



INITIATION A LA BALLE OVALE

Le rugby tu fais l'essai
Tu es transformé

Comité  de l'Ain

Ce document est proposé par le Comité Départemental de Rugby de l'Ain
Ce document est réalisé par Jonathan NIESS CRT RUGBY de l'Ain

SOMMAIRE :

- 
- 1. Présentation de l'activité Rugby** **page 3**
- 2. La mise en place du cycle** **page 7**
- 3. Les séances de rugby** **page 8**
- 4. Séance 1 « rentrer dans l'activité »** **page 10**
- 5. Séance 2 « Le plaquage »** **page 13**
- 6. Séance 3 « Avancer faire avancer »** **page 16**
- 7. Séance 4 «le garde du corps »** **page 18**
- 8. Séance 5 « La coopération »** **page 20**
- 9. Conclusion** **page 22**
- 10. Grille d'évaluation** **page 23**

1. PRESENTATION DU RUGBY

Le rugby : ses règles de vie, son jeu

Voici un court exposé définissant le cadre de ce sport on ne peut plus éducatif et convivial de par ses règles et son aspect particulièrement ludique.

1) Le rugby école de vie

Par définition, le rugby est un sport collectif de combat. Pour comprendre cette définition, il faut le prendre mot à mot :

-sport : activité physique impliquant des règles de jeu et des règles de vie.

-collectif : ... qui fait appel à une entraide et une solidarité pour appliquer les principes fondamentaux du jeu ainsi qu'un respect mutuel.

-combat : ... et qui implique une lutte pour conserver ou récupérer le ballon, régulée par les règles du jeu (**sécurité du joueur**).

Autrement dit, il s'agit de combattre pour un ballon et de le porter dans l'enbut (marquer l'essai) selon des « lois » prédéfinies qui en l'occurrence font appel au respect mutuel dans l'engagement physique. C'est pour ces règles que le rugby est un sport éducatif dans l'apprentissage de la vie en communauté.

2) Les règles fondamentales du jeu

Ce sont les premières règles que l'on va apprendre aux enfants :

-La marque : pour marquer des points au rugby il faudra *déposer* le ballon sur ou derrière la ligne d'en but ; on dira alors qu'un *essai* aura été marqué.

-Les droits et devoirs du joueur : les contacts, bien qu'étant la base du combat, ne doivent jamais mettre en péril l'intégrité physique des joueurs ; aussi, les plaquages ne se feront qu'avec les bras à hauteur de la taille, les croche-pieds seront interdits, ainsi que les coups de pied, de poing, de tête, de genou . Ce sont donc toutes les règles de sécurité qui entourent le jeu.

On dira aux enfants qu'*il ne faut pas faire à un camarade ce que l'on ne veut pas qu'il nous fasse.*

-le tenu : cette règle consiste à lâcher immédiatement le ballon à partir du moment où le joueur a soit un genou ou une fesse en contact du sol.

La règle du tenu est faite pour assurer la sécurité du joueur et pour éviter des blessures. Elle devra absolument être appliquée et sanctionnée.

-le hors-jeu : c'est la règle fondamentale que l'on abordera en dernier avec les enfants car c'est la plus compliquée. Elle implique la création d'une ligne imaginaire passant par le porteur de balle et traversant le terrain dans toute sa largeur.

Il s'agira d'abord d'expliquer aux enfants que la passe ne devra jamais se faire vers là où son équipe va marquer (passe en avant). Elle pourra par contre s'effectuer vers sa ligne d'en-but ou sur le côté.

Ensuite, il est question des regroupements de joueurs que le jeu peut occasionner. Lors de ceux-ci, les joueurs de chaque équipe devront se tenir dans leur camp et au-delà des lignes imaginaires de hors-jeu. Elles sont perpendiculaires à la touche et passent par les derniers pieds dans son camp du regroupement pour ceux qui ne participent pas au regroupement.

A noter que cette règle compliquée peut être abordée qu'à partir de la 2^{ème} ou 3^{ème} séance dans le cadre d'une initiation scolaire.

3) Le jeu en lui-même :

Le jeu se découpe en plusieurs niveaux de jeu, mais nous n'en verrons que deux lors de séances avec des enfants en milieu scolaire.

-le niveau 1 : il s'agit ici de faire passer aux enfants le cap de la crainte du contact avec le sol, les adversaires et les partenaires. L'enfant devra apprendre à avancer pour aller marquer, principe fondamentale de l'activité.

Si ce niveau n'est pas passé rien ne peut être joué au rugby. L'enfant reste prisonnier de ses craintes.

Il n'y a pas de solution miracle pour que l'enfant passe « le cap de l'affectif ». La progression se fera automatiquement mais on pourra l'aider par quelques outils pédagogiques :

- L'impliquer au maximum dans le jeu par le biais des lancements de jeu (cette notion vous sera développer lors de la formation des enseignants).
- Eviter au maximum la confrontation directe (face à face) avec ses camarades adversaires ;
- Valoriser systématiquement les actions dans lesquelles l'enfant avancera ;
- L'encourager à s'impliquer dans le jeu lorsqu'il est à l'écart ;
- Valoriser ses plaquages .

-le niveau 2 : on essayera ensuite de passer le cap de la coopération : l'utilisation de ses partenaires lorsque le joueur porteur de balle est pris par ses adversaires.

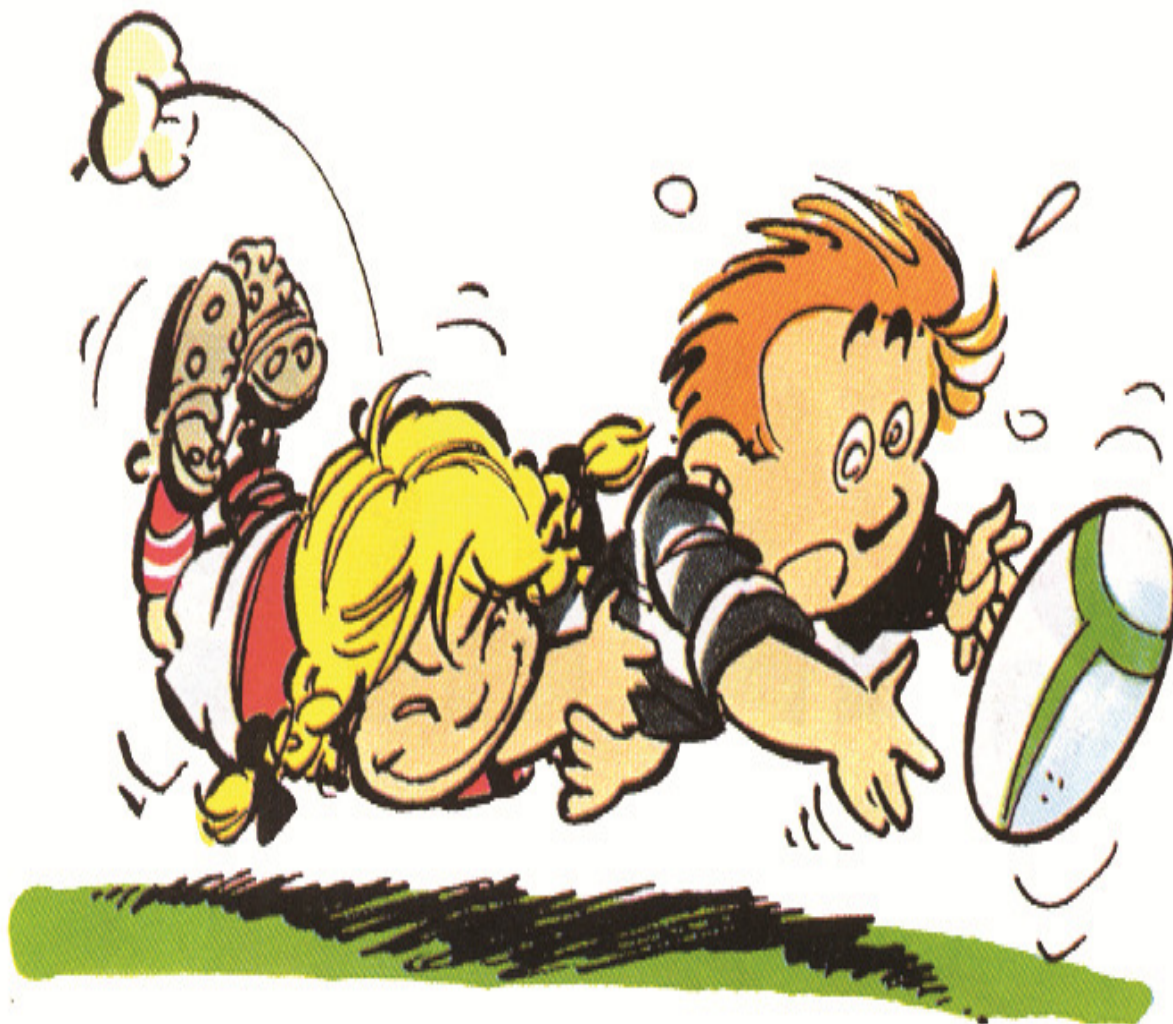
L'enfant passera par différents stades avant d'avoir acquis le sens de la coopération :

- passer la balle lorsque je suis pris (ceinturé)
- regarder où je vais faire ma passe et choisir le joueur le plus proche de préférence (assurer la passe)
- continuer à avancer si mon ballon est bloqué par l'adversaire
- aller aider mon partenaire s'il ne peut pas faire de passe
- assumer mon rôle de passeur en étant responsable du nouveau porteur de balle (le suivre si possible, être son « garde du corps »)

- pousser ensemble et en sécurité (poussée avec l'épaule, dos droit la tête de côté) dans le même sens pour faire avancer son équipe vers le but

A noter que ces deux niveaux passent par l'apprentissage de quelques gestes techniques indispensables comme

- Le plaquage : se baisser, entourer mon adversaire avec les bras au niveau de la taille ou des cuisses, puis descendre ma prise de plus en plus bas en poussant et en serrant. L'épaule et la tête seront en contact avec l'adversaire (la tête de côté ou derrière) et le dos devra être droit pour limiter au maximum les risques d'accidents.
- La passe : éviter les passes en cloche ou en aveugle (risque d'interception de l'adversaire). Regarder son partenaire le plus proche et lui donner ou lui lancer dans les meilleures conditions possibles (ne pas lui jeter dessus)
- La poussée : La position sera la même que pour le plaquage. On évitera les grands pas et tout ce qui pourrait déséquilibrer le partenaire ou l'adversaire.



MISE EN PLACE

La pratique du rugby s'exerce sur un terrain engazonné se trouvant à proximité de l'école. Un terrain de football ou autre surface entretenue fera parfaitement l'affaire.

Durée du cycle :

Le cycle de rugby est composé de minimum 6 séances d'une heure. La dernière séance étant réservée à un petit tournoi interclasses ou intra classe. Les intervenants se chargeront de l'organisation et du diplôme d'initiation remis à chaque participant.

Tenue vestimentaire :

L'apprentissage se fera beaucoup par de petits jeux où l'on va demander aux enfants de se mettre à quatre pattes, se rouler par terre, faire tomber son copain en toute sécurité ... Il sera donc nécessaire pour les enfants d'être habillé en habits de sports. Cela comprend :

- 1 paire de vieilles baskets
- 1 vieux jogging que l'on peut salir
- 1 vieux polo ou T-shirt selon la météo
- 1 bouteille d'eau
- pas de bijoux (montres, boucle d'oreilles, bagues ...)
- pas de crampons

Rôle de l'intervenant spécialisé dans le cadre de la classe et rôle de l'enseignant :

L'intervenant amène l'éclairage technique, montre et explique les situations d'apprentissage. La responsabilité de la classe appartient à l'enseignant. L'enseignant doit donc connaître sa place et doit être en mesure de mener le cycle en autonomie. Il est fortement conseillé de débiter le cycle par une mini formation entre l'enseignant et l'intervenant afin de mettre la progression conjointement en place.

Si l'intervenant spécialisé est présent, la classe sera systématiquement séparée en deux groupes (pour permettre aux enfants de jouer plus). Un groupe sera pris en charge par l'intervenant et l'autre par l'enseignant.

LES SEANCES DU CYCLE RUGBY

Une séance dure normalement 1H et se compose en plusieurs parties :

1. Présentation de la séance + échauffement ludique
2. Situation à effectif réduit
3. Effectif total

Chaque partie sera précédée et suivie par un bilan des acquis et des problèmes rencontrés.

Voici une trame des séances que l'on va effectuer. Celle-ci n'est qu'approximative et pourra changer selon le niveau des enfants :

Dans toutes les séances nous tiendrons compte du principe fondamental qui est d'avancer en utilisateurs et en opposants.

- Séance 1 : Introduction à la balle ovale
C'est une entrée dans l'activité par des situations qui permettent de découvrir progressivement les règles fondamentales du rugby.
- Séance 2 : Le plaquage
Geste particulièrement important pour tout joueur de rugby, il permet de faire tomber le porteur de balle pour récupérer celui-ci. Cette séance permet à l'enfant de s'opposer en toute sécurité et en toute confiance.
- Séance 3 : Avancer ou faire avancer.
Cette séance permet de mettre en place la dernière règle fondamentale en place (règle du hors jeu). Cette séance fera également le lien entre la résolution des problèmes affectifs des joueurs et celle du début de la coopération (avancer ou faire avancer pour marquer ou pour défendre).
- Séance 4 : le garde du corps
Le garde du corps va permettre au joueur de casser la grappe (comportement observé lorsque tous les joueurs sont centrés autour du ballon) vers un jeu de mouvement et d'occupation de terrain et donc de passer du niveau 1 au niveau 2.
- Séance 5 : La coopération
Cette séance a pour objectif de rendre les joueurs capables d'utiliser les espaces vides (démarquage) et de chercher des solutions pour faire avancer les partenaires avant ou au moment du blocage.

➤ Séance 6 : Le tournoi inter classe

Il s'agira de faire un tournoi intra classe pour clore le cycle ou préparer un tournoi de plus grande envergure (tournoi USEP par exemple).

REMARQUE IMPORTANTE :

Ce cycle comporte 6 séances ; mais il est bien sur possible d'en faire autant que l'on veut ; 6 séances étant le minimum pour rentrer dans l'activité et connaître ses règles et principes fondamentaux.



Séances 1 : Rentrer dans l'activité

Echauffement :

- Combat de coq : 5 min

Consigne : Par groupe de deux, les deux adversaires sont face à face en position fléchie. Il est interdit de se relever, on doit garder la position initiale ou se déplacer en effectuant des petits sauts.

A l'aide de leurs mains, les joueurs doivent pousser ou tirer leur adversaire (au dessous des épaules) de façon à les faire tomber soit sur les fesses ou sur les genoux (règles du tenue).

Score : 1pts/ par adversaire touchant le sol avec le(s) genou(x) ou la fesse au sol.

- Tirer -pousser l'adversaire : 5 min

Consigne : toujours par groupe de deux, face à face en position debout. Une ligne délimite la zone de chacun. Le but du jeu est de tirer ou de pousser son adversaire dans son camp en respectant les règles de sécurité (la prise se fait en dessous des épaules).

Score : 1 point à chaque fois que le joueur amène les deux pieds de l'adversaire dans son camp.

- Jeu de la tortue : 5 min

Consigne : Par groupe de deux, un joueur a les deux genoux et les deux coudes au sol, l'autre à côté de lui doit obligatoirement garder un genou au sol. Le but de l'exercice est de retourner l'adversaire sur les deux épaules en un minimum de temps. L'opposant doit résister et se remettre en position initiale. (position tortue)

Situation d'initiation

Nom du jeu, ex : couleur et ville

Ecole primaire

Objectif(s)

Dominante : affectif

Rendre les joueurs capables :

- De marquer des essais
- De s'opposer en plaquant

Comportements attendus

Porteur :

Prend du plaisir à s'opposer
respect la règle de la marque (puis du tenue)

Opposants :

respect la règle du droit et devoir du joueur.

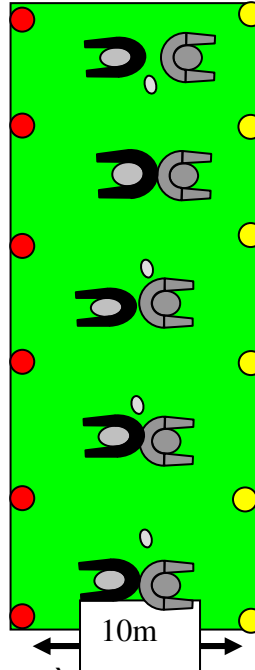
Plaque en toute sécurité.

Prend du plaisir à s'opposer

Respect les règles fondamentale

Dispositif :

- **Groupe** : de 2 à 30
- **Espace** : 1 couloir de 2 m par binôme sur 10
- **Temps** : 20 minutes
- **Matériel** : plots, 1 ballon pour 2, chasubles



Score :

1Pts par essai
1pts par plaquage

But : Marquer un maximum d'essai

Consignes, règles : Consigne : Les joueurs sont pas groupe 2 de même gabarit, les joueurs sont dos à dos. Les joueurs face aux plots jaunes sont côté « couleur » et les joueurs face aux plots rouges sont côté « ville ». L'enseignant donnera soit une couleur soit le nom d'une ville à partir de l'annonce, les joueurs doivent marquer ou s'opposer. Ex : l'enseignant annonce rouge, le joueur côté couleur ramasse le ballon et doit marquer derrière les plots jaunes. L'adversaire doit l'empêcher en le plaquant à hauteur de la ceinture.

POUR EVALUER – REGULER

COMPORTEMENT OBSERVES	INTERVENTION POSSIBLE
<ul style="list-style-type: none"> • Le joueur lâche le ballon dans l'en-but • Le défenseur plaque au dessus du bassin 	<ul style="list-style-type: none"> • Rappel des consignes pour marquer • Donner des points au attaquants lors que le défenseur ne respect pas la règle de sécurité (ex : 5pts pour l'adversaire)

POUR FAIRE ÉVOLUER LA SITUATION

VARIANTE	EFFET RECHERCHE
<ul style="list-style-type: none"> • Mettre les joueurs au sol sur le lancement de jeu • Alternier le coté de marque • Arrêter le jeu uniquement une fois que l'un des participants à marquer • Varier le nombre de joueur (2c2 ; 3c3) 	<ul style="list-style-type: none"> • Obliger les participants à se relever avant de jouer (règles du tenu) • Obliger de passer l'adversaire de face pour marquer, rendre la situation plus difficile • Se rapprocher au fur à mesure du jeu

Match de fin de séance

Nom du jeu : match bilan

Ecole primaire

Objectif(s)

Dominante : affectif

Rendre les joueurs capables :

- De marquer des essais
- De s'opposer en plaquant

Comportements attendus

Porteur :

Prend du plaisir à s'opposer
respect la règle de la marque (puis du tenue)

Opposants :

respect la règle du droit et devoir du joueur.

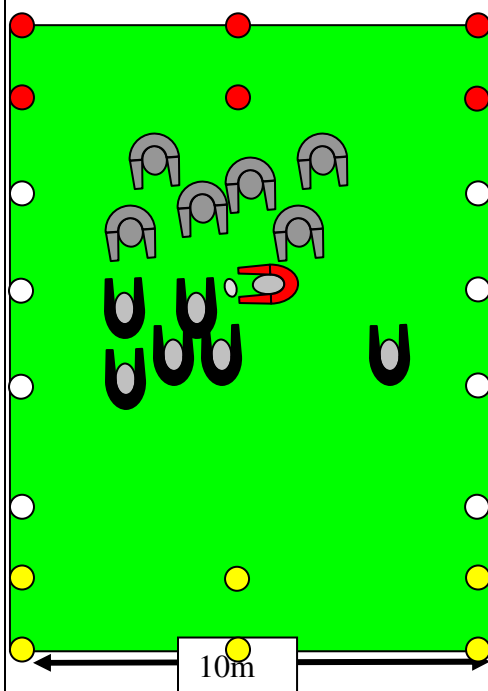
Plaquer en toute sécurité.

Prend du plaisir à s'opposer

Respect les règles fondamentales

Dispositif :

- **Groupe** : 2 équipes de 8 joueurs
- **Espace** : 10X 15 m
- **Temps** : 15 minutes
- **Matériel** : plots, 2 ballons



Score :

1Pts par essai

But : Marquer un maximum d'essai

Consignes, règles : Consigne : Les joueurs sont dans leurs camps. L'enseignant en rouge assure les lancements de jeu en vérifiant que les joueurs sont près de lui et dans leurs camps. Il siffle quand une des règles fondamentales n'est pas respectée (sauf hors jeu). Les gris doivent marquer derrière la 1^{ère} ligne de plot jaunes et les noirs derrière la 1^{ère} ligne rouge. Les 2 équipes ne doivent pas sortir du terrain délimité par les plots blancs

Sanctionné le jeu dangereux par 1 minute en dehors du terrain (ex : plaquage haut)

POUR EVALUER – REGULER

COMPORTEMENT OBSERVES	INTERVENTION POSSIBLE
<ul style="list-style-type: none"> • Le joueur lâche le ballon dans l'en-but • Le défenseur plaque au dessus du bassin 	<ul style="list-style-type: none"> • Rappel des consignes pour marquer • Sanctionner le fautif par 1 minute en dehors du terrain.

POUR FAIRE ÉVOLUER LA SITUATION

VARIANTE	EFFET RECHERCHE
<p>L'enseignant à 2 ballons en mains, dès que le ballon 1 n'est pu jouable relancer le jeu à l'aide du 2ème ballon</p> <p>Alterner les lancements de jeu en avançant ou en reculant par rapport à la morphologie des enfants</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dynamiser le jeu. <p>Permet de mettre en confiance les joueurs ayant des réticences à s'opposer</p>

Finir la séance par un bilan des ressentis des jeunes joueurs

Séance 2 : Le plaquage

Echauffement

Nom du jeu : Les gendarmes et voleurs

Ecole primaire

Objectif(s)

Dominante : affectif

Rendre les joueurs capables :

- De marquer des essais
- De s'opposer en plaquant
- Plaquer à hauteur de la taille

Comportements attendus

Porteur :

Prend du plaisir à s'opposer
respect la règle de la marque (puis du tenue)

Opposants :

respect la règle du droit et devoir du joueur.

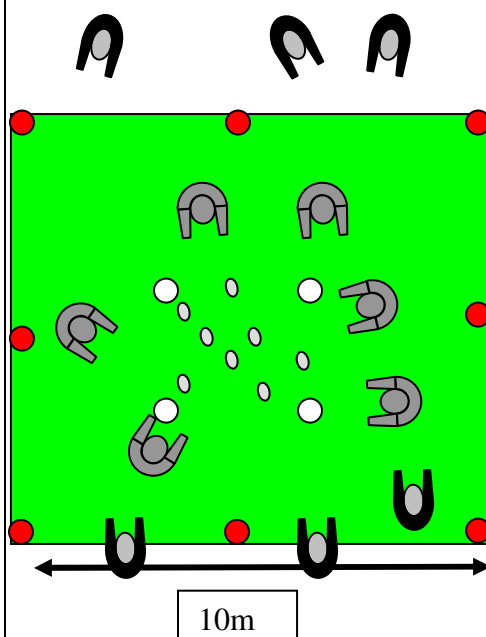
Plaquer en toute sécurité.

Prend du plaisir à s'opposer

Respect les règles fondamentale

Dispositif :

- **Groupe :** 2 équipes de 8 joueurs
- **Espace :** 10X 10 m
- **Temps :** 20 minutes
- **Matériel :** 10 plots, 10 ballons



Score :

5 pour l'équipe qui sort les ballons le plus rapidement

But : Apporter le maximum de lingots d'or dans la cachette des voleurs en un minimum de temps

Consignes, règles : Les voleurs sur le lancement de jeu sont situés dans leur cachette (à l'extérieur des plots rouges). Au signal de l'enseignant, les voleurs doivent rentrer dans la banque (intérieur plots blancs) se saisir d'un lingot d'or (ballon) et le rapporter et l'aplatir dans leur cachette.

Les gendarmes doivent les en empêcher en les plaquant. Une fois plaqué le gendarme remet le ballon en banque. Les gendarmes n'ont pas le droit d'intervenir ni dans la banque ni dans la cachette et ne peuvent plaquer qu'un voleur ayant un ballon.

Les voleurs peuvent faire des passes mais si le ballon tombe au sol alors le lingot est cassé et remis en banque.

POUR EVALUER – REGULER

COMPORTEMENT OBSERVES	INTERVENTION POSSIBLE
<ul style="list-style-type: none"> • Le joueur lâche le ballon dans l'en-but • Le défenseur plaque au dessus du bassin 	<ul style="list-style-type: none"> • Rappel des consignes pour marquer • Sanctionner le fautif par 1 minute en dehors du terrain.

POUR FAIRE ÉVOLUER LA SITUATION

VARIANTE	EFFET RECHERCHE
<p>Interdire la passe de la banque A la cachette directement</p> <p>Voir « jeu gendarme et voleur page »</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Remettre en place la notion de plaquage <p>Mise en place de la règle du hors jeu</p>

Effectif individuel

Nom du jeu : 1 c 1

Ecole primaire

Objectif(s)

Dominante : affectif

Rendre les joueurs capables :

- De marquer des essais
- De s'opposer en plaquant
- Plaquer à hauteur de la taille

Comportements attendus

Porteur :

Prend du plaisir à s'opposer
respect la règle de la marque et du tenue)

Opposants :

respect la règle du droit et devoir du joueur.

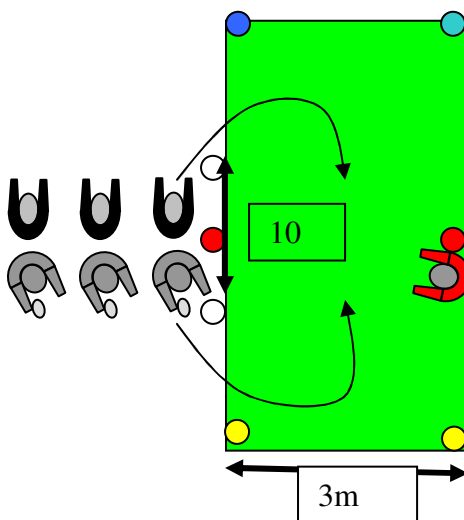
Plaquer en toute sécurité.

Prend du plaisir à s'opposer

Respect les règles fondamentale

Dispositif :

- **Groupe :** par groupe de 2 de même morphologie
- **Espace :** 10X 10 m
- **Temps :** 20 minutes
- **Matériel :** 6 plots, 3 ballons



Score :

1 pts par plaquage
2 pts par essai

But : Marquer un maximum d'essai.

Consignes, règles : 2 colonnes de joueurs dos à dos. Une colonne d'attaquant et 1 colonne de défenseur. Au signal de l'enseignant, les joueurs rentrent dans le terrain par le plot blanc (espacé de 3 m). L'enseignant passe le ballon au gris qui doit marquer derrière les plots bleus. Les règles fondamentales sont applicables.

Sanctionner le plaquage haut par 2pts supplémentaires à l'attaquant.

POUR EVALUER – REGULER

COMPORTEMENT OBSERVES	INTERVENTION POSSIBLE
<ul style="list-style-type: none"> • Le joueur lâche le ballon dans l'en-but • Le défenseur plaque au dessus du bassin 	<ul style="list-style-type: none"> • Rappel des consignes pour marquer • Sanctionner le fautif par 2 pts supplémentaires à l'attaquant.

POUR FAIRE ÉVOLUER LA SITUATION

VARIANTE	EFFET RECHERCHE
<p>Alternier la passe faite au joueur (passe au sol, passe en cloche)</p> <p>Agrandir la largeur du terrain</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Partir d'une situation simple et la complexifiée <p>Travail sur de l'évitement par le travail d'appui.</p>

Match de fin de séance

Nom du jeu : match bilan

Ecole primaire

Objectif(s)

Dominante : affectif et perceptif

Rendre les joueurs capables :

- De marquer des essais
- De s'opposer en plaquant
- Respecter toutes les règles fondamentales

Comportements attendus

Porteur :

Prend du plaisir à s'opposer
respect la règle de la marque (puis du tenue)

Opposants :

respect la règle du droit et devoir du joueur.

Plaquer en toute sécurité.

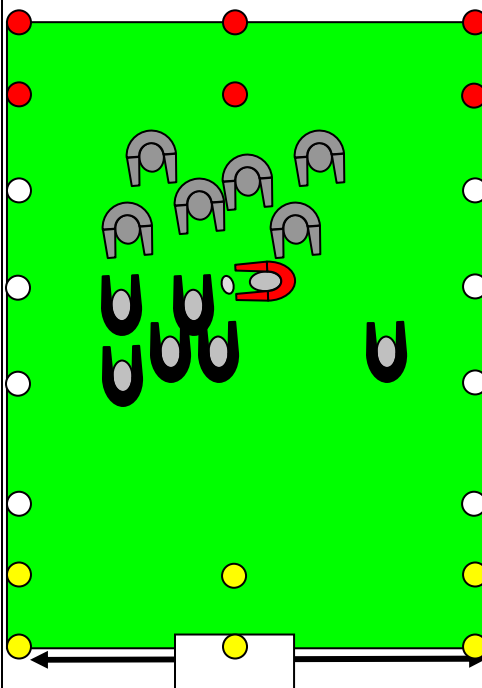
Prend du plaisir à s'opposer

Respect les règles fondamentale

Mise en place d'un projet collectif (mise en place d'un plan par les enfants)

Dispositif :

- **Groupe** : 2 équipes de 8 joueurs
- **Espace** : 10X 15 m
- **Temps** : 15 minutes
- **Matériel** : plots, 2 ballons



Score :

1Pts par plaquage
5pts par essai marqué

But : Marquer un maximum d'essai

Consignes, règles : Consigne : Les joueurs sont dans leurs camps. L'enseignant en rouge assure les lancements de jeu en vérifiant que les joueurs sont près de lui et dans leurs camps. Il siffle quand une des règles fondamentales n'est pas respectée (sauf hors jeu). Les gris doivent marquer derrière la 1^{ère} ligne de plots jaunes et les noirs derrière la 1^{ère} ligne rouge. Les 2 équipes ne doivent pas sortir du terrain délimité par les plots blancs

Sanctionné le jeu dangereux par 1 minute en dehors du terrain (ex : plaquage haut)

POUR EVALUER – REGULER

COMPORTEMENT OBSERVES	INTERVENTION POSSIBLE
<ul style="list-style-type: none"> • Le joueur lâche le ballon dans l'en-but • Le défenseur plaque au dessus du bassin 	<ul style="list-style-type: none"> • Rappel des consignes pour marquer • Sanctionner le fautif par 1 minute en dehors du terrain.

POUR FAIRE ÉVOLUER LA SITUATION

VARIANTE	EFFET RECHERCHE
<p>L'enseignant à 2 ballons en mains, dès que le ballon 1 n'est pu jouable relancer le jeu à l'aide du 2ème ballon</p> <p>Alterner les lancements de jeu en avançant ou en reculant par rapport à la morphologie des enfants</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dynamiser le jeu. <p>Permet de mettre en confiance les joueurs ayant des réticences à s'opposer</p>

Séance 3 : Avancer et faire avancer avec notion du hors jeu

Echauffement

Nom du jeu : jeu du sumo

Ecole primaire

Objectif(s)

Dominante : perceptif

Rendre les joueurs capables :

- De corriger leurs postures sur des phases de poussée et dans la vie de tous les jours

Comportements attendus

Porteur :

Adopte une posture sécurisée :

Jambes fléchies
Dos plat
Nuque relevé
Regarde la cible

Opposants :

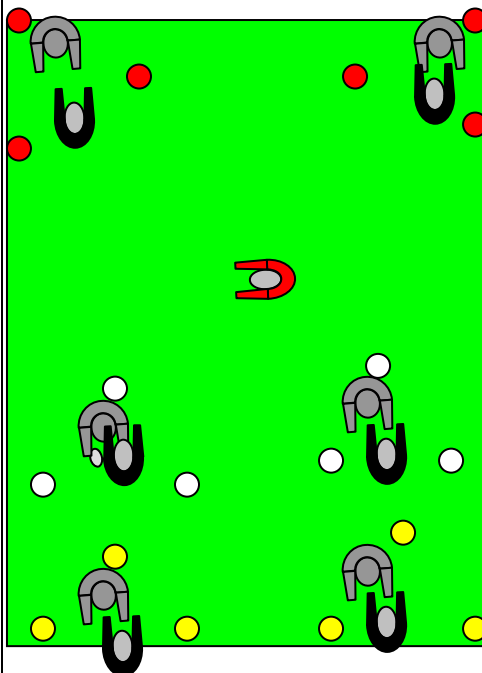
Jambes fléchies
Dos plat
Nuque relevé
Regarde la cible

On mettra en place au milieu de l'échauffement un éducatif sur le placement du dos : dos plat dos rond sous forme de (mini- mêlée)



Dispositif :

- Groupe :** Par groupe de 2 de même gabarit
- Espace :** triangle de 2x2x2m
- Temps :** 20 minutes
- Matériel :** 3 plots/ groupe, 1 ballons/ groupe



Score :

1Pts à chaque fois que mon adversaire sort les 2 pieds du triangle

But : Jouer avec les rapport de force.

Consignes, règles :

Les joueurs par groupe de 2 sont face à face en position sumo (au minimum 1 main au sol). Au signal de l'éducateur le but est de sortir son adversaire du triangle. Variante au fur à mesure on peut introduire un ballon est varier le score : 1 pts si je sors l'adversaire sans ballon ; 2pts si je sors l'adversaire avec le ballon. Ils ont droit de lutter pour gagner le ballon.

POUR EVALUER – REGULER

COMPORTEMENT OBSERVES	INTERVENTION POSSIBLE
<ul style="list-style-type: none"> Le joueur projette son adversaire <p>Le joueur est droit comme un I</p>	<ul style="list-style-type: none"> Rappel des règles de droit et devoirs. <p>Lui faire prendre conscience par le jeu de la mini mêlée du gain de force par une position sécurisée.</p>

POUR FAIRE ÉVOLUER LA SITUATION

VARIANTE	EFFET RECHERCHE
Introduire un ballon	S'opposer à un adversaire en veillant au gain du ballon
Déterminer une zone de marque en changeant la couleur des plots	Se rapprocher du jeu et de ses exigences.

Effectif partiel

Nom du jeu : Rugby Américain

Ecole primaire

Objectif(s)

Dominante : affectif et perceptif

Rendre les joueurs capables :

- De marquer des essais
- De s'opposer
- Respecter toutes les règles fondamentales

Comportements attendus

Porteur :

Adopte une position sécurisante pour avancer ou faire avancer les partenaires

Respecte les lignes de hors jeu

N'écroute pas le regroupement

Opposants :

Adopte une position sécurisante pour avancer ou faire avancer les partenaires

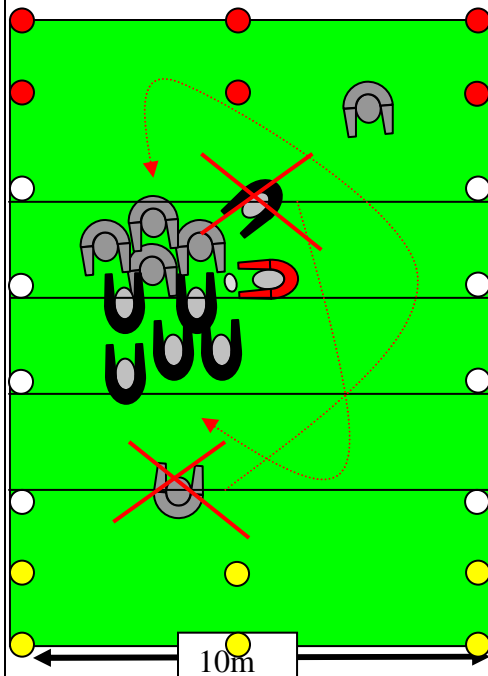
Respecte les lignes de hors jeu

N'écroute pas le regroupement respect la règle du droit et devoir du joueur.

Respect la règle du hors jeu

Dispositif :

- **Groupe** : 2 équipes de 8 joueurs
- **Espace** : 10X 15 m
- **Temps** : 20 minutes
- **Matériel** : plots, 2 ballons



Score :

1 Pts par zone franchie
5 Pts par essai marqué

But : Avancer ou faire pour marquer un maximum de points

Consignes, règles : Consigne : Les joueurs sont dans leurs camps. L'enseignant en rouge assure les lancements de jeu en vérifiant que les joueurs sont près de lui et dans leurs camps. Il siffle quand une des règles fondamentales n'est pas respectée. Les joueurs en attaque et en défense doivent gagner du terrain pour marquer des points

POUR EVALUER – REGULER

SCORAGE

La difficulté de la situation est compter les points

INTERVENTION POSSIBLE

Responsabilisé 2 enfants à compter les points au fur à mesure

POUR FAIRE ÉVOLUER LA SITUATION

VARIANTE

L'enseignant introduit un 2ème ballon, lorsque le ballon est enterré.

EFFET RECHERCHE

Dynamiser le jeu et limiter le nombre de joueur dans la grappe de raisin.

Favoriser les joueurs retissant à la prise d'initiative.

On terminera la séance par un jeu libre voir page 15 et un bilan des enfants
En faisant respecter toutes les règles fondamentales.

Séance 4 : Le garde du corps.

Echauffement

Nom du jeu : Les gendarmes et voleurs bis

Ecole primaire

Objectif(s)

Dominante : affectif

Rendre les joueurs capables :

- De chercher des solutions au moment du blocage

Comportements attendus

Porteur :

Au moment du blocage : je résiste et je cherche des solutions

Partenaires : se rapprocher du porteur et lui donner des solutions

Opposants :

respect la règle du droit et devoir du joueur.

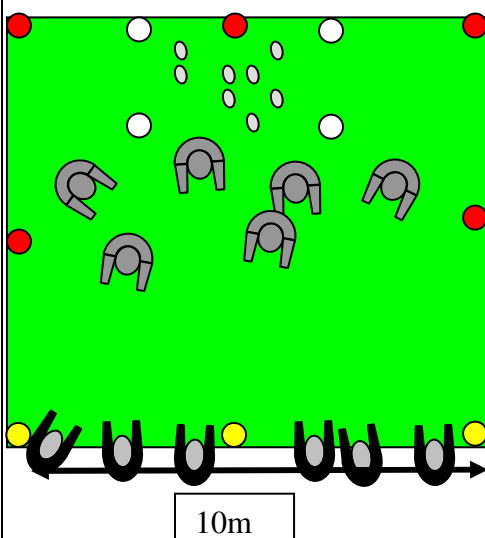
Plaquer en toute sécurité.

Prend du plaisir à s'opposer

Respect les règles fondamentale

Dispositif :

- Groupe** : 2 équipes de 8 joueurs
- Espace** : 10X 10 m
- Temps** : 20 minutes
- Matériel** : 10 plots, 10 ballons



Score :

5 pts pour l'équipe qui sort les ballons le plus rapidement

But : Apporter le maximum de lingots d'or dans la cachette des voleurs en un minimum de temps

Consignes, règles : Les voleurs sur le lancement de jeu sont situés dans leur cachette (à l'extérieur des plots jaune). Au signal de l'enseignant, les voleurs doivent rentrer dans la banque (intérieur plots blancs) se saisir d'un lingot d'or (ballon) et le rapporter et l'aplatir dans leur cachette sans sortir du terrain (plot rouge). Les gendarmes doivent les en empêcher en les plaquant. Une fois plaqué le gendarme remet le ballon en banque. Les gendarmes n'ont pas le droit d'intervenir ni dans la banque ni dans la cachette et ne peuvent plaquer qu'un voleur ayant un ballon. Les voleurs peuvent faire des passes mais si le ballon tombe au sol alors le lingot est cassé et remis en banque.

POUR EVALUER – REGULER

COMPORTEMENT OBSERVES	INTERVENTION POSSIBLE
<ul style="list-style-type: none"> Le joueur lâche le ballon dans l'en-but Le défenseur plaque au dessus du bassin 	<ul style="list-style-type: none"> Rappel des consignes pour marquer Sanctionner le fautif par 1 minute en dehors du terrain.

POUR FAIRE ÉVOLUER LA SITUATION

VARIANTE	EFFET RECHERCHE
<p>Diminuer au fur à mesure le nombre de ballon dans la banque.</p> <p>Demander aux gendarmes de ceinturer au lieu de plaquer.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Pour favoriser le nombre de garde du corps donc le nombre de solution. <p>Laisser plus de temps aux voleurs de chercher des solutions au moment du blocage</p>

Effectif Réduit

Nom du jeu : Le garde du corps

Ecole primaire

Objectif(s)

Dominante : perceptif et décisionnelle

Rendre les joueurs capables :

- De donner des solutions aux partenaires

Comportements attendus

Porteur :

Au moment du blocage : je résiste et je cherche des solutions

Passeur : il devient garde du corps, il se rapprocher du porteur et lui donner des solutions (prendre le ballon ; ou passe, ou se lie pour avancer)

Opposants :

respect la règle du droit et devoir du joueur.

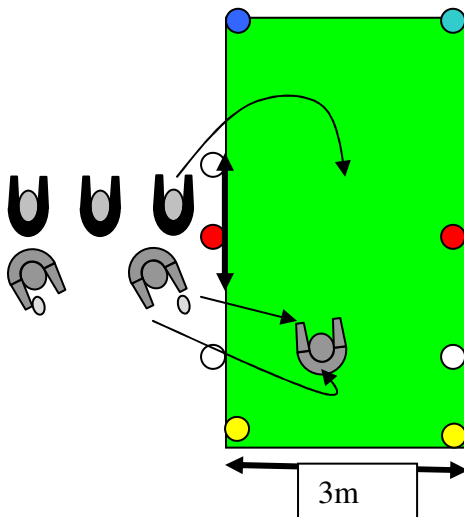
Plaquer en toute sécurité.

Prend du plaisir à s'opposer

Respect les règles fondamentales

Dispositif :

- Groupe** : par groupe de 3 de même morphologie
- Espace** : 10X 10 m
- Temps** : 20 minutes
- Matériel** : 6 plots, 3 ballons



Score :

1 pts par plaquage
1 pts quand le garde du corps donne une solution sur le blocage
5 pts / essai

But : Marquer un maximum d'essai.

Consignes, règles : 2 colonnes de joueurs dos à dos. Une colonne d'attaquant (en gris) et 1 colonne de défenseur (en noir). Le 1^{er} joueur gris est placé entre les 2 plots blancs, l'autre sur le lancement effectue une passe, il devient alors son garde du corps. Les gris qui doivent marquer derrière les plots bleus. Les règles fondamentales sont applicables.

POUR EVALUER – REGULER

COMPORTEMENT OBSERVES	INTERVENTION POSSIBLE
<ul style="list-style-type: none"> Les attaquants ne font que des passes sans avancer. 	<ul style="list-style-type: none"> Leurs faire prendre conscience que la passe est utile seulement sur le blocage par des questionnements.

POUR FAIRE ÉVOLUER LA SITUATION

VARIANTE	EFFET RECHERCHE
Rajouter un autres opposants 2 m derrière le 1 ^{er} .	Reproduire la situation 2 fois de suite.

On terminera la séance par un jeu libre voir page 15 en agrandissant le terrain en 15X20m et un bilan des enfants. En faisant respecter toutes les règles fondamentales.

Séance 5 : La coopération

Echauffement

Parcours de motricité

Ecole primaire

Objectif(s)

Dominante : moteur et physique

Rendre les joueurs capables :

- De dissocier le haut et le bas du corps
- D'effectuer le maximum de geste différents dans un temps minimum

Comportements attendus

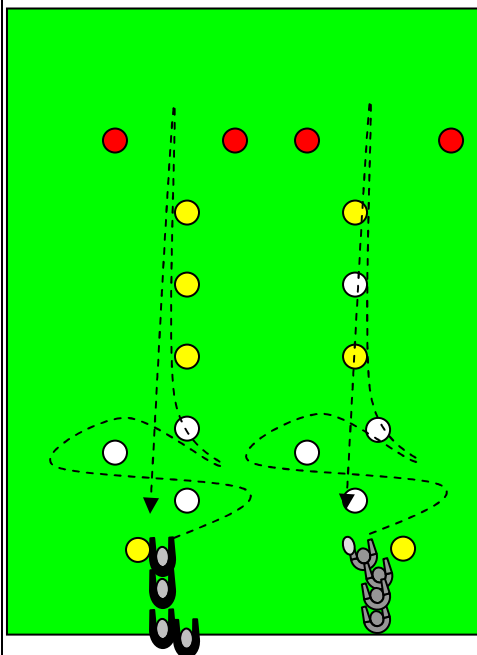
Porteur :

Améliorer sa coordination sur les différents mouvements.

Effectuer une passe propre pour transmettre le relais pour faire gagner du temps à son équipe

Dispositif :

- **Groupe** : 2 à 4 équipes de 6 joueurs
- **Espace** : 10m de parcours
- **Temps** : 15 minutes
- **Matériel** : 20 plots, 2 à 4 ballons



Score :

1pts pour l'équipe qui finit le plus vite

But : enchaîner le parcours le plus rapidement possible

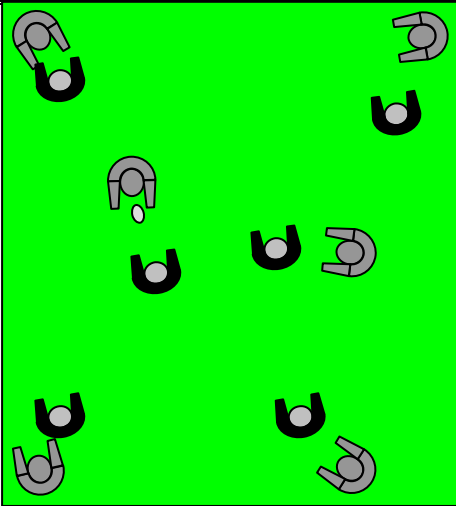
Consignes, règles : Consigne : Les équipes sont placées en face de leurs parcours. Au signal de l'enseignant, ils doivent : slalomer entre les plots blancs ; faire tourner la balle autour de la taille entre les 2 premiers plots jaunes ; faire passer autour des jambes dans les second plots jaune ; marquer l'essai entre les 2 plots rouge et revenir en sprint ou effectué une passe sur le retour.

POUR EVALUER – REGULER

COMPORTEMENT OBSERVES	INTERVENTION POSSIBLE
<ul style="list-style-type: none"> • Le joueur ne fait pas de passe pour transmettre le ballon • Le joueur effectue des passes très imprécises pour transmettre le relais 	<ul style="list-style-type: none"> • Lui faire prendre conscience du gain de temps en effectuant la passe • Lui faire prendre conscience que la passe doit être un cadeau pour le partenaire donc se concentrer sur la transmission.

POUR FAIRE ÉVOLUER LA SITUATION

VARIANTE	EFFET RECHERCHE
<p>Effectuer une roulade au lieu de faire tourner le ballon autour de la taille</p> <p>Sauter à cloche pied entre les plots</p> <p>Faire le slalom en marche arrière</p>	<p>Varier les situations d'apprentissage</p>

PASSE A DIX		Situation partiel
Objectif(s) Rendre les joueurs capables : ➤ D'utiliser l'ensemble du terrain. ➤ Coopérer pour marquer ➤ Effectuer le bon choix au bon moment.	Comportements attendus : Utilisateurs : ➤ Se démarquer dans les espaces vides ➤ Donner des solutions au porteur de balle (coopération) Porteur de balle : ➤ Créer de l'incertitude par ses changements de courses de vitesse en portant la balle à 2 mains. ➤ Prend des informations sur les partenaires et les adversaires Opposants : ➤ Marquer son vis-à-vis	
Dispositif : Groupe: 8 utilisateurs et 8 opposants Espace: 15X15m Temps: 3 à 4 ballons par équipe. Matériel: ballon, plots et chasubles But : Effectuer 10 passes consécutives Score : 10 passes consécutives = 1 pts Consignes, règles : - pour tous: respect du règlement - pour utilisateur : il est interdit de refaire la passe à la personne qui m'a transmis le ballon (chercher un autre partenaire). Pour les opposants : défense handball interdit de toucher les utilisateurs (on peut que faire des interceptions pour récupérer la balle) Des que le ballon tombe à terre, le ballon revient à l'adversaire. Lancement de jeu : Au signal de E l'ensemble des participants se démarque, E effectue une passe à un joueur démarqué et le jeu commence.		
POUR EVALUER- REGULER		
COMPORTEMENTS OBSERVES -Le porteur ne créer par d'incertitude (course linéaire, ballon porté à une main) - Les partenaires n'utilisent pas l'espace	INTERVENTIONS POSSIBLES → Questionnement du porteur sur le but du jeu → arrêts sur image, faire chercher...	
POUR FAIRE EVOLUER LA SITUATION		
VARIANTES ➤ Passé de défense handball à ceinturer ➤ Passé à plaquer	EFFETS RECHERCHES ➤ Se rapprocher rapidement d'une situation de jeu ➤ Préparer les joueurs au contact ➤ Rendre la situation de plus en plus difficile.	

On terminera la séance par un jeu libre voir page 15 en agrandissant le terrain en 15X20m et un bilan des enfants. En faisant respecter toutes les règles fondamentales.

Séance 6 : Le tournoi inter classe

Il s'agira de faire un tournoi intra classe pour clore le cycle ou préparer un tournoi de plus grande envergure (tournoi USEP par exemple). On coupera l'effectif de la classe en 4 équipes homogènes.

7. CONCLUSION

Le rugby est un sport physique complet, certes, mais de par un cheminement pédagogique ludique, il peut permettre à des enfants (ou des grands enfants), quels qu'ils soient, de s'exprimer sur un terrain.

En effet, toutes les règles de ce jeu se tournent vers le respect d'autrui et son intégration dans une équipe, un collectif.

En résumé, il existe au moins cinq bonnes raisons de programmer l'activité pour les élèves :

- sur le plan affectif : arriver à maîtriser la charge émotionnelle dans une situation d'opposition
- sur le plan perceptif : diversifier les prises d'informations visuelles, tactiles et kinesthésiques (poussée, corps à corps...)
- sur le plan moteur : amélioration des conduites motrices par les courses, la lutte et l'échange de balle
- sur le plan social : amélioration et enrichissement des relations et du climat de la classe par le développement des modes relationnels de coopération et d'opposition
- sur le plan cognitif : compréhension et mémorisation de règle, analyse des stratégies à mettre en œuvre

Grille d'évaluation en fin de saison :

JOUEUR :		
REGLEMENT DU JEU	Points	Note
Je connais et j'applique les 4 règles fondamentales	4	
Je connais mais je fais quand même des fautes volontairement	3	
Je ne connais pas encore toutes les règles fondamentales mais j'en applique 1 ou 2	2	
Je ne connais pas les règles et je me fais siffler constamment	1	
JE PLAQUE EN TOUTE SECURITE		
Je plaque en avançant en toute sécurité, le porteur perd souvent le ballon	4	
Je fais tomber le porteur du ballon	3	
Je reste droit et me contente d'attraper le porteur	2	
J'ai tendance à éviter le contact de l'adversaire et du sol	1	
J'AI LA BALLE MON EQUIPE DOIT AVANCER		
J'avance et je gagne le maximum de terrain, je résiste debout sur le plaquage	4	
Je cours droit mais je ne résiste pas au contact	3	
Je cours de travers mais je ne recule pas	2	
Je cours de travers, je recule, je perds le ballon	1	
JE SUIS PLAQUE		
Je tombe dans mon camp et résiste debout avant d'être plaquer	4	
Je ne perds pas le ballon mais sa libération est difficile	3	
Je tombe sur le ballon et me fait souvent pénalisé	2	
Je tombe très facilement et fait tomber constamment le ballon devant moi	1	
DANS LE REGROUPEMENT		
Je lutte pour conserver la balle	4	
Je lutte mais sans me soucier de la balle	3	
Je viens sur le bord et pousse avec le bout des doigts	2	
Je ne vais jamais là dedans, il fait trop noir	1	

TOTAL :

NOTE : / 20