



LE RUGBY

A TOUCHER

A L'ECOLE



L'ACTIVITE RUGBY AU CYCLE 3

A. Présentation :

- L' Education physique et sportive au cycle 3 p.3
- L'activité « rugby » et l'Education globale de l'élève. p.4
- Les compétences visées chez l'élève p.5
- Le règlement. p.6

B. Les entrées dans l'activité

- L'entrée dans l'activité aux C.E.2 et C.M.1 (des déménageurs vers le rugby). p.7 et 8
- L'entrée dans l'activité aux C.M.1 et C.M.2 (du ballon capitaine vers le rugby). p.9
- Des exercices de mise en train. p. 10

C. Les objectifs et les situations d'apprentissage

Développer les habiletés motrices

- La passe à dix. p.11
- Le béret ballon. p.12
- La petite thèque. p.13

Accepter le contact

- Le rugby à quatre pattes. p. 14
- Le filet p.15
- Les sorciers p. 16

Avancer / Protéger - Conserver / Récupérer

- Les zones p.17
- L'épervier modifié p. 18
- Le quintette p. 19

Développer ses capacités d'adaptation

- Le bon choix p.20
- L'arrêt sur image p.21
- L'espace p.22
- Le dos tourné p.23
- Le trio p.24

. Pistes de travail

- Cycles de six séances p.25

D. Bibliographie :

- L'éducation sportive de l'enfant et l'activité rugby (U.S.E.P, U.F.O.L.E.P , F.F.R)
- Recueil de jeux préparatoires au rugby (J. Macou)
- Les fondamentaux du rugby (P. Conquet et J. Devaluez).
- Rugby (S. Collinet, J.Y Nerin, M. Peyresblanques).

Dossier réalisé par Michel MAIRESSE (C.P.C / E.P.S)
Photos prises lors de cycles de rugby menés avec les enseignants et leurs élèves des écoles élémentaires de la ville de SEVRAN, en septembre et octobre 2005

Education Physique et Sportive au cycle 3

1. Objectifs

- **Le développement des capacités et des ressources nécessaires** aux conduites motrices.
- **L'accès au patrimoine culturel** que représentent les diverses activités physiques, sportives et artistiques, pratiques sociales de référence.
- **L'acquisition des compétences et connaissances** utiles pour mieux connaître son corps, le respecter et le garder en **bonne santé**.

2. Les enjeux de formation

Les actions motrices fondamentales (courir, sauter, lancer, rouler..).

- Elles vont être enrichies, diversifiées, perfectionnées, combinées, enchaînées mais aussi améliorées en vitesse d'exécution, en précision, en force.
- Les enfants deviendront peu à peu capables d'en enchaîner, combiner plusieurs.
- Ces actions ne seront pas construites pour elles-mêmes mais au travers de la pratique des activités physiques qui leur donneront tout leur sens.

3. Les autres enjeux de formation

La maîtrise du langage

- par les situations riches en sensations et en émotions qu'elle fait vivre, l'E.P.S est un support privilégié pour permettre aux élèves de parler de leur pratique (nommer, exprimer, communiquer) sans empiéter sur le temps de l'activité physique.
- en outre, l'intérêt des enfants de cette tranche d'âge pour l'activité physique est source de motivation supplémentaire pour donner envie de lire d'écrire des textes divers (fiches, règles de jeu, récits...);

L'éducation à la santé et à la sécurité

- par des situations où l'enfant « écoute » son corps, apprécie une situation de risque

La contribution à l'acquisition de notions de base

- avec par exemple la relation espace-temps.

L'éducation à la citoyenneté

- en éduquant à la responsabilité et à l'autonomie.
- elle offre la possibilité de jouer avec la règle, de mieux la comprendre, de la faire vivre et accéder ainsi aux valeurs sociales et morales.

3. Programme

Le programme d'éducation physique et sportive permet de construire des compétences spécifiques et des compétences générales.

a) Compétences spécifiques

En s'engageant dans des activités physiques variées, ayant du sens (affectif, social) pour eux, les élèves peuvent construire quatre types de compétences spécifiques :

- réaliser une performance mesurée
- adapter ses déplacements à différents types d'environnements
- s'affronter individuellement et collectivement
- concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive.

b) Compétences générales et connaissances

Il s'agit pour l'enseignant d'aider l'élève à acquérir des attitudes, des méthodes, des démarches favorables aux apprentissages, dans la pratique de l'activité mais aussi dans la vie sociale pour lui permettre de :

- s'engager **lucidement dans l'action** (oser, s'engager en toute sécurité, choisir des stratégies efficaces, contrôler ses émotions...).
- **construire un projet d'action** (le formuler, le mettre en œuvre, s'engager contractuellement...).
- **mesurer et apprécier les effets de l'activité** (lecture d'indices complexes, mise en relation des notions d'espace et de temps, appréciation de ses actions, de ses progrès, de ceux des autres...);
- **appliquer et construire des principes de vie collective** (se conduire dans le groupe en fonction de règles, de codes, écouter et respecter les autres, coopérer...).

4. Contribution de l'activité « rugby »

- Elle permet de construire la troisième compétence « s'affronter individuellement ou collectivement » qui est obligatoirement travaillée chaque année.

- Exemples de compétences spécifiques : enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles notamment d'attaquant

- courir et transporter un objet
- recevoir et courir vers la cible ou passer la balle.
- marquer, poser l'objet ou le ballon dans un espace de marque.
- être actif dans un espace complexe

De défenseur

- courir et toucher les porteurs d'objets, de ballons- courir et s'interposer

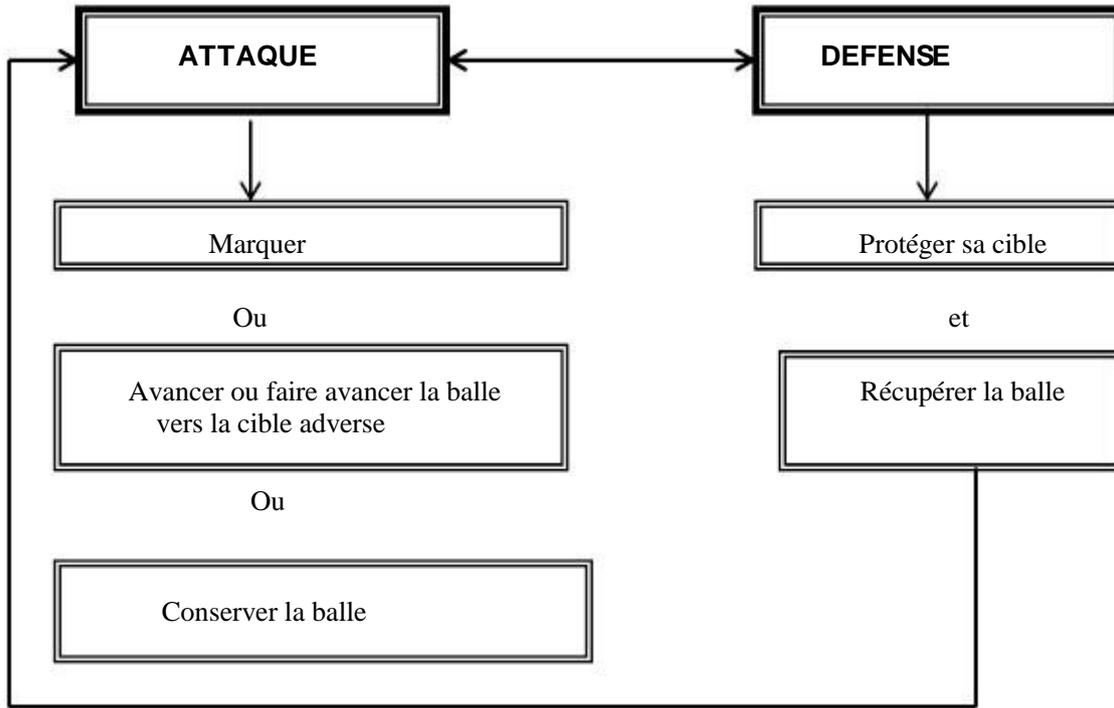


L'ACTIVITE RUGBY

Le rugby : sport collectif



Il respecte la logique des principes communs aux sports collectifs :



Le rugby : moyen éducatif

Le rugby est un sport collectif parmi d'autres.

Nous utiliserons donc sa spécificité, comme moyen pédagogique, au service de l'éducation globale de l'enfant en retenant les quatre caractéristiques suivantes :

- Un matériel nouveau : un ballon ovale aux rebonds capricieux.
- Un rapport à l'adversaire original.
- Une organisation dans l'espace différente : les passes en avant sont interdites.
- Une nécessaire maîtrise de l'agressivité et le respect de l'autre.



COMPETENCES VISEES CHEZ L' ELEVE

Améliorer les conduites motrices

- Palier 1 :**
- je réussis à passer le ballon à un partenaire proche .
 - je réceptionne la balle en la bloquant.
- Palier 2 :**
- je passe la balle en arrière (jeu déployé)
 - je libère le ballon pour mon camp (jeu groupé).
 - je réceptionne la balle de plusieurs façons (à 2 mains, à gauche, sous le bassin..).

Accepter le contact

- Palier 1 :**
- j'arrête un adversaire en le touchant à deux mains.

Avancer vers la cible

- Palier 1 :**
- comme attaquant : - je ne recule pas pour échapper aux défenseurs
 - je ne me débarrasse pas du ballon en le lançant en arrière
 - comme défenseur : - je me déplace vers l'attaquant pour essayer de le toucher.
- Palier 2 :**
- comme attaquant : - j'exploite le ballon pour faire avancer mon équipe (j'avance, je temporise, je libère le ballon).
 - je me positionne pour faire avancer mon équipe (du soutien au porteur du ballon au soutien lancé).
 - comme défenseur : - avec 1 ou 2 partenaires, j'arrête la progression des attaquants : j'identifie plusieurs possibilités (je plaque, je bloque les bras, je récupère le ballon) et je change aussitôt de rôle (de défenseur à attaquant).

Développer ses capacités d'adaptation

- Palier 1 :**
- comme attaquant : - je participe au jeu mais adopte un comportement stéréotypé (je percute ou essaie de déborder systématiquement).
 - comme défenseur : - je vais sur le porteur du ballon sans tenir compte de l'action de mes équipiers.
- Palier 2 :**
- comme attaquant : - j'adopte, avec mes équipiers, la forme de jeu adaptée à la position de la défense (si elle est étalée, il faut la « perforer » si elle est groupée, il faut la contourner).
 - comme défenseur : - en fonction du jeu, j'agis sur le porteur du ballon, je participe à la phase de conquête du ballon ou je me place en soutien.

LE REGLEMENT

On écartera de l'initiation le jeu au pied.

Principales règles

Les droits du joueur :

- Tout joueur peut attraper le ballon, courir en le portant, arrêter le porteur du ballon.
- Mais il ne peut pas agir de telle façon qu'il puisse faire mal à un autre joueur.

La marque : l'essai

- Faire un touché derrière la ligne adverse (aplatir le ballon, le poser, ne pas le jeter).
- Le marqueur doit porter une pression sur le ballon de haut en bas.

L'arrêt du porteur du ballon :

- Tout joueur touché doit immédiatement passer la balle ou la passer dans la poser au sol.
- Tout toucher au-dessus des épaules, toute projection ou prise aux vêtements sont interdits.
- Tout jeu dangereux et tout particulièrement la prise au cou entraîne une exclusion temporaire, voire définitive (après explications au fautif).

Le hors-jeu

- Tout joueur en avant d'un partenaire jouant le ballon n'a pas le droit d'intervenir sur celui-ci ou sur l'adversaire qui s'en saisit.

L'en-avant de passe ou de réception :

- Le ballon ne peut être passé à un partenaire placé devant soi (entre le porteur du ballon et la ligne de but adverse).
- Un en-avant est sifflé également lorsqu'un joueur lâche le ballon devant lui (entre le joueur et la ligne de but adverse).

Lancements du jeu

Coup d'envoi :

- Coup de pied placé au centre du terrain. Le ballon doit parcourir au moins 5m en direction de la ligne de but adverse. L'équipe adverse est à 5m.

Après faute (en-avant, tenu au sol) :

- L'arbitre présente le ballon dans une main, bras tendu, à la hauteur de la poitrine d'un joueur de l'équipe non fautive. L'autre équipe se trouvant à 5m, le jeu débute dès qu'un joueur se saisit du ballon.
- **Afin de dynamiser le jeu, on utilisera également ce type de remise en jeu après un essai, à la hauteur de la ligne médiane.**

Après ballon rendu injouable :

- Même type de remise en jeu que précédemment : le ballon est tendu vers l'équipe non responsable de l'arrêt de jeu. Si cela est impossible à déterminer, le ballon sera donné à l'équipe qui progressait.

Après sortie en touche :

- Même type de remise en jeu que précédemment, à l'endroit de la sortie de balle, à 5m de la ligne de touche.
- Si la balle sort directement en touche après le coup de pied d'envoi, la remise en jeu se fera au niveau du point de frappe du ballon.



ENTREE DANS L'ACTIVITE (C.E.2 / C.M.1)

Les déménageurs

S'opposer

But du jeu :

- transporter le maximum d'objets sans se faire prendre son foulard.

Organisation :

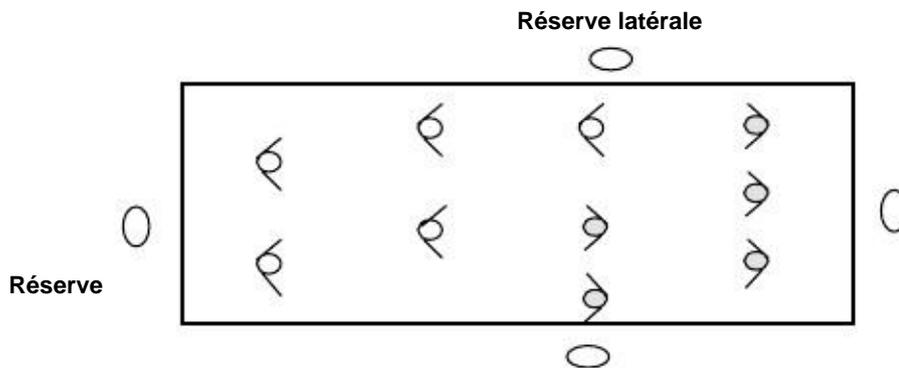
- un terrain rectangulaire (20m sur 10m).
- une réserve derrière chaque ligne de fond pour les attaquants.
- une réserve derrière chaque ligne latérale pour les défenseurs (cerceaux).
- un foulard pour chaque attaquant.
- de nombreux objets (balles, anneaux...) à transporter.

Déroulement :

- Les joueurs sont répartis en 2 équipes : les attaquants, les défenseurs.
- Les attaquants essaient de transporter le maximum d'objets de la réserve pleine à la réserve vide.
- Les défenseurs s'opposent à la progression des attaquants en tentant de leur attraper le foulard pendant la traversée.
- Au signal, chaque attaquant prend dans la réserve un objet (et un seul) qu'il tente de transporter derrière la ligne opposée sans se faire prendre son foulard.
- S'il réussit, il revient sur le côté, à l'extérieur du terrain, puis va prendre un nouvel objet...
- S'il se fait prendre son foulard, il le récupère après échange avec son objet que le défenseur va placer dans sa réserve latérale.

Gain de la partie :

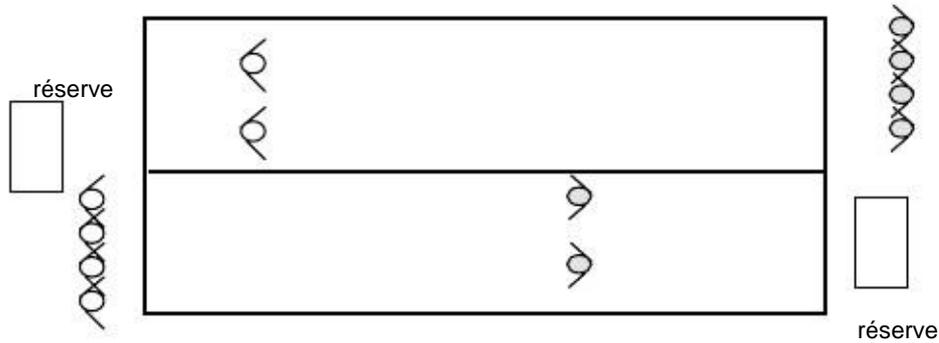
- A gagné l'équipe qui, à la fin de la partie, a le plus grand nombre d'objets (comptabiliser les objets sur 2 manches après changement des rôles).



Accepter le contact

- Supprimer les foulards et remplacer les objets à transporter par des ballons (de préférence de rugby).
- Pour récupérer le ballon, le défenseur doit toucher à deux mains les joueurs (tout ballon tombé est considéré aussi comme pris)
- Si les attaquants passent difficilement, il est possible pour les aider :
 - de placer des refuges (5 ou 6 cerceaux disposés dans l'espace) où les déménageurs peuvent rester 5s au maximum.
 - de délimiter une zone d'intervention des défenseurs (voire 2).
 - d'élargir le terrain.

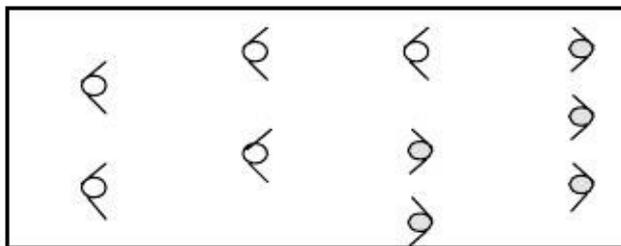
Partager les rôles



- 2 équipes de 6 joueurs, une quinzaine de ballons par réserve (balles, ballons divers selon disponibilités).
- Dans chaque équipe : 4 attaquants sur un terrain, 2 défenseurs sur un terrain contigu (voir dessin).
- Pour les attaquants : transporter tous les ballons (1 par joueur) dans la réserve adverse.
- Tout ballon tombé est rapporté dans sa réserve par le joueur qui en prend un autre.
- A gagné l'équipe qui, à la fin du jeu (manche de 3 à 4 mn) a le moins de ballons dans sa réserve.
- Adapter le rapport nombre d'attaquants / nombre de défenseurs pour entretenir l'intérêt du jeu.

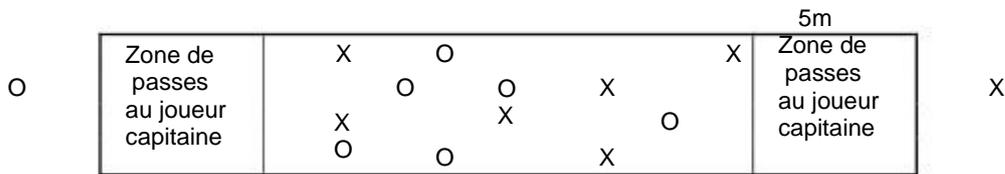
Partager les rôles, les engins

- - Reprise du jeu mais les joueurs ne transportent qu'un seul ballon collectivement.
 - Ils ne peuvent pas prendre un nouveau ballon avant que le précédent n'ait été transporté.
-
- - 2 équipes d'environ 6 joueurs, 1 seul ballon pour les 2 équipes.
 - Aller aplatir le ballon derrière la ligne de but adverse.
 - Lâcher le ballon lorsqu'on n'est plus debout sur ses deux jambes (règle du tenu).



ENTREE DANS L'ACTIVITE (C.M.1 / C.M.2)

Le ballon capitaine



But du jeu : Faire parvenir le ballon à son joueur capitaine.

Moyens : Par passes et déplacements, les joueurs d'une même équipe tentent de faire parvenir le ballon à leur joueur capitaine qui évolue librement derrière la ligne de fond.

Règles : Pour transmettre le ballon à son joueur capitaine, le porteur du ballon doit se trouver dans la zone des 5 m . Il est interdit de se déplacer en faisant plus de 3 pas avec le ballon.

Décompte des points :

- ballon bloqué de volée par le joueur capitaine : 2 points
- ballon touché mais non bloqué : 1 point
- ballon bloqué ou touché après contact au sol : 0 point.

Reprise du jeu :- après faute : balle tendue par l'arbitre vers le camp bénéficiaire à l'endroit de l'arrêt de jeu, les adversaires se tenant à 5 m.

- *après marque* : idem mais au milieu du terrain.
- *après passe manquée* (0 point) : idem mais à la hauteur de la ligne des 5m.

Vers le rugby : les étapes successives

Au début, les élèves retrouvent un jeu connu « le ballon capitaine » avec les règles décrites ci-dessus, le ballon ovale ayant remplacé le ballon rond, le contact et l'arrachage de ballon étant interdits, les passes en avant autorisées.

1^{ère} variante

On peut ceinturer un adversaire et lui arracher le ballon. Le ceinturage conduit naturellement à la mise à terre du joueur, porteur du ballon et à l'introduction de la règle du tenu : tout porteur du ballon amené au sol par un adversaire doit impérativement lâcher le ballon pour des raisons de sécurité et de continuité du jeu.

2^{ème} variante

Les déplacements ne sont plus limités à 3 pas

3^{ème} variante

L'introduction de la marque : on supprime le joueur-capitaine et les zones à 5m. Pour marquer 1 point, il faut aplatir le ballon derrière la ligne de fond adverse.

Attention : le ballon doit être aplati, posé et non pas jeté.

4^{ème} variante

L'introduction de la règle de l'en-avant : obligation de toujours passer le ballon en arrière.

Observations

Ces différentes variantes seront présentées progressivement et aboutiront à faire assimiler à l'élève « le noyau central du règlement » dans le jeu et par le jeu.

Il est également possible d'entrer dans l'activité sans utiliser le support du jeu « le ballon capitaine »
 Faire jouer les élèves en leur indiquant la règle pour marquer des points et les consignes sécuritaires pour s'opposer à la progression d'un joueur (pas de croche-pied, pas d'arrêt au cou ni avec l'épaule) puis en **introduisant** successivement et progressivement les règles du « tenu » et de « l'en-avant » permet également une mise en situation globale.

PROPOSITIONS DE MISES EN TRAIN

* Manipulation de la balle ovale

2 enfants, 1 ballon

- En courant, se passer la balle ; idem en pas chassés
- Tout en courant, l'un des élèves fait rouler la balle devant son camarade qui la ramasse...
- L'un des joueurs se déplace en pas chassés, le dos tourné à son camarade puis se retourne au signal et essaie d'attraper le ballon lancé en l'air par celui-ci...
- Dos à dos : se passer le ballon sur le côté, entre les jambes, au-dessus de la tête.... (de plus en plus vite)
- Face à face : se passer le ballon à deux mains, à une main, après une flexion-extension...

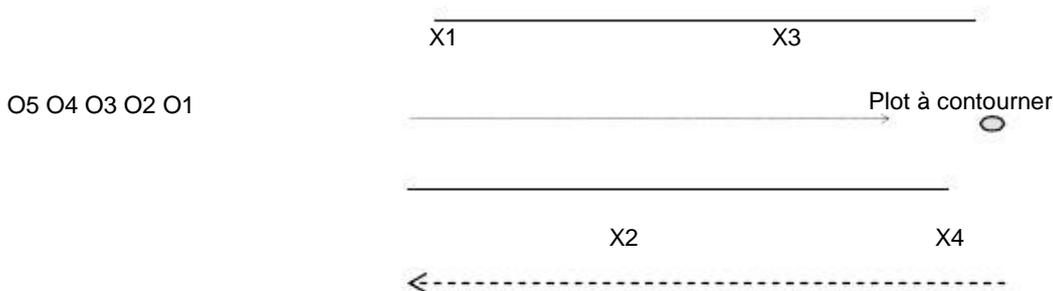
3 enfants, 1 ballon

- 2 élèves essaient de se passer le ballon qu'un 3^{ème} essaie d'intercepter. Changer les rôles régulièrement.

N élèves, 1 ballon

- Les élèves courent en colonne : le premier passe le ballon au second et va se replacer en fin de colonne...
- Les élèves se déplacent en colonne : le premier pose la balle à terre et va se placer en fin de colonne. Le second joueur ramasse le ballon, fait quelques mètres puis pose le ballon...

N élèves, N ballons



- Les joueurs x sont disposés en quinconce.
- Le joueur O 1 s'engage dans le couloir, reçoit la balle de X1 puis lui relance, reçoit la balle de X2 puis lui redonne...
- Idem pour O 2, le retour s'effectuant en course lente sur le côté.
- Changer les rôles toutes les 2, 3, 4 mn.

* Jeux de contact et de serrage

Par 2

- En se tenant solidement par les poignets, tirer son partenaire pour lui faire franchir une ligne.
- Reprendre en modifiant la position de départ (dos à dos bras « crochés », de côté un bras enlacé).
- Tirer l'autre pour lui faire franchir une ligne de fond, pour le sortir d'un espace délimité (ex : cerceau).

- En position quadrupédique, à l'intérieur d'une surface délimitée, le joueur A pousse le joueur B qui résiste.
- Reprendre en modifiant la position de départ (debout, dos à dos, de côté un bras enlacé)
- Pousser l'autre pour lui faire franchir une ligne de fond, pour le sortir d'un espace délimité (ex : cerceau).

LA PASSE A DIX

But du jeu :

- Se faire dix passes de suite (5 au départ) sans perdre le ballon.

Organisation :

- Délimiter un terrain rectangulaire de 20m sur 10m (à adapter selon l'effectif)
- 2 équipes avec des signes distinctifs (dossards, foulards).
- 1 ballon de rugby.

Déroulement :

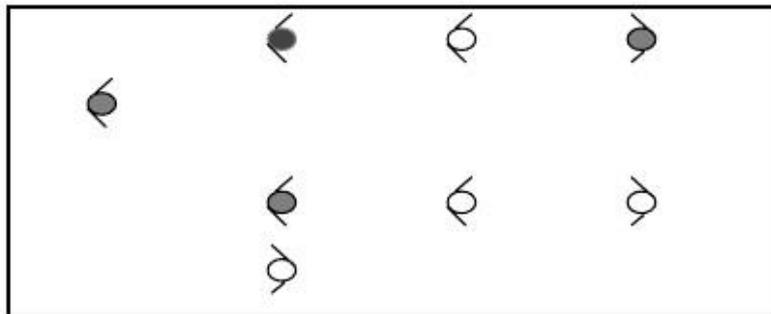
- L'enseignant lance le ballon dans le terrain.
- L'équipe réceptrice commence alors un jeu de passes.
- Le ballon est donné à l'équipe adverse :
 - si les joueurs sont parvenus à se faire dix passes d'affilée (1 point)
 - si la balle tombe au sol.
 - si l'un des porteurs du ballon fait plus de 3 pas avec celui-ci et/ou conserve la balle plus de 3s , sur place, sans la passer.
- Les opposants ne peuvent ni frapper, ni arracher le ballon. Ils peuvent faire écran avec leur corps et intercepter le ballon.

Variantes :

- Un joueur n'a pas le droit de rendre le ballon à celui qui lui a passé.

Indicateurs de réussite :

- Après répétitions, chaque équipe réussit de plus en plus souvent et de plus en plus rapidement à se faire dix passes d'affilée.



LE BERET BALLON

But du jeu :

- Se passer le ballon le plus vite possible.

Organisation :

- Equipes de 5 à 6 joueurs numérotés (préférer 4 équipes de 6 à 2 équipes de 12).
- 1 cerceau, 1 ballon (par équipe).
- Des plots plats pour marquer le positionnement des joueurs en cercle.

Déroulement :

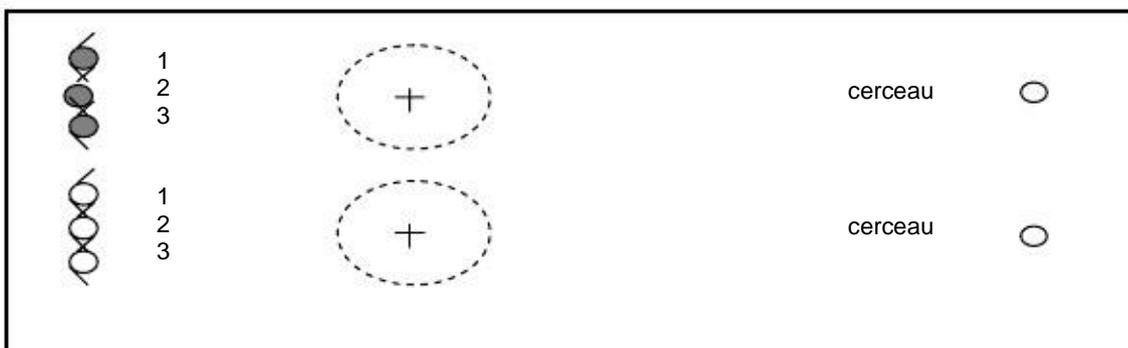
- A l'appel de son numéro, le joueur va ramasser le ballon dans le cerceau puis se placer au centre du cercle.
- A cet instant, il lève le bras pour donner le signal à ses partenaires qui viennent l'entourer en se positionnant sur le cercle.
- Commence alors un jeu de passes entre le joueur appelé et ses équipiers qui reçoivent puis renvoient chacun à leur tour le ballon au joueur central. Tout ballon tombé impose de recommencer la passe.
- Ensuite celui-ci va replacer le ballon dans le cerceau et revient dans son camp où ses partenaires l'auront précédé.
- Celui des deux joueurs qui franchit la ligne le premier donne 1 point à son équipe.
- En cas d'effectif inégal, doubler certaines passes).

Variantes :

- Pour le joueur central : imposer un type de passe (à gauche, à droite, de face)
- Augmenter la distance entre les joueurs.

Indicateurs de réussite :

- Après répétitions, de moins en moins de ballons ne tombent et le temps s'améliore (chronométrer les passages).



LA PETITE THEQUE

But du jeu :

- Se placer, se replacer sur le terrain
- Se passer le ballon le plus vite possible.

Organisation :

- 2 équipes : - les lanceurs-passeurs en cercle
 - les réceptionneurs dispersés sur le terrain avec un joueur posté dans une surface délimitée par 4 plots.
- 1 ballon de rugby, 1 balle de tennis, des plots plats pour délimiter l'emplacement des joueurs en cercle.

Déroulement :

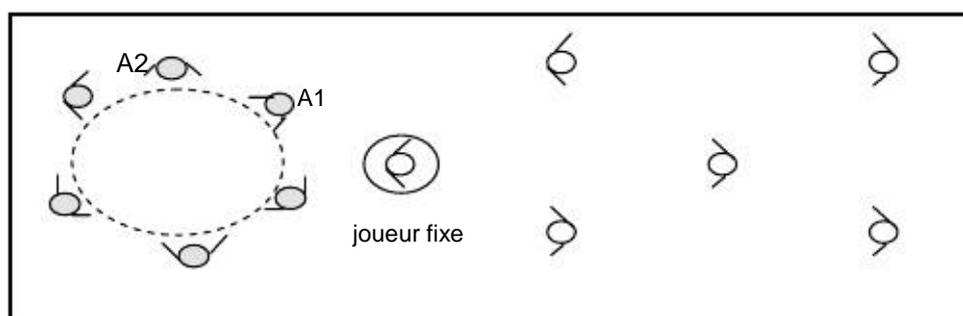
- Au signal, le joueur A1 envoie la balle de tennis le plus loin possible dans le terrain occupé par l'équipe adverse (donner des limites latérales).
 - Ensuite il regagne le cercle où sont placés ses équipiers, ramasse le ballon de rugby qu'il passe à A2...
 - On compte le nombre de tours effectué par le ballon (désigner un « compte-tours »).
 - Pendant ce temps, l'équipe adverse récupère la balle de tennis et par un jeu de passes à l'arrêt, la fait parvenir à son joueur posté qui crie « stop » dès qu'il est en possession de la balle.
- N.B : le joueur ayant récupéré la balle doit s'immobiliser, les joueurs pouvant se déplacer sans la balle mais pas en possession de celle-ci.
- Pour les joueurs en cercle, le ballon est posé au sol, le décompte s'arrête et ne reprend que lorsque A2, après avoir effectué à son tour son lancer, a regagné sa place dans le cercle.
 - Après le passage de tous les joueurs A, indiquer le nombre de tours (le décompte continue jusqu'à la fin du dernier lancer) puis inverser les rôles.
 - A gagné l'équipe qui dans son rôle de lanceurs-passeurs a fait effectuer le plus de tours au ballon.

Variantes:

- Remplacer la balle de tennis par un ballon de rugby et le lancer à la main par un tir au pied.
- Ecarter les joueurs en cercle afin d'obtenir des passes plus longues.

Indicateurs de réussite :

- Pour les lanceurs-passeurs : faire effectuer de plus en plus de tours au ballon (lancers de balle et passes en cercle de plus en plus efficaces).
- Pour les réceptionnaires : récupérer et acheminer le ballon le plus vite possible (occupation du terrain et jeu de passes de plus en plus efficaces).



LE RUGBY A QUATRE PATTES

But du jeu :

- Marquer des essais en se déplaçant à quatre pattes.
- Protéger sa cible.

Organisation

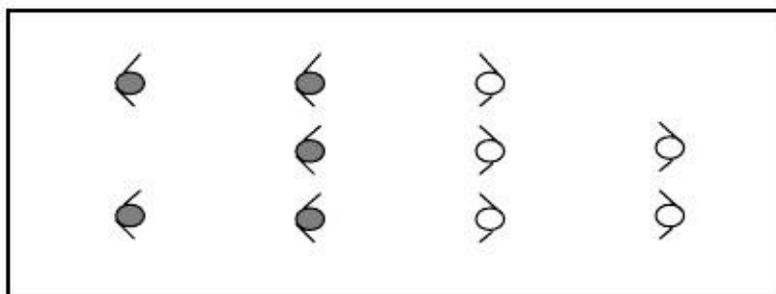
- Délimiter un terrain rectangulaire (10m sur 5m).
- Un sol « confortable » n'agressant pas les genoux.
- 2 équipes avec des signes distinctifs.
- 1 ballon peu gonflé (facile à trouver).

Déroulement :

- 2 équipes s'affrontent à quatre pattes.
- Les joueurs doivent aplatir le ballon derrière la ligne de but adverse.
- La passe en avant est autorisée et on acceptera les déplacements sur les seuls genoux (nécessaires en particulier lors des passes)
- Le ballon change de camp :
 - si un joueur sort des limites du terrain.
 - si un joueur porteur du ballon est mis sur le dos par un adversaire.
- La remise en jeu se fait par une passe de l'arbitre à l'équipe bénéficiaire, l'équipe qui défend se plaçant à 5m.
- Après chaque point marqué, le jeu repart du milieu du terrain.

Variantes :

- Jouer sur le rapport effectif / largeur du terrain pour modifier la fréquence des contacts (plus le terrain sera étroit, plus les contacts seront nombreux).



LE FILET

But du jeu :

- Pour les joueurs en cercle : toucher le maximum d'adversaires
- Pour les joueurs extérieurs : se rendre derrière l'une des lignes du carré.

Organisation :

- Délimiter un terrain carré de 30m de côté (à adapter selon l'effectif).
- 2 équipes : - « le filet de pêche », disposée à l'extérieur du cercle balisé, composée de joueurs possédant chacun un foulard accroché à la ceinture dans le dos..
 - « Les poissons » placée à l'intérieur du cercle.
- Prévoir un espace suffisamment grand pour éviter les « télescopages ».
- Des foulards, des chasubles, des ballons (variante).

Déroulement :

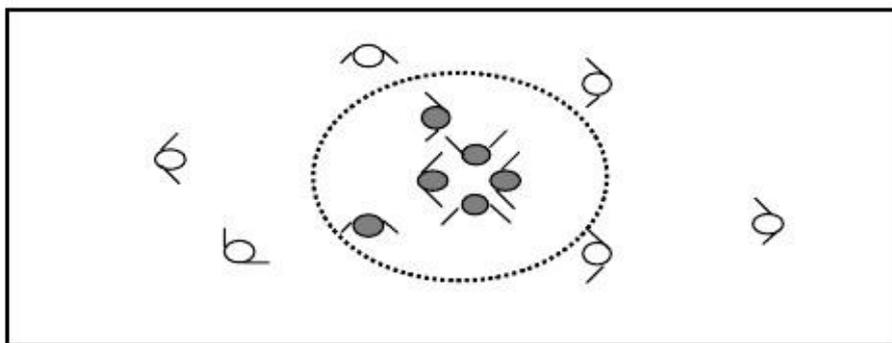
- L'équipe « les poissons » choisit, en secret, un nombre de 1 à 10 puis se dispose à l'intérieur du cercle.
- L'équipe « le filet de pêche » se positionne à l'extérieur du cercle et chacun de ses joueurs, dans un ordre convenu à l'avance, donne, à haute voix, un nombre de 1 à 10 .
- A l'annonce du nombre choisi, les joueurs « intérieurs » quittent le cercle pour se rendre derrière l'une des lignes du carré balisé.
- Les joueurs extérieurs tentent de les arrêter en attrapant leurs foulards.
- Comptabiliser le nombre de foulards pris puis inverser les rôles après 3 passages successifs.
- A gagné l'équipe, qui dans son rôle de « filet » a réussi le plus de prises.

Variantes :

- Inverser la consigne (nombre choisi par l'équipe « filet ») afin de donner un avantage à la défense.
- Supprimer les foulards et demander de toucher à deux mains les « poissons ».
- Introduire des ballons en demandant à chaque « poisson » d'aller marquer un essai derrière l'un des quatre côtés du carré (difficile à mettre en place si le nombre de ballons disponible est peu important).
- Ne laisser qu'un ballon en jeu : les « poissons » pouvant se passer la balle pour aller marquer l'essai (ne pas se préoccuper des en-avant, privilégier la tactique collective). Seul le porteur du ballon peut être touché.

Indicateurs de réussite

Après répétitions, le nombre de plaquages réussis augmente.



LES SORCIERS

But du jeu :

- Toucher le maximum d'adversaires
- Eviter l'adversaire

Organisation :

- Délimiter un terrain rectangulaire (dimensions à adapter selon l'effectif).
- 2 groupes : - les coureurs
 - les sorciers (environ un quart de l'effectif avec un signe distinctif (foulards, dossards...)).
- 1 ballon pour la variante.

Déroulement :

- Les coureurs se déplacent sur le terrain.
- Au signal du maître, les sorciers entrent sur le terrain et essaient d'immobiliser le plus possible de coureurs, en les touchant à deux mains, dans le temps qui leur est imparti (environ 3 mn).
- Le coureur pris se relève, reste sur place mais peut reprendre le jeu s'il est touché par l'un de ses équipiers qui ainsi le délivre.
- Changer les sorciers à la fin du temps prévu (prévoir des temps de récupération pour un jeu qui peut être fatigant).
- A gagné l'équipe de sorciers qui a immobilisé le plus de joueurs.

Variantes :

- Les coureurs se passent un ballon. Seul le porteur du ballon peut être touché.
- Les sorciers essaient de réaliser le maximum de touchés (compter à haute voix par le maître).
- Il n'y a plus d'immobilisation, le joueur touché reprenant le jeu, les défenseurs reculant à 5 m lors de la reprise du jeu de passes.

Indicateurs de réussite :

- Après répétitions, toutes les équipes de sorciers améliorent leurs nombres de touchés réussis.

A propos du touché

Ces éléments peuvent aider à aller plus loin :

Recommandations :

Il est très important pour le toucheur :

- de se placer de face.
- d'utiliser ses bras pour toucher simultanément le porteur de balle.
- le touché ne peut être validé que si le défenseur touche l'attaquant avec les deux mains simultanément.

LES ZONES

But du jeu :

- Progresser collectivement dans une situation de surnombre face à des adversaires à champ d'action limité.
- S'opposer à la progression adverse.

Organisation :

- Délimiter un terrain rectangulaire avec 5 zones .
- 2 équipes : les attaquants (8 joueurs).
les défenseurs répartis par zones (2 par zone).
- 1 ballon.

Déroulement :

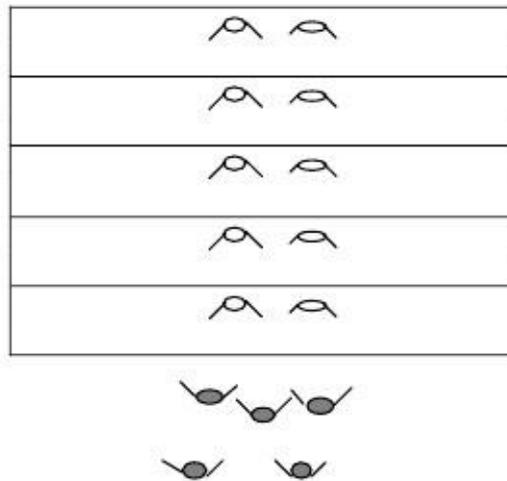
- Les attaquants doivent aller marquer un essai (5 points).
- Les défenseurs, qui n'interviennent que dans leur zone, doivent toucher à deux mains le porteur du ballon.
- Les attaquants marquent 1 point par zone franchie.
- Effectuer 5 passages successifs (changer de zones les défenseurs à chaque passage : avancer d'une zone)
- Inverser les rôles.
- A gagné l'équipe qui dans son rôle d'attaquants a marqué le plus de points.

Variantes :

- Ne placer que 4 attaquants et des soutiens extérieurs (1 par zone) qui entrent sur le terrain, à l'appel du maître, dès que leurs équipiers sont bloqués (debout ou au sol).
- Adapter le nombre de défenseurs (1 par zone) et la largeur des zones en cas de progression difficile.

Indicateurs de réussite :

- Après répétitions, les attaquants marquent de plus en plus de points.



L'EPERVIER MODIFIE

But du jeu :

- Marquer trois essais le plus rapidement possible.

Organisation :

- Délimiter un terrain rectangulaire
- 2 équipes avec des signes distinctifs : les attaquants et les défenseurs.
- 3 ballons, 1 chronomètre.

Déroulement :

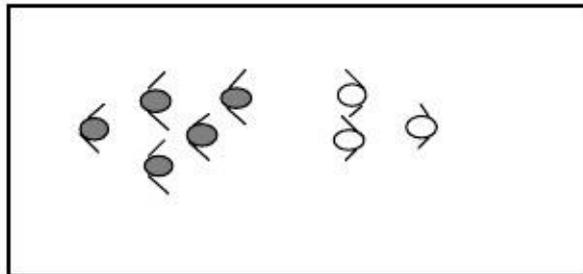
- L'équipe attaquante doit en jouant avec les règles fondamentales (le tenu et l'en-avant) porter le plus rapidement, l'un après l'autre, les 3 ballons dont elle dispose au départ, derrière la ligne de but adverse.
- L'autre équipe délègue 3 éperviers qui doivent s'opposer à la progression des attaquants en arrêtant le porteur du ballon.
- L'épervier ne récupère pas le ballon, il ne fait que retarder l'équipe attaquante.
- Les sorties des limites du terrain, les en-avant, les bloquages du ballon sont sanctionnés par un arrêt et une remise en jeu par le maître au profit de l'équipe attaquante.
- Les 2 équipes tenant l'une après l'autre le rôle d'attaquant et de défenseur, c'est celle qui aura porté ses ballons le plus rapidement qui aura gagné.
- Organiser plusieurs manches, chaque joueur devant tenir le rôle « d'épervier ».

Variantes :

- Même déroulement mais c'est l'équipe entière et non plus 3 joueurs qui s'oppose, sans jouer le ballon, à la progression de l'équipe attaquante.

Indicateurs de réussite :

- Après répétitions, les attaquants améliorent le temps mis pour marquer les 3 essais.



LE QUINTETTE

But du jeu :

- Marquer des essais face à une défense à toucher de plus en plus nombreuse.
- S'opposer à la progression de l'adversaire et récupérer le ballon.

Organisation :

- Délimiter un terrain rectangulaire
- 2 équipes avec des signes distinctifs : les attaquants et les défenseurs.
- 1 ballon.

Déroulement :

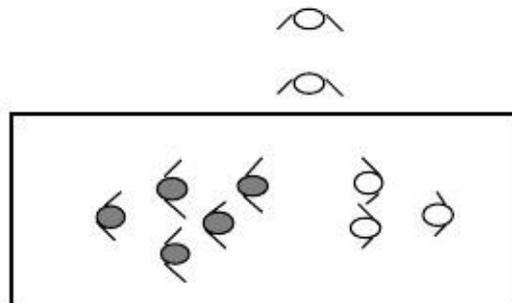
- Le maître passe le ballon à l'un des 5 attaquants qui s'organisent pour marquer un essai.
- Ils effectuent 5 passages successifs au cours desquels ils sont opposés à 1, 2, 3, 4 puis 5 défenseurs.
- Les attaquants comptabilisent, s'ils réussissent à marquer un essai :
 - 1 point à 5 contre 1
 - 2 points à 5 contre 2
 - 3 points à 5 contre 3
 - 4 points à 5 contre 4
 - 5 points à 5 contre 5
- Le passage prend fin lorsque le ballon sort ou s'il est récupéré par un défenseur.
- En cas de faute des attaquants (en-avant), la progression est stoppée mais le ballon leur est rendu.

Variante ;

- Placer les défenseurs différemment (groupés, étalés, en escalier).

Indicateurs de réussite :

- Après répétitions, les attaquants marquent de plus en plus de points.



LE BON CHOIX

But du jeu :

- Marquer un essai.

Organisation :

- Délimiter un terrain rectangulaire
- 2 équipes placées en colonne perpendiculairement au terrain.
- 4 plots pour positionner les équipes et matérialiser les obstacles à contourner.
- 1 ballon.

Déroulement :

- Le maître annonce, à haute voix, un nombre (ex : 3). Cette annonce représente le nombre de joueurs de chaque équipe qui doivent quitter leur base puis contourner le plot opposé avant d'entrer sur le terrain.
- Le maître met alors la balle en jeu (passe à un joueur, ballon lancé en l'air, posé au sol...).
- Chaque équipe s'organise pour s'emparer du ballon et marquer un essai.
- Les utilisateurs jouent avec les règles apprises (en-avant, tenu). Toute faute entraîne une interruption du jeu et la remise de la balle à l'équipe non fautive.
- Dès que l'une des équipes a marqué un essai, les joueurs vont se placer à la fin de leur colonne respective et le jeu reprend avec l'appel de joueurs suivants (2, 4 ...).
- A gagné l'équipe qui à la fin du jeu a marqué le plus de points (1 point par essai).
- Remarque : lorsque le maître annonce « 4 », ce sont les quatre premiers joueurs de chaque colonne qui partent (et non pas les deux qui sont en quatrième position dans leur colonne).

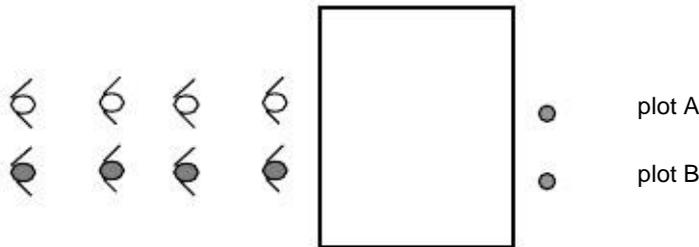
Variantes :

- La mise en jeu de la balle par le maître : sur le premier joueur, sur le soutien... qui conduira à des situations de jeu diverses et à des choix tactiques différents des joueurs.
- Faire jouer des situations de surnombre (ne pas appeler le même nombre de joueurs dans chaque colonne).
- Appeler des joueurs en soutien après blocage.

Indicateurs de réussite :

La lecture du jeu s'améliore et selon la situation :

- *le joueur avance avec le ballon*
- *le joueur passe la balle à un joueur en soutien*
- *le joueur conserve le ballon en attendant le soutien.*



L' ARRET SUR IMAGE

But du jeu :

- Marquer des essais

Organisation :

- Délimiter un terrain rectangulaire.
- 2 équipes placées chacune sur un demi-terrain, au départ du jeu.
- 1 ballon

Déroulement :

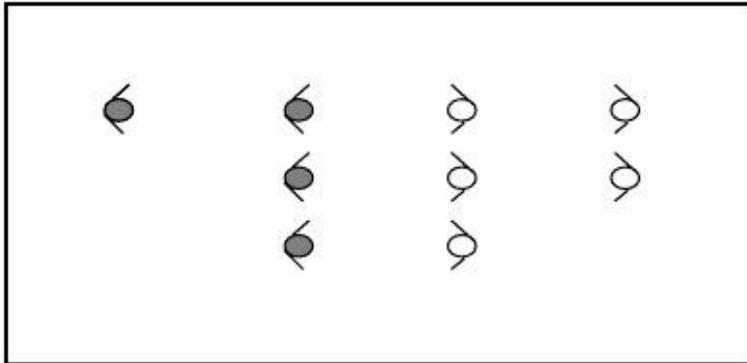
- Le jeu se déroule avec les règles apprises (le tenu et l'en-avant).
- Lorsque le maître dit « stop » (ou siffle) tous les joueurs s'arrêtent instantanément.
- L'enseignant demande aux équipiers du porteur du ballon de lever le bras puis à ceux qui pensent être bien placés de le baisser.
- Cet « arrêt sur image » permet de faire prendre conscience à certains joueurs que leur positionnement en avant du porteur du ballon (position de hors-jeu) leur interdit toute participation au jeu de leur équipe.
- Le maître compte à haute voix jusqu'à 5 avant que le jeu ne reprenne afin de permettre aux joueurs mal placés de se repositionner (les défenseurs reculant à 3 m du porteur du ballon).

Variantes :

- Varier les lancements de jeu (ex : balle lancée à un joueur en retrait) afin d'obtenir des replacements divers.

Indicateurs de réussite :

- Après répétitions, de moins en moins d'interruptions de jeu ne sont nécessaires.



L' ESPACE

But du jeu :

- Marquer des essais

Organisation :

- 2 équipes avec des signes distinctifs.
- Délimiter un terrain carré (25m sur 25m).
- Sur deux des côtés, un plot de couleur.
- 1 ballon.

Déroulement :

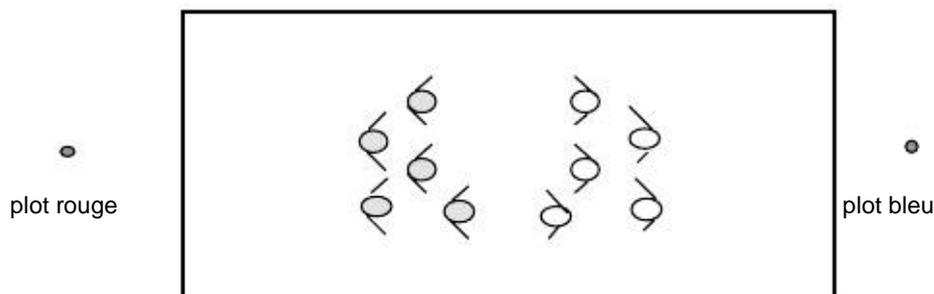
- Les deux équipes se déplacent d'une manière désordonnée sur le terrain.
- A un moment, le maître donne le ballon à l'un des joueurs d'une équipe, désigne la ligne d'en-but à atteindre à haute voix (ex : rouge) et commence à compter à haute voix.
- Le réceptionnaire s'immobilise et s'oriente vers la ligne annoncée, ses partenaires se disposant derrière lui.
- Les adversaires, qui doivent récupérer le ballon pour marquer dans la zone opposée (ici plot bleu) se positionnent à 3m.
- Dès que le maître a compté jusqu'à 5, le jeu démarre.
- Le jeu se déroule avec les règles apprises (le tenu, l'en-avant) jusqu'à ce qu'un essai soit marqué.
- Ensuite, une nouvelle situation est proposée (ballon donné à un autre joueur, ligne d'en-but différente).

Variantes:

- Placer un plot de couleur différente sur chacun des quatre côtés (4 lignes d'en-but possibles).
- Varier les lancements de jeu (ballon donné à des joueurs excentrés) afin d'obtenir des replacements divers.

Indicateurs de réussite :

- Après répétitions, chaque joueur est concerné et se met en mouvement dès le passage de la consigne du maître.



LE DOSTOURNE

But du jeu :

- Marquer des essais.

Organisation :

- Délimiter un terrain rectangulaire.
- 2 équipes placées chacune sur leur demi-terrain, au départ du jeu.
- 1 ballon.

Déroulement :

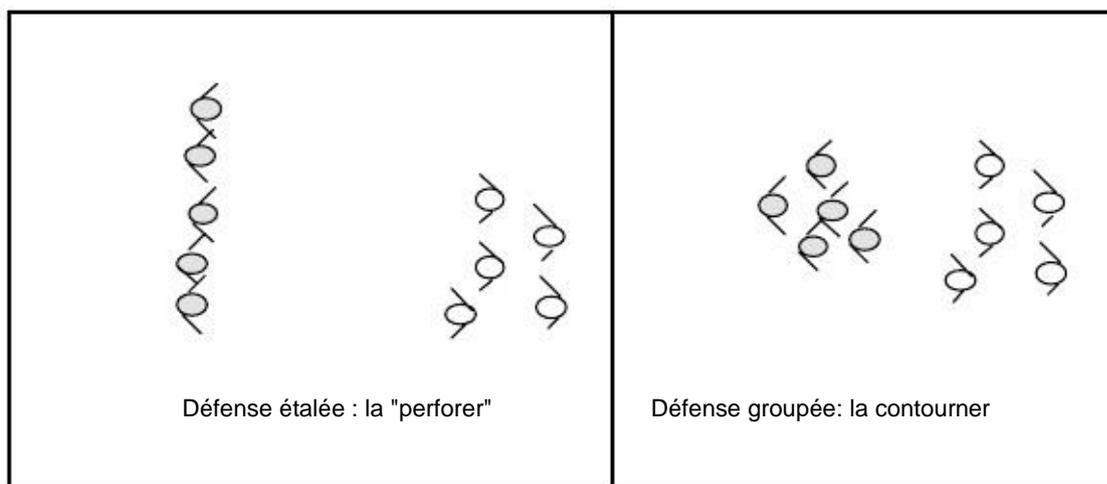
- Au départ du jeu, l'équipe attaquante tourne le dos aux défenseurs.
- Ces derniers, sur les conseils du maître, se positionnent sur le terrain en se regroupant ou en s'étalant.
- Au signal, les attaquants en possession du ballon se retournent puis s'organisent pour marquer un essai, les défenseurs s'opposant à leur progression et tentant de récupérer le ballon.
- Remarque : il s'agit de conduire les attaquants à adopter la forme de jeu adaptée à la position de la défense.
 - *si la défense est étalée, il faut la « perforer » collectivement.*
 - *si la défense est groupée, il faut la contourner après l'avoir fixée (bloquée, « scotchée »...).*

Variantes :

- Placer la défense de différentes manières afin de ne pas stéréotyper les réponses.

Indicateurs de réussite :

- Après répétitions, la réponse des attaquants est de plus en plus adaptée à la position de la défense.



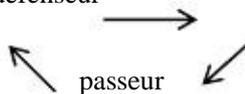
LE TRIO

But du jeu :

- Marquer des essais.

Organisation :

- 3 groupes en colonne : les attaquants, les passeurs, les défenseurs (ces derniers faisant face aux deux autres).
- Après chaque passage : organiser les rotations : attaquantdéfenseur



Déroulement :

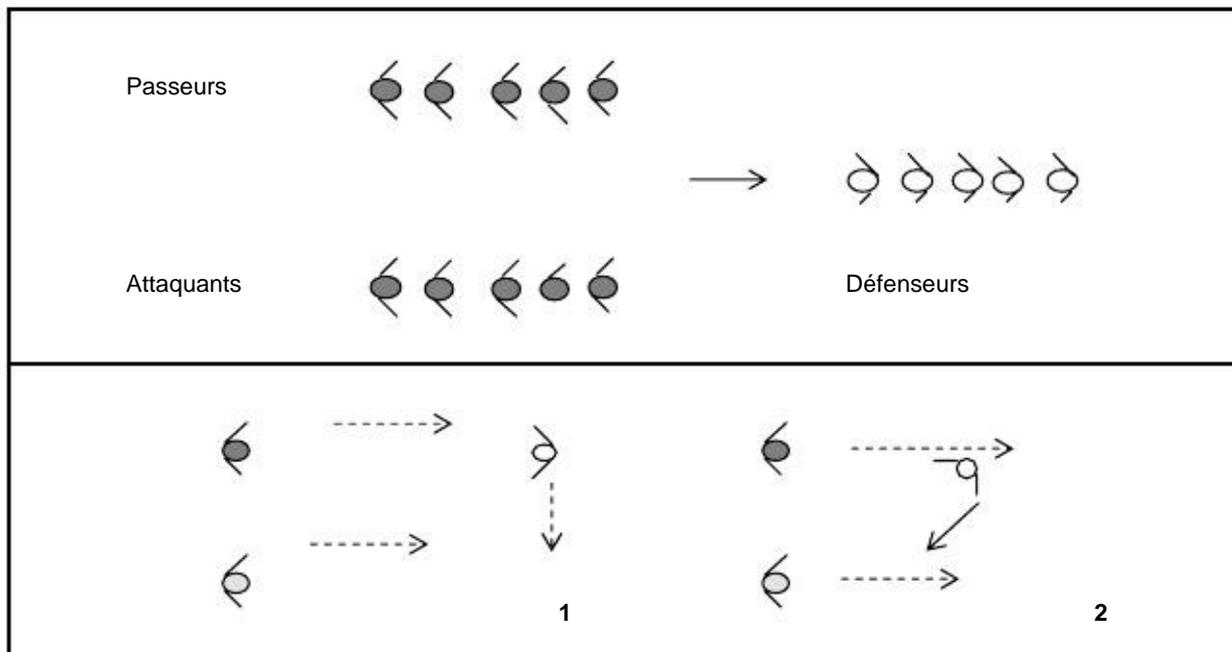
- Les deux joueurs offensifs (le passeur et l'attaquant) tentent de marquer un essai.
- Le défenseur s'oppose à la progression en plaquant le porteur du ballon ou en s'emparant de la balle.
- La situation de surnombre (2 contre 1) doit conduire, après tâtonnements, les joueurs à adopter une stratégie : le passeur doit redresser sa course vers l'extérieur du défenseur afin de le fixer (c'est-à-dire le placer sur « des rails » pour l'empêcher de se porter dans une autre direction).
- Ensuite deux situations peuvent se présenter :
 - si le défenseur est fixé, P passe le ballon à A qui accélère et déborde le défenseur pour marquer.
 - si le défenseur anticipe et se dirige sur A, P feinte la passe et accélère pour marquer.

Variantes :

- Modifier le placement du défenseur (départ sur le côté).

Indicateurs de réussite :

- Après répétitions, le choix du porteur du ballon est adapté à la situation.



PISTES DE TRAVAIL

Voici une proposition de mise en œuvre dans le cadre d'un cycle de six séances, mené avec deux classes réparties sur trois ateliers tenus par trois adultes (les deux enseignants et un intervenant extérieur agréé).

Chaque classe est partagée en trois groupes homogènes, les élèves tournent, l'adulte conservant la gestion du même atelier.

Des rencontres finalisent le cycle de travail mené.

Classes de C.E.2	Atelier A	Atelier B	Atelier C
1 ^{ère} séance	La passe à dix	Le filet (avec prise du foulard, avantage attaque)	Les déménageurs, avec prise du foulard.
2 ^{ème} séance	La passe à dix (variante)	Le filet (avec prise du foulard, avantage défense)	Les déménageurs, sans foulard (avec mise au sol)
3 ^{ème} séance	Le béret ballon	Le filet à toucher	Les déménageurs avec 3 ballons à transporter
4 ^{ème} séance	Le béret ballon (variante)	L'épervier modifié	Les déménageurs, avec un seul ballon et la règle du touché
5 ^{ème} séance	La petite thèque (avec lancer à la main d'une balle de tennis)	L'épervier modifié (variante)	Jeu avec les règles du tenu et de l'en-avant
6 ^{ème} séance	La petite thèque (avec lancer à la main d'une balle de tennis)	Le quintette	Jeu avec les règles du touché et de l'en-avant

Classes de C.M.1 et 2	Atelier A	Atelier B	Atelier C
1 ^{ère} séance	La passe à dix (et variante)	Le filet (avec prise du foulard et variante)	Jeu avec la règle du touché
2 ^{ème} séance	Le béret ballon (et variante)	Les sorciers (avec mise au sol)	Jeu avec la règle du touché
3 ^{ème} séance	La petite thèque (avec lancer à la main d'une balle de tennis)	Les sorciers (avec un ballon)	Jeu avec la règle du touché et de l'en-avant
4 ^{ème} séance	La petite thèque (avec lancer au pied d'un ballon de rugby)	Les zones	Jeu avec la règle du touché et de l'en-avant
5 ^{ème} séance	L'épervier modifié	Les zones (variante)	L'arrêt sur image
6 ^{ème} séance	L'épervier modifié (variante)	Les zones (variante)	Le bon choix

