

Projet pédagogique Le rugby à l'école

(Classes de CE2, CM1 et CM2)

Champ d'apprentissage visé : « Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel »

Rédaction : Frédéric Delay-Goyet, CPC EPS Meyzieu Décines, Kevin BLOT, CD 69 Rugby à XIII, Lilian Rostaing, CD rugby à XV, Ervin Tursic, directeur comité USEP 69, Paul Bouvard et Luc Bonnet, CPD EPS pour le 1er degré.

Avec l'appui des 2 présidents des comités départementaux de rugby à XIII et à XV, Jacques Cavezzan et Daniel Dézé.

Documents d'appui : Le rugby à l'école en partenariat, équipe CP EPS Rhône – Rugby cycle 3, équipe CP EPS Loire - Le rugby à l'école, IEN Sevrans – Et si on jouait au rugby à l'école, équipe CP EPS Isère.

Table des matières

1. ANALYSE DES ENJEUX DU CHAMP D'APPRENTISSAGE :	3
CONDUIRE ET MAITRISER UN AFFRONTLEMENT COLLECTIF OU INTERINDIVIDUEL	3
1.1 Les enjeux éducatifs des expériences et des apprentissages attendus dans ce champ.	5
1.2 Apprendre et jouer au rugby à l'école : mobiliser des ressources individuelles et collectives en vue de gagner le match	6
2. CHAMP D'APPRENTISSAGE VISE (programmes EPS novembre 2015)	7
2.1 Les fondamentaux de l'activité rugby	8
2.2 Règles d'or et règles du jeu de rugby à l'école	9
2.3 Les règles du rugby à l'école	10
2.4 Une règle particulière : le toucher 2 secondes	11
3. CONTENUS D'ENSEIGNEMENT	12
4. CONDITIONS MATERIELLES ET ORGANISATION	13
4.1 Matériel nécessaire	13
4.2 Groupement des élèves	13
4.3 Une séance type d'1h00	14
4.4 Les conditions pédagogiques	16
4.5 La sécurité	16
5. DEROULEMENT DU MODULE	19
5.1 Une progressivité	19
5.2 Le module en un coup d'œil.....	20
5.3 Caractéristiques des situations de référence et de bilan.....	21
6. LES SITUATIONS UTILISEES	22
7. ANNEXES	34
○ ANNEXE 1 : Fiche d'observation des équipes en attaques (référence et bilan)	35
○ ANNEXE 2 : Lexique des mots du rugby	38
○ ANNEXE 3 : Le rugby à XIII	39
○ ANNEXE 4 : les rencontres USEP	42

Le jeu sportif est le rêve d'un groupe.

Le jeu sportif collectif est une situation de co-motricité : communication motrice de coopération et contre-communication d'opposition s'entremêlent. Une telle situation sociomotrice est, selon le langage sportif lui-même, une « rencontre » qui donne lieu à des « échanges » : passe, interception, course, toucher, appui, soutien, feinte, contre-attaque, contact.

1. ANALYSE DES ENJEUX DU CHAMP D'APPRENTISSAGE :

CONDUIRE ET MAÎTRISER UN AFFRONTEMENT COLLECTIF OU INTERINDIVIDUEL

Conduire et maîtriser : ces 2 verbes renvoient clairement à plusieurs notions

- Celle de « projet » liée au verbe conduire ;
- Celle de « mesure » liée au mot maîtriser

Affrontement : à l'école, celui-ci ne peut être brutal.

Il ne peut se faire que dans le respect de l'autre et de la règle.

C'est parce que j'affronte l'autre de manière civilisée et équilibrée que l'opposition est acceptée par tous.

C'est un véritable contrat social entre les acteurs du jeu.

Dans le verbe « conduire » transparaît la présence d'une volonté consciente orientée vers un but. Conduire c'est piloter, c'est tenir les rênes, c'est « orienter », c'est « diriger vers », c'est « emmener vers » avec constamment présent à l'esprit le but ou la destination vers laquelle nous nous dirigeons. Conduire implique d'évaluer la route suivie, de réagir aux écarts de conduite, de s'adapter aux obstacles présents sur la route, le chemin, l'itinéraire. Conduire, c'est donc orienter son déplacement vers le but voulu tout en restant vigilant aux aléas qui vont inmanquablement surgir sur la route que nous avons décidé d'emprunter et auxquels il va falloir nous adapter.

Le verbe maîtriser renvoie aux synonymes que sont les verbes contrôler, dompter, canaliser, prendre la mesure. Ce verbe renvoie au contrôle de l'intelligence sur la force, de la raison sur l'impulsion. Maîtriser, c'est être en mesure de piloter, là aussi, toutes les étapes d'un processus, d'une progression, d'une construction, d'en garder le contrôle. Ne parle-t-on pas de la maîtrise d'œuvre ? C'est également être capable de rester concentré malgré l'évolution des situations auxquelles nous pouvons être confrontés. Mais cette maîtrise concerne tout autant les acteurs externes, les autres, partenaires et adversaires, l'arbitre, les observateurs que soi-même.

La réunion des 2 verbes implique donc que c'est bien la sphère consciente, dans toutes ses dimensions, qui doit s'imposer dans cette situation d'affrontement dans laquelle l'élève est plongé.

L'affrontement : affronter, c'est s'attaquer avec courage à une difficulté, à un obstacle à un autre, qui s'élève face à soi, sur notre chemin et nous empêche d'avancer. Il y a une certaine inévitabilité dans cette action de s'affronter. Il faut en passer par là, il n'y a donc pas moyen de se soustraire à cet affrontement.

Nous allons nous retrouver front contre front et le résultat de cette lutte demeure incertain. Il s'agit donc bien de l'opposition frontale, sans évitement possible, sans biais, de deux forces opposées. Mais ce côté brut, entier de l'affrontement, doit être nuancé par les 2 verbes qui le précèdent. Ce qui implique que cet affrontement va être accompagné d'une double obligation :

- Celle de respecter l'intégrité d'autrui

- Celle de réaliser cet affrontement dans un cadre réglementé, en respectant des règles, des espaces partagés par tous, sous la supervision d'un adulte garant de l'ensemble.

Il y a donc une vertu pédagogique à s'opposer à quelqu'un dans le cadre de règles précises et concrètes qui favorisent et régulent les situations d'affrontement. L'enjeu éducatif de cette entreprise réside dans le fait qu'en s'opposant de manière civilisée, on se construit, on connaît ses propres limites, on peut s'évaluer, se situer en tant que « joueur », mais aussi en tant que « citoyen » d'une collectivité à laquelle on appartient et dans laquelle nous devons vivre en accord avec les autres membres.

Aussi chaque situation, chaque jeu d'opposition individuel (seul) ou collectif (à plusieurs) doit permettre aux joueurs de construire des connaissances et des compétences autour de la notion de règles.

Les situations d'affrontement proposées à l'école doivent permettre aux élèves de se construire des compétences méthodologiques et sociales autour de la notion de règles.

Les règles peuvent se décliner en plusieurs catégories¹ :

- **Les règles du jeu** édictées en règlement ;
- **Les règles de vie** du groupe (joueur, arbitre, chronométreur, observateur...) ;
- **Les règles de sécurité** liées à la pratique de ces jeux (règle d'or, droits et devoirs des joueurs...) ;
- **Les règles liées à la recherche d'efficacité, les règles d'action** (différentes manières de faire pour réussir).

L'enjeu du champ d'apprentissage proposé par les documents d'accompagnement du cycle 3 est le suivant :

« Il s'agit de permettre à l'élève de **savoir accepter l'affrontement**, ce qui constitue un enjeu essentiel de la formation de l'élève. Apprendre à conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel suppose de **comprendre l'impact de ses choix individuels** sur le jeu d'autrui (partenaire ou adversaire) et, inversement, des choix des autres (partenaire et adversaire) sur son propre jeu individuel.

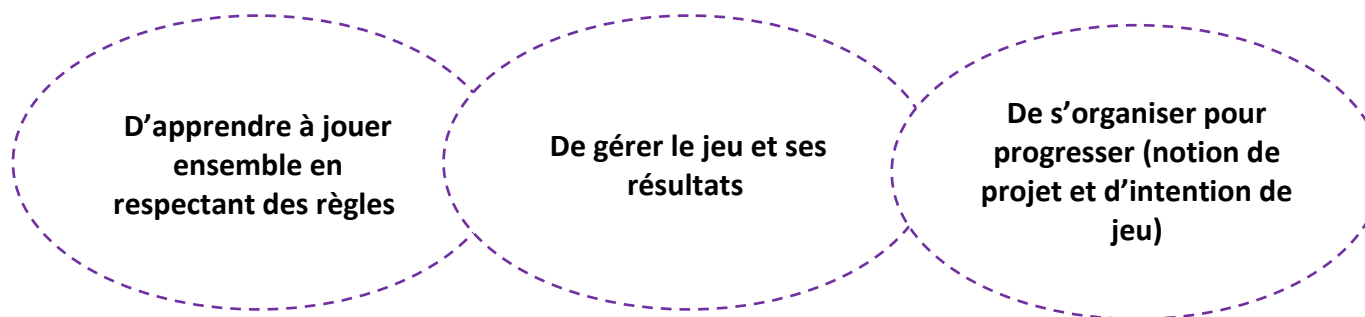
L'enjeu consiste à **former l'élève à la prise en compte permanente de l'autre** pour se construire personnellement dans un **projet de jeu** qui doit faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe et de gagner le point ou la rencontre. C'est une éducation à la **socialisation en actes**. L'élève y apprend ainsi à exister et à se construire par, avec les autres et pour les autres, à y tenir les rôles les plus variés, dans des alternatives de jeu permanentes, dans le respect des règles du jeu et des valeurs de l'école ».

¹ D'après Roland MICHAUD : L'Education physique et sportive « Agir dans le monde cycle 2 » R. Michaud, JP. Goffoz, A. Martinet, sous la direction de T. Terret 2003, Ed. Nathan.

1.1 Les enjeux éducatifs des expériences et des apprentissages attendus dans ce champ.

Les expériences vécues et les apprentissages effectués dans ce champ d'apprentissage doivent amener les élèves à apprendre à jouer ensemble en partageant un espace, un temps de jeu, des règles, des rôles et des contraintes qui inscrivent les relations dans un rapport civilisé.

Au cycle 3, il s'agit pour les élèves :



Les situations de jeu et d'apprentissage doivent permettre aux élèves de construire :

Des savoir-faire en rugby comme : courir et attraper un ballon, courir et passer, attraper, tenir, courir et toucher, esquiver, se démarquer, contourner, lire des trajectoires pour être au rendez-vous (ballon mais également partenaires et adversaires), utiliser des stratégies de jeu ;

Des connaissances sur l'activité (espace), sur les règles d'or, de jeu, de fonctionnement, sur leurs propres ressources et sur les autres ;

Des attitudes de concentration, de persévérance, d'engagement, d'observation, de respect de l'autre, des règles de fonctionnement, de jeu mais également des règles de vie sociale, d'initiative et d'autonomie.

Les classes affiliées à l'USEP auront la possibilité de réinvestir les apprentissages réalisés pendant les modules EPS au cours d'une rencontre sportive USEP de rugby. Celle-ci sera construite en référence à la proposition de rencontre USEP page 44 de ce document .

1.2 Apprendre et jouer au rugby à l'école : mobiliser des ressources individuelles et collectives en vue de gagner le match

DE JOUER CONTRE (FLAG, TOUCHER 2 SECONDES)

JOUER POUR

S'organiser pour **JOUER ensemble CONTRE** en respectant les contraintes et les règles



A JOUER CONTRE (BLOQUER ET PLAQUER, 2^E MODULE)

JOUER AVEC L'INTENTION DE GAGNER LA CONFRONTATION, LE MATCH

JOUER CONTRE en parvenant à conserver son ballon, à traverser la ligne de défense adverse pour atteindre la cible adverse avec le ballon

Connaissances

- Les règles du jeu et de fonctionnement, les règles d'or ;
- Jouer en fonction de ses ressources : points forts, points faibles ;
- Connaître les différents rôles ;
- Connaître les différentes manières de conserver la balle pour progresser, de traverser la défense adverse (contourner ou utiliser les espaces libres) et d'atteindre la cible adverse ;
- Connaître le résultat de son action et le mettre en relation avec ses propres manières de faire ;
- Reconnaître une situation favorable (surnombre important, espace « devant soi » complètement libre de défenseurs).

Attitudes

- Respecter les règles de sécurité et de fonctionnement ;
- Accepter de s'exercer et de répéter pour progresser ;
- Mettre en œuvre le projet d'action choisi collectivement ;
- Accepter l'affrontement et maintenir son engagement ;
- Accepter et relativiser les résultats, être capable de les commenter ;
- S'investir dans les rôles sociaux.

2. CHAMP D'APPRENTISSAGE VISE (programmes EPS novembre 2015)

« Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel »

Attendus de fin de cycle 3 (6^{ème})

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.

Compétences travaillées pendant le cycle

- Rechercher le gain de l'affrontement par **des choix tactiques simples**.
- **Adapter** son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires.
- **Coordonner** des actions motrices simples.
- **Se reconnaître** attaquant / défenseur.
- **Coopérer** pour attaquer et défendre.
- Accepter de tenir **des rôles simples** d'arbitre et d'observateur.
- **S'informer** pour agir.

Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève

Jeux traditionnels plus complexes (thèque, bérêt, balle au capitaine, poules- vipères- renards, etc.), **jeux collectifs avec ou sans ballon et jeux pré-sportifs collectifs (type handball, basket-ball, football, rugby, volley-ball...)**, jeux de combats (de préhension), jeux de raquettes (badminton, tennis).

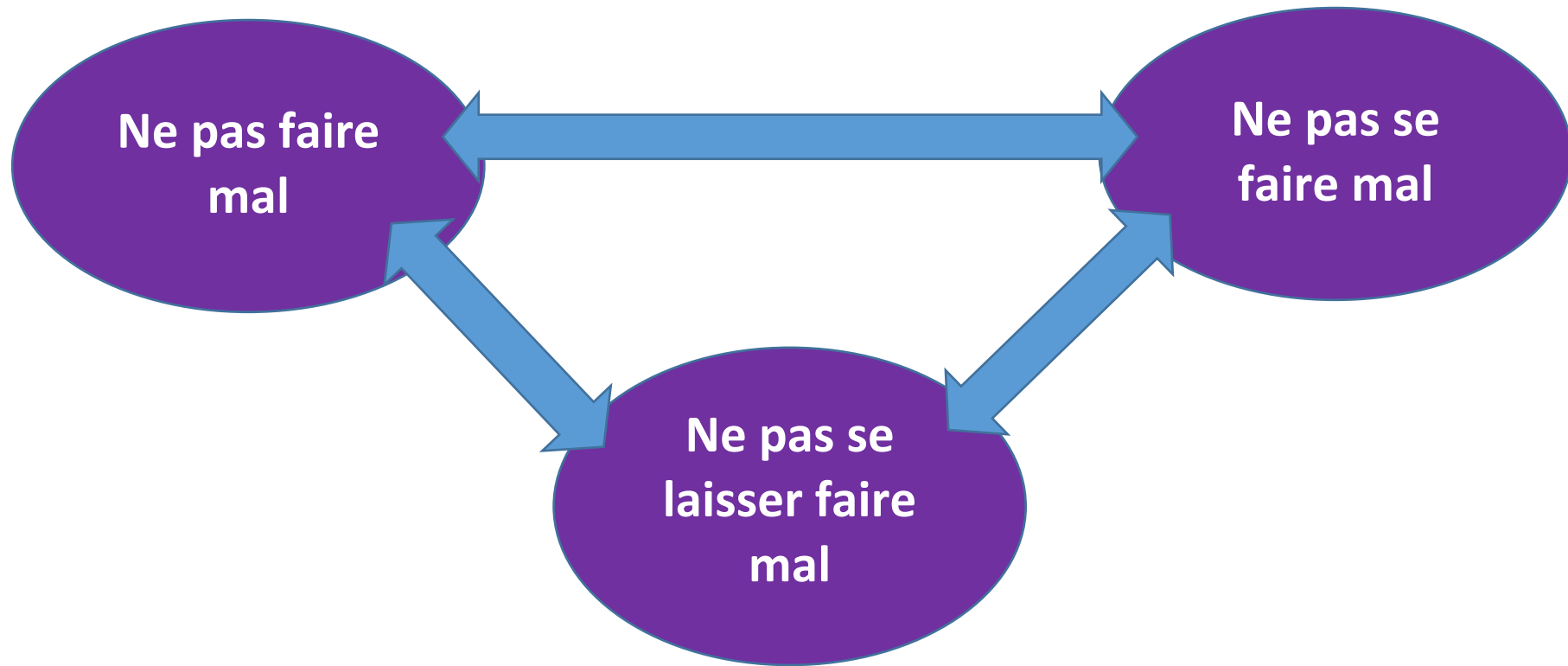
Repères de progressivité

Tout au long du cycle, la pratique d'activités collectives doit amener l'élève à **se reconnaître comme attaquant ou défenseur, développer des stratégies**, identifier et remplir **des rôles et des statuts différents** dans les jeux vécus et **respecter les règles**. Au cours du cycle, l'élève affronte seul un adversaire afin d'obtenir le gain du jeu, de développer des stratégies comme attaquant ou comme défenseur et de comprendre qu'il faut attaquer tout en se défendant (réversibilité des situations vécues).

2.1 Les fondamentaux de l'activité rugby

LES FONDAMENTAUX DE L'ACTIVITE RUGBY		
Le rugby	Les règles fondamentales du jeu	Les principes fondamentaux du jeu
<p>Le rugby est un sport collectif de combat d'opposition, donc d'évitement et d'affrontement qui consiste à conquérir une part de plus en plus importante du territoire adverse jusqu'à atteindre une cible dans laquelle aplatir le ballon</p>	<p><u>Conditions d'intervention sur la balle :</u> Le ballon peut être porté par un joueur en déplacement, passé en direction de sa propre ligne d'en but à un partenaire ou envoyé au pied vers la cible adverse ou en dehors des limites du terrain.</p> <p><u>Conditions d'interactions entre les joueurs :</u> Les joueurs peuvent arrêter un adverse en le tenant ou en le plaquant. Les partenaires du porteur de balle sont derrière lui. Cette règle est à mettre en lien avec la règle du hors-jeu</p> <p>Le hors-jeu : la ligne de hors-jeu passe par le ballon et est parallèle à la ligne de marque. Tout joueur situé en avant de cette ligne fictive et constamment mouvante est donc « hors-jeu ».</p> <p><u>Conditions d'obtention du résultat :</u> Pour marquer, il faut aplatir le ballon au sol dans la cible adverse ou inscrire les points d'une pénalité tapée au pied.</p>	<p>Pour les <u>attaquants</u>, il s'agit de : Conserver le ballon</p> <p>Passer, recevoir, contrôler le ballon de plus en plus efficacement en combinant des actions : courir et passer, courir et recevoir, éviter et passer, passer rapidement le ballon.</p> <p>Pour progresser collectivement (conquérir collectivement le territoire de l'adversaire),</p> <p>Soit en portant le ballon vers l'avant, soit en le donnant à un joueur situé derrière soi. Chaque joueur doit être toujours prêt à aider le porteur de balle (il faut donc se situer en arrière de la ligne de hors-jeu passant par le ballon.</p> <p>Et atteindre la cible (en-but)</p> <p>Pour les <u>défenseurs</u> il s'agit de :</p> <p>De protéger collectivement le territoire Pour cela, il est nécessaire de défendre en avançant vers l'adversaire et de se replacer à chaque fois que les adverses ont franchi la ligne de défense.</p> <p>Récupérer le ballon en freinant ou arrêtant la progression de l'équipe attaquante ou en interceptant le ballon entre un passeur et un réceptionneur adverse,</p> <p>Pour ensuite attaquer le territoire adverse...</p>

2.2 Règles d'or et règles du jeu de rugby à l'école



2.3 Les règles du rugby à l'école

Les règles du jeu de rugby à l'école	
Pour marquer, il faut aplatir la balle dans l'en-but	
Conditions d'interactions entre les joueurs	Conditions d'intervention sur la balle
<p>Pour arrêter l'attaquant adverse :</p> <p>Il est permis de subtiliser le flag porté par le joueur, de réaliser un « toucher 2 secondes » sur le joueur</p> <p>Entre partenaires, il est permis de :</p> <p>se passer le ballon à condition qu'il soit envoyé vers notre propre ligne d'en-but (vers l'arrière). Cette règle n'a pas lieu d'être dans un 1^{er} temps qui peut être prolongé selon le contexte « élèves ».</p> <p>Seuls les partenaires placés <i>derrière</i> le porteur du ballon peuvent donc participer au jeu (cf. précision ci-dessus).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cela interdit donc toute passe en avant (cette règle peut être largement aménagée avec des joueurs débutants). - Tout joueur attaquant placé devant son partenaire porteur de balle est hors-jeu (cette règle peut être largement aménagée avec des joueurs débutants et repoussée à une échéance ultérieure). - Tout joueur à - de 5m d'une remise en jeu est hors-jeu. <p>En rugby, il est interdit d'intervenir (toucher, tenir, empêcher de passer, etc.) sur un joueur qui n'a pas la balle</p> <p>Au cours d'un 1^{er} module, et ce afin de permettre l'engagement de tous les joueurs, il est fortement recommandé de ne pas permettre les actions de ceinturer et de plaquer.</p>	<p>Il est permis de :</p> <p>Courir avec le ballon, le passer en arrière</p> <p>Pour pouvoir jouer le ballon, il faut être <i>debout sur ses deux pieds (pas de jeu au sol)</i>.</p> <p>Il est interdit de :</p> <p>Conserver le ballon lorsqu'on a perdu son flag ou le conserver plus de 2 secondes lorsqu'on a été touché</p> <p>Jouer au pied</p> <p>Faire des actions dangereuses ou déloyales : croc en jambe, cuillère, agression verbale, pousser, projeter.</p>
<p>Selon le niveau de maîtrise des élèves, le plaquage pourra être introduit très progressivement à partir d'un 2^e module.</p> <p>En cas de plaquage, une variable peut être introduite auprès des élèves : la règle du tenu qui renvoie à la différence entre rugby à 13 et rugby à 15. A savoir : le porteur de balle tenu ou plaqué par un adversaire doit lâcher la balle (Rugby à 15) ou la conserver pour jouer « le tenu » (rugby à 13).</p>	

2.4 Une règle particulière : le toucher 2 secondes

Cette règle permet d'entrer dans l'activité rugby en éliminant les freins multiples que peut représenter la réalisation d'un plaquage ou le fait de subir un plaquage.

En quoi consiste-t-elle ?

Tout joueur « touché » par un adversaire dispose de 2 secondes pour PASSER SA BALLE ou MARQUER s'il est tout proche de la ligne d'en-but.

Passées ces 2 secondes, si le joueur touché a toujours le ballon en mains, l'arbitre siffle et le ballon revient à l'équipe adverse.

Quelques précisions simples :

Le toucher doit être effectué :

- A 2 MAINS ET SIMULTANEMENT (ce qui exclut les touchers à 1 main et les touchers à 2 mains décalés dans le temps)
- Entre la ceinture et les épaules exclusivement
- Sans aucune poussée de l'élève qui touche à 2 mains (il est interdit de propulser le joueur touché à 2 mains).

Il appartient à l'adulte (aux élèves arbitres le cas échéant) qui anime le jeu :

- D'annoncer le toucher par un sonore « TOUCHE »
- De décompter les « 2 secondes » à haute voix : 1.....2 (la passe devant être faite avant que soit prononcé le « 2 »).

S'il apparaît que les « 1 » et « 2 » tétanisent certains joueurs qui « ne savent plus que faire » du ballon, il est possible de favoriser une annonce à haute voix du type : « touché.....je.....passe » pour inciter l'élève à passer son ballon dans le délai imparti.

Le temps est bien évidemment une variable très intéressante pour encourager les élèves les plus timorés à s'engager. Aussi, si les 2 secondes ne suffisent pas au porteur pour trouver une solution, il sera possible d'allonger un peu le temps.

3. CONTENUS D'ENSEIGNEMENT

Capacités	Connaissances
<p>Motrices</p> <p><u>Attaquants :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Savoir passer le ballon en arrière à un partenaire bien placé - Coordonner course et passe (attaquants) - Savoir éviter un défenseur - Savoir réaliser un tenu (R13) <p><u>Défenseurs :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Savoir se déplacer dans toutes les directions tout en regardant le porteur de balle adverse - savoir subtiliser un flag - Savoir réaliser un toucher à 2 mains (2 sec) <p>Stratégiques</p> <p><u>En attaque :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Se rendre disponible auprès du porteur de balle pour l'aider - Choisir de progresser avec la balle ou de la passer - Avoir constamment le souci de se replacer derrière le porteur de balle, surtout après avoir fait une passe - Repérer les espaces libres pour y jouer <p><u>En défense :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Se positionner en « miroir » par rapport aux attaquants - Avancer ensemble vers l'équipe qui attaque <p>Cognitives</p> <ul style="list-style-type: none"> - Savoir juger d'une règle en situation d'opposition <p>Les savoir-faire suivants ne peuvent être proposés qu'aux élèves suffisamment débrouillés, notamment au cours d'un 2^e module de rugby :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Savoir plaquer un adversaire - Savoir enchaîner un plaquage et un retour à 5 m (défenseurs) (R13) <p>Ces 2 dernières actions seront proposées aux élèves en mesure de les réaliser sans risque.</p>	<p>Connaissances</p> <ul style="list-style-type: none"> - Connaître et comprendre l'utilité des règles d'or et du jeu - Connaître les critères de réalisation d'une passe, d'un toucher 2 sec, - Choisir une stratégie collective simple pour l'équipe (contourner les adversaires, - Connaître le lexique spécifique du rugby (à 13 ou à 15) - Connaître les actions que je peux réaliser en tant que joueur (avancer en portant le ballon, passer la balle, toucher le porteur de balle adverse) <p>Les connaissances suivantes ne peuvent être visées que pour des élèves en mesure de réaliser de tels gestes techniques :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Connaître les critères de réalisation d'un plaquage, d'un tenu (R13) <p>Attitudes</p> <ul style="list-style-type: none"> - Accepter de jouer avec tous - Accepter d'affronter des adversaires - Respecter les règles et l'arbitre - Avoir le souci de respecter partenaires et adversaires - Oser s'engager, affronter les autres et maîtriser son engagement - Conserver son engagement tout au long des situations <p>Les attitudes suivantes ne peuvent être proposées que pour des élèves en mesure de réaliser de tels gestes techniques :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Oser réaliser un plaquage, un tenu (R13)

4. CONDITIONS MATERIELLES ET ORGANISATION

4.1 Matériel nécessaire

- VEILLER A LA TENUE
DES ELEVES
- MATERIALISER
CLAIREMENT LES
ESPACES. LES EQUIPES

- Un terrain engazonné, sans ornières ;
- Des cônes de couleur en quantité pour matérialiser les espaces ;
- Des chasubles (3 couleurs différentes), ou des ceintures « flag » ;
- Des ballons de rugby (1 ballon pour 2 élèves minimum)
- Des sifflets, des chronomètres ;
- Une trousse de secours pour les petits « bobos » ;
- Pour chaque élève, une tenue de sport avec des vêtements usagés qui ne craignent pas d'être tâchés ou abimés. **Chaussures à crampons interdites**
- S'assurer, avant le début de la séance, que les élèves ont ôté tous les objets susceptibles de blesser et/ou d'être dangereux (lunettes, montres, chaînes, bracelets, boucles d'oreille...), et que les cheveux longs ont été attachés.

4.2 Groupement des élèves

En phase de découverte, 4 à 6 équipes mixtes et hétérogènes qui peuvent varier.

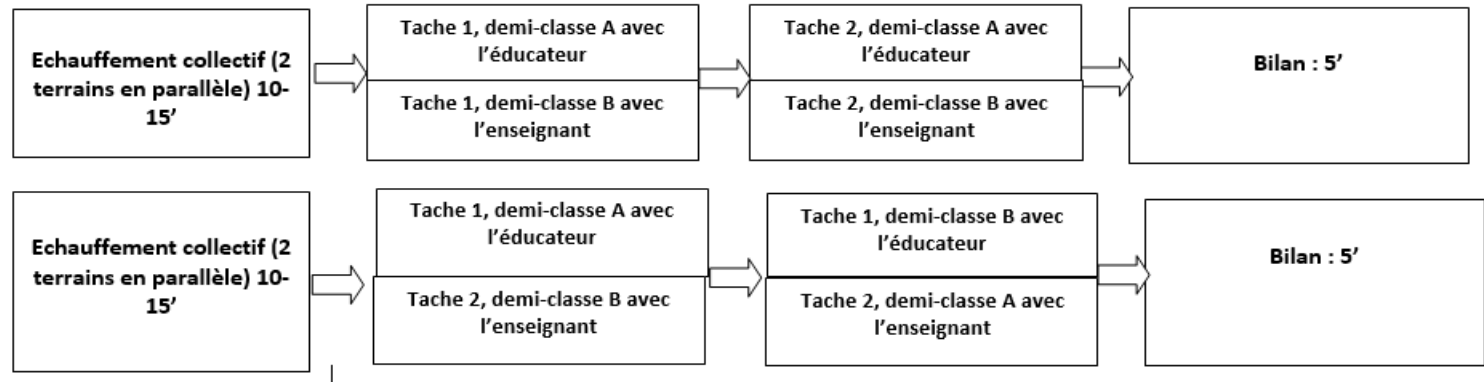
En référence/structuration, 6 équipes stables et mixtes (4-5 élèves maximum) : 3 équipes hétérogènes forts/moyens avec un des 2 adultes ; 3 équipes hétérogènes moyens/faibles avec l'autre adulte.

Pourquoi 6 équipes ? Cela permet de proposer des situations de jeu à effectifs réduits (facilitation de la prise d'informations par les élèves et espaces libres plus importants) et d'avoir 1 équipe par aire de jeu qui co-arbitre/organise/observe et 2 équipes qui jouent.

- DES EQUIPES A FAIBLE
EFFECTIF
- DES ARBITRES, DES
ORGANISATEURS, DES
OBSERVATEURS

4.3 Une séance type d'1h00

- Un échauffement (carré magique) puis 2 ou 3 tâches.
- 2 possibilités : soit les 2 tâches en parallèle, soit l'une après l'autre.

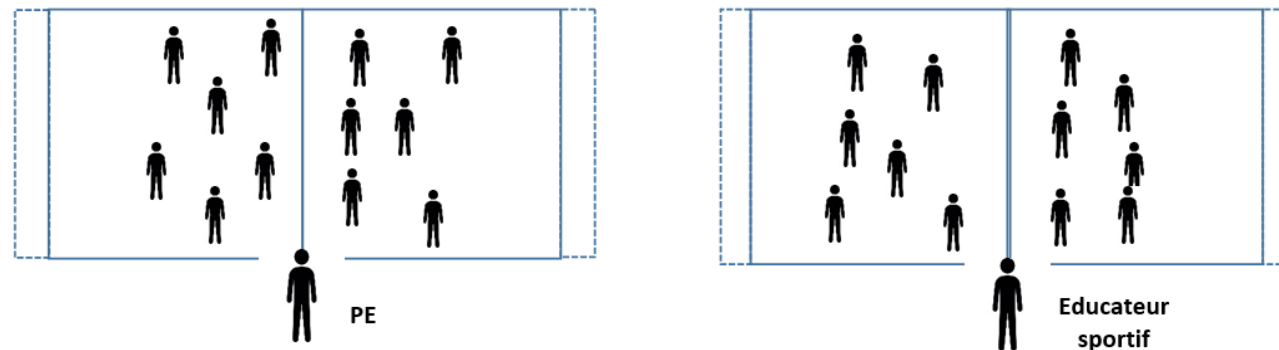


Dispositifs possibles :

Echauffement : 2 carrés de 15 X 15 :



Tâches : 2 terrains de 30 X 15 + en-but



NB : selon les tâches, il est possible de modifier les terrains, par exemple :



Terrain coupé en 2.
Jeu en parallèle,
terrain étroit.



Terrain divisé en plusieurs
zones avec 1 seul en-but.
Quelle utilité ? dans quel
but ?

4.4 Les conditions pédagogiques

En classe, le travail de préparation (en amont) et de retour sur l'activité (en aval) est primordial pour permettre l'acquisition par les élèves des connaissances et des compétences visées. Ce travail préparatoire participe également à la sécurité des élèves en les associant à ce qui peut être fait et ce qui est interdit ou dangereux.

Par rapport aux situations qui vont être proposées, 3 questions sont à poser aux élèves :

- AVANT : Qu'est-ce que tu dois faire ? (But)

Connaissance de la tâche et de ses éléments pour la conceptualisation et la compréhension. Utilisation du TBI pour projeter les dispositifs.

- APRES : Qu'est-ce que tu as fait ? (Le résultat et la réussite obtenus)

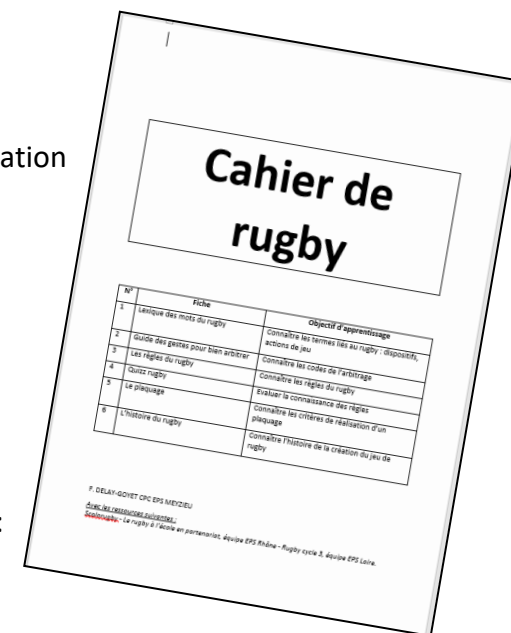
Connaissance et conscience du résultat de l'action.

- APRES : Comment as-tu fait ? (Manière de faire, stratégie collective)

Mise en relation entre les moyens et les buts pour l'émergence des procédures utilisées.

Le **cahier de rugby** recense des propositions d'activités à mener en classe.

Sur le terrain : L'action est privilégiée, elle est accompagnée de questionnement relatif à l'activité : « arrêts sur image » pendant le jeu, bilans en fin de séance.



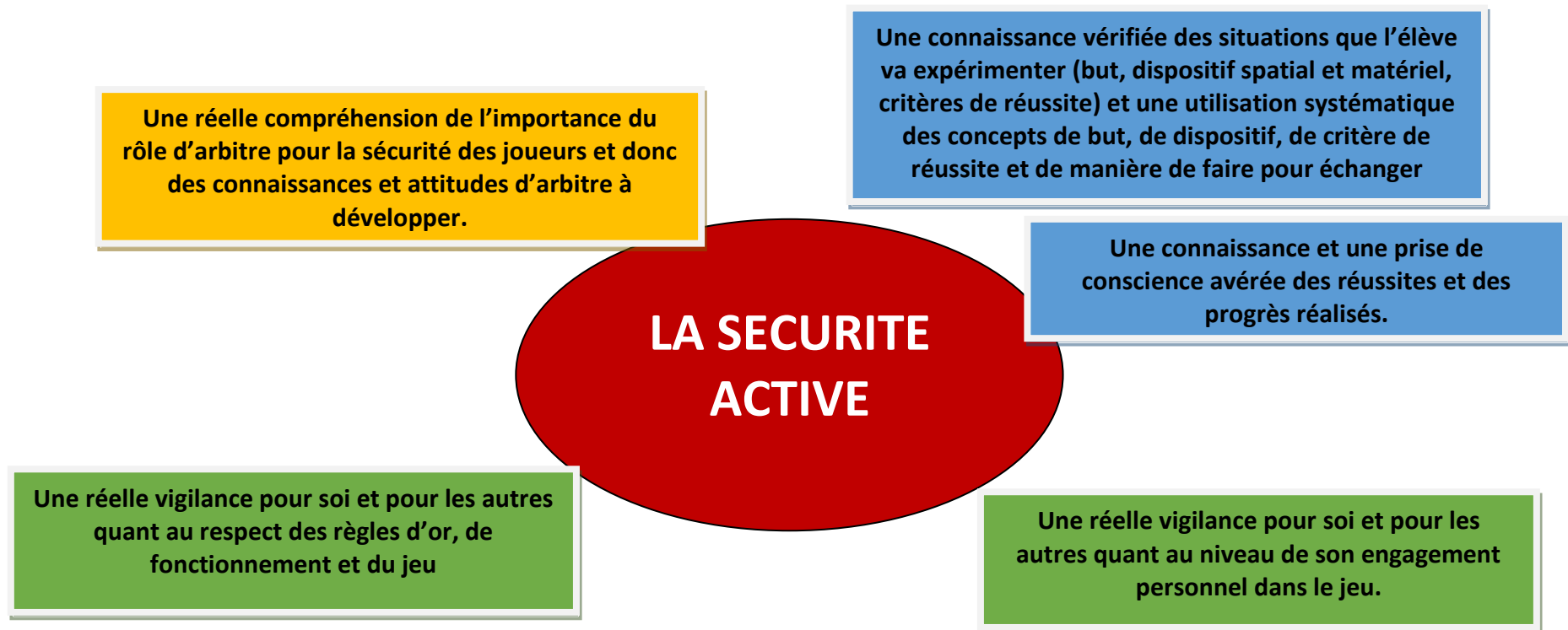
4.5 La sécurité

L'attitude de l'enseignant est déterminante dans la démarche de construction de la **sécurité active**. La connaissance de la tâche (dispositif, but, consignes, critères de réussite) permet aux élèves d'être associés à la construction de leur propre sécurité et de participer à la construction de celle des autres. A préparer en classe...

Celle-ci se décline en 2 dimensions :

- Passive : cette dimension relève de la responsabilité exclusive des adultes encadrant la séance. L'élève n'a pas à y être associé. Ce versant est essentiellement (mais pas exclusivement) mis en œuvre en amont de la séance et en aval de celle-ci.
- Active : cette dimension considère l'élève comme acteur de sa propre sécurité. L'élève doit être associé à la construction de sa propre sécurité et de celle des autres. Dans cette dimension, la sécurité est un véritable contenu d'enseignement.





5. DEROULEMENT DU MODULE

5.1 Une progressivité

Une progressivité sur certains éléments à respecter	
Contact	<p>Sans contact (arrachage de ceinture flag), puis apprentissage de la règle du « toucher + 2 secondes » (La saisie de l'autre et le plaquage pourront être introduits progressivement lors d'un 2^e module, si les élèves y sont prêts) : en coopération, en 1c1, puis progressivement dans des situations collectives plus complexes.</p> <p>NB : il est préférable de mener un 1^{er} module de rugby entièrement sans contact (ceintures flag ou toucher + 2 sec).</p>
Coopérer et s'opposer	<p>En découverte apprendre à coopérer (avec ses partenaires) à travers des situations proposées sans opposition (Cf. « carré magique », « la vague » ...), avant d'apprendre à s'opposer.</p>
Réversibilité des statuts	<p>D'abord des statuts non réversibles (attaquant ou défenseur), puis des statuts réversibles (si le ballon est perdu, les attaquants deviennent défenseurs). A un même moment du module, ne pas hésiter à différencier sur cette réversibilité des statuts selon les ressources des élèves.</p>
Taille des équipes	<p>D'abord en petits effectifs, puis en effectifs plus importants en évitant de dépasser le 5c5. On utilisera les situations de surnombre qui sont très intéressantes pour faire appréhender les espaces libres (2c1, 3c1, 4c2 ...).</p>

5.2 Le module en un coup d'œil

DECOUVERTE (3 séances)	REFERENCE (1 séance)	STRUCTURATION (5 séances)	BILAN, REINVESTISSEMENT (1 séance)
<p><u>Objectifs :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Permettre l'appropriation des règles d'or et du jeu. - Permettre une approche progressive du contact 	<p><u>Objectifs :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - S'auto évaluer avec l'aide de ses équipiers - Repérer les voies de progrès pour son équipe, se mettre en projet 	<p><u>Objectifs :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - S'organiser en attaque pour faire progresser le ballon - S'organiser en défense en fonction de ses adversaires, pour plaquer/bloquer et obtenir un tenu 	<p><u>Objectifs :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Mesurer ses progrès avec l'aide de ses équipiers - Mesurer les progrès effectués par son équipe
<p><u>Situation d'échauffement :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - « Golf rugby » pour permettre à tous les élèves d'entrer en action - « Le carré magique » avec ses variantes 10' 			
<p>Séance 1 à 3 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - « Les voleurs de ballons » - « La vague » - « L'épervier » - « Le béret » <p>Ne pas multiplier les jeux au cours d'une séance mais plutôt proposer aux élèves de les revivre à plusieurs reprises après un temps d'échanges qui permettra de revenir sur les incompréhensions ou sur certains constats. Les élèves doivent avoir le temps de comprendre le jeu, et d'expérimenter leurs propres réponses.</p>	<p>Séance 4 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - « Rugby avec zones » et ceintures <p><u>Avant la séance, en classe :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Expliquer le dispositif aux élèves - Préparer l'observation des équipes (fiches d'observation) <p><u>Pendant la séance :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - 2 équipes jouent, une observe. Les élèves observateurs peuvent être placés en duo (l'un décrit ce qu'il voit, l'autre note) Chaque élève observe un seul critère sur une équipe. 	<p>Séance 5 à 9 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - « Les voleurs de ballons » - « Le béret » - « Poules et renards » - « Ballons dans l'en-but » - « 2c1, 3c1 ou 2 » - « le quintet » 	<p>Séance 10 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - « Rugby avec zones » <p><u>Avant la séance, en classe :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Expliquer le dispositif aux élèves - Préparer l'observation des équipes (fiches d'observation) <p><u>Pendant la séance :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - 2 équipes jouent, une observe. Les élèves observateurs peuvent être placés en duo (l'un décrit ce qu'il voit, l'autre note). Chaque élève observe un critère sur une équipe.
<p><u>En classe :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Règles de sécurité - Règles du jeu - Comprendre les modalités d'intervention sur les joueurs (flag et toucher 2 secondes) - Découvrir le lexique du rugby 	<p><u>Après la séance en classe :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Analyse des fiches d'observation des équipes, puis repérage des voies de progrès pour chaque équipe, avec l'enseignant. - Autoévaluation de chaque élève, en groupe d'équipes. 	<p><u>En classe :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Ecrire le code de l'arbitre - Décrire les stratégies possibles, selon le statut (A/D) - Utiliser le lexique du rugby de manière adaptée 	<p><u>Après la séance en classe :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Analyse des fiches d'observation des équipes, puis repérage des voies de progrès pour chaque équipe, avec l'enseignant. - Autoévaluation de chaque élève, en groupe d'équipes.

5.3 Caractéristiques des situations de référence et de bilan

Contenus d'enseignement relatifs à :	Au cycle 3
	<p><i>S'organiser pour jouer en respectant les règles et les autres acteurs (joueurs, arbitres et observateurs).</i></p> <p><i>S'organiser pour s'entraîner et progresser.</i></p>
L'espace de jeu	Jouer dans un espace, orienté par 1 ou 2 cibles face à face.
L'opposition	<p>A partir :</p> <p>d'une opposition interpénétrée (les joueurs ne sont pas séparés par une zone qui interdit tout mélange des joueurs) avec statuts différenciés (les joueurs d'une équipe ne sont qu'attaquants ou que défenseurs pendant 10 ballons par exemple ou pendant 3 mn)</p> <p>Jusqu'à :</p> <p>une opposition interpénétrée à statuts indifférenciés (les joueurs changent de statut - attaquant /défenseur - dès qu'une équipe perd la balle, avec un surnombre possible qui va favoriser l'équipe qui attaque.</p>
Le gain	Connaitre et analyser le résultat de la partie et de la rencontre.
Le score	Connaitre le score (le score c'est l'évolution des points marqués au cours d'une séquence de jeu) et l'utiliser pour faire des choix tactiques.
La règle du jeu	Comprendre et expliquer les règles du jeu et être capable d'en juger une.
Les rôles	<p>Se reconnaître et s'organiser collectivement comme attaquants ou défenseurs pendant la partie.</p> <p>Assumer collectivement l'observation du jeu et l'arbitrage.</p> <p>Individuellement, être capable de repérer un indicateur et de faire comprendre et respecter 1 règle et une seule.</p> <p>S'organiser pour s'entraîner.</p>
Les modalités d'intervention sur le joueur	<p>« Toucher 2 secondes » et flag (plaquage si les élèves peuvent accéder à ce geste technique, en toute sécurité et avec un réel bénéfice pédagogique global).</p> <p>Pour un 1^{er} module, le jeu avec flag et le toucher 2 secondes sont les 2 modalités à mettre en œuvre.</p>

6. LES SITUATIONS UTILISEES

LE GOLF RUGBY

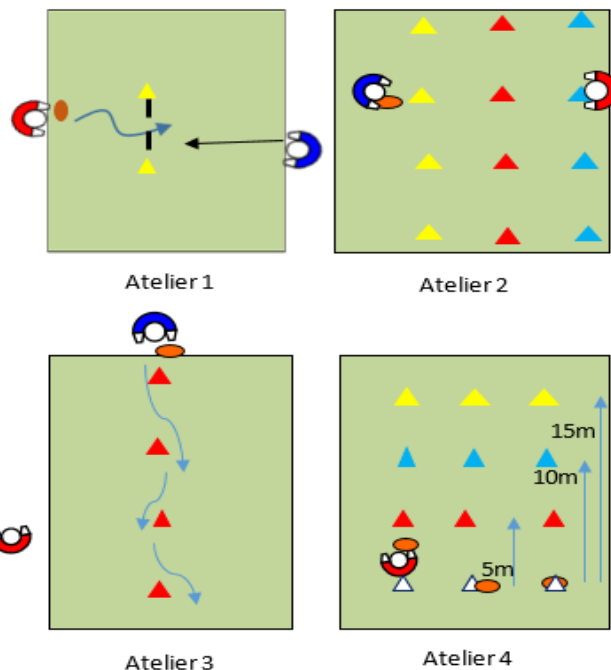
DECOUVERTE
STRUCTURATION

Objectifs

- Entrer progressivement dans l'activité rugby et en contact avec le ballon
- Améliorer la manipulation du ballon
- Améliorer les différentes formes de déplacements
- Respecter un espace, des partenaires et adversaires, des consignes simples

Dispositif

- Terrain 30m X 30m, les élèves se répartissent en duos. Un chronomètre.



But, consignes et déroulement

But : Réaliser ce qui est attendu sur les différents ateliers (d'autres ateliers peuvent être proposés). Chaque atelier va durer 30 sec.

Atelier 1 : attraper un ballon roulant au sol. A envoie un ballon à la main après une ligne passant par 2 plots. B doit ramasser ce ballon et le rapporter le plus rapidement possible à A.

Atelier 2 : réussir le plus de passes possibles en choisissant avec mon camarade une distance de passe parmi les 2 distances proposées. A chaque fois que la balle tombe, on recommence le compte des passes

Atelier 3 : effectuer un slalom de 4 plots en poussant la balle au pied

Atelier 4 : Emmener les ballons le plus loin possible. Au signal, il faut ramasser le 1^{er} ballon et l'emmenner vers le plot de son choix. Et faire de même pour les 2 (3) autres ballons.

Critères de réussite

Nombre de ballons ramassés par B et rapportés à A sans qu'ils échappent à B

Nombre de passes réussies sans faire tomber la balle

Réussite du slalom

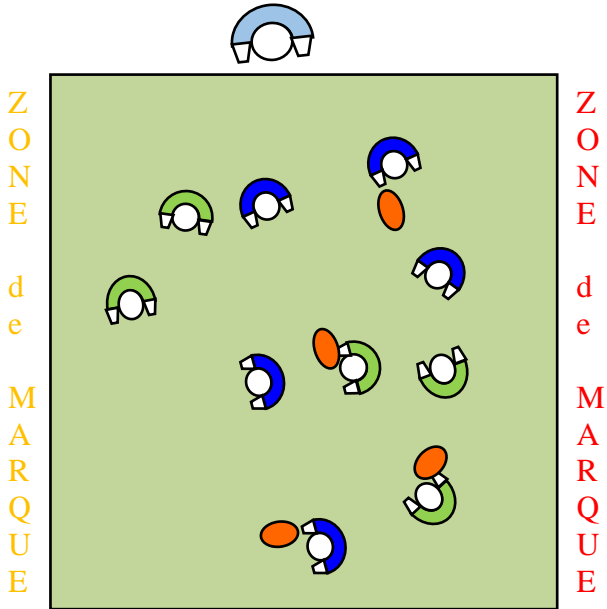

Les 3 ballons ont été déposés sur une ligne plus éloignée annoncée au préalable par l'élève

Variables, progressivité

- Ateliers : 1, 2 : L'éloignement des lignes symbolisées par les plots peut être réduit ou augmenté. L'atelier 2 peut se faire en déplacement.
- Atelier 3 : le nombre de plots peut être réduit ou augmenté, décalé sur les côtés pour obliger à un plus grand déplacement.
- Atelier 4 : Le nombre de ballons à éloigner peut-être ramené à 2 ou porté à 4, voire 5.

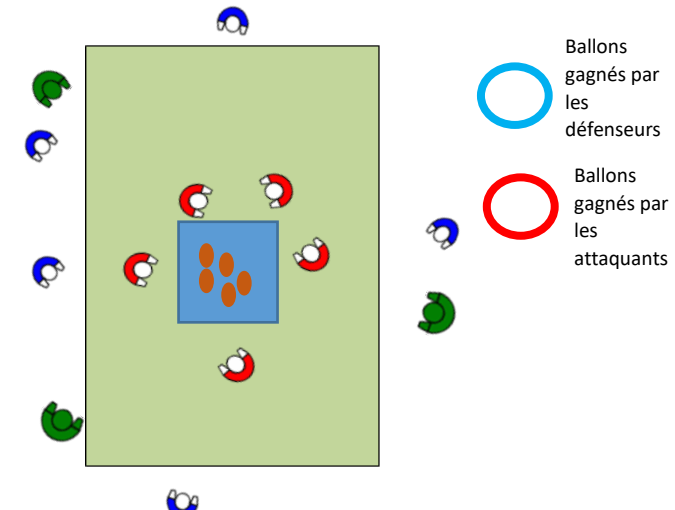
LE CARRE MAGIQUE

DECOUVERTE
STRUCTURATION

Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> - Entrer progressivement en activité - Améliorer la manipulation du ballon - Améliorer les différentes formes de déplacements - Respecter un espace, des partenaires et adversaires, des consignes simples 	
Dispositif	But, consignes et déroulement	Critères de réussite
<p>- 3 espaces de 15m X 15m, 2 équipes de 4 à 5 joueurs par espace, 3 jeux de maillots, ballons (1 pour 2 ou 3 ou 1 par équipe selon les consignes), un flag par joueur.</p> <p>- 2 équipes évoluent simultanément dans le même espace.</p> <div style="text-align: center;">  </div>	<p>But : Respecter les consignes données.</p> <p>Tout le monde trotte dans l'espace délimité par des repères de couleur. L'enseignant annonce à haute voix les différentes consignes.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Au signal, avancer, reculer, pas chassés des 2 côtés, se mettre au sol (ventre, dos...), accélérer, sauter à pieds-joints.... 2. Les verts doivent prendre les flags de tous les joueurs bleus le plus vite possible. Dès qu'un bleu a perdu son flag, il va en chercher un autre. A la fin du jeu, il faut comptabiliser le nombre de flags récupérés par les verts 3. Au signal, prendre la balle au sol, faire 3 ou 4 pas la passer à un camarade qui la repose au sol 4. Au signal, prendre la balle au sol, faire une passe à un camarade qui doit aller marquer dans la zone annoncée. 5. Faire une passe (libre puis en arrière) à un partenaire qui regarde et qui veut recevoir la balle. Il est obligatoire de changer de partenaire à chaque passe. 6. Passe à 5 sans puis avec opposition très modérée dans un 1^{er} temps (1 adversaire puis 2). <div style="text-align: center;">  <p>SECURITE : mise en place de la règle d'or (ne pas faire mal, ne pas se faire mal).</p> </div>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Respect de la consigne proposée, sans sortir de l'espace délimité, sans percuter les autres joueurs. 2. nombre de flags récupérés 3. le ballon ne tombe pas par terre au cours de la passe 4. atteindre la zone annoncée 5. le ballon est attrapé par le partenaire 6. Réussir à faire 5 passes d'affilée sans faire tomber la balle
Variables, progressivité	Certaines sont précisées dans les situations ci-dessus.	

LES VOLEURS DE BALLONS

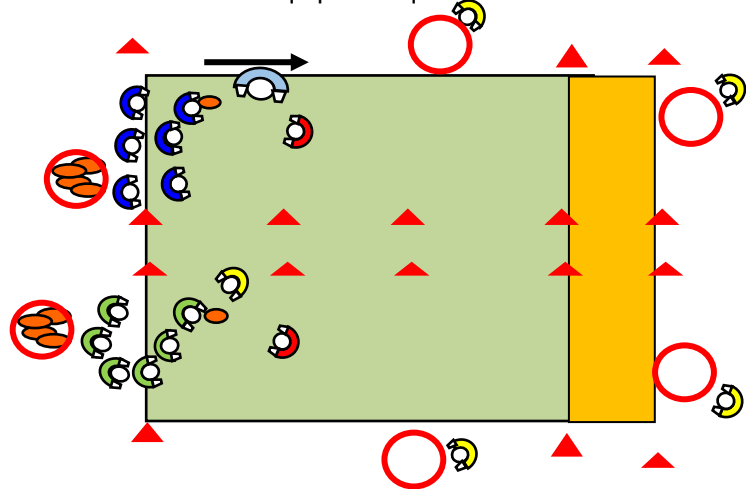
DECOUVERTE
STRUCTURATION

Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> - Entrer progressivement en activité et en contact avec le ballon - Attaquants : prendre de l'information sur les adversaires afin de les éviter pour aller marquer - Défenseurs : prendre de l'information sur les adversaires afin de les empêcher de marquer - Respecter un espace, des partenaires et adversaires, des consignes simples 	
Dispositif	But, consignes et déroulement	Critères de réussite
<p>- Terrain 10m X 20m, une réserve de ballon au centre du terrain. Des plots, des chasubles, au moins 5 ballons, un espace pour déposer les ballons gagnés par les défenseurs.</p> 	<p>But : attaquants : aller marquer sur le pourtour du terrain en évitant de se faire prendre le flag (ou toucher) par les défenseurs</p> <p>Défenseurs : prendre le flag (ou toucher) les attaquants pour les empêcher de marquer</p> <p>Consignes : au signal les attaquants pénètrent dans la réserve pour prendre un ballon chacun. Dès qu'un attaquant sort de la zone centrale avec un ballon, les défenseurs peuvent entrer sur le terrain.</p> <p>Les attaquants peuvent aplatir le ballon derrière n'importe quelle ligne délimitant le terrain.</p>	<p>Attaquants : nombre de ballons aplatis derrière les lignes délimitant le terrain</p> <p>Défenseurs : nombre de ballons (flags) récupérés</p>
Variables, progressivité	<ul style="list-style-type: none"> - Forme du terrain carré ou rectangulaire : sur un terrain rectangulaire, certaines zones pour aplatir sont moins éloignées de la réserve - Taille du terrain : plus il est grand plus c'est facile pour les joueurs qui courent vite - Rapport attaquants / défenseurs : le surnombre des attaquants favorise leur réussite - Moment d'entrée des défenseurs sur le terrain : du plus facile au plus difficile : 1°) dès qu'un attaquant sort de la réserve, 2°) dès qu'un attaquant se saisit d'un ballon, 3°) dès le signal de départ du jeu commun à tous 	

LA VAGUE

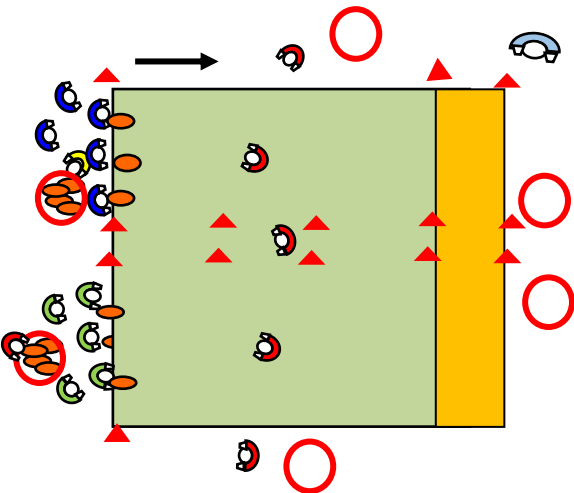
DECOUVERTE

Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> - Apprendre à avancer en se faisant des passes - Apprendre à se positionner derrière le ballon (règle du hors-jeu) - Apprendre à déclencher sa passe au « bon » moment 	
Dispositif	But, consignes et déroulement	Critères de réussite
<p>- Terrain de 8m x 12m. Les groupes sont composés de 3 joueurs sous forme de vague opposés à 1 seul défenseur dans un 1^{er} temps puis à 2 si les attaquants atteignent très régulièrement l'en-but. Il y a autant de ballons que d'équipes.</p> <p>- L'arbitrage est assuré par l'enseignant ou plusieurs élèves.</p> <p>- L'enseignant ou un élève est en opposition (sans plaquage).</p> <p>- chaque équipe va passer dans le rôle d'attaquant 9 fois d'affilée. Un même élève défenseur va donc défendre 3 fois de suite ou 3 fois en tout contre une même équipe attaquante</p>	<p>But pour les attaquants: Traverser le terrain pour aller marquer un essai.</p> <p>But pour le ou les défenseurs : toucher 2 secondes ou intercepter le ballon (pas le droit d'arracher le ballon ou de ceinturer les attaquants)</p> <p>1 : dans un 1^{er} temps, les passes peuvent être faites dans toutes les directions, y compris vers l'avant.</p> <p>Lorsque les élèves ont construit et compris la nécessité de se tenir à distance de passe du porteur de balle, d'être éloigné du défenseur et de toujours être au soutien du porteur de balle, alors il sera possible de passer à la situation 2.</p> <p>2 : dans un 2^e temps, les passes doivent se faire exclusivement vers l'arrière. Il faut donc respecter la règle de « l'en-avant ».</p> <p>Si le ballon tombe, la vague s'arrête et il faut en jouer une autre. D'où l'intérêt de laisser un même défenseur (ou duo de défenseurs) défendre plusieurs fois de suite pour permettre une grande quantité de pratique.</p>	<p>Atteindre l'en-but adverse</p> <p>Atteindre l'en-but de plus en plus souvent</p>
Manières de faire efficaces	Variables, progressivité	
<ul style="list-style-type: none"> - Pour le non-porteur de balle : se positionner à distance de passe réalisable par le porteur de balle ET loin du défenseur. - Pour le porteur de balle : avoir un contact visuel avec son partenaire avant de passer et choisir le partenaire éloigné de la défense. 	<ul style="list-style-type: none"> - Augmenter ou diminuer le nombre de défenseurs (1 minimum voire pas du tout en cas de grande difficulté à réaliser des passes) - Augmenter l'espace en largeur (en cas de difficultés pour aller marquer) 	



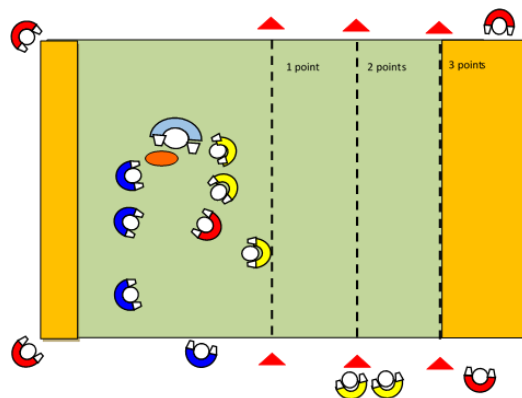
L'ÉPERVIER

DECOUVERTE

Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> - Attaquants : adapter sa course pour échapper aux défenseurs. Percevoir les espaces libres. Défenseurs : se mettre d'accord sur une stratégie pour limiter les possibilités des attaquants. - Respecter les règles d'or en situation de jeu. 	
<p style="text-align: center;">Dispositif</p> <ul style="list-style-type: none"> - Terrain de 12m X 8m, autant de ballons que d'attaquants, 3 jeux de maillots, des flags (2 par élève). - 2 équipes échappent aux éperviers. La 3^e équipe fournit les juges de ligne (1 de chaque côté par terrain) et les deux premiers éperviers. L'enseignant supervise les 2 terrains placés en parallèle. 	<p style="text-align: center;">But, consignes et déroulement</p> <p>But : Aller marquer dans l'en-but opposé, le plus rapidement possible sans s'être fait prendre son flag.</p> <p>ATTAQUANTS : "Vous devez aller marquer un essai. Si vous perdez votre flag, vous devenez épervier."</p> <p>DEFENSEURS : "Vous devez prendre le flag des porteurs de balle ».</p> <p>Je respecte l'espace de jeu et les règles d'or.</p>	<p style="text-align: center;">Critères de réussite</p> <p>Pour tous les joueurs : Rester dans les limites du terrain (rôle des juges de ligne)</p> <p>Attaquants : Atteindre l'en-but opposé</p> <p>Éperviers : Prendre les flags</p>
<p style="text-align: center;">Manières de faire</p> <ul style="list-style-type: none"> - DEFENSEURS (éperviers) : Occuper l'espace (par exemple côte à côte, bras écartés), réduire les intervalles, glisser vers les attaquants visés. - ATTAQUANTS : pendant la course, repérer les espaces libres. Adapter sa course pour échapper aux défenseurs, feinter ses déplacements 	<p style="text-align: center;">Variables, progressivité</p> <p>Sans ballon, avec ceintures flag. Puis 1 ballon par attaquant avec ceintures flag. Le rapport de force évolue constamment au cours du jeu. Réduire la largeur du terrain (moins d'espace pour échapper aux éperviers) ou l'agrandir pour faciliter la fuite des attaquants. Les liaisons entre éperviers. Possibilité de dédoubler l'atelier</p>	

RUGBY AVEC ZONES

Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> - Avancer seul ou en grappe. - Empêcher d'avancer seul ou collectivement, avancer à son tour. - Respecter les règles. 	REFERENCE
Dispositif	But, consignes et déroulement	Critères de réussite
<p>- Terrain de 30m X 20m, 1 ballon, 3 jeux de maillots.</p> <p>- Trois équipes de 4 à 5 joueurs. 2 équipes jouent, la 3ème équipe observe (Cf. fiches d'observation en annexe).</p>	<p>But : Avancer en attaque pour marquer le plus de points possibles.</p> <p>ATTAQUANTS : « Vous devez traverser le terrain pour marquer le maximum de points. Vous avez 5 ballons d'attaque d'affilée ». Au bout de 5 ballons, on change les rôles. Si un défenseur prend le flag du Porteur de balle, le jeu s'arrête. Les défenseurs reculent à 5 m et le jeu reprend. A chaque ballon, les attaquants ont droit à 3 flags arrachés maximum. Au bout de 3 flags arrachés, le ballon est perdu et on passe au ballon suivant.</p> <p>Règle supplémentaire du toucher 2 sec. à introduire si le niveau de jeu le permet : Si vous êtes touchés, vous avez 2 sec. pour passer votre ballon à un partenaire ou pour marquer.</p> <p>DEFENSEURS : « Vous devez empêcher les attaquants d'avancer ». Vous pouvez stopper un attaquant en prenant son flag.</p> <p>Règle supplémentaire du toucher 2 sec. à introduire si le niveau de jeu le permet : vous pouvez arrêter le joueur porteur de balle en le touchant à 2 mains simultanément, entre la ceinture et les épaules.</p> <p>Toutes les règles s'appliquent : marque, hors-jeu, droits et devoirs des joueurs, toucher 2 sec.</p> <p>En cas de sortie en touche, d'en-avant des attaquants, le ballon est perdu.</p> <p>La zone où est perdu le ballon rapporte le nombre de points correspondants (zone à 1, 2 ou 3 points selon la zone où le ballon a été perdu).</p>	<p>- Attaquants : Atteindre les zones les plus proches de l'en-but adverse (voire l'en-but lui-même)</p> <p>- Défenseurs : empêcher les attaquants de marquer des points ou réduire le nombre de points marqués par les attaquants</p> <p>- Arbitres et observateurs : Le compte des points marqués est exact.</p>
Manières de faire attendues	Variables, progressivité	
<p>- PORTEUR de balle: Avancer et franchir la défense : porter le ballon dans un espace libre ou le transmettre à un partenaire disponible. Avant le contact, s'organiser pour éviter l'adversaire ou passer à un partenaire bien placé.</p> <p>- ATTAQUANTS : Se placer derrière le porteur afin de pouvoir recevoir le ballon sans être hors-jeu. Se répartir sur le terrain pour donner des solutions au porteur.</p> <p>- DEFENSEURS : Se placer en face du porteur afin d'empêcher le franchissement des zones et avancer soi-même. Prendre le flag du Porteur de balle. Se déplacer pour être en face des futurs porteurs de ballon. Se répartir sur le terrain pour laisser le moins d'espace possible aux attaquants.</p>	<p>L'affrontement doit être équilibré. Choix des joueurs (à anticiper et à tester au cours d'une séance précédente). En cas de grande difficulté liée à la règle de l'en-avant, la passe vers l'avant peut être permise.</p> <p>- Surnombre important à utiliser rapidement pour les attaquants s'ils ne parviennent pas à marquer de points.</p> <p>- Largeur du terrain (+ large : favorise les attaquants puisque cela augmente les espaces par où passer)</p> <p>- <u>Séance précédente et séance de référence</u> : Attaque/défense (rôles non réversibles). Chaque équipe a 5 ballons d'attaque puis on change les rôles. On joue avec des ceintures flag. Le plaquage peut être autorisé si les élèves ont déjà vécu 1^{er} module complet de rugby.</p> <p>- <u>Séance d'évaluation finale</u> : Rôles réversibles : quand une équipe récupère le ballon, elle devient attaquante. L'observation des points marqués doit mobiliser 4 joueurs (2 par équipe qui jouent). Le plaquage peut être autorisé si les élèves ont déjà vécu 1^{er} module complet de rugby.</p>	

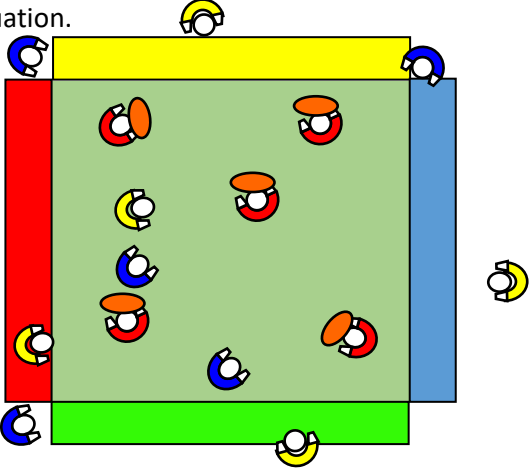


LE BERET

DECOUVERTE
STRUCTURATION

Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> - Se déplacer en courant avec le ballon, échapper à l'adversaire pour le porteur de balle - Rattraper, toucher ou enlever le flag à un adversaire pour le non-porteur - Améliorer les déplacements - Respecter un espace, des partenaires et adversaires, des consignes simples 		
Dispositif	Terrain 10m X 15 m, sur chaque terrain, deux équipes de 4 à 5 joueurs, 1 organisateur, 1 juge. 1 ballon. Durée 4 à 5 minutes.	But, consignes et déroulement	Critères de réussite
		<p>But :</p> <p>Porteur de balle : emmener le ballon dans son camp en échappant à son poursuivant</p> <p>Non-porteur de balle : rattraper le porteur de balle pour lui prendre son flag ou le toucher</p> <p>Lancement du jeu : l'organisateur est au centre du terrain. Il annonce un numéro et une lettre, ceux-ci entrent sur le terrain par la porte prévue et rejoignent le centre du terrain. L'organisateur donne le ballon au premier arrivé.</p> <p>Règles du jeu :</p> <p>Le non-porteur de balle attrape le flag ou touche son adversaire pour lui faire perdre le ballon</p> <p>Le porteur de balle cherche à rejoindre son camp.</p> <p>Chaque joueur doit respecter les limites du terrain</p>	<p>Porteur de balle : le ballon est ramené dans son camp</p> <p>Non-porteur de balle : attraper le flag, toucher l'adversaire avant qu'il ait rejoint son camp</p>
Variables, progressivité	Un joueur partenaire de celui qui a reçu le ballon peut être appelé à la rescousse par l'arbitre central. En se faisant des passes, les 2 partenaires peuvent ramener plus facilement le ballon dans leur camp.		

POULES ET RENARDS

<p>Objectifs</p>	<p>- Attaquants : Percevoir les espaces libres qui doivent permettre d’atteindre l’es pace de marque (en-but). - Défenseurs : Se positionner pour empêcher l’accès à l’en-but.</p>	
<p>Dispositif</p>	<p>But, consignes et déroulement</p>	<p>Critères de réussite</p>
<p>- Terrain de 15m X 15m, 1 ballon par joueur, 3 jeux de maillots. 4 zones d’en-but délimitées et « colorées » - Trois équipes de 4 à 5 joueurs. 2 équipes s’opposent, la 3ème équipe arbitre et observe. - 5 poules et 2 à 3 renards maximum sur un même espace de jeu. Les joueurs sont tous en déplacement (course lente) au début de la situation.</p> 	<p>But : atteindre le plus rapidement possible l’en-but annoncé en évitant de se faire prendre le flag par les défenseurs. ATTAQUANTS : « l’enseignant va annoncer la couleur de l’en-but à atteindre. Vous allez devoir repérer l’en-but annoncé et aller y déposer votre ballon sans vous faire prendre votre flag. Vous marquez un point à chaque ballon déposé dans l’en-but annoncé ». DEFENSEURS : « dès l’annonce de la couleur de l’en-but à atteindre, vous allez devoir empêcher les attaquants Porteur de balle d’atteindre l’en-but en prenant leur flag. Vous marquez un point par flag attrapé. » ARBITRES ET JUGES : 2 arbitres jugent la prise des flags, 2 arbitres jugent le respect des lignes. Un arbitre central juge du respect des consignes relatives au respect des joueurs.</p> <p>Les équipes gardent le même rôle 5 à 6 fois d’affilée. Puis les rôles tournent. Les arbitres deviennent défenseurs. Les défenseurs deviennent attaquants. Les attaquants deviennent arbitres.</p>	<p>- Attaquants : nombre de points marqués - Défenseurs : nombre de points marqués. - Arbitres et observateurs : ne pas laisser passer une action qui doit être sanctionnée (sortie du terrain par exemple) Les décisions prises sont validées par l’enseignant.</p>
<p>Manières de faire attendues</p>	<p>Variables, progressivité</p>	
<p>- ATTAQUANTS : réagir très vite à l’annonce, repérer l’en-but annoncé et le plus vite possible, repérer la position des défenseurs pour identifier la meilleure trajectoire pour rejoindre l’en-but annoncé. - DEFENSEURS : réagir très vite à l’annonce, repérer l’en-but annoncé et le plus vite possible, se positionner entre les porteurs de balle et l’en-but pour empêcher l’atteinte de l’en-but par les</p>	<p>Le rapport entre le nombre d’attaquants et le nombre de défenseurs est une variable fondamentale. La réussite des attaquants (faible voire nulle, moyenne ou importante) doit piloter le nombre de défenseurs qu’il faut proposer (1 au maximum, 2 à 3, presque toute l’équipe si le résultat des attaquants est élevé). Si l’on ne touche pas au nombre de joueurs (Att. et Déf.) en présence, un terrain plus grand va avantager les attaquants (plus d’espace pour rejoindre l’en-but annoncé). Le jeu peut être complexifié par l’obligation de faire une passe à un partenaire avant de marquer un essai. Le moment de cette passe est libre. Sa direction (avant, arrière) aussi dans un 1^{er} temps.</p>	

BALLONS DANS L'EN-BUT

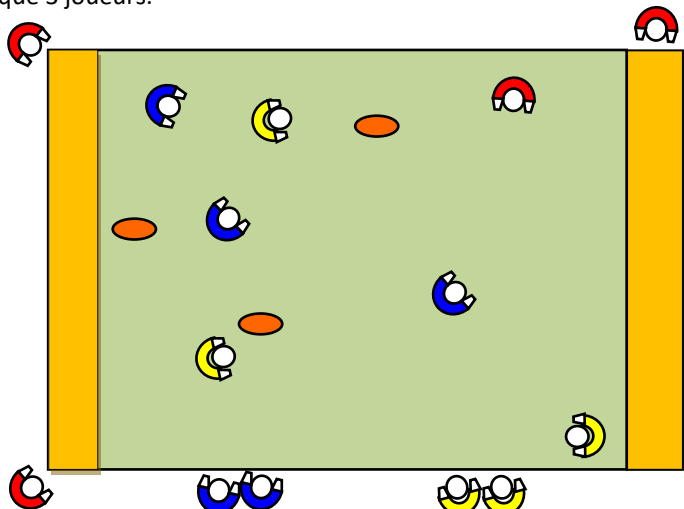
STRUCTURATION

Objectifs

- Attaquants : Percevoir les espaces libres qui doivent permettre d'atteindre l'en-but.
- Défenseurs : Se positionner pour empêcher l'accès à l'en-but

Dispositif

- Terrain de 15 à 20m X 15m, 5 ballons maximum par terrain, 3 jeux de maillots. 1 zone d'en-but délimitée.
- Trois équipes de 4 à 5 joueurs. 2 équipes s'opposent, **la 3ème équipe arbitre et observe.**
- En début de situation, il est préférable de ne faire s'opposer que 3 joueurs.



Manières de faire attendues

- ATTAQUANTS : réagir très vite à l'annonce, repérer la position des ballons et des défenseurs pour identifier la meilleure trajectoire pour rejoindre l'en-but annoncé.
- DEFENSEURS : réagir très vite à l'annonce, repérer la position des ballons et des attaquants et se positionner entre les porteurs de balle et l'en-but pour empêcher l'atteinte de l'en-but par les Porteur de balle.

But, consignes et déroulement

But : aller déposer dans l'en-but les ballons ramassés sur le terrain, en évitant de se faire prendre le flag par les défenseurs.

Pour tous : tous les joueurs (Att. et Déf.) trottinent sur le terrain. Au signal, tous les joueurs s'arrêtent. L'enseignant dépose les ballons sur le terrain. Il annonce alors la couleur de l'équipe attaquante.

ATTAQUANTS : « il vous faut alors vous emparer des ballons et les déposer dans l'en-but sans perdre votre flag. Vous marquez un point à chaque ballon déposé dans l'en-but annoncé ».

DEFENSEURS : « vous allez devoir empêcher les attaquants Porteur de balle d'atteindre l'en-but en prenant leur flag. Vous marquez un point par flag attrapé. »

ARBITRES ET JUGES : 2 arbitres jugent la prise des flags, 2 arbitres jugent le respect des lignes. Un arbitre central juge du respect des consignes relatives au respect des joueurs.

Les mêmes joueurs restent sur le terrain 3 fois d'affilée. Les remplaçants entrent ensuite pour 3 fois d'affilée également. Puis les rôles tournent. Les arbitres deviennent défenseurs. Les défenseurs deviennent attaquants. Les attaquants deviennent arbitres.

Critères de réussite

- Attaquants : nombre de points marqués
- Défenseurs : nombre de points marqués.
- Arbitres et observateurs : ne pas laisser passer une action qui doit être sanctionnée (sortie du terrain par exemple)
- Les décisions prises sont validées par l'enseignant.

Variables, progressivité

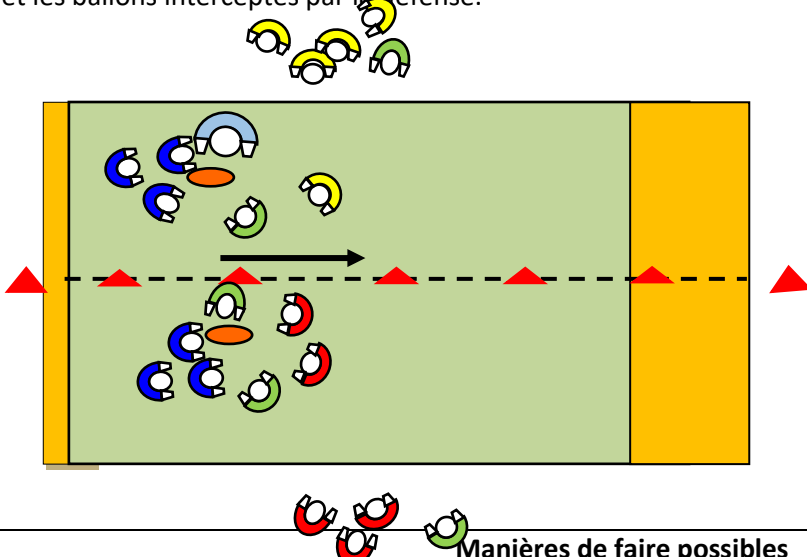
Plus on met de joueurs en présence et plus l'atteinte de l'en-but sera difficile en raison de la grande information à traiter par les élèves. La réussite des attaquants (faible voire nulle, moyenne ou importante) doit piloter le nombre de joueurs à positionner sur le terrain (2 C 2, 3 C 3, 4 C 4, 5 C 5) mais également le surnombre à proposer (3 C 1, 4 C 2).

Un terrain plus grand va avantager les attaquants (plus d'espace pour rejoindre l'en-but).

Réduire le nombre de ballons et permettre la passe entre les attaquants. La direction de la passe peut être libre dans un 1^{er} temps (en avant, en arrière).

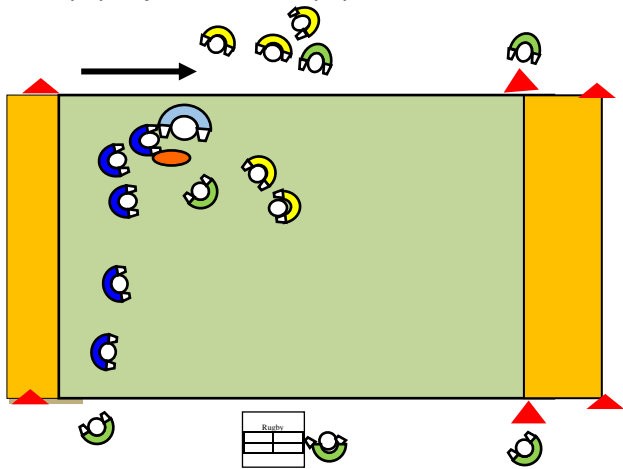
Le 2 contre 1 ou 3 contre 2 (ou1)

STRUCTURATION

Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> - Gérer une situation de surnombre offensif, apprendre à repérer une situation favorable - Apprendre à faire des choix (Attaquant : passer, contourner - Défenseur : monter, défendre entre 2 adversaires, suivre le ballon) 	
Dispositif	But, consignes et déroulement	Critères de réussite
<p>- Terrains de 30m X 7m (terrain habituel coupé en 2 dans le sens de la longueur, Cf. ci-dessous), 3 ballons par terrain, 3 jeux de maillots.</p> <p>- 2 équipes jouent, une équipe arbitre et note les essais marqués et les ballons interceptés par la défense.</p> <div style="text-align: center;">  </div>	<p>But : attaquants : marquer le maximum de points sur 5 à 10 ballons en jeu en surnombre offensif (2c1, 3c1...) Défenseurs : faire échouer l'attaque adverse.</p> <p>ATTAQUANTS : Si je suis touché et que j'entends « 1, 2 », je dois avoir passer mon ballon avant la fin des 2 sec ou aplatis si je suis près de l'en-but. Sinon, le ballon sera perdu. Je dois jouer en essayant de voir ce que fait (font) les adversaires et choisir entre les différentes actions de jeu (porter la balle ou passer). Je dois faire attention à la règle de l'en-avant.</p> <p>DEFENSEURS : Pour arrêter un attaquant, il faut le « toucher, 2 secondes ». Dès que j'ai touché un attaquant, je peux intervenir sur un autre attaquant. Je dois choisir entre les différentes actions de jeu (aller vers un adversaire, me situer entre 2 attaquants, feinter une action, etc.)</p> <p>ARBITRES : siffler ou signaler les règles qui n'ont pas été respectées par les joueurs. Expliquer vos décisions aux joueurs qui vous le demandent.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le passage prend fin lorsque le ballon est aplati, s'il sort des limites du terrain ou s'il est récupéré par un défenseur. - En cas de faute des attaquants (en-avant par exemple), le ballon est perdu pour les attaquants. On passe au ballon suivant. 	<p>Attaquants : nombre d'essais marqués</p> <p>Défenseurs : nombre de ballons récupérés et d'attaques empêchées</p> <p>Arbitres : les décisions sont validées par l'enseignant. Les explications données sont comprises et acceptées par les joueurs.</p>
	Manières de faire possibles	Variables, progressivité
	<ul style="list-style-type: none"> - PORTEUR : avancer vers l'en-but adverse, regarder comment agit l'adversaire, choisir de le contourner ou de passer à son partenaire suivant les déplacements du défenseur, fixer son adversaire (attendre qu'il soit proche de soi) puis faire la passe à son partenaire libre de tout marquage adverse. - ATTAQUANTS partenaires: se placer à des endroits permettant de recevoir le ballon (1. pas en avant du ballon, 2. à distance de passe du porteur et 3. loin d'un adversaire). - DEFENSEURS : défendre en montant vers les adversaires et en essayant de toucher le porteur de balle à 2 mains. A 2 défenseurs, défendre en se coordonnant avec son partenaire. 	<p>Il est possible de travailler à 2 C 1, 3 contre 1, 3 contre 2 ou 4 C 2 selon le rapport de force.</p> <p>En cas de difficulté pour l'attaque, d'abord diminuer le nombre de défenseurs puis augmenter le nombre d'attaquants.</p> <p>La situation peut permettre le plaquage si les élèves ont déjà vécu un 1^{er} module complet de rugby.</p>

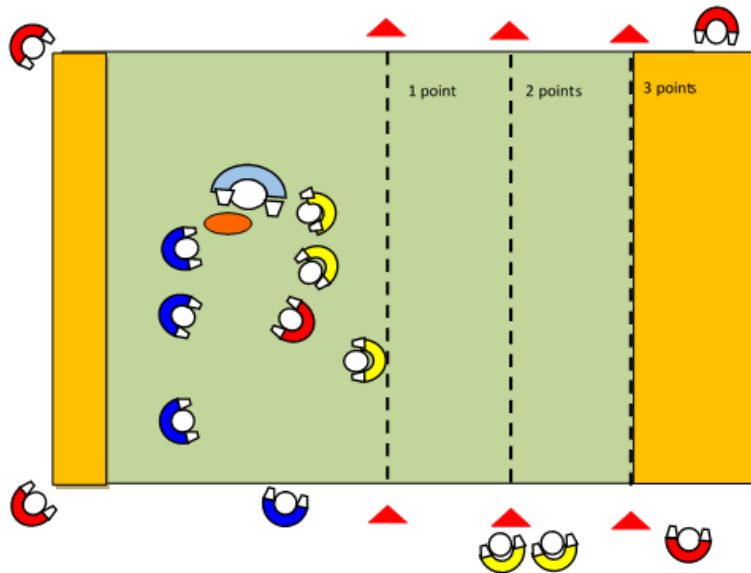
LE QUINTET

STRUCTURATION

Objectifs	<p>Attaquants :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gérer un surnombre offensif. - S'organiser collectivement en attaque. 	<p>Défenseurs :</p> <ul style="list-style-type: none"> - S'opposer à la progression de l'adversaire et récupérer le ballon. 	
Dispositif	But, consignes et déroulement	Critères de réussite	
<p>- Un terrain de 20 m X 15 m, 3 jeux de maillot, 1 ballon par terrain.</p> <p>- 2 équipes jouent, une équipe arbitre et note la marque.</p> 	<p>But : <u>Attaquants</u> : marquer le plus de points possibles. <u>Défenseurs</u> : faire échouer l'attaque adverse</p> <p>ATTAQUANTS : « Vous devez marquer les plus d'essais possibles en 5 à 10 passages. Plus il y a de défenseurs sur le terrain, plus l'essai vous rapporte des points ». C'est aux attaquants de choisir le nombre d'adversaires qu'ils souhaitent affronter.</p> <p>DEFENSEURS : « Vous devez récupérer la balle ou faire échouer l'attaque adverse ».</p> <p>ARBITRES : « vous devez siffler ou signaler les règles qui n'ont pas été respectées par les joueurs. Vous devez expliquer vos décisions aux joueurs qui vous le demandent. »</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les attaquants comptabilisent, s'ils réussissent à marquer un essai : 1 point à 5 contre 1, 2 points à 5 contre 2, 3 points à 5 contre 3... etc. - Le passage prend fin lorsque le ballon est aplati, s'il sort des limites du jeu, s'il est récupéré par un défenseur ou en cas d'en-avant des attaquants. 	<ul style="list-style-type: none"> - Attaquants : nombre de points marqués Défenseurs : nombre de ballons récupérés et d'attaques annulées Arbitres : Nos décisions sont validées par l'enseignant. Aucune contestation des joueurs. 	
Manières de faire possibles		Variables, progressivité	
<p>- PORTEUR : avancer vers l'en-but adverse, regarder comment agit l'adversaire, choisir de le contourner ou de passer à son partenaire suivant les déplacements du défenseur, fixer son adversaire (attendre qu'il soit proche pour faire la passe à un partenaire démarqué) et faire la passe à son partenaire. Franchir la ligne adverse en passant dans les intervalles entre défenseurs.</p> <p>- ATTAQUANTS partenaires : En surnombre, penser à se coordonner pour utiliser toute la largeur du terrain. Se placer à des endroits permettant de recevoir le ballon (pas en avant du ballon, à distance de passe du porteur et loin d'un adversaire). Se placer en arrière du porteur.</p> <p>- DEFENSEURS : Tenir compte de la position des attaquants adverses pour se placer (plutôt en « miroir » par rapport au Porteur de balle). Coordonner ses actions avec ses coéquipiers éventuels (placement, avancée vers les attaquants).</p> <p>Si les ressources des élèves le permettent et si les élèves ont vécu un 1^{er} module complet de rugby: le plaquage peut être introduit.</p>		<p>Simplification : faire entrer les défenseurs par une porte (plus difficile), ce qui va obliger les défenseurs à s'organiser autrement sur le terrain.</p> <p>Si le porteur de balle est bloqué avec le ballon, il est possible de permettre la poursuite de l'attaque (c'est le « tenu » à 13)</p> <p>Complexification : si le ballon est récupéré par les défenseurs (en avant), on peut autoriser la contre-attaque.</p>	

- 1- Fiches d'observation (référence et bilan)**
- 2- Lexique des mots du rugby**
- 3- Les spécificités du rugby à XIII**
- 4- Les rencontres USEP**

○ **ANNEXE 1 : Fiche d'observation des équipes en attaques (référence et bilan)**



- Une grille d'observation est à remplir sur le terrain.
- Un ou deux élèves observe(nt) **un** critère pour **une** équipe.
- Les matches doivent être d'une **durée constante**, les équipes doivent être **équilibrées**.
Idéalement, répéter les observations sur 2 matches (ou 3 matches) pour chaque équipe.
- La synthèse et l'analyse sont faites en classe. On compare les scores des différentes équipes et on fait une **analyse collective** des points forts/points faibles de chaque équipe.

Consigne : à chaque fois que l'équipe que tu observes joue un ballon d'attaque, mets une barre dans la zone du terrain où le ballon a été perdu. Il y aura 5 à 10 ballons d'attaque.

Qu'observe-t-on ?

Éléments observés pour l'équipe qui attaque :	Ce que ça indique :
Nombre de points marqués par l'équipe qui attaque	<p><i>La capacité à s'organiser pour avancer vers la ligne d'en-but adverse.</i></p> <p><i>La capacité à prendre le dessus sur ses adversaires.</i></p>

Nom des observateurs :

Noms des joueurs de l'équipe :						
SEANCE DE REFERENCE			SEANCE DE BILAN			
EN ATTAQUE						
1- Nombre de points marqués : 1 point, 2 points, 3 points	1 point	2 points	3 points	1 point	2 points	3 points
TOTAL POINTS MARQUES :			TOTAL POINTS MARQUES :			

Aide pour identifier les voies de progrès de son équipe :

Profil de l'équipe	Voies de progrès
Nous ne faisons que reculer	<p><i>Revenir vers des jeux ou des situations permettant aux attaquants de jouer en surnombre et de jouer avec des flags ou avec la règle du toucher 2 secondes qui demande à être mieux comprise.</i></p> <p><i>En jeu, avec les règles du flag ou du toucher 2 secondes, pour le porteur de balle, ne pas hésiter à aller vers l'adversaire et à tenter de passer dans les espaces libres de défenseurs ou à passer la balle à un partenaire en mouvement situé le porteur de balle et sa propre ligne d'en-but. Pour les non-porteurs de balle, se situer entre le porteur de balle et leur propre en-but et être prêt à recevoir la balle tout en courant vers l'avant vers des espaces libres de défenseur.</i></p>
Nous marquons uniquement des « 1 point ». Nous ne marquons presque jamais de « 2 ou de 3 points ».	<p><i>Les actions des attaquants sont - elles isolées, chaque joueur faisant son action vers l'avant seul ou y a-t-il plus ou moins « succession » des actions entre deux attaquants ou plus?</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Avec la balle, avancer à proximité des adversaires pour faire progresser son équipe vers l'avant - Pour les non-porteurs de balle, se rendre disponibles auprès du porteur de balle pour l'aider (être assez proche du porteur de balle, en mouvement, prêt à poursuivre l'action du précédent porteur de balle) - pour les porteurs de balle et les non-porteurs de balle, repérer les espaces libres pour y jouer.
Nous faisons beaucoup de fautes de jeu : en-avant, passes manquées	<p><i>En-avant : Pour les non-porteurs de balle, faire attention à toujours se trouver entre le partenaire porteur de balle et son propre en-but.</i></p> <p><i>« Passes manquées » : Porteurs et non-porteurs de balle doivent veiller à être à une distance faisable de passe, à être démarqués pour les non-porteurs de balle (un peu loin d'un adversaire). Il faut aussi que les 2 joueurs impliqués (passeur et réceptionneur) soient prêts à réaliser cette passe.</i></p> <p><i>Les 2 joueurs concernés se font-ils la passe au « bon » moment et/ou dans de bonnes conditions ?</i></p> <p><i>Pour les porteurs de balle, Ne pas se débarrasser du ballon sans regarder à qui on le passe.</i></p>
Des joueurs de notre équipe participent peu au jeu	<p><i>Il appartient à l'enseignant de mieux identifier les raisons de ces constats. Incompréhension de la règle du hors-jeu ? Peu d'intérêt pour le jeu proposé ? Joueur se sentant exclu et ne souhaitant donc pas participer ? Peur ? etc.....et de proposer des remédiations les plus adaptées. Le jeu à faible effectif, avec opposition réduite (voire très réduite), sans contact (flag ou toucher 2 secondes), en permettant la conservation de la balle plusieurs d'affilée pour une même équipe, avec protection des joueurs (bras levé permettant au Porteur de balle de ne pas être attaquant, sans possibilité d'avancer avec le ballon bien évidemment) sont des réponses pouvant contribuer à améliorer la situation. Majorer les points marqués au cas où tous les joueurs d'une même équipe toucheraient la balle en attaque peut être intéressant à condition de ne pas imposer cette règle qui peut dénaturer l'objectif du jeu (gagner du terrain pour se rapprocher et atteindre la cible visée).</i></p>

○ **ANNEXE 2 : Lexique des mots 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 font partie du terrain.

ESSAI : Aplatir le ballon sur ou en arrière de la ligne d'en-but.

HORS-JEU (joueur) : joueur situé en avant du ballon joué par un partenaire.

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

TENU : Au rugby à XIII, quand le porteur de balle est plaqué ou ceinturé, l'arbitre annonce un tenu. Le porteur se relève et talonne le ballon pour un partenaire situé derrière lui. Les défenseurs doivent reculer à 5 m. Chaque équipe dispose de 5 tenus pour progresser ou marquer. Au 6^{ème} tenu d'affilée sans marquer, le ballon est rendu à l'équipe adverse, et le décompte des tenus est remis à zéro.

EN AVANT : Le ballon se dirige vers le camp adverse : passe, ballon qui roule ou échappé par un joueur.

REMISE EN JEU : Celle-ci s'effectue au début du jeu, après un essai, une faute ou une sortie du terrain (touche). La remise en jeu peut se faire par un « tap penalty » à l'endroit de la faute ou de la sortie (voir ci-dessous).

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

INTERVALLE : Espace entre deux joueurs en défense, espace dans lequel l'attaquant peut s'engouffrer.

TAP PENALTY : Le porteur de balle touche le ballon (tenu à la main) avec son pied pour signifier une remise en jeu.

A noter : AU BOEN n° 38 du 17 octobre 2019 est parue une liste de termes relatifs au rugby et traduisant un certain nombre d'expressions d'origine anglo-saxonnes largement utilisées.

○ ANNEXE 3 : Le rugby à XIII

I) DEFINITION DU JEU :

C'est un sport collectif de contact et d'évitement dont le but principal est de déposer le ballon ovale derrière une ligne adverse : cela s'appelle marquer un essai. Pour cela, le porteur du ballon peut aller marquer : - soit seul, - soit en faisant des passes à ses partenaires, à condition que ceux-ci soient situés entre lui et leur propre ligne de but (c'est la passe arrière). Il peut aussi jouer au pied. Tout le monde attaque, tout le monde défend. Le contact physique est prévu par le règlement.



II) SPECIFICITES DU JEU :

Toutes ces caractéristiques sont régulées par un point de règlement très important : Lorsqu'un joueur est plaqué au sol ou bloqué debout sans pouvoir donner le ballon, il peut le garder et le remettre en jeu pour son équipe par un geste technique que l'on appelle le tenu. A chaque fois qu'une équipe récupère la balle, elle à droit à cinq « tenus », donc à six chances pour marquer un essai (on peut marquer avant le sixième tenu).



Dans le règlement du rugby à XIII, le défenseur ne peut arracher le ballon de l'attaquant que lors d'une phase de un contre un. Dans cette phase, les deux joueurs doivent être debout, c'est donc plus un jeu d'utilisation du ballon que de conquête. Ce sport est basé sur l'égalité des chances. En effet, deux équipes, même de niveaux différents, bénéficient, si elles ne font pas de fautes et si elles ne perdent pas la balle, du même nombre de chances successives pour marquer. Le tenu et les six chances consécutives de marquer représentent donc la spécificité du rugby à XIII.

1) Lorsqu'il y a tenu :

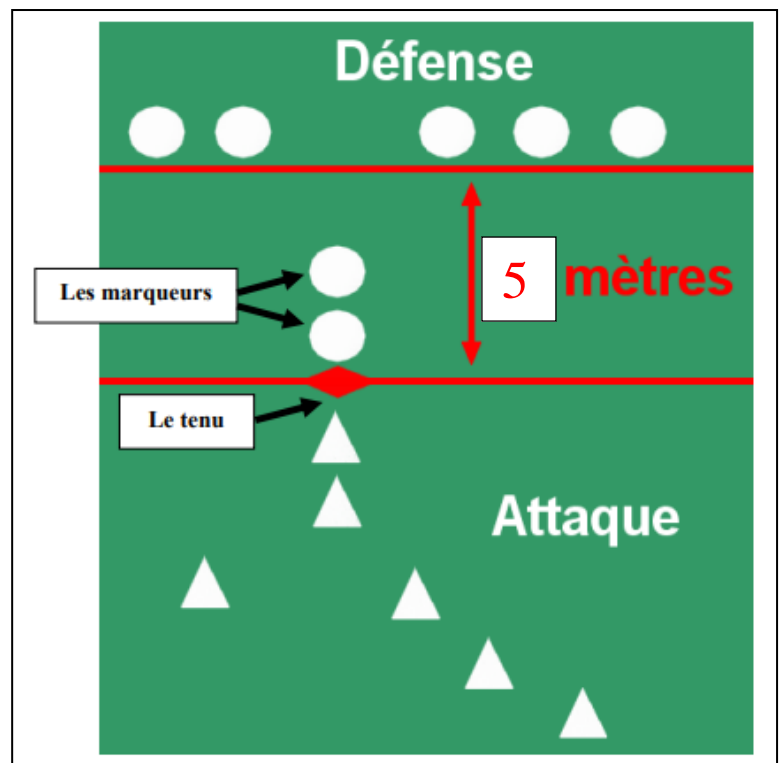


Pour les attaquants :

- Le porteur de balle se relève face à la ligne adverse, pose le ballon au sol et le fait rouler au pied vers l'arrière pour un partenaire que l'on appelle demi de tenu offensif.
- Une équipe a droit à cinq tenus successifs si elle ne fait pas de faute.
- Si l'équipe concède un sixième tenu, l'attaquant qui a le ballon le pose devant lui, l'adversaire le ramasse, et le jeu reprend par un tenu numéro 0.

Pour les défenseurs :

- Dès qu'il y a tenu, les défenseurs doivent lâcher le porteur du ballon ;
- Tous les autres défenseurs doivent reculer à 5 mètres du ballon.
- Ils peuvent défendre à nouveau dès que le ballon du joueur effectuant le tenu a touché le sol.



Au rugby à XIII, lorsqu'il y a sortie du ballon en touche, la remise se fait par une mêlée qui n'est pas disputée. Il n'y a donc pas d'alignement en touche comme dans le rugby à XV.

IV) LES PARTICULARITES DU JEU :

Un des intérêts du rugby à XIII est qu'il permet une **éducation individuelle et collective** de l'engagement. Le contact avec l'adversaire et le sol est pris en compte par le règlement et **le tenu** est un moment privilégié qui assure le **maximum de sécurité** pour les joueurs. Il n'y a **jamais ni regroupement ni entassement de joueurs**. Le jeu est clair, facile à diriger et la moindre brutalité est facilement repérable. L'autre intérêt, sans doute le plus important, réside dans les six chances successives de progresser vers la cible puisque l'équipe attaquante dispose de 5 TENUS pour cela. Le tenu fait partie du projet tactique de l'équipe. C'est autour de cette phase de jeu que les attaquants comme les défenseurs s'organisent où se réorganisent.

Les valeurs éducatives liées au tenu sont les suivantes : le ***droit à l'erreur*** (puisque se faire prendre ou immobiliser avec le ballon n'est pas une faute), l'***égalité des chances*** (chaque joueur a les mêmes possibilités de faire avancer son équipe jusqu'au tenu suivant), le ***respect de l'intégrité physique du joueur*** (puisque les regroupements de joueurs sont interdits), le développement de la ***prise d'initiative*** du joueur (le joueur peut choisir de reculer, de s'éloigner des partenaires, de tenter une action même difficile...à la condition qu'il ne perde pas le ballon s'il est arrêté par un adversaire), l'***acceptation du duel, du un contre un*** et du plaquage.

Le tenu du rugby à XIII peut contribuer à éviter le geste de "jeter le ballon en urgence" - geste qu'il est possible de voir assez fréquemment chez un public débutant - et permet au contraire ***de construire l'avancée*** pour son équipe. Il est à noter que la règle fondamentale du tenu est totalement compatible avec l'utilisation de flags ou du toucher 2 secondes par exemple.

○ ANNEXE 4 : les rencontres USEP

RENCONTRE USEP « VERS LES SPORTS COLLECTIFS » CE2 FLAG-RUGBY

La rencontre USEP est une occasion originale de réinvestissement des apprentissages réalisés au cours des modules vécus par les élèves, notamment les modules qui ont utilisé l'activité rugby comme activité support des apprentissages. Pour rappel, les programmes de l'école élémentaire 2015 précisent que l'activité rugby permet de travailler l'enjeu du :

- Champ d'apprentissage: **Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.**
- Compétences travaillées au cours du module d'EPS :
 - **Rechercher le gain du jeu, de la rencontre.**
 - **Comprendre le but du jeu et orienter ses actions vers la cible.**
 - **Accepter l'opposition et la coopération.**
 - **S'adapter aux actions d'un adversaire.**
 - **Coordonner des actions motrices simples.**
 - **S'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres.**
 - **Respecter les règles essentielles de jeu et de sécurité.**

Dans le cadre de ces programmes, cette nouvelle rencontre USEP s'appuie sur les compétences mobilisées par les jeux traditionnels au CP et au CE1 et va permettre aux élèves de tendre « vers les sports collectifs » de référence comme le handball, le basket, le football et le rugby proposés seulement à partir du cycle 3.

I. CONDITIONS MATERIELLES

- Dimensions du terrain : 25 m x 18 m + en-but 5 m
- Terrain herbe ou synthétique
- 1 ballon ovale
- 2 jeux de ceintures FLAG de deux couleurs différentes (fournis par l'USEP)
- Pas de chaussures à crampons

POUR CHAQUE EQUIPE, PREVOIR MAILLOTS OU DOSSARDS, SIFFLETS ET BALLONS.

Comme pour toute sortie, pensez à la trousse de secours

II. ORGANISATION de la CLASSE

Chaque classe constitue des 4 équipes mixtes, de niveau de pratique similaire : A, B, C et D 5 X 5 sur le terrain avec des remplaçants selon l'effectifs de classe. Prévoir les rotations en amont. Les changements de joueurs et de capitaine sont effectués selon un ordre défini par l'enseignant en amont de la rencontre. Les temps de jeu doivent être équivalents (aide de l'enseignant référent du terrain si besoin).

Les élèves sont préparés à remplir des tâches d'arbitrage sous la responsabilité d'un enseignant.

III. ORGANISATION de la RENCONTRE

Durée du match : 1 période de 6 ou 8 minutes selon le nombre d'équipes.

Les enfants sont joueurs, observateurs, marqueurs, chronométreurs et arbitres (sous la responsabilité d'un enseignant).

Les tâches d'arbitrage confiées aux élèves seront : 2 juges de touche, 2 juges de règles du jeu au minimum.

IV. LES RÈGLES

1. Pour marquer un essai, il convient d'entrer dans la zone d'en-but adverse en portant le ballon.
2. L'équipe en possession du ballon possède 2 chances consécutives pour marquer un essai.

Si elle réussit sans avoir de foulard subtilisé (à sa première tentative) elle marque **2 points**.

Si elle réussit en ayant un seul foulard subtilisé (à sa deuxième tentative) elle marque **1 point**.

3. Jeu à la main (jeu au pied interdit).
4. Aucun contact n'est autorisé.
5. Le chronométreur annonce le moment du changement aux 2 équipes.
6. Fautes de jeu :
 - L'en-avant : Il y a en-avant lorsqu'un joueur lâche le ballon devant lui (entre lui et la ligne d'en-but adverse). Le ballon est rendu à l'adversaire.
 - L'en-avant de passe : Il y a en-avant de passe lorsque le ballon est lancé par un joueur vers la ligne de but adverse. Le ballon ne peut donc être passé qu'à un partenaire situé derrière soi par rapport à la ligne d'en-but adverse. Le ballon est rendu à l'adversaire.
7. Les remises en jeu :
 - Coup d'envoi ou engagement après essai : Il se fait au centre du terrain.
 - Foulard subtilisé : Lorsqu'un défenseur subtilise un des deux foulards d'un attaquant en possession du ballon, il lâche immédiatement ce foulard qui tombe au sol. Cela met fin à l'action de l'équipe attaquante et le foulard constitue le point de remise en jeu. Le porteur du ballon revient à l'endroit où son foulard est tombé au sol et pose le ballon sur le foulard. Pour remettre en jeu, il passe le ballon à un de ses partenaires. Les défenseurs doivent se retirer à 3 m de la ligne passant par le foulard au sol. Ils peuvent intervenir, s'ils ont respecté ce repli, dès que le ballon quitte les mains du passeur. Le joueur remet son foulard et effectue la remise en jeu. Dans le cas où un foulard est subtilisé pour la deuxième fois sans qu'il y ait une quelconque faute des défenseurs, le jeu est arrêté et le ballon donné à l'équipe adverse à l'endroit où le deuxième foulard est tombé au sol, l'équipe adverse se retirant à 3 m.
 - Sortie de balle : la remise en jeu se fait à l'endroit où la balle est sortie 5 m à l'intérieur du terrain.
 - Faute de l'équipe attaquante (en-avant, en-avant de passe, sortie en touche, jeu au pied, deuxième tentative avortée) : Le ballon est rendu à l'équipe adverse à l'endroit de la faute.
 - Faute de l'équipe qui défend (contact) : Le ballon est redonné à l'équipe attaquante qui remet en jeu en posant le ballon à l'endroit de la faute et en faisant une passe, le décompte des foulards subtilisés repartant à zéro.

V. **RECOMPENSE**

Chaque classe recevra un diplôme de participation. Il n'y aura pas de classement.

VI. **ROLE DES ADULTES**

L'enseignant veille à la sécurité, règle les litiges et aide à l'autogestion des groupes.

Il est secondé par un parent qui en aucun cas ne peut tenir des rôles pédagogiques.

RENCONTRE **COOPETITIVE** USEP

« RUGBY A L'ECOLE »

CM1 – CM2

La rencontre USEP est une occasion originale de réinvestissement des apprentissages réalisés au cours des modules vécus par les élèves, notamment les modules qui ont utilisé l'activité rugby comme activité support des apprentissages. Pour rappel, les programmes de l'école élémentaire 2015 précisent que l'activité rugby permet de travailler l'enjeu du :

- Champ d'apprentissage: **Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.**
- Compétences travaillées au cours du module d'EPS :
 - ✓ **Rechercher le gain de l'affrontement (du jeu ou de la rencontre) par des choix tactiques simples.**
 - ✓ **Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires.**
 - ✓ **Coordonner des actions motrices simples.**
 - ✓ **Se reconnaître attaquant / défenseur**
 - ✓ **Coopérer pour attaquer et défendre**
 - ✓ **Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur.**
 - ✓ **S'informer pour agir.**

➤ CONDITIONS MATERIELLES

- Dimensions du terrain : 25 m x 18 m + en-but 5 m
- Terrain herbe ou synthétique
- 1 ballon ovale
- Pas de chaussures à crampons

➤ ORGANISATION DE LA CLASSE

- Chaque classe constitue des équipes de niveau (4 niveaux différents)
A = Très Forts B= Forts C = Moyens D = Faibles
- Un bon joueur ne doit pas jouer en C ou D.**
- Equipes mixtes de 5 joueurs (avoir 1 filles et 1 garçon au minimum en permanence sur le terrain) avec remplaçants.
Un joueur ne peut pas faire partie de 2 équipes différentes.
- Chaque équipe désigne 2 arbitres, reconnus pour leurs compétences
Lors de certaines rencontres, l'arbitrage sera effectué par des collégiens.

➤ LES REGLES

- Mise en jeu soit au pied (drop), soit à la main en milieu de terrain par l'équipe désignée par tirage au sort.
- La balle doit être passée à la main et en arrière.
- **Les placages ne sont pas autorisés.** La règle du « toucher 2 mains/2 secondes » sera appliquée :
Tout joueur touché avec les 2 mains de l'adversaire doit s'arrêter et a 2 secondes pour lâcher le ballon.
C'est l'arbitre qui compte les 2 secondes. Si le ballon n'est pas lâché dans les 2 secondes, le ballon sera rendu à l'équipe adverse.



Pour les terrains jouant avec les règles du rugby à XIII, le nombre de tenu maximum sera précisé avant la rencontre. Conserver la balle au sol ou en étant immobilisé debout par l'adversaire n'est donc pas une faute. La remise en jeu se fera conformément à la règle du tenu.

- Sortie en touche : remise en jeu à la main à l'endroit de la sortie de balle 2 mètres à l'intérieur du terrain.
Adversaires à 5 m de celui qui remet en jeu.
- Si 1 joueur aplatit dans son propre en-but, remise en jeu par l'adversaire à 5 m de la ligne d'en-but.
- Une équipe marque 1 point par essai.
- Après un essai, remise en jeu au centre du terrain par l'équipe n'ayant pas marqué en jouant soit au pied (drop) soit à la main.
- **FAUTES** de jeu:
 - passe à l'avant ;
 - garder ou jouer le ballon au sol ;



Pour les terrains jouant avec les règles du rugby à XIII, le nombre de tenu maximum sera précisé avant la rencontre. Conserver la balle au sol ou en étant immobilisé debout par l'adversaire n'est donc pas une faute. La remise en jeu se fera conformément à la règle du tenu.

- lâcher le ballon en avant.

Remise en jeu à l'endroit de la faute, à la main, l'adversaire est à 5 m (+ ou - 5 pas)

- **FAUTES** graves :
 - plaquer un adversaire;
 - croche-pied, brutalités, anti-jeu, contestations ;
 - projection en touche.

Remise en jeu à 5 pas de l'endroit de la faute, à la main, l'adversaire est à 5 m (+ ou - 5 pas)
En cas de faute intentionnelle grave à moins de 3 m de l'en-but adverse, un essai sera accordé.

Pour toute faute grave, le joueur en question est exclu 2 minutes.



ORGANISATION DE LA RENCONTRE COOPETITIVE

Les enfants sont joueurs, marqueurs, chronométreurs et arbitres.

Une feuille de marque et un tableau des résultats organiseront les rotations des matchs et les différents rôles cités précédemment.

Durée du match : 5 à 8 mn (la durée des matchs pourra varier selon le nombre de classes et l'avance ou le retard de la rencontre)

Chaque équipe de la classe fera partie d'une poule de son niveau et rencontrera toutes les équipes de la poule.

Match Gagné = 3 points

Match Nul = 2 points

Match Perdu = 1 point

Utilisation des cartes coopératives : « coup de pouce » / « coup d'éclat » (voir ci-après)

Les cartes sont tenues par l'un des arbitres qui se présente au milieu du terrain à chaque fois qu'il y a 3 essais consécutifs pour la même équipe. Il propose :

- au capitaine de l'équipe qui vient de marquer de choisir une carte coup d'éclat
et
- au capitaine de l'équipe qui vient d'encaisser le 3^{ème} essai de choisir une carte coup d'pouce.

Ce dernier, en concertation avec son équipe, doit choisir l'une des 2 cartes (coup de pouce pour son équipe ou coup d'éclat pour l'autre équipe). Il doit lire cette carte à voix haute pour que l'ensemble des acteurs entendent la nouvelle règle qui s'appliquera. La carte s'applique durant tout le reste du match et peut se cumuler avec une autre carte. L'arbitre quitte le terrain, met la carte choisie de côté et le jeu reprend.

Ce procédé ne devra pas prendre plus de 45 secondes à partir du moment où les enfants connaîtront bien les cartes et auront pratiqué ce dispositif lors du module d'apprentissage en EPS.



ROLE DES ADULTES

L'enseignant veille à la sécurité, règle les litiges et aide à l'autogestion des groupes.
Il est secondé par un parent qui en aucun cas ne peut tenir de rôle pédagogique.

COUP D'ÉCLAT

2 JOUEURS JOUENT MAIN DANS LA MAIN.



COUP D'ÉCLAT

NOTRE ESSAI EST VALIDE SI LE MARQUEUR EST ACCOMPAGNE PAR 1 (ou 2) CAMARADE(S) DANS L'EN-BUT



COUP D'ÉCLAT

NOUS PROPOSONS A NOS ADVERSAIRES DE CHOISIR L'UN DE NOS JOUEURS.



COUP D'ÉCLAT

POUR ARRETER UN ADVERSAIRE, IL FAUT LE TOUCHER A 4 MAINS.



COUP D'POUCE

NOUS VOUS PROPOSONS DE CHOISIR L'UN DE NOS JOUEURS POUR JOUER AVEC VOUS.



COUP D'POUCE

NOUS NE POUVONS PLUS DEFENDRE EN POURSUITE.



COUP D'POUCE

TOUT ESSAI MARQUE SANS ADVERSAIRE ENTRE LE MARQUEUR ET L'EN-BUT COMPTE TRIPLE



COUP D'POUCE

L'ESSAI MARQUÉ COMPTE DOUBLE.



Pour les terrains jouant avec les règles du rugby à XIII, un coup d'éclat peut être proposé en lien avec la règle du tenu :

