

Rugby au cycle 3

Document Alain LARRIEU et Jean Michel ETCHEVERRY - CPC EPS
Extrait du site internet <http://webetab.ac-bordeaux.fr/Primaire/64/EPS64>
(vidéos et fiches interdisciplinaires disponibles sur le site)

Les étapes		Situations - Vidéos
À pratiquer sur chaque séance	La situation de référence Évaluation diagnostique et terminale, situation fil rouge	Entrez
Séances 1 - 2	Affronter : Accepter - Éviter le contact / Aller au contact	Entrez
Séances 3 - 4	S'orienter par rapport à la cible, aux joueurs : Progresser vers l'en but / Stopper la progression, récupérer le ballon	Entrez
Séance 5	Soutenir : Se regrouper pour avancer / Se regrouper pour défendre	Entrez
Séances 6 - 7	Alterner jeu groupé et jeu déployé : Exploiter un déséquilibre / S'opposer en s'adaptant à l'attaque	Entrez
À intégrer aux séances	Maîtriser individuellement le ballon :	Ateliers de manipulation Le parcours d'adresse

■ = Attaquer ■ = Défendre

Principes du rugby

Règles retenues

Évaluation

Lexique

EPS : version PDF à imprimer

COUPE DU MONDE
2007 en France



Fiches interdisciplinaires

Situation de référence RUGBY cycle 3

Évaluation de départ et évaluation terminale - Situation fil rouge - Donner du sens aux apprentissages- Mesurer les progrès

RUGBY à 7	Aménagement	But consignes et règles pour l'élève	Être capable de	Vidéo
	MATÉRIEL : - Espace en herbe délimité (30x20 m) - Maillots ou chasubles de couleur différente pour chaque équipe. - Un ballon de rugby - Cibles (en buts) bien définies. - Un chronomètre HUMAIN : - 2 équipes de 7 clairement identifiées. - (1 ou 2 remplaçants) - Un arbitre - (possible arbitres touches et en buts)	Marquer plus d'essais que l'équipe adverse en 8 à 10 minutes (= déposer le ballon dans l'en but opposé) 1 essai = 5 points <u>Respecter les règles</u> voir fiche explicative : Règle du hors-jeu Règle de l'en-avant Règle du tenu au sol Droits et devoirs du joueur Pas de jeu au pied - Pas de mêlée ordonnée Remise en jeu ballon au sol puis passe, équipe adverse à 5 mètres : - au centre après un essai - à l'endroit d'une faute, d'une touche - 5 m devant la ligne d'en but après un ballon mort	Attaquant : avec le ballon : Porter le ballon vers l'avant dans un espace libre ; transmettre à un partenaire disponible ; affronter la défense. Marquer des essais. sans le ballon : Se (re)placer derrière le porteur de balle, se démarquer ou venir au soutien du porteur. Défenseur : S'opposer à la progression de l'adversaire et être actif pour récupérer le ballon : plaquer, venir au soutien du plaqueur VOIR FICHE D' ÉVALUATION INDIVIDUELLE	 

COMPÉTENCE EPS

COOPERER OU S'OPPOSER INDIVIDUELLEMENT ET COLLECTIVEMENT

Jeux sportifs collectifs (type handball, basket-ball, football, rugby, volley-ball...) :

coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre).

ÉVALUATION RUGBY		Nom des élèves observés												COMPÉTENCES, SAVOIRS À DÉVELOPPER
NIVEAU DE JEU	COMPORTEMENTS OBSERVÉS													
1 Jeu anarchique par grappes Découvre l'affrontement, les règles	1. Garde le ballon (l'enterre) ou s'en débarrasse 2. Ne maîtrise pas le ballon 3. Privilégie les actions individuelles 4. Ne cherche pas les espaces libres 5. Accepte peu le contact, accroche au lieu de plaquer 6. Reste passif ou suit le ballon sans s'engager 7. Connaît un peu les règles													- Vaincre l'appréhension du contact : sol et adversaire - Maîtriser le ballon : réception, passe - Vaincre l'égoïsme - Intégrer les règles fondamentales
2 Comprend le but du jeu Met en pratique les fondamentaux de l'activité	1. Fait une passe après blocage 2. Maîtrise le ballon 3. Enchaîne des actions plutôt individuelles 4. Ne cherche pas les espaces libres 5. Accepte le contact, plaque 6. Sait se placer : agit en soutien du porteur, du plaqueur 7. Connaît les règles													- Développer une perception plus large : espaces, vitesse du ballon, des joueurs. - Passer d'un projet à 2 à un projet plus collectif - Développer les capacités tactiques et d'anticipation
3 Prend en compte toutes les opérations propres à l'activité A un projet individuel et collectif Propose des réponses adaptées	1. Passe pour continuer le jeu 2. Fait preuve d'habileté dans la maîtrise du ballon et la gestuelle 3. Fait jouer les autres, élabore une stratégie collective 4. Joue dans les espaces libres 5. Assure la continuité du jeu au contact ou à la perte du ballon 6. Sait se placer par rapport au ballon, aux joueurs, aux espaces 7. S'adapte aux règles 8. Prend des initiatives, des responsabilités													- Développer ses capacités techniques et physiques - Être capable d'auto évaluation (individuelle et collective) - Conseiller ses partenaires pour les aider à progresser

Les règles que tu devras respecter



La règle du hors-jeu : Sur les remises en jeu et les regroupements, chaque équipe doit se trouver dans son camp : une ligne imaginaire de hors-jeu passant par le ballon sépare ces deux camps. *(voir illustration)*

La règle de l'en-avant : On ne peut ni passer ni lâcher le ballon vers l'avant avec les mains. *(voir illustration)*

La règle du tenu au sol : Un joueur plaqué et tenu au sol doit libérer le ballon. *(voir illustration)*

La règle de la remise en jeu :

L'équipe adverse se place à 5 mètres du ballon. Le ballon au sol, on effectue une passe.

Remise en jeu :

- au centre après un essai.
- à l'endroit de la sortie (touche) ou de la faute.
- 5 m devant la ligne d'en-but après un ballon mort.

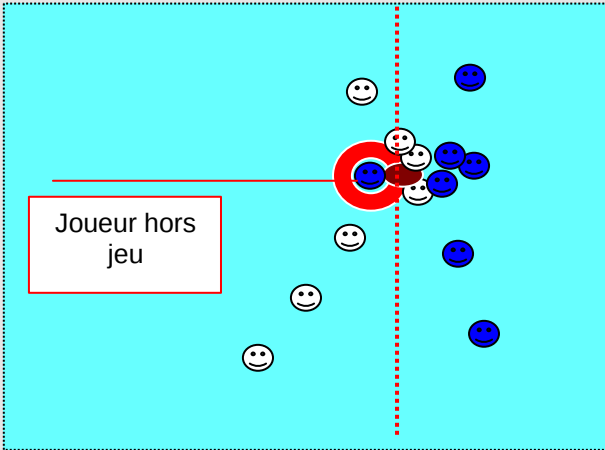
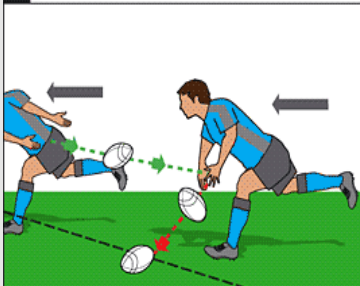
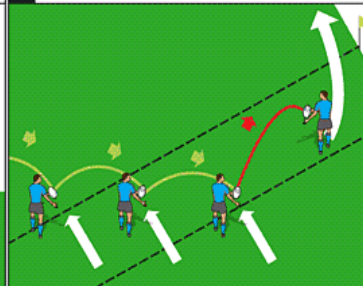
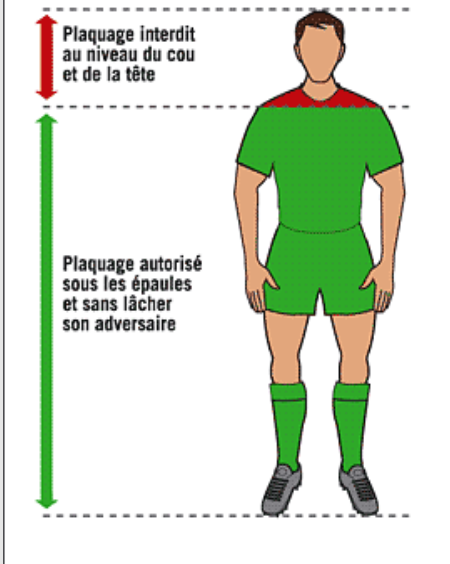
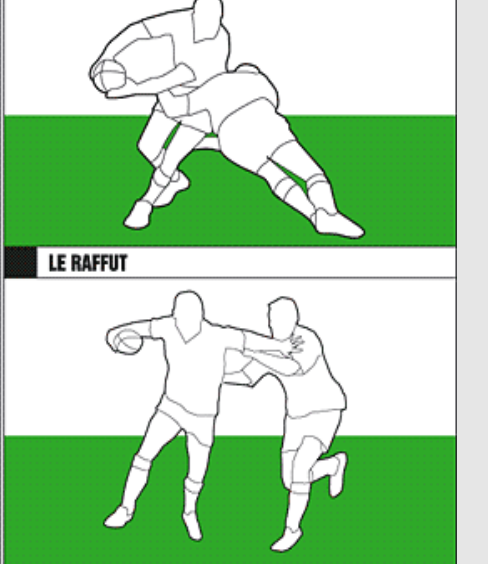
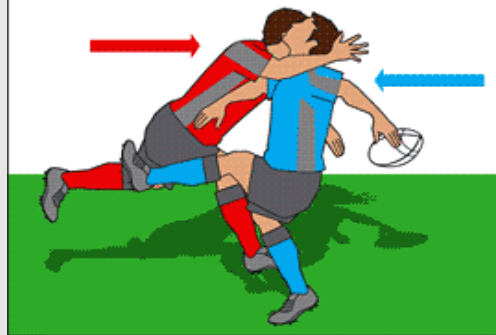
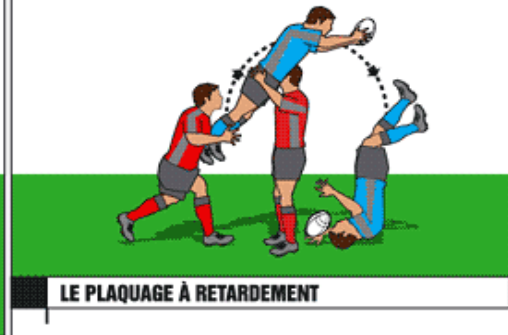
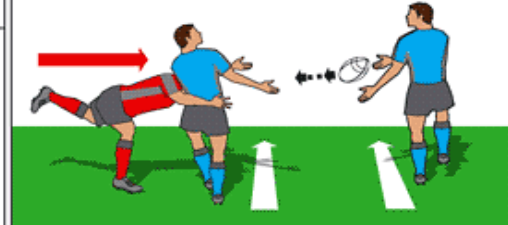
Les droits et les devoirs du joueur :

- Aucune brutalité (pas de croc en jambes, manchette, étranglement, coup de pied, de genou, de coude, d'épaule, etc...).
- Plaquage sous les épaules. Pas de placage à retardement. *(voir illustration)*
- Pas d'accrochage des vêtements.
- Les poussées se font corps à corps.

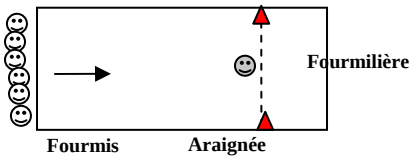
Pas de jeu au pied.

Les lignes : Elles font partie de la touche ; de la zone de ballon mort ; de l'en-but

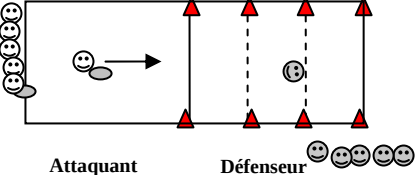
Règles illustrées :

 La règle du hors-jeu	L'EN-AVANT  LA PASSE EN AVANT  GESTE DE L'ARBITRE  L'arbitre met les mains à la hauteur de la tête. Les doigts d'une main tapant dans la paume de l'autre main. GESTE DE L'ARBITRE  L'arbitre fait le geste de passer le ballon en avant. La règle de l'en avant	LE BALLON LÂCHÉ  Le joueur doit obligatoirement lâcher le ballon après avoir été plaqué. LE BALLON GARDÉ  Le joueur garde le ballon au sol ou empêche un joueur adverse de le récupérer. GESTE DE L'ARBITRE  L'arbitre lève les bras, il laisse le jeu se dérouler. GESTE DE L'ARBITRE  L'arbitre siffle une pénalité... La règle du tenu au sol
ZONE DE PLAQUAGE  PLAQUAGE TYPE  LE RAFFUT  Le placage	LA CRAVATE  GESTE DE L'ARBITRE  L'arbitre siffle une pénalité... et donne un carton jaune ou rouge au joueur fautif LE PLAQUAGE "EN CATHÉDRALE"  LE PLAQUAGE À RETARDEMENT  Les placages dangereux	

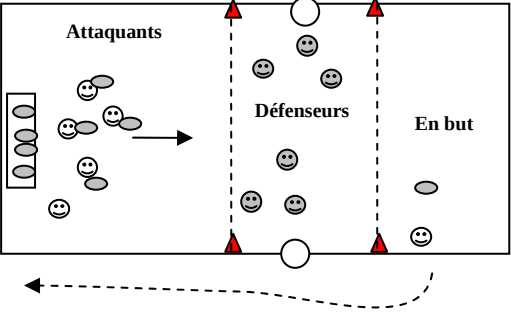
Objectifs = Affronter : Accepter - Éviter le contact / Aller au contact

Araignée passez Aménagement	But, consignes et règles	Être capable de	Vidéo
MATÉRIEL : - Espace en herbe (12 x 6 environ) avec une fourmilière (en but, 2 plots) délimités. - Dossards de couleur pour les fourmis. HUMAIN : une dizaine de fourmis, 1 araignée (doubler ce dispositif en parallèle pour une classe) 	Attaquant (fourmi) : Atteindre la fourmilière sans se faire stopper par l'araignée. Rester la dernière fourmi. Défenseur (araignée) : Bloquer les fourmis et les amener au sol. Départ devant la fourmilière. Une fois entrées en jeu, les fourmis ne peuvent plus sortir du terrain. Les fourmis capturées ôtent leur dossard et deviennent araignées.	Attaquant : . Rechercher un espace libre ou affronter le défenseur : changer de vitesse, de trajectoire... . Accepter d'être saisi, tiré, poussé, renversé ou maintenu au sol. Défenseur : . Avancer vers l'attaquant en coupant les espaces libres. . Saisir, renverser et maintenir au sol.	 
Variables : nombre d'araignées et de fourmis (tendre vers l'équilibre), dimensions du terrain, imposer le mode de capture (toucher une partie du corps ou n'importe quelle partie; renverser...) ; avancer le départ de (des) l'araignée(s).			

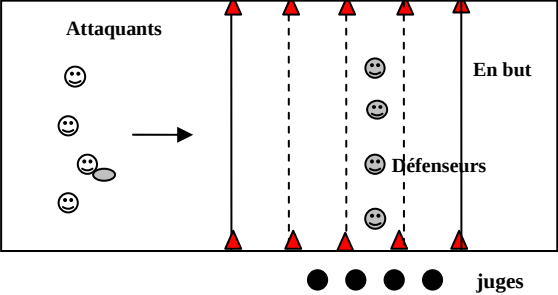
Objectifs = Affronter : **Accepter - Éviter le contact / Aller au contact**

Au pays des plaqueurs Aménagement	But, consignes et règles	Être capable de	Vidéo
MATÉRIEL : - Espace en herbe (20 x 8) délimité (8 plots) - Dossards de couleur différente pour chaque équipe. - 2 ballons de rugby HUMAIN : 2 équipes de 6 : attaquants - défenseurs (doubler ce dispositif en parallèle pour une classe) 	En trotinant puis en courant Attaquant : Faire progresser le ballon le plus loin possible dans les zones (1 - 2 ou 3 points) Défenseur : dès que l'attaquant franchit la ligne de la 1ère zone, l'empêcher d'avancer en le ceinturant, en le plaquant Tous les joueurs passés, changer de rôle. Manche suivante, changer d'adversaire. Cumuler, comparer les points des équipes Respecter les règles voir fiche explicative	Attaquant : . Porter le ballon dans un espace libre ou affronter le défenseur : changer de vitesse, de trajectoire, feinter, raffûter . Transporter le ballon avec contact mains-ballon-corps . Accepter d'être plaqué Défenseur : . Avancer vers l'attaquant en coupant les espaces libres. . Plaquer : ceinturer au niveau des cuisses - descendre les bras aux chevilles en serrant	 
Variables : trotter - courir - ballon lancé par l'enseignant - dimensions du terrain, des zones - départ du défenseur : zone 1, 2 ou 3, en face, sur le côté - ajouter un défenseur ou un attaquant			
Évolution : 2 attaquants contre 2 défenseurs 1 ballon pour les 2 attaquants	Défenseurs : récupérer le ballon	Attaquant avec ballon : bloqué, passer au partenaire Attaquant sans ballon : se placer derrière le porteur de ballon, se démarquer ou venir au soutien du porteurs et défenseurs : élaboration de stratégies	
Variables : ballon lancé par l'enseignant - largeur du terrain, longueur des zones - départ des 2 défenseurs : zone 1, 2 ou 3, sur le côté, en face			

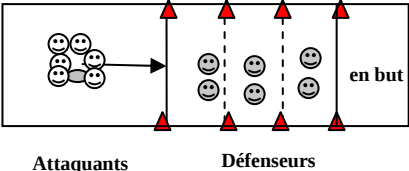
Objectifs = S'orienter par rapport à la cible, aux joueurs : Progresser vers l'en but / Stopper la progression, récupérer le ballon

Rugby épervier Aménagement	But, consignes et règles	Être capable de	Vidéo
- Espace en herbe délimité (30x20 m) - Maillots ou chasubles de couleur différente pour chaque équipe. - Une réserve de 12 ballons, 2 cerceaux - Un chronomètre HUMAIN : 6 attaquants et 6 défenseurs. (doubler ce dispositif pour une classe) 	Attaquants : Marquer le plus d'essais possibles (1 point par essai) Après une traversée, je reviens par l'extérieur chercher un ballon dans la réserve Défenseurs : Bloquer le porteur du ballon dans la zone centrale en le ceinturant, en le plaquant, récupérer le ballon (1 point par ballon récupéré à poser dans un cerceau) Fin du jeu : compter les ballons dans l'en but - inverser les rôles Respecter les règles voir fiche explicative	Attaquant : J'ai le ballon : . Franchir la défense : porter le ballon dans un espace libre ou le transmettre à un partenaire disponible. . Feinter, esquiver, raffûter . Marquer des essais. Je n'ai pas le ballon : . Se (re)placer derrière un porteur de ballon . Se démarquer ou venir au soutien d'un porteur Défendre : . S'opposer à la progression de l'adversaire et être actif pour récupérer la balle : plaquer, venir au soutien du plaqueur.	 
Variables : dimensions du terrain - de la zone centrale - enlever des éperviers			

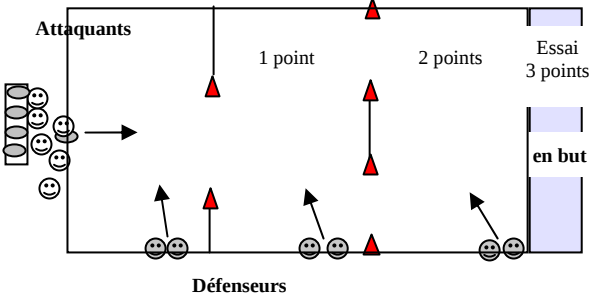
Objectifs = S'orienter par rapport à la cible, aux joueurs : **Progresser vers l'en but** / **Stopper la progression, récupérer le ballon**

Gagne Terrain Aménagement	But, consignes et règles	Être capable de	Vidéo
MATÉRIEL : - Espace en herbe (20 x 10) délimité (10 plots) - Dossards de couleur différente pour chaque équipe. - Un ballon de rugby pour 4 attaquants HUMAIN : 3 équipes de 4 : attaquants - défenseurs - juges 	Attaquants : Faire progresser le ballon le plus loin possible dans le camp adverse en le portant ou en le passant - aplatir dans l'en but (1 à 5 points selon la zone atteinte) Défenseurs : Bloquer le porteur du ballon en le ceinturant, en le plaquant, récupérer le ballon Arrêt du jeu : quand le ballon est aplati dans l'en but - stoppé au sol dans le terrain - sorti du terrain - intercepté. Les juges donnent les points de la zone atteinte. Les attaquants effectuent 3 tentatives successives. Cumuler les points. Changer de rôle. Comparer les scores. Respecter les règles voir fiche explicative	Attaquer : J'ai le ballon : . Franchir la défense : porter le ballon dans un espace libre ou le transmettre à un partenaire disponible. . Feinter, esquiver, raffûter . Marquer des essais. Je n'ai pas le ballon : . Se (re)placer derrière un porteur de ballon . Se démarquer ou venir au soutien d'un porteur Défendre : . Avancer vers les attaquants. . S'opposer à la progression de l'adversaire et être actif pour récupérer la balle : plaquer, venir au soutien du plaqueur.	  
Variables : dimensions du terrain, des zones - zone de départ des défenseurs - enlever des défenseurs			
Variante : 6 contre 6 ; terrain 30 x 20 ; 1 ballon pour 2 attaquants : stoppé, je peux aider les autres couples d'attaquants. Une seule tentative : l'arbitre cumule les points des 3 ballons en jeu.			

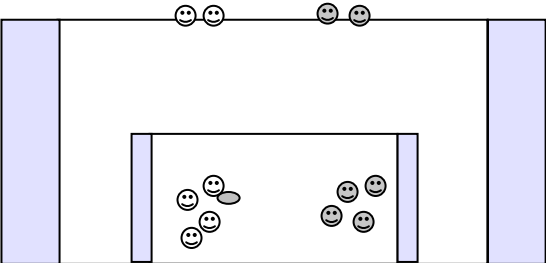
Objectifs = Soutenir : **Se regrouper pour avancer** / **Se regrouper pour défendre**

La cocotte Aménagement	But, consignes et règles	Être capable de	Vidéo
MATÉRIEL : - Espace en herbe étroit (20 x 8) favorisant un jeu groupé, délimité (8 plots) - Dossards de couleur différente pour chaque équipe. - 1 ballon de rugby HUMAIN : 2 équipes de 6 : attaquants - défenseurs (2 défenseurs par zone) Doubler ce dispositif pour une classe 	Attaquants : Faire progresser le ballon le plus loin possible dans les zones en restant groupés (1 - 2 - 3 points) Aplatir le ballon dans l'en but : 5 points Défenseurs : Stopper la progression en se regroupant, récupérer le ballon (1 point) : quand les attaquants pénètrent dans la zone 1, deux défenseurs s'opposent à eux quand ils pénètrent dans la zone 2, deux défenseurs s'ajoutent, puis deux nouveaux dans la zone 3 (on a alors 6 défenseurs) <u>Les deux équipes</u> : jouer debout Arrêt du jeu : quand le ballon ne peut plus progresser ou est récupéré Inverser les rôles ; 5 tentatives par équipe Cumuler les points, comparer les scores <u>Respecter les règles</u> voir fiche explicative	Attaquants : . Avancer, porter le ballon en restant groupés . Protéger le ballon : placer son corps entre le ballon et les adversaires Défenseurs : . Aller au contact du groupe d'attaquants . Se lier pour le stopper, faire reculer, déséquilibrer . Travailler sur le porteur pour récupérer le ballon	 
Variables : dimensions du terrain, des zones - départ des défenseurs depuis la touche - les défenseurs ne peuvent agir que dans leur zone			

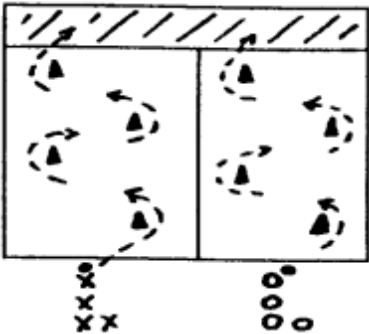
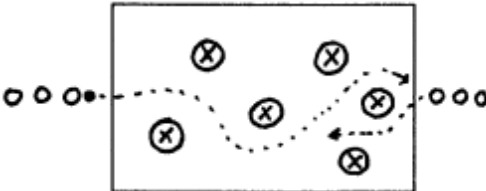
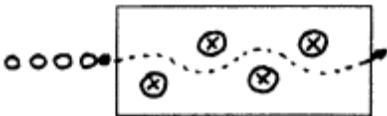
Objectifs = Alternier jeu groupé et jeu déployé : Exploiter un déséquilibre / S'opposer en s'adaptant à l'attaque

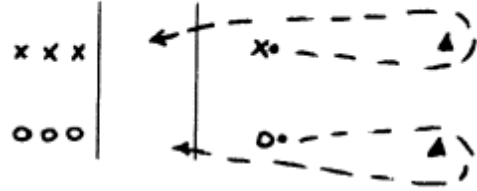
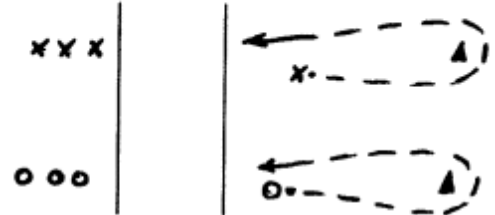
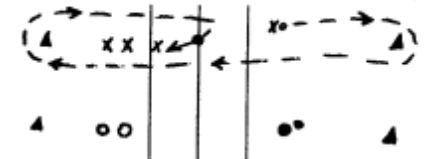
Les portes Aménagement	But, consignes et règles	Être capable de	Vidéo
MATÉRIEL : - Espace en herbe (30 x 20) délimité - 6 plots (3 portes) - Dossards de couleur différente pour chaque équipe - Réserve de 5 ballons de rugby HUMAIN : 2 équipes de 6 : attaquants - défenseurs Doubler ce dispositif pour une classe 	Attaquants : Marquer le plus d'essais en passant par les portes (1 point par porte franchie - 3 points si essai) 5 ballons successifs Défenseurs : Récupérer ou faire sortir le ballon (1 point par ballon) 2 défenseurs par zone qui peuvent jouer dès l'entrée des attaquants dans leur zone et peuvent reculer Cumuler les points des 5 ballons joués Inverser les rôles Comparer les scores des 2 équipes <u>Respecter les règles</u> voir fiche explicative	Attaquants : . Se grouper pour passer les portes ou pour fixer l'adversaire avant de jouer déployé . Protéger le ballon : placer son corps entre le ballon et les adversaires . S'adapter à la défense Défenseurs : . Se grouper ou se déployer devant les portes en s'adaptant à l'attaque : . Aller au contact en se liant pour stopper, déséquilibrer le groupé; travailler sur le porteur pour récupérer le ballon . Se déployer à l'éjection du ballon et réduire les espaces.	  
Variables : dimensions du terrain - position, nombre et dimension des portes - position de départ des défenseurs - nombre d'attaquants, de défenseurs - défenseurs bloqués dans leur zone			

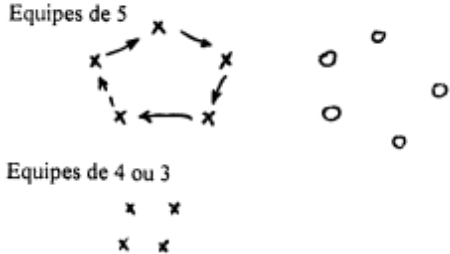
Objectifs = Alternier jeu groupé et jeu déployé : **Exploiter un déséquilibre** / **S'opposer en s'adaptant à l'attaque**

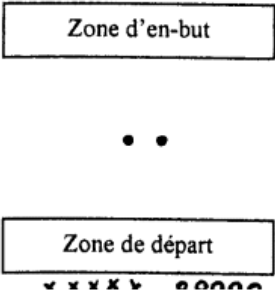
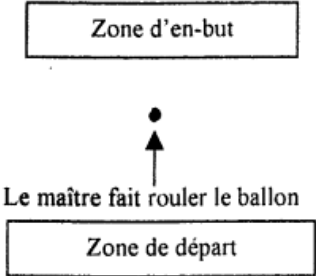
Petit terrain ! grand terrain ! Aménagement	But, consignes et règles	Être capable de	Vidéo
MATÉRIEL : - Terrain en herbe délimité 30 x 20 comprenant un terrain de 15 x 10 (plots de 2 couleurs) - Dossards de couleur différente pour chaque équipe - 1 ballon de rugby HUMAIN : 2 équipes de 6 joueurs Doubler ce dispositif pour une classe 	Tous : marquer des essais Le jeu démarre sur le petit terrain à 4 contre 4 : Lancement du jeu par l'enseignant vers une équipe Dès qu'il y a regroupement ou blocage, l'enseignant peut siffler : 2 joueurs supplémentaires entrent et l'on joue sur le grand terrain jusqu'à arrêt (essai, sortie du ballon, faute non profitable) Respecter les règles voir fiche explicative	Attaquants: . Avancer puis se grouper pour fixer l'adversaire et protéger le ballon : placer son corps entre le ballon et les adversaires . Éjecter rapidement le ballon . Chercher des espaces libres Défenseurs : . Se grouper ou se déployer en s'adaptant à l'attaque . Groupé : aller au contact en se liant pour stopper, déséquilibrer le groupé; travailler sur le porteur pour récupérer le ballon . Se déployer à l'éjection du ballon et réduire les espaces . Plaquer, récupérer le ballon, contre attaquer.	 
Variables : dimensions des 2 terrains - jouer sur le nombre de joueurs dans chaque terrain			

ATELIERS DE MAÎTRISE DU BALLON DE RUGBY à intégrer à chaque séance

FICHE 1 Atelier évolutif	Objectifs = manipuler le ballon : PORTER en protégeant		
	NIVEAU 1	NIVEAU 2	NIVEAU 3
BUT	Traverser une zone en protégeant son ballon	Idem en relais	Traverser le terrain sans se faire toucher le ballon
RÈGLES DE FONCTIONNEMENT	- 2 équipes - chaque joueur doit toucher de la main tous les plots pour porter le ballon dans la zone	- 2 équipes , l'une attaque , l'autre défend - un chronomètre - les attaquants doivent traverser le terrain avec le ballon en se relayant - les défenseurs placés chacun dans un cerceau tentent de ralentir la progression des attaquants	- une équipe attaque , chaque joueur l'un après l'autre - les joueurs de l'équipe qui défend tentent de toucher le ballon
AMÉNAGEMENT			
CRITÈRE DE RÉUSSITE	Arriver le premier = 1 point	Le meilleur temps gagne	Un point par ballon non touché
AIDER À RÉALISER	L'élève fait passer le ballon d'une main à l'autre sans le perdre	L'élève se protège et protège son ballon Les défenseurs peuvent ensuite mettre un seul pied dans le cerceau	L'élève protège son ballon en faisant obstacle avec son corps On peut ensuite inciter l'action sur le défenseur (+ 1 point si je le fais sortir du cerceau)

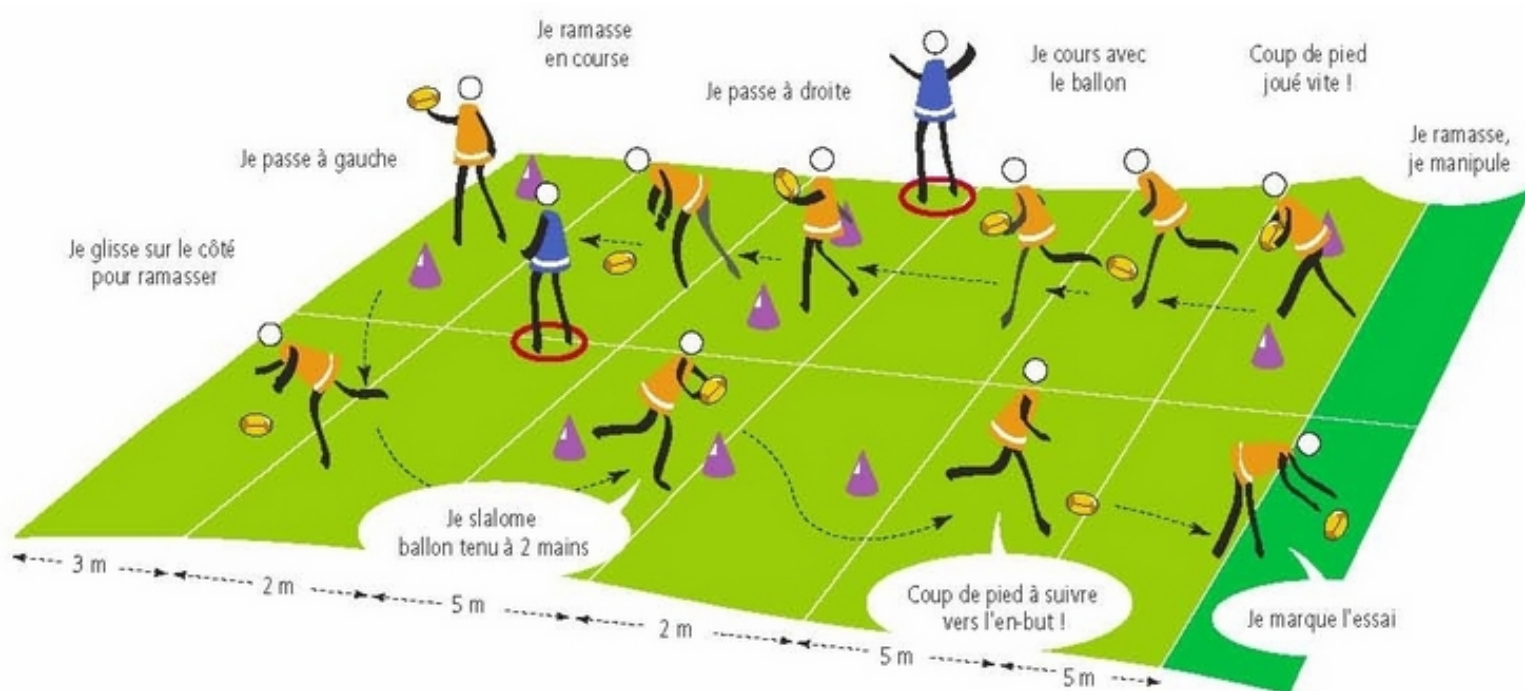
FICHE 2 Atelier évolutif	Objectifs = manipuler le ballon : PASSER		
	NIVEAU 1	NIVEAU 2	NIVEAU 3
BUT	Transmettre le ballon en relais		
RÈGLES DE FONCTIONNEMENT	- 2 équipes avec un ballon chacune - les joueurs se transmettent le ballon à l'intérieur d'une zone	- idem - le porteur peut faire une passe plus ou moins longue au suivant sur le trajet retour - le receveur reçoit dans la zone	- idem - le porteur arrive derrière ses équipiers et ne doit pas transmettre en avant
AMÉNAGEMENT	Zone de transmission 	Zone de réception 	Réception transmission 
CRITÈRE DE RÉUSSITE	L'équipe arrivée la première gagne 1 point		
AIDER À RÉALISER	Transmission du ballon de mains à mains et de face	Transmission en face à face, ballon en suspension	Le relayeur s'élance pour recevoir, sans dépasser le porteur

FICHE 3 Atelier évolutif	Objectifs = manipuler le ballon : PASSER		
	NIVEAU 1	NIVEAU 2	NIVEAU 3
BUT	Passer le ballon vite et bien		
RÈGLES DE FONCTIONNEMENT	- 2 équipes, avec un ballon chacune, que les joueurs se transmettent le plus vite possible - un arbitre pour compter les tours		- idem - le joueur une fois la passe réalisée suit son ballon et se place au plot suivant
AMÉNAGEMENT	Cerceaux pour indiquer la place de chaque joueur Equipes de 5  Equipes de 4 ou 3	Les équipes sont sur le même espace ,les joueurs sont intercalés 	
CRITÈRE DE RÉUSSITE	La première équipe à faire 5 tours	L'équipe qui réussit à dépasser le ballon de l'autre équipe	La première équipe à réaliser 5 tours
AIDER À RÉALISER	L'élève anticipe la réception du ballon avec les mains et les épaules orientées		L'élève fait sa passe dans la course

FICHE 4 Atelier évolutif	Objectifs = manipuler le ballon : RAMASSER	
	NIVEAU 1	NIVEAU 2
BUT	Ramasser le ballon le plus vite possible et l'aplatir dans la zone d'en-but	
RÈGLES DE FONCTIONNEMENT	- 2 équipes dont les joueurs sont numérotés de 1 à 5 - signal du départ en 2 temps : 1/ Appel du ou des numéros : les joueurs se placent dans la zone de départ 2/ Puis " hop " pour donner le départ	
AMÉNAGEMENT		
CRITÈRE DE RÉUSSITE	Le gagnant marque un point	
AIDER À RÉALISER	Les élèves s'organisent pour ramasser sans arrêter leur course : ils vont ramasser le ballon sur leur côté gauche ou droit	

Fiche 5 RUGBY : le parcours d'adresse chronométré

But : Réalise ce parcours de 10 actions sans erreur le plus rapidement possible.
On te donnera une seconde de pénalité par erreur



RUGBY	Mon parcours d'adresse	Nom :	Prénom :
Actions		OUI	PÉNALITÉ 1 s
1. Départ ballon au sol : ramasser le ballon - sur place le faire tourner autour de la taille puis de la cuisse.			
2. Petit coup de pied pour soi puis rattraper le ballon avant qu'il ne sorte de la zone			
3. Courir ballon tenu à 2 mains			
4. Entre les 2 plots, passer à droite au joueur dans le cerceau			
5. Ramasser le ballon au sol sans s'arrêter			
6. Entre les 2 plots, passer à gauche au joueur dans le cerceau			
7. Courir et récupérer le ballon au sol en glissant sur le côté (jambes vers l'avant)			
8. Slalom ballon tenu à 2 mains			
9. Coup de pied à suivre vers l'en but (1 seul coup de pied)			
10. Ballon aplati dans l'en but (stop chronomètre)			
Temps final : - secondes de pénalité =			

Aménagement : Terrain en herbe 27 m x 12 m aménagé comme indiqué (2 cerceaux, 9 plots, 3 ballons), 1 chronomètre.
Simplification 1ers apprentissages : Ne pas chronométrer, compter les réussites sur 10 actions.

ACTIVITÉ RUGBY Connaissance de l'activité - principes opérationnels

Il n'existe qu'un seul jeu de rugby : celui qui consiste à déposer le ballon derrière la ligne de but. Le rugby se définit comme un sport collectif de combat dépendant de 4 règles fondamentales : la marque, le hors-jeu, le tenu, les droits du joueur. C'est un jeu avec des règles pour tous et un sport de contact dans lequel la lutte codifiée entraîne à la fois un engagement physique et un respect de l'autre (partenaire, adversaire, arbitre).

LOGIQUE INTERNE DE L'ACTIVITÉ : comme tous les jeux sportifs collectifs, le rugby est une activité d'affrontement entre 2 groupes dans un espace délimité, dans laquelle il s'agit d'atteindre une cible avec un ballon et d'en protéger une autre dans le respect des règles fixées. De plus, ce jeu consiste à emmener collectivement le ballon dans un territoire, dans des conditions d'affrontement corporel avec des adversaires.

SPÉCIFICITÉ : Le rugby est le seul sport collectif à autoriser la charge, à ne pas limiter la manipulation du ballon (on peut intervenir sur le ballon avec toutes les parties du corps) , à ne pas imposer de restriction au déplacement ballon en main. Il est le seul à interdire l'échange avec les partenaires placés en avant, à offrir 2 cibles : une horizontale, l'en-but (aussi large que le terrain), une verticale, les poteaux (dans l'axe du terrain), à systématiser les remises en jeu sous forme de phases ordonnées de conquête.

Les aspects très facilitants (liberté d'action sur le ballon et course libre ballon en main, cible large) sont compensés par d'autres très contraignants (échange dans l'espace et réalisme de la charge sur le porteur de ballon).

ENJEU : L'enjeu du rugby sera de maîtriser affectivement des situations de contact rude, collectives et duelles, d'élaborer et de mettre en oeuvre des solutions collectives dans une structuration inhabituelle de l'espace (partenaires derrière, adversaires devant) contraignante sur le plan perceptivo moteur. Ceci nécessitera des relations de confiance, de bienveillance et de respect mutuels, afin que chacun puisse tirer bénéfice de sa pratique.

PRINCIPAUX PROBLÈMES MOTEURS POSÉS : Les principaux problèmes moteurs posés aux élèves sont l'adaptation de leurs actions aux déplacements des joueurs et du ballon, le choix rapide de la solution la plus efficace, la coopération avec les partenaires pour atteindre la cible.

RESSOURCES SOLlicitées : Elles sont d'ordre physiologique (vitesse, endurance), informationnel (vitesse d'organisation perceptive et de décision, capacité d'anticipation, de disponibilité motrice) et psychologique (contrôle des émotions, relations/rôles, respect des règles).

Principes opérationnels		EN POSITION D'ATTAQUANT (mon équipe a le ballon)	EN POSITION DE DÉFENSEUR (mon équipe n'a pas le ballon)
Maîtriser le ballon	Affronter :	Accepter - Éviter le contact	Aller au contact
	S'orienter par rapport à la cible, aux joueurs :	Progresser vers l'en but	Stopper la progression, récupérer le ballon
	Soutenir :	Se regrouper pour avancer	Se regrouper pour défendre
	Alterner jeu groupé et jeu déployé :	Exploiter un déséquilibre	S'opposer en s'adaptant à l'attaque

RUGBY LEXIQUE

- **APPUI** : 2^e tre en position d'appui ;
- **BALLON MORT** : quand le ballon sort du terrain ou est pos° (aplati) son en-but
- **BOTTÉ** : un ballon bott° du pied, de pied. Pas de jeu
- **CADRAGE** : mobiliser, attirer par sa adversaires les plus proches
- **CHARGE** : affrontement collectif au
- **CRAVATE** : geste interdit qui arr° dangereusement l'attaquant en le niveau du cou (Les r°gles)
- **DÉBORDEMENT** : action rapide : d°fenseurs seul ou grâce au jeu de
- **DÉGARNISSAGE** : action de se r°partir sur le terrain en s'adaptant © l'°quipe
- **DÉPLOYÉ** : jouer en jeu d°ploy°, sur terrain en faisant des passes lat°
- **EN - AVANT** : faute commise par un joueur qui passe le ballon © la main (voir 1. © un partenaire plac° devant 2. en avant d'une ligne imaginaire et perpendiculaire aux lignes de 3. laisse tomber le ballon devant)
- **EN-BUT** : espace cible du rugby ; espace qu'il faut d°poser (e aplati) pour marquer l'essai
- **ESSAI** : quand un joueur de l'°quipe touche © terre le ballon
- **GROUPE** : groupe collectif pa
- **FIXER** : fixer l'adversaire, c'est d'intervenir sur le nouveau port
- **HORS-JEU** : hors-jeu irr°gulier d'adverse et favorable
- **PASSE** : action qui consiste © tran ballon © un partenaire
- **PASSE SAUTÉE** : transmission © un par
- **PLAQUAGE** : action de plaquer en rug course un adversaire porteur du
- **RAPIDE** : action de se rapprocher de son adversaire
- **REDRESSER SA COURSE** : rapprocher la li
- **REGROUPEMENT** : regroupement au minimum
- **SOUTIEN** : soutien proche du porteur du ballon, le porteur du ballon doit faire de 1
- **TENU** : tenu d'un joueur en
- **TOUCHE** : d°signe la sortie du bal