



Comité Départemental de Rugby de la Gironde



2006

Le Rugby à l'école

Repères pédagogiques

RUGBY, ECOLE DE LA VIE.....	3
DANS LES PROGRAMMES.....	4
PROBLEMES FONDAMENTAUX.....	4
OBJECTIFS DE FIN DE CYCLE 3	4
LA COMPETENCE SPECIFIQUE.....	5
LES RENCONTRES.....	5
REGLES FONDAMENTALES DU JEU	5
DEMARCHE PEDAGOGIQUE	6
DES REPERES POUR OBSERVER LE SENS DU PROGRES	7
REPERES POUR UNE SEANCE.....	8
REPERES POUR UNE UNITE D'ENSEIGNEMENT	8
PRINCIPES D'ORGANISATION DE RENCONTRES	9
DES SITUATIONS PEDAGOGIQUES A L'ECOLE PRIMAIRE.....	10
ENTRER DANS L'ACTIVITE	11
L'araignée et les fourmis.....	12
Les duels de cow-boys.....	13
Les pirates	14
AVANCER POUR MARQUER / EMPECHER D'AVANCER.....	16
Le face à face.....	16
Le 2 contre 1	17
L'épervier ballon	18
L'arc en ciel par équipes	19
Les zones	20
L'isolé.....	21
La porte d'entrée	22
Le gagne terrain.....	23
PLAQUER EN SECURITE	24
Le placage	24
Le placage de côté	25
Le compte à rebours	26
Le parcours du combattant	27

**LE PRESIDENT DU COMITE DE GIRONDE DE RUGBY
RUGBY, ECOLE DE LA VIE**

Le rugby de par sa complexité nécessite, plus que tout autre sport, un grand respect des règles. De plus, il rassemble des gabarits et des postes différents, à l'image de la société.

En ce sens, il est un outil pédagogique unique à la disposition du monde de l'éducation, particulièrement structurant pour l'enfant.

"Apprendre et respecter la règle, respecter son partenaire, respecter son adversaire, respecter l'adulte" sont des vertus universelles.

L'organisation de la coupe du monde de rugby qui va se dérouler en France à l'automne 2007, dont 4 matchs à Bordeaux, est une opportunité majeure de faire découvrir avec nos partenaires de l'Éducation Nationale et l'USEP, notre discipline et ses valeurs partagées.

Par la réalisation commune de ce document, nous n'en doutons pas que notre essai sera largement transformé.

Le Président du comité Départemental Rugby Gironde
Christian BAGATE

L'INSPECTEUR D'ACADEMIE DE GIRONDE

L'EPS à l'école, discipline d'enseignement obligatoire, a pour objectif, entre autres, l'accès au patrimoine culturel que représentent les diverses activités physiques, sportives et artistiques, l'acquisition des compétences et des connaissances utiles pour mieux connaître son corps, le respecter et le garder en forme.

Ce document doit permettre de soutenir la pratique du Rugby encadrée par les maîtres dans les écoles de Gironde et d'accompagner l'ensemble des opérations prévues autour de la Coupe du Monde qui se déroulera l'an prochain dans notre pays.

Roger SAVAJOLS
Inspecteur d'Académie
Directeur des Services Départementaux de l'Éducation Nationale de Gironde

LE PRESIDENT DE L'USEP GIRONDE

Je ne reviendrai pas sur l'intérêt de la pratique du rugby dans le cadre des séances d'éducation physique et sportive et dans celui des animations et rencontres proposées par l'USEP : je rappellerai simplement que depuis 20 ans et grâce aux relations étroites établies par notre Comité Départemental, l'Inspection Académique et le Comité de Gironde de Rugby, ce sont des centaines d'enseignants et des milliers d'élèves qui pratiquent ce que nous avons longtemps appelé la "balle ovale".

Après avoir travaillé l'activité en s'appuyant principalement sur le document technico-pédagogique élaboré à la fin des années 80, il est apparu important de se doter d'un nouveau support afin de permettre aux enseignants et aux animateurs USEP de trouver de nouvelles situations d'apprentissage dans le but d'améliorer les capacités physiques et les compétences techniques de nos élèves.

Étant donné la qualité du document qui est présenté, je ne doute pas que nous serons nombreux à en tourner et à en retrouver les pages.

Jean LABAT
Président de l'USEP Gironde

DANS LES PROGRAMMES

Les activités physiques, sportives et artistiques font vivre aux élèves des “expériences corporelles” particulières et différentes selon les types de milieux et d’espaces dans lesquels elles sont proposées (athlétisme, natation, activités de pleine nature, équitation, patinage, bicyclette, jeux de lutte, jeux collectifs, danse...).

Quatre grands types de compétences spécifiques, significatives de ces expériences corporelles, peuvent être visées en réalisant et enchaînant des actions de plus en plus complexes et variées.

Le rugby se situe dans la compétence spécifique : conduire un affrontement individuel et/ou collectif. *Il s’agira pour l’élève d’avoir expérimenté et être capable de coopérer avec des partenaires pour s’opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif.*

Les compétences transversales ne sont pas construites indépendamment de la pratique du rugby et impliquent l’acquisition d’attitudes, de méthodes, de démarches favorables aux apprentissages. Elles peuvent être rassemblées en quatre groupes.

S’engager lucidement dans l’action

Construire de façon de plus en plus autonome un projet d’action

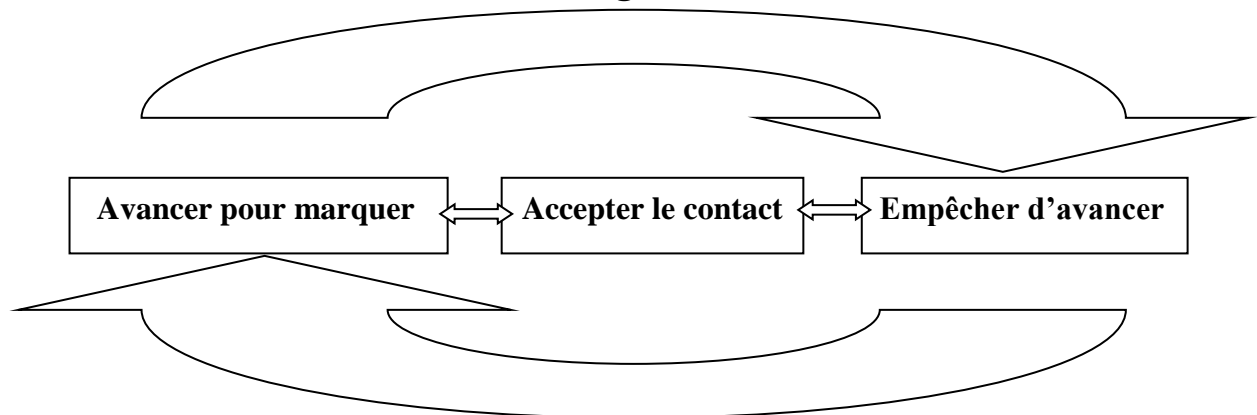
Mesurer et apprécier les effets de l’activité

Se confronter à l’application et à la construction de règles de vie et de fonctionnement collectif

PROBLEMES FONDAMENTAUX

Le rugby est un sport collectif de combat qui consiste à résoudre à plusieurs et en actions des problèmes liés à l’affrontement à un autre groupe. Il s’agit d’amener le ballon dans la zone défendue par les opposants qui se trouvent devant moi.

Il s’agit de :



OBJECTIFS DE FIN DE CYCLE 3

L’objectif de fin de cycle 3 :

A 8 contre 8, s’engager pour permettre à l’équipe d’avancer et marquer un essai.

LA COMPETENCE SPECIFIQUE

Les contenus proposés se situent dans le cadre des programmes de l'école. Ils trouvent leur place pour les classes de cycle 3 dans les activités de la compétence spécifique « s'affronter individuellement et collectivement ».

Il s'agit pour l'enfant :

- de prendre des décisions dans l'action et de faire des choix de stratégies.
- de s'adapter à des règles
- de reconnaître partenaires et adversaires
- d'agir et réagir au sein d'un groupe constitué :
- de se construire des habiletés spécifiques

LES RENCONTRES

Les compétences acquises par les élèves au travers des séances pourront être réinvesties dans des rencontres USEP (voir propositions page 6).

La rencontre USEP est un moment privilégié pour finaliser une unité d'apprentissage. Dans cette organisation, au-delà de son statut de joueur, l'enfant s'implique dans la gestion de l'évènement.

REGLES FONDAMENTALES DU JEU

L'entrée dans l'activité se fait par l'intégration des règles fondamentales :

- **Les droits et devoirs du joueur :** « Je ne fais pas à l'autre ce que je ne veux pas que l'on me fasse » pour évoluer dans un contexte sécuritaire. ».
- **Le tenu :** « Quand je suis tenu au sol, je dois lâcher le ballon pour ma sécurité et pour que les autres puissent continuer le jeu. ».
- **Le hors jeu :** « Je ne dois pas être entre le porteur de balle et la ligne où mon équipe doit marquer l'essai. ».

DEMARCHE PEDAGOGIQUE

Il s'agira de donner la priorité aux formes jouées qui permettront aux élèves de s'engager dans la construction de stratégies adaptées aux situations de confrontations spécifiques des sports collectifs.

Dans la conception et la mise en place des situations, il sera toujours nécessaire de privilégier la notion de plaisir qui permet d'entretenir la motivation des élèves.

Il s'agira de multiplier les allers retours entre les situations pédagogiques et le jeu global pour assurer le progrès de tous les enfants de la classe.

Nous vous proposons différentes situations qui doivent permettre d'atteindre les objectifs que vous vous êtes fixés.

ENTRER DANS L'ACTIVITE	11
L'araignée et les fourmis	12
Les duels de cow-boys.....	13
Les pirates	14
AVANCER POUR MARQUER / EMPECHER D'AVANCER.....	16
Le face à face.....	16
Le 2 contre 1	17
L'épervier ballon	18
L'arc en ciel par équipes	19
Les zones	20
L'isolé.....	21
La porte d'entrée	22
Le gagne terrain.....	23
PLAQUER EN SECURITE	24
Le placage	24
Le placage de côté	25
Le compte à rebours	26
Le parcours du combattant	27

DES REPERES POUR OBSERVER LE SENS DU PROGRES

		de	>>>	à
Avancer pour marquer	Individuel	Les passes sont rares, les actions souvent individuelles.	Les passes apparaissent mais elles sont peu précises	Les passes sont nombreuses et réussies.
		Pas de passe, le ballon est jeté, les courses sont en travers pour éviter le contact. Pas de progression vers la cible.	Le ballon circule au détriment de l'avancée du porteur de balle qui n'ose plus prendre d'initiative.	Le porteur avance et passe avant d'être bloqué.
	Collectif	Pas de soutien, les enfants sont centrés sur la balle.	Le soutien apparaît parfois	Le soutien est permanent
Empêcher d'avancer	Individuel	Pas de placage (tentatives de saisies)	Des blocages debout apparaissent quand la vitesse est faible	Le placage apparaît vraiment (le joueur ceinture à la taille, serre, pousse sur ses jambes et amène au sol en accompagnant le porteur).
		L'opposant attend le porteur, mais ne va pas le chercher	Le défenseur avance sur le porteur sans véritable efficacité	Le défenseur avance sur le porteur et l'arrête
	Collectif	Les défenseurs sont resserrés et n'occupent pas toute la largeur.	La défense est centrée sur l'espace proche du porteur	La défense prend en compte l'ensemble de l'équipe adverse sur la largeur du terrain.
Accepter le contact	Individuel	Les enfants ne vont pas au contact avec les adversaires Ils n'engagent pas tout leur corps dans la lutte, les mains sont en avant.	Les contacts sont le plus souvent acceptés : la lutte pour le gain du ballon est plus importante.	Tous les contacts sont acceptés.
		Refuse la chute.	Appréhende encore la chute	Accepte la chute après un placage.
		Des joueurs se mettent à l'écart par peur du contact ou pour observer.	Les joueurs s'engagent dans le jeu.	Les joueurs s'engagent dans totalement dans la lutte pour le gain du ballon
	Collectif	Des attroupements non organisés debout (la grappe) se forment.	La poussée s'organise, même si tout le monde ne va pas au ballon.	Le regroupement est structuré. La poussée se fait par les épaules.

REPERES POUR UNE SEANCE

Échauffement à base de jeux de lutte pour préparer au contact si besoin.

L'essentiel d'une séance se compose de :

Une situation d'entrée dans l'activité

Une ou deux situations choisies dans les fiches avancer pour marquer / empêcher d'avancer.

Jeu global.

Il est nécessaire de proposer une durée maximum d'action dans chaque situation (pas d'attente, ...).

REPERES POUR UNE UNITE D'ENSEIGNEMENT

Elle peut permettre d'organiser les situations des pages suivantes.

SÉANCES	SITUATIONS
SÉANCE 01 Entrée dans l'activité	Jeu global (6x6) pour installer progressivement : <ul style="list-style-type: none"> - la marque (amener le ballon dans la zone d'essai adverse) - les règles de sécurité (droits et devoirs) - la continuité du jeu (tenu et hors-jeu)
SÉANCE 02	Situations favorisant : <ul style="list-style-type: none"> - accepter le contact - avancer pour marquer <p style="text-align: center;">6x6 ou 8x8</p>
SÉANCE 03	<p>Alternance de situations visant les deux objectifs :</p> <p style="text-align: center;">Avancer pour marquer/Empêcher d'avancer</p> <p style="text-align: center;">Ou</p> <p style="text-align: center;">Plaquer en sécurité</p>
SÉANCE 04	
SÉANCE 05	
SÉANCE 06	
SÉANCE 07	
SÉANCE 08	Situation de référence évaluation finale <p style="text-align: center;">6x6 ou 8x8</p>

PRINCIPES D'ORGANISATION DE RENCONTRES

	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
<i>Observables permettant de proposer un niveau de jeu adapté</i>	<i>Somme d'actions individuelles sans continuité</i>	<i>Apparition de la coopération : l'équipe fait circuler le ballon mais n'avance pas ou peu.</i>	<i>Optimisation de la coopération : avance et fait avancer un partenaire démarqué. L'équipe avance</i>
EQUIPE	5 contre 5 (ou 6 contre 6)	6 contre 6	8 contre 8
TERRAIN réf/ grand terrain (faire dessin)	■ 22 x 10 mètres	■ 22 x 15 mètres	■ 30 x 22 mètres
REGLEMENT	<p><u>Règles fondamentales</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ■ <u>Droits et devoirs du joueur</u> : « je ne fais pas à l'autre ce que je ne veux pas qu'on me fasse » jeu dangereux (croche-pieds, placages au cou, projection au sol, ...) ■ <u>Hors-jeu</u> : « je ne dois pas être entre le porteur de balle et la ligne d'essai adverse » les passes en avant ne sont pas autorisées mais ne pas siffler les maladresses ■ <u>Le tenu</u> : « au sol je dois lâcher le ballon » ■ <u>La marque</u> : « je dois poser le ballon derrière la ligne d'essai adverse » <p><u>Règles complémentaires</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Quand il y a une faute, une touche, un essai, la remise en jeu se fait à 5m de toute ligne par l'enseignant : <ol style="list-style-type: none"> 1. Il annonce la faute 2. Il fait 2 pas vers l'équipe fautive 3. Il pose le ballon 4. Il avance de 3 pas les bras écartés vers l'équipe fautive 5. Une fois le ballon posé, tous les joueurs en jeu (derrière le ballon pour les non fautifs et à 3m du ballon pour les fautifs) peuvent ramasser le ballon et jouer. 		<p><u>Règles fédérales</u></p> <p><u>Règlement USEP</u></p> <p><u>Rugby à 7</u></p> <p>Simplifier le lancement pour éviter les déplacements de l'enseignant. Pas de jeu au pied</p>
<u>Pour les rencontres USEP du hors temps scolaire :</u>		<ul style="list-style-type: none"> ■ Les enfants sont impliqués dans l'accueil et l'organisation de la rencontre. ■ On privilégie l'arbitrage par les enfants, (éventuellement reconnu par une validation départementale) sous tutorat d'adultes ? . 	

DES SITUATIONS PEDAGOGIQUES A L'ECOLE PRIMAIRE

ENTRER DANS L'ACTIVITE

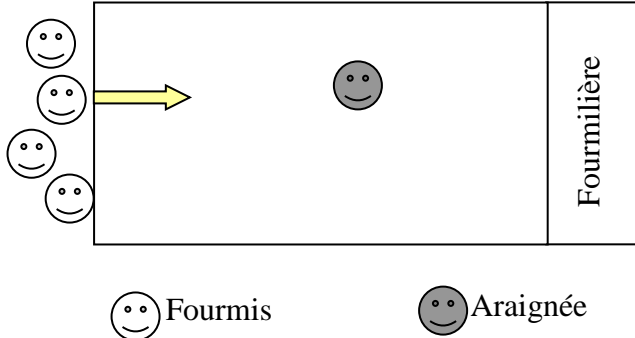
Ces jeux peuvent être présentés en début de séance pour de mettre la classe en activité ou bien pour poser des problèmes car ils sont proposés sans ballon.

Des situations d'"avancer pour marquer / empêcher d'avancer" peuvent aussi être proposées sans ballon, par exemple :

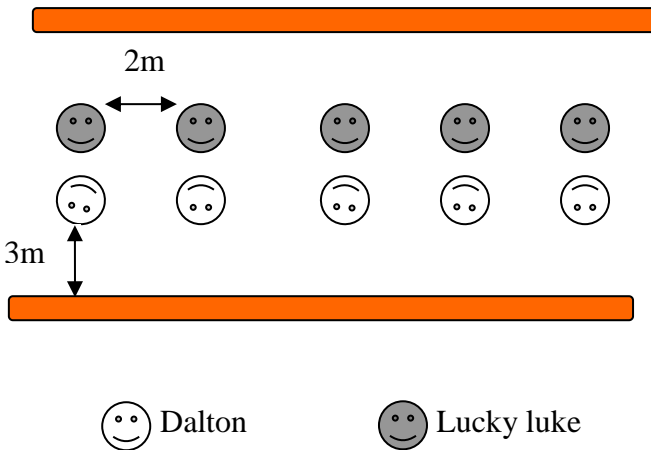


L'épervier à...« toucher», « bloquer », « plaquer »

L'Arc en ciel

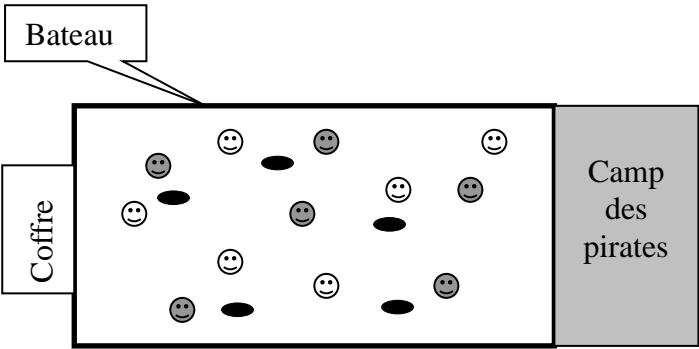
L'ARAIGNEE ET LES FOURMIS

Objectif : Accepter les contacts (avec l'autre et avec le sol)		
<p>Consignes : Les fourmis doivent rentrer à la fourmilière. Les araignées doivent les bloquer et les amener au sol. Les déplacements se font à 4 pattes.</p>	<p style="text-align: center;">Critères de réussite</p> <p>Rester la dernière fourmi.</p>	
<p>Dispositif : terrain 10x5m</p> <div style="text-align: center; margin: 10px 0;">  </div> <p>Matériel : des plots pour delimiter le terrain</p>	<p>Lancement et déroulement de jeu</p> <p>L'araignée est au milieu du terrain et les fourmis sont à une extrémité. Au signal de l'enseignant, les fourmis ont 5'' pour entrer en jeu.</p> <p>Temps de jeu : séquences de 2'</p> <p style="text-align: center;">Variante</p> <p>Opposer une équipe de fourmis à une équipe d'araignées</p>	
	<u>Pour favoriser l'attaque</u>	<u>Pour favoriser la défense</u>
	Intervenir sur la manière de capturer l'adversaire : en touchant une partie précise du corps ou en le mettant sur le dos (lutte)	La capture se fait par toucher sur n'importe quelle partie du corps.
	Imposer aux araignées une zone d'intervention sur la largeur	Réduire le terrain en profondeur
	En début de jeu, repousser le ou les araignées vers la ligne à défendre	En début de jeu, rapprocher la zone d'intervention des araignées vers les fourmis
	Mettre plusieurs fourmilières	Faire des fourmilières de couleur (annoncer les couleurs des fourmilières à atteindre)
		Trois araignées. Trois fourmilières Trois fourmis maximum dans une fourmilière
	Augmenter le temps pour entrer en jeu afin de permettre d'observer les espaces libres	Diminuer le temps imparti pour entrer en jeu

LES DUELS DE COW-BOYS

Objectif : Accepter les contacts	
<p>Consignes :</p> <p>Repousser l'adversaire derrière sa ligne</p> <p>Se lier à son adversaire avant de pousser</p>	<p style="text-align: center;">Critères de réussite</p> <p>Amener l'adversaire derrière la ligne en moins de 30 secondes</p>
<p>Dispositif : Par paire de même gabarit</p>  <p style="text-align: center;">  Dalton  Lucky luke </p>	<p>Lancement et déroulement de jeu</p> <p>Les enfants sont face à face et au signal de l'enseignant les duels commencent.</p> <p>Laisser les enfants libres de pousser comme ils veulent.</p> <p style="text-align: center;">Pour la sécurité :</p> <p>Faire respecter les distances de 2m entre les duos de cow-boys.</p>
<p>Matériel : des plots pour tracer les lignes</p>	
<p>Variantes :</p> <p>Le jeu peut se faire debout, à genoux ou accroupi</p> <p>Au lieu de pousser, je tire pour amener mon partenaire de jeu derrière ma ligne.</p> <p>Les noirs ont chacun un ballon qu'ils doivent amener derrière la ligne. Les blancs doivent les empêcher. Au bout d'1 minute on compte les ballons amenés derrière la ligne et on inverse les rôles.</p>	
<p><u>Pour favoriser l'attaque :</u></p>	<p><u>Pour favoriser la défense :</u></p>
<p>Interdire l'usage des bras pour le défenseur</p> <p>L'attaquant ceinture le défenseur avant le signal</p>	<p>Interdire l'usage des bras pour l'attaquant</p>

LES PIRATES

Objectif : Accepter les contacts (avec les partenaires)		
<p>Consignes : Les pirates doivent amener les trésors (les ballons) dans leur camp. Les corsaires essaient de les en empêcher en les repoussant hors du bateau. Interdit d'amener au sol</p>	<p style="text-align: center;">Critères de réussite</p> <p>Pour les pirates, amener le plus de ballons possibles dans leur camp.</p>	
<p>Dispositif : Bateau de 10 x 5m</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;">  <p style="text-align: center;">● Ballon 😊 Corsaire ☹ Pirate</p> </div> <p>Matériel : des plots, plusieurs ballons</p>	<p>Lancement et déroulement de jeu</p> <p>Les corsaires et les pirates sont dans le bateau. Les ballons sont éparpillés au sol. Au signal de l'enseignant les pirates ramassent les ballons et les amènent dans leur zone. Les pirates peuvent se passer le ballon en avant ou en arrière, mais il leur est interdit de le lancer dans le camp. Si un corsaire repousse un pirate hors du bateau avec son trésor (ou lui arrache le ballon), le pirate avec son ballon ne revient qu'à la partie suivante.</p> <p>Temps de jeu : le jeu s'arrête lorsqu'il n'y a plus de ballon.</p> <p style="text-align: center;">Variante</p> <p>Les ballons sont placés dans un coffre en bout de terrain</p>	
Propositions	<u>Pour favoriser l'attaque :</u>	<u>Pour favoriser la défense :</u>
	Mettre plus de pirates que de corsaires.	Mettre plus de corsaires que de pirates. Les pirates doivent marcher (course interdite).
	Les pirates partent avec le ballon dans les mains.	Interdire les passes.
	Les ballons sont dans une zone où les corsaires ne peuvent aller, ils ont le temps de ramasser le ballon sans pression.	Matérialiser plusieurs abris pour les pirates.

NB : avec le même objectif, changer le principe : partir avec des ballons et les amener dans une zone, on retrouve la logique de l'activité (amener le ballon dans une cible qui est devant)

La course poursuite : « chameau/chamois »

Objectif : Entrer dans l'activité
Courir pour attraper, bloquer ou plaquer...ou échapper...

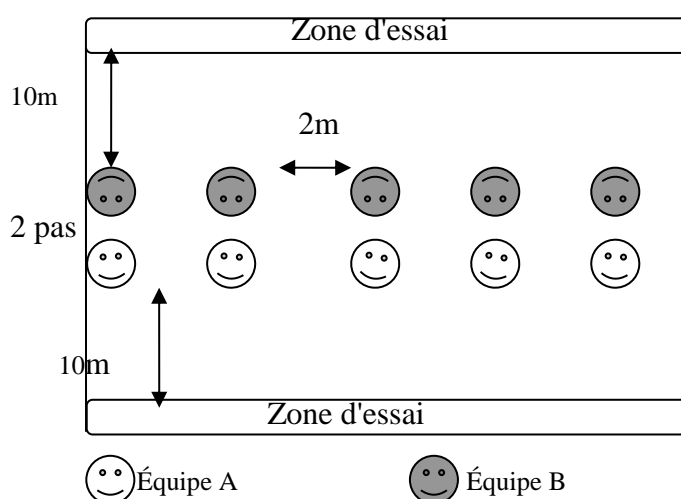
Consignes :

Toucher le dos de son vis-à-vis.

Critères de réussite

Franchir la ligne sans être touché.

Dispositif : les enfants sont par paires dos à dos.



Lancement et déroulement de jeu

Chaque ligne de joueur est identifiée à une famille de mots : ville, pays, animaux, fleurs...

Les coureurs de la famille annoncée partent vers leur ligne d'essai.

Ex les A, (fleurs) ont entendu « tulipe », ils fuient vers leur ligne d'essai

Comptabiliser le nombre de coureurs ayant franchi la ligne sans être touchés. Inverser les rôles.

Matériel : des plots

Propositions :

Pour favoriser les poursuivis :

Pour favoriser les poursuivants :

Poursuivis départ debout, poursuivants assis ou accroupis.

Poursuivants départ debout, poursuivis assis ou accroupis.

Départ face à face

La capture se fait par blocage debout

Tout joueur poursuivant peut attraper n'importe quel poursuivi.

La capture se fait par placage.

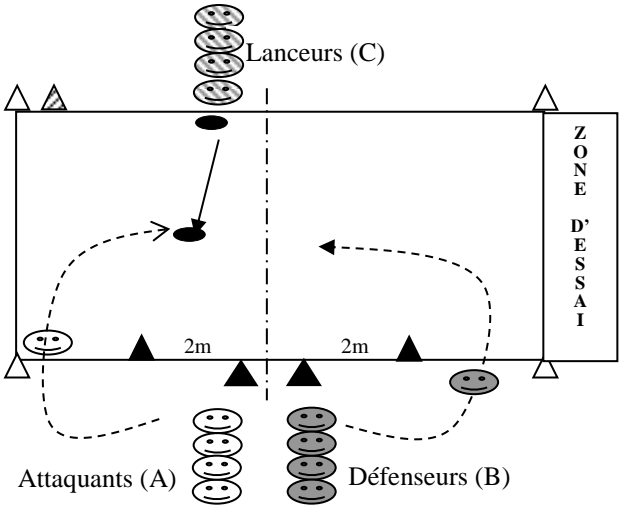
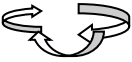
Faire ramasser un ballon situé entre le départ et la ligne d'essai.

Réduire le terrain.

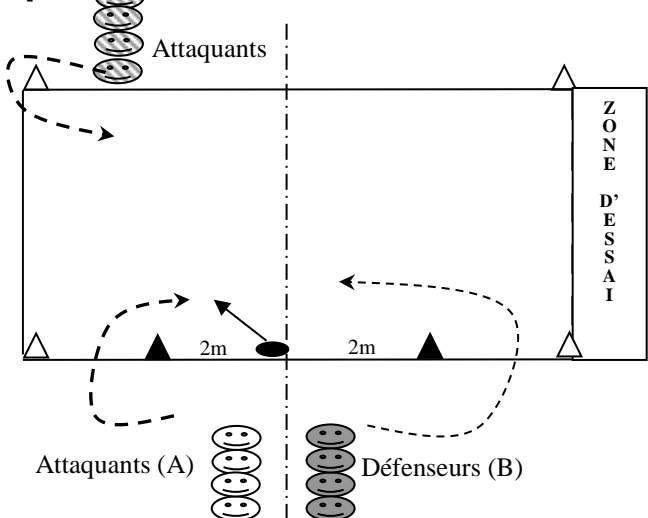
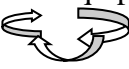
Agrandir le terrain

AVANCER POUR MARQUER / EMPECHER D'AVANCER

LE FACE A FACE

Objectif prioritaire : Avancer pour marquer (individuel).		
<p>Consignes :</p> <p>Faire le tour du plot. Recevoir le ballon d'un lanceur Marquer dans la zone d'essais</p>	<p style="text-align: center;">Critères de réussite</p> <p>Marquer l'essai en moins de 10 secondes</p>	
<p>Dispositif : Terrain de 5 x 10 m</p>  <p>Équipes (A et B) placées en colonne sur une longueur du terrain. Équipe des lanceurs (C) en face d'elles. 4 à 5 joueurs par équipe</p> <p>Matériel : des plots, 2 ballons, une fiche de décompte</p>	<p style="text-align: center;">Lancement et déroulement de jeu</p> <p>Au signal de l'enseignant, départ simultané : les premiers de chaque ligne (A, B) font le tour de leur plot respectif.</p> <p>Le lanceur (C) passe le ballon vers l'attaquant désigné à l'avance {ici (A)} qui doit aller aplatisir dans la zone d'essais</p> <p style="text-align: center;">- - -</p> <p>Après passage de tous les joueurs des équipes, changement de rôles A- B - C. </p> <p style="text-align: center;">Évolution</p> <p>Le lanceur (C), après avoir passé le ballon, fait le tour de son plot Δ et va aider l'attaquant (A) pour marquer. La situation devient 1 + 1 contre 1 défenseur.</p>	
Constats	L'attaquant ralentit ou s'arrête après avoir fait le tour du plot ou face au défenseur.	Le défenseur attend et/ou s'écarte quand l'attaquant arrive.
Propositions	<u>Pour favoriser l'attaque</u>	<u>Pour favoriser la défense</u>
	Le lanceur (C) donne « main à main » pour faciliter l'avancée et la mise en action des attaquants (A).	Le lanceur (C) envoie le ballon à terre ou en l'air vers l'attaquant.
	Éloigner le plot des défenseurs (B) vers la ligne d'essai.	Placer les lanceurs (C) face au plot des défenseurs (B). Éloigner le plot des attaquants (A) vers la ligne opposée à la ligne d'essai
		Diminuer le temps imparti à l'action

LE 2 CONTRE 1

Objectif prioritaire : Avancer pour marquer, se démarquer		
<p>Consignes :</p> <p>Faire le tour du plot. Recevoir le ballon d'un lanceur. Marquer dans la zone d'essai.</p>	<p style="text-align: center;">Critères de réussite</p> <p>Marquer, sans être tenu, avec l'aide d'un partenaire (en 10 secondes maximum).</p>	
<p>Dispositif : Terrain de 5 x 10 m</p>  <p>Équipes (A et B) sur une longueur du terrain. Équipe (C) décalée dans le camp de l'équipe A. 4 à 5 joueurs par équipe</p> <p>Matériel : des plots Δ, 2 ballons, une fiche de décompte</p>	<p style="text-align: center;">Lancement et déroulement de jeu</p> <p>Au signal de l'enseignant, départ simultané : les premiers de chaque ligne (A, B, C) font le tour de leur plot respectif.</p> <p>L'enseignant passe le ballon vers l'attaquant</p> <p style="text-align: center;">— — —</p> <p>Après passage de tous les joueurs des équipes, changement de rôles A - B - C. </p> <p style="text-align: center;">Évolutions</p> <p>Un 2ème défenseur fait le tour du 2ème plot pour aider son partenaire. La situation devient 2 contre 1+1.</p> <p>Les attaquants partent à 2 du même endroit</p>	
Constats	<p>Le défenseur bloque les 2 joueurs. L'attaquant non porteur du ballon (soutien) est devant son partenaire.</p>	<p>Le défenseur s'écarte quand l'attaquant arrive. L'essai est marqué à chaque passage.</p>
Propositions	<p style="text-align: center;"><u>Pour favoriser l'attaque</u></p> <p>Le défenseur n'intervient que sur le premier porteur de balle (joueur de l'équipe A dans l'exemple).</p> <p>Le joueur C démarre directement de son plot (en retrait). Ou C ne démarre que quand son partenaire (A) attrape le ballon.</p>	<p style="text-align: center;"><u>Pour favoriser la défense</u></p> <p>Approcher le défenseur (B) du joueur A pour diminuer la vitesse de ce dernier.</p> <p>Ajouter un 2ème défenseur qui fait le tour du plot de coin.</p> <p>Diminuer le temps imparti à l'action</p>

L'ÉPERVIER BALLON

Objectif prioritaire : Avancer pour marquer (2 contre 1)

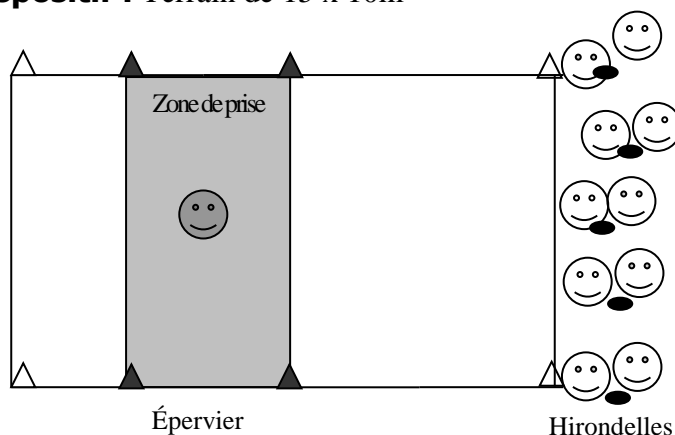
Consignes :

Par 2 faire traverser le terrain à son ballon sans « capture » par l'épervier.
 Sans sortir du terrain (touches)
 Les hirondelles capturées deviennent épervier.
 Un épervier gagne le ballon s'il bloque le porteur ou s'il intercepte la passe dans sa zone de prise.
 Une équipe ne peut être attaquée que par un épervier à la fois.

Critères de réussite

Être la dernière équipe en possession de son ballon.

Dispositif : Terrain de 15 x 10m



Lancement et déroulement de jeu

Toutes les hirondelles (attaquants) attendent dans le nid et demandent l'autorisation de sortir à l'épervier : « épervier peut-on passer ? ».

Quand il donne son accord le jeu commence. Les hirondelles ont 5 s pour sortir du nid.

Matériel : des plots, un ballon pour deux

Constats :

En 2 passages, toutes les hirondelles sont capturées.

C'est l'inverse, après 2 passages personne n'est capturé.

Propositions

Pour favoriser l'attaque

Pour favoriser la défense

Intervenir sur la manière de capturer l'adversaire : en le tenant à 1 main, à 2 mains, en le sortant du terrain, en le plaquant...

La capture se fait par toucher ;

Assigner une zone d'intervention aux éperviers,
 ou en début de jeu, réduire la taille de la zone de prise.

Réduire la largeur du terrain
 ou en début de jeu, rapprocher la zone d'intervention des éperviers vers le nid des hirondelles

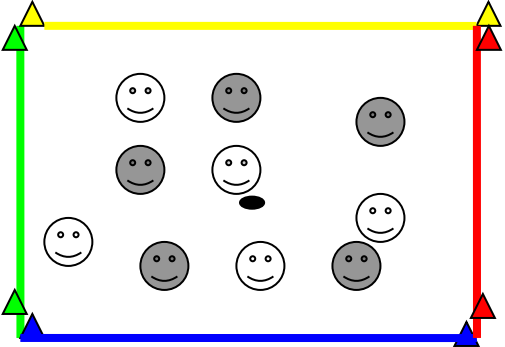
Faire annoncer aux éperviers qui ils vont attraper.

Débuter avec deux ou trois éperviers.
 Permettre le 2 contre 2

Imposer la passe en arrière

Diminuer le temps imparti à l'action

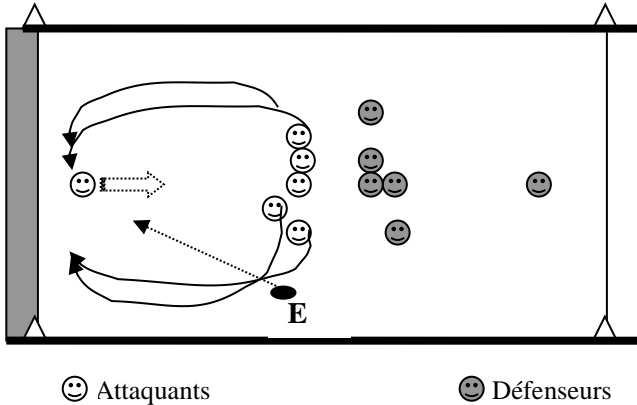
L'ARC EN CIEL PAR EQUIPES

Objectif prioritaire : Avancer pour marquer		
<p>Consignes : Porter le ballon derrière la ligne annoncée dans le temps imparti. Ne pas sortir des limites du terrain.</p>	<p style="text-align: center;">Critères de réussite</p> <p>Marquer l'essai en moins de 1 min. (1 point pour les équipes qui attaquent)</p>	
<p>Dispositif : terrain 15x15m, à partir de 5 contre 5</p> <div style="text-align: center; margin: 10px 0;">  </div> <p>Matériel : des plots de 4 couleurs, 1 ballon, des chasubles.</p>	<p>Lancement et déroulement de jeu : Les joueurs des deux équipes se déplacent en trotinant dans l'espace.</p> <p>Le maître donne le ballon à une équipe ou le lance dans le terrain, tout en annonçant la couleur de la ligne à atteindre, le jeu commence.</p> <hr style="border-top: 1px dashed black;"/> <p style="text-align: center;">Adaptations complexes</p> <p><i>4 équipes avec chacune une couleur de maillot correspondant à une couleur de ligne (amener le ballon derrière sa couleur) ;</i></p> <p><i>Mettre en jeu de 1, 2 à 6 ballons.</i></p> <p><i>Comprendre que pour gagner, outre porter un ou des ballons derrière sa ligne, il faut aussi empêcher les autres d'atteindre la leur.</i></p>	
<p>Constats :</p>	<p>Le porteur se fait bloquer dès qu'il attrape le ballon.</p>	<p>Dès que le jeu est lancé, il y a essai en quelques secondes.</p>
<p>Propositions</p>	<p style="text-align: center;"><u>Pour favoriser les attaquants:</u></p>	<p style="text-align: center;"><u>Pour favoriser les défenseurs :</u></p>
<p>L'enseignant donne « main - main »,</p>	<p>L'enseignant donne le ballon à quelqu'un qui est près de la ligne à atteindre,</p>	<p>L'enseignant lance le ballon à terre, en l'air dans le terrain.</p>
<p>Agrandir le terrain pour que l'attaquant ait plus d'espace pour éviter le défenseur.</p>	<p>Définir 1 ou 2 joueurs jokers qui renforceront l'attaque quelle qu'elle soit.</p>	<p>L'enseignant donne à un joueur qui a des adversaires proches de lui.</p>
<p>Définir 1 ou 2 joueurs jokers qui renforceront l'attaque quelle qu'elle soit.</p>	<p>Définir 1 ou 2 joueurs jokers qui renforceront la défense quelle qu'elle soit.</p>	<p>Diminuer le terrain pour favoriser les blocages et inciter les enfants à vite prendre des informations pour se mettre en action.</p>
<p></p>	<p></p>	<p>Diminuer le temps imparti à l'action</p>

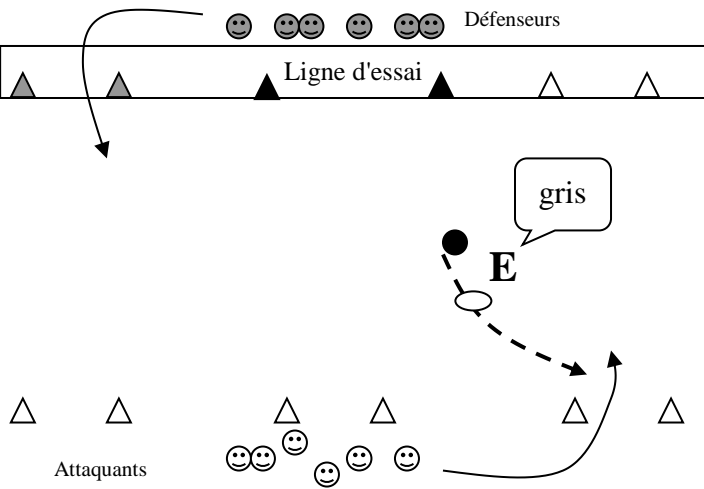
LES ZONES

Objectif prioritaire : Avancer pour marquer (en coopérant)		
<p>Consignes : Franchir des zones pour marquer le plus grand nombre de points. Les défenseurs ne peuvent défendre que dans leur zone. 1 point par zone franchie, plus 5 points pour l'essai.</p>	<p style="text-align: center;">Critères de réussite</p> <p>Marquer le plus de points après 5 tentatives.</p>	
<p>Dispositif : Couloir de 10m de large. 4 zones de 5m de profondeur</p> <div style="text-align: center;"> </div> <p>Attaquants E Défenseurs</p>	<p style="text-align: center;">Lancement et déroulement de jeu</p> <p>Tous les attaquants sont derrière la ligne de départ. Au signal l'enseignant donne le ballon dans les mains d'un attaquant. Toute l'équipe le suit. Quand le ballon est perdu ou bloqué plus de 5'', le jeu s'arrête. Après 5 passages, changement de rôle.</p> <p style="text-align: center;">Évolution</p> <p>En collectif total, sur un terrain de taille normale (comme pour le match), deux possessions pour progresser de 10m (même principe que le football américain). Si je n'avance pas, je ne gagne pas de terrain, donc je perds la balle, changement de rôle immédiat.</p>	
<p>Matériel : des plots \triangle et 2 ballons.</p>		
Constats :	La première zone n'est pas franchie	Les attaquants marquent systématiquement l'essai.
Propositions	<u>Pour favoriser les attaquants:</u>	<u>Pour favoriser les défenseurs :</u>
	Donner le ballon à un joueur démarqué.	Lancer le ballon à terre ou en l'air en Z1.
	Le défenseur est placé sur la ligne de touche au départ de l'action (ou reste sur la ligne de fond) Élargir le terrain.	Les défenseurs peuvent intervenir sur plusieurs zones.
	Diminuer le nombre de défenseurs par zone	Augmenter le nombre de défenseurs dans les premières zones.
	Pour profiter en permanence du surnombre, injecter un 2ème ballon en cas de blocage (cela peut enlever des points).	
	Quand le ballon est bloqué, laisser 5'' avant de stopper l'action.	Laisser 3'' avant de stopper l'action.

L'ISOLE

Objectif prioritaire : Avancer pour marquer (en coopérant sans être hors jeu)		
<p>Consignes : Marquer l'essai sans avoir fait de passes en avant. L'enseignant lance le ballon pendant que les partenaires du porteur se replacent pour ne pas être hors-jeu. Les défenseurs n'ont le droit d'avancer que lorsque le ballon est capté par le premier attaquant.</p>	<p style="text-align: center;">Critères de réussite</p> <p>Marquer l'essai sans avoir fait de passes en avant en moins de 1 min. L'équipe qui gagne est celle qui a marqué le plus de d'essais après 5 tentatives de chaque côté.</p>	
<p>Dispositif : terrain 15 x 20m, à 6 contre 6.</p> <div style="text-align: center; margin: 10px 0;">  </div> <p>☺ Attaquants ☹ Défenseurs</p>	<p style="text-align: center;">Lancement et déroulement de jeu</p> <p>Un joueur de chaque équipe est isolé près de sa ligne d'essai. Ses partenaires sont hors-jeu au départ (placés entre le partenaire et la ligne d'essai). Au signal l'enseignant passe le ballon à l'attaquant isolé (ici ☺) ; Cinq lancers de chaque côté, aléatoires ou non.</p> <p style="text-align: center;">Évolution</p> <p>Étaler les attaquants sur plusieurs niveaux et lancer le jeu sur un des groupes pour faire réagir les joueurs en fonction de leur placement (devant ou derrière le porteur, proche ou loin...) ou Donner un ballon à chaque joueur isolé. En fonction du signal, c'est une ou l'autre équipe qui attaque.</p>	
<p>Matériel : des plots △ et 2 ballons.</p>		
Constats :	<p>L'isolé attend et se déplace latéralement en voyant les défenseurs arriver sur lui.</p> <p>Les soutiens attendent que l'isolé les ait rejoints (ils appellent même le ballon en position de hors jeu)</p>	<p>L'attaquant marque vite parce que les défenseurs ont peur de l'arrêter.</p>
Propositions	<p><u>Pour favoriser les attaquants:</u></p> <p>Départ des défenseurs retardé par avec un 2ème signal.</p> <p>Plus de joueur isolé, 1 ballon à chaque extrémité du terrain. à l'appel d'une équipe, tous ses joueurs peuvent aller chercher le ballon (tout le monde est concerné par le déplacement), un 2ème signal retardé pour les défenseurs.</p> <p>Les défenseurs doivent aller toucher leur ligne d'essai avant d'aller défendre.</p>	<p style="text-align: center;"><u>Pour favoriser les défenseurs :</u></p> <p>Les défenseurs entrent en jeu dès le premier signal, l'attaquant aura pris moins de vitesse</p> <p>Obliger les partenaires du porteur à aller toucher la ligne d'essai (derrière l'isolé) avant de jouer.</p>
	<p>Augmenter le temps imparti à l'action.</p>	<p>Diminuer le temps imparti à l'action</p>

LA PORTE D'ENTREE

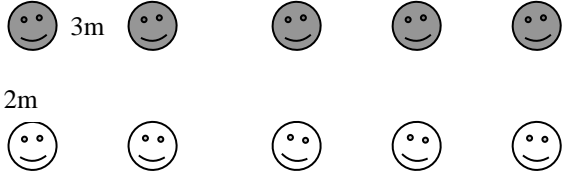
Objectif prioritaire : Empêcher d'avancer		
<p>Consignes :</p> <p>Les défenseurs entrent par la porte indiquée par l'enseignant.</p> <p>Les attaquants rentrent par la porte devant laquelle le ballon arrive.</p> <p>Ils doivent marquer derrière la ligne.</p>	<p style="text-align: center;">Critères de réussite</p> <p>L'essai n'est pas marqué en 45sec.</p>	
<p>Dispositif : 20m de long sur 30 de large ; porte de 2m de large. 4 groupes de 6 joueurs.</p>  <p>Matériel : des plots de 3 couleurs, 2 ballons, chasubles.</p>	<p>Lancement et déroulement de jeu</p> <p>Les joueurs trottent derrière leurs plots respectifs.</p> <p>L'enseignant annonce en premier une couleur de porte pour l'entrée des défenseurs et ensuite fait rouler le ballon devant l'une des portes des attaquants.</p> <p>Sur ce schéma, les attaquants sont favorisés</p>	
Constats :	Les attaquants ne marquent pas parce qu'ils n'avancent pas vers la cible	Les attaquants ont trop d'avance, dès qu'ils prennent le ballon, ils marquent parce que la défense n'est pas en place
Propositions :	<p><u>Pour favoriser les attaquants:</u></p> <p>Faire rouler le ballon pour les attaquants en même temps que l'on annonce la porte de couleur</p> <p>Faire rouler le ballon vers la porte la plus éloignée de celle des défenseurs</p> <p>Augmenter à 1 minute le temps imparti à l'action.</p>	<p><u>Pour favoriser les défenseurs :</u></p> <p>Faire rouler le ballon vers l'attaque quand la défense est presque en place</p> <p>Faire rouler le ballon dans la porte en face de celle des défenseurs</p> <p>Diminuer à 30 sec le temps imparti à l'action</p>

LE GAGNE TERRAIN

Objectif prioritaire : Empêcher d'avancer									
<p>Consignes :</p> <p>Pour les défenseurs empêcher de marquer. Pour les attaquants porter le ballon en zone d'essai N'avancer que lorsque les attaquants ont le ballon.</p>	<p style="text-align: center;">Critères de réussite</p> <p>L'équipe en défense qui marque le plus de points après 5 passages a gagné.</p>								
<p>Dispositif : terrain 10x20m, à 6 contre 6. Couloir de 5m de profondeur.</p> <div style="text-align: center; margin: 10px 0;"> </div> <p style="text-align: center;">☺ Attaquants ☹ Défenseurs</p>	<p>Lancement et déroulement de jeu</p> <p>Les deux lignes sont face à face et au signal « jeu » l'enseignant donne dans les mains (ou passe) le ballon à l'attaquant de son choix.</p> <p>Avancer pour marquer (5points l'essai).</p> <p>Si la défense bloque l'attaque en zone 1, elle marque 1 point, en zone 2, 2 points ; en zone 3, 4 points, ...</p> <p>Si la défense récupère le ballon, elle marque 10 points.</p>								
<p>Matériel : des plots, 2 ballons, chasubles.</p>									
Constats :	<p>Les attaquants jouent en reculant et ne vont pas vers la ligne d'essai.</p> <p>La défense perd toujours du terrain parce qu'elle attend l'adversaire au lieu d'aller le chercher</p>								
	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 50%; text-align: center; border-bottom: 1px solid black;"><u>Pour favoriser les attaquants:</u></th> <th style="width: 50%; text-align: center; border-bottom: 1px solid black;"><u>Pour favoriser les défenseurs :</u></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 5px; border-bottom: 1px solid black;">L'enseignant avance vers les défenseurs, les attaquants le suivent et au signal jeu, l'attaquant le plus proche vient chercher le ballon dans les mains du maître.</td> <td style="padding: 5px; border-bottom: 1px solid black;">L'enseignant avance vers les attaquants, les défenseurs le suivent et il envoie le ballon en l'air ou le fait rouler au sol.</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px; border-bottom: 1px solid black;">Répartir les défenseurs sur plusieurs zones avant le lancement du jeu.</td> <td style="padding: 5px; border-bottom: 1px solid black;">Répartir les attaquants sur plusieurs zones avant le lancement du jeu.</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">Augmenter le temps imparti à l'action.</td> <td style="padding: 5px;">Diminuer le temps imparti à l'action</td> </tr> </tbody> </table>	<u>Pour favoriser les attaquants:</u>	<u>Pour favoriser les défenseurs :</u>	L'enseignant avance vers les défenseurs, les attaquants le suivent et au signal jeu, l'attaquant le plus proche vient chercher le ballon dans les mains du maître.	L'enseignant avance vers les attaquants, les défenseurs le suivent et il envoie le ballon en l'air ou le fait rouler au sol.	Répartir les défenseurs sur plusieurs zones avant le lancement du jeu.	Répartir les attaquants sur plusieurs zones avant le lancement du jeu.	Augmenter le temps imparti à l'action.	Diminuer le temps imparti à l'action
<u>Pour favoriser les attaquants:</u>	<u>Pour favoriser les défenseurs :</u>								
L'enseignant avance vers les défenseurs, les attaquants le suivent et au signal jeu, l'attaquant le plus proche vient chercher le ballon dans les mains du maître.	L'enseignant avance vers les attaquants, les défenseurs le suivent et il envoie le ballon en l'air ou le fait rouler au sol.								
Répartir les défenseurs sur plusieurs zones avant le lancement du jeu.	Répartir les attaquants sur plusieurs zones avant le lancement du jeu.								
Augmenter le temps imparti à l'action.	Diminuer le temps imparti à l'action								

PLAQUER EN SECURITE

LE PLACAGE

Objectif prioritaire : Empêcher d'avancer	
Consignes : Le premier trotte 3m et fait une roulade de judo (l'épaule touche le sol en premier). Il se relève, se retourne et plaque son partenaire. Une fois au sol, en le serrant, il fait un tour sur lui-même. Le second trotte à 2m derrière son partenaire et continue à avancer quand le premier fait la roulade pour être à 50 cm de lui quand il se relève.	Critères de réussite Amener et tenir son partenaire au sol.
Dispositif : les enfants sont par paire de même gabarit.  Matériel : des plots.	Lancement et déroulement de jeu Les enfants sont l'un derrière l'autre espacés de 2m. Entre chaque paire l'espace est de 3m. Pour la sécurité : La roulade permet de se retrouver dos plat avec le niveau des épaules au-dessus de celui de la taille. En se relevant, il entoure la taille de son partenaire avec les bras. Il serre fort et pousse avec ses jambes pour l'amener au sol. Le dos est plat.
Variantes Penser à permuter les rôles. Apprendre à chuter comme au judo. Les 2 trottent, le 1er s'allonge à plat ventre, le 2ème chute en passant au-dessus de lui. Le joueur allongé se relève et plaque celui qui a fait la roulade	

LE PLACAGE DE COTE

Objectif prioritaire : Empêcher d'avancer

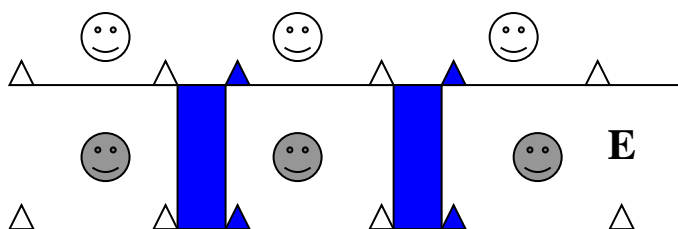
Consignes :

Avancer en trotinant sur l'épaule gauche ou droite du défenseur. (sans ballon)

Le plaqueur est à genou et plaque son vis-à-vis.

Dispositif : les enfants sont par paire de même gabarit.

Couloir de 2m de large et 5m de long avec 1m entre chaque zone pour éviter les chocs.



Matériel : des plots et des ballons.

Critères de réussite

Amener son partenaire au sol.

Lancement et déroulement de jeu

Les joueurs sont face à face et au signal : le plaqué rentre en jeu.

Permuter les rôles.

Pour la sécurité :

Placer l'épaule sur la taille de mon vis-à-vis et la tête à l'extérieur.

Serrer les bras.

Pousser sur les jambes pour avancer sur le placage.

Avoir le dos plat.

Variantes :

Si l'appréhension du plaqueur est trop importante, réduire la distance entre les deux joueurs.

Positionner le défenseur debout.

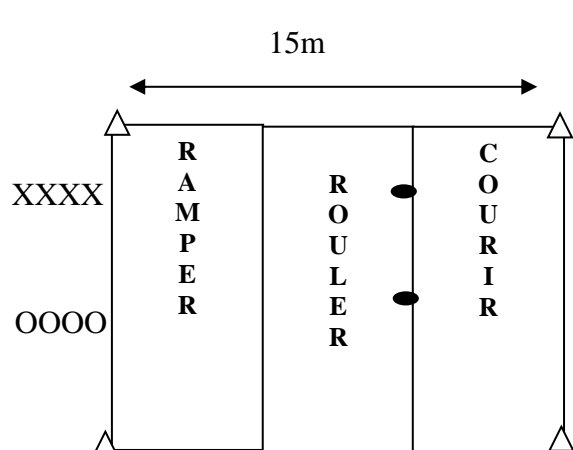
Mettre un ballon par groupe de trois et le plaqué doit bien tomber pour libérer le ballon ou le faire vivre par la passe à son partenaire après le placage.

Disposer deux joueurs de chaque côté, le but du jeu est de marquer pour les deux équipes (plaquer, récupérer).

LE COMPTE A REBOURS

Objectif prioritaire : Empêcher d'avancer	
<p>Consignes : Plaquer le plus d'attaquants possibles. Chacun a un joueur à plaquer. Arriver derrière la ligne sans être plaqué pour les attaquants.</p>	<p>Critères de réussite Les attaquants ne franchissent pas la ligne.</p>
<p>Dispositif : les enfants sont par paire de même gabarit face à face.</p> <div style="text-align: center; margin: 10px 0;"> </div>	<p>Lancement et déroulement de jeu Les enfants sont face à face.</p> <p>Pendant le décompte, les attaquants changent de place en bougeant à gauche et à droite sans avancer ni reculer.</p> <p>A « 1 », ils arrêtent de bouger et à « JEU » ils courent droit.</p> <p>Les défenseurs sont à 5m de la ligne d'attaque, et se déplacent à gauche ou à droite sans avancer jusqu'à la fin du décompte.</p> <p>Au signal les défenseurs essaient de plaquer un attaquant.</p>
<p>Matériel : des plots.</p>	
<p>Variation : Permuter les rôles.</p> <p>Si les morphologies sont très hétérogènes, chacun garde son vis-à-vis (gabarit identique).</p> <p>Au lieu de plaquer, toucher une partie du corps, ou attraper...</p> <p>Mettre quelques ballons (moins que d'attaquants) : ne plaquer que les joueurs qui ont des ballons.</p>	

LE PARCOURS DU COMBATTANT

Objectif prioritaire : Accepter les contacts (avec le sol)	
Consignes : Ramper, rouler, ramasser le ballon et courir	Critères de réussite Arriver le premier
Dispositif :  <p>The diagram shows a 15m long obstacle course. It is divided into three sections: 'RAMPER' (marked with XXXX), 'ROULER' (marked with OOOO), and 'COURIR'. The total length is 15m. The 'RAMPER' section is the leftmost, 'ROULER' is the middle, and 'COURIR' is the rightmost. The 'ROULER' section contains two black dots representing balls. The course is bounded by two vertical lines with triangles at the top and bottom. A double-headed arrow above the course indicates the 15m length.</p>	Lancement et déroulement de jeu Départ au signal de l'adulte
Matériel : des plots, des ballons	
Variantes Allonger ou diminuer les différentes zones La situation est proposée sous forme de relais.	