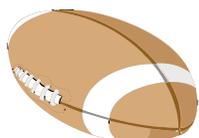


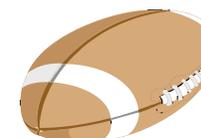
Le Rugby à l'école



*Unité d'apprentissage de 8 à 10 séances pour le cycle 3
Pour enseignants non spécialistes.*



Sylvain Obholtz
90 Belfort



Présentation du document

<p>1ère partie: <i>Des situations globales pour construire progressivement le jeu . Ces fiches peuvent être faites dans l'ordre proposé</i></p>	<p><i>1 situation par séance suffit</i></p>	<p>⇒ Fiches bleues F1 ; F2 ; F3 F4</p>
<p>2e partie: Des situations de renforcement sous forme de défis ou d'exercices</p>	<p><i>Situations convenant pour une première partie de séance (mise en train; apprentissages systématiques)</i></p>	<p>⇒ Fiches roses</p>
<p>3e partie: Des situations de renforcement sous forme jouée</p>	<p><i>1 situation par séance suffit</i></p>	<p>⇒ Fiches jaunes</p>
<p>4e partie: <i>Les règles USEP départementales (rencontres 1998)</i></p>	<p><i>Règles complètes et harmonisées pour permettre une rencontre</i></p>	<p>⇒ Fiches roses</p>

Quelques partis pris ...

- **Rechercher une grande quantité d'actions.** Cela m'a amené à :
 - ⇒ Proposer souvent des jeux parallèles. Chaque jeu peut néanmoins être proposé sur un seul terrain (Dans ce cas, deux équipes jouent et deux équipes sont « occupées » à côté !)
 - ⇒ Limiter le nombre de joueurs sur le terrain : pas plus de 5 par équipe
- **Chaque situation doit être vécue suffisamment longtemps pour permettre les adaptations nécessaires :**

- ⇒ Ne pas hésiter à refaire une situation plusieurs fois, sur plusieurs séances
- ⇒ Utiliser les variantes permettant de renouveler l'intérêt et posant de nouveaux problèmes
- ⇒ Limiter le nombre de situations sur une séance : une situation avec variantes + match suffisent largement

- **La confrontation à la complexité du jeu global est indispensable pour faire des progrès** : chaque séance devrait donc proposer un jeu comportant l'essentiel¹ du rugby ou un « match ».
- **Proposer des situations ouvertes permettant l'émergence de problèmes à résoudre**. Prévoir donc des moments d'analyse, d'échanges, de représentation au tableau en classe ...

Les règles de sécurité à respecter

Règles	Sanctions	Règles	Sanctions
<i>Pour bloquer un adversaire, le ceinturer mais ne pas descendre sur les jambes (☐ placage)</i>	<i>L'arbitre siffle et donne le ballon à l'équipe adverse. Remise en jeu à l'endroit où la faute a été commise</i>	<i>Le porteur de ballon ne repousse pas l'adversaire qui cherche à le bloquer. On ne pousse pas avec la main libre ni avec le coude</i>	<i>Idem</i>
<i>Pas de prise au cou</i>	<i>idem</i>	<i>Brutalités (donner des coups, pousser violemment, sauter, se dégager avec violence ... agresser verbalement son adversaire)</i>	<i>Joueur fautif exclu du jeu pendant 3' Exclusion pendant tout le match si récidive</i>

Problème de la « passe arrière »

La passe arrière est une spécificité du rugby qui pose souvent problème aux enfants.

Une passe est dite « **arrière** » quand le ballon est lancé **en direction de son propre camp !**

Une passe est « **avant** » (faute !) quand le ballon est lancé **en direction du camp adverse !**

¹ Essentiel du rugby : des adversaires et des partenaires , un ballon pour aller marquer derrière la ligne adverse ... (ingrédients qui font la complexité et la richesse des jeux collectifs)

Utilisation du document

(Pour ceux qui veulent en savoir ... un peu plus ...)

Ce document est avant tout un « **réservoir** » de situations permettant de mettre en œuvre un cycle « rugby » sans avoir à chercher dans différentes productions.

On pourra donc **simplement** puiser des situations en fonction des besoins ou encore l'utiliser selon deux démarches possibles :

Deux démarches possibles ...

Démarche 1 :

Partir du jeu global et proposer des situations d'apprentissage en fonction des réponses observées
(Document construit sur ce mode)

Dans ce cas, on pourra proposer les situations des fiches 1 et 2 puis on puisera des situations d'apprentissage dans les fiches suivantes en revenant chaque séance sur le jeu global.

Avantages :

- L'activité prend tout de suite du **sens** pour les enfants
- Les enfants se retrouvent dans la complexité même du jeu dès le départ du module.

Inconvénients :

- Démarche plus difficile à mettre en œuvre pour un maître découvrant l'activité

Démarche 2 :

Construire progressivement les « savoirs » pour arriver finalement au jeu

Des étapes à franchir :

1 : Moi et le ballon

Situations pour apprendre à manipuler le ballon : lancer attraper, poser ramasser sans s'arrêter, enchaîner des actions : recevoir, lancer et se déplacer ...
Beaucoup de ballons nécessaires.

2 : Moi, le ballon et la ligne de but adverse

Situations pour apprendre l'orientation du jeu : courir pour aller poser le ballon.

3 : Moi, le ballon , la ligne de but et mon (mes) partenaire(s)

À plusieurs, aller poser le ballon derrière la ligne adverse : construction de la passe arrière !

4 : Moi, le ballon, la ligne de but, mes partenaires et mes adversaires

Seul ou à plusieurs (à 2 , à 3, ...) aller poser le ballon derrière la ligne adverse malgré 1 adversaire puis 2 adversaires , etc. ...

5 : Match

Avantages :

- Démarche plus facile à mettre en œuvre pour un maître découvrant l'activité

Inconvénients :

- Les situations successives ne contiennent pas l'essentiel du rugby : on est davantage dans des séances de manipulation de ballons que dans l'activité « Jeu collectif »
 - Le jeu global arrive tard. « *Pour faire des progrès au rugby, il faut jouer au rugby !* »
- Les apprentissages successifs ne prennent du sens pour les enfants que tardivement.
« *Quand est-ce qu'on joue au rugby ?* »

Où trouver la situation adéquate ?

<i>Apprendre à :</i>	<i>Situations</i>
<p>Manipuler le ballon (adresse) seul ou à plusieurs :</p> <ul style="list-style-type: none"> • lancer attraper • poser ramasser • passes à l'arrêt, en mouvement, en arrière 	Fiche 5
<p>Enchaîner des actions (ex : recevoir le ballon et enchaîner une tâche comme « passer » ou « se déplacer » ou ...</p>	Fiche 5
<p>Passer en arrière</p>	Fiche 5 Fiche 6
<p>Prendre des informations, faire des choix rapides ... Communiquer (prendre en compte le déplacement des partenaires, s'entendre dans le groupe)</p>	Fiche 5
<p>Aider le partenaire porteur de ballon (soutien : suivre en décalé) Passer du rôle de « porteur de ballon » au rôle de « soutien »</p>	Fiche 5 Fiche 7 Fiche 8 (<i>déménageurs à 2 contre 1</i>)
<p>Avancer vers le but adverse quand on est porteur de ballon Oser affronter l'adversaire Contourner l'adversaire (déborder) ou affronter (aller au contact) pour avancer et ... poser . En tant que « défenseur » , oser aller au contact pour bloquer l'adversaire</p>	Fiches 1, 2, 3, 4 Fiche 8 (<i>déménageurs à 2 contre 1</i>) Fiche 10 Fiche 5 (situation « course poursuite ») Fiche 9
<p>Attaquer efficacement : construction du rôle de partenaire. (stratégie) Fixer l'adversaire et passer au bon moment</p>	Fiche 5 Fiche 7 Fiche 8 Fiche 9

1^{ère} partie

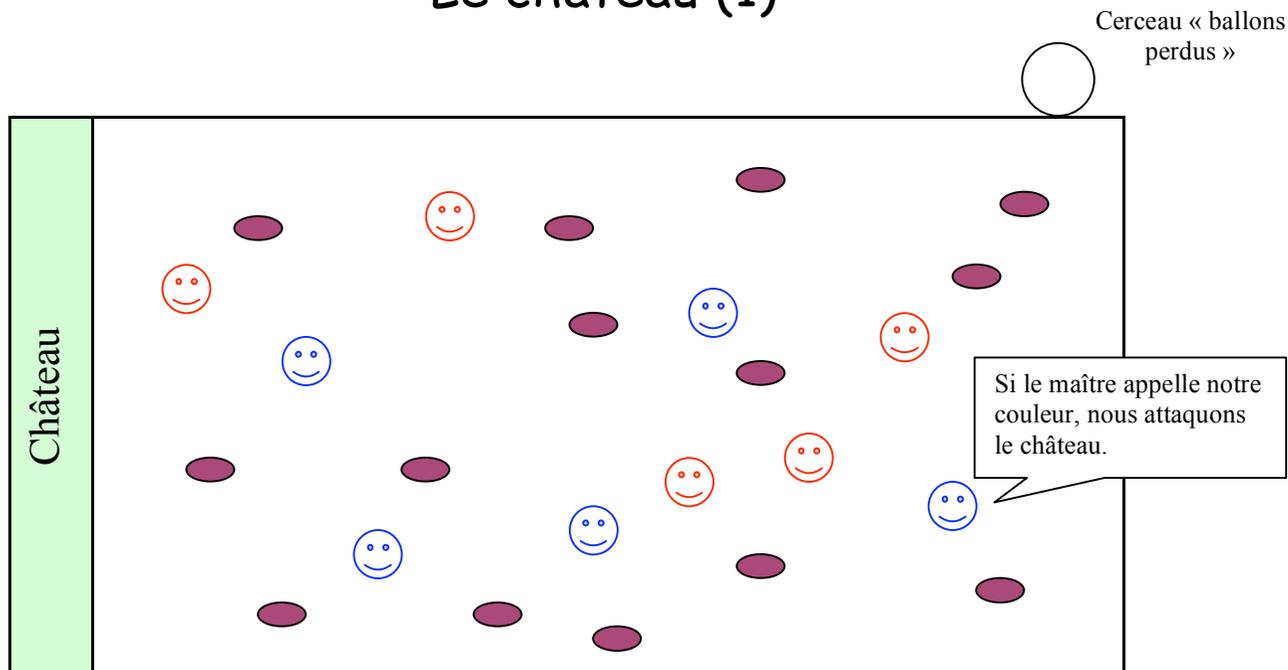
Une approche globale du rugby

F1**Objectifs essentiels**

- Vaincre l'appréhension du contact
- Chercher à avancer vers la ligne de but adverse

Matériel

- Foulards ou dossards
- Beaucoup de ballons ovales (ou ronds)
- De quoi matérialiser le terrain
- 3 cerceaux

Le château (1)**BUT DU JEU**

Attaquant: Aller poser le maximum de ballons dans le « château cible » le plus rapidement possible

Défenseurs: Empêcher les attaquants de réaliser leur tâche

REGLES

- 5 x 5 maxi
- Les joueurs prennent une place dans le carré et ne bougent plus
- Le maître ou une équipe de repos installe les ballons sur le terrain
- Le maître appelle une équipe qui sera **attaquante**
- Les attaquants ont 1'30 pour rapporter le maximum de ballons
- Les défenseurs essaient de les en empêcher en **bloquant** les porteurs de balle. Le ballon ainsi récupéré est déposé par le défenseur dans le cerceau « ballons perdus »
- Changer de rôle quand il n'y a plus de ballons

Pour réguler...

1. Jeu libre sans décompte des points (intégration des règles et adaptation à la situation)
2. Jeu avec décompte des points
3. **ATTENTION:** mise en place des **règles de sécurité:**
 - blocage : tenir son camarade en le ceinturant (torse) ; pas de prise au cou (faute grave) ; pas d'action sur les jambes
 - un attaquant maintenu a trois secondes pour s'échapper sans brutalité (il essaie d'avancer!) après quoi il doit lâcher le ballon (il est alors perdu)

Pour gagner...

- ↳ Rapporter le plus de ballons quand on est « **attaquant** »

Pour ceux qui veulent en savoir plus ...

Mise en oeuvre

Matériel

Prévoir un grand nombre de ballons.
On peut compléter le stock de ballons par des ballons ronds si nécessaire!

Remarques

- Rechercher la **quantité d'action** pour les enfants!
⇒ Equipes de 6 maximum
- Mettre en place les premières **règles de sécurité**:
 - blocage (ceinturer l'adversaire sans descendre sur les jambes □ plaquage)
 - Pas de prise au cou
 - On ne pousse pas , on ne donne pas de coup (pas de « raffûtage »)
 - Si le maître siffle: arrêt immédiat

Espace

Dimension: 15m X 15m

On pourra varier :

La longueur des terrains

⇒ Réduire le terrain en longueur : on diminuera ainsi la vitesse des coureurs qui n'auront pas le temps de s'élancer

La largeur des terrains

⇒ **Étroit**, on favorise le contact (moins d'évitement possible)

⇒ **Large**, on encourage le débordement

Variables

- Le nombre de joueurs
- Le nombre de défenseurs (moins de défenseurs que d'attaquants, autant , ...)
- L'espace

F2

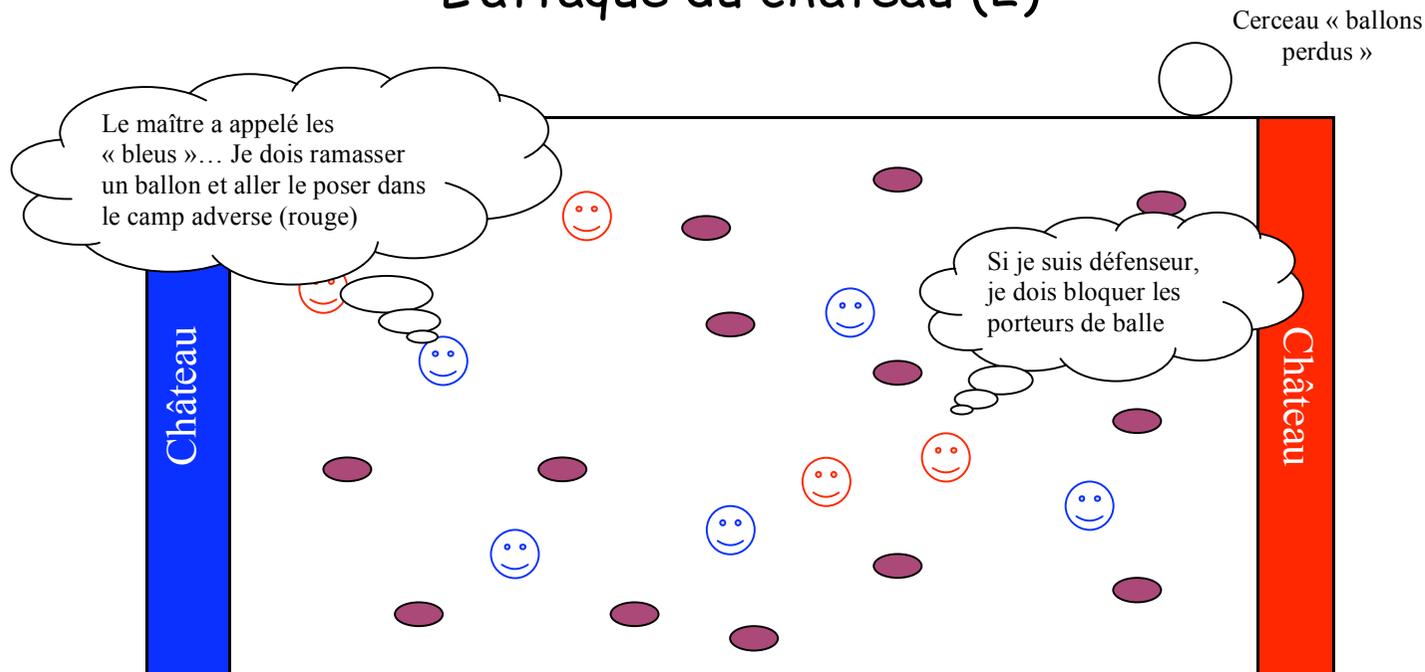
Objectifs essentiels

- Vaincre l'appréhension du contact
- Chercher à avancer vers la ligne de but adverse
 - Orienter le jeu

Matériel

- Foulards ou dossards
- Beaucoup de ballons ovales (ou ronds)
- De quoi matérialiser le terrain
- 3 cerceaux

L'attaque du château (2)



BUT DU JEU

Attaquant: Aller poser le maximum de ballons dans le « château cible » le plus rapidement possible

Défenseurs: Empêcher les attaquants de réaliser leur tâche

REGLES

- *Idem* fiche « château 1 »

+ : **2 cibles** : une cible bleue par exemple et une cible rouge

+ Si le maître appelle les joueurs rouges, ceux-ci deviennent attaquants et attaquent la cible adverse (verte). Les bleus sont alors « défenseurs ».

Pour réguler...

1. Jeu libre sans décompte des points (intégration des règles et adaptation à la situation)
2. Jeu avec décompte des points
3. Arbitrage « sévère »: pénaliser toute brutalité et tout geste interdit
4. Jeu en deux temps: 2 équipes jouent, 2 équipes regardent et placent les ballons puis changement

Pour gagner...

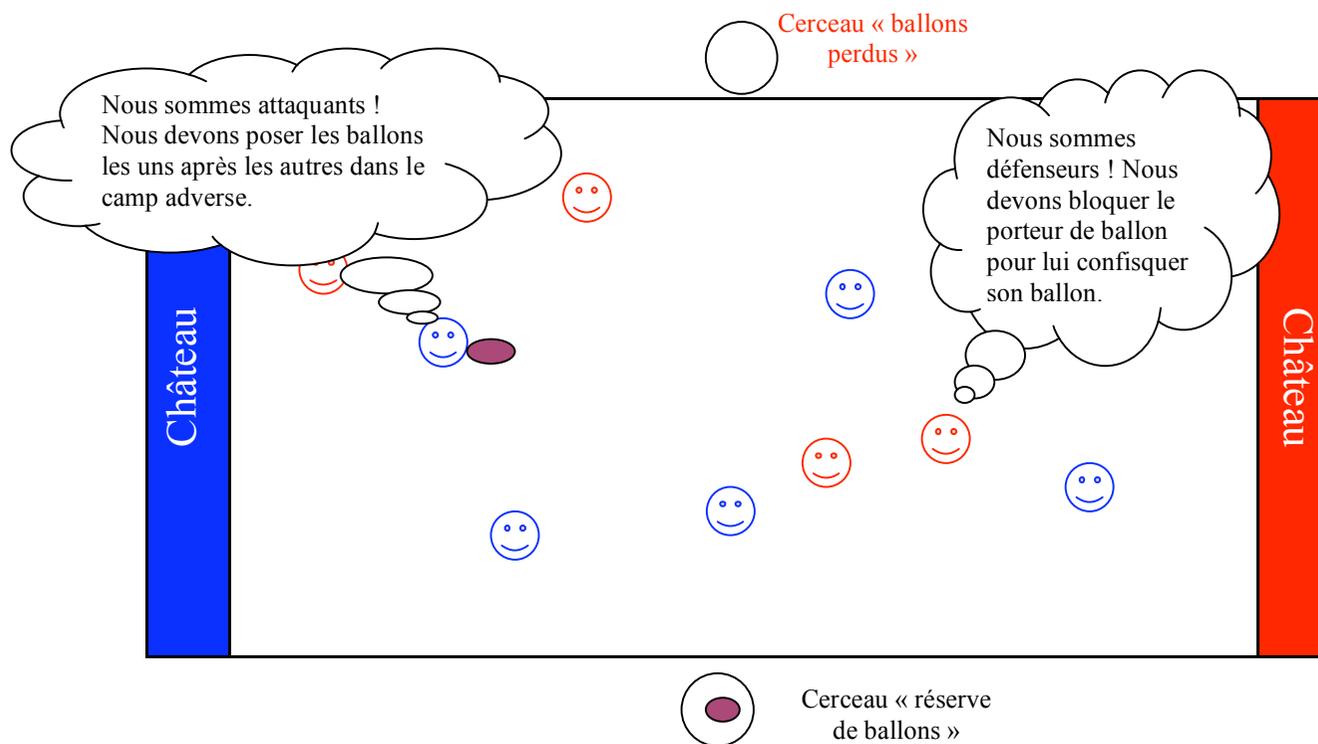
- ↳ Rappporter le plus de ballons quand on est « **attaquant** »

F3**Objectifs essentiels**

- Mise en place du jeu global (rugby)
- Faciliter la tâche des joueurs qui changeront de rôle (attaquants-défenseurs) après une manche

Matériel

- 5 ballons ovales
- Foulards ou dossards
- De quoi matérialiser le terrain
- 2 cerceaux de couleurs

L'attaque du château (3)**BUT DU JEU**

Attaquants: Aller poser le maximum de ballons dans la cible le plus rapidement possible

Défenseurs: Empêcher les attaquants de réaliser leur tâche

REGLES

- Les attaquants ont une réserve de 5 ballons à transporter les uns après les autres dans le terrain adverse
- Les adversaires doivent essayer de les empêcher en bloquant le porteur de ballon
- Un ballon récupéré par un défenseur est perdu et posé dans le cerceau « ballons perdus »
- Un joueur « tenu » a trois secondes pour: passer ou poser le ballon s'il est près de la ligne adverse. Ensuite, l'arbitre siffle et donne le ballon aux défenseurs
- **Changement de rôle (attaquant- défenseur) quand il n'y a plus de ballons**

Pour réguler...

1. Jeu libre sans décompte des points (intégration des règles et adaptation à la situation)
2. Jeu avec décompte des points
3. Arbitrage « sévère »: pénaliser toute brutalité et tout geste interdit
4. Jeu en deux temps: 2 équipes jouent, 2 équipes regardent et placent les ballons puis changement

Pour gagner...

- ↳ Équipe ayant réussi à poser le plus de ballons dans le camp adverse quand elle est attaquante

F4

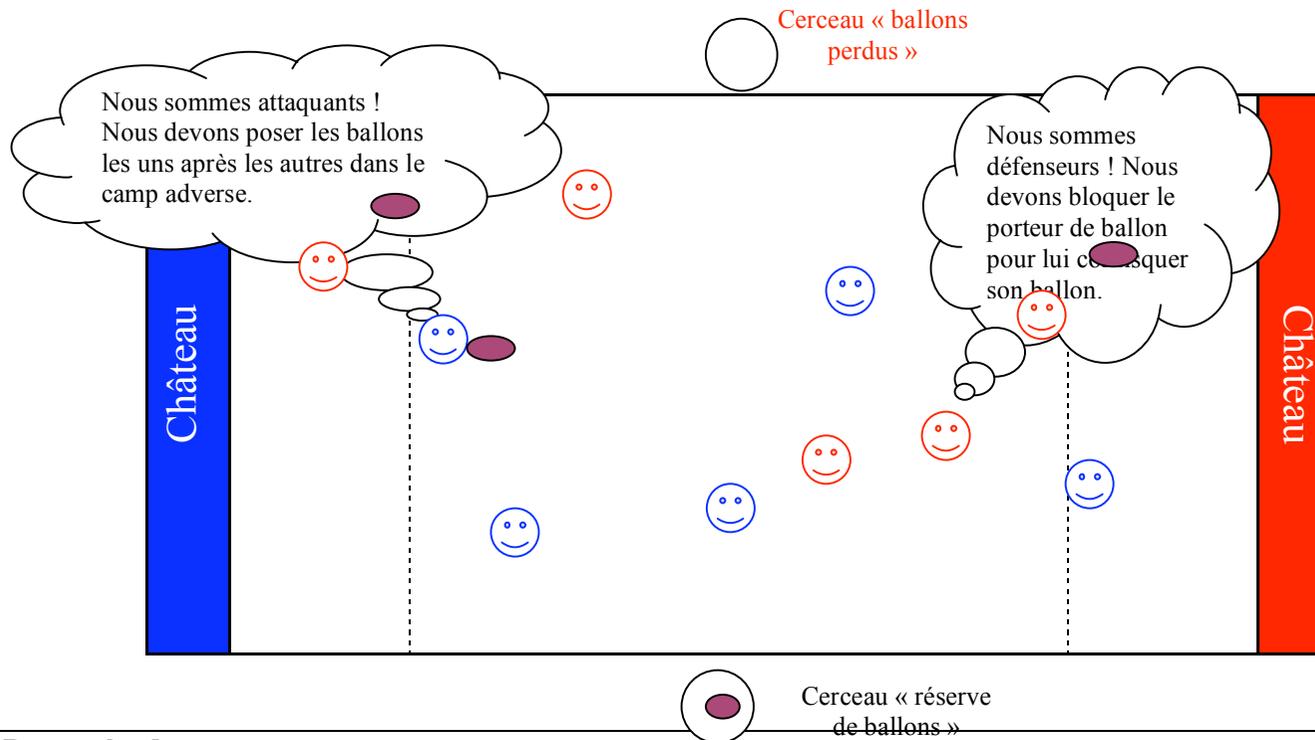
Objectifs essentiels

- Mise en place du jeu global (rugby)
- Faciliter la tâche des joueurs qui changeront de rôle (attaquants-défenseurs) après une manche

Matériel

- 5 ballons ovales
- Foulards ou dossards
- De quoi matérialiser le terrain
- 2 cerceaux de couleurs

Rugby (jeu global)



BUT DU JEU

Attaquants: Aller poser le maximum de ballons dans la cible le plus rapidement possible

Défenseurs: Empêcher les attaquants de réaliser leur tâche

REGLES

- Les attaquants ont une réserve de 5 ballons à transporter les uns après les autres dans le terrain adverse
- Les adversaires doivent essayer de les empêcher en bloquant le porteur de ballon
- Un ballon récupéré par un défenseur est perdu et posé dans le cerceau « ballons perdus »
- Un joueur « tenu » a trois secondes pour: passer ou poser le ballon s'il est près de la ligne adverse. Ensuite, l'arbitre siffle et donne le ballon aux défenseurs
- **Changement de rôle (attaquant- défenseur) quand il n'y a plus de ballons**

Pour réguler...

5. Jeu libre sans décompte des points (intégration des règles et adaptation à la situation)
6. Jeu avec décompte des points
7. Arbitrage « sévère »: pénaliser toute brutalité et tout geste interdit
8. Jeu en deux temps: 2 équipes jouent, 2 équipes regardent et placent les ballons puis changement

Pour gagner...

- ↳ Équipe ayant réussi à poser le plus de ballons dans le camp adverse quand elle est attaquante

Règles complémentaires à introduire

<p>1 : Remise en jeu en début de jeu ou après chaque « essai » marqué :</p>	<ul style="list-style-type: none"> ↵ Chaque équipe sur sa moitié de terrain ↵ Porteur du ballon au centre, partenaires en arrière. ↵ Adversaires à 3m au moins. ↵ Les adversaires ne peuvent avancer que lorsque la première passe est réceptionnée (ballon touché)
<p>2 : Remise en jeu après une faute (brutalité, passe en avant, sortie du terrain, ...):</p>	<ul style="list-style-type: none"> ↵ Remise en jeu par l'équipe non responsable de la faute à l'endroit où la faute a eu lieu. ↵ Adversaires à 3m au moins (du côté de leur terrain). ↵ Les adversaires ne peuvent avancer que lorsque la première passe est réceptionnée (ballon touché)
<p>3 : Le porteur du ballon ceinturé a trois secondes pour...</p>	<ul style="list-style-type: none"> ↵ Passer ou donner à un partenaire. ↵ Pousser pour avancer et poser s'il est près de la ligne adverse. ↵ Lâcher le ballon qui peut alors être ramassé et joué par un partenaire ou un adversaire.
<p>4 : Le porteur du ballon tombe au sol, ballon tenu :</p>	<ul style="list-style-type: none"> ↵ L'arbitre siffle l'arrêt du jeu pour éviter un amoncellement dangereux : pas de jeu au sol. ↵ Remise en jeu par les adversaires.
<p>5 : Confusion, le ballon disparaît au milieu d'un groupe au sol, on ne sait plus qui est à l'origine du regroupement.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ↵ Arrêt du jeu. ↵ Avantage donné à l'équipe qui attaque.
<p>6 : Faute près de la ligne adverse ou sortie de ballon derrière la ligne adverse.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ↵ Remise en jeu sur la ligne des 6 mètres (tirets) pour ne pas remettre en jeu trop près de la ligne adverse.

Des situations d'apprentissage

Exercices ou défis

(Plutôt en début de séance lors de la mise en train.)

F5

- *Des situations pour les débuts de séance ... 10' à 15'*
- *Des situations de renforcement ...*

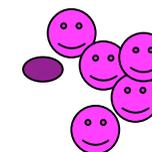
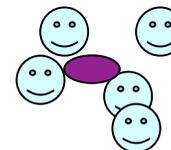
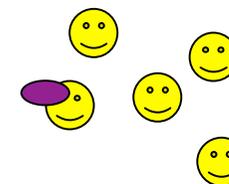
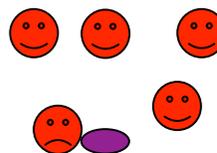
- Reconnaissance de l'espace d'évolution
- Se reconnaître comme partenaires
- Dissociation - coordination - équilibre
- Manipulation de ballons
- Prise d'informations

SITUATIONS EN DISPERSION: déplacements non orientés

1 : Un ballon par équipe:

*Objectifs essentiels : se reconnaître comme équipiers
Manipulation des ballons (préhension, passe et réception en déplacement)*

- Trotter sur le terrain en restant groupé autour de celui qui a le ballon
- Au signal du maître, se mettre en colonne derrière celui qui a le ballon (gagnant = équipe la plus rapide)
- signal sonore ou visuel
- varier forme du rangement : colonne devant ou derrière , ligne à droite ou à gauche
- Idem, mais les joueurs se *donnent* le ballon sans arrêt : ⇒ changement de premier de colonne (on ne sait pas à l'avance qui sera le porteur de ballon au signal « stop »)
- idem , mais on ne se donne plus le ballon, on se le *lance* .
- Idem 6, mais rajouter un concours. Dès que les équipes sont rangées (en colonne devant ou derrière , en ligne à droite ou à gauche , ...) les joueurs doivent se donner le ballon du premier au dernier; quand le ballon arrive au dernier de l'équipe, l'équipe s'assied en ordre.
- Éq. Gagnante:** l'équipe assise en ordre la première
- Idem , mais varier la façon de se donner le ballon :
 - par dessus la tête, entre les jambes , dessus - dessous, de côté sans se retourner, etc. ...



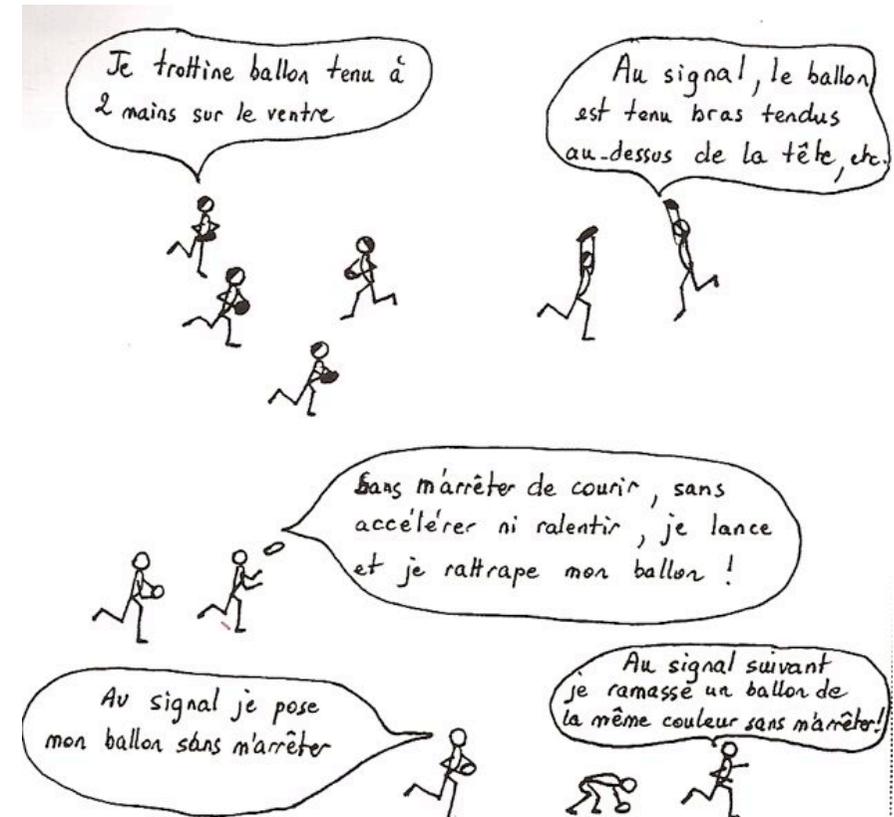
2 : Poser - ramasser :

*Objectifs essentiels : - dissociation, manipulation
- poser, ramasser le ballon*

Matériel : un ballon par enfant (ovale sinon rond)

- Ballon tenu à deux mains sur le ventre: trotter dans un espace de plus en plus réduit, s'éviter

Au signal (visuel ou sonore) , le ballon est tenu à deux mains , bras tendus au-dessus de la tête.
Au 2ème signal , il revient sur le ventre
- Idem, mais rajouter « en avant » ou « en arrière » pour trotter en avant ou en arrière
- Tout en trotinant, faire tourner le ballon autour de la taille
- Tout en trotinant, lancer le ballon en l'air et le rattraper sans ralentir ni accélérer
- Trotter.
Au signal du maître, poser son ballon au sol sans s'arrêter.
Au deuxième signal, Ramasser un ballon identique au sien, toujours sans s'arrêter.
- Assis au sol, ballon posé sur les deux pieds serrés;
Envoyer le ballon en l'air et le rattraper avec les mains

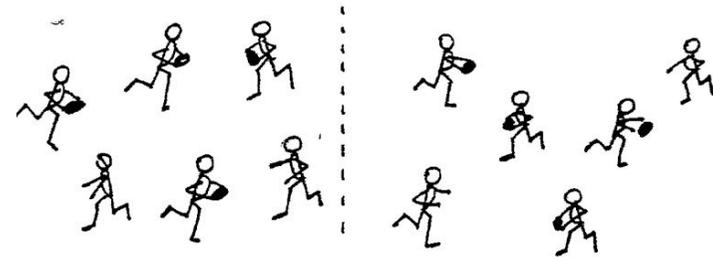


3 : Communiquer

Objectifs essentiels : - Communiquer dans le groupe, coopérer
- Passer, préhension
- Poser, ramasser

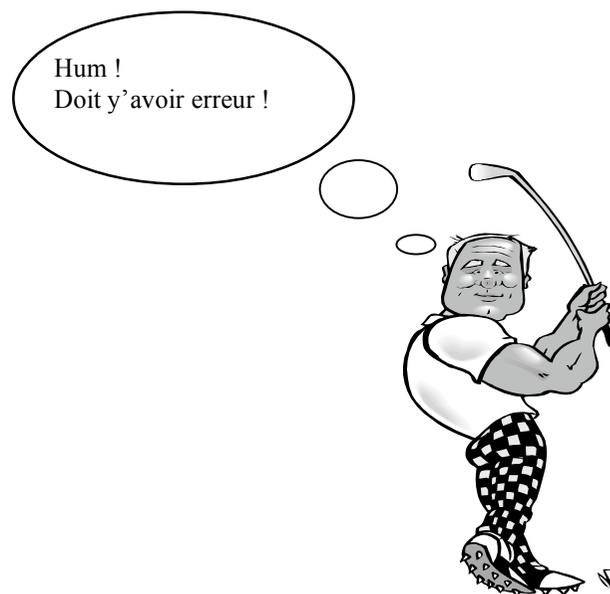
Matériel : Un ballon pour 2 enfants (ovale ou rond)

- Trottiner dans tout l'espace et en restant côte à côte et en évitant les autres
- Idem mais, en trottinant, se donner le ballon sans arrêt.
- En trottinant, se lancer le ballon sans arrêt (varier l'espace entre passeurs)
- Idem mais, Au signal du maître, s'arrêter: celui qui a le ballon le tient à deux mains contre sa poitrine. Son camarade pose ses mains sur le ballon et pousse (résister)
- A deux, Courir avec le ballon. Au 1^{er} signal, le donner à son camarade qui le pose au sol . Au 2^{ème} signal, celui qui a posé le ballon le ramasse . Au 3^{ème} signal , on passe à son partenaire qui pose , etc. ...
- Deux équipes par moitié de terrain , 2 ballons pour 3 au moins
Trottiner seul dans tout l'espace : quand on rencontre un joueur qui n'a pas de ballon, lui lancer le sien.
Attention ! les ballons ne doivent pas tomber au sol!
 1. Jeu libre , découverte: faire apparaître les problèmes (ballons tombent souvent au sol car 2 ballons envoyés en même temps au même joueur)
 2. Par demi-terrain: réfléchir à « Comment faire? »
 3. Concours entre les deux moitiés de terrain:



- Si une équipe fait tomber un ballon au sol, toute l'équipe s'assied : elle a perdu et ce sont les équipes de l'autre moitié de terrain qui ont gagné un point.

- Par deux, l'un a le ballon.
Trotter sans s'occuper de son camarade qui va où il veut.
Au premier signal, poser le ballon au sol sans s'arrêter.
Au deuxième signal, le second camarade ramasse un ballon identique au sol
- Travail de la passe: chercher comment empêcher le ballon de tourner dans la passe



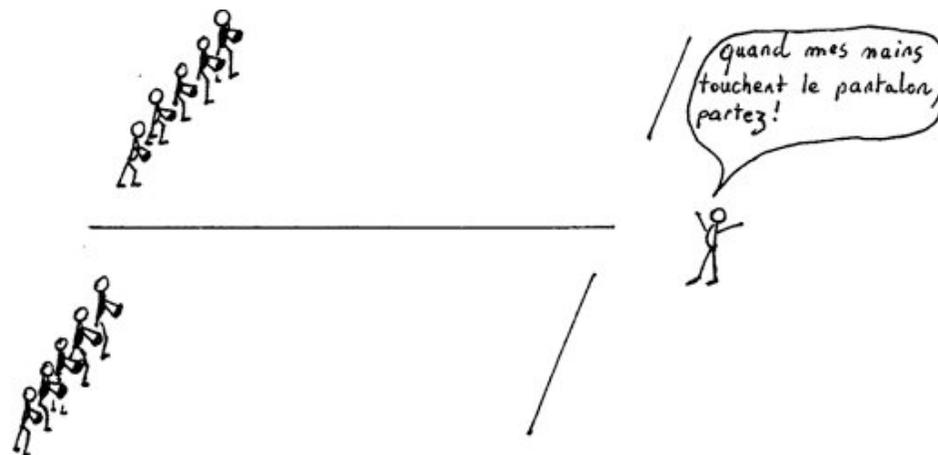
SITUATIONS ORIENTÉES : CONSTRUCTION DU JEU

Situations orientées en traversées de terrain pour aller poser le ballon derrière la ligne adverse

1) Le premier à poser ...

Objectifs essentiels : - construire progressivement le sens du jeu (aller poser son ballon dans le camp adverse le plus vite possible)
- poser le ballon et non le lâcher

- Courir et aller poser le ballon derrière la ligne adverse
- Idem mais course : le premier de chaque équipe à poser le ballon remporte un point



2 : Course poursuite :

- Au premier signal, la première ligne part en courant pour poser son ballon.
- Au deuxième signal, les joueurs de la deuxième ligne partent et essaient de rattraper le camarade qui était devant eux (*attention : courir en ligne droite bien écartés les uns des autres sinon risque de choc !*)



3 : Passer en arrière

Objectifs essentiels : - passer en arrière c-à-d en direction de son propre camp
- pour le non porteur de ballon, se placer derrière le porteur

matériel : 1 ballon pour 2

- Traverser l'espace à deux pour aller poser derrière la ligne adverse
Passes arrières : « J'ai le ballon, j'accélère! »
« Je n'ai plus le ballon, je ralentis ou je m'arrête pour me replacer derrière! »

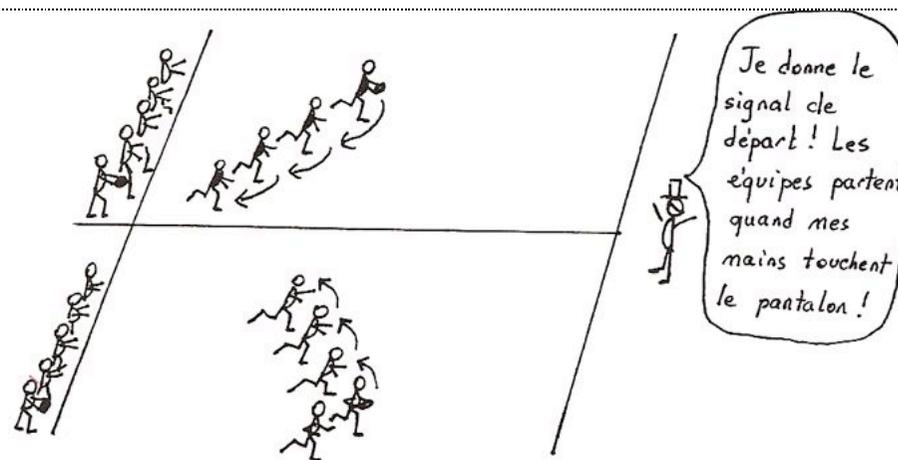
Exercice à blanc dans un premier temps puis course entre équipes (fixer le nombre de passes à faire sur une traversée: 1, 2, 3 etc. ...)



4 : Les vagues

objectifs essentiels : - par équipe (vague), transporter le ballon pour aller le poser dans le camp adverse (attaque classique sans opposition)
- rechercher ensemble la solution la plus efficace

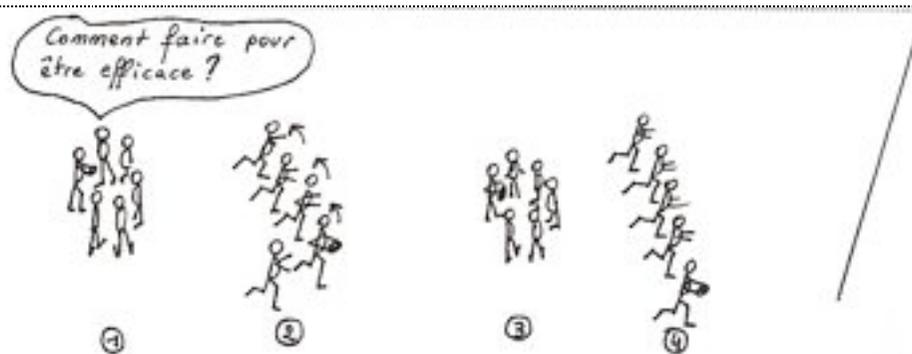
Un ballon par équipe, traverser l'espace en se faisant des passes de l'un à l'autre (passes arrières)
Chacun doit avoir le ballon au moins une fois



Variante 1 : idem mais au départ, tous les joueurs sont en boule.
Au signal, déploiement en ligne et course

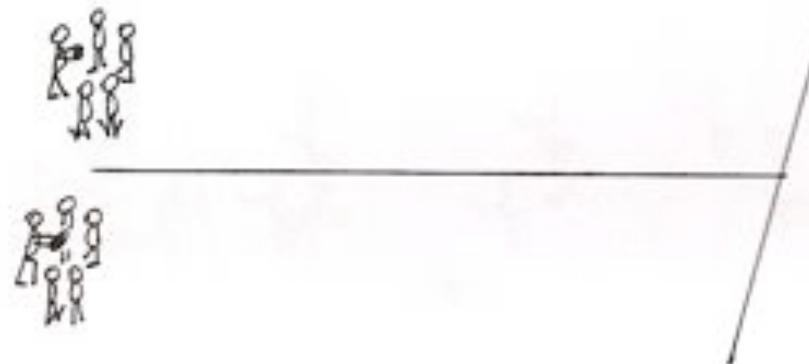


Variante 2 : idem variante 1, mais quand tous les joueurs ont eu le ballon, l'équipe se remet en boule et se re-déploie pour aller jusqu'à la ligne adverse



Variante 3 : situation identique mais mise en place d'un enjeu

But du jeu : aller poser le ballon le plus vite possible en se le passant de l'un à l'autre
1 point à l'équipe qui pose son ballon en premier



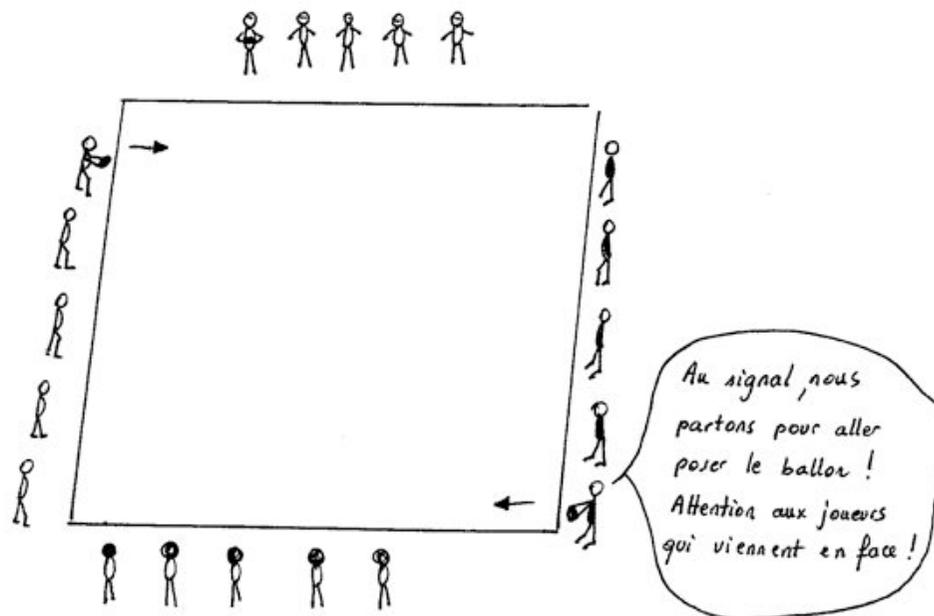
5 : La tempête ou les vagues en carré

4 vagues sont réparties de part et d'autre du terrain

But du jeu : aller poser le ballon le plus vite possible dans le camp adverse

règles :

- deux vagues partent simultanément (une de chaque côté)
- Tous les joueurs doivent toucher le ballon



6 : Se grouper, se déployer progresser

Objectif essentiel : être capable de passer d'une situation dispersée à un déploiement avec progression vers la zone d'essais

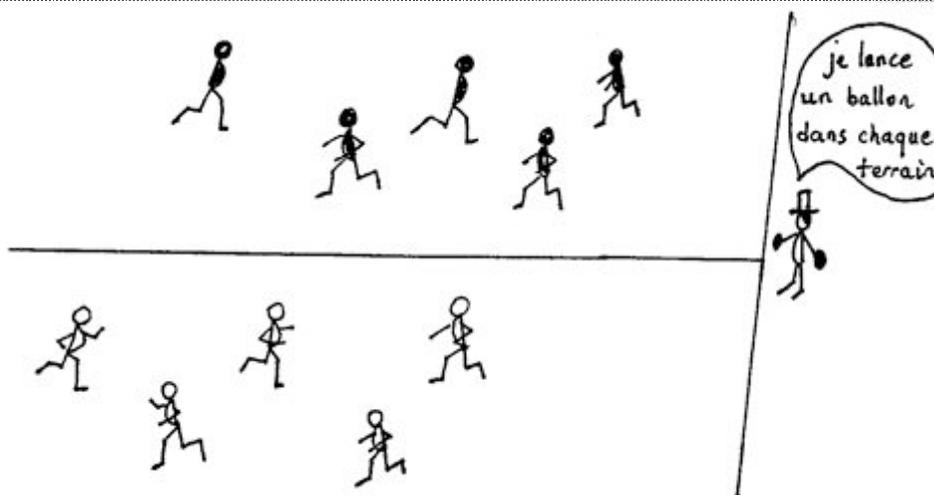
Deux équipes courent en ordre dispersé, chacune dans une moitié de terrain.

Le maître lance un ballon à chaque groupe.

Les élèves se précipitent pour le récupérer.

Dès qu'un élève a contrôlé le ballon, les autres s'éloignent de lui pour se disposer en attaque (ligne)

Il faut ensuite aller marquer un essai en se passant la balle



3^{ème} partie

Des situations d'apprentissage jouées

F6

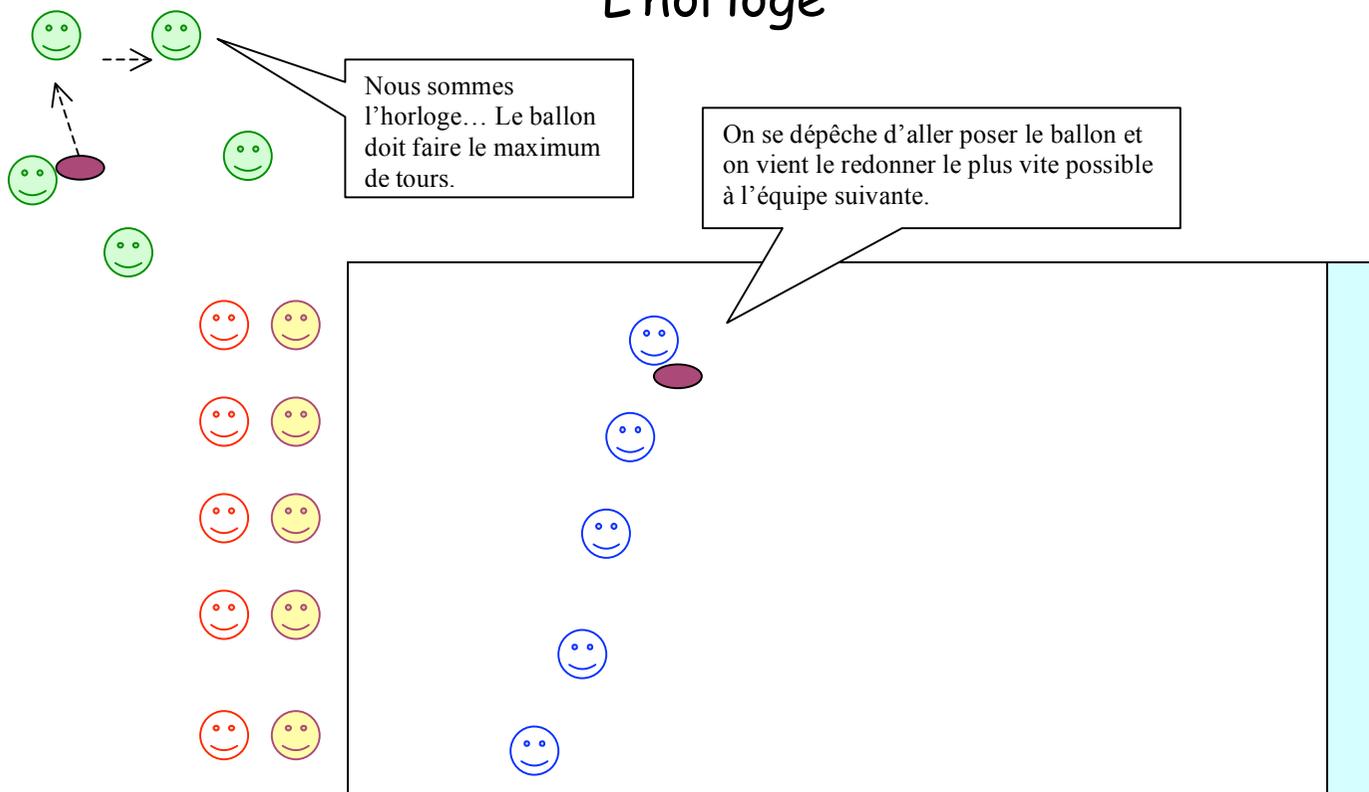
Objectifs essentiels

- Passer à deux mains (passe rugby)
- Passer en arrière, en prenant des informations et rapidement .

Matériel

- Foulards ou dossards
- 2 ballons ovales
- de quoi matérialiser le terrain
- 2 ou 4 cerceaux

L'horloge



BUT DU JEU

But du jeu pour l'équipe de passeurs: Aller **poser** le plus rapidement possible les ballons dans le camp adverse

But du jeu pour l'horloge: faire le plus grand nombre possible de tours d'horloge avec le ballon (1 tour du ballon = 1 heure)

REGLES

- Pendant que l'horloge tourne, les autres équipes traversent le terrain en se passant le ballon en passe arrière (Tout le monde doit avoir 1 fois la balle)
- 1 équipe part dès que la précédente a posé le ballon dans le camp adverse
- Chaque équipe traverse deux fois minimum
- L'horloge s'arrête quand le dernier ballon est posé
- Changer de rôle pour que toutes les équipes deviennent horloge

Pour réguler...

1. Jeu libre sans décompte des points (intégration des règles et adaptation à la situation)
2. Jeu avec décompte des points
3. Jouer tous ensemble: 3 équipes de passeurs, 1 équipe « horloge »
4. Organiser deux jeux parallèles avec, pour chaque terrain, une équipe de passeurs et une équipe d' « horloge »

Pour gagner...

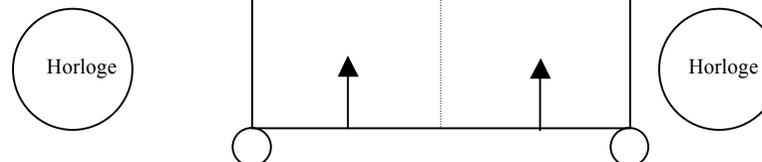
Réaliser le plus grand nombre de tours d'horloge pendant le transport des ballons

Pour ceux qui veulent en savoir plus ...

Mise en oeuvre

Remarque

- Rechercher la **quantité d'action** pour les enfants!
 - ⇒ Équipes de 6 maximum
 - ⇒ Organiser **deux jeux parallèles** : 4 équipes jouent en même temps



- Prévoir des moments d'**échange**-analyse des difficultés rencontrées. Réfléchir à « Comment être efficace ? »

Variables

1. **Imposer la forme de la passe** pour l'horloge : passe à deux mains type rugby
2. **Varié la forme de départ** pour les passeurs:
 - Tous en ligne (On part déjà en formation déployée)
 - En rond et en se tenant par les épaules (l'un des joueurs a le ballon : passer du paquet à la ligne: organisation² à trouver!)
3. **Jouer avec 1 puis 2 gêneurs:**
 - L'horloge envoie pour chaque passage un gêneur différent (bloquer le porteur de ballon ou ralentir sa progression)
 - 1 ballon récupéré par le gêneur rajoute 2 points à l'horloge!

² *Difficultés recensées:* - passer du rond à la ligne: position du porteur de ballon qui ne va pas se mettre en début de ligne

F7

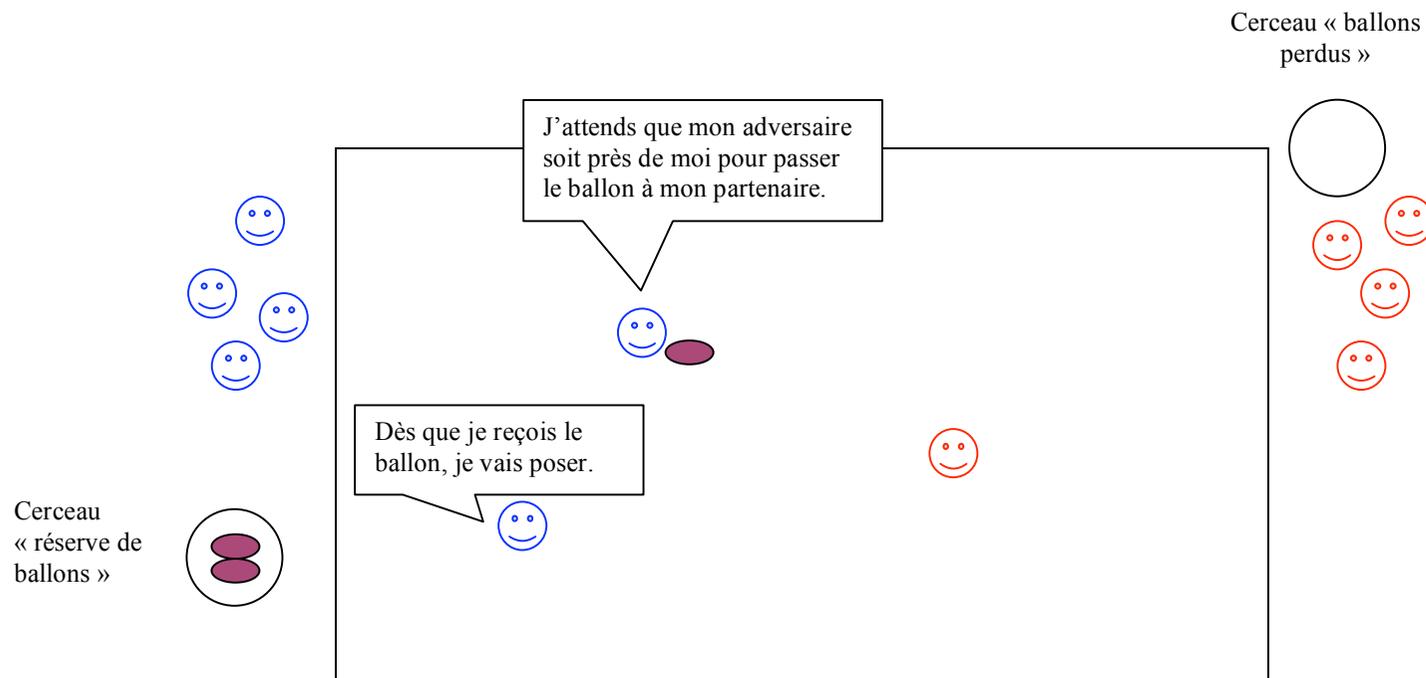
Objectifs essentiels

- Renforcement de la passe arrière
- Fixer son adversaire et passer avant d'être bloqué

Matériel

- Foulards ou dossards
- 4 ou 12 ballons ovales
- De quoi matérialiser le terrain
- 2 ou 4 cerceaux

Les déménageurs



BUT DU JEU

À deux, aller poser les ballons 1 à 1 derrière la ligne adverse malgré un adversaire qui va essayer de bloquer le porteur de balle.

REGLES

- 2 équipes: une équipe de déménageurs (attaquants) et une équipe de défenseurs
- Les déménageurs ont 6 à 8 ballons à déménager successivement
- 2 déménageurs contre 1 défenseur
- Passes en arrière
- Si un défenseur bloque le porteur de balle (3 secondes), le ballon est perdu pour les déménageurs. Il est rangé dans le cerceau « ballons perdus »

Pour réguler...

1. Jeu libre sans décompte des points (intégration des règles et adaptation à la situation)
2. Jeu avec décompte des points
3. Pour chaque ballon, **deux autres** attaquants et **un autre** défenseur ...
4. Le ballon suivant est joué **dès que** le précédent est posé! Aux défenseurs de s'organiser rapidement pour envoyer un de leur joueur!

Pour gagner...

- ↳ **Équipe** qui, après changement de rôle (déménageurs - défenseurs), aura réussi à déménager le plus de ballons.

Pour ceux qui veulent en savoir plus ...

Mise en oeuvre

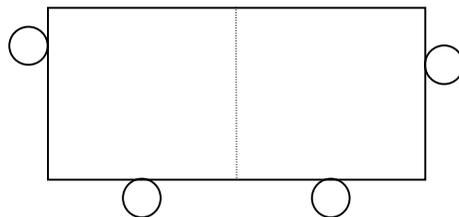
Matériel

Prévoir un grand nombre de ballons.
C'est la **répétition** qui apportera le progrès.
On peut compléter le stock de ballons par des ballons ronds si nécessaire!

Remarques

- Rechercher la **quantité d'action** pour les enfants!
 - ⇒ Équipes de 6 maximum
 - ⇒ Organiser **deux jeux parallèles** : 4 équipes jouent en même temps

Maître



- Prévoir des moments d'**échange**-analyse des difficultés³ rencontrées.
Réfléchir à «Comment être efficace ?»

Espace

On pourra varier :

La longueur des terrains

⇒ Réduire le terrain en longueur : on diminuera ainsi la vitesse des coureurs qui n'auront pas le temps de s'élancer

La largeur des terrains

⇒ **Étroit**, on favorise le contact (moins d'évitement possible)
⇒ **Large**, on encourage le débordement

Variables

- Travail de la passe arrière** : transporter les ballons le plus vite possible dans le camp adverse
 - ⇒ D'abord sans adversaire (concours de vitesse entre deux équipes)
 - ⇒ Puis avec 1 adversaire
- Jouer à 3 contre 1**
- Jouer à 3 contre 2**

³ **Difficultés recensées:** - La passe a lieu trop tôt et le ballon est intercepté ou le réceptionneur se fait bloquer
- La passe a lieu trop tard et le porteur de ballon se fait bloquer
- Le partenaire ne vient pas aider (*il se désintéresse du ballon après la passe*) ou ne peut pas aider (*il est devant le porteur de ballon*)

F8

Objectifs essentiels

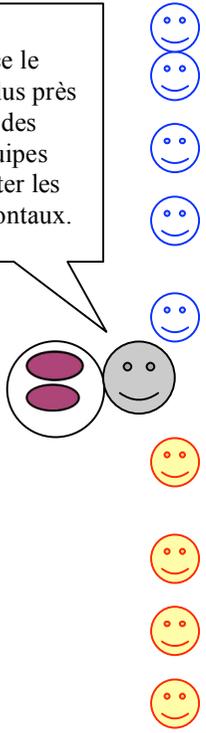
- vaincre l'appréhension du contact rapidité, esquivé ...
- Respecter les règles de sécurité (voir page généralités)

Matériel

- Foulards ou dossards
- 2 ballons ovales
- De quoi matérialiser le terrain

Le béret

Maître
« Je lance le ballon plus près de l'une des deux équipes pour éviter les chocs frontaux.



Si mon n° est appelé, je suis attaquant, je m'élance, ramasse le ballon et vais le poser dans le camp adverse.

C'est aussi mon N°, je suis défenseur... j'essaie de bloquer le porteur du ballon.

BUT DU JEU

À l'appel de son numéro, s'emparer du ballon et aller le poser dans le camp adverse.

REGLES

- Dans chaque équipe, les joueurs se numérotent de 1 à 5
- **Le maître pose le ballon au sol (plus près d'une des deux équipes)**
- A l'appel de leur numéro, les joueurs s'élancent, s'emparent du ballon et vont essayer de le poser dans le camp adverse
- **Celui qui n'a pas le ballon, essaie d'arrêter le porteur de ballon en le ceinturant**
- Le porteur de ballon, une fois tenu, a 3 secondes pour avancer et poser le ballon s'il est proche de la ligne
- **Après ces 3 secondes, il doit lâcher le ballon : il a perdu et le point va à l'autre équipe**
- ⇒ 1 point à l'éq. du porteur de ballon si celui-ci réussit à le poser derrière la ligne adverse
- ⇒ 1 point à l'éq. de l'adversaire si celui-ci réussit à bloquer le porteur de ballon

Pour réguler...

5. Jeu libre sans décompte des points (intégration des règles et adaptation à la situation)
6. Jeu avec décompte des points
7. **Attention**: le maître dépose une fois sur deux le ballon plus près d'une des deux équipes pour éviter les chocs frontaux
8. Organiser **deux jeux parallèles**, sinon trop faible quantité d'actions

Pour gagner...

- ⇒ Équipes ayant le plus de points à la fin de la partie

Variables

1: Modifier le nombre de joueurs

- Appeler **1** numéro, **puis** un deuxième qui viendra aider son camarade (notion de **soutien**)
- Appeler **deux numéros en même temps** (puis 3, 4 , ...): possibilité d'aider et de faire des **passes** (passes en arrière)
- Appeler **deux numéros d'un côté et un seul de l'autre**
{ exemple de fonctionnement: appel des numéros « 2 et 4 » : les deux numéros s'élancent d'un côté lors que seul le premier N° s'élance de l'autre côté (2) }

2: Modifier les règles:

Si l'attaquant lâche le ballon, le défenseur peut s'en emparer et **tenter à son tour** d'aller poser le ballon derrière la ligne adverse (changement de rôle)

3: Modifier les dimensions de l'espace

- Large**, il favorise le débordement et les accélérations

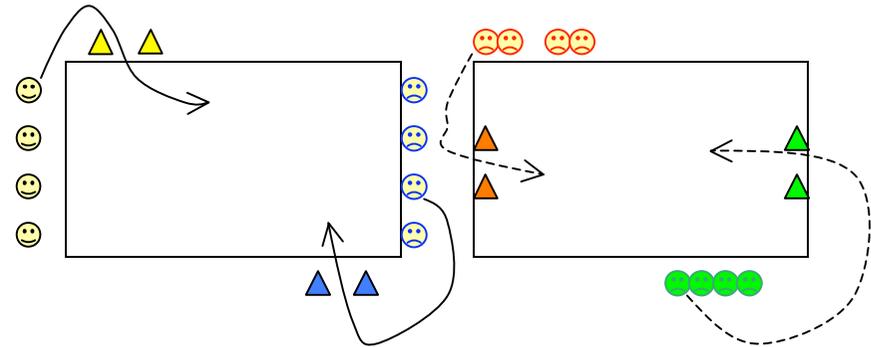


- Étroit**, il rend le contact inévitable et favorise l'esquive, la passe si on joue à deux ou plus ...

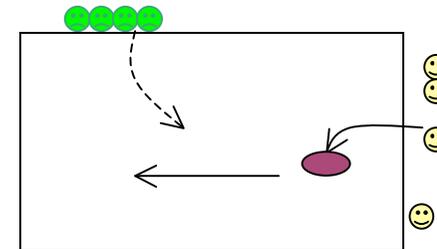


4: Modifier les points de départ et les trajets

- Passer par la porte



- Changer les points de départ des défenseurs



F9

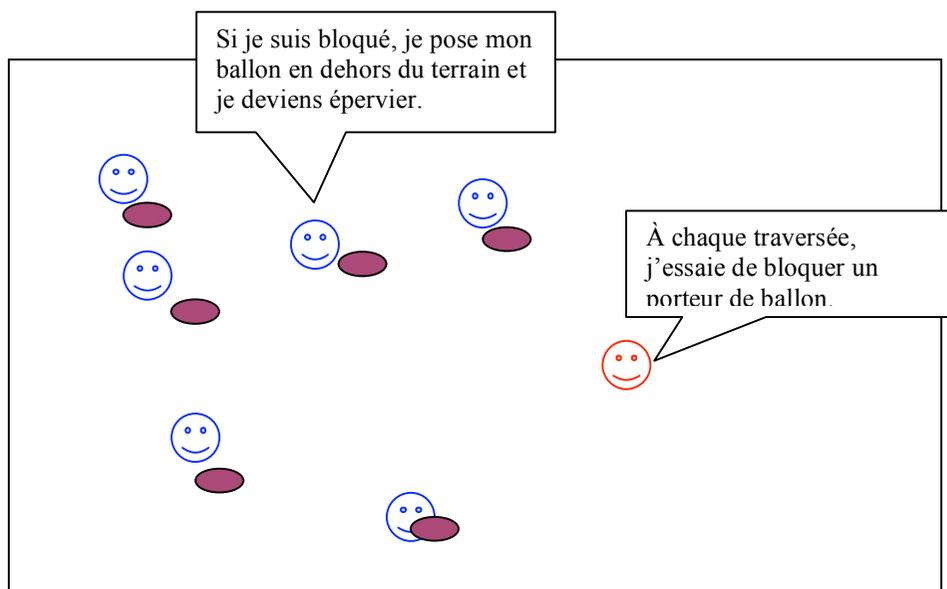
Objectifs essentiels

- Courir pour aller poser son ballon dans le camp adverse malgré un « **contre** » modéré
- Eviter (déborder) l'adversaire ou l'affronter
- Oser **contrer** des adversaires

Matériel

- 1 ballon ovale ou rond par enfant (ou 1 pour 2 avec rotations)
- De quoi matérialiser le terrain
- Foulards ou dossards

L'épervier simple



BUT DU JEU

Traverser le terrain pour aller poser son ballon derrière la ligne de fond sans être touché par l'épervier

REGLES

- Les élèves touchés vont poser leur ballon à l'extérieur du terrain et deviennent éperviers
- Quand les éperviers deviennent trop nombreux (plus de 3 enfants par ex) on peut leur demander de faire deux chaînes (2x2)

Evolution...

Au lieu simplement de toucher, l'épervier ou les éperviers doivent ceinturer les porteurs de ballon et les maintenir 3 secondes en respectant les règles de sécurité

Pour gagner...

⇒ Ne pas devenir épervier

F10

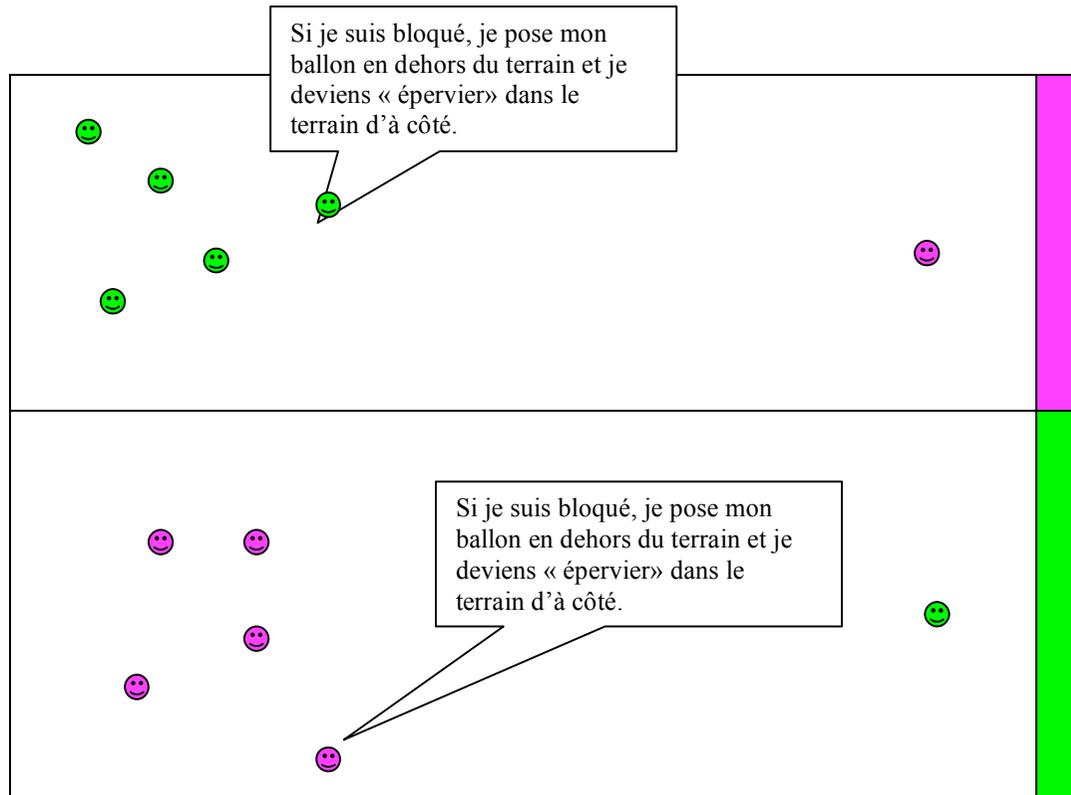
Objectifs essentiels

- Faire progresser le ballon vers le camp adverse
 - Soutenir le porteur du ballon
 - Oser **contrer** des adversaires

Matériel

- 1 ballon par équipe ou un ballon par enfant
- De quoi matérialiser le terrain
- Foulards ou dossards

L'épervier par équipe



BUT DU JEU

Traverser le terrain pour aller poser le ballon derrière la ligne de fond sans être touché par l'épervier ou la chaîne d'éperviers

REGLES

- Chaque équipe envoie 1 épervier dans le camp adverse
- Le porteur du ballon touché devient épervier dans le camp adverse
- Quand les éperviers deviennent trop nombreux (plus de 2 enfants par ex) on peut leur demander de faire une chaîne (chaînes de 2 par ex.)
- 1 point pour l'équipe d'attaquants chaque fois qu'un ballon est posé (essai)

Variables...

1. Au lieu simplement de toucher, l'épervier ou les éperviers doivent ceinturer les porteurs de ballon et les maintenir 3 secondes en respectant les règles de sécurité
2. En fonction du rapport de force, commencer avec 1, 2, 3, ... éperviers.
3. Chaque élève a un ballon ou un ballon seulement par équipe avec droit de passes.

Pour gagner...

⇒ Équipe ayant réussi le plus d'essais

F10

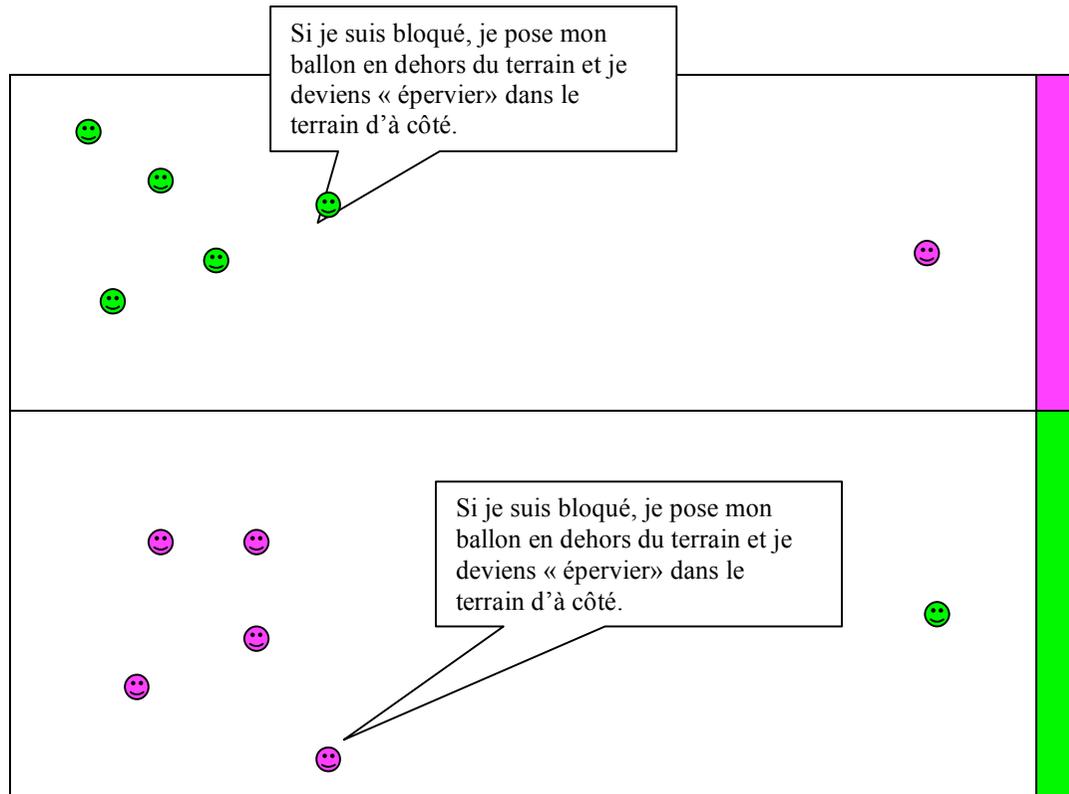
Objectifs essentiels

- Faire progresser le ballon vers le camp adverse
 - Soutenir le porteur du ballon
 - Oser **contrer** des adversaires

Matériel

- 1 ballon par équipe ou un ballon par enfant
- De quoi matérialiser le terrain
- Foulards ou dossards

L'épervier par équipe



BUT DU JEU

Traverser le terrain pour aller poser le ballon derrière la ligne de fond sans être touché par l'épervier ou la chaîne d'éperviers

REGLES

- Chaque équipe envoie 1 épervier dans le camp adverse
- Le porteur du ballon touché devient épervier dans le camp adverse
- Quand les éperviers deviennent trop nombreux (plus de 2 enfants par ex) on peut leur demander de faire une chaîne (chaînes de 2 par ex.)
- 1 point pour l'équipe d'attaquants chaque fois qu'un ballon est posé (essai)

Variables...

4. Au lieu simplement de toucher, l'épervier ou les éperviers doivent ceinturer les porteurs de ballon et les maintenir 3 secondes en respectant les règles de sécurité
5. En fonction du rapport de force, commencer avec 1, 2, 3, ... éperviers.
6. Chaque élève a un ballon ou un ballon seulement par équipe avec droit de passes.

Pour gagner...

⇒ Équipe ayant réussi le plus d'essais

F11**Objectifs essentiels**

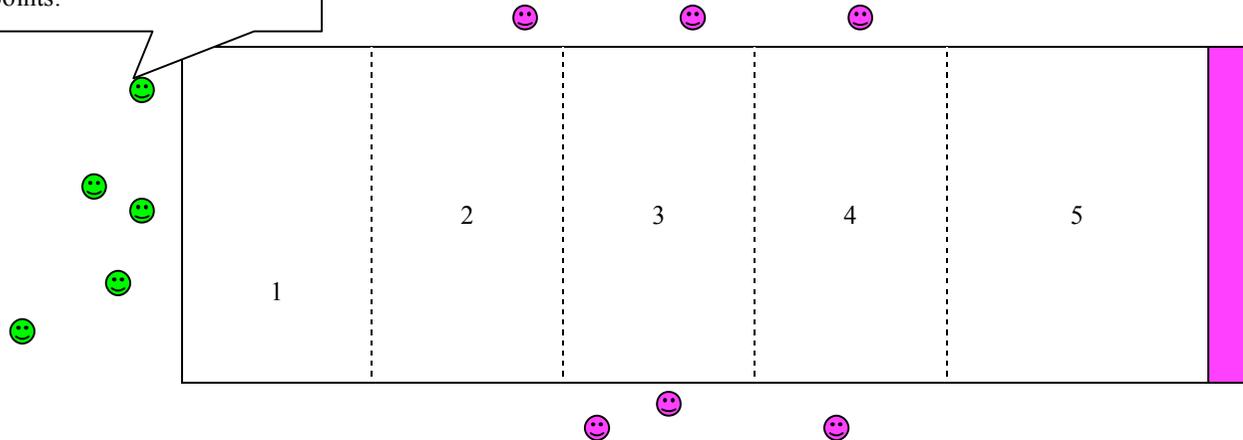
- Recherche collective du contact et d'une poussée

Matériel

- Foulards ou dossards
- 1 balle ovale par terrain
- De quoi matérialiser le terrain

L'épervier par équipe

Si le porteur du ballon se fait bloquer en zone 3, nous gagnons trois points.

**BUT DU JEU**

- Faire progresser le ballon le plus loin possible dans le couloir malgré les défenseurs

REGLES

- Équipes de 5 maxi
- Règles de sécurité habituelles
- 1 point si on est bloqué en zone 1, 2 points en zone 2, etc. ...
- Changement de rôle après chaque blocage

Variables...

Possibilité de scinder les défenseurs en deux ensembles pouvant intervenir dans des zones différentes pour diminuer la pression sur les attaquants

Pour gagner...

⇒ Arriver dans une zone plus éloignée que l'équipe adverse

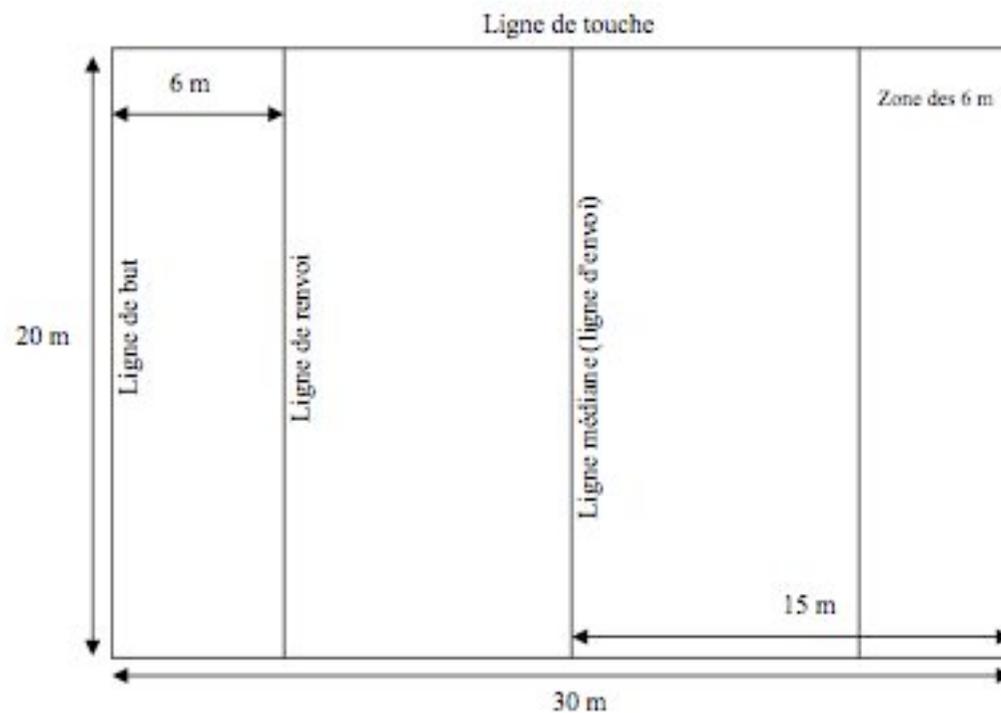
Balle ovale ... Règlement usep 90

REGLEMENT BALLE OVALE

USEP 90

Pour travailler en classe

On trouvera sur le site « USEP 90 » un questionnaire sur ce règlement .



II - L'équipe

Une équipe est composée de 5 ou 6 joueurs sur le terrain, après entente préalable. Il peut y avoir des remplaçants.

Les équipes mixtes sont autorisées.

On appelle attaquant tout joueur de l'équipe possédant la balle, les joueurs de l'autre équipe sont appelés défenseurs.

III - Les règles

1 - Le but du jeu est de poser la balle derrière la ligne de but adverse. Ceci s'appelle marquer un "essai".

2 - Toute remise en jeu s'effectue par une passe à la main, après un contact du ballon avec le pied. Les attaquants doivent tous être derrière le porteur du ballon. Début du jeu et remise en jeu après un essai marqué s'effectuent depuis la ligne médiane, en effectuant une passe à un partenaire placé derrière cette ligne. L'adversaire, placé à 6 m, n'a le droit d'avancer que lorsqu'un deuxième joueur touche le ballon.

3 - Remises en jeu si la balle sort du terrain :

- Si la balle sort sur le côté du terrain (touche), un joueur de l'équipe non responsable de la sortie effectue la remise en jeu depuis l'endroit de la sortie, sur la ligne, par une passe à un partenaire. Tous les adversaires doivent être à au moins 6 m.

- Si la balle sort derrière la ligne de but (sortie de but), du fait d'un joueur attaquant, un joueur de l'équipe qui défendait effectue la remise en jeu depuis la ligne de renvoi, sur la ligne, par une passe à un partenaire. Tous les adversaires doivent être à au moins 6 m.

- Si la balle sort derrière la ligne de but (sortie de but), du fait d'un joueur défenseur, un joueur de l'équipe qui attaquait effectue la remise en jeu depuis la ligne de renvoi, sur la ligne, par une passe à un partenaire. Tous les adversaires doivent être sur leur ligne de but.

4 - Il est interdit d'effectuer une passe à un partenaire (ou à soi-même) placé devant soi. Les passes ne peuvent être adressées qu'à un partenaire placé en arrière du porteur du ballon.

5 - Le jeu dangereux est interdit (coups, croc-en-jambe, prise par le cou, **plaquages : Il est donc interdit d'intervenir sur les jambes du porteur du ballon, ou de le ceinturer et de se laisser glisser le long de ses jambes pour le faire chuter**).

6 - Il est interdit de propulser un adversaire hors des limites du terrain.

7 - Il est interdit à un joueur immobilisé de conserver le ballon. Le porteur du ballon immobilisé par un adversaire doit se débarrasser du ballon, soit en faisant une passe, soit simplement en le lâchant. Si le ballon lâché va au sol, tout joueur peut le ramasser et partir avec, ou le passer à un partenaire.

8 - Il est interdit de frapper le ballon avec les pieds (sauf bien sûr pour le contact lors des remises en jeu)

9 - Il est interdit à un joueur au sol de s'emparer du ballon.

10 - Si un joueur viole une des règles 4 à 9, son équipe est sanctionnée par une pénalité. En cas de pénalité, l'équipe non responsable de la faute effectue la remise en jeu à l'endroit de l'arrêt du jeu. Les adversaires sont situés sur une ligne parallèle à la ligne d'envoi, à 6 m du point de remise en jeu.

Aucune remise en jeu par l'équipe attaquante ne peut être effectuée dans la zone des 6 mètres. Si l'arrêt du jeu a eu lieu à l'intérieur de cette zone, la remise en jeu doit être effectuée sur la ligne de renvoi des 6 m, les défenseurs se tenant sur leur ligne de but.

11 - Si le ballon devient injouable, parce qu'il est coincé sous des joueurs, ou lorsque plusieurs adversaires le tiennent simultanément, il n'y a pas de faute, mais l'arbitre fait effectuer une remise en jeu à l'endroit de l'arrêt par l'équipe attaquante, dans les mêmes conditions que pour une pénalité.

IV - Quelques commentaires :

En raison des différences d'engagement physique entre enfants, de la nature des sols sur lesquels l'activité est pratiquée, des risques de blessure... le plaquage est interdit. On n'a pas le droit d'intervenir sur les jambes d'un joueur porteur du ballon.

Le ballon peut être tenu indifféremment à une ou deux mains. Si un joueur le tient à une main, il n'a pas le droit d'écartier ses adversaires avec l'autre bras (article 5 - jeu dangereux).

L'arrêt du porteur du ballon survient lorsqu'il est attrapé par un adversaire. Il peut être fait par immobilisation des bras, ou en ceinturant le porteur, sous la ligne des épaules. Le porteur ainsi stoppé peut essayer de repartir, peut lâcher le ballon, ou peut passer le ballon (forme la plus élaborée de lâcher le ballon).

S'il est réellement immobilisé, il doit lâcher ou passer le ballon.

C'est l'arbitre qui juge de l'immobilisation. Il a 3 secondes pour en décider.

Si le porteur du ballon est mis au sol, il n'a pas le droit d'immobiliser le ballon. Tenu, il doit le lâcher ou le passer. Non tenu, il peut le passer, le lâcher, ou aussi se relever et repartir.

Les passes ne sont pas obligatoires. Une passe est un moyen de déjouer la défense, et non une fin en soi. Si parfois vous avez joué en obligeant l'équipe attaquante à effectuer une passe, ou trois... c'était lors de situations pédagogiques, mais ce n'est pas une règle.

Considérant la complexité de la règle du hors-jeu, et son faible apport pédagogique pour des enfants du primaire, celle-ci est abandonnée : le hors-jeu n'est pas pris en compte.

L'engagement physique et l'agressivité sont essentiels, mais il est impératif d'en fixer rapidement les LIMITES, afin d'obtenir un jeu VIRIL mais LOYAL, sans violence.

Il faut "FAIRE VIVRE LE CONTACT, POUR APPRENDRE A LE MAITRISER".