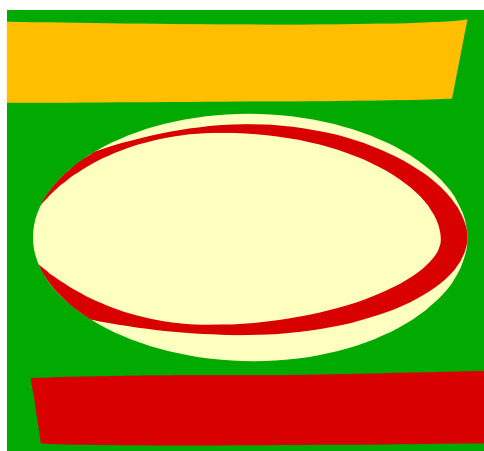


SCOLARUGBY

MODULE D'APPRENTISSAGE CYCLE 3

Approche ludique du rugby par une structuration spatio-temporelle



**Propositions d'un module d'apprentissage visant à
préparer l'action SCOLARUGBY en cycle 3
proposée par l'USEP**

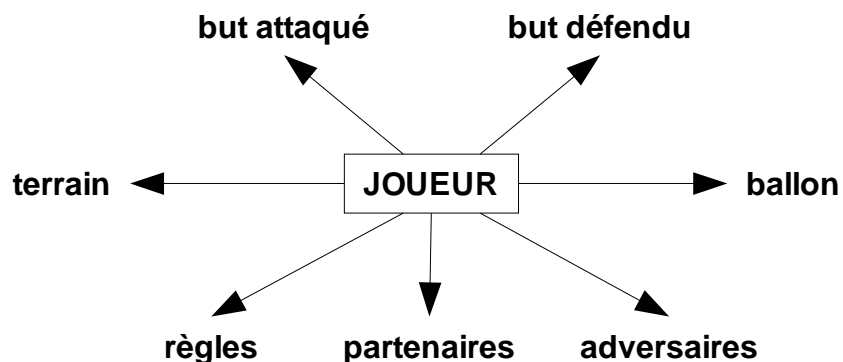
**APPROCHE LUDIQUE DU RUGBY PAR UNE STRUCTURATION
SPATIO-TEMPORELLE.**

La démarche

➤ d'un espace délimité non orienté dans lequel le joueur évolue seul avec un ballon —➤ le joueur ne prend en compte que **2 éléments du champ de jeu**, la balle étant objet de centration.



➤ à un espace délimité et orienté dans lequel le joueur évolue au sein d'une équipe en opposition avec une autre selon des règles complexes —➤ le joueur doit prendre en compte les **7 éléments du champ de jeu** qui sont étroitement liés et interdépendants.



Le rugby, jeu collectif au cycle 3

Le rugby scolaire tel qu'il est proposé en UNSS

➤ Vers un jeu aérien qui favorise les espaces et les grandes courses vers les lignes de but.

➤ Un jeu de main, fait de passes simples, redoublées, croisées, où l'élève tente de percer la ligne adverse par la ruse, la vitesse, la feinte de corps ou le surnombre.

➤ Seuls comptent les essais marqués, le règlement doit favoriser le jeu aérien et donc aéré.

Les valeurs éducatives recherchées

➤ Respect des règles, respect des l'adversaire, dimension ludique, émergence de la créativité et éclosion de la personnalité physique et mentale de l'enfant.

➤ Le rugby jeu de contact : cette caractéristique est essentielle et doit être rendue possible par l'adoption des valeurs précédemment énoncées , notamment le respect de l'adversaire. Dans le premier degré, il va du toucher à 1 main au toucher à 2 mains en s'achevant par le ceinturé, voire le plaquage léger.

Arbitrage

➤ Être intransigeant sur le respect de la « règle d'or » : **ne pas faire mal** —➤ ne pas faire de croc-en-jambe, ne pas donner de coup de pied, de coup de poing, ne pas attraper les cheveux, ne pas griffer, ne pas donner de coups. Mais les élèves doivent accepter la maladresse des adversaires ou même des partenaires, celle-ci est obligatoire dans tout contact et ne doit pas donner lieu à une montée de l'agressivité (rôle important de l'enseignant).

Règle du hors jeu

➤ Vient naturellement dans l'évolution du jeu : face au déséquilibre en faveur de l'attaque en raison de la possibilité pour un joueur de porter seul la balle dans l'en-but adverse, il fallait rééquilibrer le jeu en « handicapant » la passe résultant du blocage du porteur de balle, et cela en interdisant la passe en avant (au cours du jeu de « la passe au capitaine » par exemple).

Objectif particulier à atteindre

➤ Chercher à ce que les élèves prennent plaisir dans l'affrontement, mais attention à l'espace entre les adversaires dans les lancements de jeu pour éviter que le premier contact soit dur : plus les élèves prennent plaisir dans l'affrontement, plus la distance dans les lancements de jeu va être importante.

La progression : 4 étapes

➤ Chaque étape peut faire l'objet d'un module d'apprentissage comportant 6 à 8 séances, ce projet pédagogique est donc réalisable sur les 3 années du cycle 3 comme l'indique le tableau suivant.

	ANNÉE 1 CE2	ANNÉE 2 CM1	ANNÉE 3 CM2
Objectif principal	Du parcours individuel aux jeux d'opposition collective dans un espace délimité non orienté	Du parcours individuel aux jeux d'opposition collective dans un espace délimité orienté	De jeux collectifs en « attaque-défense » au rugby
Situations	Parcours avec cerceaux Passe à 10	Parcours avec cerceaux L'épervier Balle au capitaine.	Gagne terrain Multi-ballons Rugby
Référence (pages)	Pages 4 à 9.	Pages 10 à 15.	Pages 16 à 21.

➤ Pour l'action *Scolarugby*, l'enseignant pourra partir de l'étape 2 ou de l'étape 3 en fonction du niveau de ses élèves eu égard au peu de temps de préparation dont il dispose.

1^e étape Évoluer INDIVIDUELLEMENT dans un espace délimité non orienté avec ou sans ballon de rugby

Dispositif 1

Objectifs recherchés	Règle(s) d'action / attitude(s) à construire par les élèves	
<ul style="list-style-type: none"> • Intégrer les limites extérieures du terrain. • Couvrir, par ses déplacements, tout le terrain. • Maîtriser le ballon dans les actions motrices de base : poser/ramasser le ballon à l'arrêt et en mouvement. • Se situer dans l'espace par rapport à d'autres joueurs. 	Porteur	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Je me déplace dans tout le terrain de manière organisée et efficace, sans sortir des limites extérieures. ◆ Je contrôle ma balle tout en faisant attention aux autres joueurs et aux autres ballons.
	Non porteur	

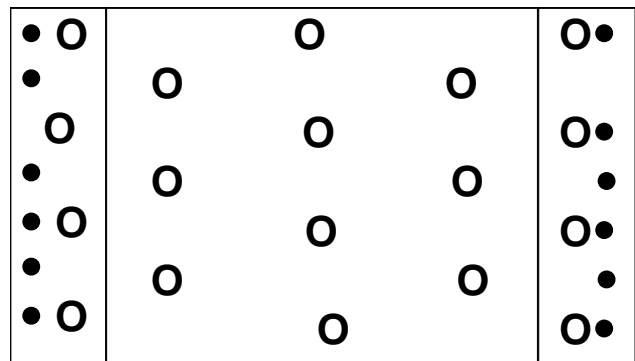
Dispositif 1 Parcours individuel chronométré et observé sur cerceaux disposés au sol

Groupe : 12 joueurs(ou moins) sur le terrain, le même nombre en observation sur la touche

Espace : terrain de 40 m par 20 m, lignes d'en-but de 2 m.

Temps : fonction de la performance des élèves, peut être limité si nécessaire

Matériel : plots, cerceaux (18 par ex.), 1 ballon par joueur sur le terrain



But : individuellement avec un ballon, passer par tous les cerceaux (dans n'importe quel ordre) en un minimum de temps

Lancement du jeu : les élèves partent obligatoirement d'un en-but au coup de sifflet du professeur qui déclenche également le chronomètre

Consignes, règles : - le passage à un cerceau est validé quand la balle est posée au sol dans celui-ci, ne pas oublier un ou plusieurs cerceaux, ne pas passer 2 fois par le même (pénalités de 15 secondes par ex.)

- ne pas intervenir sur le ballon des autres joueurs (notamment dans la situation proposée en évolution avec les ballons qui roulent au sol), veiller à ne pas se faire mal si contact malencontreux, autorisation de toucher avec le bras libre les joueurs que l'on croise

Critères de réussite : - effectuer le parcours sans oublier un seul cerceau et sans être passé 2 fois par le même

- réduire au maximum la distance totale de déplacement ainsi que le temps réalisé (meilleure des 3 tentatives par ex.)

Organisation de la classe : divisée en deux, chaque joueur est observé par un(e) camarade

Pour exploiter le travail en classe : les élèves en observation ont à leur disposition une feuille avec plusieurs représentations du parcours sur lesquelles ils notent la progression de leur camarade en numérotant de 1 à 18 les cerceaux qu'ils valident et indiquent le temps réalisé pour chaque tentative, ce qui permet en classe :

- le calcul des temps moyens effectués par chaque élève et par toute la classe (chacun peut juger sa performance par rapport à l'ensemble).

- l'observation des déplacements (était-ce le plus court chemin ?) et la mise en relation avec le temps effectué

- la mesure du parcours total effectué à l'aide d'un plan du terrain à l'échelle 1/100^e.

POUR FAIRE ÉVOLUER LA SITUATION

SITUATIONS

- progresser de cerceaux en cerceaux sans porter la balle (on la fait « rouler » au sol).

- pose du ballon dans les cerceaux à un signal sonore de la part du professeur avec intervalles divers, déplacements des joueurs ininterrompus (pas de compétition, le nombre de coups de sifflet peut correspondre au nombre de cerceaux du parcours ou consister en périodes d'autorisation de pose puis interdiction.....).

- idem mais 1^{er} signal sonore pour poser la balle qui reste dans le cerceau, les joueurs continuant à se déplacer, le signal suivant indiquant qu'il faut récupérer une balle(pas nécessairement celle posée) pour se déplacer à nouveau en attendant le signal suivant de pose du ballon et ainsi de suite jusqu'au 36^e coup de sifflet. Le joueur doit être passé correctement dans les 18 cerceaux du parcours.

EFFETS RECHERCHÉS

- maîtriser ses déplacements malgré les rebonds et autres effets imprévisibles du ballon qui « roule au sol ».

- s'organiser dans le temps et dans l'espace en fonction d'un signal sonore et de consignes variées, anticiper, planifier ses déplacements...

1^e étape (suite) Évoluer COLLECTIVEMENT dans un espace délimité *non orienté* avec ou sans ballon de rugby.

Dispositif 2

Objectifs recherchés	Règle(s) d'action / attitude(s) à construire par les élèves	
<ul style="list-style-type: none"> • Idem dispositif 1 • Collectivement, occuper le terrain dans toutes ses dimensions. • Maîtriser le ballon dans les actions motrices de base : envoyer / recevoir la balle en se faisant une passe aérienne ou au sol. • Faire progresser la balle à plusieurs. 	Porteur	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Idem dispositif 1. ◆ Quand je joue avec d'autres joueurs, je m'assure d'être vu et je m'applique dans ma passe.
	Non porteur	<ul style="list-style-type: none"> ○ Je me déplace dans tout le terrain, sans sortir des limites extérieures, en regardant sans arrêt autour de moi. ○ Quand je veux un ballon, je fais un signe du bras au porteur en étant sûr d'être vu. ○ Avec mon partenaire, je me place à distance correcte pour recevoir le ballon et je fais progresser celui-ci.

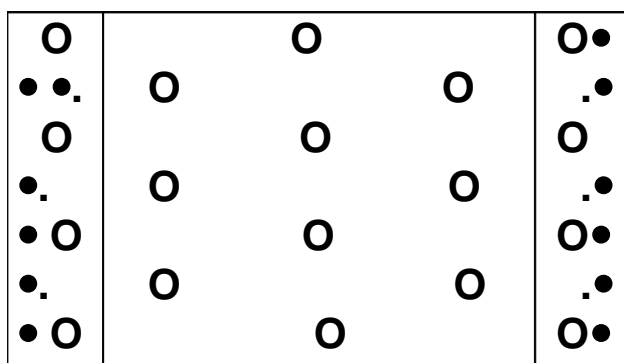
Dispositif 2 Parcours chronométré et observé à 2 joueurs puis en équipe sur cerceaux disposés au sol.

Groupe : 6 groupes de 2 joueurs sur le terrain, le même nombre en observation sur la touche

Espace : terrain de 40 m par 20 m, lignes d'en-but de 2 m

Temps : fonction de la performance des élèves, peut être limité si nécessaire

Matériel : plots, cerceaux (18 par ex.), 1 ballon pour 2 joueurs



But : par 2 dans un premier temps, par groupe de 6 ensuite, passer par tous les cerceaux en un minimum de temps

Lancement du jeu : les élèves partent obligatoirement d'un en-but au coup de sifflet du professeur qui déclenche également le chronomètre (quand le jeu est chronométré)

Consignes, règles : - idem **dispositif 1**

- un joueur ne peut pas poser 2 fois de suite la balle dans les cerceaux, la passe à son ou à un partenaire est obligatoire

Critères de réussite : - idem **dispositif 1**

Organisation de la classe : divisée en deux, chaque groupe de joueurs est observé par des camarades

Pour exploiter le travail en classe : - idem **dispositif 1**

POUR FAIRE ÉVOLUER LA SITUATION

SITUATIONS	EFFETS RECHERCHÉS
- par 2 avec un ballon, pose de la balle dans les cerceaux à un signal sonore (déplacements en se faisant des passes)	- s'organiser par 2 ou en équipe dans le temps et dans l'espace en fonction d'un signal sonore et de consignes variées, anticiper, planifier ses déplacements...
- en groupe de 12 avec 6 ballons, déplacements sur tout le terrain avec passe quand on croise un joueur sans ballon	- avec ou sans ballon, se déplacer sur tout le terrain en regardant tout autour de soi afin de transmettre ou recevoir la balle
- deux équipes de 6 joueurs avec 1 ballon chacune, partir d'un en-but et passer par tous les cerceaux plus rapidement que l'autre	- s'organiser à plusieurs dans le temps et dans l'espace pour faire progresser le ballon le plus rapidement possible
- idem avec le ballon qui roule au sol	- maîtrise de la balle et prise en compte des autres joueurs autour de soi (ne pas se gêner, ne pas se percuter...)

- 1^e étape (suite) Dans un espace délimité non orienté :**
- s'organiser au sein d'une équipe pour se transmettre le ballon sans se le faire prendre par l'équipe adverse.
- s'organiser collectivement pour prendre le ballon à l'équipe adverse.

Dispositif 3

Objectifs recherchés	Règle(s) d'action / attitude(s) à construire par les élèves	
<ul style="list-style-type: none"> • Idem dispositifs 1 et 2 • Reconnaître ses partenaires et ses adversaires. • Participer à l'action commune. • Reconnaître son rôle d'attaquant ou de défenseur. 	<p>Porteur</p>	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Je transmets la balle le mieux que je peux à un partenaire démarqué. ◆ Je me déplace avec le ballon pour me dégager en allant dans des espaces libres et en cherchant un partenaire démarqué.
	<p>Non porteur</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ J'occupe les espaces libres du terrain en faisant de sorte que le porteur du ballon puisse me le transmettre.
	<p>Opposant direct</p>	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Je me place près d'un joueur susceptible de recevoir le ballon. ◆ Je fais perdre l'équipe adverse en : <ul style="list-style-type: none"> - interceptant la balle dans la phase aérienne de la transmission ; - touchant à 2 mains ou en ceinturant le porteur de balle.

Dispositif 3 Jeu de la passe à 10

Groupe : équipes de 5 à 7 joueurs

Espace : terrain de 40 m par 20 m

Temps : séquences de 3 à 4 minutes pour chaque équipe ou même nombre d'essais par équipes

Matériel : jeux de dossards, ballon de rugby

But : - pour l'équipe en possession du ballon, faire 10 passes sans interception par l'équipe adverse
- pour l'équipe interceptrice, empêcher l'équipe adverse de faire 10 passes

Lancement du jeu : n'importe où sur le terrain et, à chaque remise en jeu, pas de défenseur à moins de 5 mètres du porteur de balle

Consignes, règles : - pour l'équipe en possession du ballon : déplacements avec la balle à la main autorisés, sans sortir des limites du terrain

- pour l'équipe interceptrice : ne pas prendre le ballon dans les mains de l'adversaire, autorisation sur la phase aérienne seulement

On considère qu'il y a interception quand le porteur du ballon a été ceinturé plus de 3 secondes (ou a été touché des 2 mains).

Critères de réussite : - gain du match à l'équipe ayant réussi le plus de tentatives.

- classement des équipes après un tournoi

- totalisation de toutes les passes effectuées par chaque équipe lors de toutes les tentatives et calcul du pourcentage de réussite

- idem pour les phases d'interception

Organisation de la classe : - divisée en deux, les résultats de chaque équipe dans les 2 phases étant consignés par écrit par les joueurs en observation

- l'occupation du terrain par l'équipe en possession du ballon peut être mise en évidence en notant sur l'ensemble des tentatives la localisation de la réception des passes (une croix sur le plan du terrain)

Pour exploiter le travail en classe : - résultats du tournoi avec report des scores sur un tableau à double entrée

- calculs des pourcentages de réussite

- examen des observations écrites concernant

l'occupation du terrain, la prestation individuelle de chaque joueur (nombre de fois qu'il a touché la balle, passes réussies, mauvaises réceptions...)

POUR FAIRE ÉVOLUER LA SITUATION

SITUATIONS

- passes à 10 avec changements de phase à chaque perte du ballon : l'équipe qui était en attaque devient équipe interceptrice et inversement pour l'autre

EFFETS RECHERCHÉS

- passer du rôle d'attaquant à celui de défenseur à tout moment en fonction de la phase de jeu

2^e étape : évoluer INDIVIDUELLEMENT dans un espace délimité orienté avec ou sans opposition.

Dispositif 1

Objectifs recherchés	Règle(s) d'action / attitude(s) à construire par les élèves	
<ul style="list-style-type: none"> • Idem 1^e étape. • Organiser ses déplacements en fonction d'une progression donnée : d'un en-but à l'autre. 	Porteur	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Je m'oriente correctement sur le terrain par rapport à l'en-but d'où je suis parti (l'arrière) et à celui où je dois me rendre (l'avant). ◆ Je m'efforce de faire progresser sans cesse mon ballon, il ne doit pas reculer.
	Opposant direct	<ul style="list-style-type: none"> ○ Je m'oriente correctement sur le terrain par rapport à l'en-but que je défends (mon but) et à l'adversaire dont je dois retarder la progression.

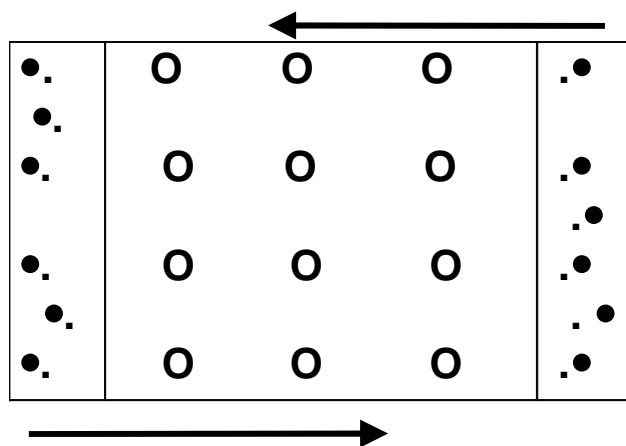
Dispositif 1 Progression chronométrée individuelle d'un en-but à l'autre en passant par tous les cerceaux.

Groupe : 12 joueurs(ou moins) avec 1 ballon chacun, le même nombre en observation sur la touche

Espace : terrain de 40 m par 20 m, lignes d'en-but de 2 m.

Temps : fonction de la performance des élèves

Matériel : plots, cerceaux (12 par ex.), 1 ballon par joueur sur le terrain



But : individuellement avec un ballon, aller le plus rapidement d'un en-but à l'autre en passant par tous les cerceaux (dans n'importe quel ordre)

Lancement du jeu : les élèves partent obligatoirement d'un en-but au coup de sifflet du professeur qui déclenche également le chronomètre

Consignes, règles : - le passage à un cerceau est validé quand la balle est posée au sol dans celui-ci, on ne peut entrer dans l'en-but adverse qu'après être passé par tous les cerceaux

- ne pas passer 2 fois par le même (pénalités de 15 secondes par ex.)
- ne pas intervenir sur le ballon des autres joueurs, veiller à ne pas se faire mal si contact malencontreux, autorisation de toucher avec le bras libre les joueurs que l'on croise

Critères de réussite : - effectuer le parcours sans oublier un seul cerceau et sans être passé 2 fois par le même
 - réduire au maximum la distance totale de déplacement ainsi que le temps réalisé (meilleure des 3 tentatives par ex.)

Organisation de la classe : divisée en deux, chaque joueur est observé par un(e) camarade.

Pour exploiter le travail en classe : les élèves en observation ont à leur disposition une feuille avec plusieurs représentations du parcours sur lesquelles ils notent la progression de leur camarade en numérotant de 1 à 12 les cerceaux qu'ils valident et indiquent le temps réalisé pour chaque tentative, ce qui permet en classe :
 - le calcul des temps moyens effectués par chaque élève et par toute la classe (chacun peut juger sa performance par rapport à l'ensemble)
 - l'observation des déplacements (était-ce le plus court chemin ?) et la mise en relation avec le temps effectué
 - la mesure du parcours total effectué à l'aide d'un plan du terrain à l'échelle 1/100^e

POUR FAIRE ÉVOLUER LA SITUATION

SITUATIONS	EFFETS RECHERCHÉS
<p>- aller d'un en-but à l'autre en ne passant que par 5 cerceaux (n'importe lesquels)</p>	<p>- choisir les « bons cerceaux » et le bon ordre de passage qui permettent au ballon de progresser sans arrêt (de la ligne arrière vers la ligne avant)</p>
<p>- aller d'un en-but à l'autre en passant par tous les cerceaux avec l'opposition d'une équipe : les 6 joueurs en défense se contentent de retarder la progression des porteurs de balle en se positionnant entre ceux-ci et l'en-but attaqué. Le contact est recherché mais pas d'intervention particulière (on se place en barrage)</p>	<p>- pour les attaquants, faire progresser le ballon en modifiant éventuellement son parcours en fonction de la gêne occasionnée par l'action des défenseurs</p>
<p>- aller d'un en-but à l'autre en ne passant que par 5 cerceaux avec l'opposition d'une équipe : les 6 joueurs en défense se contentent de retarder la progression des porteurs de balle en se positionnant entre ceux-ci et l'en-but attaqué. Le contact est recherché mais pas d'intervention particulière (on se place en barrage)</p>	<p>- pour les défenseurs, se placer correctement par rapport au porteur de balle (possibilité de se donner la main à 2, 3... défenseurs pour renforcer l'action de barrage)</p>

2^e étape (suite) : évoluer COLLECTIVEMENT dans un espace délimité orienté avec ou sans opposition.

Dispositif 2.

Objectifs recherchés	Règle(s) d'action / attitude(s) à construire par les élèves	
<ul style="list-style-type: none"> • Idem 1^e étape. • S'organiser collectivement pour faire progresser le ballon vers l'en-but adverse. • Intégrer la passe vers l'arrière (pour le porteur) et le positionnement en arrière de la ligne du ballon (pour le non porteur). 	<p>Porteur</p>	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Balle à la main, je progresse vers l'en-but adverse. ◆ Je connais l'espace « en arrière du ballon ». ◆ Je passe la balle à un partenaire situé en « arrière de la ligne du ballon ».
	<p>Non porteur</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Je me place « en arrière » du partenaire porteur du ballon.
	<p>Opposant direct</p>	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Je me place entre mon en-but et l'adversaire que je veux gêner.

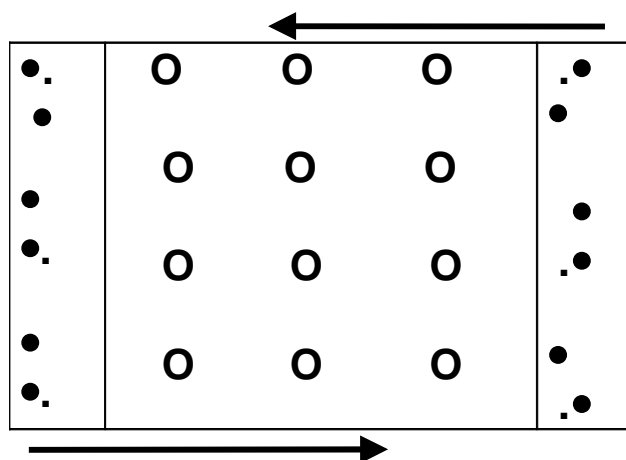
Dispositif 2 Progression chronométrée par 2 d'un en-but à l'autre en passant par tous les cerceaux

Groupe : 6 groupes de 2 joueurs avec 1 ballon chacun, le même nombre en observation sur la touche

Espace : terrain de 40 m par 20 m, lignes d'en-but de 2 m

Temps : fonction de la performance des élèves

Matériel : plots, cerceaux (12 par ex.), 6 ballons, 2 jeux de dossards



But : par 2 avec un ballon, aller le plus rapidement d'un en-but à l'autre en passant par tous les cerceaux (dans n'importe quel ordre)

Lancement du jeu : les groupes de 2 partent obligatoirement d'un en-but au coup de sifflet du professeur qui déclenche également le chronomètre

Consignes, règles : - idem dispositif 1

- le joueur qui a posé la balle dans un cerceau doit

obligatoirement faire une passe en arrière à son partenaire qui fera progresser la balle vers un autre cerceau

Critères de réussite : - idem dispositif 1

- **ne pas faire de passes en avant**

Organisation de la classe : divisée en deux, chaque groupe est observé par un autre sur la ligne de touche

Pour exploiter le travail en classe : idem dispositif 1

POUR FAIRE ÉVOLUER LA SITUATION

SITUATIONS	EFFETS RECHERCHÉS
<p>- aller d'un en-but à l'autre en ne passant que par 5 cerceaux (n'importe lesquels)</p> <p>- idem avec 6 joueurs en défense qui retardent la progression des attaquants. Contact recherché sans intervention quelconque (barrage)</p>	<p>- déterminer et exécuter à 2 une progression du ballon la plus rapide et conforme à la consigne de la passe en arrière obligatoire.</p> <p>- prise en compte des adversaires.</p>

2^e étape (suite) Dans un espace délimité orienté, faire progresser le ballon INDIVIDUELLEMENT puis COLLECTIVEMENT face à l'opposition d'une équipe.

Dispositif 3

Objectifs recherchés	Règle(s) d'action / attitude(s) à construire par les élèves	
<ul style="list-style-type: none"> Faire progresser le ballon seul ou avec des partenaires. Accepter le contact, prendre plaisir dans l'affrontement. Respecter la « règle d'or » : ne pas faire mal. 	Porteur	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Je fais progresser la balle en évitant les adversaires. ◆ J'accepte d'être éliminé quand je suis ceinturé. ◆ Je passe la balle à un partenaire situé en arrière de la ligne du ballon avant d'être éliminé.
	Non porteur	<ul style="list-style-type: none"> ○ Je me place correctement par rapport au porteur de balle en tenant compte de mes adversaires.
	Opposant direct	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Je ne vais au contact d'un adversaire que quand il a la balle, je cherche à le ceinturer sans lui faire mal.

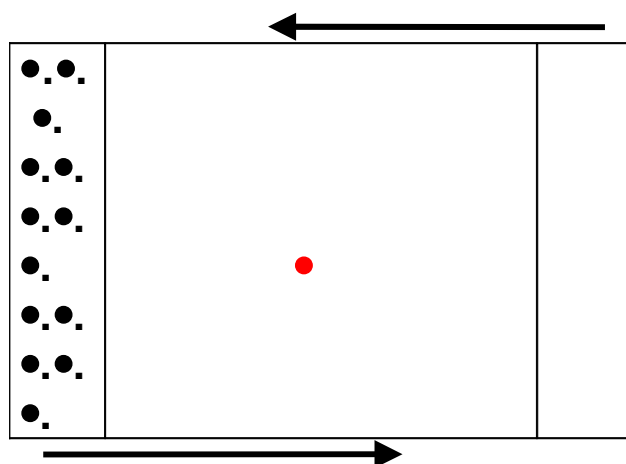
Dispositif 3 Jeu de l'épervier

Groupe : 10 à 12 joueurs

Espace : terrain de 40 m par 20 m, lignes d'en-but de 2 m

Temps :

Matériel : plots, ballons, dossards



But : aller d'un en-but à l'autre sans se faire éliminer par l'épervier, le porteur de balle est en sécurité quand il a posé celle-ci dans l'en-but adverse

Lancement du jeu : les joueurs partent tous d'un en-but au signal du professeur, l'épervier est seul au début

Consignes, règles : - ne pas sortir des limites du terrain
- quand je suis ceinturé plus de 3 secondes, je pose mon ballon et je deviens épervier

POUR FAIRE ÉVOLUER LA SITUATION

SITUATIONS	EFFETS RECHERCHÉS
<p>- jeu de l' épervier par 2 avec 1 ballon</p> <p>- jeu de la balle au capitaine : 2 équipes de 6 à 7 joueurs sont opposées sur le terrain de 40 m par 20 m avec lignes d'en-but. Il s'agit pour chaque équipe de donner la balle dans les mains d'un joueur désigné (le « capitaine ») placé dans l'en-but adverse</p>	<p>- utiliser la passe en arrière pour ne pas se faire éliminer</p> <p>- participer à l'action commune :</p> <ul style="list-style-type: none">- en attaque = faire progresser le ballon en vue de le transmettre au capitaine- en défense = empêcher la progression du ballon en intervenant le plus vite possible sur les porteurs de balle afin de les éliminer

3^e étape Jeu par petits groupes en attaque / défense dans un espace délimité et orienté

Dispositif 1

Objectif général	Règle(s) d'action / attitude(s) à construire par les élèves	
	Porteur	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Avancer vers la cible. ◆ Passer la balle en arrière avant de se faire éliminer.
	Non porteur	<ul style="list-style-type: none"> ○ Se placer correctement par rapport au porteur de balle.
	Opposant direct	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Se positionner correctement par rapport à l'adversaire. ◆ Aller au contact sans faire mal.

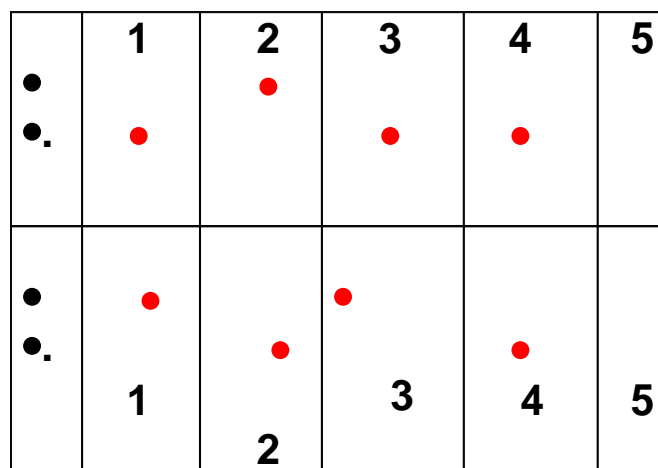
Dispositif 1 Gagne terrain en 2 contre 1

Groupe : joueurs par 2 avec 1 ballon
1 défenseur dans chaque zone

Espace : terrain de 40 m par 10 m,
lignes d'en-but de 2 m et 4 zones de 9 m.

Temps :

Matériel : plots, ballons, dossards



But : marquer un essai (5 points) en posant la balle dans l'en-but adverse, sinon progresser au maximum (1 point par zone)

Consignes, règles : - ne pas sortir des limites du terrain, passes en arrière obligatoire, le porteur de balle est stoppé s'il est ceinturé plus de 3 secondes

3^e étape (suite) : jeu par équipes en attaque / défense dans un espace délimité et orienté.

Dispositif 2

Objectif général.	Règle(s) d'action / attitude(s) à construire par les élèves	
	<ul style="list-style-type: none"> • Idem dispositif 1. • Participer activement à l'action collective de mon équipe en attaque puis en défense. 	Porteur
Non porteur		<ul style="list-style-type: none"> ○ Se placer correctement par rapport au porteur de balle.
Opposant direct		<ul style="list-style-type: none"> ◆ Se positionner correctement par rapport à l'adversaire. ◆ Aller au contact sans faire mal.

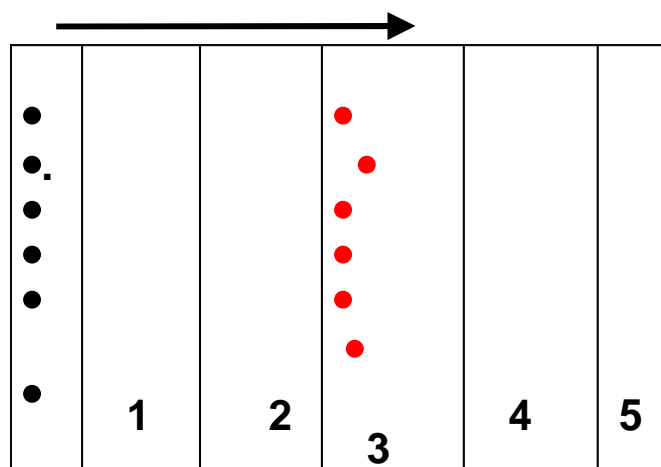
Dispositif 2 Gagne terrain en équipe

Groupe : 2 équipes de 6 à 7 joueurs

Espace : terrain de 40 m par 20 m, lignes d'en-but de 2 m et 4 zones de 9 m

Temps :

Matériel : plots, ballons, dossards



But : marquer un essai (5 points) en posant la balle dans l'en-but adverse, sinon progresser au maximum (1 point par zone)

Consignes, règles : - ne pas sortir des limites du terrain, passes en arrière obligatoire, le porteur de balle est stoppé s'il est ceinturé plus de 3 secondes
- les défenseurs partent au coup de sifflet de la zone 3

Critères de réussite : - totaliser les points marqués en attaque et les points encaissés en défense et faire un classement à l'issue d'un tournoi (10 tentatives par ex. à chaque rencontre)

3^e étape (suite) Dans un espace délimité orienté, jeu de rugby en attaque / défense.

Dispositif 3

Objectifs recherchés	Règle(s) d'action / attitude(s) à construire par les élèves	
<ul style="list-style-type: none"> • Permettre aux équipes en phase d'attaque ou de défense de se préparer en se disposant correctement sur le terrain et en élaborant des stratégies. 	Porteur	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Je fais progresser la balle en évitant les adversaires. ◆ J'accepte d'être éliminé quand je suis ceinturé. ◆ Je passe la balle à un partenaire situé en arrière de la ligne du ballon avant d'être éliminé.
	Non porteur	<ul style="list-style-type: none"> ○ Je me place correctement par rapport au porteur de balle en tenant compte de mes adversaires.
	Opposant direct	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Je ne vais au contact d'un adversaire que quand il a la balle, je cherche à le ceinturer sans lui faire mal.

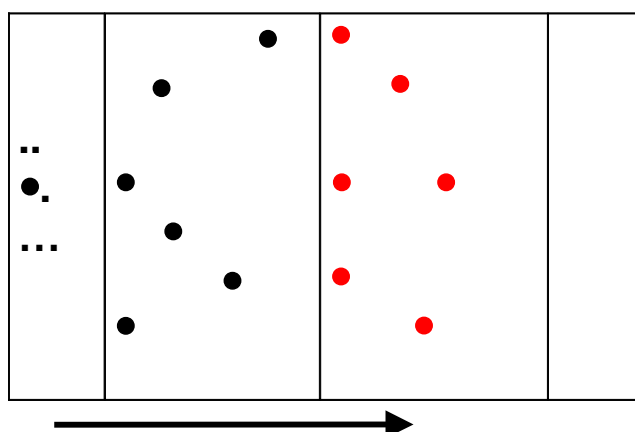
Dispositif 3 Multi-ballons en attaque / défense

Groupe : 2 équipes de 5 à 7 joueurs

Espace : terrain de 40 m par 20m, en-butts de 2m et ligne centrale tracée

Temps : l'équipe en attaque dispose de 4 minutes pour essayer de poser les 6 balles dans l'en-but adverse

Matériel : plots, ballons, dossards



But : marquer 6 essais avec 6 balles en 4 minutes (ou moins) pour l'équipe en attaque

Lancement du jeu : au signal de début de jeu, l'équipe en attaque fait progresser la 1^e balle depuis son en-but, l'équipe en défense attend dans son camp que la balle ait franchi la ligne centrale pour tenter d'entrer en possession de celle-ci

Consignes, règles : - pour l'équipe en attaque, un seul ballon est joué à la fois. Possibilité, si les joueurs en ont l'idée, d'amener les 6 ballons près de la ligne centrale afin de pouvoir relancer les attaques plus rapidement. Progression en portant le ballon ou en faisant une passe en arrière.
- pour l'équipe en défense, interdiction de passer la ligne centrale. Une balle marquée (essai) ou récupérée par la défense (sur interception ou joueur ceinturé plus de 3 secondes) est morte, elle ne peut être rejouée.

Critères de réussite : - en fonction des rencontres (tournoi), prise en compte du nombre d'essais marqués et encaissés pour établir un classement
- calcul des moyennes de la classe permettant à chaque équipe de se situer

4^e étape : jeu total → SCOLARUGBY

Nombre de joueurs	De 4 à 10 joueurs
Nombre de joueurs sur le terrain	De 5 à 7 joueurs
Terrain	20 x 40 m (terrain de hand-ball) avec 2 en-butts de 2 m
Matériel	1 ballon de rugby Jeux de dossards

Le jeu	<p>Seul le jeu à la main est autorisé, pas de jeu au pied ni de jeu au sol.</p> <p>Le ceinturage (3 secondes) du porteur de balle qui ne peut plus progresser correspond à un plaquage. Si le joueur ceinturé n'a pas lâché ou transmis la balle, arrêt du jeu.</p> <p>L'équipe qui a perdu le ballon se place à 5 mètres en défense, l'autre équipe relance le jeu par une passe obligatoirement.</p> <p>L'essai est marqué quand on pose la balle dans l'en-but adverse.</p>
---------------	--

<i>Remise en jeu – Faute</i>	<i>Où ?</i>	<i>Comment ?</i>
Coup d'envoi début de partie	Au centre du terrain.	Ballon posé au sol. Adversaires à 5 m. Le jeu commence lorsque l'attaquant se saisit du ballon.
Coup d'envoi après essai	Au centre du terrain.	Remise en jeu par l'équipe qui a concédé l'essai. Ballon posé au sol. Adversaires à 5 m. Le jeu commence lorsque l'attaquant se saisit du ballon.
En avant ou ballon injouable <ul style="list-style-type: none"> • Sortie en touche • Faute dans l'en-but et à moins de 5 mètres de la ligne de but 	<p>À l'endroit de la faute, à 5 m de toute ligne.</p> <p>Ballon à l'équipe qui n'est pas responsable de la faute.</p>	Ballon posé au sol. Adversaires à 5 m. Le jeu commence lorsque l'attaquant se saisit du ballon.

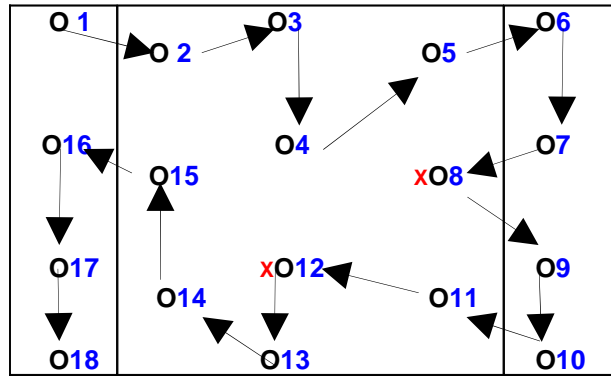
Annexe 1

Observation du parcours de mon, ma camarade :

O1..... O18 : je numérote de 1 à 18 les cerceaux par lesquels il, elle est passé(e).

xO : je mets une croix au(x) cerceau(s) où il, elle, est passé(e) 2 fois

Quand je suis de retour en classe, je relie les cerceaux par une flèche.



O	O	O	O
O	O	O	O
O	O	O	O
O	O	O	O
O	O	O	O
O	O	O	O
O	O	O	O
O	O	O	O
O	O	O	O
O	O	O	O

1^{er} parcours

Temps effectué :
.....mnsec.

Fautes commises (cerceaux oubliés, 2 passages au même) :

2^e parcours

Temps effectué :
.....mnsec.

Fautes commises (cerceaux oubliés, 2 passages au même) :

3^e parcours

Temps effectué :
.....mnsec.

Fautes commises (cerceaux oubliés, 2 passages au même) :