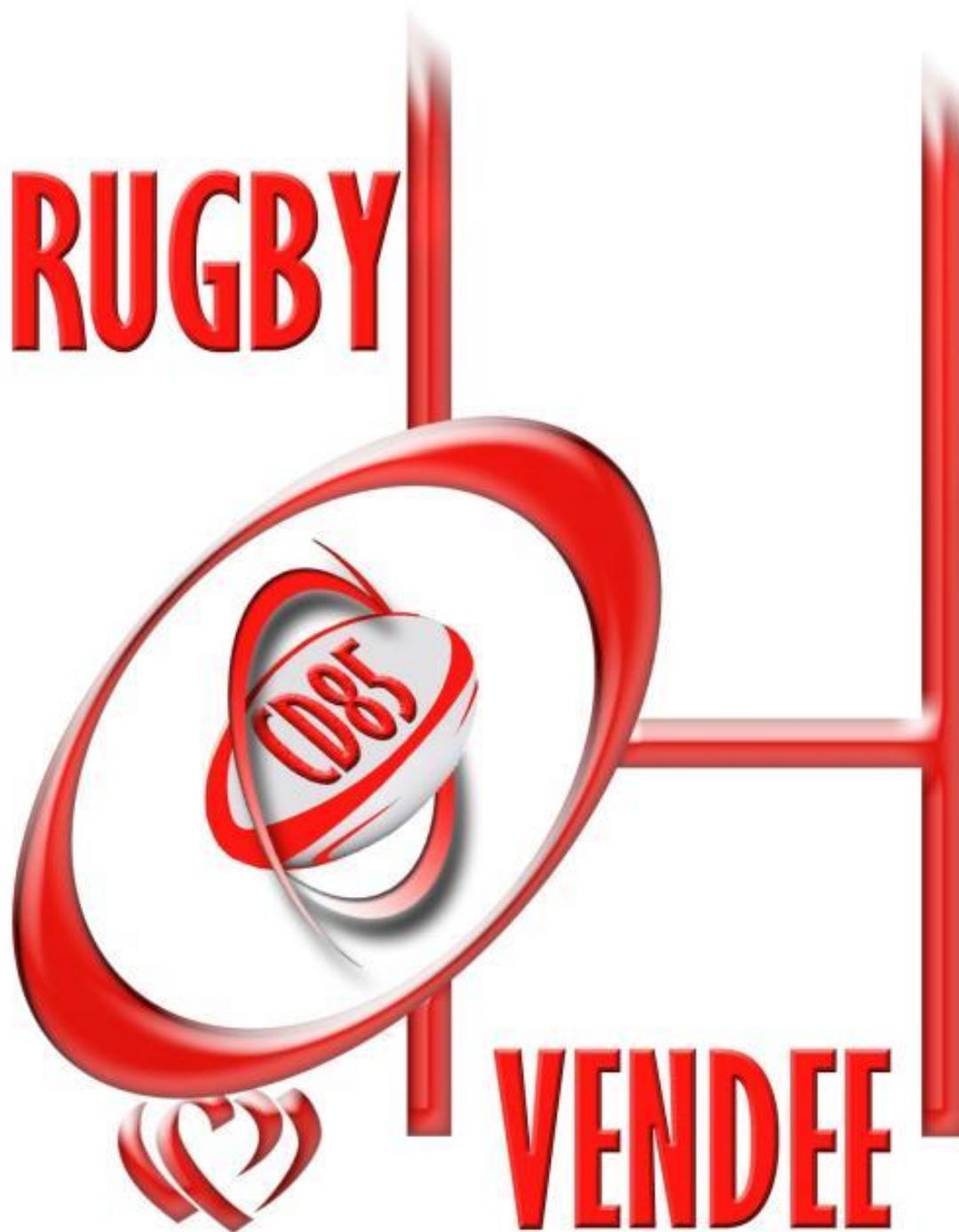


**CYCLE BALLE OVALE A L'ECOLE PRIMAIRE  
PROJET PEDAGOGIQUE COMITE RUGBY  
VENDEE**



# La Balle ovale à l'école

## Projet pédagogique Education Physique et Sportive

La « Balle ovale » à l'école s'inscrit tout naturellement dans une **programmation des activités d'Education Physique et Sportive** à l'école.

### Textes de référence

Bulletin Officiel du 26 février 2015

*Tout au long de la scolarité, l'E.P.S. a pour finalité de former un citoyen lucide, autonome, physiquement et socialement éduqué, dans le souci du vivre ensemble. Elle amène les enfants et les adolescents à rechercher le bien-être et à se soucier de leur santé. Elle assure l'inclusion, dans la classe, des élèves à besoins éducatifs particuliers ou en situation de handicap. L'E.P.S. initie au plaisir de la pratique sportive. L'E.P.S. répond aux enjeux de formation du socle commun*

Socle commun	Compétences Générales
<p><b>Domaine 1</b> Les langages pour penser et communiquer</p>	<p>Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps Adapter sa motricité à des situations variées Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité Mobiliser différentes ressources (physiologique, biomécanique, psychologique, émotionnelle) pour agir de manière efficiente</p>
<p><b>Domaine 2</b> Les méthodes et outils pour apprendre</p>	<p>S'approprier par la pratique physique et sportive des méthodes et outils Apprendre par l'action Répéter un geste pour le stabiliser et le rendre plus efficace Utiliser des outils numériques pour observer, évaluer et modifier ses actions</p>
<p><b>Domaine 3</b> La formation de la personne et du citoyen</p>	<p>Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités Assumer les rôles sociaux spécifiques aux différentes APSA et à la classe (joueur, coach, arbitre, juge, observateur, tuteur, médiateur, organisateur,...) Comprendre, respecter et faire respecter règles et règlements Assurer sa sécurité et celle d'autrui dans des situations variées S'engager dans les activités sportives et artistiques collectives</p>
<p><b>Domaine 4</b> Les systèmes naturels et les systèmes techniques</p>	<p>Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière Evaluer la quantité et la qualité de son activité physique quotidienne dans et hors l'école Connaître et appliquer des principes d'une bonne hygiène de vie Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger</p>
<p><b>Domaine 5</b> Les représentations du monde et de l'activité humaine</p>	<p>S'approprier une culture physique sportive et artistique Savoir situer des performances à l'échelle de la performance humaine Comprendre et respecter l'environnement des pratiques physiques et sportives</p>

L'activité « Balle ovale » offre de nombreuses opportunités d'apprentissage et d'expériences sur les 5 domaines du socle commun de compétences de connaissance et de culture.

## Domaine 1 Les langages pour penser et communiquer Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps

---

### **Construire le langage de son corps :**

utiliser son corps pour **coopérer ou s'opposer aux autres dans un affrontement pour gagner** une rencontre ;

**se doter d'une motricité habile dans l'usage du ballon pour réaliser l'affrontement et les coopérations nécessaires.**

réaliser des actions d'attaque et/ou de défense individuelles et/ou collectives opportunes et efficaces dans un contexte d'affrontement équilibré.

### **Apprendre à lire le langage du corps des autres :**

utiliser les prises d'informations, l'analyse du jeu pour identifier les partenaires / adversaires et le rapport de forces ;

repérer dans l'espace de rencontre les indices pertinents, les codes du langage corporel pour voir et prévoir le jeu de l'adversaire ;

prendre des repères extérieurs à son corps puis sur son corps pour situer l'espace libre occupé, les partenaires et adversaires.

**Le langage corporel pacifique** : se doter d'une motricité habile pour contrôler son engagement physique, l'affrontement

## Domaine 2 Les méthodes et outils pour apprendre S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et outils

---

### **Apprendre à apprendre :**

**par l'action, répéter pour construire, puis stabiliser des habiletés motrices, de prise d'informations, sur les indices pertinents. Apprendre en faisant, en observant, en analysant les résultats ;**

**apprendre à réinvestir dans un contexte différent d'affrontement et/ou en jeu réduit ; apprendre en identifiant et en gérant en permanence les dilemmes ou alternatives de jeu : conserver / perdre l'avantage ;** progresser seul ou avec un partenaire ; attaquer / défendre.

Apprendre à lier : projet de faire ← savoir-faire (individuel et collectif) :

exploiter les armes, les stratégies d'actions mises en place pour rechercher le gain du match ou du duel et les analyser pour soi et pour les autres.

**Exploiter les outils pour observer et prendre seul ou collectivement des décisions** : observations croisées, outils matériels directs, outils numériques.

---

**Respecter les règles de sécurité, le règlement pour faire et permettre de faire.**

**Respecter et comprendre les rôles à assurer** (partenaire, adversaire, arbitre, observateur, coach) **et les règles du jeu.**

**Se doter d'une posture sociale :**

- accepter le résultat, perdre et gagner loyalement sans se laisser dépasser par l'enjeu ;
- garantir en tant qu'arbitre ou juge la sécurité du ou des pratiquants dans un contexte de match ou duel règlementé ;
- accepter la victoire et la défaite en respectant les rituels des duels ou matchs ; organiser un tournoi, savoir remplir une feuille de match (systèmes « coupe, championnat, montante / descendante »).

---

**Contrôler sa gestuelle et son intégrité** identifier les **possibilités de son corps grâce ou face aux autres** afin de s'engager ; apprendre à gérer ses ressources pour assurer l'enchaînement des rôles d'attaque et de défense ; contrôler son engagement sans débordement par rapport à ses possibilités en respectant les règles des duels ou des matchs.

---

**Se doter d'une culture de travail collectif et de production collective.**

**S'approprier les valeurs** (combativité, affrontement, loyauté, solidarité, sécurité), la culture, l'histoire, les usages (échauffement, entraînement, techniques, stratégies, arbitrage, règlements), le lexique spécifique.

**S'approprier une culture de l'opposition sportive** (rituel, cérémonial, codifié, règlements).

**Adopter des comportements responsables**, basés sur les notions de respect et de solidarité, constitutifs des valeurs de la République.

## LES ETAPES DE L'APPRENTISSAGE

Chaque étape représente les **objectifs**, les **contenus d'enseignement** et les **comportements** que l'on peut rechercher après un cycle d'apprentissage de 8 à 10 séances au moins (de 1h à 1h30).

Les propositions ci-dessous ne sont qu'indicatives. Elles constituent des repères pour l'enseignement et peuvent être modulées en fonction de l'observation des enfants, (certains élèves ayant pratiqué l'activité rugby en primaire peuvent ainsi débiter à l'étape 2 ou 3) et des conditions locales de la pratique (représentations de l'activité, pratique extra-scolaire, durée de l'unité d'apprentissage...).

ETAPES	ETAPE 1 « J'AVANCE, JE LUTTE »	ETAPE 2 « JE FAIS DES RELAIS, JE M'OPPOSE »	ETAPE 3 « JE CHOISIS, JE M'OPPOSE EN EQUIPE »
<b>OBJECTIFS COMMUNS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• PRENDRE du PLAISIR à jouer.</li> <li>• REGULER son ENERGIE dans le jeu.</li> <li>• RESPECTER L'ADVERSAIRE et les AUTRES.</li> </ul>		
<b>OBJECTIFS PRIORITAIRES</b>  <i>Ce sont les intentions du maître en terme de progrès pour les élèves, ou les effets recherchés...</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ACCEPTER les contacts avec l'adversaire et le sol.</li> <li>• PARTICIPER à la lutte collective.</li> <li>• AVANCER seul ou en grappe.</li> <li>• EMPECHER D'AVANCER seul ou collectivement dans la grappe.</li> <li>• COMPRENDRE ET RESPECTER les règles fondamentales du jeu : la marque, les droits et devoirs, le jeu au sol, le hors jeu.</li> <li>• OBSERVER ET APPRECIER le jeu (qui avance ? qui lutte ? qui ne respecte pas les règles ?...).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• AVANCER en utilisant les partenaires proches (relais).</li> <li>• EMPECHER D'AVANCER seul et s'organiser pour s'opposer avec les partenaires proches.</li> <li>• S'ORGANISER individuellement et collectivement pour conserver ou récupérer le ballon.</li> <li>• COMPRENDRE ET RESPECTER les règles complémentaires du jeu : le hors jeu (l'en avant) sur regroupement, sur remises en jeu.</li> <li>• OBSERVER ET APPRECIER le jeu (qui joue en relais ? qui lutte lors des phases de blocage ? qui s'oppose ? qui récupère le ballon ?...).</li> <li>• PARTICIPER aux tâches d'arbitrage (chronométrer, être juge de ligne...).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• AVANCER en utilisant les partenaires proches (relais) et éloignés.</li> <li>• EMPECHER D'AVANCER collectivement en s'opposant avec ses partenaires pour fermer les espaces.</li> <li>• FRANCHIR la ligne d'avantage dans les situations d'équilibre (remises en jeu ou blocages).</li> <li>• COMPRENDRE ET RESPECTER les règles complémentaires liées aux différentes situations de jeu.</li> <li>• ASSURER les différents rôles sociaux (observer le jeu, arbitrer, organiser une situation d'apprentissage, une rencontre, apprécier le jeu...).</li> </ul>

Remarque : Les acquisitions visées à une étape se prolongent au cours de l'étape suivante (notion de continuité des apprentissages)

<p><b>CONTENUS D'ENSEIGNEMENT</b></p> <p><i>Ce sont les éléments (savoirs, savoir faire, savoir être) que les élèves doivent découvrir, connaître, comprendre, maîtriser...</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Le terrain</b> : surface et limites.</li> <li>• <b>L'espace orienté</b> : cible à atteindre, cible à protéger.</li> <li>• <b>Les principes fondamentaux</b> du jeu :             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Progression individuelle et collective vers la cible adverse.</li> <li>- Opposition individuelle et collective pour protéger sa cible.</li> </ul> </li> <li>• <b>L'appréciation</b> de son engagement physique et de ses réactions émotives.</li> <li>• <b>Les règles fondamentales</b> du jeu.</li> <li>• <b>L'utilisation d'une fiche d'observation</b> simple (1 critère).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>L'appréciation de la pression exercée par le ou les opposants</b> :             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pour le PB : transmission du ballon au partenaire proche avant d'être bloqué.</li> <li>- Pour le partenaire : placement en soutien du PB.</li> </ul> </li> <li>• <b>L'appréciation de la pression exercée par le ou les utilisateurs</b> :             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Placement face au PB et à ses partenaires.</li> <li>- Placage du PB.</li> </ul> </li> <li>• <b>La protection</b> du ballon pour les utilisateurs.</li> <li>• <b>Les règles complémentaires</b> du jeu.</li> <li>• <b>L'application</b> des règles en tant qu'aide arbitre.</li> <li>• <b>L'utilisation d'une fiche d'observation</b> en rapport avec les objectifs visés.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>La perception du dispositif adverse : l'utilisation ou la fermeture des espaces libres, l'exploitation des points faibles</b> :             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pour le PB : transmission du ballon au partenaire proche ou éloigné.</li> <li>- Pour le partenaire : placement et remplacement en soutien du PB proche ou éloigné afin de collectivement :                 <ul style="list-style-type: none"> <li>→ contourner une défense regroupée,</li> <li>→ pénétrer une défense étalée,</li> <li>→ conserver le ballon et enchaîner les actions.</li> </ul> </li> <li>- Pour les opposants : placement face à l'équipe adverse en relation avec ses partenaires, pour avancer et récupérer le ballon.</li> </ul> </li> <li>• <b>Le franchissement</b> de la ligne d'avantage.</li> <li>• <b>Les décisions liées</b> aux différents rôles sociaux.</li> <li>• <b>L'utilisation d'une fiche d'observation</b> en rapport avec les objectifs visés.</li> </ul>
<p><b>COMPORTEMENTS ATTENDUS</b></p> <p><i>Leur manifestation indique que les objectifs sont acquis ou en voie d'acquisition...</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le porteur du ballon (PB) avance vers la surface de marque adverse.</li> <li>• Les partenaires suivent le mouvement du ballon et aident le porteur bloqué en le poussant.</li> <li>• Les joueurs engagent la face et les épaules dans les regroupements.</li> <li>• Ils poursuivent l'action après une chute ou un contact.</li> <li>• Les élèves participent en dehors du terrain à l'observation des joueurs.</li> <li>• Ils participent par l'échange avec le maître, les observateurs et les autres joueurs à l'élaboration des règles du jeu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le PB passe le ballon, avant d'être bloqué, à un partenaire qui avance.</li> <li>• Les joueurs restent debout au contact de l'adversaire et conservent le ballon.</li> <li>• Les opposants ceinturent le PB adverse pour l'amener au sol.</li> <li>• Les élèves participent aux tâches d'aide au jeu (observation, co-arbitrage...).</li> <li>• Ils établissent avec le maître, les observateurs et les autres joueurs des relations entre le but du jeu, les manières de faire et les résultats de l'action.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Les utilisateurs avancent en alternant jeu déployé/jeu groupé pénétrant.</li> <li>• Les utilisateurs franchissent la ligne d'avantage.</li> <li>• Les utilisateurs libèrent le ballon dans un regroupement bloqué.</li> <li>• Les opposants avancent répartis en grand nombre sur la ligne de front et en petit nombre en soutien.</li> <li>• Les élèves prennent en charge toutes les tâches d'aide à la pratique (observation, co-arbitrage, organisation...).</li> <li>• Ils participent par l'échange avec le maître, les observateurs et les autres joueurs à l'élaboration de règles d'action (« que doit-on faire pour être plus efficaces ? »).</li> </ul>

Remarque : un décalage peut exister entre les acquisitions attendues pour l'élève joueur et celles liées aux rôles sociaux (observer, arbitrer, organiser...)

## Les règles d'or pour un jeu initial

- Utiliser un terrain herbeux et souple.
- Délimiter la zone de jeu et la zone d'en but.
- Identifier les équipes par des chasubles ou des maillots.
- Favoriser les jeux à effectifs réduits.
- Pour limiter la vitesse des joueurs (impact) ◦ faire des équipes de gabarit, ◦ espace de jeu étroit, ◦ nombre de joueurs important.
- Pas de jeu au pied.
- **Être debout sur ses deux pieds pour jouer.**

### Pour l'enseignant :

- Signal sonore pour annoncer la mort d'un ballon (sifflet, la voix...)
- Stopper le jeu lorsqu'une phase est potentiellement dangereuse (**empilements de trois joueurs et plus...**)
- Avoir deux ballons pour : ◦ déplacer l'action de jeu suite à un regroupement, ◦ dynamiser le jeu.

**Droits et devoirs des joueurs** □ Ce qui est autorisé : ◦ courir avec le ballon, le garder, le passer, ◦ intervenir sur le porteur de balle pour le bloquer, l'amener au sol, ◦ être debout sur ses 2 pieds pour pouvoir jouer.

- Ce qui est interdit : ◦ Tout geste pouvant faire mal (croche pied, plaquage haut, coup, agression verbale...)
  - ne pas intervenir sur un joueur non porteur de balle, ◦ ne pas jouer au pied.

## Les fondamentaux

### Traits caractéristiques de l'activité

- Le rugby est un jeu collectif de combat.
- Il s'agit de la confrontation de deux équipes qui luttent. Elles se déplacent dans un espace délimité en respectant des règles définies pour atteindre une cible par l'intermédiaire d'un ballon.

### L'esprit du jeu

- Conquérir un territoire.
- Respecter et protéger le joueur (l'élève).
- Équilibrer les possibilités d'action et les rapports de force.
- Favoriser la lutte et la participation collective à la progression du ballon.

### Principes fondamentaux

- Avancer en continuité.
- Lutter avec ou sans le ballon.
- Pour les attaquants :
  - avancer vers la cible adverse
  - lutter pour conserver le ballon
  - marquer
- Pour les défenseurs :
  - avancer vers l'adversaire
  - lutter pour récupérer le ballon
  - protéger sa cible.

## Règles fondamentales

### La marque

Toucher (aplatir le ballon) dans l'en-but.

On peut considérer, dans un premier temps que franchir la ligne d'en-but peut suffire pour marquer un point. Éviter ainsi la contrainte de manipulation et/ou l'appréhension du contact avec le sol.

### Les droits et devoirs des joueurs

#### Ce qui est autorisé :

Courir avec le ballon, le passer, le garder.

Intervenir sur le porteur du ballon : saisir, ceinturer, mettre au sol, plaquer ...

#### Ce qui est interdit :

Les actions dangereuses ou déloyales : plaquage au cou, croc en jambe, agression verbale...

Le jeu au pied.

### Le jeu au sol (règle du tenu).

Pour pouvoir jouer, il faut être debout sur ses deux pieds.

Pour permettre la continuité du jeu et pour la sécurité, **lâcher la balle dès que l'on n'est plus sur ses 2 pieds.**

### Le hors-jeu. (=> l'en-avant)

Seuls les partenaires placés derrière le porteur du ballon peuvent jouer.

(Dans un premier temps, on considèrera la ligne de hors-jeu comme la ligne passant par le ballon parallèle à la ligne d'en-but).

# Comment adapter les situations ?

Je veux limiter l'intensité des contacts entre les joueurs,

- J'agis sur les formes de lancement de jeu :
  - Les groupes d'attaquants et de défenseurs sont à 1 ou 2 mètres l'un de l'autre.
    - Le meneur se situe entre les joueurs et donne à la main le ballon à une équipe.
  - Donner le ballon à un (aux) attaquant(s) en le faisant rouler au sol pour donner plus de temps aux défenseurs pour avancer.
  - J'agis sur les espaces :
    - Rapprocher les attaquants et les défenseurs.
    - Rétrécir la largeur du terrain.

Je veux favoriser l'attaque,

- J'agis sur les formes de lancement :
  - Je retarde l'entrée du (des) défenseur(s) par rapport à celle du (des) attaquant(s) en décalant le signal d'entrée du (des) défenseur(s).
- J'agis sur l'espace,
  - En faisant parcourir une distance plus importante au(x) défenseur(s).
  - En élargissant la largeur du terrain.
- J'agis sur le nombre de joueurs,
  - En diminuant le nombre de défenseurs par rapport au nombre d'attaquants.
  - En rééquilibrant les gabarits (taille, poids, sexe, engagement)

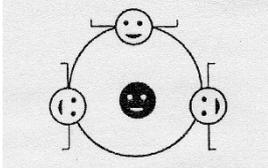
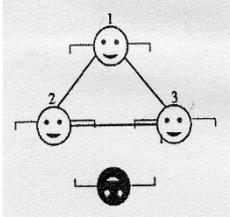
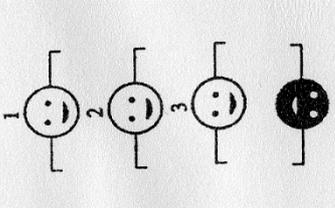
Je veux favoriser la défense,

- J'agis sur les formes de lancement :
  - En retardant l'entrée ou la disponibilité des attaquants par rapport aux défenseurs.
    - Le meneur lance le ballon en l'air aux attaquants et ainsi permet aux défenseurs de s'approcher. Le meneur fait rouler le ballon au sol vers les attaquants et ainsi permet aux défenseurs de s'approcher.
- J'agis sur les espaces :
  - En réduisant l'espace entre les attaquants et les défenseurs.
  - En laissant la défense se replacer avant un nouveau lancement de jeu.
  - En diminuant la largeur du terrain.
- J'agis sur le nombre de joueurs :
  - En diminuant le nombre d'attaquants par rapport aux défenseurs.
  - En rééquilibrant les gabarits (taille, poids, sexe, engagement).

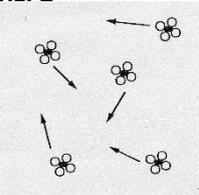
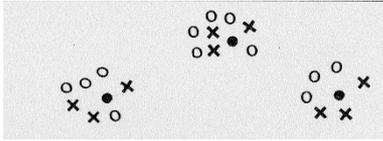
Je veux favoriser le jeu dans les espaces libres,

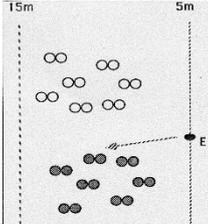
- J'agis sur les formes de lancement :
  - Introduire un 2ème ballon dans un espace libre et déclarer le 1er ballon « mort » □
- J'agis sur les espaces :
  - En élargissant le terrain.
- J'agis sur le nombre de joueurs :
  - En réduisant le nombre de joueurs.
  - En réduisant le nombre de défenseurs.

## Situations pour entrer dans l'activité

Nom de la situation	Descriptif	Consignes
Petits jeux de Lutte	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Franchir / Faire Franchir une ligne</li> <li>• Faire entrer ou faire sortir</li> </ul> </div> <div style="text-align: center; margin-bottom: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">Tirer / Pousser</div> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px; display: inline-block;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Debo</li> <li>• ut</li> <li>• Á 4</li> </ul> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Face à face</li> <li>• Dos à dos</li> <li>• Épaule / Épaule</li> <li>• Bras dessus / bras dessous</li> <li>• Prise poignets</li> </ul> </div>	<p>Accepter le contact avec l'autre / avec le sol</p> <p>Compléter avec des situations présentées dans le livret Jeux de Lutte.</p>
Sortir de la cage		<p>Les ○ se lient par les coudes et forment un cercle (Face à l'extérieur).</p> <p>Ils enferment un ● l'intérieur. Celui-ci tente de se dégager.</p> <p>Les ○ ne doivent pas tomber. (Changement de rôles toutes les 15s).</p>
Le petit protégé		<p>Les ○ se tiennent par la main.</p> <p>Le ● doit toucher ○1 dans le dos. Pour cela, il doit pénétrer dans le triangle ou le briser.</p> <p>○2 et ○3 protègent ○1. (Changement de rôles toutes les 15s).</p>
Le loup et les agneaux		<p>Les ○ sont accrochés à la ceinture.</p> <p>Le ● doit toucher ○1 dans le dos.</p> <p>○3 sert de bouclier, ○2 dirige ○3 et ○1 se protège.</p> <p>La chaîne ne doit pas se briser (Changement de rôles toutes les 15s).</p>

<p>Les empilages</p>	<p><b>Terrain</b> : 15x15m Surface gazonnée ou terrain très souple</p> <p><b>Organisation de la classe</b> : classe entière</p> <p><b>Matériel</b> : 2 à 5 ballons Coupelles pour délimiter l'espace</p>	<p>Des joueurs évoluent dans un espace délimité, avec ou sans échange de balle. Au signal du meneur, les porteurs de balle ou les joueurs désignés se plaquent à terre et les autres viennent s'empiler sur eux.</p> <p><b>Relances</b> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Augmenter progressivement le nombre de joueurs par groupe.</li> <li>• Enchaîner des empilages de plus en plus rapprochés dans le temps.</li> <li>• Demander des empilages plats ou hauts.</li> <li>• Demander aux non porteurs de plaquer les porteurs de balle, puis de réaliser des empilages</li> </ul>
<p>Tapis roulant</p>	<div data-bbox="432 689 785 969" data-label="Image"> </div> <p><b>Terrain</b> : Surface gazonnée ou terrain très souple</p> <p><b>Organisation de la classe</b> : 6 à 8 joueurs par tapis roulant</p>	<p>Des joueurs sont allongés sur le sol, côte à côte, serrés. Un joueur se place délicatement sur le tapis ainsi formé. Les joueurs formant le tapis roulent sur eux-mêmes, tous en même temps et font donc se déplacer le joueur porté. Une fois le tapis traversé, le joueur se replace en bout de tapis et un autre le remplace.</p> <p><b>Relances</b> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 2 joueurs portés en même temps; le suivant démarre dès que le précédent lui laisse la place suffisante pour s'allonger.</li> <li>• Allonger le tapis en ajoutant des joueurs.</li> </ul>
<p>La pieuvre et le rocher</p>	<p><b>Terrain</b> : 15x15m Surface gazonnée ou terrain très souple</p> <p><b>Organisation de la classe</b> : Groupe Pieuvre de 5 à 8 joueurs Groupe Rocher de 5 à 15 joueurs</p> <div data-bbox="413 1476 727 1713" data-label="Image"> </div>	<p>Un groupe de joueurs se place au sol en bloc compact, en s'entremêlant bras et jambes et en se liant fortement (le rocher). Un 2<sup>ème</sup> groupe de joueurs se place allongé au sol, liés entre eux de façon souple, afin de pouvoir se déplacer en rampant (la pieuvre). La pieuvre doit, en rampant, parvenir jusqu'au rocher, le recouvrir puis le dépasser. Surface gazonnée ou terrain très souple.</p> <p><b>Relances</b> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rochers plus nombreux et sur plusieurs étages.</li> <li>• Pieuvres plus nombreuses et sur plusieurs lignes.</li> </ul>

<p>Le passe porte</p>	<p><u>Terrain</u> : 20x10m Surface gazonnée ou terrain très souple</p> <p><u>Organisation de la classe</u> : Classe entière</p> <p><u>Matériel</u> : Coupelles pour délimiter l'espace et la porte</p>	<p>Les joueurs évoluent dans un espace partagé en 2 camps. Le meneur et un complice se tiennent sur la limite entre les 2 espaces et forment une porte plus ou moins large. Les joueurs sont tous dans le même camp. Au signal, tous les joueurs doivent passer d'un camp à l'autre en traversant la porte.</p> <p><u>Relances</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Le meneur et son complice réduisent la porte.</li> <li>• Les joueurs sont partagés de façon équitable ou déséquilibrée, de part et d'autre et traversent ensemble mais en sens contraire.</li> <li>• Les joueurs peuvent être liés par 2 ou 3, pendant le déplacement préparatoire et la traversée de la porte.</li> </ul>
<p>Les Manchots</p>	<p><u>Terrain</u> : 20x20m Surface gazonnée ou terrain très souple</p> <p><u>Organisation de la classe</u> : Groupes de 5 joueurs</p> <p><u>Matériel</u> : Coupelles pour délimiter l'espace Un ballon par groupe</p> 	<p>Se déplacer dans tout l'espace sans faire tomber la balle.</p> <p><u>Relances</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Accélérer la vitesse de déplacement.</li> <li>• Faire une course (retour au départ si le ballon tombe).</li> <li>• Autoriser les percussions groupe à groupe pour faire tomber le ballon de l'autre.</li> <li>• Indiquer le mode de tenu (front, nuque, épaule, hanche,...) et le mode de déplacement (Translation, rotation,...)</li> </ul>
<p>La grappe avance</p>	<p><u>Terrain</u> : 20x20m Surface gazonnée ou terrain très souple</p> <p><u>Organisation de la classe</u> : 3 possesseurs du ballon contre 3, 4 ou 5 adversaires</p> <p><u>Matériel</u> : Coupelles pour délimiter l'espace Un ballon par groupe</p> 	<p>Les ○ sont debout regroupés autour du ballon. Les ● doivent leur prendre le ballon ou les emmener en dehors des limites.</p>

<p>Jeu en duo</p>	<p><b>Terrain</b> : 20x10m  <b>Surface</b> gazonnée ou terrain très souple  <b>Deux camps</b></p> <p><b>Organisation de la classe</b> :  <b>Classe entière</b> par doublettes</p> <p><b>Matériel</b> :  <b>Un ballon</b>  <b>Des chasubles</b>  <b>Des coupelles pour délimiter l'espace</b></p> 	<p>Les joueurs sont liés par 2 et se tiennent par le maillot à la taille. Ils ont une main libre pour jouer. Chaque porteur de balle bénéficie ainsi d'un soutien immédiat, et la balle peut être protégée.</p> <p>La vitesse de déplacement est considérablement réduite, ce qui diminue l'intensité des impacts possibles.</p> <p>Marquer plus d'essais que l'équipe adverse.</p>
-------------------	--	---

## SITUATION DE RÉFÉRENCE

<b>LE MINI RUGBY</b>	
<b>Joueurs</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 6 contre 6 avec 1 ou 2 remplaçants.</li> <li>• Équipes mixtes sur le terrain.</li> <li>• Équipes homogènes entre elles (les équipes sont de même niveau)</li> </ul>
<b>Terrain</b>	
<b>Matériel</b>	<input type="checkbox"/> Un ballon, terrain délimité par des coupelles ou des lignes, deux jeux de chasubles, un sifflet, un chronomètre.
<b>Durée de jeu</b>	<input type="checkbox"/> 8 à 10 minutes en continu, remplacement illimité à tout moment
<b>Marque</b>	<input type="checkbox"/> Pour marquer un essai, aller poser le ballon dans l'en-but adverse <input type="checkbox"/> Un point par essai
<b>Règles de sécurité Interdits</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Croche pied</li> <li>• Prise au dessus des épaules</li> <li>• Coup de pied dans le ballon</li> <li>• Chaussures à crampons</li> </ul>
<b>Règles de jeu</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>Hors jeu</u> : ne pas se situer entre le ballon et la ligne derrière laquelle je marque.</li> <li>• <u>En avant</u> : le porteur de balle ne peut passer la balle qu'à un joueur placé derrière lui.</li> <li>• Ne pas effondrer un regroupement de joueurs autour du porteur de balle.</li> <li>• Pour jouer la balle, être debout sur ses deux pieds.</li> </ul>
<b>Mise en jeu</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Au début du match et après un essai : La balle est remise en jeu au centre du terrain, type "gratte poule"</li> <li>• Lorsque la balle sort en touche, "morte", ou lorsqu'il y a eu faute, remise en jeu à l'endroit de la faute, ( à 2m de toute ligne) type "gratte poule"</li> </ul>

NE PAS SANCTIONNER LES "EN AVANT" DE MALADRESSE.

## LES THEMES DES SITUATIONS

### 1. Accepter le contact

- Le parcours du combattant page 17
- Ali baba page 18
- Le survivant page 19
- Duels de cow-boys page 20
- Les pirates page 21

### 2. Avancer pour marquer

- Le Face à face page 22
- Le 1 contre 1 + 1 page 23
- L'épervier ballon page 24
- L'entonnoir page 25
- Le tournoi des 6 ballons page 26

### 3. Empêcher d'avancer

- Le plaquage page 27
- Le plaqueur page 28
- La porte d'entrée page 29
- Stopper la grappe page 30

### 4. Améliorer la passe

- Passe passe page 31
- La poursuite des ballons page 32
- Je reçois, je passe page 33
- Le carré infernal page 34

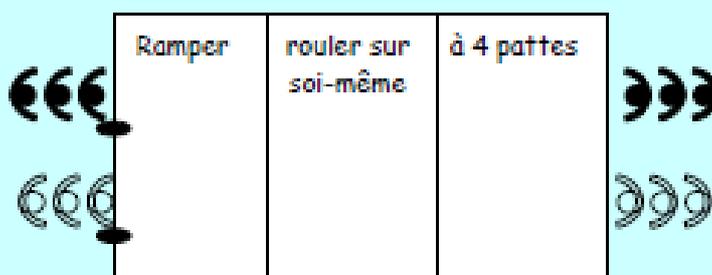
# ACCEPTER LE CONTACT

Objectif : Accepter le contact avec le sol.

## LE PARCOURS DU COMBATTANT

Descriptif :

Terrain de 15 m délimité en 3 zones



Relais : Le ballon sert de témoin

Être la première équipe à terminer le parcours en respectant les modes de déplacement et en transportant un ballon

Matériel :

- 8 plots ou coupelles pour délimiter le terrain ;
- Un ballon par équipe.
- Des chasubles.

Organisation de la classe :

- 2 équipes

Lancement et déroulement du jeu :

Départ du premier de chaque équipe avec le ballon au signal du maître.

Critères de réussite :

- Être la première équipe à terminer le parcours.
- Tous les joueurs acceptent le contact avec le sol.

Relances :

- Allonger ou diminuer les différentes zones.
- Varier les formes de déplacement

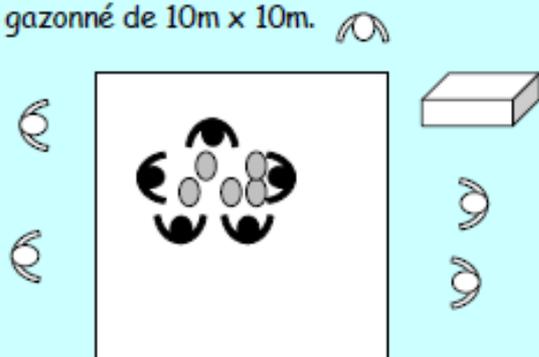
# ACCEPTER LE CONTACT

Objectif : Accepter le contact avec l'autre et avec le sol

## ALI BABA

### Descriptif :

Terrain gazonné de 10m x 10m.



En 1 minute, ramener le maximum de ballons dans la zone "butin".

### Matériel :

- Des coupelles pour délimiter:
  - le terrain ,
  - la zone « butin ».
- Un ballon par « garde »
- Des chasubles

### Organisation de la classe :

- 2 groupes : les gardes et les voleurs

### Durée :

- 1 minute

### Lancement et déroulement du jeu :

Les ballons (le trésor) sont disposés en tas au milieu du terrain.

Les gardes se couchent sur le ballon et le protègent (ils n'ont pas le droit de se relever)

Au signal du meneur, les voleurs ont 1 minute pour prendre le maximum de ballons et les ramener dans la zone « butin ».

A la fin du temps, compter les ballons dans la zone « butin ».

Inverser les rôles

### Critères de réussite :

- Pour les voleurs : s'emparer du maximum de ballons dans le temps imparti.
- Pour les gardes : protéger le plus longtemps possible son ballon.
- Accepter le contact avec l'autre et avec le sol.
- Lutte pour garder ou s'approprier le ballon.

### Relances :

Si l'attaque est trop facile :

- Diminuer le nombre de voleurs.
- Diminuer la taille du ballon.
- N'autoriser que le 1 contre 1.

Si la défense est trop facile :

- Augmenter le nombre de voleurs.
- Augmenter la taille du ballon.

Pour que chaque joueur participe :

- Le meneur de jeu impose les binômes en appariant les tailles et les poids.
- En 1 contre 1, lorsque la balle est dans la zone "butin", le binôme s'arrête.

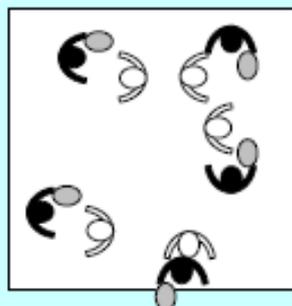
# ACCEPTER LE CONTACT

Objectif : Accepter le contact avec l'autre et avec le sol

## LE SURVIVANT

### Descriptif :

Terrain gazonné de 10m x 10m.



### Matériel :

- Des coupelles pour délimiter le terrain
- chasubles
- Un ballon par défenseur

### Organisation de la classe :

- 3 groupes de couleurs différentes (bleu, jaune, rouge)
- 2 équipes jouent, 1 observe

### Durée :

- 1 minute maximum

En 1 minute, sortir le plus rapidement possible d'adversaire en suivant les consignes données. (\*)

\* Pousser / Tirer / Porter / Plaquer

### Lancement et déroulement du jeu :

Le jeu commence au signal du meneur.

Les joueurs porteurs du ballon évoluent dans un espace délimité.

Tout joueur sorti avec son ballon ne revient plus en jeu.

Pour les défenseurs : sortir les attaquants du terrain avec leurs ballons

Pour les attaquants lutter le plus longtemps possible  
Permuter les rôles.

Le but du jeu n'est pas de prendre le ballon à l'adversaire, mais de sortir celui-ci avec son ballon. (si le ballon tombe au sol, l'attaquant le récupère et le jeu continue).

### Critères de réussite :

- Pour les défenseurs :  
Sortir tous les joueurs de l'équipe adverse.
- Pour les attaquants :  
Résister le plus longtemps possible aux attaquants.  
Lutter pour éviter de se faire sortir.
- Pour tous les joueurs :  
Accepter le contact avec l'autre et avec le sol.

### Relances :

Pour favoriser la défense et le contact

- 2 équipes contre une.
- 2 équipes en jeu. Les joueurs de la troisième équipe servent d'obstacles fixes pendant le combat des 2 autres groupes.
- 3 équipes en jeu : se faire sortir mutuellement (variante sans ballon).
- Autoriser ou non, l'action à plusieurs sur un adversaire.

Pour favoriser la défense :

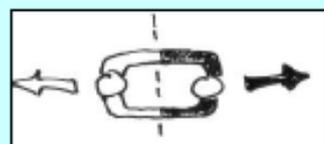
- Limiter/interdire le déplacement.
- Réduire le terrain.
- Augmenter le nombre de défenseurs.

# ACCEPTER LE CONTACT

**Objectif :** Accepter le contact direct avec un adversaire.

**Descriptif :**

Terrain gazonné



Couloir de 1,5 m sur 5 m



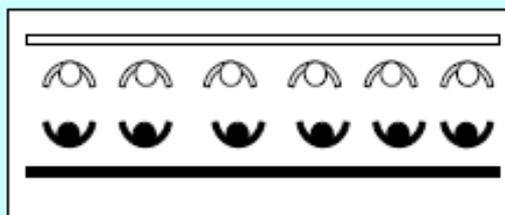
Distance entre les joueurs 2 m

**Matériel :**

- Coupelles pour délimiter le terrain
- 1 ballon pour 2 élèves pour le « pose ballon »

**Organisation de la classe :**

- Classe entière.



## DUELS DE COW-BOYS

### 1 Franchir la rivière

- en se tenant par les poignets, faire franchir la ligne centrale à son adversaire

### 2 Rentre chez toi !

- repousser son adversaire au delà de sa ligne.

### 3 Viens chez moi !

- En le tirant, amener son adversaire dans son camp.

### 4 Pose le ballon

- Attaquant : aller poser le ballon dans l'en but adverse.
- Défenseur : empêcher l'attaquant de marquer en le bloquant, en le sortant du terrain ou en l'amenant au sol.

**Lancement et déroulement du jeu :**

- Ajuster les tailles et les poids.
- Jeux 1, 2 et 3 les adversaires restent liés.
- Jeu 4, accompagner l'adversaire, pas de projection.

**Critères de réussite :**

- Accepter le contact. (sans fuir ni faciliter la tâche de son adversaire)
- S'engage dans l'action.

**Relances :**

- Réajuster les tailles et poids en fonction de l'engagement des joueurs.
- Ajuster des limites de terrain et distances inter joueurs.

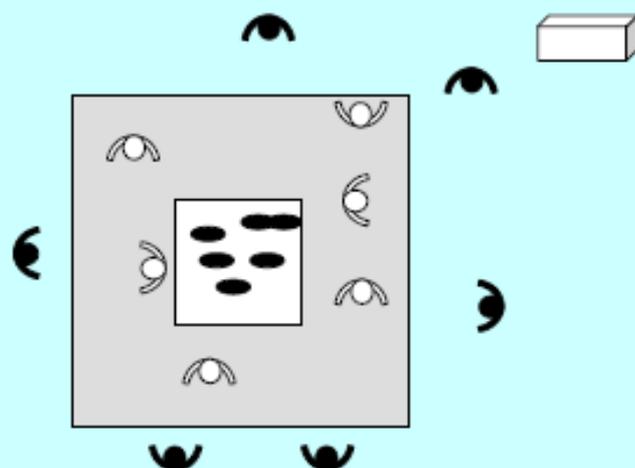
# ACCEPTER LE CONTACT

Objectif : Accepter le contact - Lutte collective.

## LES PIRATES

### Descriptif :

Terrain gazonné de 10 m x 10 m



### Matériel :

- Un espace délimité de 10x10mètres.
- 6 ballons dans une caisse de 3x3 m
- Une caisse pour rapporter des ballons.
- Chasubles

### Organisation de la classe :

- deux ateliers en parallèle

### Durée :

- 2 minutes

Pour les pirates : récupérer les ballons dans le navire.  
Pour les marins : empêcher les pirates de voler les ballons.

Les marins repoussent les pirates sans agir sur les ballons.

Jeu au sol interdit.

### Lancement et déroulement du jeu :

Les marins sont dans le bateau en dehors de la cale.

Au signal du meneur, les pirates entrent dans le bateau et récupèrent les ballons dans la cale.  
Tout ballon tombé est remis dans la cale.

Le jeu s'arrête quand le dernier ballon a été sorti par les pirates ou au bout du temps imparti.

Inverser les rôles.

### Critères de réussite :

- L'équipe qui gagne est celle qui a sorti le plus de ballons dans le temps imparti.
- Tous les joueurs sont engagés dans l'attaque ou la défense.

### Relances :

Pour répondre au problème des élèves qui ne s'engagent pas dans la lutte :

- Le meneur de jeu impose les binômes en appariant les tailles et les poids  
En 1 contre 1, lorsque la balle est sortie du bateau, le binôme s'arrête.
- Dans le bateau, différencier deux zones,  
Une zone pour ceux qui s'engagent normalement, une zone pour ceux qui s'engagent peu.

Pour favoriser les contacts :

- Diminuer la taille du navire.
- Diminuer le nombre de ballons.

Pour favoriser l'attaque :

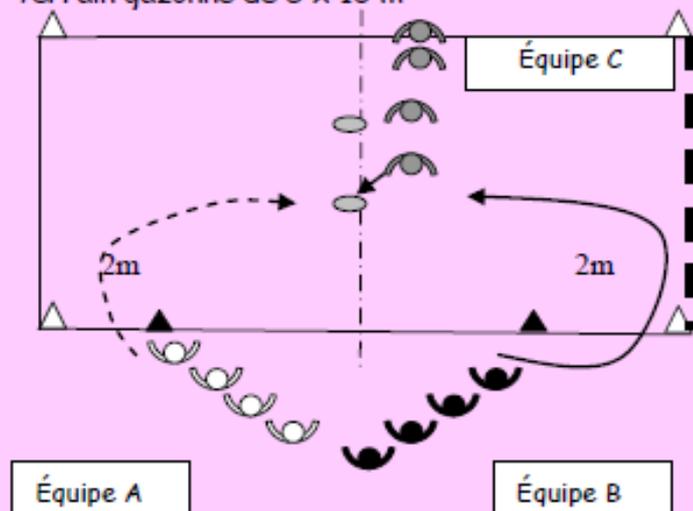
- Augmenter le nombre de pirates.

# AVANCER POUR MARQUER

**Objectif :** Avancer pour marquer (individuel) et accepter le contact.

**Descriptif :**

Terrain gazonné de 5 x 10 m



Équipes (A et B) placées en colonne sur une longueur du terrain.

Équipe des lanceurs (C) en face d'elles.  
4 à 5 joueurs par équipe

**Matériel :**

- Coupelles, 2 ballons
- Chasubles

**Organisation de la classe:**

- 3 équipes
- A : attaque
- B : défend
- C : lance le ballon

**Critères de réussite :**

- Si je suis en attaque, marquer l'essai. (1 point pour l'équipe qui attaque)
- Si je suis en défense, empêcher l'attaquant de marquer. (1 point pour l'équipe qui défend)

**Relances :**

Si l'attaque est trop facile :

- lancer la balle en la roulant au sol ou en la lançant en l'air.
- avancer le plot du défenseur vers le milieu du terrain.

Si la défense est trop facile :

- éloigner le plot du défenseur de la ligne médiane.

## LE FACE A FACE

Marquer un essai sur le côté opposé.  
Empêcher de marquer.

Au signal de l'enseignant, départ simultané : les premiers de chaque ligne (A, B) font le tour de leur plot respectif.

**Lancement et déroulement du jeu :**

Le lanceur C passe le ballon vers l'attaquant A qui doit aller aplatir sur la largeur opposée.  
B s'oppose à A en respectant les droits et devoirs du joueur lors du contact.  
A chaque passage, un joueur différent de chaque équipe s'engage.

Après le passage de tous les joueurs des équipes, changement de rôles A - B - C.

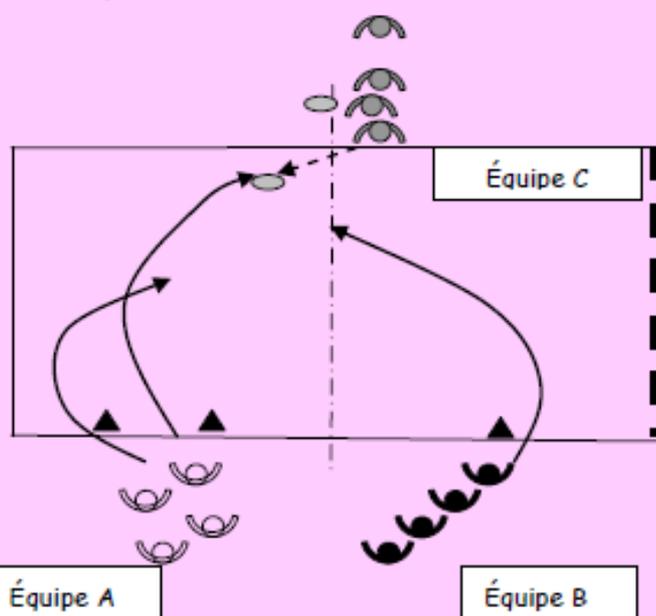
# AVANCER POUR MARQUER

Objectif : Avancer pour marquer (1 contre 1 + 1)

## Le 1 contre 1 + 1

**Descriptif :**

Terrain gazonné de 5 x 10 m



Équipes (A et B) placées en colonne sur une longueur du terrain.

Équipe des lanceurs (C) en face d'elles.

4 à 5 joueurs par équipe.

**Matériel :**

- des plots, 2 ballons
- des chasubles

**Organisation de la classe :**

3 équipes A : attaque

B : défend

C : lance le ballon

Marquer un essai sur le côté opposé avec l'aide d'un partenaire.  
Empêcher de marquer.

Au signal de l'enseignant:

- le 1<sup>er</sup> attaquant fait le tour du 1<sup>er</sup> plot
- le 2<sup>ème</sup> attaquant fait le tour du 2<sup>ème</sup> plot
- le défenseur fait le tour de son plot.

**Lancement et déroulement du jeu :**

Le lanceur C passe le ballon au 1<sup>er</sup> attaquant A qui doit aller aplatir sur la ligne opposée en s'aidant éventuellement du 2<sup>ème</sup> attaquant.

B s'oppose aux attaquants en respectant les droits et devoirs du joueur lors du contact.

A chaque passage, des joueurs différents de chaque équipe s'engagent.

Après le passage de tous les joueurs des équipes, changement de rôles A - B - C.

**Critères de réussite :**

- les attaquants marquent un point si ils marquent un essai.
- Le défenseur marque un point si les attaquants perdent le ballon.

**Relances :**

Si l'attaque est trop facile :

- Lancer la balle en la roulant au sol ou en la lançant en l'air.
- Avancer le plot du défenseur vers le milieu du terrain.

Si la défense est trop facile :

- Éloigner le plot du défenseur de la ligne médiane.

**Évolutions :**

- Introduire la règle du hors jeu et de l'en avant
- Le joueur tenu au sol doit lâcher le ballon.

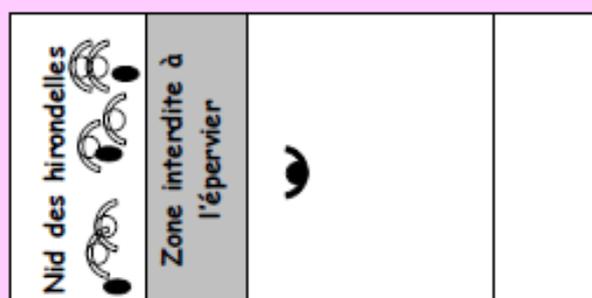
# AVANCER POUR MARQUER

## L'ÉPERVIER BALLON

Objectif : Avancer pour marquer (individuel) et accepter le contact

Descriptif :

Terrain gazonné de 15m X 10m



**Matériel :**

- Terrain matérialisé par des coupelles ou lignes.
- 1 ballon par couple.
- Chasubles

**Organisation de la classe :**

- 2 ateliers en parallèle.
- 3 équipes : 2 équipes attaquent, une équipe défend et arbitre.

Chaque paire d'hirondelles doit faire traverser le terrain à son ballon.  
L'épervier doit intercepter le ballon ou toucher le porteur.

Rester dans les limites du terrain.

- Quand l'hirondelle qui a le ballon est capturée, la paire d'hirondelle aide l'épervier dès le passage suivant.
- Les hirondelles ne peuvent pas revenir dans leur nid.
- Une équipe ne peut être attaquée que par un épervier à la fois.

**Lancement et déroulement du jeu :**

Toutes les hirondelles attendent dans le nid et demandent l'autorisation de sortir à l'épervier « épervier passe-t-on ? »

Quand il donne son accord, le jeu commence et les hirondelles ont 5s pour sortir du nid.

**Critères de réussite :**

- Pour les attaquants :  
Traverser sans se faire prendre.  
Être la dernière équipe en possession du ballon.
- Pour les défenseurs :  
Capturer les hirondelles en un minimum de passages.

**Relances :**

Si l'attaque est trop facile :

- Réduire la largeur du terrain.
- La capture se fait par touché.
- Rapprocher la zone interdite à l'épervier (l'agrandir)

Si la défense est trop facile :

- Élargir le terrain
- Mettre en place une zone interdite à l'épervier (grisée dans l'exemple ci-dessus)
- Réduire la zone d'intervention
- Blocage, plaquage du porteur de ballon.

**Évolution :**

- Introduire le hors jeu.
- Introduire l'en avant.

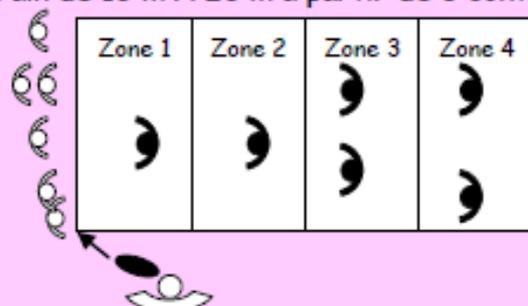
# AVANCER POUR MARQUER

Objectif : Avancer pour marquer

## L'ENTONNOIR

### Descriptif :

Terrain de 10 m X 20 m à partir de 6 contre 6



### Matériel :

- 2 ballons
- Coupelles pour matérialiser le terrain et les zones
- Chasubles

### Organisation de la classe :

- 2 ateliers en parallèle.

Avancer le plus près de la zone d'essai pour marquer.

Respecter les droits et devoirs du joueur lors du contact.

- Si le ballon franchit la zone 1 : 1 point, zone 2 : 2 points...
- Si l'essai est marqué : 5 pts
- Les défenseurs n'interviennent que lorsque les attaquants rentrent dans leur zone, et ils ne peuvent défendre que dans leur zone.

### Lancement et déroulement du jeu :

- Tous les attaquants sont derrière la ligne de départ.
- Au signal « jeu », l'enseignant donne dans les mains (ou passe) le ballon à l'attaquant de son choix.
- Toute l'équipe suit.
- Après chaque blocage (ou touché) du porteur de balle, retour au départ.
- Quand les attaquants sortent des limites ou quand le ballon est bloqué plus de 5 s, retour au départ et les attaquants recommencent avec un nouveau ballon.
- Après 5 passages, les équipes changent de rôle.

### Critères de réussite :

- Atteindre la zone la plus lointaine possible ou marquer un essai sans être bloqué par un défenseur.
- L'équipe gagnante est celle qui a marqué le plus de points en 5 tentatives.

### Relances :

Si l'attaque est trop facile :

- Lancer le ballon à terre ou en l'air en zone 1.
- Les défenseurs peuvent intervenir sur plusieurs zones.
- 2 défenseurs dans la 1ère zone.

Si la défense est trop facile :

- Donner le ballon à un joueur démarqué.
- Le défenseur est placé sur la ligne de touche au départ de l'action.
- Diminuer le nombre de défenseurs par zone.

### Evolution :

- Introduire le hors jeu.
- Introduire le en avant.
- Le joueur au sol doit lâcher le ballon.

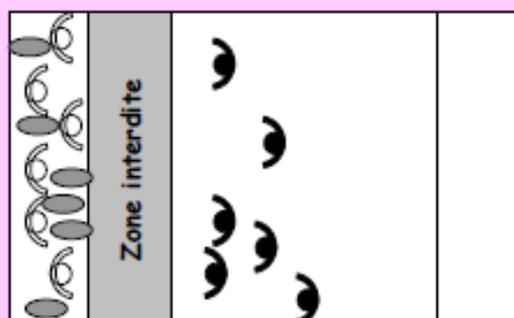
# AVANCER POUR MARQUER

Objectif : Avancer pour marquer (choix stratégiques collectifs pour marquer)

## LE TOURNOI DES 6 BALLONS

**Descriptif :**

Terrain de 15 m X 20 m à 6 contre 6



**Matériel :**

- 6 ballons.
- Plots pour limiter le terrain.
- Chasubles.

**Organisation de la classe :**

- 2 ateliers en parallèle.

Trouver la (les) organisation(s) permettant d'amener le plus de ballons possible dans la zone d'en but adverse.

**Les attaquants :**

Choissent\* d'amener un ou plusieurs ballons à la fois dans la zone d'en but.

(\*amener les ballons : successivement, simultanément, individuellement ou collectivement)

**Les défenseurs :**

N'ont pas le droit de pénétrer dans la zone interdite.

**Lancement et déroulement du jeu :**

Le jeu démarre dès qu'un attaquant sort de son en-but. Les défenseurs n'ont pas le droit de pénétrer dans la zone interdite.

Le jeu est continu et s'arrête lorsque tous les ballons ont été joués.

Inverser les rôles.

**Règles :**

- Passe arrière.
- Jeu au sol interdit (rester sur ses appuis pour jouer).

**le ballon est mort quand :**

- Il est récupéré (arraché) par un défenseur,
- Il sort en touche,
- Le porteur est amené ou bloqué au sol.

**Critères de réussite :**

- L'équipe qui gagne est celle qui a amené le plus de ballons dans l'en but adverse.

**Relances :**

Si l'attaque est trop facile :

- Réduire la zone interdite à 2 m.
- Réduire la largeur de terrain.
- La défense se replace avant chaque nouveau départ de ballon(s). Lancement du jeu au signal du meneur de jeu.

Si la défense est trop facile :

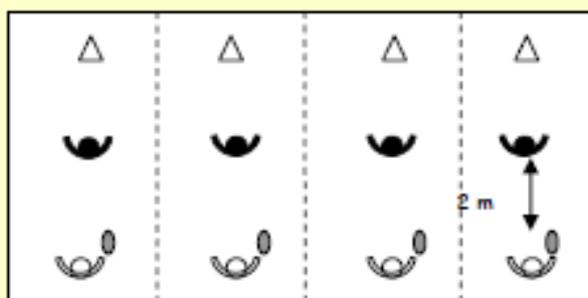
- Enlever un ou plusieurs défenseurs.
- Augmenter la largeur du terrain.
- Départ de ballon(s) toutes les 10 secondes

# EMPÊCHER D'AVANCER

Objectif : amener son partenaire au sol sans se faire mal, sans lui faire mal.

Descriptif :

Terrain gazonné - couloirs de 3m x 5 m.



Matériel :

- Coupelles .
- Un ballon par binôme.
- Chasubles.

Organisation de la classe :

- Elèves en binôme,
- Ajuster poids et taille,
- Organisation en vague pour s'assurer du bon respect des consignes.

Durée :

3 passages par joueur avant d'inverser les rôles.

Critères de réussite :

- Amener son partenaire au sol.
- Tenir son partenaire au sol.

Relances :

Pour favoriser le plaquage :

- Réduire les distances, les vitesses.

Pour diversifier les formes de plaquage :

- Plaquage sur le côté.
- Varier les positions de départ du plaqué ou du plaqueur (allongé, assis...)

Pour aller plus loin :

Lorsque les élèves maîtrisent parfaitement la technique du plaquage et n'ont plus d'appréhension :

- Pour le porteur de balle, aller poser le ballon dans l'en-but.

Le plaqué amené au sol libère obliquement le ballon.

## LE PLAQUAGE

Amener son partenaire au sol.

Lancement et déroulement du jeu :

Les enfants sont l'un derrière l'autre.

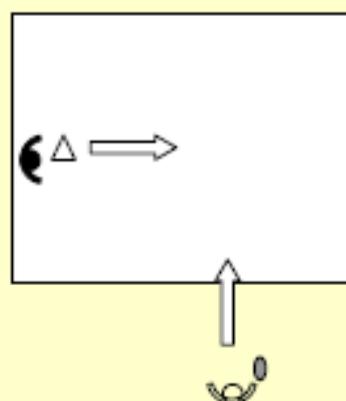
Le plaqueur  contourne la coupelle en trottinant.

Le porteur de balle  démarre lorsque son partenaire revient vers lui.

A l'approche du porteur de balle, le plaqueur :

- Pose un genou au sol,
- Entoure la taille avec ses bras,
- Place sa tête sur la hanche,
- Pousse avec ses jambes vers l'avant pour l'amener au sol (pas de projection)

Inverser les rôles.

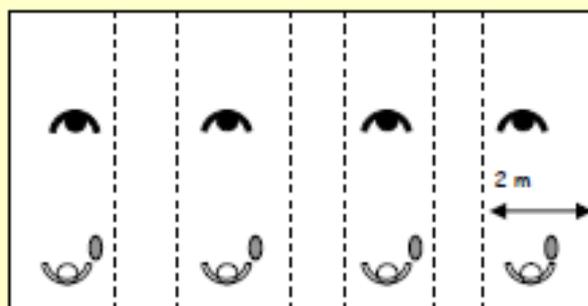


# EMPÊCHER D'AVANCER

**Objectif :** En mouvement, amener son partenaire au sol sans se faire mal, sans lui faire mal.

**Descriptif :**

Terrain gazonné avec des couloirs de 2m x 5m séparés par un couloir d'un mètre pour éviter les chocs.



**Matériel :**

- Coupelles.
- Ballons.
- Chasubles.

**Organisation de la classe :**

- Elèves en binôme,
- Ajuster poids et taille,
- Organisation en vague pour s'assurer du bon respect des consignes.

**Durée :**

- 3 passages par joueur avant d'inverser les rôles.

## LE PLAQUEUR

Après avoir fait la situation « le plaquage »

Amener son partenaire au sol en avançant.

**Lancement et déroulement du jeu :**

Les enfants sont face à face à 3 mètres environ.

Au signal du maître, les enfants marchent l'un vers l'autre.

Le plaqueur , dans le mouvement amène son partenaire au sol.

Le porteur de balle continue d'avancer tant qu'il le peut.

Pour le plaqueur :

- Place sa tête sur la hanche de son partenaire,
- Pousse avec ses jambes vers l'avant pour l'amener au sol (pas de projection).

Le porteur de balle doit tomber sur le côté (parallèle à la ligne d'en-but).

Inverser les rôles.

**Critères de réussite :**

- Le plaqueur fait tomber son partenaire en avançant.
- Le porteur de balle doit tomber sur le côté (parallèle à la ligne d'en-but).

**Relances :**

**Augmenter progressivement la vitesse :**

- Trottiner, courir l'un vers l'autre.

**Pour favoriser le plaquage :**

- Réduire les distances, les vitesses.

**Pour aller plus loin :**

Lorsque les élèves maîtrisent parfaitement la technique du plaquage et n'ont plus d'appréhension :

- Pour le porteur de balle, aller poser le ballon dans l'en-but.

Élargir très légèrement le couloir (maxi 3m).

Le plaqué amené au sol libère obligatoirement le ballon.

# EMPÊCHER D'AVANCER

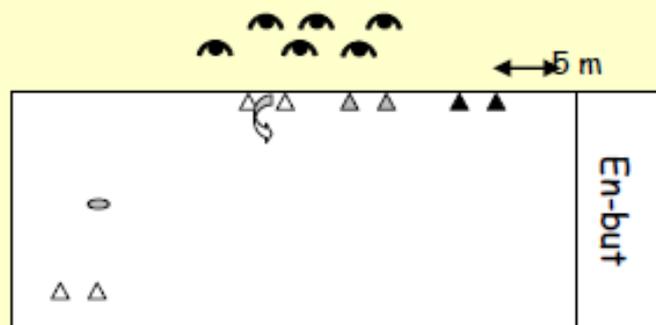
Objectif : Empêcher d'avancer

## Descriptif :

Terrain gazonné de 20m x 30m.

Porte de 2m de large.

2 équipes de 6 joueurs.



## Matériel :

- Coupelles pour délimiter le terrain et les portes.
- Chasubles.
- 2 ballons.

## Organisation de la classe :

- Groupes de 6.

## Durée du jeu :

- 1 minute maximum.
- 3 passages avant d'inverser les rôles.

## LA PORTE D'ENTRÉE

Pour les défenseurs : empêcher les attaquants de marquer en récupérant le ballon, en faisant sortir le porteur de balle de l'espace de jeu.  
 Pour les attaquants : aller poser le ballon dans l'en-but.

L'entrée près de l'en-but favorise les attaquants.  
 L'entrée loin de l'en-but favorise les défenseurs.

## Lancement et déroulement du jeu :

- L'enseignant annonce une couleur de porte (blanc, gris ou noir) pour l'entrée des défenseurs. Les défenseurs s'organisent sur le terrain.
- En même temps, il fait rouler le ballon devant la porte des attaquants, qui entrent sur le terrain pour aller marquer dans l'en-but.

Inverser les rôles.

## Critères de réussite :

- Pour les défenseurs : bloquer l'attaque ou récupérer le ballon.
- Pour les attaquants : marquer un essai.

## Relances :

### Pour rendre la défense plus difficile :

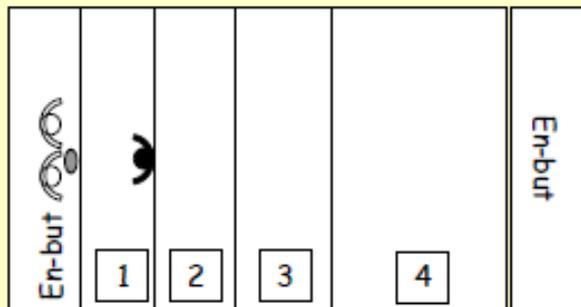
- Ajouter des portes d'entrée pour les attaquants entre la porte existante et l'en-but.
- Introduire le ballon par une de ces nouvelles portes.

# EMPECHER D'AVANCER

Objectif : s'organiser collectivement pour empêcher l'attaque de progresser.

Descriptif :

terrain gazonné de 10m x 4m.



Matériel :

- Coupelles pour délimiter le terrain
- Maillots ou dossards.
- Un ballon.

Organisation de la classe :

- Demi classe.
- 2 ateliers en parallèle.
- Chasubles.

Durée :

- 30 secondes.
- 3 passages avant d'inverser les rôles.

## STOPPER LA GRAPPE

En 30 secondes :

Pour les attaquants : aller poser le ballon dans l'en-but adverse ou atteindre la zone la plus éloignée.

Pour les défenseurs : empêcher les attaquants d'avancer ou les sortir du terrain, ou récupérer le ballon, .

Lancement et déroulement du jeu :

Position initiale :

Deux attaquants liés, porteurs de la balle, dans leur en-but.

Un défenseur leur fait face dans la 1<sup>ère</sup> zone.

Dans les zones 2 et 3, un attaquant et un défenseur sont prêts à entrer.

Dans la zone 4, un attaquant seul, prêt à entrer.

1<sup>er</sup> temps :

Les 2 attaquants avancent en restant liés vers l'en-but adverse.

Le défenseur tente de les en empêcher en les ralentissant, en récupérant le ballon ou en les sortant de l'espace de jeu.

2<sup>ème</sup> temps (lorsque la grappe entre dans la 2<sup>ème</sup> zone)

Un attaquant entre en jeu, se lie aux deux autres pour continuer la progression vers l'en-but.

Un défenseur rejoint son partenaire pour l'aider.

3<sup>ème</sup> temps : (lorsque la grappe entre dans la 3<sup>ème</sup> zone)

idem

En zone 4, seul un attaquant entre en jeu.

Critères de réussite :

- Pour les défenseurs : r  
Ralentir, repousser ou stopper la progression des attaquants. **Il est absolument interdit d'écrouler la grappe.**
- Pour les attaquants,  
Rester liés (grappe), progresser le plus loin possible ou poser la balle dans l'en-but.

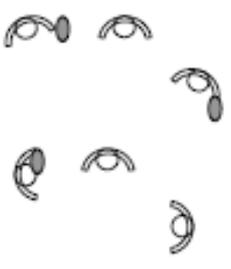
Relances :

- Compter les points (1 point par zone atteinte ou zone défendue - 5 points pour un essai).

Pour favoriser l'attaque ou la défense :

- Décaler dans le temps l'entrée de l'attaquant et celle du défenseur (ex : si la grappe avance trop vite, faire entrer d'abord le défenseur).

# AMÉLIORER LA PASSE

Objectif : Manipuler, passer, contrôler la balle	<b>PASSE PASSE</b>
<p><b>Descriptif :</b> Terrain gazonné délimité de 10X10 m. Équipes de 6 joueurs.</p> <div data-bbox="295 560 590 851" style="border: 1px solid black; text-align: center; padding: 10px;"></div> <p><b>Matériel :</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Coupelles pour délimiter le terrain.</li><li>• 3 ballons par terrain.</li></ul> <p><b>Organisation de la classe :</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Classe divisée en groupes qui travaillent en parallèle.</li></ul>	<div data-bbox="869 369 1524 470" style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">Ramasser, attraper, passer le ballon sans le faire tomber.</div> <p><b>Lancement et déroulement du jeu :</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Poser le ballon au sol, le suivant le ramasse etc.</li><li>2. Faire rouler le ballon au sol, le suivant le ramasse etc.</li><li>3. Lancer le ballon en l'air, le suivant le rattrape avant qu'il ne touche le sol, etc.</li><li>4. Appeler un prénom, lancer le ballon en l'air, le nommé l'attrape avant qu'il ne touche le sol (balle nommée), etc.</li><li>5. « arracher » le ballon en coopération au porteur de balle.</li><li>6. Passer le ballon dès qu'un partenaire passe à proximité.</li><li>7. Se faire le plus de passes possibles en 30 secondes (un ballon par terrain).</li><li>8. A 5 contre 1, se faire le plus de passes possibles en 30 secondes, sans faire tomber le ballon, sans se le faire prendre.</li></ol>
<p><b>Critères de réussite :</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Ne pas faire tomber le ballon.</li></ul>	
<p><b>Relances :</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Tenir le ballon à deux mains, à une main.</li><li>• Augmenter, diminuer le nombre de ballons.</li><li>• Augmenter, diminuer la taille du terrain.</li><li>• Augmenter, diminuer le nombre de joueurs.</li></ul>	

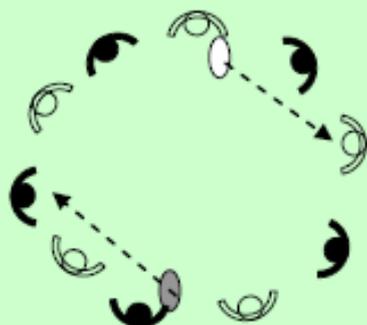
# AMELIORER LA PASSE

Objectif : passer et recevoir à l'arrêt

## Descriptif :

2 équipes sur un cercle unique.

Les élèves des 2 équipes sont alternés.



## Matériel :

- Chasubles
- 2 ballons
- Coupelles pour marquer la place de chaque joueur

## Organisation de la classe :

- Classe divisée en ateliers qui travaillent en parallèle.

## LA POURSUITE DES BALLONS

En se faisant des passes, rattraper le ballon de l'équipe adverse.

## Lancement et déroulement du jeu :

Au départ, les ballons adverses sont à l'opposé l'un de l'autre.

Au signal du meneur, les ballons démarrent dans le même sens.

Si un ballon tombe au sol, son lanceur le ramasse et revient à sa place pour le relancer.

## Critères de réussite :

- Ne pas faire tomber le ballon.
- Rattraper le ballon adverse.

## Relances :

- Inverser le sens de la passe.

## Évolution du jeu :

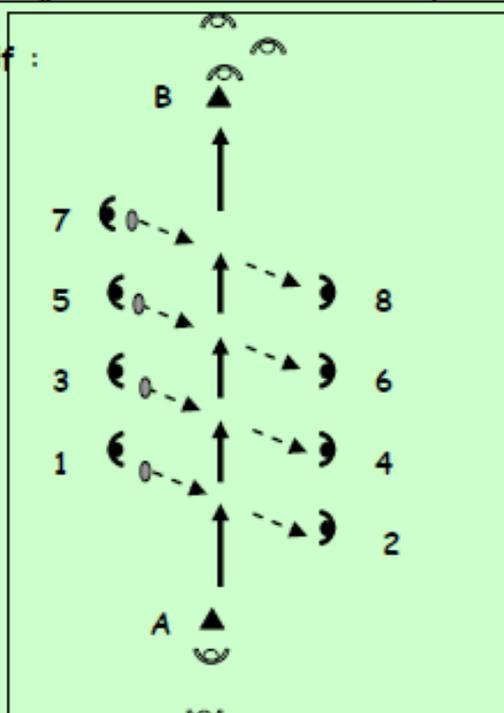
- Introduire un gêneur par équipe et compter le nombre de passes réalisées en 1 minute. (plus de rattrapage de ballon).

# AMÉLIORER LA PASSE

**Objectif :** Recevoir et passer le ballon en mouvement (passe orientée vers l'arrière)

## JE REÇOIS, JE PASSE

**Descriptif :**



Sur un passage, recevoir et passer le ballon sans le laisser tomber.

**Matériel :**

- Coupelles pour marquer la position des passeurs
- 4 ballons

**Organisation de la classe :**

- Classe divisée en ateliers qui travaillent en parallèle.
- 3 élèves en A et 3 élèves en B.
- 8 élèves répartis sur 1,2,3,4,5,6,7 et 8.

**Lancement et déroulement du jeu :**

Joueurs 1 - 3 - 5 - 7 possesseurs de ballon.

**1<sup>er</sup> temps :**

- Le joueur démarre en A, reçoit le ballon du joueur 1 et le repasse au joueur 2,
- Poursuit sa course, reçoit de 3 et le repasse à 4 etc.

**2<sup>ème</sup> temps :**

- Les ballons sont en possession de 2-4-6-8.
- Un autre joueur démarre de B.
- Il reçoit le ballon 8 et passe à 7 etc...

**Critères de réussite :**

- Recevoir et passer sans faire tomber le ballon.

**Relances :**

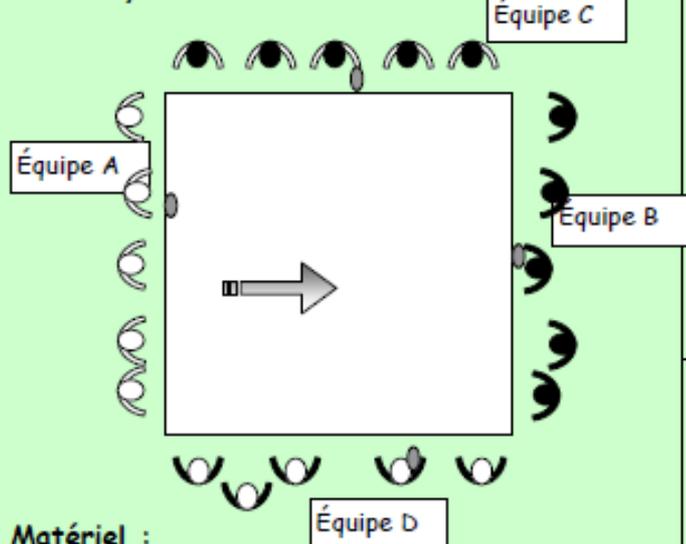
- Effectuer le parcours en aller retour sans arrêt en faisant le tour du plot B.
- Ajouter une ligne de passeurs supplémentaires ( permettant au joueur du milieu de recevoir et de passer).

# AMÉLIORER LA PASSE

**Objectif :** recevoir et passer le ballon vers l'arrière. Repérage visuel.

**Descriptif :**

Terrain gazonné de 15 X 15 m



**Matériel :**

- 4 ballons
- Coupelles pour délimiter le terrain
- Chasubles

**Organisation de la classe :**

- Classe divisée en 4 équipes.

## LE CARRÉ INFERNAL

Atteindre la ligne opposée en se faisant des passes vers l'arrière sans faire tomber le ballon.

**Lancement et déroulement du jeu :**

Au signal, l'équipe A et l'équipe C, traversent le terrain en se faisant des passes vers l'arrière et en se croisant puis les équipes B et D démarrent.

Un point est marqué, lorsque la ligne opposée est atteinte sans faute de main.

Un point en moins, lorsque le ballon tombe.

Le premier passage peut se faire en marchant ; progressivement accélérer, trotter, courir.

**Critères de réussite :**

- Passer à l'arrière.
- Ne pas faire tomber le ballon.

**Relances :**

- Les 4 groupes traversent en même temps.
- Le ballon doit effectuer un aller et retour.

**Ressources pédagogiques utilisées :**

- Livret rugby Sarthe : site de l'IA de la Sarthe
- Site de l'USEP
- Educscol
- Docs ressources FFR

**Pour aller plus loin :**

- Ligue des Pays de la Loire de Rugby
- Formation.ffr.fr
- ...