FFR

ECOL' OVALE

CAHIER PÉDAGOGIQUE MILIEU SCOLAIRE

PRATIQUE: RUGBY À TOUCHER + 2 SEC.

FFR
LIGUE RÉGIONALE
PAYS DE LA LOIRE

SOMMAIRE

01.
Contexte

02.
La pratique du rugby
à toucher + 2”

03.
Les règles et principes
fondamentaux de l’activité

04.
Les séances

01.

CONTEXTE

CONTEXTE

QU'EST-CE QUE LE RUGBY À L'ÉCOLE

La pratique du rugby en éducation physique et sportive vise la construction d'une motricité en sécurité pour soi-même et pour les autres par l'intégration des 4 règles fondamentales du jeu (la marque, le hors-jeu, le tenu et les droits et devoirs du joueur).

Elle vise également la construction d'une motricité efficace afin que chaque pratiquant puisse dépasser l'aspect émotionnel lié au contact, assurer la continuité du jeu et éprouver un réel «plaisir de combattre».

Le rugby comporte plusieurs intérêts pédagogiques : apprendre à circuler avec lucidité dans un milieu « instable », favoriser l'éducation à la perception, à l'intelligence et à la décision, la faible technicité du jeu (liberté de déplacement, de manipulation du ballon), autoriser la participation et l'expression de tous les enfants.

Enfin, la dimension collective d'affrontement renforce les rapports d'entraide, de solidarité et de respect entre les joueurs.

Sur le plan affectif: Maîtriser ses émotions

Sur le plan perceptif: diversifier ses prises d'informations visuelles (devant sur côté, derrière) et kinesthésiques (contact partenaire et adversaire)

Sur le plan moteur: enrichir ses conduites motrices par les courses, les luttes et les échanges de balles

Sur le plan social: contribuer à transformer et enrichir le réseau des relations et le climat de la classe

CONSTAT

Même si la place de la pratique du rugby à l'école n'est plus à démontrer, l'appréhension du contact repousse encore certains enseignants/parents ou élèves à franchir le pas vers la découverte de l'activité.

La pratique **du rugby à toucher + 2"** peut s'avérer la bonne alternative pour gommer ses craintes et ainsi se familiariser avec l'activité rugby.

02.

LA PRATIQUE DU RUGBY À TOUCHER + 2”

LA PRATIQUE DU RUGBY À TOUCHER + 2”

LES AVANTAGES DE LA PRATIQUE

➲ Pratique sans danger pour le pratiquant

➲ Facilité de mise en œuvre (terrains de toute nature)

➲ Facilité d’arbitrage

➲ Pratique qui se rapproche beaucoup de la logique interne du rugby (soutien du porteur de balle en particulier)

PRINCIPAUX DOMAINES VISÉS

➲ Développer sa motricité et s’exprimer avec son corps

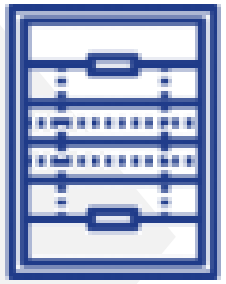
➲ Apprendre à entretenir sa santé par une pratique physique régulière

LA PRATIQUE DU RUGBY À TOUCHER + 2”

LE RÈGLEMENT

Organisation:

- Nombre de joueurs sur le terrain: 7 x 7
- Nombre de joueur par équipe: 10
- Remplacements: Illimités lors d'un arrêt de jeu et/ou blessure



- Dimensions terrain:

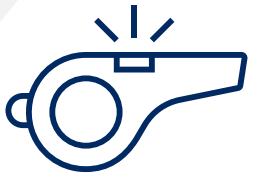
50 m (+ en-but de 5m) x 22m

- Match sec:

= 2x8 min – Mi-temps = 5 min

- Tournoi 4 équipes – 3 matchs):

= 2x5 min – Mi-temps = 2 min



- Arbitrage:

Enseignant au début puis arbitrage à 2 élèves

- Jeu déloyal:

De l'exclusion temporaire de 2 min à l'exclusion définitive avec remplacement du joueur

LA PRATIQUE DU RUGBY À TOUCHER + 2”

LE RÈGLEMENT

- *Lorsque le porteur de balle est touché à 2 mains simultanément entre la ceinture et l'épaule, l'arbitre annonce « Toucher » puis « 1 » puis « 2 »*
- *Le porteur de balle « Touché » a 2 secondes pour marquer ou faire une passe, sans obligation de s'arrêter*
- *Le ballon transmis au-delà des 2 secondes: ballon à l'opposant = CF adversaires à 5m*
- *Le joueur touché n'a plus le droit de jouer le ballon au pied*

Les utilisateurs

- *L'opposant doit toucher le porteur de balle à deux mains simultanément entre la taille et les épaules*
- *Les opposants ne peuvent pas jouer le ballon dans les mains du porteur de balle*
- *Les opposants peuvent récupérer le ballon sur interception ou sur ballon au sol pour contre-attaquer*
- *Toucher + 2 secondes = plaquage donc les soutiens défensifs doivent arriver du côté de leur ligne de but avant d'interagir sur le jeu (idem pour le toucheur qui doit se replacer dans son camp)*

Les opposants

LA PRATIQUE DU RUGBY À TOUCHER + 2”

LE RÈGLEMENT

La marque

- ***En intérieur:*** *Le joueur doit entrer dans la zone d’en-but adverse en portant le ballon (pour plus de sécurité)*
- ***En extérieur:*** *le joueur doit aplatir le ballon dans l’en-but adverse*

Le jeu déloyal

- *Au coup de sifflet de l’arbitre le joueur pose immédiatement le ballon au sol afin de rendre celui-ci disponible sinon sanction = balle à l’adversaire à l’endroit de la faute où 5m de plus ou remplacement du joueur en cas de fautes répétées*
- *Tous les lancements de jeu se font à minimum 5m de toutes lignes (touche, d’en-but)*

LA PRATIQUE DU RUGBY À TOUCHER + 2”

LE RÈGLEMENT

POSSIBILITÉ D’AVANTAGE

Si l’équipe non fautive récupère le ballon et peut le jouer, la règle de l’avantage doit s’appliquer

-

LE JEU AU PIED

Le jeu au pied est autorisé

03.

RÈGLES ET PRINCIPES FONDAMENTAUX DE L'ACTIVITÉ

RÈGLES ET PRINCIPES FONDAMENTAUX DE L'ACTIVITÉ

LES 4 RÈGLES FONDAMENTALES:

Les règles fondamentales	Comment les utiliser dans la pratique du rugby à toucher + 2 "
La marque	En déposant le ballon dans une cible (l'en-but)
Le hors-jeu (Possible: mais à aborder progressivement dans le cycle)	**En attaque:** Intégrer la règle de l'en-avant **En défense:** En se replaçant dans son camp après un toucher avant d'interférer sur le jeu
Le tenu	En touchant à 2 mains simultanément le porteur de balle entre la taille et les épaules de celui-ci
Les droits et les devoirs du joueur	**Ce qui est autorisé:** Courir, faire une passe à un partenaire, soutenir mon partenaire, être debout pour jouer le ballon, toucher à 2 mains le Porteur de balle… **Ce qui est interdit:** Tous gestes pouvant faire mal (croche-pied, coup, agression verbale)… Ne pas intervenir sur un joueur non-porteur de balle

LES PRINCIPES FONDAMENTAUX:

Utilisateurs et opposants s'opposent mutuellement **en avançant** (individuellement ou collectivement)

- Les utilisateurs: en jouant dans les espaces libres (évitement)
- Les opposants: en allant toucher le porteur de balle à deux mains simultanément (contact sécurisé)

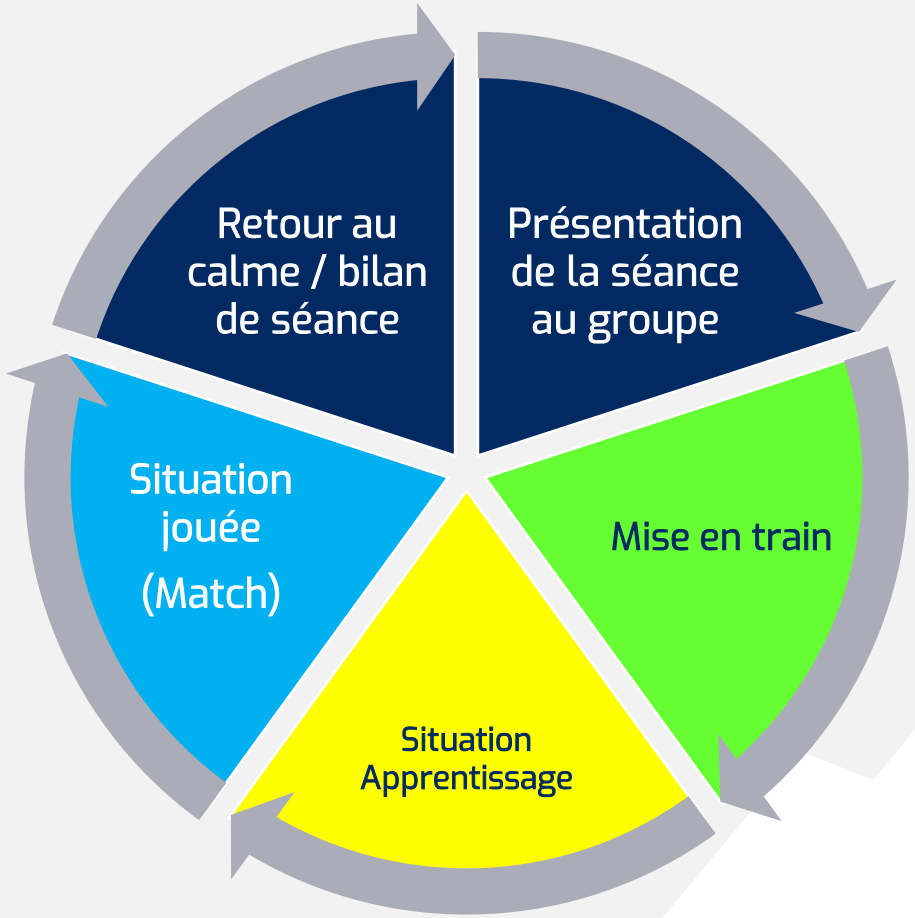
Utilisateurs et opposants avancent et assurent la continuité du mouvement qui avance pour modifier le rapport de force à leur avantage

04.

LES SÉANCES

LES SÉANCES

LE SQUELETTE DE SÉANCE:



- *Présentation de la séance: 5 min*
- *Mise en train: 15 min*
- *Séance d'apprentissage: 15 min*
- *Situation jouée: 15 min*
- *Retour au calme: 5 min*

Durée

LE CYCLE

MISE EN TRAIN SITUATION D'APPRENTISSAGE SITUATION MATCH

DÉCOUVERTE DE L'ACTIVITÉ

Séance 1

Contenu:

- Le carré magique
- Relais (la marque)
- Jeu au Toucher + 2"

OFFENSIF

Séance 2,3 et 4

Contenu:

- L'épervier
- L'île aux pirates
- Le béret « passe et marque »
- Le couloir interdit
- Le 1 contre 1
- Le 2 contre 1
- Jeu au toucher + 2"

DÉFENSIF

Séances 5, et 6

Contenu:

- Le carré magique – Déf
- L'attaque du Donjon
- Le 1 contre 1 – Défensif
- Le gagne terrain
- Jeu au toucher + 2"

FINALITÉ DU CYCLE

Séance 7: Tournoi

Rencontre interclasse(s)

•Séance n°1

- ➲ Le carré magique
- ➲ Le relais « La marque »
- ➲ Match au toucher + 2”

SÉANCE 1 – ENTRÉE DANS L'ACTIVITÉ

MISE EN TRAIN: LE CARRÉ MAGIQUE

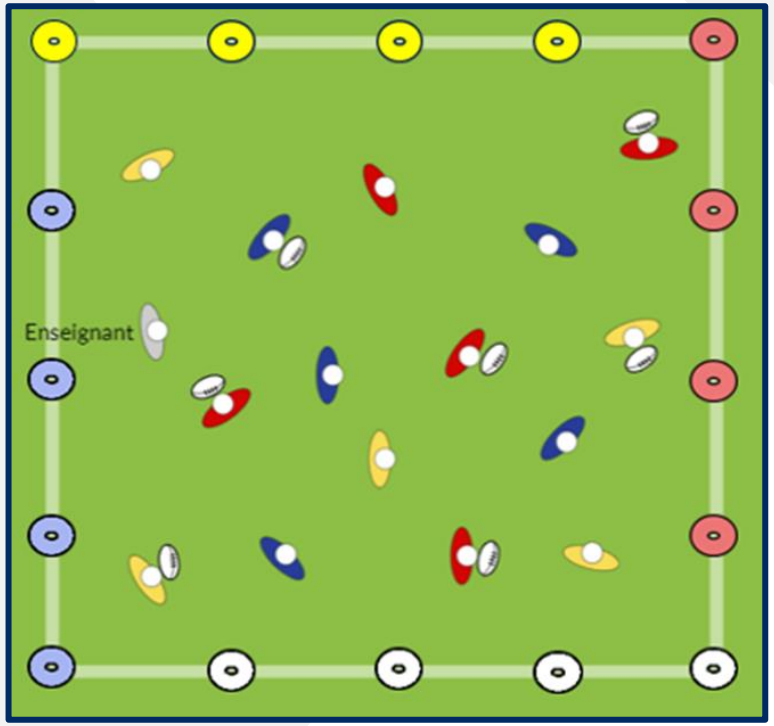
DISPOSITIF

Effectif	Toute la classe/ou répartir celle-ci en 2 ateliers
Durée	15 minutes
Espace	Un carré de 20 m x 20 m
Matériel	Plots (4 couleurs), 1 ballon pour 2/3 élèves

LANCEMENT/DEROULEMENT

Les élèves trottinent librement à l'intérieur de l'espace de jeu et réalisent diverses commandes de l'enseignant:

- Faire une passe à un camarade qui me demande la balle
- Envoyer le ballon en l'air et le rattraper avant de transmettre le ballon à un camarade
- Poser le ballon au sol et un camarade le ramasse pour le déposer plus loin à son tour



CONSIGNES

- Faire attention de ne pas se percuter en se déplaçant
- Rester à l'intérieur de l'aire de jeu
- Être attentif aux commandes faites par l'enseignant

COMPORTEMENTS ATTENDUS

- Être toujours en activité (courir ou trottiner)
- Réaliser les gestes ou actions demander par l'enseignant
- Réaliser les transmissions sans faire tomber le ballon pour cela:

➲ Le réceptionneur appelle le ballon (par la voix ou la gestuelle) prépare ses mains à le réception, bras légèrement tendus, mains positionnées niveau poitrine et doigts écartés

➲ Le porteur de balle doit avoir son regard vers le réceptionneur et faire sa passe les mains tendues vers la cible (mains du réceptionneur)

- Visualiser/identifier la cible (en-but)
- Marquer en déposant le ballon dans l'en-but, contact mains/ballon et sol simultanément

EVOLUTION(S) POSSIBLE(S)

- Intégrer la règle de **la marque** de la manière suivante:

À l'annonce d'une couleur par l'enseignant les élèves porteur de balle doivent aller déposer le ballon sur ou derrière la ligne de la couleur énoncée.

SÉANCE 1 – ENTRÉE DANS L'ACTIVITÉ

SITUATION D'APPRENTISSAGE: RELAIS – LA MARQUE

DISPOSITIF

Effectif	Diviser la classe en 5 équipes de 5/6 joueurs
Durée	15 à 20 minutes
Espace	15 m x 10 m
Matériel	Plots, 5 ballons, chasubles

COMPORTEMENTS ATTENDUS

- Courir en tenant le ballon à 2 mains (afin de ne pas faire tomber son ballon)
- Bien déposer le ballon (aplatir, la marque) ne pas le lâcher
- Ramasser le ballon à 2 mains une main sous le ballon l'autre devant celui-ci (à l'image d'une pelleteuse)

LANCEMENT/DEROULEMENT

Au signal de l'enseignant, les Porteurs de balle qui se trouvent en début de chaque colonne vont déposer leur ballon au 1er plot qui se trouve en face d'eux et reviennent passer le relais en tapant dans la main du partenaire suivant. Celui-ci va ramasser le ballon pour le poser au plot suivant et ainsi de suite jusqu'à ce que le ballon revienne à la ligne de départ (aller et retour).

La 1ère équipe à ramener son ballon est déclarer vainqueur de la manche.

CONSIGNES

Pour chaque élève:

Essayer d'aller le plus vite possible

Pour les relais bien attendre de se faire toucher par le partenaire avant de démarrer

EVOLUTION(S) POSSIBLE(S)

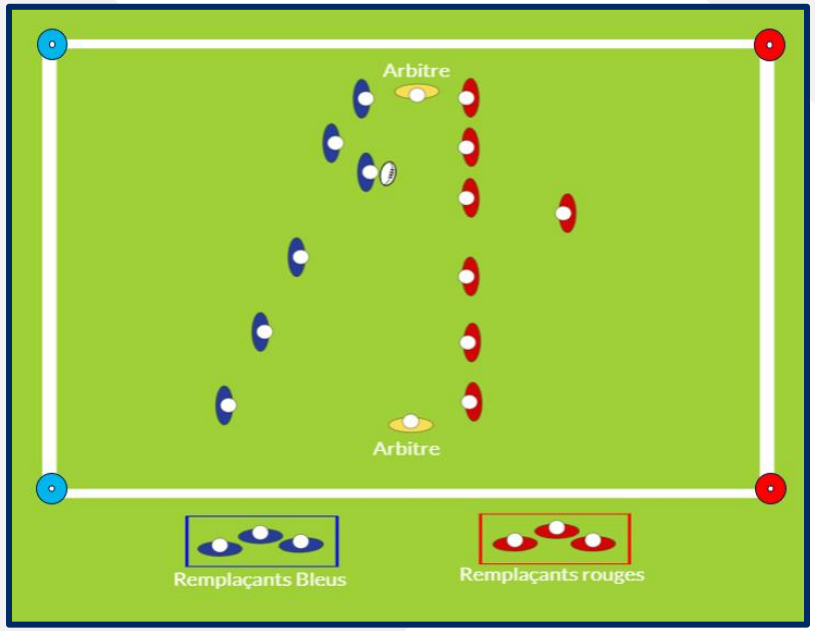
- Après avoir déposer son ballon au plot faire le retour en revenant:
- En courant en arrière
- A cloche-pied
- En sautant (saut grenouille)

SÉANCE 1 – ENTRÉE DANS L'ACTIVITÉ

SITUATION JOUÉE: MATCH 7 X 7 AU TOUCHER 2" – RÈGLES AMÉNAGÉES

DISPOSITIF

Effectif	3 équipes mixtes de 7 joueurs + 3 remplaçants maximum
Durée	15 à 20 minutes (3 matchs de 5 min)
Espace	50 m x 22 m
Matériel	1 ballon, chasubles (3 couleurs) et plots



COMPORTEMENTS ATTENDUS

En attaque:

- Avoir la volonté d'aller de l'avant pour aller marquer
- Une fois toucher, continuer l'avancée, chercher à transmettre le ballon à un partenaire ou marquer (avant 2 secondes)
- Pour les partenaires soutenir le PB afin d'assurer la continuité du jeu

En défense:

- Empêcher de marquer:
  - En touchant le porteur de balle à deux mains
  - En se plaçant/replaçant de manière à ne pas créer d'espace libre (travail collectif)

LANCEMENT/DEROULEMENT

Deux équipes s'opposent sur un terrain délimité et l'autre équipe au repos et en observation (certains des joueurs pourront tenir le rôle d'arbitre).

Le but pour chaque équipe est de marquer le plus de point que leur adversaire.

Se référer au règlement du rugby à « toucher + 2 secondes » à partir de la page 7 à 10 du document.

Règles aménagées pour cette séance:
On autorisera la passe en-avant sur cette première séance et également le hors-jeu en défense. Interdiction d'utiliser le jeu au pied sur cette séance.

CONSIGNES

Pour tous les joueurs:

- Respecter les décisions des arbitres
- Ne pas faire mal et ne pas se laisser faire mal

Pour les arbitres:

- Faire respecter les règles et être neutre

EVOLUTION(S) POSSIBLE(S)

- Changer les dimensions (largeur/longueur) du terrain selon la réussite ou la difficulté de marquer

• Séance n°2

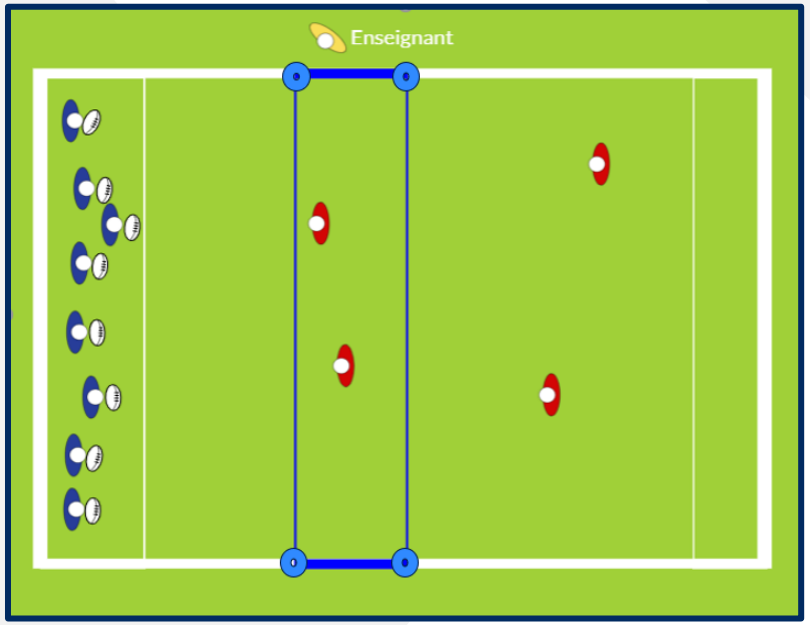
- L'épervier
- Le couloir interdit
- Match au toucher + 2"

SÉANCE 2 – AVANCER POUR MARQUER

MISE EN TRAIN: L'ÉPERVIER

DISPOSITIF

Effectif	Toute la classe (ou doublé la situation)
Durée	15 minutes
Espace	20 m X 15 m
Matériel	1 ballon par élève, plots et chasubles



COMPORTEMENTS ATTENDUS

- S'orienter face au terrier (la cible à atteindre)
- Courir vite
- Avoir la volonté d'aller vers l'avant
- Tenir son ballon à deux mains (pour éviter de le faire tomber)
- Repérer les espaces libres
- Rester dans l'aire de jeu et ne pas se faire toucher
- Atteindre le terrier (l'en-but) afin d'y déposer sa nourriture (le ballon)

LANCEMENT/DEROULEMENT

Les lapins (joueurs bleus) sont munis chacun d'un ballon (leur nourriture), ceux-ci devront au signal de l'enseignant traverser le terrain pour rejoindre le terrier se trouvant en face d'eux pour y déposer leur nourriture s'en se faire attraper par le ou les éperviers.

Tout lapin touché par épervier ou sorti du terrain devient alors épervier à son tour. Le jeu continu jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un seul lapin.

La situation est parfaitement adaptable à toutes les catégories d'âge, il suffit d'enlever le côté imaginaire (la fabulation)

CONSIGNES

Pour les éperviers (défenseurs en rouge):

Il faut attraper les lapins en les touchant avec une main sur le haut du corps entre la taille et les épaules (partie chasuble)

EVOLUTION(S) POSSIBLE(S)

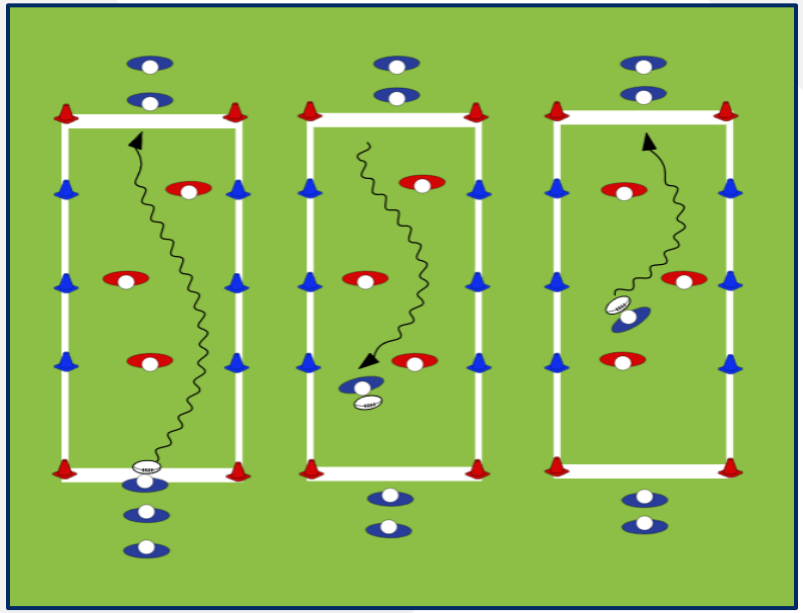
- Tous les lapins n'ont pas de nourriture (1 ballon pour 3), le lapin en possession de nourriture (ballon) une fois toucher à 2 secondes pour transmettre (la passe) celle-ci à un autre lapin.
- Certains lapins attrapés deviennent des « statues » qui peuvent toucher les lapins mais sans se déplacer

SÉANCE 2 – AVANCER POUR MARQUER

SITUATION D'APPRENTISSAGE: LE COULOIR INTERDIT

DISPOSITIF

Effectif	7 à 8 joueurs maximum par atelier
Durée	12 minutes
Espace	Couloir de 15 m x 5 m
Matériel	Ballons, chasubles et plots



COMPORTEMENTS ATTENDUS

- Courir avec le ballon à deux mains
- Maintenir une avancée, en ralentissant à l'approche de la porte d'un garde, ne pas s'arrêter.
- Identifier l'espace libre
- Passer la porte du garde en accélérant dans l'espace libre
- Transmettre son ballon au partenaire sans le faire tomber

LANCEMENT/DEROULEMENT

Les joueurs sont placés en colonne réparties à chaque extrémité d'un couloir.

Le porteur de balle démarre le jeu en pénétrant dans le couloir pour traverser celui-ci afin de transmettre son ballon au premier partenaire qui se trouve dans la colonne en face de lui.

Il doit pour cela éviter les gardes qui lui bloquent l'accès (défenseur qui se déplacent sur une ligne, d'un plot à un autre en pas chassés) sans se faire toucher.

CONSIGNES

Pour les gardes défenseurs:

Il faut rester sur sa ligne de plot avec obligation de se déplacer en allant d'une extrémité à l'autre de cette ligne (de plot à plot façon babyfoot).

EVOLUTION(S) POSSIBLE(S)

Déplacements des défenseurs:
- Avec les mains dans le dos (au départ)
- Avec les bras tendus
- Libre (ne plus se déplacer d'un plot à l'autre)

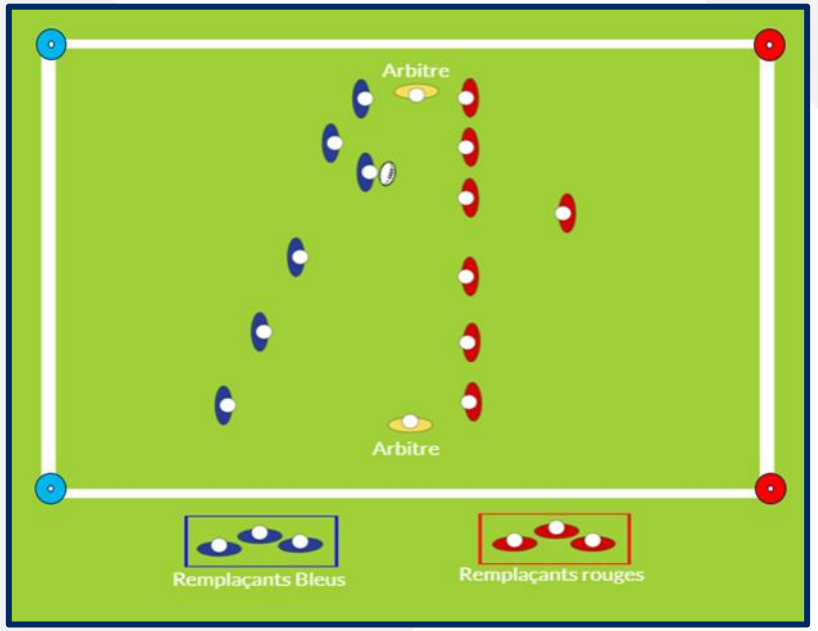
Réduire ou agrandir la largeur du couloir selon la difficulté ou réussite.

SÉANCE 2 – AVANCER POUR MARQUER

SITUATION JOUÉE: MATCH 7 X 7 AU TOUCHER 2" – RÈGLES AMÉNAGÉES

DISPOSITIF

Effectif	3 équipes mixtes de 7 joueurs + 3 remplaçants maximum
Durée	15 à 20 minutes (3 matchs de 5 min)
Espace	50 m x 22 m
Matériel	1 ballon, chasubles (3 couleurs) et plots



COMPORTEMENTS ATTENDUS

En attaque:

- Avoir la volonté d'aller de l'avant pour aller marquer
- Une fois toucher, continuer l'avancée, chercher à transmettre le ballon à un partenaire ou marquer (avant 2 secondes)
- Pour les partenaires soutenir le PB afin d'assurer la continuité du jeu

En défense:

- Empêcher de marquer:
  - En touchant le porteur de balle à deux mains
  - En se plaçant/replaçant de manière à ne pas créer d'espace libre (travail collectif)

LANCEMENT/DEROULEMENT

Deux équipes s'opposent sur un terrain délimité et l'autre équipe au repos et en observation (certains des joueurs pourront tenir le rôle d'arbitre).

Le but pour chaque équipe est de marquer le plus de point que leur adversaire.

Se référer au règlement du rugby à « toucher + 2 secondes » à partir de la page 7 à 10 du document.

Règles aménagées pour cette séance:

- *Autoriser la passe en avant au début de la rencontre.*
- *Ne pas prendre en compte le hors-jeu du défenseur pour l'instant dans le jeu courant.*

CONSIGNES

Pour tous les joueurs:

- Respecter les décisions des arbitres
- Ne pas faire mal et ne pas se laisser faire mal

Pour les arbitres:

- Faire respecter les règles et être neutre

EVOLUTION(S) POSSIBLE(S)

- Intégrer la règle de l'en-avant (pas de passe à un partenaire se trouvant entre le ballon et la ligne d'en-but de l'adversaire) cependant être tolérant sur l'en-avant (limite et de maladresse).
- Changer les dimensions (largeur/longueur) du terrain selon la réussite ou la difficulté de marquer

• Séance n°3

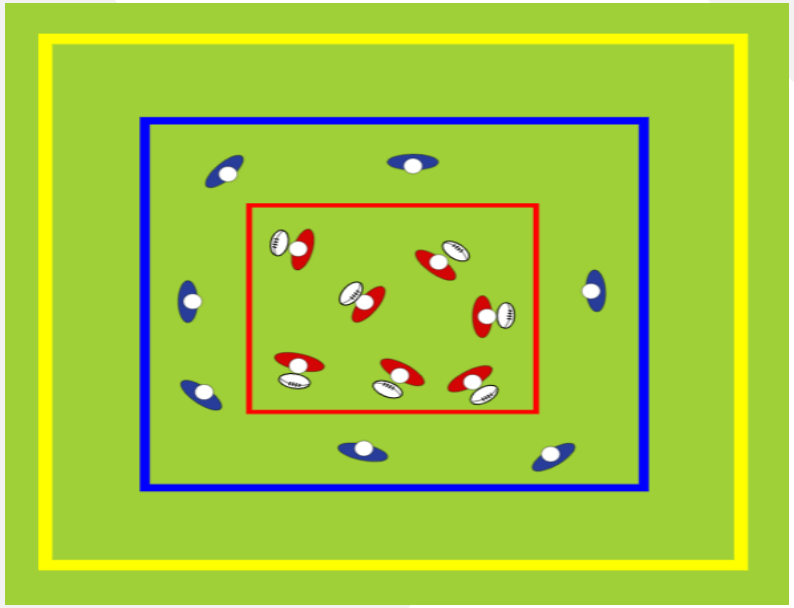
- L'île aux pirates
- Le 1 contre 1
- Match au toucher + 2"

SÉANCE 3 – ATTAQUER INDIVIDUELLEMENT

MISE EN TRAIN: L'ILE AUX PIRATES

DISPOSITIF

Effectif	2 équipes de 7 à 12 joueurs Si besoin doublé l'exercice (pour la classe)
Durée	15 minutes
Espace	20 m x 20 m
Matériel	Ballons, chasubles et plots



COMPORTEMENTS ATTENDUS

- Tenir son ballon à deux mains
- Identifier le placement des requins
- Viser les espaces libres
- Accélérer jusqu'à la côte pour y déposer son trésor
- Utiliser des appuis dynamiques pour changer de direction au dernier moment

LANCEMENT/DEROULEMENT

On appellera la situation l'île aux pirates.

Les pirates sont sur l'île (zone rouge).

Au « top » de l'enseignant, les pirates doivent essayer d'atteindre la côte (zone jaune) avec leur trésor (ballon) en traversant la mer (zone bleue) et en évitant de se faire attraper par un requin.

Les requins ne peuvent intervenir que dans la mer pour attraper les pirates (en les touchant).

Tout pirate attraper va s'assoir sur l'île et abandonne son trésor à l'endroit où il a été attrapé.

On joue sur un temps donné et on comptabilise les trésors/ ou jusqu'à ce que tous les trésors soient arrivés à la côte ensuite on change les rôles.

CONSIGNES

Pour chaque élèves:

- Respecter les règles données

Pour les requins:

- Interdiction de rentrer sur l'île des pirates et sur la côte, agir que dans sa zone (la mer)
- Pour attraper un pirate il faut le toucher avec la main sur la partie haut du corps (entre la taille et les épaules)

EVOLUTION(S) POSSIBLE(S)

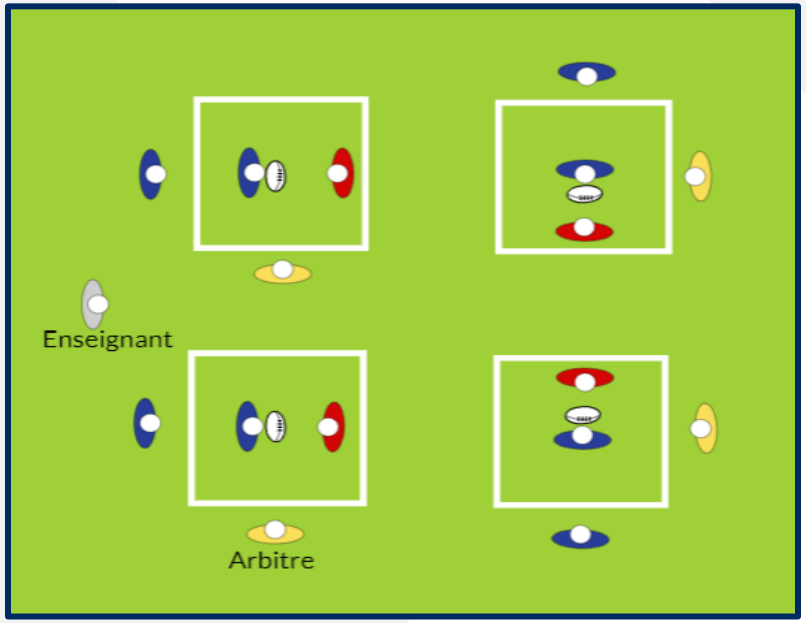
- Tout pirate attrapé devient immédiatement un requin
- Les requins doivent attraper les pirates en les touchant toujours haut du corps mais avec les deux mains simultanément

SÉANCE 3 – ATTAQUER INDIVIDUELLEMENT

SITUATION D'APPRENTISSAGE: LE 1 CONTRE 1

DISPOSITIF

Effectif	1 contre 1 (4 à 5 élèves par atelier)
Durée	15 minutes
Espace	Carré de 3 m x 3 m
Matériel	Ballons, plots, chasubles



COMPORTEMENTS ATTENDUS

- Tenir son ballon à deux mains (incertitude chez le défenseur)
- Essayer d'éviter l'adversaire en utilisant ses appuis afin de créer un déséquilibre chez lui
- Viser l'espace libre et s'y engouffrer en accélérant

LANCEMENT/DEROULEMENT

Le joueur bleu porteur de balle se situe devant le défenseur (joueur rouge) qui se trouve devant sa ligne à défendre, celui-ci à les mains derrière le dos.

Le but pour le porteur de balle est de franchir la ligne du défenseur sans se faire toucher.

Le défenseur vient juste faire opposition avec son corps pour empêcher l'attaquant de passer sans se servir de ses bras.

Le jeu démarre au « Top » de l'arbitre (un élève), on change les rôles de chacun à chaque passage, le défenseur devient arbitre, l'arbitre le joueur en attente, le joueur en attente l'attaquant, l'attaquant le défenseur

CONSIGNES

Pour le défenseur:

- Garder ses mains derrière le dos
- Rester debout sur ses appuis

Pour l'arbitre:

- Valider la réussite du porteur de balle
- Arrêter le jeu dès que le porteur de balle est touché par le défenseur ou sorti du terrain

EVOLUTION(S) POSSIBLE(S)

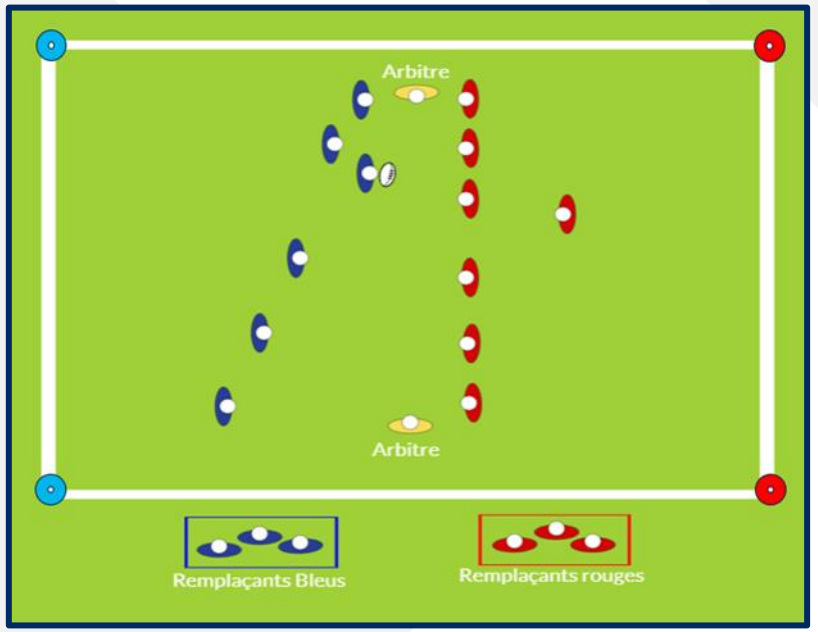
- Elargir/ou réduire l'espace
- Rapprocher ou éloigner attaquant et défenseur
- Le défenseur défend son camp au toucher à deux mains sur le haut du corps du porteur de balle

SÉANCE 3 – ATTAQUER INDIVIDUELLEMENT

SITUATION JOUÉE: MATCH 7 X 7 AU TOUCHER 2"

DISPOSITIF

Effectif	3 équipes mixtes de 7 joueurs + 3 remplaçants maximum
Durée	15 à 20 minutes (3 matchs de 5 min)
Espace	50 m x 22 m
Matériel	1 ballon, chasubles (3 couleurs) et plots



COMPORTEMENTS ATTENDUS

En attaque:

- Avoir la volonté d'aller de l'avant pour aller marquer
- Une fois toucher, continuer l'avancée, chercher à transmettre le ballon à un partenaire ou marquer (avant 2 secondes)
- Pour les partenaires soutenir le PB afin d'assurer la continuité du jeu

En défense:

- Empêcher de marquer:
  - En touchant le porteur de balle à deux mains
  - En se plaçant/replaçant de manière à ne pas créer d'espace libre (travail collectif)

LANCEMENT/DEROULEMENT

Deux équipes s'opposent sur un terrain délimité et l'autre équipe au repos et en observation (certains des joueurs pourront tenir le rôle d'arbitre).

Le but pour chaque équipe est de marquer le plus de point que leur adversaire.

Se référer au règlement du rugby à « toucher + 2 secondes » à partir de la page 7 à 10 du document.

Intégration de la règle du hors-jeu

CONSIGNES

Pour tous les joueurs:

- Respecter les décisions des arbitres
- Ne pas faire mal et ne pas se laisser faire mal

Pour les arbitres:

- Faire respecter les règles et être neutre

EVOLUTION(S) POSSIBLE(S)

- Réaliser tous les lancements de jeu par un duel (1 contre 1 (thème de la séance)
- Changer les dimensions (largeur/longueur) du terrain selon la réussite ou la difficulté de marquer

•Séance n°4

➲ Le béret « Passe et marque »

➲ Le 2 contre 1

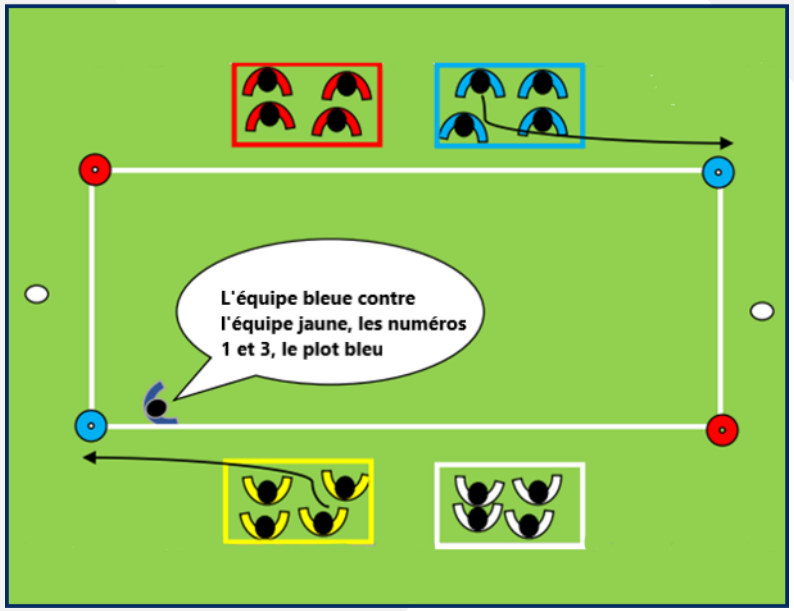
➲ Match au toucher + 2”

SÉANCE 4 – COOPÉRER POUR MARQUER

MISE EN TRAIN: LE BÉRET « PASSE ET MARQUE »

DISPOSITIF

Effectif	Toute la classe divisée en 4 équipes
Durée	15 à 20 minutes
Espace	20 m x 15 m
Matériel	Ballons, chasubles et plots



COMPORTEMENTS ATTENDUS

- Être à l'écoute et réceptif à l'annonce de l'enseignant
- Être capable de ramasser un ballon au sol
- Se transmettre le ballon en maintenant une avancer
- Réceptionner le ballon en étant en mouvement
- Courir avec un ballon pour aller marquer
- Réaliser la marque dans la règle (en aplatissant le ballon au sol: contact main/ballon/sol simultané)

LANCEMENT/DEROULEMENT

Les joueurs de chaque équipe sont dans leur camp distinctif, ils ont chacun un numéro d'attribué (ex : 4 équipes de 6 joueurs, dans chaque équipe un J1, J2, J3, J4, J5 et J6), à l'annonce de l'enseignant, les joueurs concernés doivent faire le tour du plot de la couleur annoncée (plot situé de son côté) pour récupérer un ballon afin d'aller marquer à la ligne d'en-but opposée.

L'enseignant appelle toujours 2 équipes et 2 numéros afin d'établir une coopération entre les joueurs en utilisant la transmission de balle, car chaque joueur d'une équipe doit au minima avoir eu le ballon 1 fois dans les mains avant de pouvoir marquer.

CONSIGNES

Pour les élèves:

- Bien faire le tour du plot de la couleur énoncée avant de rentrer dans l'aire de jeu.
- Faire attention à ses trajectoires de course afin d'éviter de percuter un joueur adverse.

EVOLUTION(S) POSSIBLE(S)

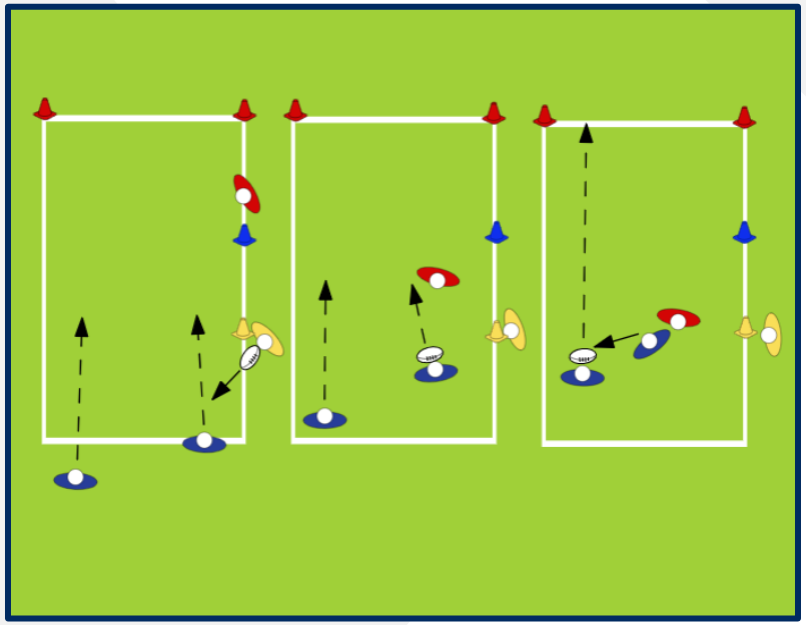
- Appeler plus de numéros en gardant la règle que chaque joueur doit avoir eu le ballon dans les mains au moins une fois avant de marquer.
- Intégrer la règle de l'en-avant en supprimant l'autorisation de passer le ballon à un partenaire qui se trouve entre le porteur de balle et ligne d'en-but adverse.

SÉANCE 4 – COOPÉRER POUR MARQUER

SITUATION D'APPRENTISSAGE: LE 2 CONTRE 1

DISPOSITIF

Effectif	2 contre 1 + 1 relayeur-Arbitre
Durée	15 min
Espace	10 m x 15 m
Matériel	Ballons, chasubles et plots



COMPORTEMENTS ATTENDUS

Pour le porteur de balle:

- Avancer en prenant un maximum de vitesse
- Prise d'informations (défenseur et soutien)
- Fixer le défenseur
- Passer le ballon au soutien avant d'être touché par le défenseur (à 1 m du défenseur)
- Garder le ballon si le défenseur anticipe sur le soutien

Pour le soutien:

- Communique avec le PB (appel)
- Se propose par une course et accélère à la prise de balle pour aller marquer

LANCEMENT/DEROULEMENT

Deux attaquants contre 1 défenseur.

Le jeu démarre quand le relayeur (joueur jaune) fait la passe au premier attaquant ce qui déclenche également l'entrée en jeu du défenseur (joueur rouge) placé au départ derrière le plot bleu.

Le but des 2 attaquants c'est d'aller marquer derrière ou sur la ligne rouge sans que le porteur de balle se fasse toucher.

CONSIGNES

Pour le défenseur:

- Défendre sur le porteur de balle en touchant celui-ci à 2 mains simultanément sur le haut du corps (entre la taille et les épaules).

EVOLUTION(S) POSSIBLE(S)

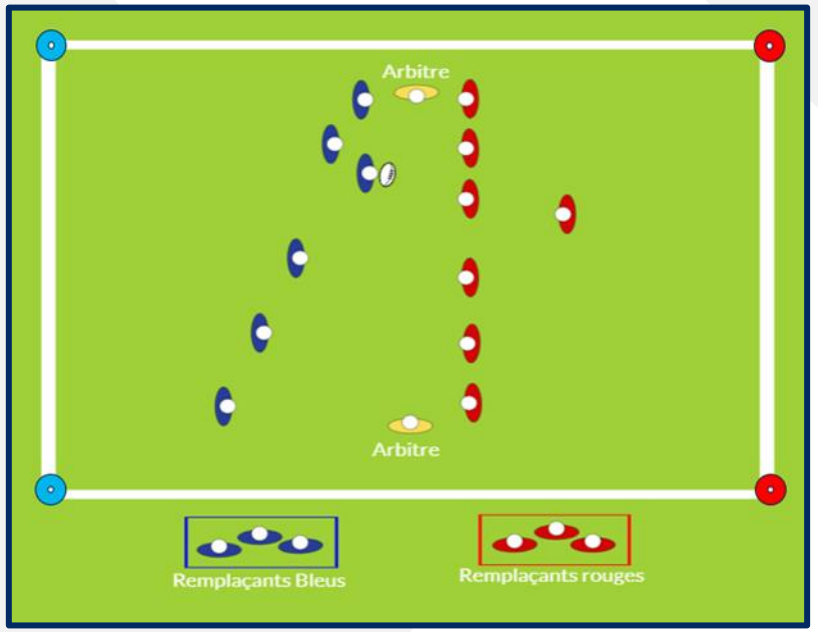
- Instaurer la règle du toucher + 2 secondes, autoriser la passe à son soutien après s'être fait toucher ceci dans les 2 secondes.
- Changer le placement du défenseur au départ (le placé au centre du terrain)
- Autorisé la défense libre (possibilité d'anticipé la passe)
- Changer le sens de l'attaque

SÉANCE 4 – COOPÉRER POUR MARQUER

SITUATION JOUÉE: MATCH 7 X 7 AU TOUCHER 2"

DISPOSITIF

Effectif	3 équipes mixtes de 7 joueurs + 3 remplaçants maximum
Durée	15 à 20 minutes (3 matchs de 5 min)
Espace	50 m x 22 m
Matériel	1 ballon, chasubles (3 couleurs) et plots



COMPORTEMENTS ATTENDUS

En attaque:

- Avoir la volonté d'aller de l'avant pour aller marquer
- Une fois toucher, continuer l'avancée, chercher à transmettre le ballon à un partenaire ou marquer (avant 2 secondes)
- Pour les partenaires soutenir le PB afin d'assurer la continuité du jeu

En défense:

- Empêcher de marquer:
  - En touchant le porteur de balle à deux mains
  - En se plaçant/replaçant de manière à ne pas créer d'espace libre (travail collectif)

LANCEMENT/DEROULEMENT

Deux équipes s'opposent sur un terrain délimité et l'autre équipe au repos et en observation (certains des joueurs pourront tenir le rôle d'arbitre).

Le but pour chaque équipe est de marquer le plus de point que leur adversaire.

Se référer au règlement du rugby à « toucher + 2 secondes » à partir de la page 7 à 10 du document.

CONSIGNES

Pour tous les joueurs:

- Respecter les décisions des arbitres
- Ne pas faire mal et ne pas se laisser faire mal

Pour les arbitres:

- Faire respecter les règles et être neutre

EVOLUTION(S) POSSIBLE(S)

- Une fois touché le porteur de balle ne peut plus marquer, il a l'obligation de faire une passe à un partenaire.
- Changer les dimensions (largeur/longueur) du terrain selon la réussite ou la difficulté de marquer

ECOL' OVALE

FFR

•Séance n°5

- Le carré magique - Déf
- Le 1 contre 1 - Défensif
- Match au toucher + 2”

SÉANCE 5 – EMPÊCHER DE MARQUER INDIVIDUELLEMENT

MISE EN TRAIN: LE CARRÉ MAGIQUE - DÉF

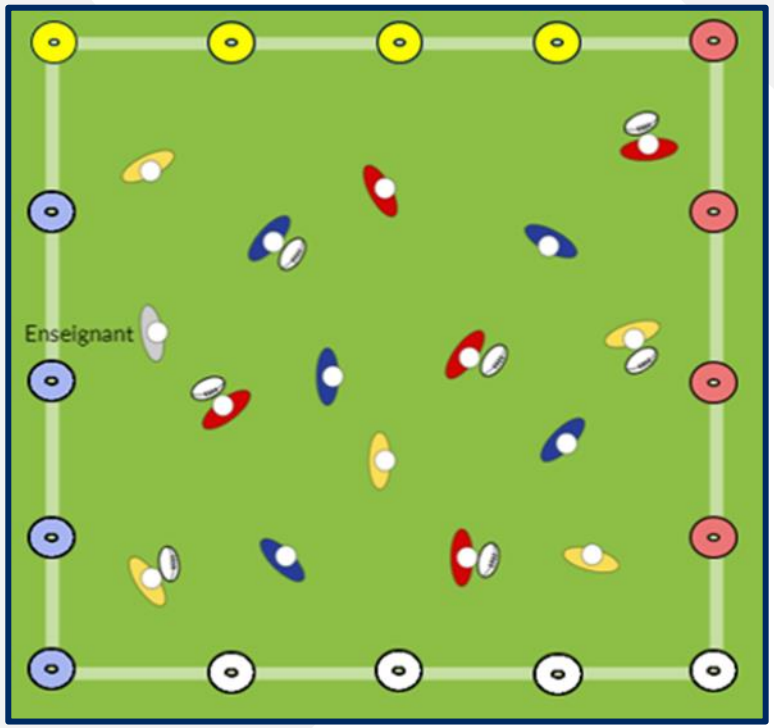
DISPOSITIF

Effectif	Toute la classe/ou répartir celle-ci en 2 ateliers
Durée	15 minutes
Espace	Un carré de 20 m x 20 m
Matériel	Plots (4 couleurs), 1 ballon pour 2/3 élèves

LANCEMENT/DEROULEMENT

Les élèves trottinent librement à l'intérieur de l'espace de jeu et réalisent diverses commandes de l'enseignant:

- Faire une passe à un camarade qui me demande la balle
- Faire passer le ballon autour de sa taille avant de faire la passe, etc…
- À l'annonce d'une couleur par l'enseignant les élèves porteur de balle doivent aller déposer le ballon sur ou derrière la ligne de la couleur énoncée et les joueurs sans ballons deviennent défenseurs et doivent toucher les porteurs de balle avant qu'ils marquent.



CONSIGNES

- Faire attention de ne pas se percuter en se déplaçant
- Rester à l'intérieur de l'air de jeu
- Être attentif aux commandes faites par l'enseignant

COMPORTEMENTS ATTENDUS

- Être toujours en activité (courir ou trottiner)
- Réaliser les gestes ou actions demander par l'enseignant
- Réaliser les transmissions sans faire tomber le ballon pour cela:

➲ Le réceptionneur appelle le ballon (par la voix ou la gestuelle) prépare ses mains à le réception, bras légèrement tendus, mains positionnées niveau poitrine et doigts écartés

➲ Le porteur de balle doit avoir son regard vers le réceptionneur et faire sa passe les mains tendues vers la cible (mains du réceptionneur)

- Visualiser/identifier la cible (en-but)
- Marquer en déposant le ballon dans l'en-but, contact mains/ballon et sol simultanément
- En défense: toucher le porteur de balle à 2 mains simultanément sur le haut du corps (partie chasuble)

EVOLUTION(S) POSSIBLE(S)

- Instaurer le toucher à 1 main au départ puis à 2 mains par la suite
- La zone de marque se fait à la ligne qui se trouve face de la couleur annoncée par l'enseignant

SÉANCE 5 – EMPÊCHER DE MARQUER INDIVIDUELLEMENT

SITUATION D'APPRENTISSAGE: LE 1 CONTRE 1 - DÉFENSIF

DISPOSITIF

Effectif	1 C 1 (par groupe de 5 élève par atelier)
Durée	15 minutes
Espace	Carré de 3 m x 3 m
Matériel	3 ballons, plots, chasubles

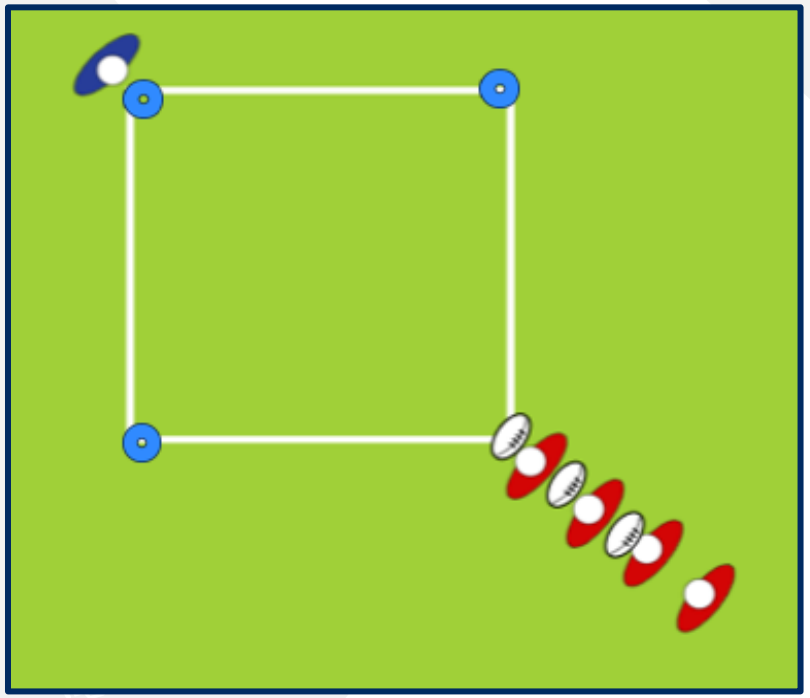
LANCEMENT/DEROULEMENT

Le porteur de balle se trouve en face du défenseur, chacun d'entre eux placé à une pointe de l'aire de jeu en diagonale.

Le jeu démarre quand le porteur de balle pénètre sur le terrain pour essayer de marquer.

Le défenseur quand à lui doit empêcher le porteur de balle de marquer à l'une des 2 lignes d'en-but (entre les plots bleus) à sa gauche et à sa droite, ceci en touchant le porteur de balle à deux simultanément sur le haut du corps

Le défenseur défend sur tous les attaquants de la file et le 1er attaquant devient défenseur ainsi de suite.



CONSIGNES

Pour les attaquants:

- Aller marquer derrière une des 2 lignes bleues située à gauche ou à droite du défenseur sans se faire toucher
- Ne pas sortir de l'espace de jeu

COMPORTEMENTS ATTENDUS

- Monter sur le défenseur sans prendre trop de vitesse, gagner du terrain
- Être bas sur ses appuis et en fréquence crescendo à l'approche du défenseur
- Toucher le porteur de balle avec les deux mains ouvertes simultanément sur la partie chasuble avant que celui-ci ne parque.

EVOLUTION(S) POSSIBLE(S)

Varier les lancements de jeu:

- Le défenseur transmet le ballon à l'attaquant
- Les joueurs démarrent à genoux, etc...

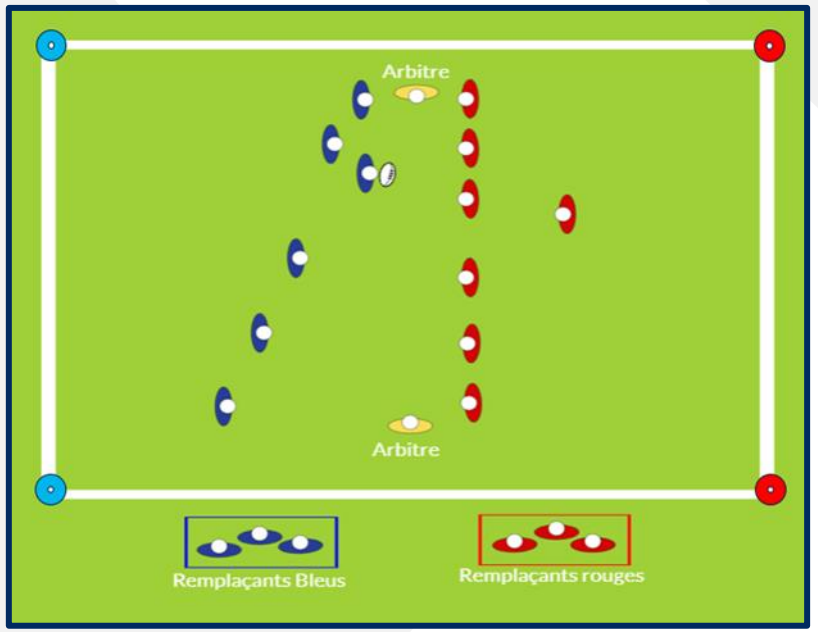
Elargir ou réduire l'espace selon la réussite ou la difficulté

SÉANCE 5 – EMPÊCHER DE MARQUER INDIVIDUELLEMENT

SITUATION JOUÉE: MATCH 7 X 7 AU TOUCHER 2”

DISPOSITIF

Effectif	3 équipes mixtes de 7 joueurs + 3 remplaçants maximum
Durée	15 à 20 minutes (3 matchs de 5 min)
Espace	50 m x 22 m
Matériel	1 ballon, chasubles (3 couleurs) et plots



COMPORTEMENTS ATTENDUS

En attaque:

- Avoir la volonté d’aller de l’avant pour aller marquer
- Une fois toucher, continuer l’avancée, chercher à transmettre le ballon à un partenaire ou marquer (avant 2 secondes)
- Pour les partenaires soutenir le PB afin d’assurer la continuité du jeu

En défense:

- Empêcher de marquer:
  - En touchant le porteur de balle à deux mains
  - En se plaçant/replaçant de manière à ne pas créer d’espace libre (travail collectif)

LANCEMENT/DEROULEMENT

Deux équipes s’opposent sur un terrain délimité et l’autre équipe au repos et en observation (certains des joueurs pourront tenir le rôle d’arbitre).

Le but pour chaque équipe est de marquer le plus de point que leur adversaire.

Se référer au règlement du rugby à « toucher + 2 secondes » à partir de la page 7 à 10 du document.

CONSIGNES

Pour tous les joueurs:

- Respecter les décisions des arbitres
- Ne pas faire mal et ne pas se laisser faire mal

Pour les arbitres:

- Faire respecter les règles et être neutre

EVOLUTION(S) POSSIBLE(S)

- Une fois touché le porteur de balle ne peut plus marquer, il a l’obligation de faire une passe à un partenaire.
- Changer les dimensions (largeur/longueur) du terrain selon la réussite ou la difficulté de marquer

•Séance n°6

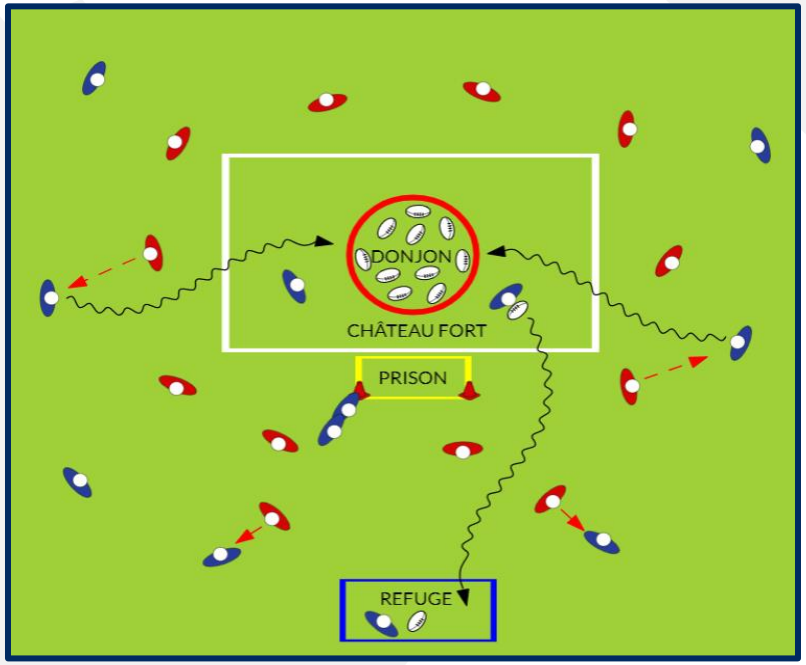
- L'attaque du Donjon
- Le gagne terrain
- Match au toucher + 2"

SÉANCE 6 – COOPÉRER POUR DÉFENDRE SON CAMP

MISE EN TRAIN: L'ATTAQUE DU DONJON

DISPOSITIF

Effectif	Toute la classe divisée en 2 équipes
Durée	15 minutes
Espace	50 m x 50 m (château 15 m x 10 m)
Matériel	Ballons, chasubles, plots



COMPORTEMENTS ATTENDUS

- S'organiser collectivement, se répartir les rôles (positionnement, gardes, chasseurs de voleur, etc...)
- Communiquer entre sentinelles boucher les brèches (fermer les espaces libres) où il y a danger
- Réaliser le toucher dans les règles, à deux mains simultanément sur le haut du corps (partie chasuble de la taille aux épaules)

LANCEMENT/DEROULEMENT

Les sentinelles autour du château fort afin d'empêcher tout assaillant d'y pénétrer pour voler le trésor caché dans le donjon. Le jeu démarre quand les voleurs sortent de leur refuge pour attaquer le donjon pour y récupérer le trésor et le ramener dans leur refuge.

Les sentinelles ont pour but d'empêcher l'accès du château aux voleurs et également récupérer tout trésor dérober, ceci en touchant les voleurs (partie haut du corps). Ils ne peuvent intervenir qu'à l'extérieur du Château Fort.

Tout voleur toucher doit remettre son trésor au donjon et va en prison. Changer les rôles des équipes au bout de 7 min. L'équipe qui aura préserver le plus gros trésor gagne le jeu.

CONSIGNES

Pour les voleurs:

- Aller récupérer le trésor du donjon, chaque voleur ne peu transporter qu'un seul butin à la fois (un seul ballon).
- Les voleurs ne peuvent pas rester plus de 10 sec. dans leur refuge.
- Les voleurs qui sont en prison font une chaîne humaine à partir d'un des 2 plots rouges.
- Pour libérer les prisonniers il faut taper dans la main du joueur à l'extrémité de la chaîne.

EVOLUTION(S) POSSIBLE(S)

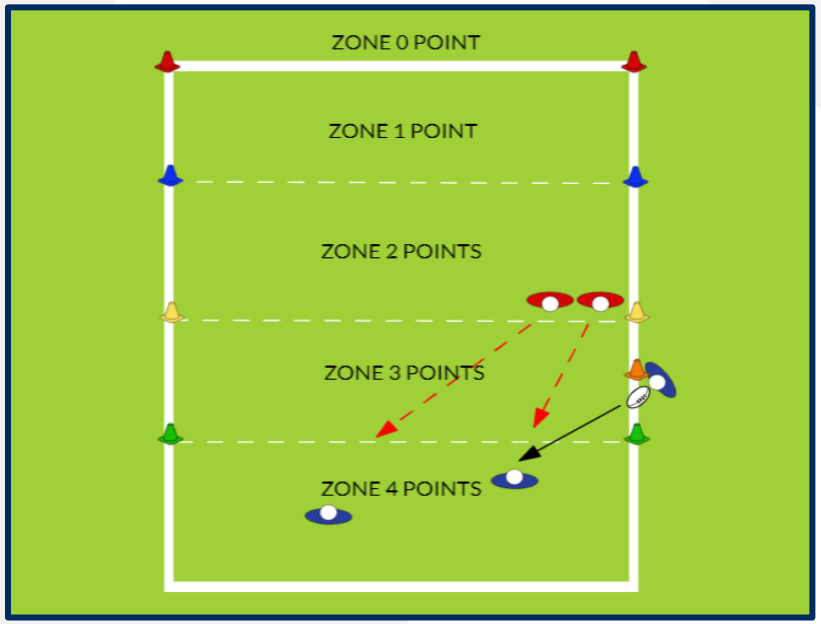
- Supprimer la prison, tout voleur toucher doit retourner au refuge avant de pouvoir revenir en jeu
- Autoriser le toucher à une seule main pour simplifier le rôle du défenseur
- Modifier les dimensions du Château fort afin d'y durcir ou faciliter l'accès selon la réussite

SÉANCE 6 – COOPÉRER POUR DÉFENDRE SON CAMP

SITUATION D'APPRENTISSAGE: LE GAGNE TERRAIN

DISPOSITIF

Effectif	2 contre 2 + 1 relayeur/arbitre
Durée	15 minutes
Espace	15 m x 10 m
Matériel	Ballon, chasubles et plots



COMPORTEMENTS ATTENDUS

- Avancer/presser fort dès la passe du relayeur pour gagner du terrain
- Communiquer avec son partenaire avant et pendant la montée
- Prendre les informations sur son partenaire et ses adversaires
- Fermer les espaces libres en avançant
- Toucher le porteur de balle à 2 mains simultanément sur le haut du corps

LANCEMENT/DEROULEMENT

C'est le relayeur placé au plot orange qui lance le jeu en réalisant une passe au 1er des attaquants (joueurs bleus placés librement derrière la ligne de plot vert).

Dès que la passe a été faite, les défenseurs (joueurs rouges placés au départ côte à côte au plot jaune côté relayeur) peuvent monter pour toucher le porteur de balle avant que celui-ci marque à la ligne de plot rouge (l'en-but).

Les défenseurs marquent des points selon la zone où a été réalisé le toucher. Au bout de 3 passages en comptabilise leur score et on change les rôles.

CONSIGNES

Pour les attaquants:

- Avancer vers la ligne d'en-but le vite possible pour marquer
- Transmettre son ballon à son partenaire avant d'être touché
- Le soutien communiqué avec le porteur de balle pour appeler le ballon

EVOLUTION(S) POSSIBLE(S)

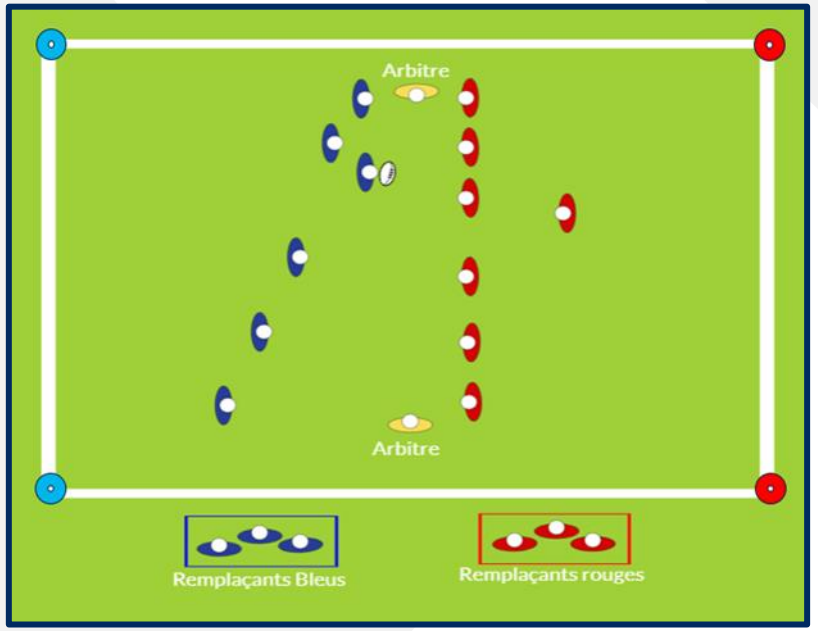
- Rajouter un attaquant (défense en sous nombre)
- Rajouter un défenseur (défense en surnombre)
- Changer le sens d'attaque
- Mettre un retard aux défenseurs en les plaçant à genoux/ou allonger au sol dès le départ

SÉANCE 6 – COOPÉRER POUR DÉFENDRE SON CAMP

SITUATION JOUÉE: MATCH 7 X 7 AU TOUCHER 2"

DISPOSITIF

Effectif	3 équipes mixtes de 7 joueurs + 3 remplaçants maximum
Durée	15 à 20 minutes (3 matchs de 5 min)
Espace	50 m x 22 m
Matériel	1 ballon, chasubles (3 couleurs) et plots



COMPORTEMENTS ATTENDUS

En attaque:

- Avoir la volonté d'aller de l'avant pour aller marquer
- Une fois toucher, continuer l'avancée, chercher à transmettre le ballon à un partenaire ou marquer (avant 2 secondes)
- Pour les partenaires soutenir le PB afin d'assurer la continuité du jeu

En défense:

- Empêcher de marquer:
  - En touchant le porteur de balle à deux mains
  - En se plaçant/replaçant de manière à ne pas créer d'espace libre (travail collectif)

LANCEMENT/DEROULEMENT

Deux équipes s'opposent sur un terrain délimité et l'autre équipe au repos et en observation (certains des joueurs pourront tenir le rôle d'arbitre).

Le but pour chaque équipe est de marquer le plus de point que leur adversaire.

Se référer au règlement du rugby à « toucher + 2 secondes » à partir de la page 7 à 10 du document.

CONSIGNES

Pour tous les joueurs:

- Respecter les décisions des arbitres
- Ne pas faire mal et ne pas se laisser faire mal

Pour les arbitres:

- Faire respecter les règles et être neutre

EVOLUTION(S) POSSIBLE(S)

- Une fois touché le porteur de balle ne peut plus marquer, il a l'obligation de faire une passe à un partenaire.
- Changer les dimensions (largeur/longueur) du terrain selon la réussite ou la difficulté de marquer

ECOL' OVALE

FFR

•Séance n°7

➲ Tournoi Interclasse

LE TOURNOI INTERCLASSE

L'ORGANISATION:

LE TOURNOI PEUT SE FAIRE SEULEMENT AVEC LES ÉLÈVES DE LA CLASSE OU EN INVITANT UNE AUTRE CLASSE AYANT RÉALISER LE MÊME CYCLE SUR LE RUGBY À TOUCHER + 2 SECONDES

1 classe

- *Pour exemple: 1 classe de 28 élèves*
- *1 poule de 4 équipes composées de 7 élèves*
- *Chaque équipe se rencontre = 6 matchs (3 match/équipe)*

2 classes

- *Pour exemple: 2 classes de 24 élèves chacune*
- *2 poules de 3 équipes composées de 8 élèves (dont 1 remplaçant dans chaque équipe)*
- *3 matchs par poule où chaque équipe se rencontre*
- *Matchs de classement entre les deux poules (exemple: le 1er de poule A contre le premier de poule B, etc...)*

LE TOURNOI INTERCLASSE

1 CLASSE: 28 ÉLÈVES – 4 ÉQUIPES DE 7 ÉLÈVES

Equipes participantes				Matchs 3 matchs par équipe = 6 matchs Durée d'un match = 2 x 5 min + mi-temps 2 min		
Equipe A	Points Match 1	Points Match 2	Points Match 3			
Nom de l'équipe ?						
Equipe B	Points Match 1	Points Match 2	Points Match 3	**Equipe A** contre **Equipe B**	Score	-
Nom de l'équipe ?				**Equipe C** contre **Equipe D**	Score	-
Equipe C	Points Match 1	Points Match 2	Points Match 3	**Equipe A** contre **Equipe C**	Score	-
Nom de l'équipe ?				**Equipe B** contre **Equipe D**	Score	-
Equipe D	Points Match 1	Points Match 2	Points Match 3	**Equipe A** contre **Equipe D**	Score	-
Nom de l'équipe ?				**Equipe B** contre **Equipe C**	Score	-

Attribution des points par match: Victoire = 3 points, Match nul = 2 points, Défaite = 1 point

L'équipe gagnante est celle qui obtient le plus de points au cumul des 3 matchs

LE TOURNOI INTERCLASSE

2 CLASSES: 24 ÉLÈVES – 6 ÉQUIPES DE 8 ÉLÈVES

Equipes participantes			Matchs Poule A		Matchs Poule B	
Equipe A Nom de l'équipe ?	Points Match 1	Points Match 2	EQUIPE A Contre EQUIPE B	SCORE -	EQUIPE D Contre EQUIPE E	SCORE -
Equipe B Nom de l'équipe ?	Points Match 1	Points Match 2				
Equipe C Nom de l'équipe ?	Points Match 1	Points Match 2	EQUIPE A Contre EQUIPE C	SCORE -	EQUIPE D Contre EQUIPE F	SCORE -
Equipe D Nom de l'équipe ?	Points Match 1	Points Match 2				
Equipe E Nom de l'équipe ?	Points Match 1	Points Match 2	EQUIPE B Contre EQUIPE C	SCORE -	EQUIPE E Contre EQUIPE F	SCORE -
Equipe F Nom de l'équipe ?	Points Match 1	Points Match 2				

Attribution des points par match: Victoire = 3 points, Match nul = 2 points, Défaite = 1 point

Ensuite faire des matchs de classement (le 1er de la poule A contre le 1er de la poule B, ainsi de suite)

Durée d'un match = 2 x 5 minutes + mi-temps de 2 minutes