

Situation de référence RUGBY À TOUCHER Cycle 3

Évaluation de départ et évaluation terminale ; Donner du sens aux apprentissages ;

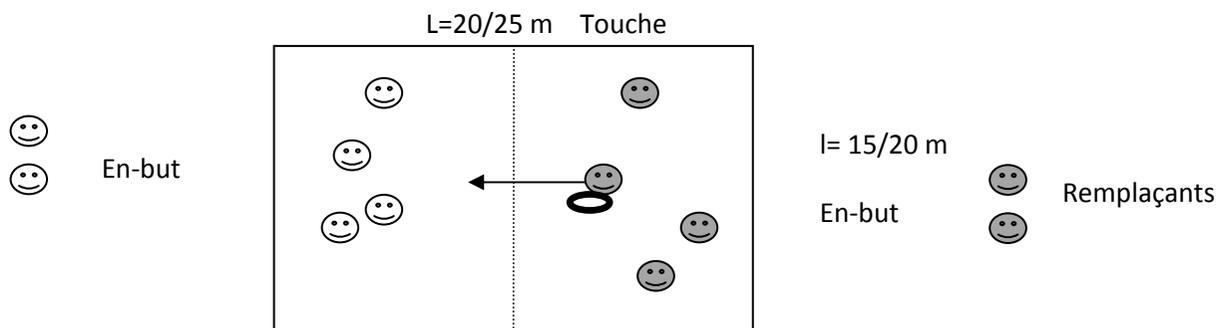
Pratiquer sur chaque séance avec une ou des situations d'apprentissage ; Mesurer les progrès

Document A. Larrieu CPC EPS ; P. Urcelay ETAPS ; N. Bié et G. Poillon P.EPS

Programmes 2008 CE2 CM1 CM2 – Compétence EPS visée : coopérer ou s'opposer individuellement et collectivement.

ÊTRE CAPABLE DE : - Jeux sportifs collectifs (type handball, basket-ball, football, rugby, volley-ball...) : coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre).

Aménagement	But, consignes et règles pour l'élève	Être capable de
<p>MATÉRIEL :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Espace délimité (L=20 à 25m x l= 15 à 20m) - Maillots ou chasubles de couleur différente pour chaque équipe. - Un ballon de rugby - Une cible (en-but) derrière chaque ligne de fond. - Un chronomètre <p>HUMAIN :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2 équipes de 5 joueurs (2 remplaçants maximum par équipe qui peuvent entrer lors d'une remise en jeu) - Un arbitre 	<p>Marquer plus d'essais que l'équipe adverse en 5 à 7 minutes (= aplatir le ballon dans l'en- but opposé) Un essai = 1 point</p> <p><u>Respecter les règles</u></p> <p>Règle de l'en-avant : pas de lâcher du ballon ni de passe vers l'avant.</p> <p>Règle des 3 touchers : le porteur de ballon touché à deux mains doit s'arrêter, aplatir le ballon au sol et remettre en jeu par une passe. Après 3 possessions, le ballon est rendu à l'équipe adverse. Le toucher à deux mains au-dessus de la ligne d'épaules est sanctionné par une faute.</p> <p>Règle de l'avantage : ballon intercepté par l'équipe adverse après passe ou en avant, le jeu continue.</p> <p>Une faute (toucher dangereux, brutalité, croc en jambe, contestation) donne 3 nouvelles possessions de ballon à l'équipe adverse</p> <p>Remise en jeu : au centre après un essai ; à l'endroit d'une faute, d'une touche ; d'un toucher à 2 mains. Deux choix pour l'enseignant</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Lancement du jeu par l'arbitre (permet une sollicitation de tous les joueurs et une régulation du jeu). 2. Ballon aplati au sol puis passe ; l'équipe qui a le ballon <u>peut jouer rapidement</u> ou attendre que l'équipe adverse se replace à 3 mètres : <p>Les lignes : elles font partie de la touche, de l'en-but.</p>	<p>Attaquant : avec le ballon : Porter le ballon vers l'avant dans un espace libre ; éviter la défense ; marquer des essais ; transmettre à un partenaire disponible.</p> <p>sans le ballon : Se (re) placer en arrière du porteur de ballon ; se démarquer.</p> <p>Défenseur : S'opposer à la progression de l'adversaire ; bloquer les espaces libres ; être actif pour récupérer le ballon : toucher le porteur de ballon à 2 mains.</p>
Niveaux de jeu	Les élèves seront regroupés selon 2 niveaux de jeu pour lesquels on prendra en compte les aspects suivants : maîtrise du ballon – compréhension du but du jeu et des règles – changement de rôle (attaquant / défenseur) - vitesse d'action – lecture du jeu et anticipation.	



Quelques situations d'apprentissage :

On conservera le but du jeu et les règles de la situation de référence.

On utilisera la variable largeur du terrain : plus large pour faciliter l'attaque ; moins large pour faciliter la défense.

- **1 contre 1** : marquer un essai contre un adversaire en partant de son camp.
1 point pour l'attaquant si essai marqué ; 1 point pour le défenseur si toucher à 2 mains ; inversion des rôles (A/D) après chaque tentative.
Le premier arrivé à 10 points.
Puis changer d'adversaire.

Utiliser, créer ou bloquer l'espace libre ; feinter ; esquiver ; accélérer ; lire la course de l'adversaire ;

- **2 contre 1** : à deux partenaires, marquer un essai contre un défenseur seul en partant de son camp.

Constituer 1 paire d'attaquants, 1 paire de défenseurs : les 2 attaquants effectuent cinq tentatives contre 1 défenseur seul et 5 tentatives contre le second.
1 point pour les attaquants si essai marqué ; 1 point pour le défenseur si toucher à 2 mains ; inversion des rôles (A/D) après les dix tentatives.
Puis changer d'équipe adverse.

Utiliser, créer ou bloquer l'espace libre ; passer- réceptionner le ballon ; feinter ; esquiver ; accélérer ; lire la course ou la passe de l'adversaire ;

- **4 contre 2** : à quatre partenaires, marquer un essai contre deux défenseurs en partant de son camp.

1^{ère} version : les 2 défenseurs sont placés chacun dans une zone à traverser par les attaquants. Les défenseurs ne peuvent intervenir que dans leur zone.

2^{ème} version : les 2 défenseurs partent de leur camp et peuvent intervenir sur tout le terrain.

Constituer 1 quatuor d'attaquants, 1 quatuor de défenseurs : les 4 attaquants effectuent cinq tentatives contre 2 défenseurs et 5 tentatives contre les deux autres.
1 point pour les attaquants si essai marqué ; 1 point pour les défenseurs si toucher à 2 mains ; inversion des rôles (A/D) après les dix tentatives.

Utiliser, créer ou bloquer l'espace libre ; passer- réceptionner le ballon ; feinter ; esquiver ; accélérer ; lire la course ou la passe de l'adversaire ;

- **Qui marque perd... un joueur**

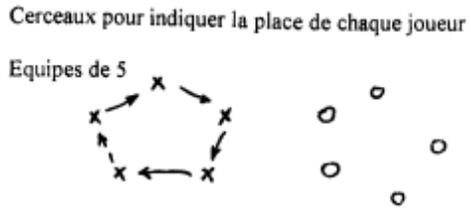
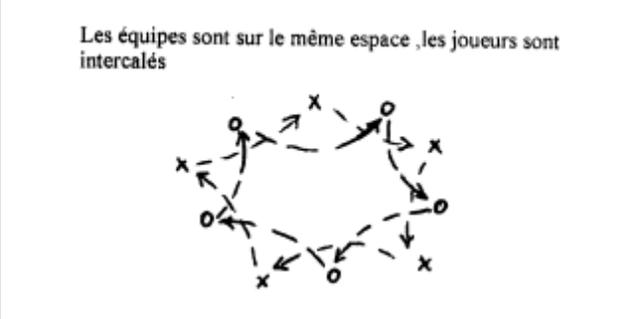
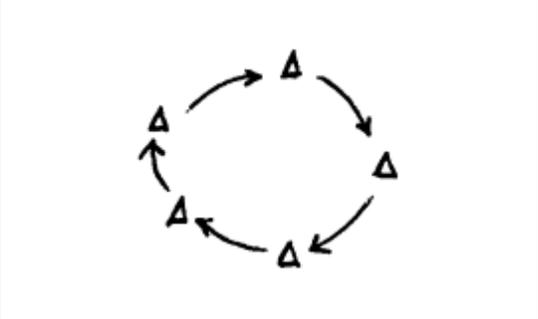
Utiliser la situation de référence (4 contre 4).

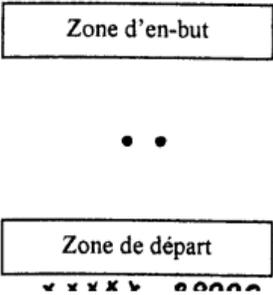
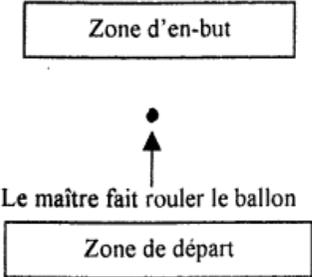
L'équipe qui marque un essai perd le joueur qui a marqué : on peut se retrouver à 4 contre 3 puis 2 voire 1.

Si l'autre équipe marque, elle fait revenir un joueur adverse et perd le joueur qui a marqué (ou ne le perd pas selon votre choix).

ATELIERS DE MAITRISE DU BALLON POUVANT ETRE INTÉGRÉS AUX SEANCES

FICHE % Atelier évolutif	Objectifs = manipuler le ballon : PASSER		
	NIVEAU 1	NIVEAU 2	NIVEAU 3
BUT	Transmettre le ballon en relais		
RÈGLES DE FONCTIONNEMENT	- 2 équipes avec un ballon chacune - les joueurs se transmettent le ballon à l'intérieur d'une zone	- idem - le porteur peut faire une passe plus ou moins longue au suivant sur le trajet retour - le receveur reçoit dans la zone	- idem - le porteur arrive derrière ses équipiers et ne doit pas transmettre en avant
AMÉNAGEMENT	<p>Zone de transmission</p>	<p>Zone de réception</p>	<p>Réception transmission</p>
CRITÈRE DE RÉUSSITE	L'équipe arrivée la première gagne 1 point		
AIDER À RÉALISER	Transmission du ballon de mains à mains et de face	Transmission en face à face, ballon en suspension	Le relayeur s'élançe pour recevoir, sans dépasser le porteur

FICHE & Atelier évolutif	Objectifs = manipuler le ballon : PASSER		
	NIVEAU 1	NIVEAU 2	NIVEAU 3
BUT	Passer le ballon vite et bien		
RÈGLES DE FONCTIONNEMENT	- 2 équipes, avec un ballon chacune, que les joueurs se transmettent le plus vite possible - un arbitre pour compter les tours		- idem - le joueur une fois la passe réalisée suit son ballon et se place au plot suivant
AMÉNAGEMENT	<p>Cerceaux pour indiquer la place de chaque joueur</p> <p>Equipes de 5</p>  <p>Equipes de 4 ou 3</p> 	<p>Les équipes sont sur le même espace ,les joueurs sont intercalés</p> 	
CRITÈRE DE RÉUSSITE	La première équipe à faire 5 tours	L'équipe qui réussit à dépasser le ballon de l'autre équipe	La première équipe à réaliser 5 tours
AIDER À RÉALISER	L'élève anticipe la réception du ballon avec les mains et les épaules orientées		L'élève fait sa passe dans la course

FICHE ' Atelier évolutif	Objectifs = manipuler le ballon : RAMASSER	
	NIVEAU 1	NIVEAU 2
BUT	Ramasser le ballon le plus vite possible et l'aplatir dans la zone d'en-but	
RÈGLES DE FONCTIONNEMENT	- 2 équipes dont les joueurs sont numérotés de 1 à 5 - signal du départ en 2 temps : 1/ Appel du ou des numéros : les joueurs se placent dans la zone de départ 2/ Puis " hop " pour donner le départ	
AMÉNAGEMENT		
CRITÈRE DE RÉUSSITE	Le gagnant marque un point	
AIDER À RÉALISER	Les élèves s'organisent pour ramasser sans arrêter leur course : ils vont ramasser le ballon sur leur côté gauche ou droit	