

Fiche 30'APQ

Ballon de rugby



Cette fiche accompagne le **ballon de rugby** distribué par la **Fédération Française de Rugby** à toutes les écoles élémentaires et primaires. Ce ballon unique ne permet pas l'organisation de séquences d'enseignements du rugby pour une classe. Mais ces séquences d'enseignement, supposant l'utilisation de plusieurs ballons, peuvent être mises en œuvre en sollicitant le prêt d'un lot départemental de ballons ainsi que les partenaires pouvant vous accompagner dans l'organisation de cette séquence d'enseignement (CPC EPS, CPD EPS, FFR, USEP).

Le ballon de rugby unique peut en revanche être utilisé par les élèves dans le cadre des **30 minutes d'Activité Physique Quotidienne**, notamment au cours des récréations. Cette utilisation du ballon de rugby doit évidemment être réglementée par l'équipe enseignante afin d'éviter des usages qui seraient naturellement inspirés de ce que les élèves connaissent du rugby via les médias (ex. : risques de plaquage, de contacts).

Jeu de l'horloge

2 à 20 joueurs.

Version passes

Matériel : le ballon de rugby, un chronomètre ou un minuteur.

Dans un temps limité (ex. : 30 secondes / une minute), les enfants doivent faire circuler le ballon le plus rapidement possible (dans le sens des aiguilles d'une montre) en suivant le cercle composé par tous les enfants de la ronde. L'objectif est soit de battre son record de passes dans le temps limité (une équipe) soit de faire mieux que l'autre équipe jouant en parallèle (ex. : 3 tours et 3 passes VS 3 tours et 7 passes en 30').

Variante 1 : contre la montre (battre son propre précédent record de passes en un temps donné) OU contre l'autre équipe (réussir plus de passes que l'autre équipe en un temps limité).

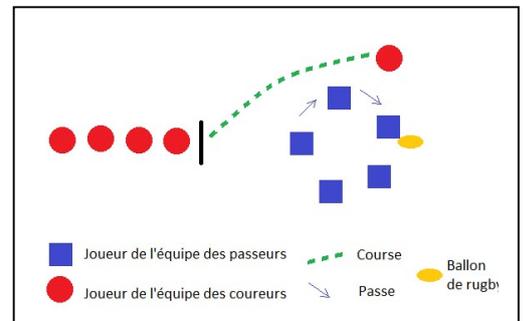
Variante 2 : joueurs face à face (par 2) / tournés vers l'intérieur de la ronde (3 à 10 joueurs) OU joueurs dos à dos (par 2) / tournés vers l'extérieur de la ronde (3 à 10 joueurs) ce qui induit la passe en arrière.

Variante 3 : les joueurs sont proches (passe de main en main) OU plus distants (passe lancée).

Version course VS passes

Matériel : le ballon de rugby, des plots ou coupelles, des chasubles de deux couleurs (facultatif).

Deux équipes sont constituées : l'une forme une ronde et doit faire circuler le ballon le plus rapidement possible dans le sens des aiguilles d'une montre (en comptant le nombre de tours réalisés), pendant ce temps l'autre équipe réalise une course de relais autour de la ronde, dans le même sens que le ballon. Une fois que tous les enfants de cette équipe ont couru, les coureurs crient « stop » et l'horloge s'arrête. L'équipe de passeurs donne son score (ex. : 5 tours et 6 passes). Puis les deux équipes échangent leur rôle : les coureurs deviennent passeurs, et inversement. Une fois cette deuxième phase du jeu effectuée, on compare les scores des deux équipes (exemple : 5 tours et 6 passes VS 5 tours et 2 passes).



Jeu de la chandelle

2 à 5 joueurs.

Matériel : le ballon de rugby.

Sur un espace dégagé (ex. : 5 m x 5 m) l'enfant lance le ballon verticalement (chandelle) puis s'écarte pour laisser son camarade le rattraper. Un ordre de passage de chaque joueur est défini.

Variante 1 : le premier réceptionneur qui n'attrape pas le ballon est éliminé. Le dernier joueur à rester marque 1 point. Le premier joueur à atteindre les 3 points (ou 5 points ou 10 points) a gagné la partie.

Variante 2 : aucun rebond n'est autorisé OU un seul rebond est autorisé (variante dans la variante : une réception réflexe après un rebond permet de marquer un point, ce qui peut devenir une tactique pour tenter de combler un retard).

Jeu « entre les poteaux »

1 à 3 joueurs.

Matériel : le ballon de rugby, une craie, un mur élevé ou fermé (ex. : préau), des coupelles.

Des poteaux de rugby réduits (ex. : hauteur des poteaux de 2,40 m, largeur de 1,50 m, barre à 1m) sont tracés sur un mur de la cour de l'école à la craie (ou éventuellement de manière définitive à la peinture). A quelques mètres de distance du mur, l'enfant frappe le ballon au pied pour le faire passer entre les poteaux (et au-dessus de la barre horizontale).

Variante 1 : la distance du mur (à 2m, 3m, 5m) et l'angle de tir (en face, légèrement sur le côté, en angle fermé).

Variante 2 : « en pénalité » (ballon au sol, posé sur la coupelle) ou « en drop » (en lâchant le ballon tenu dans les mains et en le frappant au pied après qu'il ait touché le sol).

Variante 3 : battre son record personnel / réussir une meilleure série que son camarade (ex. : 4 de suite VS 3 de suite) depuis un même endroit (à 3m face aux poteaux) et selon la même modalité (ex. : en pénalité) OU selon le format du « tour du monde » (ne passer au plot suivant que si le précédent tir a été réussi, le premier à finir le parcours a gagné).

Prêt du ballon de rugby

Le ballon de rugby, comme d'autres matériels EPS de l'école (ex. : autres ballons), peut être ponctuellement prêté aux élèves (ex. : pour la durée d'un week-end, de petites vacances) au même titre, par exemple, qu'une marotte en peluche en maternelle. Il convient dans ce cas d'organiser l'emprunt en conservant une trace datée de l'identité de l'emprunteur, et d'y joindre les propositions figurant dans la présente fiche.

En cas de dégradation ou de perte du ballon, les frais de réparation et règles de remboursement s'appliquent de la même manière que pour les autres objets prêtés par l'école aux familles (ex. : livres).

Jeu collectif libre selon la modalité du « toucher 2s »

4 à 20 joueurs (2 équipes de 2 joueurs à 2 équipes de 10 joueurs).

Matériel : ballon de rugby, chasubles (2 couleurs).

Le jeu libre sur la cour (au même titre que le football ou le basket) n'est autorisé que si les élèves ont préalablement bénéficié d'une séquence d'enseignement du rugby selon la modalité du « toucher + 2 secondes ».

Pour en savoir plus : scannez le QR-code qui se trouve sur le ballon.

