

Mon premier cycle de Balle Ovale



Initiation au jeu de la balle ovale

DEMARCHE DE REFLEXION

Le jeu collectif d'opposition associe deux principes essentiels pour le développement de l'enfant sur les plans socio affectif, cognitif et moteur :

- celui de l'opposition qui est une confrontation dans laquelle chaque adversaire à l'intention de vaincre, de s'imposer physiquement en respectant les règles mise en place;

- celui du jeu collectif qui a pour but d'agir à plusieurs, de coopérer pour résoudre des problèmes posées.

Les jeux de lutte, comme de nombreuses activités traditionnelles participent à une éducation physique orientée vers le développement équilibrés des élèves. Ils les aident à organiser leur action motrice dans les dimensions non seulement psychomotrices (tirer, pousser....) mais aussi cognitives (anticiper, feinter) affectives et sociales (gérer son agressivité, respecter son adversaire et les règles.)

De plus l'enfant n'apprend pas un jeu comme il apprend la table de multiplication, si l'on veut épanouir sa créativité et son inventivité, l'activité qu'on lui propose ne doit être ni défigurée, ni dépecée, elle doit être vivante et procurer spontanément du plaisir.

Le rugby proposé doit toujours être un jeu de combat non dangereux, joyeux, valorisant par rapport au courage et sécurisant.

Importance des premières étapes dans la réussite future du sportif

L'une des fonctions principales de ces premières phases d'initiation sportive consiste à accrocher les jeunes à leur activité sportive, à leur donner le goût de la pratiquer davantage et cela de manière plus sérieuse.

Il est alors important de prendre en compte les différentes étapes du développement de l'enfant sur les plans:

- *morphologiques;*

- *psychomoteurs;*

- *socio affectifs.*

I - L'ENFANT

De nombreuses observations, de réflexion, d'action sur les joueurs de tous niveaux permettent d'affirmer qu'en rugby, *le problème le plus important du débutant est la peur:*

- du choc avec l'adversaire;

- du choc avec le sol;

- de se trouver en situation d'échec.

II - LE JEU :

L'étude de la genèse et des règles fondamentales du jeu nous permettent de définir le rugby comme un sport collectif de combat.

L'affrontement collectif est privilégié, le ballon n'est que le catalyseur de lutte.

Nos fondamentaux pédagogiques, psychologiques et tactiques s'appuient sur ces principes.

L'enfant se construit à travers le rugby et construit son rugby; Du débutant au joueur de haut niveau, on distingue généralement quatre grandes phases:

- l'entrée dans l'activité (joueur débutant);
- l'initiation (joueur débrouillé);
- l'entraînement (joueur confirmé)
- le perfectionnement (vers le joueur de haut niveau).

Afin de proposer les situations les plus adaptées, l'enseignant doit être capable d'identifier certains comportements qui lui permettront de déterminer les niveaux de jeu momentanés. Les phases d'observation, d'évaluation, interprétation autorisent l'enseignant à se fixer des objectifs et à proposer des situations d'apprentissage (compétition, exercice, tests).

Important: le joueur ne passe pas forcément d'une manière linéaire par toutes ces étapes.

La séance devra respecter une certaine structure:

- collectif total
- situations problèmes; exercices; situations pédagogiques..
- collectif total

Les séances proposées doivent être totalisantes, c'est à dire impliquée les différents plans de l'individu (affectif; cognitif; moteur).

L'activité n'est pas dénaturée, elle est aménagée pour être sécurisante et permettre des progrès sur ces différents plans.

III : L'INTERET DU RUGBY POUR L'EDUCATION PHYSIQUE DE L'ENFANT A L'ECOLE

Le rugby est une des activités et un des moyens qui permet d'apprendre à l'enfant à :

SUR LE PLAN MOTEUR	Maîtriser un contact physique (sur l'autre) réglementé. Maîtriser les actions de porter, poser, lancer, attraper le ballon à la main, le frapper au pied ceinturer, pousser, déséquilibrer.
SUR LE PLAN DU TRAITEMENT DES INFORMATIONS ET DE LA PRISE DE DÉCISION	S'informer, analyser, choisir dans un contexte où les problèmes à résoudre ne sont pas prévisibles : porter ou passer, avancer ou contourner,.. S'organiser en équipe pour attaquer et défendre. Comprendre et exploiter un règlement.
SUR LE PLAN AFFECTIF	Accepter et maîtriser le contact avec l'autre et le sol. Accepter un règlement (respecter et faire respecter).
SUR LE PLAN SOCIAL ET CULTUREL	Connaître une activité sportive. Participer à des rencontres USEP

Le rugby est ainsi une activité physique et sportive présentant de nombreux intérêts pédagogiques et peu contraignante au niveau des équipements nécessaires. Les pages suivantes présentent le traitement recommandé de l'activité pour qu'elle soit totalement accessible aux enfants de l'enseignement primaire.

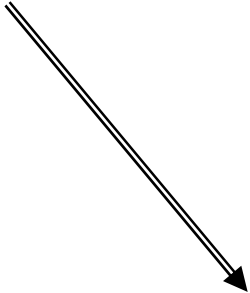


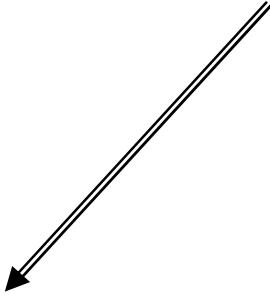
IV- LE REGLEMENT : LES REGLES D'OR (OU REGLES FONDAMENTALES)

But du jeu : marquer des essais et empêcher de marquer en respectant des règles

<p><u>MARQUER</u></p> <p>Pour marquer il faut déposer le ballon dans un endroit quelconque de la zone d'essais adverse (contact momentané joueur-ballon-sol)</p>	⇒	
<p><u>DROITS D' ACTIONS SUR LE BALLON</u></p> <p>On a le droit :</p> <ul style="list-style-type: none"> - de courir en portant le ballon à la main - de le ramasser, de l'attraper - de le lancer, de le passer à un partenaire - de le jouer au pied en dribblant au sol ou bottant en l'air - d'aller au contact d'adversaires 	⇒	
<p><u>DROIT DE S'OPPOSER PHYSIQUEMENT SANS BRUTALITÉ</u></p> <p>On a le droit de ne plaquer que l'adversaire porteur du ballon, en le ceinturant à la taille ou aux jambes.</p> <p>On n'a pas le droit de s'opposer avec brutalité (croche-pied, placage à la tête ou au cou, prise aux épaules, coups, bousculade violente ...)</p>	⇒	
<p><u>DEVOIR DE LIBÉRER LA BALLE</u></p> <p>Le porteur du ballon plaqué et tenu au sol doit lâcher le ballon immédiatement et ne pas gêner sa récupération par d'autres joueurs : sinon, il fait une faute appelée le tenu</p>	⇒	
<p><u>LE HORS-JEU ET L'EN-AVANT</u></p> <p>On est hors-jeu (on ne peut pas participer au jeu) quand on est placé devant le partenaire de son équipe porteur du ballon.</p> <p>Ainsi, on n'a pas le droit de passer le ballon à un partenaire placé en avant, donc hors-jeu. (Cette règle ne concerne donc que les attaquants, partenaires du porteur de balle)</p> <p>De plus, lorsqu'on envoie le ballon avec sa main ou son bras, volontairement ou non, vers l'avant (vers la ligne de but adverse), on fait une faute appelée en-avant</p>	⇒	

❖ **Les mises et remises en jeu s'effectueront de cette façon**

(pour des enfants débutants)

Au début du match	Après la faute	Après une sortie	Après une sortie
Au début d'une mi-temps	d'un adversaire	de balle en touche	de balle de l'en-but
Après un essai			
AU CENTRE DU TERRAIN	A L'ENDROIT DE LA FAUTE	A 5 m DE LA LIGNE DE TOUCHE	A 5 m DE LA LIGNE DE BUT
			

On pose la balle au sol à l'endroit indiqué par l'arbitre

On la touche du pied

On la ramasse

**Puis soit on court avec, soit on la passe,
soit on botte (si le jeu au pied a été autorisé et abordé)**

Les adversaires étant placés derrière une ligne fictive située à 5 mètres du ballon remis en jeu.

Ils ont le droit d'avancer dès que le ballon est ramassé par le joueur qui remet en jeu.

L'avantage :

On n'arrête pas forcément le jeu quand un attaquant commet une faute (ex : en-avant, hors-jeu) ; si l'adversaire peut récupérer le ballon et le jouer à son avantage (gagner du terrain), on laisse le jeu se dérouler ; sinon, on revient à l'endroit de la faute initiale pour remettre en jeu.

❖ **Fautes et sanctions** (Tableau récapitulatif)

DES FAUTES	DES SANCTIONS POSSIBLES
<p><u>LA MARQUE</u></p> <p>On lâche le ballon dans l'en-but adverse sans l'aplatir</p>	<p>Essai non valable ; c'est un en-avant Remise en jeu adverse à 5 m de la ligne de but</p>
<p><u>LE PLACAGE</u></p> <p>On plaque un joueur sans ballon ou on est brutal</p>	<p>Pénalité : Remise en jeu adverse à l'endroit de la faute ; Avertissement ou expulsion en cas de brutalité volontaire</p>
<p><u>LE TENU</u></p> <p>On ne lâche pas le ballon dès qu'on a au moins un genou au sol On gêne sa récupération</p>	<p>Pénalité : Remise en jeu adverse à l'endroit de la faute</p>
<p><u>LE HORS-JEU</u></p> <p>On fait action de jeu en avant de son partenaire porteur de balle</p>	<p>Remise en jeu adverse à l'endroit de la faute</p>
<p><u>L'EN-AVANT</u></p> <p>On fait une passe en avant On contrôle mal une réception et le ballon retombe en avant</p>	<p>Remise en jeu adverse à l'endroit de la faute</p>
<p><u>LA SORTIE DE BALLE EN TOUCHE</u></p> <p>On porte le ballon en touche dès qu'on a un pied sur la ligne On l'envoie en dehors des limites au pied ou à la main</p>	<p>Remise en jeu à 5 m de l'endroit où la balle est sortie</p>
<p><u>LA SORTIE DE BALLE DE L'EN-BUT</u></p> <p>Un attaquant envoie le ballon au delà des limites de l'en-but Un attaquant rentre le ballon, un défenseur l'aplatit</p> <p>Un défenseur rentre le ballon dans son en-but, l'aplatit ou le fait sortir des limites</p>	<p>Remise en jeu par les défenseurs, dans le terrain, à 5 m de la ligne de but</p> <p>Remise en jeu par les attaquants dans le terrain, à 5 m de la ligne de but</p>

❖ Conseils pour l'assimilation du règlement

L'appropriation des règles doit être progressive et constitue l'essentiel des premières séances.

Elle peut se faire au cours du jeu :

- soit dans un jeu global
- soit dans des situations d'apprentissage à effectif réduit
- voire dans des exercices d'échauffement.

Elle peut faire l'objet d'une **présentation orale**, éventuellement d'un **schéma** au tableau, de mises en situation **vécues**, d'**arrêts sur image** en cours de jeu, d'**explications** " sur le tas ". On peut ainsi utiliser divers moyens sans hacher le jeu par excès d'explications .

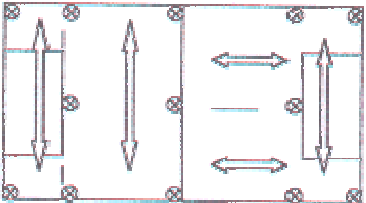
Ces règles d'or, une fois acquises, ne seront pas modifiées. Elles feront l'objet d'un arbitrage vigilant et intransigeant, garantie de leur respect.

Lors des rencontres, les enfants non joueurs pourront être associés à des tâches d' " observation active " :

- respect des règles par un joueur (cf exemples de fiches d'observation)
- co-arbitrage aidé par l'enseignant (signaler sorties tenus et en-avant par exemples)

Le jeu au pied, bien qu'étant une alternative essentielle pour le joueur, peut, pour des raisons de simplification, être occulté pendant une période plus ou moins longue.

V- L'ORGANISATION DE LA CLASSE

<u>L'enfant</u>	<ul style="list-style-type: none">- avoir une tenue solide- enlever chaînes, montres, bracelets, lunettes ...
<u>Les groupes</u>	<ul style="list-style-type: none">- organiser la classe en 2 groupes relativement stables : chaque groupe peut ensuite être divisé en fonction des situations qu'on veut mettre en place- valoriser la mixité au sein de ces groupes : les différences filles-garçons s'estompent au rugby
<u>Le matériel</u>	<ul style="list-style-type: none">- des signes distinctifs pour chaque groupe : maillots, chasubles ...- l'idéal, c'est de pouvoir proposer un ballon pour 2 enfants ou 3, quels que soient la forme et l'état du ballon
<u>Les espaces</u>	<ul style="list-style-type: none">- une parcelle de pelouse sans marquage peut faire l'affaire- on délimite des zones de travail avec des plots : 4 plots suffisent pour baliser un espace de travail- exemple sur un terrain de football : 
<u>Les formes de travail</u>	<ul style="list-style-type: none">- on pourra alterner des situations- à effectif réduit et à effectif complet- sous forme d'ateliers , quand une majorité de situations est connue- sous formes collectives- on pourra associer les apprentissages à :- un travail culturel sur l'activité (recherches , vidéo ...)- un travail de synthèse en classe sur posters : <p style="text-align: center;">un poster RÈGLES DU JEU un poster RÈGLES D'EFFICACITÉ</p>

VI- EXEMPLE DE DECOUPAGE D'UN CYCLE

RUGBY – primaire : 12 séances consécutives intégrées à la programmation EPS de l'école		
3/4 premières séances	ENTRER DANS UNE ACTIVITÉ NOUVELLE	<p>Phase permettant notamment</p> <p>1) de régler les problèmes d'organisation (habitudes de travail, <u>règles de fonctionnement de la classe</u>)</p> <p>2) <u>d'amener les règles d'or</u></p> <p>3) d'aborder <u>les problèmes affectifs de contact</u></p> <p>OUTILS : Les situations d'échauffement, d'apprentissage et de référence Les grilles d'observation L' exemple de première séance</p>
4/5èmes séances	REPERER LES ACQUIS	<p>Phase permettant notamment <u>d'évaluer le niveau d'intégration des règles d'or et d'investissement affectif pour dégager des pistes de travail</u></p> <p>OUTILS: La situation de référence et les grilles d'observation L' exemple de 5ème séance</p>
5 à 9èmes séances	STRUCTURER LES APPRENTISSAGES	<p>Phase permettant notamment de rechercher des solutions aux problèmes suivants :</p> <p>(Appliquer les règles d'or)</p> <p>1) <u>Avancer et marquer</u>, collectivement</p> <p>2) <u>Manipuler le ballon</u></p> <p>3) <u>Défendre et récupérer le ballon</u></p> <p>Puis de renforcer les solutions trouvées</p> <p>OUTILS : : Les situations d'apprentissage sous forme de recherche puis d'ateliers Les grilles d'observation sur des thèmes ciblés</p>
10 à 12èmes séances	RÉINVESTIR ET ÉVALUER	<p>Phase permettant de <u>réinvestir les acquis</u> sous des formes diverses : tournois, rencontre entre classes, rencontre USEP</p> <p>OUTILS : la situation de référence, les grilles d'observation, le règlement de rencontre USEP</p>

VI Quelques situations pour

❖ DEDRAMATISER LE CONTACT :

- **fiches : 3, 15, 16,17**

❖ MARQUER :

- **fiches : 2, 9, 10, 11, 12**

❖ RESPECTER LA REGLE DU HORS JEU

- **fiches : 1, 19**

❖ RESPECTER LA REGLE DU TENU




- **fiches : 4**

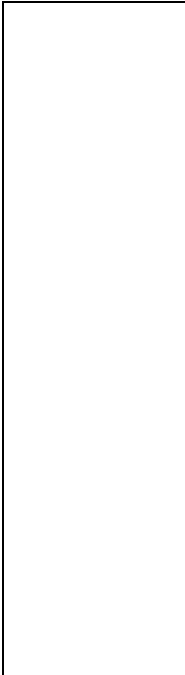
❖ PLAQUER


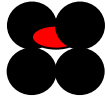
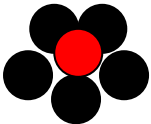
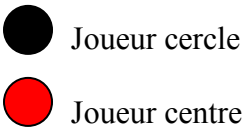
- **fiches : 13, 14, 18**

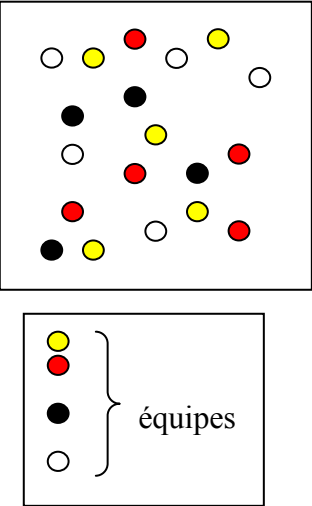
❖ PASSER

- **fiches : 5, 6, 7**

<p>SITUATIONS " COLLECTIVES "</p> <p>vers la notion d'équipe</p>	<ul style="list-style-type: none"> - les 6 à 8 joueurs se tiennent par la main ou par les coudes et s'enroulent autour d'un "chef" (la spirale se forme le plus vite possible, puis se déplace sans se déformer, pour contourner un plot par exemple)  <ul style="list-style-type: none"> - une ronde de 4 à 6 joueurs dont une brebis (foulard) chassée par un loup en liberté; le but étant pour la ronde de protéger sa brebis  <ul style="list-style-type: none"> - 2 équipes doivent au signal rejoindre leurs camps respectifs le plus vite possible (le contact sans brutalité est autorisé, puis des chaînes de 2 ou 3 joueurs sont autorisées, puis des passages étroits obligatoires sont instaurés...)  <ul style="list-style-type: none"> - 1 équipe de joueurs assis se tenant les uns aux autres ; une autre équipe dont le but est, sans brutalité, de séparer les joueurs de la chaîne collective ; un point par joueur seul à la fin du temps - même principe; l'équipe attaquée a 4 ballons en sa possession et s'organise pour les conserver ; un point par ballon récupéré à la fin du temps
<p>SITUATIONS DE MANIPULATION DU BALLON</p>	<ul style="list-style-type: none"> - en courant, lancer le ballon pour l'attraper - idem, l'attraper en sautant - idem, l'attraper après un tour complet sur soi-même - guider le ballon avec les pieds en courant vers l'avant - idem, vers l'arrière - idem, au signal, ramasser avec les mains - toutes ces situations dans un espace collectif plus restreint (les joueurs doivent être attentifs aux actions des autres)

Situation : Combat duel	Niveau :
Description : Des joueurs par deux combattent dans un espace délimité. Il s'agit soit de déplacer l'adversaire soit de le faire sortir soit de le faire tomber.	
Objectif de l'éducateur : Vaincre les réticences liées au contact avec les partenaires, les adversaires , le sol.	Comportements attendus : Acceptation du contact, s'investir dans la joute.
	
POUR EVALUER - REGULER	
Comportements observés	Interventions possibles
POUR FAIRE EVOLUER LA SITUATION	
Variantes	Effets recherchés
Pousser hors des limites Tirer hors des limites Porter A cloche pied : pousser, tirer, faire poser les deux pieds . Tenir le bras droit face à face saisir une jambe avec le bras gauche et faire chuter.	S'investir dans la lutte

Situation La Marguerite		Niveau 1	
Ojectif de l'éducateur Résoudre les réticences à l'égard des différents contacts		Comportements attendus Engagement dans la lutte	
Dispositif :	   	Consignes Pour les joueurs formant le cercle, rester liés et debout Ne pas se tenir les mains Rester dos à dos Pour le joueur se trouvant dans le cercle rester debout ne pas faire mal à ses partenaires	
Effectif groupe de 5 à 7 enfants Espace Matériel		Règles Rester debout liés Respecter ses partenaires	
But : Sortir du cercle constitué par les joueurs		Critères de réussites Pour le joueur se trouvant à l'intérieur du cercle sortir	
Score : 1 point lorsque le joueur sort du cercle 1 point lorsque le cercle est rompu			
Lancement de jeu Le joueur du cercle essaie de sortir dès le signal de l'éducateur			
		Pour les joueurs formant le cercle rester liés et empêcher le joueur de sortir	
Pour évaluer réguler			
Comportements observés		Intervention possible	
Pour faire évoluer la situation			
Variantes		Effets recherchés	
Introduire un ballon dans le cercle		handicap	

Situation Jeu de plaquage		Niveau 1
Objectif de l'éducateur Améliorer le plaquage		Comportements attendus S'investir dans le plaquage, dans la lutte
Description : 4 équipes sont placés dans un carré de 10m * 10m. Les équipes trottinent à l'intérieur du carré sans se bousculer. Lorsque l'éducateur annonce une couleur d'équipe celle ci doit tenter de plaquer un maximum de joueur des équipes adverses en un temps donné.		
Dispositif :	<p style="text-align: center;">10m</p> 	Consignes Plaqueur : plaqué un maximum de joueur en un minimum de temps Plaqué : sortir du terrain une fois que l'on est plaqué
Effectif 10*10 (effectif total) Espace 10m*10m Matériel plots pour délimiter le terrain		Règles Plaqueur : accompagner son adversaire Plaqué : ne pas se débattre
But : Plaquer un maximum de joueur averse		Critères de réussites Tous les joueurs de l'équipe adverse sont plaqués en un minimum de temps
Score : 1 point par joueur plaqué		
Lancement de jeu : Annonce de la couleur de l'équipe qui plaque		
Pour évaluer réguler		
Comportements observés	Intervention possible	
	Attitude au plaquage	
Pour faire évoluer la situation		
Variantes	Effets recherchés	

Situation : Jeu de plaquage (épervier collectif)	Niveau : 1
---	-------------------

Description
 Un groupe d'attaquant est placé sur une des limites du terrain (zone d'en but).
 Un groupe de défenseur est placé à l'intérieur. Au signal de l'éducateur, les attaquants s'élancent pour traverser jusqu'à la limite d'en face. Les défenseurs doivent les plaquer pendant la traversée.

Objectif de l'éducateur : Apprentissage du plaquage	Comportement attendu :
---	-------------------------------

Terrain : 20*40 Effectif : total Matériel : cônes pour délimiter le terrain		Consignes : Attaquants : interdiction de reculer et de sortir du terrain Défenseurs : Avancer sur les attaquants
But : Att : traverser sans se faire plaquer Def : plaquer le plus possible d'attaquant à chaque traversée		Règles : Prendre en compte les règles du plaquage
Lancement de jeu : L'éducateur donne un signal pour faire partir les attaquants		Critères de réussites : Les attaquants sont tous plaqués

POUR EVALUER - REGULER

Comportements observés	Interventions possibles

POUR FAIRE EVOLUER LA SITUATION

Variantes	Effets recherchés
Augmenter la distance de départ entre les attaquants et les opposants ; Faire partir les défenseurs dans des positions différentes (à genoux, assis, accroupis) Varier la position de départ des attaquants et des utilisateurs. Organiser la défense en deux groupes	Toutes ces variantes ont pour but d'augmenter la difficulté de la tâche afin d'amener l'enfant à construire son propre plaquage.

Situation : comprendre et appliquer la règle du hors-jeu	Niveau : 1
---	-------------------

Description :

- les joueurs sont en mouvement
- l'enseignant donne la balle à un joueur dont les partenaires sont hors jeu (devant lui) comprendre et appliquer la règle du hors-jeu -

Objectif de l'éducateur :	Comportement attendu :
----------------------------------	-------------------------------

<p>Terrain : 15m*20m Effectif : total Matériel : cônes, ballons</p>	<p>15m</p>	<p>Consignes : Les partenaires se replacent derrière le porteur de balle</p>
<p>But : Marquer</p>		<p>Règles : comprendre et appliquer la règle du hors-jeu</p>
<p>Lancement de jeu :</p>		<p>Critères de réussites : Marquer sans utiliser un partenaire hors jeu (devant)</p>

POUR EVALUER - REGULER

Comportements observés	Interventions possibles

POUR FAIRE EVOLUER LA SITUATION

Variantes	Effets recherchés

Situation : comprendre et appliquer la règle du hors-jeu **Niveau : 2**

Description :

- 3 attaquants, 3 défenseurs
- les joueurs contournent les plots A B
- l'arbitre donne le ballon à celui qui contourne le plot A

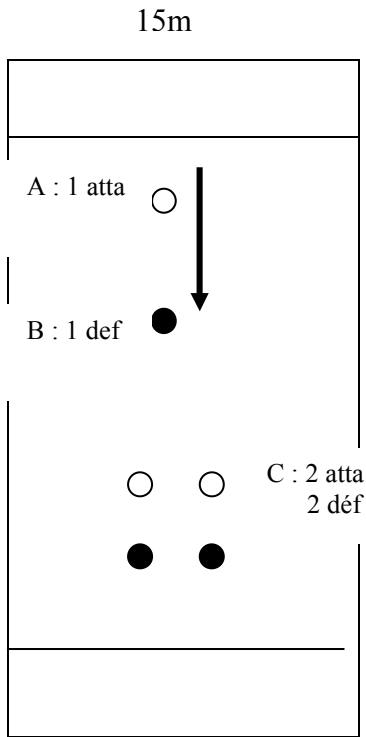
Objectif de l'éducateur :

Comportement attendu :

Terrain : 15m*20m
Effectif : total
Matériel : cônes, ballons

But :
Marquer

Lancement de jeu :



Consignes :
Les partenaires se replacent derrière le porteur de balle

Règles :
comprendre et appliquer la règle du hors-jeu

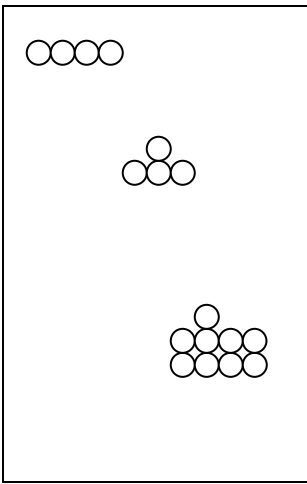
Critères de réussites :
Marquer sans utiliser un partenaire hors jeu (devant

POUR EVALUER - REGULER

Comportements observés	Interventions possibles

POUR FAIRE EVOLUER LA SITUATION

Variantes	Effets recherchés

Situation : la meute (course par groupe)	Niveau : 1
Description : Plusieurs groupes s'opposent dans une course en ligne. Dans chaque groupe les joueurs sont liés entre eux (une liaison latérale avec le partenaire d'à côté, une liaison avec le partenaire de devant). Chaque groupe est organisé selon les consignes de l'éducateur. Les courses sont chronométrées ;	
Objectif de l'éducateur : Acceptation du contact partenaire/partenaire	Comportements attendus :
Terrain : cours de 22 m de long Effectif : x groupes de 6 à 10 joueurs. Matériel : 1 chronomètre	<div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> <div data-bbox="105 875 598 1128"> But : Gagner la course </div> <div data-bbox="643 730 951 1211" style="text-align: center;">  </div> <div data-bbox="1023 645 1458 931"> Consignes : Rester groupés selon les modalités édictées par l'animateur. </div> </div> <div data-bbox="1023 960 1458 1328" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> Règles : Lorsque les liaisons lâchent le groupe doit s'immobiliser avant de repartir </div> <div data-bbox="1023 1328 1458 1487" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> Critères de réussites : Gagner la course sans avoir rompu les liaisons </div>
Lancement de jeu :	
POUR EVALUER - REGULER	
Comportements observés	Interventions possibles
POUR FAIRE EVOLUER LA SITUATION	
Variantes	Effets recherchés
Nombre de ligne dans le groupe Type de liaison Parcours rectiligne, slalom	

Situation : comprendre et appliquer la règle MARQUER dans une cible	Niveau : 1
--	-------------------

Description :
 Les équipes évoluent dans un terrain de 20 m de coté. L'éducateur désigne la zone de marque dans laquelle il faut aplatir

Objectif de l'éducateur : Marquer dans la cible et empêcher de marquer	Comportements attendus : Les joueurs attaquants s'orientent vers la cible désignée
--	--

<p>Terrain : 20m*20 Effectif : 2 groupes de 6 à 10 joueurs. 4 zones d'en but Matériel : 1 chronomètre</p>		<p>Consignes :</p> <p>Att : Se rendre le plus rapidement possible vers la zone choisie Déf : empêcher de marquer , récupérer le ballon</p>
<p>But : Comprendre et appliquer la règle MARQUER DANS UNE CIBLE</p>	<p>Règles :</p> <p>Att. : Marquer 2 points en aplatissant le ballon derrière la ligne Déf : 1 point par ballon récupéré</p>	<p>Critères de réussites : Marquer dans la zone indiquée</p>
<p>Lancement de jeu :</p> <p>L'éducateur donne le ballon à l'une ou l'autre des équipes puis indique la zone de marque</p>		

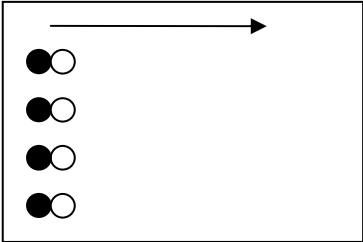
POUR EVALUER - REGULER

Comportements observés	Interventions possibles
	- l'action de marquer au rugby nécessite de franchir la ligne d'en but adverse et d'exercer sur le ballon une pression de haut en bas.==> quelquefois les élèves ont tendance à jeter le ballon

POUR FAIRE EVOLUER LA SITUATION

Variantes	Effets recherchés
<p>- Désigner l'espace de marque de deux couleurs == > Niveau 2</p> <p>- désigner les en but à attaquer == > Niveau 3</p>	

Situation : comprendre et appliquer la REGLE DU TENU	Niveau : 1
<p>Description : Cette situation se joue en 1 contre 1 + 1 ; le porteur du ballon essaie d'atteindre la cible, lorsqu'il est mis au sol, il lâche le ballon et se replace derrière sa ligne. Dès que le ballon est en possession du joueur attaquant, le défenseur 1 intervient. Le défenseur 2 intervient lorsqu'il y'a contact entre l'attaquant et le 1^{er} défenseur.</p>	
<p>Objectif de l'éducateur : Comprendre et appliquer la règle du tenu</p>	<p>Comportements attendus : Progresser vers la cible et lâcher le ballon lorsque le porteur de balle est mis au sol (au moins) un genou au sol</p>
<p>Terrain : 5* 15 Effectif : 1 attaquant 2 défenseurs</p> <p>Matériel : 1 chronomètre</p>	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div data-bbox="635 817 997 1108" style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> </div> <div data-bbox="1023 696 1458 981" style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <p>Consignes :</p> <p>Att : ne pas perdre le ballon et marquer Déf : empêcher de marquer , récupérer le ballon</p> </div> </div> <div data-bbox="1023 1010 1458 1406" style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p>Règles :</p> <p>Att. :- essayer d'atteindre la cible -libérer le ballon lorsque je suis mis au sol pour qu'il soit réutilisable par mes partenaires</p> <p>Déf : 1 point par ballon récupéré</p> </div> <div data-bbox="1023 1429 1458 1570" style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p>Critères de réussites : Ne pas perdre le ballon et marquer</p> </div>
<p>But : Progresser vers la cible et lâcher le ballon lorsqu'on est mis au sol.</p>	
<p>Lancement de jeu :</p> <p>L 'éducateur donne le ballon au joueur attaquant. Dès que le ballon est en possession du joueur le défenseur 1 intervient. Le défenseur 2 intervient lorsqu'il ya contact entre l'ataquant et le 1^{er} defenseur</p>	
POUR EVALUER - REGULER	
Comportements observés	Interventions possibles
	La règle du tenu est une des règles les plus importantes du rugby puisqu'elle permet en plus de la continuité du jeu, de protéger le porteur de balle
POUR FAIRE EVOLUER LA SITUATION	
Variantes	Effets recherchés
<p>2 attaquant contre 3 défenseurs 6 contre 6</p>	<p style="text-align: center;">} Niveau 2</p>

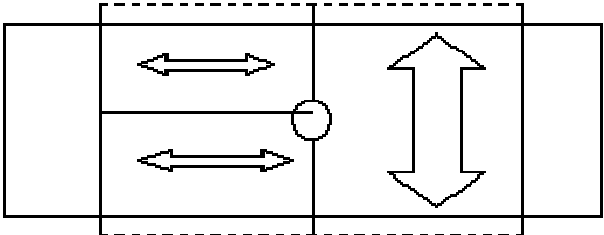
Situation : accepter le contact avec le sol , avec les adversaires en respectant le droit des joueurs	Niveau : 1	
Description : Les enfants sont 2 par 2. Un des enfants se couche au sol sans ballon, le second enfant lui tient les jambes. Au signal de l'éducateur, l'enfant qui est au sol doit, toujours en restant au sol, tenter de rallier la zone opposée. L'éducateur donne un temps max. pour tenter de rallier la ligne		
Objectif de l'éducateur : Vaincre les réticences à l'égard des différents contacts	Comportements attendus : Les enfants doivent s'investir dans chacune des tâches demandées.	
Terrain : couloir de 5 à 10m Effectif : total (enfants 2 par 2) Matériel :		Consignes : Att : rester au sol Déf : bloquer les jambes
But : Atteindre la ligne et empêcher d'atteindre la ligne		Règles : Ne pas faire mal à son partenaire
Lancement de jeu : L'éducateur doit trouver un signal qui sollicite l'attention de la part des élèves		Critères de réussites : Atteindre la ligne pour marquer un point
POUR EVALUER - REGULER		
Comportements observés	Interventions possibles	
POUR FAIRE EVOLUER LA SITUATION		
Variantes	Effets recherchés	
Debout : le joueur défenseur ceinturant son partenaire		

Situation : accepter le contact avec le sol , avec les adversaires en respectant le droit des joueurs	Niveau : 2
Description : Cette situation se joue à 6 contre 6 ; le porteur de balle grâce à ses partenaires doit atteindre l'en but, l'équipe adverse s'oppose sans faire de faute.	
Objectif de l'éducateur Vaincre les réticences à l'égard des différents contacts	Comportements attendus : Les enfants saisissent aux cuisses Progresser vers la cible et lâcher le ballon lorsque le porteur de balle est mis au sol (au moins) un genou au sol
Terrain : 5* 15 Effectif : 1 attaquant 2 défenseurs Matériel : 1 chronomètre	<div data-bbox="635 651 999 943" style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> </div> <div data-bbox="1023 528 1458 815" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> Consignes : Att : ne pas perdre le ballon et marquer Déf : empêcher de marquer , récupérer le ballon </div> <div data-bbox="1023 846 1458 1234" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> Règles : Att. :- essayer d'atteindre la cible -libérer le ballon lorsque je suis mis au sol pour qu'il soit réutilisable par mes partenaires Déf : 1 point par ballon récupéré </div> <div data-bbox="1023 1261 1458 1402" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> Critères de réussites : Ne pas perdre le ballon et marquer </div>
But : .	
Lancement de jeu :	
POUR EVALUER - REGULER	
Comportements observés	Interventions possibles
POUR FAIRE EVOLUER LA SITUATION	
Variantes	Effets recherchés
2 attaquant contre 3 défenseurs	

tableau récapitulatif

UNITÉ D'APPRENTISSAGE RUGBY CYCLE 3				
OBJECTIFS		ÉVALUATION		PROPOSITIONS DE SITUATIONS D'APPRENTISSAGE
COMPÉTENCES	SAVOIRS	SITUATION DE RÉFÉRENCE	NIVEAUX D'HABILITÉ	
<p><u>Disciplinaires :</u></p> <p>Participer à des activités collectives en y tenant des rôles différents et en respectant les règles</p> <p><u>Transversales :</u></p> <p>Comprendre et respecter des règles collectives, et de sécurité</p>	<p>- Comprendre et appliquer les règles fondamentales du jeu : La marque Le hors jeu Le tenu</p> <p>- Accepter le contact avec le sol et avec l'autre</p> <p>- Manipuler le ballon : recevoir, transmettre, ramasser, courir</p> <p>- Avancer et marquer</p> <p>- Défendre son camp et récupérer le ballon</p>	<p><u>BUT</u> : marquer plus de points que l'équipe adverse</p> <p><u>AMÉNAGEMENT</u> :</p> <p>- terrain de 30 à 50 m X 15 à 30m : matérialiser le périmètre et les en-buts</p> <div style="text-align: center; border: 1px solid black; width: 150px; height: 50px; margin: 10px auto;"></div> <p>- des équipes de 6 à 10 joueurs identifiés (maillots chasubles) - 2 équipes jouent, 2 équipes observent à l'aide d'une des grilles proposées en page 10 : un joueur associé à un observateur - un arbitre enfant assisté de l'enseignant - le jeu dure entre 5 à 8 minutes</p> <p><u>RÈGLES</u>: les règles d'or et de remise en jeu, pages 3 et 4 :</p> <p>- Comment marquer ? - Droits d'action sur le ballon et tenu - Le contact - Le hors-jeu</p>	<p><u>Assimilation des règles d'or</u> <u>(règles fondamentales)</u></p> <p>Niv. 1 : le joueur commet beaucoup de fautes (il perd et fait perdre les ballons sur des fautes) Niv. 2 : le joueur commet quelques fautes (il perd et fait perdre les ballons sur des fautes parfois : une fois sur deux) Niv. 3 : le joueur ne commet que très rarement des fautes (il perd et fait perdre des ballons sur maladresse ou choix non pertinent)</p> <p><u>Engagement – implication du joueur</u></p> <p>Niv .1 : le joueur ne participe au jeu que par hasard (il touche moins d' 1 ballon /minute) Niv. 2 : le joueur ne participe pas aux phases de contact (il touche 1 à 2 ballons / minute) Niv. 3 : le joueur participe à toutes les phases de jeu (il touche plus de 2 ballons / minute)</p> <p><u>Efficacité du joueur</u></p> <p>Niv .1 : le joueur recule plus qu'il n'avance Niv. 2 : le joueur recule autant qu'il avance Niv. 3 : le joueur avance plus qu'il ne recule</p>	<p>FICHE 1 : le hors-jeu</p> <p>FICHE 2 : la marque</p> <p>FICHE 3 : les contacts</p> <p>FICHE 4 : le tenu</p> <p>FICHES 5, 6, 7, 8 : porter, passer, ramasser</p> <p>FICHES 9, 10, 11 : avancer et marquer</p> <p>FICHE 12 : défendre et récupérer le ballon</p>

Un moment d'évaluation :
Exemple en rencontre USEP (hors temps scolaire)

<p>ÉQUIPES</p>	<p>Les élèves sont répartis en équipes selon les niveaux d'habileté (engagement du joueur) : consulter les propositions de contenus USEP. Équipes de 4 joueurs sur le terrain pour des élèves de niveau 2 et de 8 joueurs sur le terrain pour des élèves de niveau 3.</p>
<p>TERRAIN</p>	<p>Un terrain de football peut être partagé en deux (8x8) et en quatre (4x4)</p> 
<p>DÉROULEMENT</p>	<p>Jeu en 8 contre 8 et en 4 contre 4 en 2 ou 3 périodes par match ; la durée totale du match se situera entre 15 et 25 minutes et sera fonction de l'organisation retenue.</p>
<p>MARQUE</p>	<p>Ballon posé ou touché derrière la ligne de BUT (dans la zone d'en-but) 1 essai vaut 5 points</p>
<p>LES PRINCIPALES FAUTES sanctionnées par PÉNALITÉ OU REMISE EN JEU</p>	<ul style="list-style-type: none"> • TENU : Tout joueur porteur du ballon plaqué, tenu au sol doit lâcher immédiatement le ballon ou s'en éloigner • HORS JEU : Tout joueur situé en avant du partenaire porteur du ballon et faisant action de jeu est considéré hors-jeu. • EN AVANT : La passe (à la main) en avant étant interdite. • PLACAGE d'un joueur non porteur de balle
<p>FAUTES GRAVES VOLONTAIRES</p>	<p>- Brutalité, Contestation, Agression SANCTION : - Exclusion du joueur pour 2 minutes - Exclusion définitive à la 2ème faute</p>
<p>DROIT DES JOUEURS</p>	<p>On a le droit de :</p> <ul style="list-style-type: none"> • S'opposer physiquement sans brutalité au porteur du ballon (pas d'action sur des joueurs non-porteurs) : plaquer, ceinturer (sous les épaules), pousser • Jouer le ballon à la main (porter, ramasser, attraper, lancer, passer) mais obligation de le libérer si on est tenu au sol (au moins un genou au sol) • Jouer le ballon au pied (fonction des choix des animateurs)

les mises et remises en jeu s'effectueront de cette façon

Au début du match Au début d'une mi-temps Après un essai AU CENTRE DU TERRAIN	Après la faute d'un adversaire A L'ENDROIT DE LA FAUTE	Après une sortie de balle en touche A 5 m DE LA LIGNE DE TOUCHE	Après une sortie de balle de l'en-but A 5 m DE LA LIGNE DE BUT
---	---	--	---

**On pose la balle au sol à l'endroit indiqué par l'arbitre
On la touche du pied, On la ramasse
Puis soit on court avec, soit on la passe,
soit on botte (si le jeu au pied a été autorisé et abordé)**

**Les adversaires étant placés derrière une ligne fictive située à 5 mètres du ballon remis en jeu
Ils ont le droit d'avancer dès que le ballon est ramassé par le joueur qui remet en jeu.**

Exemple d'exploitation d'une fiche :

4^{ème} séance, situation de jeu en 6x6



Constats



Remédiation

Le joueur commet une faute :

HORS JEU : xxxxxx = 6

TENU : x = 1

BRUTALITÉ : = 0

le joueur est souvent
hors-jeu, ne se replace pas
en fonction du ballon

Travail en situation
d'apprentissage

sur la fiche n°1

Aménager les situations : ensemble des paramètres possibles

Aménager une situation, c'est modifier la situation initiale en choisissant dans cette trame un ou plusieurs éléments pour susciter des conduites motrices et favoriser des apprentissages; les situations d'apprentissage proposées ensuite dans ce document (fiches en 3^{ème} partie) s'appuient sur cet ensemble de paramètres (trame de variance).

LE RAPPORT DE FORCE ATTAQUANTS / DÉFENSEURS

- nombre de joueurs (fixé, au choix, départ différé)
- rapport numérique (égalité, surnombre offensif ou défensif, départs et positions)
- statuts (fixes :attaquants ou défenseurs, réversibles)
- degré d'invulnérabilité (dans des zones, pendant un temps)
- composition des équipes (sexe, niveau de jeu, niveau physique)

L'ESPACE DE JEU

- dimensions (longueur, largeur)
- orientation du jeu (en longueur, en largeur)
- zones (imposées, d'invulnérabilité)
- nature du sol

LA CIBLE

- dimensions de l'en-but
- tout ou partie
- position (au sol, en l'air, dans différentes directions)
- nombre
- choix (avant de jouer, en cours de jeu)
- valeur

LE BALLON

- nombre
- nature et état
- ballons introduits en cours

LE CORPS

- position (au sol, à genoux, debout)
- actions sur le ballon (mains, pieds, pieds + mains)
- actions sur les autres (ceinturer, toucher, gêner, plaquer, déséquilibrer, éviter)
- liberté d'action et mobilité des joueurs

LE RÈGLEMENT

- marque (valeurs différentes selon les cibles, les filles et les garçons, le poids et la taille)
- règles (nombre, nature, évolution)

LE TEMPS

- durée (limitée ou non, fractionnée, répétée, en nombre d'actions)
- vitesse (libre, contrainte)

Sur les paramètres :	Consulter, par exemple, les fiches :
Rapport de force attaquants- défenseurs	1 ; 4 ; 9 ; 10 ; 11
Espace de jeu	2 ; 5 ; 6 ; 11 ; 12
Cible	2 ; 9 ; 10 ; 12
Ballon	6 ; 7 ; 9
Corps	3 ; 5 ; 6 ; 7 ; 8
Règlement	5 ; 6 ; 9 ; 11
Temps	6 ; 7 ; 8

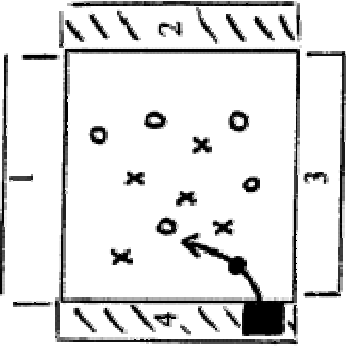
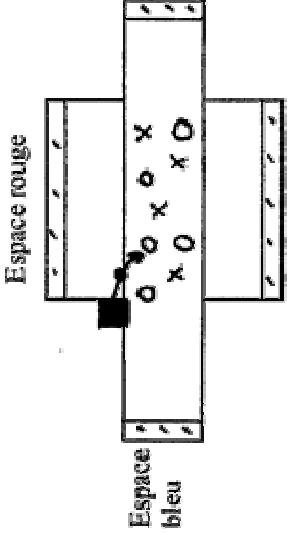
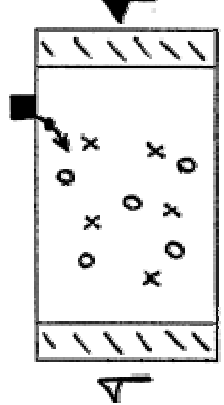
Les situations proposées dans une séance visent à transformer les savoirs de l'élève de façon active : ainsi, les fiches de situations (pages 16 à 27) sont **identifiées par les SAVOIRS A CONSTRUIRE** : chaque fiche propose une situation évolutive en trois niveaux de complexité, les ressources mobilisées étant de plus en plus importantes. Elles peuvent ainsi être utilisées à différents moments de l'apprentissage, pour une activité de découverte, de recherche de solutions, de renforcement des apprentissages, et de réinvestissement.

L'utilisation des situations d'apprentissage proposées en 3^{ème} partie nécessite donc des interventions de l'enseignant en direction des élèves (questionnement, verbalisation, bilan, sous forme collective ou en effectif réduit) : on peut pour cela s'inspirer des rubriques " repères pour l'enseignant ".

Troisième partie

SITUATIONS " COLLECTIVES "	
vers la notion d'équipe	
SITUATIONS DE	
Activité de découverte, d'exploration	Les enfants explorent leurs possibilités du moment L'enseignant observe le degré initial de leur savoir : implication, utilisation du ballon, contacts, rapport aux règles par exemple
Activité de recherche	Les enfants cherchent des solutions à un problème à résoudre en actes : essais, observations, hypothèses, vérification L'enseignant organise, suscite la recherche, et introduit des contraintes (variables) pour l'enrichir
Activité de renforcement	Les enfants consolident les savoirs appris en répétant: les solutions motrices s'affinent L'enseignant varie les aménagements et augmente le niveau d'exigence (critères de réussite qualitatifs)
Activité de réinvestissement	Les enfants réinvestissent les savoirs et connaissances dans des situations globales (situation de référence, ou situation de jeu opposant deux équipes) L'enseignant évalue la qualité des apprentissages à ce moment-là, pour réguler son action
MANIPULATION DU BALLON	

TÂCHE D'APPRENTISSAGE : Vers le rugby

<p>FICHE 2</p>	<p>TYPE DE SAVOIRS CONSTRUITS : comprendre et appliquer la règle MARQUER DANS UNE CIBLE</p>		
	<p>UNE SITUATION D'APPRENTISSAGE ÉVOLUTIVE</p>		
<p>NIVEAU 1</p>		<p>NIVEAU 2</p>	
<p>BUT DE LA TÂCHE</p>		<p>Marquer dans la cible et empêcher de marquer</p>	
<p>RÈGLES DE FONCTIONNEMENT</p>	<p>- 5 contre 5 - le maître désigne la zone de marque : 1 2 3 ou 4 - pour marquer 2 points il faut aplatir le ballon derrière la ligne - 1 point si récupération de balle</p>	<p>- 5 contre 5 - mêmes règles mais le maître désigne cette fois l'espace de jeu rouge ou bleu</p>	<p>- 5 contre 5 - mêmes règles mais le maître désigne cette fois l'en-but à attaquer</p>
<p>AMÉNAGEMENT DU MILIEU</p>			
<p>CRITÈRE DE RÉUSSITE</p>	<p>Marquer dans la zone indiquée</p>		
<p>REPÈRES POUR L'ENSEIGNANT</p> <p>Les joueurs attaquants s'orientent vers la cible désignée</p>			

TÂCHE D'APPRENTISSAGE : Vers le rugby

FICHE 3

TYPE DE SAVOIRS CONSTRUITS : accepter le contact avec le sol et les adversaires en respectant les droits du joueur

UNE SITUATION D'APPRENTISSAGE ÉVOLUTIVE

NIVEAU 1

NIVEAU 2

NIVEAU 3

BUT DE LA TÂCHE

Atteindre la ligne et empêcher d'atteindre la ligne

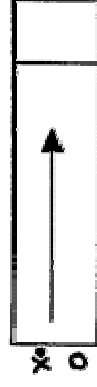
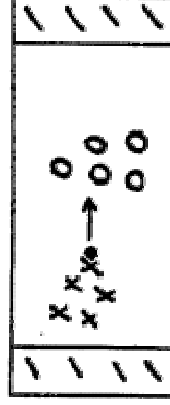
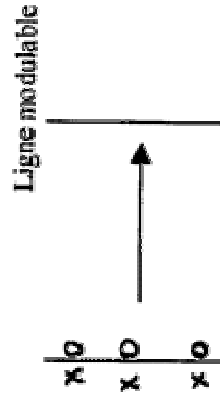
RÈGLES DE FONCTIONNEMENT

- 2 par 2
- couchés au sol sans ballon
- l'enfant derrière tient les jambes de l'autre

- 6 contre 6 ou 5 contre 5
- un porteur de balle qui grâce à ses partenaires doit atteindre l'en-but
- l'équipe adverse s'oppose sans faire de faute

- 1 contre 1
- les 2 joueurs côte à côte sur la même ligne
- le porteur du ballon choisit le moment de son départ

AMÉNAGEMENT DU MILIEU



CRITÈRE DE RÉUSSITE

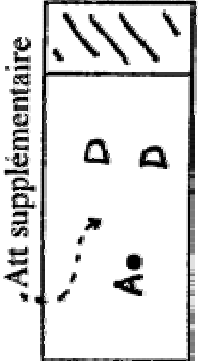
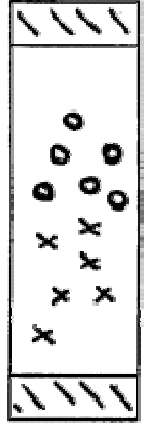
1 point par réussite

Temps pour franchir la ligne

1 point pour le gagnant (plaqué ou essai)

REPÈRES POUR L'ENSEIGNANT

Les enfants saisissent aux cuisses et ne commettent pas de fautes de brutalité: ils acceptent le contact de l'autre

TÂCHE D'APPRENTISSAGE : Vers le rugby	
FICHE 4	TYPE DE SAVOIRS CONSTRUITS : comprendre et appliquer la RÈGLE DU TENU : lâcher le ballon au contact du sol
UNE SITUATION D'APPRENTISSAGE ÉVOLUTIVE	
NIVEAU 1	NIVEAU 2
NIVEAU 1	NIVEAU 3
BUT DE LA TÂCHE	Progresser vers la cible et lâcher le ballon lorsqu'on est mis au sol (au moins un genou au sol)
RÈGLES DE FONCTIONNEMENT	<ul style="list-style-type: none"> - 6 contre 6 - le porteur du ballon ne le libère que lorsqu'il est au sol (il va systématiquement au contact)
AMÉNAGEMENT DU MILIEU	 <p>Att supplémentaire</p>
CRITÈRE DE RÉUSSITE	 <p>Conservé le ballon pour son équipe et marquer</p>
REPÈRES POUR L'ENSEIGNANT	<ul style="list-style-type: none"> - le porteur du ballon lutte pour rester debout - il libère le ballon quand il est au sol, avec l'intention de le transmettre à un partenaire

TÂCHE D'APPRENTISSAGE : Vers le rugby

FICHE 5

TYPE DE SAVOIRS CONSTRUITS : manipuler le ballon : PORTER

UNE SITUATION D'APPRENTISSAGE ÉVOLUTIVE

NIVEAU 1

Traverser une zone en protégeant son ballon

- 2 équipes
- chaque joueur doit toucher de la main tous les plots pour porter le ballon dans la zone

NIVEAU 2

Idem en relais

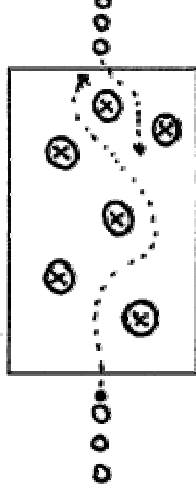
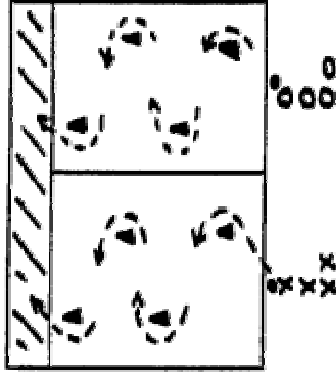
- 2 équipes , l'une attaque , l'autre défend
- un chronométrateur
- les attaquants doivent traverser le terrain avec le ballon en se relayant
- les défenseurs placés chacun dans un cerceau tentent de ralentir la progression des attaquants

NIVEAU 3

Traverser le terrain sans se faire toucher le ballon

- une équipe attaque , chaque joueur l'un après l'autre
- les joueurs de l'équipe qui défend tentent de toucher le ballon

AMÉNAGEMENT DU MILIEU



Arriver le premier = 1 point

Le meilleur temps gagne

Un point par ballon non touché

REPÈRES POUR L'ENSEIGNANT

L'élève fait passer le ballon d'une main à l'autre sans le perdre

L'élève se protège et protège son ballon
Les défenseurs peuvent ensuite mettre un seul pied dans le cerceau

L'élève protège son ballon en faisant obstacle avec son corps
On peut ensuite inciter l'action sur le défenseur (+ 1 point si je le fais sortir du cerceau)

TÂCHE D'APPRENTISSAGE : Vers le rugby

TYPE DE SAVOIRS CONSTRUITS : manipuler le ballon : PASSER

UNE SITUATION D'APPRENTISSAGE ÉVOLUTIVE

NIVEAU 1

NIVEAU 2

NIVEAU 3

BUT DE LA TÂCHE

Transmettre le ballon en relais

RÈGLES DE FONCTIONNEMENT

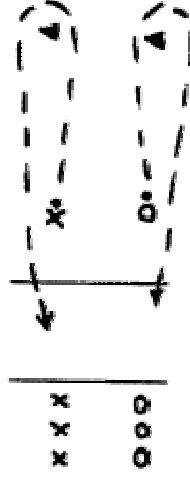
- 2 équipes avec un ballon chacune
- les joueurs se transmettent le ballon à l'intérieur d'une zone

- idem
- le porteur peut faire une passe plus ou moins longue au suivant sur le trajet retour
- le receveur reçoit dans la zone

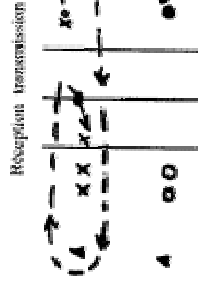
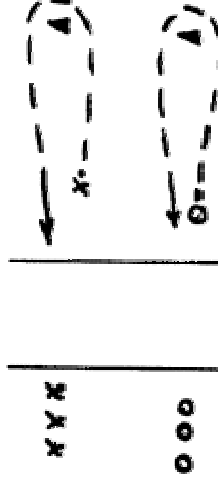
- idem
- le porteur arrive derrière ses équipiers et ne doit pas transmettre en avant de lui

AMÉNAGEMENT DU MILIEU

Zone de transmission



Zone de réception



CRITÈRE DE RÉUSSITE



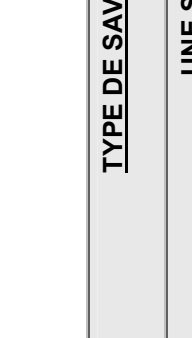
L'équipe arrivée la première a 1 point

REPÈRES POUR L'ENSEIGNANT

Transmission du ballon de mains à mains et de face

Transmission en face à face, ballon en suspension

Le relayeur s'élançe pour recevoir, sans dépasser le porteur

TYPE DE SAVOIRS CONSTRUITS : manipuler le ballon : PASSER	
UNE SITUATION D'APPRENTISSAGE ÉVOLUTIVE	
NIVEAU 1	NIVEAU 2
Passer le ballon vite et bien	
BUT DE LA TÂCHE	
RÈGLES DE FONCTIONNEMENT	<ul style="list-style-type: none"> - 2 équipes, avec un ballon chacune, que les joueurs se transmettent le plus vite possible - un arbitre pour compter les tours
AMÉNAGEMENT DU MILIEU	<p style="text-align: center;">Cercleux pour indiquer la place de chaque joueur</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>Équipes de 5</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>Équipes de 4 ou 3</p>  </div> </div>
CRITÈRE DE RÉUSSITE	<p>La première équipe à faire 5 tours</p> <p style="text-align: right;">L'équipe qui réussit à dépasser le ballon de l'autre équipe</p>
REPÈRES POUR L'ENSEIGNANT	<p>L'élève anticipe la réception du ballon avec les mains et les épaules orientées</p>
	<p>La première équipe à réaliser 5 tours</p> <p style="text-align: right;">L'élève fait sa passe dans la course</p>
	<p style="text-align: center;">- idem</p> <ul style="list-style-type: none"> - le joueur une fois la passe réalisée suit son ballon et se place au plot suivant
	

TÂCHE D'APPRENTISSAGE : Vers le rugby

Fiche 8

TYPE DE SAVOIRS CONSTRUITS : manipuler le ballon : RAMASSER

UNE SITUATION D'APPRENTISSAGE ÉVOLUTIVE

NIVEAU 1

NIVEAU 2

NIVEAU 3

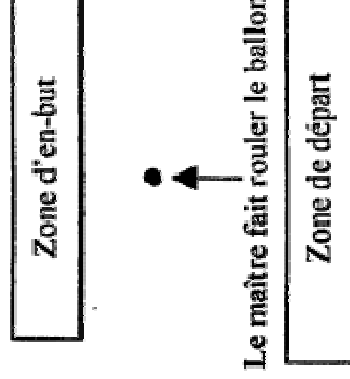
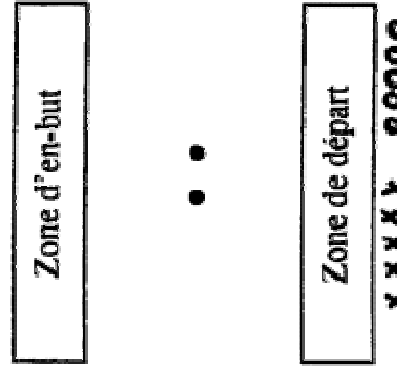
BUT DE LA TÂCHE

Ramasser le ballon le plus vite possible et l'aplatir dans la zone d'en-but

RÈGLES DE FONCTIONNEMENT

- 2 équipes dont les joueurs sont numérotés de 1 à 5
- signal du départ en 2 temps :
1/ appel du ou des numéros : les joueurs se placent dans la zone de départ
2/ puis " hop " pour donner le départ

AMÉNAGEMENT DU MILIEU



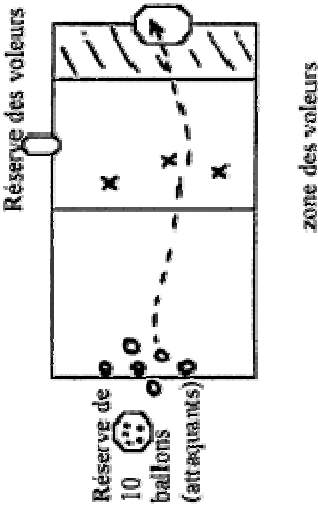
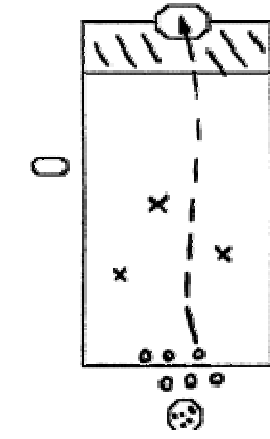
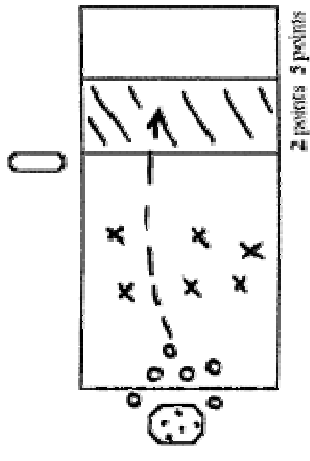
CRITÈRE DE RÉUSSITE

Le gagnant marque un point

REPÈRES POUR L'ENSEIGNANT

Les enfants vont s'organiser pour ramasser sans arrêter leur course : ils vont ramasser le ballon sur leur côté gauche ou droit

TÂCHE D'APPRENTISSAGE : Vers le rugby

FICHE 9	TYPE DE SAVOIRS CONSTRUITS : avancer et marquer		
	UNE SITUATION D'APPRENTISSAGE ÉVOLUTIVE		
	NIVEAU 1	NIVEAU 2	NIVEAU 3
BUT DE LA TÂCHE	<p>Jeu des voleurs de ballons: pour les attaquants, porter le maximum de ballons dans sa réserve Pour les défenseurs (voleurs), intercepter les ballons</p>		
RÈGLES DE FONCTIONNEMENT	<ul style="list-style-type: none"> - un ballon en jeu à la fois - les voleurs sont en demi-équipe et n'interviennent que dans une zone centrale 	<ul style="list-style-type: none"> - idem - les voleurs, en demi-équipe interviennent sur tout le terrain 	<ul style="list-style-type: none"> - idem - les voleurs sont en équipe complète - les attaquants peuvent marquer 2 ou 5 points au choix
AMÉNAGEMENT DU MILIEU			
CRITÈRE DE RÉUSSITE	<p>On inverse les rôles Marquer plus d'essais, de points, que l'équipe adverse</p>		
REPÈRES POUR L'ENSEIGNANT	<p>Les enfants vont coopérer pour marquer en supériorité numérique (exploitation des espaces libres, passes) : on peut ajouter des zones refuges pour donner du temps au porteur de balle, on peut faire évoluer le rapport de force attaquants /défenseurs, on peut aussi ajouter des zones d'essais de valeurs différentes pour inciter à gagner du terrain</p>		

TÂCHE D'APPRENTISSAGE : Vers le rugby

TYPE DE SAVOIRS CONSTRUITS : avancer et marquer

UNE SITUATION D'APPRENTISSAGE ÉVOLUTIVE

NIVEAU 1

NIVEAU 2

NIVEAU 3

BUT DE LA TÂCHE

Avancer avec le ballon et marquer le plus vite possible

Avancer en progressant le plus loin possible

RÈGLES DE FONCTIONNEMENT

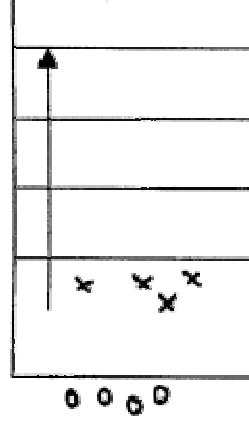
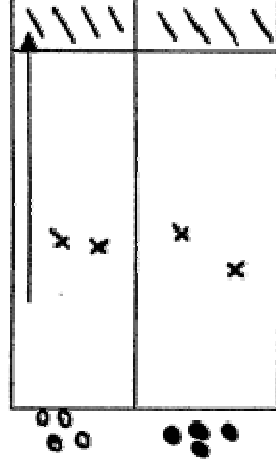
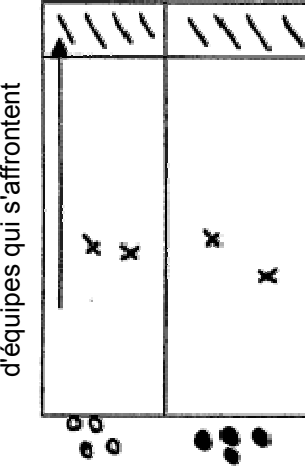
- 2 attaquants contre un défenseur
- chaque équipe de 3 envoie un défenseur dans le terrain voisin

- 4 attaquants contre deux défenseurs
- équipes de 4 joueurs ; une ou deux équipes envoient des défenseurs (par 2) sur les terrains

- 4 attaquants contre 4 défenseurs
- 1 point par ligne franchie, 4 points pour un essai
- l'équipe en attaque garde le ballon 1 minute

AMÉNAGEMENT DU MILIEU

Autant de mini-terrains (étroits) que d'équipes qui s'affrontent



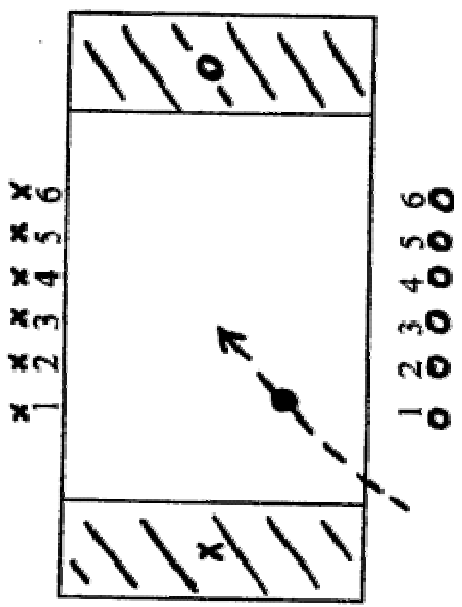
Un point par essai marqué
Le plus de points en 3 minutes

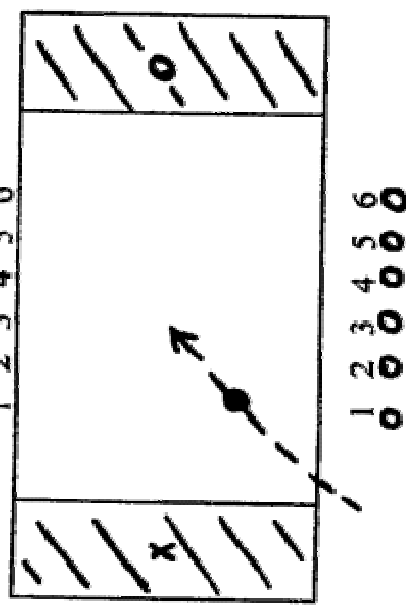
On change de rôle
Marquer plus de points que l'équipe adverse

REPÈRES POUR L'ENSEIGNANT

**LE PORTEUR DE BALLE AVANCE PUIS LIBÈRE LE BALLON POUR FACILITER LA PROGRESSION DE SES ÉQUIPIERS
LES ATTAQUANTS RÉUSSISSENT EN SUPÉRIORITÉ NUMÉRIQUE**

TÂCHE D'APPRENTISSAGE : Vers le rugby

FICHE 11	TYPE DE SAVOIRS CONSTRUITS : avancer et marquer		
	UNE SITUATION D'APPRENTISSAGE ÉVOLUTIVE		
	NIVEAU 1	NIVEAU 2	NIVEAU 3
BUT DE LA TÂCHE	<p>JEU DU BÉRET</p> <p>Ramasser le ballon et le porter dans sa zone d'essais</p>		
RÈGLES DE FONCTIONNEMENT	<ul style="list-style-type: none"> - un ballon roule au milieu du terrain et un numéro est appelé - les deux élèves portant ce numéro s'affrontent pour marquer l'essai 	<ul style="list-style-type: none"> - idem - 2 ou 3 numéros sont appelés en même temps - les défenseurs ne peuvent lutter que contre leur vis-à-vis 	<ul style="list-style-type: none"> - idem - on ajoute des numéros en cours de jeu
AMÉNAGEMENT DU MILIEU			
CRITÈRE DE RÉUSSITE	L'équipe gagnante est celle qui a additionné le plus d'essais dans le temps du jeu		
REPÈRES POUR L'ENSEIGNANT	L'enfant s'oriente vers sa zone d'essai		
	Les joueurs coopèrent pour progresser vers la cible si c'est nécessaire		



TÂCHE D'APPRENTISSAGE : Vers le rugby

FICHE 12

TYPE DE SAVOIRS CONSTRUITS : défendre sa cible et récupérer le ballon

UNE SITUATION D'APPRENTISSAGE ÉVOLUTIVE

NIVEAU 1

NIVEAU 2

NIVEAU 3

BUT DE LA TÂCHE

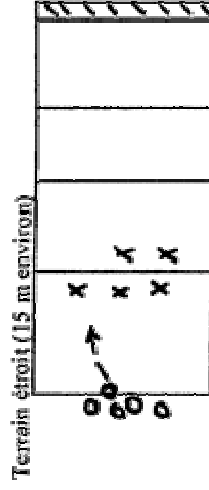
Marquer des points et empêcher de marquer

- c'est la même équipe qui attaque pendant 4 minutes
- elle marque 1 point à chaque fois que le porteur de balle franchit une ligne, et 5 points pour un essai
- la balle est morte quand les défenseurs se sont fait une passe, les attaquants retournent à leur base

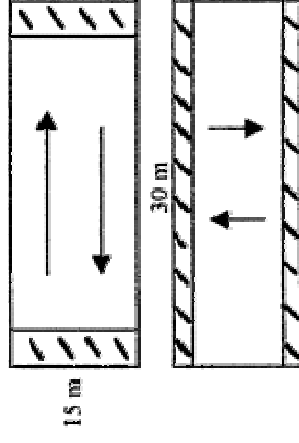
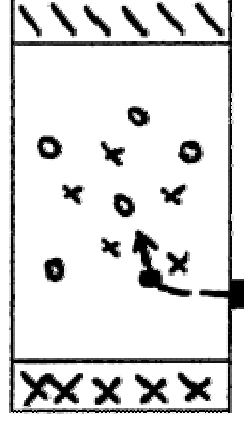
- les en-but à attaquer sont désignés par un objet ou une couleur
- les 2 équipes sont en dispersion
- le meneur du jeu donne la balle au hasard et désigne de la voix l'en-but à attaquer
- le jeu se déroule jusqu'à ce qu'une équipe marque

- 2 équipes s'affrontent en jeu total, selon les règles du moment :
 - 3 minutes sur terrain long
 - 3 minutes sur terrain large
- le score des équipes reste acquis

AMÉNAGEMENT DU MILIEU



2 équipes de 6 ; 1 meneur du jeu des objets ou couleurs différents pour chaque en-but



CRITÈRE DE REUSSITE

Marquer plus de points que l'équipe adverse

REPÈRES POUR L'ENSEIGNANT

Les défenseurs s'orientent dos à l'en-but à défendre, s'organisent collectivement pour occuper l'espace

TÂCHE D'APPRENTISSAGE : Vers le rugby

TYPE DE SAVOIRS CONSTRUITS : comprendre et appliquer la règle du hors-jeu

UNE SITUATION D'APPRENTISSAGE ÉVOLUTIVE

NIVEAU 1

NIVEAU 2

NIVEAU 3

BUT DE LA TÂCHE

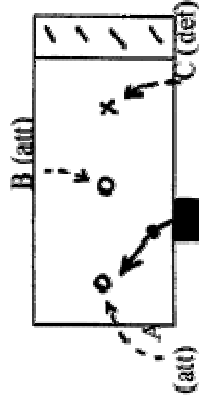
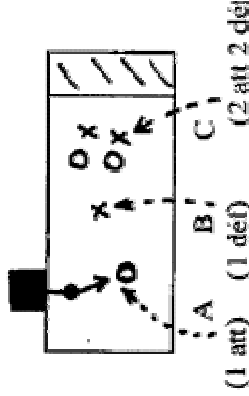
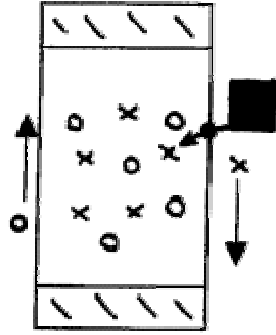
Marquer et empêcher de marquer

- 5 contre 5
- les joueurs sont en mouvement
- l'enseignant donne la balle à un joueur dont les partenaires sont hors jeu (devant lui)

- 3 attaquants, 3 défenseurs
- les joueurs contournent les plots A B
- l'arbitre donne le ballon à celui qui contourne le plot A

- 2 attaquants contre 1 défenseur
- l'arbitre lance le ballon vers A
- les joueurs partent des plots A B C

AMÉNAGEMENT DU MILIEU



CRITÈRE DE RÉUSSITE

Marquer sans utiliser un partenaire hors jeu (devant soi)

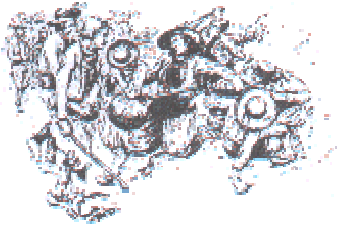
REPÈRES POUR L'ENSEIGNANT

Les partenaires se replacent derrière le porteur de balle

UNE CINQUIÈME SÉANCE

OBJECTIFS DE LA SÉANCE	1) Évaluer le niveau d'assimilation des règles d'or et l'investissement affectif des élèves 2) Dégager des pistes de travail pour l'organisation collective (" avancer et marquer ")																																																			
ORGANISATION PRÉALABLE	- de la classe : 2 clubs de 2 équipes chacun - matériel : chasubles , 1/2 terrain de football, 12 ballons (peu importe l'état, la forme ...)																																																			
OBJECTIFS	SITUATIONS	INTERVENTIONS																																																		
MISE EN TRAIN Manipuler le ballon et favoriser les contacts (sol-joueur)	1) Course en dispersion, avec un ballon pour deux, lancer le ballon en l'air, l'autre l'attrape en sautant (idem en partant l'un derrière l'autre) 2) Par deux, combat à genoux : déséquilibrer l'autre et lui mettre une épaule au sol (1 point) 3) Dans un espace défini, 4 joueurs (chasubles) contre 2 voleurs (sans chasubles) : les joueurs doivent se faire 5 passes consécutives, les voleurs les empêchent	1 équipe joue, 1 équipe compte les passes <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> A V A A V A </div>																																																		
Évaluer l'investissement affectif (contacts) des élèves	<u>Les voleurs de ballon</u> : 6 joueurs contre 2 x 3 voleurs Les équipes se succèdent en attaque ; les voleurs restent 3 minutes puis se font remplacer par une autre équipe 1 point pour l'équipe qui marque un essai <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <table style="border-collapse: collapse; margin: auto;"> <tr> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">A</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">V</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> </td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">V</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> </td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> </td> </tr> <tr> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">A</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">V</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> </td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">V</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> </td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> </td> </tr> <tr> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">AA</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">V</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> </td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">V</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> </td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> </td> </tr> <tr> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">AA</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> </td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> </td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> </td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> </td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> </td> </tr> </table> </div>	A	V		V			A	V		V			AA	V		V			AA						On observe si les élèves refusent le contact avec l'autre et on signale les fautes éventuelles																										
A	V		V																																																	
A	V		V																																																	
AA	V		V																																																	
AA																																																				
Évaluer l'assimilation des règles d'or - marquer - brutalités - tenu - hors-jeu	La situation de référence : 6 x 6 ; 2 équipes jouent , 2 équipes observent (1 joueur pour 1 observateur) : on utilise la grille d'observation " fautes commises " <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <table style="border-collapse: collapse; margin: auto;"> <tr> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> </td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> </td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">A</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> </td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> </td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> </td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> </td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> </td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">B</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> </td> </tr> <tr> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> </td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> </td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">A</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> </td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> </td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> </td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> </td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> </td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">B</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> </td> </tr> <tr> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> </td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> </td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> </td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">A</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> </td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> </td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> </td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> </td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">B</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> </td> </tr> <tr> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> </td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> </td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">A</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">A</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> </td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> </td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> </td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> </td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">B</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">B</td> </tr> <tr> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> </td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> </td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">A</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> </td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> </td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> </td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> </td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> </td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">B</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">B</td> </tr> </table> </div>			A						B				A						B					A					B				A	A					B	B			A						B	B	Après chaque match de 6 minutes, faire un bilan des fautes commises en utilisant les observations
		A						B																																												
		A						B																																												
			A					B																																												
		A	A					B	B																																											
		A						B	B																																											
PERSPECTIVES	1. Si on observe encore un grand nombre de fautes, il faut revenir sur la (ou les) règle(s) non assimilée(s) 2. Où sont placés les partenaires du porteur de balle ? (juste derrière , au contact, loin derrière, sur les côtés : loin, proche...) 3. Quel type de circulation de balle est privilégié ? (dans l'axe du terrain, sur les côtés)																																																			
	Travailler sur le thème " avancer et marquer ", sur des terrains larges, étroits (cf. fiches 9, 10, 11, 12) ; mettre en place des situations où l'équipe doit s'organiser en fonction d'une densité d'adversaires (nombre d'adversaires sur un espace donné)																																																			

IL ÉTAIT UNE FOIS...



LE RUGBY

La tradition veut que le RUGBY ait été inventé au 19^{ème} siècle par des étudiants Britanniques. Ce n'est pas tout à fait faux, mais ce n'est pas absolument vrai.

En effet, le rugby est un jeu dont la filiation avec ceux de l'Antiquité puis du Moyen-âge est des plus directes. Les Anciens Grecs pratiquaient la PHAININDA qui peut être considérée comme l'ancêtre du rugby car la lutte pour la possession du ballon y était essentielle.

Les Romains, inspirés par la Phaininda pratiquèrent à leur tour l'HARPASTUM encore plus proche de notre jeu actuel car, non seulement la possession du ballon y était primordiale, mais encore le terrain était rectangulaire et il fallait porter la balle au-delà de la ligne de fond du camp adverse. L'harpastum fut également populaire dans la civilisation gallo-romaine.

Au Moyen Age on pratiqua la SOULE (ou choule suivant les provinces). C'était alors un jeu d'une rudesse extrême, où tous les coups étaient permis. Il mettait aux prises de nombreux joueurs, toute la population masculine d'un village par exemple. Il consistait à lutter à mains nues mais féroce, pour la possession du ballon (la soule) afin d'aller porter celui-ci dans un but fixe à l'avance. Ce pouvait être une tour, un arbre, un pont, le porche d'une église ou même un étang. Les parties pouvaient durer un jour entier, voire plusieurs jours. Les blessés étaient nombreux, il y avait même quelquefois des morts. La balle était le plus souvent une enveloppe de cuir bourrée de paille ou de son. Puis, la technique s'améliorant, on employa plus fréquemment une vessie de porc gonflée. C'est ainsi que naquit notre original, bien-aimé et déconcertant ballon ovale. La soule s'implanta dans les Iles Britanniques à la suite de la conquête des Normands. Une description de



Début d'une partie de soule en Bretagne, XIX^e siècle

la vie de Londres, publiée en 1174, nous apporte un premier témoignage sur un jeu de ballon joué alors en Angleterre.

Ce jeu était identique à celui joué depuis longtemps en Gaule, puis dans la France moyenâgeuse et plus particulièrement dans la région de Normandie. Le jeu pratiqué Outre-Manche et que l'on définit par "des rageries de grosses pelotes à pié" fut ensuite appelé FOOTBALL.

Soule ou football étaient toujours d'une rare violence. Puis, un certain adoucissement des mœurs, la préférence donnée par la noblesse et la bourgeoisie aux jeux de cour et de salons, réduisirent soule et football au rang de "jeux de rustres" pratiqués seulement dans les campagnes.

Au XVIII^{ème} siècle, il n'en subsista bientôt des traces que dans certaines contrées de Bretagne, de Normandie ou de Picardie.

En Angleterre, au XVIII^{ème} siècle, malgré le mépris des étudiants d'Oxford et de Cambridge qui préféraient des exercices physiques plus "distingués", les élèves des Publics Schools, adoptèrent le football ou ancienne soule, toujours joué par les paysans. Les adolescents, pensionnaires d'écoles aussi célèbres que Harrow, Eaton, Charterhouse, Winchester, Marlborough, adoptèrent le jeu à la forme de leurs cours de récréation ou de leurs terrains d'exercice.

Au collège de RUGBY, situé dans le comté de Warwick au centre de l'Angleterre, le jeu se développa au début du XIX^{ème} siècle, lorsque

l'école fit l'acquisition d'un champ pour les ébats sportifs de ses élèves.

Ce " football ", se pratiquait différemment d'une école à l'autre. Mais il y avait tout de même des racines communes. Comme dans l'antique soule c'était avant tout une lutte furieuse dans de gigantesques mêlées pour gagner la balle et l'envoyer dans un but au-dessus d'une barre. La progression se faisait à partir de la mêlée par des coups de pied mais le ballon pouvait être repris à la main. Les parties, comme dans les villages, duraient parfois plusieurs jours et faisaient de nombreux éclopés.

Grâce à son nouveau terrain, appelé " the Bigside " le football pratiqué par la public school de Rugby acquit au début du XIX^{ème} siècle une grande réputation. Selon les résultats d'une enquête faite en 1895 sur l'origine de ce jeu, un certain WILLIAM WEBB ELLIS fut le premier à courir avec un ballon à la main vers le but adverse, ce qui allait donner au " football " de l'école de Rugby un cachet d'originalité.

Cette tendance fut encouragée par l'un de ses directeurs, THOMAS ARNOLD qui voulait réserver au

sport une place capitale dans son système d'éducation.

Les règles traditionnelles qui rattachaient ce nouveau jeu au " football " et à travers lui à la " soule " celtique, pratiquée jadis à travers les villages et les champs, étaient transmises oralement d'école à école. Elles furent fixées par écrit pour la première fois à Rugby même en 1846. Cette innovation augmenta encore l'influence du célèbre collège dans le développement du " football " en Angleterre. Après des rencontres interscolaires de nombreux établissements adoptèrent le Code du collège de Rugby.

Au milieu du XIX^{ème} siècle, deux tendances divisèrent le " football " anglais.

L'une avait le collège de Rugby comme chef de file. Elle défendait le Jeu Traditionnel hérité de la soule, jeu rude et souvent même violent avec ses placages, ses mêlées où il était permis, en outre, de " se donner des coups de poing et des coups de pied jusqu'à hauteur du genou ".

L'autre tendance était inspirée par Charterhouse. Cette école n'ayant qu'un cloître pour terrain d'exercice,

avait édulcoré le jeu en développant les dribbles au pied. Charterhouse affermit sa position en fixant ses règles par écrit en 1861.

Les rencontres inter-clubs se multipliant, il devint bientôt nécessaire d'unifier les règles du jeu. Neuf clubs londoniens fondèrent en 1863 le **FOOTBALL ASSOCIATION**. Dès décembre 1863, les partisans du football traditionnel, tenants de la rudesse, quittèrent le Football Association. Celle-ci s'orienta vers la popularisation du jeu qui s'appela longtemps " Association " puis " Soccer " dans les pays de langue anglaise. Les règles se rapprochaient de notre football actuel.

Après la rupture des partisans du jeu au pied et des tenants du jeu traditionnel hérité de l'Antiquité et du Moyen âge, " Rugby-football " fit son unité. Initialement le but était, pour l'Angleterre, de relever le défi écossais et de sélectionner une équipe pour le premier match international à Edimbourg. Puis, ce besoin d'unification dépassant de simple match, la " Rugby Football Union " fondée en 1871 fixa les règles officielles.



La gravure représente une phase de la première rencontre franco anglaise inter-clubs : Stade Français/Rosselyn Park, jouée le 23 avril 1892.

On distingue, à l'arrière plan, Georges de Saint-Clair, le fondateur du sport organisé en France ; il porte un chapeau melon et tient une canne indispensables attributs de l'arbitre à cette époque.