

Projet pédagogique



Document co- construit par

Yann CHAMPION (salarié RCH), Antonin BLAQUE (CTC LRNR) et Anne-Sophie BAPTISTE CPD EPS

1. Introduction	3
2. Définition du rugby et son apport à l'école	3
3. Compétences visées et organisation des séances	4
3.1 Les règles fondamentales du rugby	4
3.2 Les cinq compétences travaillées en EPS et ce que l'élève va apprendre (dans les dimensions motrices, méthodologiques et sociales)	4
3.3 Objectifs visés du module	5
4. Organisation pédagogique	5
4.1 Le rôle des adultes	5
4.2 Equipements nécessaires à l'activité	5
4.3 Le terrain (situation de jeu à 5 Contre 5)	6
4.4 Le groupe classe	6
5. La séquence d'apprentissage et le fonctionnement	7
6. Comment repérer le niveau des élèves	10
7. Comment choisir les situations d'apprentissage en fonction du niveau de ma classe	11
8. Les situations pédagogiques	12
9. Annexes	23
9.1 Lexique	23
9.2 Les règles d'arbitrage	23
9.3 Les cartes coups de pouces et coups de freins :	24
10. Ressources	29
10.1 Des lectures pour vos élèves	29
10.2 Ressources pour les enseignants	29
10.3 Exploitation en classe	29
10.4 Ressources numériques	30

1. Introduction

La construction de ce document formalise la volonté du Rugby Club Hérouvillais (RCH) de s'investir dans le milieu scolaire par le biais de son salarié, Yann Champion. Grâce à Yann et à l'accompagnement d'Anne Sophie Baptiste (CPD14) et d'Antonin Blaque (CTC LRNR), le club souhaite faire découvrir l'activité rugby aux écoles hérouvillaises. En travaillant main dans la main avec le service des sports, l'éducation Nationale et le club, nous espérons transmettre une partie des valeurs et de la richesse de la pratique du rugby comme support d'enseignement.

Compte tenu du contexte actuel, l'entrée dans l'activité se fera par la passe, la coopération et l'évitement.

2. 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 Française de rugby avec de 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, grands).

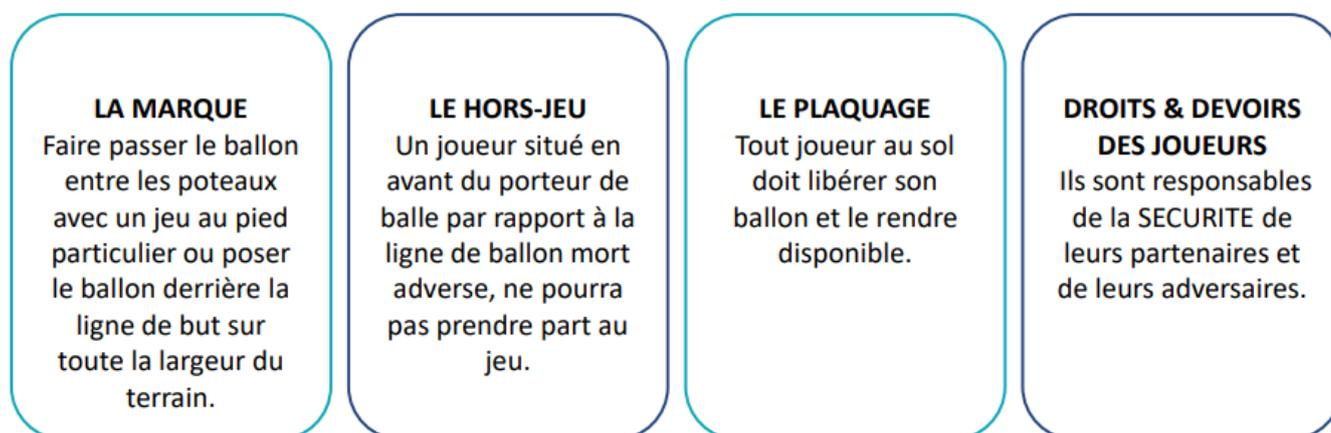
Ce sport permet également la construction de la notion d'engagement responsable. L'enfant devra s'engager (mentalement, physiquement...) tout en respectant des règles, ses partenaires, ses adversaires et l'arbitre ; des compétences importantes à développer dans notre société actuelle.

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 repérages dans l'espace afin de toujours être bien placés en attaque comme en défense.

3. Compétences visées et organisation des séances

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

3.1 Les règles fondamentales du rugby



3.2 Les cinq compétences travaillées en EPS et ce que l'élève va apprendre (dans les dimensions motrices, méthodologiques et sociales)

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

3.3 Objectifs visés du module

- Développer des habiletés motrices simples (manipulation, transmissions, enchaînements d'actions)
- Comprendre et respecter les règles spécifiques du rugby
- Prendre du plaisir à participer à la séance
- Développer la capacité à arbitrer (voir, analyser, siffler)
- Apprendre à gagner ensemble et accepter la défaite

4. Organisation pédagogique

4.1 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 avec l'enseignant.

Les parents accompagnateurs assistent les enseignants dans la vie collective.

Les élèves restent sous la responsabilité des enseignants tout au long des séances.

4.2 Equipements nécessaires à l'activité

Pour les élèves

Nous demanderons à chaque enfant d'enlever ses bijoux, ses lunettes, sa montre ou tout autre accessoire pouvant le mettre en danger ou mettre en danger les autres.

La tenue idéale est composée de vêtements pouvant être salis et d'une paire de chaussures de sport. Un coupe-vent est également un bon allié pour permettre la pratique si le temps est humide.

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

Pour l'encadrant

Des ballons taille 3 (taille utilisée en club pour des joueurs de 5 à 9 ans)

- Soit le matériel est apporté par l'intervenant extérieur
- Soit possibilité d'emprunter des kits à la DSDEN (contacter CPD EPS) : chasubles, ballons, coupelles

4.3 Le terrain (situation de jeu à 5 Contre 5)

Il est important de prendre en compte le nombre de joueurs sur le terrain. Au-delà de 5 joueurs par équipe, nous pourrions constater des joueurs qui décrocheront naturellement de l'activité. Ensuite, il faut prendre en considération le nombre de joueurs en fonction de l'espace. Ce ratio doit être en adéquation avec ce que nous attendons des enfants sur le terrain. Voici donc quelques repères.

Tableau d'aide à la construction des espaces et des équipes en fonction du jeu choisi

Le type de jeu	Le ratio joueurs/espace	Explications
Le carré magique	A minima 1 joueur pour 1m ² voire même 2m ² carré.	Pour 10 enfants, un carré de 10x10m favorisera une circulation plus libre et permettra de donner différentes consignes motrices. Plus il y aura d'espace et plus les annonces pour aller marquer permettront des courses longues.
L'Ultimate	A minima 1 joueur pour 2 à 3 mètres de large. Un match en 5 contre 5 doit se faire avec au moins 10 à 15m de large.	Dans ce jeu, les passes se font dans tous les sens. Il n'y a donc pas besoin d'un terrain très large (par contre il faut plus de profondeur). Les passes en avant permettent naturellement de disperser les joueurs partout sur le terrain.
Le toucher 2 secondes	A minima 1 joueur pour 4m de large. Un match en 5 contre 5 doit se faire avec au moins 20m de large.	Les défenseurs sont sur une seule ligne, il faut donc plus d'espace aux utilisateurs pour qu'ils aient le choix de jouer dans des espaces plus larges, seuls ou à plusieurs. Cela permettra aux utilisateurs d'avoir une prise de décision facilitée (+ de temps de lecture du jeu)
Le jeu au contact	1 joueur pour 2m de large à minima. Un match en 5 contre 5 peut se faire sur un terrain de 10m de large.	Si l'objectif est de réduire l'appréhension et la vitesse des contacts, il faut privilégier des espaces plus réduits avec des lancements très proches. Plus les enfants gagneront en confiance, plus l'éducateur et les enseignants pourront ouvrir les espaces en agrandissant le terrain.

4.4 Le groupe classe

Nous privilégierons une activité mixte.

En fonction de la classe l'activité peut s'envisager par groupe de niveau.

A partir des observations, les statuts des joueurs seront différenciés pour faciliter ou complexifier la tâche en fonction de leurs niveaux de compétences (le toucher par exemple peut se faire à une main pour les enfants les plus en difficultés alors que dans le même temps, les meilleurs joueurs devront toucher à deux mains).

5. La séquence d'apprentissage et le fonctionnement

Le module se déclinera en 8 séances d'une heure environ sans envisager, pour l'instant, la phase de plaquage.

- *Prévoir* la création des espaces avant l'arrivée des enfants. Cela permettra de se concentrer sur l'accueil du groupe et l'enchaînement des situations.
- *Construire* les équipes en amont et de se laisser la liberté de pouvoir les modifier séance après séance en échangeant avec les intervenants.

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

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 le contact 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 : avancer, coopérer, accepter le contact, la logique de la passe en arrière...) 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.

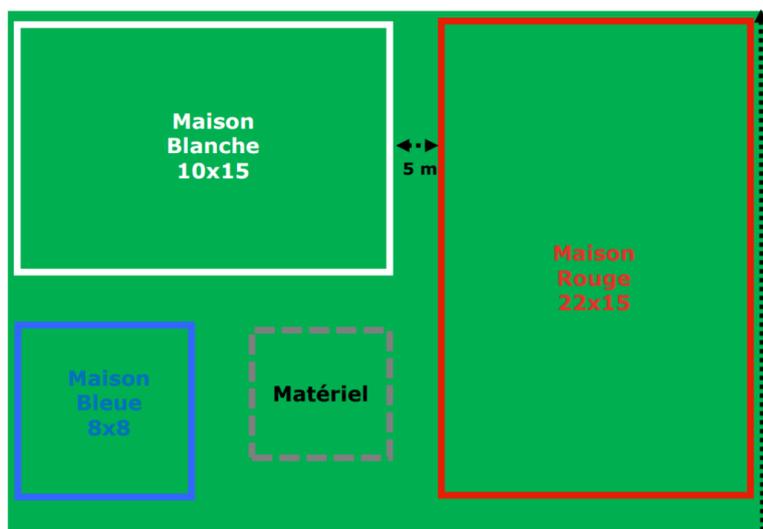
Une séance-type :

1ère partie : Echauffement avec le carré magique (avec des variables différentes)

2ème partie : situation problème la plus individualisée possible

3ème partie : jeu collectif

Exemple de représentation des exercices par rapport à la place qu'ils peuvent prendre et la manière dont ils peuvent être disposés.



- ▶ Pour commencer l'**échauffement** (Carré Magique), les ateliers proposés se passent sur le **terrain bleu**.
- ▶ Ensuite l'**atelier d'apprentissage** (ex : Ultimate), se passe sur le **terrain blanc**.
- ▶ Les situations d'apprentissage (J'avance, Je continue d'avancer, ...) se déroulent sur le **terrain rouge**.
- ▶ Match ou jeu toucher 2sec se passe sur le **terrain rouge**.

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 après règle vers le rugby sans contact. Sur la situation de jeu global, on essaiera 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 deux règles pour que la prise de décision soit plus facile ([annexe en 9.2](#)).

Cela permettra d'avoir une co-responsabilité du bon déroulement du jeu. De plus, garantir le respect des règles est plus facile à deux puisqu'il y a un partage de l'animation du jeu.

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.

Possibilité d'introduire les **Cartes « coup de pouce »** et **« coup de freins »** ([annexe en 9.3](#) - notion de stratégie avec un travail de création et de réflexion autour des règles pouvant être initié en classe) pour réguler un rapport d'opposition trop déséquilibré.

Exemples : Une équipe pourra donc jouer avec : un joueur de plus, une seconde de plus pour faire la passe, ou tout autre règle pouvant être inventée par les enfants.

Rôle de l'observateur :

Lorsque l'enfant n'est pas en situation de jeu ou d'arbitrage, il doit être en observation active.

En effet, pour les élèves, le fait de pouvoir regarder et analyser les choix d'un autre joueur permettra d'optimiser l'apprentissage et de gagner du temps lorsqu'il va être acteur du jeu. L'encadrant se servira de ce que l'observateur aura vu pour amener le joueur à formaliser et à verbaliser des principes d'actions pour réussir.

	Objectifs	Support
Progression du cycle	Progresser pas à pas	Le type de jeu priorisé sur la séance
	Découverte et évaluation des élèves	Jeux de type carré magique et Ultimate
	Consolidation de la marque	Jeu de type carré magique et Ultimate
	Avancer avec la balle, seul ou en équipe	Jeu de type carré magique et Ultimate
	Découverte du toucher 2'sec et évaluation	Jeu de type toucher 2 sec
	Apprendre la passe en arrière et le hors-jeu (droits et devoirs du joueur)	Jeu de type toucher 2 sec
	Découverte du jeu au contact	Jeu de type jeu au contact
Finalisation de la séquence Tournoi	Jeu à toucher 2'sec compris de tous et plaisir partagé	Jeu à toucher deux secondes ou jeu au contact

6. Comment repérer le niveau des élèves

Comportements observables	Individuel	Collectif	Passer de ... à ...
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, avancer pour marquer)	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.	Grappes : les élèves s'agglutinent autour du ballon. Satellites : les élèves sont loin du ballon pour ne pas avoir à jouer.	Passer d'une activité centrée sur la balle à une activité dirigée vers le but à atteindre (avancer pour marquer ou s'opposer).
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, avancer pour marquer)	L'élève maîtrise le ballon. L'élève commence à passer la balle à 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.	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. Les défenseurs dominent les attaquants.	Passer d'une activité de jeu centrée sur soi à une activité prenant en compte les partenaires proches.
Niveau 3 Maîtrise les fondamentaux de l'activité (la marque, (le tenu), le hors-jeu et les droits et devoirs des joueurs, avancer pour marquer) Conseille ses partenaires pour les aider à progresser	L'élève fait preuve d'habileté dans la maîtrise du ballon et la gestuelle. Le porteur de balle avance dans un espace libre, 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.	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.	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.

7. Comment choisir les situations d'apprentissage en fonction du niveau de ma classe

Toucher 2 secondes		
Comportements attendus : 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.		
J'observe :	Comportements observés :	Situations à choisir
Porteur de balle	- Le joueur fuit le ballon - Le joueur se débarrasse de la balle - Le joueur recule ou reste statique	J'avance !
	- Le joueur recule pour essayer de contourner la défense	J'avance efficacement !
	- Le joueur s'arrête dès qu'il est touché	Je continue d'avancer !
	- Le joueur ne perçoit pas l'espace libre	J'avance dans l'espace !
	- Le joueur avance dans l'espace libre mais ne prend pas en compte ses partenaires	On joue ensemble !
Partenaire du porteur de balle (proche du porteur de balle)	- 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 !

8. Les situations pédagogiques



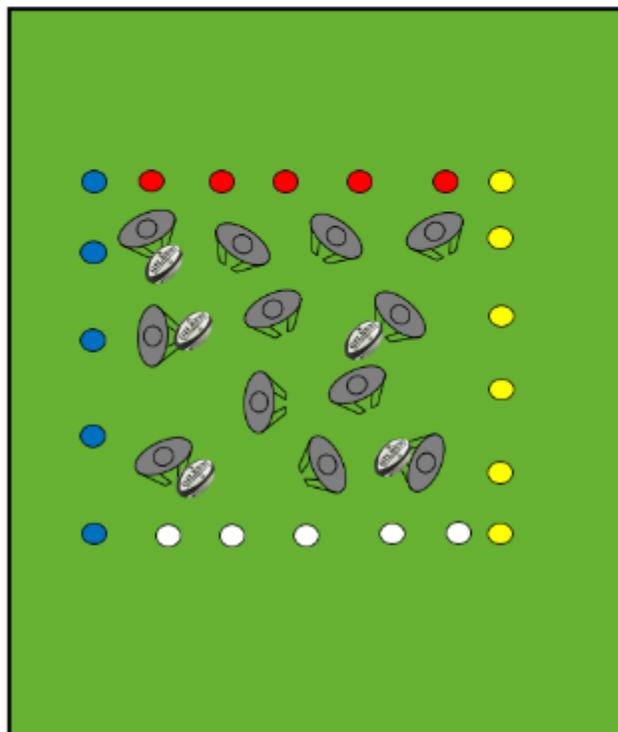
Situation d'échauffement : le carré magique

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.

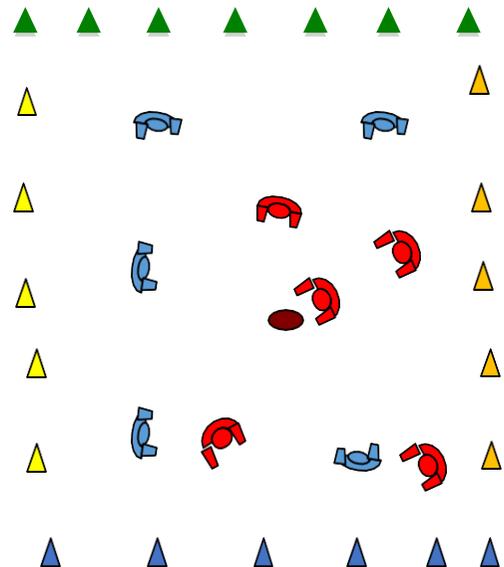
Laisser le temps aux enfants de découvrir et de s'approprier la consigne.

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
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"> - Sur un principe d'épervier, 3 défenseurs sont dans le carré, les autres joueurs ont chacun un ballon, démarrent d'un côté du carré et doivent arriver en face sans se faire toucher à 2 mains par les défenseurs. 3 passages pour essayer de rester en vie. Dès que le joueur est touché, il sort du carré et attends la fin des 3 passages pour réintégrer le jeu.
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"> - Toujours sur le principe de l'épervier, 1 ballon pour 2 attaquants. Le défenseur ne peut toucher que le porteur du ballon. Passes possibles dans tous les sens.
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 qu'il aille marquer derrière la ligne de la couleur désignée 	<ul style="list-style-type: none"> - Même principe que le niveau 2 mais avec passes UNIQUEMENT en ARRIERE

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, laisser un mètre autour du PB.</p>	
FAIRE EVOLUER LA SITUATION	
Variantes	Effets recherchés
<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. 	<p>Se repérer dans l'espace Valider la marque</p> <p>Coopérer, soutenir, défendre</p>



Règlement du jeu à toucher 2 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

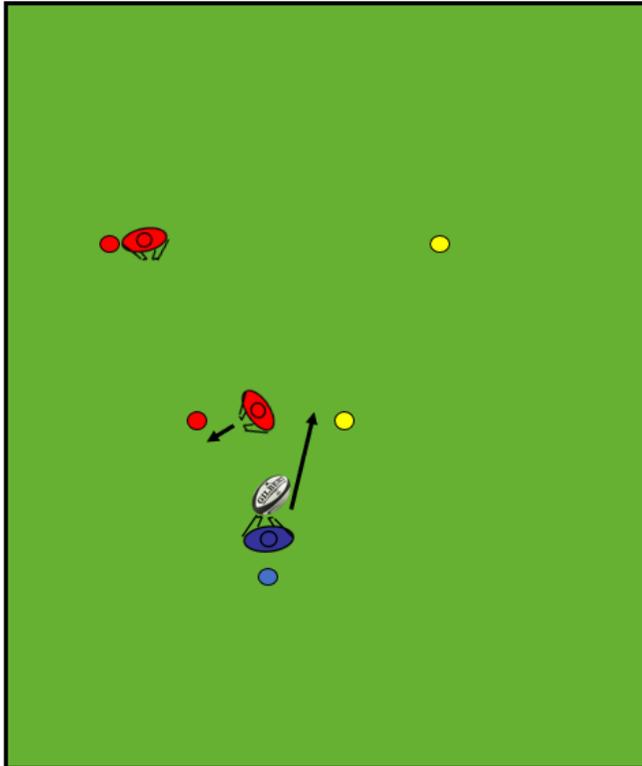
J'avance !

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

Le porteur de balle recule ou reste statique.

Objectif :

- Avancer dans un espace libre



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 à chaque passage.

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. L'opposant vient toucher avec sa main la couleur de plot annoncée. Le deuxième opposant est placé sur un plot et ne peut rentrer en 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 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 et 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. Le porteur de balle annonce ensuite la couleur de plot.

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

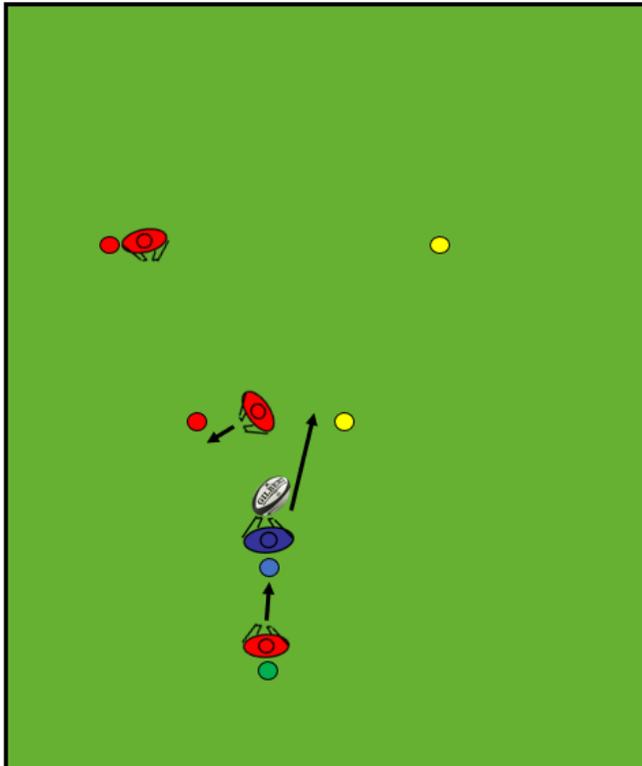
J'avance efficacement !

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.

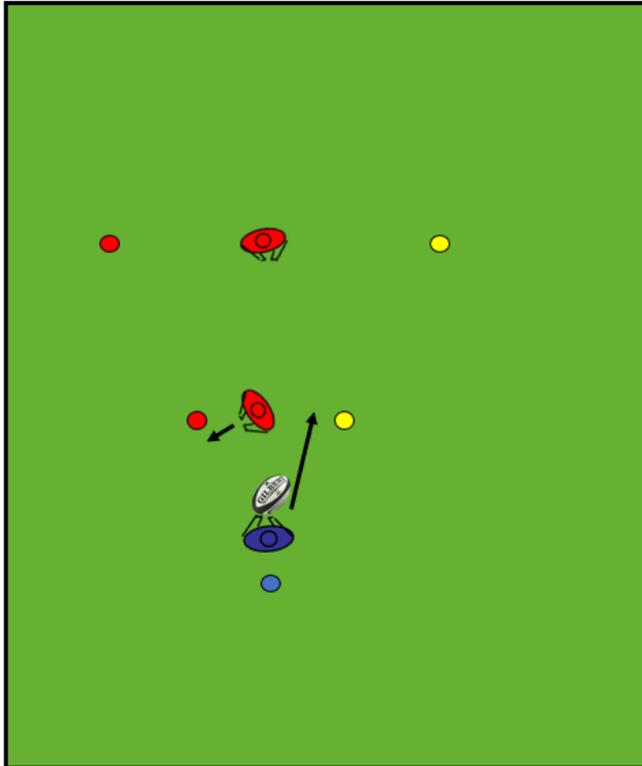
J'avance dans l'espace !

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.



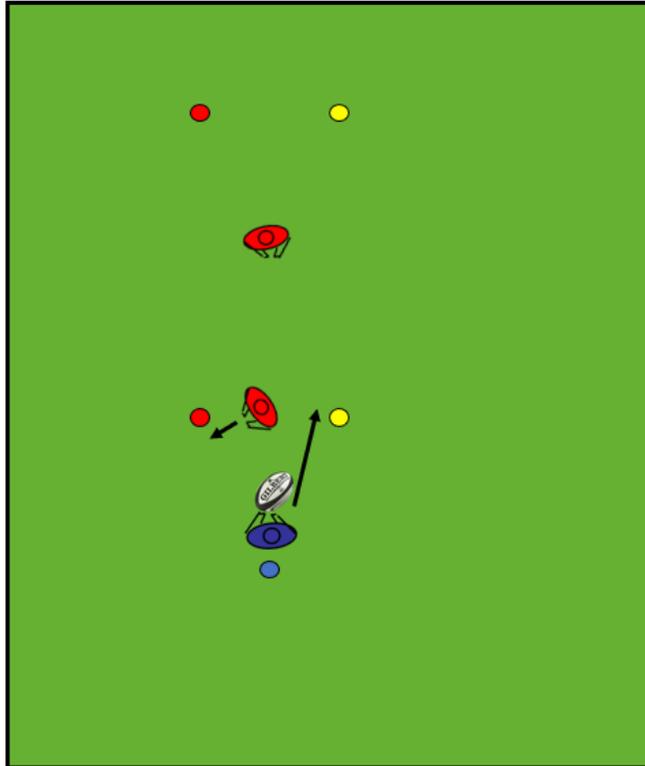
Je continue d'avancer !

Objectif :

- Avancer pour marquer après s'être fait toucher

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



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.



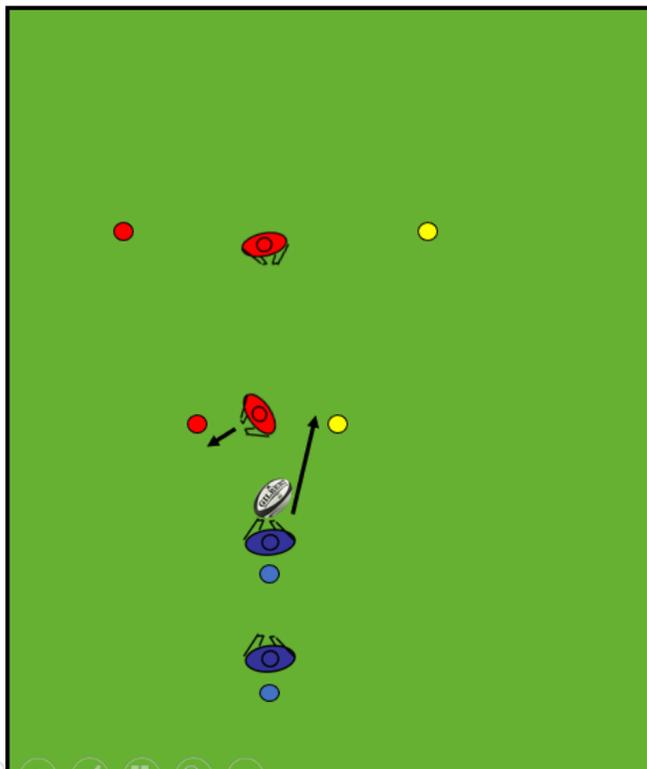
On joue ensemble !

Les comportements observés lors de la situation globale toucher 2 secondes:

Le porteur de balle avance/se fait toucher sans prendre en compte ses soutiens

Le soutien du porteur de balle reste éloigné de l'action et/ou ne réagit pas aux choix du PB

et/ou intervient sans proposer la bonne solution (n'avance pas / n'est pas démarqué)



Objectif :

- **Avancer pour marquer et/ou faire avancer pour marquer**

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 rôles après un certain nombre de passage. La longueur du terrain utilisée pour cette situation doit être importante pour faire apparaître une continuité du jeu.

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 de balle est passé dans le dos du 1^{er} opposant. Le soutien au porteur de balle intervient quand il le souhaite.

But: les utilisateurs doivent marquer (possibilité d'utiliser un relais) .

COMPORTEMENTS ATTENDUS :

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

S'il est touché, il continue d'avancer soit pour marquer soit pour faire une passe en prenant en compte ses partenaires.

Le soutien se rapproche du porteur de balle et appelle la balle.

COUP DE POUCE POUR LE PROFESSEUR DES ECOLES :

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

Pour rendre plus difficile : le 1^{er} opposant peut venir s'opposer à condition qu'il vienne de son camp (ligne de hors jeu).

Pour aller plus loin : Règlement du jeu au contact (à voir en fonction du niveau des élèves et de la situation sanitaire)

UTILISATEURS	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 de lui : CF - adversaires à 5m
	Si le ballon au sol 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 : Sanction : CF – adversaires à 5m
	Les soutiens défensifs doivent arriver par leur camp avant de jouer le ballon
CONSIGNES ARBITRAGE	Sanctionner immédiatement le plaqueur gênant la transmission du ballon : du CF à l'exclusion temporaire avec remplacement du joueur.
	Ne pas sanctionner le joueur plaqué dont le ballon a touché le sol et qui fait sa passe immédiatement.
MARQUE	Essai = 5 points. Un joueur plaqué à proximité de la ligne de but peut marquer un essai si son action se fait dans le même mouvement

9. Annexes

9.1 Lexique

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

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.

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.

9.2 Les règles d'arbitrage



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

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

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





UTILISATION DES CARTES



« Coup de pouce » et « coup de frein »

Objectifs :

- Relativiser le score en rajoutant une dimension ludique.
- Redonner 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 perd à cet instant 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 de la catégorie choisie.
 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
(que l'on désigne)
défend un bras
dans le dos

Carte « coup de frein »

2 joueurs
(que l'on désigne)
de votre équipe
ne peuvent pas
marquer un
essai



RUGBY

CARTE

« coup de frein »



RUGBY

CARTE

« coup de frein »



RUGBY

CARTE

« coup de frein »



RUGBY

CARTE

« coup de frein »





RUGBY

CARTE

«coup de pouce »



RUGBY

CARTE

«coup de pouce »



RUGBY

CARTE

«coup de pouce »



RUGBY

CARTE

«coup de pouce »



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

10. Ressources

10.1 Des lectures pour vos élèves

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

Astérix chez les Bretons de Goscinny et Uderzo

- Pistes d'exploitation de la page 36 à 42

10.2 Ressources pour les enseignants

Revue EPS n°377, les rugbys de l'EPS

Rugby, école aux associations

Revue EPS n°348, rugby

10.3 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

10.4 Ressources numériques

- Pour en savoir plus :

- Sur les Jeux olympiques et le rugby :

<http://www.lequipe.fr/llosport/Archives/Actualites/Les-regles-du-rugby-le-top-5-desessentiels/744794>

<https://www.olympic.org/fr/rugby#>

<http://www.ffr.fr>

- Histoire du rugby :

<http://espritbleu.franceolympique.com/espritbleu/actus/2888-rugby—histoire-.html>

Arte journal junior