

Projet pédagogique Cycle 2 et Cycle 3



Document co-construit par :

- *Alex Desclos et Tristan Leray (Service Civique SLR),*
- *Alexandre Viot (Animateur sportif SLR),*
- *Antonin BLAQUE (CTC LRNR)*
- *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) en cycle 2	4
3.3 Objectifs visés du module.....	5
4.Organisation pédagogique	5
4.1 Le rôle des adultes.....	5
4.2 Équipements nécessaires à l'activité	5
4.3 Le terrain (situation de jeu).....	6
9. Annexes	27
9.1 Lexique	28
9.2 Les cartes coups de pouces et coups de freins :	29
10. Ressources	33
10.1 Des lectures pour vos élèves.....	33
10.2 Ressources pour enseignant	33
10.3 Ressources numériques	33
10.4 Exploitation en classe	34

1.Introduction

La structure de ce document formalise la volonté de la Section Lexovienne Rugby de s'investir dans le milieu scolaire par le biais de ses services civiques Alex Desclos et Tristan Leray ainsi que de son employé animateur sportif Alexandre Viot. Grâce à leur mobilisation et au soutien d'Anne Sophie Baptiste (CPD14) et d'Antonin Blaque (CTC Ligue Régional Normandie Rugby), le club espère introduire des activités de rugby dans les écoles de Lisieux et des alentours. En coopérant avec le service de sports, l'éducation nationale et le club, nous espérons transmettre certaines des valeurs et des richesses de la pratique du rugby comme supports pédagogiques. Compte tenu du contexte actuel, l'entrée dans l'activité se fera par la passe, la coopération et l'évitement.



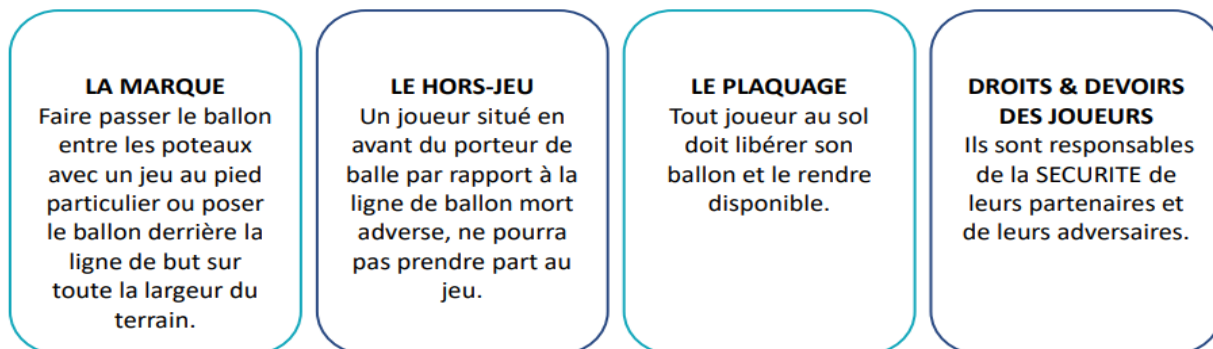
2.Définition du rugby et son apport à l'école

Le rugby est historiquement 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 son essence première : avancer seul ou ensemble pour MARQUER. L'activité peut se pratiquer sur herbe, dans un gymnase, dans la cour avec très peu de matériel, en mixité, sous la pluie ou le soleil sans que cela ne vienne perturber le jeu. La manipulation du ballon et la liberté de déplacement (pas de dribble) facilite la participation et l'engagement de tous les enfants (garçons, filles, petits, grands) Ce sport permet également à l'enfant de construire la notion d'engagement responsable. Il devra s'engager (mentalement, physiquement...) tout en respectant des règles, ses partenaires, ses adversaires et l'arbitre. Des compétences importantes dans le monde actuel. La particularité de ce jeu de gagne terrain est la passe en arrière, effectuée à son coéquipier ; cette contradiction entre le sens du jeu et la manipulation du ballon est la singularité du rugby. De ce fait, les enfants construiront des compétences de repérage dans l'espace afin de toujours être bien placé 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 », qui concerne les relations entre individus.

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) en cycle 2

Compétences	Cycle 2 (CP, CE1 et CE2)	Cycle 3 (CM1 et CM2)
Développer sa motricité et construire un langage du corps	Développer de nouvelles attitudes de coordination motrice	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 Élaborer, 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	Découvrir son potentiel d'activité en s'amusant	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 tout en respectant les règles du jeu Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples Connaître la finalité du jeu Reconnaître ses partenaires et ses adversaires Être discipliné	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 dédramatiser 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.
- Les parents accompagnateurs assistent les enseignants dans la vie quotidienne.
- Les élèves restent sous la responsabilité des enseignants tout au long des séances.

4.2 Équipements 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 colorés pour quadriller des zones d'exercices ou de jeux
- Une montre ou un chronomètre pour gérer le temps (facultatif)
- Des chasubles ou autres éléments pouvant permettre de différencier des équipes

Ce matériel devra être directement apporté et prêté par l'intervenant extérieur ou via les kits sportifs de la DSDEN mis à disposition (contacter CPD EPS).

Les élèves devront également prévoir individuellement de quoi pratiquer la séance. Dans un premier temps, pour assurer leur sécurité, les enfants doivent naturellement enlever les objets qu'ils portent sur eux comme les lunettes, les bijoux et tous autres accessoires pouvant les mettre en danger.

Pour pratiquer, la tenue idéale est composée d'affaires pouvant être salies et d'une paire de chaussures de sport. Un coupe-vent ou un lycra (collant thermique) est également utile pour permettre la pratique si le temps est froid. Pour un temps pluvieux, un haut imperméable (exemple : k-way...) est recommandé.

Pour la fin de la séance, une serviette et une bouteille d'eau sont fortement recommandées. Si l'élève a fait la séance avec des affaires salissantes qu'il portait déjà, un change sera sûrement nécessaire.

4.3 Le terrain (situation de jeu)

Afin de mettre en place une activité, il est important de quantifier le nombre d'élèves sollicités en fonction de l'espace. Ce ratio doit être en adéquation avec ce que nous attendons des enfants sur le terrain.

En ce qui concerne la situation de jeu, il est important de privilégier un nombre maximum de 5 joueurs par équipe pour optimiser leur concentration et leur implication, car au-delà de 5 joueurs par équipe, nous pourrions probablement constater des joueurs qui décrocheront naturellement de l'activité.

5. La séquence d'apprentissage et le fonctionnement

Le module se déclinera en 8 à 10 séances évolutives tout en privilégiant une ou deux séances d'une heure environ par semaine. Ces séances se dérouleront sans envisager la phase de plaquage et de contact car la situation sanitaire liée au Covid-19 et ses recommandations sont prises en compte. Celles-ci nous permettent de maintenir notre pratique en sécurité.

Il est important d'anticiper la création des espaces de jeu avant l'arrivée des enfants. Cela permettra de se concentrer sur l'accueil du groupe et l'enchaînement des situations.

Dans le cadre sanitaire actuel, nous avons choisi d'intervenir dans une seule école par jour et de cibler les différentes classes intéressées par le projet.

Il est aussi important d'anticiper la construction des équipes en amont et de se laisser la liberté de pouvoir modifier les équipes 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.

Une séance sera segmentée en trois phases différentes, en premier lieu une situation d'échauffement avec un enjeu, permettant aux élèves de s'échauffer efficacement en touchant le ballon.

Dans un deuxième temps, une situation de référence avec une situation d'apprentissage où les règles seront expliquées et ajoutées progressivement afin de faciliter leur intégration. Pour clôturer la séance, un jeu collectif sera proposé ; la finalité sera de provoquer une émulation chez les élèves afin de transférer les compétences acquises durant la séance et d'observer la mise en application de celles-ci en situation de jeu.

Les compétences des élèves seront évaluées à chaque séance pour réajuster les équipes. Les situations d'apprentissage seront adaptées aux difficultés observées.

Les situations d'échauffements :

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.

Situations proposées :

- **Le carré magique (cf p 15)**
- **La locomotive (cf p 17)**

La situation de référence :

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.

Situations proposées :

- **Ultimate (cf p 18)**
- **Touché 2 secondes (cf p 19)**

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 motrices, 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 pour être stabilisé.

Situations proposées :

- **Exercice de passe** (transmission du ballon vers l'arrière)
- Ateliers de **2 contre 1** en petit périmètre (2 attaquants contre 1 défenseur)
- **3 contre 1 + 1 +1** (dans un couloir de 5 m de large minimum)

Les situations de Jeu collectif :

Situations proposées :

- **Touché 2 secondes sous forme de match (cf p19)**
- **Rugby à 5 (cf p26)**
Sous forme de tournoi s'il y en a la possibilité en termes de nombres d'élèves à disposition lors de la séance. (5 élèves par équipe).

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

Un tableau d'aide à la mise en place et au bon fonctionnement des exercices suit ce schéma.

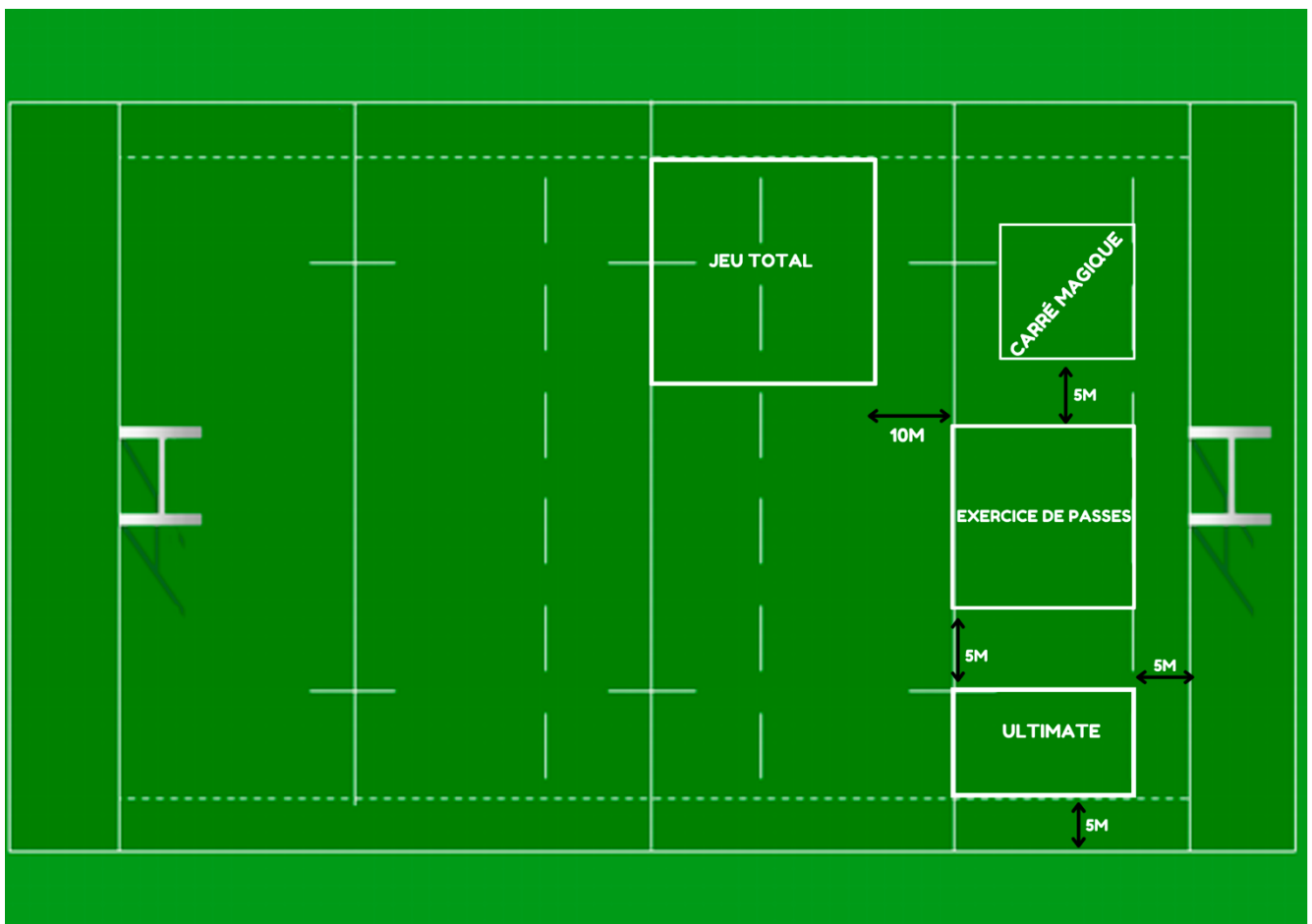


Tableau d'aide à la mise en place et au bon déroulement des exercices :

Le type de jeu	Objectifs	Le ratio joueurs/espace	Explications
Le carré magique	S'échauffer avec le ballon de rugby Découvrir le ballon	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.
La locomotive	Travail d'appuis, échauffement motricité	4 joueurs maximum par équipe. 10/15 m2.	Il faut établir un carré assez grand en fonction du nombre d'équipes de 4 participants à l'activité.
L'Ultimate	Rendre les élèves capables de comprendre les règles fondamentales et d'avancer en continuité	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.
Exercice de passe	Attraper et Transmettre le ballon Passe en arrière	3 ou 4 colonnes de joueurs de chaque côté d'un périmètre adapté (environ 10m) l'une en face de l'autre.	Le but est de faire répéter des passes en arrière aux élèves vers la gauche ou vers la droite. On peut adapter l'espace en fonction de la distance de passe qu'on souhaite leur imposer.
2 contre 1	Faire le bon choix dans le bon timing	3 joueurs en activité, deux attaquants et un défenseur.	Sur une largeur d'environ 5 m pour laisser un peu d'espace au non-porteur de balle afin qu'il prenne l'initiative de se démarquer. Segmenter en plusieurs ateliers afin de laisser un minimum d'élèves inactifs.
3 contre 1 + 1 + 1	Faire le bon choix dans le bon timing en enchainant	6 joueurs monopolisés.	Couloir de 5 à 6 m de large et 15 m de longueur pour laisser de l'espace. Les défenseurs l'un derrière l'autre avec 5 m d'écart. Défense babyfoot au départ, pas le droit d'avancer ni de reculer.
Le toucher 2 secondes	Passe en arrière/ Lecture de jeu/ Application des règles imposées comme le hors-jeu	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 rugby à 5	Avancer en équipe en cherchant les espaces libres afin de marquer derrière la ligne adverse.	1 joueur pour 2m de large à minima. Un match en 5 contre 5 peut se faire sur un terrain de 10m de large minimum.	Favoriser l'attaque en élargissant le terrain pour plus d'espace. Passe vers l'arrière et mise en place du hors-jeu (cf. p27).

Le rôle de l'arbitrage

Dans tous les sports, le rôle d'arbitre est primordial lors d'un match avec de nombreuses règles à faire respecter et de situations à analyser et juger. Il est donc important de faire prendre conscience à tout le monde de la difficulté de ce rôle en général. Ces séances sont l'occasion de transmettre des responsabilités aux élèves afin de les impliquer tour à tour dans ce rôle.

Faire arbitrer, c'est permettre d'exercer un rôle de citoyen en acte puisqu'il doit veiller au respect des règles. Le projet est donc d'investir chaque enfant dans ce rôle d'arbitre en commençant par des règles simples à arbitrer pour évoluer règle après règle vers le rugby sans contact.

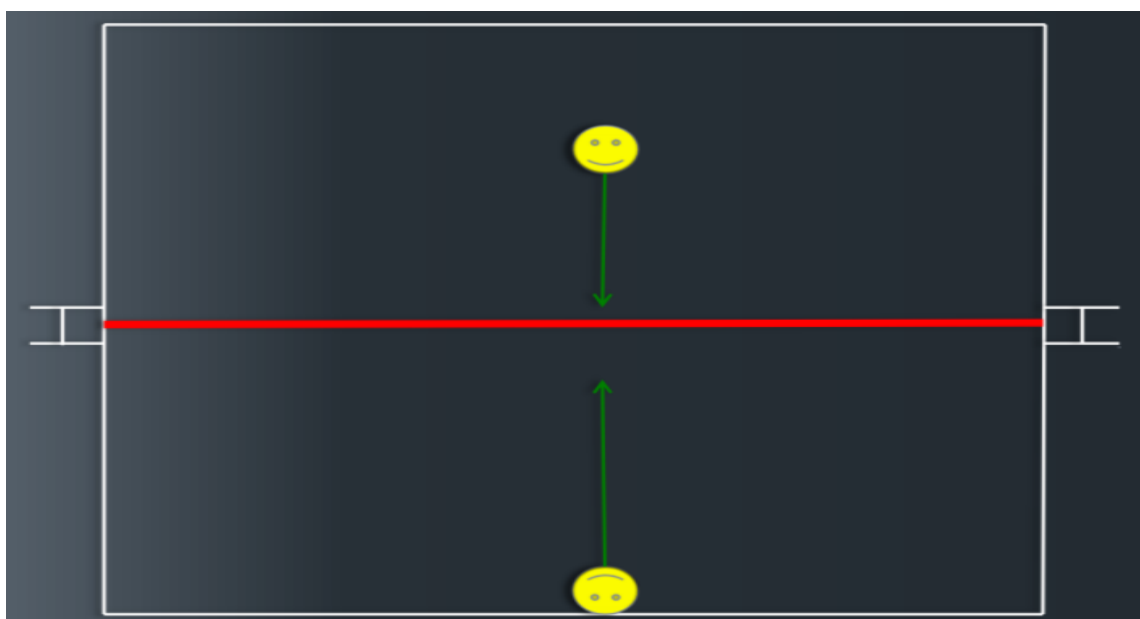
Sur la situation de jeu global, on essaiera de fonctionner avec un binôme d'élèves et un adulte qui supervise. Cette manière d'arbitrer à deux sera la méthode ludique la plus efficace pour introduire cette notion de responsabilité chez les enfants tout en gardant un travail d'équipe, grâce au duo formé.

Ce mode d'arbitrage permet d'inclure deux joueurs dans l'arbitrage pendant des phases de jeu. Le but de cette démarche est multiple :

- Permettre d'être assistés et sécurisés ; ils ne sont pas seuls à assumer cette fonction. Ils peuvent s'exprimer en confiance.
- Renforcer la qualité de l'arbitrage et d'assurer une continuité dans le jeu grâce à la segmentation du terrain en deux zones d'arbitrage.

La mise en place de ce procédé se fait en coupant le terrain en deux parties égales (voir schéma ci-dessous), chaque arbitre restant dans sa moitié de terrain. Le superviseur peut se positionner sur le côté du terrain pour surveiller le bon déroulement de l'activité.

Il est conseillé de placer les deux élèves arbitres l'un en face de l'autre afin de faciliter les échanges.



Répartition des tâches	
Si le ballon est dans ma partie de terrain	<ul style="list-style-type: none"> - Je gère le jeu, siffle s'il faut. - Je suis proche du ballon.
Si le ballon n'est pas dans ma partie de terrain	<ul style="list-style-type: none"> - Je fais en sorte d'avoir le maximum de joueurs devant moi afin de voir les lignes de hors-jeu. - Je gère les joueurs éloignés du ballon.
Lorsque que le ballon change de côté de terrain	<ul style="list-style-type: none"> - Le joueur/arbitre doit s'annoncer en levant le bras et parler, l'autre arbitre peut donc reprendre sa partie de terrain. - Dès qu'un arbitre donne un avantage, il doit être suivi par le même arbitre jusqu'à la fin de l'avantage.
Attitudes à adopter	<ul style="list-style-type: none"> - Laisser faire son partenaire lorsqu'il est dans sa partie de terrain. - Siffler même si je ne suis pas sûr(e). - Rester en mouvement (le plus proche de l'action si possible), observer et suivre le jeu. - S'affirmer, montrer qu'il reprend le jeu sur sa partie de terrain. - Essayer et comprendre.

Chacun des deux arbitres sera missionné pour que la prise de décision soit plus facile. Cela permettra d'avoir une co-responsabilité du bon déroulement du jeu. De plus, l'application 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 9.2*) ; notion de stratégie avec un travail de création et de réflexion autour des règles pouvant être initié en classe) ainsi que les automatismes dû à certains mots.

Exemple d'application :

Une équipe pourra donc jouer avec : un joueur de plus, une seconde de plus pour faire la passe, ou toute autre règle pouvant être inventée par les enfants et qui permettra de réguler un rapport d'opposition trop déséquilibré.

Rôle de l'observateur :

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

Exemple d'adaptation COVID : Indiquer des mots simples pour passer des informations comme « Volcan », dans ce cas, les jeunes se rappellent qu'ils sont brûlants et qu'ils ne doivent pas s'approcher les uns des autres sous peine de se brûler (Parfait pour maîtriser simplement les contraintes de jeu actuelles).

Ou bien le mot « Freeze » qui oblige les jeunes à rester immobile, le premier qui bouge devra expliquer les modifications avec l'intervenant qui le questionnera sur la situation.

Module de 8 à 10 séances évolutives :

	Objectif	Support
PROGRESSION DU CYCLE	Découverte et première évaluation des élèves	Jeu de type carré magique et ultimate
	Consolidation de la marque	Jeu de type carré magique et ultimate Situation de référence
	Avancer avec la balle, seul ou en équipe	Jeu de type carré magique et ultimate Situation de référence
	Découverte du toucher 2sec Analyse et Observation	Jeu de type toucher 2 secondes Situation d'apprentissage
	Apprendre la passe en arrière et le hors-jeu (droits et devoirs du joueur)	Jeu de type toucher 2 secondes Situation d'apprentissage
	Découverte du rugby à 5 Plan d'évaluation	Jeu type touché 2 secondes
Tournoi	Jeu à toucher 2sec compris de tous et plaisir partagé	Touché 2 secondes ou Jeu au contact (quand les règles sanitaires le permettent)

6. Comment repérer le niveau des élèves ?

(Les niveaux différents des équipes pourront être déterminés après un maximum de 3 essais d'affilés inscrits rapidement, dans ce cas, il vaut mieux rééquilibrer les équipes)

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 et 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 et 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. L'opposition l'emporte sur les utilisateurs.	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 et 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, 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 2sec) ?

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	<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 libre 	J'avance dans l'espace !
	<ul style="list-style-type: none"> - 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)	<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 !

8. Les situations Pédagogiques



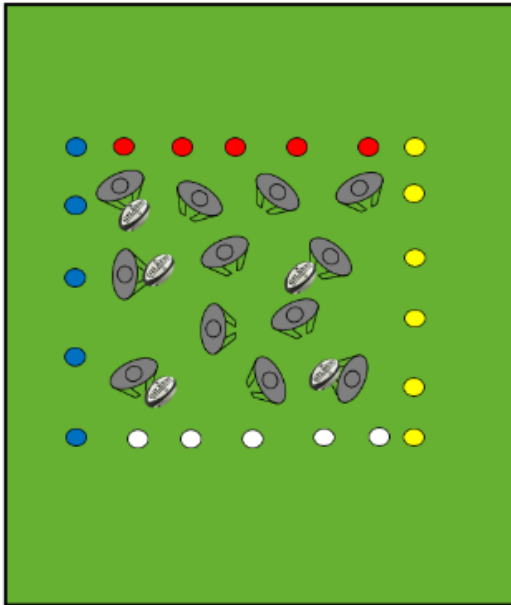
Situation d'échauffement : le carré magique

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'appropriier 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 la transmettre 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"> - Même principe que le niveau 2 mais avec passes UNIQUEMENT en ARRIERE.

La locomotive	Objectif(s) : Travail d'appuis / Passer
Temps : 15 minutes	Comportement(s) attendu(s) : Tourner son bassin et ses épaules pour donner le ballon.
<p>Consignes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Par groupe de joueurs (4), former un train ne pouvant se dissocier. La tête de la locomotive dirige les Wagons. Au « Top » de l'éducateur, la tête donne le Ballon derrière lui (devenant la tête du wagon), la tête se replace à l'arrière. - Lorsque l'éducateur donne une couleur, les locomotives doivent aller au plus vite au plot indiqué. 	
<p>Schéma :</p>  <p>Légende</p> <p>▲ Plots</p> <p>● Joueur</p>	
FAIRE ÉVOLUER LA SITUATION	
Variante(s)	Effet(s) recherché(s)
<ul style="list-style-type: none"> - Donner le ballon entre les jambes - Donner le ballon au-dessus de la tête 	<ul style="list-style-type: none"> - Monter en température - Apprendre à donner un ballon - Apprendre à recevoir un ballon

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

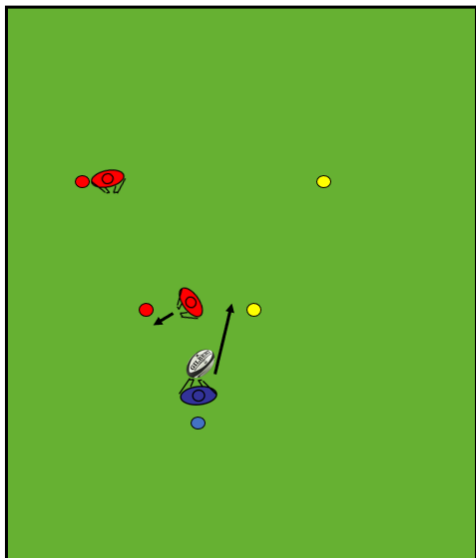
J'avance !

Objectif :

- Avancer dans un espace libre

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

Le porteur de balle recule ou reste statique.



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.

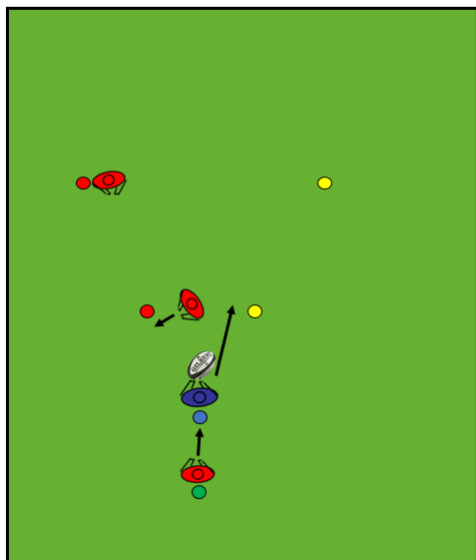
J'avance efficacement !

Objectif :

- Avancer de manière efficace dans un espace libre

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

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



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.

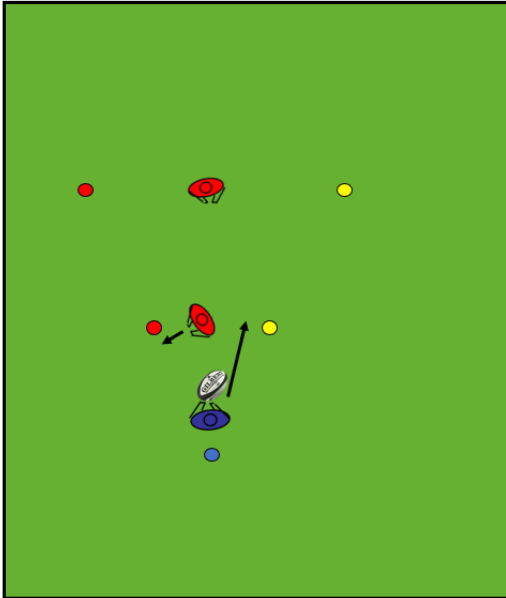
J'avance dans l'espace !

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.



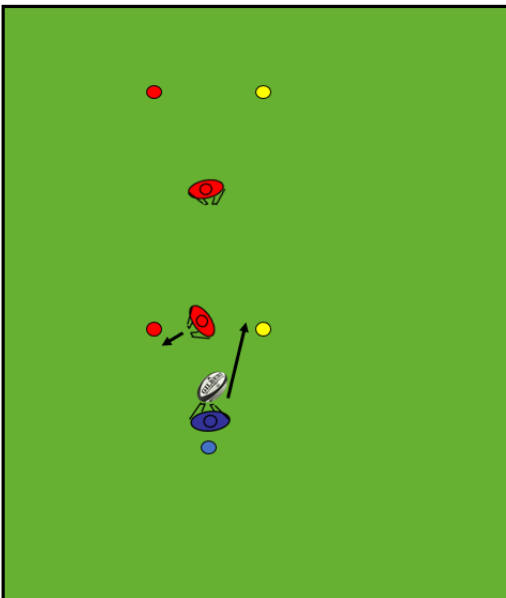
Je continue d'avancer !

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.



On joue ensemble !

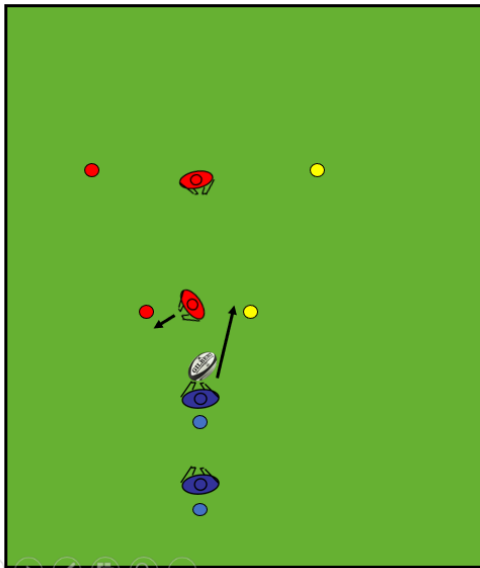
Les comportements observés lors de la situation globale toucher 2 secondes:

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.

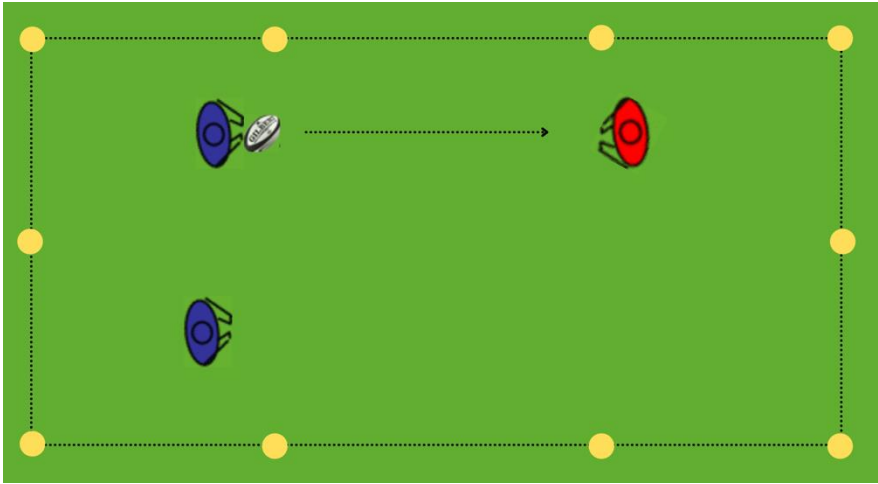
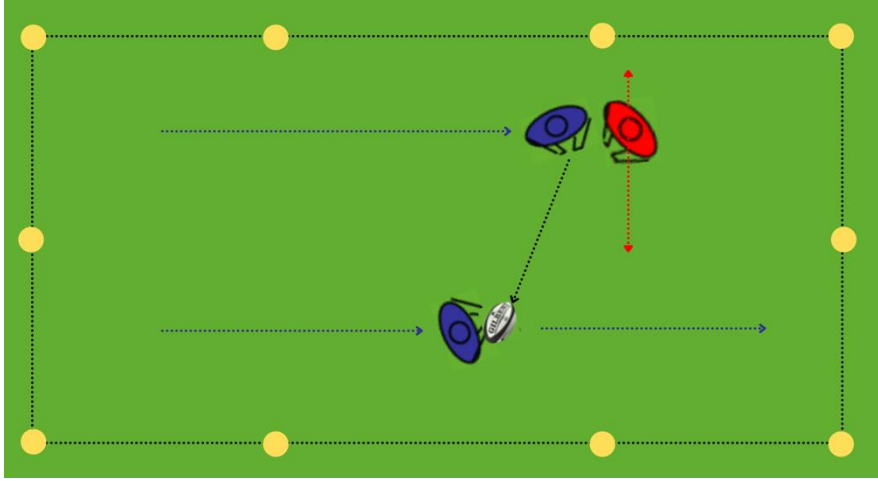
COUP DE POUCE POUR LE PROFESSEUR DES ECOLES :

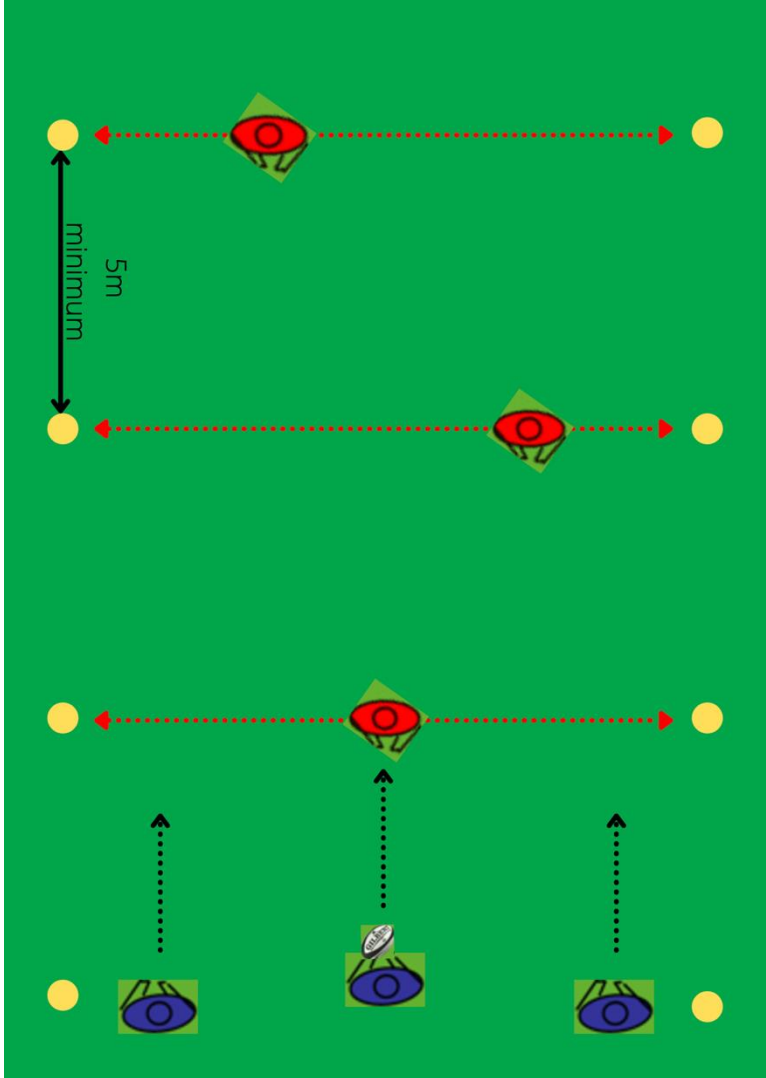
Le lancement de la situation peut se faire par une passe de l'opposant au porteur de balle.

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 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 - adversaire 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 - adversaire à 5 m
	Si le ballon au sol est injouable : ballon à l'opposant CF – adversaire à 5 m
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 deux 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 – adversaire à 5 m
	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.

2 contre 1	Objectif(s) : Faire le bon choix dans le bon timing
Mise en place <ul style="list-style-type: none"> - 1 ballon - Terrain de 6m de large / 10 m de long 	But : Battre le défenseur
Consignes : <ul style="list-style-type: none"> - 2 attaquants essayant de marquer derrière le défenseur. - Le défenseur touche à 2 mains l'attaquant (s'il réussit 3 défenses, il échange sa place avec le dernier touché). 	
Schéma : <div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: center;"> <div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 20px;"> <div style="margin-right: 10px;">Début de l'action :</div>  </div> <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="margin-right: 10px;">Mouvement à réaliser :</div>  </div> </div>	
FAIRE ÉVOLUER LA SITUATION	
<p style="text-align: center;">Variante(s)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2 plots de couleur placés derrière le défenseur. L'animateur annonce le départ en donnant la couleur du plot que le défenseur doit toucher avant de jouer. 	<p style="text-align: center;">Effet(s) recherché(s)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fixer le défenseur (c'est-à-dire, attendre le dernier moment pour faire la passe à son coéquipier). - Le 2^e attaquant se place en face de l'espace libre.

3 contre 1 + 1 + 1	Objectif(s) : Faire le bon choix dans le bon timing
Mise en place <ul style="list-style-type: none"> - 1 ballon - Terrain de 6m de large / 15 m de long 	But : Marquer sans être arrêté
Consignes : <ul style="list-style-type: none"> - 3 attaquants contre 3x1 défenseur. - La défense joue en « baby-foot » (ne peut ni monter, ni descendre). - La défense touche à 2 mains. 	
Schéma : 	
FAIRE ÉVOLUER LA SITUATION	
Variante(s) <ul style="list-style-type: none"> - Les défenseurs peuvent défendre, uniquement, dans la zone devant eux en montant. 	Effet(s) recherché(s) <ul style="list-style-type: none"> - Fixer et donner son ballon - Chercher l'espace libre

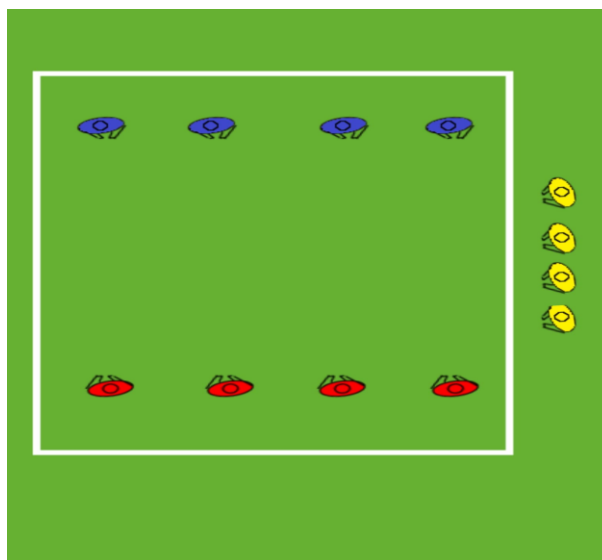
Match Touché 2 secondes	Objectif(s) : Passe en arrière/ Lecture de jeu/ Application des règles imposées comme le hors-jeu
--------------------------------	--

	Comportement(s) attendu(s) : Se démarquer / Avancer / Coopérer / Se mettre en opposition
--	--

Consignes :

- 3 équipes, dont 2 sur le terrain, une à l'extérieur en observation active.
- Jeu à Toucher 2s. Lorsque le porteur de balle est touché, il doit faire une passe à un coéquipier en moins de 2s (annoncé par l'éducateur).
- Lorsqu'une équipe marque, elle reste sur le terrain et l'autre équipe échange de place avec l'équipe en attente.
- Pas de passe en arrière.
- Pas de hors-jeu.

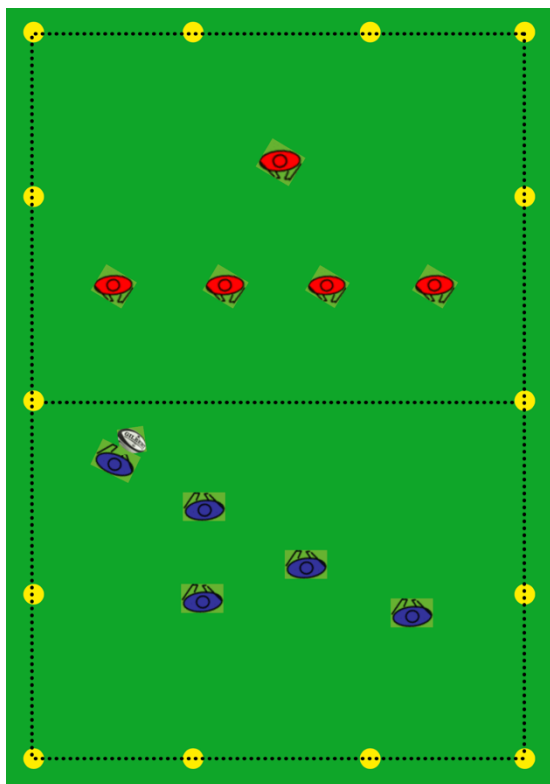
Schéma :



FAIRE ÉVOLUER LA SITUATION

Variante(s)	Effet(s) recherché(s)
<ul style="list-style-type: none"> - Quand un joueur touche le porteur de balle, il doit toucher une ligne extérieure avant de pouvoir rejouer (en-but, ligne de touche). - Valider seulement le Toucher à la ceinture/au bassin 	<ul style="list-style-type: none"> - Créer des espaces - Éviter l'effet de grappe - Faciliter l'attaque

Le comportement observé lors de la situation globale rugby à 5



Objectif : Avancer en équipe en cherchant les espaces libres afin de marquer derrière la ligne adverse.

Organisation de la situation :

Durée de la situation : 10-20 min (mt 5-10min)

Mise en place :

- 5 élèves par équipes sur l'aire de jeu dont une équipe avec des chasubles
- Un ballon taille 3
- Des plots pour quadriller une surface de jeu

Consignes : Règles du rugby à 5 avec une limite de nombre de touché ou touché 2 secondes.

But : Marquer plus d'essais que l'équipe adverse en jouant collectivement.

Comportements attendus :

A leur échelle, les élèves utilisent leur capacité de lecture et d'observation, premièrement sur les situations offensives en cherchant les espaces libres et deuxièmement sur les situations défensives en comblant les trous et en ciblant leur vis-à-vis.

Grâce à l'enjeu, les élèves utiliseront leurs capacités physiques et développeront leurs capacités motrices afin de mettre en action les consignes et les règles.

Coup de pouce pour le professeur des écoles et variantes :

Imposer des variantes facilitantes si nécessaire, comme une augmentation du nombre de touché ou des contraintes pour les défenseurs une fois qu'ils ont touché un attaquant (exemple s'asseoir).

S'il faut éviter les touchés, équiper les attaquants d'un foulard coincé dans le pantalon, que les défenseurs pourraient enlever pour signifier un touché.

9. Annexes

9.1 Lexique

DROITS : Tout joueur peut : le porter, le passer, s'opposer au porteur de balle, l'amener au sol.

DEVOIRS DU JOUEUR : Tout joueur a le devoir de respecter l'arbitre, ses partenaires, ses adversaires et soi-même.

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

UTILISATEURS : Équipe qui possède le ballon.

OPPOSANTS : Équipe qui ne possède pas le ballon.

TOUCHER : Action de toucher avec les deux mains le porteur de balle

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.



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



RUGBY

CARTE

«coup de pouce »



FFR



RUGBY

CARTE

«coup de pouce »



FFR



RUGBY

CARTE

«coup de pouce »



FFR

Document pédagogique sur le rugby scolaire
Club de Lisieux, ligue de Normandie et DSDEN



RUGBY

CARTE

«coup de pouce »



FFR

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 »

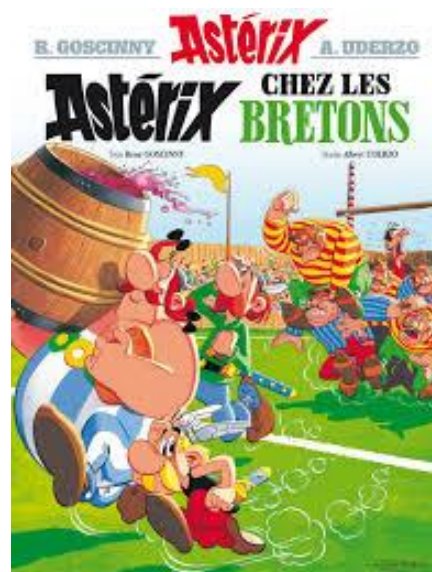
Un joueur
(que l'on désigne)
doit faire sa
passe s'il est
touché à deux
mains

ogique :
re de N

10. Ressources

10.1 Des lectures pour vos élèves

- **Astérix chez les Bretons**, page 36 à 42
- **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



10.2 Ressources pour enseignant

- 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*

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

<http://www.ffr.fr>

Histoire du rugby :

- Arte journal junior

Quelques Films concernant le rugby :

- **Invictus**, Clint Eastwood, 2009
- **Le Fils à Jo**, Philippe Guillar, 2011
- **Mercenaire**, Sacha Wolff, 2016



10.4 Exploitation en classe

- 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
- 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)*
- *Autres : Musée Grévin, Chabal Statue de Cire*