

DOSSIER PEDAGOGIQUE : PRATIQUE DU RUGBY EN MILIEU SCOLAIRE



A. Preamble

1. Rugby or « oval ball » ?

Rugby is a collective combat sport. It is the codified reference sport. The appellation « rugby at school » corresponds to a practice of « oval ball », that is to say a collective pre-sportive game.

The rules of the game are therefore simplified.

2. The oval ball at school

Oval ball has its place at school due to its educational values.

Its school practice allows:

- to develop a spirit of solidarity and mutual aid;
- to learn respect for rules and others, partners as opponents.

This sporting activity corresponds perfectly to the definition of objectives of physical education at primary school. It contributes to the harmonious development of the child and to the formation of his personality.

Oval ball is a complete activity that solicits and develops the motor, intellectual, social and affective capacities of children. The role of each is defined by the action of the opponent and the partner. This game uses the complementarity of players by learning tolerance, respect for the partner « in » his difference, « for » his difference. It is a wonderful tool of integration: a child a little too enveloped, another who grew up too fast - those who are mocked because they are not quite in the middle - are accepted and appreciated.

The practice of this activity allows to address in a complementary and integrated way the general components of physical education:

- motor (body, arms, legs);
- cognitive (the head);
- social and affective (me and others).

The « oval ball », collective game, privileges concerted action, abnegation, solidarity, respect for rules, self-mastery, the « regrouping » of energies and competences. It teaches the student to organize with others, to accept contact and to distance himself affectively (control of his emotions).

It also allows to propose to students collective and individual situations of problem resolution (how to progress towards the front by making passes towards the back?).

3. La balle ovale : jeu d'opposition et de coopération

Elle permet de travailler sur :

- L'anticipation (je vais déclencher mes actions par rapport à des indices) ;
- L'utilisation de la force, de feintes (relations duelles) ;
- Le passage d'une prise d'informations visuelles à des modes de contrôle kinesthésique (sensations internes) ;
- L'acceptation de l'agression, du contact corporel, du stress de l'émotion (axe citoyenneté).

4. La « balle ovale » : jeu collectif

Les élèves doivent trouver des stratégies collectives pour atteindre un but commun.

La « balle ovale » permet de développer une intelligence tactique liée à :

- La prise d'informations sur l'espace, la balle, les partenaires, les adversaires ;
- La prise de décisions (que puis-je décider par rapport à ce que j'ai prélevé comme informations ?).

Ex : J'ai le ballon, je dois prendre des informations pour décider :

- Par rapport aux adversaires : puis-je avancer tout seul ?
- Par rapport à la position des partenaires : puis-je passer la balle ?
- Par rapport à l'espace : puis-je marquer ?

B. Le cadre institutionnel – Programmes

Une **convention nationale** entre l'Éducation Nationale et la Fédération Française de Rugby a été renouvelée le 25 septembre 2019 :

- **Renforcer les principes de la République et des valeurs sportives** : le rugby avec ses règles, sa stratégie et ses rôles, les différents aspects de son organisation et de son arbitrage permet aux élèves d'acquérir une culture, des valeurs et des savoirs.
- **Promouvoir la pratique sportive vectrice de santé et de bien-être** : le sport et le rugby en particulier est un enjeu pour la cohésion de notre société et l'amélioration de notre système de prévention de santé.
- **L'engagement associatif et la responsabilisation des jeunes** : la pratique du rugby et ses règles spécifiques influencent les comportements des élèves, se traduisant par un fort engagement et des prises d'initiatives
- **Lutte contre le harcèlement scolaire** : la pratique de rugby développe les notions de solidarité et de tolérance.
- **Égalité filles-garçon et mixité** : favoriser le principe de mixité dans la pratique pour lutter contre les stéréotypes sexistes et les discriminations.
- **Accès à la pratique pour tous** : le sport et le rugby en particulier est un vecteur d'inclusion.

Une **convention départementale** « Les pratiques de rugby / jeux de balle ovale en milieu scolaire », entre la DSDEN 78, le Comité départemental de rugby des Yvelines (CDY), la Ligne Ile de France de rugby (LIFR), l'USEP 78 et l'UNSS 78, a été signée le 2 février 2021, avec pour objectifs de :

- **Etablir une réelle coopération au service de l'éducation des élèves**, par une concertation régulière et la mise en place d'actions coordonnées, dans les domaines de l'enseignement de l'E.P.S., de l'animation sportive, de la réflexion pédagogique et de la formation.
- **Développer la pratique du rugby** en prenant appui notamment sur la double perspective de l'organisation en France de la Coupe du Monde de rugby 2023 et des jeux olympiques et paralympiques 2024.
- **Développer le dispositif « ambassadeurs scolaires »** initié par le CDY et la LIFR

Programmes et application pour l'APS « balle ovale »

Champ d'apprentissage

- Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

Enjeux et contenus d'enseignement pour bâtir les modules ou cycles d'apprentissage

	DOMAINE 1 Les langages pour penser et communiquer	DOMAINE 2 Les méthodes et outils pour apprendre	DOMAINE 3 La formation de la personne et du citoyen	DOMAINE 4 Les systèmes naturels et les systèmes techniques	DOMAINE 5 Les représentations du monde et l'activité humaine
5 compétences générales en EPS déclinées au rugby	CG1 Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer avec son corps	CG2 S'approprier par la pratique physique et sportive des méthodes et des outils	CG3 Partager des règles, assumer des rôles, des responsabilités	CG4 Apprendre à entretenir sa santé par une pratique physique régulière	CG5 S'approprier une culture physique, sportive et artistique
<u>RUGBY</u>	<p>Enchaîner quelques actions fondamentales (donner, arracher, pousser, ramasser, esquiver) en les orientant en direction de la zone de marque adverse.</p> <p>Se reconnaître attaquant ou défenseur et réagir rapidement au changement de statut</p> <p>Soutenir l'action défensive d'un partenaire pour en augmenter l'efficacité</p>	<p>Exploiter des données chiffrées liées au score et à l'observation en termes de pourcentage ou de rapport.</p> <p>Analyser les critères d'efficacité du projet de jeu : proportion ou pourcentage des possessions arrivant en zone de marque.</p>	<p>- Respecter les règles et l'esprit du jeu. Les reconnaître comme garantes de l'intégrité physique des joueurs et du plaisir de lutter collectivement dans des conditions équitables.</p> <p>- Assumer avec responsabilité les rôles sociaux confiés pour permettre à chacun de progresser.</p> <p>- Savoir contrôler ses réactions émotionnelles quelle que soit l'issue d'une opposition et quel que soit le type de rugby proposé : savoir gérer le jeu sans contact autant que le jeu avec du combat.</p> <p>Arbitrer à plusieurs en se répartissant les rôles.</p>	<p>S'échauffer avant un effort.</p> <p>Gérer son effort pour réaliser plusieurs matchs sans perte d'efficacité.</p> <p>Connaitre et éviter les gestes et comportements dangereux pour soi et/ou pour les autres.</p>	<p>Apprécier une prestation au regard de performances de référence</p> <p>Apprécier certains critères d'observation, sur un plan quantitatif (nombre de franchissements...) et sur un plan qualitatif (jeu adapté / défense adverse, utilisation des zones appropriées du terrain...)</p>

C. Logique interne – Droits fondamentaux – Règles

Logique interne du rugby

Le rugby, sport de référence, est le seul à autoriser la charge, à ne pas limiter la manipulation du ballon (intervention sur le ballon avec toutes les parties du corps), à ne pas imposer de restriction aux déplacements ballon en main.

Il est le seul à interdire l'échange avec les partenaires placés en avant, à offrir 2 cibles : une horizontale (aussi large que le terrain, l'en-but) et une verticale (dans l'axe du terrain, les poteaux).

Spécificité de la balle ovale

La **balle ovale** est un jeu pré - sportif conduisant à la pratique codifiée du rugby. En conséquence, la cible verticale n'est pas prise en compte à l'école élémentaire.

La différence essentielle, fondamentale, qui permettra à l'enfant de rentrer progressivement dans le rugby, réside dans l'évolutivité des règles, dans leur nombre et leurs difficultés. L'aspect ludique, primordial pour des élèves de l'école élémentaire, sera ainsi conservé, même si les règles sont remaniées et complexifiées continuellement.

Les aspects facilitants (liberté d'action sur le ballon et course libre ballon en main, cible large et facile d'accès) sont compensés par d'autres plus contraignants (le geste et l'orientation de la passe - la charge physique codifiée)

L'enjeu de la « balle ovale » est de maîtriser affectivement des situations de contacts, collectives et duelles, d'élaborer et de mettre en œuvre des solutions collectives dans une structuration inhabituelle de l'espace (partenaire derrière, adversaire devant) contraignante.

Les droits et les devoirs des joueurs

Les droits du porteur de balle :

- Tout joueur peut s'emparer du ballon ;
- Il a le droit de courir, de marquer, de faire une passe ;
- Il a le droit de donner un coup de pied dans le ballon ;
- Il a le droit de percuter.

Les droits du non - porteur de balle :

- Tout joueur a le droit de faire tomber le porteur de balle ;
- Tout joueur a le droit de pousser.

Les devoirs :

- Tout joueur a le devoir de ne pas faire mal (pas de coup de pied, ni de coup de poing) ;
- Tout geste dangereux est interdit (sauter sur un tas de joueurs, attraper par le cou).

1) Le jeu au sol

Si l'on a une main, un genou au sol, il faut lâcher la balle.

Il est **fondamental d'apprendre à l'élève à se protéger** quand il est au sol (position, rappels permanents dans les phases de jeu de se protéger).
Position : l'élève doit se mettre en boule, la tête entre les genoux.

2) La marque

Il faut aplatir dans l'en but du camp adverse par une pression sur le ballon avec une partie du corps au-dessus de la ceinture (la ligne est intégrée).

D. Proposition d'un module d'apprentissage « balle ovale »

Ce module d'apprentissage « balle ovale » a été mené dans une classe de CM2. Il est structuré en 6 étapes et comporte 14 séances.

En amont de l'activité, il est préconisé de réaliser un cycle de jeux d'opposition et/ou de jeux qui préparent au contact avec l'adversaire et le sol.

Règles à mettre progressivement en place :

- la marque : pour marquer, il faut aplatiser le ballon dans la zone d'en-but ;
- le tenu : obligation de lâcher le ballon ou de faire la passe à un partenaire lorsqu'on est ceinturé ou mis au sol, impossibilité de jouer le ballon quand on est amené au sol ;
- le hors-jeu : obligation de faire une passe vers l'arrière ;
- les règles d'or (en lien avec le cycle jeux de lutte) : je ne fais pas mal, je ne me fais pas mal, je ne me laisse pas faire mal).

1. « Pour entrer dans l'activité » : séances 1 et 2

Ces séances ont permis aux élèves de rentrer dans l'activité et de découvrir les différentes actions motrices qui allaient être mises en jeu lors de ce module.

A la fin de chacune de ces deux séances, les actions motrices et les premières difficultés rencontrées ont été exprimées par les élèves.

2. « Pour voir où on en est » : séances 3 et 4

Afin d'effectuer une évaluation diagnostique, une situation de référence a été mise en place : jeu à 6 contre 6, terrain de 24 m x 12 m.

Cette situation de référence a permis aux élèves :

- d'observer les autres équipes ;
- de constater des difficultés techniques particulières : de nombreuses passes manquées, des placements et des prises de repères difficiles...

Les problèmes rencontrés par les élèves ont été recensés. Des situations d'apprentissage permettant d'acquérir les compétences de fin de cycle ont été mises en place :

- Difficultés techniques particulières : passe sur le côté, passe vers l'arrière, ceinturage, plaquage ;
- Difficultés de progression du jeu : le ballon recule en attaque, les joueurs ont du mal à se situer sur le terrain (progression mais passe vers l'arrière). Ils ne prennent pas d'indice sur le placement des adversaires ou des partenaires ;
- Difficultés à entrer en contact avec l'adversaire pour le gêner, l'empêcher de marquer ou au contraire un manque de contrôle présentant un risque physique pour soi-même ou l'adversaire ;
- Difficultés pour certains joueurs de participer au jeu.

3. « Pour apprendre et progresser » : séances 5 à 7

Les 3 séances mises en place ont eu pour objectif une progression des élèves dans :

- La maîtrise du ballon lors des déplacements

- La technique du ceinturage et l'acceptation du contact avec l'autre et avec le sol
- L'investissement dans le jeu (notamment pour certains élèves qui ne touchaient que rarement le ballon).

A la fin de chaque séance et afin d'effectuer un rapide bilan, les élèves ont pu s'exprimer oralement sur les difficultés qu'ils ont rencontrées mais aussi sur les moyens qu'ils pouvaient mettre en place afin d'y remédier. Ils se sont également interrogés sur ce qu'ils avaient appris lors de la séance.

4. « Pour mesurer les progrès » : séance 8

Cette séance, qui reprenait la situation de référence (jeu global à 6 contre 6), constituait une évaluation intermédiaire permettant la suite de la construction du module.

Elle permettait également :

- De réguler ou confirmer les objectifs de départ ;
- De repérer des progrès ou des problèmes non encore résolus.

5. « Pour apprendre et progresser encore... » : séances 9 à 13

Les séances ont été construites en fonction des constats réalisés grâce à l'évaluation intermédiaire.

Elles ont été fonction des progrès et des difficultés rencontrés par les élèves au fur et à mesure des séances. Différents types d'équipes (homogènes et hétérogènes) ont été constituées selon les situations d'apprentissage et les besoins de chaque élève.

6. « Pour évaluer » : séance 14

Situation de référence : jeu global à 6 contre 6 sur un terrain de 24 m x 12 m.

Point fort en prolongement : rencontres en tournoi contre une autre classe de CM2.

E. Module d'apprentissage BALLE OVALE

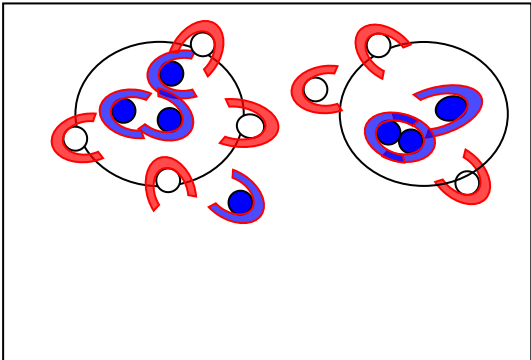
Pour entrer dans l'activité...	Pour voir où on en est...	Pour apprendre et progresser...		Pour mesurer les progrès...	Pour apprendre et progresser encore...		Pour évaluer
Des situations globales Séances 1 et 2	Une situation de référence Séances 3 et 4	Des situations d'apprentissage Séances 5 à 7		Une situation de référence Séance 8	Des situations d'apprentissage Séances 9 à 13		Une situation de référence
Les mariniers et les moules (1)	Jeu global 6 contre 6	Maîtriser le ballon lors des déplacements	Méli-mélo (7)	Jeu global 6 contre 6 Evaluation intermédiaire pour permettre : - de réguler ou confirmer les objectifs de départ - de repérer des progrès ou des problèmes non encore résolus - de poursuivre la construction de l'activité	S'organiser collectivement en fonction de zones	Les cibles (15)	Jeu global 6 contre 6 Rencontres avec une autre classe
La promenade du ballon (2)			Ramasse-miettes (8)			Avancer et gagner du terrain collectivement	
L'en but (3)			Porter (9)		Construire la notion d'espace libre		
Découverte du contact (4)		Accepter le contact avec l'autre Ceinturer	Relais-passes (10)			Construire la notion d'espace libre	
Le tenu (5)			Lapins et renards (11)		Prendre part au jeu		
L'en-avant (6)		Coyotes et kangourous (12)	Béret (13)				
			Les chasseurs (14)				

SITUATIONS d'ECHAUFFEMENT

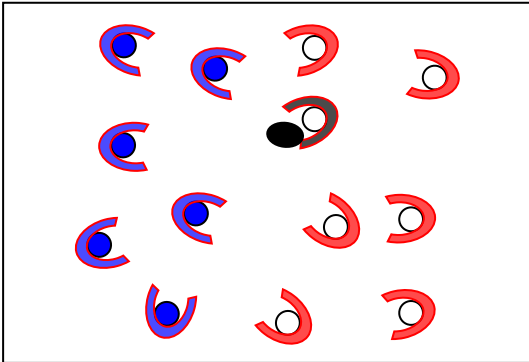
Travailler au moins une situation pour chaque compétence.

<u>Descriptif :</u> Terrain gazonné 20m x 20m.	<u>Matériel :</u> 1 ballon par élève. 1 espace délimité 20m x 20m. Chasubles.	<u>Organisation :</u> Classe entière. Par 2.	<u>Durée :</u> 10 min.
<u>Objectifs :</u>			
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Manipuler le ballon de multiples façons. ➤ Manipuler le ballon au contact d'un partenaire. 			
<u>Compétence :</u> Maîtriser le ballon lors de déplacements	<u>Compétence :</u> Accepter le contact avec l'autre ; ceinturer	<u>Compétence :</u> Se confronter à différents types d'efforts	
Situations	Situations	Situations	
<u>Contraintes :</u> 1. Courir avec le ballon dans un espace délimité ; <ul style="list-style-type: none"> • Tenir le ballon à deux mains devant soi, une main sur la poitrine, deux mains puis une main au niveau de la taille, au-dessus de la tête... • Se déplacer en courant vers l'avant, vers l'arrière, sur le côté, en pas chassés, sur un pied... 2. Lancer le ballon en l'air et le rattraper, en mouvement ou arrêté... 3. Faire rouler le ballon devant soi et aller le ramasser...	<u>Contraintes :</u> un ballon pour deux. 1. A l'arrêt, faire une passe à un camarade puis lui arracher le ballon (le partenaire reste à l'arrêt). Echanger les rôles. 2. Se placer derrière un partenaire qui porte le ballon et essaie d'avancer. Le retenir par le maillot puis en le ceinturant. 3. Face à face (tout près), porter le ballon en essayant d'avancer, un camarade empêche la progression. 4. Tomber au sol avec le ballon, le lâcher, un camarade le ramasse et tombe à son tour. 5. Lancer le ballon devant soi, un camarade va se coucher dessus, le ramasse, le lance à son tour.	<u>Contraintes :</u> un ballon pour deux face à face (distance de 20m) 1. En sprintant, porter le ballon à un camarade (main à main puis aux pieds). 2. Un camarade part en sprintant avec le ballon. Essayer de le rattraper et de le toucher, puis de le ceinturer. 3. Mêmes situations mais en slalomant entre des plots. 4. A l'arrêt, un camarade tient le ballon. Pendant 5 secondes, essayer de lui arracher.	
<u>Variables :</u> Intensité : action et opposition modérées puis amplifiées. Rythme : de plus en plus rapidement. Distance : taille du terrain, distance entre les joueurs.			

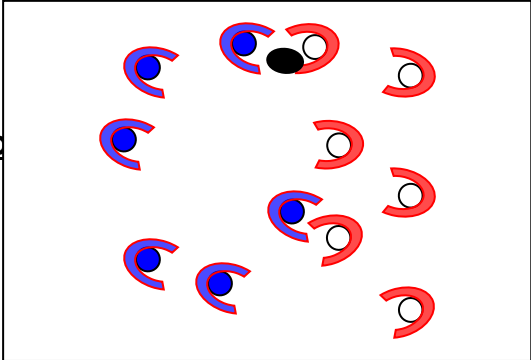
Pour entrer dans l'activité

<p>Compétences :</p> <ul style="list-style-type: none"> - S'opposer collectivement. - Etre capable de se « lier » corporellement. 	<p>Situation (nom du jeu) :</p> <h3 style="text-align: center;"><u>Les mariniers et les moules</u></h3>
<p>Descriptif :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jeu à thème à effectif réduit. - 2 groupes de 8 joueurs, avec 4 attaquants (les mariniers) et 4 défenseurs (les moules) regroupés dans une zone. <p>Lieu : terrain gazonné ou dojo / tapis.</p> <p>Matériel : Plusieurs zones de 5mx5m au moins. Un cercle est tracé au centre de chaque zone.</p> <p>Organisation :</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Durée :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Durée totale de 10 à 15 min. - Plusieurs manches de 1min30s. 	<p>But pour chaque équipe :</p> <p><i>Les attaquants</i> (les mariniers) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Désolidariser les moules ; - Les sortir de la zone. <p><i>Les défenseurs</i> (les moules) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se lier ; - Résister le plus longtemps possible. <p>Contraintes et/ou règles :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ne pas faire mal, ne pas se laisser faire mal et ne pas se faire mal. <p>Lancement et déroulement du jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Au début du jeu, les moules sont réparties en petits groupes dans les cercles. Les joueurs sont assis et liés les uns aux autres. - Les mariniers, au signal, pénètrent dans la zone et tentent de les sortir du cercle. <p>Variables (espace ; temps ; corps ; matériel) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Diamètre du cercle ; - Nombre de moules et de mariniers ; - Temps de jeu ; - Positions de départ des uns et des autres.
<p>Critères de réussite :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pour les mariniers : un point par moule sortie. - Pour les moules: résister au maximum pour ne pas se faire sortir du cercle. 	
<p>Relances :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Si les mariniers gagnent trop rapidement : <ul style="list-style-type: none"> o Elargir le diamètre du cercle. o Diminuer le nombre de mariniers. o Se déplacer à genoux. - Si les mariniers n'utilisent que des saisies aux bras, leur demander d'utiliser d'autres stratégies. 	

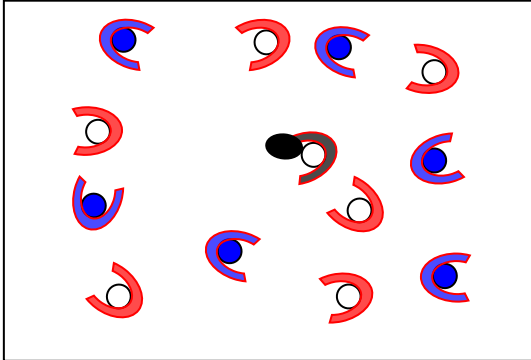
Pour entrer dans l'activité

<p>Compétences :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Eviter de créer un regroupement et construire des espaces libres. 	<p>Situation (<i>nom du jeu</i>) :</p> <p><u>La promenade du ballon</u></p>
<p>Descriptif :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Equipes de 6 joueurs. 2 équipes observent, les 2 autres jouent. - L'enseignant participe au jeu. <p>Lieu : terrain gazonné ou non.</p> <p>Matériel : Un terrain de 30m x 15m. Un ballon ovale.</p> <p>Organisation :</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;">  </div>	<p>But pour chaque équipe :</p> <p><i>Les attaquants :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Tenter de marquer des essais, dans la zone d'en but. <p><i>Les défenseurs :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Empêcher l'équipe adverse de marquer des essais. <p>Contraintes et/ou règles :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tendre le ballon à un joueur, celui-ci le prend en mouvement, en avançant.
<p>Durée :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 4 rotations de 5 min. 	<p>Lancement et déroulement du jeu :</p> <p>Pour lancer le jeu, l'enseignant se promène sur le terrain et donne le ballon à une des deux équipes. En cas d'arrêt de jeu (faute, ballon bloqué ...), l'enseignant rend la balle à l'équipe de son choix.</p>
<p>Critère de réussite :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nombre d'essais marqués. 	
<p>Relances :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Si les élèves se mettent en grappe : <ul style="list-style-type: none"> ➢ Réduire le nombre de joueurs. ➢ Donner plusieurs ballons (en abandonnant le 1^{er} ou en maintenant les 2 en jeu). 	

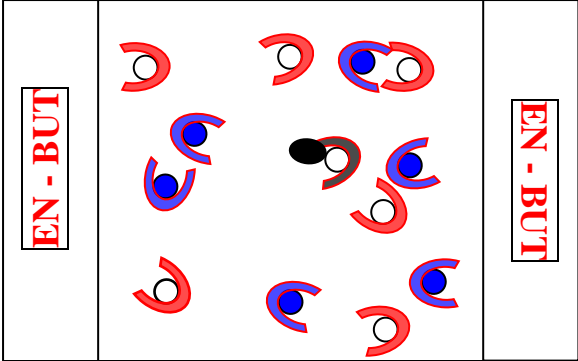
Pour entrer dans l'activité

<p>Compétences :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Intégrer la notion de l'en-but et l'orientation du terrain. 	<p>Situation (nom du jeu) :</p> <p style="text-align: center;"><u>L'en-but</u></p>
<p>Descriptif :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Approche du jeu global ; - Équipes de 6 joueurs. <p>Lieu : terrain gazonné.</p> <p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Plots souples ou lattes pour une bonne visualisation des lignes. - 1 ballon. - 1 espace délimité de 12m. x 24m. - 2 jeux de chasubles. <p>Organisation :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2 équipes de 6 joueurs s'opposent, les autres observent et comptent les points. - Equipes hétérogènes. 	<p>But pour chaque équipe :</p> <p><u>Les attaquants :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - poser (aplatir) le ballon derrière la ligne d'en-but adverse. <p><u>Les défenseurs :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - empêcher l'avancée du ballon (bloquer l'adversaire, intercepter la balle...) <p>Contraintes et/ou règles :</p> <ul style="list-style-type: none"> - La passe arrière n'est pas exigée ; - Interdits : croche-pieds, prise au-dessus des épaules, jeu au pied ; - Lâcher le ballon dès que l'on perd un appui au sol ou qu'on est immobilisé par l'adversaire ; - Ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal.
<div style="text-align: center;">  </div>	<p>Lancement et déroulement du jeu :</p> <p>L'enseignant donne le ballon à une des deux équipes qui démarre du milieu du terrain. Le maître signale quand le ballon doit être lâché par le porteur si les contraintes ne sont pas respectées.</p> <p><u>Ex :</u> joueur au sol avec le ballon, joueur bloqué avec le ballon, joueur ayant perdu un appui...</p> <p>Variables (espace ; temps ; corps ; matériel) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dimensions du terrain ; - Contraintes pour les joueurs : les défenseurs partent de leur en-but, les attaquants du milieu du terrain ; - Nombre de joueurs dans chaque équipe ; - Compte de points : 5 points si on aplatit dans l'en-but, 1 point par « blocage ».
<p>Critères de réussite :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Porteurs du ballon : aplatir le ballon (exercer une pression de haut en bas) dans la zone d'en-but. - Non porteurs : récupérer le ballon et/ou bloquer les attaquants. 	
<p>Relances :</p> <p>Si l'attaque est trop facile :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Réduire la largeur du terrain (favorise la confrontation). ➢ Démarrer le jeu de sa zone d'en-but. 	

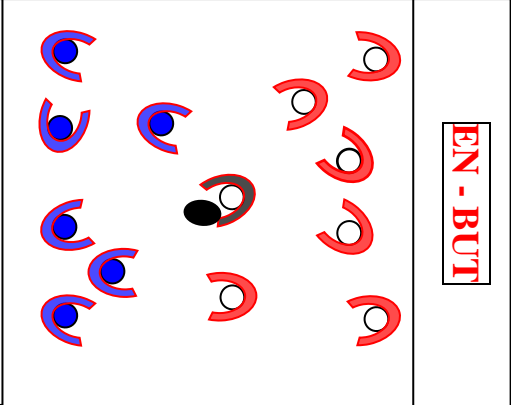
Pour entrer dans l'activité (De la découverte au jeu codifié)

<p>Compétences : vaincre l'appréhension du contact</p> <ul style="list-style-type: none"> - avec les adversaires - avec le sol 	<p>Situation (nom du jeu) :</p> <h3 style="text-align: center;"><u>Découverte du contact</u></h3>
<p>Descriptif :</p> <ul style="list-style-type: none"> - équipes de 6 joueurs. 2 équipes observent, les 2 autres jouent. - l'enseignant mène le jeu. <p>Lieu : terrain gazonné pour faciliter les contacts avec le sol.</p> <p>Matériel :</p> <p>Un terrain de 30m x 15m. Deux ballons ovales.</p> <p>Organisation :</p> <div style="text-align: center;">  </div>	<p>But pour chaque équipe :</p> <p><i>Les attaquants</i> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se faire 5 passes pour marquer un point. <p><i>Les défenseurs</i> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Empêcher l'équipe adverse de se faire des passes, récupérer la balle. <p>Contraintes et/ou règles :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Réduire les contraintes pour favoriser des comportements d'opposition (dans un premier temps) et légaliser les contacts ; - Réguler rapidement ces contacts en fonction des comportements observés : pas de croche-pied, pas de coups et pas de prises dangereuses. <p>Lancement et déroulement du jeu :</p> <p>Pour lancer le jeu, l'enseignant se promène sur le terrain et donne le ballon à une des deux équipes. Il encouragera les défenseurs à empêcher la circulation de la balle chez les attaquants. Quand la balle est bloquée <u>trop longtemps</u> par une « grappe » de joueurs, l'enseignant introduira un 2^{ème} ballon en sollicitant un joueur démarqué.</p> <p>Variables (espace ; temps ; corps ; matériel) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dimensions du terrain : plus d'espace génère moins de contacts mais ils seront plus intenses.
<p>Durée :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 4 rotations de 5 min. 	
<p>Critères de réussite :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nombre de points marqués pour les attaquants ; - Mise en échec des attaquants par les défenseurs ; - Efficacité dans le jeu de passes ; - Opposition physique à l'adversaire qu'on soit attaquant ou défenseur. 	
<p>Relances :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Si les élèves adhèrent aux phases de regroupements : introduire un 2^{ème} ballon dans des espaces libres ; - Si au contraire, il subsiste des appréhensions aux contacts : regrouper les joueurs pour remettre les ballons en jeu. 	

Pour entrer dans l'activité (De la découverte au jeu codifié)

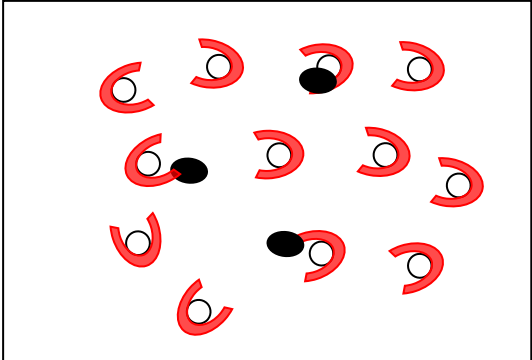
<p>Compétences : <i>Pour les attaquants :</i> passer la balle à un partenaire mieux placé. Continuer à avancer si on est bloqué debout. Libérer la balle si on est tenu au sol. <i>Pour les défenseurs :</i> faire tomber le porteur de la balle, le bloquer debout si on n'y arrive pas. Récupérer la balle.</p>	<p>Situation (nom du jeu) :</p> <h3 style="text-align: center;"><u>Le tenu</u></h3>
<p>Descriptif :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Equipes de 6 joueurs. 2 équipes observent, les 2 autres jouent. - L'enseignant mène le jeu. <p>Lieu : terrain gazonné pour faciliter les contacts avec le sol.</p> <p>Matériel : Un terrain de 30m x 15m avec en-but. Deux ballons ovales.</p>	<p>But pour chaque équipe :</p> <p><i>Les attaquants :</i> - Poser le ballon dans l'en-but adverse pour marquer un essai.</p> <p><i>Les défenseurs :</i> - Empêcher l'équipe adverse de marquer des essais. Récupérer la balle pour devenir attaquant.</p> <p>Contraintes et/ou règles : - Avancer si on est tenu debout. Lâcher la balle si on est tenu au sol.</p>
<p>Organisation :</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Durée :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 4 rotations de 5 min. 	<p>Lancement et déroulement du jeu : L'objectif de cette situation étant de découvrir la règle essentielle du tenu, on tentera de la mettre en place à chaque lancement. Ne pas hésiter à sanctionner l'équipe responsable d'un arrêt du jeu en rendant la balle à l'adversaire. Pour lancer le jeu, l'enseignant se promène sur le terrain et donne le ballon :</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>à un joueur démarqué</u> -> déploiement de la défense et mise en mouvement des partenaires. - <u>à un joueur proche d'un adversaire</u> -> regroupement. <p>Variables (espace ; temps ; corps ; matériel) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Largeur du terrain ; - Remises en jeu (à un joueur démarqué ou non) : ils vont induire d'autres comportements du fait de l'orientation du terrain par les en-buts ; - Intervention défensive : blocage, ceinturage, plaquage ; - Nombre de joueurs : si on veut favoriser l'attaque on réduira le nombre de défenseurs et inversement.
<p>Critères de réussite :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nombre d'essais marqués pour les utilisateurs. - Nombre de ballons récupérés pour les opposants. 	
<p>Relance :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Si le ballon est bloqué trop longtemps ou si un joueur a un comportement trop individuel : introduire un 2^{ème} ballon dans un espace libre. 	

Pour entrer dans l'activité (De la découverte au jeu codifié)

<p>Compétences : <i>Pour les attaquants :</i> Le porteur doit être capable de s'orienter pour faire des passes en arrière et les partenaires doivent se placer en arrière du porteur. <i>Pour les défenseurs :</i> Revenir dans leur camp à chaque interruption de la progression de la balle.</p>	<p>Situation (nom du jeu) :</p> <p style="text-align: center;"><u>L'en-avant</u></p>
<p>Descriptif :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Equipes de 6 joueurs. 2 équipes observent, les 2 autres jouent. - L'enseignant mène le jeu. <p>Lieu : terrain gazonné pour faciliter les contacts avec le sol.</p> <p>Matériel : Un terrain de 30m x 15m avec en-but. Deux ballons ovales.</p> <p>Organisation :</p>	<p>But pour chaque équipe :</p> <p><i>Les attaquants :</i> - Poser le ballon dans l'en-but adverse pour marquer un essai.</p> <p><i>Les défenseurs :</i> - Empêcher l'équipe adverse de marquer des essais. Récupérer la balle pour devenir attaquant.</p> <p>Contraintes et ou règles :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Passer la balle en arrière pour les attaquants. Les lignes de hors-jeu apparaissent pour les deux équipes.
	<p>Lancement et déroulement du jeu : L'enseignant donne le ballon à un joueur sans déclencher le jeu. Un inventaire des partenaires à qui il peut passer la balle est effectué. Très vite va apparaître la nécessité d'avancer en portant la balle sous peine de se retrouver sans soutien dans son en-but. Pour aider les attaquants et faciliter la circulation de la balle, on éloignera franchement les défenseurs.</p>
<p>Durée :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 4 rotations de 5 min. 	<p>Variables (espace ; temps ; corps ; matériel) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pression des défenseurs (nombre et distance) ; - Imposer un nombre de passes avant de pouvoir marquer.
<p>Critères de réussite :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nombre de passes réussies sans en-avant et nombre d'essai marqués pour les attaquants. - Répartition des défenseurs sur la largeur. 	
<p>Relances :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Insister sur le rôle des groupes en observation et leur demander de signaler les éventuels passes en-avant. - Ne pas sanctionner systématiquement toutes les passes en avant, les signaler suffit et permet une continuité du jeu. 	

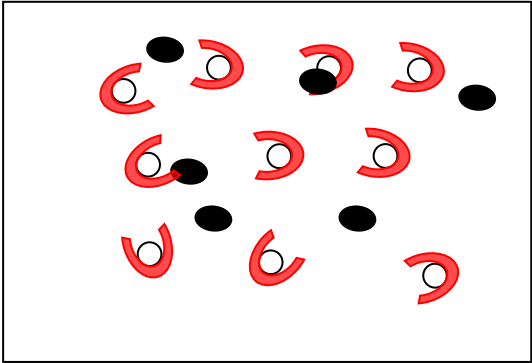
Pour apprendre et progresser

Maîtriser le ballon lors des déplacements

<p>Compétences :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Maîtriser le ballon lors de déplacements. - Prendre rapidement des repères visuels. 	<p>Situation (<i>nom du jeu</i>) :</p> <p style="text-align: center;"><u>Méli Mélo</u></p>
<p>Descriptif :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jeu de manipulation de balle et de coopération. - Un groupe de 12 à 16 joueurs. <p>Lieu : terrain gazonné ou non.</p> <p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Plots. - Au moins 3 ballons par terrain. - Espace(s) délimité(s) de 10m x 10m ou 15m x 15m. - 2 jeux de chasubles par terrain. <p>Organisation :</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Durée :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 7 à 10 min. 	<p>But pour chaque joueur :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Courir, passer et réceptionner le ballon. <p>Contrainte et/ou règle :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ne pas se toucher. <p>Lancement et déroulement du jeu :</p> <p>Les joueurs trottinent librement dans l'espace.</p> <p>Chaque porteur de balle réalise une passe en fonction de la consigne donnée : passe à gauche, à droite, vers l'avant, vers l'arrière, d'une seule main, à deux mains, au-dessus de la tête ...</p> <p>Variables (espace ; temps ; corps ; matériel) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nombre de ballons ; - Dimensions du terrain ; - Appel nominatif d'un partenaire.
<p>Critère de réussite :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Passer et réceptionner le ballon sans le faire tomber. 	
<p>Relances :</p> <p>Constitution de 2 groupes, avec chasubles, sur le même terrain :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ en respectant les consignes : passe à un joueur de la même couleur de chasuble, passe à un joueur de l'autre couleur de chasuble. ➤ avec comptage du nombre de passes réussies par groupe. 	

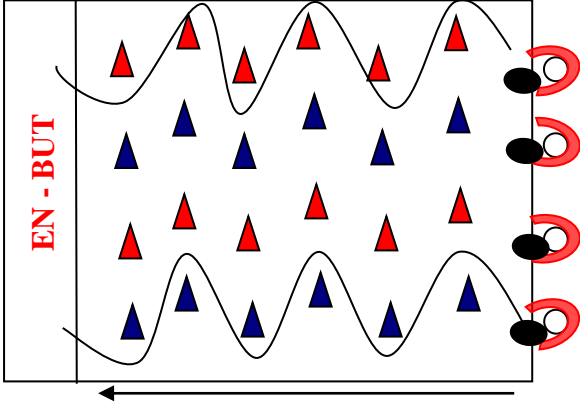
Pour apprendre et progresser

Maîtriser le ballon lors des déplacements

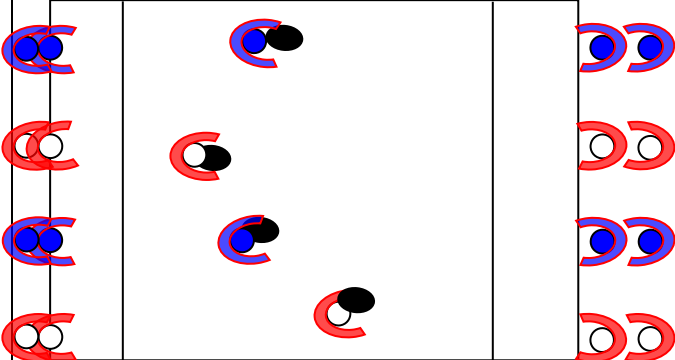
<p>Compétences :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Maîtriser le ballon (saisir, aplatir, passer) lors de déplacements. 	<p>Situation (<i>nom du jeu</i>) :</p> <h2 style="text-align: center;"><u>Ramasse miettes</u></h2>
<p>Descriptif :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jeu de manipulation de balle et de coopération. - Un groupe de 10 joueurs. <p>Lieu : terrain gazonné.</p> <p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Plots. - 1 ballon par joueur puis un pour deux. - Espace(s) délimité(s) de 10m x 10m ou 15m x 15m. - 2 jeux de chasubles par terrain. <p>Organisation :</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Durée :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 7 à 10 min. 	<p>But pour chaque joueur :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Courir, ramasser le ballon, le transporter puis l'aplatir. <p>Contraintes et/ou règles :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ne pas se toucher. <p>Lancement et déroulement du jeu : Au départ, l'enseignant pose les ballons au sol. Les joueurs trottinent librement dans l'espace. Au signal, chaque joueur ramasse le ballon le plus proche. Il se déplace sur quelques mètres puis il aplatit le ballon.</p> <p>Variables (espace ; temps ; corps ; matériel) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nombre de ballons ; - Dimensions du terrain.
<p>Critère de réussite :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ramasser, se déplacer et aplatir le ballon sans le faire tomber. 	
<p>Relances :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lancer en l'air le ballon avant de l'aplatir ; - Constitution de 2 groupes, avec chasubles, sur le même terrain (avec un ballon pour deux) : <ul style="list-style-type: none"> ➢ passer à un joueur de la même couleur de chasuble qui l'aplatit ; ➢ passer à un joueur de l'autre couleur de chasuble qui l'aplatit. 	

Pour apprendre et progresser

Maîtriser le ballon lors des déplacements

<p>Compétences :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Manipuler, contrôler, maîtriser le porter de balle. 	<p>Situation (nom du jeu) :</p> <h3 style="text-align: center;"><u>Porter</u></h3>
<p>Descriptif :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Situation individuelle de manipulation. - Équipes de 4 à 5 joueurs. <p>Lieu : Terrain gazonné.</p> <p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Plots souples ou lattes pour une bonne visualisation de la ligne d'en-but. - 2 ballons par équipe. - 1 cerceau pour le point de départ de chaque équipe. - 5 plots assez hauts pour le slalom. <p>Organisation : La classe est divisée en équipes qui s'opposent sur des parcours en parallèle.</p>	<p>But pour chaque équipe : Être le premier à aplatir le ballon dans l'en-but après avoir effectué un slalom et touché chaque plot de sa main libre.</p> <p>Contraintes et/ou règles : Si un plot n'est pas touché, le joueur revient sur ses pas.</p>
 <p>Durée :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le jeu s'arrête lorsqu'une équipe a marqué 5 points. - Possibilité de faire plusieurs manches. 	<p>Lancement et déroulement du jeu : Au départ, un joueur de chaque équipe (de 4 à 5 joueurs) se trouve dans un cerceau un ballon à la main. Au signal du meneur, les joueurs effectuent le slalom en touchant chaque plot de leur main libre. En sortie de slalom, ils aplatissent le ballon dans la zone d'en-but. Le premier joueur à avoir aplati marque 1 point pour son équipe.</p> <p>Variables (espace ; temps ; corps ; matériel) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dimensions du terrain ; - Nombre de plots ;
<p>Critères de réussite :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aplatir le ballon (exercer une pression de haut en bas) dans la zone d'en-but ; - Toucher chaque plot de sa main libre ; - Changer le ballon de main pour pouvoir toucher le plot dans les meilleures conditions. 	
<p>Relance :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Remplacer les plots par des joueurs. Le coureur doit repousser chaque joueur tout en protégeant le ballon avec son bras libre (cela permet de développer ce que l'on appelle le raffût). 	

Pour apprendre et progresser Maîtriser le ballon lors des déplacements

<p>Compétences :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Maîtriser le ballon lors de déplacements. 	<p>Situation (<i>nom du jeu</i>) :</p> <h3 style="text-align: center;"><u>Le relais-passes</u></h3>
<p>Descriptif :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jeu de manipulation de balle et de coopération en relais. - Equipes de 4 à 5 joueurs. <p>Lieu : terrain gazonné ou non.</p> <p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Plots. - 1 ballon par équipe. - Espace(s) délimité(s) de 10m x 10m ou 15m x 15m. 	<p>But pour chaque joueur :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Courir, ramasser le ballon, le transporter puis l'aplatir. <p>Contraintes et/ou règles :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ne pas se toucher.
<p>Organisation :</p>  <p>Durée :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 5 à 10 min. 	<p>Lancement et déroulement du jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Au signal, un joueur de chaque équipe traverse le terrain le plus vite possible pour transmettre le ballon. Cette passe doit se faire avant la zone matérialisée. <p>Variables (espace ; temps ; corps ; matériel):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dimensions du terrain - Largeur de la « zone de passes » - Courir en portant le ballon de différentes façons : à une main, à deux mains ...
<p>Critères de réussite :</p> <p>Deux possibilités :</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'équipe gagnante est celle dont tous les joueurs sont revenus à leur point de départ en premier. - L'équipe gagnante est celle qui a effectué le plus de passages en un temps donné (exemple 2 min.). 	
<p>Relances :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Si les élèves ont du mal à réussir la passe : <ul style="list-style-type: none"> ➤ Réduire la « zone de passes ». ➤ Passer le ballon de la main à la main. 	

Pour apprendre et progresser

Accepter le contact avec l'autre - Ceinturer

Compétences :

- Maîtriser le contact avec le sol et avec les partenaires lors des déplacements

Situation (nom du jeu) :

Les lapins et les renards

Descriptif :

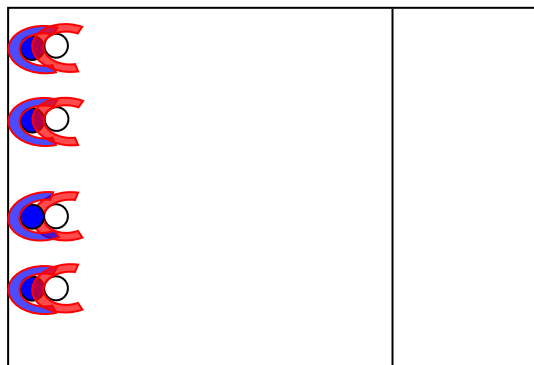
- 2 équipes de 6 à 10 joueurs.
- Ligne à 3m de l'arrivée.

Lieu : terrain gazonné ou un dojo (ou tapis).

Matériel :

Un terrain de 10m x 10m.

Organisation :



Durée :

- Durée totale du jeu : 10 min.
- Durée de chaque phase : 30 s.

But pour chaque équipe :

Les attaquants :

Franchir la ligne.

Les défenseurs :

Attraper, maintenir, mettre au sol et empêcher d'avancer.

Contraintes et/ou règles :

- Utiliser l'ensemble des bras pour ceinturer.
- Les attaquants doivent rester à 4 pattes.
- Respect de la règle : ne pas faire mal, ne pas se faire mal.

Lancement et déroulement du jeu :

- Les attaquants sont à 4 pattes. Les défenseurs à genoux les ceinturent.
- Au signal les attaquants doivent rejoindre la ligne.

Variables (espace ; temps ; corps ; matériel) :

- Position des joueurs : départ debout pour l'attaquant et/ou le défenseur, avec ou sans prise préalable pour les défenseurs
- Placement des joueurs (l'un devant l'autre, côte à côte).
- Distance de la ligne d'arrivée.
- Jeu dans un temps donné.

Critères de réussite :

- Un point pour l'attaquant si la ligne est franchie.
- Un point pour le défenseur si l'attaquant n'a pas franchi la ligne.

Relances :

- Si l'attaquant n'arrive pas à avancer :
 - Départ sans contact préalable ; côte à côte ou l'un derrière l'autre.
- Si l'attaquant progresse trop rapidement :
 - Lui donner un ballon.

Pour apprendre et progresser

Accepter le contact avec l'autre - Ceinturer

Compétence :

- Maîtriser le contact avec le sol et avec les partenaires lors des déplacements

Situation (nom du jeu) :

Les coyotes et les kangourous

Descriptif :

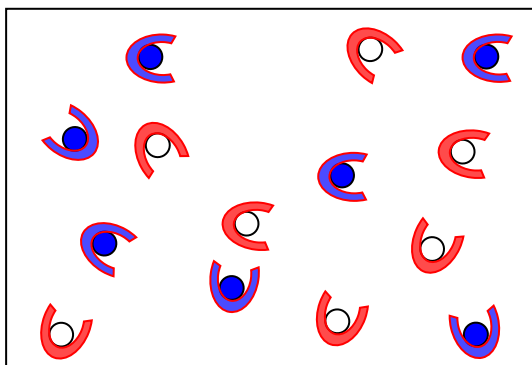
- 2 équipes de 6 à 10 joueurs. Constitution de binômes avec un attaquant et un défenseur.

Lieu : terrain gazonné ou dojo.

Matériel :

Un terrain de 10m x 10m à 15m x 15m.

Organisation :



Durée :

- Durée totale du jeu : 15 min.
- Phase de 2min.

But pour chaque équipe :

Les attaquants :

Se déplacer pieds joints sans se faire attraper.

Les défenseurs :

Attraper et faire tomber les attaquants le plus rapidement possible.

Contraintes et/ou règles :

- Les défenseurs n'attrapent pas plus haut que la ceinture.

Lancement et déroulement du jeu :

- Les attaquants se déplacent pieds joints. Les défenseurs se déplacent à 4 pattes sans sortir de l'espace.

Variables (espace ; temps ; corps ; matériel):

- Contraintes pour les joueurs : Les attaquants ont un ballon dans les mains. Les défenseurs font tomber autant d'attaquants qu'ils le veulent.
- Dimensions du terrain.
- Nombre de joueurs.

Critères de réussite :

- Pour les défenseurs : un point par attaquant tombé.
- Pour les attaquants : repousser au maximum le moment de se faire attraper.

Relance :

- Si les défenseurs sont en échec ou les attaquants fatigués : réduire la dimension du terrain.

Pour apprendre et progresser

Prendre part au jeu

Compétences :

- Dédramatiser les contacts et impliquer tous les joueurs

Descriptif :

- Jeu traditionnel adapté.
- Opposition un contre un.
- S'emparer le premier du ballon pour aller le poser (aplatir) derrière la ligne d'en-but adverse.

Lieu :

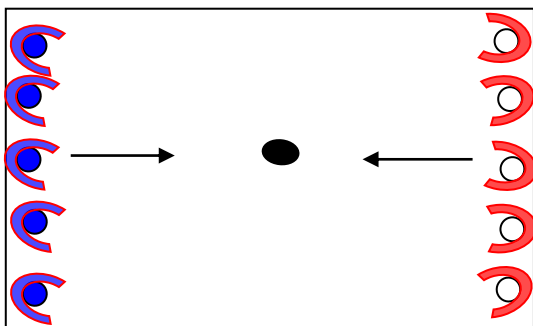
- Terrain gazonné.

Matériel :

- Plots souples ou lattes pour une bonne visualisation de la ligne d'en-but.
- 1 ballon par terrain.
- 2 ou 3 espaces délimités de 10m x 5m.
- 2 ou 3 jeux de chasubles.

Organisation :

- 2 équipes de 5 joueurs maximum s'opposent.
- 2 ou 3 terrains en parallèle (pour favoriser l'action).
- équipes hétérogènes.
- Les joueurs sont numérotés, comme au traditionnel jeu du béré.



Durée :

- Variable selon le nombre de joueurs avec au minimum 2 passages par joueur.

Critères de réussite :

- Porteur du ballon : aplatir le ballon (exercer une pression de haut en bas) dans la zone d'en-but.
- Non porteur : bloquer l'attaquant.

Relances :

- Appeler deux numéros pour introduire le jeu de passe.
- Appeler deux attaquants pour un défenseur.

Situation (nom du jeu) :

Le béré

But pour chaque équipe :

- Pour celui qui s'empare du ballon, aller poser (aplatir) le ballon derrière la ligne d'en-but adverse.
- Pour l'autre, l'empêcher de marquer.

Contraintes et/ou règles :

- Interdits : croche-pieds, prise au-dessus des épaules, jeu au pied.
- Lâcher le ballon dès que l'on n'a plus 2 appuis plantaires au sol ou qu'on est immobilisé par l'adversaire.

Lancement et déroulement du jeu :

- A l'appel de leur numéro, les 2 joueurs concernés courent vers le ballon.
- Le premier qui s'en saisit doit aplatir derrière la ligne adverse.
- L'autre devient défenseur et doit l'en empêcher (en le bloquant).

Variables (espace ; temps ; corps ; matériel) :

- Dimensions du terrain.
- Différenciation des rôles : l'équipe des joueurs attaquants est désignée.
- Départs décalés (un joueur part avant l'autre).
- Compte des points : 3 points si on aplatit dans l'en-but adverse, 1 point par blocage.

Pour apprendre et progresser Prendre part au jeu

Compétences :

- Maîtriser le ballon lors de déplacements
- Accepter le contact avec l'autre
- Prendre part au jeu

Descriptif :

- Jeu sur-réglé à effectif réduit (4 contre 4)
- Les attaquants doivent marquer des essais malgré l'opposition des défenseurs.
- L'arrivée des défenseurs se fait latéralement, ce qui limite la pression sur les attaquants.

Lieu :

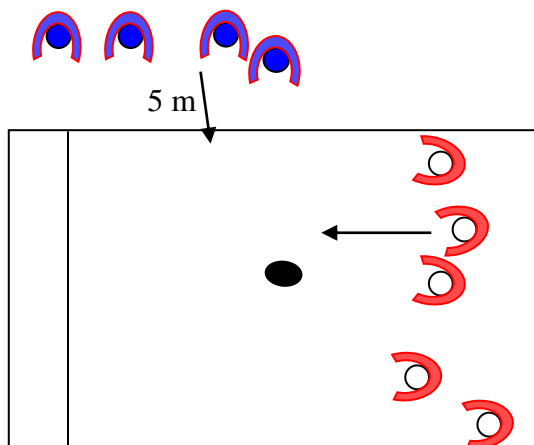
- Terrain gazonné.

Matériel :

- 1 ballon par terrain.
- terrain délimité de 15 m x 10 m.
- 2 jeux de chasubles.

Organisation :

- 2 équipes de 4 joueurs : Les élèves sont regroupés selon leur degré d'acceptation



Durée :

10 à 15 min. selon l'organisation choisie (un seul terrain ou terrains en parallèle)

Critères de réussite :

- Pour tous les élèves : accepter le contact
- Porteur du ballon : aplatir le ballon (exercer une pression de haut en bas) dans la zone d'en-but.
- Non porteur : aller bloquer l'attaquant.

Relances :

Si on veut favoriser les contacts :

- Réduire la largeur du terrain.
- Introduire un surnombre.
- Délimiter des zones d'intervention pour les défenseurs.

Situation (nom du jeu) :

Les chasseurs

But pour chaque équipe :

- *Pour les attaquants :*
Aplatir le ballon derrière la ligne d'en-but adverse.
- *Pour les défenseurs :*
Empêcher de marquer.

Règles à respecter :

- Les croche-pieds, les prises au-dessus des épaules, le jeu au pied sont interdits.
- Il faut lâcher le ballon dès que l'on n'a plus 2 appuis plantaires au sol ou que l'on est immobilisé par l'adversaire.

Lancement et déroulement du jeu :

- Au début du jeu le ballon est au sol dans le terrain des attaquants.
- Les défenseurs sont placés à l'extérieur de leur terrain, à 5 mètres de la ligne de touche.
- Le jeu débute lorsqu'un attaquant s'empare du ballon.
- Les défenseurs rentrent tous sur le terrain en même temps.

Variables (espace ; temps ; corps ; matériel) :

- Dimensions du terrain.
- Départs décalés (les défenseurs rentrent progressivement sur le terrain).
- Position du ballon au lancement du jeu.
- Nombre de joueurs (surnombre).

Pour apprendre et progresser encore ... S'organiser collectivement en fonction de zones

Compétences :

- Faire des choix en fonction des zones d'en-but et de la disposition adverse.
- Accepter le contact avec l'autre.
- Adapter ses déplacements en fonction des zones à atteindre.

Descriptif :

- Jeu sur-réglé à effectif total (6 contre 6)
- Les attaquants doivent marquer plus de points que les adversaires en ciblant les zones d'en-but.
- Les défenseurs doivent empêcher les attaquants de marquer et récupérer le ballon.

Lieu :

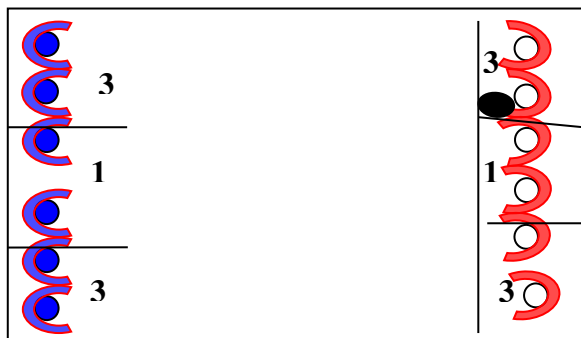
- Terrain gazonné.

Matériel :

- 1 ballon par terrain.
- terrain délimité de 12m x 24m.
- 2 jeux de chasubles.

Organisation :

- 2 équipes de 6 joueurs



Durée :

- 10 à 15 min. selon l'organisation choisie (un seul terrain ou terrains en parallèle)

Situation (nom du jeu) :

Les cibles

But pour chaque équipe :

- *Pour les attaquants :*
Aplatir le ballon derrière la ligne d'en-but adverse en cherchant à marquer plus de points que l'adversaire.
- *Pour les défenseurs :*
Empêcher de marquer.

Règles à respecter :

- Les croche-pieds, les prises au-dessus des épaules, le jeu au pied sont interdits.
- Le ballon doit être lâché dès que l'on n'a plus 2 appuis plantaires au sol ou que l'on est immobilisé par l'adversaire.

Lancement et déroulement du jeu :

- Au début du jeu les équipes sont dans leur en-but.
- Le ballon est donné à l'une des deux équipes.

Variables (espace ; temps ; corps ; matériel) :

- Dimensions et valeurs des zones-cibles.
- Position des équipes au début du jeu.
- Position du ballon au lancement du jeu.

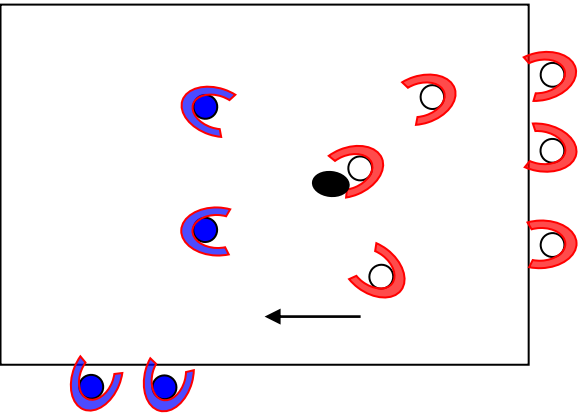
Critères de réussite :

- Porteur du ballon : atteindre la zone cible et marquer un maximum de points.
- Non porteur : protéger les zones de marque, repousser l'adversaire et récupérer le ballon.

Relances :

- Si on veut favoriser les regroupements : attribuer le maximum de points à la zone-cible centrale.
- Si on veut favoriser le jeu déployé : attribuer le maximum de points aux zones-cibles latérales.

Pour apprendre et progresser Avancer et gagner du terrain collectivement

<p>Compétences :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utiliser le surnombre pour conserver le ballon - Eloigner le ballon des défenseurs - Aller dans les espaces libres 	<p>Situation (<i>nom du jeu</i>) :</p> <h3 style="text-align: center;"><u>Les éclaireurs</u></h3>
<p>Descriptif :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jeu à thème à effectif réduit, avec surnombre des attaquants (3 contre 2 ou 6 contre 3). - Les attaquants doivent aller marquer des essais malgré l'opposition des défenseurs. <p>Lieu :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Terrain gazonné. <p>Matériel :</p> <p>Un terrain de 15m x 8m (pour 3 contre 2) ou de 30m x 15m (pour 6 contre 3). Un ballon ovale par équipe.</p>	<p>But pour chaque équipe :</p> <p>Pour les attaquants :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Traverser le terrain pour aller marquer des essais ; - Sortir le ballon de la « cage » ou éviter de le faire prendre dans la cage. <p>Pour les défenseurs :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Empêcher les attaquants de marquer des essais ; - Gêner la circulation du ballon. <p>Contraintes et/ou règles :</p> <p>Quand le ballon est bloqué dans la « cage », les attaquants repartent de leur en-but.</p>
<p>Organisation :</p>  <p>Durée :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Après 5 passages, les rôles sont inversés. 	<p>Lancement et déroulement du jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Au début du jeu, le ballon, posé au sol, est saisi par un attaquant désigné qui donne ainsi le signal du départ. - Les défenseurs se trouvent à 3m de lui. - L'équipe qui a marqué le plus d'essais après 5 passages a gagné. <p>Variables (espace ; temps ; corps ; matériel):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Effectif et nature du surnombre : 3/2, 4/3, 6/3... - Dimensions du terrain ; - Lancement du jeu ; - Distance entre les 2 équipes. - Droits des défenseurs : toucher, ceinturer, plaquer.
<p>Critères de réussite :</p> <p>Les attaquants :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ils parviennent à marquer des essais ; - Ils conservent le ballon en contournant les défenseurs et en utilisant les espaces libres ; - Ils évitent les regroupements ou ne se laissent pas enfermer dans la « cage » ; <p>Les défenseurs :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ils sont placés entre le ballon et leur en-but ; - Ils participent aux regroupements ; - Ils gênent les attaquants. 	
<p>Relances :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Réduire la largeur du terrain pour favoriser les regroupements ou le jeu pénétrant ; - Elargir le terrain pour favoriser le jeu contournant. - Donner une consigne aux défenseurs pour permettre aux attaquants de mieux utiliser le surnombre : les défenseurs sur le même attaquant, chaque défenseur sur un attaquant différent, les défenseurs sur le porteur du ballon. 	

Pour apprendre et progresser

Avancer et gagner du terrain collectivement

Compétences :

- Fixer les défenseurs ;
- Créer des espaces libres et les utiliser ;
- Progresser collectivement en utilisant la puissance du collectif ;
- Intégrer les notions de « couloir », « porte », ou « intervalle ».

Situation (nom du jeu) :

Chercher sa route

Descriptif :

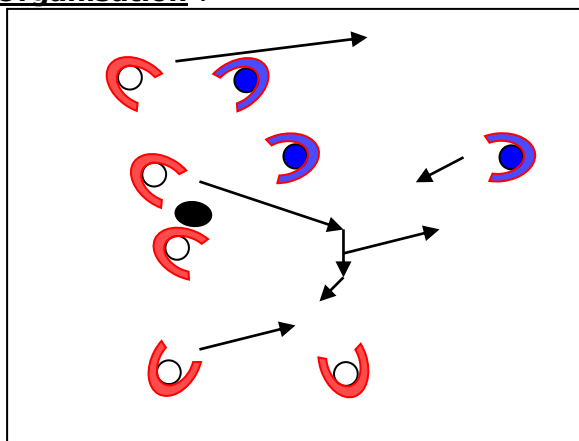
- Jeu à thème à effectif réduit, avec surnombre des attaquants (5 contre 3).
- Les attaquants doivent aller marquer des essais malgré l'opposition des défenseurs.

Lieu : terrain gazonné.

Matériel :

Un terrain de 15m x 15m.
Un ballon ovale par équipe.

Organisation :



Durée :

- Après 5 passages, les rôles sont inversés.

But pour chaque équipe :

Pour les attaquants :

- Traverser le terrain pour aller marquer des essais ;
- Fixer les défenseurs puis utiliser les espaces libres.

Pour les défenseurs :

- Empêcher les attaquants de marquer des essais ;
- Gêner la circulation du ballon.

Contraintes et/ou règles :

Les passes ne sont pas obligatoires mais il faut utiliser le surnombre.

Lancement et déroulement du jeu :

- Au début du jeu, le ballon est au sol ; au signal, il est saisi par un attaquant.
- Les défenseurs se trouvent à 3m.
- L'équipe qui a marqué le plus d'essais après 5 passages a gagné.

Variables (espace ; temps ; corps ; matériel):

- Dimensions du terrain ;
- Distance entre les 2 équipes;
- Droits des défenseurs : plaquer, ceinturer ou repousser, intercepter ou récupérer le ballon, droit de contre-attaquer...

Critères de réussite :

Pour les attaquants :

- Nombre d'essais marqués sur plusieurs attaques ;
- Formes de jeu utilisées : déployé, pénétrant, contournant, regroupements, passage d'une forme à l'autre (le trajet du ballon peut être un indicateur de la réussite de l'action).

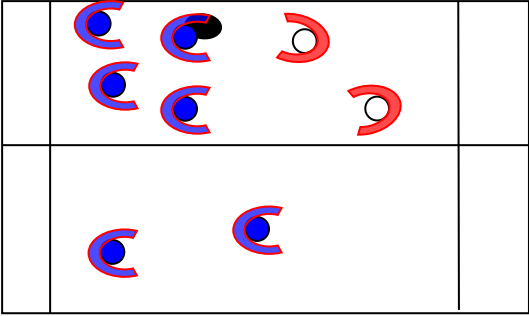
Pour les défenseurs :

- Placement entre le ballon et leur en-but ;
- Anticipation sur le déplacement des attaquants ;
- Action sur les attaquants : gêner, repousser, ceinturer, plaquer ;
- Contre-attaque éventuelle.

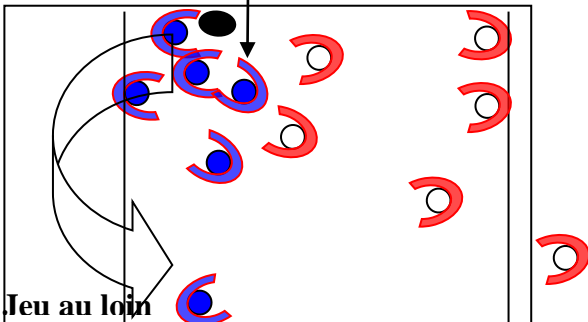
Relances :

- Augmenter les droits des défenseurs ;
- Susciter un nombre de passes plus important entre les attaquants ;
- Permettre la contre-attaque.

Pour apprendre et progresser encore ... Construire la notion d'espace libre

<p>Compétences :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Savoir utiliser un espace libre pour progresser. 	<p>Situation (nom du jeu) :</p> <h3 style="text-align: center;"><u>Les couloirs</u></h3>
<p>Descriptif :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jeu sur - réglé à effectif réduit (6 contre 2) - Les attaquants doivent marquer des essais et éviter d'en encaisser. - Les défenseurs doivent empêcher les attaquants de marquer et récupérer le ballon. <p>Lieu :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Terrain gazonné. <p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 ballon par terrain. - terrain délimité de 15m x 15m divisé en deux couloirs. - 2 jeux de chasubles. <p>Organisation :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 6 attaquants : 4 dans un couloir et 2 dans l'autre. Ils ne doivent pas changer de couloir. - 2 défenseurs qui se déplacent sur tout le terrain. <div style="text-align: center;">  </div> <p>Durée :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 10 à 15 min. selon l'organisation choisie (un seul terrain ou terrains en parallèle) 	<p>But pour chaque équipe :</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Pour les attaquants :</i> Aplatir le ballon derrière la ligne d'en-but adverse en cherchant à utiliser les espaces libres. - <i>Pour les défenseurs :</i> Empêcher la progression, récupérer le ballon et marquer. <p>Règles à respecter :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les croche-pieds, les prises au-dessus des épaules, le jeu au pied sont interdits. - Le ballon est lâché dès que l'on n'a plus 2 appuis plantaires au sol ou que l'on est immobilisé par l'adversaire. <p>Lancement et déroulement du jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Au début les équipes sont en place. - Le ballon est donné aux quatre attaquants. <p>Variables (espace ; temps ; corps ; matériel) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dimensions des couloirs. - Position et nombre d'attaquants dans chaque couloir. - Position du ballon au lancement du jeu.
<p>Critères de réussite :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Porteur du ballon : Progresser en utilisant les espaces libres et marquer. - Non porteur : Empêcher la progression et récupérer le ballon pour marquer. 	
<p>Relances :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Si on veut favoriser les regroupements : Diminuer la largeur des couloirs. - Si on veut favoriser le jeu déployé : Augmenter la largeur des couloirs. - Si on veut favoriser les contacts : Diminuer le surnombre. - Si on veut favoriser les échanges entre couloirs : Equilibrer le nombre d'attaquants par couloir. 	

Pour apprendre et progresser encore ... Construire la notion d'espace libre

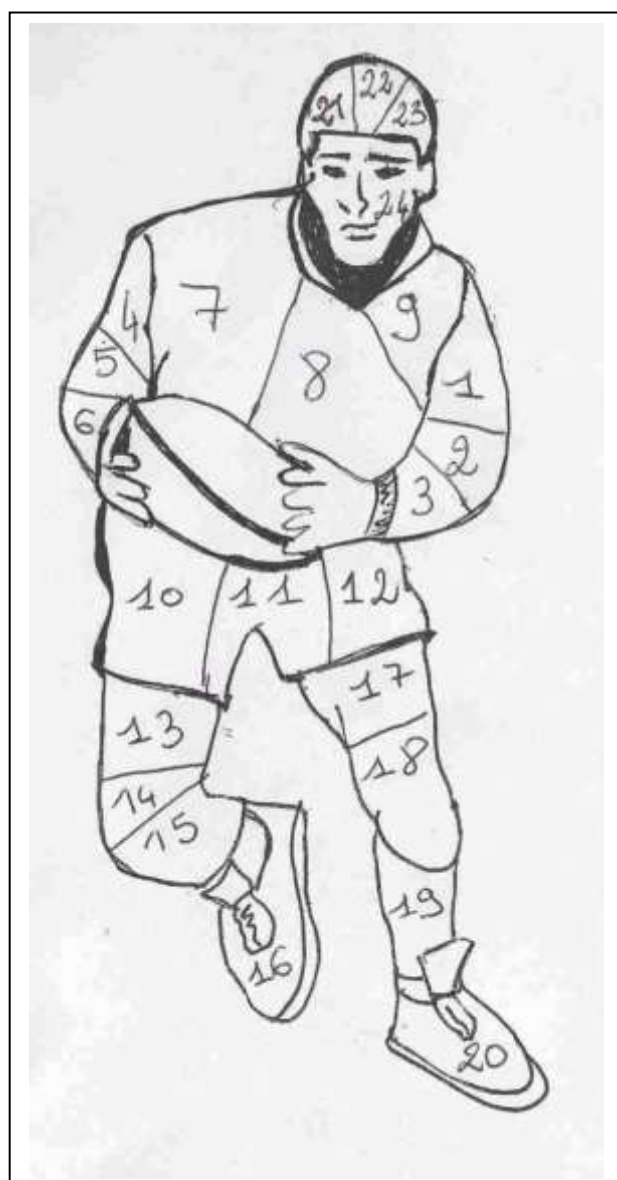
<p>Compétences :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Créer des intervalles. - Marquer des essais en variant les formes de jeu. 	<p>Situation (nom du jeu) :</p> <h3 style="text-align: center;"><u>Jeu au près, jeu au loin</u></h3>
<p>Descriptif :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jeu dirigé à effectif total (6 contre 6) - Les attaquants doivent réagir aux différentes consignes de l'enseignant tout au long du jeu. - Les défenseurs doivent empêcher les attaquants de marquer et récupérer le ballon tout en se replaçant au gré des consignes. <p>Lieu :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Terrain gazonné. <p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 ballon par terrain. - terrain délimité de 15m x 25m. - 2 jeux de chasubles. <p>Organisation :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Deux équipes de 6 joueurs. <div style="text-align: center;"> <p>Jeu au près</p>  </div> <p>Durée :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 7 min. 	<p>But pour chaque équipe :</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Pour les porteurs du ballon :</i> Progresser en alternant regroupements et jeu déployé et marquer. - <i>Pour les non porteurs du ballon :</i> Empêcher la progression et récupérer le ballon. <p>Règles à respecter :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les croche-pieds, les prises au-dessus des épaules, le jeu au pied sont interdits. - Le ballon doit être lâché dès que l'on n'a plus 2 appuis plantaires au sol ou que l'on est immobilisé par l'adversaire. <p>Lancement et déroulement du jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le ballon est donné à une équipe. - L'équipe en possession de la balle affronte directement les défenseurs (regroupement/jeu au près) sans perdre la balle. - Au signal de l'enseignant, les attaquants tentent de contourner, soit en passant le ballon, soit en le portant (jeu au loin). - Le jeu évolue en fonction des consignes de l'enseignant. <p>Variables (espace ; temps ; corps ; matériel) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dimension du terrain.
<p>Critères de réussite :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Porteur du ballon : enchaîner deux temps de jeu (au près, au loin). - Non porteur : empêcher la progression et récupérer le ballon pour marquer. 	
<p>Relance :</p>	

J'évalue ce que je sais faire en Balle Ovale

Mon prénom :

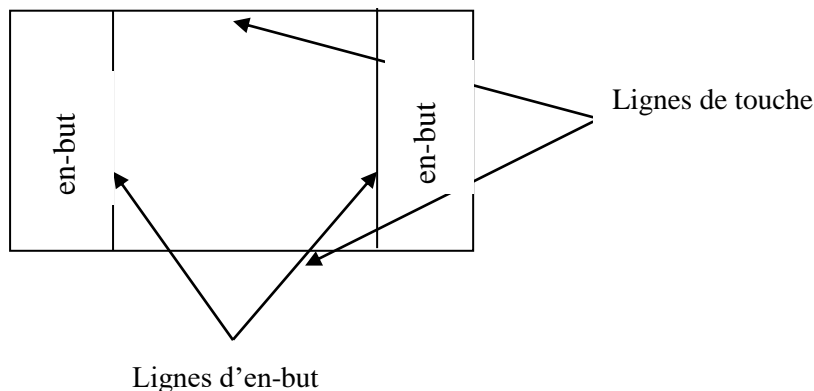
Date :

Compétences travaillées		Je colorie sur le dessin le numéro :
Je suis capable de :		
LE BALLON	Donner le ballon.	1
	Donner le ballon, en regardant à qui je le passe.	2
	Donner le ballon, vers l'arrière, à un partenaire.	3
LA PASSE	Faire une passe précise, à l'arrêt	4
	Faire une passe précise, en me déplaçant	5
	Faire une place précise, en me déplaçant et continuer l'action	6
LA RECEPTION	Réceptionner une passe, à l'arrêt	7
	Réceptionner une passe, en me déplaçant	8
	Continuer l'action après avoir reçu le ballon	9
LE CONTACT	Gêner l'adversaire en me plaçant dans sa course	10
	Ceinturer mon adversaire	11
	Plaquer mon adversaire	12
LE PLACEMENT Attaque et défense	Reconnaître l'en-but où j'attaque	13
	Reconnaître le moment où j'attaque	14
	Me placer en soutien pour aider un partenaire	15
	Reconnaître l'en-but que je défends	16
	Reconnaître le moment où je défends	17
	Aider mon équipe en revenant rapidement défendre	18
	Aider un partenaire à arrêter un adversaire	19
	Me placer dans les espaces libres	20
L'ESPRIT DU JEU, LE FAIR-PLAY	Respecter les règles d'or	21
	Respecter tous les joueurs	22
	Respecter les décisions de l'arbitre	23
	Encourager, reconnaître une belle action	24



Lexique

Terrain



- **En but** : zone dans laquelle on doit aplatir le ballon pour marquer. La ligne d'en-but appartient à l'en-but (on peut marquer en aplatissant le ballon sur la ligne).
- **Lignes de touche** : elles délimitent le terrain dans sa longueur mais elles n'en font pas partie. Si le porteur du ballon pose le pied sur la ligne, il est en-dehors du terrain, alors le ballon est donné à l'adversaire.

Marque (ou essai) : action d'aplatir le ballon (poussée de haut en bas) dans l'en-but.

Plaquer : ceinturer et faire chuter le porteur du ballon en intervenant sur lui au niveau des hanches et/ou des jambes.

En-avant : il y a en-avant lorsque le ballon :

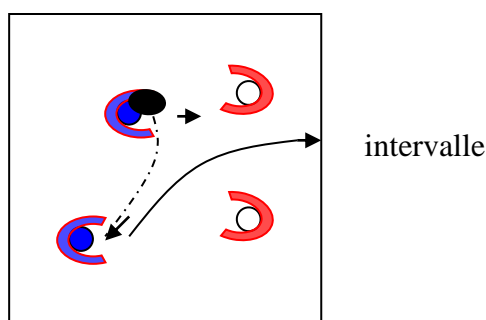
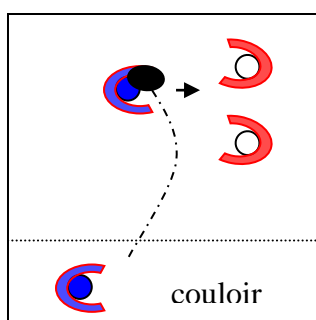
- est passé à un partenaire qui est devant lui ;
- est lâché vers l'avant par le porteur.

Hors-jeu : un joueur est hors-jeu lorsqu'il est devant un coéquipier qui porte le ballon.

Jeu au sol :

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

Fixer (un défenseur) : pour le porteur de balle, c'est mobiliser l'adversaire (son attention, son action) de façon à créer un espace libre de jeu : couloir, intervalle.



Formes de jeu

Il existe trois formes de jeu :

- a. le jeu groupé
- b. le jeu déployé
- c. le jeu au pied

a - Le jeu groupé

Beaucoup de joueurs sont dans peu d'espace. Ils tentent de pénétrer ou repousser le barrage adverse. Ils vont droit vers la cible. C'est un jeu d'affrontement.

b - Le jeu déployé

Beaucoup de joueurs sont répartis sur la largeur. Ils se passent la balle latéralement pour déborder ou contourner le barrage adverse. C'est un jeu d'évitement.

c - Le jeu au pied

Il n'est pas utilisé à l'école élémentaire dans le jeu de balle ovale.

Regroupement (ou grappe) : c'est un grand nombre de joueurs des deux équipes placés autour du ballon pour se le disputer.

Jeu sur-réglé : ce terme est employé lorsque l'on impose une contrainte lors d'une situation d'apprentissage.

Ex. : imposer trois passes minimum avant d'aplatir dans l'en-but ; Demander aux défenseurs de pénétrer sur le terrain par un côté spécifique.

Ballon en cage : le ballon est en « cage » quand il est saisi par plusieurs joueurs et qu'il ne peut pas sortir de l'attroupement.

Projet pluridisciplinaire : cycle 3

EPS

Compétence :

- S'affronter individuellement ou collectivement.

Activités :

Jeux de lutte
Balle ovale

Maîtrise de la langue

- Consulter avec l'aide de l'adulte les documents de référence (dictionnaires, encyclopédies, grammaires, bases de données, sites sur la toile, etc.) et se servir des instruments de repérage que ceux-ci comportent (tables des matières, index, notes, moteurs de recherche, liens hypertextes...)
- Orthographier correctement un texte simple lors de sa rédaction ou dans une phase de relecture critique, en s'aidant de tous les instruments disponibles.
- Réécrire un texte, en référence au projet d'écriture et aux suggestions de révision élaborées en classe et, pour cela, ajouter, supprimer, déplacer ou remplacer des morceaux plus ou moins importants de textes, à la main ou en utilisant un logiciel de traitement de texte.

Activités :

Participer au concours du journal L'Equipe (semaine de la presse à l'école).
Lecture d'articles de journaux relatifs au tournoi des 6 nations, à la coupe du monde et aux jeux olympiques

Littérature

Compétences :

- Comprendre en le lisant silencieusement un texte littéraire court
- Reformuler dans ses propres mots une lecture entendue
- Elaborer et écrire un récit d'au moins une vingtaine de lignes

Activités :

Lecture d'une œuvre complète : *Le quinze de la rose* ; *Raconte-moi le rugby* ; *Des kilos en trop*.

Rencontre sportive

Géographie/Anglais

- Mettre en relation des cartes à différentes échelles pour localiser un phénomène.
- Quelques repères culturels propres aux pays ou régions concernés.

Activités :

Pays pratiquant le rugby.
Pays participant à la Coupe du Monde, au tournoi des 6 nations, aux jeux olympiques
Etude d'un pays particulier européen ou non.

Histoire

- Distinguer les grandes périodes historiques, pouvoir les situer chronologiquement, commencer à connaître pour chacune d'entre elles différentes formes de pouvoir, des groupes sociaux, et quelques productions techniques et artistiques.

Activités :

Histoire du rugby : les 100 ans.
Histoire de la coupe du monde
Histoire du rugby à 7 dans les jeux olympiques.
Supports : *Le rugby* ; *Le rugby : ma grande encyclopédie*

FÉDÉRATION
FRANÇAISE
DE RUGBY

LE RUGBY C'EST ÇA!

