

RUGBY - cycle II - Unité d'apprentissage



le facteur

jeu de lutte :
le bulldozer

jeu collectif de lutte :
les mariniers et les moules

jeu d'évitement :
l'épervier

jeu de passes :
l'horloge - le ballon chrono

JEU DE RUGBY
6 contre 6
« jeu des débutants »

identifier le but
du jeu : marquer
des essais

4 contre 2 ou 6 contre 2
les cibles à 1 et à 2 points

se placer par
rapport au ballon :
le hors-jeu,
l'en-avant

la promenade du ballon
le ballon dans la cage

du combat
individuel au
combat collectif

1 contre 1
le béret 1 contre 1
le béret 1 contre 2
etc.

construire et
identifier les statuts:
porteur/ non porteur de
balle - partenaire,
adversaire

ballon rouge ou ballon bleu

Tournoi ou
rencontre inter-classe

Regroupement
Cantonal

Rencontre USEP

6 contre 6
« jeu des débutants »

C2

jeu de rugby 6 contre6 « jeu des débutants »

	organisation	Remarques pédagogiques
joueurs	6 sur le terrain par équipe remplacements illimités	L'effectif réduit permet une meilleure implication des joueurs. Il est conseillé de faire participer tous les enfants par équipe de niveau
Terrain	20X15 + en-but	La largeur limitée permet d'éviter les contournements et crée des situations de contact. Il s'agit de régler les problèmes affectifs et d'entraîner la nécessité à un certain moment d'utiliser le partenaire Les dimensions de l'en-but seront fonction de ce dont on dispose.
Durée du jeu	Match unique : 3X6mn Tournoi : temps total de jeu 20mn	Privilégier les tournois par rapport à la seule rencontre à 2 équipes. Donner des conseils et profiter des temps de « non-jeu »
Droits et devoirs des joueurs	Tout joueur peut : - se saisir du ballon, courir en le portant - plaquer un adversaire porteur du ballon Tout joueur plaqué doit immédiatement lâcher ou passer le ballon. Obligation pour tous d'être debout pour jouer le ballon	Tout geste pouvant faire mal doit être interdit (construire ces règles avec les élèves) : plaquage au-dessus des épaules, croche-pied, coups au visage...

	règles	Remarques pédagogiques
marque	Essai : poser le ballon dans l'en-but adverse	La ligne de but fait partie de l'en-but
En-avant	Le ballon ne peut être passé à un partenaire hors-jeu. En cas de faute, la remise en jeu se fait à l'endroit de la faute (minimum à 5m de toute ligne)	On ne sanctionnera pas les maladresses
Hors-jeu	Tout joueur en avant d'un partenaire jouant le ballon ne peut faire action de jeu	
Coup d'envoi (début de partie) et coup de renvoi (après essai)	Lieu : au centre du terrain Adversaires à 3m Le jeu débute dès qu'un joueur se saisit de la balle	L'éducateur présente le ballon à une main pour faciliter la perception visuelle de la situation 3m limite l'intensité des contacts
Sortie en touche pénalité	A 5m de toutes lignes, à la perpendiculaire de la touche ou de la faute	Idem à 5m de toute ligne

C2

Le facteur	Le bulldozer
<p><u>Objectif de la tâche</u> : vérifier que les élèves sont capables de porter le ballon dans une cible et d'avoir une action directe sur les autres que les rôles d'attaquants et de défenseurs sont intégrés</p> <p><u>But du jeu</u> : - pour les attaquants, porter le ballon sur la cible en traversant la zone de tapis (ou une zone d'herbe délimitée) - pour les défenseurs, intercepter les ballons pendant le passage des attaquants sur les tapis.</p> <p><u>Organisation matérielle et dispositif</u> : la classe est divisée en 4 équipes ; 2 équipes jouent, les 2 autres arbitrent, chronomètrent, observent - au début du jeu les ballons sont tous dans la réserve - temps de jeu : jusqu'à épuisement de la réserve - pour le match suivant, changer de rôle</p> <p><u>Variantes</u> : nombre d'attaquants et de défenseurs nombre de ballons nombre de passages zone délimitée</p> <p><u>Consignes</u> : - pour les attaquants : traverser la zone de tapis sans se faire prendre la balle, lâcher le ballon quand on est au sol - pour les défenseurs : intercepter les ballons lors des passages des attaquants sur la zone de tapis. L'action directe est possible, mais on ne peut pas attaquer un joueur sans ballon - déposer les ballons interceptés dans la caisse</p> <p><u>Critères de réussite</u> : - nombre de ballons dans chaque caisse ; l'équipe qui gagne est celle qui en a le plus</p> <p style="text-align: center;"><u>Critère d'évaluation</u> : mon équipe gagne une fois sur deux</p>	<p><u>Objectif de la tâche</u> : vérifier que les élèves sont capables de s'opposer physiquement, d'avoir une action directe sur les autres dans un espace orienté</p> <p><u>But du jeu</u> : - pour les attaquants (« bulldozer »), traverser à 4 pattes l'espace matérialisé par les tapis ou une zone d'herbe délimitée - pour les défenseurs, à 4 pattes, s'opposer aux pour les bloquer ou empêcher leur progression</p> <p><u>Organisation matérielle</u> : la classe est divisée en 4 équipes ; 2 équipes jouent, les 2 autres arbitrent, chronomètrent, observent - au début du jeu, les bulldozers sont à un bout des tapis, les défenseurs à l'autre extrémité - au signal, les bulldozers et les défenseurs se mettent à 4 pattes, immobiles. - Au signal, les bulldozers et les défenseurs entrent dans l'espace des tapis - Les bulldozers essaient de traverser la zone, les défenseurs les repoussent - temps de jeu : 20 à 30 secondes - puis changement de rôle</p> <p><u>Variantes</u> : nombre de tapis, nombre d'attaquants et de défenseurs, temps de jeu, passage d'objets (ballons), cible</p> <p><u>Consignes</u> : - pour les attaquants : traverser la zone à 4 pattes, sans se faire bloquer - pour les défenseurs : s'organiser pour immobiliser, bloquer les bulldozer qui ne doivent pas traverser les tapis - pour tous : il ne faut pas faire mal ni se faire mal</p> <p><u>Critères de réussite</u> : - nombre de bulldozers qui ont traversé - mon équipe gagne si elle bloque plus de bulldozers que l'autre équipe</p> <p><u>Critères d'évaluation</u> : mon équipe gagne 1 fois sur deux</p>

C2

Les mariniers et les moules	« 4 contre 2 » ou « 6 contre 2 »
<p><u>Objectifs de la tâche</u> : vérifier que les élèves sont capables de s'opposer collectivement, de se « lier » corporellement</p> <p><u>But du jeu</u> : - pour les moules : s'organiser pour se lier et préserver collectivement son territoire - pour les mariniers : « délier » les moules et les sortir, les extraire d'un territoire</p> <p><u>Organisation matérielle</u> : - 2 équipes jouent, les 2 autres arbitrent, observent, chronomètrent - au début du jeu, les moules sont sur une zone délimitée de tapis et se lient (par les mains, bras, jambes...) - les mariniers, à l'extérieur de la zone observent les « manières » de se lier - au signal, les mariniers pénètrent dans la zone et essaient de « désolidariser » les moules et de les sortir de la zone - pour le match suivant, changer de rôle - temps de jeu : 1mn à 1mn30</p> <p><u>Variantes</u> : - nombre de moules et de mariniers - forme et dimensions de la surface délimitée - temps de jeu</p> <p><u>Consignes</u> : - pour les « moules » : se lier, résister pour ne pas se faire désolidariser ni « sortir », mais sans se faire mal ni faire mal à ses partenaires - pour les « mariniers » : « dé-lie » les moules, les isoler pour les porter, les tirer à plusieurs sans leur faire mal</p> <p><u>critères de réussite</u> - nombre de moules restant sur la zone à la fin du jeu - nombre de moules chassées hors du tapis</p> <p><u>Critère d'évaluation</u> : mon équipe gagne ou fait match nul une fois sur deux</p>	<p><u>Objectif de la tâche</u> : - identifier le but du jeu = marquer des essais quand on a le ballon Empêcher de marquer quand on n'a pas le ballon</p> <p><u>But du jeu</u> : - pour les attaquants : porter le ballon dans l'en-but adverse - pour les défenseurs : empêcher le porteur du ballon (et seulement lui) dans l'en-but</p> <p><u>Dispositif, organisation matérielle</u> : - classe divisée en 3 ou 4 groupes qui peuvent travailler simultanément ou successivement - 1 groupe = 4 ou 6 attaquants, 2 défenseurs (Cf. « l'épervier ») ; les rôles seront changés. - Terrain 20X15 + 2 en-buts - Au départ du jeu, les attaquants sont dans leur en-but, ballon posé au sol ; - les défenseurs sont à 3m minimum - début du jeu : un attaquant se saisit du ballon et sort de l'en-but : les défenseurs peuvent alors avancer et intervenir sur le porteur du ballon ; les attaquants peuvent se passer le ballon - 3 attaques successives et changement de rôles</p> <p><u>Variantes</u> : - dimensions du terrain (réduire la largeur induit plus de « combat », de contacts - placement des défenseurs, nombre de défenseurs - nombre d'attaques successives - temps de concertation entre les attaques</p> <p><u>Consignes</u> : - pour les attaquants : faire traverser le ballon d'un en-but à l'autre - pour les défenseurs intervenir sur le porteur du ballon pour l'empêcher d'avancer, de marquer, le faire tomber ou lui faire tomber la balle</p> <p><u>Critères d'évaluation</u> : nombre d'essais / nombre de passages</p> <p><u>Critères de réussite</u> : 1 ou 2 essais sur 3 passages</p>

Cycle 2

C2

L'épervier

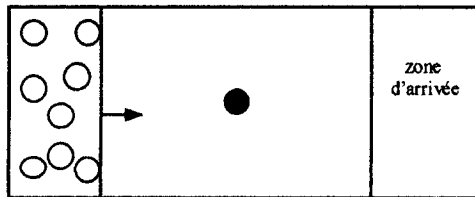
course - évitement

Objectifs de la tâche : vérifier que les élèves sont capables d'orienter un parcours et de moduler leur vitesse de course pour traverser d'une zone à une autre sans se faire prendre.

But du jeu :

- ⇒ pour les attaquants: traverser un terrain pour se rendre dans une zone d'arrivée en évitant de se faire "prendre" par l'épervier
- ⇒ pour le ou les défenseurs - épervier (s) : empêcher la progression des attaquants sur le terrain en les interceptant.

Organisation matérielle : classe entière.- un élève épervier repéré (dossard)



- ◆ au début, les attaquants sont dans une zone de départ délimitée, l'épervier est au centre
- ◆ chaque fois qu'un attaquant a été pris, il devient épervier (il met un dossard)
- ◆ temps de jeu : jusqu'à qu'il ne reste plus d'attaquant sur le terrain

variantes :

- augmenter ou raccourcir la largeur du terrain
- limiter le temps dont disposent les attaquants pour traverser

Consignes

	situation 1	situation 2	situation 3
attaquants	<i>Au signal, traverser le terrain pour se rendre dans la zone d'arrivée sans se faire toucher. S'asseoir sur place dès que l'on est touché</i>	<i>Idem sans se faire attraper</i>	<i>Idem sans se faire plaquer</i>
épervier (s)	<i>Empêcher un maximum d'attaquants d'atteindre la zone d'arrivée en les touchant</i>	<i>Idem en les attrapant (c'est à dire en les immobilisant pour les empêcher de progresser)</i>	<i>Idem en les plaquant (c'est à dire en les mettant au sol sans leur faire mal)</i>

Critère de réussite : chaque traversée réussie rapporte un point

Critère d'évaluation : nombre de points obtenus par chaque joueur

Cycle 2

C2

L'horloge - le ballon chronomètre

*coopération/opposition
familiarisation au ballon*

Objectif de la tâche : - vérifier que les élèves sont capables de coopérer collectivement pour s'opposer à l'équipe adverse.
- leur apprendre à se faire des passes avec un ballon de rugby.

SITUATION 1 : L'HORLOGE

But du jeu : faire effectuer plus de tours au ballon que l'équipe adverse en un temps donné.

Organisation matérielle :

- ♦ équipes égales en nombre disposées sur deux cercles identiques
- ♦ un arbitre par équipe.
- ♦ temps de jeu : donné par l'enseignant (coup de sifflet au départ et à la fin).

variantes :

- varier l'espace entre les joueurs (donner le ballon/lancer le ballon)
- moduler le temps du jeu (passes + ou - rapides)
- changer le sens de rotation du ballon

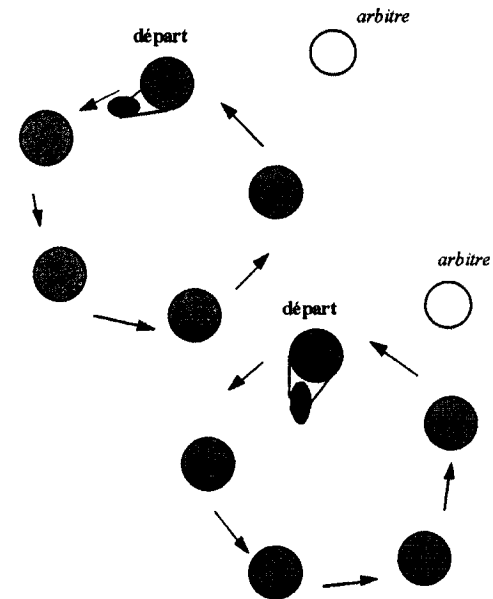
Consignes : *Au signal,*

⇒ pour les joueurs, faire tourner le ballon autour de la ronde jusqu'au signal d'arrêt en la donnant (lançant) le plus vite possible à son voisin (de droite ou de gauche).

⇒ pour les arbitres compter un tour chaque fois que le ballon repasse au départ.

Critère de réussite : chaque tour effectué rapporte un point

Critère d'évaluation : le nombre de points obtenus par chaque équipe



SITUATION 2 : LE BALLON CHRONOMÈTRE

But du jeu : effectuer la tâche plus vite que l'autre équipe (courir en portant le ballon, le faire tourner autour de la ronde).

Organisation matérielle :

- ♦ équipes en nombre égal (un arbitre pour chaque équipe)
- ♦ partie en deux mi-temps (on change de rôle)
- ♦ temps de jeu : jusqu'à ce que tous les joueurs qui courent se soient relayés (que le dernier soit revenu).

variantes :

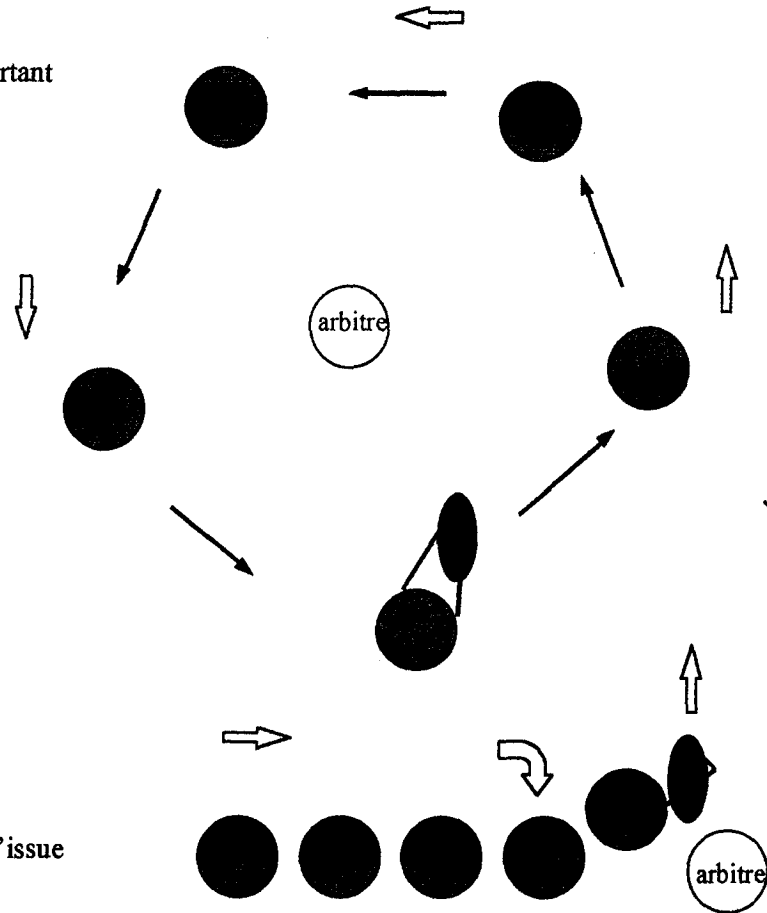
- dimension de la ronde
- sens de rotation du ballon

Consignes : au signal,

- ⇒ pour les coureurs, courir autour de la ronde et revenir porter le ballon au suivant
- ⇒ pour les autres, idem situation 1 (jeu de l'horloge)
- ⇒ pour les arbitres, compter le nombre de tours de ballon et crier stop lorsque le dernier coureur est revenu.

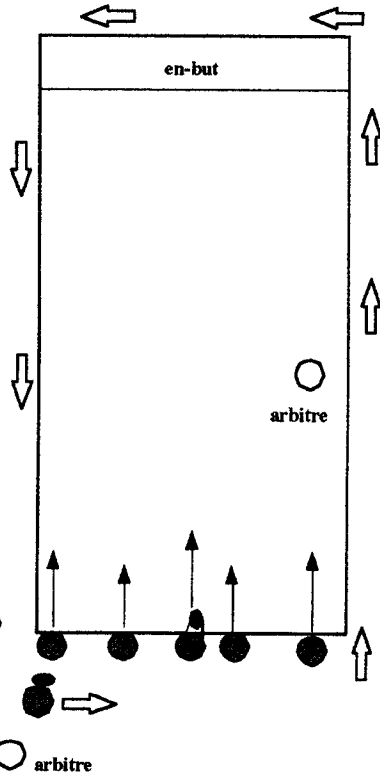
Critère de réussite : chaque tour effectué par le ballon donne un point

Critère d'évaluation : nombre de points obtenus par chaque équipe à l'issue de la rotation.



Cycle 2

SITUATION 3 : "VARIATION RUGBYSTIQUE" SUR LE BALLON CHRONOMÈTRE



But du jeu :

- pour le coureur, effectuer le tour du terrain avant que l'équipe adverse ne pose son ballon dans l'en-but.
- pour les autres, porter le ballon dans l'en-but avant l'arrivée du coureur adverse.

Organisation matérielle :

- ♦ équipes en nombre égal (un arbitre par équipe) - partie en deux mi-temps (changer de rôle)
- ♦ terrain de 20 m x 15 m (matérialisé par des plots par exemple)
- ♦ temps de jeu : celui que l'équipe ou le coureur met pour effectuer la tâche

Variante :

- sens de rotation du coureur, de progression de la balle
- dimension du terrain

Consignes : au signal,

- ⇒ pour les coureurs : faire le tour du terrain le plus vite possible en portant le ballon
- ⇒ pour les autres, traverser le terrain pour aller porter le ballon derrière la ligne d'en-but (chaque joueur doit avoir touché le ballon au moins une fois)
- ⇒ pour les arbitres, signaler l'arrivée du coureur, vérifier que chaque joueur touche le ballon

Critère de réussite : un point par équipe pour celui qui arrive en premier (coureur ou ballon)

Critère d'évaluation : nombre de points obtenus par chaque équipe à l'issue des 2 mi-temps.

C2

La promenade du ballon	Les cibles à 2 points
<p>Objectif de la tâche :</p> <ul style="list-style-type: none"> - se placer par rapport au ballon et à l' « en-but » adverse - intégrer les notions d' « en avant » et de « hors-jeu » - passer d'un rôle indéterminé à celui d'attaquant ou de défenseur <p>but du jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> - pour l'équipe qui a le ballon (attaquants) : marquer des essais sans faire de passes vers l'avant - pour l'équipe qui n'a pas le ballon (défenseurs) : empêcher de marquer <p>organisation matérielle, dispositif :</p> <ul style="list-style-type: none"> - terrain 20x15 + « en-but » de 2m - 2 équipes sur l'aire de jeu - l'éducateur porte le ballon et se déplace dans l'aire de jeu entre les 2 « en-but » - il « donne » le ballon à l'une ou l'autre équipe à son gré <p>Variantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - dimensions du terrain - nombre de joueurs - emplacement et moment où l'enseignant « donne » le ballon <p>consignes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - pour tous : être attentif aux déplacements de l'enseignant, se placer et se déplacer par rapport à lui en restant « chez soi », assez près pour recevoir le ballon - si mon équipe a le ballon, attaquer pour marquer un essai - si mon équipe n'a pas le ballon, défendre pour empêcher de marquer <p>critères d'évaluation : - nombre d'essais marqués par rapport au nombre de possessions</p> <p>critère de réussite : marquer une fois sur trois sans être « hors-jeu », sans faire d' « en-avant »</p>	<p>Objectif de la situation : identifier le but du jeu et utiliser tout l'espace y compris l'espace latéral</p> <p>But du jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> - pour les attaquants, porter le ballon dans l'en-but adverse et marquer le plus de points possibles - pour les défenseurs, empêcher le porteur du ballon d'entrer dans l'en-but et de marquer des points <p>Dispositif et organisation matérielle :</p> <ul style="list-style-type: none"> - classe divisée en 4 équipes : 2 équipes se rencontrent - terrain 20X15, en-but divisé en « zones » à 1 ou 2 points - lancement du jeu : idem qu'à 6 contre 6 ; une équipe fait 5 attaques puis les rôles changent <p>Variantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - dimensions du terrain - valeur et nombre des « zones » à point - nombre de joueurs - endroit de lancement de jeu (milieu, côtés..) - placement initial des joueurs <p>consignes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - pour les attaquants : marquer le plus de points possibles en 5 passages - pour les défenseurs : empêcher de marquer, « encaisser » le moins de points ; faire tomber le porteur du ballon <p>critères d'évaluation : nombre de points/nombre de passages</p> <p>Critères de réussite : 5 points marqués en 5 passages</p>

Cycle 2

Cycle 2

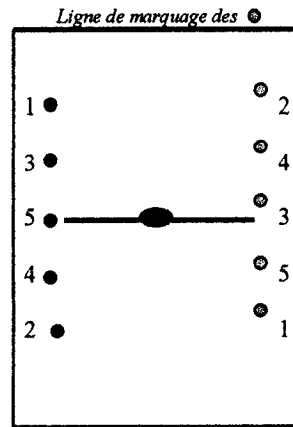
LE BERET : du combat individuel au jeu collectif

But : s'emparer du ballon et le garder pour aller marquer

Organisation matérielle :

- un ballon de rugby, un terrain gazonné
- équipes en nombre égal (un arbitre pour chaque équipe)
- partie en deux mi-temps (on change de rôle)
- temps de jeu : jusqu'à ce que tous les joueurs se soient relayés

Placement :



Descriptif du jeu :

Les joueurs de chaque équipe s'attribue un numéro.

- A l'appel de leur numéro, les deux joueurs adverses pénètrent sur le terrain pour s'emparer du ballon le plus vite possible.
- Le possesseur du ballon (l'attaquant) doit aller le poser derrière sa ligne de marquage pour faire gagner un point à son équipe.
- Son adversaire (alors défenseur) doit essayer de l'intercepter en le mettant au sol (plaquage) avant qu'il ne franchisse la ligne.

Progression :

progressivement, on augmente le nombre de numéros appelés (*plusieurs numéros appelés successivement*).

Les attaquants peuvent alors se faire des passes et les défenseurs s'organiser collectivement pour faire barrage.

Critère de réussite:

nombre de points obtenus par chaque équipe à l'issue de la partie.

C2

Le ballon dans la cage	« ballon rouge – ballon bleu »
<p><u>Objectif de la situation</u> : - différencier un « attroupement » (désorganisé) et un « regroupement » (organisé) - découvrir le contact et le combat collectif</p> <p><u>but du jeu</u> : - pour les attaquants (possesseurs de la balle) : conserver le ballon, avancer et marquer - pour les défenseurs : récupérer le ballon, empêcher d'avancer et de marquer sans se mettre « hors jeu »</p> <p><u>dispositif et organisation matérielle</u> : - 1 groupe = 6 contre 2 - 3 groupes peuvent travailler simultanément ou successivement - terrain 20X15 + en-but - au départ du jeu, 4 attaquants et 2 défenseurs sont au contact au centre du terrain ; le porteur du ballon le met « au fond », « en cage » ou « au chaud », hors d'atteinte des défenseurs ; les 2 autres attaquants sont libres, en arrière du regroupement - au signal, les attaquants essaient de marquer un essai</p> <p><u>variantes</u> : - dimensions du terrain - nombre d'attaquants, de défenseurs, de joueurs dans le regroupement - nombre d'attaques</p> <p><u>consignes</u> : - pour les attaquants : profiter du surnombre et de la position de départ pour avancer et marquer soit en « poussant » les adversaires, soit en profitant des joueurs libres - pour les défenseurs : essayer de repousser les attaquants sans les faire tomber, de récupérer le ballon en passant « au travers » du groupe des attaquants, sans faire le tour du regroupement</p> <p><u>critères d'évaluation</u> : nombre d'essais / nombre d'attaques</p> <p><u>critère de réussite</u> : marquer 2 fois sur 3</p>	<p><u>objectif de la situation</u> : intégrer les changements de rôles, défenseur – attaquant, attaquant – défenseur</p> <p><u>but du jeu</u> : - en attaque, marquer des essais - en défense, empêcher de marquer</p> <p><u>dispositif et organisation matérielle</u> : - 2 équipes de 6 ; une équipe rouge, une équipe bleue - terrain 20X15 + en-but - lancement de jeu : au départ, 2 équipes face à face (3m) ; l'éducateur tend le ballon à une équipe qui devient donc attaquante - en cours de jeu, dès que l'éducateur voit que le ballon est « arrêté » : * il crie « sol » : le porteur du ballon pose le ballon et les 2 équipes se replacent à 3m face à face * il crie alors « rouge » ou « bleu » (2 secondes après) pour désigner l'équipe qui immédiatement se saisit du ballon et devient attaquante * etc.</p> <p><u>variantes</u> : - dimensions du terrain - nombre de joueurs - l'enseignant doit « sentir » les moments où la situation est bloquée et donner alors ses signaux</p> <p><u>consignes</u> : - pour les deux équipes : être attentif aux signaux de l'enseignant, essayer de marquer quand on est en possession du ballon, empêcher de marquer quand on ne l'a plus, réagir et se replacer le plus vite possible aux signaux</p> <p><u>critères d'évaluation</u> : - nombre d'essais en 5 minutes - temps de réaction et adéquation de la réaction</p>