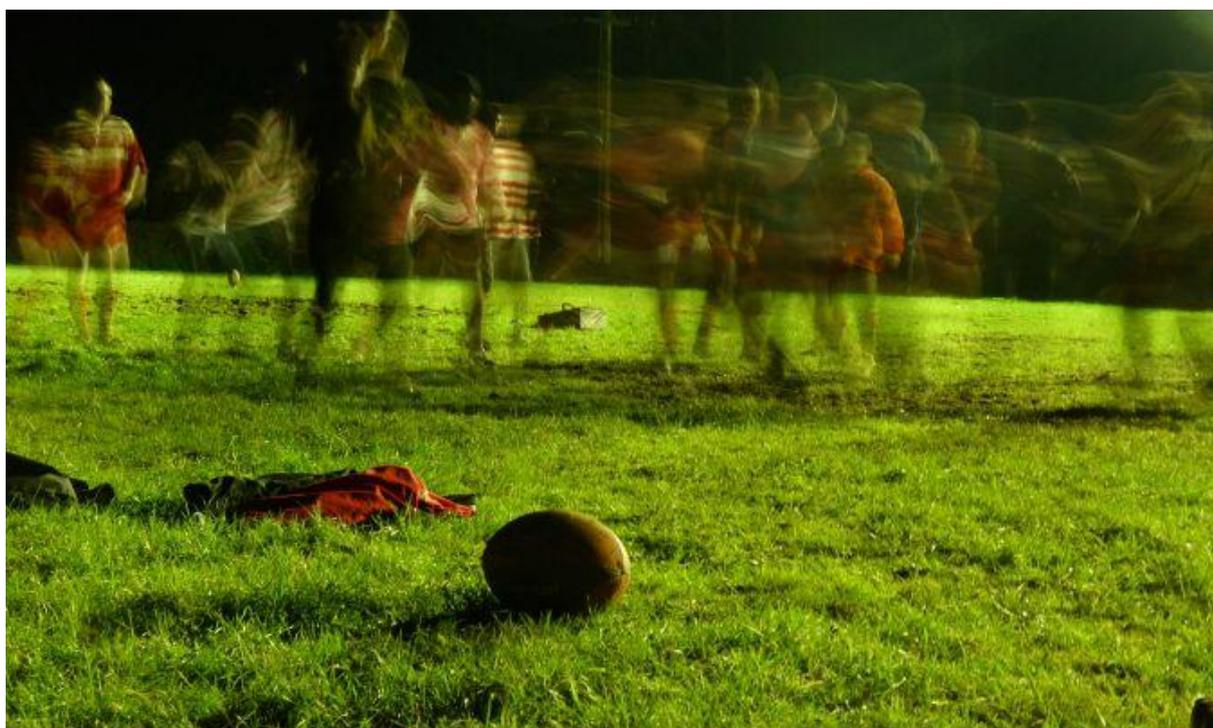


LE RUGBY

AU CYCLE 3



CM1 – CM2 – 6^{ème}

EQUIPE DEPARTEMENTALE EPS

ECOL' OVALE

Landes 2018

SOMMAIRE

P 3 : PREAMBULE

P 4 : LE RUGBY DANS LES PROGRAMMES

P 7 : LE RUGBY A L'ECOLE

P 11 : LE MODULE D'APPRENTISSAGE RUGBY

P 13 : CONDUITES TYPIQUES / REMEDIATIONS

P 14 : TABLEAU SYNTHETIQUE DU MODULE D'APPRENTISSAGE

P 15 : LE CADRE DE LA SEANCE – LES TYPES DE SITUATIONS

P 16 : ECHAUFFEMENT E=MC2 : ESPACE/MANIPULATIONS

P 18 : ECHAUFFEMENT E=MC2 : CONTACTS/ CHUTES

P 21 : SITUATIONS D'ENTREE / SITUATIONS GLOBALES

P 22 : Introduction des règles fondamentales : LE BALLON CAPITAINE – LE MARCHE

P 25 : Introduction des règles fondamentales : SITUATION GLOBALE D'OPPOSITION

P 27 : SITUATION DE REFERENCE : MATCH 5 c 5 ou 6 c 6

P 30 : SITUATIONS D'APPRENTISSAGE : AMELIORER 1 – L'INDIVIDU 2- LE COLLECTIF

P 31 : 1 - AMELIORER L'INDIVIDU : CONSTRUIRE LA CIBLE POUR MARQUER

P 37 : 1 - AMELIORER L'INDIVIDU : AVANCER IND. EN EVITANT POUR MARQUER

P 41 : 1 - AMELIORER L'INDIVIDU : AVANCER IND. OU COLL. AU CONTACT POUR MARQUER

P 46 : 2 - AMELIORER LE COLLECTIF : AVANCER COLLECTIVEMENT POUR MARQUER

P 49 : SITUATION DE REFERENCE : MATCH 5 c 5 au 7 c 7

P 53 : EDUCATIFS AU PLAQUAGE

P 54 : REGLEMENT D'UNE RENCONTRE OU TOURNOI

P 55 : LE RUGBY AU CONTACT –REGLES SECURITAIRES UNSS – REGLEMENT DU TOUCHER 2 s.

P 56 : LE RUGBY SCRATCH

P 57 : LA TERMINOLOGIE DU RUGBY

P 59 : LE PROJET PLURIDISCIPLINAIRE

P 60 : LES ORIGINES DU RUGBY / QUESTIONNAIRE

PREAMBULE

Le point de départ de ce document a été le stage de formation PLANETE OVALE CYCLE 3 qui s'est déroulé à SOUSTONS, les 10 et 11 OCTOBRE 2018.



Pour la première fois dans notre département, ce stage a rassemblé les principaux intervenants dans le milieu scolaire du 1^{er} et du 2nd degré avec les responsables du sport scolaire et du comité départemental de rugby.

Durant 2 journées, 30 participant.e.s étaient présent.e.s dont la conseillère pédagogique départementale avec les 6 C.P.C. des Landes, la déléguée départementale USEP, le représentant du Comité départemental des Landes de rugby ainsi que 21 professeurs d'EPS de collège des Landes et du Pays-Basque.

Le directeur adjoint de l'UNSS régionale chargé du dossier « Planète Ovale » est intervenu en introduction du stage, ainsi que la directrice départementale du Pays-Basque, lors de la dernière journée.

Cette formation était animée par le Conseiller technique de la Ligue de la Nouvelle-Aquitaine de Rugby et par le professeur EPS, expert « Planète Ovale » Landes et Pays-Basque.

OBJECTIF CENTRAL DE LA FORMATION

A partir de son vécu en situation d'enseigné et d'enseignant, il s'agit de **permettre à un professeur des écoles et à un professeur d'EPS, du cycle 3, d'encadrer un premier cycle de rugby avec des élèves majoritairement débutants**, dans le cadre de l'Education Nationale.

En réunissant tous ces acteurs de terrain, notre intention première est de **créer une culture commune en didactique du Rugby, premier et second degré, pour développer l'école du socle** à partir de la discipline EPS.

Issu du stage, le groupe de travail suivant a participé à l'élaboration de ce document :

- Daniel DUPOUY - CTL Nouvelle-Aquitaine - Formateur Planète Ovale 40/64 PB
- Bruno LOM - Prof. EPS collège et ESPE - Prof. expert Planète Ovale 40/64 PB
- Margot AUGER - CPD EPS 40
- Pascale BACHELE - CPC EPS 40
- Mathieu CASTAGNET - CPC EPS 40
- Laurence DUBOURDIEU - CPC EPS 40
- Jean-Philippe LEMARCHAND - CPC EPS 40
- Sébastien MAURIN - CPC EPS 40
- Dany SONNET - CPC EPS 40
- Julien MARTINE - Prof. EPS 40 collège
- Pierre NASSIET - Prof. EPS 40 collège

Remerciement à l'IA-IPR EPS Thierry DUVERDIER qui a permis la présence des professeurs d'EPS à l'élaboration de ce document inter-degrés.

Une expérimentation est prévue en juin 2019 et en octobre 2019 lors des rencontres CM1 –CM2-6èmes dans le cadre de la Coupe du Monde de Rugby 2019.

LE RUGBY DANS LES PROGRAMMES

PROGRAMME EPS CYCLE 3 (B.O. spécial n°11 du 26 nov. 2015)

- CHAMP D' APPRENTISSAGE n° 4 : **CONDUIRE ET MAÎTRISER UN AFFRONTEMENT COLLECTIF**
- APSA : L'activité s'intitule « JEU PRE-SPORTIF COLLECTIF de type RUGBY »
- 5 ATTENDUS EN FIN DE CYCLE (AFC) 3 : **En situation aménagée ou à effectif réduit :**
 - S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque
 - Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu
 - Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre.
 - Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe.
 - Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.
- LE SOCLE COMMUN (S4C) : 5 domaines (D)
 - **D1** : Les LANGAGES pour penser et communiquer
 - **D2** : Les METHODES et outils pour apprendre
 - **D3** : La formation de la personne et du CITOYEN
 - **D4** : L'OBSERVATION et la COMPREHENSION DU MONDE
 - **D5** : Les REPRESENTATIONS DU MONDE et de l'ACTIVITE HUMAINE

L'EPS est soclée avec le SOCLE COMMUN. A chaque domaine du socle commun correspond une Compétence Générale (CG) EPS. On aura donc D1 en lien avec CG1 : Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer avec son corps).

Pour les 5 CG, 3 dominantes (en couleur) :

- **CG1** : Motrice
- **CG2** : Méthodologique
- **CG3, CG4 et CG5** : Sociales (respectivement Citoyenneté, Santé et Culture)

UNE DEFINITION DU RUGBY SCOLAIRE AU CYCLE 3 :

CG1 : Dans un jeu à effectif réduit et sur un terrain de largeur limitée, rechercher le gain d'un match par des choix pertinents permettant de conserver et de faire avancer le ballon jusqu'à l'en-but adverse (pour MARQUER) face à une défense qui cherche à freiner ou bloquer la progression (pour RECUPERER le ballon)

CG2 : S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié à la progression du ballon.

CG3, CG4 et CG5 : Respecter les partenaires, les adversaires et les décisions de l'arbitre

UNE LIBERTE PEDAGOGIQUE POUR LES ENSEIGNANTS

L'enseignant devra choisir les CG qu'il évaluera dans cette APSA. A chaque CG correspondent plusieurs **Compétences Travaillées (CT)**.

Ci-dessous, un tableau illustrant la **correspondance entre D, CG et CT**.

Les CT en couleur sont celles qui correspondent aux priorités fixées par l'enseignant, dans cette activité. Celui-ci n'est pas censé évaluer dans tous les domaines. Il fera un choix en fonction des contenus qu'il proposera dans son module d'apprentissage.

ALIGNEMENT DOMAINES/COMPETENCES :

Cycle : 3		C.A. 4	CONDUIRE ET MAÎTRISER UN AFFRONTLEMENT COLLECTIF			
DOMAINES DU SOCLE (S4C)		COMPÉTENCES GÉNÉRALES ÉVALUÉES	COMPÉTENCES TRAVAILLÉES			
D1	Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer avec son corps ➔ MOTRICITÉ		Adapter sa motricité à des situations variées	Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité		
D2	S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils ➔ MÉTHODES ET OUTILS		Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et de celle des autres (progression du ballon)			
D3	Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités. ➔ RÈGLES, RÔLES ET RESPONSABILITÉS				Comprendre, respecter et faire respecter règles et règlements	Assumer les rôles sociaux spécifiques aux différentes APSA et à la classe (joueur, coach, arbitre, juge, observateur, tuteur, médiateur, organisateur, ...)
D4	Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière ➔ SANTÉ PAR ACTIVITÉ PHYSIQUE			Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger		
D5	S'approprier une culture physique sportive et artistique ➔ CULTURE					Savoir situer des performances à l'échelle de la performance humaine

LES ENJEUX DE FORMATIONS : CROISEMENT ENTRE LES D/CG et LES AFC/CT

Afin de mieux cibler les contenus d'apprentissage spécifiques au RUGBY, l'enseignant **peut croiser les attendus en fin de cycle et les compétences en lien avec les domaines du socle commun**.

Dans l'exemple du tableau ci-dessous, **seul le Domaine 1/CG1 n'est pas évalué**, au profit de la « Santé » (engagement physique en toute sécurité) et de la « Culture » (*projet Coupe du Monde de Rugby ou participation aux Classes Olympiques USEP, par ex.*).

Cycle : 3		C.A. 4	CONDUIRE ET MAÎTRISER UN AFFRONTEMENT COLLECTIF				
DOMAINES DU SOCLE (S4C)		COMPÉTENCES GÉNÉRALES ÉVALUÉES	COMPÉTENCES TRAVAILLÉES				
APSA : RUGBY En situation aménagée ou à effectif réduit		AFC 	S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque	Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu	Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre	Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe	Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter
D1	Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer avec son corps ➔ MOTRICITÉ	❑		Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité			
D2	S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils ➔ MÉTHODES ET OUTILS	☑	Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et de celle des autres (progression du ballon)				
D3	Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités. ➔ RÈGLES, RÔLES ET RESPONSABILITÉS	☑			Comprendre, respecter et faire respecter règles et règlements	Assumer les rôles sociaux spécifiques aux différentes APSA et à la classe (joueur, coach, arbitre, juge, observateur, tuteur, médiateur, organisateur, ...)	
D4	Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière ➔ SANTÉ PAR ACTIVITÉ PHYSIQUE	☑		Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger			
D5	S'approprier une culture physique sportive et artistique ➔ CULTURE	☑					Savoir situer des performances à l'échelle de la performance humaine

DES REPERES DE PROGRESSIVITE

A travers des indicateurs qualitatifs ou quantitatifs, il s'agit d'identifier les observables de l'évolution de la compétence des élèves.

Chaque repère constitue la condition de son évaluation en fonction des 4 niveaux d'acquisitions atteints, au rugby, par l'élève.

		REPÈRES DE PROGRESSIVITÉ
Niveaux	Acquisitions	Repères pour l'attaquant : MOI + LE BALLON pour avancer individuellement et marquer
1	Non atteint	Loin de l'action, à l'arrêt. Pas ou très peu de participation au jeu (satellite passif). Peur du contact : Ballon systématiquement perdu. Aucune progression significative.
2	Partiellement atteint	Progression individuelle avec des courses en "travers", en se débarrassant du ballon au contact. Percussion à l'arrêt, en restant droit avec des pertes de balles.
3	Atteint	Progression individuelle en recherchant des espaces libres pour avancer mais tendance à jouer seul ou à se faire bloquer. Maîtrise du ballon au contact de l'adversaire et du sol (chutes)
4	Dépassé	Progression individuelle et/ou collective après contact, en exécutant des passes courtes pour avancer et marquer. Perception des espaces libres pour avancer. Maîtrise des différents contacts.
Niveaux		Repères pour le défenseur : MOI + CONTACTS (ballon, adversaire, partenaire et sol) pour lutter debout et récupérer le ballon
1	Non atteint	Très en retrait dans son camp. Refus des contacts. Aucune intervention défensive. Mise en danger (chutes, placement de la tête...)
2	Partiellement atteint	Blocages subis laissant progresser le PB. Pas de récupération du ballon. Interventions inefficaces et/ou gestes dangereux.
3	Atteint	Blocages debout en ralentissant ou en empêchant la progression du porteur de balle (PB). Pas de peur des contacts. Interventions individuelles efficaces.
4	Dépassé	Interceptions. Blocages debout efficaces permettant de stopper le porteur de balle et/ou de récupérer le ballon. Plaquages et Interventions individuelles maîtrisées respectant les règles de sécurité.
Niveaux		Repères pour l'arbitre: Connaissance et respect des règles fondamentales
1	Non atteint	Pas de connaissance des règles et incapacité d'assurer le rôle d'arbitre.
2	Partiellement atteint	Décisions peu cohérentes, loin de l'action. Arbitrage avec l'aide d'un adulte ou d'un camarade nécessaire.
3	Atteint	Connaissance correcte des règles arbitrées. Interventions justifiées mais avec quelques erreurs (tenu, hors-jeu, avantage...)
4	Dépassé	Connaissance des règles fondamentales arbitrées (1 règle par élève arbitre) et de l'avantage. Décisions justifiées en se faisant respecter.
Niveaux		Repères pour l'observateur : Acquérir les bases d'une attitude réflexive et critique vis-à-vis de matchs (marque, progression du ballon et des joueurs, rôles...)
1	Non atteint	Observation peu ou pas renseignée.
2	Partiellement atteint	Observation incomplète ou imprécise de la progression du ballon et des comportements des joueurs.
3	Atteint	Observation correcte de la progression du ballon et de certains comportements des attaquants ou des défenseurs (voir ci-dessous)
4	Dépassé	Observation très pertinente des conduites typiques des attaquants (progression avec ou sans blocages, marque...) et/ou des défenseurs (blocages, plaquages, récupération) et de la progression du ballon.

DES CRITERES D' EVALUATION SIMPLES RENSEIGNANT L' ELEVE

ACTIONS EN FAVEUR DE SON EQUIPE 3- Marquent, Avancent en continuité et conservent 2- Avancent souvent seuls avec des blocages fréquents 1- Restent souvent bloqués, n'avancent pas et marquent peu	ATTAQUANT 3- MARQUE, AVANCE SEUL ou avec des partenaires 2- AVANCE plutôt SEUL et se fait bloquer 1- N'AVANCE PAS et perd souvent le ballon	DEFENSEUR. 3- Plaque et récupère le ballon. 2- Touche à 2 mains, bloque ou ceinture 1- Défends peu ou pas, reste en retrait	ARBITRE 3- Intervient avec justesse et se fait respecter 2- Intervient mais avec quelques erreurs ou confusions 1- N'intervient pas ou peu et reste à l'écart	OBSERVATEUR 3- Analyse ciblée et critériée 2- Analyse peu critériée 1- PAS d'analyse ou critères d'observation peu précis
--	---	---	---	---

LE RUGBY A L'ECOLE

LA LOGIQUE INTERNE DU RUGBY

Sport collectif de **COMBAT** et d'**EVITEMENT** constitué de **deux équipes** (attaquants/défenseurs) qui **AVANCENT EN CONTINUITE**, au contact ou dans des espaces libres, pour **MARQUER** (essai) dans le respect des règles.

Il faut **MODIFIER LE RAPPORT DE FORCE** à son avantage par rapport à la **LIGNE DE FRONT**

LIGNE DE FRONT : Ligne imaginaire perpendiculaire aux touches et passant par le ballon. Elle définit la « frontière » des deux camps.

IMPORTANT : Si le **Porteur de Balle (PB) AVANCE**, son camp s'agrandit et toute son équipe **AVANCE**.

 En cas de recul du PB, c'est le contraire.



Le Ballon doit « vivre » et AVANCER

LES REGLES FONDAMENTALES DU RUGBY SCOLAIRE

- **LA MARQUE** : AVANCER pour **MARQUER un essai** (toucher dans l'en-but) et pour **EMPECHER DE MARQUER**
- **DROITS ET DEVOIRS DES JOUEURS** : **Contact autorisé et règlementé** avec liberté dans les actions de **courir, passer, plaquer, (botter)** mais le joueur est responsable de son adversaire et de son partenaire.

REGLE D'OR : Tout geste pouvant faire mal est interdit (ex: **passage en force**, plaquage au-dessus des épaules, croche-pieds, coups au visage...)

- **LE TENU** : Lorsqu'il est **bloqué (debout) ou plaqué (au sol)** le **PORTEUR DE BALLE** doit **libérer le ballon**.
 - **Tenu debout** après blocage 2 secondes (assimilé à un plaquage)
 - **Tenu au sol** après plaquage

ASSURER UNE CONTINUITE DU JEU : Passer ou libérer rapidement vers son camp

- **LE HORS-JEU/L'EN-AVANT** : Tout joueur en avant d'un partenaire ne peut faire action de jeu. On ne peut pas lui passer le ballon.

L'EN-AVANT : Le ballon ne peut être passé à un partenaire hors-jeu, devant la **LIGNE DE FRONT**.

Conseil : Éviter de sanctionner les maladresses en début d'apprentissage

L'AVANTAGE : Laisser jouer toute faute de l'une des équipes qui profite à l'adversaire.

Ce qui « profite » : **Gain du ballon** (ex : sur en-avant) **et/ou Gain du terrain** (ex : l'équipe qui a récupéré avance)

LES FONDAMENTAUX DU RUGBY (et des JEUX PRE-SPORTIFS COLLECTIFS)

- **EN ATTAQUE** : - Marquer - Avancer - Conserver le ballon
- **EN DEFENSE** : - Protéger son en-but - Récupérer le ballon - Contre-attaquer

LES PROBLEMES FONDAMENTAUX DU RUGBY

- **ETAPE EMOTIONNELLE** : Appréhension du contact (ballon, sol, adversaires, partenaires).
RESSOURCES AFFECTIVES → Il faut libérer les élèves et lever les problèmes affectifs
- **ETAPE FONCTIONNELLE** : Actions individuelles de course et peu de mouvement en avançant. Pertes de balle fréquentes (maladresses, ballons jetés...). Blocages peu fréquents.
RESSOURCES MOTRICES ET INFORMATIONNELLES → Avancer (en continuité) avec le ballon, face à un adversaire, en faisant des passes vers l'arrière, dans un espace orienté.

LES RESSOURCES TRAVAILLEES

DES COMPETENCES A ACQUERIR	DES RESSOURCES SOLLICITEES
S'approprier un ballon à l'arrêt ou en mouvement – adversaire près ou éloigné	MOTRICES/INFORMATIONNELLES
Eviter (marquer, déborder, prendre à contre-pied, franchir)	MOTRICES/INFORMATIONNELLES /ENERGETIQUES
S'engager, au contact, à lutter pour avancer et conserver le ballon	AFFECTIVES/ENERGETIQUES
Moduler sa course (vitesse – trajet) pour le PB et son partenaire immédiat	MOTRICES/ INFORMATIONNELLES
Marquer, toucher, attraper, bloquer, pousser, agripper, plaquer pour récupérer le ballon	AFFECTIVES/MOTRICES
Passer à un soutien ou botter (peu utilisée au cycle 3)	MOTRICES/ INFORMATIONNELLES /LANGAGIERES

LES REPERES POUR L'INTERVENTION PEDAGOGIQUE

Passer d'une pratique affective et égocentrique, centrée sur les émotions nées de la confrontation (appréhension des contacts, méconnaissance de la règle, agressivité...)

à une pratique maîtrisée centrée sur le contrôle, la coordination des actions et des rôles sur le terrain

- **UNE APPROCHE PAR LE JEU** : L'élève va s'engager en s'adaptant pour rechercher les solutions aux problèmes rencontrés. Utilisation du **toucher 2 secondes** ou des **ceintures « scratch »**.
 - La diversification **des lancements de jeu** permet de gérer le rapport de force.
 - **Privilégier les situations de déséquilibre offensif** en faisant des **remises en jeu rapides** et ayant toujours 2 ballons à disposition pour relancer le jeu.
- **UNE APPROCHE PAR LE MOUVEMENT** : Le mouvement du ballon et des joueurs est une condition pour avancer en continuité et accéder à la marque.

- **UNE APPROCHE PAR LE CONTACT :** Le RUGBY est une activité **d'évitement** (de mouvement) **et de combat**. Ce n'est qu'après le contact que l'élève débutant essaie de passer systématiquement le ballon. Il doit construire le **couple risque/sécurité**. Il doit apprendre à chuter, à toucher ou être touché, à conserver le ballon au contact d'un adversaire ou du sol, à protéger le ballon de l'adversaire, à freiner ou bloquer ou ceinturer ou plaquer un adversaire...
- **UNE APPROCHE PAR LA SECURITE :** Il faut gérer l'hétérogénéité en travaillant en groupes physiquement homogènes → Binômes ou groupes ayant une "puissance physique" proche, y compris en mixité. Cela ne pose pas de problème particulier à l'école et en 6^{ème}.
 - **Faire vivre les situations de lutte** en les régulant et en se situant au plus près des élèves.
 - **Rappeler la règle**, dédramatiser le contact ou la chute, interpellé un fautif, aider un enfant qui tarde à se relever, **se tenir près de l'action, réduire l'intensité des contacts**.



Sur les remises en jeu, les distances entre les équipes ne doivent pas excéder 5 mètres.

UNE ENTREE FACILITANTE DANS L'ACTIVITE

La notion de plaisir est prioritairement recherchée

- Jeux de **manipulation de balle**. Jeux de **lutte**. **Situations jouées**, aménagées, **réduites (1 c 1) ...**
- Utiliser **l'imaginaire** pour introduire **les règles fondamentales**. Faire vivre aux élèves la **genèse de l'activité** (Ex : marché de SOUSTONS) à partir de **l'aspect historique**.
- Proposer des **situations globales (collectif pouvant aller jusqu'au 12 c 12)** permettant d'introduire les **règles fondamentales**.
- **Privilégier le mouvement général** (adapté aux possibilités des élèves) et **les situations dites « ouvertes »** favorisant des choix de l'élève et privilégiant **les ressources informationnelles** (ASPECT TACTIQUE et DECISIONNEL) plutôt que les situations d'apprentissages techniques
- **Utiliser du matériel pour aménager les situations** : terrains tracés avec rubalise et sardines, plots soucoupes, ceintures avec scratch, boucliers pour les chutes ou pour éviter, piquets pour délimiter l'en-but, plusieurs ballons, mini poteaux de rugby, tapis, foulards ...
- **Garder le même dispositif ou aménager un même espace** en le faisant évoluer ou en l'orientant différemment (**plots tous les 5m**). Utiliser des **variables didactiques** au lieu de proposer plusieurs situations différentes.
- **Proposer rapidement une différenciation** car certains élèves débrouillés éprouvent du plaisir au contact (de l'adversaire, lors d'un plaquage...) contrairement aux débutants dans l'activité.

Depuis septembre 2018, la Fédération Française de Rugby (FFR) a pris plusieurs mesures pour favoriser la SECURITE à partir d'un jeu d'évitement avec une quête d'espaces qui correspond à un JEU DE MOUVEMENT.

Les principales dispositions sont :

- **Le toucher deux secondes** (avec les deux mains simultanément). **Le PB a deux secondes pour passer**, continuer à courir en avançant, marquer un essai (*règlement FFR avec vidéos*).
- L'interdiction du **passage en force** : un joueur porteur du ballon ne peut percuter volontairement un adversaire arrêté (*règlement FFR avec vidéos*).
- Le **jeu à effectif réduit** : **Rugby à 5 c 5 à toucher et au contact** (*règlement FFR 2018 des Moins de 10 et des Moins de 12*).

Ces nouvelles dispositions font l'objet de nouveaux règlements fédéraux qui vont impacter les règles et règlements scolaires (USEP/UNSS).

LE TOUCHER DEUX SECONDES (voir règlement scolaire en fin de document) :

Pour entrer dans l'activité l'enseignant pourra s'appuyer sur le **toucher deux secondes pour privilégier le repérage des espaces et l'avancée en continuité**.

Cette **approche privilégiant l'évitement** conviendra particulièrement aux débutants afin de leur permettre **d'accepter progressivement le contact**, de **continuer à avancer** après le « toucher » et **d'assurer la conservation du ballon**.

CONSEILS : Au départ, être tolérant sur les 2 secondes et sur les ballons qui tombent après une passe par un partenaire (voir règlement)

 **COMPORTEMENTS TYPIQUES** : Dans un premier temps, les élèves n'avancent pas car ils ne veulent pas se faire toucher. Ce n'est qu'après un temps de pratique plus conséquent et une intégration de la règle du toucher 2 s. que les joueurs vont chercher des espaces en avançant - « **Le porteur de balle "touché" a 2 secondes pour faire une passe, sans obligation de s'arrêter** ».

 **INCONVENIENT** : L'enseignant doit **compter « et un, et deux » à chaque toucher 2 s.**

LE PASSAGE EN FORCE (voir nouvelles règles sur la sécurité du joueur) :

 Il s'agit d'un « interdit » relatif à la mise en sécurité du joueur. Il faut donc expliquer à l'élève ce qui est attendu.

Il doit repérer rapidement les espaces « portes » plutôt que de rentrer dans un joueur « mur », pour **AVANCER** vers l'en-but et **MARQUER**.

LE MODULE D'APPRENTISSAGE RUGBY

L'enseignant peut rentrer dans l'activité par une pratique à **TOUCHER 2 SECONDES** pour aller progressivement vers le **CONTACT** : BLOQUER 2 SECONDES, puis BLOQUER, puis CEINTURER et PLAQUER.

Il peut aussi choisir (ex : en fin de cycle 3) comme situation de référence le **match de rugby (5c5 à 7c7)** avec du **CONTACT** (voir règles fondamentales).

En effet, le choix de l'entrée dans l'activité dépend souvent du nombre d'élèves qui sont en capacité d'appréhender le **CONTACT**. On doit différencier rapidement en constituant des groupes de niveaux.

		ACTIONS DEFENSIVES PRECONISEES Du toucher 2 s. au plaquage	COMMENT ?	SI	ALORS
CHOIX D'UNE ENTRÉE DANS L'ACTIVITÉ AU CYCLE 3	Débutant	TOUCHER 2 s.	Avec les 2 mains simultanées entre les épaules et la taille	Le PB* est touché 2 mains	Le PB a 2 s. pour passer le ballon. Il peut continuer à avancer, passer, marquer en 2 s.
				PB* = Porteur de Balle	
	Débrouillé	BLOQUER 2 s.	Freiner puis bloquer l'adv. avec les 2 bras (pas le ballon) entre les épaules et la taille	Le PB est touché 1 main ou 1 main après l'autre	Il n'y a pas de toucher.
				Le PB est touché à une autre partie du corps	Il n'y a pas de toucher
				Le PB est ralenti et bloqué avec les 2 bras (règle du tenu debout)	Le PB a 2 s. pour passer le ballon. Il peut continuer à avancer, passer, marquer en 2 s.
				Le PB est ralenti mais réussit à avancer dans un espace libre	Le jeu continue Il n'y a pas de blocage
	CEINTURER	Se baisser pour entourer la taille avec les 2 bras (pas le ballon) Tête collée sur un côté de l'adv.	Le PB est ceinturé et maintenu (règle du tenu debout)	Le PB doit passer le ballon. Il peut continuer à avancer, passer, marquer (en 2 s.)	
			Le PB est ceinturé avec un bras ou relâché	Le jeu continue Il n'y a pas de ceinturage	
	PLAQUER (voir plaquages)	Face à son vis-à-vis, le ceinturer en se laissant tomber Tête relevée, regard horizontal Jambe et épaule du même côté (côté fort)	Le PB est mis au sol (pas d'appuis) et (main)tenu par le plaqueur	Le PB doit lâcher le ballon (dans son camp) ou passer et se relever Il peut marquer si c'est « dans le mouvement »	
			(règle du tenu au sol) Le PB est amené au sol mais est relâché	Le jeu continue Le PB peut se relever.	
AUTRES PRATIQUES / OUVERTURE CULTURELLE		ARRACHER	RUGBY SCRATCH : 5 c 5 Arracher le scratch (voir règlement ci-après)		
		TOUCHER	RUGBY A 5 : Toucher illimité. Pratique fédérale http://formation.ffr.fr/article/les-regles-du-jeu-du-rugby-5-0 BEACH-RUGBY : 5 c 5 Toucher sur sable Pratique fédérale https://www.ffr.fr/Media/Files/.../Beach-Rugby/Beach-Rugby-Les-regles-2016-2017		

LA MARQUE : première règle fondamentale à introduire

La notion de marque est fondamentale. Il faut vite confronter les élèves à **cette première règle** afin de **les placer rapidement en situation de réussite** (*marquer rapidement, marquer plusieurs fois, marquer plus de points que l'adversaire, marquer sur différentes cibles de couleur, marquer derrière une ligne, marquer en déséquilibre...*) et en leur permettant **d'orienter leurs actions vers une cible** (en-but).

LES CONDITIONS PRATIQUES

- Terrain herbeux, délimité par des plots (espacés de 5m) ou des lignes (se servir des traçages existants)
- Ballons de taille 3 (école) ou de taille 4 (collège) - au moins un pour 3 joueurs -
- Maillots ou chasubles de couleurs différentes ou réversibles
- Plots, soucoupes, piquets ...
- Pas de bijoux, montres, bagues, boucles, colliers... Protéger chaque piercing au visage par une bande collante.

L'ECHAUFFEMENT : E=MC2 (ESPACE – MANIPULATIONS –CONTACT –CHUTES)

Lors des échauffements ou durant les séances de début de module d'apprentissage, il est important de **privilégier l'utilisation de (plusieurs) ballons** afin de **mobiliser les élèves** pour qu'ils puissent :

1. Découvrir l'**Espace** :

Occuper l'espace, s'orienter (pour marquer, empêcher de marquer, sortir un adversaire des limites du terrain...):

- Jeux de démarquage
 - Jeux avec déséquilibre (joueurs en avance, en retard)
 - Jeux avec 1, 2, 3, 4 lignes de marque ...
 - Jeux d'évitement (toucher 2 secondes)
2. Réaliser diverses **Manipulations** avec le ballon (sans et avec opposition), Maîtrise du ballon (dans les déplacements, dans les échanges, dans les chutes et les contacts, pour marquer) sans et avec chronométrage. Relais ...
3. Maîtriser les **Contacts** individuels et collectifs (debout, au sol)
4. Maîtriser les **Chutes** : seul, sans et avec ballon, avec adversaire, avec adversaire et ballon

ACQUISITIONS PRIORITAIRES DANS LE MODULE D'APPRENTISSAGE

DECOUVERTE DU JEU et DES REGLES FONDAMENTALES POUR AMELIORER L'INDIVIDU AVANT LE COLLECTIF : Engagement de l'élève, par le plaisir de la manipulation, des courses pour avancer et MARQUER ; en adaptant son intensité dans un affrontement collectif sécurisé.

- **LE DESEQUILIBRE AVANT** est un obstacle
- Problèmes d'**HABILETÉ**, de **CONCENTRATION**, de **MOTIVATION**
- Mauvaise **TENUE DU BALLON**
- **PAS DE DEPART LANCE, PRISE DE BALLE ARRETEE**
- **CHUTE** avec **APPUI SUR LES MAINS** pour le non porteur de balle (NPB) et **APPUI** sur **UNE MAIN** pour le porteur de balle (PB)
- **PEUR EN GRAND GROUPE** (au milieu d'un nombre trop important de joueurs). **JOUEUR « SATELLITE »** loin de l'action
- **PASSE INDUITE PAR LE BLOCAGE** ou **PASSE POUR SE DEBARRASSER** ou **PASSE EN REGARDANT L'ADVERSAIRE**. **PEUR DU CONTACT** : « Je rejette le problème sur l'autre »
- **ACTIONS INDIVIDUELLES DE CONTOURNEMENT** pour le porteur de balle (PB). Sa course est plutôt parallèle à la ligne d'essai.
- **PAS D'AVANCEE RAPIDE INDIVIDUELLE (OU COLLECTIVE) VERS LA CIBLE** (aucun repère de la zone en-but)
- **EN DEFENSE, DES BLOCAGES** et **AUCUN PASSAGE AU SOL**.
- **POSITION VERTICALE DU CORPS AU CONTACT**.
- **EN DEFENSE, OCCUPATION AXIALE DE L'ESPACE** (défense étagée)

Ressources sollicitées :

- **Motrices**
- **Psycho-affectives**
- **Cognitives/Informationnelles**

- ⇒ **COMMENT MARQUER ? « APLATIR »** en déséquilibre avant
- ⇒ **TEMPS COURT DE MANIPULATION** : « Pendant 15s, je ... »
- ⇒ **OUVRIR LES MAINS** pour recevoir, **TENIR** le ballon **A 2 MAINS**, **PASSER** dans **DIVERSES DIRECTIONS** (croix)
- ⇒ **REPERES VISUELS** (plots) **OU SONORES** ET **OBLIGER UN DEPART EN MOUVEMENT AVANT LA PRISE DE BALLE**.
- ⇒ **CHUTES SANS LES MAINS** (sans puis avec ballon)
- ⇒ **SITUATIONS A EFFECTIF REDUIT** (du 1c1 au 4c4). Proposer un 2^{ème} ballon pour relancer le jeu. Jouer dans les espaces libres.
- ⇒ **RESOUDRE LE PROBLEME AFFECTIF** (jeux de lutte et des jeux de contact). Apprentissage de la **CHUTE ARRIERE (CULBUTO)** et de la chute dans toutes les positions.
- ⇒ **ESPACE DE JEU** à **REDUIRE EN LARGEUR** afin de **FAVORISER** le **CONTACT** et la **MARQUE** en **AVANCANT**. Utiliser le **TOUCHER 2 s**.
- ⇒ **MARQUER LE PLUS RAPIDEMENT POSSIBLE EN SITUATION REDUITE** (temps minimum ou avec une seule passe maximum)
- ⇒ **RASSURER L'ELEVE** en ceinturant, en plaçant sa tête et en tombant (contact avec le sol, roulades, chutes, plaquages).
- ⇒ **NOTION DE CORPS ECRAN** et **ACTIONS DE POUSSEE DANS LA GRAPPE**
- ⇒ **AVANCER** aussi **EN DEFENSE** (d'abord défense individuelle pour s'interposer, toucher 2 s., bloquer, ceinturer l'attaquant le plus vite possible. Puis se placer sur la même ligne = défense collective)

LE MODULE D'APPRENTISSAGE : Jeu pré-sportif collectif de type RUGBY

CHAMP D'APPRENTISSAGE : Conduire et maîtriser un affrontement collectif

NIVEAU de CLASSE : CM1 – CM2 – 6^{ème}

PHASES :	Pour entrer dans l'activité	Pour voir où on en est	Pour apprendre et progresser	Pour mesurer les progrès
Séances :	1 à 3	1 à 2	6 à 8	1 à 2
Situations :	D'entrée et Globales	De référence	D'apprentissage	De référence
	<p>ECHAUFFEMENT E=MC²</p> <ul style="list-style-type: none"> - Espace/Manipulations - Passer/Marquer : Les 4 couleurs - Contacts - Chutes <p>INTRODUCTION DES REGLES FONDAMENTALES</p> <ul style="list-style-type: none"> - SE1 : Le ballon capitaine aménagé - SE2 : Le Marché - SG : Situation globale d'opposition en collectif : <p>⇒ en 5 c 5, 6 c 6 ... (collectif réduit)</p> <p>⇒ 12 c 12 ... (collectif total)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - SR1 : Match 5c5, 6c6 ... <p>avec règles fondamentales</p> <p>Terrain de 40m x 15m ou de 40m x 20m</p> <p>Rugby à Toucher (2s) ou Rugby au contact : Blocage (2s) ou ...</p>	<ul style="list-style-type: none"> - SIT. AMENAGEES ou SIT. REDUITES : avec une recherche du déséquilibre offensif par un surnombre offensif ou des lancements de jeu facilitants ou l'utilisation de l'AVANTAGE... - SIT. EVOLUTIVES : Utilisation des variables ... <p>1. AMELIORER L'INDIVIDU</p> <p>THEME 1 : CONSTRUIRE LA CIBLE POUR MARQUER</p> <ul style="list-style-type: none"> - SA1 : Les 4 couleurs – Les 4 couleurs (par équipes) - SA2 : L'attaque du château - SA3 : L'épervier ballon <p>THEME 2 : AVANCER IND. EN EVITANT POUR MARQUER (du toucher 2", au blocage 2", au ceinturage au plaquage)</p> <ul style="list-style-type: none"> - SA4 : La rivière au crocodile (1+1+1 c 1) chacun 1 ballon - SA5 : Le 1c1 (en zone) - SA6 : Le béret modifié (1 c 1) <p>THEME 3 : AVANCER IND. ou COLL. AU CONTACT POUR MARQUER</p> <ul style="list-style-type: none"> - SA7 : Les zones (surnombre offensif) - SA8 : La bataille (surnombre offensif) - SA9 : 1(+1) c 1 - SA10 : Le béret modifié du 1(+1) c 1 au 1(+1) c 1+1 <p>2. AMELIORER LE COLLECTIF</p> <p>THEME 4 : AVANCER COLLECTIVEMENT POUR MARQUER</p> <ul style="list-style-type: none"> - SA11 : Le béret collectif (par groupes de niveaux) - SA12 : La bataille (en équilibre) 	<ul style="list-style-type: none"> - SR2 : Match 5c5, 6c6, 7c7 <p>avec règles fondamentales</p> <p>Terrain de 40m x 25m à 35m</p> <p>Rugby au contact : Blocage (2s) ou Plaquage</p> <p>De réinvestissement</p> <p>Rencontres de secteur, USEP/UNSS</p>
EVALUATION :	DIAGNOSTIQUE		FORMATIVE	SOMMATIVE

LE CADRE DE LA SEANCE

• 10 min : SITUATIONS D'ÉCHAUFFEMENT ou JEU A THEME

Proposer des situations de la partie **ECHAUFFEMENT E=MC²** ou une situation/jeu « évolutive » **en lien avec le thème de la séance**, en fonction du niveau des élèves.

• 30 min : SITUATION D'APPRENTISSAGE

En choisissant une ou deux situations (SA) en relation avec le thème (TH), proposer une progression (simplification ou complexification) en fonction des réponses des élèves.

• 20 min : SITUATION D'AFFRONTEMENT COLLECTIF

Terminer la séance sur une situation d'opposition entre deux équipes à effectif réduit afin de recontextualiser les apprentissages au plus près de la logique de l'activité.

Deux équipes jouent. Deux équipes observent et arbitrent.

LES TYPES DE SITUATIONS

Les programmes EPS du cycle 3 du 26/11/2015, précisent des attendus en fin cycle organisés « **En situation aménagée ou à effectif réduit ...** » pour le champ d'apprentissage n°4.

SITUATION AMENAGEE :

L'aménagement des situations peut être réalisé à partir d'un dispositif matériel ou de l'utilisation de variables adaptées (*Lancement du jeu favorable, en avançant, pour les attaquants, par ex - Plusieurs ballons - Plusieurs en-buts - Zones pour l'attaquant ou le défenseur – Orientations différentes un même espace - ...*). Il s'agit de respecter une logique de progression selon les problèmes rencontrés par les élèves.

SITUATION A EFFECTIF REDUIT :

Avec un nombre restreint de joueurs, l'enseignant facilite l'approche tactique de l'activité en isolant les effets du mouvement. De plus, les élèves sont plus souvent confrontés aux conditions d'opposition en tant qu'attaquant porteur de balle (PB) ou en tant que défenseur.

SITUATION EVOLUTIVE :

Dans ce document, le choix de ce type de situation doit permettre à l'élève de mobiliser :

- des ressources à un niveau plus important qu'au départ de l'apprentissage
- d'autres ressources

On fait évoluer les paramètres des tâches données aux élèves :

- **Verticalement**, en utilisant les variables didactiques rendant la tâche **plus complexe**, à partir de la même situation
- **Horizontalement**, en proposant une situation **plus difficile** sur le même thème et en gardant un dispositif proche. On peut revenir à une situation précédente et similaire (*ex : du béret modifié 1 c 1 au béret modifié 1(+1) c 1 au béret collectif*), si nécessaire.

SITUATIONS

D'ENTRÉE :

ÉCHAUFFEMENT

$$E = MC^2$$

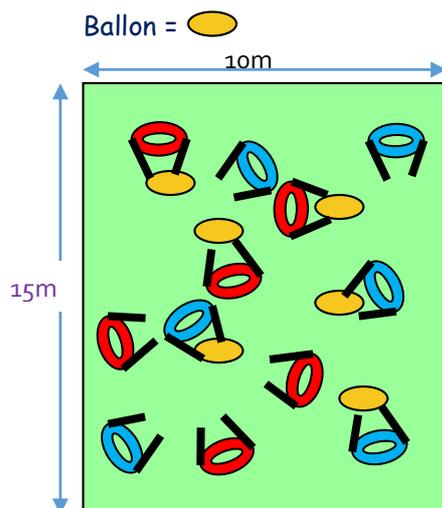
- ESPACE

- MANIPULATIONS

L'ECHAUFFEMENT (espace, sens de la marque, motricité spécifique) peut être réalisé

- par classe entière (pour une meilleure vigilance du professeur) ou
- par demi-classe (comme ci-dessous) sur 2 mini terrains

A) EVOLUTION EN DESORDRE - ½ classe par terrain - 6 ballons (ou moins) - Dossards : 2 jeux



1-En trottinant, **se passer le ballon (en l'air)** (passes latérales, passes pop, passes main-main, passes javelotées...)

Critères de Réussite (CR) : Aucun ballon ne tombe au sol

2-En trottinant, **ramasser - poser le ballon, aplatir** (puis compter le nombre d'essais marqués en 30 sec par chaque joueur), se passer le ballon au sol, faire rouler (à la main ou au pied) vers un autre joueur...

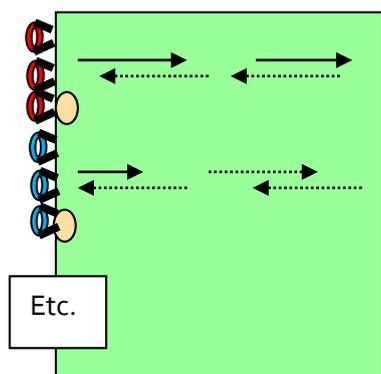
3-Idem mais le PB **protège debout son ballon et « offre une résistance » à l'arrachage** par le joueur qui cherche à le conquérir

4- Idem mais avant de passer ou de poser le ballon, **une roulade avec le ballon dans les mains, faire le tour de la taille avec le ballon, lancer en l'air/rattraper le ballon.**

5- En trottinant, les joueurs se font des passes. Au signal du professeur, **sortir les porteurs de balle de l'espace de jeu** (possibilité de se mettre à plusieurs sur un porteur) Si les joueurs sont répartis par équipe, possibilité d'aider les partenaires porteurs de balle à rester sur le terrain.

6- Les 4 couleurs : En trottinant, se faire des passes. Au signal, **le professeur indique une couleur de ligne derrière laquelle les porteurs de balle doivent marquer le plus vite possible** (voir fiche ci-après).

B) TRANSMETTRE ET RESISTER : Par 3 (1 ballon pour 3)



Trotter sans discontinuité d'un en-but à un autre « en passes »

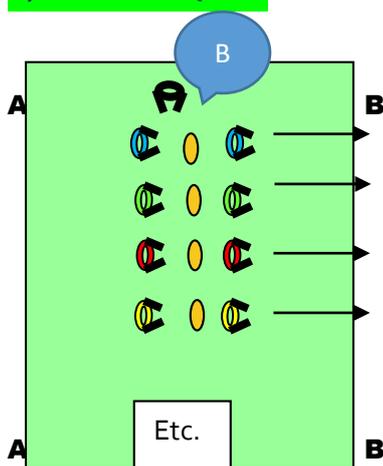
- à un signal prof, le PB debout « résiste »

-les 2 autres doivent conquérir ballon

- celui qui conquiert essaie de marquer sur un des 2 en-buts

Variables : - en-but déterminé
- ajouter un opposant

C) ALLER MARQUER : Par 2 - 1 ballon pour 2 partenaires afin de coopérer pour marquer



Au signal du prof (ex : « B » ou « A » ou ligne de plots bleu /rouge...) :

Passer le ballon à un partenaire (qui court vers l'en-but nommé) **pour marquer**

Ex: Pour le 1^{er} binôme en haut du croquis (l'en-but du 2^{ème} joueur est B)

Si le prof annonce « B ». Le 2^{ème} joueur court vers l'en-but B tandis que son partenaire ramasse le ballon rapidement et le lui passe pour qu'il marque le premier.

CR : être le 1^{er} à marquer (ou dans les 3 premiers) dans son en-but, pour marquer 1pt

Le prof donne le résultat, fait replacer les joueurs et annonce : en-but « A ou B »

Variable visuelle : Le professeur peut lancer un volant de badminton, une pétéca ou une boîte de cassette (côté rouge et côté blanc) pour déterminer l'en-but.

SITUATIONS

D'ENTRÉE :

ÉCHAUFFEMENT

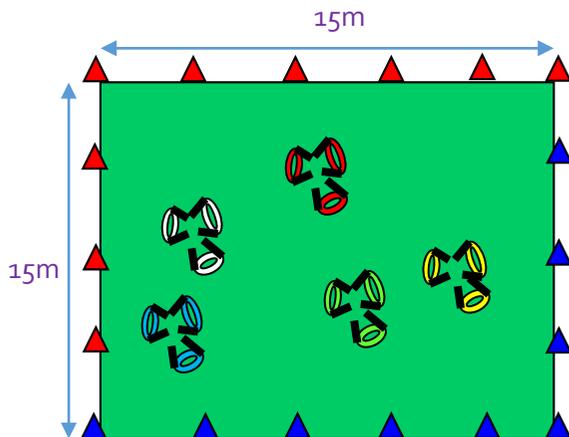
$$E = MC^2$$

- CONTACTS

- CHUTES

C : JEUX DE CONTACT

- **Par groupe de 3**, dans un espace limité, avec un ballon. Au signal, le porteur se bloque et les autres lui arrachent le ballon. **Idem à 4**
- **Par groupe de 3**, dans un espace limité, avec un ballon. Au signal, faire une roulade avec ou sans ballon, puis faire tomber le porteur de balle (PB). **Idem à 4**
- **Par groupe de 3**, dans un espace limité, avec un ballon. Le PB est entre les 2 autres joueurs qui se tiennent par les mains. Au signal, il doit sortir du cercle. **Idem à 4**
- **Par groupe de 3**, dans un espace limité, avec un ballon. Le ballon, placé au sol, se trouve sous 2 joueurs à 4 pattes qui doivent le protéger. Le 3ème essaie de le récupérer. **Idem à 4**
- **Par groupe de 4**, dans un espace limité, avec un ballon. 3 joueurs se tiennent par la main, le PB désigne un joueur qu'il doit toucher avec le ballon (peut se jouer sans ballon)
- **Par groupe de 4**, dans un espace limité, avec un ballon. 3 joueurs accrochés par la ceinture forment une chaîne. Le PB doit toucher le dernier de la chaîne avec le ballon.
- **Par groupe de 6**, dans un espace limité, avec un ballon. 3 joueurs doivent garder le ballon sans se faire de passes. Les 3 autres doivent essayer de le récupérer.

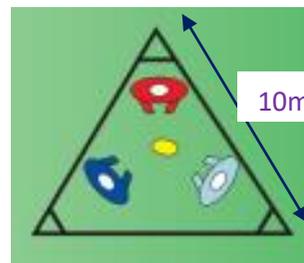


Groupes de 3, 4 ou 6 joueurs

- **C1 - Le triangle** : Par groupe de 3 ou 4, avec un ballon, sur un terrain triangulaire équilatéral de 6m à 10m de côté. Trois cibles de 1,5m sont situées aux angles. Le jeu débute au milieu du terrain ou le 4ème joueur (arbitre) donne le ballon (passe, en l'air) à un joueur.

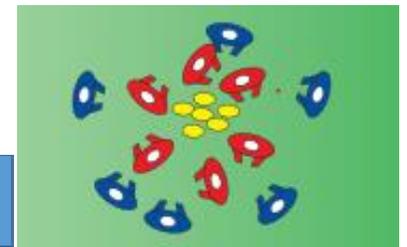
Chaque joueur défend sa cible et le PB doit marquer dans les deux autres cibles. Changer le rôle d'arbitre (après 3pts marqués par ex.)

C1

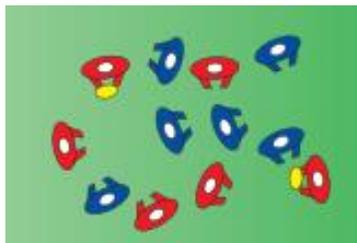


C2

Réserve de ballons



C4



- **C2 - Le voleur de ballons ou multi-ballons** : Par groupe de douze (6 c 6), trois ballons, sur un espace délimité avec une zone de 6m x 2m, pour rapporter les ballons « volés ». Au signal, une équipe de 6 doit rentrer dans le terrain pour voler les ballons et les rapporter sans opposition dans leur zone.
- **C3 - La porte** : **Idem avec plusieurs ballons** mais sur deux terrains (10m x 5m) séparés par une porte (2 plots). Obligation de passer par la porte pour rentrer dans le terrain adverse et pour ramener les ballons dans son camp.
- **C4 - Les chats et les oiseaux** : **Idem avec plusieurs ballons**. Faire tomber les PB, en les ceinturant, pour récupérer les ballons

CHUTE AVANT DU JUDOKA

Les joueurs courent par 2, au signal, un joueur se met à quatre pattes. L'autre l'enjambe et réalise une roulade avant sur l'épaule qui correspond à sa jambe qui est en avant. Changer d'épaule.



LE CULBUTO ARRIERE SEUL : Menton collé à la poitrine, bras croisés

Les joueurs se font des passes dans un carré au signal, ils s'accroupissent et effectuent une chute arrière



LE TRONC D' ARBRE : Menton collé à la poitrine, bras croisés

Les joueurs courent par 2, au signal, un joueur se met à plat ventre et l'autre s'assied sur ses fesses. Celui qui est à plat ventre roule sur le côté (comme un tronc d'arbre) ce qui entraîne la chute vers l'arrière de celui qui est assis sur ses fesses.



SITUATIONS D'ENTRÉE

SE

SITUATION GLOBALE

SG

INTRODUCTION DES RÈGLES FONDAMENTALES

- (SE1) LE BALLON CAPITAINE
- (SE2) LE MARCHÉ

CHAMP D'APPRENTISSAGE 1 2 3 4 Module d'Apprentissage RUGBY (Jeu pré-sportif collectif)	THEME DE SEANCE : INTRODUCTION DES REGLES FONDAMENTALES (marque, droits et devoirs des joueurs, tenu, en-avant/hors-jeu)
---	---

SITUATION (SE1) : LE BALLON CAPITAINE MODIFIÉ

DOMAINE du S4C : 1 2 3 4 5 COMP. GEN. EPS : 1 2 3 4 5	OBJECTIF(S) , à dominante : -MOTRICE 1 : Découvrir les règles d'action fondamentales au fur et à mesure du jeu -METHODO 2 : Vivre les règles fondamentales -SOCIALE 3 4 5 : Se reconnaître comme att. ou déf.
--	---

DISPOSITIF : (schéma spatial + aménagement matériel)

Attaquant :

Défenseur :

Plots : ● ● Professeur :

Matériel : 6 ballons, plots soucoupes, chasubles

Groupes : 4 groupes de 4 à 7 élèves

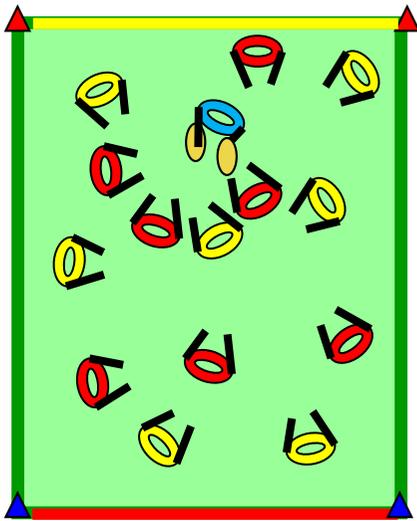
<p>BUT : « ce qu'il faut faire »</p> <p>Passer le ballon à son capitaine placé derrière la ligne de fond du terrain (en-but de 10m x 2m)</p>	<p>CONSIGNE « MINIMALE » :</p> <p>Attaquants : Lorsque le professeur donne le ballon, progresser pour le passer à son capitaine qui a le droit de se déplacer dans son en-but (1pt si la passe est rattrapée par le capitaine). Si le PB est touché, il a 2 secondes pour passer le ballon à un partenaire ou à son capitaine. A chaque point marqué, le capitaine donne le ballon à un adversaire.</p> <p>Défenseur : Toucher les attaquants à deux mains ou faire une interception pour récupérer le ballon. Si un attaquant sort avec le ballon ou fait sortir le ballon en touche, les adversaires récupèrent le ballon.</p>
---	---

CRITERES DE REUSSITE (Quantitatif: ratios, score...)
 Marquer plus de points que l'adversaire durant le jeu (ex : 10 min)

<p>VARIABLES (didactiques) :</p> <ol style="list-style-type: none"> Les attaquants ont une ceinture avec deux scratchs ou un foulard que les défenseurs peuvent arracher. Introduire les règles les unes après les autres : marque, droits et devoirs des joueurs, toucher 2s puis tenu debout. Enfin l'en-avant et le hors-jeu. Limiter le déplacement du Porteur de Balle (PB) (Ex 5 pas maximum). « Bloquer 2 s. » ou faire sortir l'attaquant du terrain. Idem avec « ceinturer » puis « plaquer ». La balle nommée : Le professeur nomme la couleur de l'équipe attaquante. Les équipes démarrent sur un coté du terrain. 	<p>EFFETS RECHERCHES : Pourquoi ?</p> <ol style="list-style-type: none"> Matérialiser l'action des défenseurs et entrer par l'évitement. Découvrir les règles en fonction de l'évolution du jeu. Diminuer le temps de prise d'informations pour les attaquants et favoriser la coopération. Complexifier les problèmes affectifs liés au contact et à la progression individuelle vers la cible. Reconnaître son statut et favoriser la continuité du jeu (conservation)
--	--

(SE2) LE MARCHÉ : DÉCOUVERTE DES RÈGLES FONDAMENTALES AUTOUR DU CONTE

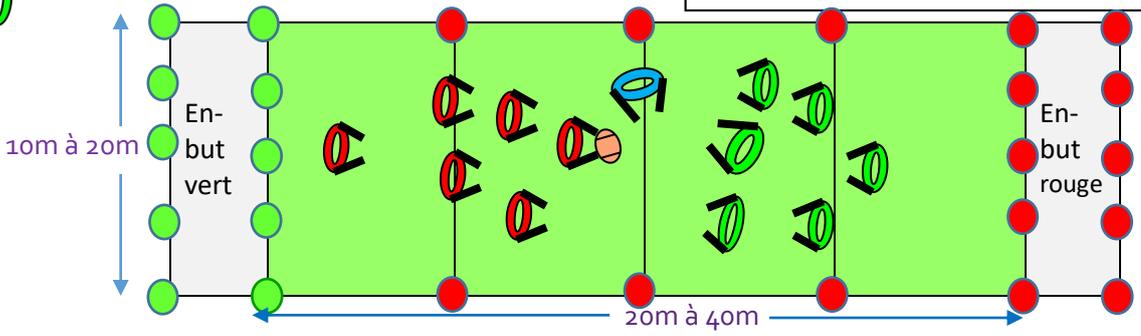
Vivre la genèse et recréer les principales règles fondamentales du rugby : **La marque, les droits et devoirs des joueurs, le tenu, le hors-jeu/l'en-avant.**
Découvrir les règles d'action fondamentales au fur et à mesure du jeu (avancer, esquiver, marquer, soutenir, bloquer, plaquer, ...)



- **Nature des groupes** (homogène entre les 2 groupes, de préférence) :
LES LANDAIS vendent des pignes de pin et LES BASQUES vendent des piments
Ils s'ennuient et décident de jouer en mettant leurs tables autour du MARCHÉ.
 - **Le lancement du jeu :**
Le prof. a 2 ballons (une pigne de pin ou un piment). Il donne un ballon de la main à la main. Le ballon peut « voler » de mains en mains.
 - **Une règle fondamentale : LA MARQUE**
Comment fait-on pour marquer des points ? On porte le ballon derrière une ligne.
Si on jette le ballon, derrière la ligne, c'est bon ? Non, il faut l'aplatir sur une table autour du marché.
ON APLATIT SUR UNE TABLE (DERRIERE UNE DES 4 LIGNES)
 - **DROITS ET DEVOIRS DES JOUEURS :** A-t-on le droit de tout faire ? Pas le droit de ...
ON NE FAIT PAS AUX AUTRES CE QU'ON NE VEUT PAS QU'ILS VOUS FASSENT
- **LE TENU AU SOL** : On laisse jouer quelques empilages pour s'approprier le ballon, même au sol. Si tout le monde dispute le ballon en même temps, c'est dangereux et on peut se faire mal. Pour éviter que cela ne se produise, quelle est la solution ? Il faut que le porteur du ballon lâche la balle s'il est tenu au sol (Tenu = à partir d'un genou à terre).
QUAND ON EST AU SOL, ON DOIT LÂCHER LE BALLON → POUR LE RÉCUPÉRER, ON DOIT ÊTRE SUR SES 2 APPUIS (PIEDS)
- L'ORIENTATION DU TERRAIN** fait apparaître 2 cibles opposées (table des LANDAIS et table des BASQUES) et donc le principe fondamental d'avancer pour **MARQUER** ➡ Le PB doit faire avancer la **LIGNE DE FRONT** passant par le ballon et qui limite les deux camps.
Quelle équipe est la plus « dangereuse » pour marquer ? Quelle action faut-il faire pour marquer ? **Le PB doit AVANCER.**
- **LE HORS JEU** : Chaque équipe a son camp à défendre et pour marquer. Une ligne imaginaire passe par le ballon : la ligne de front. Elle définit le camp de chaque équipe derrière laquelle les joueurs devront se retrouver.
ON NE PEUT ENVOYER LE BALLON QU'A UN PARTENAIRE SITUE DANS SON CAMP
 - On n'a pas le droit d'envoyer le ballon vers l'avant à un joueur HORS-JEU. Donc les passes se font vers l'arrière par rapport à ma ligne d'essai. Il ne faut pas faire **d'EN-AVANT**. **LE BALLON DOIT ÊTRE PASSÉ OU LÂCHÉ SUR OU EN ARRIERE DE LA LIGNE DE FRONT (voir ci-dessus)**

INTRODUCTION DES REGLES FONDAMENTALES

- (SG) SITUATION GLOBALE
D'OPPOSITION

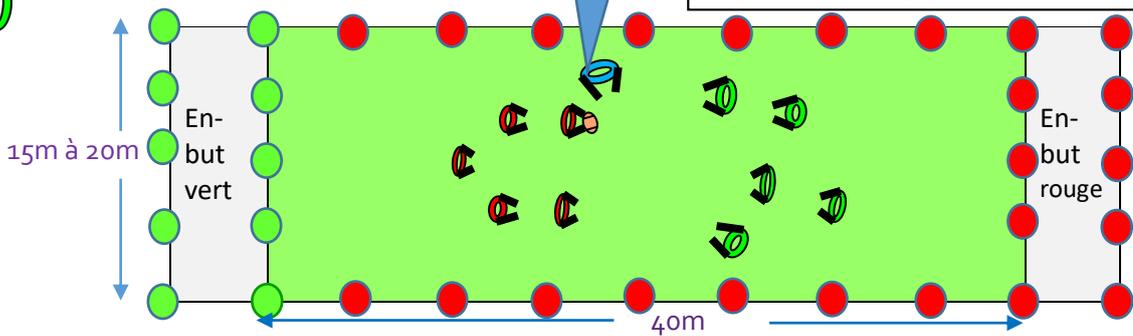
<p>CHAMP D'APPRENTISSAGE 1 2 3 4</p> <p>Module d'Apprentissage RUGBY</p> <p>(Jeu pré-sportif collectif)</p>		<p>THEME DE SEANCE :</p> <p>INTRODUCTION DES REGLES FONDAMENTALES (marque, droits et devoirs des joueurs, tenu, en-avant/hors-jeu)</p>	
<p>SITUATION (SG) : OPPOSITION en COLLECTIF REDUIT (5 c 5, ...) ou TOTAL (12 c 12)</p>			
<p>DOMAINE du S4C :</p> <p>1 2 3 4 5</p>		<p>OBJECTIF(S), à dominante :</p> <p>-MOTRICE 1 : Découvrir les règles d'action fondamentales au fur et à mesure du jeu</p> <p>-METHODO 2 : Vivre les règles fondamentales</p> <p>-SOCIALE 3 4 5 : Se reconnaître comme att. ou déf.</p>	
<p>COMP. GEN. EPS :</p> <p>1 2 3 4 5</p>			
<p>DISPOSITIF : (schéma spatial + aménagement matériel)</p>		<p>Matériel : 6 ballons, plots soucoupes, chasubles</p> <p>Groupes : 4 groupes de 4 à 7 élèves ou 2 groupes de 12</p>	
<p>Attaquant :  Plots :   Professeur : </p> <p>Défenseur : </p>			
<p>BUT : « ce qu'il faut faire »</p> <p>Aplatir le ballon dans son en-but pour marquer</p>		<p>CONSIGNE « MINIMALE » :</p> <p>Attaquants 0 : Remise en jeu : Le professeur fait reculer les défenseurs qui doivent rester à 3m puis il donne le ballon à un attaquant. Il faut progresser vers son en-but pour « aplatir » (Marque : 1pt si essai marqué). Si le PB est touché, il a 2 secondes pour passer le ballon à un partenaire. A chaque faute commise ou essai marqué, le professeur donne le ballon à l'autre équipe.</p> <p>Défenseurs 0 : Toucher les attaquants à deux mains ou faire une interception pour récupérer le ballon. Si un attaquant sort avec le ballon ou fait sortir le ballon en touche, le professeur fait la remise en jeu</p>	
<p>CRITERES DE REUSSITE (Quantitatif: ratios, score...)</p> <p>Marquer plus de points que l'adversaire durant le jeu (ex : 10 min)</p>			
<p>VARIABLES (didactiques) : </p> <p>1- Les attaquants ont une ceinture avec deux scratches ou un foulard que les défenseurs peuvent arracher.</p> <p>2- Introduire les règles les unes après les autres : marque, droits et devoirs des joueurs, toucher 2s puis tenu debout. Enfin l'en-avant et le hors-jeu.</p> <p>3- Injecter un deuxième ballon après une faute ou si le PB est un bloqué face à plusieurs défenseurs</p> <p>4- « Bloquer 2 s. » ou faire sortir l'attaquant du terrain. Idem avec « ceinturer » puis « plaquer ».</p>		<p>EFFETS RECHERCHES : Pourquoi ?</p> <p>1- Matérialiser l'action des défenseurs et entrer par l'évitement.</p> <p>2- Découvrir les règles en fonction de l'évolution du jeu.</p> <p>3- Diminuer le temps de prise d'informations pour les attaquants et favoriser la progression</p> <p>4- Complexifier les problèmes affectifs liés au contact et à la progression individuelle vers la cible.</p>	

SITUATION DE RÉFÉRENCE

SR1

Match 5 c 5 ou 6 c 6

FICHE D'ÉVALUATION
DIAGNOSTIQUE

<p>CHAMP D'APPRENTISSAGE 1 2 3 4</p> <p>Module d'Apprentissage RUGBY</p> <p>(Jeu pré-sportif collectif)</p>		<p>THEME DE SEANCE :</p> <p>EVALUATION DIAGNOSTIQUE</p>	
<p>SITUATION (SR₁) : MATCH à 5 c 5, 6 c 6 ... sans ou avec CONTACT</p>			
<p>DOMAINE du S4C :</p> <p>1 2 3 4 5</p>		<p>OBJECTIF(S), à dominante :</p> <p>-MOTRICE 1 : Mettre en œuvre les règles d'action fondamentales en situation d'opposition</p> <p>-METHODO 2 : Vivre les règles fondamentales</p> <p>-SOCIALE 3 4 5 : Se reconnaître comme att. ou déf.</p>	
<p>COMP. GEN. EPS :</p> <p>1 2 3 4 5</p>			
<p>DISPOSITIF : (schéma spatial + aménagement matériel)</p>		<p>Matériel : 6 ballons, plots soucoupes, chasubles, 1 chronomètre, 1 sifflet</p> <p>Groupes : 4 groupes de 5 à 7 élèves (2 niveaux différents)</p>	
<p>Attaquant : </p> <p>Défenseur : </p>		<p>Plots :   Professeur : </p> <p>Avancez dans les portes !</p>	
			
<p>L'enseignant a 2 ballons pour favoriser les remises en jeu rapides (déséquilibre), sans que l'adversaire soit à 5m.</p>			
<p>BUT : « ce qu'il faut faire »</p> <p>Marquer plus d'essais (points) que l'équipe adverse, en respectant les règles du rugby (sécurité et règlement).</p>		<p>CONSIGNE « MINIMALE » :</p> <p>Attaquants  : Progresser vers son en-but pour marquer (1pt si essai marqué), en respectant les règles. Si le PB est touché, il a 2 secondes pour passer le ballon à un partenaire. A chaque faute commise ou touche ou essai marqué, un joueur attaquant fait une remise en jeu rapide (voir règlement) à l'endroit de la faute ou à 5m de toute ligne.</p> <p>Défenseurs  : Toucher les attaquants à deux mains ou faire une interception pour récupérer le ballon, contre-attaquer et marquer. Sur une faute adverse, continuer à jouer s'il y a un « avantage ». Se placer rapidement à 5m de l'adversaire qui fait une remise en jeu.</p>	
<p>CRITERES DE REUSSITE (Quantitatif: ratios, score...)</p> <p>Marquer plus de points que l'adversaire durant le match (ex : 10 à 15 min)</p>			

Remarque : L'enseignant adapte les actions défensives (du toucher au plaquer, voir tableau p 11) en fonction du niveau de ses élèves.

Différenciation : Il peut proposer la même situation :

- avec du toucher (à deux mains) 2 s. pour les 2 équipes de débutants – RUGBY A TOUCHER -
- avec du ceinturer pour les 2 équipes de débrouillés – RUGBY AU CONTACT –

FICHES D'EVALUATION (ci-après) : Evaluer **un seul rôle ou un seul critère** à chaque match observé (ex : **ATTAQUANT** puis **DEFENSEUR**). Demander aux élèves d'observer puis de **remplir leur fiche à la fin du match.**

FICHE D'ÉVALUATION INDIVIDUELLE SR1



OBSERVATEUR : _____



JOUEUR : _____

ACQUISITIONS	Non atteint	Partiellement atteint	Atteint	Dépassé
ATTAQUANT	MOI et LE BALLON			
Progression	Souvent à l'arrêt	Court en travers	Avance plutôt seul	Avance et marque
Engagement	Loin de l'action	Joue très peu de ballons	Joue quelques ballons	Joue beaucoup de ballons
Possession	N'a pas le ballon	Garde le ballon	Réussit quelques passes (en 2s), « jette » le ballon	Réussit de bonnes passes (en 2s)
Entoure	1	2	3	4
DEFENSEUR	MOI et LE CONTACT			
A TOUCHER	Refuse tout contact	Touche à une main, sans se déplacer	Touche parfois à 2 mains	Avance et touche très souvent à 2 mains
AU CONTACT	Refuse tout contact	Bloque sans tenir (moins de 2 s.), ceinture avec un bras	Bloque ou ceinture	Avance, plaque et récupère le ballon
Entoure	1	2	3	4
JOUEUR/ARBITRE	CONNAISSANCE DES REGLES			
Sécurité/Règlement	Aucune règle connue (sécurité)	Ne connaît pas bien les règles	Connaît la marque, l'en-avant, le hors-jeu	Connaît toutes les règles
Entoure	1	2	3	4

SITUATIONS D'APPRENTISSAGE SA pour

1 – AMELIORER L'INDIVIDU

2 – AMELIORER LE COLLECTIF

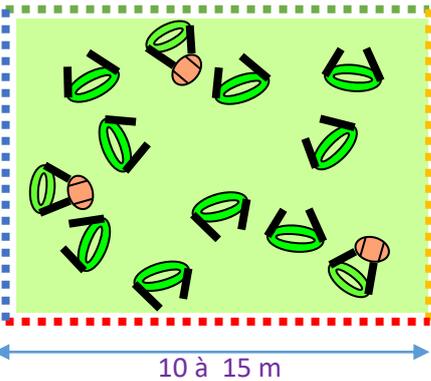
1. AMELIORER L'INDIVIDU :

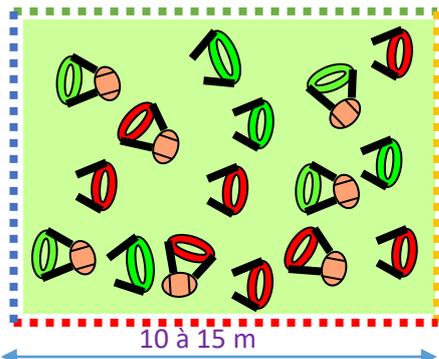
TH 1 : CONSTRUIRE LA CIBLE
POUR MARQUER

SA₁ : Les 4 couleurs

SA₂ : L'attaque du château

SA₃ : L'épervier ballon

<p>CHAMP D'APPRENTISSAGE 1 2 3 4</p> <p>Module d'Apprentissage RUGBY</p> <p>(Jeu pré-sportif collectif)</p>		<p>THEME DE SEANCE :</p> <p>CONSTRUIRE LA CIBLE POUR MARQUER</p>	
<p>SITUATION (SA1) : LES 4 COULEURS</p>			
<p>DOMAINE du S4C :</p> <p>1 2 3 4 5</p>		<p>OBJECTIF(S), à dominante :</p> <p>-MOTRICE 1 : Réagir et éviter pour marquer</p> <p>-METHODO 2 : Repérer l'espace de marque</p> <p>-SOCIALE (citoyenneté) 3 4 5 : Assumer différents statuts (PB et NPB)</p>	
<p>COMP. GEN. EPS :</p> <p>1 2 3 4 5</p>			
<p>DISPOSITIF : (schéma spatial + aménagement matériel)</p> <p>Terrain avec 4 lignes de couleurs différentes</p>  <p>10 à 15 m</p>		<p>Matériel : 12 ballons (T.3 ou T. 4) pour la phase d'échauffement sinon 3 ballons, plots de 4 couleurs, chronomètre</p> <p>Groupes : 24 élèves ou 2 groupes de 12</p> <p>Echauffement : (Ex. de 24 élèves sur le terrain) Introduire progressivement, toutes les 10 s., un ballon. Courir en se passant le ballon. Quand le PB passe le ballon, il compte « 1 » et se déplace pour chercher à en recevoir un autre. Si un ballon tombe, le comptage repart à zéro. A « 10 », on marque 1pt. Durée : 5' maximum. Compter alors le nombre de points marqués.</p> <p>Situation : 1 groupe de 12 élèves sur le terrain et 1 groupe d'observateurs. Introduire progressivement 3 ballons. On alterne les groupes au bout de 3 annonces par l'enseignant.</p>	
<p>BUT : « ce qu'il faut faire »</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se passer les ballons sans les faire tomber. - A l'annonce d'une couleur, les PB doivent aplatir tous les ballons, le plus vite possible, derrière la ligne correspondante. 		<p>CONSIGNE « MINIMALE » :</p> <p>Trotter en se faisant des passes. Après chaque passe, chercher à recevoir un autre ballon. Au signal (annonce de la couleur par le professeur) les PB vont aplatir tous les ballons, le plus vite possible, derrière la ligne d'en-but de la couleur annoncée (pour marquer un essai).</p>	
<p>CRITERES DE REUSSITE (Quantitatif: ratios, score...)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- Nombre de ballons qui tombent (Ex : 0 ou 1 maximum) 2- Temps réalisé pour aplatir tous les ballons (Ex : 5 s.) 			
<p>VARIABLES (didactiques) :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- Introduire un nombre plus important de ballons. (Possibilité de donner le ballon à des élèves ciblés) 2- Au signal, les NPB s'immobilisent. Les PB doivent les éviter pour marquer rapidement derrière la ligne de la couleur annoncée. 3- Au signal, les NPB se déplacent parallèlement à la ligne de la couleur annoncée. Les PB doivent les éviter pour marquer rapidement derrière la ligne de la couleur annoncée. 		<p>EFFETS RECHERCHES : Pourquoi ?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- Renforcer le statut de PB en créant un surnombre et favoriser l'accès à la cible (en-but). 2- Prendre en compte un statut différent (NPB) et privilégier les actions d'évitement. 3- Privilégier la prise de décision et les actions d'évitement. 	

<p>CHAMP D'APPRENTISSAGE 1 2 3 4 Module d'Apprentissage RUGBY (Jeu pré-sportif collectif)</p>	<p>THEME DE SEANCE : CONSTRUIRE LA CIBLE POUR MARQUER</p>
<p>SITUATION (SA1) : LES 4 COULEURS (PAR EQUIPES)</p>	
<p>DOMAINE du S4C : 1 2 3 4 5 COMP. GEN. EPS : 1 2 3 4 5</p>	<p>OBJECTIF(S), à dominante : -MOTRICE 1 : Réagir et éviter pour marquer -METHODO 2 : Observer, comprendre, comptabiliser. -SOCIALE 3 4 5 : Assumer différents rôles</p>
<p>DISPOSITIF : (schéma spatial + aménagement matériel)</p>  <p>10 à 15 m</p>	<p>Matériel : 8 ballons (4 par équipe), plots de 4 couleurs, chronomètre</p> <p>Groupes (hétérogènes au sein du groupe) : 3 groupes de 8</p> <ul style="list-style-type: none"> - Deux équipes dans le terrain. Le 3^{ème} groupe observe et comptabilise les points. - Introduire progressivement 4 ballons (2 par équipes). - Les équipiers se font des passes entre eux (au sein de chaque équipe). - Changer les équipes toutes les 5 minutes. - Réguler la composition des groupes après les premiers passages
<p>BUT : « ce qu'il faut faire »</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se passer les ballons par équipe sans les faire tomber. - A l'annonce d'une couleur, les PB doivent aplatir tous leurs ballons, le plus vite possible, derrière la ligne correspondante. 	<p>CONSIGNE « MINIMALE » :</p> <p>Trotter en se faisant des passes. Après chaque passe, chercher à recevoir un autre ballon. Au signal (annonce de la couleur par le professeur) les PB vont aplatir tous les ballons, le plus vite possible, derrière la ligne d'en-but de la couleur annoncée (pour marquer un essai). L'équipe des observateurs comptabilise les points marqués (voir ci-dessous)</p>
<p>CRITERES DE REUSSITE (Quantitatif: ratios, score...)</p> <p>Marquer plus de points que l'équipe adverse</p> <p>1^{er} essai marqué : 4 points 2^{ème} essai marqué : 3 points 3^{ème} essai marqué : 2 points 4^{ème} essai marqué : 1 point</p>	
<p>VARIABLES (didactiques) :</p> <ol style="list-style-type: none"> Augmenter le nombre de ballons par équipe Donner tous les ballons à une seule équipe. Au signal, l'équipe des NPB doit regagner, le plus vite possible, la ligne opposée à la couleur annoncée pour les PB. Donner les ballons (2 par ex.) à une seule équipe. Au signal, l'équipe des NPB doit arrêter les PB (toucher à 2 mains, ceinturer, plaquer ...) pour récupérer les ballons. 	<p>EFFETS RECHERCHES : Pourquoi ?</p> <ol style="list-style-type: none"> Favoriser la coopération et l'évitement dans un espace interpénétré. Renforcer la notion de rôle (att/déf) et orienter l'espace à partir de cibles opposées. Renforcer la notion de rôle à travers l'opposition (adversaire) et la coopération (partenaire). Complexifier les problèmes affectifs liés au contact et à la progression individuelle vers la cible.

CHAMP D'APPRENTISSAGE ① ② ③ ④ Module d'Apprentissage RUGBY (Jeu pré-sportif collectif)	THEME DE SEANCE : TH1 CONSTRUIRE LA CIBLE POUR MARQUER
---	--

SITUATION (SA2) : L'ATTAQUE DU CHATEAU

DOMAINE du S4C : ① ② ③ ④ ⑤ COMP. GEN. EPS : ① ② ③ ④ ⑤	OBJECTIF(S) , à dominante : -MOTRICE ① : Progresser individuellement en percevant les espaces libres face à une défense pour marquer. -METHODO ② : -SOCIALE (citoyenneté) ③ ④ ⑤ : Assumer le rôle d'attaquant ou de défenseur
--	---

DISPOSITIF : (schéma spatial + aménagement matériel)

Attaquant : Défenseur : Plots : Portes bleues

15 m

Matériel : 6 à 12 ballons, plots, soucoupes, chasubles

Groupes : 4 groupes de 5 à 7 joueurs

<p>BUT : « ce qu'il faut faire »</p> <p>En 4 passages (par ex.), déposer (rapidement) le plus de ballons possible dans le château, sans se faire toucher (à 2 mains) par les gardiens.</p>	<p>CONSIGNE « MINIMALE » :</p> <p>Attaquants : Au signal, prendre un ballon dans la réserve pour le déposer dans le château, sans se faire toucher (à deux mains) par les gardiens (1 pt). Si un joueur est touché, il sort avec le ballon par une porte bleue et le dépose dans la réserve de ballons (0 pt).</p> <p>Défenseurs & Gardiens : Toucher les attaquants (à deux mains), pour les empêcher de déposer leurs ballons dans le château (1 pt).</p>
---	--

<p>CRITERES DE REUSSITE (Quantitatif: ratios, score...)</p> <p>ATT : Nombre de ballons déposés dans le château (Ex : 12 pts en 2 min. ou sur 4 passages ...)</p> <p>DEF : Nombre de joueurs touchés (Ex : 8 points sur 4 passages)</p>	
--	--

<p>VARIABLES (didactiques) :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- Modifier la forme et la taille du château (Ex : élargir le château pour en faire un rectangle de 10m x 5m) 2- Varier le rapport nb attaquants/nb défenseurs 3- Augmenter la distance entre la réserve et le château 4- Diminuer le nombre de ballons mis à disposition des attaquants ou permettre leur récupération par les gardiens. 5- « Bloquer 2s » puis « ceinturer » puis « plaquer » 		<p>EFFETS RECHERCHES : Pourquoi ?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- Construire la notion d'en-but. Simplifier la tâche de l'élève pour lui permettre de réaliser un choix tactique adapté. 2- Percevoir les espaces libres pour avancer vers la cible 3- Permettre à l'attaquant de prendre de la vitesse pour aller marquer 4- Favoriser une première coopération entre partenaires. 5- Complexifier les problèmes affectifs liés au contact et à la progression individuelle vers la cible
---	--	--

CHAMP D'APPRENTISSAGE ① ② ③ ④ Module d'Apprentissage RUGBY (Jeu pré-sportif collectif)	THEME DE SEANCE : TH1 CONSTRUIRE LA CIBLE POUR MARQUER
---	--

SITUATION (SA3) : L'EPERVIER BALLON

<p>DOMAINE du S4C : ① ② ③ ④ ⑤</p> <p>COMP. GEN. EPS : ① ② ③ ④ ⑤</p>	<p>OBJECTIF(S), à dominante :</p> <ul style="list-style-type: none"> -MOTRICE ① : Progresser individuellement face à un défenseur pour marquer. -METHODO ② : Prendre des informations spatiales (positionnement des défenseurs et des zones « refuge ») -SOCIALE (citoyenneté) ③ ④ ⑤ : Assumer les rôles d'attaquant et de défenseur.
---	---

DISPOSITIF : (schéma spatial + aménagement matériel)

Attaquant :

Défenseur :

Matériel : 8 ballons – des plots pour délimiter l'espace de jeu - chasubles

Groupes : 3 groupes de 8 élèves

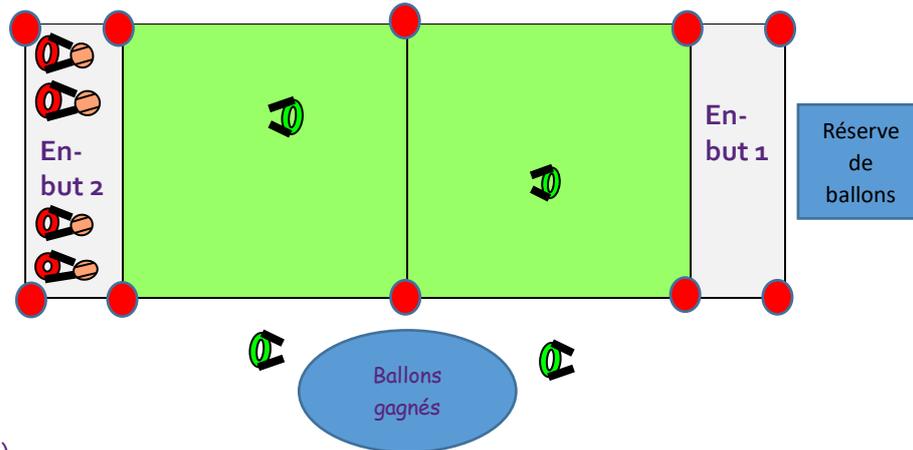
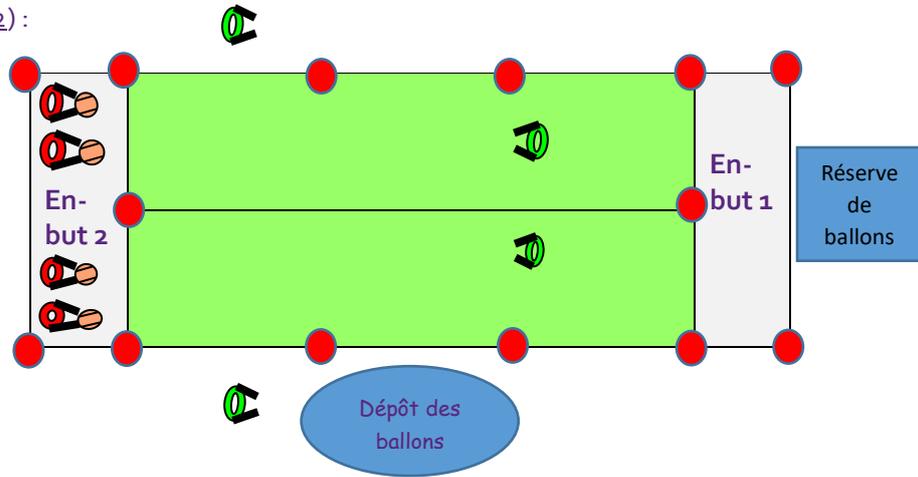
<p>BUT : « ce qu'il faut faire »</p> <p>En deux passages, amener le plus de ballons dans chaque en-but sans se faire toucher à 2 mains par les épervier.s.</p>	<p>CONSIGNE « MINIMALE » :</p> <p>Attaquants : Au signal, « éperviers en chasse ! », aller aplatir le plus de ballons dans l'en-but 1 (1^{er} passage) sans se faire toucher par les éperviers ; idem dans l'en-but 2 (2nd passage). Pour éviter de se faire toucher, les PB peuvent se placer dans un refuge. Si un joueur est touché au 1^{er} passage, il récupère un ballon dans la réserve.</p> <p>Défenseurs : Toucher à deux mains les attaquants avant l'en-but pour récupérer leurs ballons. Les déposer ensuite dans la réserve.</p> <p>Le binôme de défenseurs change au 2nd passage.</p>
---	---

CRITERES DE REUSSITE (Quantitatif: ratios, score...)

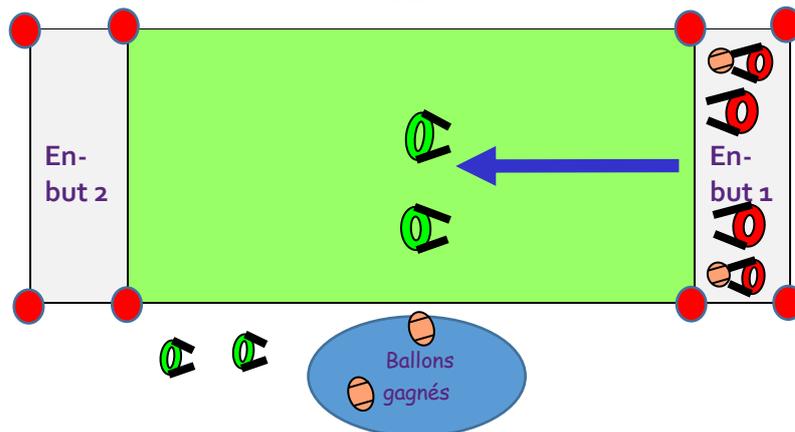
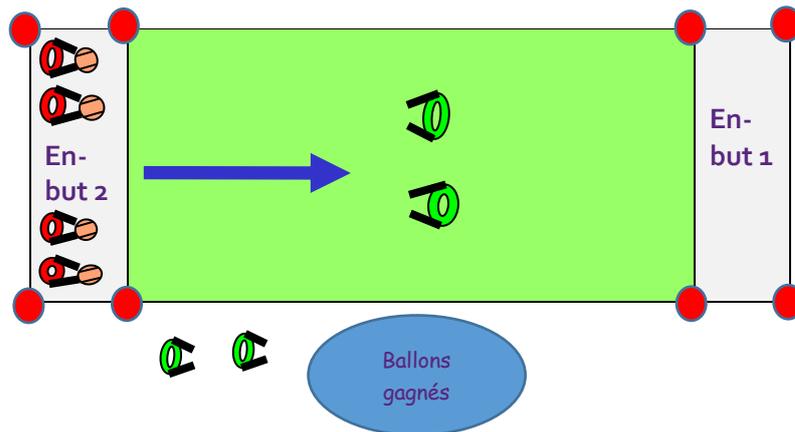
- Aplatir 5 ballons sur 8 (par ex.)
- Nombre de ballons déposés dans l'en-but 1 et 2 supérieur au nombre de ballons récupérés par les défenseurs.
- Après inversion des rôles : L'équipe qui aura déposé le plus de ballons dans l'en-but 1 et 2

<p>VARIABLES (didactiques) :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- Nombre de défenseurs (de 1 à 3) et de refuges. 2- Répartition des défenseurs/éperviers dans des zones distinctes (sur la largeur ou sur la longueur) 3- Proposer moins de ballons que d'attaquants ou supprimer la réserve de ballon pour le 2^{ème} passage 4- Varier les actions défensives : toucher 2s, bloquer 2s, ceinturer, plaquer 	<p>EFFETS RECHERCHES : Pourquoi ?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- Faciliter ou complexifier la progression vers la cible 2- Permettre à l'élève de réaliser un choix tactique adapté au positionnement des défenseurs. 3- Amener l'élève à coopérer (soutien) pour progresser vers la cible 4- Complexifier les problèmes affectifs liés au contact et à la progression individuelle vers la cible
--	---

DISPOSITIF (variable 2) :



DISPOSITIF (variable 3) :

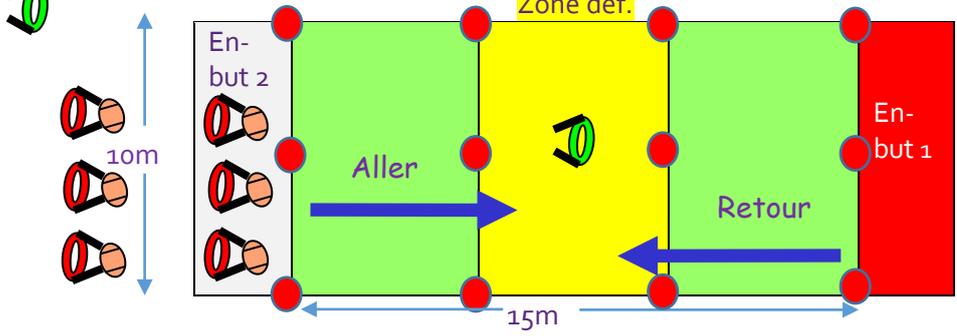


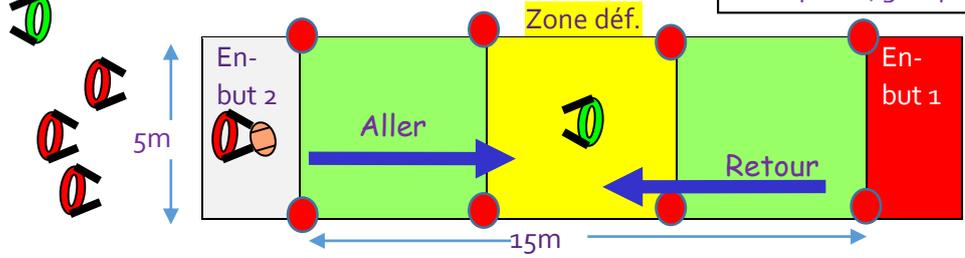
1. AMELIORER L'INDIVIDU :

**TH2 : AVANCER IND. EN EVITANT
POUR MARQUER**

(du toucher 2", au blocage 2" , au ceinturage et au plaquage)

- SA₄ : La rivière au crocodile (1+1+1 c 1)
chacun 1 ballon
- SA₅ : Le 1c1 (en zone)
- SA 6 : Le béret modifié (1 c 1)

CHAMP D'APPRENTISSAGE 1 2 3 4 Module d'Apprentissage RUGBY (Jeu pré-sportif collectif)		THEME DE SEANCE : TH2 AVANCER INDIVIDUELLEMENT EN EVITANT POUR MARQUER	
SITUATION (SA₄) : LA RIVIÈRE AUX CROCODILES ou 1+1+1 c 1 (surnombre offensif)			
DOMAINE du S ₄ C : 1 2 3 4 5 COMP. GEN. EPS : 1 2 3 4 5		OBJECTIF(S) , à dominante : -MOTRICE 1 : Progresser individuellement en percevant les espaces libres face à un défenseur pour marquer -METHODO 2 : -SOCIALE 3 4 5 : Assumer les rôles d'attaquant et de défenseur	
DISPOSITIF : (schéma spatial + aménagement matériel) Attaquant :  Plots : ● Défenseur : 		Matériel : 6 à 12 ballons, plots soucoupes, chasubles Groupes : 4 groupes de 4 à 7 élèves	
			
Sur un terrain de 40m x 15m, balisé tous les 5m, délimiter 4 terrains en travers. Groupes de niveaux homogènes			
BUT : « ce qu'il faut faire » Marquer sans se faire toucher à deux mains par le défenseur. Idem au retour.		CONSIGNE « MINIMALE » : Attaquants  : Amener son ballon dans l'en-but pour marquer (1pt par essai marqué), sans se faire toucher par le défenseur (dans la zone défensive). Défenseur  : Dans sa zone, toucher les attaquants à deux mains (1pt par joueur touché) Les att. gardent leur ballon et idem en sens inverse.	
CRITERES DE REUSSITE (Quantitatif: ratios, score...) ATT : Nombre de ballons amenés dans l'en-but (essais marqués) en aller/retour (Ex : 4 sur 6 maximum) DEF : Nombre de joueurs touchés en aller/retour (Ex : 2 touchers)			
VARIABLES (didactiques) : 		EFFETS RECHERCHES : Pourquoi ?	
1- Diminuer le nombre d'attaquants, avec un ballon chacun (1+1 c 1 ou 1 c 1) 2- Agrandir l'espace du défenseur 3- A l'aller, lorsqu'un joueur est touché avec le ballon, le défenseur le récupère et marque 1pt. Au retour, les att. jouent avec les ballons restants. 4- « Bloquer 2 s. » ou faire sortir l'attaquant du terrain. Idem avec « ceinturer » puis « plaquer ».		1- Percevoir le plus vite possible les espaces libres pour avancer 2- Diminuer le temps de prise d'informations pour l'attaquant, dès le départ. 3- Permettre la coopération entre partenaires 4- Complexifier les problèmes affectifs liés au contact et à la progression individuelle vers la cible	

<p>CHAMP D'APPRENTISSAGE 1 2 3 4</p> <p>Module d'Apprentissage RUGBY (Jeu pré-sportif collectif)</p>		<p>THEME DE SEANCE : TH2</p> <p>AVANCER INDIVIDUELLEMENT EN EVITANT POUR MARQUER</p>	
<p>SITUATION (SA5) : Le 1 c 1 (en zones)</p>			
<p>DOMAINE du S4C :</p> <p>1 2 3 4 5</p>		<p>OBJECTIF(S), à dominante :</p> <p>-MOTRICE 1 : Progresser individuellement en percevant les espaces libres face à un défenseur pour marquer</p> <p>-METHODO 2 :</p> <p>-SOCIALE 3 4 5 : Assumer le rôle d'attaquant et de défenseur</p>	
<p>COMP. GEN. EPS :</p> <p>1 2 3 4 5</p>			
<p>DISPOSITIF : (schéma spatial + aménagement matériel)</p> <p>Attaquant :  Plots : </p> <p>Défenseur : </p>		<p>Matériel : 6 à 12 ballons, plots soucoupes, chasubles</p> <p>Groupes : 4 groupes de 4 à 6 élèves</p>	
 <p>Sur un terrain de 40m x 15m, balisé tous les 5m, délimiter 4 terrains en travers. Groupes de niveaux homogènes.</p>			
<p>BUT : « ce qu'il faut faire »</p> <p>Marquer sans se faire toucher à deux mains par le défenseur</p>		<p>CONSIGNE « MINIMALE » :</p> <p>Attaquant  : Amener son ballon dans l'en-but pour marquer (1pt par essai marqué), sans se faire toucher par le défenseur (dans la zone défensive).</p> <p>Défenseur  : Dans sa zone, toucher les attaquants à deux mains (1pt par joueur touché)</p> <p>Les att. gardent leur ballon et idem en sens inverse.</p>	
<p>CRITERES DE REUSSITE (Quantitatif: ratios, score...)</p> <p>ATT : Nombre de ballons amenés dans l'en-but (essais marqués) en aller/retour (Ex : additionner les points sur 4 passages ou en 5 min. pour une EVALUATION FORMATIVE)</p> <p>DEF : Nombre de joueurs touchés en aller/retour (Ex : additionner les points sur 4 passages ou en 5 min.)</p>			
<p>VARIABLES (didactiques) :</p> <p>1- Varier la position de départ du défenseur (côté, à genoux, de dos ...) ou lui permettre d'avancer dans la 1^{ère} zone verte.</p> <p>2- Faire jouer le défenseur en poursuite dans la dernière zone.</p> <p>3- Ajouter 1 défenseur (1 c 1 + 1). 1^{er} déf. dans la 1^{ère} zone verte et 2^{ème} défenseur dans la dernière zone verte. L'attaquant marque 4 fois (2x aller et 2x retour)</p> <p>4- « Bloquer 2 s. » ou faire sortir l'attaquant du terrain. Idem avec « ceinturer » puis « plaquer ».</p>		<p>EFFETS RECHERCHES : Pourquoi ?</p> <p>1- Simplifier ou complexifier la situation pour permettre à l'élève de réaliser un choix tactique de plus en plus adapté.</p> <p>2- Obliger l'attaquant à garder de la vitesse pour marquer en déséquilibre avant.</p> <p>3- Diminuer le temps de prise d'informations pour l'attaquant, dès le départ. Obligation de se lancer en changeant de direction.</p> <p>4- Complexifier les problèmes affectifs liés au contact et à la progression individuelle vers la cible</p>	

<p>CHAMP D'APPRENTISSAGE 1 2 3 4</p> <p>Module d'Apprentissage RUGBY (Jeu pré-sportif collectif)</p>		<p>THEME DE SEANCE : TH3 AVANCER INDIVIDUELLEMENT OU COLLECTIVEMENT AU CONTACT POUR MARQUER</p>	
<p>SITUATION (SA10) : LE BÉRET MODIFIE (1 c 1)</p>			
<p>DOMAINE du S4C :</p> <p>COMP. GEN. EPS :</p>		<p>OBJECTIF(S), à dominante :</p> <p>-MOTRICE 1 : Progresser individuellement dans les espaces libres (portes) -METHODO 2 : -SOCIALE (citoyenneté) 3 4 5 : Accepter d'affronter un adversaire, seul (duel)</p>	
<p>DISPOSITIF : (schéma spatial + aménagement matériel)</p> <p>Attaquant : Professeur : Défenseur : Plots : </p> <p>Att. : 1 Déf. : 1</p>		<p>Matériel : 6 ballons minimum 12 Soucoupes/plots</p> <p>Groupes : 2 équipes ou 4 équipes. Attaquants en binômes contre un seul défenseur</p>	
		<p>⚠ Sécurité : Sortir le plus rapidement possible, sur un côté du terrain, après avoir joué</p>	
<p>BUT : « ce qu'il faut faire »</p> <p>Marquer le plus vite possible, sans se faire arrêter par le défenseur</p>		<p>CONSIGNE « MINIMALE » :</p> <p>Au signal de l'enseignant (il tape sur le ballon), démarrer pour contourner son plot, entrer dans le terrain pour jouer. Attaquant : Après avoir contourné le 1^{er} plot, l'attaquant réceptionne le ballon, passé par l'enseignant, pour marquer (1 point par essai). Défenseur : Empêcher l'attaquant d'avancer ou le faire sortir du terrain pour récupérer le ballon</p>	
<p>CRITERES DE REUSSITE (Quantitatif: ratios, score...)</p> <p>ATT. en 1 c 1 : Marquer 2 essais sur 3 passages EN EQUIPE (ex : rouges contre verts) : L'équipe attaquante doit marquer plus de points que l'équipe adverse qui défend</p>			
<p>VARIABLES (didactiques) :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- Placement ou lancement de jeu par l'enseignant pour donner le ballon 2- Attribuer des points au défenseur : (1 point s'il arrête l'attaquant ou s'il récupère le ballon puis 2pts s'il marque) 3- Donner le ballon à une équipe ou à une autre de manière aléatoire ou au joueur qui est le plus « lancé », près de la ligne d'avantage 4- Le professeur annonce le plot à contourner par le défenseur 5- Le professeur annonce un numéro de joueur (de 1 à 6 par ex.) comme pour le bérêt. 6- Marquer avec une contrainte de temps (ex : en 7 s.) 		<p>EFFETS RECHERCHES : Pourquoi ?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- Varier les repères spatiaux des joueurs ou faciliter l'avancée des att.ou réguler la sécurité (éviter les ballons posés au sol) 2- Accentuer la présence de l'adversaire vers la réversibilité des rôles (le défenseur qui récupère le ballon peut marquer) 3- Prendre de la vitesse avant la prise de balle pour déborder ou prendre à contre-pied le défenseur 4- Adapter la prise de décision de l'attaquant à la nature des espaces libres 5- Réagir rapidement à l'annonce de son numéro et par rapport à l'adversaire (anticipation) 6- Marquer le plus rapidement possible 	

1. AMELIORER L'INDIVIDU :

TH₃ : AVANCER IND. ou COLL. AU
CONTACT **POUR MARQUER**

- SA₇ : Les zones (surnombre offensif)
- SA₈ : La bataille (surnombre offensif)
- SA₉ : 1(+1) c 1
- SA₁₀ : Le béret modifié du 1(+1) c 1 au
1(+1) c 1+1

CHAMP D'APPRENTISSAGE ① ② ③ ④ Module d'Apprentissage RUGBY (Jeu pré-sportif collectif)	THEME DE SEANCE : TH₃ AVANCER IND. ou COLL. AU CONTACT POUR MARQUER
---	--

SITUATION (SA₇) : LES ZONES (Surnombre offensif)

DOMAINE du S ₄ C : ① ② ③ ④ ⑤ COMP. GEN. EPS : ① ② ③ ④ ⑤	OBJECTIF(S) , à dominante : -MOTRICE ① : Progresser individuellement ou collectivement en percevant les espaces libres face à un ou plusieurs défenseurs pour marquer. -METHODO ② : -SOCIALE (citoyenneté) ③ ④ ⑤ : Assumer les rôles d'attaquant ou de défenseur.
---	---

DISPOSITIF : (schéma spatial + aménagement matériel)

Attaquants : Plots :

Défenseurs :

Matériel : 3 ballons, chasubles, 12 plots soucoupes

4 groupes de 5 à 8 élèves

Les attaquants passent 2 fois ensemble mais le Porteur de Balle change au départ puis un des deux devient défenseur. Le défenseur passe 2 fois face à des attaquants et change de rôle.

<p>BUT : « ce qu'il faut faire »</p> <p>Franchir les deux zones pour marquer dans l'en-but (et marquer le plus de points possible) sans se faire toucher à 2 mains par les défenseurs</p>	<p>CONSIGNE « MINIMALE » :</p> <p>Attaquants : Ramasser le ballon et franchir les deux zones sans se faire bloquer 2s ou ceinturer 2s afin de marquer dans l'en-but (Exemple : Si je me fais bloquer dans la zone 2, je marque 1 point. Si je marque = 2 pts). Dans la zone 2, le PB peut choisir de jouer avec un partenaire placé, au départ, sur un côté, au choix, de la zone 1.</p> <p>Défenseur : Au départ, se positionner entre la zone 1 et la zone 2 et démarrer lorsque l'attaquant ramasse le ballon. Empêcher les attaquants d'avancer en les bloquant 2s ou en les ceinturant 2s</p>
--	---

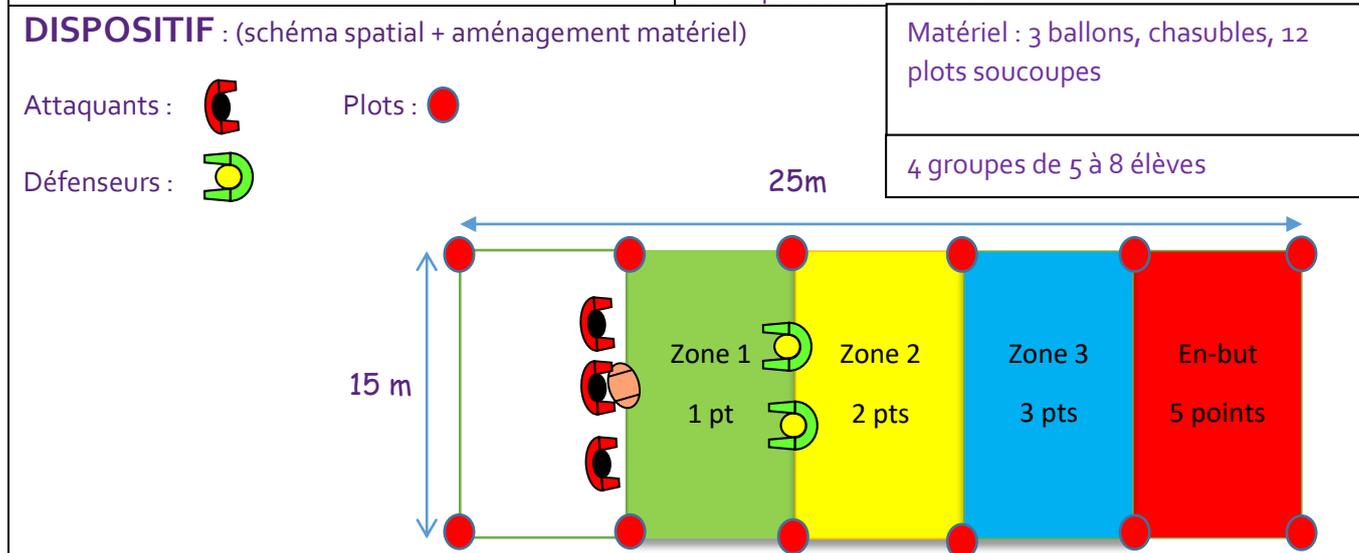
<p>CRITERES DE REUSSITE (Quantitatif: ratios, score...)</p>	
<p>ATT : Marquer 3 points, sur 2 passages.</p>	<p>DEF : Toucher 1 fois, sur 2 passages.</p>

<p>VARIABLES (didactiques) :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- Augmenter le nombre d'attaquants ou changer les positions de départ des attaquants (derrière le PB) et des défenseurs (côté de départ). 2- Agrandir la largeur du terrain. Placer le défenseur face à l'attaquant ou lui demander de toucher un plot au sol, avant de défendre. 3- Donner plus de pouvoir aux défenseurs : plaquer, marquer 2pts en zone 1 et 1pt en zone 2). 4- Agrandir la longueur des zones ou placer un attaquant dans la zone 2. 		<p>EFFETS RECHERCHES : Pourquoi ?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- Placer les attaquants en réussite et leur permettre d'avancer plus facilement. 2- Augmenter les espaces libres et faciliter l'avancée des attaquants. 3- Complexifier les problèmes affectifs liés au contact et à l'avancée vers le camp adverse. 4- Permettre l'intervention des soutiens pour avancer ensemble et améliorer la continuité du jeu.
--	--	---

CHAMP D'APPRENTISSAGE ① ② ③ ④ Module d'Apprentissage RUGBY (Jeu pré-sportif collectif)	THEME DE SEANCE : TH3 AVANCER IND. ou COLL. AU CONTACT POUR MARQUER
---	---

SITUATION (SA8) : LA BATAILLE (Surnombre offensif)

<p>DOMAINE du S4C : ① ② ③ ④ ⑤</p> <p>COMP. GEN. EPS : ① ② ③ ④ ⑤</p>	<p>OBJECTIF(S), à dominante :</p> <ul style="list-style-type: none"> -MOTRICE ① : Progresser collectivement en percevant les espaces libres face à un ou plusieurs défenseurs pour marquer. -METHODO ② : -SOCIALE (citoyenneté) ③ ④ ⑤ : Assumer les rôles d'attaquant et de défenseur.
---	--



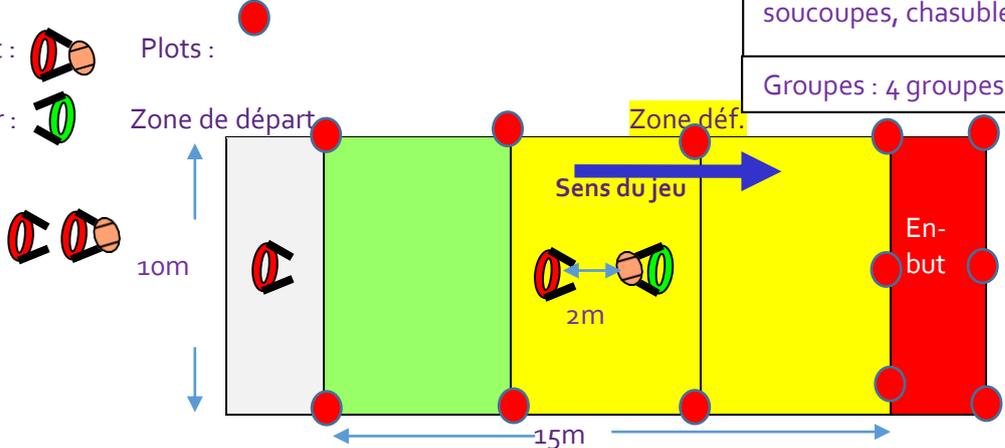
Si les att. franchissent une ou plusieurs zones, les défenseurs se replacent toujours à 5m de la remise en jeu.
 Si les att. marquent, ils repartent de l'en-but, en sens inverse, et les défenseurs se placent à 5m.

<p>BUT : « ce qu'il faut faire »</p> <p>Marquer le plus de points possibles sans se faire bloquer ou ceinturer par les défenseurs, en 3 passages (1 passage = 1 ballon donné aux attaquants)</p>	<p>CONSIGNE « MINIMALE » :</p> <p>Attaquants ① : Franchir un maximum de zones sans se faire arrêter afin de marquer un maximum de points. (Exemple : Si je me fais arrêter dans la zone 2, je marque 1 point et je redémarre des plots entre la zone 1 et la zone 2) On additionnera le nombre de points marqués sur les 3 passages avant de changer de rôle (attaquants /défenseurs)</p> <p>Défenseurs ② : Au départ, se positionner entre la zone 1 et la zone 2 et empêcher les attaquants d'avancer en les bloquant 2s ou en les ceinturant 2s.</p>
---	---

CRITERES DE REUSSITE (Quantitatif: ratios, score...)

ATT : Marquer 5 points, sur 3 passages. **DEF** : Toucher 2 fois, sur 3 passages.

<p>VARIABLES (didactiques) :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- Augmenter le nombre d'attaquants ou diminuer le nombre de défenseurs. 2- Agrandir la largeur du terrain. Placer les défenseurs directement sur un côté du terrain ou leur demander de toucher un plot au sol, avant de défendre. 3- Donner plus de pouvoir au défenseurs : plaquer, sortir du terrain, récupérer le ballon (réversibilité). 4- Ne pas arrêter le jeu au premier blocage ou plaquage, laisser le jeu se poursuivre jusqu'à ce que le ballon sorte des limites du terrain ou touche le sol. 		<p>EFFETS RECHERCHES : Pourquoi ?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- Placer les attaquants en réussite et leur permettre d'avancer plus facilement. 2- Augmenter les espaces libres et faciliter l'avancée des attaquants. 3- Complexifier les problèmes affectifs liés au contact et à l'avancée vers le camp adverse. 4- Permettre l'intervention des soutiens pour avancer ensemble et améliorer la continuité du jeu.
---	--	---

<p>CHAMP D'APPRENTISSAGE 1 2 3 4</p> <p>Module d'Apprentissage RUGBY</p> <p>(Jeu pré-sportif collectif)</p>		<p>THEME DE SEANCE : TH3</p> <p>AVANCER IND. OU COLL. AU CONTACT POUR MARQUER</p>	
<p>SITUATION (SA9) : Le 1 + (1) c 1</p>			
<p>DOMAINE du S4C :</p> <p>1 2 3 4 5</p>		<p>OBJECTIF(S), à dominante :</p> <p>-MOTRICE 1 : Progresser individuellement ou collectivement en percevant les espaces libres face à un défenseur pour marquer</p> <p>-METHODO 2 :</p> <p>-SOCIALE 3 4 5 : Assumer le rôle d'attaquant et de défenseur</p>	
<p>COMP. GEN. EPS :</p> <p>1 2 3 4 5</p>			
<p>DISPOSITIF : (schéma spatial + aménagement matériel)</p> <p>Attaquant :  Plots : </p> <p>Défenseur :  Zone de départ</p> <p></p> <p>10m</p> <p>15m</p> <p>2m</p> <p>En-but</p>		<p>Matériel : 6 à 12 ballons, plots soucoupes, chasubles</p> <p>Groupes : 4 groupes de 4 à 6 élèves</p>	
<p>BUT : « ce qu'il faut faire »</p> <p>Marquer sans se faire bloquer ou ceinturer par le défenseur</p>		<p>CONSIGNE « MINIMALE » :</p> <p>Attaquants  : Le défenseur et l'attaquant échangent plusieurs passes jusqu'à ce que l'att. décide d'éviter le défenseur pour marquer dans l'en-but (1pt par essai marqué), sans se faire bloquer 2s ou ceinturer 2s par le défenseur (dans la zone défensive). Le PB peut choisir de jouer avec son partenaire placé dans la zone de départ.</p> <p>Défenseur  : Dans sa zone, seulement, bloquer 2s ou ceinturer 2s le Porteur de Balle (1pt si réussite)</p>	
<p>CRITERES DE REUSSITE (Quantitatif: ratios, score...)</p> <p>ATT : Marquer plus de points que le défenseur (Ex : sur 4 passages ou en 5 min.)</p> <p>DEF : Marquer plus de points que les attaquants (Ex : sur 4 passages ou en 5 min.)</p>			
<p>VARIABLES (didactiques) :</p> <p>1- Le défenseur a le ballon et il fait une seule passe tendue à l'attaquant qui démarre pour l'éviter.</p> <p>2- L'attaquant a le ballon et il essaie de leurrer le défenseur en passant d'un appui sur l'autre. Il démarre quand il pense déstabiliser le défenseur.</p> <p>3- L'attaquant ramasse le ballon devant la zone défensive.</p> <p>4- Faire sortir l'attaquant du terrain et plaquer.</p>		<p>EFFETS RECHERCHES : Pourquoi ?</p> <p>1- Complexifier la situation pour permettre à l'élève de réaliser un choix tactique de plus en plus adapté.</p> <p>2- Démarrer vite en adaptant sa direction de course en fonction de la réaction du défenseur (prise de décision).</p> <p>3- Ajouter une action motrice pour diminuer le temps de prise de décision de l'attaquant, dès le départ.</p> <p>4- Complexifier les problèmes affectifs liés au contact et à la progression individuelle vers la cible.</p>	

CHAMP D'APPRENTISSAGE 1 2 3 4 Module d'Apprentissage RUGBY (Jeu pré-sportif collectif)	THEME DE SEANCE : TH3 AVANCER INDIVIDUELLEMENT OU COLLECTIVEMENT AU CONTACT POUR MARQUER
---	---

SITUATION (SA10) : LE BÉRET MODIFIÉ du 1 (+ 1) c 1 au 1(+1) c 1 + 1

DOMAINE du S4C : 1 2 3 4 5 COMP. GEN. EPS : 1 2 3 4 5	OBJECTIF(S) , à dominante : -MOTRICE 1 : Progresser individuellement ou collectivement en adaptant ses choix -METHODO 2 : -SOCIALE (citoyenneté) 3 4 5 : Accepter d'affronter un adversaire, seul (duel) ou avec un partenaire (coopération)
--	--

DISPOSITIF : (schéma spatial + aménagement matériel)

Attaquant : Professeur :
 Défenseur : Att. : 1+1 Déf. : 1
 Plots :

Matériel : 6 ballons minimum
 12 Soucoupes/plots
 Groupes : 2 équipes ou 4 équipes.
 Attaquants en binômes contre un seul défenseur

Sécurité : Sortir le plus rapidement possible, sur un côté du terrain, après avoir joué

2 équipes peuvent se placer en face. Un lancement de jeu peut y être réalisé pour faciliter les sorties du terrain.

<p>BUT : « ce qu'il faut faire »</p> <p>Marquer le plus vite possible, sans se faire arrêter par le défenseur</p>	<p>CONSIGNE « MINIMALE » :</p> <p>Au signal de l'enseignant, démarrer pour contourner son plot, entrer dans le terrain pour jouer.</p> <p>2 Attaquants : Après avoir contourné le 1^{er} plot, le 1^{er} att. réceptionne le ballon, passé par l'enseignant, pour marquer (1 point par essai). Après avoir contourné le 2^{ème} plot, le 2^{ème} att. assure le soutien de son partenaire PB, s'il se fait arrêter.</p> <p>1 Défenseur : Empêcher les attaquants d'avancer ou les faire sortir du terrain pour récupérer le ballon</p>
--	---

<p>CRITERES DE REUSSITE (Quantitatif: ratios, score...)</p> <p>ATT. en 1 (+ 1) c 1 : Marquer 2 essais sur 3 passages</p> <p>EN EQUIPE (ex : rouges contre verts) : L'équipe attaquante doit marquer plus de points que l'équipe adverse qui défend</p>	
<p>VARIABLES (didactiques) :</p> <p>1- Placement ou lancement de jeu par l'enseignant pour donner le ballon.</p> <p>2- Attribuer des points aux défenseurs : (1 point s'il arrête l'attaquant ou s'il récupère le ballon).</p> <p>3- Passer du 1(+1) contre 1 au 1(+1) contre 1+1. Le 2^{ème} défenseur contourne le 2^{ème} plot.</p> <p>4- Marquer en faisant une passe maximum ou marquer avec une contrainte de temps (ex : en 10 s.).</p>	<p>EFFETS RECHERCHES : Pourquoi ?</p> <p>1- Varier les repères spatiaux des joueurs ou faciliter l'avancée des att. ou réguler la sécurité (éviter les ballons posés au sol).</p> <p>2- Accentuer la présence de l'adversaire vers la réversibilité des rôles (le défenseur qui récupère le ballon peut marquer).</p> <p>3- Passer à une situation de 1(+1) c 1+1 en équilibre numérique pour pouvoir jouer la contre-attaque, vers le béret collectif.</p> <p>4- Marquer le plus rapidement possible.</p>

2. AMELIORER LE COLLECTIF :

TH 4 : AVANCER COLLECTIVEMENT
POUR MARQUER

- SA11 : Le béret collectif (groupes de niveaux)
- SA12 : La bataille (en équilibre numérique)

CHAMP D'APPRENTISSAGE ① ② ③ ④ Module d'Apprentissage RUGBY (Jeu pré-sportif collectif)	THEME DE SEANCE : TH4 AVANCER COLLECTIVEMENT POUR MARQUER
---	---

SITUATION (SA11) : LE BÉRET PAR EQUIPES (GROUPES DE NIVEAUX)

DOMAINE du S4C : ① ② ③ ④ ⑤ COMP. GEN. EPS : ① ② ③ ④ ⑤	OBJECTIF(S) , à dominante : -MOTRICE ① : Progresser individuellement ou collectivement en adaptant ses choix -METHODO ② : -SOCIALE (citoyenneté) ③ ④ ⑤ : Accepter d'affronter des adversaires, seul (duel) ou avec des partenaires (coopération)
--	--

DISPOSITIF : (schéma spatial + aménagement matériel)

Attaquant : Professeur :
 Défenseur : Att. : 2 + 2 Déf. : 2 + 2
 Plots :

Matériel : 6 ballons minimum
12 Soucoupes/plots

6 groupes de 4 élèves avec 3 niveaux différents (dont 2 gr. de niv. Débutant, 2 gr. de niv. Confirmé et 2 groupes de niveau Débrouillé)

⚠ Sécurité :
Sortir le plus rapidement possible, sur un côté du terrain, après avoir joué

Ici, un seul niveau représenté. Les 2 premiers contournent le 1^{er} plot et les 2 suivants contournent le 2^{ème} plot.

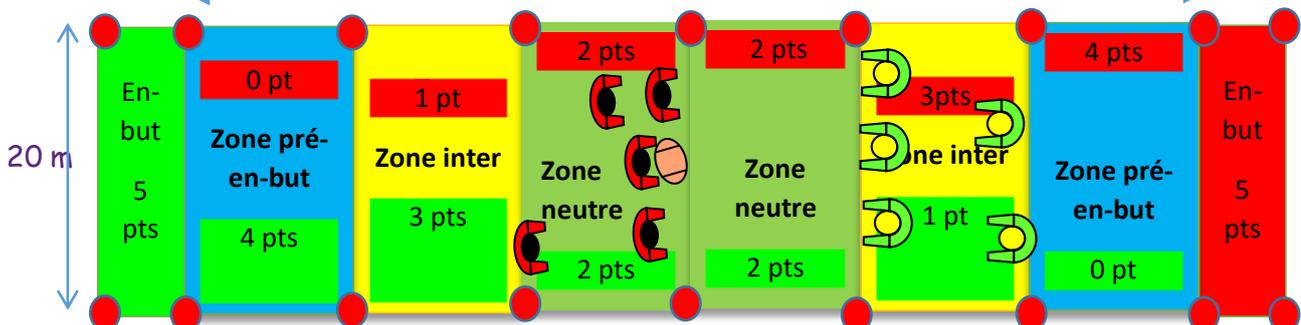
<p>BUT : « ce qu'il faut faire »</p> <p>Marquer le plus vite possible, en avançant et en conservant le ballon.</p>	<p>CONSIGNE « MINIMALE » :</p> <p>Au signal de l'enseignant, démarrer pour contourner son plot et entrer dans le terrain pour jouer.</p> <p>4 Attaquants : Après avoir contourné le 1^{er} plot, un des 2 premiers att. réceptionne le ballon, passé par l'enseignant, pour marquer (1 point par essai) seul ou avec l'aide de son partenaire proche ou de ses partenaires qui ont contourné le 2^{ème} plot. Les partenaires assurent le soutien du PB, s'il se fait arrêter.</p> <p>4 Défenseurs : Empêcher les attaquants d'avancer ou les faire sortir du terrain pour récupérer le ballon, contre-attaquer et marquer.</p>
---	--

CRITERES DE REUSSITE (Quantitatif: ratios, score...)

PAR NIVEAU (ex : les débutants): L'équipe qui marque plus de points que l'équipe adverse de même niveau

PAR COULEURS (ex : 3 éq. rouges contre 3 éq. vertes): L'équipe qui marque plus de points que l'équipe adverse

<p>VARIABLES (didactiques) :</p> <ol style="list-style-type: none"> Lancer le jeu de manière aléatoire à l'une ou l'autre équipe. Donner le ballon à un joueur qui est lancé au plus près de la ligne d'avantage. Donner un (autre) ballon aux défenseurs s'ils arrêtent les attaquants. Augmenter le nombre de joueurs par équipe (du 5 c. 5 au 7 c. 7). 	<p>EFFETS RECHERCHES : Pourquoi ?</p> <ol style="list-style-type: none"> Réagir rapidement, dès la prise de balle, en fonction de son rôle. Améliorer la prise de balle en mouvement et favoriser la progression des joueurs et du ballon. Favoriser la contre-attaque et la réversibilité des rôles. Se rapprocher de la situation de référence en développant l'aspect tactique et décisionnel.
--	--

<p>CHAMP D'APPRENTISSAGE ① ② ③ ④</p> <p>Module d'Apprentissage RUGBY (Jeu pré-sportif collectif)</p>		<p>THEME DE SEANCE : TH4</p> <p>AVANCER COLLECTIVEMENT POUR MARQUER</p>	
<p>SITUATION (SA12) : LA BATAILLE (en équilibre numérique)</p>			
<p>DOMAINE du S4C :</p> <p>① ② ③ ④ ⑤</p>		<p>OBJECTIF(S), à dominante :</p> <p>-MOTRICE ① : Progresser collectivement en percevant les espaces libres face à un ou plusieurs défenseurs pour marquer.</p> <p>-METHODO ② : Observer les stratégies de jeu</p> <p>-SOCIALE (citoyenneté) ③ ④ ⑤ : Assumer les rôles d'attaquant, de défenseur, d'observateur, de coach ...</p>	
<p>COMP. GEN. EPS :</p> <p>① ② ③ ④ ⑤</p>			
<p>DISPOSITIF : (schéma spatial + aménagement matériel)</p>		<p>Matériel : 3 ballons, chasubles, 12 plots soucoupes, 1 chronomètre, 1 sifflet</p>	
<p>Attaquants : </p> <p>Défenseurs : </p>		<p>Plots : </p> <p>30m</p> <p>Observateurs de l'équipe rouge</p> <p>Observateurs de l'équipe verte</p>	
			
<p>Pour marquer des points, les équipes doivent être en possession du ballon dans une zone. 2 équipes observent et comptent, en additionnant, le nombre de points marqués par l'équipe observée, en 3 minutes.</p>			
<p>BUT : « ce qu'il faut faire »</p> <p>Marquer le plus de points possibles en 3 minutes en progressant le plus possible, en conservant le ballon ou en le récupérant.</p>		<p>CONSIGNE « MINIMALE » :</p> <p>Attaquants ① : Franchir un maximum de zones afin de marquer un maximum de points en 3 minutes (Exemple : Si une équipe perd le ballon sur faute dans la zone 3 points, elle marque 3 pts. L'autre équipe fait la remise en jeu à l'endroit de la faute et marque 1 point). 1 essai vaut 5 pts. Le coup d'envoi se fait au centre du terrain. Règle de l'avantage.</p> <p>Défenseurs ② : Empêcher les attaquants d'avancer pour récupérer le ballon afin de contre-attaquer et marquer le plus de points possible.</p>	
<p>CRITERES DE REUSSITE (Quantitatif: ratios, score...)</p> <p>Marquer plus de points que l'équipe adverse, en 3 minutes ou Marquer plus de 30 points (par ex.), en 3 minutes</p>			
<p>VARIABLES (didactiques) :</p> <p>1- Augmenter le nombre d'attaquants et de défenseurs (jusqu'à 7 c 7).</p> <p>2- Réunir les 2 zones de pré-en-but et tampon pour constituer une seule zone de 10m.</p> <p>3- Lorsqu'un essai est marqué, l'autre équipe fait une remise en jeu depuis la ligne d'en-but adverse.</p> <p>4- 2 fois 3 minutes de jeu avec une mi-temps de 1 min 30.</p>		<p>EFFETS RECHERCHES : Pourquoi ?</p> <p>1- Restreindre les espaces, favoriser les contacts et les soutiens proches.</p> <p>2- Limiter la valeur des zones (1pt, 2 pts ou 3 pts) pour rechercher une progression plus importante afin de marquer.</p> <p>3- Rechercher une progression et une conservation plus importante pour marquer.</p> <p>4- Introduire le rôle de coach en favorisant les interactions verbales entre élèves.</p>	

SITUATION DE RÉFÉRENCE

SR2

Match 5 c 5 au 7 c 7

FICHE D'ÉVALUATION
SOMMATIVE

CHAMP D'APPRENTISSAGE 1 2 3 4 Module d'Apprentissage RUGBY (Jeu pré-sportif collectif)		THEME DE SEANCE : EVALUATION SOMMATIVE	
SITUATION (SR1) : MATCH à 5 c 5, 6 c 6, 7 c 7 ... avec CONTACT			
DOMAINE du S4C : 1 2 3 4 5 COMP. GEN. EPS : 1 2 3 4 5		OBJECTIF(S) , à dominante : -MOTRICE 1 : Mettre en œuvre les règles d'action fondamentales en situation d'opposition -METHODO 2 : Vivre les règles fondamentales -SOCIALE 3 4 5 : Se reconnaître comme att. ou déf.	
DISPOSITIF : (schéma spatial + aménagement matériel) Attaquant : Plots : ● ● Professeur : Défenseur :		Matériel : 6 ballons, plots soucoupes, chasubles, 1 chronomètre, 1 sifflet Groupes : 4 groupes de 5 à 7 élèves (2 niveaux différents)	
L'enseignant a 2 ballons pour favoriser les remises en jeu rapides (déséquilibre), sans que l'adversaire soit à 5m			
BUT : « ce qu'il faut faire » Marquer plus d'essais (points) que l'équipe adverse, en respectant les règles du rugby (sécurité et règlement).		CONSIGNE « MINIMALE » : Attaquants : Progresser vers son en-but pour marquer (1pt si essai marqué), en respectant les règles. A chaque faute commise ou touche ou essai marqué, un joueur attaquant fait une remise en jeu rapide (voir règlement) à l'endroit de la faute ou à 5m de toute ligne. Défenseurs : Récupérer le ballon pour contre-attaquer et marquer. Sur une faute adverse, continuer à jouer s'il y a un « avantage ». Se placer rapidement à 5m de l'adversaire qui fait une remise en jeu.	
CRITERES DE REUSSITE (Quantitatif: ratios, score...) Marquer plus de points que l'adversaire durant le match (ex : 10 à 15 min)			

Organisation/différenciation : Pendant que 2 groupes d'un même niveau jouent, les 2 groupes de l'autre niveau observent ou arbitrent.

FICHES D'EVALUATION (ci-après) : Evaluer un seul rôle à chaque match observé (ex : **ATTAQUANT** puis **DEFENSEUR**). Possibilité de reprendre la même fiche qu'à la situation de référence 1, pour évaluer les progrès. Demander aux élèves d'observer puis de **remplir leur fiche à la fin du match**.

Lors de l'évaluation collective, il est possible d'observer d'abord le profil d'équipe en **ATTAQUE**, lors du premier match, puis le profil d'équipe en **DEFENSE**, lors d'un deuxième match.



OBSERVATEUR : _____



JOUEUR : _____

ACQUISITIONS	Non atteint	Partiellement atteint	Atteint	Dépassé
ATTAQUANT	MOI et LE BALLON			
Progression	Souvent à l'arrêt	Court en travers	Avance plutôt seul	Avance et marque
Engagement	Loin de l'action	Joue très peu de ballons	Joue quelques ballons	Joue beaucoup de ballons
Possession	N'a pas le ballon	Garde le ballon	Réussit quelques passes (en 2s), « jette » le ballon	Réussit de bonnes passes (en 2s)
Entoure	1	2	3	4
DEFENSEUR	MOI et LE CONTACT			
A TOUCHER	Refuse tout contact	Touche à une main, sans se déplacer	Touche parfois à 2 mains	Avance et touche très souvent à 2 mains
AU CONTACT	Refuse tout contact	Bloque sans tenir (moins de 2 s.), ceinture avec un bras	Bloque ou ceinture	Avance, plaque et récupère le ballon
Entoure	1	2	3	4
JOUEUR/ARBITRE	CONNAISSANCE DES REGLES			
Sécurité/Règlement	Aucune règle connue (sécurité)	Ne connaît pas bien les règles	Connaît la marque, l'en-avant, le hors-jeu	Connaît toutes les règles
Entoure	1	2	3	4

FICHE D' ÉVALUATION COLLECTIVE SR2



OBSERVATEURS : EQUIPE _____



JOUEURS : EQUIPE _____

ACQUISITIONS	Non atteint	Partiellement atteint	Atteint	Dépassé
ATTAQUE/DEFENSE	PROFIL D' EQUIPE			
Possession/ conservation	Nombreuses fautes ou pertes de balle	Quelques fautes ou pertes de balles	Pas de faute et peu de pertes de balle	Pas de faute et conservation du ballon
Mouvement des joueurs	Arrêtés, loin de l'action ou reculent	Peu mobiles, courent en travers	Avancent mais se font souvent bloquer	Font de bons choix pour avancer et marquer
Joueurs en déf.	Laissent beaucoup d'espaces	Attendent et courent souvent à côté des attaquants	Plaquent, souvent individuellement	Avancent à plusieurs pour plaquer
Entoure	1	2	3	4

LE PLAQUAGE A GENOUX



LE PLACEMENT POUR PLAQUER DEBOUT



ATTITUDES POUR LE PLAQUAGE DEBOUT



REGLEMENT D'UNE RENCONTRE ou TOURNOI

A 7 c 7, TERRAIN : 40m x 25m

REGLES FONDAMENTALES

Marque :

- Faire un toucher dans l'en-but adverse pour marquer un essai

Devoirs et droits des joueurs :

Tout joueur en jeu peut :

- se saisir du ballon, courir en le portant
- plaquer un adversaire porteur du ballon

Tout geste pouvant faire mal doit être interdit (*ex : **passage en force**, plaquage au-dessus des épaules, croche-pieds, coups au visage, tirer par le maillot et faire tourner...*)

Tenu (debout ou au sol) :

- Tout joueur bloqué debout (+de 2 s.) ou plaqué doit immédiatement lâcher ou passer le ballon.

Obligation d'être debout pour jouer le ballon, celui qui est au sol ne peut jouer le ballon. Pour récupérer le ballon au sol, il faut être sur ses deux appuis (pieds).

En-avant :

- Le ballon ne peut être passé à un partenaire « hors-jeu » placé devant celui-ci (ne pas sanctionner les « maladresses »)

Hors-jeu :

- Tout joueur en avant d'un partenaire portant le ballon ne peut faire action de jeu.

Tout joueur debout peut se saisir du ballon à condition de respecter la règle du hors-jeu. Pour participer à un regroupement (maul), tout joueur doit y rentrer en passant par l'arrière de celui-ci afin de pousser ou s'emparer du ballon.

REMISE EN JEU	Où ?	Comment ?
COUP D'ENVOI	Au centre du terrain	CF à 5m de toute ligne Adversaires à 5m
COUP DE RENVOI Après essai	Au centre du terrain par l'équipe qui a concédé l'essai	
COUP DE RENVOI DES 22 METRES	A 5m de l'en-but. Si sur jeu au pied, le ballon rentre dans l'en-but, l'adversaire peut l'aplatir et bénéficier d'un coup de renvoi à 5m de la ligne d'en but.	Un CF peut être joué de plusieurs façons : - pour soi-même après avoir botté le ballon (ballon au sol ou quittant les mains), - en coup de pied tombé (drop) ou - en coup de pied de volée
EN-AVANT	A l'endroit de la faute, A 5 mètres de toute ligne	
SORTIE EN TOUCHE OU TOUCHE INDIRECTE	A l'endroit de la sortie. Si le ballon sort en ballon mort sur jeu au pied, le ballon revient à l'équipe adverse à l'endroit du coup de pied.	
TOUCHE DIRECTE	Autorisée depuis son en-but et dans une zone de 5m devant celui-ci Dans le cas contraire : à l'endroit où le jeu au pied a été réalisé.	
TRANSFORMATION DROP TIR AU BUT	NON	

Sanction : Exclusion du joueur s'il ne respecte pas l'arbitre ou s'il effectue un jeu dangereux

NOUVELLES REGLES SUR LA SÉCURITÉ DU JOUEUR:

PASSAGE EN FORCE	Un joueur porteur du ballon ne doit pas percuter volontairement un adversaire arrêté.
PLAQUAGES	<p>Le plaquage doit être impérativement effectué entre la ceinture et les pieds (attention : il est interdit de plonger directement dans les pieds d'un adversaire) Il est effectué obligatoirement avec les 2 bras sans soulever. Toute forme de plaquage dangereux (plaquages hauts, projections, percussions à l'épaule, « tacles » et cuillère) doit être sanctionné sans faiblesse. Tout joueur porteur du ballon ne peut aller volontairement au sol sans avoir été plaqué (sauf pour faire un touché à terre en en-but)</p> <p>Règle du « plaqueur-plaqué » et de l'intervention des soutiens doit permettre la continuité du jeu et éviter les « grattages » et les « déblayages » irréguliers et dangereux.</p> <ul style="list-style-type: none"> • À la suite d'un plaquage, le plaqueur doit immédiatement s'éloigner de la zone de placage, le ballon doit être libéré, les joueurs qui arrivent au soutien ne peuvent entrer au contact de l'adversaire que dans la zone de plaquage (1 mètre autour du ballon maximum). • Ce contact doit être un geste de poussée et non une percussions (pour éviter les imitations dangereuses du jeu des plus grands : déblayage, nettoyage, etc...)
OPPOSANTS	<p>L'opposant peut bloquer debout <u>OU</u> plaquer le porteur de balle. Le joueur bloqué debout ne peut plus être amené au sol (même par un autre joueur que le bloqueur). Le joueur bloqué est assimilé à un plaquage donc les soutiens défensifs doivent arriver du côté de leur ligne de but avant de jouer le ballon.</p>

LE REGLEMENT DU TOUCHER 2 SECONDES Terrain : de 30mx25m (école) à 55mx30m

<p>ATTAQUANT</p> <p>/UTILISATEUR</p>	<ul style="list-style-type: none"> - L'engagement se fait par coup de pied tombé au milieu du terrain. - Un même joueur ne pourra pas faire successivement 2 coups d'envoi ou de renvoi. - Remise en jeu par l'équipe qui a marqué un essai. - Les joueurs peuvent jouer à la main et au pied sur tout le terrain (la sortie directe rend la balle à l'endroit du coup de pied)
	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Lorsque le porteur de balle est touché à 2 mains simultanément entre la ceinture et les épaules, l'arbitre annonce : "Toucher", "1", "2".</u> - Le porteur de balle "touché" a 2 secondes pour faire une passe, sans obligation de s'arrêter.
	<ul style="list-style-type: none"> - * Si le porteur fait une passe, celle-ci doit arriver dans les mains d'un partenaire car si la balle touche le sol alors la balle revient à l'équipe adverse qui jouera celle-ci par une remise en jeu (C.P.F pouvant être joué rapidement uniquement à la main...) à l'endroit où a été réalisée la passe. - Les adversaires pour défendre, doivent être à 5m. * Si le porteur joue au pied alors le ballon doit être récupéré par un autre joueur que lui.
<p>/OPPOSANT</p> <p>DEFENSEUR</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Si le porteur touché par un adversaire garde la balle plus de 2", la balle reviendra à l'équipe adverse. - Les remises en jeu se font à l'endroit de la faute et toujours à 5m des lignes de touche ou d'en-but. Il n'y a pas de mêlée. - La remise en jeu sur touche peut se faire rapidement balle posée, à 5m de la ligne. - Les opposants ne peuvent pas jouer le ballon dans les mains du porteur de balle. Les opposants peuvent récupérer le ballon sur interception ou sur ballon au sol pour contre-attaquer - Le toucher + 2" = plaquage (respect de la règle du hors-jeu pour les défenseurs)

* Ces règles ne sont pas prioritaires. Les introduire après une bonne connaissance du toucher 2 s.

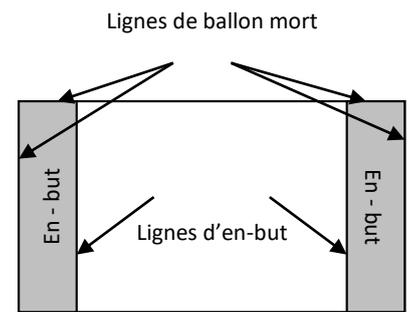
LE RUGBY SCRATCH (sans plaquage)

NOMBRE DE JOUEURS	5 contre 5 (+ 3 remplaçants)	
REPLACEMENTS	Chaque fois qu'un porteur du ballon se fait arracher un scratch	
DUREE TOURNOI 3 RENCONTRES SUR LA 1/2 JOURNEE	Temps de jeu maximum en tournoi: de 50 minutes	
TERRAIN	Terrain extérieur : 30 m x 28m Gymnase : 20 x 40 m (terrain de handball) avec 2 en-but de 2m (5 joueurs) Gymnase : 28 x 15 m (terrain de basket) avec 2 en-but de 2m (4 joueurs)	
ARBITRAGE	1 éducateur arbitre Avec un ramasseur de ballons	
MATERIEL	1 ou 2 ballons de rugby 1 ceinture avec 2 scratchs (bande) sur le côté au niveau des hanches Il faut les 2 scratchs accrochés pour avoir le droit de jouer	
LE JEU	<ul style="list-style-type: none"> - Seul le jeu à la main est autorisé (pas de jeu au pied) - Pas de plaquage, ni d'accrochage au maillot ou à une partie du corps - L'arrachage d'un scratch correspond à un plaquage et donne lieu à un arrêt momentané du jeu. - Pas de raffut pour écarter une main qui veut saisir le flag. <div style="background-color: #90EE90; text-align: center; padding: 2px;">Reprise du jeu après la prise d'un scratch (plaquage réussi)</div> <ul style="list-style-type: none"> - Le défenseur pose le flag au sol à l'endroit de l'arrachage. - Le porteur du ballon le pose au sol, près de son scratch qu'il récupère, sort sur la touche pour le remettre et est remplacé par un partenaire en attente : Ils se tapent dans la main en dehors du terrain. Son équipe se place à 5 m en défense. Sans attendre le changement, l'arbitre ordonne la remise en jeu - ballon au sol - et immédiatement l'autre équipe relance le jeu par une passe obligatoirement. 	
REMISE EN JEU FAUTE	OU ?	COMMENT
COUP D'ENVOI DEBUT DE PARTIE	Au centre du terrain	Ballon posé au sol - Adversaires à 5 mètres. Le jeu commence lorsque l'attaquant se saisit du ballon.
COUP D'ENVOI APRES ESSAI	Au centre du terrain	Remise en jeu par l'équipe qui a concédé l'essai. Ballon posé au sol - Adversaires à 5 mètres. Le jeu commence lorsque l'attaquant se saisit du ballon.
EN AVANT OU BALLON INJOUABLE	A l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne. Ballon à l'équipe qui n'est pas responsable de la faute.	Ballon posé au sol - Adversaires à 5 mètres. Le jeu commence lorsque l'attaquant se saisit du ballon.
SORTIE EN TOUCHE		
FAUTE DANS L'EN-BUT ET A MOINS DE 5 METRES DE LA LIGNE DE BUT		

LA TERMINOLOGIE DU RUGBY

EN-BUT : Cible à atteindre occupant toute la largeur du terrain.

TERRAIN : La ligne d'en-but appartient à l'en-but, la ligne de ballon mort n'en fait pas partie.
Les lignes de touches ne font pas partie du terrain



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

UTILISATEURS : Equipe qui possède le ballon.

OPPOSANTS : Equipe qui ne possède pas le ballon.
(termes préférés à ceux d'attaquants et de défenseurs car des utilisateurs peuvent par exemple subir la pression adverse. Dans ce cas peuvent-ils être considérés comme attaquants ?)

REGROUPEMENT (S) : Plusieurs joueurs debout et liés qui s'opposent :

Maul : plusieurs joueurs debout et liés qui s'opposent (au moins le porteur du ballon (PB) et un joueur de chaque équipe).

Ruck : un seul joueur debout au-dessus de la zone plaqueur/plaqué

HORS-JEU (joueur) : Dans les phases sans regroupement :
joueur situé en avant du ballon joué par un partenaire

Dans les phases de regroupement :
joueur non participant au regroupement situé devant les pieds du dernier participant de son équipe.

PLACAGE : Ceinturer et faire chuter le PB en intervenant sur lui au niveau des hanches et /ou des jambes.

JEU AU SOL : Tout joueur doit être debout sur ses deux pieds pour pouvoir jouer.
Le joueur plaqué doit immédiatement lâcher ou passer le ballon et se relever ou s'éloigner du ballon.
Le joueur plaqueur doit immédiatement relâcher le PB une fois au sol et se relever ou s'éloigner du plaqué et du ballon.

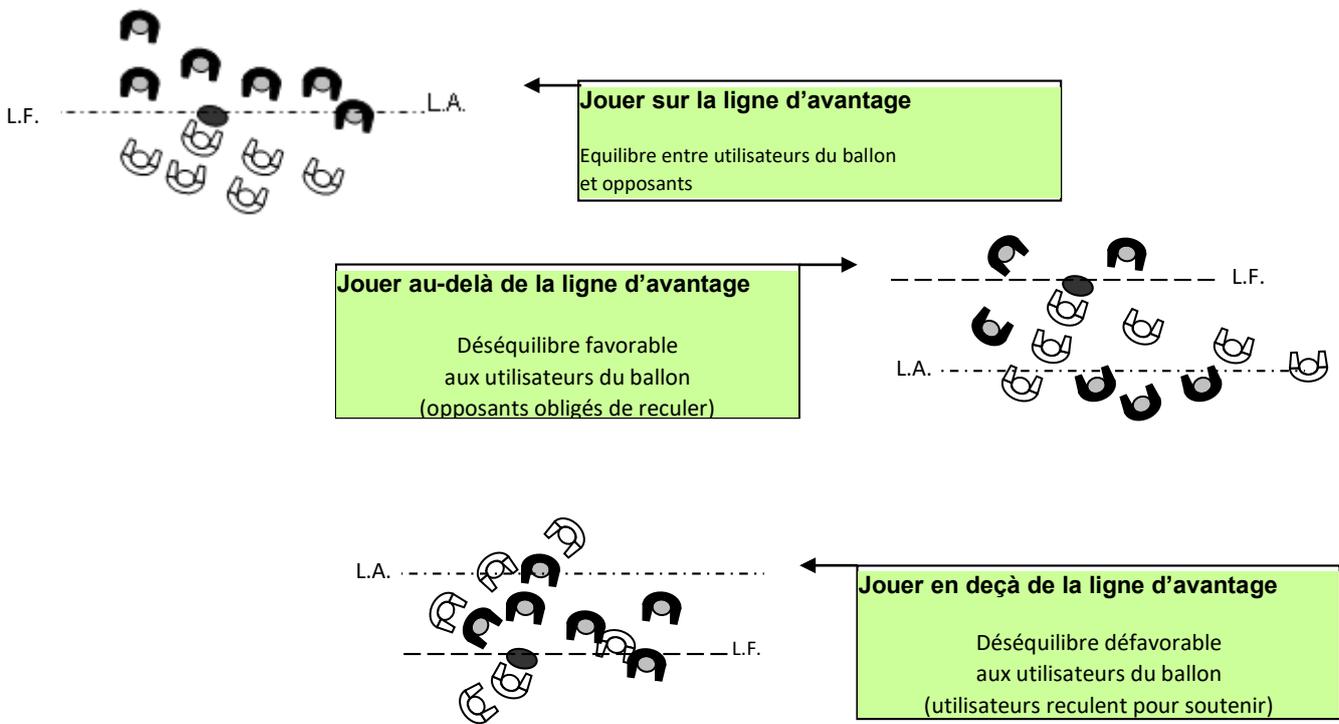
EN AVANT : Le ballon se dirige vers la ligne de ballon mort adverse après qu'un joueur :
l'ait propulsé avec son bras ou ses mains et qu'il touche le sol ou un autre joueur,
l'ait passé à un partenaire en direction de la ligne de ballon mort adverse.

REMISES EN JEU : Au début du jeu, après un essai, un arrêt, une faute ou une sortie du terrain, modalités précisant :
- le lieu de la remise en jeu,
- la position des joueurs (futurs utilisateurs, opposants),
- l'utilisation du ballon.

PRESSION : Action ou force exercée par un joueur ou une équipe sur l'adversaire, visant à provoquer un déséquilibre.

LIGNE D'AVANTAGE (L.A.) : Ligne fictive parallèle à l'en-but qui départage momentanément le collectif en « deux camps » numériquement identiques. Elle constitue un indicateur du terrain conquis ou concédé par une équipe, donc de la pression exercée.

LIGNE DE FRONT (L.F.) : Ligne fictive parallèle à l'en-but séparant les deux équipes au niveau du ballon.



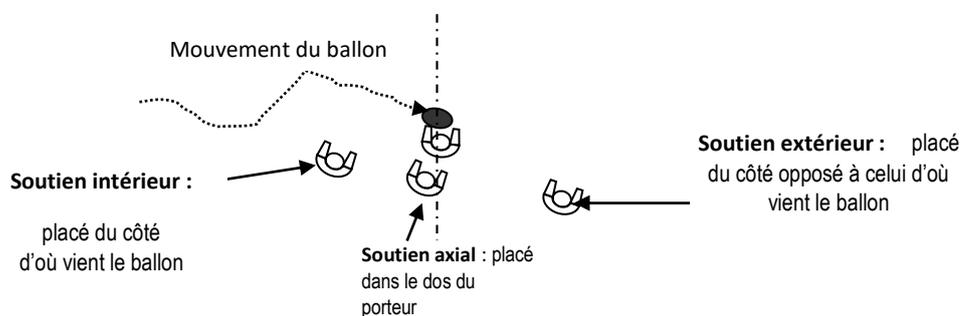
JEU GROUPE PENETRANT : Jeu collectif dynamique dans l'axe profond du terrain en utilisant les soutiens proches, face à une défense étagée.

JEU DEPLOYE : Jeu collectif dans l'axe latéral permettant d'avancer dans l'axe profond en utilisant des soutiens éloignés, face à une défense regroupée

JEU AU PIED : Forme de jeu utilisant un coup de pied et permettant de récupérer le ballon, d'occuper, de presser ou de marquer, face à une défense en ligne

SOUTIEN « L'INTERIEUR », « A Positionnement des joueurs soutiens (utilisateurs ou opposants) défini par rapport au mouvement du ballon.

« A L'EXTERIEUR », « DANS L'AXE » du porteur du ballon :



RIDEAUX DEFENSIFS : Organisation collective en opposition, afin de fermer les espaces, constituée d'un barrage (1^{er} rideau), et de joueurs soutiens se répartissant dans les 2^{ème} et 3^{ème} rideaux.

PROJET PLURIDISCIPLINAIRE AUTOUR D'UN EVENEMENT SPORTIF

Ex : LA COUPE DU MONDE DE RUGBY 2019

DOMAINE	APPRENTISSAGES
MAITRISE DE LA LANGUE	Langage autour de situations vécues en EPS - Lecture de fiches techniques et de règles de jeu, de compte rendus, d'articles de journaux - Réalisation d'interviews, de commentaires sportifs - Légende de photos - Production de BD - Production de vidéo.
LVE	Lire et comprendre des documents dans une langue étrangère sur les aspects civilisationnels et culturels des nations engagées.
EDUCATION CIVIQUE ET MORALE	Débat sur le respect des règles.
HISTOIRE GEOGRAPHIE	La planète rugby - Les villes du rugby - Les nations engagées, leur histoire et leur géographie- Découverte des coutumes - Espace rugby dans l'école.
MATHEMATIQUES	Elaboration des tableaux de rencontres pour le tournoi - Tracé de terrains
SCIENCES	Les mouvements corporels - L'alimentation du sportif, le dopage et les blessures - Réalisation de quizz - ...
EDUCATION ARTISTIQUE	Réalisation de diverses productions symbolisant l'équipe que l'on représente - Observer et comprendre les dessins et certains peuples (maoris) - Travail sur l'affiche et les mascottes. <u>Musique</u> : Ecouter les hymnes des nations engagées - Découvrir des chants spécifiques aux nations.
EPS	Connaître les règles de jeu et d'arbitrage du rugby - Construire et mettre en place un module d'apprentissage - Organiser des rencontres pour finaliser le module d'apprentissage - Gérer un tournoi.

La légende veut que le Rugby ait pris naissance au Collège de Rugby (Angleterre), ce jour de Novembre 1823 où un élève du nom de William Webb Ellis se mit à courir avec le ballon dans ses bras, au cours d'une partie de Football.

Les origines du rugby sont sans doute plus lointaines.

- **Dans l'Antiquité: en Egypte, en Crimée, à Rome...** ont existé des jeux de balle qui peuvent être considérés comme les ancêtres du Rugby. Ainsi, les Romains pratiquaient un jeu, l'HASPARTUM, qui se jouait avec une outre de cuir, bourrée de chiffons, de paille ou de son. Les joueurs, divisés en deux camps, devaient se saisir de l'outre, et la porter dans le camp adverse.

Les légions romaines introduisirent ce jeu en Grande-Bretagne.

- **En France, au Moyen-Age,** se déroulaient des jeux virils comme **la Soule**, pratiquée surtout en Normandie. Village contre village, la Soule en vessie de porc était disputée pour servir de projectile et détruire un objectif adverse, par exemple le clocher du village. Ce jeu, dépourvu de règles précises, occasionnait beaucoup de blessés.

Selon certains auteurs, les Normands lorsqu'ils envahirent l'Angleterre, emportèrent la Soule dans leurs bagages. C'est ce jeu normand qui aurait fait souche en Angleterre, pour donner naissance au Hurling et plus tard au jeu de Rugby.

- **Le Hurling** se pratiquait dans un espace limité, de 20 contre 20 jusqu'à 40 contre 40, et consistait à s'emparer du ballon, le porter ou le lancer entre les buts adverses. Tout était permis ! Tous ces jeux évoluèrent en Angleterre jusqu'au début du XIXe siècle, date à laquelle le rugby prit naissance dans les collèges anglais qui formaient les jeunes gens issus de la haute société.

(Dans le même temps une loi interdit le travail des enfants de moins de 9 ans et limite les horaires à 48 heures par semaine pour les jeunes de 9 à 13 ans et à 69 heures pour ceux de 13 à 18 ans ! On comprend que les ouvriers ne fassent pas de sport après de telles semaines de travail et que le rugby soit resté longtemps le privilège d'une catégorie de personnes).

- **Dès 1846,** on retrouve les premières traces écrites des règles, un effort de codification imposé par les rencontres entre collèges. Encore nommé "**Rugby-Football**", ce jeu est souvent dominé par des mêlées interminables, le ballon est porté à la main, même si le jeu au pied reste primordial pour marquer des points.

Le rugby se développe alors en Angleterre puis se répand dans l'Empire Britannique et un peu partout où les anglais font du commerce (Argentine, France, ...).

C'est ainsi que tous ces jeux évoluèrent en Angleterre jusqu'à la fin du XIXe siècle, période à laquelle prit naissance **le jeu nommé "RUGBY"**.



La **Coupe** William Webb Ellis, appelée aussi Trophée Webb Ellis, est la récompense décernée à l'équipe vainqueur de la **Coupe du monde de rugby** à XV.

À partir du texte rapportant l'histoire du rugby, réponds aux questions suivantes :

A- Dans l'antiquité

Décris l'objet que se disputaient les romains ?

Quel nom était donné à ce jeu ?

B- En France

Quel était le jeu pratiqué en France ? Explique-le.

Quel était le principal aspect négatif de ce jeu ?

Dans quel pays ce jeu fut-il ensuite introduit ?

C- En Angleterre

A quelle époque, en Angleterre, l'ensemble des jeux évolue vers le jeu qu'on nommera "rugby" ?

Est-ce que tout le monde joue au rugby ? Pourquoi ?

D'où vient l'appellation de « rugby » ?

Explique comment, selon la légende, le rugby naît un jour de novembre 1823 ?
