côte à côte, serrés.</p> <p>Un joueur se place délicatement sur le tapis ainsi formé.</p> <p>Les joueurs formant le tapis roulent sur eux-mêmes, tous en même temps et font donc se déplacer le joueur porté.</p> <p>Une fois le tapis traversé, le joueur se replace en bout de tapis et un autre le remplace.</p> <p><u>Relances</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> 2 joueurs portés en même temps; le suivant démarre dès que le précédent lui laisse la place suffisante pour s'allonger. Allonger le tapis en ajoutant des joueurs.
<p>La pieuvre et le rocher</p>	<p><u>Terrain</u> : 15x15m Surface gazonnée ou terrain très souple</p> <p><u>Organisation de la classe</u> : Groupe Pieuvre de 5 à 8 joueurs Groupe Rocher de 5 à 15 joueurs</p>	<p>Un groupe de joueurs se place au sol en bloc compact, en s'entremêlant bras et jambes et en se liant fortement (le rocher).</p> <p>Un 2^{ème} groupe de joueurs se place allongé au sol, liés entre eux de façon souple, afin de pouvoir se déplacer en rampant (la pieuvre).</p> <p>La pieuvre doit, en rampant, parvenir jusqu'au rocher, le recouvrir puis le dépasser.</p> <p>Surface gazonnée ou terrain très souple.</p> <p><u>Relances</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> Rochers plus nombreux et sur plusieurs étages. Pieuvres plus nombreuses et sur plusieurs lignes.
<p>Le passe porte</p>	<p><u>Terrain</u> : 20x10m Surface gazonnée ou terrain très souple</p> <p><u>Organisation de la classe</u> : Classe entière</p> <p><u>Matériel</u> : Coupelles pour délimiter l'espace et la porte</p>	<p>Les joueurs évoluent dans un espace partagé en 2 camps. Le meneur et un complice se tiennent sur la limite entre les 2 espaces et forment une porte plus ou moins large.</p> <p>Les joueurs sont tous dans le même camp.</p> <p>Au signal, tous les joueurs doivent passer d'un camp à l'autre en traversant la porte.</p> <p><u>Relances</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> Le meneur et son complice réduisent la porte. Les joueurs sont partagés de façon équitable ou déséquilibrée, de part et d'autre et traversent ensemble mais en sens contraire. Les joueurs peuvent être liés par 2 ou 3, pendant le déplacement préparatoire et la traversée de la porte.

<p>Les manchots</p>	<p><u>Terrain</u> : 20x20m Surface gazonnée ou terrain très souple</p> <p><u>Organisation de la classe</u> : Groupes de 5 joueurs</p> <p><u>Matériel</u> : Coupelles pour délimiter l'espace Un ballon par groupe</p> 	<p>Se déplacer dans tout l'espace sans faire tomber la balle.</p> <p><u>Relances</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Accélérer la vitesse de déplacement. • Faire une course (retour au départ si le ballon tombe). • Autoriser les percussions groupe à groupe pour faire tomber le ballon de l'autre. • Indiquer le mode de tenu (front, nuque, épaule, hanche,...) et le mode de déplacement (Translation, rotation,...)
<p>La grappe avance</p>	<p><u>Terrain</u> : 20x20m Surface gazonnée ou terrain très souple</p> <p><u>Organisation de la classe</u> : 3 possesseurs du ballon contre 3, 4 ou 5 adversaires</p> <p><u>Matériel</u> : Coupelles pour délimiter l'espace Un ballon par groupe</p> 	<p>Les O sont debout regroupés autour du ballon. Les Z doivent leur prendre le ballon ou les emmener en dehors des limites.</p>
<p>Jeu en duo</p>	<p><u>Terrain</u> : 20x10m Surface gazonnée ou terrain très souple Deux camps</p> <p><u>Organisation de la classe</u> : Classe entière par doublettes</p> <p><u>Matériel</u> : Un ballon Des chasubles Des coupelles pour délimiter l'espace</p> 	<p>Les joueurs sont liés par 2 et se tiennent par le maillot à la taille. Ils ont une main libre pour jouer. Chaque porteur de balle bénéficie ainsi d'un soutien immédiat, et la balle peut être protégée. La vitesse de déplacement est considérablement réduite, ce qui diminue l'intensité des impacts possibles. Marquer plus d'essais que l'équipe adverse.</p>

Le mini rugby

LE MINI RUGBY				
Joueurs	<ul style="list-style-type: none"> • 6 contre 6 avec 1 ou 2 remplaçants. • Équipes mixtes sur le terrain. • Équipes homogènes entre elles (les équipes sont de même niveau) 			
Terrain	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr> <td style="width: 30px; text-align: center;">5</td> <td style="width: 60px; text-align: center;">20m</td> <td style="width: 30px; text-align: center;">5</td> </tr> </table>	5	20m	5
5	20m	5		
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> • Un ballon, terrain délimité par des coupelles ou des lignes, deux jeux de chasubles, un sifflet, un chronomètre. 			
Durée de jeu	<ul style="list-style-type: none"> • 8 à 10 minutes en continu, remplacement illimité à tout moment 			
Marque	<ul style="list-style-type: none"> • Pour marquer un essai, aller poser le ballon dans l'en-but adverse • Un point par essai 			
Règles de sécurité Interdits	<ul style="list-style-type: none"> • Croche pied • Prise au dessus des épaules • Coup de pied dans le ballon • Chaussures à crampons 			
Règles de jeu	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Hors jeu</u> : ne pas se situer entre le ballon et la ligne derrière laquelle je marque. • <u>En avant</u> : le porteur de balle ne peut passer la balle qu'à un joueur placé derrière lui. • Ne pas effondrer un regroupement de joueurs autour du porteur de balle. • Pour jouer la balle, être debout sur ses deux pieds. 			
Mise en jeu	<ul style="list-style-type: none"> • Au début du match et après un essai : La balle est remise en jeu au centre du terrain, type "gratte poule" • Lorsque la balle sort en touche, "morte", ou lorsqu'il y a eu faute, remise en jeu à l'endroit de la faute, (à 2m de toute ligne) type "gratte poule" 			

Ne pas sanctionner les « en-avant » de maladresse

Exemple de démarche - en 4 thèmes d'étude

1. **Accepter le contact**
2. **Avancer pour marquer**
3. **Empêcher d'avancer**
4. **Améliorer la passe**

ACCEPTER LE CONTACT

Objectif : Accepter le contact avec le sol.

LE PARCOURS DU COMBATTANT

Descriptif :

Terrain de 15 m délimité en 3 zones



Relais : Le ballon sert de témoin

Être la première équipe à terminer le parcours en respectant les modes de déplacement et en transportant un ballon

Matériel :

- 8 plots ou coupelles pour délimiter le terrain ;
- Un ballon par équipe.
- Des chasubles.

Organisation de la classe:

- 2 équipes

Lancement et déroulement du jeu :

Départ du premier de chaque équipe avec le ballon au signal du maître.

Critères de réussite :

- Être la première équipe à terminer le parcours.
- Tous les joueurs acceptent le contact avec le sol.

Relances :

- Allonger ou diminuer les différentes zones.
- Varier les formes de déplacement

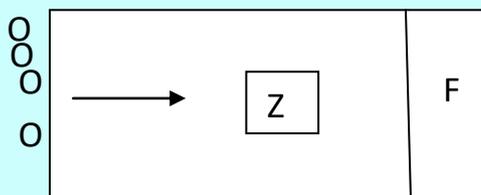
ACCEPTER LE CONTACT

Objectif : Accepter le contact avec l'autre et avec le sol

L'ARAIGNÉE ET LES FOURMIS

Descriptif :

Terrain gazonné de 10m x 5m.



Matériel :

- Des coupelles pour limiter le terrain et matérialiser la fourmilière
- Des chasubles.

Organisation de la classe:

- Par $\frac{1}{2}$ classe

Atteindre le plus vite possible la fourmilière (F) sans se faire attraper par l'araignée (Z)

Lancement et déroulement du jeu :

L'araignée doit attraper les fourmis et les amener au sol, en respectant les règles de sécurité. La fourmi bloquée et amenée au sol devient une araignée supplémentaire.

L'araignée et les fourmis se déplacent à 4 pattes.

L'araignée est au milieu du terrain et les fourmis à une extrémité. Elles rentrent en jeu au signal du meneur et ne peuvent pas retourner dans leur zone de départ.

Le jeu s'arrête lorsque toutes les fourmis sont attrapées.

Critères de réussite :

- Pour les fourmis : ne pas être attrapées par la (ou les) araignée(s).
- Pour la (ou les) araignées : attraper le plus grand nombre de fourmis.
- Accepte le contact avec l'adversaire (sans sortir du terrain ni se coucher volontairement) ;

Relances :

Si l'attaque est trop facile :

- Réduire la largeur du terrain.
- Augmenter le nombre d'araignées dès le début du jeu.

Si la défense est trop facile :

- Augmenter la largeur du terrain.
- Assigner une ou plusieurs zones/couloirs d'intervention aux araignées.
- Mettre plusieurs fourmilières de couleurs différentes : annoncer les couleurs des fourmilières à atteindre.

Pour favoriser le contact :

- Opposer une équipe de fourmis à une équipe d'araignées.

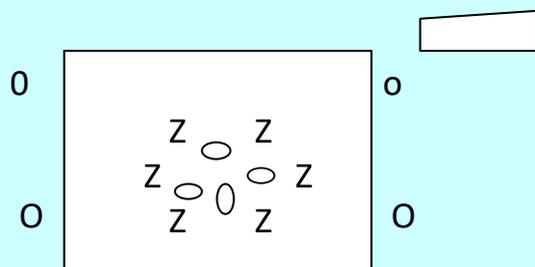
ACCEPTER LE CONTACT

Objectif : Accepter le contact avec l'autre et avec le sol

ALI BABA

Descriptif :

Terrain gazonné de 10m x 10m.



En 1 minute, ramener le maximum de ballons dans la zone "butin".

Matériel :

- Des coupelles pour délimiter:
 - le terrain ,
 - la zone « butin ».
- Un ballon par « garde »
- Des chasubles

Organisation de la classe:

- 2 groupes : les gardes et les voleurs

Durée :

- 1 minute

Lancement et déroulement du jeu :

Les ballons (le trésor) sont disposés en tas au milieu du terrain.

Les gardes se couchent sur le ballon et le protègent (ils n'ont pas le droit de se relever)

Au signal du meneur, les voleurs ont 1 minute pour prendre le maximum de ballons et les ramener dans la zone « butin ».

A la fin du temps, compter les ballons dans la zone « butin ».

Inverser les rôles

Critères de réussite :

- Pour les voleurs : s'emparer du maximum de ballons dans le temps imparti.
- Pour les gardes : protéger le plus longtemps possible son ballon.
- Accepter le contact avec l'autre et avec le sol.
- Lutte pour garder ou s'approprier le ballon.

Relances :

Si l'attaque est trop facile :

- Diminuer le nombre de voleurs.
- Diminuer la taille du ballon.
- N'autoriser que le 1 contre 1.

Si la défense est trop facile :

- Augmenter le nombre de voleurs.
- Augmenter la taille du ballon.

Pour que chaque joueur participe :

- Le meneur de jeu impose les binômes en appariant les tailles et les poids.
- En 1 contre 1, lorsque la balle est dans la zone "butin", le binôme s'arrête.

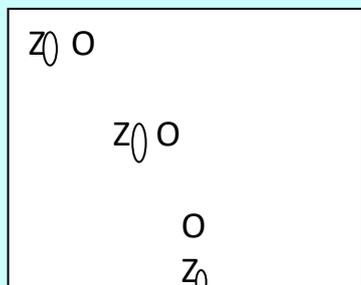
ACCEPTER LE CONTACT

Objectif : Accepter le contact avec l'autre et avec le sol

LE SURVIVANT

Descriptif :

Terrain gazonné de 10m x 10m.



Matériel :

- Des coupelles pour délimiter le terrain
- chasubles
- Un ballon par défenseur

Organisation de la classe :

- 3 groupes de couleurs différentes (bleu, jaune, rouge)
- 2 équipes jouent, 1 observe

Durée :

- 1 minute maximum

En 1 minute, sortir le plus rapidement possible d'adversaire en suivant les consignes données. (*)

* Pousser / Tirer / Porter / Plaquer

Lancement et déroulement du jeu :

Le jeu commence au signal du meneur.

Les joueurs porteurs du ballon évoluent dans un espace délimité.

Tout joueur sorti avec son ballon ne revient plus en jeu.

Pour les défenseurs : sortir les attaquants du terrain avec leurs ballons

Pour les: attaquants lutter le plus longtemps possible
Permuter les rôles.

Le but du jeu n'est pas de prendre le ballon à l'adversaire, mais de sortir celui-ci avec son ballon. (si le ballon tombe au sol, l'attaquant le récupère et le jeu continue).

Critères de réussite :

- Pour les défenseurs :
Sortir tous les joueurs de l'équipe adverse.
- Pour les attaquants :
Résister le plus longtemps possible aux attaquants.
Lutter pour éviter de se faire sortir.
- Pour tous les joueurs :
Accepter le contact avec l'autre et avec le sol.

Relances :

Pour favoriser la défense et le contact

- 2 équipes contre une.
- 2 équipes en jeu. Les joueurs de la troisième équipe servent d'obstacles fixes pendant le combat des 2 autres groupes.
- 3 équipes en jeu : se faire sortir mutuellement (variante sans ballon).
- Autoriser ou non, l'action à plusieurs sur un adversaire.

Pour favoriser la défense :

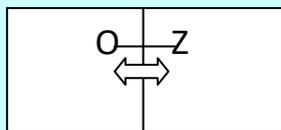
- Limiter/interdire le déplacement.
- Réduire le terrain.
- Augmenter le nombre de défenseurs.

ACCEPTER LE CONTACT

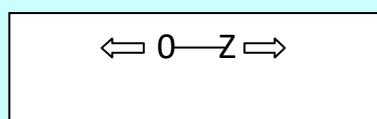
Objectif : Accepter le contact direct avec un adversaire.

Descriptif :

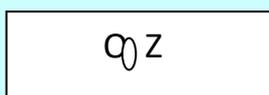
Terrain gazonné



Couloir de
1,5 m sur
5m



Distance entre les joueurs 2 m

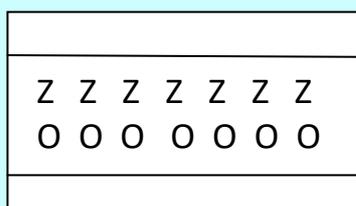


Matériel :

- Coupelles pour délimiter le terrain
- 1 ballon pour 2 élèves pour le « pose ballon »

Organisation de la classe:

- Classe entière.



DUELS DE COW-BOYS

1 Franchir la rivière

- en se tenant par les poignets, faire franchir la ligne centrale à son adversaire

2 Rentre chez toi !

- repousser son adversaire au-delà de sa ligne.

3 Viens chez moi !

- En le tirant, amener son adversaire dans son camp.

4 Pose le ballon

- Attaquant : aller poser le ballon dans l'en but adverse.
- Défenseur : empêcher l'attaquant de marquer en le bloquant, en le sortant du terrain ou en l'amenant au sol.

Lancement et déroulement du jeu :

- Ajuster les tailles et les poids.
- Jeux 1, 2 et 3 les adversaires restent liés.
- Jeu 4, accompagner l'adversaire, pas de projection.

Critères de réussite :

- Accepter le contact. (sans fuir ni faciliter la tâche de son adversaire)
- S'engage dans l'action.

Relances :

- Réajuster les tailles et poids en fonction de l'engagement des joueurs.
- Ajuster des limites de terrain et distances interjoueurs.

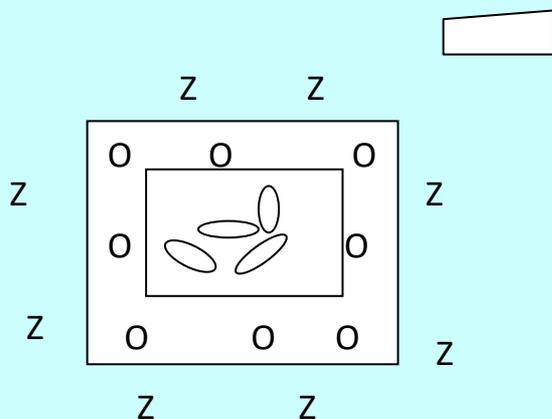
ACCEPTER LE CONTACT

Objectif : Accepter le contact - Lutte collective.

LES PIRATES

Descriptif :

Terrain gazonné de 10 m x 10 m



Matériel :

- Un espace délimité de 10x10mètres.
- 6 ballons dans une caisse de 3x3 m
- Une caisse pour rapporter des ballons.
- Chasubles

Organisation de la classe:

- deux ateliers en parallèle

Durée :

- 2 minutes

Pour les pirates : récupérer les ballons dans le navire.

Pour les marins : empêcher les pirates de voler les ballons.

Les marins repoussent les pirates sans agir sur les ballons.

Jeu au sol interdit.

Lancement et déroulement du jeu :

Les marins sont dans le bateau en dehors de la caisse.

Au signal du meneur, les pirates entrent dans le bateau et récupèrent les ballons dans la caisse. Tout ballon tombé est remis dans la caisse.

Le jeu s'arrête quand le dernier ballon a été sorti par les pirates ou au bout du temps imparti.

Inverser les rôles.

Critères de réussite :

- L'équipe qui gagne est celle qui a sorti le plus de ballons dans le temps imparti.
- Tous les joueurs sont engagés dans l'attaque ou la défense.

Relances :

Pour répondre au problème des élèves qui ne s'engagent pas dans la lutte :

- Le meneur de jeu impose les binômes en appariant les tailles et les poids
En 1 contre 1, lorsque la balle est sortie du bateau, le binôme s'arrête.
- Dans le bateau, différencier deux zones,
Une zone pour ceux qui s'engagent normalement, une zone pour ceux qui s'engagent peu.

Pour favoriser les contacts :

- Diminuer la taille du navire.
- Diminuer le nombre de ballons.

Pour favoriser l'attaque :

- Augmenter le nombre de pirates.

AVANCER POUR MARQUER

Objectif : Avancer pour marquer (1 contre 1 + 1)

Le 1 contre 1 + 1

Descriptif :

Terrain gazonné de 5 x 10 m

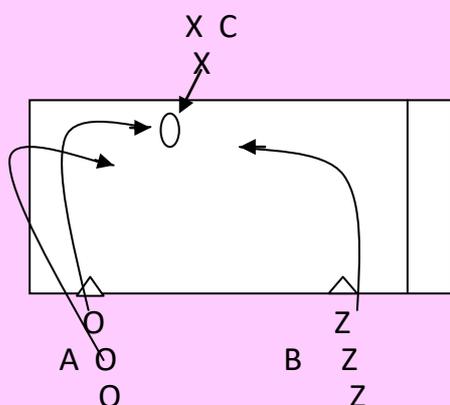
Équipes (A et B) placées en colonne sur une longueur du terrain.

Équipe des lanceurs (C) en face d'elles.

4 à 5 joueurs par équipe.

Matériel :

- des plots, 2 ballons
- des chasubles



Organisation de la classe:

3 équipes A : attaque

B : défend

C : lance le ballon

**Marquer un essai sur le côté opposé avec l'aide d'un partenaire.
Empêcher de marquer.**

Au signal de l'enseignant:

- le 1^{er} attaquant fait le tour du 1^{er} plot
- le 2^{ème} attaquant fait le tour du 2^{ème} plot
- le défenseur fait le tour de son plot.

Lancement et déroulement du jeu :

Le lanceur C passe le ballon au 1^{er} attaquant A qui doit aller aplatir sur la ligne opposée en s'aidant éventuellement du 2^{ème} attaquant.

B s'oppose aux attaquants en respectant les droits et devoirs du joueur lors du contact.

A chaque passage, des joueurs différents de chaque équipe s'engagent.

Après le passage de tous les joueurs des équipes, changement de rôles A - B - C.

Critères de réussite :

- les attaquants marquent un point s'ils marquent un essai.
- Le défenseur marque un point si les attaquants perdent le ballon.

Relances :

Si l'attaque est trop facile :

- Lancer la balle en la roulant au sol ou en la lançant en l'air.
- Avancer le plot du défenseur vers le milieu du terrain.

Si la défense est trop facile :

- Éloigner le plot du défenseur de la ligne médiane.

Évolutions :

- Introduire la règle du hors jeu et de l'en avant
- Le joueur tenu au sol doit lâcher le ballon.

AVANCER POUR MARQUER

Objectif : Avancer pour marquer (individuel) et accepter le contact

L'ÉPERVIER BALLON

Descriptif :

Terrain gazonné de 15m X 10m

Matériel :

- Terrain matérialisé par des coupelles ou lignes.
- 1 ballon par couple.
- Chasubles



Organisation de la classe:

- 2 ateliers en parallèle.
- 3 équipes : 2 équipes attaquent, une équipe défend et arbitre.

Chaque paire d'hirondelles doit faire traverser le terrain à son ballon. L'épervier doit intercepter le ballon ou toucher le porteur.

Rester dans les limites du terrain.

- Quand l'hirondelle qui a le ballon est capturée, la paire d'hirondelle aide l'épervier dès le passage suivant.
- Les hirondelles ne peuvent pas revenir dans leur nid.
- Une équipe ne peut être attaquée que par un épervier à la fois.

Lancement et déroulement du jeu :

Toutes les hirondelles attendent dans le nid et demandent l'autorisation de sortir à l'épervier « épervier passe-t-on ? »

Quand il donne son accord, le jeu commence et les hirondelles ont 5s pour sortir du nid.

Critères de réussite :

- Pour les attaquants :
Traverser sans se faire prendre.
Être la dernière équipe en possession du ballon.
- Pour les défenseurs :
Capturer les hirondelles en un minimum de passages.

Relances :

Si l'attaque est trop facile :

- Réduire la largeur du terrain.
- La capture se fait par touché.
- Rapprocher la zone interdite à l'épervier (l'agrandir)

Si la défense est trop facile :

- Élargir le terrain
- Mettre en place une zone interdite à l'épervier (grisée dans l'exemple ci-dessus)
- Réduire la zone d'intervention
- Blocage, plaquage du porteur de ballon.

Évolution :

- Introduire le hors jeu.
- Introduire l'en avant.

AVANCER POUR MARQUER

Objectif : Avancer pour marquer

L'ENTONNOIR

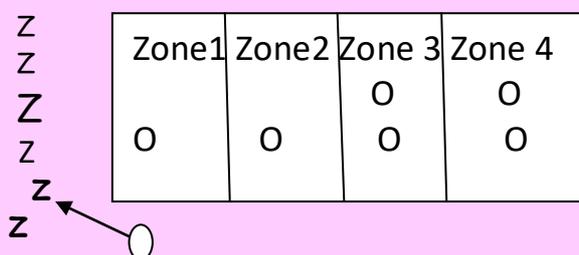
Descriptif :

Terrain de 10 m X 20 m à partir de 6 contre 6

Avancer le plus près de la zone d'essai pour marquer.

Matériel :

- 2 ballons
- Coupelles pour matérialiser le terrain et les zones
- Chasubles



Organisation de la classe :

- 2 ateliers en parallèle.

Respecter les droits et devoirs du joueur lors du contact.

- Si le ballon franchit la zone 1 : 1 point, zone 2 : 2 points...
- Si l'essai est marqué : 5 pts
- Les défenseurs n'interviennent que lorsque les attaquants rentrent dans leur zone, et ils ne peuvent défendre que dans leur zone.

Lancement et déroulement du jeu :

- Tous les attaquants sont derrière la ligne de départ.
- Au signal « jeu », l'enseignant donne dans les mains (ou passe) le ballon à l'attaquant de son choix.
- Toute l'équipe suit.
- Après chaque blocage (ou touché) du porteur de balle, retour au départ.
- Quand les attaquants sortent des limites ou quand le ballon est bloqué plus de 5 s, retour au départ et les attaquants recommencent avec un nouveau ballon.
- Après 5 passages, les équipes changent de rôle.

Critères de réussite :

- Atteindre la zone la plus lointaine possible ou marquer un essai sans être bloqué par un défenseur.
- L'équipe gagnante est celle qui a marqué le plus de points en 5 tentatives.

Relances :

Si l'attaque est trop facile :

- Lancer le ballon à terre ou en l'air en zone 1.
- Les défenseurs peuvent intervenir sur plusieurs zones.
- 2 défenseurs dans la 1ère zone.

Si la défense est trop facile :

- Donner le ballon à un joueur démarqué.
- Le défenseur est placé sur la ligne de touche au départ de l'action.
- Diminuer le nombre de défenseurs par zone.

Évolution :

- Introduire le hors jeu.
- Introduire le en avant.
- Le joueur au sol doit lâcher le ballon.

AVANCER POUR MARQUER

Objectif : Avancer pour marquer (choix stratégiques collectifs pour marquer)

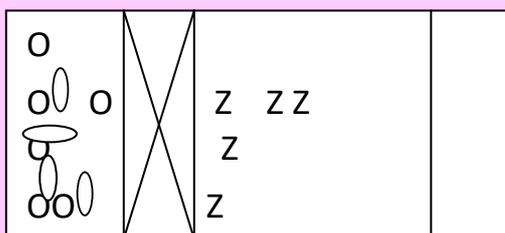
LE TOURNOI DES 6 BALLONS

Descriptif :

Terrain de 15 m X 20 m à 6 contre 6

Matériel :

- 6 ballons.
- Plots pour limiter le terrain.
- Chasubles.



Organisation de la classe:

- 2 ateliers en parallèle.

Trouver la (les) organisation(s) permettant d'amener le plus de ballons possible dans la zone d'en-but adverse.

Les attaquants :

Choisissent* d'amener un ou plusieurs ballons à la fois dans la zone d'en but.

(*amener les ballons : successivement, simultanément, individuellement ou collectivement)

Les défenseurs :

N'ont pas le droit de pénétrer dans la zone interdite.

Lancement et déroulement du jeu :

Le jeu démarre dès qu'un attaquant sort de son en-but. Les défenseurs n'ont pas le droit de pénétrer dans la zone interdite.

Le jeu est continu et s'arrête lorsque tous les ballons ont été joués.

Inverser les rôles.

Règles :

- Passe arrière.
- Jeu au sol interdit (rester sur ses appuis pour jouer).

le ballon est mort quand :

- Il est récupéré (arraché) par un défenseur,
- Il sort en touche,
- Le porteur est amené ou bloqué au sol.

Critères de réussite :

- L'équipe qui gagne est celle qui a amené le plus de ballons dans l'en-but adverse.

Relances :

Si l'attaque est trop facile :

- Réduire la zone interdite à 2 m.
- Réduire la largeur de terrain.
- La défense se replace avant chaque nouveau départ de ballon(s). Lancement du jeu au signal du meneur de jeu.

Si la défense est trop facile :

- Enlever un ou plusieurs défenseurs.
- Augmenter la largeur du terrain.
- Départ de ballon(s) toutes les 10 secondes

EMPÊCHER D'AVANCER

Objectif : amener son partenaire au sol sans se faire mal, sans lui faire mal.

LE PLAQUAGE

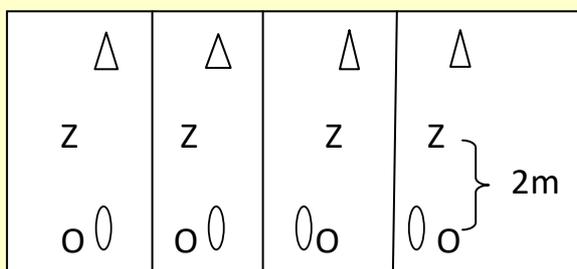
Descriptif :

Terrain gazonné - couloirs de 2m x 5 m.

Terrain gazonné avec des couloirs de 2m x 5m

Matériel :

- Coupelles .
- Un ballon par binôme.
- Chasubles.



Organisation de la classe:

- Elèves en binôme,
- Ajuster poids et taille,
- Organisation en vague pour s'assurer du bon respect des consignes.

Durée :

3 passages par joueur avant d'inverser les rôles.

Amener son partenaire au sol.

Lancement et déroulement du jeu :

Les enfants sont l'un derrière l'autre.

Le plaqueur Z contourne la coupelle en trottinant.

Le porteur de balle O démarre lorsque son partenaire revient vers lui.

A l'approche du porteur de balle, le plaqueur :

- Pose un genou au sol,
- Entoure la taille avec ses bras,
- Place sa tête sur la hanche,
- Pousse avec ses jambes vers l'avant pour l'amener au sol (pas de projection)

Inverser les rôles.

Critères de réussite :

- Amener son partenaire au sol.
- Tenir son partenaire au sol.

Relances :

Pour favoriser le plaquage :

- Réduire les distances, les vitesses.

Pour diversifier les formes de plaquage :

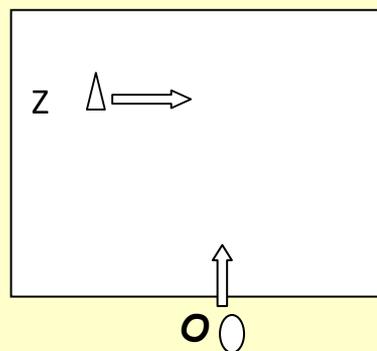
- Plaquage sur le côté.
- Varier les positions de départ du plaqué ou du plaqueur (allongé, assis...)

Pour aller plus loin :

Lorsque les élèves maîtrisent parfaitement la technique du plaquage et n'ont plus d'appréhension :

- Pour le porteur de balle, aller poser le ballon dans l'en-but.

Le plaqué amené au sol libère obligatoirement le ballon.



EMPÊCHER D'AVANCER

Objectif : En mouvement, amener son partenaire au sol sans se faire mal, sans lui faire mal.

LE PLAQUEUR

Après avoir fait la situation « le plaquage »

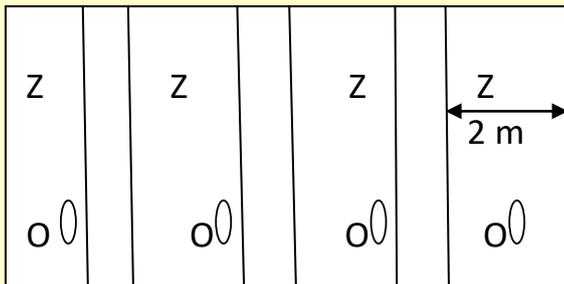
Descriptif :

Terrain gazonné avec des couloirs de 2m x 5m séparés par un couloir d'un mètre pour éviter les chocs.

Amener son partenaire au sol en avançant.

Matériel :

- Coupelles.
- Ballons.
- Chasubles.



Organisation de la classe:

- Elèves en binôme,
- Ajuster poids et taille,
- Organisation en vague pour s'assurer du bon respect des consignes.

Durée :

- 3 passages par joueur avant d'inverser les rôles.

Lancement et déroulement du jeu :

Les enfants sont face à face à 3mètres environ.

Au signal du maître, les enfants marchent l'un vers l'autre.

Le plaqueur Z, dans le mouvement amène son partenaire au sol.

Le porteur de balle O continue d'avancer tant qu'il le peut.

Pour le plaqueur :

- Place sa tête sur la hanche de son partenaire,
- Pousse avec ses jambes vers l'avant pour l'amener au sol (pas de projection).

Le porteur de balle doit tomber sur le côté (parallèle à la ligne d'en-but).

Inverser les rôles.

Critères de réussite :

- Le plaqueur fait tomber son partenaire en avançant.
- Le porteur de balle doit tomber sur le côté (parallèle à la ligne d'en-but).

Relances :

Augmenter progressivement la vitesse :

- Trottiner, courir l'un vers l'autre.

Pour favoriser le plaquage :

- Réduire les distances, les vitesses.

Pour aller plus loin :

Lorsque les élèves maîtrisent parfaitement la technique du plaquage et n'ont plus d'appréhension :

- Pour le porteur de balle, aller poser le ballon dans l'en-but.
- Élargir très légèrement le couloir (maxi 3m).

Le plaqué amené au sol libère obligatoirement le ballon.

EMPÊCHER D'AVANCER

Objectif : Empêcher d'avancer

LA PORTE D'ENTRÉE

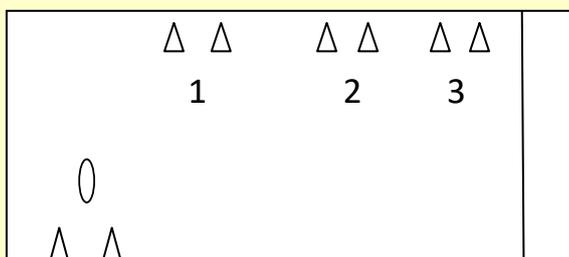
Descriptif :

Terrain gazonné de 20m x 30m.
Porte de 2m de large.
2 équipes de 6 joueurs.

Matériel :

- Coupelles pour délimiter le terrain et les portes.
- Chasubles.
- 2 ballons.

Z Z Z Z
Z Z



0 0 0 0
0 0

Organisation de la classe:

- Groupes de 6.

Durée du jeu :

- 1 minute maximum.
- 3 passages avant d'inverser les rôles.

Pour les défenseurs : empêcher les attaquants de marquer en récupérant le ballon, en faisant sortir le porteur de balle de l'espace de jeu.

Pour les attaquants : aller poser le ballon dans l'en-but.

L'entrée près de l'en-but favorise les attaquants.
L'entrée loin de l'en-but favorise les défenseurs.

Lancement et déroulement du jeu :

- L'enseignant annonce une porte (1,2,3,) pour l'entrée des défenseurs. Les défenseurs s'organisent sur le terrain.
- En même temps, il fait rouler le ballon devant la porte des attaquants, qui entrent sur le terrain pour aller marquer dans l'en-but.

Inverser les rôles.

Critères de réussite :

- Pour les défenseurs : bloquer l'attaque ou récupérer le ballon.
- Pour les attaquants : marquer un essai.

Relances :

Pour rendre la défense plus difficile :

- Ajouter des portes d'entrée pour les attaquants entre la porte existante et l'en-but.
- Introduire le ballon par une de ces nouvelles portes.

EMPECHER D'AVANCER

Objectif : s'organiser collectivement pour empêcher l'attaque de progresser.

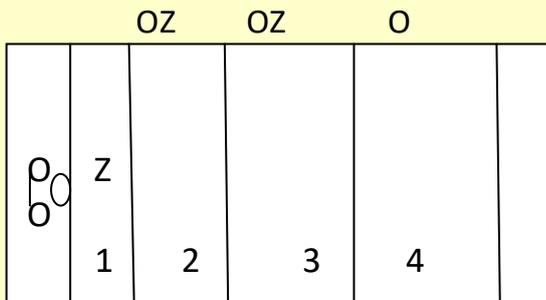
STOPPER LA GRAPPE

Descriptif :

terrain gazonné de 10m x 4m.

Matériel :

- Coupelles pour délimiter le terrain
- Maillots ou dossards.
- Un ballon.



Organisation de la classe:

- Demi classe.
- 2 ateliers en parallèle.
- Chasubles.

Durée :

- 30 secondes.
- 3 passages avant d'inverser les rôles.

En 30 secondes :
Pour les attaquants : aller poser le ballon dans l'en-but adverse ou atteindre la zone la plus éloignée.

Pour les défenseurs : empêcher les attaquants d'avancer ou les sortir du terrain, ou récupérer le ballon, .

Lancement et déroulement du jeu :

Position initiale :

Deux attaquants liés, porteurs de la balle, dans leur en-but.

Un défenseur Z leur fait face dans la 1^{ère} zone.

Dans les zones 2 et 3, un attaquant et un défenseur sont prêts à entrer.

Dans la zone 4, un attaquant seul, prêt à entrer.

1^{er} temps :

Les 2 attaquants avancent en restant liés vers l'en-but adverse.

Le défenseur tente de les en empêcher en les ralentissant, en récupérant le ballon ou en les sortant de l'espace de jeu.

2^{ème} temps (lorsque la grappe entre dans la 2^{ème} zone)

Un attaquant entre en jeu, se lie aux deux autres pour continuer la progression vers l'en-but.

Un défenseur rejoint son partenaire pour l'aider.

3^{ème} temps : (lorsque la grappe entre dans la 3^{ème} zone)

idem

En zone 4, seul un attaquant entre en jeu.

Critères de réussite :

- Pour les défenseurs : r
Ralentir, repousser ou stopper la progression des attaquants. **Il est absolument interdit d'écrouler la grappe.**
- Pour les attaquants,
Rester liés (grappe), progresser le plus loin possible ou poser la balle dans l'en-but.

Relances :

- Compter les points (1 point par zone atteinte ou zone défendue - 5 points pour un essai).

Pour favoriser l'attaque ou la défense :

- Décaler dans le temps l'entrée de l'attaquant et celle du défenseur (ex : si la grappe avance trop vite, faire entrer d'abord le défenseur).

Les jeux collectifs traditionnels peuvent être utilisés pour améliorer la passe :

Exemples :

- La balle au capitaine
- La passe à 10 avec gêneur(s)
- La chasse à courre
- L'horloge
- Les jeux de relais...

AMÉLIORER LA PASSE

Objectif : Manipuler, passer, contrôler la balle

PASSE PASSE

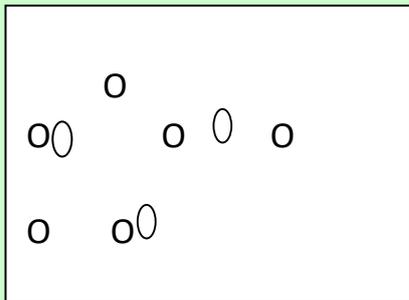
Descriptif :

Terrain gazonné délimité de 10X10 m.
Équipes de 6 joueurs.

Ramasser, attraper, passer le ballon sans le faire tomber.

Matériel :

- Coupelles pour délimiter le terrain.
- 3 ballons par terrain.



Organisation de la classe:

- Classe divisée en groupes qui travaillent en parallèle.

Lancement et déroulement du jeu :

1. Poser le ballon au sol, le suivant le ramasse etc.
2. Faire rouler le ballon au sol, le suivant le ramasse etc.
3. Lancer le ballon en l'air, le suivant le rattrape avant qu'il ne touche le sol, etc.
4. Appeler un prénom, lancer le ballon en l'air, le nommé l'attrape avant qu'il ne touche le sol (balle nommée), etc.
5. « arracher » le ballon en coopération au porteur de balle.
6. Passer le ballon dès qu'un partenaire passe à proximité.
7. Se faire le plus de passes possibles en 30 secondes (un ballon par terrain).
8. A 5 contre 1, se faire le plus de passes possibles en 30 secondes, sans faire tomber le ballon, sans se le faire prendre.

Critères de réussite :

- Ne pas faire tomber le ballon.

Relances :

- Tenir le ballon à deux mains, à une main.
- Augmenter, diminuer le nombre de ballons.
- Augmenter, diminuer la taille du terrain.
- Augmenter, diminuer le nombre de joueurs.

AMELIORER LA PASSE

Objectif : passer et recevoir à l'arrêt

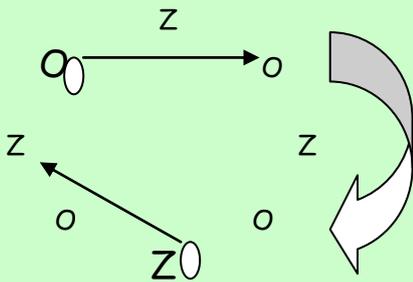
LA POURSUITE DES BALLONS

Descriptif :

2 équipes sur un cercle unique.
Les élèves des 2 équipes sont alternés.

Matériel :

- Chasubles
- 2 ballons
- Coupelles pour marquer la place de chaque joueur



Organisation de la classe:

- Classe divisée en ateliers qui travaillent en parallèle.

En se faisant des passes, rattraper le ballon de l'équipe adverse.

Lancement et déroulement du jeu :

Au départ, les ballons adverses sont à l'opposé l'un de l'autre.

Au signal du meneur, les ballons démarrent dans le même sens.

Si un ballon tombe au sol, son lanceur le ramasse et revient à sa place pour le relancer.

Critères de réussite :

- Ne pas faire tomber le ballon.
- Rattraper le ballon adverse.

Relances :

- Inverser le sens de la passe.

Évolution du jeu :

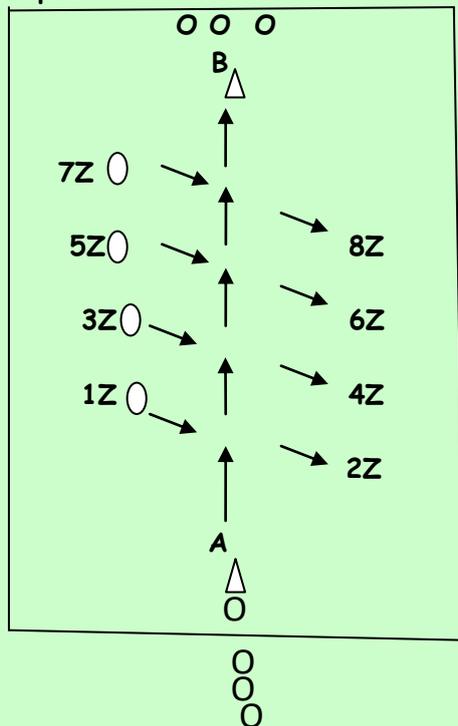
- Introduire un gêneur par équipe et compter le nombre de passes réalisées en 1 minute. (plus de rattrapage de ballon).

AMÉLIORER LA PASSE

Objectif : Recevoir et passer le ballon en mouvement (passe orientée vers l'arrière)

JE REÇOIS, JE PASSE

Descriptif :



Matériel :

- Coupelles pour marquer la position des passeurs
- 4 ballons

Organisation de la classe:

- Classe divisée en ateliers qui travaillent en parallèle.
- 3 élèves en A et 3 élèves en B.
- 8 élèves répartis sur 1,2,3,4,5,6,7 et 8.

Sur un passage, recevoir et passer le ballon sans le laisser tomber.

Lancement et déroulement du jeu :

Joueurs 1 - 3 - 5 - 7 possesseurs de ballon.

1^{er} temps :

- Le joueur démarre en A, reçoit le ballon du joueur 1 et le repasse au joueur 2,
- Poursuit sa course, reçoit de 3 et le repasse à 4 etc.

2^{ème} temps :

- Les ballons sont en possession de 2-4-6-8.
- Un autre joueur démarre de B.
- Il reçoit le ballon 8 et passe à 7 etc...

Critères de réussite :

- Recevoir et passer sans faire tomber le ballon.

Relances :

- Effectuer le parcours en aller-retour sans arrêt en faisant le tour du plot B.
- Ajouter une ligne de passeurs supplémentaires (permettant au joueur du milieu de recevoir et de passer).

AMÉLIORER LA PASSE

Objectif : recevoir et passer le ballon vers

LE CARRÉ INFERNAL

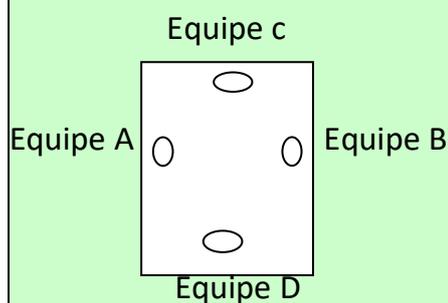
Descriptif :

Terrain gazonné de 15 X 15 m

Atteindre la ligne opposée en se faisant des passes vers l'arrière sans faire tomber le ballon.

Matériel :

- 4 ballons
- Coupelles pour délimiter le terrain
- Chasubles



Organisation de la classe :

- Classe divisée en 4 équipes.

Lancement et déroulement du jeu :

Au signal, l'équipe A et l'équipe C, traversent le terrain en se faisant des passes vers l'arrière et en se croisant puis les équipes B et D démarrent.

Un point est marqué, lorsque la ligne opposée est atteinte sans faute de main.

Un point en moins, lorsque le ballon tombe.

Le premier passage peut se faire en marchant ; progressivement accélérer, trotter, courir.

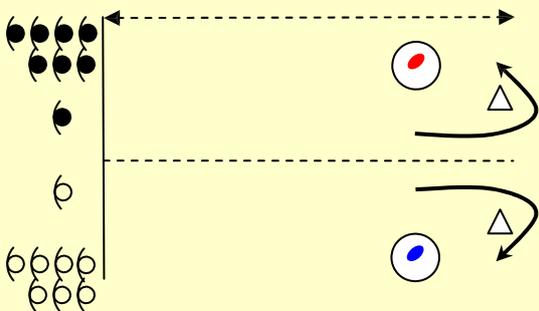
Critères de réussite :

- Passer à l'arrière.
- Ne pas faire tomber le ballon.

Relances :

- Les 4 groupes traversent en même temps.
- Le ballon doit effectuer un aller et retour.

Situation de rencontre : MARQUER L'ESSAI



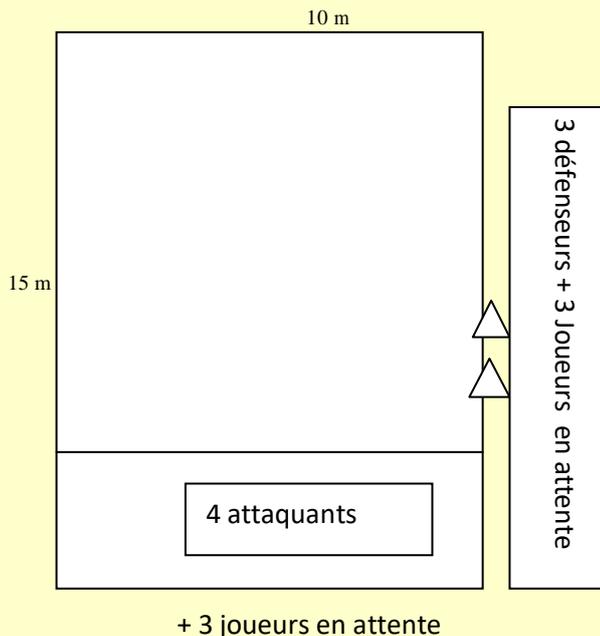
Matériel : 2 balles de couleur différente, 2 cerceaux, 2 cônes

2 équipes situées à côté du capitaine, derrière la ligne

Etre la 1ere équipe à marquer

1. Les partenaires traversent le terrain, passent **tous** entre les cônes.
 2. Ils récupèrent la balle, la ramènent à l'aide de passes, sans la faire tomber, à leur capitaine.
 - La passe doit s'effectuer par lancer et non de la main à la main
 - Si la balle tombe, les partenaires doivent tous repasser entre les cônes avant de récupérer la balle.
 - Le porteur de la balle ne doit pas se déplacer avec.
 3. Le capitaine court pour marquer un essai
- Chaque joueur devient capitaine à tour de rôle
- 2 pt pour l'équipe qui marque la 1ere
- 1 pt pour la 2ème

Situation de rencontre : L'EMISPHERE SUD



Dispositif :

1 terrain gazonné 15m x 10m

Matériel :

- 2 ballons de rugby
- 1 chronomètre
- Chasubles

Gestion de la classe :

- 2 équipes de 7 joueurs.
- A chaque vague, pour chaque équipe, 3 joueurs défendent et 4 joueurs attaquent .

Durée :

- minutes (2 X 3 minutes)
- Changer les rôles au bout de 3 minutes

Poser le ballon au-delà de la ligne d'essais en respectant les règles fondamentales.
L'équipe gagnante est celle qui marque le plus d'essais, en 3 minutes

POUR LES ATTAQUANTS :

En partant de leur zone, après au moins une passe, porter le ballon et le poser au-delà de la ligne d'essais.

- Pour le porteur du ballon, éviter d'être bloqué sur place (tenu) par les défenseurs.
- Tout porteur du ballon, bloqué, doit lâcher le ballon pour sa sécurité et pour que ses partenaires puissent poursuivre le jeu.

POUR LES DÉFENSEURS :

Dans leur zone, empêcher la progression du ballon en bloquant le porteur du ballon ou en interceptant la balle.

- A chaque point marqué, interception ou sortie le jeu s'arrête. Une nouvelle attaque peut se développer.
- Plaquages, crocs en jambe interdits...

Mise en jeu :

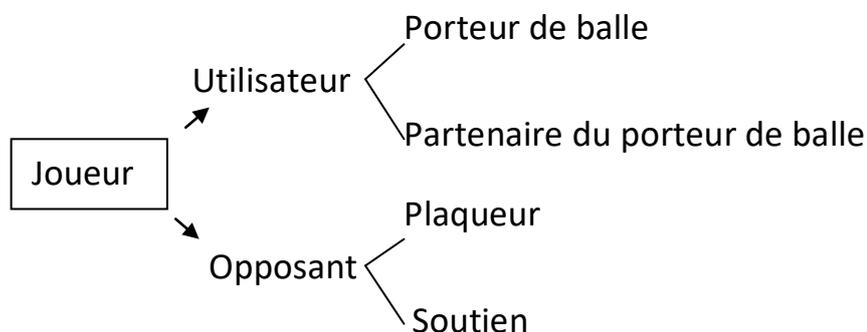
Le jeu commence quand le porteur du ballon, placé à l'angle de sa zone, près de la porte des défenseurs, lance le ballon à un partenaire. Les défenseurs peuvent alors pénétrer dans leur zone par une porte située à 1m du camp des attaquants.

Variantes pour la préparation :

Afin d'établir une progression de la situation, commencer par un toucher à 2 mains avant d'introduire le blocage.

Evaluation des compétences

Rôles occupés par les élèves à l'occasion d'une situation de match (ex. voir règlement USEP)



Chaque élève est situé dans les différents rôles, au cours de plusieurs matches contre des équipes différentes, à l'aide de l'outil ci-dessous :

Joueur	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Utilisateur	- se débarrasse de la balle -perd le ballon au contact	- passe sans pression -garde le ballon au contact	-passe avec pression -garde le ballon et libère
Partenaire du porteur de balle	éloigné de PB	pousseur sur PB bloqué	pousseur et/ou relayeur
Opposant			
Plaqueur	suit le PB, le touche ou l'accroche par le maillot	ceinture et bloque le PB	fait tomber le PB en le plaquant
Soutien	reste éloigné de l'action du plaqueur	se déplace en direction du ballon	se place dans les espaces fragiles de sa défense

D'autres rôles liés à l'organisation pourront être confiés aux élèves et évalués, en fonction du projet élaboré par la classe (exemples : manager, animateur, spectateur, reporter...)

Règlement USEP de rugby

POUR JOUER

- Deux équipes de 6 joueurs s'opposent sur le terrain (remplacements illimités).

- Équipements :

1 ballon : Taille 4, poids 300 à 340 g, circonférence 56 à 58 cm

Maillots ou chasubles très visibles, pas de chaussures à crampons

Terrain de 20 X 15 m, terrain en herbe

- Arbitrage par 1 équipe composée de 1 arbitre central, 2 arbitres de zone et touche, 1 chronométrateur, 1 marqueur et l'adulte « tuteur »

LA RENCONTRE

Temps de jeu : Matches de 5 à 8 minutes (sans pause)

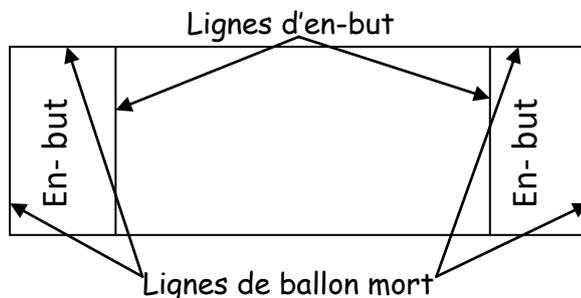
Engagement : Au début du match, par un entre-deux au centre du terrain

Il y a	Si...	Alors...	Où...
Essai	Un joueur pose la balle dans l'en-but	REMISE EN JEU	L'arbitre présente la balle à 1 joueur au centre du terrain, les adversaires se placent à 3 mètres.
En-avant	Le joueur passe la balle à un partenaire situé devant lui	REMISE EN JEU	L'arbitre présente la balle à 1 joueur à l'endroit de la faute et à 5 m de toute ligne, les adversaires se placent à 3 mètres.
Ballon mort	Le ballon franchit la ligne de ballon mort	REMISE EN JEU	L'arbitre présente la balle à 1 joueur à 5 m devant la ligne d'en-but, les adversaires se placent à 3 mètres.
Touche	Le ballon sort sur les côtés Le joueur met un pied sur la ligne de touche ou en dehors du terrain	REMISE EN JEU idem ESSAI	L'arbitre présente la balle à 1 joueur à 5 m à l'endroit où le ballon sort, les adversaires se placent à 3 mètres
Hors-jeu	Un partenaire se trouve en avant du porteur de balle, et fait action de jeu	REMISE EN JEU	L'arbitre présente la balle à 1 joueur à l'endroit de la faute à 5 m de toute ligne, les adversaires se placent à 3 mètres
Anti jeu	Un joueur plaqué ne libère pas le ballon. Un joueur lance volontairement la balle à la main en touche	REMISE EN JEU	
Faute grave	Un joueur donne un coup volontairement Un joueur saisit le porteur du ballon au-dessus de la ligne des épaules Un joueur pousse (éjecte) en touche le porteur du ballon sans garder le contact avec lui.	REMISE EN JEU EXCLUSION 1' sans remplacement	

LEXIQUE SPECIFIQUE AU RUGBY

En-but : Cible à atteindre occupant toute la largeur du terrain.

Terrain : les lignes de touche ne font pas partie du terrain
La ligne de ballon mort ne fait pas partie du terrain
La ligne d'en-but appartient à l'en-but



Marque (ou essai) : Aplatir le ballon sur ou en arrière de la ligne d'en-but.

Être « liés » : Regroupement minimum de 2 joueurs qui sont en contact par au moins un bras.

Hors-jeu : Joueur situé en avant du ballon.

Plaquage : Ceinturer et faire chuter le porteur de balle en intervenant sur lui au niveau des hanches et/ou des jambes.

Jeu au sol : Tout joueur doit être debout sur ses deux pieds pour pouvoir jouer.
Le joueur plaqué doit immédiatement lâcher la balle ou passer le ballon.
Le plaqueur doit immédiatement relâcher le porteur de balle dès qu'il est au sol.

En avant : Le ballon se dirige vers l'en-but adverse après qu'un joueur :
f l'ait propulsé avec son bras ou ses mains et qu'il touche le sol ou un autre joueur.
f l'ait passé à un adversaire en direction de l'en-but adverse.

Remise en jeu : Au début jeu, après un essai, un arrêt, une faute ou une sortie du terrain.

Ligne d'avantage : Ligne fictive parallèle à l'en-but qui départage momentanément le collectif en deux camps.
Elle constitue un indicateur du terrain conquis ou concédé par une équipe. Elle définit l'en-avant.

Rôles du maître ou de la maîtresse pendant l'activité rugby

Le rugby n'est pas une activité classée à « encadrement renforcé ». Cependant, certains enseignants peuvent avoir recours, au moins pour un premier cycle, à un intervenant extérieur qualifié et agréé. Or, si les I.E mettent à disposition leurs compétences techniques, en aucun cas ils doivent se substituer à l'enseignant. Celui-ci assure la mise en œuvre de la séance par sa participation et sa présence effective dans le dispositif, quelle que soit sa forme (cf. BO du 21 septembre 1999). Il a toujours la maîtrise de l'activité et vérifie que les intervenants respectent les conditions d'organisation et les objectifs visés dans le projet.

L'enseignant s'assure :

- que l'intervention s'inscrit dans le cadre des programmes EPS
- que la démarche pédagogique s'appuie sur quelques thématiques jugées essentielles (voir projet), introduites avec progressivité et avec le support de situations variées (jeux, tâches...)
- que ces situations s'accompagnent de contenus effectifs (critères de réalisation et de réussite) pour permettre aux élèves de progresser
- que les consignes portant sur les situations sont bien comprises par les élèves, notamment celles relatives à la sécurité, au besoin il n'hésite pas à les reformuler

L'enseignant collabore avec l'intervenant, en particulier :

- au niveau de l'horaire : il aide à une mise en place rapide du matériel, veille à terminer à l'heure
- au niveau de la gestion de la classe : le rugby invite au travail en atelier (petits groupes de 5 à 6 élèves) ainsi il peut prendre un petit groupe et travailler un thème particulier (ex. le plaquage, la passe...) ou bien la même situation en parallèle
- au niveau des groupements : par sa connaissance des élèves, il est le mieux placé pour constituer les groupes. Si besoin, il intervient pour des problèmes de comportement
- au niveau de la préparation : il fournit les outils nécessaires aux apprentissages visés (fiche d'évaluation, grilles d'observation, affichage...)
- au niveau de l'évaluation : il propose des grilles de suivi de l'activité et évalue l'activité des élèves quand il le juge opportun
- au niveau de la transversalité des apprentissages, il envisage des pistes de travail pluridisciplinaires exploitables ultérieurement ou parallèlement en classe

D'une façon générale, l'enseignant est attentif à la bonne marche du projet pédagogique. Au besoin, il fait le point avec l'intervenant pour trouver des axes de remédiation.

Remerciements aux équipes EPS1 de la Sarthe et de l'Isère pour la mise à disposition de leurs documents auxquels ce projet s'est référé en partie.