

Jeux de coopération et d'opposition vers le Rugby



Mise à jour : septembre 2010

MODULE D'APPRENTISSAGE EN EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

CYCLE 3

Activité support :RUGBY

Compétence spécifique visée

(Programmes de l'école primaire - Education Physique et sportive - Cycle des approfondissements; BO 19 juin 2008) :

- ↪ **Coopérer ou s'opposer individuellement et collectivement**

Compétences attendues dans le cadre du deuxième palier du socle commun

Compétences sociales et civiques (compétence 6):

- ↪ Respecter les autres, et notamment appliquer les principes de l'égalité des filles et des garçons
- ↪ Respecter les règles de vie collective, notamment dans les pratiques sportives
- ↪ Coopérer avec un ou plusieurs camarades

L'autonomie et l'initiative (compétence 7):

- ↪ Respecter des consignes simples en autonomie
- ↪ Montrer une certaine persévérance dans toutes les activités
- ↪ S'impliquer dans un projet individuel ou collectif

Ce que l'élève apprend :

Connaissances

- **Identifier différents rôles** : attaquant, défenseur, arbitre
- **Connaître les règles de base** : la marque, les droits et devoirs des joueurs, le plaquage, l'en-avant, le hors-jeu.

Capacités

- **Affronter collectivement un adversaire** en utilisant des actions élémentaires comme :
 - **Attaquant** : passer, éviter, s'organiser au contact.
 - **Défenseur** : bloquer, plaquer, s'organiser au contact, arracher le ballon
- **Tenir différents rôles** (attaquant / défenseur / arbitre) :
 - ↪ **En tant qu'attaquant** :
 - ⇒ S'orienter vers l'avant
 - ⇒ Repérer les espaces libres et les utiliser
 - ⇒ Prendre sa place dans l'action
 - ⇒ Maîtriser la passe
 - ⇒ Enchaîner 2 actions: courir/ passer
 - ⇒ Choisir l'action la plus adaptée : avancer, passer, garder le ballon et attendre le soutien
 - ↪ **En tant que défenseur** :
 - ⇒ Repérer le jeu des adversaires
 - ⇒ Prendre sa place dans l'action
 - ⇒ Ceinturer ou plaquer le porteur du ballon
 - ⇒ Récupérer le ballon
 - ↪ **En tant qu'arbitre** :
 - ⇒ Connaître les règles fondamentales (sécurité des joueurs)
 - ⇒ Les faire respecter
 - ⇒ Etre capable de se placer pour mieux observer le jeu

Attitudes

- **Coopérer avec ses partenaires**
- **Respecter les règles du jeu.**
- **Accepter les décisions de l'arbitre**
- **Accepter le résultat des matchs**



Le rugby à l'école : contribution à l'acquisition des compétences du deuxième palier du Socle Commun

Compétence 1 : La maîtrise de la langue française		Activité Rugby
Items		Propositions de mise en œuvre à partir de l'activité Rugby
Dire	<i>S'exprimer à l'oral comme à l'écrit dans un vocabulaire approprié et précis.</i>	↗ Participer à l'élaboration d'un projet d'activité : décider une organisation, discuter, débattre d'une marche à suivre
	<i>Prendre la parole en respectant le niveau de langue adapté</i>	↗ Commenter les actions ↗ Discuter des difficultés que l'on rencontre dans une activité ↗ Critiquer l'activité ou les situations ↗ Critiquer des comportements
	<i>Prendre part à un dialogue</i>	↗ Débattre pour préparer une rencontre, un tournoi,... discuter des difficultés rencontrées et faire le bilan des grands moments
Lire	<i>Lire seul et comprendre un énoncé, une consigne</i>	↗ Lire les règles de jeux et montrer qu'on les a comprises ↗ Lire le planning des séances ↗ Lire la fiche descriptive d'une situation ↗ Comprendre l'organisation des ateliers
	<i>Effectuer, seul, des recherches dans des ouvrages documentaires</i>	↗ Se documenter sur l'activité « rugby » (web – revues – documents) ↗ Lire les journaux et suivre l'actualité à propos de l'activité (tournoi des VI nations...)
Ecrire	<i>Rédiger un texte d'une quinzaine de lignes en utilisant ses connaissances en vocabulaire et en grammaire</i>	↗ Rédiger la fiche pour un autre groupe ; pour des correspondants, pour les autres écoles ↗ Ecrire un article pour le journal scolaire ou une page web pour le site de l'école. ↗ Elaborer les fiches d'évaluation (après discussion) et savoir les compléter ↗ Noter ses réussites : passes, essais marqués, nombre de ballons touchés, de plaquages.
Etude de la langue : vocabulaire	<i>Comprendre des mots nouveaux et les utiliser à bon escient</i>	↗ Employer les termes appropriés : passer, le tenu, l'arrachage, le hors-jeu, le soutien (« se lier »), le plaquage, le jeu au sol, l'essai, l'en-but

Compétence 2 : La pratique d'une langue vivante étrangère		Activité Rugby
Items		Propositions de mise en œuvre à partir de l'activité Rugby
Réagir et dialoguer	<i>Communiquer</i>	↗ Expression orale : commenter des situations de jeu ; apprendre un dialogue et échanger par binômes (images...)
Comprendre à l'oral	<i>Comprendre les consignes de classe</i>	↗ Réagir à la consigne d'un enseignant (ou d'un élève) donnée dans une L.V.E
	<i>Comprendre des mots familiers et des expressions très courantes</i>	↗ Apprendre le vocabulaire spécifique lié à l'activité: team, rugby, knock on (en avant), a try. (un essai), (voir le site de la FFR)..

Compétence 3 : Les principaux éléments de mathématiques et la culture scientifique et technologique

Activité Rugby

Items		Propositions de mise en œuvre à partir de l'activité Rugby
Nombres et calcul	<i>Calculer mentalement</i>	↗ Comptabiliser les points, les écarts...
Grandeurs et mesures	<i>Utiliser des instruments de mesure</i>	↗ Utiliser un chronomètre
Organisation et gestion de données	<i>Lire, interpréter et construire quelques représentations simples : tableaux, graphique</i>	↗ Compléter une grille d'observation, une feuille de match, ...
Maîtriser des connaissances et les mobiliser : Le fonctionnement du corps humain et la santé		↗ Comprendre les effets de l'activité sur le corps humain (échauffement, gestion de l'effort,...) ; les prendre en compte dans l'éducation à la santé

Compétence 4 : Maîtrise des T.U.I.C

Activité Rugby

Items		Propositions de mise en œuvre à partir de l'activité Rugby
S'approprier un environnement informatique de travail : connaître et maîtriser les fonctions de base d'un ordinateur.		↗ Utiliser l'ordinateur avant et après la séance (fiches, rôles, scores,...)
Adopter une attitude responsable : prendre conscience des enjeux citoyens		↗ S'interroger sur le droit à l'image
Créer, produire, traiter, exploiter des données : produire un document numérique		↗ Produire des articles pour le journal ou le site de l'école
S'informer, se documenter : chercher des informations		↗ Rechercher des articles, des informations sur le rugby. ↗ Suivre l'actualité sportive liée au rugby, en France et à l'étranger
Communiquer, échanger		↗ Envoyer l'organisation de la rencontre à venir aux correspondants ou aux écoles du secteur

Compétence 5 : La culture humaniste

Activité Rugby

Items		Propositions de mise en œuvre à partir de l'activité Rugby
Avoir des repères en histoire et en géographie		↗ Se documenter sur l'histoire du rugby (voir le site de la FFR) ↗ Suivre une compétition nationale ou internationale

Compétence 6 : Compétences sociales et civiques

Activité Rugby

Items		Propositions de mise en œuvre à partir de l'activité Rugby
Connaître les principes et fondements de la vie civique et sociale	<i>Reconnaître les symboles de la république et de l'UE</i>	↗ Connaître la Marseillaise, les drapeaux de pays participant à une compétition ...
	<i>Comprendre les notions de droits et de devoirs</i>	↗ Respecter les règles du jeu, les décisions de l'arbitre
Avoir un comportement responsable	<i>Respecter les règles de la vie collective, notamment dans les pratiques sportives</i>	↗ Avoir un comportement digne pendant le jeu, dans la victoire et dans la défaite
	<i>Respecter tous les autres, et notamment appliquer les principes de l'égalité des filles et des garçons</i>	↗ Accepter les différences au sein de l'équipe, sur le terrain, dans chaque situation

Items		Propositions de mise en œuvre à partir de l'activité Rugby
S'appuyer sur des méthodes de travail pour être autonome	<i>Respecter des consignes simples en autonomie</i>	↪ Savoir jouer quand l'enseignant est présent sur un autre atelier
	<i>Etre persévérant</i>	↪ Jouer jusqu'à la fin de la situation proposée
	<i>Commencer à savoir s'auto-évaluer dans des situations simples</i>	↪ Compléter objectivement une grille d'évaluation (avec ou sans l'aide d'un pair)
Faire preuve d'initiative	<i>S'impliquer dans un projet</i>	↪ Participer activement au jeu ↪ Proposer des stratégies ↪ Encourager
Avoir une bonne maîtrise de son corps et pratiquer un sport		↪ Développer l'aisance dans ses déplacements
		↪ Affiner ses capacités motrices dans différents types de situations : passer, feinter, plaquer,...
		↪ Adopter la stratégie la plus efficace suivant son statut (attaquant ou défenseur)
		↪ Savoir utiliser l'espace



Démarche proposée

Construire un module	<p>Séance préalable en classe</p> <p>Une séance préalable en classe permettra de :</p> <ul style="list-style-type: none"> - faire émerger les représentations des élèves - dédramatiser par rapport à l'engagement et aux contacts pendant les phases de jeu - faire émerger et/ou introduire les règles de base et les règles de sécurité inhérentes à l'activité à l'école <table border="1" style="width: 100%;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center;">Règles de base</th> <th style="text-align: center;">Règles de sécurité</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="vertical-align: top;"> <ul style="list-style-type: none"> 1- Marquer en avançant seul ou collectivement (en portant la balle) 2- Empêcher d'avancer seul (plaquer) et collectivement 3- S'investir dans la lutte collective 4- Lâcher la balle au sol 5- Ne pas jouer au pied (dans un premier temps) </td> <td style="vertical-align: top;"> <ul style="list-style-type: none"> 1- Plaquer en saisissant l'adversaire sous la ligne des épaules 2- Lâcher la balle au sol 3- Introduire une phase d'échauffement pour dédramatiser les contacts (s'attraper, se toucher pour pousser hors des limites, faire tomber) </td> </tr> </tbody> </table>	Règles de base	Règles de sécurité	<ul style="list-style-type: none"> 1- Marquer en avançant seul ou collectivement (en portant la balle) 2- Empêcher d'avancer seul (plaquer) et collectivement 3- S'investir dans la lutte collective 4- Lâcher la balle au sol 5- Ne pas jouer au pied (dans un premier temps) 	<ul style="list-style-type: none"> 1- Plaquer en saisissant l'adversaire sous la ligne des épaules 2- Lâcher la balle au sol 3- Introduire une phase d'échauffement pour dédramatiser les contacts (s'attraper, se toucher pour pousser hors des limites, faire tomber)
	Règles de base	Règles de sécurité			
<ul style="list-style-type: none"> 1- Marquer en avançant seul ou collectivement (en portant la balle) 2- Empêcher d'avancer seul (plaquer) et collectivement 3- S'investir dans la lutte collective 4- Lâcher la balle au sol 5- Ne pas jouer au pied (dans un premier temps) 	<ul style="list-style-type: none"> 1- Plaquer en saisissant l'adversaire sous la ligne des épaules 2- Lâcher la balle au sol 3- Introduire une phase d'échauffement pour dédramatiser les contacts (s'attraper, se toucher pour pousser hors des limites, faire tomber) 				
<p>Séance n°1</p> <p>Pour la première séance nous vous proposons de suivre la démarche suivante.</p> <p>1) Entrée dans l'activité</p> <p>a) Découverte de l'activité Chaque élève reçoit un ballon et joue avec librement</p> <p>b) Jeu de l'épervier <u>Terrain</u> : 20 m X (5 à 7 m) <u>Matériel</u> : - 1 ballon par joueur - chasubles pour les 5 chasseurs <u>Déroulement</u> : Les joueurs traversent le terrain avec leur ballon. Les 5 chasseurs les arrêtent en les touchant. <u>Variables</u> : - arrêter en : # bloquant debout # immobilisant au sol (plaquage) # faisant sortir du terrain # utilisant toutes les possibilités <u>Evolution</u> en introduisant des variables sur la quantité de ballons - 1 ballon pour 2 attaquants - 2 ballons en tout</p> <p>2) Mise en place de la situation de référence (évaluation diagnostique) qui permet de faire émerger les problèmes à résoudre</p> <p>↳ Organisation <u>Terrain</u> : 15 m X 7 m <u>Equipes</u> : Dans la mesure du possible constituer 3 équipes dans sa classe. 2 équipes (éventuellement avec remplaçants en fonction du nombre) s'affrontent, la troisième arbitre et renseigne les grilles d'observation (1 ou 2 arbitres-élèves et 1 adulte arbitre référent) La mixité est obligatoire par sexe, taille, poids et niveau. <u>Matériel</u> : - 1 ballon - chasubles pour les 3 équipes - photocopies des grilles d'observation, planches, crayons <u>Règle du jeu et objectif</u> : L'objectif des attaquants est d'avancer (individuellement ou collectivement) pour</p>					

poser le ballon derrière la ligne de but adverse (dans la zone d'en-but).

L'objectif des défenseurs est d'arrêter (individuellement ou collectivement) la progression des attaquants.

- ↳ L'évaluation diagnostique porte sur un match 6 contre 6 (jusqu'à 8 contre 8 au maximum). Chaque élève non-joueur observe l'un de ses camarades en action à l'aide d'une grille d'observation du type :

<i>prénom</i>	a effectué les actions suivantes <i>Compter le nombre de fois</i>
Toucher le ballon	
Pour avancer	
Pour passer	
Bloquer un adversaire	

- ↳ Cette évaluation permet de mettre en place des groupes de besoins. Les élèves ayant pas ou peu "touché" le ballon seront répartis en deux groupes, ceux ayant été plus actifs constitueront deux autres groupes.

- ↳ En fonction des objectifs, les groupes pourront être mélangés et formeront alors des groupes hétérogènes (recherche de la coopération et de l'entraide par exemple).

Remarques:

- ↳ Ces groupes peuvent constituer des équipes équilibrées qui s'affronteront lors des jeux et des rencontres.
- ↳ Afin de créer une dynamique, deux équipes (l'une constituée d'enfants actifs et l'autre d'enfants plus passifs) formeront un club, club qui s'opposera à un autre club formé des deux autres équipes.

3) Elaboration des séances suivantes à partir de jeux et/ou d'ateliers décrochés.

Afin de résoudre spécifiquement les problèmes identifiés (aisance motrice et stratégies individuelles et collectives) l'enseignant construit son module à partir des observations faites lors de la mise en place de la situation de référence et des évolutions constatées. Il utilise pour cela les jeux et ateliers décrochés proposés. (cf. tableau ci-dessous).

ATTENTION : Les situations ne sont pas à proposer systématiquement dans l'ordre affiché ni à utiliser obligatoirement toutes.

Problèmes observés	Remédiations par ...	Remédiations par ...
<i>L'élève ...</i>	<i>des jeux</i>	<i>des ateliers décrochés</i>
<i>refuse le contact</i>	2, 5, 7	A, B, C, D
<i>passe trop vite son ballon</i>	4	A, B
<i>passe n'importe où devant lui</i>	3, 4	E
<i>a des difficultés pour faire des passes</i>	1, 6	E, G
<i>a des difficultés pour recevoir le ballon</i>	1, 6	E, G
<i>ne sait pas où se placer pour attaquer</i>	3, 4, 6, 8	G, H
<i>ne sait pas où se placer pour défendre</i>	2, 3, 5, 7, 8	F, H
<i>garde inutilement le ballon</i>	8	F

3- Retour à la situation de référence pour valider les acquisitions (évaluation sommative)

Jeux	Ateliers décrochés
<ol style="list-style-type: none"> 1. L'horloge 2. Le béret aménagé 3. La réserve aux ballons 4. Les ballons gagnés 5. Le gendarme et les voleurs rugby 6. Frappe et suit 7. Le miroir 8. Le passe-muraille 	<ol style="list-style-type: none"> A) Les tortues (jeu de lutte) B) Le ballon-trésor (jeu de lutte) C) La cage aux écureuils (placage) D) Le gardien de la porte (placage) E) Le va et vient (réception et passe) F) Le 2 contre 1 (construction de la notion de partenaire) G) Les portes (utilisation de l'espace) H) La balle au large (utilisation de l'espace)

<p style="text-align: center;">Conduire une séance</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Resituer la séance dans le module. • Définir clairement le but du jeu et les critères de réussite (concrets et facilement identifiables). • Expliquer clairement les consignes <p><i>Il est judicieux de présenter préalablement en classe les situations qui seront vécues lors de la séance. (utilisation de supports écrits et de visuels)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Alterner régulièrement les temps de jeu et les temps d'échanges en veillant néanmoins à une durée importante d'activité motrice. • Adapter les situations proposées aux réponses des élèves (utiliser les variables). • Répéter plusieurs fois les mêmes situations de jeu pour permettre aux élèves de s'approprier les savoirs. • Afin d'entrer plus rapidement dans l'activité, ne pas multiplier les situations mais plutôt partir d'un jeu connu et jouer sur les variables pour garder la motivation et modifier les contraintes. • Mettre en place les ateliers décrochés avant et/ou après la situation proposée. • Faire tenir différents rôles aux élèves et favoriser les échanges (arbitres, observateurs). • Garder la trace des règles d'action trouvées par les élèves (affiche mémoire).
---	--

Questionner et échanger	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Avant le jeu</u> : faire reformuler par les élèves le but de la situation, les règles du jeu et les critères de réussite. • <u>Alternance de temps de jeu et de temps d'échanges</u> : Questionnement de l'enseignant auprès des observateurs et des joueurs pour : <ul style="list-style-type: none"> - faire émerger les règles d'action (Comment faire pour réussir ?) - apprécier le respect des règles du jeu et de sécurité. • <u>Après le jeu</u> : <ul style="list-style-type: none"> - évaluer le résultat du jeu à partir des critères de réussite, - s'exprimer sur les réussites et les difficultés - proposer des aménagements à la règle.
--	---

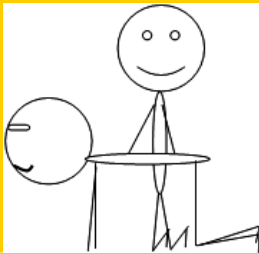
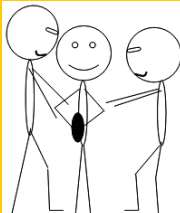
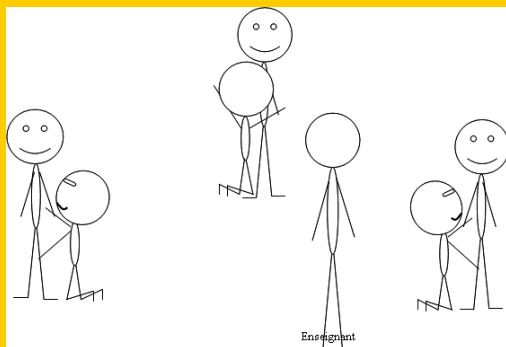
Gérer la sécurité	<ul style="list-style-type: none"> • Baliser l'espace d'évolution (en l'éloignant d'obstacles éventuels). • Espacer les terrains de jeu et les ateliers. • Vérifier avant de commencer l'activité, l'état des installations (s'éloigner des obstacles éventuels, etc.) et la tenue des élèves (tenue de rechange, pas de bijoux, pas de montre ...). • Eviter de concentrer trop de joueurs sur un espace trop petit. • Insister sur les consignes de sécurité pour permettre le jeu : respect de l'adversaire, placage sous la ligne des épaules (PAS de contact au dessus des épaules) • Utiliser des marquages au sol souples plutôt que des cônes rigides.
------------------------------	---

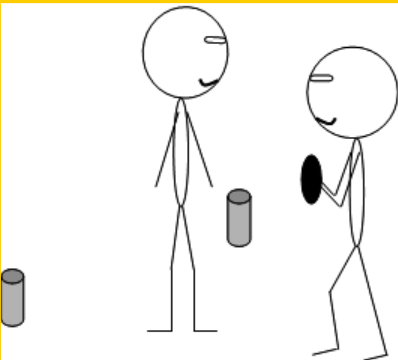
Organiser l'espace pour mieux gérer les groupes	<ul style="list-style-type: none"> • Conserver d'une séance à l'autre la même organisation, ou une organisation proche de manière à gagner du temps pour la mise en place (espaces, équipes). • Apprendre aux élèves à : <ul style="list-style-type: none"> - installer et ranger le matériel (prévoir suffisamment de ballons, plots, etc.), - matérialiser les terrains, zones,... - porter des dossards. • Privilégier les jeux à effectifs réduits pour favoriser le temps d'activité (multiplier les terrains de jeu et les équipes). • Proposer des situation de jeu + des ateliers en parallèle • Adapter la <u>taille du terrain</u> et les <u>lancements</u> de jeu aux capacités des joueurs
--	--

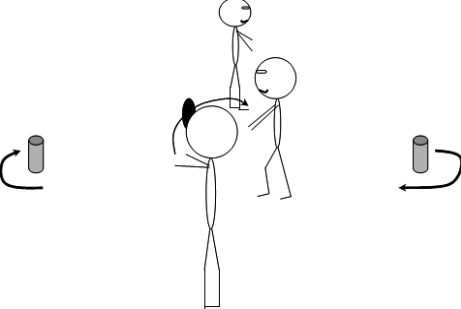


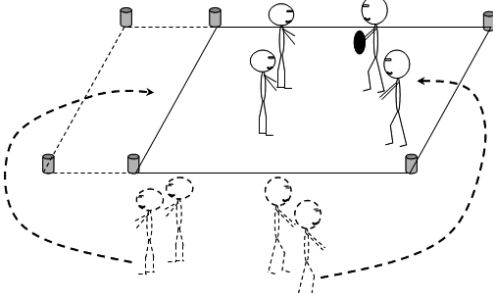
Ateliers décrochés

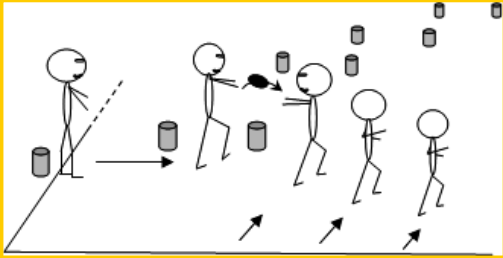


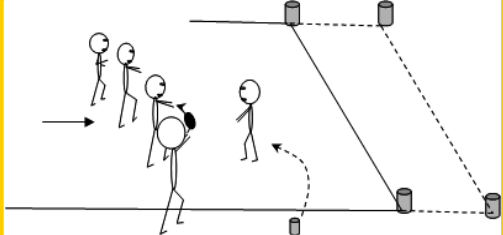
Les tortues	Atelier n°A
<p>Descriptif : jeu de lutte</p> <ul style="list-style-type: none">• Un contre un• La tortue est à quatre pattes, le chasseur a les deux mains posées sur son dos. Au signal, le chasseur essaie de la retourner sur le dos et de la maintenir. <p>Variables</p> <ul style="list-style-type: none">• De 3 à 6 secondes de lutte• 2 chasseurs contre une tortue trop forte	
Le ballon-trésor	Atelier n°B
<p>Descriptif : jeu de lutte</p> <ul style="list-style-type: none">• Un joueur essaie de rester debout en conservant le ballon tandis que deux autres essaient de lui prendre <p>Variables</p> <ul style="list-style-type: none">• Plaquages autorisés avec la règle du tenu• Lutte de 5 à 10 secondes	
La cage aux écureuils	Atelier n°C
<p>Descriptif : jeu de préparation au placage</p> <ul style="list-style-type: none">• Les élèves sont disposés par 2 sur un grand cercle. L'enseignant est au centre. Le joueur « écureuil » est debout face au centre. Le joueur « cage » est à genoux devant « l'écureuil », les mains posées sur les cuisses de ce dernier. Au signal, « l'écureuil » essaie de rejoindre le centre du cercle, directement, tandis que le joueur « cage » essaie de la bloquer ou de l'amener au sol en le plaquant. <p>Variables</p> <ul style="list-style-type: none">• Les joueurs « cages » ont un seul genou au sol• Les joueurs « cages » sont debout, en position de base du rugbyman : dos plat, fixé et gainé, genoux semi-fléchis, pieds sur la même ligne écartés de la largeur des épaules.	

Le gardien de la porte	Atelier n°D
<p>Descriptif : jeu de placage</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un contre un • Un gardien se trouve entre deux assiettes matérialisant une porte • Un « voleur » doit absolument passer par cette porte pour s'échapper. Pour l'en empêcher, le gardien peut le bloquer ou le plaquer. <p>Variabes</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le voleur traverse avec ou sans ballon • Le voleur part arrêté ou en mouvement • Le point de départ du voleur est proche de la porte ou éloigné 	

Le va et vient	Atelier n°E
<p>Descriptif : jeu de réceptions et de passes</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un joueur fait des va et vient entre deux assiettes éloignées de 5 mètres. A chaque passage, il reçoit de sa gauche un ballon du joueur A qu'il transmet au joueur B par une passe latérale. <p>Variable</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les distances des passes • Ajouter un deuxième joueur sur le circuit du va et vient 	

Le 2 contre 1	Atelier n°F
<p>Descriptif : jeu de construction de la notion de partenaire</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dans un terrain rectangulaire de 10m sur 5m, deux attaquants essaient de marquer (poser le ballon dans la zone d'en-but adverse) contre un seul défenseur <p>Variable</p> <ul style="list-style-type: none"> • Départ arrêté ou en mouvement des attaquants • Consignes au défenseur <ul style="list-style-type: none"> - tu bloques ou tu plaques le 1^{er} attaquant - tu bloques ou tu plaques le 2nd attaquant - tu suis le ballon • Deux défenseurs (illustration) 	

Les portes	Atelier n° G
<p>Descriptif : jeu de l'utilisation de l'espace au large</p> <ul style="list-style-type: none"> • 4 joueurs sont situés face à des portes décalées. Les 4 joueurs partent en même temps. Le 1^{er} joueur doit passer la balle au 2^{ème} juste avant d'atteindre sa porte... etc <p>Variable</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ecartement et profondeur des portes • Un adversaire part en même temps que les attaquants et essaie de toucher le porteur du ballon (illustration) 	

La balle au large	Atelier n° H
<p>Descriptif : jeu de l'utilisation de l'espace au large</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les attaquants (par 3 ou 4) peuvent se placer comme ils le souhaitent, les défenseurs attendent sur le côté. • Le jeu commence quand l'enseignant fait la première passe. Au même moment un seul défenseur pénètre sur le terrain • Les attaquants essaient de progresser vers la zone d'en-but en se faisant des passes • Le défenseur essaie d'intercepter la balle ou de plaquer le porteur du ballon <p>Variable</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le défenseur est déjà placé sur le terrain • Le défenseur entre sur le terrain après un délai 	



Jeux



Situation 1	L'horloge
Objectifs visés	<ul style="list-style-type: none"> • Maîtriser la passe latérale • Maîtriser la réception.
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> • 2 ballons (1 par groupe), plots

But

- Pour le groupe en ligne, faire le plus d'allers-retours en faisant des passes latérales.

Organisation

- Equipes de 6 à 7 joueurs
- 2 m d'écart entre 2 joueurs en ligne
- La partie se termine lorsque le dernier joueur de la colonne a fini sa course.
- On inverse ensuite les rôles.

Consignes

- L'équipe en ligne doit faire le maximum de passes sur le côté (d'un côté à l'autre en faisant le plus d'allers-retours) tandis que l'équipe en colonne effectue une course relais autour de cette ligne
- Chaque joueur de l'équipe qui court le plus vite possible finit son parcours en faisant une passe latérale au joueur suivant à partir des plots.

Critères de réussite

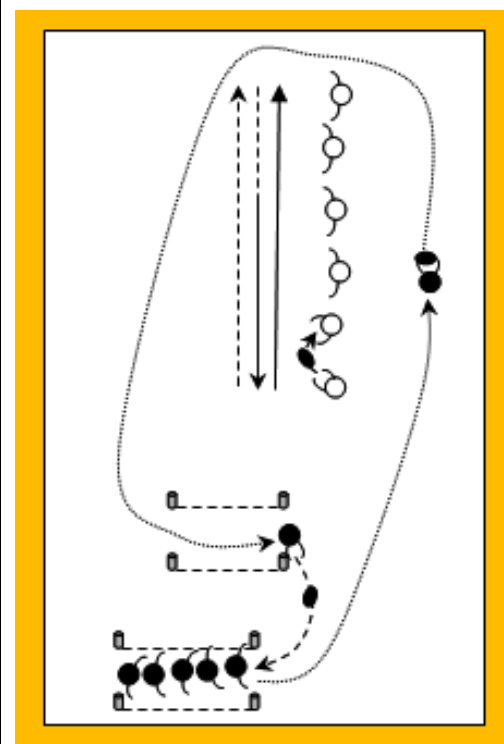
- L'équipe gagnante est celle qui a fait le plus d'allers-retours sans faire tomber le ballon.

Recommandations

- Prévoir 2 jeux en parallèle si nécessaire
- Ne pas prévoir d'équipes supérieures à 6 ou 7 joueurs de manière à privilégier l'action.

Règles d'action

- Passer à deux mains en effectuant un balancier latéral.
- Etre prêt à réceptionner le ballon à deux mains.
- Courir vite en portant le ballon sous un bras.



Arbitrage

Les élèves arbitres jugent :
- Les allers-retours complets effectués (sans chute du ballon)

Variables

- *Espace* : Augmenter l'écart entre 2 joueurs de la ligne



Jeux



Situation 2	Le bérêt aménagé
Objectifs visés	<ul style="list-style-type: none"> Progresser en feintant pour marquer Accepter le contact de l'adversaire S'opposer à la progression de l'adversaire Accompagner l'adversaire au sol (plaquage) ou le pousser hors des limites.
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> 1 ballon, des plots

But

- Attaquant : marquer le plus de points possibles
- Défenseur : empêcher l'adversaire de marquer

Organisation

- 2 équipes de 5 à 7 joueurs pour chaque jeu
- terrain rectangulaire (10 m X 5 m)
- Les deux équipes sont positionnées derrière leur ligne. Dans chaque équipe, on attribue un numéro par joueur. Une équipe est désignée comme celle qui attaquera, l'autre comme celle qui défendra. A la fin de la partie on inverse les rôles.
- Durée : 3 à 4 mn par manche puis on inverse les rôles.

Consignes

- Pour l'attaquant : A l'appel de son numéro, il prend le ballon posé au sol, et doit courir poser son ballon derrière la ligne adverse, sans se faire plaquer, sans reculer et sans sortir des limites.
- Pour le défenseur : A l'appel de son numéro, il se rend dans sa zone de défense et doit tenter de plaquer, ou de pousser l'attaquant hors des limites.

Critères de réussite

- Attaquant : passer le défenseur.
- Défenseur : arrêter l'attaquant.

Recommandations

- Veiller au plaquage sécurisé (plaquage au dessous de la ceinture)
- Laisser l'accès libre à la zone d'en-but.

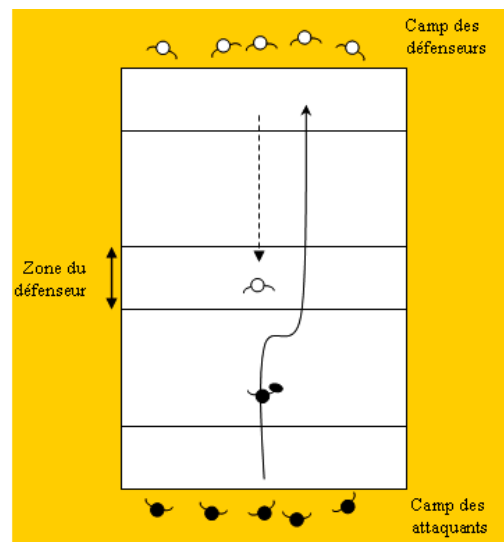
Règles d'action

En tant que défenseur :

- Se placer entre son adversaire et la cible.
- Plaquer son adversaire ou le sortir hors des limites.

En tant qu'attaquant :

- Feinter pour éviter le défenseur
- Avancer pour atteindre la ligne adverse sans sortir des limites



Arbitrage

Les élèves arbitres jugent :

- Le plaquage autorisé
- Les sorties
- Le point marqué

Variables

- Espace* : Agrandir ou rétrécir la largeur du terrain
- Espace* : Allonger ou raccourcir la zone d'élan de l'attaquant en plaçant le ballon plus ou moins près du défenseur.
- Espace* : augmenter ou diminuer la bande réservée au défenseur.
- Nombre de joueurs* : Appeler un deuxième attaquant pour aider le premier
- Nombre de joueurs* : Appeler plusieurs numéros dans les deux équipes
- Lancement de jeu* : Un attaquant placé sur côté passe le ballon à l'attaquant nommé.



Jeux



Situation 3	La réserve aux ballons
Objectifs visés	<ul style="list-style-type: none"> • Coopérer pour avancer. • Progresser en portant le ballon.
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> • Nombreux ballons, plots, chasubles, chronomètre.

But

- Attaquants : Aller poser derrière la ligne BC de l'équipe qui défend, les ballons pris dans la réserve (R).
- Attaquants : Un seul ballon autorisé dans les mains
- Défenseurs : Protéger leur camp et ramener les ballons récupérés ou sortis des limites dans la réserve sans être gênés par les attaquants.

Organisation

- 2 équipes de 5 à 7 joueurs
- Durée 1 à 2 mn, puis on inverse les rôles.

Consignes

- *Pour les attaquants : Aller poser le ballon dans le camp adverse (seul ou à l'aide de partenaires)*
- *Attaquants : Lâcher le ballon quand on est au sol ou hors des limites.*
- *pour les défenseurs : Empêcher (seul ou à l'aide de partenaires) les attaquants de poser le ballon dans leur camp (en les plaquant ou en les sortant des limites)*
- *Défenseurs : Accompagner l'adversaire au sol (plaquage au dessous de la ceinture) ou le sortir hors des limites du jeu.*

Critères de réussite

- Attaquants : nombre de ballons derrière la ligne BC.
- Défenseurs : nombre de ballons dans la réserve (R).

Recommandations

- Veiller au plaquage sécurisé (plaquage au dessous de la ceinture)
- Veiller à mettre en place un jeu court.

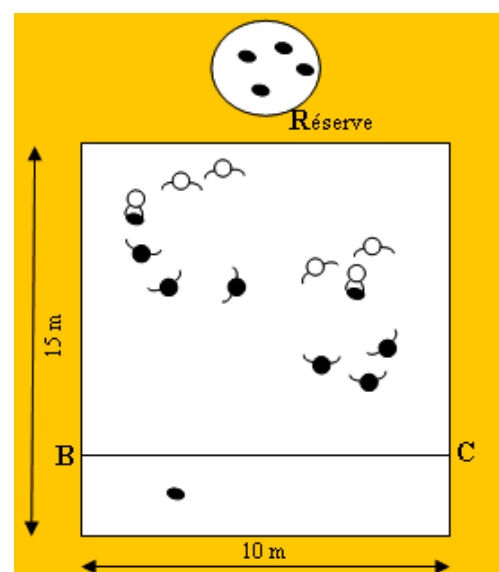
Règles d'action

En tant que défenseur :

- Se placer entre son (ses) adversaire(s) et la cible.
- Plaquer son adversaire et l'accompagner au sol

En tant qu'attaquant :

- Feinter pour éviter de défenseur
- Faire des passes quand on va être stoppé
- Avancer pour atteindre la ligne adverse sans sortir des limites



Arbitrage

Les élèves arbitres jugent :

- Le placage autorisé
- Les sorties
- Le point marqué

Variables

- *Nombre de joueurs* : Provoquer un déséquilibre entre le nombre d'attaquants et de défenseurs.
- *Espace* : Varier les dimensions du terrain.
- *Temps* : Varier le temps de jeu.
- *Rôles* : Les attaquants ont le droit de reprendre les ballons que les défenseurs ramènent dans la réserve.
- *Matériel* : Varier le nombre de ballons.



Jeux



Situation 4	Les ballons gagnés
Objectifs visés	<ul style="list-style-type: none"> Repérer les espaces libres. Apprendre le plaquage. Enchaîner 3 actions : récupérer, courir, plaquer. Choisir l'action la mieux adaptée.
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> Ballons, plots, chasubles

But

- Attaquants : Aller poser derrière la ligne d'en-but de l'équipe qui défend, les ballons pris dans la réserve centrale (R).
- Défenseurs : Protéger leur camp et placer les ballons récupérés ou sortis des limites derrière la zone des ballons morts.

Organisation

- 1 défenseur pour 2 attaquants (ne pas dépasser 20 joueurs).
- Durée : jusqu'à ce que la réserve (R) soit vide.

Consignes

- Pour les attaquants : Aller poser le ballon dans la zone d'en-but.*
- Attaquants : Passer le ballon avant d'être plaqué.*
- Attaquants : Lâcher le ballon quand on est au sol ou hors des limites.*
- pour les défenseurs : Empêcher (seul ou à l'aide de partenaires) les attaquants de poser le ballon dans la zone d'en-but (en les plaquant ou en les sortant des limites)*
- Défenseurs : Accompagner l'adversaire au sol (plaquage au dessous de la ceinture) ou le sortir hors des limites du jeu.*

Critères de réussite

- Attaquants : Vider la réserve de ballons le plus rapidement possible.

Recommandations

- Veiller au plaquage sécurisé (plaquage au dessous de la ceinture)
- Lâcher le ballon au sol.

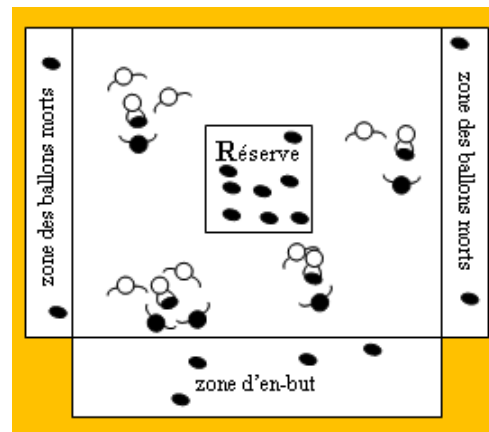
Règles d'action

En tant que défenseur :

- Se placer entre son (ses) adversaire(s) et la cible.
- Plaquer son adversaire et l'accompagner au sol ou le faire sortir de zone de jeu avec le ballon.

En tant qu'attaquant :

- Feinter pour éviter de défenseur
- Faire des passes quand on va être stoppé
- Avancer pour atteindre la zone d'en-but sans sortir des limites



Arbitrage

Les élèves arbitres jugent :

- Le placage autorisé
- Les sorties
- Le point marqué

Variables

- Rôles* : Passes autorisées entre les attaquants
- Espace* : Réduire la zone d'en-but.



Jeux



Situation 5	Les gendarmes et voleurs rugby
Objectifs visés	<ul style="list-style-type: none"> • S'opposer en défense par le plaquage • Coopérer • Favoriser les contacts
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> • Au moins une quinzaine de ballons (rugby ou autres)

But

- Pour les voleurs : apporter le plus de ballons dans sa réserve
- Pour les gendarmes : empêcher les voleurs porteurs d'un ballon de passer

Organisation

- Un terrain avec une réserve de chaque côté : une réserve à vider A et l'autre à remplir B.
- Le nombre de voleurs et le double du nombre de gendarmes

Consignes

- Le gendarme peut attraper un voleur dès que celui-ci est sorti de son camp et porte un ballon.
- Un voleur plaqué au sol devra laisser son ballon au gendarme qui le rapportera dans la réserve A
- Si un voleur est arrêté et n'est pas tombé, un autre voleur pourra venir lui chercher le ballon dans les mains.

Critères de réussite

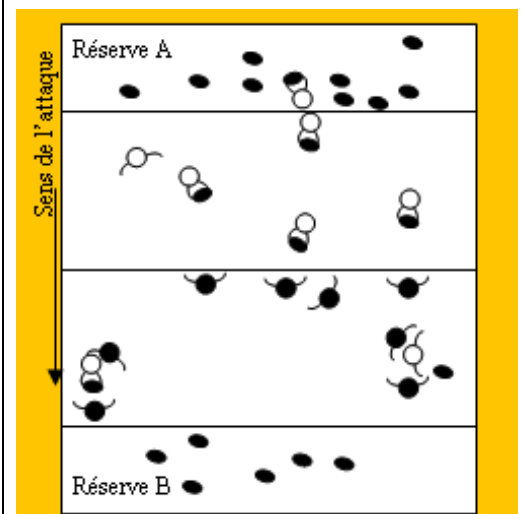
- Avoir emmené le maximum de ballon dans un temps donné (ex. 3 min)

Recommandations

- Rappeler les règles du plaquage
- Avoir une quantité de ballons suffisante

Règles d'action

- Utiliser les espaces libérés par les gendarmes



Arbitrage

Les élèves arbitres jugent :
 Les plaquages
 Les ballons au sol : tombés, lâchés, abandonnés

Variables

- Nombre de gendarmes
- Autoriser les passes : le ballon alors tombé au sol sera perdu
- Proposer un espace refuge
- Les ballons interceptés par les gendarmes sont retirés du jeu



Jeux



Situation 6	Frappe et suit
Objectifs visés	<ul style="list-style-type: none"> • Occuper l'espace • S'organiser par rapport au porteur du ballon
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> • Ballons, plots, maillots ou chasubles

But

- Equipe A : Envoyer le ballon de façon efficace et investir le camp adverse
- Equipe B : réceptionner le ballon et se faire 5 passes rapidement

Organisation

- 2 équipes de 6 à 8 joueurs
- 1 terrain rectangulaire avec une zone centrale neutre

Consignes

- Les joueurs des 2 équipes sont séparés par la zone neutre. Un joueur de l'équipe A botte vers le camp B par-dessus la zone neutre. Quand le ballon a franchi la zone, les joueurs B s'en emparent et tentent de faire 5 passes consécutives. Pendant ce temps, les joueurs de l'équipe A investissent le camp B en tentant d'intercepter le ballon ou de plaquer le porteur. On inverse les rôles à chaque fois.

Critères de réussite

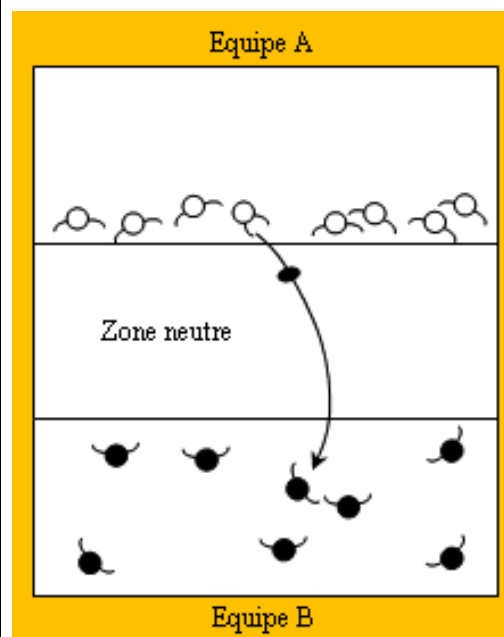
- Réussir à faire 5 passes sans se faire bloquer ou intercepter le ballon pour marquer un point.

Recommandations

- Adapter l'espace de jeu : au niveau et au nombre de joueurs
- Veiller à ce que les joueurs de l'équipe qui botte ne franchissent pas la zone avant le ballon

Règles d'action

- Equipe B : Se placer correctement à la réception du ballon et passer le ballon en arrière
- Equipe A : Suivre le ballon et anticiper sur les actions des adversaires



Arbitrage

Les élèves arbitres jugent :
 Les passes effectuées en arrière
 Le départ de l'équipe A, après le ballon

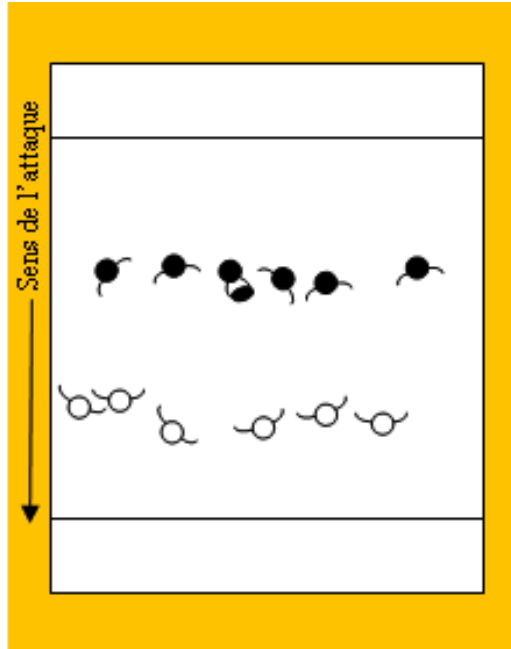
Variables

- Passes en arrière non obligatoires
- Rôles : seuls 1,2 ou 3 joueurs sont autorisés à suivre le coup de pied.
- Après réception du ballon, les joueurs de l'équipe B s'organisent pour aller marquer vers l'en-but derrière le camp A (passes en arrière obligatoires).



Jeux



Situation 7	Le miroir
Objectifs visés	<ul style="list-style-type: none"> • S'opposer • Visualiser son adversaire direct
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> • Chasubles pour les joueurs de chaque équipe • 1 ballon
<p><u>But</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Rejoindre le camp adverse sans se faire plaquer. <p><u>Organisation :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • 2 équipes de 6 joueurs • Durée : 3 à 4 min par manche puis on inverse les rôles <p><u>Consignes</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Placage sans brutalité • Les 2 équipes, attaquants et défenseurs, se font face : l'équipe en possession du ballon joue au ralenti, n'accélère pas, n'avance pas trop ; ils font circuler le ballon sur la largeur. Les opposants s'organisent en reculant. Au signal de l'arbitre, tous les attaquants, avec ou sans ballon, s'élancent pour atteindre le camp adverse : les défenseurs les en empêchent en les plaquant. <p><u>Critères de réussite</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Réaliser le maximum de plaquages. Le barrage défensif est efficace. <p><u>Recommandations</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Prévoir de 6 à 8 joueurs par équipe • Veiller au plaquage sécurisé (plaquage au dessous de la ceinture) <p><u>Règles d'action</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Pour les défenseurs : Regarder son opposant direct et non le ballon Anticiper le déplacement de l'attaquant Avancer vers son opposant et non l'attendre Se mettre en position de plaquage Plaquer efficacement • Pour les attaquants : Avancer en faisant face à son adversaire Courir vite et privilégier les espaces libres 	
	
<p><u>Arbitrage</u></p> <p>Les élèves arbitres jugent :</p> <ul style="list-style-type: none"> La régularité des plaquages Le respect des espaces de jeu 	
<p>Variables</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nombre de joueurs dans les équipes • Surnombre dans une équipe • Largeur du terrain utilisé 	



Jeux



Situation 8	Le passe-muraille
Objectifs visés	<ul style="list-style-type: none"> • S'organiser pour conserver le ballon • S'opposer collectivement à la progression
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> • Chasubles pour les joueurs de chaque équipe • 10 ballons

But

- Attaquants : S'organiser pour progresser collectivement avec le ballon
- Défenseurs : Empêcher les attaquants de passer

Organisation

- 2 équipes de 6 joueurs.
- Durée : 3 à 4 min par manche puis on inverse les rôles

Consignes

- **Attaquants** : L'équipe attaquante est placée à proximité de sa ligne d'en-but. L'arbitre donne le ballon en avançant à un joueur démarqué. L'attaquant avance et essaie de passer son ballon avant d'être bloqué. Après chaque blocage, l'arbitre transmet, dans les 2 secondes, un nouveau ballon, sans attendre la réorganisation des adversaires.
- Les attaquants disposent d'un capital de 10 points : ils perdent un point par blocage interrompant leur progression
- **Défenseurs** : faire face aux attaquants afin de les arrêter, les amener au sol ou en touche.

Critères de réussite :

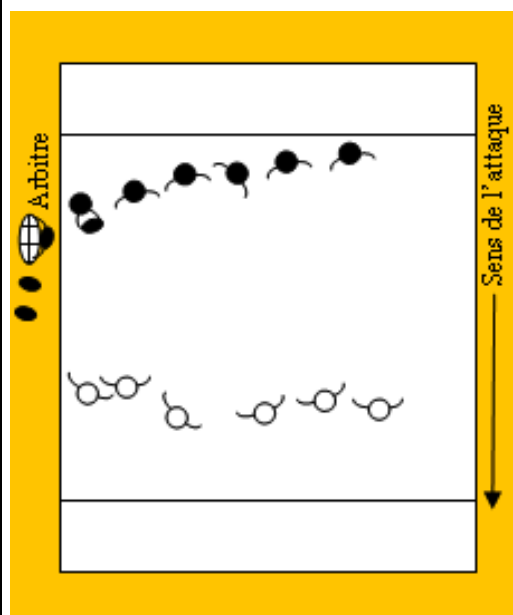
- Marquer en utilisant le moins de ballons possible

Recommandations

- Veiller au plaquage sécurisé (plaquage au dessous de la ceinture)

Règles d'action

- Pour tous : se replacer très rapidement.
- Pour les attaquants : passer son ballon avant d'être bloqué
- Pour les défenseurs : anticiper les déplacements de leurs adversaires



Arbitrage

Les élèves arbitres jugent :
 La régularité des plaquages
 Le respect des espaces de jeu

Variables
<ul style="list-style-type: none"> • Espace : élargir le terrain • L'arbitre envoie le ballon à un joueur sous pression ou qui recule

