



Equipe EPS - Corrèze
Septembre 2008

RUGBY à l'école

cycle 3

SOMMAIRE

❑ Proposer le rugby à l'école, pourquoi ?	p 3
❑ Le rugby, une activité facile à enseigner	p 4
❑ Modules d'apprentissage dans l'activité rugby	p 5
▪ De la situation au module d'apprentissage	p 5 et 6
▪ Modules d'apprentissage : trame générale	p 7
❑ Les fiches pédagogiques :	
▪ entrée dans l'activité	p 8 à 10
▪ module 1 : découverte du rugby	p 11 à 18
▪ module 2 : progresser individuellement et collectivement	p 19 à 28
❑ Evaluation	p 29
❑ La rencontre USEP	p 30
❑ Règlement rugby USEP	p 31
❑ Bibliographie	p 32

Proposer le rugby à l'école, pourquoi ?

Le rugby ... **une activité inscrite dans les programmes de l'école** qui permet de travailler au développement de la compétence spécifique « coopérer, s'opposer individuellement ou collectivement ».

...**une activité support privilégiée pour l'acquisition des compétences attendues à chaque palier du socle commun** et notamment les compétences sociales et civiques (compétence 6) ainsi que l'autonomie et l'initiative (compétence 7).

Le rugby, un sport collectif de combat où l'affrontement et la coopération sont deux notions fondamentales. Ces deux notions complémentaires sont essentielles dans la construction de la personnalité de l'élève et très spécifiques à cette activité.

Le rugby à l'école, une activité où chaque élève est rapidement en réussite :

- facile à pratiquer elle ne nécessite pas une aisance motrice spécifique préalable.
- les filles autant que les garçons, les enfants de gabarits différents peuvent s'engager et s'affronter sans différence dans cette activité,
- l'approche de l'activité, les situations proposées permettent la différenciation pédagogique. Chaque élève peut être ainsi mis en confiance, réussir et éprouver du plaisir.

Le rugby à l'école ... **pour apprendre à**

- accepter le contact corps à corps (vaincre sa peur de l'affrontement)
- s'engager dans un affrontement individuellement et collectivement

...**pour prendre confiance en soi en s'engageant dans le jeu.**

Par la pratique, **l'élève sera amené à construire des conduites motrices articulées autour de principes commun aux sports collectifs :**

Pour l'équipe qui a le ballon :

- . avancer vers la cible
- . conserver le ballon collectivement pour marquer
- . franchir la défense pour marquer en utilisant des espaces libres

Pour l'équipe qui n'a pas le ballon :

- . empêcher l'autre équipe d'avancer
- . récupérer le ballon
- . défendre (plaquer, bloquer, lutter) pour empêcher l'autre équipe de marquer.

Le rugby à l'école, une activité facile à enseigner :

Il ne s'agit pas, dans le cadre de l'école, d'enseigner le rugby comme dans la pratique sociale. C'est surtout sa spécificité comme pratique sportive de combat collectif qui nous intéresse. L'engagement des élèves dans un affrontement avec un ballon et en équipe, sous forme ludique suscite de leur part et très rapidement un grand enthousiasme. En cela elle est très valorisante pour des élèves timides, voire timoré. La confrontation aux autres permet à chacun de s'affirmer dans un groupe. C'est une activité facile à enseigner car elle nécessite des conditions matérielles très accessibles et parce que les situations pédagogiques d'enseignement sont simples à comprendre et à mettre en œuvre. Les règles de jeu sont minimales.

Lieux de pratique :

- une zone herbeuse d'une dimension minimale de 15m X 7 à 8m mais plutôt de 25mX15m pour des mises en situation adaptées et modulables de nos propositions.

Matériel :

- des chasubles ou maillots ou lots de tee-shirt et bien sûr pour chaque élève des chaussures de sport et une tenue de rechange,
- des plots pour délimiter les espaces (lot de 20 ou 30 soucoupes plastiques de couleur)
- un lot de ballons (taille 4) acquis par l'école ou prêtés (par l'USEP, le club, le comité départemental de rugby...)

La pratique :

- 2 ou 3 règles de jeu seulement sont nécessaires (le tenu, l'en-avant / voir fiches pédagogiques)
- on privilégiera des règles civiques et sociales (respect de l'autre, des autres et des règles du jeu , responsabilisation...). Ces règles font partie du processus d'apprentissage et sont un enjeu majeur dans cette activité.

Il faudra avant tout retenir et faire acquérir rapidement **la règle d'or** de ce jeu : « **ne pas faire mal à l'autre** »

- ✓ ne pas attraper à la tête, au cou, aux cheveux
- ✓ ne pas faire de crocs en jambes
- ✓ ne pas pousser le porteur du ballon pour le projeter au sol ou vers l'extérieur du terrain

Au préalable, il faudra donc que chaque élève se sépare de tout objet susceptible de faire mal ou de provoquer une blessure sur l'autre ou soi-même : colliers, montres, boucles d'oreilles, serre-tête, lunettes...

Modules d'apprentissage dans l'activité rugby :

Prévoir un module d'apprentissage, c'est prévoir l'articulation des séances à partir d'une 1^{ère} observation de ses élèves dans différentes situations (jeux d'entrée dans l'activité, jeu global). Cette articulation doit se construire à partir de choix, de priorités pour les apprentissages qui font suivre : quels savoirs, quelles situations privilégier, quelle durée en fonction de la programmation annuelle ?... La trame générale proposée (p 7) doit permettre d'effectuer ces choix et de construire le projet de classe dans cette activité.

De la situation au module d'apprentissage :

Les situations : différents types de situations sont proposés

- la situation de jeu à effectif « total » (équipes de 5, 6 ou 7) sous la forme de jeu global et dirigé. C'est la situation de référence. Elle met l'élève en situation d'être confronté à l'ensemble des problèmes posés par le jeu (adversaires, espace ,règles, partenaires...). C'est une situation qui permet le réinvestissement des apprentissages travaillés dans le corps des séances. Elle permet aussi d'évaluer l'évolution des comportements et des conduites motrices. Elle est à utiliser fréquemment, à chaque fin de séance (ou au début). C'est aussi le lieu où doit s'exprimer le plaisir de jouer.
- les situations d'apprentissage : elles constituent le corps de la séance. Il est inutile d'en prévoir un grand nombre. Deux situations d'une durée de 10 à 15' maximum chacune suffisent. Ciblées sur un apprentissage en particulier, elles mettent les élèves en situation de résoudre un problème identifié, isolé du contexte global. C'est une situation de résolution de problème à laquelle il devront répondre par une adaptation de leurs conduites (en fonction des déplacements et des actions des adversaires, des partenaires, des espaces libres...). Ces situations doivent être reprises d'une séance à l'autre pour permettre des progrès et la construction de conduites diversifiées grâce à la répétition des essais. Les progrès devront aussi être évalués dans ces situations (voir fiche p 28)
- les situations « d'entraînement » ou exercices : basées sur la répétition, l'entraînement, elles doivent permettre à chacun d'effectuer un maximum d'essais en un temps assez court. Elles peuvent être placées en début de séance et servir de mise en train. Elles peuvent s'organiser en atelier, dans des petits espaces, avec des effectifs réduits (4 ou 5 élèves). Connues des élèves elles doivent se mettre en place rapidement et fonctionner en autonomie.

La séance : trame possible d'une séance longue (1h environ)

- mise en train, échauffement, entraînement (de 5 à 15' selon le contenu) : cette phase privilégiera les exercices, les répétitions, les manipulations du ballon.
- jeu global à effectif total (équipes de 5, 6 ou 7) : cette phase prolonge la mise en activité, sous forme de jeu dirigé. . Ce moment de la séance permet de mettre en évidence les problèmes, les besoins de la classe ou du groupe. Il est possible de mettre en place à ce moment une observation ciblée d'où émergera le thème de la séance*.
- situations d'apprentissage (30' environ)
- jeu à effectif total : réinvestissement, identification des problèmes par l'observation (15' environ).

** Cette phase de repérage peut aussi avoir été mise en place à la fin de la séance précédente. En cela elle est facultative.*

Le module d'apprentissage :

- Le 1^{er} module d'une durée de 5 à 8 séances vise prioritairement l'engagement des élèves dans l'activité avec pour objectifs prioritaires :
 - ✓ la résolution des problèmes affectifs liés à l'affrontement corps à corps avec ses camarades,
 - ✓ l'identification et l'appropriation de la logique du jeu : avancer pour marquer / s'opposer par le contact pour empêcher de marquer.
- Le 2^{ème} module d'une durée de 10 à 12 séances s'adresse à des élèves qui ont déjà pratiqué l'activité (1^{er} module). Il vise prioritairement l'évolution individuelle et collective par le biais d'apprentissages plus ciblés.

Situations d'approche
Entrée dans l'activité

Savoirs à construire

Situations d'apprentissage

Situation de référence

Situations-jeux qui permettent à l'enfant d'approcher la notion de combat collectif. Situations destinées à dédramatiser le contact et qui vont lui permettre de vaincre sa peur pour **accepter le contact corps à corps...**

Jeux de lutte :

- 1c1, 2c2
- pousser ensemble
- Lucky Luke et les Dalton

Module 1 :

- ❑ **S'ENGAGER DANS L'AFFRONTEMENT**
- ❑ **AVANCER, COOPERER POUR AVANCER vers la cible / S'OPPOSER A LA PROGRESSION ADVERSE**

Module 2 :

Agir efficacement pour...

- ❑ **COOPERER POUR AVANCER**
- ❑ **CONSERVER / RECUPERER le ballon**
- ❑ **ATTAQUER, DEFENDRE la cible**
- ❑ **MAITRISE DES HABILETES SPECIFIQUES**
- ❑ **CHANGER RAPIDEMENT DE STATUT (Att-Déf)**

S'engager, affronter l'opposant

- Les châteaux forts
- Les poules et les renards...

Avancer, coopérer pour avancer/ s'opposer

- Epervier-rugby
- Les échelles
- Béret-rugby

Plaquer

- Le plaquage

Coopérer pour avancer

- Franchir les zones

Coopérer pour avancer et conserver le ballon

- Les voleurs de ballons

Utiliser l'espace pour marquer

- Ramener le ballon
- 3,4,5 passes
- Attaque-défense

Changer de statut en cours de jeu (devenir att ou déf) :

- Ballon aux...

Maîtriser des habiletés :

- Jeux de passes 1 et 2

Je découvre le rugby

5 c 5
6 c 6

règles minimales

Vers la rencontre USEP

Je joue au rugby

(règlement USEP)

Evaluation formative

Evaluation sommative

Entrée dans l'activité

Découvrir l'affrontement : accepter le contact corps à corps

Jeux de lutte :	1 contre 1	/	Lucky Luke et les Dalton	p	9
Jeux de lutte (coopération) :	2 contre 2	/	Pousser ensemble	p	10

Découverte du contact : jeu 1 contre 1

Organisation :

- Espace: carrés de 2 à 3 m de côté.
- Matériel: cônes plats (20 à 30), plots, ballons.
- Groupes de 3 ou 4 joueurs.

Dispositif

- dans chaque carré, 2 joueurs dont 1 porteur du ballon et 1 défenseur.
- rotation des joueurs tous les 5 points par exemple

But du jeu :

- ☐ DEF : Bloquer (arrêter) le porteur du ballon.
- ☐ ATT : aller poser le ballon derrière la ligne adverse.

Critères de réussite :

- pour l'attaquant : le ballon est déposé derrière la ligne : 1 point .
- pour le défenseur : l'attaquant est bloqué avant la ligne avec le ballon ou est sorti des limites du terrain : 1 point .

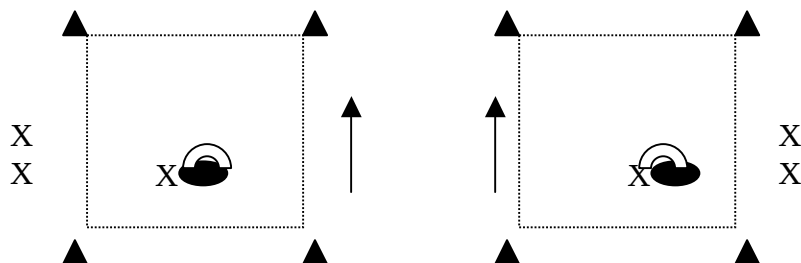
Variables permettant pour faciliter ou complexifier la tâche

Position des joueurs au départ .

- . le défenseur tient le PB aux épaules
- . le défenseur se place derrière le PB
- . le PB tourne le dos à la cible...

Variantes :

- ☐ faire sortir le porteur du ballon du carré
- ☐ faire tomber, amener au sol le porteur du ballon (plaquer)



Lucky Luke et les Dalton

Organisation :

- Espace: carrés de 2 à 3 m de côté.
- Matériel: cônes plats (20 à 30), plots.
- Groupes de 3 ou 4 joueurs.

Dispositif

- dans chaque carré, 2 joueurs.
- rotation des joueurs tous les 5 points par exemple

But du jeu :

- ☐ **Faire sortir son partenaire du carré**
> en poussant, tirant / au buste, à la taille...

Critères de réussite :

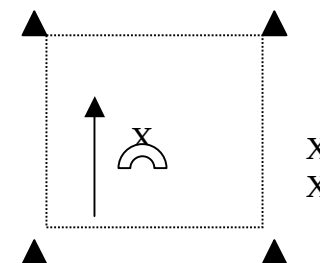
- Les 2 pieds du partenaire sont derrière une des lignes.

Variables permettant pour faciliter ou complexifier la tâche

- Position des joueurs au départ .
. ex : l'un des deux se place derrière l'autre, dos à dos...
- Prise au départ :

Ex : l'un des deux ceinture l'autre (position initiale du plaquage)

Limiter progressivement les prises à certaines parties du corps (ceinture et buste)...celles qu'imposeront les règles du jeu futur...



Coopérer pour lutter : Jeu 2 contre 2Organisation :

- Espace: carrés de 3 à 5 m de côté.
- Matériel: cônes plats (20 à 30), plots, ballons.
- Groupes de 6 à 8 joueurs (équipes de 2).

Dispositif

- dans chaque carré, 2 attaquants dont 1 porteur du ballon et 2 défenseurs.
- rotation des joueurs tous les 5 points par exemple

But du jeu :

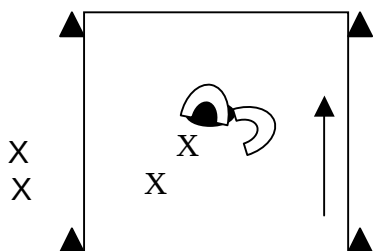
- ❑ DEF : Bloquer (arrêter) le porteur du ballon, le faire sortir du carré, le plaquer....
- ❑ ATT : aller poser le ballon derrière la ligne adverse.

Critères de réussite :

- pour les attaquants : le ballon est déposé derrière la ligne (1 pt)
- pour les défenseurs : le PB est bloqué avant la ligne avec le ballon ou est sorti des limites du terrain : 1 pt. Il est plaqué : 2 pts.

Variables permettant pour faciliter ou complexifier la tâchePosition des joueurs au départ .

- . le défenseur tient le PB aux épaules
- . le défenseur se place derrière le PB
- . le PB tourne le dos à la cible...le ballon est posé au sol...

**Coopérer pour pousser : jeu 4 contre 4 ou 5 contre 5**Organisation:

- Espace: carrés ou cercles .
- Matériel: cônes plats (20 à 30), plots, ballons.
- Groupes de 4 ou 5 joueurs.

Dispositif

- dans chaque espace 2 équipes de 4 ou 5 joueurs avec un ballon.
- une zone de marque (cible)

But du jeu :

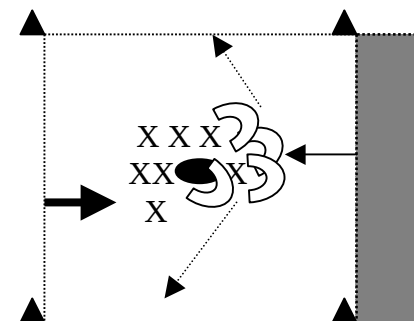
- ❑ DEF : Faire sortir l'équipe porteuse du ballon de l'espace.
- ❑ ATT : déposer le ballon dans la zone désignée

Déroulement :

- Le ballon est donné à l'équipe attaquante à l'intérieur de l'espace. L'équipe s'organise pour pousser le partenaire PB vers la cible. Les défenseurs essaient de les faire sortir des limites du terrain en poussant collectivement eux aussi.
- rotation des joueurs tous les 3 points par exemple.

Critères de réussite :

- ATT: le ballon est déposé derrière la ligne :1 point .
- DEF: les attaquants sont sortis des limites du terrain :1 point .



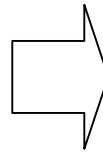
Module d'apprentissage 1

Découverte du rugby

Module de 6 à 10 séances :

Apprentissages prioritaires :

- ❑ S'ENGAGER, AFFRONTER L'OPPOSANT
...pour avancer, conserver, récupérer le ballon
- ❑ AVANCER avec le ballon / BLOQUER, PLAQUER
l'adversaire pour l'empêcher d'avancer
- ❑ COOPERER POUR AVANCER



S'engager, affronter l'opposant

- Les châteaux forts p 12
- Les poules et les renards... p 13

Avancer, coopérer pour avancer/ s'opposer

- Epervier-rugby p 14
- Les échelles p 15
- Béret-rugby p 16

Plaquer

- Le plaquage p 17

Je découvre le rugby

p 18

Organisation :

- Espace: 10m X 15m environ avec zones cibles
- Matériel: cônes plats (20 à 30), plots, maillots., ballons (8 à 10)
- Groupes : équipes de 5 à 8 joueurs.

Dispositif :

- L'équipe attaquante dispose d'au moins un ballon par joueur. Les défenseurs s'organisent pour protéger les cibles.

But du jeu :

- ATT : traverser l'espace pour aller poser le ballon dans l'une des cibles (châteaux) de valeur différente.
- DEF : protéger les cibles, BLOQUER (règle 1) ou PLAQUER (règle 2) un joueur porteur du ballon (PB) qui cherche à entrer dans l'un des châteaux.

Déroulement :

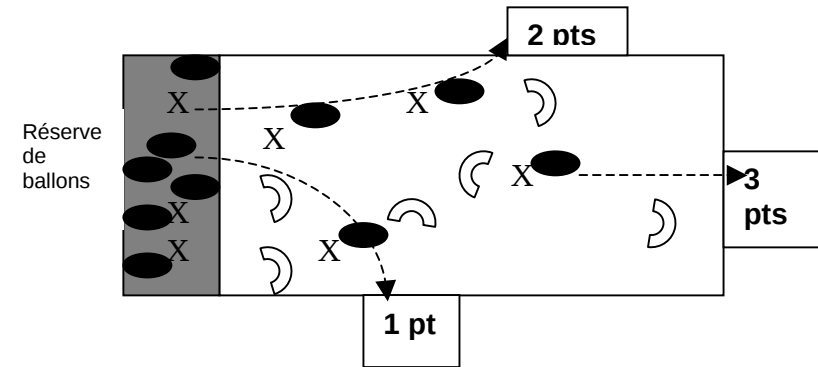
- Au début du jeu, les joueurs des 2 équipes trottaient dans l'espace. Au signal, les attaquants vont chercher les ballons dans la réserve.
- Règles possibles : un joueur bloqué (ou plaqué) donne son ballon au défenseur qui l'amène dans sa réserve. Il peut jouer un autre ballon ou aider un partenaire.
Variante : les ballons récupérés sont ramenés dans le camp des attaquants et rejoués. Le jeu est limité en temps.

Critères de réussite :

- A chaque manche, on compte le nombre de ballons déposés et de points marqués par l'équipe attaquante...et ceux récupérés par les défenseurs.

Variables permettant de simplifier ou complexifier la tâche:

- Espace : - taille des cibles et positionnement.
- un seul château pour les attaquants.
- Règle : - 1 : le défenseur doit bloquer le PB (corps à corps) pour récupérer le ballon.
- 2 : le PB doit être plaqué et il doit lâcher le ballon au sol.
- Ballons : 1. les attaquants disposent de moins de ballons que de joueurs. Les joueurs sans ballon vont de voir coopérer avec leurs partenaires. La coopération est nécessaire.
2. l'équipe attaquante ne joue qu'un ballon à la fois.



Organisation :

- Espace: 10m X 15m environ.
- Matériel: cônes plats (20 à 30), plots, maillots, ballons (8 à 10)
- Groupes : équipes de 5 à 6 joueurs.

Dispositif

- Une zone à l'intérieur de l'espace (le poulailler) dans laquelle sont positionnés les poules et les ballons.
- Les « renards » défenseurs se placent en dehors de cette zone mais à l'intérieur de l'espace de jeu.

But du jeu :

- Les poules : sortir de l'espace de jeu malgré l'encerclement et l'intervention des renards.
- Renards (défenseurs) : BLOQUER (règle 1) ou PLAQUER (règle 2) un joueur porteur du ballon (PB) qui cherche à s'enfuir.

Déroulement :

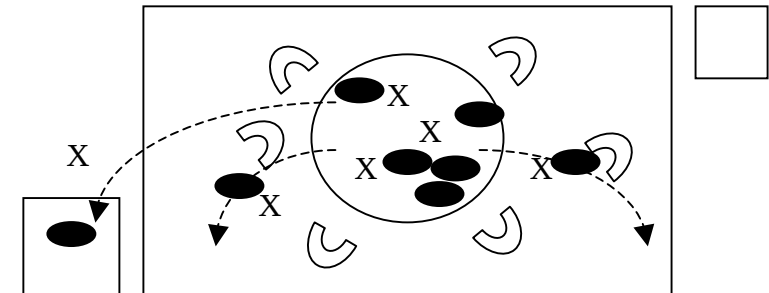
- Au début du jeu, l'équipe attaquante dispose d'au moins un ballon par joueur. Les défenseurs s'organisent autour du poulailler.
- Au signal, Les poules sortent de leur camp avec un ballon.
- Règle : si une poule se fait prendre (bloquer ou plaquer) par un renard, le ballon est déposé par le renard dans sa réserve. La poule peut jouer un autre ballon ou aider un partenaire.
Variante : les ballons récupérés sont ramenés dans le camp des attaquants et rejoués. Le jeu est limité en temps.

Critères de réussite :

- A chaque manche, on compte le nombre de ballons sortis par l'équipe attaquante...et ceux récupérés par les défenseurs.

Variables permettant de simplifier ou complexifier la tâche:

- Espace :
 - Espace de sortie pour les poules (tout l'espace, portes...)
 - Matérialiser un camp que doivent rejoindre les poules.
- Règles :
 - 1 : le défenseur doit bloquer le PB (corps à corps) pour récupérer le ballon.
 - 2 : le PB doit être plaqué et il doit lâcher le ballon au sol.
- Ballons : les attaquants disposent de moins de ballons que de joueurs. Les joueurs sans ballon vont devoir coopérer avec leurs partenaires.



Organisation :

- Espace: 10m X 15m environ.
- Matériel: cônes plats (20 à 30), plots, ballons, maillots.
- Groupes : 2 ou 3 équipes de 6 à 8 joueurs.

Dispositif

- 1 équipe est désignée pour jouer le rôle d'épervier .
1 (ou 2) éperviers de l'équipe se positionne à l'intérieur de la zone de jeu (cf dessin). Les autres joueurs de l'équipe sont en attente sur le côté.
- L' équipe attaquante se positionne à une extrémité (en-but). Chaque joueur attaquant dispose d'un ballon.

But du jeu :

- ATT : au signal, traverser l'espace pour aller poser le ballon derrière la ligne adverse.
- Epervier(s) : BLOQUER un joueur porteur du ballon (PB) qui traverse.

Déroulement :

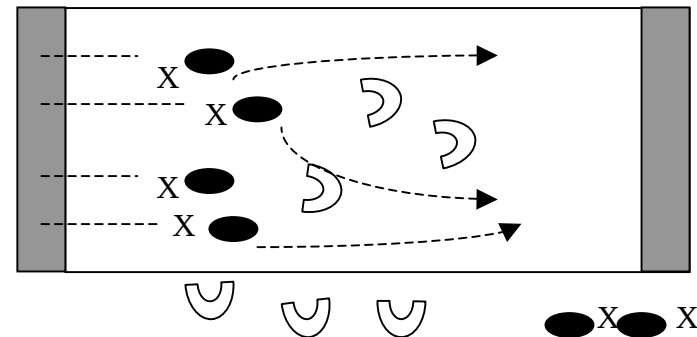
- ATT : un joueur bloqué est éliminé de la manche, il sort de la zone de jeu.
Eperviers : **pour chaque joueur bloqué, un partenaire-épervier entre en jeu pour la traversée suivante.**
- A chaque traversée, on compte le nombre de ballons déposés par l'équipe attaquante.

Critères de réussite :

- pour l'attaquant : le ballon est déposé derrière la ligne.
- pour le défenseur : l'attaquant est bloqué avec le ballon.

Variables permettant de simplifier ou complexifier la tâche:

- largeur de l'espace, positionnement d'une ou plusieurs « portes » par lesquelles les attaquants doivent passer...
- nombre d'éperviers au départ.
- L' équipe attaquante dispose de moins de ballons que de joueurs. Les joueurs sans ballon vont de voir coopérer avec leurs partenaires.
➤ la passe apparaît...la règle de l'en avant aussi...
- règle : le PB doit être plaqué et il doit lâcher le ballon au sol (règle du « tenu »). Le partenaire peut continuer à avancer.



Organisation :

- Espace: 15 à 20 m X 5m environ, partagé avec des zones
- Matériel: cônes plats (20 à 30), plots, ballons, maillots.
- Groupes : équipes de 4 à 6 joueurs.

Dispositif

- 1 équipe est désignée pour jouer le rôle de défenseurs. Elle se positionne dans le couloir, devant la 1^{ère} zone à atteindre.
- L' autre équipe dispose d'un ballon. Elle se positionne au départ .

But du jeu :

- ATT : au signal, traverser l'espace pour atteindre les zones successives.
- DEF: Bloquer le joueur porteur du ballon (PB) qui traverse. Coopérer pour le faire sortir de l'espace et l'empêcher d'atteindre les zones successives matérialisées.

Déroulement :

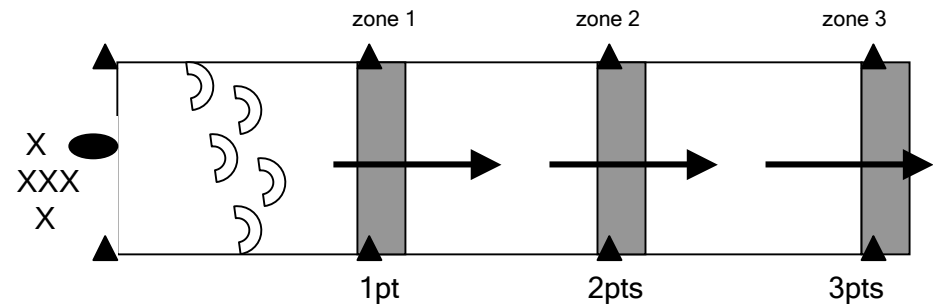
- ATT : le PB avance pour franchir le « mur » des défenseurs placé devant la zone. Les partenaires coopèrent en poussant ou en s'emparant du ballon donné par le PB **de la main à la main** .
- DEF : ils s'organisent devant la zone pour empêcher les attaquants de la franchir. En cas d'échec, ils se replacent rapidement devant la zone suivante.

Critères de réussite :

- pour les attaquants :atteindre successivement les 3 zones (barreaux de l'échelle) pour marquer 1 point, 2 points, 3 points soit un maximum de 6 points sur la traversée.
- pour les défenseurs : bloquer et faire sortir le (les) joueurs de l'équipe adverse de l'espace pour qu'ils marquent le moins de points possible.

Variables permettant de simplifier ou complexifier la tâche:

- largeur de l'espace.
- lancement du jeu : choix du joueur, position imposée aux défenseurs (ex : 2 lignes)...



Règles à mettre en place progressivement:

- règle 1 : la passe est autorisée mais le ballon ne peut-être donné qu'à un partenaire situé en arrière (règle de l'en avant et du hors-jeu)
- règle 2 : le PB peut être plaqué (amené au sol) et il doit lâcher le ballon au sol (règle du « tenu »). Les partenaires

Organisation :

- Espace: 10m X 15m environ.
- Matériel: cônes plats (20 à 30), plots, ballons, maillots.
- Equipes : de 4 à 8 joueurs.

Dispositif

- dans chaque équipe un numéro est attribué à chaque joueur.
- chaque équipe se positionne derrière la ligne de marque
- le maître (muni du ballon) annonce un numéro: à l'appel de son numéro, le ou les joueurs concernés s'avancent. Le ballon est donné à l'un d'eux (en faisant rouler le ballon vers son camp ou par une passe).

But du jeu :

aller poser le ballon derrière la ligne adverse malgré l'intervention de son adversaire direct.

Critères de réussite :

- pour l'attaquant : le ballon est déposé derrière la ligne
- pour le défenseur : l'attaquant est plaqué au sol avec le ballon.

Evolution du jeu :

- appeler 2 numéros. Les partenaires peuvent alors coopérer pour marquer ou plaquer.
- Faire ensuite évoluer la coopération en appelant 3 ou 4 numéros.

Règles:

- règle du tenu: on ne peut jouer le ballon que debout.
> le joueur plaqué doit lâcher le ballon lorsqu'il est au sol.
 - règle de l'en-avant: on ne peut passer le ballon qu'à un partenaire situé en arrière ou à côté de soi (les ballons échappés involontairement ne seront pas sanctionnés).
- Conséquences :
- > pour rejouer, les joueurs doivent se remettre debout.
 - > le jeu s'arrête lorsqu'une faute a été commise: tenu ou jeu au sol, ballon injouable ("enterré" par plusieurs joueurs), passage hors limites.
 - > lorsqu'un joueur est plaqué, le ballon peut être joué par un défenseur...qui se transforme en attaquant et peut aller marquer.

Variables permettant de faciliter ou complexifier la tâche :

- largeur de l'espace. Ex : contrainte > positionnement d'une "porte" par laquelle l'attaquant doit passer pour marquer (favorise l'affrontement plus que l'évitement).
- pression du défenseur au moment du lancement (ballon donné près ou loin du défenseur)
- règle : faire au moins une passe avant de marquer.
- lancement du jeu : le ballon est donné plus ou moins tardivement après l'appel du numéro pour donner plus ou moins de temps et d'espace à l'attaquant pour s'élancer.
> ex : si le ballon est donné tardivement on favorise l'affrontement (pour un défenseur souvent en échec ou pour un attaquant trop souvent en réussite)

Organisation :

- Espace: couloirs ou carrés de 2 à 3 m de côté.
- Matériel: cônes plats (20 à 30), plots, ballons.
- Groupes de 3 ou 4 joueurs.

Dispositif

- dans chaque carré, 2 joueurs dont 1 porteur du ballon et 1 défenseur.
- rotation des joueurs tous les 5 points par exemple

But du jeu :

- ❑ **Plaquer (faire tomber) le porteur du ballon.**
- ❑ ATT :aller poser le ballon derrière la ligne adverse.

Déroulement :

- L'attaquant (PB) et le défenseur sont face à face, proches l'un de l'autre voire en contact.
- Au signal, le PB avance pour déposer le ballon dans la zone de marque / le défenseur l'encercle avec ses bras à hauteur des hanches pour l'empêcher d'avancer et l'amène au sol.

Critères de réussite :

- pour l'attaquant : le ballon est déposé derrière la ligne :1 point .
- pour le défenseur : l'attaquant est bloqué avant la ligne avec le ballon ou est sorti des limites du terrain :1 point .

Variables permettant de faciliter ou complexifier la tâche

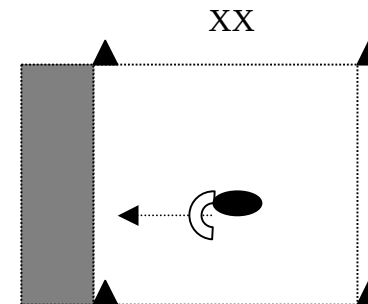
- Position des joueurs au départ .
- . le défenseur tient le PB aux épaules
 - . le défenseur tient le PB au bassin...

Prolongements: « Les crocodiles »

- organisation :
 - dans un carré de 10m
 - 10 à 12 joueurs dont 1 ou 2 crocodiles
- but du jeu : faire tomber par plaquage tous les joueurs se déplaçant à l'intérieur du carré.

Pour réussir un plaquage :

- Bien encercler l'adversaire à hauteur des hanches avec ses bras en plaçant sa tête du côté opposé à la chute (ex chute sur le côté droit - tête sur le côté gauche).
- Utiliser l'avancée du PB pour le faire tomber en restant accroché à sa taille et en maintenant les bras serrés.
- En allant au sol se laisser glisser pour serrer les cuisses et aller au sol avec lui en gardant la tête bien collée contre lui.



Important : pour ne pas se faire mal , ne pas relâcher « l'étau » formé avec les bras et maintenir la tête collée contre la cuisse jusqu'au sol.

Organisation :

- Espace: 20m X 15m environ
- Lieux possibles: zone herbeuse ou stade .
- Matériel: cônes plats (20 à 30), plots, ballons, maillots.
- Equipes : constitution d'équipes de 5 à 6 joueurs maximum.

But du jeu :

- S'organiser à plusieurs pour aller déposer le ballon derrière la ligne adverse malgré l'intervention des défenseurs.
- Empêcher l'équipe adverse de faire de même (s'organiser pour défendre selon la règle adoptée (bloquer / plaquer).

Déroulement :

- Les 2 équipes sont face à face (de 3 à 5 m de part et d'autre du meneur).
 - Le maître (meneur) effectue les lancements de jeu en donnant le ballon à l'une ou l'autre équipe selon les événements. Il a si possible 2 ballons qu'il utilise l'un après l'autre:
 - pour dynamiser le jeu,
 - pour éviter que les même joueurs se précipitent vers lui pour rejouer,
 - pour solliciter les joueurs les moins actifs (*).
- Il interrompt pour relancer le jeu:
 - lorsqu'une faute a été commise
 - lorsque le ballon est "injouable" (lorsque la grappe de joueurs accrochés au ballon n'avance plus, lorsque cette grappe s'écroule au sol et que le ballon est "enfoui" ou encore lorsque le ballon sort de la surface de jeu).

Règles essentielles :

- règle du tenu: on ne peut disputer le ballon que debout.
le joueur plaqué et le plaqueur ne jouent plus le ballon lorsqu'ils sont au sol.
 - ➔ seuls les partenaires debout ont le droit de s'en saisir
- règle de l'en-avant: on ne peut passer le ballon qu'à un partenaire situé en arrière ou à côté de soi (les ballons échappés involontairement ne seront pas sanctionnés)

Conseils pour la conduite du jeu:

- rechercher l'avancée du joueur porteur du ballon ("avance !)
- solliciter les joueurs " satellites " (loin de l'action)
- lancer le jeu sur un joueur dans "les mains" pour faciliter son action.
- moduler l'espace donné au joueur pour s'élancer (1 à 3 m pour un joueur combatif, beaucoup plus pour un joueur timoré)

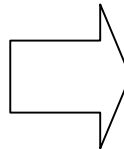
Module d'apprentissage 2

Progresser individuellement et collectivement

Module de 6 à 10 séances :

Agir efficacement pour...

- ❑ COOPERER POUR AVANCER
- ❑ CONSERVER / RECUPERER le ballon
- ❑ ATTAQUER, DEFENDRE la cible
- ❑ MAITRISER DES HABILETES SPECIFIQUES
- ❑ CHANGER RAPIDEMENT DE ROLE



Coopérer pour avancer

- Franchir les zones

p 20

Coopérer pour avancer et conserver le ballon

- Les voleurs de ballons

p 21

Utiliser l'espace pour marquer

- Ramener le ballon

p 22

- 3,4,5 passes

p 23

- Attaque-défense

p 24

Maîtriser des habiletés :

- Jeux de passes (relais, l'horloge en carré)

p 25

- Jeux de passes (les vagues, la grande traversée)

p 26

Agir rapidement lors d'un changement de rôle

(Att-Déf / Partenaire-adversaire)

- Ballon aux...

p 27

Je joue au rugby

p 28

Organisation :

- Espace: 20 à 30m X 5 à 7m partagé en 3 zones (cf schéma)
- Matériel: cônes plats (20 à 30), plots, ballons, maillots.
- Equipes : de 4 à 8 joueurs.

Dispositif

- Les 2 équipes constituent des groupes de 5 ou 6 joueurs.
- Un groupe attaquant et un groupe défenseur (de même nombre) qui s'organise pour défendre en se répartissant dans les zones .

Ex: 6 X 2+2+2 (cf schéma)

- Les attaquants s'organisent collectivement pour traverser l'espace et aller marquer
- Les défenseurs interviennent dans leur zone.

But du jeu :

- ❑ ATT : traverser l'espace pour marquer derrière la ligne opposée, malgré l'opposition des défenseurs situés dans chaque zone.
- ❑ DEF : défendre (bloquer, plaquer) dans sa zone pour empêcher l'adversaire d'avancer et de marquer.

Critères de réussite :

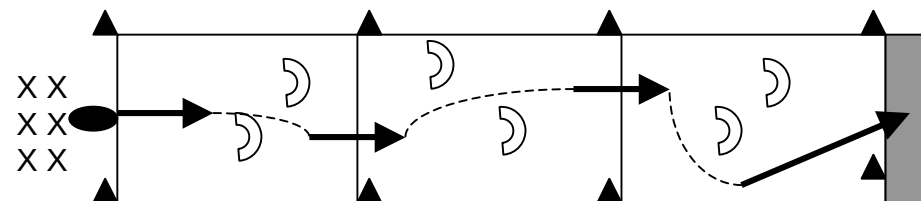
- pour les attaquants :atteindre successivement les 3 zones pour marquer 1 point, 2 points, 3 points soit un maximum de 6 points.
- pour les défenseurs : faire sortir le (les) joueurs de l'équipe adverse de l'espace (bloquer / plaquer).

Règles:

- règle du tenu: le PB plaqué doit lâcher le ballon au sol. Les partenaires peuvent continuer à avancer.

Conséquences :

- > pour rejouer, les joueurs doivent se remettre debout.
- > le jeu s'arrête lorsqu'une faute a été commise: tenu ou jeu au sol, ballon injouable ("enterré" par plusieurs joueurs),
- > si la faute est commise par les défenseurs, le ballon est redonné aux attaquants au même endroit.
- règle de l'en-avant: on ne peut passer le ballon qu'à un partenaire situé en arrière ou à côté de soi.

Variables permettant de faciliter ou complexifier la tâche

- largeur de l'espace,
- nombre de défenseurs dans chaque zone
- autoriser les défenseurs à intervenir dans la zone suivante.

Variante du jeu précédent « les zones »Organisation :

- Espace: 20 à 30m X 5 à 7m partagé en 3 zones (cf schéma)
- Matériel: cônes plats (20 à 30), plots, ballons, maillots.
- Equipes : de 4 à 8 joueurs.

Dispositif

- Equipe attaquante : 5 à 6 joueurs à une extrémité du terrain.
Equipe de défenseurs (de même nombre) qui se répartit dans les zones .
Ex: 6 X 2+2+2 (cf schéma)
- Les attaquants s'organisent collectivement pour traverser l'espace et aller marquer
- Les défenseurs interviennent dans leur zone.

But du jeu :

- ❑ ATT : traverser l'espace pour marquer derrière la ligne opposée, malgré l'opposition des défenseurs situés dans chaque zone sans se faire prendre le ballon par les défenseurs.
- ❑ DEF : Défendre (bloquer, plaquer) dans sa zone pour empêcher l'adversaire d'avancer, de marquer.

Récupérer le ballon.

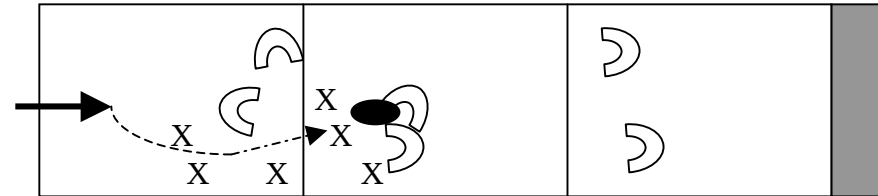
Règle : les défenseurs peuvent récupérer le ballon s'il est lâché par l'adversaire au sol, sur une maladresse ou à la suite d'un plaquage.
On pourra aussi, dans un 2^{ème} temps, autoriser l'arrachage du ballon dans les bras d'un adversaire.

Critères de réussite :

- pour les attaquants : atteindre la ligne d'en-but adverse
- pour les défenseurs : récupérer le ballon

Variables permettant de faciliter ou complexifier la tâche

- largeur de l'espace,
- nombre de défenseurs dans chaque zone
- autoriser les défenseurs à intervenir dans la zone suivante.

Règles:

- règle du tenu: le PB plaqué doit lâcher le ballon au sol. Les partenaires peuvent continuer à avancer.

- règle de l'en-avant: on ne peut passer le ballon qu'à un partenaire situé en arrière ou à côté de soi.

UTILISER L'ESPACE POUR MARQUER

RAMENER LE BALLON

JEU 2 contre 2 : variante du béret-rugby (voir module 1)

Organisation :

- Espace: 10m X 5 à 7m partagé (cf schéma)
- Matériel: cônes plats (20 à 30), plots, ballons, maillots.
- Equipes : de 6 à 12 joueurs.

Dispositif

- dans chaque équipe un numéro est attribué à chaque joueur.
- Les 2 équipes se positionnent derrière la ligne de marque (cf dessin).
- Le ballon est posé derrière un plot à 5m de la ligne de but.

Déroulement :

- le maître annonce de 2 numéros et une couleur (« n° 3 et 6 rouges »). A l'appel de leur numéro, les joueurs concernés vont chercher le ballon. Les 2 mêmes numéros de l'autre couleur se positionnent devant la ligne.
- L'un des 2 joueurs attaquants lance le jeu par une passe (en arrière) à son partenaire.

But du jeu :

- ❑ ATT : marquer rapidement en s'engageant dans un espace laissé libre par les défenseurs (dès la 1^{ère} passe ou avec l'aide de son partenaire passeur et soutien)
- ❑ DEF avancer dès le signal pour empêcher l'adversaire d'avancer, de marquer. Récupérer le ballon.

Règles spécifiques : les défenseurs peuvent récupérer le ballon lâché par l'adversaire au sol sur une maladresse ou à la suite d'un plaquage.

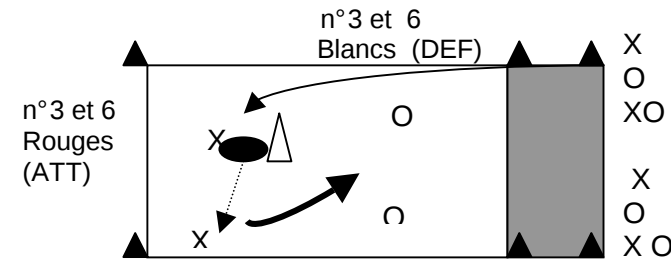
On pourra aussi, dans un 2^{ème} temps, autoriser l'arrachage du ballon dans les bras d'un adversaire.

Critères de réussite :

- pour les attaquants : atteindre la ligne d'en-but adverse
- pour les défenseurs : empêcher l'adversaire de marquer (récupération du ballon sur plaquage) ou le faire sortir des limites,

Variables permettant de faciliter ou complexifier la tâche

- largeur de l'espace



Evolution du jeu : 3 contre 3

Règles:

- règle du tenu: le PB plaqué doit lâcher le ballon au sol. Les partenaires peuvent continuer à avancer.
- règle de l'en-avant: on ne peut passer le ballon qu'à un partenaire situé en arrière ou à côté de soi.

UTILISER L'ESPACE POUR MARQUER

3,4,5 PASSES...

Organisation :

- Espace: 10 à 20m X 10m (cf schéma)
- Matériel: cônes plats (20 à 30), plots, ballons, maillots.
- Equipes : de 4 à 8 joueurs.

Dispositif

- Equipe attaquante : 5 à 6 joueurs à l'intérieur du terrain, près de la ligne adverse (5 à 10m). Equipe de défenseurs (de même nombre) qui se répartit sur la largeur de l'espace (cf schéma).
- Les attaquants s'organisent collectivement pour déplacer le ballon latéralement par des passes et aller marquer.

Déroulement :

- Un nombre de passes (3, 4 ou 5) est défini au préalable.
- Au signal, les attaquants déplacent le ballon latéralement par des passes en comptant à voix haute, les défenseurs ne peuvent pas intervenir sur eux.
- Dès que la dernière passe est annoncée (...5 !), les défenseurs interviennent pour bloquer ou plaquer le PB

But du jeu :

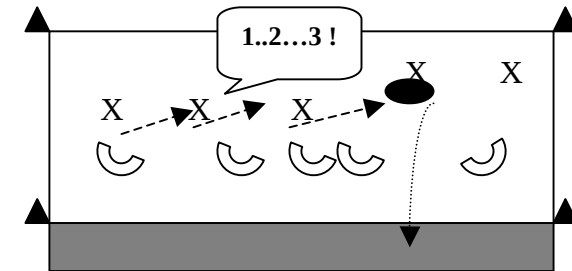
- ❑ ATT : marquer derrière la ligne opposée le plus rapidement possible après avoir effectué un nombre de passes défini au préalable.
 - Déplacer latéralement le ballon puis utiliser rapidement les espaces libres pour marquer.
- ❑ DEF : bloquer ou plaquer l'adversaire dès qu'ils ont effectué le nombre de passes définies au préalable.

Règles spécifiques :

- les défenseurs ne peuvent intervenir sur le PB que lorsque le nombre de passes défini a été réalisé. Ils se déplacent dans le 1^{er} temps face à leur adversaires, devant leur ligne sans avancer.
- Les passes s'effectuent latéralement et vers l'arrière (jeu déployé)

Critères de réussite :

- pour les attaquants :atteindre la ligne d'en-but adverse
- pour les défenseurs : récupérer le ballon avant la marque adverse.



Variables permettant de faciliter ou complexifier la tâche

- distance initiale entre les attaquants et les défenseurs.
- largeur de l'espace, nombre de joueurs...

Règles:

- règle du tenu: le PB plaqué doit lâcher le ballon au sol. Les partenaires peuvent continuer à avancer.
- règle de l'en-avant: on ne peut passer le ballon qu'à un partenaire situé en arrière ou à côté de soi.

Organisation :

- Espace: 10 à 20m X 10m (cf schéma)
- Matériel: cônes plats (20 à 30), plots, ballons, maillots.
- Equipes : de 4 à 8 joueurs.

Dispositif

- Equipes de 5 à 8 joueurs. Les joueurs d'une même équipe se répartissent de chaque côté du terrain, à l'extérieur près d'un plot (cf schéma).

Déroulement :

- Le maître désigne un groupe attaquant et un groupe défenseur (couleur du plot par exemple)
- Au signal, les joueurs désignés entrent dans l'aire de jeu. Les attaquants s'organisent collectivement pour déplacer le ballon et aller marquer. Les défenseurs s'organisent rapidement pour empêcher les adversaires de marquer (avancer, bloquer, plaquer) et récupérer le ballon.

But du jeu :

- ❑ ATT : marquer derrière la ligne opposée le plus rapidement possible en utilisant les espaces libres.
- ❑ DEF : bloquer ou plaquer l'adversaire pour récupérer le ballon. Marquer à leur tour.

Règles spécifiques :

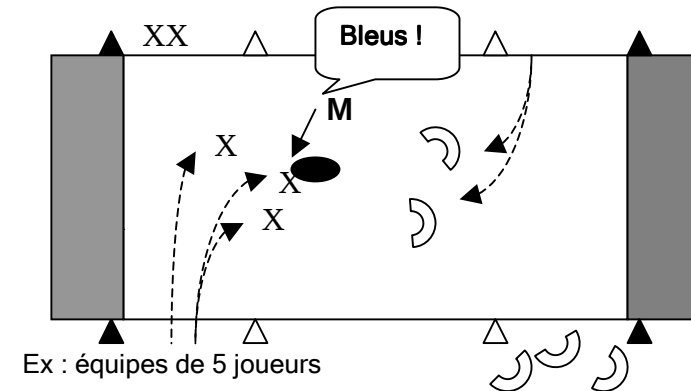
- Après chaque tentative les joueurs se replacent d'un côté près d'un plot. Ils peuvent changer de place et de groupe.
- les défenseurs peuvent récupérer le ballon et marquer

Critères de réussite :

- pour les attaquants : marquer derrière la ligne d'en-but adverse.
- pour les défenseurs : récupérer le ballon. Marquer.

Variables permettant de faciliter ou complexifier la tâche

- **Varier la ré-organisation des groupes après chaque tentative pour favoriser la réussite de certains (création de surnombres, groupes homogènes...).**
- largeur de l'espace, nombre de joueurs...
- distance initiale entre les attaquants et les défenseurs.



Règles:

- règle du tenu : le PB plaqué doit lâcher le ballon au sol. Les partenaires peuvent continuer à avancer.
- règle de l'en-avant : on ne peut passer le ballon qu'à un partenaire situé en arrière ou à côté de soi.

Organisation :

- Espace: 10 à 20m X 10m (cf schéma)
- Matériel: cônes plats (20 à 30), plots, ballons, maillots.
- Equipes : de 4 à 8 joueurs.

Dispositif

- Equipes de 5 à 8 joueurs.
- 2 équipes s'affrontent . Le meneur (le maître) dispose d'un 2^{ème} ballon pour provoquer des changements de possession du ballon d'une équipe à l'autre.

Déroulement :

Ex : les bleus sont en possession du ballon. Lors d'une phase de blocage le meneur annonce : « ballon aux rouges ! ». A cet instant, il donne le 2^{ème} ballon à un joueur rouge dans un autre espace du terrain. Les joueurs abandonnent le 1^{er} ballon et jouent avec le 2^{ème}.

But du jeu :

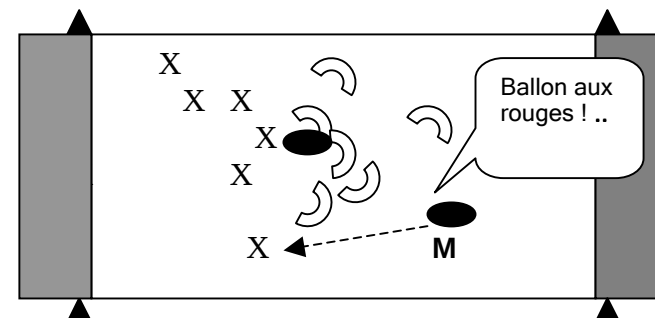
- ❑ **ATT et DEF : réagir très vite et se replacer rapidement par rapport au nouveau ballon selon que je l'on devient attaquant ou défenseur, partenaire ou adversaire et que l'on est près ou loin du porteur du ballon.**
- ❑ ATT et DEF : marquer derrière la ligne opposée le plus rapidement possible en utilisant les espaces libres.

Critères de réussite :

- pour les attaquants : marquer derrière la ligne d'en-but adverse.
- pour les défenseurs : récupérer le ballon. Marquer derrière la ligne adverse.

Variables permettant de faciliter ou complexifier la tâche

- **Varier les lancements de jeu** : ballon redonné à un joueur de l'équipe adverse ...
 - ✓ qui ne participe pas beaucoup au jeu,
 - ✓ près, loin, devant ou derrière ses partenaires.
 - ✓ seul dans un espace libre ou au milieu d'autres joueurs
 - ✓ près ou loin de la ligne adverse...



Règles:

- règle du tenu : le PB plaqué doit lâcher le ballon au sol. Les partenaires peuvent continuer à avancer.
- règle de l'en-avant : on ne peut passer le ballon qu'à un partenaire situé en arrière ou à côté de soi.

RELAIS

Organisation :

- Espace: carrés de 7 à 10m de côté (cf schéma)
- Matériel: cônes plats ,ballons.
- Equipes: la classe organisée en 2 équipes de 6 à 12 joueurs.

Dispositif

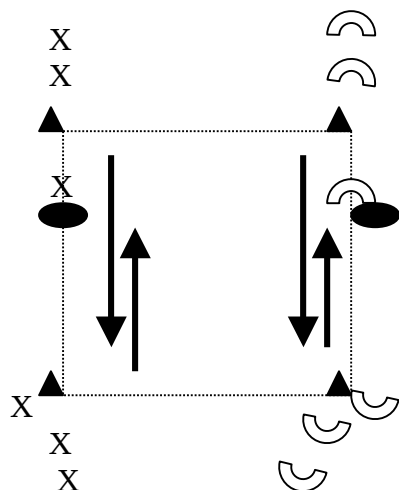
- Chaque équipe se place en 2 groupes face à face aux 2 coins opposés du carré et dispose d'un ballon. (cf schéma) .

Déroulement :

- Au signal, le porteur du ballon court pour faire la passe à son partenaire situé en face de lui. Le jeu continue sous la forme d'un relais -navette.

But du jeu :

- Effectuer le relais de tous les joueurs plus vite que l'équipe voisine.



L'HORLOGE EN CARRE

Organisation :

- Espace: carrés de 7 à 10m de côté (cf schéma)
- Matériel: cônes plats ,ballons.
- Equipes : la classe organisée en 2 équipes de 6 à 12 joueurs.

Dispositif

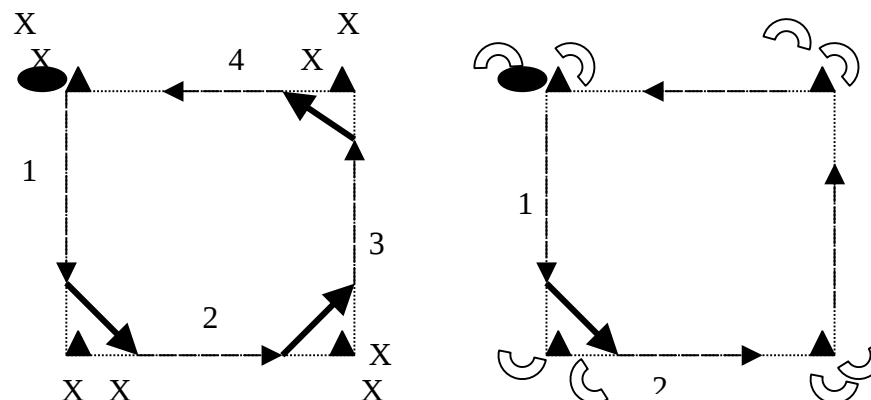
- Chaque équipe se répartit aux 4 coins de son carré et dispose d'un ballon. (cf schéma) .

Déroulement :

- Les passes s'effectuent en tournant d'un coin à l'autre du carré . Au signal, le porteur du ballon court pour faire la passe à son partenaire situé en face de lui. Le jeu continue en tournant dans le sens défini. Les 2 équipes jouent en même temps sur les 2 carrés.

But du jeu :

Effectuer le relais de tous les joueurs plus vite que l'équipe voisine.



Variante :

- le relais se termine lorsque chaque joueur a effectué le tour du carré.

LES VAGUES

Organisation :

- Espace: 15mX 10m environ (cf schéma)
- Matériel: cônes plats ,ballons.
- Equipes : la classe organisée en 2 équipes de 9 à 12 joueurs.

Dispositif

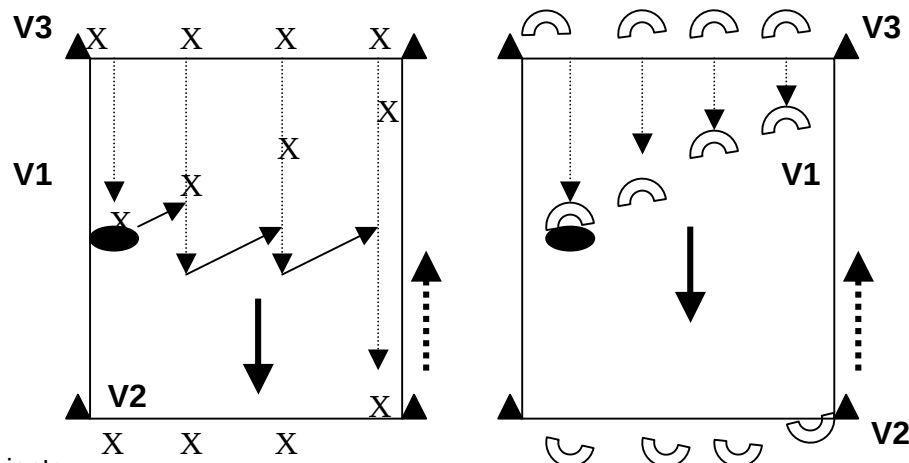
- Chaque équipe se répartit en 3 vagues de 3 ou 4 joueurs.
Chaque vague se place à l'opposé l'une de l'autre (voir schéma, vagues 1,2 et 3) et dispose d'un ballon.

Déroulement :

- Au signal, les joueurs d'une même vague s'organisent collectivement pour déplacer le ballon vers la vague à l'opposé.
➤ passes latérales et vers l'arrière .
La vague n°2 ramène le ballon à la vague n°3 et ainsi de suite.

But du jeu :

- ❑ Revenir au point de départ plus vite que l'équipe adverse.



Variante :

- chaque joueur change de place à chaque passage et le relais se termine lorsque chaque joueur est revenu à sa place au point de départ..

LA GRANDE TRAVERSEE

Organisation :

- Espace: couloir de 10 à 25m X 5m (cf schéma)
- Matériel: cônes plats ,ballons.
- Equipes : la classe organisée en 2 équipes de 6 à 12 joueurs.

Dispositif

- Chaque équipe se répartit en groupes de 3 ou 4 joueurs.
Chaque groupe se place à l'opposé l'un de l'autre aux extrémités du couloir (voir schéma) et dispose d'un ballon.
- Chaque couloir est balisé de plots tous les 5 m environ.

Déroulement :

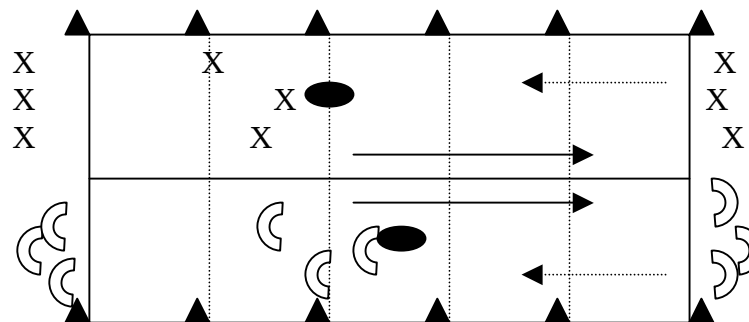
- Au signal, les joueurs du même équipe s'organisent collectivement pour déplacer le ballon vers le groupe à l'opposé.
➤ passes vers l'arrière .
Le groupe opposé (n°2) ramène le ballon au groupe n°3 et ainsi de suite.

But du jeu :

- Revenir au point de départ plus vite que l'équipe adverse.

Règle spécifique :

- le PB ne peut porter le ballon que jusqu'au plot suivant.



Organisation :

- Espace: 20m X 15 m environ
- Lieux possibles: zone herbeuse ou stade .
- Matériel: cônes plats (20 à 30), plots, ballons, maillots.
- Equipes : constitution d'équipes de 5 à 6 joueurs maximum.

Droits et devoirs du joueur :

- Tout joueur peut attraper le ballon, courir en le portant, le passer...
- Le jeu au pied n'est pas autorisé.
- L'arrêt du porteur se fait en saisie à la ceinture, par plaquage. Il convient de porter une attention toute particulière aux défenseurs pour empêcher les interventions dangereuses (plaquages au dessus des épaules, crocs en jambes ...).
- Le joueur à terre doit immédiatement lâcher le ballon et le plaqueur doit se relever avant de rejouer.
 - seuls les joueurs debout peuvent jouer le ballon.

Déroulement :

- Les 2 équipes sont face à face (de 3 à 5 m de part et d'autre du meneur).
- Le maître (meneur) effectue les lancements de jeu en donnant le ballon à l'une ou l'autre équipe selon les événements. Il a si possible 2 ballons qu'il utilise l'un après l'autre:
 - pour dynamiser le jeu,
 - pour éviter que les même joueurs se précipitent vers lui pour rejouer,
 - pour solliciter les joueurs les moins actifs.

Il interrompt pour relancer le jeu:

- lorsqu'une faute a été commise
- lorsque le ballon est "injouable" (lorsque la grappe de joueurs accrochés au ballon n'avance plus, lorsque cette grappe s'écroule au sol et que le ballon est "enfoui" ou encore lorsque le ballon sort de la surface de jeu).

Conseils pour la conduite du jeu:

- rechercher l'avancée du joueur porteur du ballon ("avance !")
- solliciter les joueurs " satellites " (loin de l'action)
- moduler l'espace donné au joueur pour s'élancer.

Règles essentielles :

- règle du tenu: on ne peut disputer le ballon que debout.
 - > le joueur plaqué et le plaqueur ne jouent plus le ballon lorsqu'ils sont au sol.
 - ➔ seuls les partenaires debout ont le droit de s'en saisir
- règle de l'en-avant: on ne peut passer le ballon qu'à un partenaire situé en arrière ou à côté de soi (les ballons échappés involontairement ne seront pas sanctionnés).

Evaluation :

Conduites observables à la fin du cycle d'activité :

Module 1 :

Sur le plan des conduites sociales et civiques :

- Respecte l'autre ☐
- Respecte les règles du jeu ☐
 - lâche le ballon lorsqu'il est au sol (tenu) ☐
 - ne dispute pas le ballon lorsqu'il est devant ses partenaires (en-avant / hors-jeu). ☐

Sur le plan des conduites motrices :

- Participe à la progression, l'avancée du ballon : ☐
 - avance vers les défenseurs et la cible ☐
 - affronte ou évite les adversaires en avançant ☐
- S'oppose à la progression de l'adversaire ☐
 - s'interpose, bloque ☐
 - plaque ☐
 - lutte pour récupérer le ballon ☐

Module 2 :

Sur le plan des conduites sociales et civiques :

- Respecte l'autre ☐
- Respecte les règles du jeu ☐
 - lâche le ballon lorsqu'il est au sol (tenu) ☐
 - ne dispute pas le ballon lorsqu'il est devant ses partenaires (en-avant / hors-jeu). ☐
- Agit efficacement selon les tâches et les rôles définis ☐

Sur le plan des conduites motrices :

- Participe à la progression, l'avancée du ballon : ☐
 - avance vers les défenseurs et la cible ☐
 - affronte ou évite les adversaires en avançant ☐
 - se replace en arrière ☐
 - se positionne pour recevoir une passe ☐
- S'oppose à la progression de l'adversaire ☐
 - s'interpose, bloque ☐
 - plaque ☐
 - lutte pour récupérer le ballon ☐
- Aide à la conservation du ballon : ☐
 - protège le ballon ☐
 - se replace en soutien de ses partenaires ☐
- Pour marquer, utilise les espace libres ☐
 - choisit à bon escient d'éviter ou d'affronter ☐
 - choisit à bon escient de passer ou d'avancer ☐
- Pour défendre, s'intègre à l'action collective ☐
 - se place dans la ligne (le mur) de défense. ☐

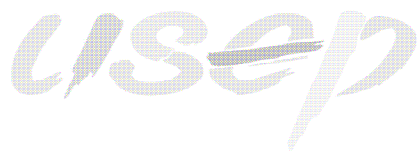


LA RENCONTRE USEP

La rencontre inter-écoles est un temps spécifique où chaque enfant pourra réinvestir ses apprentissages en se confrontant à des élèves d'autres écoles. Le principe de ces rencontres est d'organiser dans un temps assez court, un maximum de confrontations en équipes.

Cadre d'organisation proposé :

Equipes	Equipes de 5 à 7 joueurs maximum, équipes mixtes . Constitution des équipes par « niveaux » , déterminés surtout par l'engagement de l'élève dans l'affrontement. Ex : 3 niveaux 1. S'engage volontairement et avec plaisir dans l'affrontement. 2. S'engage dans l'affrontement dans des conditions favorables (lorsque les opposants sont peu actifs) 3. S'engage difficilement et rarement. S'écarte de la zone du ballon. Timoré.
Espace	Terrains : à moduler en fonction du nombre de joueurs, de l'âge et du niveau De 15m X 10m à 20m X 15m pour équipes de 6.
Durée de la rencontre, du jeu	Sur la demi-journée : 1h30 environ : temps de jeu à prévoir : 20' > un minimum de 3 matches pour chaque équipe, d'une durée de 5 à 6', jusqu'à 5 matches maximum (5X4'). Temps de repos entre 2 matches : durée d'un match (5' environ)
Règles	Le jeu se déroule avec les règles minimales (celles abordées lors des séances d'apprentissage). Etre vigilant sur l'application des règles d'or. Etre intransigeant sur le respect des autres, des adultes, du jeu.
Conseils pour le jeu	Favoriser le jeu (relancer rapidement le jeu). Solliciter les plus timorés. Moduler les espaces, les oppositions , les lancements. Encourager, rassurer, dynamiser pour faire prendre du plaisir à jouer.



REGLEMENT RUGBY

JOUEURS	Equipes mixtes de sept joueurs Les remplaçants pourront entrer en jeu à n'importe quel moment de la partie.
TERRAIN	- Benjamins : 30 m (de ligne de but à ligne de but) x 20 m - Poussins : 25 m (de ligne de but à ligne de but) x 20 m (prévoir 5 mètres supplémentaires pour les deux en but) Dimensions adaptables aux exigences matérielles.
DUREE DU JEU	7 minutes x 2 pour une seule rencontre. 30 minutes par demi-journée en tournoi.
DEVOIRS ET DROITS DES JOUEURS	Tout joueur peut attraper le ballon, courir en le portant, le passer... . Le jeu au pied est interdit. L'arrêt du porteur se fait en saisie par plaquage. Il convient de porter une attention toute particulière aux défenseurs pour empêcher des interventions dangereuses (sanctionner systématiquement les plaquages au-dessus des épaules et les crocs en jambes). Le joueur à terre doit immédiatement lâcher le ballon ou le passer, obligation, pour tous, d'être debout pour rejouer le ballon. L'action de jeu, communément appelée « nettoyage » n'est pas admise (attitude d'anti-jeu).
HORS JEU	Tout joueur situé en avant d'un partenaire jouant le ballon n'a pas le droit de faire action de jeu.
EN AVANT	Le ballon ne peut être passé à un partenaire hors jeu. Pour les tous débutants, ne pas sanctionner les maladresses.
LANCEMENT DU JEU	Par le meneur, faire reculer les défenseurs à au moins 3m, ballon donné ou lancé au joueur sollicité (appelé). Sortie en touche : même remise en jeu , à 3m de la touche.

Bibliographie :

- Rugby à l'école au cycle 3	Equipe EPS Corrèze	2000
- A l'école du rugby - 33 jeux au cycles 2 et 3	J.P.RUMIN Editions EPS	2003
- L'Education sportive de l'enfant et l'activité rugby	USEP-UFOLEP-FFR	
- fiches pédagogiques	Revue EPS 1 n° 125, 132, 134.	
- fiches pédagogiques « La formation du joueur »	Fédération Française de Rugby.	

Ce document a été réalisé en collaboration avec le comité départemental USEP 19 et le comité départemental de rugby de la Corrèze, partenaire du projet départemental « Le rugby à l'école ».