



**ACADÉMIE
DE NORMANDIE**

*Liberté
Égalité
Fraternité*

Direction des services départementaux
de l'éducation nationale
de l'Orne



Document co-construit par Antonin BLAQUE (CTC), Fabien GHILARD (CTC), les éducateurs des différents clubs de l'Orne et l'équipe EPS 61.

Préambule

L'équipe EPS 61, l'Equipe Technique Régionale de la Ligue de rugby de Normandie et les éducateurs de club ont travaillé sur l'élaboration d'un module d'apprentissage Rugby à l'école primaire.

Ce document est à destination des enseignants de fin de cycle 2 et de cycle 3.

Le but de ce document est d'accompagner au mieux l'enseignant(e) pour mettre en place, de manière autonome, une unité d'apprentissage en sport collectif en utilisant le rugby comme support d'enseignement.

Réalisé grâce à l'expérience des éducateurs et des Conseillers pédagogiques en EPS, ce document est soumis à l'expérimentation dans les écoles du département.

Table des matières

Préambule.....	2
Définition du rugby et son apport à l'école	4
Compétences visées.....	8
Organisation pédagogique.....	9
Organisation de l'unité d'apprentissage.....	17
Situation d'échauffement : le carré magique.....	14
Situation d'entrée dans l'activité.....	16
Différentes règles.....	17
Comportements observables.....	18
Tableau récapitulatif des différents comportements et mise en relation avec les situations pédagogiques.....	19
Situations pédagogiques.....	20
Annexes	
Les différents lancements.....	25
Le lexique spécifique rugby.....	30
Les ressources	31

Définition du rugby et son apport à l'école

Le rugby est historiquement un sport collectif de combat. Une mutation est entamée depuis plusieurs années par la Fédération de rugby avec des nouvelles pratiques sans contact tout en gardant l'essence première de ce sport : avancer seul ou ensemble pour marquer.

L'activité peut se pratiquer sur herbe, dans un gymnase, dans la cour, avec très peu de matériel.

La manipulation du ballon et la liberté de déplacement (pas de dribble) facilitent la participation et l'engagement de tous les enfants (garçons, filles, petits et grands).

Ce sport permet également la construction de la notion d'engagement responsable. L'enfant devra s'engager (mentalement, physiquement...) tout en respectant des règles, ses partenaires, ses adversaires et l'arbitre.

La spécificité de ce jeu de « gagne terrain » reste la passe en arrière à son coéquipier : contradiction entre le sens du jeu et la manipulation du ballon. Les enfants construisent des compétences de repérage dans l'espace afin de toujours être bien placés en attaque comme en défense.

Compétences visées

Le rugby s'inscrit dans le champ d'apprentissage « conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel ».

1) Les règles fondamentales du rugby

Les règles fondamentales



La
marque

● Faire passer le ballon entre les poteaux avec un jeu au pied particulier ou aplatis le ballon derrière la ligne d'en but adverse.



Le
hors-
jeu

● Un joueur situé en avant du porteur de balle par rapport à la ligne de ballon mort adverse, ne peut pas prendre part au jeu.



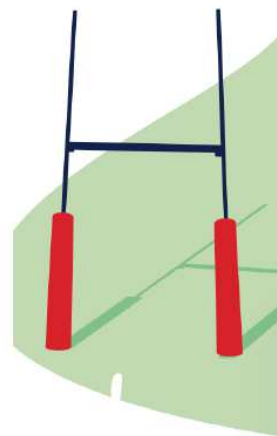
Le
plaquage

● Dès l'instant où je touche le sol, je ne peux plus jouer. Je dois me relever le plus vite possible, me remettre sur mes appuis pour rejouer. Quand je suis tenu, je dois lâcher ou passer le ballon. Tout joueur au sol doit libérer son ballon et le rendre disponible Cette règle pourra être aménagée en fonction du niveau et de la volonté ou non de mettre du contact (ceinturer - toucher - flag ...).



Droits et
devoirs

● Tout joueur est responsable de la sécurité de ses partenaires et adversaire. Toutes les règles qui vont donner ce qu'on a le droit et pas le droit de faire.



2) Les cinq compétences travaillées en EPS et ce que l'élève va apprendre (dimension motrice, méthodologique et sociale)

Lien avec le socle commun

Compétences	Cycle 2	Cycle 3
Développer sa motricité et construire un langage du corps	Rechercher le gain du jeu, de la rencontre Comprendre le but du jeu et orienter ses actions vers la cible Accepter l'opposition et la coopération Coordonner des actions motrices simples	Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires Coordonner des actions motrices simples Se reconnaître attaquant/défenseur Coopérer pour attaquer et défendre
S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre	Apprendre par essai-erreur en utilisant les effets de son action	Apprendre par l'action, l'observation. Utiliser des outils numériques pour observer, évaluer et modifier ses actions
Partager des règles, assumer des Rôles et des responsabilités	Assumer les rôles sociaux spécifiques Elaborer, respecter et faire respecter règles et règlements	Assumer les rôles sociaux spécifiques Comprendre, respecter et faire respecter règles et règlements
Apprendre à entretenir sa santé par la pratique d'une activité physique régulière	Ne pas se mettre en danger par un engagement physique dont l'intensité excède ses capacités physiques	Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger
S'approprier une culture physique et sportive	Découvrir la variété des activités et des spectacles sportifs	Savoir situer des performances à l'échelle de la performance humaine
Attendus de fin de cycle	S'engager dans un affrontement collectif en respectant les règles du jeu Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples Connaître le but du jeu Reconnaître ses partenaires et ses adversaires	S'organiser tactiquement pour gagner le match en identifiant les situations favorables de marque ; Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre ; Assumer différents rôles sociaux Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter

3) Objectifs visés

- Acquérir des règles de base ; les connaître permet de répondre aux objectifs des compétences ciblés par l'EPS.
- Connaître les règles fondamentales du rugby pour pratiquer, pour jouer en sécurité ainsi que les moyens pour marquer.
- Accepter de s'engager en tant que joueur (respect du jeu, de ses partenaires et de ses adversaires) et en tant qu'arbitre.
- Développer des habilités motrices simples (manipulation, transmission, enchaînements d'actions).

Organisation pédagogique

1) Le rôle des adultes

- L'enseignant est le responsable pédagogique et doit participer activement à la séance.
- L'éducateur apporte son expertise pour la mise en œuvre des situations pédagogiques et mène la séance en co-intervention.
- Les parents accompagnateurs assistent les enseignants dans la vie quotidienne. Les élèves restent sous la responsabilité des enseignants tout au long des séances.
- En fonction du temps, l'enseignant et l'éducateur prennent la décision de maintenir ou non la séance.

2) Programmation des interventions

Cette programmation permet :

- A l'intervenant de contractualiser son intervention dans le cadre des programmes de l'éducation nationale
- Au professeur des écoles de co-intervenir dans cette activité, de prolonger la séance avant et après en classe, en lien avec les compétences du socle commun de connaissances, de compétences et de culture

La programmation des interventions sur le cycle d'apprentissage :

- 1^{ère} et 2^{ème} séances : co-animation professeur des écoles et éducateur sportif/CTC
- 3^{ème} et 4^{ème} séances : animation du professeur des écoles
- 5^{ème} séance : co-animation professeur des écoles et éducateur sportif/CTC
- 6^{ème} et 7^{ème} séances : animation du professeur des écoles
- 8^{ème} séance : co-animation professeur des écoles et éducateur sportif/CTC
- 9^{ème} et 10^{ème} séances : animation du professeur des écoles

3) Equipements nécessaires à l'activité

Afin de pratiquer l'activité dans les meilleures conditions possibles, il faut dans un premier temps le matériel nécessaire et adapté pour l'encadrement de celle-ci :

- Des ballons de taille 3 pour faciliter la manipulation
- Des plots et des coupelles colorés pour délimiter les zones d'ateliers et de jeux
- Une montre ou un chronomètre pour gérer le temps
- Des chasubles ou autres éléments pouvant permettre de différencier des équipes.
- Des sifflets

Les élèves devront également prévoir individuellement de quoi pratiquer lors de la séance. Ainsi pour assurer leur sécurité, les enfants devront enlever leurs bijoux, leurs lunettes, leurs montres, ou tous autres accessoires pouvant les mettre en danger et mettre en danger les autres.

Pour pratiquer, la tenue idéale est composée de vêtements pouvant être salis et d'une paire de chaussures de sport. Un coupe-vent peut également être utile si le temps est humide.

Un change, une serviette et une bouteille d'eau sont fortement recommandés.

Organisation de l'unité d'apprentissage

A l'occasion des différentes séances d'une unité d'apprentissage les élèves seront confrontés à un ensemble de situations organisées en cohérence avec les objectifs visés.

Le cycle d'apprentissage se base sur 10 séances de 50 à 60 minutes. D'un point de vue pédagogique, 2 séances par semaine sont idéales pour valider les compétences.

1) Des situations de jeu

- La situation d'échauffement : **le carré magique**

Ce sont des situations de jeu préparatoires à l'activité (jeux de course, jeux d'opposition ou de lutte, jeux de manipulation) que l'on peut utiliser au début de l'unité d'apprentissage et en début de séance pendant l'échauffement. Elles sont liées aux apprentissages recherchés.

- La situation de référence : **ultimate – toucher 2s – jeu au contact**

C'est une situation de jeu global, adaptée aux ressources des élèves et qui vise à leur faire vivre l'ensemble des problèmes posés par l'activité : défendre son propre camp/attaquer le camp adverse, accepter l'affrontement corporel, conserver le ballon, soutenir les partenaires, s'approprier les règles du jeu...

On l'utilise :

- Au début de l'unité d'enseignement pour repérer les difficultés que rencontrent les élèves à s'inscrire dans le rapport d'opposition et de coopération ;
- Pendant et à la fin de l'unité d'enseignement pour permettre aux élèves de réinvestir, de stabiliser et d'évaluer leurs acquisitions.

- Les situations d'apprentissage :

Elles sont élaborées à partir de l'observation des comportements et des difficultés des élèves pendant la situation de référence.

Ce sont des situations aménagées (au plan de l'espace, des effectifs et des règles) visant à confronter les élèves à un problème prioritaire à résoudre (ex : accepter le contact, avancer, lutter pour conquérir le ballon...) et les incitant à réorganiser leurs conduites, leurs repères, leurs relations... L'apparition de nouveaux comportements n'indique pas pour autant que l'apprentissage est terminé. Celui-ci doit être prolongé dans d'autres situations.

Une séance-type :

1^{ère} partie : Séance débute par le carré magique (avec des variables différentes)

2^{ème} partie : les élèves sont répartis en 4 groupes :

- 2 groupes en activité sur la situation globale « toucher 2 secondes »

- 2 groupes sur des situations d'apprentissage avec un travail des élèves en autonomie. Les lancements des situations se font par les élèves.

Une rotation permettra aux élèves de pratiquer la situation globale et les situations d'apprentissage.

2) Des situations de non jeu

Même si l'activité motrice revêt un caractère prioritaire, l'alternance de temps de jeu et de temps de non jeu est nécessaire pour permettre aux élèves d'accéder à la connaissance du résultat de leurs actions, de s'approprier des repères, d'évaluer leurs stratégies et d'en établir de nouvelles. Une observation ciblée, un questionnement guidé et des échanges organisés les aideront à développer cette activité cognitive.

Celle-ci pourra être utilement prolongée lors de séances de travail en classe afin de favoriser un approfondissement des connaissances sur le jeu et des notions (espace, temps, énergie, vitesse, responsabilité, solidarité...), en relation avec les autres disciplines (mathématiques, français, éducation civique...).

L'articulation et l'organisation dans le temps de ces différentes situations (jeu / non jeu, action / réflexion, questionnement / échange, recherche / répétition...) favorisent progressivement l'acquisition par les élèves des connaissances et des compétences visées.

L'organisation d'une rencontre (inter classes ou inter écoles) à la fin de l'unité d'apprentissage permet aux élèves de réinvestir ce qu'ils ont appris à travers la confrontation aux autres. Cela constitue également un moyen privilégié pour à la fois renforcer et valider leurs compétences.

3) Le rôle de l'arbitrage

Le projet est d'engager chaque enfant dans le rôle d'arbitre en commençant par des règles simples à arbitrer pour évoluer règle par règle vers le rugby sans contact. Sur la situation de jeu global, nous essayerons de fonctionner avec un binôme d'élèves et un adulte qui supervise.

Chacun des deux arbitres sera chargé de veiller au respect d'une ou de deux règles pour que la prise de décision soit plus facile.

Pour les situations d'apprentissage, le rôle de l'arbitre sera tenu sur chaque atelier par un joueur se trouvant hors de l'action et la rotation se fera à chaque passage.



L'essai : L'arbitre valide l'essai en levant le bras vers le haut



La pénalité : L'arbitre siffle une pénalité en levant le bras vers le haut et en le pointant vers l'équipe non fautive.

L'en avant : L'arbitre met les mains à la hauteur de la tête. Les doigts d'une main tapant dans la paume de l'autre main.

La passe en avant : L'arbitre fait le geste de passer la balle en avant.



Il existe aussi la possibilité d'introduire les cartes « coup de pouce » et « coup de frein » pour réguler un rapport d'opposition très déséquilibré.

Exemples : une équipe pourra donc jouer avec : un joueur de plus, une seconde de plus pour faire une passe, ou tout autre règle pouvant être inventée par les enfants sans dénaturer l'essence de l'activité.



UTILISATION DES CARTES



« Coup de pouce » et « coup de frein »

Objectifs :

- Relativiser le score en rajoutant une dimension ludique
- Redonner de l'égalité des chances en gérant l'hétérogénéité des 2 équipes
- Renforcer les stratégies collectives en fonction du nouveau rapport de force lié aux tirages des cartes.

Dispositif : (cartes à construire)

- cartes « coup de pouce » qui renforcent les pouvoirs d'agir d'une des deux équipes
- cartes « coup de frein » qui provoquent des contraintes dans le jeu pour l'une des deux équipes

Mode d'emploi :

- Utilisation dans la situation de référence, au cours d'un tournoi...
- Dans un match, à la moitié du temps de jeu, siffler un arrêt :
 1. L'équipe qui, à cet instant, perd choisit de prendre une carte avantage (coup de pouce) ou de donner « un coup de frein » à l'autre équipe puis elle tire au sort une des cartes du groupe choisi.
 2. Le jeu reprend alors en tenant compte de cette nouvelle condition.

Carte « coup de pouce »

Toutes les
remises en jeu
sont à notre
avantage

Carte « coup de pouce »

Chaque essai
marqué compte
double

Carte « coup de frein »

Un de vos joueurs
défend un bras
dans le dos

Carte « coup de frein »

2 joueurs de
votre équipe ne
peuvent pas
marquer un
essai

Carte « coup de pouce »

Nous sommes
en supériorité
numérique
+1

Carte « coup de pouce »

Chaque
premier essai
marqué
par un joueur
compte triple

Carte « coup de frein »

Un joueur
(que l'on désigne)
n'a pas le droit
d'arracher le
ballon

Carte « coup de frein »

Un joueur
(que l'on désigne)
doit faire sa
passe s'il est
touché à deux
mains

4) Les différentes étapes de l'unité d'apprentissage

Phase de découverte Pour entrer dans l'activité	Phase de référence Pour se situer	Phase de structuration Pour apprendre et progresser	Phase de bilan Pour s'évaluer
1 à 3 séances	1 à 2 séances	4 à 5 séances	1 séance
Construire le sens de l'activité Instaurer les règles	Se confronter à un ensemble de problème	Apprendre et s'améliorer	S'évaluer, évaluer les acquis et les progrès
Expliciter les enjeux, le règlement, le vocabulaire. Rechercher des informations liées à l'activité. Préparer l'organisation de la situation de référence	Identifier les problèmes rencontrés dans la pratique Engager une réflexion dans l'élaboration d'un projet d'apprentissage et d'intentions.	Construire et stabiliser des conduites motrices pour être efficace Revenir sur le résultat de ses actions	Faire le bilan des progrès réalisés en comparant les résultats et problèmes identifiés lors de la phase de référence. Préparer une rencontre permettant de finaliser le cycle d'apprentissage mené.
Situation(s) proposée(s)			
➤ Le carré magique – ultimate rugby	➤ La situation de référence : ultimate - touché 2s – jeu au contact	Les situations pédagogiques : J'avance ! - J'avance efficacement ! - Je continue d'avancer ! - J'avance dans l'espace ! - On joue ensemble ! - Aujourd'hui je plaque !	➤ La situation de référence : ultimate - touché 2s – jeu au contact
Acculturation			
En parallèle aux séances menées et notamment lors de la phase d'entrée dans l'activité, proposer aux élèves des activités de recherche documentaire ou des reportages radiophoniques ou audio-visuels pour permettre une acculturation mais également d'apporter des ressources au service de la pratique.			

Situation d'échauffement : le carré magique

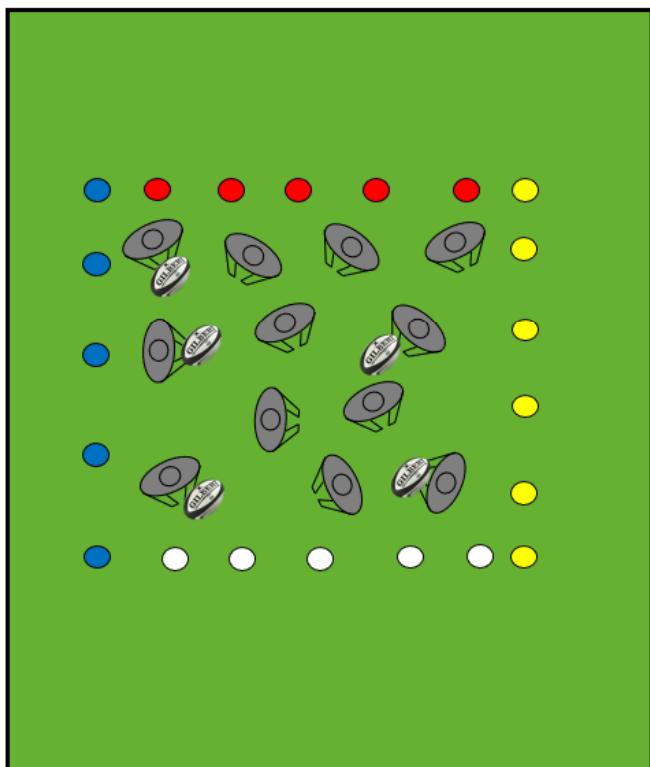
Le carré magique

Trois entrées à chaque fois : manipulation - transmission - contact

Avec des niveaux de réalisation différente (3) au fur et à mesure de la séquence

Objectifs :

- **S'échauffer avec le ballon de rugby**
- **Découvrir le ballon**
- **Découvrir la règle fondamentale de la marque**



ORGANISATION DE LA SITUATION :

Durée de la situation : 15 à 20 minutes

Mise en place : tracer deux carrés de 15 m – 1 groupe d'élèves dans chaque carré – 5 ballons par carré

Consignes : Les élèves se déplacent en courant dans le terrain et en se faisant des passes. Au signal « couleur », ceux qui ont les ballons doivent aller marquer un essai derrière la ligne annoncée. Pour les différentes variantes se référer à la fiche « carré magique : progressivité des variables ». A chaque séance, choisir deux à trois variables par entrée (manipulation – transmission – contact).

COMPORTEMENTS ATTENDUS :

Evaluer la motricité des élèves et leurs capacités à manipuler le ballon. Se repérer dans l'espace. Identifier ses partenaires. S'opposer. Respecter les règles de sécurité. Accepter le contact avec partenaires et adversaires et réduire son « espace intime ».

COUP DE POUCE POUR LE PROFESSEUR DES ECOLES :

Ne pas hésiter à donner des conseils, des petits apports techniques aux enfants: Préparer les mains, doigts écartés, regard sur le ballon, appeler avant de recevoir le ballon.

Laisser le temps aux enfants de découvrir et de s'approprier la consigne.

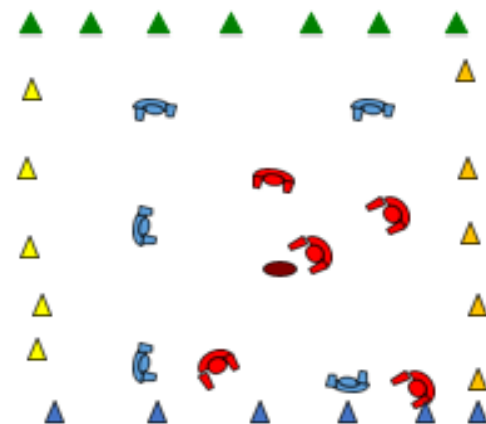
Séparer la classe en deux groupes de niveaux hétérogènes afin de faire vivre aux enfants des variantes en rapport avec leurs besoins.

Carré magique : Progressivité des variables

	Manipulation	Transmission	Duel - contact
Niveau 1	<ul style="list-style-type: none"> - Courir dans toutes les directions avec le ballon dans les mains - Courir et changer son ballon de main - Courir et soulever le ballon des mains (sans que le ballon dépasse le niveau de la tête) - Ramasser le ballon au sol 	<ul style="list-style-type: none"> - Passe main à main (PB se dirige vers son partenaire pour donner la balle) - Passe très rapprochée : le ballon décolle des mains - Poser le ballon au sol et le faire rouler pour son partenaire - Passe classique : passe faite entre l'épaule et la ceinture 	<ul style="list-style-type: none"> - Au signal jeu, ceux qui ont le ballon s'arrêtent de courir et les autres doivent arracher le ballon - Au signal jeu, les porteurs de balle peuvent se déplacer et les autres doivent arracher le ballon
Niveau 2	<ul style="list-style-type: none"> - Courir et soulever le ballon des mains (le ballon doit dépasser le niveau de la tête) - Courir et lancer le ballon pour le récupérer en corbeille - Faire rebondir le ballon au sol et le récupérer 	<p>Sous forme de passe à 10 le plus rapidement possible</p> <ul style="list-style-type: none"> - Passe classique : passe faite entre l'épaule et la ceinture - Ramasser le ballon au sol à une main après une passe 	<ul style="list-style-type: none"> - Les binômes sont face à face à l'arrêt, se font des passes main à main et au signal « jeu » le non porteur de balle essaie de faire sortir du carré le porteur de balle sans le faire tomber.
Niveau 3	<ul style="list-style-type: none"> - Se déplacer, lancer le ballon et récupérer le ballon en l'air - Courir et jongler avec le ballon 	<ul style="list-style-type: none"> - Au signal jeu, le porteur de balle doit transmettre la balle à son partenaire pour aller marquer derrière la ligne de la couleur désignée - Au signal jeu, le porteur de balle doit transmettre la balle à l'aide d'une passe en arrière à son partenaire pour aller marquer derrière la ligne de la couleur désignée 	<ul style="list-style-type: none"> - Les binômes sont face à face à l'arrêt, se font des passes main à main et au signal « jeu » le porteur de balle doit marquer et le porteur de balle essaie de faire sortir du carré le porteur de balle sans le faire tomber. - Même situation mais en trinôme. Deux élèves face à face. Le troisième fait la passe à l'un d'eux. Le joueur recevant le ballon peut aller marquer et utiliser le passeur comme soutien.

Situation d'entrée dans l'activité : Ultimate Rugby

Situation globale : Toucher 2 secondes	
ULTIMATE RUGBY	Objectifs : - Rendre les élèves capables de maîtriser les règles fondamentales - Rendre les élèves capables d'avancer en continuité.
Moment de la séance : Situation globale du corps de séance	Comportements attendus : repérer les zones d'en-but ; les droits et devoirs des joueurs.
<p>Temps : 30 min Organisation : 5 équipes, 2 terrains de 15X25m ou 2 équipes et 20X30 Matériels : plots, chasubles (4 couleurs), 1 ballon par terrain</p> <p>Lancement de jeu : Les joueurs commencent à jouer au centre du terrain et doivent progresser vers l'en-but adverse. Ils ne peuvent pas marcher plus de 3 pas avec le ballon. L'équipe marque un point lorsqu'un joueur reçoit le ballon dans la zone de marque.</p> <p>Sécurité : faire attention de ne pas pousser le PB (porteur de balle), laisser un mètre autour du PB.</p>	
FAIRE EVOLUER LA SITUATION	
<p style="text-align: center;">Variantes</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Droit de courir avec la balle et lorsqu'on est touché par l'adversaire => passe obligatoire (2'') sinon perte de la possession. 2. Introduction du Hors-Jeu donc avec passes orientées vers l'arrière => Toucher 3'' pour passer ou marquer après avoir été touché. 3. idem mais à <u>ceinturer</u> => Jeu au Contact (JCO) 4. Idem mais à <u>plaquer</u> 	<p style="text-align: center;">Comportements recherchés</p> <p style="text-align: center;">Se repérer dans l'espace Valider la marque Coopérer, soutenir, défendre</p>



Différentes règles

1) Règles du toucher deux secondes

UTILISATEURS	Lorsque le porteur de balle est touché à 2 mains simultanément entre la taille et les épaules, l'arbitre annonce : "Toucher", "1", "2"
	Le porteur de balle "touché" a 2 secondes pour faire une passe, sans obligation de s'arrêter.
	Le ballon est transmis au-delà des 2 secondes : ballon à l'opposant = CF - adversaires à 5m
	Le joueur "touché" n'a plus le droit de jouer le ballon au pied : ballon à l'opposant = CF - adversaires à 5m
OPPOSANTS	L'opposant doit toucher le porteur de balle à 2 mains simultanément entre la taille et les épaules
	Les opposants ne peuvent pas jouer le ballon dans les mains du porteur de balle
	Les opposants peuvent récupérer le ballon sur interception ou sur ballon au sol pour contre-attaquer
	Le toucher + 2 secondes = un plaquage donc les soutiens défensifs doivent arriver du côté de leur ligne de but avant de jouer le ballon = CF – adversaires à 5 m
	Si l'action de "toucher" l'opposant n'est pas faite à 2 mains simultanément entre la taille et les épaules, le jeu continue. L'arbitre peut annoncer "Jouez" en cas de litige
CONSIGNES ARBITRAGE	Valider le toucher = les deux mains simultanément + hauteur du toucher (entre la taille et les épaules): Communication verbale de l'arbitre : "Toucher", "1", "2" (audible pour tout le monde) puis coup de sifflet immédiat

2) Règles du jeu au contact

	Passage en force : un joueur porteur du ballon ne doit pas percuter volontairement un adversaire arrêté – Sanction : CF
UTILISATEURS	Lorsque le porteur de balle est en contact avec l'adversaire (debout ou au sol), il doit transmettre le ballon immédiatement
	Le porteur du ballon ne doit pas engager son buste vers l'avant au moment du contact avec l'adversaire (pas de tête à la même hauteur) – CF- adversaires à 5 m
	Le porteur de balle plaqué doit immédiatement, transmettre son ballon ou libérer celui-ci à plus d'un mètre : CF - adversaires à 5m
	Si le ballon est injouable : ballon à l'opposant : CF - adversaires à 5m
OPPOSANTS	L'opposant peut plaquer le porteur de balle mais il n'a pas le droit de le bloquer par une prise au-dessus de la taille ni de lui arracher le ballon dans les mains et/ou les bras
	Le plaquage est effectué obligatoirement avec les 2 bras. Il doit être impérativement effectué entre la taille et les pieds (attention : il est interdit de plonger directement dans les pieds d'un adversaire) : du CF à l'exclusion temporaire avec remplacement du joueur.
	Les opposants peuvent récupérer le ballon une fois qu'il a été libéré mais ils ne doivent pas le jouer dans les mains du porteur : CF – adversaires à 5m
	Les soutiens défensifs doivent arriver par leur camp avant de jouer le ballon

Comportements observables

Comportements observables	Individuel	Collectif	Passer de ... à ...
<p>Niveau 1 Jeu anarchique par grappes Découverte des fondamentaux de l'activité (la marque, le tenu, le hors-jeu et les droits et devoirs des joueurs et avancer pour marquer)</p>	<p>L'élève garde le ballon ou s'en débarrasse (par peur ou non maîtrise) L'élève s'engage dans les espaces non libres. L'élève connaît quelques règles mais ne les applique pas.</p>	<p>Grappes : les élèves s'agglutinent autour du ballon. Satellites : les élèves sont loin du ballon pour ne pas avoir à jouer.</p>	<p>Passer d'une activité centrée sur la balle à une activité dirigée vers le but à atteindre (avancer pour marquer ou s'opposer).</p>
<p>Niveau 2 Comprend le but du jeu Met en pratique les fondamentaux de l'activité (la marque, le tenu, le hors-jeu et les droits et devoirs des joueurs et avancer pour marquer)</p>	<p>L'élève maîtrise le ballon. L'élève commence à passer la balle pour un partenaire. L'élève se débarrasse de la balle avant contact. Le partenaire du porteur de balle le suit et agit en soutien. L'élève connaît les règles et les applique. L'élève commence à arbitrer.</p>	<p>Le jeu est haché, existence de nombreux arrêts, pas de progression. En opposition, les élèves s'organisent en grappe autour du porteur de balle pour gêner les transmissions mais ils se trouvent souvent hors-jeu. L'opposition l'emporte sur les utilisateurs.</p>	<p>Passer d'une activité de jeu centrée sur soi à une activité prenant en compte les partenaires proches.</p>
<p>Niveau 3 Maîtrise les fondamentaux de l'activité (la marque, le tenu, le hors-jeu et les droits et devoirs des joueurs et avancer pour marquer) Conseiller ses partenaires pour les aider à progresser</p>	<p>L'élève fait preuve d'habileté dans la maîtrise du ballon et la gestuelle. Le porteur de balle avance dans un espace, change de direction si besoin. Une fois touché, il continue d'avancer soit pour marquer soit pour faire une passe en prenant en compte ses partenaires. L'élève sait se placer par rapport au ballon, aux joueurs et aux espaces. L'élève est capable d'arbitrer.</p>	<p>Les opposants s'organisent pour conquérir et exploiter la balle (sans être hors-jeu) Les utilisateurs aident à la progression du ballon pour assurer la continuité du jeu.</p>	<p>Passer d'une perception de jeu proche à une perception de jeu plus large : L'élève identifie les espaces et avance ou passe le ballon pour le faire progresser.</p>

Tableau récapitulatif des différents comportements et mise en relation avec les situations pédagogiques

Toucher 2s		
Les comportements observés : le porteur de balle		Situation pédagogique proposée
<ul style="list-style-type: none"> - Le joueur fuit le ballon - Le joueur se débarrasse de la balle - Le joueur recule ou reste statique 		J'avance !
<ul style="list-style-type: none"> - Le joueur recule pour essayer de contourner la défense 		J'avance efficacement !
<ul style="list-style-type: none"> - Le joueur s'arrête dès qu'il est touché 		Je continue d'avancer !
<ul style="list-style-type: none"> - Le joueur ne perçoit pas l'espace 		J'avance dans l'espace !
<ul style="list-style-type: none"> - Le joueur avance dans l'espace mais ne prend pas en compte ses partenaires 		On joue ensemble !
Comportements attendus :		
Le porteur de balle avance dans un espace, change de direction si besoin. Une fois touchée, il continue d'avancer soit pour marquer soit pour faire une passe en prenant en compte ses partenaires.		
Les comportements observés : Partenaire du porteur de balle (proche du porteur de balle)		Situation pédagogique proposée
<ul style="list-style-type: none"> - Le joueur reste éloigné de l'action - Le joueur proche, ne réagit pas aux choix du porteur de balle - Le joueur proche essaye d'intervenir sans pour autant proposer la bonne solution 		On joue ensemble !
Comportements attendus :		
Le joueur se rapproche du porteur de balle et appelle la balle.		
Jeu au contact		
Les comportements observés : Les opposants		Situation pédagogique proposée
<ul style="list-style-type: none"> - Le joueur fuit le contact - Le joueur cherche à attraper avec les mains - Le joueur agit de manière non efficace (recule, trop loin de l'adversaire...) 		Aujourd'hui je plaque !
Les comportements attendus :		
Le joueur avance sur le porteur, ceinture au niveau des hanches et fait tomber si besoin.		

Situations pédagogiques

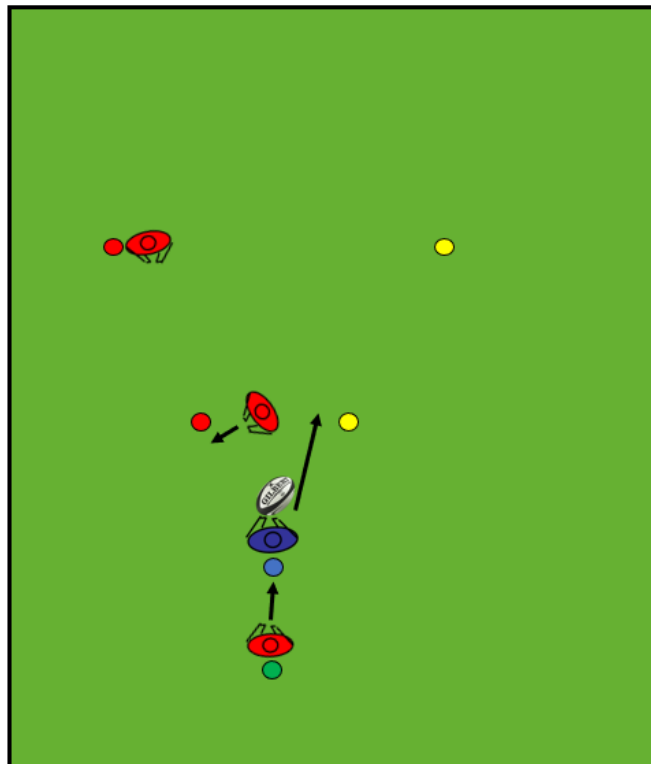
J'avance efficacement !

Le comportement observé lors de la situation globale toucher 2 secondes:

Le porteur de balle recule avant d'avancer pour contourner la défense.

Objectif :

- Avancer de manière efficace dans un espace libre



ORGANISATION DE LA SITUATION :

Durée de la situation : 15 minutes

Mise en place : 6 élèves par situation – 3 opposants avec une couleur de chasuble – 2 ballons par situation – les élèves changent de rôle au bout de 5 passages.

Consignes : le ballon est posé au sol devant l'utilisateur. Quand il le souhaite l'utilisateur se saisit du ballon et annonce une couleur de plot à l'opposant. C'est le signal qui déclenche la course de l'opposant situé dans son dos. Cette opposant stoppe sa course une fois la première ligne franchie. Les mêmes consignes de la situation problème n°1 sont appliquées.

But : l'utilisateur doit marquer le plus rapidement possible sans se faire toucher à deux mains par les opposants. L'opposant situé dans le dos du porteur de balle doit toucher le PB avant qu'il marque.

COMPORTEMENTS ATTENDUS :

Le porteur de balle avance dans un espace, change de direction si besoin, pour marquer.

COUP DE POUCE POUR LE PROFESSEUR DES ECOLES :

Jouer sur la distance qui sépare l'opposant placé dans le dos du PB et le porteur de balle.
Pour rendre plus facile : l'opposant situé dans le dos du porteur de balle est au début de la situation assis par terre/dos tourné/allongé au sol.

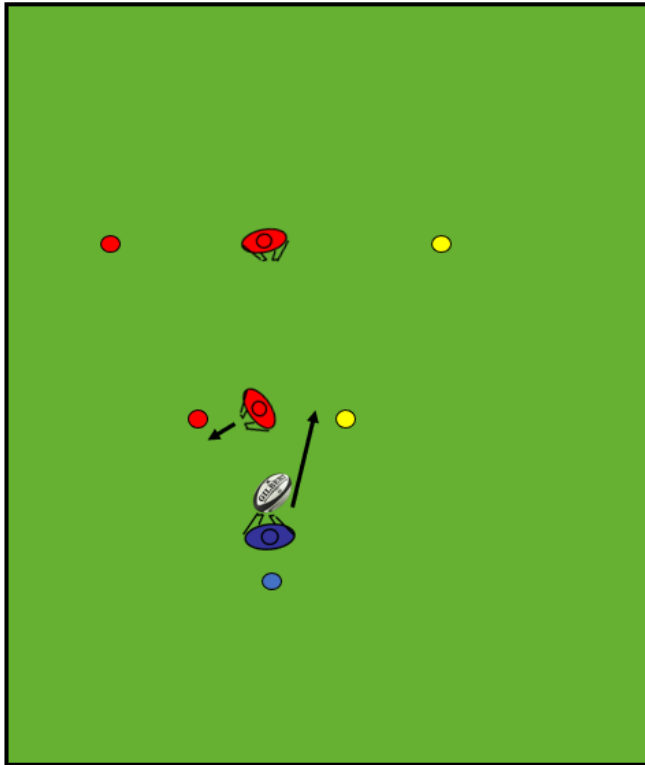
J'avance dans l'espace !

Le comportement observé lors de la situation globale toucher 2 secondes:

Le porteur de balle ne perçoit pas l'espace libre.

Objectif :

- Voir/Percevoir l'espace libre et avancer efficacement dans celui-ci



ORGANISATION DE LA SITUATION :

Durée de la situation : 15 minutes

Mise en place : 6 élèves par situation – 3 opposants avec une couleur de chasuble – 2 ballons par situation – les élèves changent de rôle au bout de 5 passages.

Consignes : le ballon est posé au sol devant l'utilisateur. Quand il le souhaite l'utilisateur se saisit du ballon. C'est le signal qui déclenche la situation, l'opposant en face du porteur de balle touche un des plots avant de pouvoir s'opposer. Le deuxième opposant est situé entre les deux plots de la ligne de fond et ne peut faire action de jeu qu'une fois que le porteur de balle est passé dans le dos du 1^{er} opposant.

But : l'utilisateur doit marquer le plus rapidement possible sans se faire toucher à deux mains par les opposants.

COMPORTEMENTS ATTENDUS :

Le porteur de balle voit et avance dans un espace, change de direction si besoin, pour marquer.

COUP DE POUCE POUR LE PROFESSEUR DES ECOLES :

Valoriser les avancées par des points : 1 point par zone franchie, 2 points pour l'essai. A la fin de la situation, demander aux élèves combien de points ils ont remporté.

Le lancement de la situation peut se faire par une passe de l'opposant au porteur de balle.

Pour rendre plus facile : après le toucher on a deux secondes pour marquer.



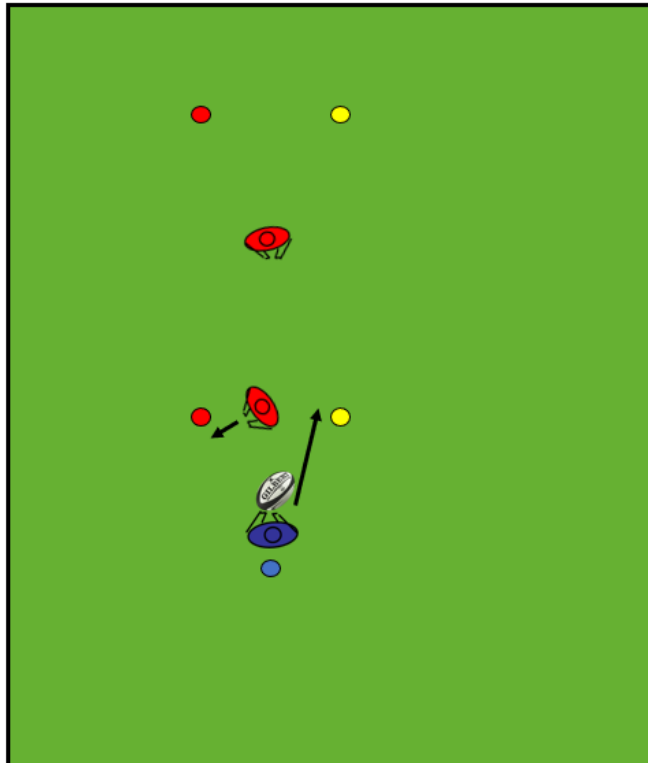
Je continue d'avancer !

Le comportement observé lors de la situation globale toucher 2 secondes:

Le porteur de balle s'arrête d'avancer une fois qu'il est touché par un opposant

Objectif :

- Avancer pour marquer après s'être fait toucher



ORGANISATION DE LA SITUATION :

Durée de la situation : 15 minutes

Mise en place : 6 élèves par situation – 2 opposants avec une couleur de chasuble – 2 ballons par situation – les élèves changent de rôle au bout du temps imparti. La longueur du terrain utilisée pour cette situation doit être importante pour que porteur de balle puisse marquer. De même une largeur étroite permettra de toucher le porteur de balle. Un élève est avec un chronomètre.

Consignes : le ballon est posé au sol devant l'utilisateur. Quand il le souhaite l'utilisateur se saisit du ballon. C'est le signal qui déclenche la situation, l'opposant en face du porteur de balle touche un des plots avant de pouvoir s'opposer. Le deuxième opposant est situé au centre de son terrain et ne peut faire action de jeu qu'une fois que le porteur a franchit la ligne.

But : l'utilisateur doit marquer le plus d'essais dans le temps imparti.

COMPORTEMENTS ATTENDUS :

Le porteur de balle continue d'avancer une fois qu'il est touché, pour marquer.

COUP DE POUCE POUR LE PROFESSEUR DES ECOLES :

La principale variante est ici sur les distances : plus la distance est longue plus le porteur de balle doit aller vite et inversement. Ces distances sont à définir et affiner sur le terrain.

Bien faire respecter la règle du toucher 2 secondes, l'opposant ne peut pas faire obstacle avec son corps pour empêcher le porteur de balle d'avancer.



Aujourd'hui je plaque !

Les comportements observés lors de la situation globale « jeu au contact » :

Le défenseur intervient avec les mains sur le haut du corps, a peur d'engager son épaule vers les hanches du PB



Objectifs :

- **Vaincre l'appréhension du contact pour arriver jusqu'au plaquage**

ORGANISATION DE LA SITUATION :

Durée de la situation : 15 minutes

Mise en place : 4 élèves par situation – 2 élèves en action – 2 joueurs arbitres - 1 PB et un opposant – les élèves changent de rôle après un certain nombre de passages.

Consignes : un porteur de balle se trouve au centre du carré bleu, un opposant est déjà en contact au niveau du bassin du PB

But : dès qu'un élève-arbitre annonce « jeu », l'opposant doit mettre le PB au sol en essayant d'intervenir sur le bas du corps. Le PB doit essayer d'aller marquer dans l'en but face à lui.

1 pt si le PB marque – 1pt si l'opposant plaque le PB – le premier joueur à 10 pts gagne

COMPORTEMENTS ATTENDUS :

Serrer les bras pour annuler l'activité des jambes du PB, pousser sur les jambes pour déstabiliser et ramener le PB dans son camp, tomber en dernier.

COUP DE POUCE POUR LE PROFESSEUR DES ECOLES :

Pour rendre plus difficile :

Au lieu d'être déjà en contact, les deux joueurs peuvent se faire face à 1m, 2m ou plus pour rajouter de la vitesse à l'action et donc de la difficulté.

On peut aussi missionner les élèves-arbitres pour décider qui sera le PB en envoyant le ballon à un joueur au choix. Cela rajoute de l'incertitude pour le défenseur qui doit s'adapter. On pourra donc jouer dans les deux sens et les zones de marques seront plus éloignées (lignes rouges et jaunes sur le schéma).

ANNEXES

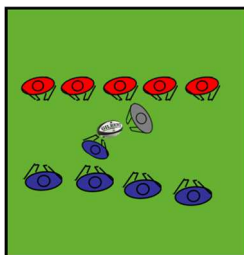
Les différents lancements

Comment maîtriser le rapport d'opposition lors des situations globales ?

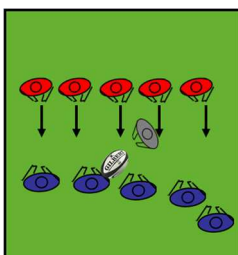
Je veux limiter l'intensité des contacts entre les joueurs :

1. J'agis sur les formes de lancement de jeu :

- En séparant le groupe d'utilisateurs et d'opposants d'un 1 ou 2 mètres et en donnant le ballon à la main à l'équipe attaquante.

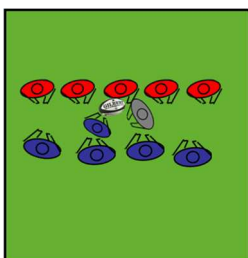


- En donnant le ballon à un (aux) utilisateur(s) en le faisant rouler au sol pour donner plus de temps aux opposants pour avancer.

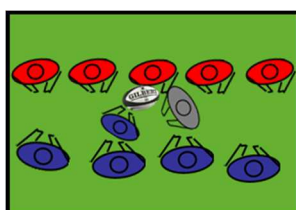


2. J'agis sur les espaces :

- En rapprochant les utilisateurs et les opposants.



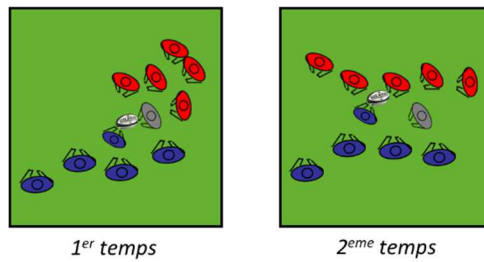
- En rétrécissant la largeur du terrain.



Je veux favoriser les utilisateurs :

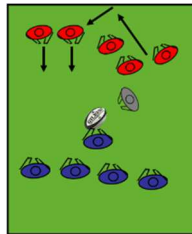
1. J'agis sur les formes de lancement :

- En retardant l'entrée du (des) opposant(s) par rapport à celle du (des) utilisateur(s).

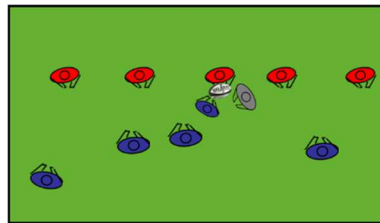


2. J'agis sur l'espace :

- En faisant parcourir une distance plus importante au(x) opposant(s).
Par exemple : en passant par un plot ou en touchant une ligne de touche ou d'en-but

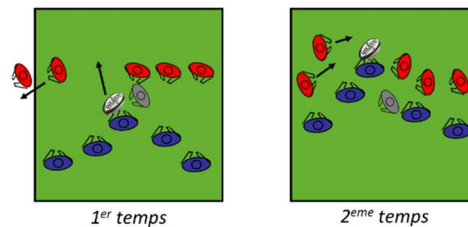


- En élargissant le terrain.

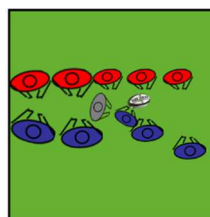


3. J'agis sur le nombre de joueurs :

- En diminuant le nombre d'opposants par rapport au nombre d'utilisateurs.



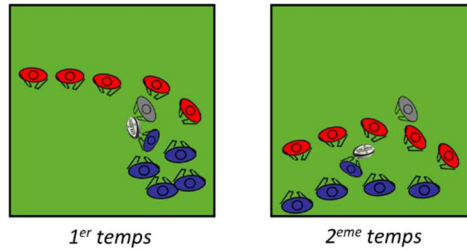
- En rééquilibrant les gabarits (taille, poids, engagement)



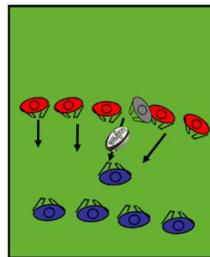
Je veux favoriser les opposants :

1. J'agis sur les formes de lancement :

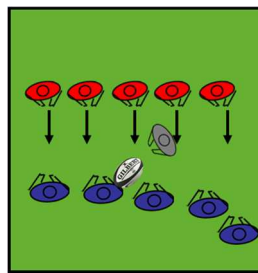
- En retardant l'entrée ou la disponibilité des utilisateurs par rapport aux opposants.



- En lançant le ballon en l'air aux utilisateurs pour permettre aux opposants de s'approcher.

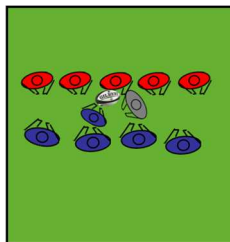


- En faisant rouler le ballon au sol vers les utilisateurs pour approcher les opposants.

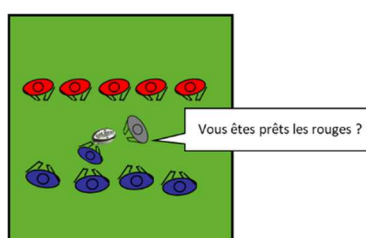


2. J'agis sur les espaces :

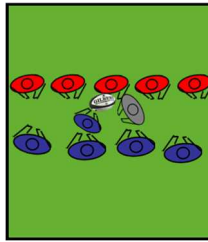
- En réduisant l'espace entre les utilisateurs et les opposants.



- En laissant l'opposition se replacer avant un nouveau lancement de jeu.

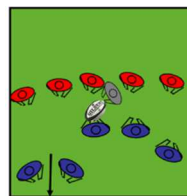


- En diminuant la largeur du terrain.

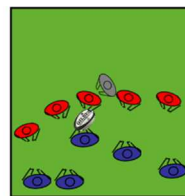


3. J'agis sur le nombre de joueurs :

- En diminuant le nombre d'utilisateurs par rapport aux opposants.

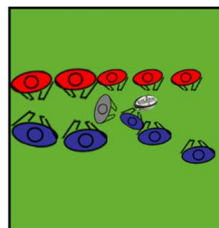


1^{er} temps



2^{eme} temps

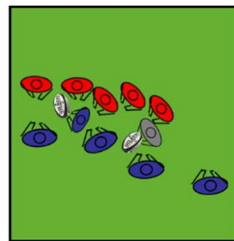
- En rééquilibrant les gabarits (taille, poids, sexe, engagement).



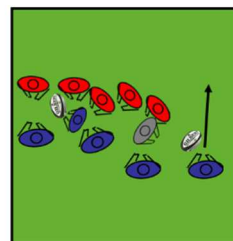
le veux favoriser le jeu dans les espaces libres :

1. J'agis sur les formes de lancement :

- En introduisant un 2ème ballon dans un espace libre et déclarant le 1er ballon « mort ».



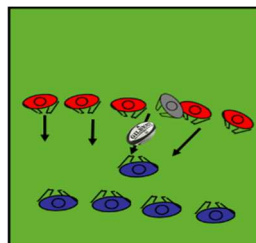
1^{er} temps « ballon mort »



2^{ème} temps « nouveau ballon »

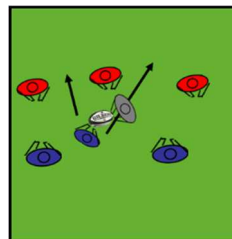
2. J'agis sur les espaces :

- En élargissant le terrain.

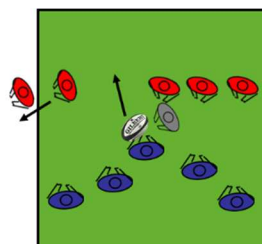


3. J'agis sur le nombre de joueurs :

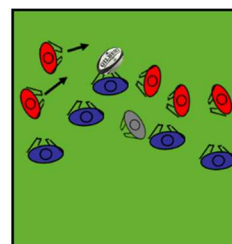
- En réduisant le nombre de joueurs.



- En réduisant le nombre d'opposants.



1^{er} temps



2^{ème} temps

Le lexique spécifique du rugby

LA MARQUE (ou essai) : Aplatir le ballon sur ou en arrière de la ligne d'en-but.

LE TENU : Tout joueur plaqué doit immédiatement poser, lâcher, passer le ballon et se relever ou s'éloigner du ballon. Il peut aussi marquer s'il est proche de l'en-but.

HORS JEU (joueur) : Dans le jeu courant c'est le joueur situé en avant du porteur de balle.

DROITS ET DEVOIRS DU JOUEUR : tout joueur peut : le porter, le passer, s'opposer au porteur de balle, l'amener au sol. Tout joueur a le devoir de respecter l'arbitre, ses partenaires, ses adversaires et soi-même.

Ces quatre termes sont les règles fondamentales de l'activité. Elles sont fondamentales puisqu'elles apparaissent à chaque instant du jeu. Si on enlève une de ces règles, ce n'est plus du rugby !

EN-BUT : Cible à atteindre occupant toute la largeur du terrain.

UTILISATEURS : Equipe qui possède le ballon.

OPPOSANTS : Equipe qui ne possède pas le ballon.

Ces deux derniers termes sont préférés à ceux d'attaquants et de défenseurs car des utilisateurs peuvent par exemple subir la pression adverse. Au rugby, tout le monde attaque puisque tout le monde avance !

PLACAGE : Ceinturer et faire chuter le porteur de balle en intervenant sur lui au niveau de la ceinture

EN AVANT : Le ballon se dirige vers la ligne de ballon mort adverse après qu'un joueur :

- 1 - l'ait propulsé avec son bras ou ses mains et qu'il touche le sol ou un autre joueur

Ou

- 2 - l'ait passé à un partenaire en direction de la ligne de ballon mort adverse

JEU GROUPE PENETRANT : jeu collectif dans la partie centrale du terrain en utilisant les soutiens proches. C'est la forme de jeu prioritairement utilisée dans le toucher 2 secondes et le jeu au contact.

PORTEUR DE BALLE : l'utilisateur qui détient le ballon.

SOUTIENS PROCHES : ce sont les utilisateurs qui sont les plus proches du porteur de balle. Très souvent, ils se trouvent à droite et à gauche du porteur de balle.

Les ressources

1) [Les lectures pour les élèves \(acculturation\)](#)

- **Le rugby raconté aux enfants** de Richard d'Escot (paru le 22.08.2013) ; édition La Martinière
- **Le rugby raconté aux enfants**, Petit guide illustré d'Alberto Bertolazzi, édition Nuinui Jeunesse (paru le 12.09.2019)
- **Passion rugby** de Jean-Michel Billioud et Jérôme Brasseur ; édition Nathan. 2015. Le rugby de Stéphanie Ledu et Didier Balicevic ; Editions Milan. 2015.
- **Le rugby** de Jérôme Leclerc, édition Milan
- **Le rugby** de Stéphanie Ledu et Didier Balicevic ; Editions Milan. 2015.
- **Astérix chez les Bretons** de Goscinny et Uderzo, pages 36 à 42.

2) [Les ressources pour les enseignants](#)

- **Revue EPS** n°377, les rugbys de l'EPS
- **Rugby**, école aux associations
- **Revue EPS** n°348, rugby
- **Mémoire d'un perfectionniste**, Jonny Wilkinson, 2011

3) [L'exploitation en classe](#)

- Peinture
 - M.Beckman, **les joueurs de Rugby** (1929)
 - R.Delaunay, **l'équipe de Cardiff** (1913)
 - A.Gleizes, **les joueurs de Rugby** (1913)
 - J.Jacoby, **Rugby** (1928)
 - A.Lhôte, **Rugby** (1917)
 - J.L Lopez, **Rugby back** (2009)
- Sculpture
 - Devant **Rugby school**, l'acte fondateur de William Webb Ellis qui court avec le ballon dans la main.
Les contre-valeurs du rugby (2011) à Nice
D'autres sculpteurs : Marie-Louise Simard (1936), Lili Mirante. Le rugby (2015), Jean-Louis Corby, Le rugby (2019)
- Histoire et Géographie
 - Culture : noms des équipes, l'emblème, la langue, les coutumes, les tournois internationaux....
 - L'histoire du rugby (son évolution)
 - Le rugby et les jeux Olympiques
- Numérique
 - Au moment des phases de lancement ou de retour de l'activité : rôle du langage dans la verbalisation des procédures pour réussir

4) [Ressources numériques](#)

Pour en savoir plus : [Sur les Jeux olympiques et le rugby](#) :

<https://www.lequipe.fr/Coaching/Archives/Actualites/Les-regles-du-rugby-le-top-5-des-essentiels/744794>

http://espritbleu.franceolympique.com/espritbleu/actus/2888_rugby—histoire-.html

<http://www.ffr.fr>

<https://formation.ffr.fr/videotheque>