

METTRE EN PLACE UN CYCLE RUGBY A LA TOUCHE

Traits caractéristiques de l'activité

- Le rugby est un jeu collectif d'opposition
- 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

Mettre en place des situations pour atteindre les objectifs suivants :

- 1) Ne pas avoir peur du ballon et apprendre à le manipuler pour faire des passes
- 2) Savoir maîtriser, prendre les espaces et pratiquer l'évitement
- 3) Savoir avancer avec le ballon en équipe pour marquer
- 4) Savoir défendre seul ou en équipe

Situation de référence "Rugby touché 2 MAINS " : explicitation des règles et de l'arbitrage

<https://www.youtube.com/watch?v=LybAviNzJMo>



Le touché doit être effectué avec les deux mains simultanément entre la ceinture et les épaules

Arbitrage : Toucher + 2 secondes

www.youtube.com

<h1>Touché 2 mains</h1>	<h2><u>Analyse de l'activité :</u></h2> <ul style="list-style-type: none">• Jeu de conquête et de défense d'objet et de territoire par des courses
-------------------------	--

But du jeu : Porter et aplatir le ballon dans l'en but adverse (ligne de fond) tout en défendant le sien.

Règles minimales essentielles :

- Jouer exclusivement à la main (**jeu au pied interdit**)
- **Jeu sans placage**
- La mise en jeu de départ se fait balle en main, au centre du terrain.
- Ne pas donner la balle en avant.
- Dans le jeu courant, une balle au sol est jouable par les deux équipes.
- Le défenseur s'oppose au porteur de balle par une touche simultanée **à deux mains entre la ceinture et les épaules**.
- Après la touche, le porteur de balle a 2 secondes pour transmettre **directement** la balle à ses partenaires. (pas de balle au sol). L'arbitre annonce « touché, 1,2 »
- Si la balle tombe au sol ou si la balle n'a pas été transmise au bout des 2 secondes, elle est rendue à l'équipe adverse.
- Suite à un arrêt de jeu, un joueur touché dans l'en-but peut marquer.
- Après un essai, l'engagement est joué par l'équipe ayant perdu le point.
- **Les remises en jeu qui font suite:**
 - **à une sortie de balle**, l'équipe adverse récupère la balle. Le porteur de balle se place à deux pas de la ligne de touche (à l'intérieur du terrain)
 - **à une faute** sont jouées à l'endroit de la faute.
Dans les deux cas les défenseurs se placent à 3 pas du porteur de balle.

L'arbitrage :

- L'arbitre annonce « jouez » si la touche n'est pas réalisée simultanément à deux mains.
- Au moment d'une touche simultanément à deux mains l'arbitre annonce « touché, 1,2 »
- Si la balle tombe au sol ou si la balle n'a pas été transmise au bout des 2 secondes, l'arbitre siffle et l'équipe adverse récupère la balle.
- La balle est remise en jeu au même endroit, balle en main.
- Suite à un arrêt de jeu, l'équipe adverse récupère la balle et les défenseurs se placent à 3 pas. (vérification par l'arbitre)
- L'arbitre annonce oralement la reprise du jeu. « jouez »

Aménagement matériel et humain :

- 1 terrain rectangulaire (22 x15 m)
- 1 ballon de rugby
- **2 équipes mixtes de 5 joueurs** (maillots) + remplaçants
- 2 zones « en-but »
- un arbitre

Critères de réussite :

- marquer un ESSAI : déposer le ballon dans l'en-but adverse
- SCORE : 1 point par essai marqué
- GAIN : L'équipe gagnante est celle qui a marqué le plus d'essais à la fin du temps de jeu et marque 3 points. En cas de match nul : 2 points et l'équipe perdante 1 point.

Durée : Entre 4 et 6 minutes par match



Situation de référence match de rugby à 5

Évaluation en début et fin de module. A utiliser aussi à chaque fin de séance pour permettre aux élèves de réinvestir leurs apprentissages et aux maîtres de mesurer les effets.

ÉVALUATION :

En valorisant les résultats atteints et en mesurant les évolutions des élèves, à partir de la situation de référence.

Grille d'évaluation disponible à la page suivante pour situer les élèves : cocher les différents comportements observés ; compter le nombre de point acquis par l'élève. Plus celui-ci est élevé, plus l'élève a acquis le bon comportement.

LES VARIABLES :

- Le nombre d'élèves
- Le temps
- L'espace ou les espaces
- Le matériel
- Les règles et / ou les consignes
- Les positions



OBJECTIFS	DISPOSITIFS	CONSIGNES
Marquer plus d'essais que l'équipe adverse. Respecter les règles.	<ul style="list-style-type: none">• Deux équipes de 5 avec des chasubles de couleurs différentes.• Terrain de 15 m sur 15 m.• Match opposant deux équipes de 5 joueurs• En but matérialisé.• Un ballon de rugby, un sifflet, un chronomètre.• Arbitrage dévolu à un enfant dès que possible.• Temps de jeu : 2 x 5 minutes.	<ul style="list-style-type: none">• Ne pas blesser l'autre.• Ne pas se faire mal.• Vous devez marquer un essai en aplatissant le ballon dans l'en but adverse.• L'équipe qui a marqué le plus d'essais a gagné.• Pour le détail des règles voir plus bas les règles du rugby à 5 à l'école.

Situations de mises en train : 2 Situations de mise en activité :

Jeu de course : la course aux pinces à linge

Lieu :

Terrain de 15/15.

Matériel

Autant de pinces à linges que d'élèves, autant de chasubles que d'élèves, réparties en 4 couleurs + 1 chasuble supplémentaire par couleur.

But du jeu :

Prendre les pinces à linge des adversaires sans se faire prendre la sienne

Déroulement :

Les élèves sont répartis en 4 équipes en nombre égal. Chacun d'eux a une pince à linge à la ceinture et une chasuble de la couleur de son équipe.

Les enfants sont dispersés sur le terrain. Au centre du terrain, le maître a les 4 chasubles supplémentaires dans les mains.

Au signal sonore, le maître lève les deux mains avec, dans chacune d'elles, deux chasubles qui représentent quelles sont les équipes opposées. (Par exemple, s'il a dans une main les chasubles vert et rouge et dans l'autre, les bleu et jaune, cela signifie que les verts seront opposés aux rouges et les bleus aux jaunes.)

Chaque enfant tente de prendre les pinces à linge de ses adversaires tout en conservant le sien. Un enfant dépossédé de sa pince à linge est hors-jeu et sort du terrain.

A la fin de la partie (durée : 45 s.), l'équipe qui a conservé le plus de joueurs en jeu est déclarée gagnante.

Jeu de passes : balle nommée

Lieu : Haut de plafond !!

Matériel : Des balles de différentes sortes (4 de chaque).

But du jeu : Lancer la balle verticalement avec un geste maîtrisé. La rattraper au vol.

Déroulement :

La classe est divisée en 4. Chaque groupe forme un cercle dont les joueurs sont numérotés

L'un d'eux vient au centre, lance le ballon et appelle un numéro.

La balle doit être captée au vol par le joueur appelé qui, à son tour, relance la balle...

Situations d'apprentissages

Objectif 1 : Ne pas avoir peur du ballon et apprendre à le manipuler pour faire des passes

Brent FREW " handling for minis"

https://www.youtube.com/watch?v=0XmdU3o_WR0



Brent Frew Handling for minis

www.youtube.com

mini rugby intro from crusaders skills coach

- **Situation 1 : Kneeling pass** : à genou, en ligne par équipe, enchaînement de passes. Espacer plus ou moins les plots



- **Situation 2 : Catch count pass** : en ligne, debout, enchaînement de passes, regarder en même temps le chiffre indiqué sur la main du camarade situé en face .
- **Situation 3 : Bounce and Catch** : Un ballon chacun, le tenir de chaque côté, le faire rebondir face à soi et le rattraper correctement.
- **Situation 4 : Catching** : Lancer le ballon vers le haut et le rattraper sur les avant bras serrés, collés poitrine .



- **Situation 5 : juggle slap** : faire rebondir le ballon sur sa main à plusieurs reprises sans le faire tomber .



- **Situation 6 : Mirror Ball** : Face à face ,chacun un ballon, se lancer la balle , en même temps chacun d'un côté . Etre coordonnée et précis . Se mettre d'accord de quel côté on lance.



Même situation mais à 4 joueurs avec deux ballons .
Un joueur lance de face, un joueur lance latéralement , un distribue.

- **Situation 7 : Mirror Ball Games** : Même situation que la précédente mais avec un joueur qui avance et qui recule puis avec les deux joueurs qui avancent et qui reculent.
- **Situations 8 : Passing Relays** : deux lignes de joueurs face à face. Passe en ligne de 4 ballons le plus rapidement possible sous forme de relais.



- **Variables** : avancer d'un pas avant de faire la passe. (travail de la passe en arrière)
Faire un allé et un retour ce que oblige à travailler la passe des deux côtés

D'autres situations de manipulation de ballon en vidéo (attention à l'école pas de balle au pied)

Entraînement à la manipulation :

<https://www.youtube.com/watch?v=slbfP3TmF1I>

Passe et gestion de l'espace : En ligne avancer en se faisant des passes en arrière chacun dans son couloir .

https://www.youtube.com/watch?v=IQvGzllCk-w&index=12&list=PL_xb-QcPOHUHLO6xtqsg1kbP2kH36lyPg



Passes et gestion de l'espace

Le jeu du morpion :

<https://www.youtube.com/watch?v=ojcfQu4iLhY>



UKR rugby exercise - Morpion

Thème : Ne pas avoir peur du ballon et apprendre à marquer

3 situations : Les écureuils, les fourmis, ramasse ballons.

Rappel : La possession du ballon détermine les utilisateurs et les opposants.

Lorsque l'on parle d'attaquant, il faut comprendre l'utilisateur, c'est à dire celui qui possède le ballon. Lorsque l'on parle de défenseur, il faut comprendre l'opposant, c'est à dire celui qui ne possède pas le ballon et qui tente de le conquérir.



Pour ce jeu, la situation finale sera le jeu avec un seul ballon.

BUT (pour l'élève)

Ramener le plus de noisettes possibles dans son garde-manger

RÈGLES

Les écureuils **X** et les écureuils **O** doivent ramasser et ramener chez eux le plus de noisettes **•** possibles. On doit poser la noisette dans l'arbre.

Quand il n'y aura plus de noisettes par terre, on peut les voler à un autre écureuil mais interdiction de prendre les noisettes dans l'arbre des autres.

LANCEMENT / VARIABLE

- de moins en moins de noisettes dans le champ
- plusieurs arbres de stockage
- taille du terrain
- départ du jeu de son arbre ou d'une position figée sur le champ
- on peut se lancer les noisettes

AMÉNAGEMENT

Matériel

- au début un nombre impair de ballons (9 à 11)
un seul au final
- terrain de 15 x 10
- maillots/chasubles de couleurs différentes
- un sifflet

Humain

- des équipes de 7 à 8 élèves

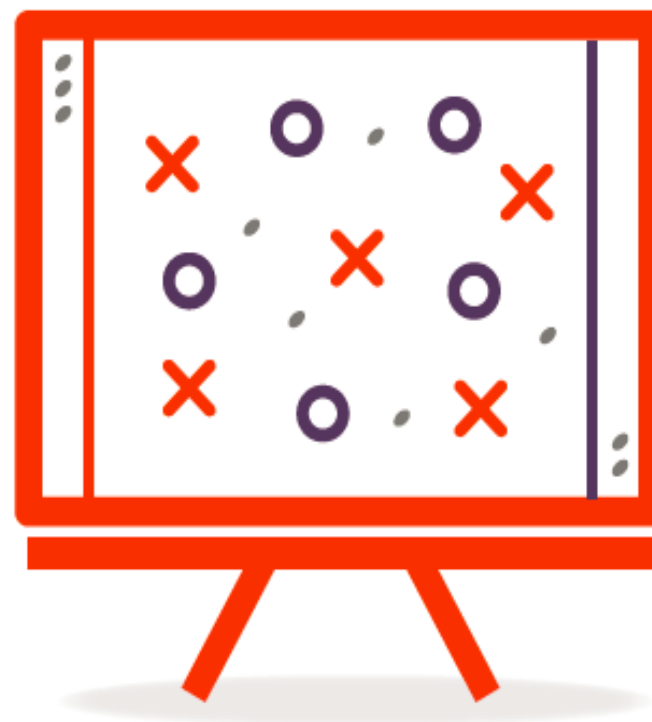
CRITÈRES DE RÉUSSITE

Sur 11 ballons, mon équipe et moi en avons ramené au moins 6.

Sur 11 ballons j'ai ramené au moins 1 ballon.

CRITÈRES DE RÉALISATION

- Je reconnais mes partenaires / mes adversaires
- Je reconnais mon rôle attaquant / défenseur
- Je sais où je dois marquer
- Je sais ramasser, tenir, attraper, lancer, courir avec le ballon





Les fourmis

BUT

Manipulation
Courir et passer le ballon

DISPOSITIF

Deux équipes de 6 à 10 joueurs
Maillots / chasubles de deux couleurs différentes
Terrain 10 x 10, 15 x 15
Ballons

LANCEMENT

- Les deux équipes trottinent en occupant tout l'espace

CONSIGNES

- Passe à un joueur lorsqu'il croise, sans distinction d'équipe, un autre joueur
- Ne pas se toucher
- Se regarder dans les yeux au moment de la passe puis regarder le ballon
- Tendre le bras pour recevoir le ballon en ouvrant les mains (cible)
- Passer le ballon à hauteur des hanches de son partenaire

VARIABLES

- Nombre de ballons de plus en plus important
- Espace de jeu de moins en moins grand
- Passe à un partenaire ayant la même couleur de maillot / chasuble
- Passe à un partenaire ayant une couleur de maillot / chasuble différente





Ramasse ballons

BUT

Manipulation
Courir et poser le ballon

DISPOSITIF

Deux équipes de 6 à 10 joueurs
Maillots / chasubles de deux couleurs différentes
Terrain 10 x 10, 15 x 15
Ballons (1 pour 2 à 1 pour 3)

LANCEMENT

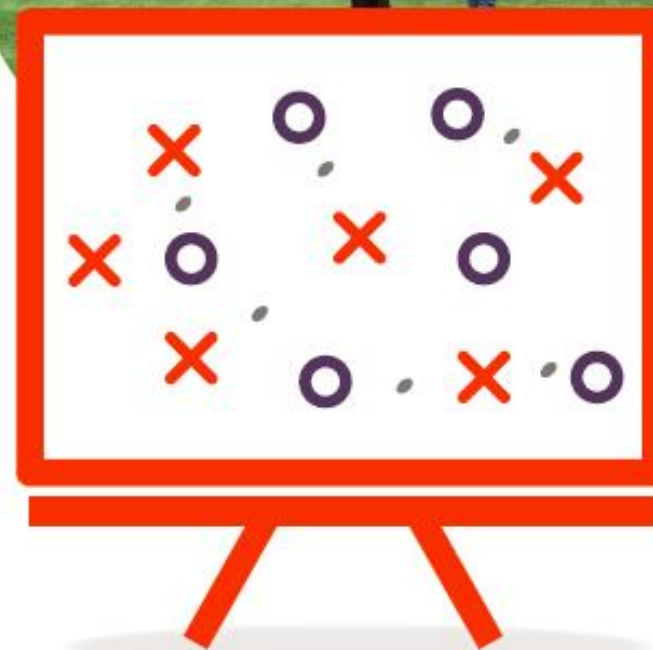
Les deux équipes trottinent en occupant tout l'espace

CONSIGNES

- Au départ, les ballons sont posés au sol
- Au signal, dès qu'un joueur arrive devant, il le ramasse puis le repose
- Ne pas se toucher

VARIABLES

- Nombre de ballons de plus en plus important
- Espace de jeu plus ou moins grand
- Réaliser un lancer en l'air avant de le poser
- Passer le ballon à un partenaire de son équipe, de l'équipe adverse qui le pose à terre.



Objectif 2 : Savoir maitriser, prendre les espaces et pratiquer l'évitement

Situation "Les crabes et les langoustes"

<https://www.youtube.com/watch?v=C87KzQMktHE>

U6 / U8 Rugby Exercise - Crabs and Lobsters

www.youtube.com



But :

Pour le crabe : Faire des allés- retours en touchant les plots situé de chaque côté du couloir pour gêner le passage de la langouste.

Pour la langouste, traverser le terrain avec le ballon, en esquivant les crabes et rejoindre l'embut de l'autre côté.

Savoir maîtriser, prendre les espaces et pratiquer l'évitement

Thème : Évitement et prise d'espace

7 situations :

- Le bérêt, le jeu du miroir, le chasseur, relais éviter, les chats et les oiseaux, le loup glacé, l'arc en ciel

Rappel : La possession du ballon détermine les utilisateurs et les opposants. Lorsque l'on parle d'**attaquant**, il faut comprendre l'utilisateur, c'est à dire celui qui **possède le ballon**. Lorsque l'on parle de **défenseur**, il faut comprendre l'opposant, c'est à dire celui **qui ne possède pas le ballon** et qui tente de le conquérir.



BUT (pour l'élève)

Jouer des 1 contre 1 dans un espace donné et évoluer pour assurer le soutien du porteur du ballon

RÈGLES

Les joueurs et les ballons sont numérotés de 1 à 5. Au signal, chaque utilisateur va ramasser son ballon et tente de marquer l'essai malgré son opposant direct. Faire attention pour les questions de sécurité à ce que les joueurs restent dans leur couloir de jeu.

LANCEMENTS / VARIABLES

- Penser à varier les numérotations pour que les distances de course soient équilibrées entre les différents joueurs.
- Si les joueurs se gênent trop dans la course au ramassage, les faire partir d'une position axiale par rapport au terrain.
- Adapter la largeur des terrains en fonction du nombre de joueurs devant évoluer dessus ou en fonction du thème recherché (contact ou évitement).
- Annoncer un numéro qui détermine deux joueurs et un espace, puis 2,4,6 ou 8 autres joueurs en soutien pour faire varier les réponses (contact ou évitement)
- Annoncer le numéro de 2 ou 3 ballons.
- Les joueurs correspondant à ces numéros vont ramasser le ballon ou défendre, les autres joueurs attaquants se répartissent selon leur choix, les autres joueurs défenseurs se répartissent en fonction des

menaces créées.

- Un ou des numéros de ballon sont annoncés; N'importe quel joueur peut le(s) ramasser, les autres s'adaptent en soutien défensif ou offensif.

AMÉNAGEMENT

Matériel

- Terrain de 15 x 10
- Maillots/chasubles de couleurs différentes
- Un sifflet
- Plots

Humain

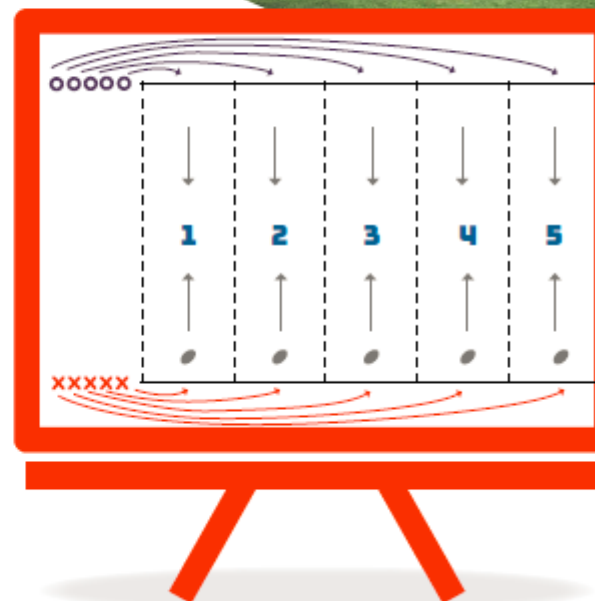
- Des équipes de 5 élèves

CRITÈRES DE RÉUSSITE

- J'ai réussi si j'ai marqué au moins 6 fois sur 10
- J'ai réussi si j'empêche mes adversaires de marquer au moins 6 fois sur 10
- J'ai réussi si mon équipe marque plus d'essais que l'équipe adverse

CRITÈRES DE RÉALISATION

- Identifier / respecter son numéro, son couloir
- Réagir vite à un signal
- Prendre des informations et des décisions rapidement
- Choisir le contact ou l'évitement
- Ceinturer, tenir





Jeu du miroir

BUT

Les **X** sont les enfants
Les **O** sont les reflets

DISPOSITIF

Pour 20 joueurs
Maillots / chasubles de deux couleurs différentes
Terrain 30 x 50

LANCEMENT

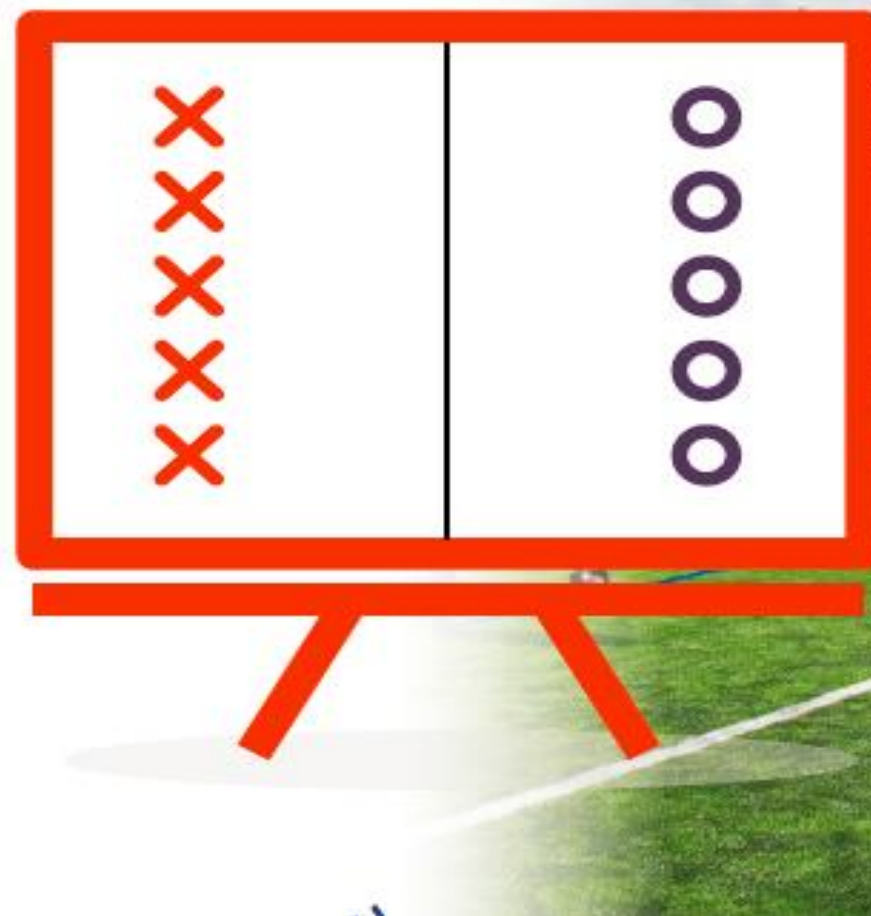
- Les **X** et les **O** se tiennent à distance égale du miroir représenté par une ligne noire.
- Les **O** doivent courir ou faire des mouvements dans tous les sens.
- Les **X** doivent faire exactement la même chose.

CONSIGNES

- Ne pas quitter son reflet des yeux (pas de demi-tour)
- Faire des mouvements rapides mais pas trop et de manière que le reflet puisse les réaliser

VARIABLES

- Il y a deux reflets
- Un seul enfant face à tous ses reflets





Le chasseur

BUT

Se déplacer le plus rapidement possible et défendre son partenaire.

DISPOSITIF

Les joueurs sont liés entre eux en se tenant par les épaules.

LANCEMENT

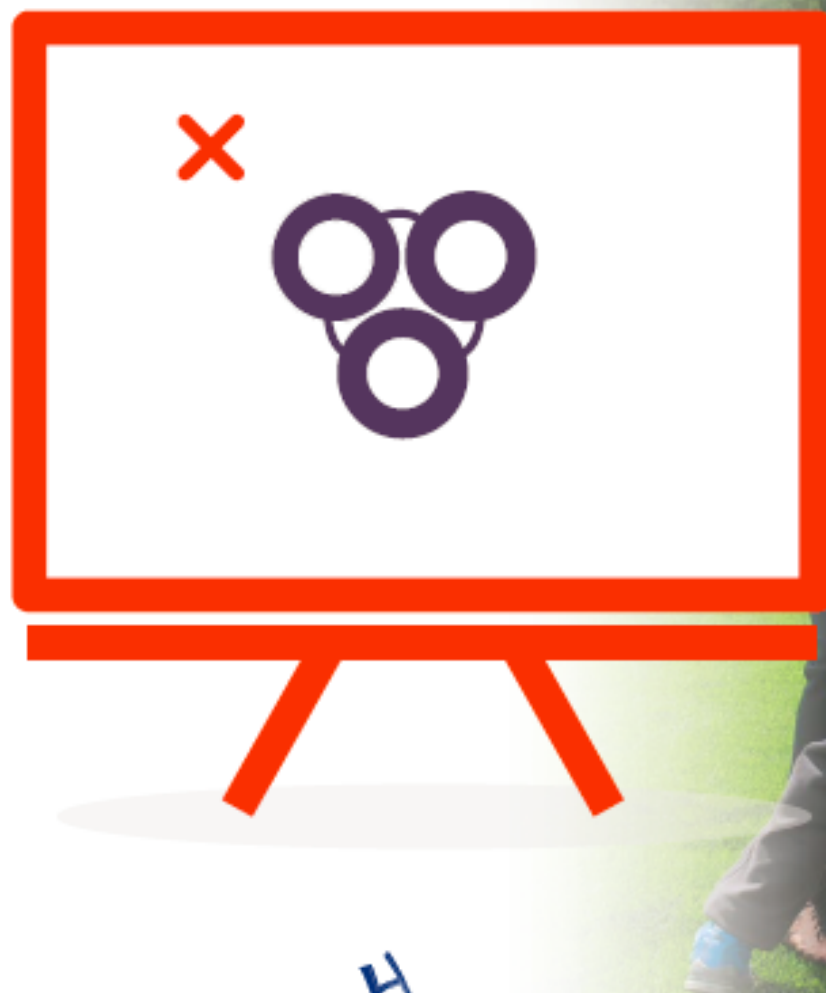
Le chasseur choisit sa proie parmi les trois joueurs liés. Il doit toucher le milieu du dos de sa proie avec la main à plat.

CONSIGNES

- Il a un temps donné pour toucher son adversaire.
- Il ne peut le faire qu'en contournant les deux protecteurs.
- Les proies se défendent en tournant et en éloignant le gibier.

VARIABLES

Le chasseur peut passer au travers du groupe pour aller toucher.



D'autres situations similaires : **le chasseur et le serpent**

https://www.youtube.com/watch?v=2XYZcryRhes&list=PLGUcSJ28YequeJW88qXQ_r4rwlY9SQFxl



U6/U8 rugby exercice - Le chasseur et le serpent

Situation le taureau :

<https://www.youtube.com/watch?v=YMSOTmNkdJs>





Relais éviter

BUT

- Courir et éviter

DISPOSITIF

- 4 à 5 joueurs par équipe

LANCEMENT

- Course en relais
- Effectuer l'aller / retour le plus rapidement possible
- Tous les joueurs d'une même équipe sont en colonne

CONSIGNES

- Le relayeur part avec le ballon
- Il fait le tour de tous les plots et donne le ballon au suivant

VARIABLES

- Changer de main qui tient le ballon à chaque plot (ballon à l'extérieur)
- Tenir le ballon à 2 mains





Les chats et les oiseaux

BUT

✗ : Ne pas se faire

○ :

DISPOSITIF

- 2 équipes de 6 à 10 joueurs
- Terrain de 10 x 10 à 15 x 15

LANCEMENT

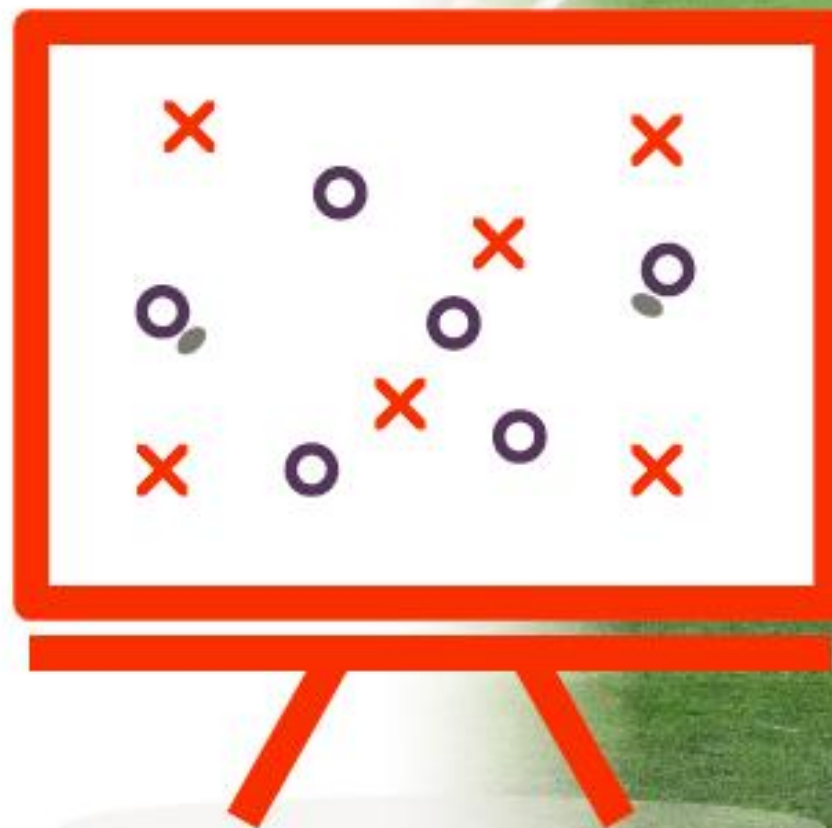
- Les ✗ ont 2 ballons, se font des passes entre eux
- Les ○ doivent essayer de toucher le porteur de balle ✗

CONSIGNES

- Un ✗ pour un ○
- Les ○ Touchent avec les 2 mains le porteur du ballon
- Jeu dans un temps donné
- Un point par ✗ tombé

VARIABLES

- Les ○ peuvent avoir autant de ✗ qu'ils le veulent
- Réduire l'espace du terrain
- Augmenter le nombre de joueurs



Précision à apporter : Quand le porteur de balle est touché, le ballon est « mort » . Le jeu se poursuit avec un seul ballon.



Le loup glacé

BUT

Courir, coopérer pour attraper, délivrer



DISPOSITIF

- 2 équipes avec chasubles


LANCEMENT

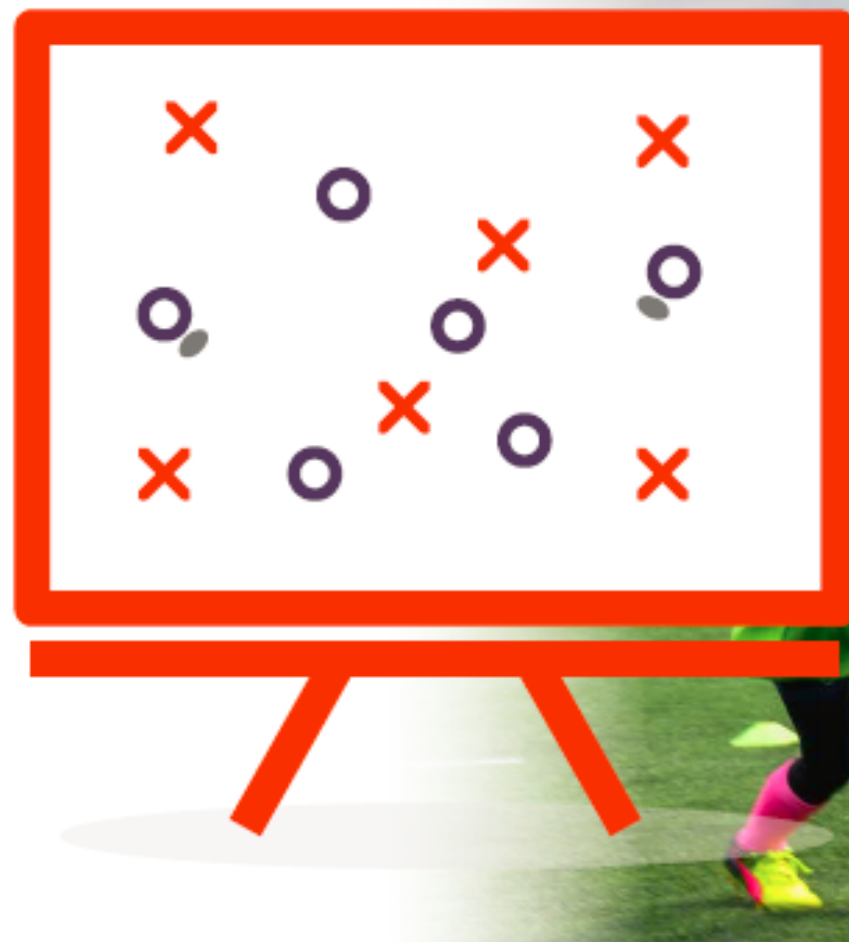
- Sur un terrain entouré de précipices, les porteurs de ballon doivent glacer tous les autres joueurs

CONSIGNES

- Les joueurs porteurs du ballon  doivent toucher les adversaires avec le ballon sans le lancer
- Ceux-ci peuvent être déglacés par leur partenaire
- Si les  sortent du terrain, ils sont glacés.

VARIABLES

- Les glacés  doivent être : debouts jambes écartées, accroupis, assis, couchés à 4 pattes
- Les partenaires peuvent les déglacer en les touchant, en sautant par dessus, en passant entre les jambes...
- Définir un temps donné pour réussir





L'arc en ciel

10mn

OBJECTIF DOMINANT

Se repérer dans l'espace

MATÉRIEL

- Plots de 4 couleurs
- Terrain de 15 x 15 m
- Maillots / chasubles

BUT DU JEU

- Arriver derrière la ligne annoncée sans se faire attraper par les sorciers
- Si les sorciers m'attrapent, je suis transformé en statue

VARIANTES

- Le nombre de lignes de couleur (le terrain ne doit pas être un carré) pour augmenter les possibilités de se démarquer.
- Possibilité de se diriger sur deux couleurs différentes pour obliger les enfants à réagir aux signaux et à repérer les espaces les plus délaissés par les sorciers.
- Faire évoluer la situation en chat glacé avec la possibilité de libérer les statues en les touchant, dans ce cas le jeu dure 1 mn et on compte combien d'enfants sont derrière la zone à la fin du temps imparti.
- Introduire un ballon qu'il faut amener derrière la ligne de couleur avec des passes dans tous les sens : le faire évoluer en intégrant la règle du hors jeu pour obliger la porteur à avancer vers la cible et ses partenaires à se placer derrière lui.

OBJECTIF SPÉCIFIQUE

Se déplacer dans les espaces libres

CONSIGNES

- **Utilisateurs** : les enfants
Rester dans le terrain. Quand je suis attrapé, je reste sur place et je ne bouge plus (je deviens statue)
- **Opposants** : les sorciers
Attraper le plus possible d'enfants

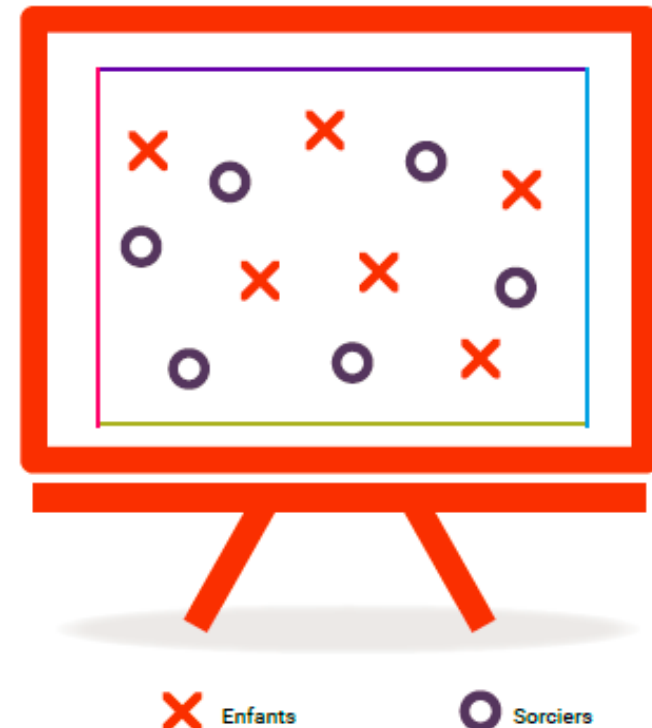
LANCEMENT DE JEU

Tous les joueurs se déplacent en trotinant dans l'espace et quand ils entendent la couleur d'une des lignes, le jeu commence.

COMPORTEMENT ATTENDU PAR L'ÉDUCATEUR

- **Utilisateurs** : regarder et se situer dans l'espace par rapport à la cible et aux adversaires
- **Opposants** : empêcher l'adversaire de se démarquer en étant toujours en mouvement

Attraper = toucher à 2 mains au niveau des hanches



H.

Objectif 3 : Savoir avancer avec le ballon en équipe pour marquer

Savoir avancer avec le ballon en équipe pour marquer

Thème : Avancer

2 exercices : L'entonnoir, l'isolé



OBJECTIF DOMINANT :

Avancer pour marquer

MATÉRIEL

- Plots
- Terrain de 10 x 20 m
- 6 joueurs contre 6
- Couloir de 5 m de long
- Maillots / chasubles

BUT DU JEU

- Marquer l'essai
- L'équipe qui gagne est celle qui a marqué le plus de points après 5 passages

CRITÈRES DE RÉUSSITE

Marquer l'essai sans être bloqué ou même touché par un opposant.

VARIANTES

- Le nombre de joueurs par zone
- La possibilité d'intervenir sur plusieurs zones pour les opposants
- L'espace plus ou moins étroit en fonction des zones pour privilégier le jeu de passe ou le contact

OBJECTIF SPÉCIFIQUE :

Se déplacer dans les espaces libres

CONSIGNES

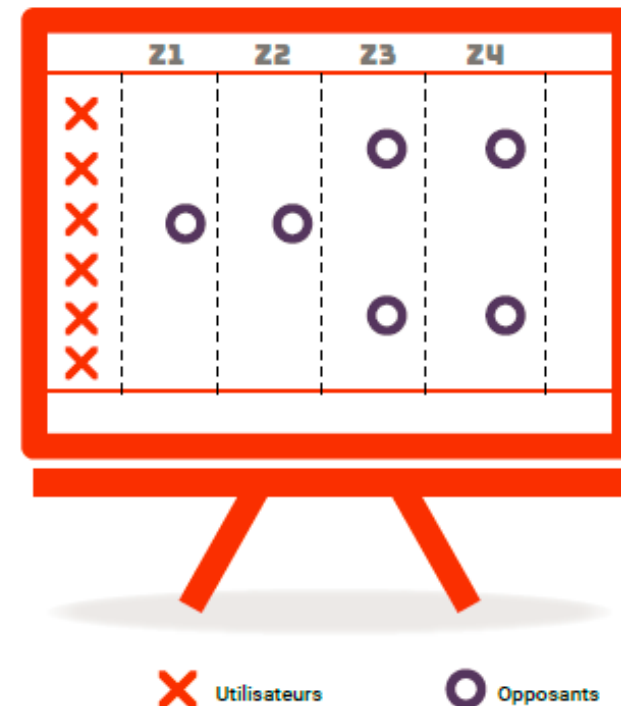
- **Utilisateurs :**
 - Rester dans le terrain
 - Respecter des règles fondamentales
 - Si je franchis la 1ère zone, j'ai 1 point
 - Si je franchis la 2ème zone, j'ai 2 points
 - Si je franchis la 3ème zone, j'ai 3 points
 - Si je marque l'essai, j'ai 5 points
- **Opposants :**
 - Je n'avance que lorsque les utilisateurs rentrent dans ma zone

LANCEMENT DE JEU

Tous les joueurs sont derrière la ligne de départ.
Au signal «jeu», l'éducateur donne dans les mains (ou passe) le ballon à l'utilisateur de son choix.

COMPORTEMENT ATTENDU PAR L'ÉDUCATEUR

- **Utilisateurs :** toujours profiter du surnombre pour continuer d'avancer, passer à un partenaire démarqué.
- **Opposants :** bloquer le porteur avant qu'il ne fasse la passe.



Situation : Où est mon camp ?

Matériel :

- Terrain de 15x20
- 5 joueurs contre 5
- Un meneur de jeu neutre
- Maillots pour chaque équipe

But du jeu : Lorsque le ballon est donné à un joueur, se replacer dans son camp pour pouvoir ensuite faire avancer le ballon vers l'en-but

Critère de réussite : Se placer correctement par rapport au porteur de balle lorsque le ballon est donné à un joueur.

Règle du jeu : Le meneur de jeu se promène dans tous l'espace avec un ballon en main, tous les joueurs se déplacent dans tous l'espace.

Le meneur de jeu donne le ballon à un joueur de son choix. A cet instant, en fonction du joueur, chacun retourne se placer dans son camp correctement pour être bien placé par rapport au porteur de balle.

- Si le porteur de balle est dans mon équipe, je dois retourner dans mon camp pour me placer en arrière du porteur de balle afin de pouvoir recevoir le ballon.
- Si le porteur de balle est dans l'équipe adverse, je dois venir me positionner en avant du porteur de balle pour venir stopper l'avancer du ballon en faisant une touche à deux mains.



OBJECTIF DOMINANT :

Avancer pour marquer
(en coopérant sans être hors jeu)

MATÉRIEL

- Plots et 2 ballons
- Terrain de 15 x 20 m
- 6 joueurs contre 6
- Maillots / chasubles

BUT DU JEU

- Marquer l'essai
- L'équipe qui gagne est celle qui a marqué le plus de points après 5 passages

CRITÈRES DE RÉUSSITE

Marquer l'essai sans avoir fait de passe en avant

VARIANTES

Répartir les utilisateurs sur plusieurs niveaux et lancer le jeu sur un des groupes pour faire réagir les joueurs en fonction de leur placement (devant ou derrière le porteur, proche ou loin...)

OBJECTIF SPÉCIFIQUE :

RÈGLES DU JEU

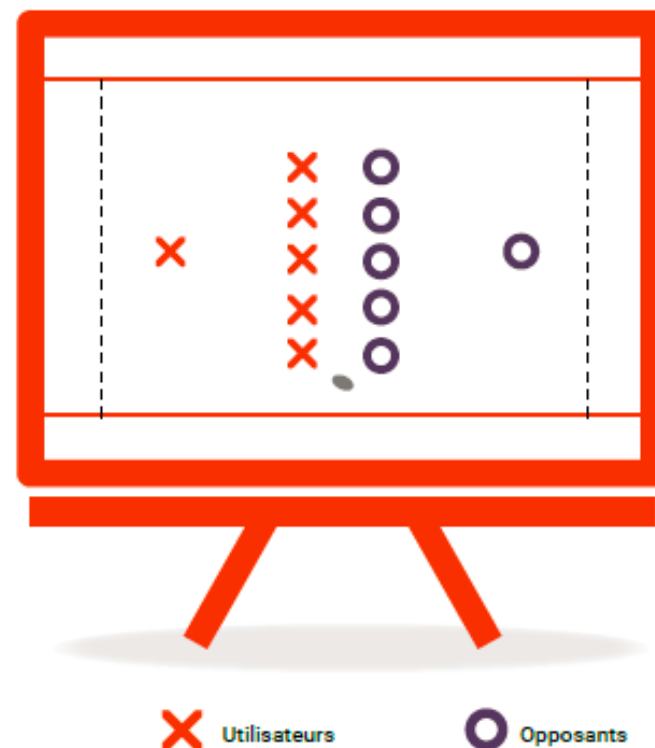
- Respect des règles fondamentales
- Les partenaires du porteur commencent à jouer dès que l'enseignant a lancé le ballon
- Les opposants n'avancent que lorsque le ballon est capté par l'utilisateur

LANCEMENT DE JEU

Un joueur de chaque équipe est isolé près de sa ligne d'essai. Ses partenaires sont hors-jeu au départ. Au signal «jeu», l'enseignant passe le ballon à l'utilisateur isolé.

RÉGULATION

- Si les joueurs anticipent, donner un ballon à chaque joueur isolé et en fonction du signal, c'est une ou l'autre équipe qui joue.
- Pour faciliter l'avancée du 1er utilisateur, intervenir sur les opposants avec un 2ème signal de départ.
- Si les partenaires du porteur restent devant lui (donc hors-jeu) les obliger à aller toucher la ligne d'essai (derrière l'isolé) avant de jouer.



Objectif 4 : Savoir défendre seul ou en équipe

La passe à 10

- 1 point pour une mise au sol du ballon
- 2 points pour une interception

Variantes :

1. Agrandir le cercle.
2. Changer de balles.

Savoir défendre seul ou en équipe

Thème : Défendre

3 exercices : L'épervier, les poules et les renards, le gagne terrain

L'épervier

10mn

BUT (pour l'élève)

Épervier : Attraper les hirondelles en un minimum de passage

Hirondelles : Traverser le terrain dans la longueur sans être attrapé par l'épervier

MATÉRIEL

- Terrain de 15 x 10 m
- Maillots / chasubles
- Plots / sifflet
- 2 équipes de 7 à 8 élèves

RÈGLES DU JEU

Hirondelles :

- Rester dans le terrain
- Au signal, je dois sortir du nid
- Quand je suis attrapé, je deviens épervier

Épervier :

- Attraper le plus possible d'hirondelles
- Ne jamais aller dans le nid des hirondelles

LANCEMENT DE JEU

Toutes les hirondelles attendent dans le nid et demandent l'autorisation de sortir à l'épervier «Épervier, peut-on passer ?»

LANCEMENTS / VARIABLES



- La position de l'épervier : dans le terrain, sur le bord, plus ou moins près du nid, assis...

CRITÈRES DE RÉUSSITE

- J'ai réussi si je parviens à capturer toutes les hirondelles, avec mes partenaires successifs
- Plus vite que l'équipe adverse (nombre inférieur de passages)
- Avec un nombre de passages de moins en moins grand (sur 3 parties, les hirondelles ont fait de moins en moins de passages)

CRITÈRES DE RÉALISATION :

Hirondelles :

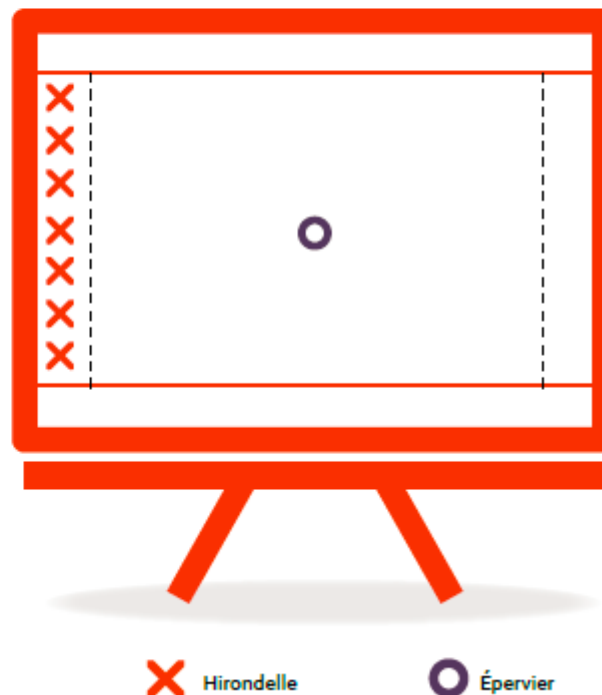
- Regarder et se situer dans l'espace, prise d'informations pour éviter l'épervier
- Mettre une stratégie en place pour traverser le terrain

Épervier :

- Cibler et anticiper la course d'une hirondelle pour l'intercepter
- Mise en place d'une stratégie individuelle puis collective pour coincer le maximum d'adversaires

H

La capture des hirondelles se fait en touchant à 2 mains (au niveau des hanches)





10mn

Les poules et les renards

BUT

Conserver ou récupérer le ballon

DISPOSITIF

- 2 équipes de 6 à 10 joueurs
- Maillots / chasubles

LANCEMENT DE JEU

Les joueurs **X** ont chacun un ballon et courent avec les **O** dans l'espace.

Au signal, les **X** doivent se regrouper à 4 pattes et faire un cercle avec les ballons au milieu d'eux. Les **O** doivent essayer de récupérer les ballons.

CONSIGNES

- Les **X** et les **O** doivent rester à 4 pattes. Jeu dans un temps donné.
- Un point pour les **O** par ballon récupéré.

RESPECT DES RÈGLES

- Ne pas faire mal
- Ne pas se faire mal
- Ne pas se laisser faire mal

VARIABLES

Conserver ou récupérer le ballon



H.



Le gagne terrain

OBJECTIF

Empêcher d'avancer

BUT DU JEU

- Marquer l'essai ou empêcher de marquer
- L'équipe qui gagne est celle qui a marqué le plus de points après 5 passages

MATÉRIEL

- Terrain de 10 x 20 m
- Maillots / chasubles
- Plots / sifflet
- 2 équipes de 6 élèves
- 2 ballons

RÈGLES DU JEU :

- Respecter des règles fondamentales
- Avancer pour marquer (5 points l'essai)
- Si je bloque l'action en Z1, j'ai 1 point
- Si je bloque l'action en Z2, j'ai 2 points
- Si je bloque l'action en Z3, j'ai 3 points
- Si je récupère le ballon, j'ai 5 points
- En Z0, j'ai -1 point, en Z0 j'ai -2 points
- Je n'avance que lorsque les utilisateurs ont le ballon

LANCEMENTS DE JEU

Les deux lignes sont face à face et au signal «jeu» l'enseignant donne dans les mains (ou passe) le ballon à l'utilisateur de son choix.

CRITÈRES DE RÉUSSITE

Ne pas prendre d'essai et avoir gagné du terrain

COMPORTEMENT ATTENDU PAR L'ENSEIGNANT

- Gagner du terrain le plus vite possible
- Amener le ballon dans les espaces libres
- Avancer pour faire reculer le porteur
- Amener au sol l'adversaire pour récupérer le ballon

RÉGULATIONS

- Pour faciliter la montée défensive, faire un lancement qui met en difficulté l'attaque avec un ballon en hauteur ou à ras de terre.
- Pour mettre en difficultés les défenseurs, faire un lancement dynamique en avançant vers la défense qui recule.

VARIANTES

Le nombre et la répartition des utilisateurs.

