

2019-2020

À la découverte du rugby

Module d'initiation au rugby sans plaquage à l'école élémentaire – cycle 3



Commission départementale EPS 55

HISTORIQUE	1
LIENS AVEC LES PROGRAMMES	2
LES SPÉCIFICITÉS DE L'ACTIVITÉ	3
ESSENCE DE L'ACTIVITÉ.....	3
FONDAMENTAUX DE L'ACTIVITÉ	3
CONTRADICTIONS À RÉSOUDRE PAR LES JOUEURS.....	3
COMPÉTENCES À DÉVELOPPER PRIORITAIREMENT.....	3
LE MATÉRIEL ET LE TERRAIN	4
SITUATION DE RÉFÉRENCE : RÈGLES ET ARBITRAGE	5
TERRAIN ET NOMBRE DE JOUEURS.....	5
MISE EN JEU	5
RÈGLES DU JEU EN PHASE OFFENSIVE	5
RÈGLES DU JEU EN PHASE DÉFENSIVE :	6
FAUTES DE JEU :	6
CONSIGNES ARBITRALES :	6
ORGANISATION DU MODULE	7
DÉROULEMENT-TYPE D'UNE SÉANCE	8
PROPOSITION DE DÉROULEMENT DU MODULE : PROGRESSION SUR 10 SÉANCES	8
ET EN CLASSE ?.....	8
LE PARCOURS D'UN SEUL COUP D'ŒIL	9
L'ÉCHAUFFEMENT EN EPS ET AU RUGBY	10
UN ÉCHAUFFEMENT SPÉCIFIQUE À L'ACTIVITÉ (AVEC BALLONS).....	10
UN ÉCHAUFFEMENT BASÉ SUR DES SITUATIONS FAMILIÈRES	10
QUELQUES PRINCIPES POUR APPRENDRE À ARBITRER	10
GÉRER LES CONTESTATIONS ?	10
COMMENT ADAPTER LES SITUATIONS ?	11
DES SITUATIONS POUR ENTRER DANS L'ACTIVITÉ	12
Dans un carré	12
Le défi-passes.....	13
Vider les caisses	14
Les portes gelées.....	15
Le relais-passes	16
Le béret (basque)	17
SITUATION DE RÉFÉRENCE : MATCH	18
Match (1).....	18
Les observables quantifiables pour chaque équipe.....	18
Quels supports pour l'observation ?.....	19
Utilisation de la vidéo	19
Conseils pour la constitution des équipes	20
Observables individuels (qualitatifs).....	20

Observables collectifs (qualitatifs).....	20
Exemple de fiche d’observation des équipes (pour les élèves).....	21
Exemple de fiche d’observation individuelle (pour l’enseignant)	21
SITUATIONS D’APPRENTISSAGE : MANIPULER ET TRANSMETTRE LE BALLON	22
Le ramasse-ballons.....	23
Le parcours moteur.....	23
L’horloge	24
L’éventail	24
La vague (1).....	25
La vague (2).....	25
La vague (3).....	26
SITUATIONS D’APPRENTISSAGE : ÉVITEMENT ET PRISE D’ESPACE.....	27
Les couleurs.....	28
La rivière.....	28
Cadrage-débordement.....	29
Les portes	30
Dos à dos	30
SITUATIONS D’APPRENTISSAGE : PROGRESSION COLLECTIVE VERS L’EN-BUT.....	31
Les couloirs.....	32
La course au but.....	32
Les couloirs - surprise.....	33
Le gagne-terrain	34
L’homme-but.....	34
SITUATIONS D’APPRENTISSAGE : DÉFENDRE INDIVIDUELLEMENT ET COLLECTIVEMENT	35
L’épervier	36
La pétanque	36
Le baby-rugby.....	37
Dos à dos (2).....	37
Le gagne-terrain (2).....	38
SITUATION D’EVALUATION : MATCH (2)	39
Match (2).....	39
Exemples de fiches d’observation des arbitres (pour les élèves).....	40

HISTORIQUE



Les jeux d'opposition balle en main existent depuis l'antiquité. La soule, par exemple, était déjà très pratiquée en France au Moyen-Âge.

Le rugby moderne trouverait son origine dans la ville de Rugby, en Angleterre, au XIXème siècle. En 1823, à la mi-temps d'une partie de football dans son collège, un élève du nom de William Webb Ellis aurait porté le ballon dans ses bras au-delà de la ligne adverse au lieu de le pousser du pied. A cette époque, les règles du football n'étaient pas codifiées, et le geste de Webb Ellis n'était pas interdit. Ellis et ses camarades décidèrent d'intégrer dans leur règle du football la possibilité de porter le ballon à la main, créant ainsi le Rugby Football – le Football de la ville de Rugby.

A partir de ce moment, les règles commencèrent à évoluer et le Rugby Football se différencia de plus en plus du football classique. Le ballon changea de forme, devenant ovale (pour faciliter sa préhension et créer de l'incertitude sur les rebonds), les passes en-avant furent interdites, le nombre de joueurs fut fixé à 20 par équipe.

En 1843, le premier club est fondé : le Guy's Hospital, suivi rapidement par d'autres. En 1846, le premier règlement écrit apparaît, mais il faudra attendre 1870 pour qu'il soit adopté par tous les clubs, et que la pratique du Rugby se répande en Ecosse, puis en Australie. C'est également en 1870 qu'a lieu le premier match international opposant l'Ecosse à l'Angleterre. Pour l'anecdote, chaque année, lors du tournoi des 6 nations, l'Ecosse et l'Angleterre se disputent la Calcutta Cup, un trophée destiné à se remémorer ce premier match International.



Angleterre - Nouvelle Zélande 1905

En 1872 naquit au Havre le premier club français (Havre Athletic Club, Havre Football Club lors de sa création), suivi par le premier club parisien, fondé par des Anglais implantés à Paris (English Taylors club). En 1877, la fédération anglaise décida de réduire le nombre de joueurs à 15 au lieu de 20 initialement et en 1884 fut organisée la première édition du tournoi des IV nations opposant les équipes d'Angleterre, d'Écosse, d'Irlande et du Pays de Galles.

Parallèlement, le Rugby commence à se développer dans les colonies britanniques du Pacifique, ainsi qu'en Afrique du Sud. La France disputa quant à elle son premier match international en 1906 face à la Nouvelle-Zélande.

Depuis, le rugby n'a pas cessé d'évoluer. Au Rugby à XV se sont ajoutées d'autres formes particulières, à VII ou à XIII. Les règles sont régulièrement revues au niveau international, notamment pour protéger les joueurs d'accidents liés aux placages de plus en plus durs.



LIENS AVEC LES PROGRAMMES

Champ d'apprentissage :
« Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel. »

Jeux traditionnels, jeux collectifs avec ou sans ballon et jeux pré-sportifs collectifs, jeux de combats (de préhension), jeux de raquettes.

Attendus de fin de cycle

En situation aménagée ou à effectif réduit :

- S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque.
- Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.
- Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre.
- Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe.
- Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.

Compétences travaillées pendant le cycle

Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples :

- Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires.
- Coordonner des actions motrices simples.

- Se reconnaître attaquant / défenseur.
- Coopérer pour attaquer et défendre.
- Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur.
- S'informer pour agir.

Repères de progressivité

Tout au long du cycle, la pratique d'activités collectives doit amener l'élève à se reconnaître comme attaquant ou défenseur, développer des stratégies, identifier et remplir des rôles et des statuts différents dans les jeux vécus et respecter les règles. Au cours du cycle, l'élève affronte seul un adversaire afin d'obtenir le gain du jeu, de développer des stratégies comme attaquant ou comme défenseur et de comprendre qu'il faut attaquer tout en se défendant (réversibilité des situations vécues).



LES SPÉCIFICITÉS DE L'ACTIVITÉ

ESSENCE DE L'ACTIVITÉ

Le rugby est un sport collectif de combat. Dans le cadre de ce module, la notion de combat sera remplacée par la notion d'opposition.

L'activité confronte deux équipes qui s'opposent et se déplacent dans un espace délimité, en respectant des règles définies pour atteindre une cible par l'intermédiaire d'un ballon.

FONDAMENTAUX DE L'ACTIVITÉ

Principes fondamentaux	Esprit du jeu	Règles fondamentales	Description
Attaquants : - Avancer en continuité vers la cible adverse - Éviter les défenseurs (chercher les intervalles, désorganiser la défense)	Matérialiser la conquête d'un territoire	La marque	Aplatir le ballon dans l'en-but par une pression volontaire et maîtrisée de haut en bas.
	Respecter et protéger les joueurs	Les droits et devoirs des joueurs	Ce qui est autorisé : Courir avec le ballon, le passer, le garder... Intervenir sur le porteur du ballon (toucher à deux mains) Le jeu au pied n'est pas mis en œuvre dans le module. Ce qui est interdit : Les actions dangereuses ou déloyales (pousser, agresser...)
	Rendre le ballon disponible (continuité du jeu)	Jeu debout	Pour pouvoir jouer, il faut être debout sur ses deux pieds. S'il est touché, le porteur de balle dispose de deux secondes après l'annonce du toucher pour effectuer une passe.
Défenseurs : - Avancer vers l'adversaire de façon coordonnée - Protéger la cible en touchant le porteur de balle - Récupérer le ballon pour devenir attaquant	Favoriser l'opposition et la participation collective à la progression du ballon	Le hors-jeu (en-avant)	Seuls les partenaires placés derrière le porteur du ballon peuvent jouer.

CONTRADICTIONS À RÉSOUDRE PAR LES JOUEURS

- Agir en tenant compte à la fois du but à atteindre et du but à défendre
- Avancer en tenant compte du droit de charge sur le porteur du ballon et du mode d'échange exclusivement vers l'arrière

COMPÉTENCES À DÉVELOPPER PRIORITAIREMENT

Manipulation et transmission du ballon

Évitement et prise d'espace

Progression collective vers l'en-but adverse

Défense individuelle et collective

NB : Les compétences relatives aux rôles sociaux (arbitre de champ, arbitres de lignes, observateurs) sont travaillées dans toutes les séances



LE MATÉRIEL ET LE TERRAIN

Le module est conçu pour être mis en œuvre avec un minimum de matériel et un minimum de mise en place. Autant que possible, il convient de permettre aux élèves de gérer les aspects matériels (préparation, mise en place, ramassage...) en leur fournissant des aides et des explicitations. Ces aspects matériels ne sont pas négligeables. Ils permettent de fournir aux élèves des occasions de s'interroger sur la nature et les objectifs des tâches, et ainsi de construire une représentation supplémentaire des attendus et des critères de réalisation.

L'autonomisation fait effectivement partie des compétences transversales auxquelles l'EPS peut grandement contribuer.

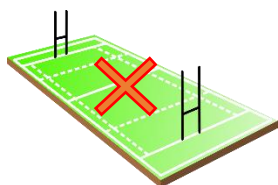
BALLONS :



Pour les élèves de cycle 3, on privilégiera des ballons de rugby de taille 3, disponibles à partir de 5 € l'unité dans les grandes enseignes sportives. Il est également possible de travailler avec des ballons en mousse compacte.

Privilégier la mise à disposition d'au moins un ballon pour deux élèves.

TERRAIN :



Dans l'idéal, un terrain en herbe permettant un engagement optimal. Nul besoin d'un terrain équipé de poteaux.

A noter : du fait de l'absence de recours au plaquage, certaines séances peuvent tout à fait être menées en intérieur.

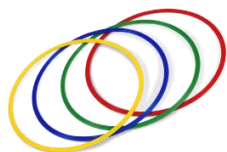
AUTRE MATERIEL :



Plots ou coupelles, cerceaux

Chasubles

Sifflets-poire (pour l'arbitrage)



Chronomètre



SITUATION DE RÉFÉRENCE : RÈGLES ET ARBITRAGE



Les règles sont inspirées du rugby « Toucher + 2 secondes » mis en œuvre par la Fédération Française de Rugby dans ses écoles pour les joueurs les plus jeunes.

(Vidéo de présentation FFR via le QR-code ci-contre ou via le [Lien vidéo](#))

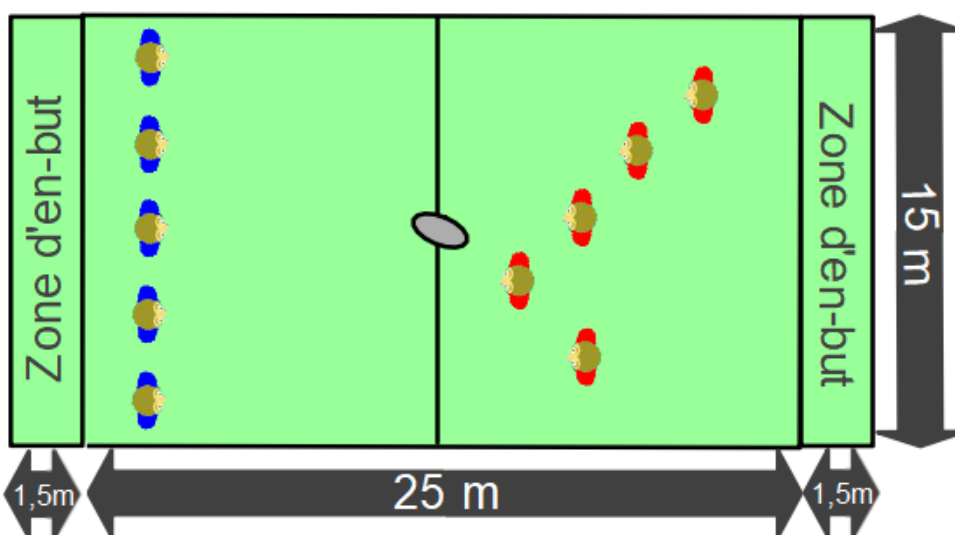
TERRAIN ET NOMBRE DE JOUEURS

Terrain en herbe de
15 m x 25 m
(surface de jeu)

2 En-buts de 1,50 m

2 équipes de 5
joueurs.

Matches de 2 X 5
minutes.



MISE EN JEU

La mise en jeu s'effectue au centre du terrain par un coup de pied franc au commandement de l'arbitre : ballon au sol, le joueur botte légèrement le ballon au pied avant de le prendre à la main.

Les joueurs de l'équipe adverse sont à 5 mètres de la ligne médiane. Ils peuvent avancer vers le porteur de balle dès que le ballon ne touche plus le sol.

RÈGLES DU JEU EN PHASE OFFENSIVE

L'équipe attaquante a pour but d'aplatir le ballon dans la zone d'en-but adverse.

Le porteur de balle doit effectuer des passes exclusivement vers l'arrière, les coéquipiers placés devant le porteur de balle sont donc en position de hors-jeu.

Un ballon tombé en arrière du porteur de balle est jouable.

Un ballon sorti des limites du terrain est rendu à l'équipe adverse à l'endroit de la sortie. Quand le ballon est porté, les pieds du porteur de balle ne doivent pas sortir du terrain.

En cas de mauvaise réception d'une passe, si le ballon tombe devant le joueur, un en-avant sera sifflé et le ballon rendu à l'équipe adverse à l'endroit de la faute.

Quand il est touché, le porteur de balle dispose de deux secondes pour effectuer une passe. S'il n'effectue pas de passe, le ballon est rendu à l'équipe adverse à l'endroit de la faute.

Un joueur touché a le droit d'aplatir le ballon dans les deux secondes suivant le touché.

Chaque essai accordé par l'arbitre rapporte 5 points à l'équipe attaquante.



RÈGLES DU JEU EN PHASE DÉFENSIVE :

Les défenseurs doivent protéger leur en-but en touchant le porteur de balle avec les deux mains simultanément, entre les épaules et la ceinture.

Les défenseurs ont interdiction d'arracher ou de faire tomber le ballon des mains de l'adversaire.

Les défenseurs peuvent récupérer le ballon :

- en interceptant une passe
- en récupérant un ballon tombé à terre
- suite à une faute commise par l'équipe attaquante :
 - o en-avant
 - o ballon gardé plus de deux secondes après un toucher
 - o ballon sorti des limites du terrain

FAUTES DE JEU :

Faute (coup de sifflet et annonce de la faute)	Description	Réparation
En-Avant	Le porteur de balle effectue une passe ou laisse échapper le ballon devant lui. Le destinataire d'une passe laisse tomber le ballon devant lui.	Le ballon revient à l'équipe adverse qui effectue une remise en jeu (coup de pied franc) à l'endroit de la faute ou de la sortie en touche. Les adversaires sont reculés à 5 mètres.
Touche	Le ballon sort des limites du terrain. Le porteur de balle pose un pied hors du terrain (à noter : au rugby, la ligne de touche est considérée comme hors du terrain : poser le pied sur la ligne suffit à être en-dehors du terrain)	
Ballon tenu	Le porteur de balle est touché et n'effectue pas de passe dans le délai de 2 secondes imparti.	
Jeu déloyal	Le défenseur appuie son toucher et pousse le porteur de balle. (Déséquilibre) Le défenseur arrache ou fait tomber le ballon des mains du porteur de balle. Agression verbale ou physique. Autres actions dangereuses ou contraires à l'esprit du jeu (charge sur les défenseurs...)	

CONSIGNES ARBITRALES :

L'arbitre annonce le toucher de la manière suivante : « **Touché ! ...1 ! ...2 !** » suffisamment fort pour être entendu des joueurs. Pour harmoniser le tempo, il peut dire à voix basse entre chaque annonce : « **Touché ! [Rugby] 1 ! [Rugby] 2 !** » (Pas d'arrêt du jeu) Pour avoir une idée du tempo, vous pouvez utiliser un [métronome en ligne](#) en réglant le tempo sur 65-70 battements par minute.

Lorsque le temps est dépassé, l'arbitre annonce « **Ballon tenu** » et donne un coup de sifflet. Le jeu est arrêté.

L'arbitre annonce les sorties de l'aire de jeu par l'annonce : « **Sortie** » et un coup de sifflet. (Arrêt du jeu)

L'arbitre annonce les en-avant par l'annonce : « **En-Avant** » et un coup de sifflet. (Arrêt du jeu)

L'arbitre annonce un jeu déloyal par l'annonce : « **Faute** » et un coup de sifflet. (Arrêt du jeu) Il explique la faute si besoin.



ORGANISATION DU MODULE

Proposition de mise en œuvre en 4 temps (10 séances minimum).

1. Situations pour entrer dans l'activité

2 séances

- Présenter et lancer l'activité, donner envie, ballon en main.
- Apprécier le niveau d'habileté des élèves.
- Identifier les manques, les difficultés, les réussites – anticiper la mise en œuvre des situations d'apprentissage.
- Ces situations peuvent également être réinvesties à l'échauffement au début de chaque séance d'apprentissage.

2. Situation de référence

1 séance au début du module
1 séance en fin de module

- Poser les problèmes fondamentaux de l'activité.
- Décider des apprentissages à mener, des progrès à rechercher et à réaliser.
- Donner du sens aux apprentissages ultérieurs.
- Cette situation de référence, à mettre en place en début de module (évaluation diagnostique), sera à nouveau proposée (sensiblement sous la même forme) en fin de module (avant la rencontre finalisant les apprentissages) pour apprécier les progrès et mesurer l'écart entre le niveau atteint par les enfants au début et celui observé après les apprentissages (les élèves pouvant à chaque fois que cela est possible être eux-mêmes acteurs de cette mesure).
- Elle pourra également être proposée en cours de module pour éventuellement réajuster si nécessaire les apprentissages par rapport au niveau d'habileté atteint par les élèves (réussites, difficultés).

3. Situations d'apprentissage

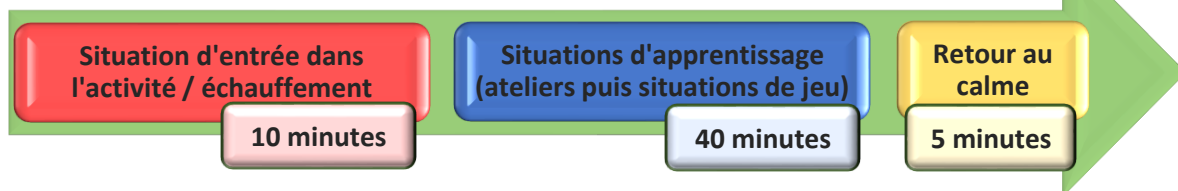
6 séances

- Proposer des situations organisées par objectifs, par ateliers pour progresser, apprendre et s'exercer :
- Se déplacer collectivement pour attaquer – pour défendre.
- En fonction de son rôle : passer, courir, éviter, toucher
- Elaborer des stratégies de jeu efficaces.
- Observer les situations, et décider en position d'arbitrage.
- Observer les réponses motrices pour réguler, modifier, simplifier ou complexifier les situations en jouant sur les variables à mettre en œuvre.

Rencontre finalisant le module



DÉROULEMENT-TYPE D'UNE SÉANCE



PROPOSITION DE DÉROULEMENT DU MODULE : PROGRESSION SUR 10 SÉANCES

Séance 1 et 2 : Entrer dans l'activité

Séance 1 : Dans un carré – Le défi-passes – Vider les caisses
(Découverte du ballon et de la dimension collective de l'APSA.)

Séance 2 : Les portes gelées – Le relais-passe – le béret
(Découverte des règles fondamentales (passe en arrière – touché))

Séance 3 : situation de référence

- Echauffement + reprise d'une situation pour entrer dans l'activité
- Situation de référence : Match – arbitré par l'adulte

Séance 4 à 9 : Apprentissages

- Echauffement : reprise et approfondissement d'une situation pour entrer dans l'activité.
- Situations d'apprentissage sous la forme de 3 ou 4 ateliers tournants
- Situations de match (application) – arbitrage élèves

Séance 10 : situation de référence - Evaluation

- Echauffement + reprise d'une situation pour entrer dans l'activité
- Situation de référence : Match – arbitré par les élèves
- Retour au calme

Pour toutes les situations d'opposition, lorsque le jeu ou le match est terminé, les joueurs se félicitent et se serrent la main (respect des autres)

ET EN CLASSE ?

Le travail en classe, en amont et en aval de la séance, participe à la construction des compétences générales en EPS. Il permet de verbaliser, d'analyser, d'anticiper... sur un temps distancié, et sans nuire aux temps de pratique.

En amont de la séance :

- Présentation de la séance, émission d'hypothèses sur les objectifs, contractualisation, répartition des rôles sociaux

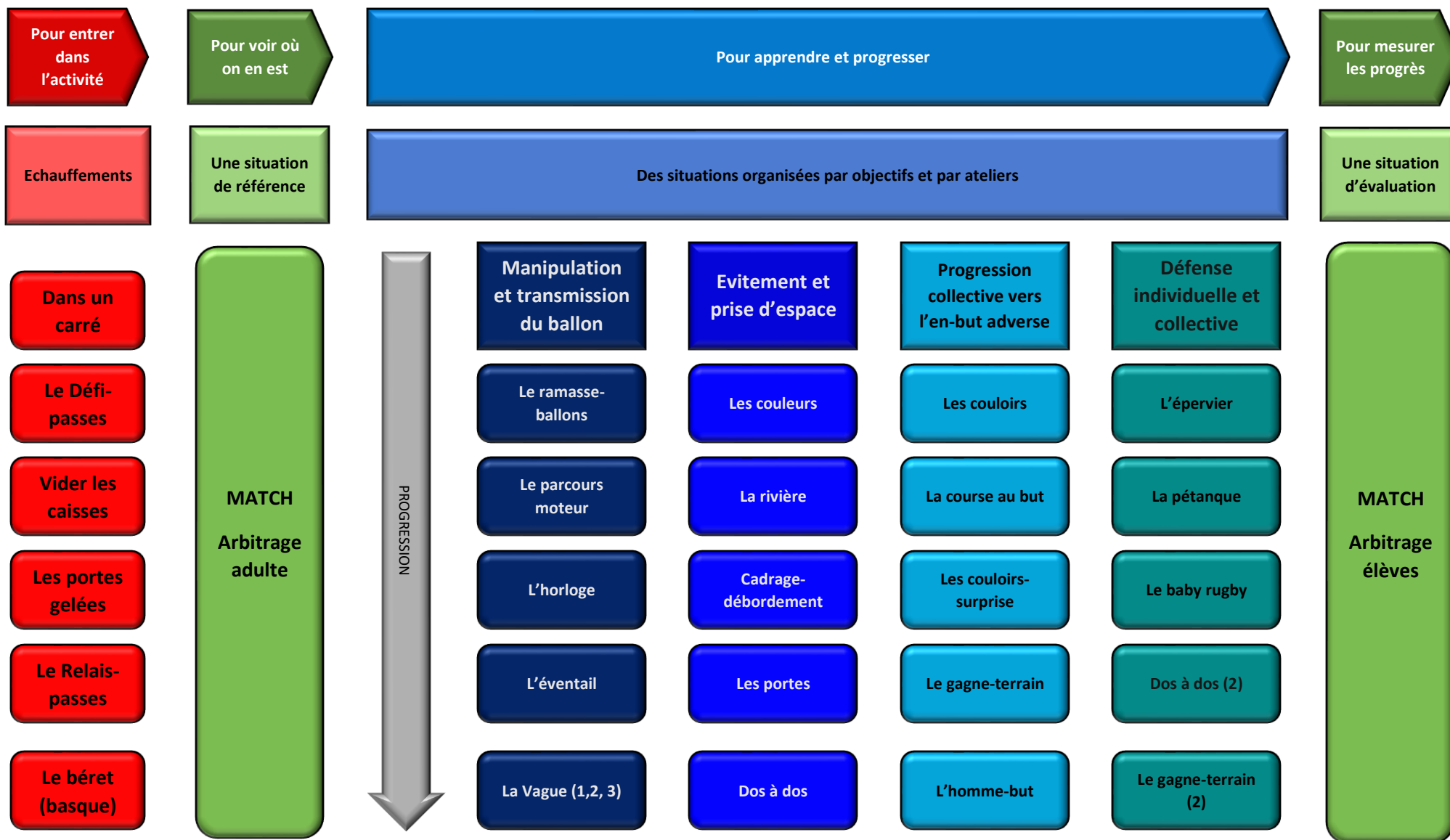
Après la séance :

- Bilan de séance en termes d'apprentissages et de progrès. Définition collective des axes de progrès. Retour sur certaines situations pour apprendre à arbitrer, trace écrite dans le cahier d'EPS...



LE PARCOURS D'UN SEUL COUP D'ŒIL

Il est possible de cliquer sur les situations.



L'ÉCHAUFFEMENT EN EPS ET AU RUGBY

UN ÉCHAUFFEMENT SPÉCIFIQUE À L'ACTIVITÉ (AVEC BALLONS)

L'échauffement est une chose importante en EPS. Etant donné le peu de temps de pratique dans la semaine, il est pertinent de proposer un échauffement spécifique à l'activité afin de rentrer rapidement dans les apprentissages.

Ainsi il ne s'agira pas forcément de courir, échauffer les poignets, juste pour courir ou tourner les poignets, mais de s'échauffer directement avec le ballon en main (afin d'entraîner la préhension et la passe du ballon).

En rugby, on cherchera au travers des situations d'échauffement :

- Un réveil cardio-musculaire
- Un réveil articulaire : essentiellement axé sur l'échauffement des chevilles, des poignets et des épaules

UN ÉCHAUFFEMENT BASÉ SUR DES SITUATIONS FAMILIÈRES

Afin de gagner du temps et de permettre aux élèves de suivre leur progrès, il est intéressant de proposer un échauffement basé sur des situations connues des élèves. Outre le gain de temps, cela permet à l'enseignant de préparer le matériel pour la suite de la séance et aux élèves d'être acteurs de leur échauffement...

Les situations proposées « pour entrer dans l'activité » sont présentées lors des deux premières séances, et réinvesties en situation d'échauffement tout au long du module, en appliquant les variantes. Afin de gagner du temps, la mise en œuvre de l'échauffement et son organisation peuvent être rappelés en classe avant la séance.

QUELQUES PRINCIPES POUR APPRENDRE À ARBITRER

Un des objectifs du module est d'impliquer au maximum les élèves dans l'appropriation des rôles sociaux. La pratique de l'arbitrage, notamment, permet d'acquérir des capacités d'analyse fines et participe pleinement à la construction des compétences générales en EPS, mais également au parcours citoyen de l'élève.

- Tous les élèves sont amenés à investir le rôle d'arbitre lors du module. Pour construire le rôle de l'arbitre, il est nécessaire de reprendre les situations d'apprentissage, une fois qu'elles fonctionnent, et de centrer les apprentissages sur les spécificités de l'arbitrage.
- Les règles utilisées pour jouer peuvent être rendues visibles par tous sur une affiche ou un panneau (si possible, rédigées par les élèves)
- Avant d'entrer dans le rôle d'arbitre, les élèves annoncent les règles qu'ils vont faire appliquer (la gestion des règles peut être progressive, l'arbitre a alors le soutien de l'adulte pour les règles qui ne lui incombent pas)
- L'enseignant observe l'arbitrage et se défend d'intervenir s'il n'est pas sollicité par l'arbitre.
- En cas de litige entre les joueurs et l'arbitre, l'enseignant prend position pour les arbitres, même s'ils ont commis une erreur. La situation sera analysée ensuite, sur un temps distancié de l'action.

GÉRER LES CONTESTATIONS ?

Différentes pistes sont possibles pour réduire les contestations. Elles sont construites en négociation avec les élèves, selon un système sanction/valorisation :

- **Sanction** : point de pénalité pour l'équipe du joueur contestataire, ballon rendu à l'adversaire...
- **Valorisation** : système reconnaissant, récompensant les joueurs ou les équipes qui respectent les décisions de l'arbitre : la promotion du fair-play fait partie des valeurs véhiculées par le rugby.



COMMENT ADAPTER LES SITUATIONS ?

Si les situations proposées constituent un canevas intéressant, l'enseignant a toute latitude pour les adapter à sa classe et aux problèmes rencontrés lors de la mise en place du module. Les variables et variantes proposées ne sont pas exhaustives. D'une manière générale, l'adaptation répond à un besoin qui se manifeste en cours de module.

Je veux :	J'agis sur :
<i>Favoriser l'attaque :</i>	<p><u>Les formes de lancement :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Retarder l'entrée des défenseurs par rapport à celle des défenseurs <p><u>L'espace :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Faire parcourir une distance plus importante aux défenseurs - Elargir le terrain, pour donner plus d'espace aux attaquants. <p><u>Le nombre de joueurs :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Diminuer le nombre de défenseurs - Equilibrer les équipes (gabarit, vitesse...)
<i>Favoriser la défense :</i>	<p><u>Les formes de lancement :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Retarder l'entrée ou la disponibilité des attaquants - Lancer le ballon en l'air ou le faire rouler vers les attaquants pour permettre aux défenseurs de s'avancer <p><u>L'espace :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Réduire l'espace entre attaquants et défenseurs (réduire la prise d'élan) - Permettre à la défense de se replacer avant un nouveau lancement de jeu - Diminuer la largeur du terrain <p><u>Le nombre de joueurs :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Diminuer le nombre d'attaquants - Equilibrer les équipes (gabarit, vitesse...)
<i>Favoriser le jeu dans les espaces libres :</i>	<p><u>Les formes de lancement :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Introduire un deuxième ballon dans un espace libre et en déclarant le premier ballon « mort » <p><u>L'espace :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Elargir le terrain <p><u>Le nombre de joueurs :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Diminuer le nombre de joueurs - Diminuer le nombre de défenseurs



DES SITUATIONS POUR ENTRER DANS L'ACTIVITÉ



Les activités proposées sont appelées à évoluer tout au long du module. Les situations initiales permettent une première appropriation et constituent une base sur laquelle l'activité évoluera en fonction des problèmes constatés par les élèves.

Dans un carré	
Situation	
Dispositif	<p>Un carré délimité au sol par 4 plots – 6 ou 7 ballons</p> <p>Un ou deux parcours annexe en fonction de la variable mise en œuvre</p> <p>Des dossards ou des chasubles de couleur en fonction de la variable mise en œuvre</p>
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> - Se déplacer dans un milieu délimité en évitant ses camarades - Prendre des informations visuelles pour effectuer une passe maîtrisée - Se préparer à recevoir le ballon
Consignes	<p>Situation initiale :</p> <p>A mon signal, vous vous déplacerez en trottinant dans ce carré, dans toutes les directions. Vous ne devez pas heurter vos camarades. Petit à petit, je vais introduire des ballons. Quand vous croisez un camarade, vous lui passerez le ballon. Si le ballon tombe, ce n'est pas grave, on le ramasse et on continue. L'enseignant introduit les ballons un par un.</p>
Variables et variantes	<p>Favoriser la maîtrise des passes et la réception : Quand le ballon tombe au sol, les deux joueurs (lanceur et receveur) posent le ballon, effectuent le parcours annexe et reviennent dans le jeu.</p> <p>Prendre des informations visuelles et repérer un équipier : Le ballon doit être passé uniquement à un élève de la même équipe (chasubles). En cas d'erreur, le passeur effectue le parcours annexe et revient dans le jeu.</p> <p>Effectuer des passes plus ou moins longues : Varier la taille du carré (plus petit pour des passes courtes et plus grand pour des passes longues)</p> <p>Faire vivre le ballon et augmenter la rapidité du jeu : « La patate chaude » : l'enseignant, ou un élève effectue un décompte (de 10 à 0). A zéro, les élèves ayant le ballon en main effectuent le parcours. Si le ballon est au sol, c'est le dernier à l'avoir touché qui effectue le parcours.</p>
Critères de réalisation	<p>Passes : le ballon quitte les mains du porteur. La passe est dosée, le passeur « vise » le torse du receveur (les passes en hauteur sont moins efficaces et plus difficiles à réceptionner). Le passeur s'assure du regard que son camarade est prêt à recevoir la balle.</p> <p>Réception : L'élève est prêt. Ses mains forment une « cible », les bras forment une « corbeille » pour recevoir le ballon. Il établit un contact visuel avec le passeur ou appelle le ballon. Les joueurs effectuent passes et réceptions en mouvement, sans s'arrêter.</p>
Critères de réussite	<p>Les joueurs ne se heurtent pas.</p> <p>Les ballons ne tombent pas au sol lors des passes.</p> <p>Le jeu est rapide et fluide.</p>
Rôles sociaux	<p>Confier progressivement les rôles sociaux aux élèves : introduction des ballons, arbitrage de champ (2 ou 3 arbitres-observateurs pour observer le jeu), vérification du parcours.</p> <p>Confier progressivement l'installation du dispositif aux élèves une fois la situation connue.</p>



Le défi-passes

Situation		
Dispositif	2 équipes (le nombre de joueurs peut être variable), avec un ballon chacune, que les joueurs se transmettent le plus rapidement possible. Les joueurs sont immobiles, à un endroit matérialisé par un cerceau ou un plot. Un joueur de l'équipe adverse tient le rôle d'arbitre. Un chronomètre peut être mis à disposition.	
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> - Effectuer des passes rapides, dosées et maîtrisées. - Réceptionner des passes sans faire tomber le ballon (mains et épaules orientées) - Arbitre : annoncer à voix haute et intelligible le décompte des passes. 	
Consignes	<p>Situation initiale : Au signal de l'arbitre, vous allez effectuer des passes dans le sens des aiguilles d'une montre pendant (x) minutes. L'arbitre comptera chaque passe réussie. Si le ballon tombe, la passe ne sera pas comptée. A la fin du temps, l'équipe qui aura effectué le plus de passes aura gagné. Attention, on ne peut effectuer une passe que si on est à sa place.</p>	
Variables et variantes	<p>Pour dédramatiser le ballon tombé au sol : L'arbitre compte le nombre de tours au lieu du nombre de passes.</p> <p>Pour réduire ou augmenter la portée des passes : Réduire ou augmenter l'espace entre les passeurs.</p> <p>Pour varier les passes : changer le sens de jeu, interdire la passe à un voisin direct, ajouter un passeur au milieu du dispositif...</p>	<p>Pour complexifier : Les deux équipes jouent sur le même espace</p> <p>Pour complexifier : Le joueur, une fois la passe réalisée, suit son ballon et se déplace au plot suivant</p>
Critères de réalisation	<p>Passes : le ballon quitte les mains du porteur. La passe est dosée, le passeur « vise » le torse du récepteur (les passes en hauteur sont moins efficaces et plus difficiles à réceptionner). Le passeur s'assure du regard que son camarade est prêt à recevoir la balle.</p> <p>Réception : L'élève est prêt. Ses mains forment une « cible », les bras forment une « corbeille » pour recevoir le ballon. Il établit un contact visuel avec le passeur ou appelle le ballon.</p>	
Critères de réussite	Le ballon tombe peu et circule rapidement. Les passes sont de plus en plus longues. L'équipe qui a gagné est celle qui a effectué plus de passes que l'équipe adverse.	
Rôles sociaux	Arbitre : annoncer le nombre de passes réussies ou de tours à voix haute et intelligible. (Les arbitres changent à chaque manche) Maître du temps : cela peut être l'arbitre ou un autre joueur. Confier progressivement l'installation du dispositif aux élèves une fois la situation connue.	

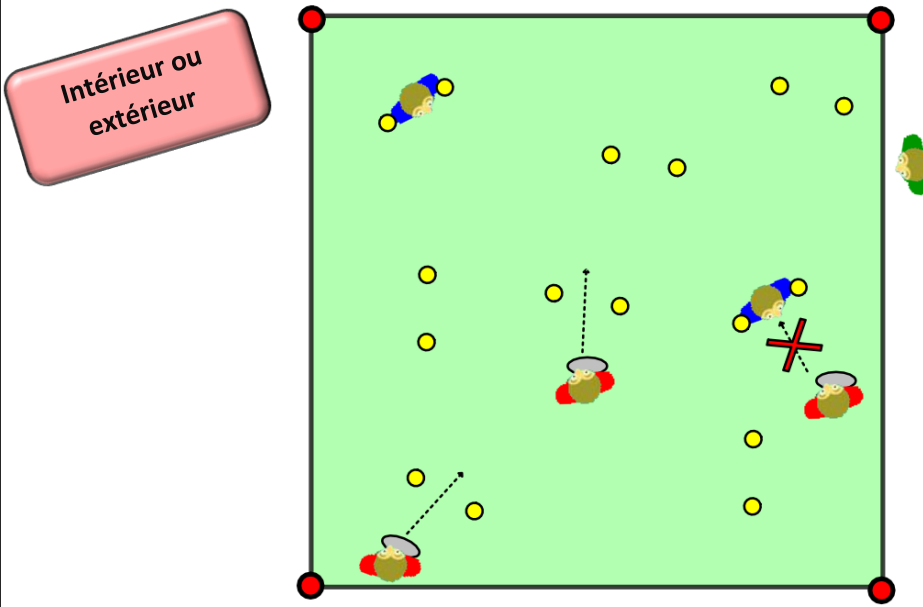


Vider les caisses

Situation	
Dispositif	<p>Un terrain rectangulaire avec au centre une réserve de ballons (nombre impair).</p> <p>Deux cerceaux pour matérialiser les camps de chaque équipe.</p> <p>Deux équipes de nombre équivalent.</p>
Objectifs	<p>Effectuer des passes maîtrisées vers l'arrière.</p> <p>Se préparer à recevoir le ballon (placement et attitude)</p> <p>Coordonner et enchaîner ses actions.</p>
Consignes	<p>Situation initiale :</p> <p>Les élèves sont situés derrière leur ligne d'en-but. Au signal de l'arbitre, ils courent vers la réserve de ballons et se font des passes pour ramener le ballon dans leur cerceau.</p> <p>L'élève qui tient le ballon n'a pas le droit de se déplacer.</p> <p>Le ballon doit être déposé dans le cerceau et pas jeté.</p> <p>On ne peut jouer qu'un seul ballon à la fois : il faut attendre que le premier ballon soit dans le cerceau pour en jouer un second. L'équipe gagnante est celle qui ramène le plus de ballons dans son cerceau.</p>
Variables et variantes	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;"> <p>Engager tous les élèves dans l'action : Le ballon doit passer dans les mains de tous les équipiers. L'élève le plus proche de la réserve change à chaque tour (il revient au cerceau, les autres avancent)</p> <p>Effectuer des passes plus précises : un ballon qui tombe pénalise l'équipe de 3 secondes (décompte de l'arbitre)</p> <p>Dynamiser le jeu : ajouter un défenseur dans chaque camp qui tente d'intercepter les passes.</p> </div> <div style="width: 45%;"> <p>Effectuer des passes plus longues : réduire le nombre de joueurs de chaque équipe.</p> <p>Pour varier les trajectoires : ajouter des cibles et autoriser un maximum de 2 ballons par cible.</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> </div>
Critères de réalisation	<p>Les passes doivent s'effectuer vers l'arrière (aucun intérêt de passer en avant – ne pas pénaliser, mais faire remarquer le sens du jeu). Le ballon est déposé (aplatis) dans le cerceau. Le jeu est rapide.</p> <p>Passes : le ballon quitte les mains du porteur. La passe est dosée, le passeur « vise » le torse du récepteur. Le passeur s'assure du regard que son camarade est prêt à recevoir la balle.</p> <p>Réception : L'élève est prêt. Il se place à une distance raisonnable. Ses mains forment une « cible », les bras forment une « corbeille » pour recevoir le ballon. Il établit un contact visuel avec le passeur ou appelle le ballon, en situation favorable.</p>
Critères de réussite	<p>Le jeu est rapide et fluide.</p> <p>Le ballon ne tombe pas ou peu.</p> <p>Le nombre de ballons dans les cerceaux donne une indication de la réussite.</p>
Rôles sociaux	<p>Arbitrage : dans la version initiale : l'arbitre annonce le jeu et vérifie : l'immobilité du porteur de balle et le respect de la règle « un seul ballon à la fois ». En fonction de la variable, on peut attribuer un arbitre pour chaque secteur de jeu (un pour chaque équipe) pour gérer les pénalités suite aux ballons tombés.</p> <p>Des juges de marque peuvent vérifier le dépôt du ballons dans le cerceau.</p>



Les portes gelées

Situation	
Dispositif	Des paires de plots espacés d'un mètre symbolisent des portes. 1 ou 2 élèves (défenseurs) sont chargés de « geler » les portes en se plaçant entre les plots pour empêcher par leur présence le passage. Ils peuvent se déplacer librement pour geler d'autres portes. Les autres élèves ont un ballon et doivent franchir un maximum de portes non gelées (hors de la présence d'un défenseur) dans le sens de leur choix : 1 point par porte non gelée franchie.
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Repérer les portes libres (les espaces libres). ✓ Choisir des trajets pour obtenir un maximum de points.
Consignes	<p>Situation initiale : Au signal, les porteurs de balle doivent franchir un maximum de portes non gelées par les défenseurs sans ballon qui vont se déplacer de porte en porte pour les « geler ». A la fin du temps, on compare le nombre de portes franchies par les porteurs de balle.</p>
Variables et variantes	<p>Nombres de défenseurs ou de portes : Augmenter ou diminuer le nombre de défenseurs ou de portes pour rendre la tâche des porteurs de balle plus ou moins complexe.</p> <p>Favoriser les passes et le remplacement : Former des groupes de 2 joueurs avec 1 ballon. Dès qu'une porte libre est franchie par le porteur de balle, il effectue une passe en arrière à son partenaire qui se charge à son tour de franchir une porte libre et ainsi de suite. Les points sont cumulés pour le groupe. Possibilité de former des groupes de 3 joueurs.</p>
Critères de réalisation	<p>Perception : Le repérage des portes libres et les courses des joueurs sont effectués rapidement.</p> <p>Réception : Le partenaire du porteur de balle se déplace en arrière du porteur de balle et se tient prêt à réceptionner le ballon.</p>
Critères de réussite	Avoir un maximum de points à la fin du temps imparti. Puis, augmenter son propre nombre de points au fur et à mesure des parties.
Rôles sociaux	<p>Arbitres (un par porteur de balle) : comptabiliser le nombre de franchissements pour chaque joueur.</p> <p>Vérifier, le cas échéant, qu'une passe est bien effectuée après le franchissement.</p>



Le relais-passes

Situation	
Dispositif	1 coupelle (point de départ) et un cerceau (zone de passe) par équipe. Le cerceau est légèrement décalé à droite ou à gauche du point de départ (faciliter la passe et favoriser le retour sans gêner les autres élèves) 1 ballon par équipe.
Objectifs	Enchaîner une course et une passe vers l'arrière (découverte d'une règle fondamentale). Réceptionner une passe longue. Agir rapidement et en continuité.
Consignes	Situation initiale : Au signal, le premier joueur court vers le cerceau, ballon en main. Une fois dedans, il doit effectuer une passe en direction du partenaire suivant, puis revenir se placer à l'arrière de la colonne. Le joueur suivant démarre à son tour et effectue la même action. L'équipe gagnante est celle qui effectue le relais le plus rapidement possible. Si le ballon tombe, le joueur suivant doit aller le récupérer et revenir au plot avant de courir vers le cerceau.
Variables et variantes	<p>Jouer sur les paramètres : distance par rapport au cerceau. Décalage du cerceau à droite ou à gauche.</p> <p>Rechercher le geste optimal : interdire aux élèves de se retourner pour effectuer la passe</p> <p>Variation des passes : proposer deux cerceaux par équipe (un à gauche, un à droite) et alterner : le premier joueur part à gauche, le suivant à droite...</p> <p>Favoriser le soutien : Le premier joueur court vers le cerceau le plus éloigné, le second part au premier cerceau. Le premier passe au second, qui rejoint à son tour le cerceau le plus éloigné et passe au troisième dans le premier cerceau...</p>
Critères de réalisation	Passe : Réagir vite au signal. Effectuer des passes en pivotant les épaules et le tronc. Réception : L'élève est prêt. Ses mains forment une « cible », les bras forment une « corbeille » pour recevoir le ballon. Il établit un contact visuel avec le passeur ou appelle le ballon.
Critères de réussite	Terminer le relais avant ses adversaires.
Rôles sociaux	L'arbitre annonce l'équipe gagnante. Il veille à ce que les passeurs ne se retournent pas pour passer (si variable) et surveille le respect des zones de transmission. Il peut annoncer une pénalité de 3 secondes en cas de manquements aux règles, et il compte à voix haute.

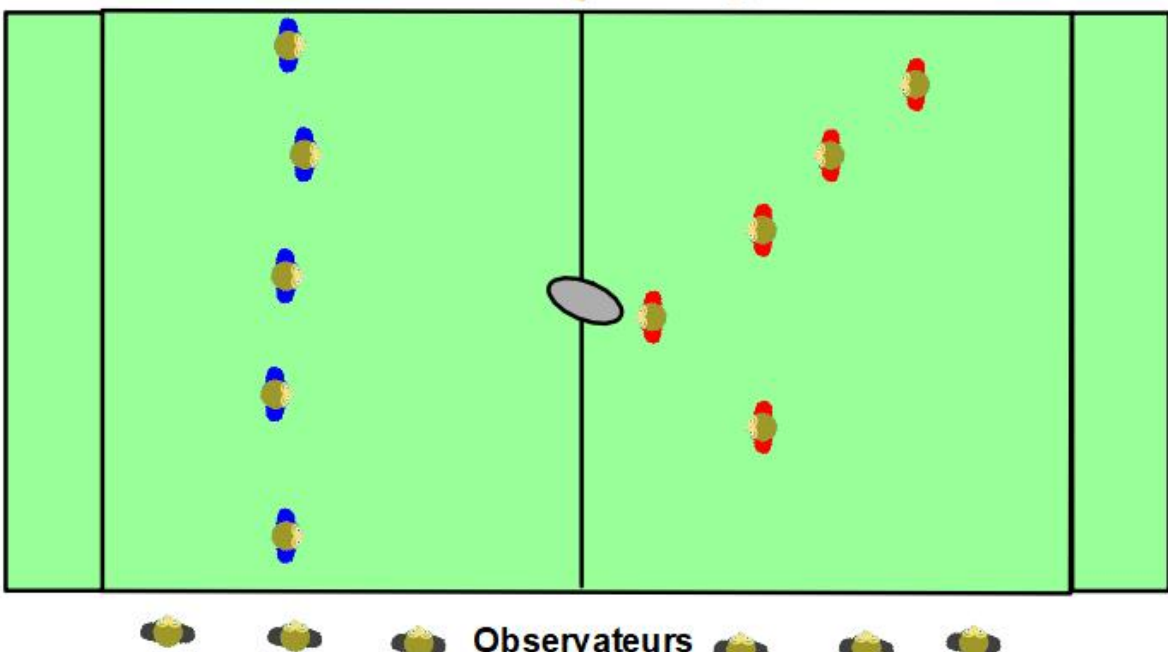


Le bérêt (basque)

Situation		
Dispositif	<p>Un terrain délimité par des coupelles, assez large pour favoriser les évitements. 1 ballon pour deux équipes. Chaque joueur de l'équipe se voit attribuer un numéro différent (les numéros varient régulièrement)</p>	
Objectifs	<p>Progresser individuellement, puis à deux ou 3, vers l'en-but adverse pour y aplatir le ballon. Orienter le jeu vers l'en-but adverse. Courir en prenant des informations pour éviter d'être touché. Toucher à deux mains entre les épaules et la taille pour arrêter une attaque.</p>	
Consignes	<p>Situation initiale : L'arbitre va appeler un numéro. Quand vous entendez votre numéro, vous devez entrer sur le terrain en passant par une des deux portes, courir vers le ballon. Le premier qui arrive au ballon doit le prendre et aller l'aplatir (sans le jeter) derrière la ligne en face de lui (on ne revient pas dans son camp). Celui qui ne prend pas le ballon doit toucher son adversaire pour l'empêcher de marquer. Quand l'attaquant est touché, le jeu s'arrête et le ballon est remis au centre du terrain. Chaque ballon aplati rapporte 3 points à l'équipe qui attaque. Chaque joueur touché rapporte 1 point à l'équipe qui défend.</p>	
Variables et variantes	<p>Pour progresser collectivement et découvrir les règles fondamentales : L'arbitre appelle 2 (ou 3) numéros. Le premier attaquant peut avancer tant qu'il n'est pas touché. Quand il est touché, il s'arrête et doit faire une passe en arrière à son coéquipier. Le jeu s'arrête quand le ballon est aplati ou que les deux attaquants sont touchés. Une limite de temps peut également être donnée pour chaque attaque. Petit à petit, la situation évolue et le joueur touché a deux secondes pour effectuer sa passe quand il est touché. Il a le droit de progresser pendant ces deux secondes.</p>	
Critères de réalisation	<p>Réagir vite au signal, courir vite, en prenant des informations visuelles pour aller marquer ou pour défendre. Faire des passes en position favorable : observer le placement de son partenaire. Pour le joueur en soutien : rester placé derrière le porteur de balle.</p>	
Critères de réussite	<p>Réussir à éviter l'adversaire, ou au contraire à le toucher. Marquer plus de points que l'équipe adverse.</p>	
Rôles sociaux	<p>Arbitre : annonce des numéros. Introduction progressive des annonces de jeu : « Touché », puis « Touché... 1... 2 ». Assesseurs : éventuellement, pour vérifier que tous les numéros sont appelés. Maîtres du temps : pour surveiller la durée de chaque jeu. Juges de touche ou de marque.</p>	



SITUATION DE RÉFÉRENCE : MATCH

<p>Extérieur</p>	<p style="text-align: center;">Match (1)</p> 
<p>Situation</p>	
<p>Dispositif</p>	<p>Terrain de match. L'enseignant arbitre les deux équipes de 5. Les autres élèves sont chargés d'observer les équipes en fonction de critères définis en amont de la séance (l'objectif étant de déterminer pour chaque équipe les compétences à travailler en priorité). Les matchs durent 2x 5 minutes. (Le temps est adaptable en fonction des caractéristiques de la classe.) L'équipe qui engage est définie par tirage au sort.</p>
<p>Objectifs</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Poser les problèmes fondamentaux de l'activité. • Décider des apprentissages à mener, des progrès à rechercher et à réaliser. • Donner du sens aux apprentissages ultérieurs. • Cette situation de référence, à mettre en place en début de module (évaluation diagnostique), sera à nouveau proposée (sensiblement sous la même forme) en fin de module (avant la rencontre finalisant les apprentissages) pour apprécier les progrès et mesurer l'écart entre le niveau atteint par les enfants au début et celui observé après les apprentissages (les élèves pouvant à chaque fois que cela est possible être eux-mêmes acteurs de cette mesure).
<p>Consignes</p>	<p>L'ensemble des consignes de match est appliqué. Les règles sont rappelées en amont de l'activité. L'enseignant rappelle également les règles en situation (la plupart ont été rencontrées lors des situations « pour entrer dans l'activité »), sans arrêter le jeu pour autant. Les observateurs doivent collecter des données pertinentes pour favoriser une analyse a posteriori.</p>

les observables quantifiables pour chaque équipe

Privilégier l'observation d'un seul critère par élève.

Privilégier des critères objectifs et quantifiables.

- Nombre d'essais marqués
- Nombre de passes
- Nombre de ballons tombés
- Nombre d'en-avant
- Nombre de sorties
- Nombre d'interceptions ou de récupération de ballons au sol.
- Nombre d'actions de défense (touchés)



Quels supports pour l'observation ?

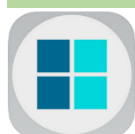
Au-delà de la traditionnelle grille d'observation, qui reste tout à fait pertinente, des applications sur tablette sont désormais disponibles. En elles-mêmes, elles n'apportent que peu de plus-value par rapport à la grille papier habituelle.

En revanche, dans une perspective de liaison avec le collègue, l'utilisation de ces applications peut être intéressante car elles sont de plus en plus utilisées dans les cours d'EPS dès la 6^{ème}.

L'autre avantage de ces applications réside dans leur flexibilité : tous les observables sont paramétrables, y compris au dernier moment, et permettent d'adapter les observations aux situations rencontrées.

Ci-dessous, un exemple d'application à tester : Multicompteur.

MULTICOMPTEUR



Supports : Android, IOS

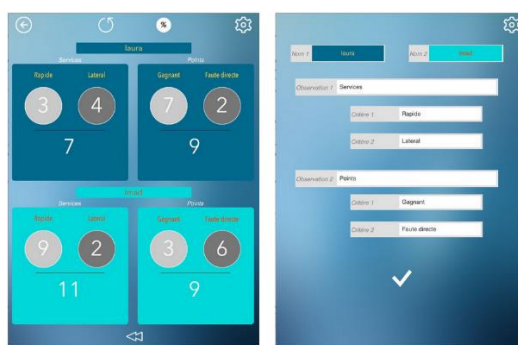
Prix : gratuit

Description :

Compteur destiné à l'EPS, très ouvert et entièrement paramétrable. Il permet d'observer, de quantifier et de valider des critères définis d'une manière très simple et accessible. L'application permet également de calculer en temps réel des pourcentages pour chaque critère en vue de faciliter leur restitution.

Utilisations possibles en EPS :

Feedback délayé ou différé, individuel ou collectif, médié par l'enseignant ou non, portant sur des données quantitatives. Permet de fixer des objectifs quantifiés, adaptés à chaque élève ou à une équipe, de varier les observations lors des activités collectives, et d'adapter les observables au déroulement de la séance.



Captures d'écran issues du store IOS.

Limites :

Données quantitatives uniquement, moins explicites que la vidéo.

L'application ne permet pas la sauvegarde des observations.

Utilisation de la vidéo

L'observation peut être idéalement complétée par la vidéo. Si l'école dispose de tablettes, il peut être intéressant de filmer les séquences de jeu afin de pouvoir y revenir en classe (à défaut, il est possible pour cette séance de solliciter l'assistance d'un adulte qui filmerait avec son téléphone). **Attention à bien disposer des autorisations de droit à l'image pour les élèves.**

La vidéo permettra notamment d'objectiver :

- L'utilisation de la surface de jeu (le jeu est-il aéré ou concentré sur des zones étroites ?)
- Le placement offensif (les soutiens sont-ils disponibles derrière le porteur de balle ?)
- Le placement défensif (la défense est-elle organisée, en ligne ? Se replace-t-elle après chaque percée offensive ?)
- Les stratégies de jeu



Conseils pour la constitution des équipes

Autant que possible, privilégier la constitution d'équipes homogènes, qui évolueront peu ou pas durant le module.

Dans le même ordre d'idée, privilégier autant que possible la confrontation d'équipes de niveau équivalent.

L'observation des équipes et des individus peut favoriser une composition optimale des équipes.

Observables individuels (qualitatifs)

Débutant Joueur satellite	Débrouillé Joueur actif	Confirmé Joueur acteur
Se débarrasse du ballon, ou le garde abusivement	Fait des passes courtes, en mouvement, après toucher	S'organise et anticipe
Passes à l'arrêt, imprécises et mal dosées	Privilégie les passes à 1 ou 2 partenaires (choix affectif)	Fait des passes courtes ou longues avec précision, avant ou après le toucher
Placement inefficace ou hors-jeu	Se place correctement pour aider le porteur	Adapte ses actions à la situation
Non-concerné, intervient par hasard	Défend de manière individuelle	Cherche les espaces entre les adversaires
		Défend de manière collective

Observables collectifs (qualitatifs)

Niveau 1 : La Grappe	Niveau 2 : Jeu aéré	Niveau 3 : Jeu placé, organisé
Le ballon ne progresse pas, ne circule pas, change souvent de camp	Le ballon progresse vers la cible, de façon aléatoire	L'équipe conserve le ballon pour se mettre en situation d'essai
Les joueurs sont centrés sur le ballon	Différenciation des rôles : porteur et non-porteur (remplacement de non-porteurs derrière le porteur)	Organisation collective (appuis et soutiens)
Les joueurs sont rarement placés en attaque (derrière le porteur de ballon) ou ne se replacent pas	En défense, positionnement en ligne	Jeu en continuité, passes fluides en avançant
Les attaques aboutissent rarement à un essai	Premières tentatives de construction de jeu (créer le surnombre)	Tout l'espace de jeu est investi
Beaucoup de pertes de balles	Actions encore concentrées dans le couloir médian	Les attaques aboutissent souvent à un essai



Exemple de fiche d'observation des équipes (pour les élèves)

Equipe :			Observateurs :					
Essais marqués	Pertes de balle					Défense		Essais encaissés
	Touche	En-avant	Balle tenue après le décompte de 2	Balle interceptée par l'adversaire	Autre faute	Nombre d'actions de défense (touchés)	Nombre de ballons pris à l'adversaire (interceptions)	

Exploitation :

- Y a-t-il plus d'essais marqués que de pertes de balles ?
- Quelle est la cause la plus fréquente de la perte de balle ?
- La défense est-elle efficace ? Y a-t-il beaucoup de touchés ? Beaucoup de ballons pris à l'adversaire ? Beaucoup d'essais encaissés ?
- Sur quoi l'équipe doit-elle travailler prioritairement ?

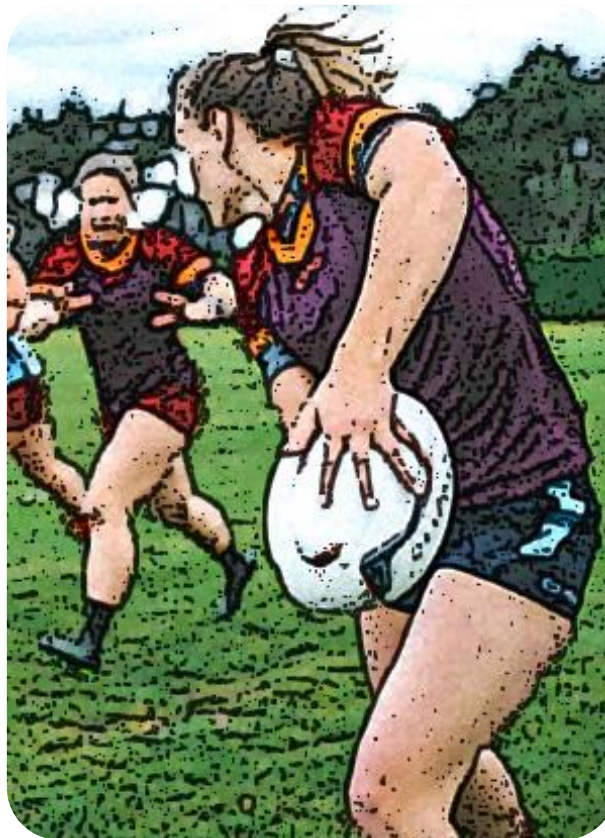
Exemple de fiche d'observation individuelle (pour l'enseignant)

RUGBY	Elèves			
	Elève 1	Elève 2	Elève 3	Elève 4
Joueur satellite				
Reculé avec le ballon				
Se débarrasse du ballon				
Garde abusivement le ballon				
Placement inefficace ou hors-jeu				
Ne maîtrise pas le ballon				
Passes à l'arrêt, imprécises et mal dosées				
Intervient individuellement				
Connaît et respecte peu les règles				
Joueur actif				
Effectue des passes courtes, en mouvement après le toucher				
Maîtrise le ballon				
Se place correctement derrière le porteur de ballon				
Défend de manière individuelle				
Joueur acteur				
Joue collectivement : passe pour avancer, soutient, fait jouer les autres				
Fait des passes courtes ou longues avec précision, avant ou après le toucher				
Maîtrise le ballon				
Cherche les espaces libres				
Adapte ses placements en tant qu'attaquant ou défenseur				
Défend de manière collective				



SITUATIONS D'APPRENTISSAGE : MANIPULER ET TRANSMETTRE LE BALLON

Le partenaire ouvre les mains et regarde le porteur de balle.



La tête et les épaules sont orientées vers le partenaire à qui on fait la passe.

Le ballon est tenu à deux mains, devant le bassin...

[Retour au parcours](#)



	Le ramasse-ballons	Le parcours moteur
Situation		
Dispositif	2 équipes en parallèle et trois cerceaux distants chacun de 3 à 5 mètres. 3 ballons à transporter pour chaque équipe.	1 parcours enchaînant des actions motrices diverses (sauter, courir, manipuler et passer le ballon...)
Objectifs	Courir vite en portant les ballons. Déposer les ballons dans les cerceaux sans les faire rouler (geste de marque)	Entraîner sa motricité. Enchaîner des actions variées
Consignes	Au signal, le joueur 1 va déposer un ballon dans le premier cerceau. Il revient au départ chercher le deuxième ballon pour le déposer dans le deuxième cerceau, puis revient au départ pour chercher et déposer le 3 ^{ème} ballon dans le troisième cerceau. Il revient au départ et tape dans la main du joueur numéro 2 qui va ramasser les trois ballons, un par un, pour les ramener au point de départ. Le troisième joueur dépose à nouveau les ballons, le quatrième les ramasse... Les joueurs peuvent déposer ou ramasser les ballons dans l'ordre de leur choix.	Au signal, chaque joueur effectue le parcours le plus rapidement possible. Le temps total de l'équipe est comptabilisé et peut être comparé à celui des autres équipes à la fin de la séance.
Variables et variantes	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Pour varier les courses : déplacer les cerceaux, ajouter des obstacles (slaloms, haies...) ➤ Varier l'écartement entre les cerceaux, le nombre de joueurs ou les modes de déplacement. ➤ Pour travailler la précision du dépôt : placer le ballon en équilibre sur une coupelle. ➤ Pour prendre des informations visuelles : un joueur de l'équipe adverse peut perturber le jeu en tentant d'attraper un foulard passé à la ceinture des joueurs. ➤ Ne pas attribuer les cerceaux à une équipe : on ne peut déposer sa balle que dans un cerceau libre. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Les possibilités sont infinies. Le parcours peut être adapté à toutes les difficultés rencontrées lors de la mise en œuvre des activités. ➤ La performance mesurée peut être individuelle. ➤ Deux parcours peuvent être aménagés en parallèle pour confronter deux équipes sous la forme de relais. ➤ On peut instaurer des pénalités de temps pour chaque erreur sur le parcours (3 secondes)
Critères de réalisation	Réagir vite au signal. Porter le ballon à deux mains. Déposer/aplatir le ballon comme pour un essai : le ballon ne doit pas rouler.	En fonction des parcours. Réagir vite à un signal Adapter sa motricité aux situations rencontrées.
Critères de réussite	Avoir déposé / ramené tous ses ballons le premier.	Effectuer le parcours plus vite que l'équipe adverse.
Rôles sociaux	Un élève peut vérifier le respect des règles de base : le ballon est bien déposé et pas jeté. Le relais est effectué en tapant la main du joueur suivant. En cas de manquement, l'arbitre annonce une pénalité de 3 secondes (« Faute, bleus ! 1, 2, 3 ! »)	Maître du temps : chronométrer le passage de chaque équipe. En fonction des parcours, certains élèves peuvent être amenés à jouer le rôle de passeur, de défenseur...

	l'horloge	l'éventail
Situation		
Dispositif	<p>2 équipes : une en file indienne, l'autre en cercle (distance de passe adaptée). Si besoin, matérialiser la place de chaque joueur par un plot</p> <p>1 ballon pour chaque équipe. Plots et cerceaux pour matérialiser le parcours.</p>	<p>1 joueur face aux autres, placés en demi-cercle (emplacements matérialisés par des plots)</p>
Objectifs	<p>Manipuler le ballon avec précision et rapidité. Effectuer un parcours le plus rapidement possible.</p>	<p>Manipuler le ballon en gardant une position statique. Travailler le geste de la passe avec rotation des épaules</p>
Consignes	<p>But pour les joueurs en cercle : effectuer le plus grand nombre de passes (on compte les tours effectués par le ballon.) But pour les autres : effectuer une course rapide en tenant le ballon à deux mains pour aller l'aplatir dans le cerceau, puis faire une passe vers l'arrière au joueur suivant. Le jeu s'arrête quand le dernier relayeur a aplati le ballon dans le cerceau. On inverse ensuite les équipes. L'équipe gagnante est celle qui a effectué le plus de tours de passes.</p>	<p>Joueur 1 passe à 2, qui lui renvoie le ballon. Il passe ensuite à 3, puis à 4, puis à 5. Si le ballon tombe, il est rejoué depuis le dernier plot avant la chute. Chaque joueur passe au moins une fois au milieu</p>
Variables et variantes	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Varier les distances entre les joueurs, le nombre de joueurs... ➤ Placer les joueurs en cercle dos au centre (pour favoriser la rotation buste-épaules et travailler la passe en arrière) ➤ Varier les manipulations : à une main, à deux mains, en cloche, en « vissant » la passe, en se lançant le ballon en l'air à soi-même avant de faire la passe... ➤ Pénalité de 3 secondes quand le ballon tombe à terre, pour une équipe ou les deux. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Nombre de joueurs - Espacement entre les joueurs. (On peut aussi varier leurs positions pour alterner passes courtes et longues) ➤ Si le ballon tombe, on recommence au point de départ. ➤ Manipulations : à une main, à deux mains, en cloche, en « vissant » la passe, en se lançant le ballon en l'air à soi-même avant de faire la passe... ➤ Pour aborder la passe arrière : celui qui réceptionne le ballon doit se tourner avant d'effectuer la passe.
Critères de réalisation	<p>Passes : la passe est dosée, le passeur « vise » le torse du réceptionneur. Le passeur s'assure du regard que son camarade est prêt à recevoir la balle. Réception : L'élève est prêt. Ses mains forment une « cible », les bras forment une « corbeille » pour recevoir le ballon. Il établit un contact visuel avec le passeur.</p>	<p>Passes : la passe est dosée, le passeur « vise » le torse du réceptionneur. Le passeur s'assure du regard que son camarade est prêt à recevoir la balle. Réception : L'élève est prêt. Ses mains forment une « cible », les bras forment une « corbeille » pour recevoir le ballon. Il établit un contact visuel avec le passeur.</p>
Critères de réussite	<p>Le ballon ne tombe pas et circule rapidement. Une fois les deux manches effectuées, les deux équipes comparent le nombre de tours de passe effectués. L'équipe gagnante est celle qui a effectué le plus de passes.</p>	<p>Le ballon ne tombe pas. Les joueurs peuvent également se fixer un objectif de temps.</p>
Rôles sociaux	<p>Un élève compte et annonce à voix haute le nombre de tours effectués par le ballon. Un autre élève vérifie que le ballon est bien aplati dans le cerceau avant la passe. En fonction des variables, ils annoncent et comptent à voix haute les pénalités de temps (Tombé ! 1, 2, 3 !)</p>	<p>Si besoin, prévoir la présence d'un « maître du temps » pour chronométrer et noter le temps de l'équipe.</p>

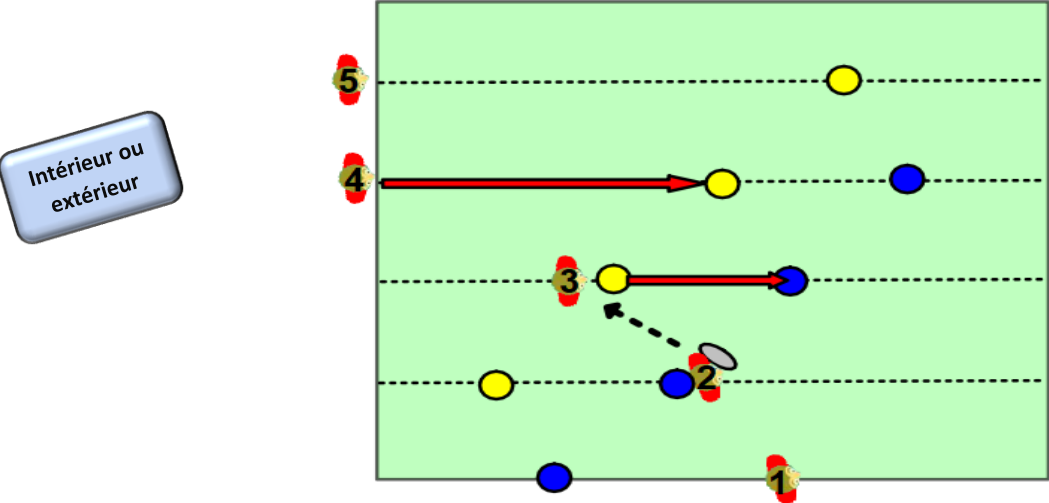
Intérieur ou extérieur

Retour au parcours



	la vague (1)	la vague (2)
Situation		
Dispositif	5 joueurs et un ballon. Deux coupelles placées devant chaque joueur matérialisent le départ (jaune) et la passe (bleue)	5 joueurs sont placés dans leur porte (2 coupelles) et doivent conserver leur profondeur (la diagonale)
Objectifs	Découvrir la technique de la passe en profondeur (passe en arrière) Se replacer rapidement derrière le porteur de balle	Améliorer la technique de la passe en profondeur (passe en arrière) Découvrir le placement offensif.
Consignes	Le joueur 1 avance jusqu'au plot bleu, effectue la passe au joueur 2, puis revient se placer (à reculons) sur son plot de départ. Le joueur 2 reçoit le ballon, et effectue le même parcours... jusqu'au joueur 5.	Sans quitter sa porte, le joueur 1 passe au joueur 2... jusqu'au 5, qui court devant lui pour passer le ballon au joueur 6, qui passe au 7 ... jusqu'au 10 qui court devant lui pour passer au joueur 1... etc...
Variables et variantes	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Varier les espaces entre les coupelles et entre les joueurs. Varier le sens des passes. ➤ Introduire un deuxième ballon pour le joueur 1 dès que le joueur 3 reçoit la passe. ➤ Effectuer un aller-retour : Quand le joueur 5 reçoit le ballon, il effectue une passe au joueur 4... jusqu'au joueur 1. ➤ Effectuer un maximum de passes dans un temps donné sans faire tomber le ballon. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Sens de jeu (vers la droite) ➤ Distance entre les portes et entre les lignes. ➤ Pour donner un enjeu : introduire un second ballon : les joueurs 1 et 6 commencent en même temps. La première équipe « rattrapée » a perdu. ➤ Pour suivre le ballon : une fois la passe effectuée, le joueur va prendre la place du joueur suivant (ex : 1 suit son ballon et prend la place de 2 qui suit son ballon dès qu'il l'a lancé...) Le jeu s'arrête quand les deux équipes sont revenues à leurs positions initiale.
Critères de réalisation	Le passeur tourne les épaules pour viser les mains du receveur. Il se replace rapidement. Le receveur tourne ses épaules et tend les mains vers le ballon. Les gestes sont fluides et rapides.	Le passeur tourne les épaules pour viser les mains du receveur. Le receveur tourne ses épaules et tend les mains vers le ballon. Les gestes sont fluides et rapides.
Critères de réussite	Le ballon ne tombe pas. La vitesse augmente progressivement.	Le ballon ne tombe pas. La vitesse augmente progressivement.
Rôles sociaux	Selon la variante : un maître du temps pour chronométrer et compter le nombre de passes ou d'aller-retours.	

la vague (3)

<p>Situation</p>	
<p>Dispositif</p>	<p>Chaque joueur court sur une ligne délimitée par des plots. Des coupelles, de couleurs différentes, sont placées sur le parcours en diagonale (ici : une coupelle jaune et une bleue).</p>
<p>Objectifs</p>	<p>Améliorer la technique de passe en profondeur, en mouvement et en progression vers l'en-but. Mettre en œuvre le placement offensif.</p>
<p>Consignes</p>	<p>Le joueur 1 court avec le ballon jusqu'à la coupelle bleue et fait la passe en mouvement au joueur 2 au niveau de la coupelle jaune. Il ralentit ensuite sa course pour se placer derrière le porteur de balle. Le joueur 2 accélère à la réception du ballon pour arriver à la hauteur de la coupelle bleue et faire la passe au joueur suivant. Le ballon est ainsi passé à la hauteur de la coupelle bleue jusqu'au dernier joueur qui va aplatir le ballon.</p>
<p>Variables et variantes</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Changer le sens de jeu (passes à droite) ➤ Changer l'écart entre les coupelles (commencer par des écarts faibles pour favoriser les passes courtes) ➤ Progressivement, enlever les repères visuels (les élèves devront adapter leurs courses et leurs passes) ➤ Commencer l'atelier en marchant avant d'augmenter progressivement la vitesse (chronométrer pour donner des objectifs) ➤ Possibilité de faire partir plusieurs groupes les-uns après les autres.
<p>Critères de réalisation</p>	<p>Le passeur tourne les épaules pour viser les mains du receveur, tout en continuant à avancer. Le receveur tourne ses épaules et tend les mains vers le ballon, en continuant à avancer. Les gestes sont fluides et rapides. La passe est maîtrisée.</p>
<p>Critères de réussite</p>	<p>Le ballon passe de main en main sans tomber et il est aplati par le dernier porteur. La vitesse augmente progressivement.</p>
<p>Rôles sociaux</p>	<p>Maître du temps : chronomètre chaque vague et compte le nombre de ballons tombés. Les temps sont archivés pour être comparés d'une séance à l'autre.</p>

Retour au parcours



SITUATIONS D'APPRENTISSAGE : ÉVITEMENT ET PRISE D'ESPACE

Le joueur lève la tête pour prendre des informations sur le placement de la défense...

Il choisit de changer la direction de sa course pour éviter le défenseur...

VITE-LENT-VITE

Principe de base pour éviter la défense et prendre les espaces :

- arriver vite sur le défenseur
- ralentir pour observer la situation et prendre une décision (changer de direction ou continuer)
- accélérer une fois la décision prise



Le défenseur, qui courait vers la droite, est pris à contre-pied...

Retour au parcours



	les couleurs	la rivière	
Situation			
Dispositif	1 ballon pour deux joueurs Des cerceaux de couleurs différents disséminés sur la surface de jeu Un parcours annexe	Des cerceaux pour former une « rivière » sur la largeur du terrain. Deux cerceaux pour un défenseur. Des coupelles pour matérialiser trois portes pour les attaquants. Jeu avec ou sans ballon.	
Objectifs	Réagir rapidement à un signal Prendre des informations visuelles pour anticiper sa course Chercher les espaces libres	Attaquants : prendre des informations visuelles pour anticiper et modifier sa course. Chercher les espaces libres. Défenseurs : se replacer rapidement en défense – bloquer les espaces	
Consignes	Les élèves trottinent dans le terrain. A chaque fois qu'ils croisent un autre élève, ils lui passent le ballon. Ils n'ont pas le droit d'entrer dans les cerceaux. Au signal (annonce d'une couleur), les élèves qui n'ont pas le ballon restent sur place (ils peuvent pivoter sur un pied). Ils deviennent défenseurs. Les porteurs de balle doivent aller déposer leur ballon dans le cerceau correspondant à la couleur le plus rapidement possible, sans se faire toucher (à une main) par les défenseurs. Le dernier à déposer son ballon effectue le parcours annexe avant de revenir dans le jeu.	Les défenseurs sont placés dans les cerceaux de leur choix. Au signal, l'attaquant court et passe dans une des trois portes. Dès qu'il a passé la porte, les défenseurs peuvent changer une fois de cerceau (sortir du cerceau par l'arrière, en regardant l'attaquant et se replacer rapidement). L'attaquant ne doit pas s'arrêter et franchir la rivière dans les espaces libres sans se faire toucher. L'attaquant dispose de X secondes (à calibrer en fonction du terrain) pour marquer. (éviter que l'attaquant s'arrête pour choisir)	
Variables et variantes	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Proportion de ballons : avec moins de ballons, la tâche est plus ardue. ➤ Au signal, les attaquants n'ont plus le droit de marcher (favoriser la prise de décision rapide) ➤ Exiger une touche à deux mains pour les défenseurs ➤ Annoncer deux couleurs en même temps (diversifier les courses, faire un choix) 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Proportion de défenseurs par rapport aux cerceaux. ➤ Configuration de la rivière : en ligne, en zig-zag... ➤ Distance entre les portes et la rivière (faciliter l'organisation de la défense...) ➤ Nombre d'attaquants (départ à deux attaquants, à trois...) 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Queue du diable : un foulard est passé dans la ceinture de l'attaquant. Un défenseur, placé derrière la ligne de départ, part dès que l'attaquant franchit une porte pour tenter de lui voler sa queue (accélérer la prise de décision)
Critères de réalisation	Réagir rapidement au signal : observer la cible et les obstacles. Éviter les défenseurs en passant par les espaces libres.	Lever la tête pour prendre des informations. Réagir rapidement pour adapter sa course – chercher les espaces libres	
Critères de réussite	Déposer son ballon dans la cible de la bonne couleur sans se faire toucher et sans être le dernier.	Traverser la rivière sans se faire toucher par les défenseurs. Ou sans se faire voler sa « queue »	
Rôles sociaux	Arbitre (le rôle peut être confié à plusieurs élèves) : annoncer la cible, annoncer les touchés et les réussites. Annoncer le dernier élève à avoir aplati.	Arbitre : annonce le départ, ainsi que le moment où les défenseurs peuvent changer de place (changez). Il annonce également les touchés.	

Cadrage-débordement

Situation	
Dispositif	Un carré (10 m de côté). Une coupelle pour matérialiser le point de départ de l'attaque et une autre pour la défense, à 90° et à distance égale. Jeu avec ou sans ballon.
Objectifs	Prendre des informations visuelles Expérimenter le cadrage-débordement Décider rapidement, en situation de un contre un
Consignes	Au signal, un attaquant part en courant. Il doit réussir à traverser le carré sans se faire toucher (à deux mains). Le défenseur part en même temps et doit toucher l'attaquant dans le carré. Au tour suivant, l'attaquant prend la place du défenseur et le défenseur se place dans le rang des attaquants
Variables et variantes	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Taille de la surface de jeu ➤ Handicap au défenseur : départ assis ➤ Le défenseur est déjà en place dans un cerceau et peut anticiper les mouvements de l'attaquant. Au signal, un attaquant part en courant. Le défenseur a le droit de sortir du cerceau quand l'attaquant entre dans le carré.
Critères de réalisation	Observer le défenseur. Essayer de « l'attirer » pour le prendre à contre-pied. Changer de trajectoire rapidement et à une distance optimale du défenseur. Courir vite, lent, vite.
Critères de réussite	L'attaquant réussit à traverser le carré sans se faire toucher.
Rôles sociaux	Arbitre : annoncer le départ. Annoncer le touché. Observateur : l'attaquant a-t-il cadré le défenseur ? A-t-il débordé ?

FOCUS : LE CADRAGE-DEBORDEMENT

Au rugby, le « cadrage débordement » est une manœuvre qui consiste à prendre à contre-pied un défenseur pour pouvoir ensuite le déborder tout en accélération...

Deux phases distinctes : d'abord on cadre, ensuite on déborde :



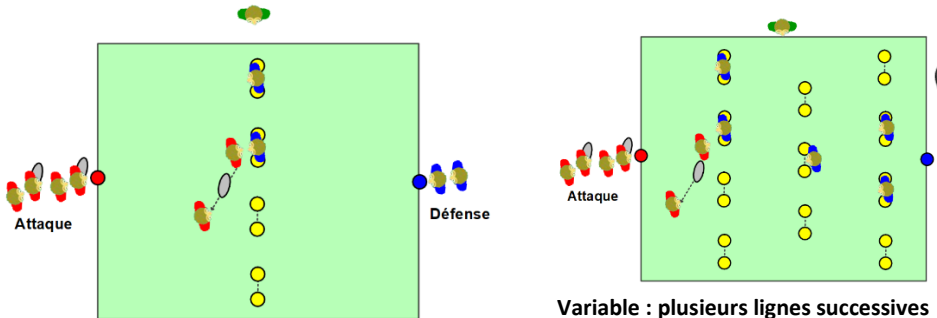
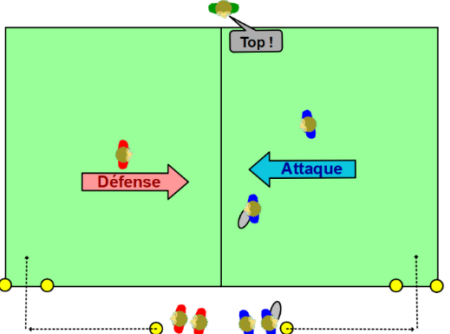
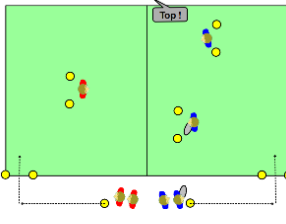
Cadrage-débordement

Comme son nom l'indique, le cadrage débordement se déroule en deux temps: il y a **tout d'abord le cadrage**, qui consiste à fixer votre vis à vis en orientant votre course vers la source (le côté d'où vous avez reçu le ballon). Le défenseur doit penser que votre intention est de revenir vers le centre et de tenter de le passer côté intérieur. Au moment où il oriente ses appuis et son corps pour défendre sur son épaule intérieure, vous changez subitement de côté en effectuant un rapide crochet pour le déborder de l'autre côté, sur son épaule extérieure. Vous le prenez ainsi à contre-pied et accélérez : c'est le moment du **deuxième temps : le débordement**.

Attention, le cadrage débordement n'est pas une nouveauté ; il est possible que le défenseur anticipe le débordement et privilégie quoiqu'il arrive la défense vers l'extérieur. Vous avez donc l'option de décider en une fraction de seconde de ne pas exécuter la manœuvre et de réellement le passer côté intérieur.

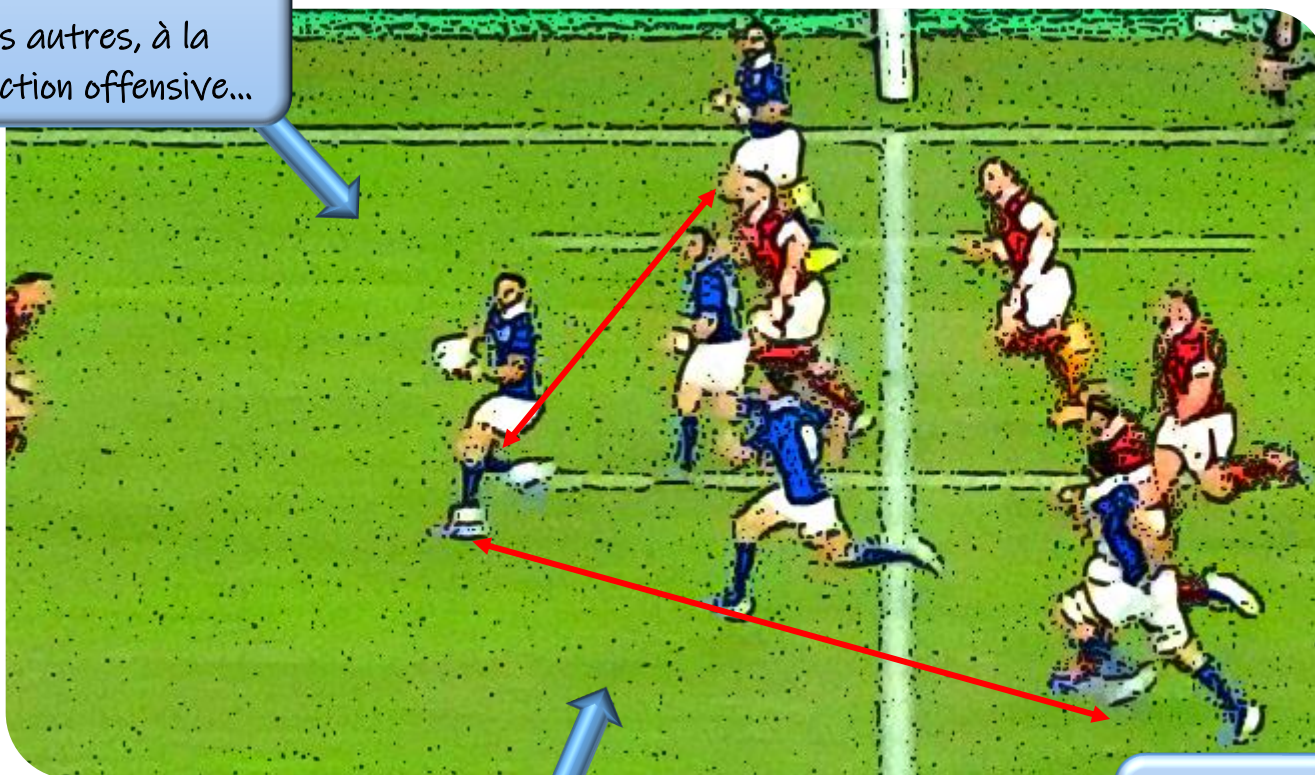
Retour au parcours



	Les portes	Dos à dos
Situation	 <p style="text-align: center;">Variable : plusieurs lignes successives</p>	
Dispositif	Sur une même ligne, des paires de plots espacés d'un mètre symbolisent des portes. Un ballon pour chaque groupe de 2 attaquants.	2 plots pour matérialiser les départs – 2 portes à franchir pour entrer sur le terrain. 2 groupes : attaquants-défenseurs. Plusieurs ballons pour les attaquants
Objectifs	Repérer les portes libres (les espaces libres). Réaliser des passes en arrière en fonction de la lecture des espaces libres.	Observer la position de l'adversaire pour organiser son attaque et utiliser les espaces libres Construire des stratégies offensives
Consignes	Au signal, les porteurs de balle doivent franchir les portes non occupées par les défenseurs qui vont se déplacer librement de porte en porte. Des groupes de 2 attaquants ont une balle. Ils peuvent se faire des passes avant les portes. Si un porteur de balle est touché en franchissant une porte, il a 2 secondes pour effectuer une passe en arrière à son partenaire qui peut alors poursuivre le franchissement d'une autre porte.	Au signal, 1 défenseur et 2 attaquants entrent sur le terrain par les portes. (surnombre offensif) En attaque, le porteur de balle entre en premier. Les attaquants doivent aplatir le ballon dans l'en-but adverse. S'ils sont touchés avec le ballon en main, l'attaque est arrêtée. Si le ballon tombe en avant, l'attaque est arrêtée.
Variables Et variantes	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Nombres de défenseurs/portes : Augmenter ou diminuer le nombre de défenseurs ou de portes pour rendre la tâche des porteurs de balle plus ou moins complexe. ➤ Favoriser les passes, le placement/replacement et la continuité du jeu de progression : Former des groupes de 3 joueurs attaquants avec 1 ballon. Mettre en place plusieurs lignes successives de portes (avec un nombre maximum de défenseurs pour chaque ligne) 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Toutes les configurations sont possibles : 2 contre 2, 2 contre 3... On cherchera cependant à favoriser l'évitement en laissant de l'espace et en limitant le nombre de défenseurs. ➤ Appliquer la règle du touché + 2 secondes (permettre la passe après touché) ➤ Pour espacer les joueurs : ajouter des portes sur le terrain 
Critères de réalisation	<p>Perception : Le repérage des portes libres et les courses des joueurs (porteur de balles et partenaire(s) du porteur de balle) sont effectués rapidement.</p> <p>Réception : Le partenaire du porteur de balle se déplace en arrière du porteur de balle et se tient prêt à réceptionner le ballon.</p>	Les élèves observent la défense et se dirigent vers les espaces disponibles. Le porteur de balle « attire » (« fixe ») le défenseur avant de faire sa passe. En position favorable, il peut décider de ne pas faire de passe et d'éviter le défenseur.
Critères de réussite	Le porteur de balle franchit une porte sans se faire toucher.	Les attaquants réussissent à marquer l'essai sans se faire toucher.
Rôles sociaux	Arbitre : annonce le départ pour chaque vague. Annonce les touchés et les en-avant. Annonce le résultat de l'action (« essai » ou « fin de l'action »)	Arbitre : annonce le départ pour chaque vague. Annonce les touchés et les en-avant. Annonce le résultat de l'action (« essai » ou « fin de l'action ») Observateurs : observent le positionnement des attaquants et les stratégies offensives.

SITUATIONS D'APPRENTISSAGE : PROGRESSION COLLECTIVE VERS L'EN-BUT

Le porteur de balle est devant les autres, à la pointe de l'action offensive...

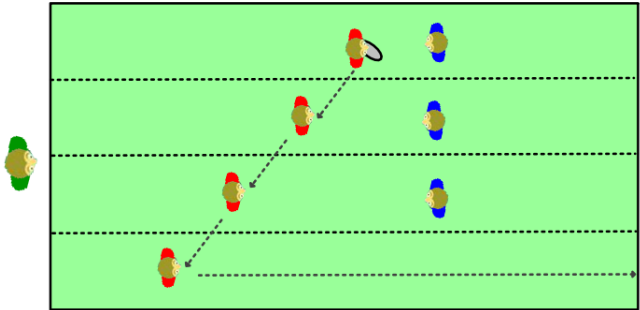
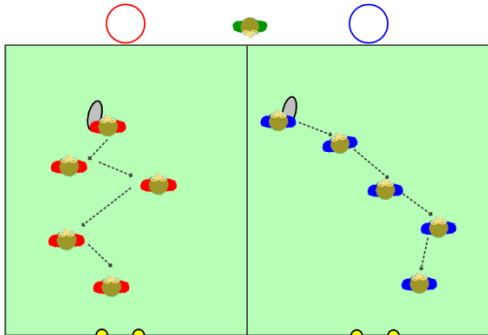


Les soutiens se placent derrière le porteur de balle, en diagonale (en « escalier ») de part et d'autre

L'attaquant a deux solutions : passer à droite ou à gauche...

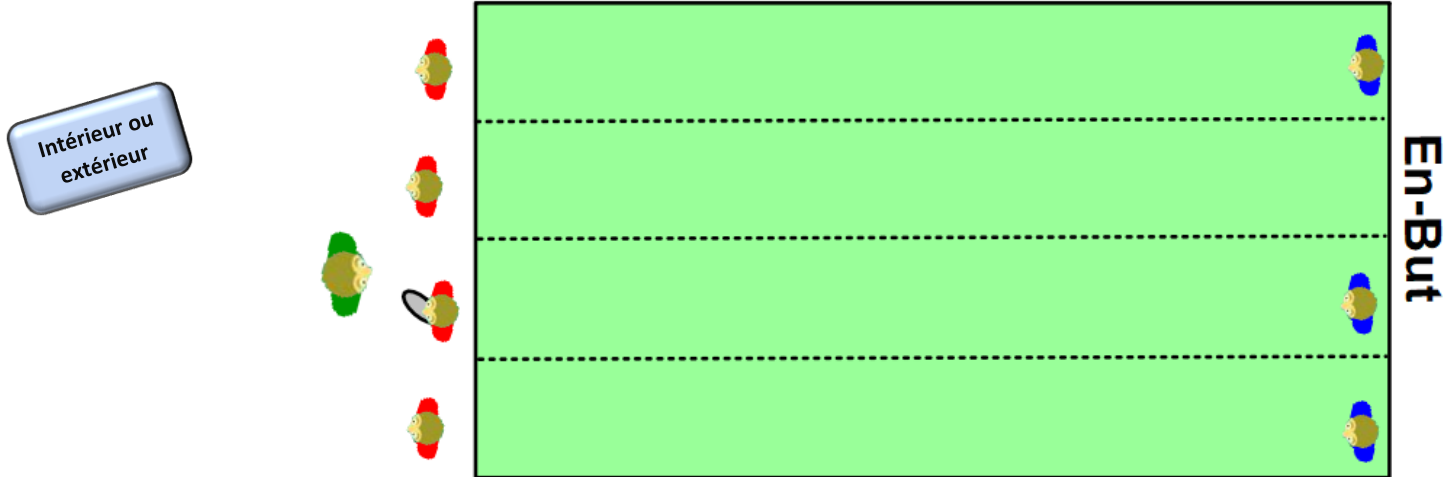
Retour au parcours



	les couloirs	la course au but
Situation		
Dispositif	Un terrain comportant plusieurs couloirs dans la longueur. 1 ballon. 2 équipes (4 contre 3) : Les défenseurs sont un de moins que les attaquants.	2 terrains en parallèle (10 x 20 m environ). Un cerceau matérialise le but de chaque équipe. 2 portes (coupelles) pour matérialiser l'entrée du terrain. 1 ballon par équipe.
Objectifs	Faire progresser le ballon vers l'en-but, en effectuant des passes avant contact Travailler le placement offensif et les passes en profondeur	Progresser vers le but le plus rapidement possible en faisant des passes Expérimenter le placement offensif (jeu en profondeur, porteur de balle en premier)
Consignes	Au signal, les défenseurs et les attaquants partent de leur ligne d'en-but. Les défenseurs laissent un couloir libre, à gauche ou à droite. Le porteur de balle commence à l'opposé du couloir libre. Il doit effectuer sa passe au joueur suivant avant d'être touché. Les passes s'enchaînent jusqu'au dernier attaquant qui va marquer. Les défenseurs ne changent pas de couloir.	Au signal, tous les joueurs passent dans la porte. Vous devez aller déposer le ballon dans le cerceau le plus rapidement possible. Attention ! Tous les joueurs doivent porter le ballon au moins une fois. Toutes les passes doivent être faites en arrière. On ne donne pas le ballon de la main à la main : le ballon doit quitter les mains du passeur pour valider la passe.
Variables et variantes	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Changer le sens de jeu pour changer le sens de la passe. ➤ Varier la taille du terrain : un terrain plus long favorise la passe car les attaquants disposent de plus de temps avant l'arrivée des défenseurs. ➤ Varier la largeur des couloirs : les couloirs étroits favorisent les passes courtes, les couloirs larges les passes plus longues. ➤ Retarder le départ des défenseurs. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Pour favoriser le remplacement derrière le porteur de balle : exiger que chacun porte le ballon deux fois. ➤ Pour s'approprier les règles : l'arbitre peut pénaliser les fautes de jeu : en-avant de passe et/ou ballon tombé au sol : 3 secondes de pénalité. ➤ Pour faire varier les organisations d'équipe : délimiter des zones dans lesquelles le porteur de balle, ou n'importe quel joueur, ne peut pas rentrer
Critères de réalisation	Le porteur de balle est toujours devant les autres joueurs qui doivent faire l'effort de rester derrière lui, à une distance permettant la circulation rapide de la balle vers le but. Les passes sont effectuées avant le contact. Le jeu est orienté vers la cible.	Le porteur de balle est toujours devant les autres joueurs qui doivent faire l'effort de se replacer derrière lui, à une distance permettant la circulation rapide de la balle vers le but. Le jeu est orienté vers la cible.
Critères de réussite	Les attaquants ne sont pas touchés et l'équipe marque l'essai.	La balle est portée par tous les joueurs. L'équipe se coordonne pour déposer le ballon dans son but plus vite que les adversaires.
Rôles sociaux	Arbitre : démarre et arrête le jeu. Annonce le départ des défenseurs s'il est retardé. Annonce les fautes (« En-avant ») et vérifie que chaque joueur reste dans son couloir.	Arbitre : annonce le départ, les fautes de jeu et les pénalités (« En-avant : 1,2,3, Jouez ! ») Asseseurs : 1 pour chaque couloir. Vérifient que chaque joueur a bien porté le ballon. Peuvent signaler une faute à l'arbitre.



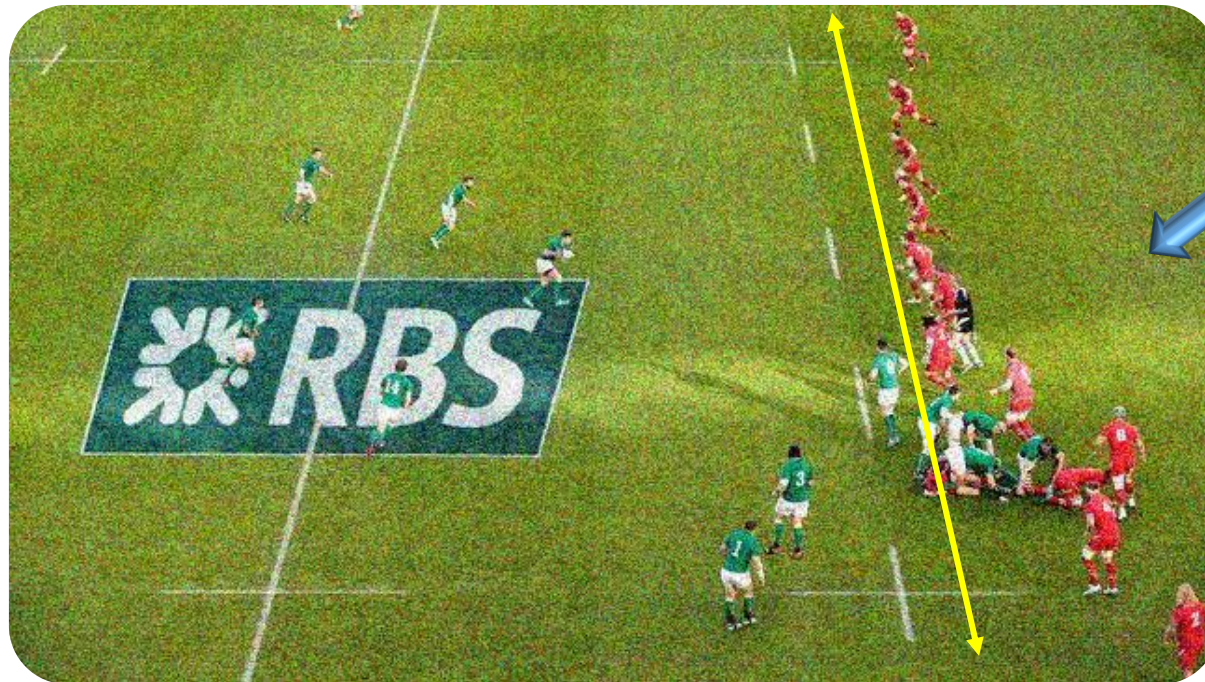
les couloirs - surprise

<p>Situation</p>	
<p>Dispositif</p>	<p>Identique à celui des couloirs.</p>
<p>Objectifs</p>	<p>Organiser l'attaque pour faire progresser collectivement le ballon vers l'en-but</p>
<p>Consignes</p>	<p>Les attaquants tournent le dos au terrain. Chaque défenseur choisit un couloir qu'il veut défendre. Il n'a pas le droit d'en changer. Un couloir reste libre. Au signal, les attaquants se retournent et cherchent à faire progresser le ballon vers le couloir libre sans se faire toucher, pour aller marquer l'essai. Tous les joueurs ne sont pas obligés de toucher le ballon.</p>
<p>Variables et variantes</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Pour favoriser l'observation et améliorer la prise de décision, le ballon est donné par l'enseignant à un attaquant choisi au hasard juste avant le signal de départ. ➤ Pour faciliter la prise d'information, retarder le départ des défenseurs de 3 secondes. ➤ Pour dynamiser le jeu et introduire les règles de match, on peut introduire la règle du touché + 2 secondes
<p>Critères de réalisation</p>	<p>Le porteur de balle est toujours devant les autres joueurs qui doivent faire l'effort de rester derrière lui, à une distance permettant la circulation rapide de la balle vers le but. Les passes sont effectuées avant le contact. Le jeu est orienté vers l'en-but adverse. Les joueurs se proposent, appellent le ballon en position favorable. Ils communiquent entre eux et annoncent qui a le couloir libre.</p>
<p>Critères de réussite</p>	<p>Les attaquants ne sont pas touchés et l'équipe marque l'essai.</p>
<p>Rôles sociaux</p>	<p>Arbitre : démarre et arrête le jeu. Annonce le départ des défenseurs s'il est retardé. Annonce les fautes (« En-avant ») et vérifie que chaque joueur reste dans son couloir. Donne le ballon à un attaquant avant le signal du départ.</p>



	le gagne-terrain	l'homme-but
Situation		
Dispositif	Coupelles pour délimiter des zones sur le terrain (chaque zone mesure environ 5 mètres) 1 ballon et deux équipes aux rôles différenciés : attaquants et défenseurs	Terrain de 20 m x 15 m environ avec une zone d'en-but 3 cerceaux à chaque extrémité du terrain – à l'intérieur des limites du terrain et un ballon
Objectifs	S'organiser collectivement pour faire progresser le ballon vers l'en-but adverse (plus le ballon progresse, plus on marque de points) (rôles différenciés)	S'organiser collectivement pour faire progresser le ballon vers son « but » situé à l'opposé du terrain (rôles non-différenciés)
Consignes	<p>Au départ : les attaquants sont dans leur en-but (à gauche des plots jaunes). Les défenseurs sont sur la ligne de milieu de terrain (plots bleus).</p> <p>Au signal, le porteur de balle cherche à avancer le plus possible sur le terrain. Il peut faire des passes avant d'être touché. S'il est touché, il doit s'arrêter et passer le ballon (en arrière) à un équipier. Il ne peut plus jouer et sort du terrain. Quand tous les joueurs sont touchés, on considère la zone dans laquelle le ballon est arrêté. La zone 1 rapporte 1 point, la zone 2, 2 points... Un ballon aplati dans l'en-but rapporte 5 points.</p> <p>On change ensuite les rôles. L'équipe qui remporte le plus de points a gagné.</p> <p>En cas d'en-avant, le joueur recule de 2 mètres avant de relancer le jeu.</p>	<p>Au départ, chaque équipe est placée derrière sa ligne d'en-but. Les cerceaux sont vides. (l'homme-but ne reste pas dans le cerceau. Au rugby, cette position est assimilée à du hors-jeu)</p> <p>Au signal, l'équipe en possession du ballon doit progresser vers son en-but en faisant des passes vers l'arrière. Pour marquer, le porteur de balle doit passer la ligne d'en-but pour faire une passe vers l'arrière à un soutien qui se place dans un cerceau et y aplatit le ballon. Quand un porteur de balle est touché par un défenseur, il doit s'arrêter et faire une passe en arrière. Les défenseurs peuvent récupérer la possession du ballon : en interceptant les passes ou les ballons tombés au sol, suite à une sortie du terrain, ou suite à un en-avant.</p>
Variables Et variantes	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Permettre aux joueurs de rester sur le terrain : définir un nombre de touchés maximum (5, par exemple). On arrête le jeu au dernier touché. ➤ Un en-avant arrête le jeu. ➤ Jouer la règle du touché + 2 secondes : quand le porteur de balle est touché, il peut continuer à avancer et doit effectuer une passe dans les deux secondes 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Surface de jeu, nombre d'attaquants, de défenseurs (à réduire pour favoriser l'attaque) ... ➤ Jouer la règle du touché + 2 secondes : quand le porteur de balle est touché, il peut continuer à avancer et doit effectuer une passe dans les deux secondes ➤ Exiger que tous les joueurs aient touché le ballon avant de marquer
Critères de réalisation	<p>Le porteur de balle est toujours devant les autres joueurs qui doivent faire l'effort de se replacer derrière lui. Les joueurs occupent tout le terrain, effectuent des passes.</p> <p>Le jeu est orienté et progresse vers l'en-but adverse.</p> <p>Les soutiens se proposent, appellent le ballon en position favorable.</p>	<p>Le porteur de balle est toujours devant les autres joueurs qui doivent faire l'effort de se replacer derrière lui. Les joueurs occupent tout le terrain, effectuent des passes.</p> <p>Le jeu est orienté et progresse vers l'en-but adverse.</p> <p>Les soutiens se proposent, appellent le ballon en position favorable et prennent place dans les cerceaux pour conclure l'action.</p>
Critères de réussite	On réussit si on marque plus de points que l'équipe adverse.	On réussit si on marque plus de points que l'équipe adverse.
Rôles sociaux	<p>Arbitre : Annonce les touchés, les en-avant et les points marqués.</p> <p>Observateurs : notent les points de chaque équipe, les stratégies pertinentes, le nombre de passes...</p>	<p>Arbitre : Annonce les touchés, les en-avant et les points marqués.</p> <p>Juges de ligne : observent les côtés du terrain et signalent les sorties à l'arbitre</p>

SITUATIONS D'APPRENTISSAGE : DÉFENDRE INDIVIDUELLEMENT ET COLLECTIVEMENT



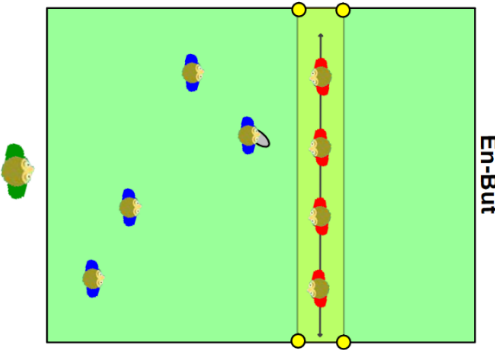
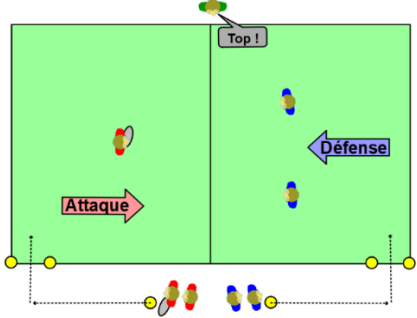
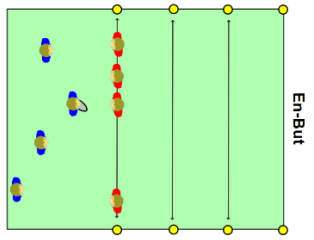
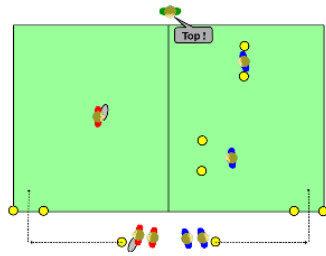
La défense au rugby s'organise sur une ligne qui avance de façon coordonnée

Les défenseurs avancent ensemble, afin de laisser le moins d'espace possible entre eux

Pour combler les vides à droite ou à gauche, c'est toute la ligne qui « coulisse » de façon coordonnée, comme les joueurs d'un baby-foot

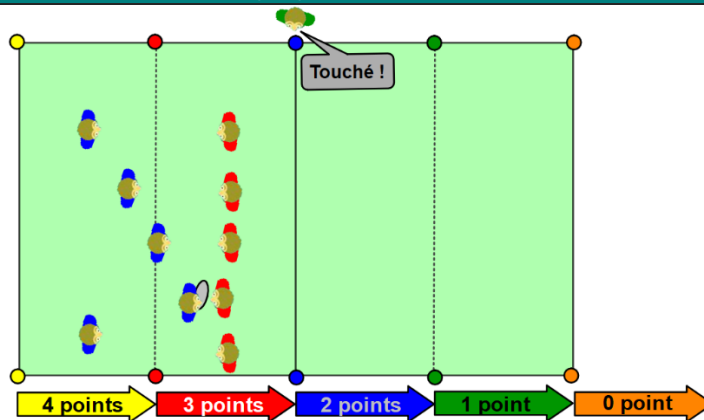


	L'épervier	La pétanque
Situation		
Dispositif	<p>Un terrain de 30x20m sur lequel est délimitée une « zone de défense ».</p> <p>Un ballon par attaquant (on peut s'en passer)</p> <p>Chasubles de couleur différente pour les éperviers</p>	<p>Un terrain sur lequel on dispose une coupelle qui figure le « cochonnet ».</p> <p>2 équipes de couleur différente. Autant de coupelles que de joueurs. Chaque équipe dispose de coupelles de couleur différente (et différente de celle du cochonnet).</p>
Objectifs	<p>Défendre individuellement et collectivement</p> <p>Toucher à deux mains entre les épaules et la ceinture</p> <p>Organiser une ligne de défense statique</p>	<p>Toucher à deux mains entre les épaules et la ceinture</p> <p>Organiser une ligne de défense dynamique qui « monte » de façon coordonnée vers la ligne d'attaque. (défendre collectivement)</p>
Consignes	<p>Au signal « Epervier en chasse », les attaquants traversent le terrain. Les éperviers doivent toucher les attaquants à deux mains, entre les épaules et la ceinture.</p> <p>Quand un attaquant est touché, il devient à son tour un épervier.</p>	<p>Les défenseurs et les attaquants commencent derrière leur ligne d'en-but. Au signal, un attaquant court vers le cochonnet avec sa coupelle. Les défenseurs doivent s'organiser pour le toucher le plus loin possible du cochonnet (touché à deux mains). L'attaquant dépose ensuite sa coupelle à l'endroit où il a été touché. Quand tous les attaquants sont passés, on inverse les rôles. L'équipe gagnante est celle qui a déposé une coupelle le plus près possible du cochonnet.</p>
Variables et variantes	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Taille du terrain et de la zone de défense (un terrain plus petit favorise la défense. Des zones de défense moins larges favorisent l'organisation d'une ligne) ➤ Organiser 2 zones de défense en limitant le nombre de défenseurs dans chacune. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mode de jeu en attaque : <ul style="list-style-type: none"> ➤ Tous les attaquants partent en même temps avec chacun une coupelle (ou 2 par 2, 3 par 3...) ➤ Tous les attaquants partent en même temps avec un seul ballon. (ou 2 par 2, 3 par 3...) <p>On applique alors la règle du touché + 2 secondes. L'assaut s'arrête quand tous les joueurs sont touchés. On marque l'emplacement par une coupelle.</p>
Critères de réalisation	<p>Le défenseur ne se précipite pas. Il observe le jeu et choisit un attaquant.</p> <p>Il se déplace latéralement sans quitter son vis-à-vis du regard.</p> <p>La touche est effectuée à deux mains, entre les épaules et la ceinture.</p>	<p>Les défenseurs avancent ensemble vers les attaquants, assez rapidement, en s'organisant en ligne. La ligne de défense « coulisse » vers la droite ou vers la gauche en fonction de la position de l'attaquant.</p>
Critères de réussite	<p>Les défenseurs ont réussi quand il ne reste plus d'attaquant.</p> <p>Le nombre de « vagues offensives » détermine l'efficacité de la défense. Moins il y a de vagues offensives, plus la défense est efficace.</p>	<p>Les défenseurs réussissent quand ils bloquent l'attaque le plus loin possible du cochonnet.</p> <p>L'équipe gagnante est celle qui a déposé la coupelle la plus proche du cochonnet. On peut compter les points comme à la pétanque : « La première équipe arrivée à 10 points a gagné »</p>
Rôles sociaux	<p>Arbitre : annonce les temps de jeu, observe la zone de défense pour statuer sur les touchés. Règle les litiges.</p> <p>Assesseurs : observent plus particulièrement la zone de défense et communiquent avec l'arbitre. Ils peuvent également compter le nombre de « vagues » pour en garder mémoire et tenter d'améliorer la défense.</p>	<p>Arbitre : annoncer le début et la fin de chaque assaut. Mesurer les distances entre les coupelles et le cochonnet (décamètre, corde...)</p>

	le baby-rugby	Dos à dos (2)
Situation		
Dispositif	2 équipes équivalentes. 1 couloir de défense matérialisé par des plots.	2 plots pour matérialiser les départs – 2 portes à franchir pour entrer sur le terrain. 2 groupes : attaquants-défenseurs. Plusieurs ballons pour les attaquants
Objectifs	Défendre collectivement Toucher à deux mains entre les épaules et la ceinture Organiser une ligne de défense (travail de la coulisse gauche-droite)	Observer la position de l'adversaire pour organiser sa défense Construire des stratégies défensives (organiser sa ligne de défense, avancer et coulisser ensemble)
Consignes	Au signal, les défenseurs et les attaquants partent de leur ligne d'en-but. Les défenseurs se positionnent dans le couloir et doivent bloquer l'attaque en se déplaçant latéralement sans se croiser. Les attaquants doivent fixer la défense pour créer des espaces sans se faire toucher.	Au signal, 2 défenseurs et 1 attaquant entrent sur le terrain par les portes. (Surnombre défensif) Les défenseurs doivent arrêter l'attaque en touchant le porteur de balle à deux mains entre les épaules et la ceinture
Variables et variantes	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Taille du terrain, rapport nombre d'attaquants-nombre de défenseurs. ➤ Pour complexifier le travail de défense, travailler en dynamique (la défense avance) en matérialisant plusieurs lignes de défense (coupelles). Les défenseurs choisissent la ligne sur laquelle ils défendent et peuvent en changer en fonction du jeu. On peut alors travailler le remplacement de la défense après une percée adverse en introduisant la règle du touché + 2 secondes 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Pour espacer les joueurs : ajouter des portes sur le terrain pour orienter les défenseurs (cf schéma) ➤ Toutes les configurations sont possibles : 2 contre 2, 2 contre 3... On cherchera cependant dans un premier temps à favoriser la défense en réduisant le nombre d'attaquants ➤ Pour travailler le remplacement de la défense après une percée adverse : Introduire la règle du touché + 2 secondes (si plusieurs attaquants) 
Critères de réalisation	Les défenseurs avancent ensemble vers les attaquants et s'organisent en ligne. La ligne de défense « coulisse » vers la droite ou vers la gauche en fonction de la position du porteur de balle.	Les défenseurs avancent ensemble vers les attaquants, assez rapidement, en s'organisant en ligne. La ligne de défense « coulisse » vers la droite ou vers la gauche en fonction de la position du porteur de balle.
Critères de réussite	Les attaquants ne parviennent pas à franchir la ligne de défense.	Les attaquants ne parviennent pas à aplatir le ballon dans l'en-but adverse.
Rôles sociaux	Arbitre : démarre et arrête le jeu. Annonce les fautes (« En-avant ») et les touchés et vérifie que chaque défenseur reste dans le couloir ou sur sa ligne.	Arbitre : annonce le départ pour chaque vague. Annonce les touchés et les en-avant. Annonce le résultat de l'action (« essai » ou « fin de l'action ») Observateurs : observent le positionnement des défenseurs sur le terrain et les stratégies défensives utilisées.

le gagne-terrain (2)

Plutôt extérieur



<p>Situation</p>		
<p>Dispositif</p>	<p>Couppelles pour délimiter des zones sur le terrain (chaque zone mesure environ 5 mètres) - 1 ballon Deux équipes aux rôles différenciés : attaquants et défenseurs</p>	
<p>Objectifs</p>	<p>Observer la position de l'adversaire pour organiser sa défense Construire des stratégies défensives (organiser sa ligne de défense, avancer et coulisser ensemble) Replacer la ligne de défense après une percée offensive.</p>	
<p>Consignes</p>	<p>Au départ : les attaquants sont dans leur en-but (à gauche des plots jaunes). Les défenseurs sont sur la ligne de milieu de terrain (plots bleus). Les règles sont identiques à celles du gagne-terrain, mais on travaille ici la défense. Ce sont donc les défenseurs qui marquent des points en fonction de la zone où ils arrêtent l'attaque (cf. schéma).</p>	
<p>Variables et variantes</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Surface de jeu, nombre d'attaquants (à réduire pour favoriser la défense), de défenseurs ... ➤ Permettre aux joueurs de rester sur le terrain : définir un nombre de touchés maximum (5, par exemple). On arrête le jeu au dernier touché. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Jouer la règle du touché + 2 secondes : quand le porteur de balle est touché, il peut continuer à avancer et doit effectuer une passe dans les deux secondes. La ligne de défense doit alors reculer pour contrer les attaques suivantes.
<p>Critères de réalisation</p>	<p>Les défenseurs avancent ensemble vers les attaquants, assez rapidement, en s'organisant en ligne. La ligne de défense « coulisse » vers la droite ou vers la gauche en fonction de la position du porteur de balle.</p>	
<p>Critères de réussite</p>	<p>La défense qui gagne le plus de points a gagné.</p>	
<p>Rôles sociaux</p>	<p>Arbitre : Annonce les touchés, les en-avant et les points marqués.</p>	<p>Observateurs : notent les points de chaque équipe, les stratégies défensives pertinentes...</p>

Retour au parcours



SITUATION D'ÉVALUATION : MATCH (2)

Les situations de match ont été mises en œuvre tout au long du module, en lien avec les situations d'apprentissage. Cette séance permet d'évaluer l'évolution des compétences des élèves, tant dans leurs rôles de joueurs que dans les rôles sociaux qu'ils sont amenés à investir.

On peut recourir aux grilles d'observation du début de module pour apprécier cette évolution.

Match (2)	
Situation	
Dispositif	<p>Terrain de match. Deux équipes de 5 jouent. Une troisième équipe arbitre. Les autres élèves sont chargés d'observer les équipes en fonction de critères définis en amont de la séance (l'objectif étant d'évaluer les acquis des élèves à l'issue du module, en tant que joueurs, mais aussi dans la pratique des rôles sociaux).</p> <p>Les matchs durent 2x 5 minutes. (Le temps est adaptable en fonction des caractéristiques de la classe.) L'équipe qui engage est définie par tirage au sort.</p>
Objectifs	<p>Evaluer les acquis moteurs et sociaux (L'appui de la vidéo peut constituer une aide précieuse pour évaluer les élèves)</p>
Consignes	<p>L'ensemble des consignes de match est appliqué. Les règles sont rappelées en amont de l'activité. L'arbitre rappelle également les règles en situation (justifier ses décisions) sans arrêter le jeu pour autant.</p> <p>Arbitre de champ : Arbitrer en tenant compte de l'ensemble des règles.</p> <p>Juges de touche : signalent la sortie de balle (drapeau ou bras en l'air), récupèrent la balle et la donnent à l'équipe qui remet en jeu.</p> <p>Juges de marque : signalent l'essai marqué, récupèrent la balle après l'essai et la donnent à l'équipe qui remet en jeu au centre du terrain.</p>



Exemples de fiches d'observation des arbitres (pour les élèves)

ARBITRE DE CHAMP – FICHE 1			Nom de l'arbitre :					Observateur :				
Nombre de fautes constatées par l'observateur :	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Nombre de fautes sifflées par l'arbitre :												
Justifie-t-il ses décisions ? (O/N)												

ARBITRE DE CHAMP – FICHE 2			Nom de l'arbitre :					Observateur :				
Nombre de touchés annoncés	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
L'arbitre est-il entendu par les joueurs ?												

JUGE DE TOUCHE			Nom du juge :					Observateur :				
Nombre de sorties en touche	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Le juge les a-t-il signalées ?												
Tient-il son rôle : récupérer la balle et la donner à l'équipe adverse ?												

JUGE DE MARQUE			Nom du juge :					Observateur :				
Nombre d'essais	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Le juge les a-t-il signalés ?												
Tient-il son rôle : récupérer la balle et la donner à l'équipe adverse ?												





Module conçu et rédigé par :

Benjamin Silvestre (Conseiller technique au Comité
Meuse de Rugby)

Frédéric Corrier (CPC EPS, Circonscription de Verdun)

Frédéric Kieffer (CPC EPS, circonscription de Stenay)

