



De la balle ovale au rugby

Sommaire

Le rugby à l'école : généralités	page 3
Unité d'apprentissage niveau 1.....	page 4
Unité d'apprentissage niveau 2	page 5
Situation de référence niveau 1	page 6
Situation de référence niveau 2	page 7
Des jeux pour entrer dans l'activité.....	pages 8 à 10
Des situations pour apprendre et progresser (niveau 1).....	pages 11 à 14
Des situations pour apprendre et progresser (niveau 2).....	pages 14 à 19
Bibliographie.....	page 20

Le rugby à l'école

1- Principe du jeu

2 équipes s'affrontent pour déposer la balle derrière la ligne adverse, sans jamais:

- a- Passer la balle en avant
- b- Se trouver en avant du porteur de balle
- c- Jouer la balle au pied

2- Structure du jeu

Duel symétrique entre 2 équipes.

3- Enjeux d'apprentissages

Repérer, sélectionner des informations
Agir vite. Prendre des décisions dans l'action.
Mettre en œuvre des capacités de vitesse, de dissociation (feinte de course).
Vaincre l'appréhension du contact.
S'orienter en permanence sur le terrain.
Respecter les règles.
Tenir compte des autres.



4- Compétences visées

Coopérer avec des partenaires pour s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires.

Participer à des activités collectives en y tenant des rôles différents et en respectant les règles.

5- Compétences spécifiques

En attaque, apprendre à s'organiser collectivement pour progresser vers l'avant et marquer.

En défense, apprendre à s'organiser collectivement pour gêner le porteur de balle et tenter de récupérer le ballon.

UNITE D'APPRENTISSAGE Niveau 1

DECOUVERTE DE L'ACTIVITE

Au cycle 2, on ne pourra aborder que les activités de niveau 1

Les étapes d'une démarche	L'organisation	Les contenus (cf. les différentes fiches)
1- <u>Pour entrer dans l'activité</u>	2 à 3 séances de découverte	<ul style="list-style-type: none"> • S1 Les déménageurs page 8 • S2 Marquer le ballon page 8 • S3 Protéger son œuf page 9 • S4 La chenille page 9 • S5 Pile ou face page 10 • S6 Manipuler une balle ovale page 10
2- <u>Pour voir où on en est...</u> (évaluation diagnostique)	1 séance: C'est un moment de jeu	Situation de référence NIVEAU 1
3- <u>Pour apprendre et progresser</u>	5 à 6 séances	<ul style="list-style-type: none"> • S7 Attaque défense 1 contre 1 page 11 • S8 Variante 1 page 11 • S9 Variante 2 page 12 • S10 Ballon couloir page 12 • S11 Ballon couloir (variante) page 13 • S12 Béret page 13 • S13 Maxi essais page 14
4- <u>Pour mesurer les progrès</u>	1 séance: C'est un moment de jeu	Retour à la situation de référence NIVEAU 1

UNITE D'APPRENTISSAGE Niveau 2

VERS LE RUGBY

Au cycle 3 en fonction du vécu des enfants on aborde l'activité soit par le niveau 1 soit par le niveau 2.
ATTENTION ! Les activités de niveau 2 ne relèvent que du cycle 3.

Étapes	Organisation	Les contenus
1- <u>Pour voir où on en est...</u> (évaluation diagnostique)	1 séance : C'est un moment de jeu	Situation de référence NIVEAU 2
2- <u>Pour apprendre et progresser</u>	6 à 8 séances	<ul style="list-style-type: none"> • S 14 attaquer-défendre la cible page 14 • S 15 gagne terrain page 15 • S 16 l'épervier page 15 • S 17 "je reçois une aide" page 16 • S 18 essai collectif page 16 • S 19 Méli-mélo attaque-défense page 17 • S 20 Variante 1 : match avec 2 ballons page 17 • S 21 Variante 2 : rôles définis page 18 • S 22 Variante 3 : chacun sa balle page 18 • S 23 La course des 6 ballons page 19
3- <u>Pour mesurer les progrès</u>	1 séance: C'est un moment de jeu	Retour à la situation de référence NIVEAU 2

SITUATION DE REFERENCE NIVEAU 1

C'est un moment de jeu. On joue à 4 contre 4 sur un terrain de 40 m sur 20 m maximum (il sera préférable de jouer sur des terrains de 20 m sur 10 m pour les plus petits).

LES REGLES

- Le but du jeu est d'aller déposer la balle derrière la ligne adverse (1 essai marqué rapporte 1 point)
- La durée des matches est de 6 minutes
- Il est interdit de plaquer, il est interdit de projeter
- L'arrêt du porteur du ballon se fait en immobilisant les 2 bras qui doivent être ceinturés. Dans ce cas, le ballon est "mort" et rendu à l'autre équipe
- Toute remise en jeu se fait par l'arbitre sur la ligne de touche. Il tend la main et offre le ballon à l'équipe non fautive. Un joueur de cette équipe s'en saisit et effectue une passe à un partenaire. Une fois cette passe effectuée, on considère que le jeu est lancé.
- Une passe en avant est sanctionnée : remise en jeu par l'arbitre pour l'équipe adverse à l'endroit de la faute.
- L'arbitre doit impérativement attendre que l'équipe fautive se soit replacée à 5 mètres, prête à jouer.
- Le jeu au pied est interdit
- Aucune prise pour ceinturer ne doit se faire au-dessus des épaules (au cou, notamment). Il est absolument nécessaire, dès le début des activités, de faire comprendre aux enfants le caractère dangereux de ce type de comportement.

LES OBSERVABLES

- Le souci des joueurs d'aller porter le ballon derrière la ligne adverse
- L'acceptation du contact et sa maîtrise de part et d'autre (attaquant et attaqué)
- Le souci de passer le ballon vers l'arrière
- Le souci de se replacer quand on ne possède pas le ballon
- L'émergence de stratégies collectives
- La participation de chacun
- L'habileté à manier la balle

REMARQUES

Ne pas hésiter :

- à arrêter le jeu pour faire réfléchir les enfants à leur placement par rapport à la balle
- à expliciter (ou faire expliciter) les raisons de l'arrêt du jeu pour faute
- à faire co-arbitrer certains enfants.

SITUATION DE REFERENCE NIVEAU 2 (cycle 3 uniquement)

C'est un moment de jeu. On joue à 4 contre 4 sur un terrain de 40 m sur 20 m maximum

LES REGLES

- Elles sont sensiblement identiques à celles de la situation de référence de niveau 1, sauf une.
- Pour immobiliser un joueur, il y a maintenant **obligation de l'amener au sol**.
- Tout joueur **ceinturé debout** peut maintenant **conserver** son ballon et essayer :
 - de se dégager
 - de passer les bras
 - de se retourner et de passer la balle à un équipier
- Tout joueur **amené au sol** doit impérativement **libérer** le ballon
- Dès que le ballon est libéré, il devient **automatiquement jouable** par l'une ou l'autre équipe qui peut s'en saisir
- Amener le joueur au sol signifie qu'il est ceinturé **au-dessous** des épaules et accompagné au sol par son adversaire
- Il est **interdit de projeter** son adversaire

LES OBSERVABLES

- L'acceptation du contact et son degré de maîtrise de part et d'autre (notamment pour l'action d'amener son adversaire au sol)
- Le degré de combativité lors du ceinturage debout, l'aide apportée par les équipiers

REMARQUES

- Le possesseur du ballon amené au sol devra apprendre à libérer le ballon dans de bonnes conditions pour ses partenaires
- Une stricte application des règles de sécurité est impérative. 3 règles d'or :
 - NE PAS FAIRE MAL
 - NE PAS SE FAIRE MAL
 - NE PAS ACCEPTER D'AVOIR MAL

DES JEUX POUR S'OPPOSER

SITUATION D'APPRENTISSAGE N° 1 "LES DEMENAGEURS"

Aménagement matériel et formes de groupement

- 2 équipes de 6 joueurs (dont 1 défenseur)
- 1 caisse de ballons par équipe

But du jeu

- transporter les ballons vers le camp adverse
- Sans se faire toucher par le défenseur.

Règles

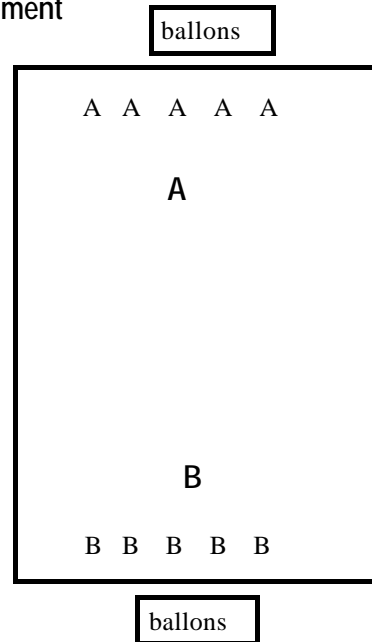
- transporter un ballon à la fois.
- un joueur touché ramène le ballon dans sa caisse.

Critères de réussite

- vider sa caisse avant l'équipe adverse.

Variables

- ceinturer l'adversaire pour l'immobiliser (ballon perdu).
- varier le nombre de défenseurs.
- installer des zones refuges où le porteur de balle est invulnérable.
- se déplacer avec un ballon pour 2 ou un ballon pour 5.
- (définir éventuellement le nombre de passes avant de marquer).



SITUATION D'APPRENTISSAGE N° 2 "MARQUER LE BALLON"

Aménagement matériel et formes de groupement

- espace de 2 m x 2 m
- 1 ballon + 1 craie par groupe
- groupes de 3 : 1 attaquant, 1 défenseur, 1 observateur

But du jeu

- faire 3 marques sur le ballon avec la craie

Règles

- le défenseur tient un ballon contre lui, il ne doit pas sortir du périmètre
- l'attaquant doit porter avec sa craie 3 fois une marque sur le ballon du défenseur (6 essais permis)
- on change les rôles après 3 réussites ou au terme de 2 minutes

Critères de réussite

- nombre de réussites par rapport aux essais
- nombre de réussites par rapport au temps

Variables

- tenue du ballon
 - devant lui
 - sous un bras

DES JEUX DE CONTACT POUR S'OPPOSER

SITUATION D'APPRENTISSAGE N° 3 <i>"PROTÉGER SON OEUF"</i>	SITUATION D'APPRENTISSAGE N° 4 <i>"LA CHENILLE"</i>
<p>Aménagement matériel et formes de groupement</p> <ul style="list-style-type: none"> - groupes de 2 : 1 poule, 1 renard - 1 balle ovale par groupe - tapis ou terrain herbeux <p>But du jeu</p> <ul style="list-style-type: none"> - le renard doit pouvoir voler l'œuf de la poule <p>Règles</p> <ul style="list-style-type: none"> - la poule, "à quatre pattes", utilise sa poitrine ou son ventre pour protéger son oeuf - la poule a le droit de se déplacer - le renard doit réussir à voler l'œuf - 3 réussites nécessaires ou temps limité à 2 minutes - alternance des rôles <p>Critères de réussite:</p> <ul style="list-style-type: none"> - la conservation du ballon <p>Variables</p> <ul style="list-style-type: none"> - taille de la balle 	<p>Aménagement matériel et formes de groupement</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 ligne de départ, 1 ligne d'arrivée (distance environ 10 mètres) - groupes de 6 ou 7 (chaque groupe constitue une chenille) - 1 ballon par groupe <p>But du jeu</p> <ul style="list-style-type: none"> - c'est une course - la chenille doit franchir complètement et le plus vite possible la ligne d'arrivée <p>Règles</p> <ul style="list-style-type: none"> - chaque chenille se place sur la ligne de départ : les membres de la chenille sont alignés les uns derrière les autres - le ballon est entre les mains du 1er membre de la chenille - au signal, il passe en arrière au 2ème, qui passe au 3ème, etc. - dès que le dernier est en possession du ballon, il court se placer au premier rang, passe au 2ème, etc. - tout ballon perdu doit être récupéré par le lanceur qui vient se replacer avant de le passer de nouveau <p>Critères de réussite</p> <ul style="list-style-type: none"> - franchir la ligne d'arrivée le plus vite possible <p>Variables</p> <ul style="list-style-type: none"> - taille de la chenille - distance à parcourir

DES JEUX DE CONTACT POUR S'OPPOSER

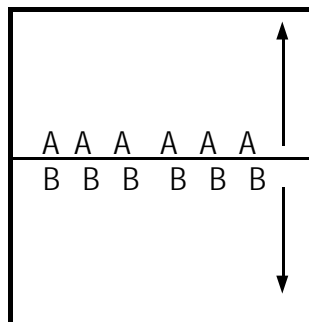
SITUATION D'APPRENTISSAGE N° 5 "PILE OU FACE"

Aménagement matériel et formes de groupement

Terrain de 30 m X 15 m.

2 équipes de 6 joueurs.

Les 2 équipes sont placées de part et d'autre de la ligne médiane.



But du jeu

A l'annonce du nom de l'équipe (pile ou face), cette dernière court pour atteindre la ligne de but.

L'autre équipe cherche à toucher les joueurs avant la ligne de but.

Règles

1 point marqué par joueur qui franchit la ligne sans être touché.

Critères de réussite

Marquer plus de points que l'équipe adverse sur 5 passages par équipe.

Variables

- Ceinturer pour arrêter le joueur

- situation avec 1 ballon par joueur (ramasser le ballon à l'appel de son équipe, pour aller le déposer derrière la ligne de but).

SITUATION D'APPRENTISSAGE N° 6 "MANIPULER LA BALLE"

Aménagement matériel et formes de groupement

- terrain adapté à la pratique de jeux traditionnels (balle assise, balle nommée, ballon prisonnier, balle au chasseur...), tous supports possibles de l'activité

- balles ovales

- 2 ou 3 équipes de 6 à 10 joueurs.

But du jeu

- s'habituer à manipuler un nouveau ballon de forme ovale en pratiquant un jeu traditionnel connu

- apprendre à lire les trajectoires du ballon, à prévoir ses rebonds, à l'utiliser avec les mains.

Règles

- ce sont celles des jeux traditionnels pratiqués habituellement ; elles peuvent être aménagées. Par exemple :

- balle assise avec un ou plusieurs ballons
- même chose pour la balle au prisonnier
- "balle nommée" avec un rebond obligatoire...

Critères de réussite

- gain de la partie.

Variables

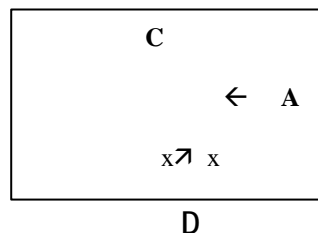
- selon les jeux pratiqués.

DES JEUX POUR S'OPPOSER AVEC UN BALLON

SITUATION D'APPRENTISSAGE N° 7 "ATTAQUE - DEFENSE 1 CONTRE 1"

Aménagement matériel et formes de groupement

- un terrain rectangulaire (15 x 20 m)
- des ballons et 2 plots (x)
- les enfants sont par 3 :
 - 1 attaquant (A)
 - 1 défenseur (D)
 - 1 arbitre (C)



But du jeu

- pour l'attaquant, aller poser le ballon derrière la ligne opposée sans se faire toucher dans le dos par le défenseur.
- pour le défenseur, essayer de toucher l'attaquant dans le dos avant qu'il ne pose le ballon derrière la ligne opposée.

Règles

- les attaquants, porteurs d'un ballon chacun, partent à tour de rôle, au signal de l'arbitre.
- les défenseurs doivent obligatoirement passer par la porte avant d'essayer de toucher un attaquant.

Critères de réussite

- l'attaquant marque 1 point s'il réussit à poser le ballon derrière la ligne sans se faire toucher.
- Le défenseur marque 1 point s'il touche l'attaquant avant que celui-ci ne pose le ballon derrière la ligne.

Variables

- dimensions du terrain.
- place des défenseurs au départ.
- ceinturer l'attaquant pour marquer le point.

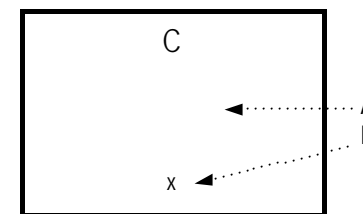
SITUATION D'APPRENTISSAGE N° 8 "ATTAQUE - DEFENSE 1 CONTRE 1" (variante 1)

Aménagement matériel et formes de groupement

- un terrain rectangulaire (15 x 20 m).
- des ballons et un plot (x).
- les joueurs sont par 2, un attaquant (A) et un poursuivant (B).

But du jeu

- pour l'attaquant (A) amener le ballon derrière la ligne opposée sans se faire toucher par l'adversaire
- pour le poursuivant (B), essayer de toucher le joueur A avant qu'il ne dépose le ballon derrière la ligne.



Règles

- A et B partent sur la même ligne au signal de l'arbitre (C).
- l'arbitre (C) lance le ballon à A au passage.
- B doit passer derrière le plot (x) avant d'avoir le droit de toucher A.

Critères de réussite

- A marque 1 point pour son équipe s'il réceptionne le ballon, 1 autre point s'il réussit à poser la balle derrière la ligne.
- B marque 1 point pour une balle lâchée par A, 1 point s'il arrive à toucher A avant la ligne de fond.

Variables

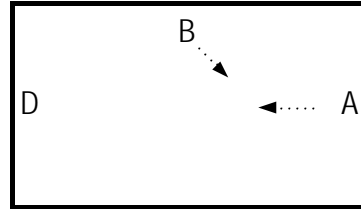
- place du plot.
- départs décalés.
- A et B partent à l'opposé l'un de l'autre.
- ceinturer l'attaquant pour marquer le point.

DES JEUX POUR APPRENDRE ET PROGRESSER

SITUATION D'APPRENTISSAGE N° 9 "ATTAQUE - DEFENSE 1 CONTRE 1" (variante 2)

Aménagement matériel et formes de groupement

- un terrain rectangulaire (30 x 15m).
- 1 ballon pour 3 élèves
- les élèves sont par 3 :
 - 2 attaquants A et B
 - 1 défenseur D



But du jeu

- pour les attaquants, aller déposer le ballon derrière la ligne adverse sans se faire toucher.
- pour le défenseur, essayer de toucher un attaquant ou d'intercepter le ballon.

Règles

- au signal de l'arbitre (enseignant ou élève), le joueur A s'élance.
- B, porteur du ballon le lance à A à son passage puis le contourne, ce qui donne une possibilité de passe en arrière

Critères de réussite

- *pour les attaquants* : 1 point pour la réception, 1 point pour le ballon déposé.
- *pour les défenseurs* : 1 point pour un ballon échappé ou intercepté, 1 point pour un attaquant touché.

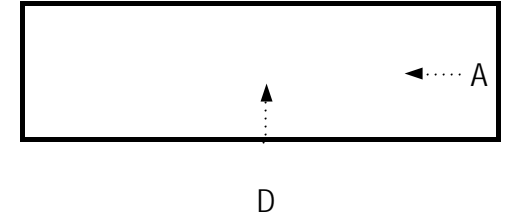
Variables

- imposer une passe en arrière pour les attaquants.
- ceinturer l'attaquant pour marquer le point.

SITUATION D'APPRENTISSAGE N° 10 "LE BALLON - COULOIR"

Aménagement matériel et formes de groupement

- un terrain rectangulaire (20 x 7m).
- des ballons.
- 2 équipes : les attaquants (A), les défenseurs (D)
- les élèves sont 1 contre 1



But du jeu

- pour l'attaquant, aller déposer le ballon derrière la ligne de but en évitant le défenseur qui va intervenir pour l'empêcher de progresser vers l'avant.

Règles

- au signal de l'arbitre, le premier attaquant porteur d'un ballon, s'élance.
- le défenseur, placé latéralement, intervient pour l'immobiliser.
- interdire tout contact brutal : l'arrêt se fait à hauteur de la taille, sans projection au sol

Critères de réussite

- l'attaquant marque 2 points s'il réussit à déposer le ballon sans se faire toucher, 1 point s'il est touché, freiné, mais réussit quand même à déposer le ballon.
- le défenseur marque 2 points s'il réussit à immobiliser l'attaquant, 1 point s'il réussit à le freiner dans sa progression.

Variables

- dimensions du terrain (réduire la largeur du couloir à 5 m ou l'agrandir jusqu'à 10 m).
- placement des défenseurs.

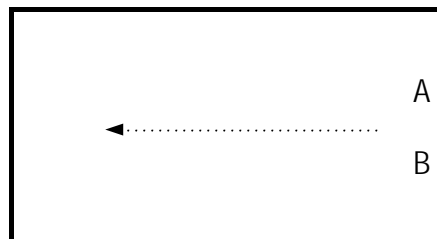
DES JEUX POUR APPRENDRE ET PROGRESSER

SITUATION D'APPRENTISSAGE N° 11

"LE BALLON - COULOIR" (variante)

Aménagement matériel et formes de groupement

- terrain rectangulaire (30 x 15m).
- 1 ballon pour 3 élèves
- les élèves sont par 3.



But du jeu

- amener les élèves à passer d'un rôle à l'autre (attaquant ou défenseur)

Règles

- les joueurs A et B sont sur la même ligne.
- le joueur C lance le ballon devant lui, à la main ou au pied.
- A et B courent vers le ballon pour s'en emparer : le premier qui saisit le ballon devient attaquant et doit courir l'aplatis derrière la ligne opposée.
- le défenseur essaie d'immobiliser l'attaquant en lui ceinturant les 2 bras.
- le jeu s'arrête dès que le porteur du ballon est immobilisé.

Critères de réussite

- *pour l'attaquant* : 1 point pour le ballon saisi, 1 point pour le ballon déposé.
- *pour le défenseur* : 1 point pour avoir ceinturé l'attaquant.

Variables

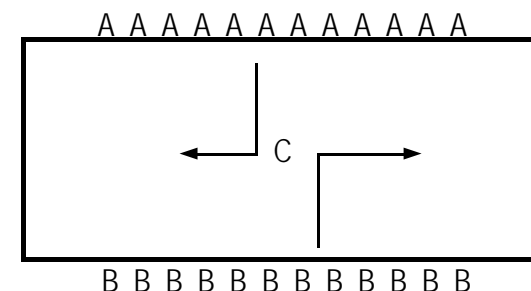
- 2 équipes de 2 joueurs

SITUATION D'APPRENTISSAGE N° 12

"LE BERET"

Aménagement matériel et formes de groupement

- terrain rectangulaire (30 x 15 m)
- 1 ballon.
- 2 équipes A et B
- les joueurs sont disposés sur les 2 longueurs



But du jeu

- les joueurs appelés se dirigent vers le ballon :
 - celui qui s'empare du ballon le premier doit aller marquer un essai derrière la ligne située à sa droite quand il était en position de départ
 - le joueur qui ne s'est pas emparé du ballon essaie de ceinturer son adversaire avant qu'il ne franchisse la ligne de but.

Règles

- chaque équipe doit défendre la largeur du terrain située à sa gauche et doit marquer un essai derrière la largeur située à sa droite
- l'arbitre est au centre du terrain avec la balle posée à terre.
- il appelle les numéros : 1 par 1.
- 2 jeux peuvent fonctionner en parallèle si l'effectif du groupe est important.

Critères de réussite

- 1 point pour l'équipe qui attaque si le ballon est posé derrière la ligne.
- 1 point pour l'équipe qui réussit à ceinturer le porteur du ballon.

Variables

- appel des numéros par 2, par 3.

DES JEUX POUR APPRENDRE ET PROGRESSER

SITUATION D'APPRENTISSAGE N° 13 "LE MAXI ESSAIS"

Aménagement matériel et formes de groupement

- terrain de 30 m x 15 m
- balles ovales (1 pour 6 joueurs)
- les élèves sont par groupes de 6 (3 attaquants, 2 défenseurs, 1 arbitre)
- temps de jeu = 5 minutes

But du jeu

- on aborde ici la notion de démarquage
- les attaquants doivent marquer le plus grand nombre d'essais dans le temps imparti

Règles

- la règle de l'en-avant est appliquée
- on ne plaque pas : l'attaquant est jugé immobilisé quand ses deux bras sont ceinturés
- quand un des attaquants est immobilisé, la tentative a échoué
- pour la tentative suivante, les attaquants repartent de leur ligne
- le jeu aux pieds est interdit
- permutation des rôles au bout de 5 minutes

Critères de réussite

- un essai est marqué quand la balle a été déposée derrière la ligne adverse
- à la fin des 5 minutes, on compte le nombre d'essais marqués

Variables

- pratiquer cette situation dans un couloir de 30 m x 8 m

SITUATION D'APPRENTISSAGE N° 14 "ATTAQUER-DEFENDRE LA CIBLE"

Aménagement matériel et formes de groupement

- 2 équipes A et B (8 joueurs par équipe)
- 1 réserve de 10 ballons au centre

But du jeu

- les A vont chercher les ballons pour Les ramener dans leur camp.
- les B défendent sans sortir de leur Zone.

Règles

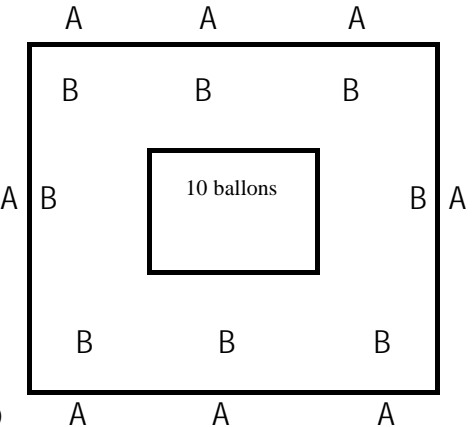
- si A est ceinturé avec le ballon le point est pour B.
- si A ramène le ballon dans son camp Le point est pour A.
- quand tous les ballons sont joués, changer les rôles.

Critères de réussite

Marquer plus de points que l'équipe adverse.

Variables

- forme du terrain.
- nombre de réserve à ballons.
- nombre de joueurs.
- ramener 1 ballon par 2 avec passe obligatoire.



DES JEUX POUR APPRENDRE ET PROGRESSER

SITUATION D'APPRENTISSAGE N° 15 "LE GAGNE-TERRAIN"

Aménagement matériel et formes de groupement

- terrain étroit (20 m x 8 m)
- 2 équipes 4 X 4
- 5 passages par équipe

But du jeu

Poser le ballon dans une zone pour marquer plus de points que l'équipe adverse

Règles

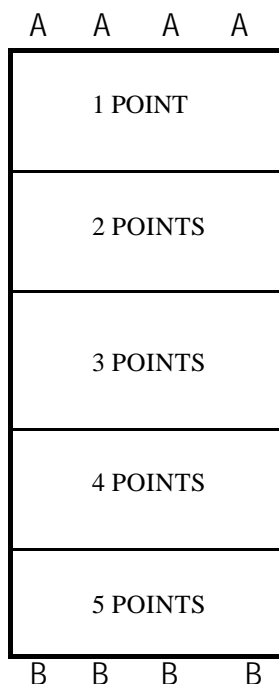
- progresser avec le ballon individuellement ou Collectivement.
- quand l'attaquant est ceinturé, il passe la balle à un Partenaire ou la pose au sol (points correspondants à La zone atteinte).

Critères de réussite

- marquer plus de points que l'équipe adverse.
- zones atteintes.

Variables

- plaquage pour arrêter le porteur de balle.
- nombre de joueurs (augmenter le nombre d'attaquants ou de défenseurs selon réussite ou échec de l'attaque).
- largeur du terrain.



SITUATION D'APPRENTISSAGE N° 16 « L'EPERVIER »

Aménagement matériel et formes de groupement

- terrain de 30 m x 15 m.
- 1 balle ovale par joueur (équipe A).
- 1 défenseur B (épervier) au début du jeu.

But du jeu

- transporter son ballon dans le camp adverse et le poser derrière la ligne.
- B doit toucher un joueur A

Règles

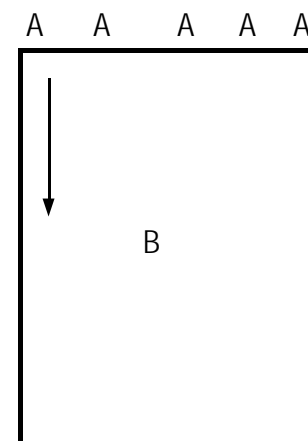
- un joueur touché devient épervier.
- un joueur qui sort des limites du terrain devient épervier.
- la manche se termine quand tous les joueurs sont touchés.

Critères de réussite

Rester le dernier en jeu.

Variables

- dimensions du terrain.
- temps de jeu.
- nombre de joueurs.
- ceinturer ou plaquer le porteur du ballon pour l'éliminer.

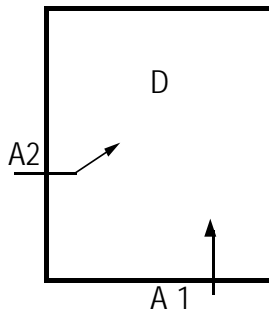


DES JEUX POUR APPRENDRE ET PROGRESSER

SITUATION D'APPRENTISSAGE N° 17 *"JE RECOIS UNE AIDE"*

Aménagement matériel et formes de groupement

- terrain 20 m x 10 m
- des balles ovales
- des groupes de 3 (2 attaquants A1, A2 dont 1 en attente sur la touche, 1 défenseur D)



But du jeu

- Marquer seul ou avec l'aide d'un partenaire

Règles

- l'attaquant doit marquer un essai en évitant le défenseur. S'il est ceinturé, il peut bénéficier de l'aide de l'attaquant en attente le long de la touche
- dès ce moment, le jeu peut se poursuivre sous la forme d'un 2 contre 1
- toutes les règles en vigueur précédemment sont effectives

Critères de réussite

- marquer 3 essais sur 5 tentatives.

Variables

- dimensions du terrain (vers le couloir)
- temps de jeu

SITUATION D'APPRENTISSAGE N° 18 *"ESSAI COLLECTIF"*

Aménagement matériel et formes de groupement

- terrain, maximum 10 m x 10 m
- 2 équipes de 8 joueurs
- 1 balle pour 2 équipes

But du jeu

- marquer l'essai collectivement : c'est à dire avec au moins 3 joueurs liés collectivement

Règles

- les règles de base utilisées dans les situations précédentes
- la règle du hors-jeu est appliquée (ligne passant par les pieds du dernier partenaire participant au regroupement).

Critères de réussite

- marquer un essai sur chaque ballon joué

Variables

- dimensions du terrain
- nombre de joueurs
- ballon plus lourd type médecine-ball

DES JEUX POUR APPRENDRE ET PROGRESSER

SITUATION D'APPRENTISSAGE N° 19 <i>"MELI-MELO ATTAQUE - DEFENSE"</i>	SITUATION D'APPRENTISSAGE N° 20 <i>"MATCH AVEC 2 BALLONS" (variante 1)</i>
<p>Aménagement matériel et formes de groupement</p> <ul style="list-style-type: none"> - terrain, maximum 40 m x 20 m - 2 équipes de 8 joueurs - 4 balles ovales par équipe <p>But du jeu</p> <ul style="list-style-type: none"> - déposer les 4 balles derrière la ligne de but de l'équipe adverse. <p>Règles</p> <ul style="list-style-type: none"> - les règles de base utilisées dans les situations précédentes. - les joueurs d'une même équipe doivent s'organiser pour attaquer et défendre simultanément. <p>Critères de réussite</p> <ul style="list-style-type: none"> - déposer les 4 balles avant l'équipe adverse. <p>Variables</p> <ul style="list-style-type: none"> - nombre de joueurs - nombre de balles - réduire la taille du terrain (20 x 10) 	<p>Aménagement matériel et formes de groupement</p> <ul style="list-style-type: none"> - terrain, maximum 40 m x 20 m - 2 équipes de 8 joueurs - 1 balle ovale par équipe <p>But du jeu</p> <ul style="list-style-type: none"> - déposer sa balle derrière la ligne de but de l'équipe adverse. <p>Règles</p> <ul style="list-style-type: none"> - les règles de base utilisées dans les situations précédentes. - les joueurs d'une même équipe doivent s'organiser pour attaquer et défendre simultanément <p>Critères de réussite</p> <ul style="list-style-type: none"> - porter et déposer sa balle derrière la ligne avant l'équipe adverse. <p>Variables</p> <ul style="list-style-type: none"> - dimensions du terrain - nombre de joueurs

DES JEUX POUR APPRENDRE ET PROGRESSER

SITUATION D'APPRENTISSAGE N° 21 <i>"MATCH AVEC RÔLES DEFINIS" (variante 2)</i>	SITUATION D'APPRENTISSAGE N° 22 <i>"CHACUN SA BALLE" (variante 3)</i>
<p>Aménagement matériel et formes de groupement</p> <ul style="list-style-type: none"> - terrain, maximum 20 m x 10 m - 2 équipes de 4 joueurs - 1 balle ovale <p>But du jeu</p> <ul style="list-style-type: none"> - attaquer ou défendre pour marquer ou empêcher de marquer. <p>Règles</p> <ul style="list-style-type: none"> - les règles de base utilisées dans les situations précédentes. - chaque équipe tient un rôle spécifique (attaque ou défense). - les rôles sont inversés après 5 tentatives. <p>Critères de réussite</p> <ul style="list-style-type: none"> - porter et déposer la balle derrière la ligne de l'équipe adverse quand l'équipe est dans le rôle d'attaquant. - réussir 3 essais sur 5 tentatives. <p>Variables</p> <ul style="list-style-type: none"> - dimensions du terrain - nombre de joueurs 	<p>Aménagement matériel et formes de groupement</p> <ul style="list-style-type: none"> - terrain, maximum 40 m x 20 m - 2 équipes de 8 joueurs - 8 balles ovales <p>But du jeu</p> <ul style="list-style-type: none"> - chacun des joueurs de l'équipe qui possède les 8 ballons doit aller déposer sa balle dans l'en-but adverse sans se faire immobiliser par son adversaire direct qui lui a été désigné. <p>Règles</p> <ul style="list-style-type: none"> - les règles de base utilisées dans les situations précédentes. - chaque joueur d'une équipe a un adversaire désigné dans l'autre équipe. - tout joueur porteur d'un ballon est déclaré immobilisé quand il ne progresse plus. - on inverse les rôles après avoir compté le nombre de ballons déposés dans l'en-but adverse. <p>Critères de réussite</p> <ul style="list-style-type: none"> - le nombre de ballons déposés dans l'en-but adverse : marquer plus de points que l'équipe adverse. <p>Variables</p> <ul style="list-style-type: none"> - dimensions du terrain - nombre de joueurs

DES JEUX POUR APPRENDRE ET PROGRESSER

SITUATION D'APPRENTISSAGE N° 23 "LA COURSE DES 6 BALLONS"

Aménagement matériel et formes de groupement

- terrain rectangulaire. Par exemple : 15 x 20 m.
- plots pour délimiter le terrain.
- 6 ballons et 4 cerceaux
- jeu limité à 5 mn
- les joueurs sont par équipes de 4. On jouera à 4 attaquants contre 3 défenseurs

But du jeu

- amener dans un temps limité le maximum de ballons dans l'un des cerceaux situés à quelques mètres au-delà de la ligne de but .

Règles

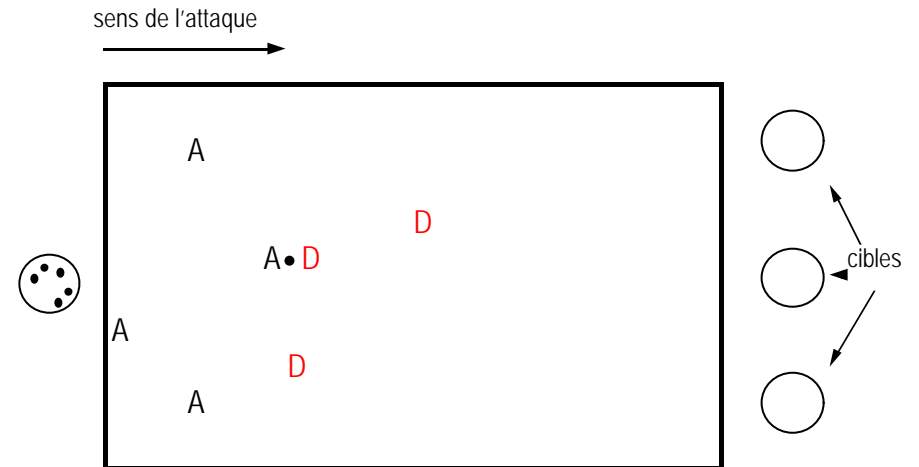
- les attaquants progressent en se passant le ballon (1 seul ballon en jeu à la fois)
- tout joueur immobilisé, debout ou au sol, doit lâcher le ballon
- le ballon est perdu s'il sort du terrain ou s'il est pris par l'adversaire
- ne pas intervenir sur un joueur sans ballon
- tout attaquant situé en avant du porteur du ballon ne peut recevoir le ballon car il est en position de hors-jeu.
- les contacts ne doivent pas être rugueux. Respecter l'adversaire.

Critères de réussite

- 6 ballons dans les cerceaux dans le minimum de temps
- ou, au terme des 5 mn, on compte le nombre de ballons qui se trouvent dans les cerceaux cibles.

Variables

- Inverser les rôles.
- Chaque cerceau cible ne peut contenir plus de 2 ballons.
- valeur de points différente entre les cerceaux(1, 2, 3 points).



BIBLIOGRAPHIE :

Recueil de jeux préparatoires au rugby FFR

L'activité rugby USEP UFOLEP FFR

Articles de la revue EPS1 : N° 62, 75, 81, 90, 98, 103.

Approche transversale des sports collectifs Editions « revue EPS »