

ELEMENTS DE BASE

POUR CONDUIRE SON PREMIER MODULE DE

RUGBY A 15

A) DROITS ET DEVOIRS DU JOUEUR DE RUGBY

1/ REGLES ESSENTIELLES DU JEU

1. Le rugby à 15 est un jeu collectif qui oppose 2 équipes qui doivent poser, aplatir le ballon dans l'*En but* adverse. (Marquer un *essai*).



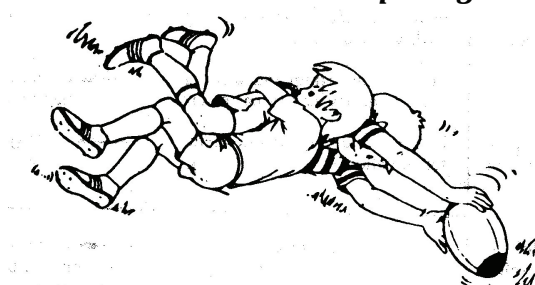
2. Les joueurs ont le droit de courir en portant le ballon pour avancer jusqu'au camp adverse (*avancer*)
3. Le joueur qui fait une passe doit transmettre le ballon en l'orientant vers son camp. (Règle de la passe, appelée règle de *l'en-avant*).



Le camp adverse

mon propre camp

4. Les partenaires du porteur du ballon doivent se situer entre le ballon et leur propre ligne de but. (règle du *hors jeu*)
5. Les adversaires peuvent affronter physiquement le porteur de ballon, mais sans violence volontaire et risque de faire mal :
 - a. en lui arrachant le ballon des mains
 - b. en le bloquant ou en le faisant tomber au sol : *placage*



2/ OBLIGATIONS DU JOUEUR DE RUGBY

1. Le porteur de ballon tenu par un adversaire et qui pose au moins un genou au sol, doit lâcher son ballon. Tout joueur sur ses 2 pieds peut récupérer le ballon.
2. Il est interdit de projeter un joueur porteur du ballon en touche (nécessité d'accompagner).
3. Toute intervention au dessus de la ligne des épaules (*cravate*) est interdite.
4. Tout *raffut* (repousser l'adversaire avec la main) poing fermé est interdit. Aucun raffut sur le visage ou le cou n'est toléré.
5. Interdire formellement le croc-en-jambe et la « *cuillère* » c-a-d faire tomber un joueur qui court soit avec la jambe soit avec la main
6. Lorsque deux joueurs au moins se disputent le ballon il est interdit de les faire tomber.

3/ ARBITRAGE

- a. Les *en-avants* « de main » (maladresse, lâcher involontaire de balle) peuvent être tolérés en début d'apprentissage s'ils ne conduisent pas à un essai.
- b. A chaque faute sifflée par l'arbitre (en-avant, gestes d'anti -jeu ou dangereux).Le ballon « change de main » ; il est remis en jeu par l'équipe adverse, à l'endroit où la faute a été commise, les adversaires se tenant **à 3 pas du ballon** (sur une ligne parallèle aux lignes de but).
- c. Pour les sorties en touche la remise en jeu se fait **à 3 pas de toute ligne**, au niveau de la sortie.
- d. Toutes les lignes de l'aire de jeu sont assimilées à l'extérieur (pied sur ligne de touche : touche ; essai sur ligne d'en-but : essai)
- e. tout joueur coupable d'un geste dangereux est immédiatement **exclu du terrain pour 2 minutes**.

B) ACTIONS DE JEU SPECIFIQUES DU RUGBY

1/ LES 3 ALTERNATIVES DU JOUEUR

Tout joueur entrant en possession du ballon avance dans le camp adverse pour aplatir le ballon dans l'en-but :

1. **en évitant les adversaires** : contournement, débordement, recherche des espaces libres, feintes
2. **en les affrontant physiquement** : repousser, avancer au contact, utiliser le raffut réglementaire
3. lorsqu'il ne peut plus avancer, **en choisissant de faire une passe** à un partenaire mieux placé pour marquer

2/ LA PASSE

Définition :

1. C'est une transmission de balle à un partenaire, qui permet au porteur de ballon d'éviter ou d'effacer un adversaire avec l'aide de ses partenaires.
2. Au rugby, la passe doit se faire « en arrière », **vers son camp**. Une passe (ou une projection du ballon à la main vers l'avant) effectuée en direction du camp adverse est une action fautive, appelée « en-avant ». Lorsqu'un en-avant est commis, l'arbitre siffle et la balle est remise en jeu par l'adversaire.

Règles d'action :

Le porteur de ballon doit :

- **toujours faire l'effort d'avancer** vers le camp adverse, en cherchant les espaces libres
- **s'assurer du soutien** (de la présence de ses partenaires à distance de passe) afin de réaliser la passe avant le contact avec l'adversaire.

Les partenaires du porteur ballon doivent :

- **être à une distance de passe réalisable** par le porteur de ballon
- **orienter leur course vers des espaces libres** pour poursuivre l'avancée vers le camp adverse

3/ LE PLACAGE

Définition :

- c'est le geste le plus efficace qui vise à stopper la progression de l'adversaire porteur du ballon, et uniquement lui. On peut être plusieurs à plaquer le porteur du ballon.
- c'est faire chuter au sol l'adversaire, en le ceinturant avec ses bras entre la taille et les chevilles.

Précautions :

- le placage ne doit pas être violent ; le plaqué est accompagné au sol par le plaqueur.
- le plaqueur doit mettre sa tête sur le côté et entrer en contact de l'adversaire par l'épaule

REMARQUES SUR LE JEU AU PIED :

- le jeu au pied existe dans le rugby à 15, mais il n'est pas pratiqué en initiation.
- On apprend d'abord à jouer collectivement à la main en essayant de bien faire "vivre" le ballon.
- Si dans le cours du jeu, involontairement, l'enfant pousse le ballon avec le pied on peut laisser jouer, mais si c'est volontaire l'enseignant rend le ballon à l'adversaire.

C) EXEMPLE DE MODULES D'APPRENTISSAGE DE 12 SEANCES CYCLE 2 ET CYCLE 3

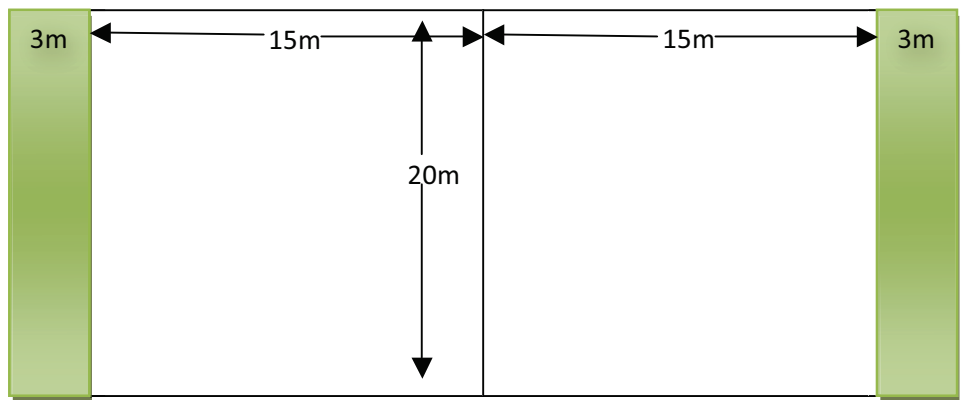
NB : LES JEUX A EXPLOITER SONT DECRITS DANS DES FICHES EN ANNEXE

Module Cycle 2

Séances	principaux objectifs	Jeux à exploiter
6 premières séances en moyenne	Entrer dans l'activité - dédramatiser le contact entre joueurs et avec le sol - se situer dans des espaces délimités - s'approprier le but du jeu - se familiariser avec les règles essentielles pour jouer et respecter les règles de sécurité (obligations du joueur)	<u>jeux d'opposition :</u> a-Pile ou face (1 et 2) b-Le territoire c-Chasseurs de tortues d-Les statues e-Les arapèdes f-Jacadi a dit <u>Jeux de rugby :</u> 1-Le béret 1 contre 1 2-Le béret 2 contre 2 3-« Rugby évolutif à 5 »
de la 6 ^{ème} à la 12 ^{ème} séance en moyenne	Progresser <i>Dégager des règles d'action individuelles pour marquer et empêcher de marquer</i> - Apprendre à plaquer sans faire mal et sans se faire mal - Avancer vers le camp adverse en portant le ballon, rester debout - Eviter, contourner les adversaires - Utiliser les espaces libres dans le terrain - Apprendre à assumer des rôles sociaux : juge d'en-but, juge de touche, arbitre au sifflet, table de marque	Mêmes jeux plus : <u>jeux d'opposition :</u> g-Coyottes et kangourous h-Gendarmes et voleurs <u>Jeux de rugby :</u> 2-Le béret 3 contre 3 4-Gagne-terrain 5-Le surnombre 6-Le 2^{ème} ballon
	S'opposer lors d'une rencontre inter-classe et/ou USEP Affrontement de 2 équipes de 5 à 7 joueurs Terrain 22m x 12m	Voir « le match » Voir fiche USEP cycle 2

Module Cycle 3

Séances	principaux objectifs	Jeux à exploiter
4 premières séances en moyenne	Entrer dans l'activité - dédramatiser le contact entre joueurs et avec le sol - se situer dans des espaces délimités - s'approprier le but du jeu - se familiariser avec les règles essentielles pour jouer et respecter les règles de sécurité (obligations du joueur)	<u>jeux d'opposition :</u> a-Pile ou face (1 et 2) b-Le territoire c-Chasseurs de tortues d-Les statues e-Les arapèdes f-Jacadi a dit <u>Jeux de rugby :</u> 1-Le béret 1 contre 1 2-Le béret 2 contre 2 3-« Rugby évolutif à 5 »
de la 5 ^{ème} à la 9 ^{ème} séance en moyenne	Progresser <i>Dégager des règles d'action individuelles pour marquer et empêcher de marquer</i> - Apprendre à plaquer sans faire mal et sans se faire mal - Avancer vers le camp adverse en portant le ballon, rester debout - Eviter, contourner les adversaires - Utiliser les espaces libres dans le terrain	Mêmes jeux plus : <u>jeux d'opposition :</u> g-Coyottes et kangourous h-Gendarmes et voleurs i- Pousser tirer <u>Jeux de rugby :</u> 2-Le béret 2 contre 2 et 3 contre 3 4-Gagne-terrain 5-Le surnombre 6-Le 2^{ème} ballon 7-Multi ballons
de la 9 ^{ème} à la 12 ^{ème} séance en moyenne	<i>Dégager des règles d'action collectives pour marquer, en intégrant totalement la règle du hors-jeu</i> - Soutenir le porteur du ballon, lui donner une solution de passe pour continuer d'avancer vers le camp adverse - Prendre des informations sur l'adversaire pour décider de son action - Définir et appliquer une stratégie d'équipe - Apprendre à assumer des rôles sociaux : juge d'en-but, juge de touche, arbitre au sifflet, table de marque	Mêmes jeux avec leurs variantes et des interventions spécifiques : - arrêts sur l'image organisés par l'enseignant; - réflexions en équipe avec hypothèses, vérifications sur le terrain, ajustements, nouvelles hypothèses ... Donner des responsabilités aux élèves à l'occasion de chaque jeu.
	S'opposer lors d'une rencontre inter-classe et/ou USEP Affrontement de 2 équipes de 5 à 7 joueurs Terrain de 30m x 20m Arbitrage avec les élèves	Voir « le match » Voir fiche USEP cycle 3



Terrain 30m x 20m sans compter les en-buts

“On est attaquant quand on a le ballon, on est défenseur quand on ne l’a pas !!”

But du jeu : Marquer un essai dans l’en-but adverse. Pour marquer un essai il faut toucher le sol avec le ballon dans la ou les mains

But du jeu quand on est attaquant : Avancer individuellement ou collectivement vers l’en-but adverse pour marquer un essai

But du jeu quand on est défenseur : Empêcher les attaquants de marquer et essayer de récupérer le ballon pour pouvoir attaquer.

A la fin du temps, l’équipe qui a marqué le plus d’essais a gagné

- 3 temps de jeu de 5 minutes avec rotation de l’équipe d’arbitrage
- 2 équipes de 7 joueurs : 5 sur le terrain et 2 remplaçants
- et une équipe préposée aux rôles sociaux : 2 arbitres de terrain avec sifflet, 2 arbitres de touche, 2 arbitres d’en-but et marqueurs, 1 chronométreur

Droits et devoirs du joueur :

Sur le terrain, tout joueur peut :

- Se saisir du ballon et courir en le portant
- Plaquer un adversaire porteur du ballon. Tout joueur plaqué doit lâcher le ballon.
- Tous les joueurs doivent être debout pour rejouer.
- **Les gestes pouvant faire mal doivent être interdits : placage au-dessus des épaules, croche-pied Exclusion de 2 minutes pour le joueur coupable, expulsion définitive si récidive**
- **Hors jeu :** Tout joueur situé en avant d’un partenaire jouant le ballon ne peut faire action de jeu. Le ballon ne peut pas être donné à un partenaire hors jeu. Il est sifflé s’il y a incidence sur le jeu.
- **En-avant :** Une faute est signalée quand la balle est passée en-avant et non en arrière. (indulgence pour les maladresses).

Les remises en jeu après une faute ou une sortie doivent être effectuées :

- A la main
- Avec les adversaires placés à 3 mètres de l’endroit de la remise en jeu
- A 3 mètres de toute ligne

Objectifs :

- Dédramatiser les contacts
- Impliquer tous les joueurs
- Comprendre le sens du jeu

Dispositif :

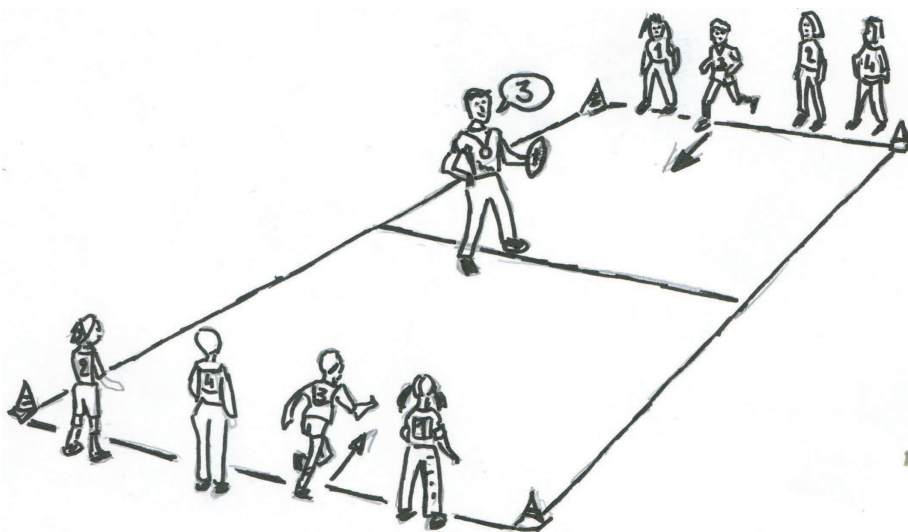
- Sur un terrain étroit de 10mx5m, jeu à 1 contre 1.
- Des couples sont constitués selon les morphologies et le degré d'acceptation du combat, puis répartis dans deux équipes qui se font face à face, à chaque extrémité du terrain.
- Les joueurs sont numérotés comme au jeu traditionnel du béret.

Consignes :

- A l'appel de leur numéro, les 2 joueurs concernés courent vers le ballon tenu par l'enseignant.
- Le premier qui s'en saisit doit passer la ligne adverse et aplatir un essai.
- L'autre joueur devient défenseur et doit l'en empêcher.
- Le point est marqué si l'essai est marqué ou par l'autre équipe si le défenseur plaque le porteur de balle.

Remarque : On peut opter pour 2 marques séparées, le nombre d'essais et le nombre de plaquages.

Indicateur d'efficacité: nombre de point marqués pour son équipe et nombre de plaquages réussis en rapport avec le nombre de mises en jeu

**Variables :**

- Largeur du terrain.
- Choix de donner le ballon à une équipe pour différencier les rôles

Progressivité :

- Appel d'un deuxième joueur en soutien du premier :
 - pour offrir des solutions au porteur de balle (poussée commune vers l'en-but, passe).
 - pour l'équipe qui défend, possibilité d'occuper l'espace
- Appel de plusieurs joueurs pour amener la classe vers l'affrontement collectif et la mise en place de la situation de référence.

D) LE RUGBY ET LES TEXTES EDUCATION NATIONALE

Le rugby est une activité relevant de la compétence 3 de l'EPS à l'école.

Voici des extraits des progressions EPS parues au BO du 5 janvier 2012 complémentaires aux programmes pour l'école de Juin 2008.

COMPETENCE 3

Coopérer et s'opposer collectivement

- Coopérer avec des partenaires pour affronter collectivement un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif : se reconnaître comme attaquant ou défenseur, développer des stratégies, identifier et remplir des rôles et des statuts différents dans les jeux pratiqués, respecter les règles.
- La fréquence et la durée des séances sont des éléments déterminants pour assurer la qualité des apprentissages. Les cycles d'activités doivent permettre un temps d'exploration, la recherche de solutions, le réinvestissement et des temps d'évaluation ainsi que, progressivement, la recherche de régularité et d'amélioration. Les connaissances sur soi, sur les autres, sur l'activité, font l'objet de temps d'échanges et de formalisation écrite

Cycle 2

Jeux collectifs avec ballon

Coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre).

CP

- Enchaîner et coordonner plusieurs actions : ramasser, manipuler, passer le ballon.
- Se déplacer vers le but pour marquer.
- Faire progresser le ballon collectivement.
- S'interposer pour gêner la progression adverse ou tenter de récupérer le ballon.
- Savoir se rendre disponible pour aider un partenaire qui est porteur du ballon.

CE1

- Coordonner ses actions, en respectant les règles du jeu pour :
 - en tant qu'attaquant, progresser vers le but, conserver le ballon (ou le passer à un partenaire), marquer ;
 - en tant que défenseur, reprendre le ballon, gêner la progression, empêcher de marquer, protéger son but.
- Identifier son statut en fonction des actions.
- Assurer le rôle d'arbitre.
- Enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles, notamment :
 - comme attaquant : courir et transporter un objet ou passer un ballon, recevoir et passer, recevoir et courir vers le but pour aller marquer (tirer ou passer le ballon à un partenaire, lancer ou poser le ballon ou un objet dans l'espace de marque) ;
 - comme défenseur : courir et toucher les porteurs de balle ou d'objets, essayer d'intercepter le ballon, courir et s'interposer pour gêner la progression.

Jeux sportifs collectifs

(type handball, basketball, football, rugby, volleyball...)

Coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre) :

- connaître et respecter les conditions matérielles du jeu (espace de jeu, matériel, répartition des joueurs....) et les règles (gestion, fonction des tracés, utilisation du matériel) ;
- connaître et respecter selon le jeu les relations entre les joueurs, accepter le contact physique ou au contraire respecter l'interdiction de contact.

Remarque : l'espace de jeu, les règles et le nombre de joueurs sont adaptés à l'âge et aux possibilités des élèves.

CE2

En attaque

- Conserver le ballon : passer, recevoir, contrôler le ballon de plus en plus efficacement.
- Progresser vers la cible : passer à un partenaire dans le sens de la progression, partir vite vers l'avant (*rugby* : se placer en arrière du porteur, passer vers l'arrière).
- Marquer : passer à un partenaire placé, marquer un but, un panier ou toucher le panneau, marquer un essai...
- Utiliser l'espace de jeu dans ses dimensions, latéralement et en profondeur.

En défense

- Reprendre le ballon : se placer sur les trajectoires de passes...
- Ralentir la progression de l'adversaire : gêner le porteur du ballon, gêner la passe adverse (*rugby* : bloquer le porteur selon la modalité convenue).

CM1/CM2

En attaque

- Conserver le ballon : passer le ballon à un partenaire démarqué, se démarquer pour donner une solution de jeu au porteur, recevoir le ballon à l'arrêt ou en mouvement.
- Progresser vers la cible : utiliser le dribble ou la passe selon la situation de jeu.
- Marquer : choisir une stratégie permettant de tirer en position favorable (passe à un partenaire placé, dribble pour passer la défense, tir en mouvement...).

En défense

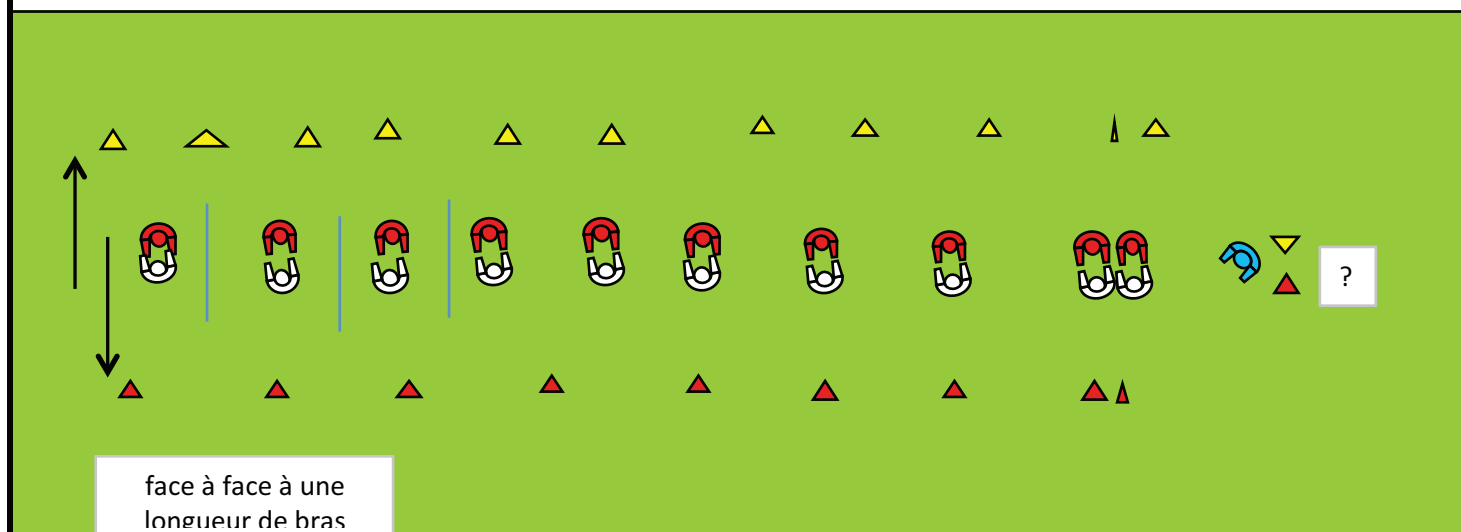
- Reprendre le ballon : se placer activement sur les trajectoires des passes, occuper l'espace, reprendre le ballon sur rebond, changer très vite de statut (de défenseur à attaquant).
- Ralentir la progression de l'adversaire : gêner le porteur du ballon dans sa progression et dans ses tentatives de passe.
- Empêcher de marquer : monter sur le tireur dans l'axe de tir, se placer sur les trajectoires de passes aux attaquants en position de tir.

Au cours d'un match, assurer alternativement les rôles d'attaquant, de défenseur et d'arbitre. Participer à la marque en coopérant avec ses équipiers, en s'opposant individuellement et collectivement à l'équipe adverse et en respectant les règles définies.

jeux d'opposition		Pile ou face			A	
Objectif (s) de l'enseignant :			Comportement attendu			
dédramatiser le contact avec l'adversaire et le sol			respect de la consigne, prise de plaisir à lutter			
Dispositif :			But :	Consignes, règles :		
Groupe :	1 / 1		rejoindre la ligne ou empêcher de rejoindre la ligne	Générales :		
Espace :	dépendant du nbre d'enfants			enfants assis dos à dos face à une ligne, lorsque le professeur lève un plot de la couleur de leur ligne, ils partent à 4 pattes et leur adversaire doit les bloquer (à 4 pattes) avant qu'ils ne rejoignent la ligne		
Temps :	5 min.					
Matériel :	plots		Score :			
			1 pt par réussite			
équilibrer les paires ou changer souvent les oppositions						
mise en place						
Evaluer / Réguler						
Comportements observés				Interventions possibles :		
				fi		
Faire évoluer la situation :						
Variantes				Effets recherchés :		
changer le signal sonore, visuel Pair, impair				accepter le contact avec l'opposant et le sol		

Objectif (s) de l'enseignant :		Comportement attendu	
dédramatiser le contact avec l'adversaire et le sol		respect de la consigne, prise de plaisir à lutter	
Dispositif :		But :	Consignes, règles :
Groupe :	1 / 1	rejoindre la ligne ou empêcher de rejoindre la ligne	Générales :
Espace :	dépendant du nbre d'enfants		enfants genoux sur les fesses à une longueur de bras l'un de l'autre.
Temps :	5 min.		Au signal l'un doit aller derriere la ligne (4 pattes) face à lui l'autre doit le bloquer (4 pattes) .
Matériel :	plots	Score :	Celui qui rejoint la ligne doit rester entre les duos l'encadrant pour le faire .
		1 pt par réussite	

équilibrer les paires ou changer souvent les oppositions



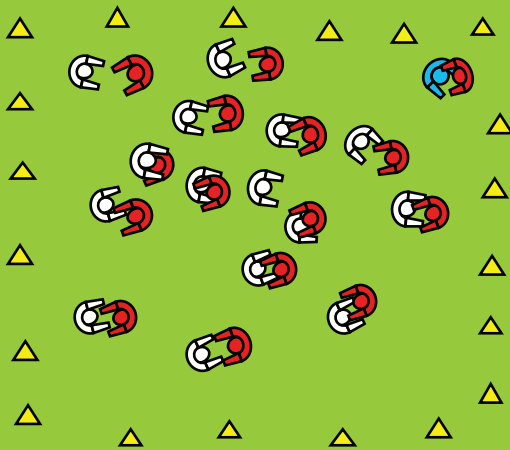
face à face à une longueur de bras

Evaluer / Réguler		
Comportements observés		Interventions possibles :
		vigilance sur les prises. " Comment empêcher les adversaires d'avancer ?" orienter les réponses vers le blocage des appuis
Faire évoluer la situation :		
Variantes		Effets recherchés :
changer le signal sonore, visuel Pair, impair		accepter le contact avec l'opposant et le sol, s'engager dans une action qui va forcément mener au contact

jeux d'opposition		Le Territoire		B	
Objectif (s) de l'enseignant :		Comportements attendus			
vaincre l'appréhension du contact avec le sol et avec les adversaires		joueurs au centre	rester le plus longtemps possible à l'intérieur de la surface de jeu		
		joueurs extérieur	sortir le plus vite possible les adversaires de l'aire du jeu et récupérer le territoire		
Dispositif :		But :	Consignes, règles :		
Groupe :	2 groupes de 7 à 10 joueurs	l'équipe à l'intérieur doit rester le plus longtemps possible	Générales :	pas le droit de courir , par contre peuvent se mettre au sol et se lier entre eux	
Espace :	terrain étroit et long				
Temps :	2 passage par équipes				
Matériel :	plots, 2 ballons, chrono	Score :	UT :		
OP :					
UT :			OP :	ne doivent pas faire mal , attention aux vêtements et aux articulations	
     	 				
    	 	Observateurs :			
		Critères de réussite :			
					
lancement du jeu: tous les joueurs et l'éducateur en mouvement chaque équipe regroupée à 1 mètre de l'éducateur. Le jeu débute quand l'éducateur propose le ballon à un joueur.					
Evaluer / Réguler					
Comportements observés			Interventions possibles :		
			donner le deuxième ballon aux joueurs qui sont isolés Rappeler aux joueurs isolés qu'ils peuvent participer à l'exercice.		
Faire évoluer la situation :					
Variantes			Effets recherchés :		

jeux d'opposition		Chasseur de tortues		C	
Objectif (s) de l'enseignant :			Comportement attendu		
dédramatiser le contact avec le sol et l'adversaire			Prendre du plaisir à lutter en sécurité, mettre en place une stratégie pour atteindre le but		
Dispositif :			But :	Consignes, règles :	
Groupe :	1 / 1		mettre la tortue sur le dos , rester sur ses pattes	Générales :	la tortue sur les coudes et les genoux immobiles, le chasseur de tortue à genoux à coté . Au signal le chasseur essaie de mettre la tortue sur le dos
Espace :	dépendant du nbre d'enfants				
Temps :	5 min.				
Matériel :	plots		Score :		
			1 pt par réussite		
mise en place					
Evaluer / Réguler					
Comportements observés				Interventions possibles :	
				prises dangereuses, "grâce à quoi les tortue reste en place ?""leurs appuis" mener les enfants à avoir une action sur les appuis et faire le parallèle avec le rugby	
Faire évoluer la situation :					
Variantes				Effets recherchés :	
tortue en mouvement, épervier tortue ...				accepter le contact avec le sol, et avec l'opposant .	

jeux d'opposition		Les statues		D	
Objectif (s) de l'enseignant :			Comportement attendu		
dédramatiser le contact avec le sol, l'adversaire et le ballon. S'engager dans la lutte dans le respect des "droits et devoirs du joueur"			Prendre du plaisir à lutter en sécurité		
Dispositif :			But :	Consignes, règles :	
Groupe :	1 c 1 avec 1 ballon		récupérer le ballon ou le garder	Générales :	
Espace :	dépendant du nbre d'enfants			à 2 en mouvement avec 1 ballon , que l'on se passe .	
Temps :	15-20 min.			Situation 1 : au signal, le porteur se fige et l'opposant doit lui arracher la balle.	
Matériel :	plots et ballons		Score :	Situation 2: au signal, le porteur se fige et l'opposant doit le pousser à l'extérieur du terrain,	
			1 pt par réussite	situation 3: au signal le porteur se fige et l'opposant doit sans prendre d'élan "lui faire lâcher la balle sans agir sur le ballon ni sur les bras de l'adversaire ", le plaquer.	
Evaluer / Réguler					
Comportements observés				Interventions possibles :	
				situation 2 : pousser jambes fléchies, et l'épaule au contact de l'adversaire au niveau de la ceinture, la tête sur le coté. Situation 3: même position que la 2, mais l'enfant doit glisser pour resserrer les jambes et accompagner au sol l'adversaire .	
Faire évoluer la situation :					
Variantes				Effets recherchés :	
façon de s'échanger la balle ex: posée et ramassée, jetée en l'air Possibilité de le pratiqué a deux contre 1 si le nombre de ballons fait défaut				accepter le contact avec le sol, avec l'opposant avec le ballon .	

jeux d'opposition		les arapèdes		E	
Objectif (s) de l'enseignant :			Comportements attendu		
dédramatiser le contact avec le sol et l'adversaire			Prendre du plaisir à lutter en sécurité		
Dispositif :			But :	Consignes, règles :	
Groupe :	1 / 1		se retourner, empêcher de se retourner	Générales :	un enfant allongé sur le dos, les bras en croix, son partenaire allongé, ventre sur ventre en travers accroché à l'adversaire . Attention aux clés de bras et autres prises dangereuses
Espace :	dépendant du nbre d'enfants				
Temps :	5 min.				
Matériel :	plots		Score :		
			1 pt par réussite		
mise en place					
					
Descriptif :					
Evaluer / Réguler					
Comportements observés				Interventions possibles :	
				prises dangereuses,	
Faire évoluer la situation :					
Variantes				Effets recherchés :	
rocher: sur le ventre, arapèdes sur les genoux pectoraux au contact du rocher				accepter le contact avec le sol, et avec l'opposant .	

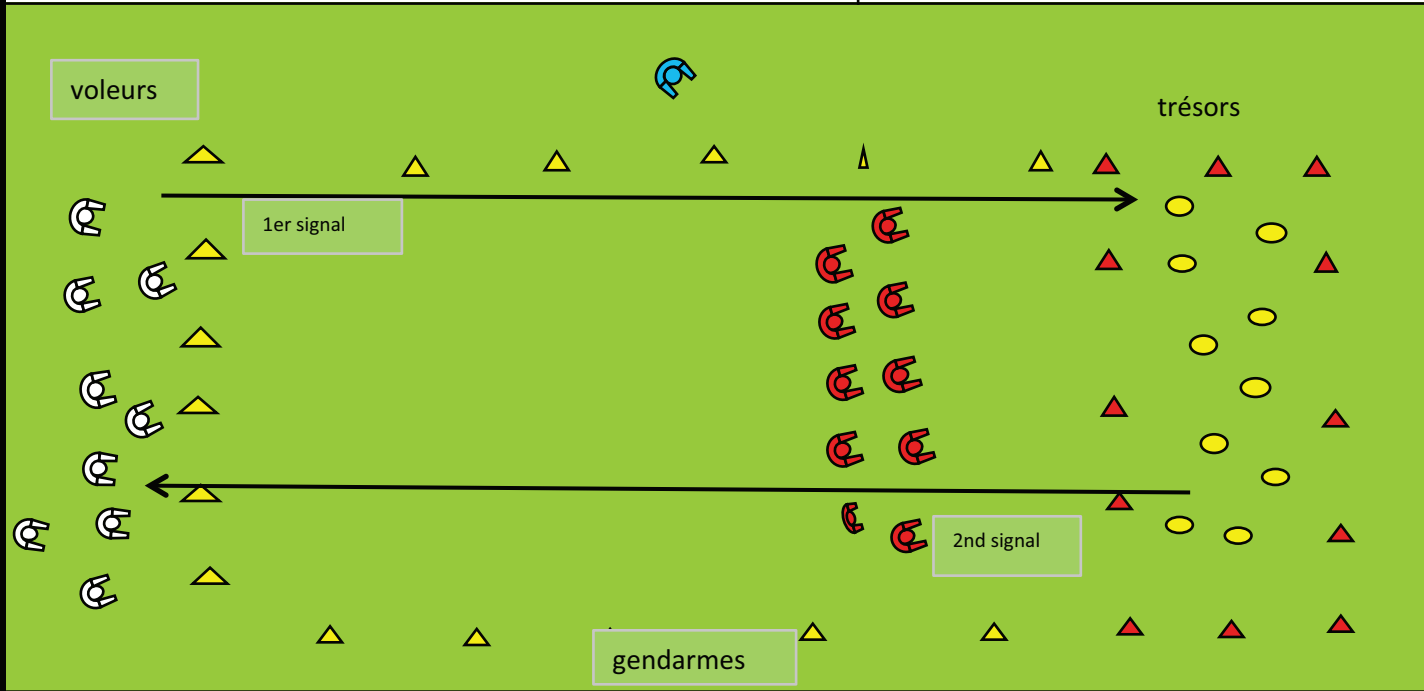
jeux d'opposition		Jacques a dit		F	
Objectif (s) de l'enseignant :			Comportement attendu		
faire vivre aux joueurs les différents actions du rugby			Prendre du plaisir à lutter en sécurité		
Dispositif :			But :	Consignes, règles :	
Groupe :	tout l'effectif			Générales :	l'enseignant après avoir dit "Jacques a dit" commande une action spécifique au rugby: couché au sol , courir le plus vite possible , faire une passe , aller marquer , les non porteurs doivent sortir les porteurs , ou les plaquer...
Espace :	dépendant du nbre d'enfants				
Temps :	10mn				
Matériel :	plots et ballons				
			Score :		
			1 pt par réussite		
mise en place					
					
Evaluer / Réguler					
Comportements observés				Interventions possibles :	
Faire évoluer la situation :					
Variantes				Effets recherchés :	
façon de s'échanger la balle ex: posée et ramassée, jetée en l'air Possibilité de le pratiquer à deux contre 1 si le nombre de ballons fait défaut				accepter le contact avec le sol, avec l'opposant avec le ballon .	

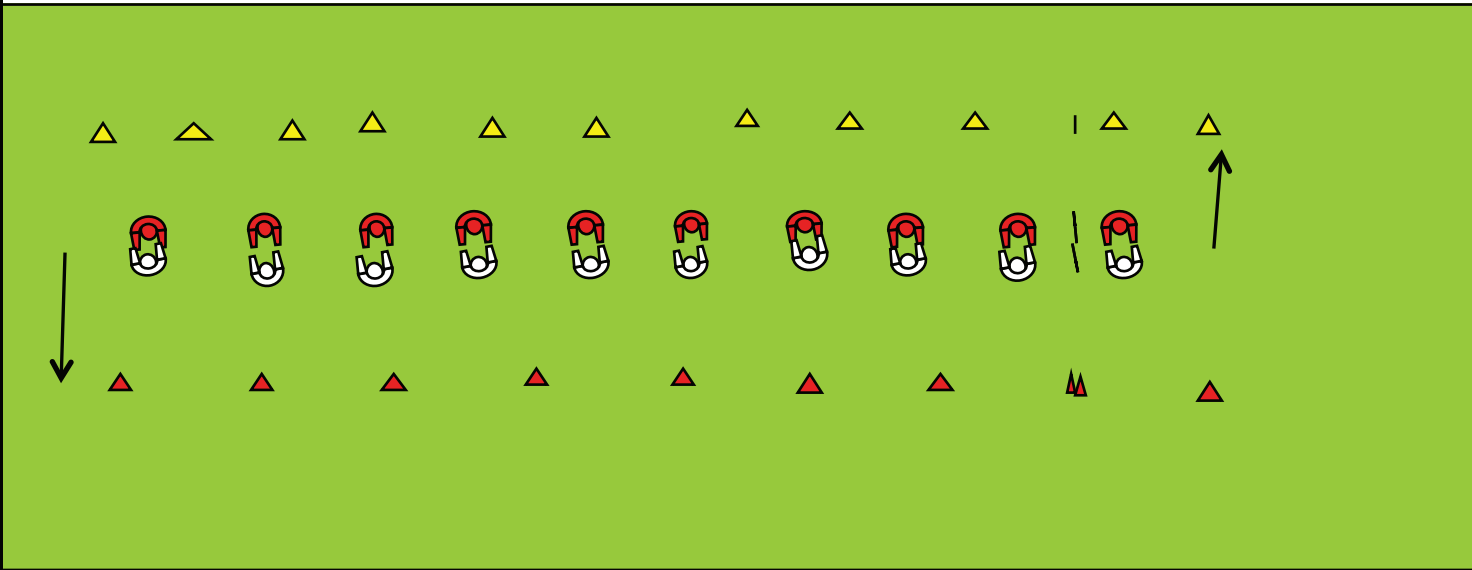
Objectif (s) de l'enseignant :		Comportement attendu		
dédramatiser le contact avec le sol et l'adversaire. Développer ou découvrir le placage		faire tomber l'adversaire , en étant dans une posture sécuritaire		
Dispositif :		But :	Consignes, règles :	
Groupe :	classe entière	éliminer les kangourous en les plaquant	Générales :	
Espace :	dépendant du nbre d'enfants		Les kangourous se déplacent à pieds joints dans la zone délimitée par les plots.	
Temps :	10 à15 min.		Le coyote se déplace à 4 pattes, Il doit plaquer les kangourous afin qu'ils deviennent coyote avec lui	
Matériel :	plots	Score :		
		dernier kangourou sur ses pattes vainqueur		

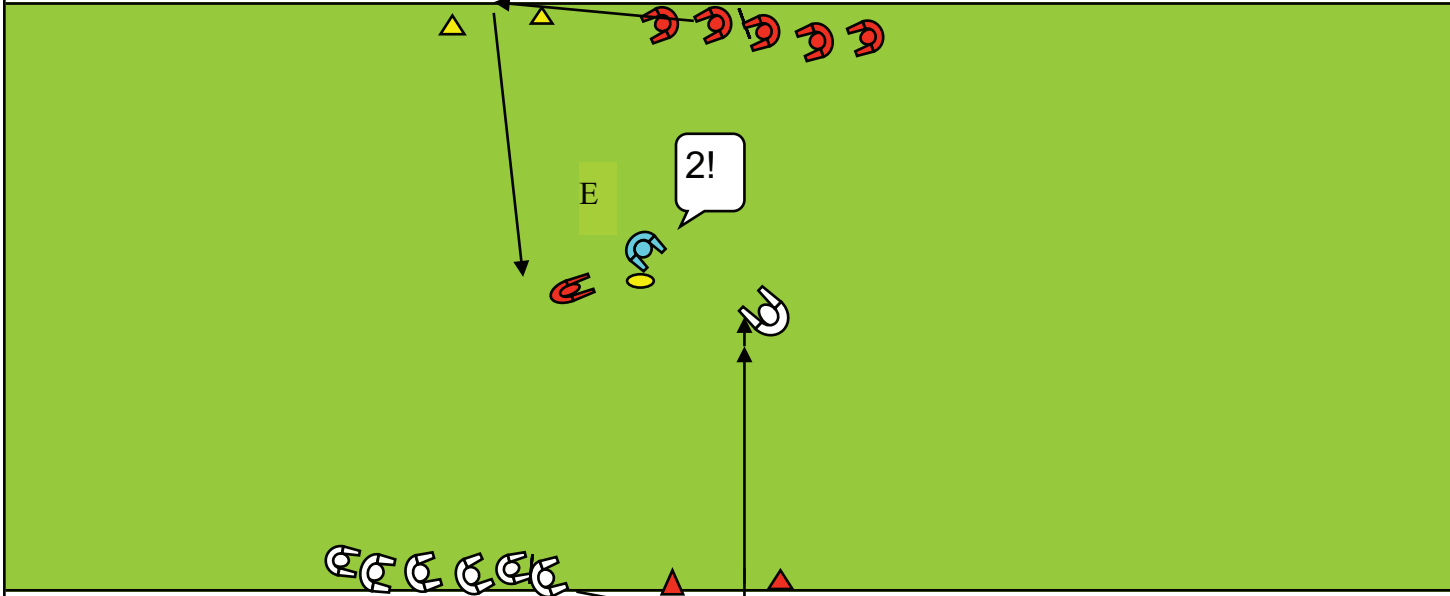


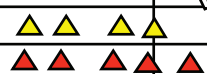
Evaluer / Réguler

Comportements observés		Interventions possibles :
		le placage s'effectue: avec les bras et non les mains, <u>tête sur le coté</u>
Faire évoluer la situation :		
Variantes		Effets recherchés :
les kangourous traversent une zone (épervier) , plusieurs kangourous dès le départ ...grandeur de la zone		développer la technique du placage dans une situation facilitante (peu de vitesse des kangourous et jambes déjà serrées)

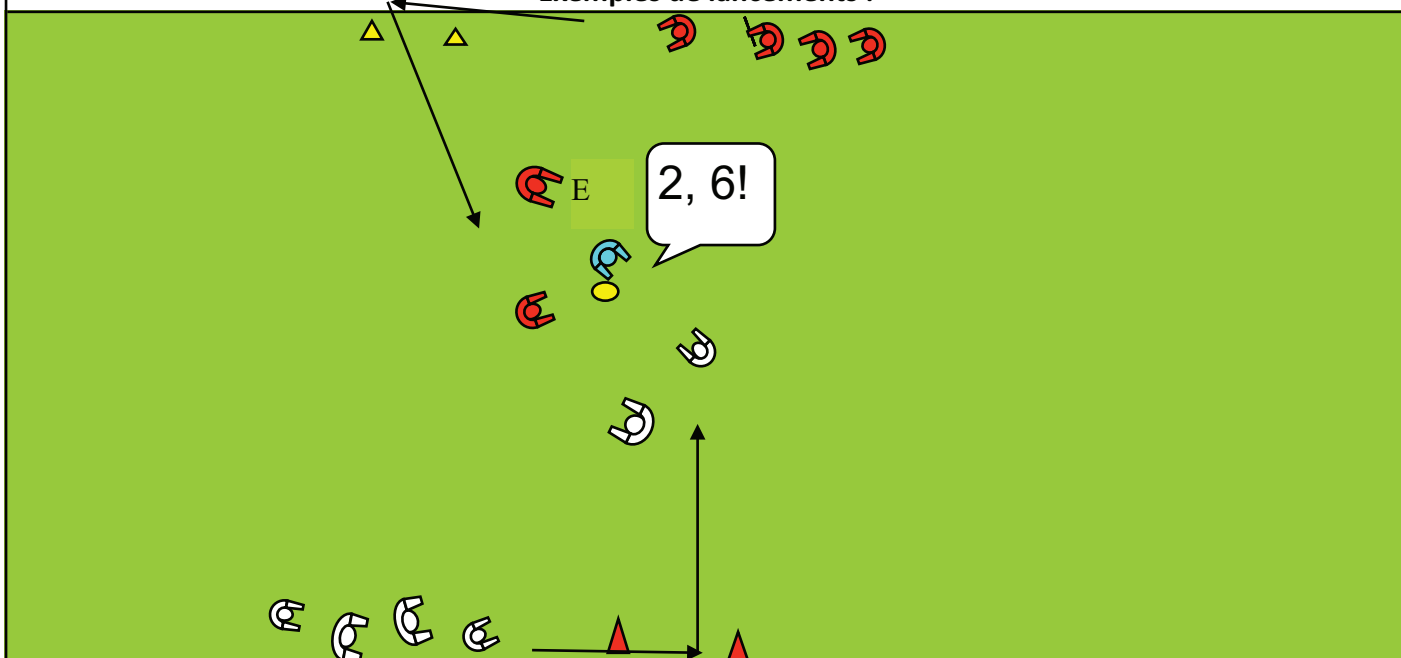
jeux d'opposition		Gendarmes et voleurs		H	
Objectif (s) de l'enseignant :		Comportement attendus			
dédramatiser le contact avec le sol et l'adversaire découvrir la marque		Porteur :	éviter les opposants		
		Non porteur :	plaquer uniquement un porteur de balle		
Dispositif :		But :	Consignes, règles :		
Groupe :	divisé en 2 équipes	mener le plus de ballon possible dans son camp , empêcher de voler les ballons	gendarmes allongés jusqu'au 2nd signal. 1er signal:les voleurs traversent pour récupérer un trésor chacun .2nd signal ils doivent ramener le ballon ds leur camp. Les gendarmes doivent les plaquer pour les arrêter . Pas de passe entre voleur, ni de jet dans le camp. la distance entre les gendarmes et les trésors doit être réduite afin d'éviter trop de vitesse des voleurs		
Espace :	2m de large / enfant				
Temps :	2 a 3 passages par équipes				
Matériel :	plots ballons ou objets trésors				
OP :		Score :			
UT :		nbre de ballons récupérés en 3 passages			
					
Evaluer / Réguler					
Comportements observés			Interventions possibles :		
Faire évoluer la situation :					
Variantes			Effets recherchés :		
passe entre les voleurs, plus de ballons que de joueurs permettant plusieurs vols . Position des gendarmes , à genoux , debout , afin de faciliter ou rendre plus complexe le jeu.le voleur ayant marqué peut venir en aide à ses complices .			coopérer ,		

jeux d'opposition		Pousser / tirer		I
Objectif (s) de l'enseignant :		Comportement attendu		
dédramatiser le contact avec l'adversaire , comprendre les mots "tirer" et "pousser" prendre conscience des positions, efficientes lorsque l'on pousse ou l'on tire		respect de la consigne, prise de plaisir à lutter		
Dispositif :		But :	Consignes, règles :	
Groupe :	1 / 1	tirer ou pousser l'adversaire jusqu'à la ligne donnée	Générales :	Les enfants face à face se tenant au niveau des aisselles (surtout ne pas lâcher son camarade) . Ils poussent ou tirent au signal en fonction de la consigne . Si l'un d'eux tombe, il repart debout de l'endroit de la chute
Espace :	dépendant du nbre d'enfants			
Temps :	5 min.			
Matériel :	plots	Score :		
		1 pt par réussite		
mise en place				
				
Evaluer / Réguler				
Comportements observés			Interventions possibles :	
			vérifier avant l'action la compréhension de "pousser et tirer". vigilance sur les prises. Jambes fléchies,	
Faire évoluer la situation :				
Variantes			Effets recherchés :	
			accepter le contact avec l'opposant et recherche de la posture de poussée la plus efficente	

jeux de rugby		Béret 1 contre 1		1	
Objectif (s) de l'enseignant :		Comportement attendus			
découvrir la lutte" 1 contre 1" autant en affrontement qu'en évitement attention!: appairer les joueurs par ressources physiques équivalentes		Porteur :		AVANCE, MARQUER,	
		Non porteur :			
		Opposant :		PLAQUER, BLOQUER , RECUPERER LE BALLON	
Dispositif :		But :		Consignes, règles :	
Groupe :	8 c8 ,10 c 10, 12c 12	marquer le plus d'essais		Lancement du jeu : quand E appelle un numéro, les 2 joueurs concernés entrent sur le terrain en passant par les portes Le ballon peut être donné de main à main, mis au sol, lancé en l'air et à conquérir ... ATTENTION : tout mettre en œuvre pour éviter les courses frontales et dangereuses (E se déplace et coupe les élans par exemple). Possibilité d'appel au secours d'un autre numéro en cours d'action	
Espace :	terrain référence				
Temps :	10mn				
Matériel :	1 ballon	Score :			
OP :		1pt par essai			
UT :					
       					
Exemples de lancements :					
					
Descriptif :					
Evaluer / Réguler					
Comportements observés		Interventions possibles :			
« refus » de venir chercher le ballon, manque d'implication en situation d'opposant - joueurs dominants physiques		à faire des paires de niveau en faisant attention à la numérotation. Si plusieurs groupes interviennent, commencer par faire rentrer les dominants. Utiliser des situations d'appel aidant à résoudre les problèmes affectifs. Donner des points pour les placages réussis			
Faire évoluer la situation :					
Variantes		Effets recherchés :			
voir fiche suivante					

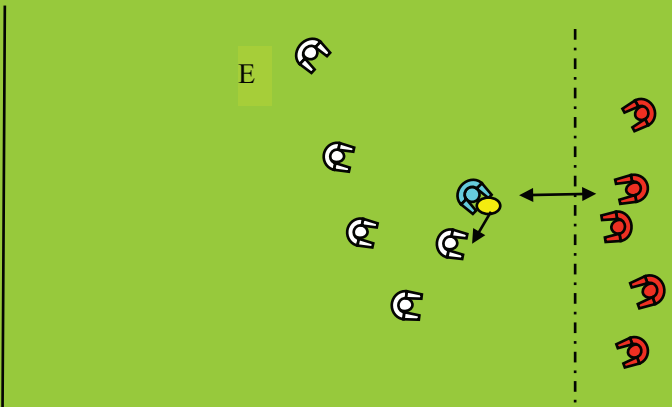
Objectif (s) de l'enseignant :		Comportement attendus	
découvrir la lutte collective autant en affrontement qu'en évitement, début de la coopération , Attention! apairer les joueurs par ressources physiques équivalentes .		Porteur :	AVANCER, MARQUER,
		Non porteur :	Je suis près de mon partenaire. S'il se fait prendre avec le ballon, je viens l'aider à le conserver et à l'utiliser.
		Opposant :	PLAQUER, BLOQUER , RECUPERER LE BALLON
Dispositif :		But :	Consignes, règles :
Groupe :	8 c8 ,10 c 10, 12c 12	marquer le plus d'essais	Lancement du jeu : quand E appelle un numéro, les 2 joueurs concernés entrent sur le terrain en passant par les portes Le ballon peut être donné de main à main, mis au sol, lancé en l'air et à conquérir ... ATTENTION : tout mettre en œuvre pour éviter les chocs frontaux
Espace :	terrain référence		
Temps :	4 passages par joueurs		
Matériel :	1 ballon	Score :	
OP :		1pt par essai	
UT :			
			

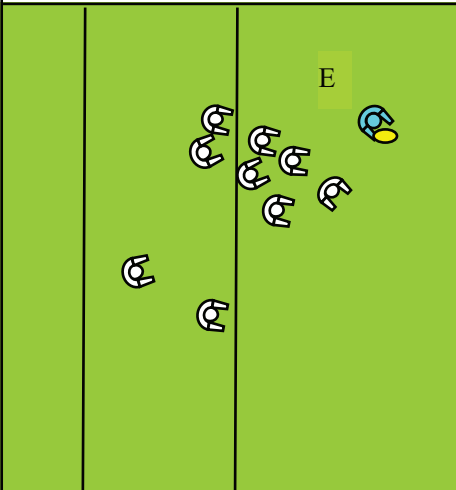
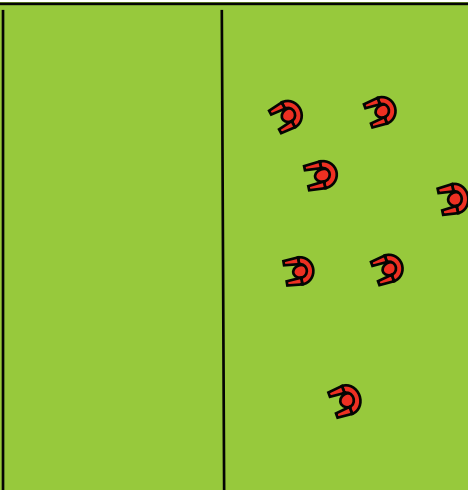
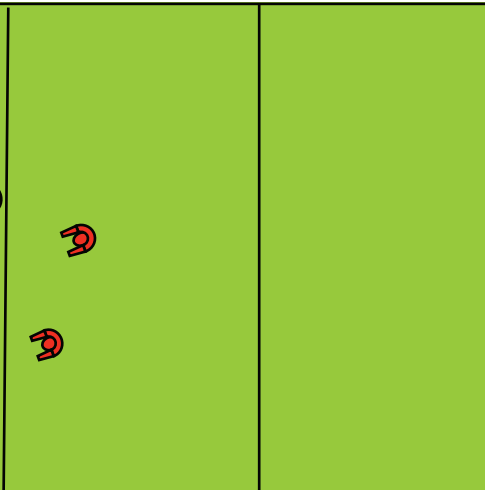
Exemples de lancements :

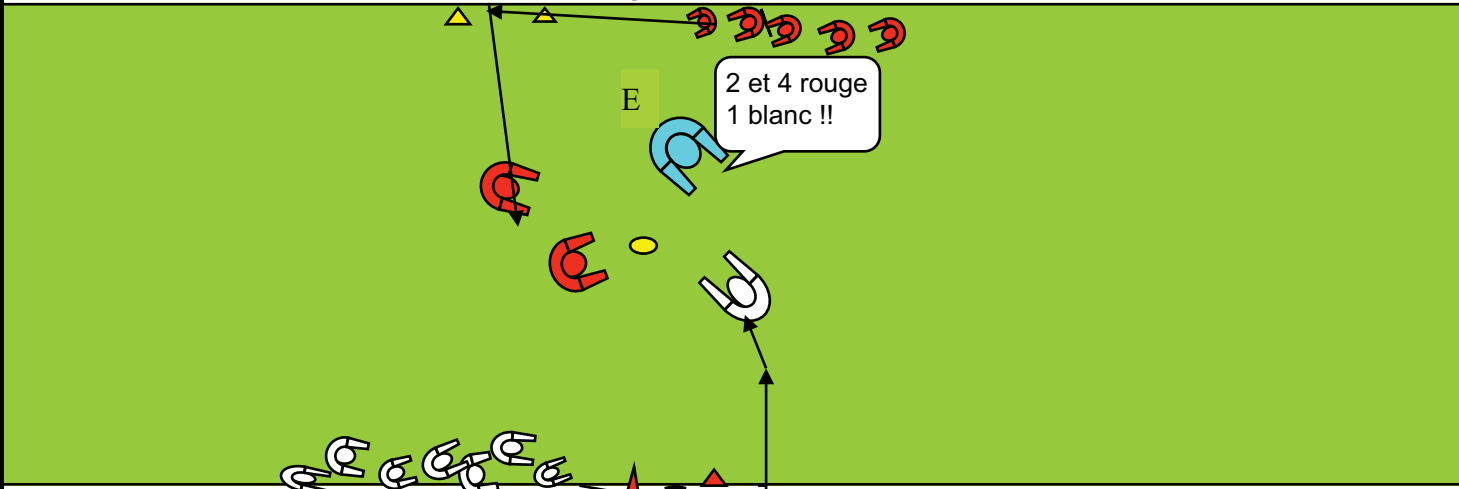


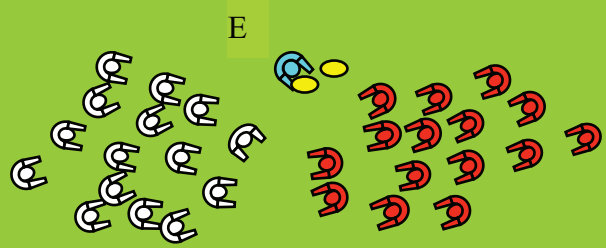
Descriptif :

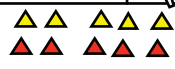
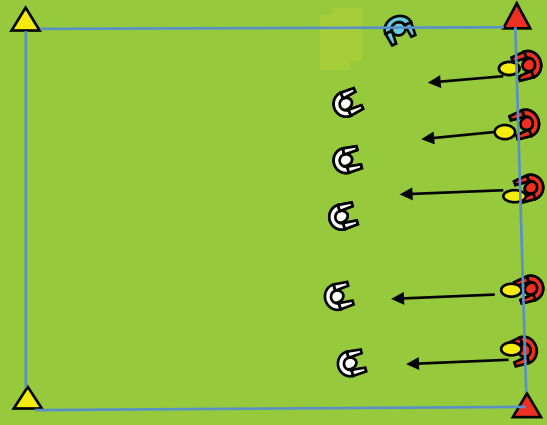
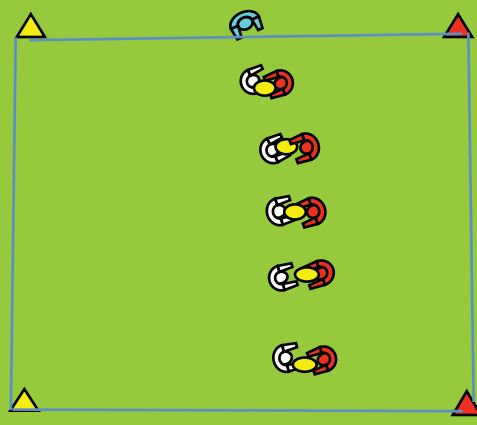
Evaluer / Réguler		
Comportements observés		Interventions possibles :
« refus » de venir chercher le ballon, - manque d'implication en situation d'opposant - joueurs dominants physiques		Faire des groupes de niveau en faisant attention à la numérotation. Si plusieurs groupes interviennent, commencer par faire rentrer les dominants. Utiliser des situations d'appel aidant à résoudre les problèmes affectifs.
Faire évoluer la situation :		
Variantes		Effets recherchés :
On peut inviter les joueurs impairs , ou pairs , afin d'avoir des situations avec un plus grand nombre de joueurs .		

Objectif (s) de l'enseignant :		Comportements attendus	
• ACCEPTER les contacts avec l'adversaire et le sol • AVANCER seul ou en grappe vers la cible • EMPECHER D'AVANCER seul ou collectivement dans la grappe • COMPRENDRE ET RESPECTER les règles fondamentales du jeu : la marque, les droits et devoirs, le jeu au sol		Porteur :	j'avance avec le ballon dans les espaces libres . près de l'adversaire , je m'organise pour continuer à faire avancer l'équipe, en passant à un partenaire près de moi qui peut avancer
		Non porteur :	je me place près du porteur afin de pouvoir recevoir le ballon, pousser, ou protéger (jambes fléchies, dos placé , tête relevée) pour continuer d'avancer
		Opposant :	plaquer , bloquer , récupérer le ballon
Dispositif :		But :	Consignes, règles :
Groupe :	2 groupe de 5 à 8 joueurs	avancer ind ou collectivement vers l'en-but adverse pour marquer	Règles essentielles
Espace :	cy 2 (12x22) cy 3 (30x20)		
Temps :	8 à 10 mn		
Matériel :	plots ballons chasubles	Score :	Lancement a la main : Avec les adversaires placés à 3 grands pas de l'endroit de la remise en jeu et à 3 grands pas de toutes ligne
OP :		5 points par essai	
UT :			
			
Exemples de lancements :			
			
Evaluer / Réguler			
Comportements observés			Interventions possibles :
trop de difficultés à avancer joueurs dominants physiquement des joueurs partent en contournant , vers l'arrière, vers les touches des joueurs se placent en avant du porteur de balle les joueurs ne s'opposent pas efficacement			® lancer le jeu face à des opposants moins organisés. ®mettre en place des groupes de niveaux ®utiliser un score par rapport à l'arrêt des dominants, valoriser le blocage collectif. ®réduire espace sur la largeur, insister sur la notion d'avancer
Faire évoluer la situation :			
Variantes			Effets recherchés :
jouer sur le rapport entre l'espace de jeu et le nombre de joueurs			Plus le terrain est étroit et court plus on implique un contact physique entre les joueurs mais avec moins de vitesse . Plus le terrain est large plus on favorise le jeu de contournement

Objectif (s) de l'enseignant :		Comportement attendus			
Renforcer et valoriser, par un système de score, la notion d'avancer avec ou sans ballon		Porteur :	j'avance avec le ballon dans les espaces libres pour franchir les zones. Près de l'adversaire , je m'organise pour continuer à faire avancer l'équipe, en passant à un partenaire près de moi qui peut avancer		
		Non porteur :	Je me place près du porteur afin de pouvoir recevoir le ballon, pousser, ou protéger (jambes fléchies, dos placé , tête relevée) pour continuer d'avancer		
		Opposant :	plaquer , bloquer , récupérer le ballon		
Dispositif :		But :	Consignes, règles :		
Groupe :	2 groupe de 6 a 10 joueurs	collectivement vers l'enbut adverse pour marquer	Règles fondamentales		
Espace :	l: 16m L30 m				
Temps :	8 à 10 mn				
Matériel :	plots ballons chasubles	Score :	5 points par essai, 1 point par zone franchie pour le porteur du ballon s'il avance, s'il recule 1 point pour les opposants.		
OP :			Observateurs :		
UT :					
			Critères de réussite :		
					
					
Exemples de lancement :					
					
					
					
Evaluer / Réguler					
Comportements observés			Interventions possibles :		
trop de difficultés à avancer joueurs dominants physiquement des joueurs partent en contournant , vers l'arrière, vers les touches des joueurs se placent en avant du porteur de balle les joueurs ne s'opposent pas efficacement			® lancer le jeu face à des opposants moins organisés. ®mettre en place des groupes de niveaux ®utiliser un score par rapport à l'arrêt des dominants, valoriser le blocage collectif. ®réduire espace sur la largeur, insister sur la notion d'avancer		
Faire évoluer la situation :					
Variantes			Effets recherchés :		
utiliser un ballon lesté (type medecine ball) possibilité d'étager la défense 2 défenseurs dans chaque zone			difficulté à faire des passes et obligation de favoriser la notion d'avancer en portant la balle		

jeux de rugby		Béret en surnombre		5	
Objectif (s) de l'enseignant :		Comportement attendus			
coopérer avec le partenaire pour avancer ou défendre, attention! appairer les joueurs par ressources physiques équivalentes		Porteur	AVANCER, MARQUER,		
		Non porteur	je soutiens mon partenaire. S'il se fait prendre avec le ballon, je viens l'aider à le conserver et à l'utiliser.		
		Opposant	PLAQUER, BLOQUER , RECUPERER LE BALLON		
Dispositif :		But	Consignes, règles :		
Groupe :	8 c8 ,10 c 10, 12c 12	marquer le plus d'essais	Lancement du jeu : E peut appeler plusieurs joueurs d'une même équipe pour affronter un seul opposant .		
Espace :	terrain référence		Le ballon peut être donné de main à main, mis au sol, lancé en l'air et à conquérir ...		
Temps :	10mn		ATTENTION : tout mettre en œuvre pour éviter les courses frontales et dangereuses (E se déplace et coupe les élans par exemple).		
Matériel :	1 ballon	Score			
OP :		1pt par essai			
UT :					
					
Exemples de lancement :					
					
Descriptif :					
Evaluer / Réguler					
Comportements observés			Interventions possibles :		
« refus » de venir chercher le ballon, - manque d'implication en situation d'opposant - joueurs dominants physiques			Faire des groupes de niveau en faisant attention à la numérotation. Si plusieurs groupes interviennent, commencer par faire rentrer les dominants. Utiliser des situations d'appel aidant à résoudre les problèmes affectifs.		
Faire évoluer la situation :					
Variantes			Effets recherchés :		
créer des déséquilibres offensifs comme défensifs			mettre les joueurs dominants dans la difficulté		

jeux de rugby		Le deuxième ballon			6	
Objectif (s) de l'enseignant :			Comportement attendus			
Intéresser les joueurs reticents			Porteur :	les utilisateurs aller marquer individuellement ou collectivement		
			Non porteur :	les défenseurs s'y opposent individuellement ou collectivement		
			Opposant :			
Dispositif :		But :	Consignes, règles :			
Groupe :	2 groupes de 5 à 7 joueurs	Aller marquer	Générales	le jeu débute quand l'éducateur propose le ballon à un joueur. Un 2ème ballon sera mis en jeu par l'éducateur dès que le 1er ne vivra plus au sol		
Espace :	terrain étroit et long					
Temps :	1' pour marquer					
Matériel :	plots, 2 ballons	Score :	UT :			
OP :						
UT :			OP :			
          			Observateurs :			
			Critères de réussite :			
						
Descriptif : lancement du jeu: tous les joueurs et l'éducateur en mouvement chaque équipe regroupée à 1 mètre de l'éducateur .						
Laisser vivre les grappe (jeu debout). les défenseurs peuvent plaquer mais laisser le ballon . Après une minute de jeu pour une équipe utilisatrice du ballon, réversibilité						
Evaluer / Réguler						
Comportements observés			Interventions possibles :			
formation de la marguerite des joueurs s'isolent et ne participent pas des joueurs ne plaquent pas des joueurs dominant physiquement			donner le deuxième ballon aux joueurs qui sont isolés Rappeller aux joueurs isolés qu'ils peuvent participer à l'exercice. Mettre en place des groupes de niveau et valoriser. je participe ,je ne participe pas" suis-je utile"?(là ou je suis)			
Faire évoluer la situation :						
Variantes			Effets recherchés :			
Mise en place de l'exercice 1, mais les utilisateurs et les opposants peuvent se disputer le ballon. Mise en place de l'exercice 1, mais les deux équipes sont disposés au lancement du jeu en deux sous groupe. mise en place des exercices précédents, mais sur des aires de jeu plus larges.			Renforcer l'attitude au contact. Rôle de chacun dans la grappe ou en dehors de la grappe; Implication des satellites en leur donnant le deuxième ballon.			

jeux de rugby		Multi ballons		7	
Objectif (s) de l'enseignant :		Comportement attendus			
Renforcer le statut d'utilisateur ou d'opposant Accepter les contacts individuels, Implication des satellites. Avancer seul vers la cible.		Porteur :	. J'avance avec le ballon sur les points fragiles et vers le camp adverse. . J'arrive au contact, je m'organise (tête ,dos , bassin) pour conserver le ballon.		
		Non porteur :	(Evolution au cours du jeu) je me place près du porteur afin de pouvoir protéger ou participer à la poussée collective.		
		Opposant :	. Je maîtrise mon action sur l'adversaire afin de ne pas le blesser, pour l'amener au sol		
Dispositif :		But :	Consignes, règles :		
Groupe :	6 à 8 par équipe.	marquer dans le camp adverse	Générales :	les utilisateurs partent de leur camp sans élan.	
Espace :	larg: env. 1m à 1,5m/joueur long 1,5 à 2 f				
Temps :	1 à 2 Min				
Matériel :	un ballon/joueur	Score :	UT :	les opposants sont dispersés dans le terrain	
OP :		1 point par ballon	OP :		
UT :					
			Observateurs :	évaluer par rapport aux objectifs: qui avance? Comment? Qui respecte les consignes? En utilisation et en opposition	
			Critères de réussite :	Sur une séquence de jeu: peu de fautes observées sur la loyauté ou sur le respect des consigne, le plus grand nombre de ballons est apporté dans l'en-but.	
lancements : AVANT		APRES			
					
Descriptif : . Pour les utilisateurs: si je suis plaqué ou en touche, je lâche le ballon dans mon camp, je sors du terrain et je retourne dans mon camp afin de me mettre en jeu. Si je marque, je sors du terrain et retourne dans mon camp pour aider mes partenaires					
Evaluer / Réguler					
Comportements observés			Interventions possibles :		
. Des joueurs ne respectent pas les consignes de fonctionnement. . Des joueurs n'avancent pas vers la cible. . Des joueurs ne plaquent pas			. Lancer le jeu en faisant rappeler les consignes par un élève et mettre en place un système de score sur le respect des consignes. . Mettre en place des groupes de niveaux et valoriser.		
Faire évoluer la situation :					
Variantes			Effets recherchés :		
. Permettre aux opposants d'arracher les ballons au porteur debout. . Si le joueur sort en touche, le ballon est définitivement perdu. Matérialiser des zones			. Renforcer l'attitude au contact. . Valoriser les efforts afin de rester sur le terrain pour ceux qui n'atteignent pas la cible.		