

SOMMAIRE

INTRODUCTION

PRÉSENTATION

DÉMARCHE PÉDAGOGIQUE

MÉTHODE D'APPRENTISSAGE

- Cycle 1

- Cycle 2

- Cycle 3

LA FÊTE DU RUGBY

- Assumer différents rôles

- Aide mémoire d'arbitrage

- Conseils d'organisation

- Le Tournoi

RÈGLEMENTS FFR "JEUNES"

LIAISON CM2 - 6E

DIPLÔME

CONCLUSION

ACTEUR EN RUGBY

ACTEUR
DANS LA VIE

Le rugby



à l'école



Partenariat éducatif FFR - Ugsel



SOMMAIRE

INTRODUCTION

- Le rugby à l'école

PRÉSENTATION

- Philosophie du rugby
- Conception éducative
- Un diplôme à construire



Introduction

LE RUGBY À L'ÉCOLE

Acteur en rugby - Acteur dans la vie



Le partenariat entre l'Ugse et la Fédération Française de Rugby se perfectionne d'année en année. Le dossier-éducation « *Le Rugby à l'école* » a été depuis cinq ans un outil pédagogique très apprécié. C'est le plus souvent autour de lui que se sont tissés les liens entre les éducateurs fédéraux et les enseignants du primaire.

Un autre support éducatif apprécié des jeunes élèves est le diplôme « Rugby'Jeunes ». Le groupe de travail Ugse-FFR arrive au terme de la déclinaison des compétences regroupées dans ce diplôme. Ce nouveau dossier réunit les propositions que le groupe a faites chaque année depuis le lancement de l'action « de l'école au tournoi ».

Je félicite les auteurs de cette compilation actualisée qui facilitera encore davantage l'atteinte des trois objectifs de notre partenariat réalisés dans les Plans d'Action Départementaux :

- l'organisation de véritables unités d'apprentissage dans les écoles qui se concluent par des tournois.
- La formation des enseignantes et enseignants.
- La préparation au passage au collège par l'action CM2-6èmes.

Cette collaboration éducative s'inscrit parfaitement dans les récentes résolutions de l'Enseignement Catholique, en particulier dans celle « Une école sans murs ». Des conventions entre les Unions Départementales Ugse et les Comités Départementaux de Rugby garantissent une cohérence dans cette démarche de co-éducation.

Michel LANGONNÉ
Président de l'Ugse



J'ai souvent eu l'occasion d'exprimer tout le bien que je pensais de cette brochure : « *Le Rugby à l'école* » fruit pédagogique de l'union des deux entités à vocation éducatives que sont l'Ugse et la FFR.

Qu'il me soit donc permis de confirmer l'estime dans laquelle nous tenons tous ces enseignants qui partagent notre volonté de former notre jeunesse. Leur besoin d'appui sur des bases stables est de plus en plus fort.

Nous sommes tous fiers de notre slogan "Rugby, école de la vie". La Fédération Française de rugby renouvelle donc ses chaleureux remerciements à tous ceux qui apportent leur pièce à l'édifice éducatif de nos enfants. Ils utilisent le ciment d'une discipline sportive admirable, porteuse de vertus fondamentales. Elles valent d'être préservées par l'union de toutes les bonnes volontés.

Bernard LAPASSET
Président de la FFR

SOMMAIRE

INTRODUCTION

- Le rugby à l'école

PRÉSENTATION

- Philosophie du rugby
- Conception éducative
- Un diplôme à construire



Présentation



Le groupe de travail FFR/Ugsl propose dans ce dossier des situations organisées en Modules d'Apprentissage.

Elles sont développées selon les conceptions dominantes actuelles, à savoir :

- ➔ le choix de compétences dans des domaines d'action,
- ➔ la proposition d'activités adaptées à partir de situations de référence et d'apprentissage en cohérence avec des objectifs,
- ➔ l'évaluation des comportements par la proposition de critères de réussite, quantitatifs et/ou qualitatifs.

Cette approche tend à montrer que, à travers l'activité Rugby, dans le respect de sa logique interne, trois intentions éducatives sont atteintes :

- 1 Favoriser le développement de compétences disciplinaires et transversales du domaine scolaire.
- 2 Contribuer à la construction d'une culture sportive dans laquelle le sport « Rugby » tient une large place.
- 3 Permettre une éducation physique active qui favorise les valeurs, repères d'une vie en société.

Sommaire

Introduction	2
Présentation	3
Démarche pédagogique	6
Méthode d'apprentissage	
• Cycle 1	8
• Cycle 2	12
• Cycle 3	17
La fête du rugby	
• Assumer différents rôles . . .	22
(fiche d'arbitrage pages 23-24)	
• Organisation	27
• Règlements	33
• Liaison CM2 - 6 ^e	34

Philosophie du rugby

Les règles du jeu mettent en harmonie

Les principes de jeu

- Égalité des chances
- Parti pris athlétique
- Liberté d'action sur le ballon
- Loyauté
- Ballon toujours libre pour le mouvement



Les principes fondamentaux tactiques

- Avancer en continuité,
 - s'opposer,
 - soutenir,
 - presser,
- en conservant ou en récupérant le ballon pour marquer



Les principes sociologiques

- Sécurité du joueur
- Evolution sociale :
 - de la "soule" au "Board" : du jeu traditionnel au sport réglementé au plan international
- Spectacle :
 - augmentation du volume de jeu
 - lisibilité
- Plaisir dans et autour de l'action

SOMMAIRE

INTRODUCTION

- Le rugby à l'école

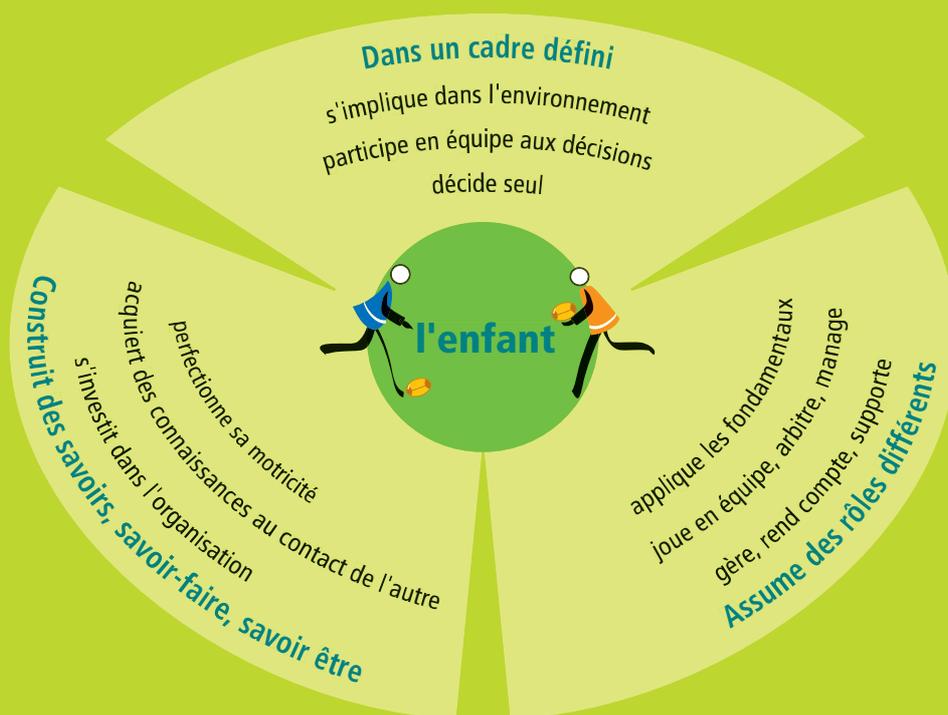
PRÉSENTATION

- Philosophie du rugby
- Conception éducative
- Un diplôme à construire



Présentation

Conception éducative



L'enfant acteur...	Responsabilisé dans un projet, capable d'identifier, de construire, et d'évaluer ses compétences
...dans l'activité rugby...	En EPS et avec les autres disciplines : <ul style="list-style-type: none"> • Arts plastiques • Éducation Physique et Sportive • Français • Langues • Histoire • Géographie • Instruction civique • Mathématiques • Sciences et techniques
... s'éduque à des compétences transversales...	Attitudes : <ul style="list-style-type: none"> • initiative, prise de responsabilités, de décisions Méthodes : <ul style="list-style-type: none"> • logique de décision : prise d'information, traitement, réaction. Espace-Temps : <ul style="list-style-type: none"> • perception des rapports spatio-temporels
...et spécifiques	Assumer des rôles différents : <ul style="list-style-type: none"> • je joue • je suis bon joueur • je coopère • j'encourage • j'accepte les décisions de l'arbitre • j'arbitre • je dirige • je suis reporter

SOMMAIRE

INTRODUCTION

- Le rugby à l'école

PRÉSENTATION

- Philosophie du rugby
- Conception éducative
- Un diplôme à construire

Présentation

Un diplôme à construire

L'enfant remplit son diplôme au fur et à mesure des apprentissages en coloriant le ballon dans chaque dessin illustrant la compétence acquise. Les indica-

teurs aident l'éducateur à guider l'enfant dans l'appréciation de ses acquisitions.

• Je coopère

- Je conserve le ballon
- Je libère
- Je passe
- Je récupère le ballon
- Je pousse
- Je soutiens
- Je me replace
- ...

• Je joue

- J'avance
- Je marque
- Je lutte
- J'accroche
- Je plaque
- ...

• Je suis reporter

- J'analyse le jeu
- Je commente
- Je rédige l'article
- Je filme
- J'interviewe
- ...

• Je suis dirigeant

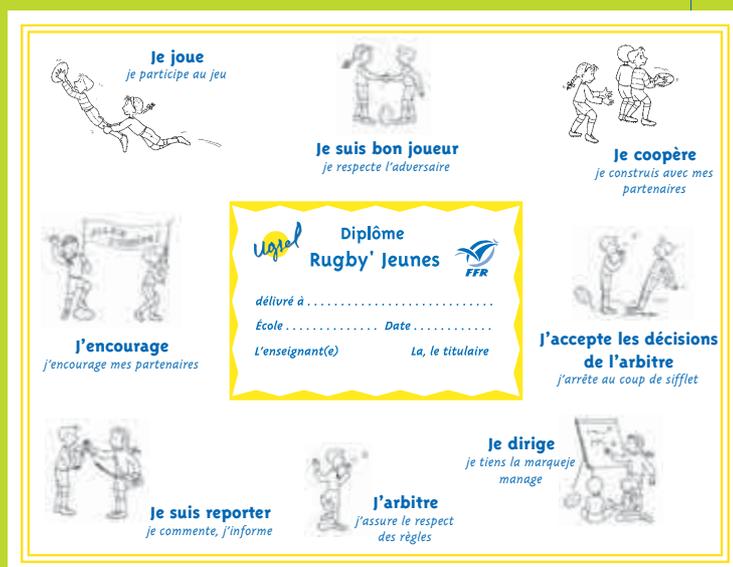
- Je refuse toute forme de triche
- J'organise
- Je tiens la marque
- Je chronomètre
- Je m'occupe du matériel
- ...

• J'encourage mon équipier

- Je stimule
- Je réconforte
- J'aide
- Je suis "supporter"
- Je conseille
- ...

• Je suis bon joueur

- Je respecte l'adversaire
- J'agis loyalement
- J'évite le geste qui blesse
- J'aide l'adversaire à se relever
- J'applaudis une belle action
- Je sais gagner ou perdre
- ...



• J'accepte les décisions de l'arbitre

- J'arrête au coup de sifflet
- Je pose le ballon
- Je reconnais la faute
- Je m'informe (si besoin) et je me replace
- Je reconnais le droit à l'erreur

• J'arbitre

- Je connais les règles et je les reconnais dans le jeu
- Je suis présent sur l'action
- Je connais les gestes
- J'assume la tâche qui m'est confiée
- Je décide vite
- Je me fais respecter...

SOMMAIRE

DÉMARCHE PÉDAGOGIQUE

- Méthodologie
- Module d'apprentissage Règles fondamentales du rugby



Démarche pédagogique



Cette démarche doit permettre une inter-action, une réorganisation constante des actions individuelles et collectives, en concertation avec tous les acteurs.

- Le cadre et la forme de travail choisis,
- la mise en place de l'activité et son organisation,
- les signaux de lancement et d'arrêt de l'activité,
- les critères de réalisation, puis de réussite,

induisent l'apparition de comportements significatifs, de réponses aux problèmes posés dans la logique de l'activité rugby.

Méthodologie

L'utilisation de variables didactiques trouvent sa justification dans la volonté de soutenir l'intérêt de l'enfant et de l'aider à construire ses savoirs.

L'éducateur peut modifier des paramètres (aires de jeu, rapports espace / temps, habiletés motrices, prises d'informations, types d'opposition) pour répondre à :

- une intention de formation, liée à l'objectif, et ainsi privilégier un type de comportement ;
- un blocage dans l'apprentissage en cours et ainsi diversifier les approches, varier les réponses, sans lassitude pour l'enfant.

Le choix des paramètres que l'on modifie ne peut dépendre que des observations faites sur le terrain et des choix pédagogiques de l'éducateur. Leur présentation en tableau n'induit pas un ordre particulier. Celle-ci n'a que valeur d'exemple et ne se veut pas exhaustive.

L'éducateur peut modifier un, voire plusieurs paramètres. Il devra veiller à ce que ses propositions soient complémentaires. Ainsi, chaque tableau de variance va proposer un nombre important de situations problèmes qui devront permettre de développer les apprentissages dans le temps, dans des conditions variées. Les transpositions des acquisitions nouvelles n'en seront que plus faciles. C'est ce transfert qui témoigne de la compétence dans un domaine donné.

L'activité et les jeux de référence que nous proposons supposent que nous développons chez l'enfant :

- ➔ la relation aux autres, partenaires et/ou adversaires,
- ➔ la maîtrise d'un ballon convoité et aussi l'échange dans un projet commun

La démarche pédagogique utilisée doit donc provoquer chez l'enfant :

- ➔ une prise de conscience de comportements :
 - moteurs
 - relationnels
 - affectifs
- ➔ une verbalisation :
 - des actions pour le cycle I
 - des représentations pour le cycle II et III
- ➔ une confrontation de points de vue
- ➔ une alternative discutée :
 - de problèmes à résoudre
 - de solutions à vérifier

SOMMAIRE

DÉMARCHE PÉDAGOGIQUE

- **Méthodologie**
- **Module d'apprentissage Règles fondamentales du rugby**

Démarche pédagogique

Module d'apprentissage

• **Les situations de référence proposées :**

- jeu de manipulation avec opposition pour le cycle 1
- jeu à 4 contre 4 pour le cycle 2
- jeu à 6 contre 6 pour le cycle 3
- jeu à 8 contre 8 pour les liaisons CM2- 6^e, permettent le lancement des Unités d'Apprentissage.

• **Le module d'apprentissage vise le développement de compétences disciplinaires et transversales.**

Ses caractéristiques :

Elle nomme la (les) compétence(s) développée(s).
Elle désigne l'activité support choisie : le rugby.
Elle identifie des contenus, des savoirs à construire.
Elle permettra à terme de mesurer le niveau d'acquisition des objectifs visés.

- **Le module d'apprentissage compte donc plusieurs séances organisées en séquences.**



Module 1 : Découvrir - Se situer - Se projeter

Dans la découverte d'une situation de référence, l'enfant s'approprié les règles, évalue ses savoirs du moment, identifie des objectifs à atteindre.

Module 2 et ... : Expérimenter - Construire

truire

Pour un objectif donné, l'enfant construit ses réponses dans des situations d'apprentissage guidées.

Module final : Réinvestir - Évaluer

En retrouvant la situation de référence adaptée éventuellement, l'enfant démontre ses niveaux de compétences acquises.



Règles fondamentales du rugby

La marque

Aplatir le ballon sur ou derrière la ligne de but adverse = essai = 5 points.

Les droits et devoirs du joueur

- Ramasser, Porter, Passer, Botter le ballon.
- Bloquer ou plaquer le porteur du ballon - lui prendre le ballon.
- Ne pas faire mal (tête, croc-en-jambe).

Le plaquage

- Tout joueur tenu et mis au sol au sol doit libérer le ballon, le passer ou le lâcher.
- Il faut être debout pour jouer.

Le hors jeu

- Tout partenaire du porteur situé entre celui-ci et la ligne de but adverse est hors-jeu. Il ne peut attraper le ballon (en avant de passe).
- En phase de découverte, l'en-avant maladresse n'est pas sanctionné.

SOMMAIRE

MÉTHODE D'APPRENTISSAGE

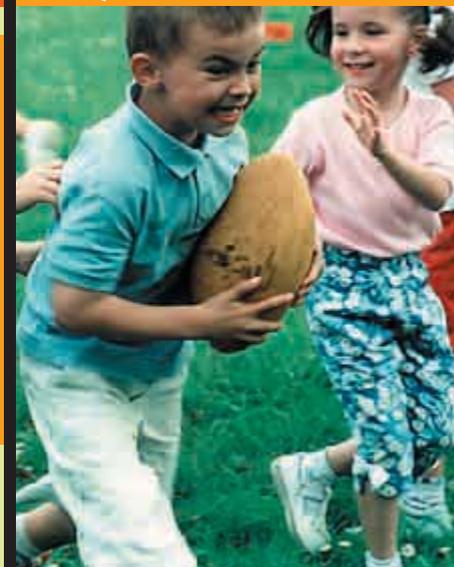
CYCLE 1

- Démarche et contenus
- Appréhender le ballon - l'espace - le contact
- Les comportements attendus
- Appréhender le contact
- Appréhender le ballon
- Appréhender l'espace



Cycle I

Petite section - Moyenne section - Grande section



Domaine d'action

Manipulation / Opposition

Compétence

Participer, avec les autres, à des jeux en respectant des règles simples dont il comprend l'utilité.

Activités de référence

Jeux de manipulation avec opposition adaptée ; du 1 contre 1 au 4 contre 4 aménagé.

Objectifs

- Jouer avec le ballon ovale.
- Appréhender les relations avec le ballon, l'espace, les autres.

Démarche et contenus

Le document est composé :

1-D'une situation de référence qui permettra d'évaluer les comportements de l'enfant dans un milieu aménagé lui favorisant la relation :

- au ballon
- à l'espace
- aux autres.

2-D'un tableau de comportements attendus (ouverts).

3-De 4 situations aménagées : L'enseignant, suivant les priorités choisies, pourra s'y référer en jouant sur des variables (5 ont été retenues, mais elles ne sont pas exhaustives).

La découverte de la balle ovale au cycle 1 passe par l'activité de l'enfant dans un milieu aménagé où il appréhendera :

- une nouvelle forme de balle,
- des déplacements dans des espaces délimités et diversifiés,
- des contacts dans des relations de 1 contre 1.

La vérification des acquis de l'enfant peut s'effectuer :

- soit en revenant à la situation de référence,
- soit en complexifiant les situations aménagées :
 - en modifiant une ou plusieurs variables,
 - en associant la relation ballon / espace ; la relation ballon / contact ; les relations ballon / espace / contact.

Pour la petite section, les relais-ballons et les situations de contact semblent de bonnes entrées pour jouer avec le ballon ovale.

SOMMAIRE

MÉTHODE D'APPRENTISSAGE

CYCLE 1

- Démarche et contenus
- Appréhender le ballon - l'espace - le contact
- Les comportements attendus
- Appréhender le contact
- Appréhender le ballon
- Appréhender l'espace

Cycle 1

Appréhender le ballon - l'espace - le contact

Règles fondamentales pour le cycle 1

La marque : transporter la balle le plus vite possible pour la poser dans la cible.

Les droits du joueur : ramasser, porter le ballon, poser le ballon, s'opposer au porteur de balle, récupérer le ballon.

Les devoirs du joueur : ne pas faire mal.



Situation de référence (fin de cycle 1)

Début

4 porteurs de ballon (**PB**), ballon dans les mains.
4 défenseurs (**D**) dans la zone de défense.

But

Pour les **PB**, porter les ballons dans la cible.

Pour les **D**, arrêter les **PB** dans la zone et récupérer le plus de ballons possible, les déposer dans la banque.

Fin

Les ou des **PB** ont marqué.

Les ou des **D** ont arrêté les **PB** et récupéré les ballons.
Les ballons sont dans la cible ou dans la banque.

Critères de réussite

Nombre de ballons portés dans la cible ;
les comptabiliser à chaque passage.

Variables

Aire de jeu	Espace/Temps	Habiletés motrices	Prises d'informations	Types d'opposition
<p>Zone de défense ± large ou ± profonde.</p>	<p>Zone de défense ± proche du départ.</p>	<p>Ballons à ramasser : dispersés ou groupés.</p>	<p>- Les défenseurs sont en face de la zone de défense. - Le signal indique la zone de défense.</p>	<p>- Prise de foulards à la ceinture « devant ». - Ceinturer le porteur. - Plaquer le porteur (le faire tomber en le ceinturant). - Prendre le ballon. - ...</p>

Les comportements attendus

Habiletés motrices

Je porte le ballon à 2 mains,
Je porte le ballon à 1 main,
Je ramasse le ballon,
Je lance le ballon,
J'attrape le ballon,
Je tombe sans perdre le ballon,
Je pose mon ballon dans la cible,
Je lutte pour conserver le ballon,
Je lutte pour récupérer le ballon,
Je...

Aire de jeu

Je choisis une cible,
Je reconnais mon camp,
Je reconnais le camp des autres,
Je reconnais les limites du terrain,
J'évite, je contourne,
Je respecte les limites du terrain,
Je...

Opposition

Porteur du ballon :

J'avance face à l'adversaire,
J'évite l'adversaire pour avancer,
J'accepte le contact,
J'accepte de tomber.

Non porteur :

J'avance vers le porteur,
J'attrape le porteur du ballon,
J'arrête le porteur du ballon,
Je fais tomber le porteur du ballon.

SOMMAIRE

MÉTHODE D'APPRENTISSAGE

CYCLE 1

- Démarche et contenus
- Appréhender le ballon - l'espace - le contact
- Les comportements attendus
- Appréhender le contact
- Appréhender le ballon
- Appréhender l'espace



Cycle 1

Appréhender le contact



Situation aménagée

- Espace délimité, enfants par 2.
- 1 ballon pour deux joueurs debout, ballon au sol.
- 1^{er} signal : les joueurs essaient de conquérir le ballon.
- 2^e signal : arrêt.

Critères de réussite

- 1 possesseur de ballon dans le terrain : 2 points.
- Les 2 luttent pour le ballon (tenu) : 1 point.
- Le possesseur hors du terrain (poussé) : 2 points à l'autre.
- Aucun possesseur de ballon : 0 point.

Variables

Aire de jeu	Espace/Temps	Habiletés motrices	Prises d'informations	Types d'opposition
Etroite → Large.	2 ^e signal plus ou moins rapproché du 1 ^{er} .	Position de lutte : debout, assis, à genoux, allongé.	Ballon au sol ou ballon tenu par les 2 joueurs ou ballon tenu par un joueur.	Récupérer le ballon, pousser hors des limites, plaquer...

Appréhender le ballon

Situation aménagée : Des relais : 4 exemples parmi d'autres (cf. tableau des variables)

1 - Les **A** partent, courent, ramassent le ballon en C1 ; le portent, le posent en C2 ; courent, ramassent le ballon en C3 ; le portent, le posent en C4 ; courent et touchent la main des **B** qui effectuent le parcours en sens inverse. Les **A** vont se placer en **B**.

2 - Les **A** partent ballon en main, courent et contournent les balises (cônes), s'arrêtent dans le cerceau C1 ; lancent les ballons aux **B** qui effectuent le parcours en sens inverse. Les **A** vont se placer en **B**.

3 - Les **A** partent ballon en main, courent, posent les ballons en C1, conduisent les ballons au pied jusqu'aux plots ; ramassent les ballons, courent jusqu'en C1 ; lancent les ballons aux **B** qui effectuent le parcours...

4 - Les **A** partent ballon en main, courent en se croisant, donnent les ballons aux **B** qui reviennent en sens inverse, et vont se placer en **B**...

Relais croisés

Variables

Aire de jeu	Espace/Temps	Habiletés motrices	Prises d'informations	Types d'opposition
- Largeur des couloirs - Aller simple - Aller retour	Nombre d'actions différentes à enchaîner : 2, 3, 4...	Contourner, porter, poser, ramasser, conduire au pied, donner, ramper, rouler, lancer, sauter...	- Parcours parallèles - Parcours croisés	Vitesse d'exécution par rapport aux autres groupes.

SOMMAIRE

MÉTHODE D'APPRENTISSAGE

CYCLE 1

- Démarche et contenus
- Appréhender le ballon - l'espace - le contact
- Les comportements attendus
- Appréhender le contact
- Appréhender le ballon
- Appréhender l'espace

Cycle 1

Appréhender l'espace

Situation aménagée N°1

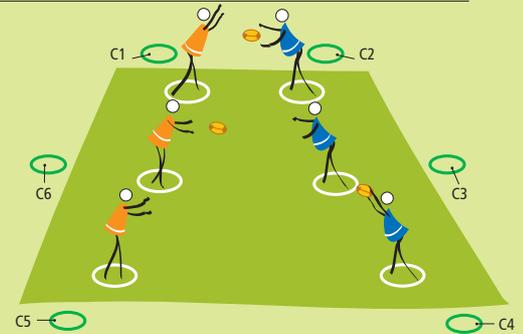
Description : 12 cerceaux - 3 ballons - Joueurs par 2.

Début : Depuis les cerceaux, échanges de ballons à 2. Au signal, les porteurs de ballons vont le poser dans une cible **C** (1 ballon par cible). Les non-porteurs les empêchent.

Fin : Au signal, les ballons sont soit dans les cerceaux **C**, soit dans les mains des opposants ou encore en jeu.

Critères de réussite

Porteurs : Marquer dans la cible.
Non-Porteurs : Récupérer le ballon.



Variables

Aire de jeu	Espace/Temps	Habiletés motrices	Prises d'informations	Types d'opposition
<ul style="list-style-type: none"> - Étroite. Ex : 3 joueurs par équipe. 3 x 1 m = 3 m. - Large. Ex : 3 joueurs par équipe. 3 x 2 m = 6 m. 	<ul style="list-style-type: none"> - Le porteur rapporte le ballon dans son camp. - Le porteur porte le ballon dans le camp adverse. 	<ul style="list-style-type: none"> - Lancer / attraper. - Rouler / ramasser. - Botter / récupérer. 	<ul style="list-style-type: none"> Divers placements des cibles. 	<ul style="list-style-type: none"> - Prise de foulard devant (ventre). - Ceinturer. - Plaquer. - Prendre le ballon.

Situation aménagée N°2

Description : 6 cerceaux (3 rouges - 3 bleus) ;

12 ballons disposés dans le terrain ; 2 équipes de 6 joueurs.

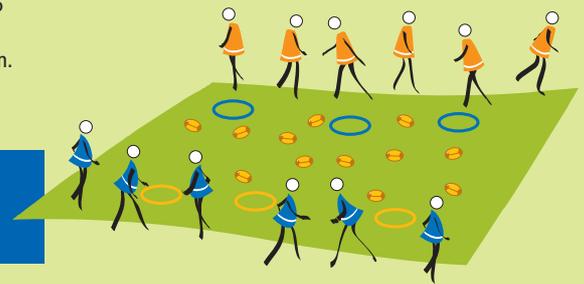
Début : Au signal, les joueurs ramassent un ballon.

But : Mettre les ballons dans les cerceaux de sa couleur.

Fin : Réalisation de la tâche par une équipe.

Critères de réussite

La première équipe qui a mis 2 ballons dans ses 3 cerceaux a gagné.



Variables

Aire de jeu	Espace/Temps	Habiletés motrices	Prises d'informations	Types d'opposition
<ul style="list-style-type: none"> - Large. - Étroite. - En cercle... 	<ul style="list-style-type: none"> - 1 équipe puis l'autre. - 2 équipes simultanément. - Au départ : assis, debout, allongé... - Temps limité. 	<ul style="list-style-type: none"> Ramasser les ballons au sol : dispersés, groupés... 	<ul style="list-style-type: none"> Placement des cibles : dispersées, groupées, en fonction de la couleur, couleurs mélangées. 	<ul style="list-style-type: none"> - Nombre illimité de ballons dans les cerceaux. - Par équipe : 1 ballon par cerceau quelle que soit sa couleur ou 2 ballons par cerceau de sa couleur.

SOMMAIRE

MÉTHODE D'APPRENTISSAGE

CYCLE 2

- Démarche et contenus
- Situation de référence
- Jouer avec le ballon
- S'orienter pour aller marquer
- Gérer l'opposition



Cycle 2 (Grande section) - CP - CE1



Domaine d'action

Opposition / Coopération

Compétences

- Organiser ses actions en fonction de règles, de rôles, de codes et communiquer avec les autres.
- Contrôler au cours des activités physiques ses émotions et leurs effets en situation de difficulté.

Activité de référence

Jeu de rugby à 4 contre 4.

Objectifs

- Jouer avec le ballon ovale.
- En situation d'opposition : avancer en continuité pour marquer.
- Gérer l'opposition : lutter ou éviter.

Démarche et contenus

Le document comprend :

- une situation départ (jeu 4 x 4),
 - trois situations aménagées pour des pistes de travail,
 - des jeux sportifs qui permettent le réinvestissement des comportements annoncés.
- le tout enrichi d'une « trame de variance ».

- **Mise en place du jeu réel (4 x 4) pour permettre :**
 - à l'enfant de s'approprier les notions de : avancer / s'opposer, tout en respectant les règles fondamentales,
 - à l'enseignant d'identifier les comportements attendus et significatifs de progrès, en accord avec les objectifs visés.
- **Utilisation de la complexité et de la richesse de la situation** en modifiant des variables qui induisent l'émergence d'un ou de plusieurs comportements significatifs.

Les comportements attendus

Rôles	Habiletés
Utilisateurs du ballon	J'ai le ballon. Qu'est-ce que je peux faire ? <ul style="list-style-type: none">• J'évite : j'avance : je vais marquer. je fuis : je sors des limites, je recule.• Je vais au contact : je continue à avancer, je conserve mon ballon, je libère le ballon. Je n'ai pas de ballon. Qu'est-ce que je fais ? <ul style="list-style-type: none">• Je me replace près du P.B. (porteur de ballon).• Je reste à distance pour utiliser le ballon.• Je vais au contact : pour récupérer, pour pousser et avancer collectivement.
Opposants	Je n'ai pas de ballon. Qu'est-ce que je fais ? <ul style="list-style-type: none">• J'avance sur le PB : pour le faire tomber, pour récupérer le ballon.• Je vais au contact (du groupe) pour pousser et avancer.• Je reste près du groupe pour choisir mon action.

SOMMAIRE

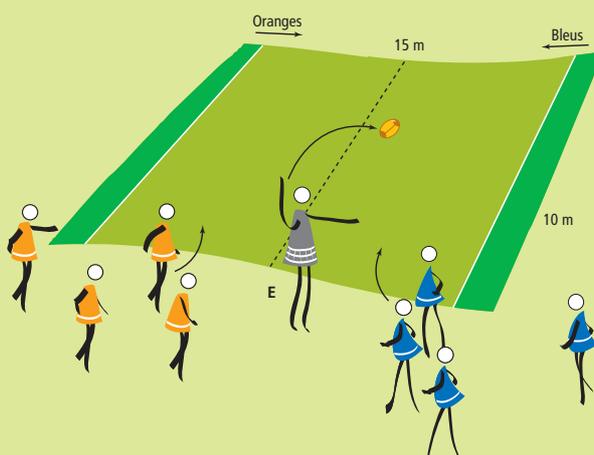
MÉTHODE D'APPRENTISSAGE

CYCLE 2

- Démarche et contenus
- Situation de référence
- Jouer avec le ballon
- S'orienter pour aller marquer
- Gérer l'opposition

Cycle 2

Situation de référence : Jeu 4 x 4



Description

- 1 ballon pour 8
- Groupe de travail 4 x 4
- Alternance des rôles - série de 5 (5 fois utilisateur / 5 fois opposant).

But d'action : entrer en possession ou récupérer le ballon et aller marquer un essai.

Lancement du jeu : l'éducateur E lance le jeu (voir variables).

Fin du jeu : essai marqué / Sortie de terrain du ballon / Ballon bloqué.

Remarque : l'observation de la situation initiale peut faire apparaître des points particuliers de travail à privilégier :

- 1 Gestion des contacts et des luttes avec l'adversaire,
- 2 Orientation pour aller marquer ou s'opposer,
- 3 Utilisation du ballon :
 - (passe / réception) (cycle 3 surtout)
 - conservation du ballon.
 - récupération du ballon

Critères de réussite

Sur 5 tentatives :

Les joueurs Porteurs du Ballon doivent marquer au moins 2 fois.

Les joueurs Non Porteurs du Ballon doivent arrêter au moins 2 fois.

Variables

Aire de jeu	Espace/Temps	Habiletés motrices	Prises d'informations	Types d'opposition
<p>But : Privilégier l'opposition.</p> <p>Réduire la largeur du terrain.</p>	<p>But : Favoriser l'organisation des utilisateurs.</p> <p>Ballon passé aux X. Entrée des opposants O au signal (décalé).</p>	<p>But : Diversifier les types de prise de ballon.</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'éducateur E va porter le ballon à un joueur choisi. - Le ballon est posé au sol. - Le ballon est lancé aux utilisateurs. 	<p>But : Prises d'infos variées : orientation, nombre...</p> <p>L'éducateur E ne lance le ballon que lorsque les joueurs sont sur le terrain.</p>	<p>But : Diversifier le contact avec le porteur du ballon.</p> <p>Pour arrêter le PB :</p> <ul style="list-style-type: none"> - le toucher, - le ceinturer, - le pousser hors des limites, - lutter, - "arracher" le ballon.

SOMMAIRE

MÉTHODE D'APPRENTISSAGE

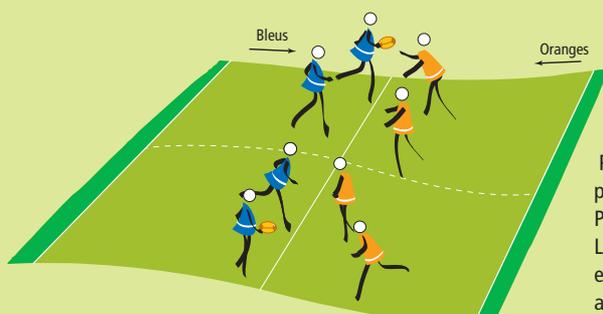
CYCLE 2

- Démarche et contenus
- Situation de référence
- Jouer avec le ballon
- S'orienter pour aller marquer
- Gérer l'opposition



Cycle 2

Jouer avec le ballon



Situation aménagée

Description

Toute la classe organisée en 2 contre 2 :

- Les joueurs bleus - 1 ballon pour 2.
- Les joueurs oranges sans ballon.

Pour les bleus : conserver, utiliser et passer pour marquer.

Pour les oranges : récupérer pour aller marquer.

Les bleus qui perdent le ballon deviennent défenseurs et les oranges qui récupèrent le ballon deviennent attaquants.

But d'action : Aller marquer.

Lancement du jeu : Signal.

Fin du jeu : Tous les ballons sont à l'essai.

Critères de réussite

Le plus d'essais possible par équipe

Variables

Aire de jeu	Espace/Temps	Habiletés motrices	Prise d'informations	Types d'opposition
<p>But : Favoriser les contacts.</p> <p>1/2 1/2</p> <p>1/3 1/3 1/3</p> <p>1/2 ou 1/3 de l'espace.</p>	<p>But : Favoriser le PB en 2 contre 1 + 1.</p> <p>Zone 1 : 1 défenseur orange par binôme attaquant bleu (opposition au signal). Zone 2 : Entrée du 2nd défenseur plus ou moins retardée</p>	<p>But : Diversifier les échanges de ballons entre partenaires : prise de la main à la main ou passe.</p>	<p>But : Accélérer la prise d'information.</p> <p>Zone 1 : Les attaquants sont dos à l'espace de jeu, au signal ils se retournent pour jouer. Les défenseurs sont placés soit en zone 1, soit en zone 2, soit sur les 2 zones.</p>	<p>But : Diversifier les contacts avec le PB.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ceinturer. - Arracher le ballon. - Mettre au sol en accompagnant. <p>Diversifier aide et opposition en augmentant le nombre de participants : quand le ballon est à l'essai, aller aider un autre groupe.</p>

Jeu développant les mêmes comportements

La citadelle

But d'action

Mettre le plus de ballons possible dans la banque.

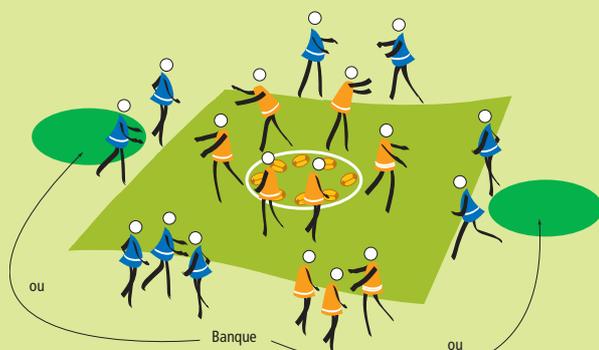
- Pour les attaquants bleus, pénétrer dans le cercle, pour sortir un ballon et le mettre en banque.
- Pour les défenseurs oranges, récupérer des ballons en s'opposant à la sortie des bleus et les remettre dans le rond central.

Variante

Le ballon lâché par l'attaquant est récupéré par le défenseur, l'attaquant se repositionne au bord du terrain.

Gain de la partie : au décompte des ballons.

Remarque : Le déplacement des banques oriente le jeu vers le rugby, en orientant l'espace.



SOMMAIRE

MÉTHODE D'APPRENTISSAGE

CYCLE 2

- Démarche et contenus
- Situation de référence
- Jouer avec le ballon
- S'orienter pour aller marquer
- Gérer l'opposition

Cycle 2

S'orienter pour aller marquer ou s'opposer

Situation initiale

Description

Toute la classe, en binôme, avec un ballon pour 2 : se faire des passes en déplacement.

But d'action

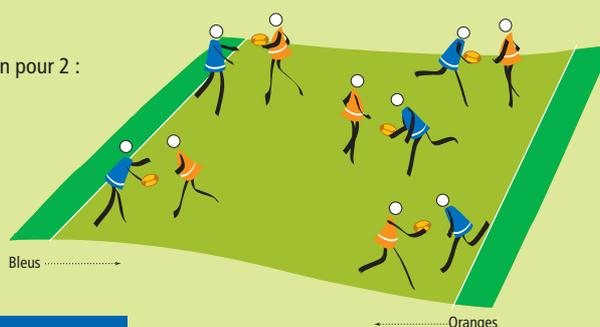
Aller marquer dans l'en-but adverse.

Lancement du jeu

Signal.

Fin du jeu

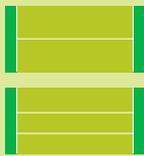
Essais, sorties de terrain, ballons morts.



Critères de réussite

Marquer dans un temps donné.

Variables

Aire de jeu	Espace/Temps	Habiletés motrices	Prises d'informations	Types d'opposition
<p>But : Favoriser le contact.</p> <p>Découpage du terrain en bandes réservées à une partie de la classe.</p> 	<p>But : Favoriser le PB ou le NPB selon l'écartement.</p>  <p>Dispersion des porteurs de ballon X sur le terrain. Les NPB O attendent le signal sur la touche. Au signal, X vers l'en but, O en opposition.</p>	<p>But : Diversifier les différents types de prise de ballon.</p> <p>Échanges au pied. Au signal, ramasser et aller marquer, ou s'opposer pour récupérer.</p>	<p>But : Accélérer la prise d'information.</p>  <p>Au signal indiquant la couleur : aller marquer dans la zone citée. 1-porteurs désignés à priori (bleu ou orange). 2 - Situation initiale.</p>	<p>But : Diversifier les contacts avec le PB.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Toucher. - Ceinturer. - Mettre au sol en accompagnant. - Récupérer et changer de rôle. - Maîtriser le ballon.

Jeu développant les mêmes comportements

Les 3 cibles

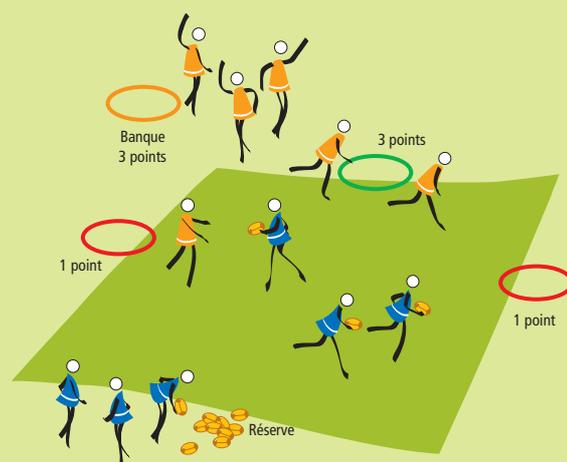
But d'action

Les bleus prennent un ballon dans la réserve et l'amènent dans les cerceaux (rouge : 1 point, vert : 3 points).

Les oranges défendent et essaient de récupérer les ballons pour les ramener à la banque (3 points).

Terrain : carré de 15 m x 15 m.

Gain de la partie : total des points.



SOMMAIRE

MÉTHODE D'APPRENTISSAGE

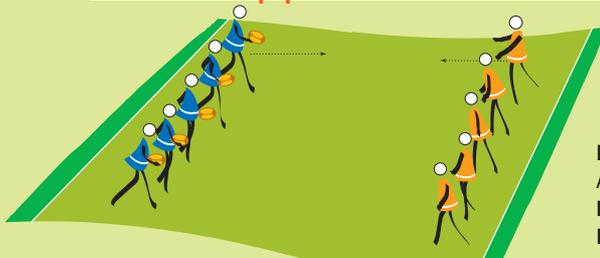
CYCLE 2

- Démarche et contenus
- Situation de référence
- Jouer avec le ballon
- S'orienter pour aller marquer
- Gérer l'opposition



Cycle 2

Gérer l'opposition : éviter ou lutter



Situation initiale

Description

Chaque joueur bleu a un ballon en main ; un opposant orange lui fait face.

But d'action

Aller marquer malgré l'opposition.

Lancement du jeu : Signal.

Fin du jeu : Essai, sortie, ballon bloqué.

Critères de réussite

Sur 5 tentatives :

Le porteur du ballon doit aller marquer l'essai au moins 2 fois.

Le non-porteur du ballon doit arrêter son adversaire au moins 2 fois.

Variables

Aire de jeu	Espace/Temps	Habiletés motrices	Prises d'informations	Types d'opposition
<p>But : Favoriser le contact.</p> <p>Réduction de la largeur.</p> <p>Rétrécissement (entonnoir).</p>	<p>But : Favoriser le PB ou le NPB selon l'écartement.</p> <p>Binômes ± éloignés.</p> <p>Binômes ± près de la marque.</p>	<p>But : Diversifier les différents types de prise de ballon.</p> <p>Départ :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ballon à la main. - Prise de ballon au sol. <p>Envoi du ballon par l'opposant (au pied).</p>	<p>But : Accélérer la prise d'information.</p> <p>L'opposant tourne le dos à l'attaquant jusqu'au signal.</p>	<p>But : Diversifier les contacts avec le PB.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Toucher. - Ceinturer. - Amener au sol n'importe quel porteur de ballon.

Jeu développant les mêmes comportements Les déménageurs

But d'action

Mettre le plus de ballons possible dans sa banque.

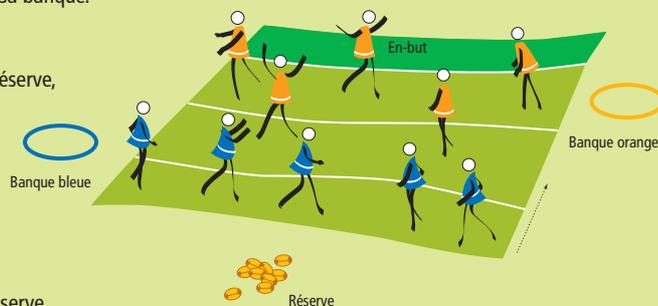
Déroulement

- Les bleus prennent un ballon dans la réserve, franchissent les zones pour marquer un essai et rapportent le ballon dans leur banque.
- Les oranges récupèrent des ballons en s'opposant aux bleus et les rapportent dans leur banque.
- Chaque orange joue dans sa zone.
- Fin de la partie à l'épuisement de la réserve.

Gain de la partie :

1 ballon à la banque = 1 point ou 1 gommette.

Ne pas oublier de changer les rôles.



SOMMAIRE

MÉTHODE D'APPRENTISSAGE

CYCLE 3

- Démarche et contenus
- Les objectifs intermédiaires
- Coopération à partir d'un ballon libre
- Coopération à partir d'une phase de blocage
- Coopération à partir d'une situation de récupération



Cycle 3

CE2 - CM1 - CM2



Domaine d'action

Opposition / Coopération

Compétences

- Identifier, sélectionner et appliquer des principes pour agir méthodiquement.
- Participer à des activités collectives en y tenant des rôles différents et en respectant les règles.

Activité de référence

Jeu de rugby à 8 contre 8.

Objectif

Coopérer en attaque et en défense pour avancer en continuité et aller marquer dans le respect des règles et la sécurité de tous.

Démarche et contenus

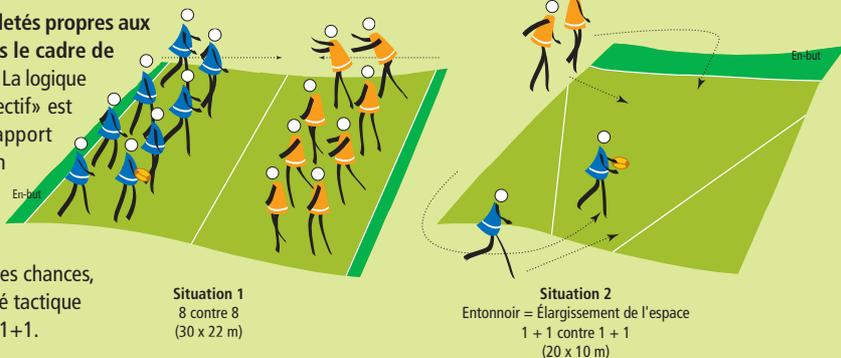
1 Jeu à 8 contre 8 avec pour buts :

- Appropriation ou renforcement de la connaissance des règles fondamentales.
- Identification des formes de coopération.

2 Acquisition des habiletés propres aux formes identifiées dans le cadre de la logique de l'activité.

La logique de l'activité « Sport Collectif » est la permanence d'un rapport collectif de coopération et d'opposition. Le 1+1 contre 1 est la plus petite unité tactique.

Pour respecter l'égalité des chances, nous privilégierons l'unité tactique de travail de 1+1 contre 1+1.



Situation 1
8 contre 8
(30 x 22 m)

Situation 2
Entonnoir = Élargissement de l'espace
1 + 1 contre 1 + 1
(20 x 10 m)

3 Création d'une situation de jeu réduit propre à chaque objectif intermédiaire.

- Réalisation de cette situation et observation.

4 Situation(s)-Test finale(s) avec évaluation des niveaux d'habiletés dans la capacité coopérer (voir tableau page suivante).

Variables

Aire de jeu	Espace/Temps	Habiletés motrices	Prises d'informations	Types d'opposition
<ul style="list-style-type: none"> - Forme (entonnoir). - Orientation. - Superficie. - Aménagement. 	<ul style="list-style-type: none"> - Entrée du 2nd opposants plus ou moins retardée. - Entrée des opposants plus ou moins proches des utilisateurs. 	<ul style="list-style-type: none"> Attraper, passer, porter, plaquer, courir, pousser, sauter, botter, bloquer... Au départ le ballon est en main, passé ou au sol 	<ul style="list-style-type: none"> - Lieu d'entrée des opposants. - Les utilisateurs découvrent l'entrée des opposants avant, pendant ou après le lancement de jeu. 	<ul style="list-style-type: none"> - Nombre 2+1 contre 1+1+1... - Toucher 1 main ou 2 mains. - Attraper un foulard, ceinturer, plaquer.

SOMMAIRE

MÉTHODE D'APPRENTISSAGE

CYCLE 3

- Démarche et contenus
- Les objectifs intermédiaires
- Coopération à partir d'un ballon libre
- Coopération à partir d'une phase de blocage
- Coopération à partir d'une situation de récupération



Cycle 3

Les habiletés en coopération		Niveaux de réussite		
Rôles	Habiletés	1	2	3
Non porteur du ballon en utilisation	<ul style="list-style-type: none"> • Venir en soutien rapproché : <ul style="list-style-type: none"> - pour pousser - pour arracher • Venir se placer en soutien en se démarquant • Jouer en soutien à distance : <ul style="list-style-type: none"> - en attirant l'adversaire - en recevant la passe 			
Porteur du ballon en utilisation	<ul style="list-style-type: none"> • Faire le bon choix de conserver/libérer/passer • Protéger pour conserver • Se libérer pour passer 			
Non porteur du ballon en opposition	<ul style="list-style-type: none"> • Trouver l'adversaire porteur, le bloquer, le plaquer • Permettre l'arrachage (orientation du P.B. vers les autres défenseurs) • Soutien rapproché pour arracher ou pousser • Soutien du plaqueur pour ramasser • Soutien à distance pour suppléer 			

Les objectifs intermédiaires

En utilisation

- Mettre en œuvre une coopération à partir d'une situation de blocage.
- Mettre en œuvre une coopération à partir d'un ballon libre.

En opposition

- Mettre en œuvre une coopération à partir d'une situation de blocage.
- Mettre en œuvre une coopération à partir d'une situation de récupération.

En motricité spécifique : mettre en œuvre un enchaînement d'actions individuelles.

Situation de référence - Jeu de 8 contre 8

Description



Les conditions de jeu

Les devoirs

- Contrôler et maîtriser ses gestes pour ne pas faire mal, ni mettre en danger l'intégrité des autres.
- Respecter l'adversaire et les décisions de l'arbitre.

Les droits

- Ramasser, porter, passer, botter le ballon (éviter le coup de pied sur ballon libre au sol – conseiller ou n'accepter que le jeu au pied du porteur du ballon).

Les règles fondamentales

Marque : Comportement observable : lance ou laisse tomber le ballon dans l'en-but

➔ doit aplatir sur ou derrière la ligne de but adverse

Hors-jeu : Comportement observable : le partenaire du PB se trouve devant lui et attend le ballon

➔ doit se mettre en arrière du porteur du ballon pour être en jeu

Plaquage : Comportement observable : attrape, projette, bouscule, agresse

➔ doit ceinturer avec les bras le porteur du ballon et chuter ensemble

Comportement observable : garde le ballon au sol même en étant tenu

➔ doit libérer le ballon, le laisser disponible

Propositions de tâches possibles

En utilisation

- Mettre en œuvre une coopération à partir d'un ballon libre (donné ou au sol) : page 19.
- Mettre en œuvre une coopération à partir d'une phase de blocage : page 20.

En opposition

- Mettre en œuvre une coopération à partir d'une situation de récupération du ballon : page 21.

En motricité spécifique

- Le parcours : page 32.

SOMMAIRE

MÉTHODE D'APPRENTISSAGE

CYCLE 3

- Démarche et contenus
- Les objectifs intermédiaires
- Coopération à partir d'un ballon libre
- Coopération à partir d'une phase de blocage
- Coopération à partir d'une situation de récupération

Cycle 3

Coopération à partir d'un ballon libre (donné ou au sol)



Situation initiale

Déroulement

- 3 contre 3.
- L'enseignant donne le ballon à un bleu (équipe en attaque).

Formes possibles

- Ballon : donné, posé au sol, lancé dans un espace.
- Placement des joueurs : groupés, éloignés, à l'extérieur.

Effets attendus

Éviter le blocage pour conserver, passer le ballon afin d'avancer.

Attitude de l'éducateur

Selon le résultat, l'éducateur fait évoluer la situation en jouant sur telle ou telle variable.

Évolutions possibles

Espace	Espace / temps	Partenaires	Adversaires
<p>But : Apporter le ballon dans l'en-but sans être touché.</p> <p>- Ballon donné à un X.</p> <p>Conditions : Doubler la largeur de terrain. Départ simultané des équipes au signal.</p>	<p>But : Atteindre le camp adverse sans être arrêté.</p> <p>- Ballon lancé pour X dans un espace libre.</p> <p>Condition : Début d'action de O quand un X a pris la balle.</p>	<p>But : Réussir une marque en utilisant le partenaire.</p> <p>- Ballon donné à un X.</p> <p>Condition : Début du jeu dès que le PB X entre sur le terrain.</p>	<p>But : Atteindre l'en-but en ayant tous joué le ballon.</p> <p>- Ballon posé par l'animateur dans le couloir pour les X.</p> <p>Condition : Circulation des O pour perturber le jeu adverse. Seule l'interception est possible.</p>
<p>Niveaux de réussite</p> <p>3 : Atteint toujours le but sans être pris</p> <p>2 : Atteint parfois le but sans être pris</p> <p>1 : Réalise un soutien rapproché mais sans progression</p>			

Jeu de réinvestissement : le *gagne terrain*

Voir page 31

SOMMAIRE

MÉTHODE D'APPRENTISSAGE

CYCLE 3

- Démarche et contenus
- Les objectifs intermédiaires
- Coopération à partir d'un ballon libre
- Coopération à partir d'une phase de blocage
- Coopération à partir d'une situation de récupération



Cycle 3

Coopération à partir d'une phase de blocage



Situation initiale

Déroulement

- 4 contre 4.
- L'éducateur lance le ballon entre les deux groupes rapprochés en utilisant la forme adaptée pour provoquer un blocage, en respectant la sécurité de tous.

Formes possibles

- Lancements du ballon : en l'air, au sol, en mouvement, à l'arrêt.
- Placement : de face, de dos.



Effets attendus

- Construire à 2 ou 3 pour conserver, protéger, libérer le ballon afin de l'utiliser.
- Aller marquer ou s'approcher de la marque.

Attitude de l'éducateur

Selon le résultat, l'éducateur fait évoluer la situation en jouant sur telle ou telle variable.

Évolutions possibles

Espace	Espace / temps	Partenaires	Adversaires
<p>But : Provoquer le blocage.</p> <p>Condition : Réduction de 1/2 en largeur.</p> <p>Effet attendu : Obligation de soutien rapproché.</p>	<p>But : Permettre l'organisation.</p> <p>Condition : Ballon donné à une équipe, l'autre à 3 m.</p> <p>Effet attendu : Protection, corps écran.</p>	<p>But : Ouvrir le jeu.</p> <p>Condition : Départ 2 contre 2. Introduction puis entrée de 1, 2, 3 selon les besoins.</p> <p>Effet attendu : Offrir un soutien à distance.</p>	<p>But : Faciliter l'attaque.</p> <p>Condition : 4 contre 4, défense d'une main ou bloquer sans jouer le ballon ou bloquer en jouant le ballon.</p> <p>Effet attendu : Choix du mode de coopération.</p>
<p>Niveaux de réussite 3 : Conserve et avance. 2 : Conserve et protège. 1 : Se débarrasse.</p>	<p>Niveaux de réussite 3 : Conserve et avance. 2 : Conserve et protège. 1 : Se débarrasse.</p>	<p>Niveaux de réussite 3 : Permet la passe et avance. 2 : Permet la passe sans avancer. 1 : Ne reçoit pas la passe.</p>	<p>Niveaux de réussite 3 : Soutient et marque. 2 : Soutient et avance. 1 : Soutient sans avancer (suit le jeu).</p>

Jeu de réinvestissement : Jeu de rugby

Voir page 31

SOMMAIRE

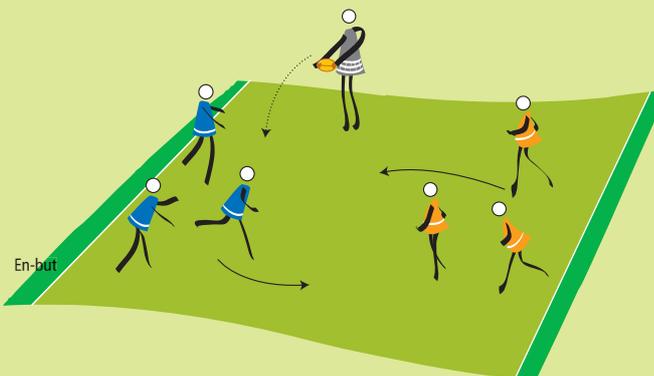
MÉTHODE D'APPRENTISSAGE

CYCLE 3

- Démarche et contenus
- Les objectifs intermédiaires
- Coopération à partir d'un ballon libre
- Coopération à partir d'une phase de blocage
- Coopération à partir d'une situation de récupération

Cycle 3

Coopération à partir d'une situation de récupération du ballon



Situation initiale

Déroulement

- 3 contre 3.
- Lancement par l'éducateur E.
- Terrain de 10 m x 20 m.

Formes possibles

de lancement de jeu sur récupération :

- Le porteur du ballon « lâche » le ballon au signal.
- Le porteur du ballon est plaqué.
- 1 contre 1, ballon au sol, avec perte de celui-ci sur poussée adverse.
- 1 contre 1, arrachage du ballon.
- Réception de coup de pied.

Effets attendus

Selon le niveau des joueurs :

- Le récupérateur :
 - récupère, garde, avance.
 - récupère, passe.
 - enjambe, pousse.
 - retourne le porteur du ballon.
- Le ou les partenaires :
 - viennent aider au plus près (pousser, arracher, enjamber).
 - restent à distance pour utiliser l'espace libre.

Attitude de l'éducateur

Selon le résultat, l'éducateur module la situation en jouant avec les variables ci-après.

Variables

Espace	Rapport espace/temps	Rapport partenaire/adversaire
Cette variable n'est pas fondamentale par rapport à l'objectif spécifique. Elle peut le devenir pour faciliter les conditions de réalisation.	En jouant sur cette variable, (du plus ou moins) entre la phase de récupération du ballon (départ du jeu) et l'intervention des partenaires, on va modifier les conditions de réalisation.	Évoluer du 3 contre 3 au 1 contre 3 en passant par le 2 contre 3 et le 1 contre 2 pour favoriser l'opposition.

Jeu de réinvestissement : Jeu de rugby

Voir page 31

SOMMAIRE

LA FÊTE DU RUGBY

Assumer différents rôles

- J'arbitre - J'accepte les décisions de l'arbitre
- Je suis reporter - Je dirige
- Je suis bon joueur
J'encourage

Aide mémoire d'arbitrage

- recto
- verso

Conseils d'organisation

- La grille de tournois
- Le lancement du jeu
Les droits et devoirs du joueur
- la marque - Le plaquage
Le hors-jeu - L'en avant

Le Tournoi

- Le Parcours
- Le jeu de Rugby
Le Gagne Terrain
- Protocole d'évaluation
du parcours



La fête du rugby



Assumer différents rôles en cycle 2 et cycle 3



→ J'arbitre,

En arbitrant, je construis
des savoirs spécifiques
J'assure le respect des règles

J'accepte les décisions de l'arbitre
J'arrête au coup de sifflet

À partir de l'action, connaître les règles du jeu,
mettre le jeu en action.
Assurer la sécurité du joueur par une maîtrise
de l'esprit du jeu.
Permettre aux acteurs de prendre des responsabilités.
Aider à la prise de décision : voir, discerner,
décider, agir.

Conseils

La page suivante propose l'aide-mémoire de
l'arbitrage à 2 par les jeunes sous la responsabilité
de l'adulte.
Il peut être photocopié et plié pour faire une fiche
de terrain recto-verso.
Les deux autres pages illustrent les règles
fondamentales.

SOMMAIRE

LA FÊTE DU RUGBY

Assumer différents rôles

- J'arbitre - J'accepte les décisions de l'arbitre
- Je suis reporter - Je dirige
- Je suis bon joueur - J'encourage

Aide mémoire d'arbitrage

- recto
- verso

Conseils d'organisation

- La grille de tournois
- Le lancement du jeu - Les droits et devoirs du joueur
- la marque - Le plaquage - Le hors-jeu - L'en avant

Le Tournoi

- Le Parcours
- Le jeu de Rugby - Le Gagne Terrain
- Protocole d'évaluation du parcours

La fête du rugby



→ Je suis reporter

Je commente, j'informe

Atelier multi-média

Objectif : Construire un support photos de la rencontre.

Action : Compléter la grille préparatoire ci-contre.

Nom :

Prénom :

Projet :

Thème :

Projet technique :

Outils

- appareil photos
- caméscope
- micro-magnétophone
- bloc-note, crayon

Nom : .. Larose

Prénom : .. Violette

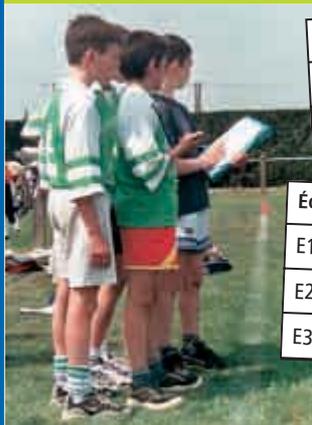
Projet : Écrire un article.....
pour le journal de l'école.....

Thème : La tactique.....
de chaque équipe.....

Projet technique : - Décrire le match
- Interview des capitaines.....
- Photos de l'action.....

Outils

- appareil photos
- caméscope
- micro-magnétophone
- bloc-note, crayon



Équipes	E1	E2	E3
E1			
E2			
E3			

Équipes	E1	E2	E3	Total
E1		6 - 3 3 points		
E2	3 - 6 1 point			
E3				

→ Je dirige

Je tiens la marque, je manage

Objectif : tenir un tableau de marque à double entrée.

Actions : compléter un tableau de scores d'un tournoi à 3 ou 4 équipes en classe.

Tâches : construire le tableau en classe (notions d'abs-cisse et d'ordonnée).

Consignes : Le tournoi à 3 équipes se fera en matches de x mn (cf tableau p. 27) :

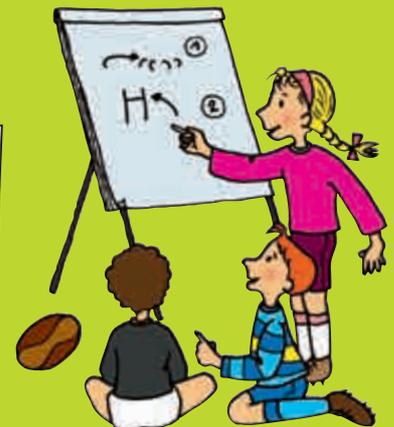
un match gagné = 3 points,

un match nul = 2 points,

un match perdu = 1 point.

Le tableau de marque se remplit en mettant dans les cases les scores des équipes qui se rencontrent.

L'équipe ne jouant pas assure l'arbitrage et remplit le tableau.



Essai au tableau en classe : « Le match E1 contre E2 se termine sur le score de 6 à 3 pour E1. Comment mettre ce score sur le tableau ? »

Réponse de Benoît : « Sur la ligne de E1, j'écris 6-3 dans la case E1-E2 et dessous j'écris 3 points. Puis je fais la même opération sur la ligne de E2. J'écris 3-6 pour le score et dessous 1 point ».

« Jeanne, es-tu d'accord avec Benoît ? »

Réponse de Jeanne : « Oui, car quand le tableau sera rempli il suffit d'additionner les chiffres de la ligne de chaque équipe pour connaître le total de points et faire un classement ».

« Si vous êtes tous d'accord, on va le faire sur le terrain ».

SOMMAIRE

LA FÊTE DU RUGBY

Assumer différents rôles

- J'arbitre - J'accepte les décisions de l'arbitre
- Je suis reporter - Je dirige
- Je suis bon joueur
J'encourage

Aide mémoire d'arbitrage

- recto
- verso

Conseils d'organisation

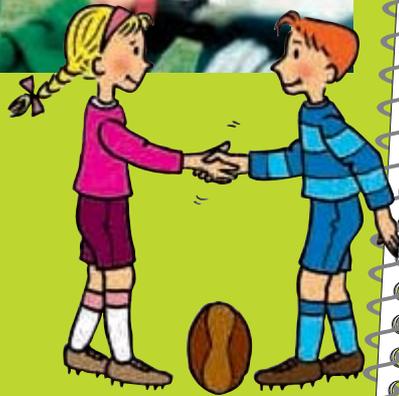
- La grille de tournois
- Le lancement du jeu
Les droits et devoirs du joueur
- la marque - Le plaquage
Le hors-jeu - L'en avant

Le Tournoi

- Le Parcours
- Le jeu de Rugby
Le Gagne Terrain
- Protocole d'évaluation
du parcours



La fête du rugby



→ Je suis bon joueur Je respecte l'adversaire

A partir de son action, son engagement dans l'activité, son écoute, l'enfant construit avec son équipe la charte du bon joueur.

Charte du bon joueur

Je suis bon joueur, bonne joueuse, quand...

Article 1

Article 2

Article 3

Article 4

Article 5

Article 6

Article 7

→ J'encourage

j'encourage mes partenaires



SOMMAIRE

LA FÊTE DU RUGBY

Assumer différents rôles

- J'arbitre - J'accepte les décisions de l'arbitre
- Je suis reporter - Je dirige
- Je suis bon joueur
J'encourage

Aide mémoire d'arbitrage

- recto
- verso

Conseils d'organisation

- La grille de tournois
- Le lancement du jeu
Les droits et devoirs du joueur
- la marque - Le plaquage
Le hors-jeu - L'en avant

Le Tournoi

- Le Parcours
- Le jeu de Rugby
Le Gagne Terrain
- Protocole d'évaluation
du parcours

La fête du rugby



Aide mémoire pour arbitrer à 2



Quand	Réactions des arbitres	Gestes - Situations
Tout le temps du jeu	A1 et A2 arbitrent chacun dans leur moitié de terrain et s'assistent, l'un proche du ballon, l'autre à la périphérie du jeu.	
Coup d'envoi (À chaque début de jeu)	A1 ou A2 siffle pour lancer le jeu et pose le ballon pour l'équipe utilisatrice...	
Essai	A1 siffle pour accorder l'essai, lève le bras face au centre du terrain, à l'endroit de la marque. <i>Remise en jeu</i> : cf. coup d'envoi.	
En avant Ballon injouable au sol Regroupement statique	A1 siffle la faute en indiquant l'endroit de la faute. <i>Remise en jeu</i> : après «faute», A1 pose le ballon et fait reculer à 3 m.	
Hors jeu Jeu déloyal Jeu dangereux	A1 siffle la faute en indiquant le fautif (exclusion temporaire ou définitive éventuelle) puis tourne le dos à l'équipe fautive au point de faute. <i>Remise en jeu</i> : après «faute», A1 pose le ballon et fait reculer à 3 m.	
Touche le ballon ou le porteur de ballon touche la ligne de touche ou sort du champ de jeu latéralement.	A1 ou A2 montre le point de sortie en touche. L'arbitre du côté de la touche siffle. <i>Remise en jeu</i> : après «touche», l'arbitre pose le ballon et fait reculer à 3 m...	
Cas particuliers : dans l'en-but Cas A : Un attaquant porteur du ballon traverse l'en-but ou est mis en touche de but. Le ballon est amené dans l'en-but par un attaquant et aplati par un défenseur. Cas B : un défenseur rentre le ballon dans son en-but, aplati ou sort en touche de but.	A1 siffle l'arrêt du jeu. <i>Remise en jeu</i> : Cas A : «Coup de renvoi», A1 pose le ballon et fait reculer à 3 m... Cas B : «remise à 5 m», A1 pose le ballon sans faire les 2 pas et fait reculer à 3 m...	

SOMMAIRE

LA FÊTE DU RUGBY

Assumer différents rôles

- J'arbitre - J'accepte les décisions de l'arbitre
- Je suis reporter - Je dirige
- Je suis bon joueur
J'encourage

Aide mémoire d'arbitrage

- recto
- verso

Conseils d'organisation

- La grille de tournois
- Le lancement du jeu
Les droits et devoirs du joueur
- la marque - Le plaquage
Le hors-jeu - L'en avant

Le Tournoi

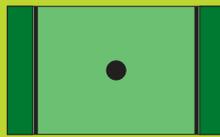
- Le Parcours
- Le jeu de Rugby
Le Gagne Terrain
- Protocole d'évaluation
du parcours



La fête du rugby

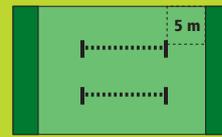
Coup d'envoi

Au centre du terrain



Remise en jeu après sortie

Face au point de sortie,
à 5 m de la ligne de touche



A1, arbitre proche de l'action

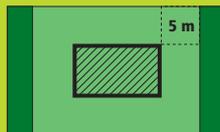
- pose le ballon au sol à 2 pas du point de faute
et fait reculer les adversaires à 3 m.



A2, arbitre à la périphérie de l'action

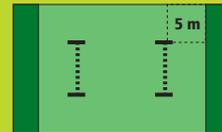
- veille au respect
de la règle

Lancement de jeu (règlement FFR)



À l'endroit de la faute
et à 5 m de toute les lignes

Remise en jeu après faute



À 5 m de la ligne de but

Remise en jeu après arrêt du jeu dans l'en-but (sauf essai)

(cas B : sans faire les 2 pas)

SOMMAIRE

LA FÊTE DU RUGBY

Assumer différents rôles

- J'arbitre - J'accepte les décisions de l'arbitre
- Je suis reporter - Je dirige
- Je suis bon joueur J'encourage

Aide mémoire d'arbitrage

- recto
- verso

Conseils d'organisation

- La grille de tournois
- Le lancement du jeu Les droits et devoirs du joueur
- la marque - Le plaquage Le hors-jeu - L'en avant

Le Tournoi

- Le Parcours
- Le jeu de Rugby Le Gagne Terrain
- Protocole d'évaluation du parcours

Conseils d'organisation de tournois (extraits)

Matches

La partie doit être coupée par des arrêts de jeu variables en fonction de l'âge des participants et des besoins : récupération individuelle, managerat, remplacement.

Arbitrage

L'arbitrage doit être confié aux joueurs sous la responsabilité des éducateurs. Leur rôle ne doit pas s'arrêter au respect des règles. Ils doivent avoir un souci constant d'éducation.

sur l'ensemble du tournoi				
Nombre de matches par équipe	Cycle 1	Cycle 2	Cycle 3	Liaison CM2 - 6 ^e
2	4 x 2'	4 x 2'30	4 x 3'	4 x 3'30
3	3 x 2'	3 x 2'30	3 x 3'	3 x 3'30
4	2 x 2'	2 x 2'30	3 x 2'30	3 x 3'
5	-	-	2 x 2'30	2 x 3'30
6	-	-	2 x 2'30	2 x 3'
Pause entre séquence	3'	3'	3'	3'30
Pause entre matches	5'	5'	5'	5'
Temps max. de jeu	18'	23'	30'	36'
Terrain	15 m x 10 m	22 m x 10 m	22 m x 15 m	30 m x 22 m

Tournois

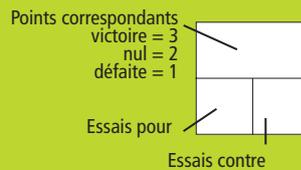
Les tournois sont l'occasion d'échanges. Les relations humaines doivent rester des moments privilégiés lors de ces regroupements, véritables fêtes du rugby. Ces différentes formes de jeu à effectif réduit marquent les étapes successives vers le rugby à XV. Elles permettent à l'enfant de comprendre peu à peu le jeu et ses fondamentaux.

Conseils pratiques d'organisation :

- 1 Utiliser les lignes de terrain existantes ;
- 2 Marquer les points importants du terrain avec des balises souples ;
- 3 Afficher le tableau des rencontres ;
- 4 S'assurer les services d'un organisme de soins rapides ;
- 5 Rassembler les éducateurs et les arbitres au début du tournoi pour rappeler les règles et les inviter à être des modèles de comportement ;
- 6 S'assurer le concours de la presse pour médiatiser la fête.

La grille de tournois et son utilisation

Pour chaque match, chaque équipe dispose d'un espace de résultat.



Exemple : Équipe 1 bat Équipe 2, 6 essais à 4

Équipe 1 :	3	
	6	4

Équipe 2 :	1	
	4	6

Catégorie :		Date :								
Poule :		Lieu :								
Équipes	1	2	3	4	5	6	Total	Class.	Essais pour	Essais contre
1										
2										
3										
4										
5										
6										
Ordre des matches par poule										
3	4		5			6				
1-2	1-2	3-2	1-2	2-3	2-5	1-2	2-3	3-6	1-3	
2-3	3-4	1-3	3-4	5-4	4-1	3-4	4-5	1-5	2-6	
3-1	4-1	2-4	5-1	1-3	5-3	5-6	1-6	4-6	1-4	
					2-4		2-4	2-5	3-5	

SOMMAIRE

LA FÊTE DU RUGBY

Assumer différents rôles

- J'arbitre - J'accepte les décisions de l'arbitre
- Je suis reporter - Je dirige
- Je suis bon joueur - J'encourage

Aide mémoire d'arbitrage

- recto
- verso

Conseils d'organisation

- La grille de tournois
- Le lancement du jeu - Les droits et devoirs du joueur
- la marque - Le plaquage - Le hors-jeu - L'en avant

Le Tournoi

- Le Parcours
- Le jeu de Rugby - Le Gagne Terrain
- Protocole d'évaluation du parcours



La fête du rugby

Le lancement du jeu

L'arbitre le fait, selon le moment et la situation (Quand ?), dans des lieux différents (Où ?) de manière identique, adversaire reculant toujours à 3 m du ballon.

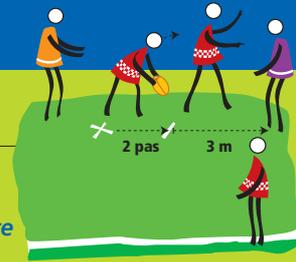
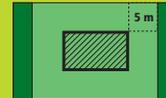
Coup d'envoi

Quand ?
- Au début de chaque temps de jeu.
- Après essai.
Où ?
Au milieu du terrain.



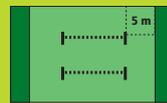
Remise en jeu après faute

Quand ?
- Pénalité : hors-jeu, jeu déloyal, jeu dangereux.
- En avant ou ballon injouable.
Où ?
À l'endroit de la faute, à 5 m minimum de toutes lignes.



Remise en jeu après sortie en touche

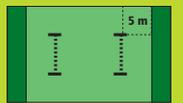
Quand ?
Ballon ou porteur de ballon touche la ligne et/ou sort du champ de jeu.
Où ?
En face du point de sortie et à 5 m de toutes lignes.



Remise en jeu après arrêt du jeu dans l'en-but (sauf essai)

Coup de renvoi (1) ou remise à 5 m (2)

Quand ?
- un attaquant, porteur du ballon, traverse l'en-but et sort en ballon mort ou en touche de but (1)
- Le ballon est amené dans l'en-but par un attaquant et est aplati par un défenseur (1).
- Un défenseur rentre le ballon dans son en-but, aplati, sort en ballon mort ou sort en touche de but (2).
Où ?
À 5 m de la ligne de but.



Les droits et les devoirs du joueur

Dans le respect des règles...

Le joueur peut : ramasser, porter, passer, botter le ballon, tomber sur le ballon, faire un toucher à terre dans l'en-but

Le joueur peut aussi
ceinturer pour plaquer



bloquer,



Pousser hors limites le porteur du ballon.



Le joueur ne peut pas faire mal...
ni plaquer haut,



ni projeter,



ni faire un croc en jambes,



ni plaquer un joueur sans ballon



ni retenir un joueur sans ballon par le maillot



Sinon, j'arrête le jeu en sifflant fort et vite, je montre le fautif, puis au point de faute, j'effectue la remise en jeu.



SOMMAIRE

LA FÊTE DU RUGBY

Assumer différents rôles

- J'arbitre - J'accepte les décisions de l'arbitre
- Je suis reporter - Je dirige
- Je suis bon joueur
J'encourage

Aide mémoire d'arbitrage

- recto
- verso

Conseils d'organisation

- La grille de tournois
- Le lancement du jeu
Les droits et devoirs du joueur
- la marque - Le plaquage
Le hors-jeu - L'en avant
- Le Tournoi
- Le Parcours
- Le jeu de Rugby
Le Gagne Terrain
- Protocole d'évaluation
du parcours

La marque

Faire un toucher à terre dans l'en-but adverse

Ballon porté = joueur + ballon



J'arrête le jeu en sifflant sur le point de marque et je m'oriente au centre du terrain



Ballon libre au sol



Le plaquage

Sécurité : saisir avec les bras le porteur du ballon au niveau de la ceinture pour l'amener au sol

Que peut faire un joueur plaqué au sol ? il doit immédiatement...

... passer le ballon



... lâcher, placer ou pousser le ballon



... marquer un essai



Sinon, j'arrête le jeu en sifflant fort et vite, je montre le fautif puis au point de faute, j'effectue la remise en jeu.



Que peuvent faire plaqueur et plaqué pour rejouer ?

Après ces actions, le plaqué doit immédiatement se relever ou s'éloigner du ballon. Le plaqueur doit relâcher le plaqué et se relever ou s'éloigner du joueur plaqué et du ballon.

Le hors-jeu

Un joueur est hors-jeu s'il est en avant du ballon joué en dernier lieu par un partenaire



sur regroupement ballon porté

Si un joueur hors-jeu fait action de jeu, j'arrête le jeu en sifflant et en montrant le fautif, puis j'effectue la remise en jeu.



L'en avant

le ballon ne peut être passé à un partenaire hors-jeu, ne peut être projeté à la main vers la ligne de ballon mort adverse.



Sinon, j'arrête le jeu en sifflant et en montrant le fautif, puis je me place au point de faute et j'effectue la remise en jeu.



NB : les lignes pointillées symbolisent les lignes de hors jeu

SOMMAIRE

LA FÊTE DU RUGBY

Assumer différents rôles

- J'arbitre - J'accepte les décisions de l'arbitre
- Je suis reporter - Je dirige

• Je suis bon joueur
J'encourage

Aide mémoire d'arbitrage

- recto
- verso

Conseils d'organisation

- La grille de tournois
- Le lancement du jeu
Les droits et devoirs du joueur
- la marque - Le plaquage
Le hors-jeu - L'en avant

Le Tournoi

- Le Parcours
- Le jeu de Rugby
Le Gagne Terrain
- Protocole d'évaluation
du parcours



La fête du rugby : Le tournoi

Je suis reporter

- j'analyse le jeu
- je commente
- je rédige l'article
- je filme
- j'interviewe
- ...



J'encourage mon équipe

- je stimule
- je réconforte
- j'aide
- je suis "supporter"
- je conseille
- ...



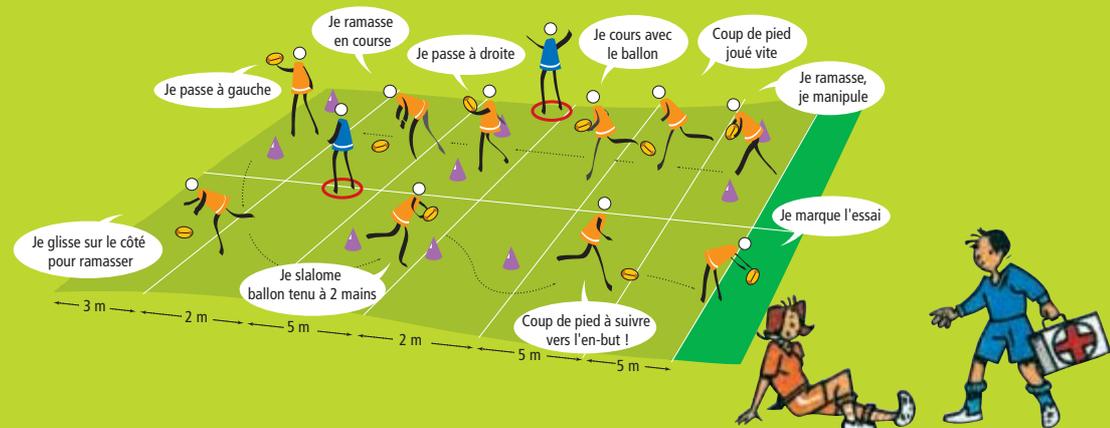
Savoirs à construire :

- Maîtriser le ballon pour récupérer, porter, passer, botter, marquer.
- S'orienter sur le terrain pour aller marquer, aller s'opposer.
- Oser aller au contact ou s'opposer pour avancer.
- Élaborer des stratégies d'attaque et de défense.
- Connaître les règles et les fondamentaux du rugby pour comprendre, jouer, arbitrer, commenter.
- Respecter la sécurité de tous.



Le Parcours

(Voir le protocole d'évaluation page suivante)



SOMMAIRE

LA FÊTE DU RUGBY

Assumer différents rôles

- J'arbitre - J'accepte les décisions de l'arbitre
- Je suis reporter - Je dirige
- Je suis bon joueur
J'encourage

Aide mémoire d'arbitrage

- recto
- verso

Conseils d'organisation

- La grille de tournois
- Le lancement du jeu
Les droits et devoirs du joueur
- la marque - Le plaquage
Le hors-jeu - L'en avant

Le Tournoi

- Le Parcours
- Le jeu de Rugby
Le Gagne Terrain
- Protocole d'évaluation
du parcours



J'arbitre

- je connais les règles et je les reconnais dans le jeu
- je suis présent sur l'action
- je connais les gestes
- j'assume la tâche qui m'est confiée
- je décide vite
- je me fais respecter
- ...

Le jeu de Rugby (5, 6 ou 8)

But du jeu : Marquer plus souvent que l'équipe adverse en posant le ballon dans son en-but.

Conditions :

- terrain : tableau page 27.
- en-but de 3 m.
- 2 équipes : tableau page 27.
- durée d'un match : tableau page 27.
- lancement du jeu : tableau page 23 ou 28.
- marque : 5 points par essai.
- arbitrage : aide mémoire page 23

Règles fondamentales du rugby :

La marque

- aplatir le ballon sur ou derrière la ligne de but adverse = essai = 5 points

Droits et devoirs des joueurs

- ramasser, porter, passer, botter le ballon.
- bloquer, plaquer le porteur ou lui prendre le ballon.
- respecter les autres (paroles, jeu dangereux : projection, cravate, croc en jambes...).
- respecter les règles.

Le plaquage

- tout joueur tenu et mis au sol doit libérer le ballon, le passer ou le lâcher.
- il faut être debout pour jouer.

Le hors jeu

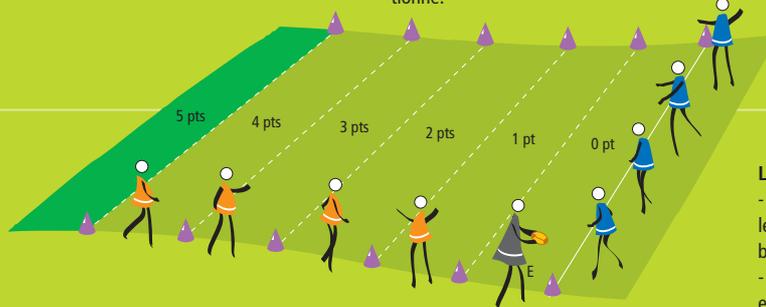
- tout partenaire du porteur du ballon placé entre celui-ci et la ligne de but adverse est hors jeu. Il ne peut attraper le ballon (en avant de passe).
- "L'en-avant maladresse" n'est pas sanctionné.

Les principes d'organisation d'une rencontre

- La classe est partagée en 5 groupes : au parcours, au "gagne terrain", 2 en match, en atelier culturel.

Ou

- La classe est partagée en 3 équipes qui passent alternativement sur 3 ateliers : jeu de rugby ; parcours et quizz ; gagne-terrain.



Le Gagne terrain

Buts du jeu :

Attaquants (bleu) : avancer le plus loin possible avec le ballon pour tenter de marquer dans la zone à 5 points.
Défenseurs (orange) : stopper la progression des attaquants au plus vite.

Conditions :

- règles du jeu de rugby.
- 2 équipes organisées en groupes de 4.

- placement de départ selon le schéma.

Les attaquants et les défenseurs marquent le nombre de points selon la zone où le ballon est arrêté (0 à 5 : attaquants - 5 à 0 défenseurs)

- score final : addition des 8 passages.

Lancement du jeu :

- E botte ou lance vers les attaquants dans leur zone. Les attaquants se saisissent du ballon et avancent pour aller marquer.
- tous les défenseurs rentrent sur le terrain et tentent de stopper au plus vite la progression des attaquants (prise du ballon, blocage du jeu, sortie en touche).

Déroulement :

- arbitrage : par 2 joueurs : A1 et A2, arrêtent le jeu quand il y a une marque (ballon posé dans la zone à 5 points), prise du ballon par un défenseur, blocage du jeu, sortie en touche, jeu dangereux).
- rotations : à chaque marque ou arrêt du jeu, changement de statut (4 passages dans chaque statut = 8 ballons joués).

SOMMAIRE

LA FÊTE DU RUGBY

Assumer différents rôles

- J'arbitre - J'accepte les décisions de l'arbitre
- Je suis reporter - Je dirige
- Je suis bon joueur
J'encourage

Aide mémoire d'arbitrage

- recto
- verso

Conseils d'organisation

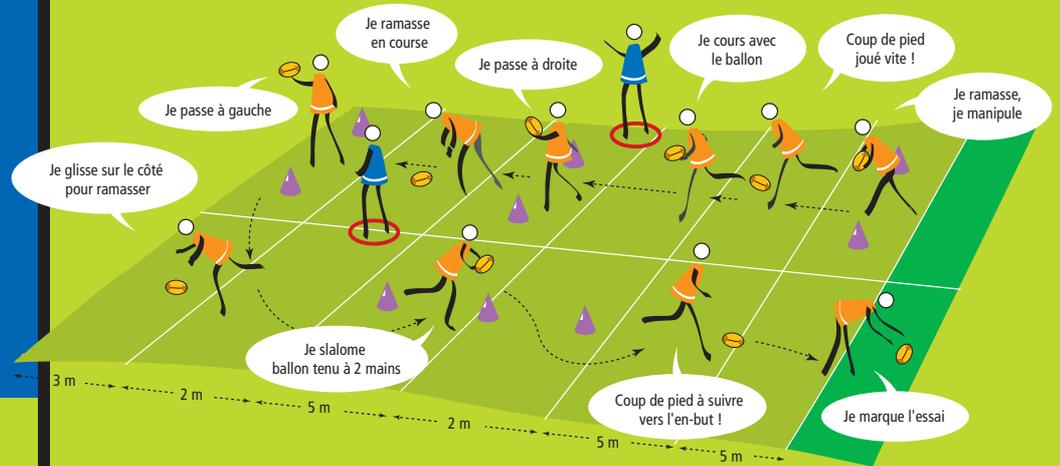
- La grille de tournois
- Le lancement du jeu
Les droits et devoirs du joueur
- la marque - Le plaquage
Le hors-jeu - L'en avant

Le Tournoi

- Le Parcours
- Le jeu de Rugby
Le Gagne Terrain
- Protocole d'évaluation du parcours



La fête du rugby : Le tournoi



Protocole d'évaluation du parcours

Protocole et éléments techniques	Sigles	Appréciations		Pénalités
1 - Départ ballon au sol - ramassage (départ du chronomètre) - maniement du ballon sur place a-autour de la ceinture (droite et gauche) b-autour de la cuisse (droite et gauche)	MB	OUI	NON	1 seconde
2 - Propulsion du ballon hors des mains par un coup de pied pour soi et rattrapage immédiat avant que le ballon ne touche le sol	CPS	OUI	NON	1 seconde
3 - Course ballon tenu à 2 mains	CBM	OUI	NON	1 seconde
4 - Passe à droite après la «porte» (2 plots) à un joueur dans un cerceau	PAD	OUI	NON	2 secondes
5 - Ramassage d'un ballon en pleine course	RBC	OUI	NON	1 seconde
6 - Passe à gauche après la porte à un joueur dans un cerceau	PAG	OUI	NON	2 secondes
7 - Course et récupération d'un ballon posé au sol : par glissade, se relever immédiatement en direction du slalom	RSG	OUI	NON	1 seconde
8 - Slalom ballon tenu à 2 mains	SBM	OUI	NON	1 seconde
9 - Coup de pied à suivre : le ballon doit arriver d'un seul coup de pied dans l'espace de la marque	CPS	OUI	NON	1 seconde
10 - Touché en but = essai (arrêt du chronomètre)	TEB	OUI	NON	1 seconde

Temps du parcours :
Temps de pénalités :
Temps final :

SOMMAIRE

Règlements FFR à partir de 7 ans

RÈGLEMENTS FFR "JEUNES"

LIAISON CM2 - 6^E

DIPÔME

Hormis ces modifications, les règles du rugby à XV sont applicables.

Les fautes dans l'en-but sont assimilées à celles du champ de jeu.

Ce règlement officiel doit être intégralement appliqué dans tous les tournois ou rassemblements.

Catégorie	Moins de 7 ans	Moins de 9 ans	Moins de 11 ans			
Objectifs prioritaires	Plaisir de la découverte de la pratique	Résolution des problèmes affectifs liés à l'affrontement	Exploitation des situations de déséquilibre.			
Nombre de joueurs	Pratique à 5 à 6	Pratique à 6	Pratique à 8			
Remplacements	Illimités pendant les périodes de pause sauf blessure.	Illimités pendant les périodes de pause sauf blessure.	Illimités pendant les périodes de pause sauf blessure			
Terrain	22 m x 10 m	22 m x 15 m	30 m x 22 m			
Durée match unique-pauses	6 x 2 mn 30 - pause de 3 mn entre les séquences 5 mn entre 2 matches.	8 x 3 mn - pause de 3 mn entre les séquences 5 mn entre 2 matches.	8 x 3 mn 30 - pause de 3 mn entre les séquences 5 mn entre 2 matches.			
Durée tournoi ½ journée avec 3 rencontres max.	Temps de jeu maxi sur un tournoi : 20 mn Exemples : 2 rencontres de 4 x 2 mn 30 - 3 renc. de 3 x 2 mn 30 - 4 renc. de 2 x 2 mn 30	Temps de jeu maxi sur un tournoi : entre 24 et 30 mn Exemples : 2 rencontres de 4 x 3 mn - 3 renc. de 3 x 3 mn - 4 renc. de 3 x 2 mn 30 - 5 renc. de 2 x 2 mn 30 - 6 renc de 2 x 2 mn 30	Temps de jeu maxi sur un tournoi : entre 28 et 36 mn Exemples : 2 rencontres de 4 x 3 mn 30 - 3 renc. de 3 x 3 mn 30 - 4 renc. de 3 x 3 mn - 5 renc. de 2 x 3 mn 30 - 6 renc. de 2 x 3 mn			
Arbitrage	1 éducateur-arbitre avec 2 ballons.	1 éducateur-arbitre avec 2 ballons.	1 éducateur-arbitre avec 2 ballons et un assistant jeune joueur.			
Remises en jeu fautes	Où ?	Comment ?	Où ?	Comment ?	Où ?	Comment ?
Coup d'envoi début de partie	<i>Au centre du terrain</i>	L'éducateur-arbitre : 1 - Se positionne rapidement à l'endroit de la faute. 2 - annonce la nature de la faute en se positionnant et désigne l'enfant 1 ^{er} utilisateur (tous doivent être 1 ^{er} utilisateur, plusieurs fois). 3 - Avance de 2 pas, pose le ballon au sol. 4 - Éloigne bras écartés les opposants jusqu'à 3 m (ligne de hors-jeu sur toute la largeur du terrain)	<i>Au centre du terrain</i>	L'éducateur-arbitre : 1 - Se positionne rapidement à l'endroit de la faute. 2 - Annonce la nature de la faute en se positionnant. 3 - Avance de 2 pas, pose le ballon au sol. 4 - Éloigne bras écartés les opposants jusqu'à 3 m (ligne de hors-jeu sur toute la largeur du terrain) . Les utilisateurs, comme les opposants non hors-jeu : peuvent jouer le ballon dès qu'il est posé au sol.	<i>Au centre du terrain</i>	Coup de pied tombé. adversaire à 5 m. le ballon doit franchir les 5 m.
Coup d'envoi après essai	<i>Au centre du terrain pour l'équipe qui concède l'essai.</i>	Le jeu démarre dès que l'enfant s'est saisi du ballon. À 5 m de la ligne de but : pose du ballon et éloigne bras écartés les opposants à 3 m.	<i>Au centre du terrain pour l'équipe qui concède l'essai.</i>	Le jeu démarre dès que l'enfant s'est saisi du ballon. À 5 m de la ligne de but : pose du ballon et éloigne bras écartés les opposants à 3 m.	<i>Au centre du terrain pour l'équipe qui concède l'essai.</i>	L'éducateur-arbitre : 1 - Se positionne rapidement à l'endroit de la faute. 2 - Annonce la nature de la faute en se positionnant. 3 - Avance de 2 pas, pose le ballon au sol. 4 - Éloigne bras écartés les opposants jusqu'à 3 m (ligne de hors-jeu sur toute la largeur du terrain). Les utilisateurs, comme les opposants non hors-jeu : peuvent jouer le ballon dès qu'il est posé au sol. À 5 m de la ligne de but : pose du ballon et éloigne bras écartés les opposants à 3 m.
Coup pied de pénalité	<i>5 m de ligne de but</i>		<i>5 m de ligne de but</i>		<i>5 m de ligne de but</i>	
Sortie en touche	<i>À l'endroit de la faute (5 m de toute ligne)</i>		<i>À l'endroit de la faute (5 m de toute ligne)</i>		<i>À l'endroit de la faute (5 m de toute ligne)</i>	
sortie en ballon mort - faute d'en l'en-but et à moins de 5 mètres de la ligne de but.	<i>5 m de ligne de but, en face de la faute.</i>		<i>5 m de ligne de but, en face de la faute.</i>		<i>5 m de ligne de but, en face de la faute.</i>	
Ballon botté directement en touche.	<i>À l'endroit de la « frappe » ; 5 m de toute ligne</i>		<i>À l'endroit de la « frappe » ; 5 m de toute ligne</i>		<i>À l'endroit de la « frappe » ; 5 m de toute ligne</i>	

SOMMAIRE

RÈGLEMENTS FFR "JEUNES"

LIAISON CM2 - 6^E

DIPÔME



Liaison CM 2 - 6^{ème}

Choix du thème de travail

Le rugby est choisi pour sa valeur éducative et pour, dans chaque domaine :

Domaine moteur	Domaine cognitif	Domaine socio-affectif
<ul style="list-style-type: none"> ➔ Réinvestir dans un jeu, <ul style="list-style-type: none"> ● nouveau pour beaucoup, ● à forte charge affective, des acquisitions faites dans d'autres jeux, antérieurement. 	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Elaborer des stratégies d'attaque et de défense. ➔ Reconnaître l'autre. ➔ Comprendre l'activité. ➔ Connaître et intégrer des fondamentaux. 	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Se contrôler dans l'affrontement des adversaires : gérer sa sécurité et celle des autres joueurs. ➔ Agir en concertation au sein d'un groupe. ➔ Partager des tâches et tenir différents rôles en équipe.

- Dans l'esprit des instructions officielles,
- en respectant les « principes fondamentaux » rappelés page 3.

Le projet doit être la concrétisation du plan d'action départemental.

Règles d'organisation de l'action

- ➊ Passer une convention entre le comité département de Rugby et l'union départementale Ugsel et si possible avec la participation d'un club local.
- ➋ Regrouper dans cette action un collège et les écoles du secteur de recrutement.
- ➌ Constituer un groupe de pilotage.
- ➍ Bâtir le projet :
 - principes,
 - organisation,
 - contenu,
 - évaluation.
- ➎ Prévoir un temps de formation, une journée pédagogique.
- ➏ Organiser le travail en classe en module(s) d'apprentissage.
- ➐ Organiser des séances communes d'initiation CM2-6^e par niveau d'habileté et d'investissement.
- ➑ Définir le lieu et la date de la fête du rugby.
- ➒ Pour le jour de l'opération :
 - constituer des équipes mixtes (CM2 - 6^e) de niveaux , d'habileté et d'investissement
 - partager et distribuer les tâches,
 - prévoir un compte-rendu transdisciplinaire et une communication aux médias.

Évaluation

1- De la journée (déroulement).

2- Des effets attendus, constatés.

Nombre d'écoles engagées					
Nombres de participants Primaires					
Nombres de participants Collège					
Nombres de professeurs investis					
Temps de jeu effectif					
Appréciation (de + à -)	4	3	2	1	
Conditions de pratique	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Interaction des enfants	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Implication dans l'organisation					
Accueil	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Tâches	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
					Appréciation (de + à -)
					4 3 2 1
					L'action a contribué à la découverte du collège d'accueil
					<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
					L'action a renforcé la prise de conscience de la spécificité de chaque professeur de collège
					<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
					L'action a permis de présenter les activités et la vie de l'Association Sportive (AS) du collège
					<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

SOMMAIRE

RÈGLEMENTS FFR "JEUNES"

LIAISON CM2 - 6^E

DIPÔME



Je joue

je participe au jeu



Je suis bon joueur

je respecte l'adversaire



Je coopere

je construis avec mes partenaires



J'encourage

j'encourage mes partenaires



Diplôme

Rugby' Jeunes



délivré à

École

Date

L'enseignant(e) La, le titulaire



Je suis reporter

je commente, j'informe



J'accepte les décisions de l'arbitre

j'arrête au coup de sifflet



J'arbitre

j'assure le respect des règles



Je dirige

je tiens la marque je manage

SOMMAIRE



Le tissu relationnel se renforce entre les deux fédérations Ugsel et FFR, avec une même finalité : l'éducation des jeunes.

Vous trouvez toute information auprès des responsables de votre union départementale Ugsel ou du comité départemental de rugby, de votre union régionale ou du comité régional, des services nationaux de l'Ugsel ou de la Fédération Française de Rugby. Le club local peut être un précieux collaborateur, en particulier dans la concrétisation des plans d'actions départementaux.

Outil de réflexion et de créativité, ce document vous permet d'intégrer la pratique du rugby dans le projet pédagogique d'école. Les savoirs acquis, tant disciplinaires que transversaux favorisent la construction d'une pratique culturelle élargie.

Concrètement cela se vit dans l'école, le secteur, le réseau, le département, voire la région. Ces rencontres seront de véritables fêtes où l'enfant sera acteur, spectateur, supporter, juge, arbitre.

Le groupe de travail est à votre écoute :
rugbyscolaireffrugsel@wanadoo.fr



Union Générale Sportive
de l'Enseignement Libre
277 rue Saint Jacques - 75240 Paris Cedex 5
Tél. : 01 44 41 48 59 - Fax : 01 43 29 96
www.ugsel.org

Une production FFR - Ugsel

3^e édition

Le groupe de travail

FFR : B. Oszustowicz, P. Moison,
J.-J. Biscan, C. Galonier, P. Lautier
(Cadres techniques Jeunesse et Sports)
Ugsel : G. Boscher, A. Madoré, J.P. Saillant
Dessins : H. Rublon
Photos : Jeux Bretons et G. Boscher

Compilation / édition - juin 2004



Fédération Française de Rugby
9 rue de Liège - 75009 Paris
Tél. : 01 53 21 15 15 - Fax : 01 45 26 19 19
www.ffr.fr

**LE RUGBY
À L'ÉCOLE**

**VIVRE LA COUPE
DU MONDE**

- Page 1
- Page 2
- Page 3
- Page 4

De la classe au tournoi...

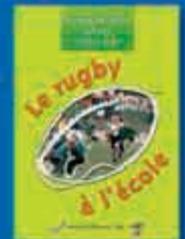
Agir

Vivre la coupe du monde de Rugby 2007

Dire Lire



2003



*Que peut apporter
aux enfants
l'événement
Coupe du Monde ?*

Ecrire

LE RUGBY À L'ÉCOLE

VIVRE LA COUPE DU MONDE

- Page 1
- Page 2
- Page 3
- Page 4



- IRLANDE
- ROUMANIE
- JAPON
- ANGLETERRE
- TONGA
- GÉORGIE
- AFRIQUE DU SUD
- NAMIBIE
- USA
- ITALIE
- SAMOA
- FRANCE
- ARGENTINE
- FIDJI
- GALLES
- URUGUAY
- CANADA
- AUSTRALIE
- NOUVELLE ZÉLANDE
- ÉCOSSE

Découper
les noms
des équipes et
les associer
avec leurs
drapeaux



Hypothèses retenues :

- Développer le sens critique
- Elargir le champ culturel
- Tendre vers une identité planétaire

- ▢ Lire ma pratique au regard de celle des « grands ».
- ▢ Dire ce que j'ai vu, ce que j'ai fait, ce que je ressens.
- ▢ Écrire pour partager ce que nous avons découvert et fait ensemble.

Créer des liens pour donner du sens

Les compétences déclinées dans le programme 2002 trouvent leur application dans le dossier « Rugby à l'école, acteur en rugby, acteur dans la vie ».



- Page 1
- Page 2
- Page 3
- Page 4

DIRE, LIRE, ECRIRE associés à l'AGIR dans le temps d'EPS

Lire - Dire

- A l'aide du schéma.
- A l'aide de mots-clés.
- A l'aide du descriptif, les enfants découvrent la situation et les règles essentielles.

Formulation des règles essentielles



Situation initiale (Cf. Le rugby à l'école)

Description

Toute la classe, en binôme, avec un ballon pour 2 : se faire des passes en déplacement.

Buts d'action

Aller marquer dans l'en-but adverse et empêcher le porteur de marquer.

Lancement du jeu

Au signal.

Fin du jeu

Essais, sorties de terrain, porteur de balle bloqué ou plaqué.

Critères de réussite

Marquer ou empêcher de marquer dans un temps donné.

Agir

- 1^{ère} phase : déroulement de l'action.
- 2^{ème} phase : régulation sur les comportements et les règles d'action (ce qu'il faut faire pour réussir).
- 3^{ème} phase : répétition, renforcement.

Acquisition de savoirs



Dire - Ecrire

- Bilan oral collectif.
 - Bilan personnel en remplissant le diplôme ou son « cahier d'EPS » :
 - compétences,
 - valeurs.
- Confirmation des acquis

LE RUGBY À L'ÉCOLE

VIVRE LA COUPE DU MONDE

- Page 1
- Page 2
- Page 3
- Page 4



Le RUGBY et la Coupe du Monde 2003 pour des activités transdisciplinaires :

de recherche et de découverte



La recherche sur le pays d'accueil et les 20 pays participants pourrait prendre la forme ci-dessous :

La France

- Sur quel continent, sa superficie, son nombre d'habitants, sa capitale, les grandes villes, la langue officielle, sa monnaie, son climat.
- Son système politique, les religions rencontrées.
- Les sports dominants.
- Sa participation à la coupe du monde, la compétition, les qualifications.
- Son équipe de rugby, son emblème, ses joueurs, ses entraîneurs et son encadrement, ses résultats antérieurs

Vous pourrez répondre à ces questions en consultant vos documents pédagogiques mais aussi en recherchant sur les sites :

www.ffr.fr

Sur ce site, vous pourrez accéder :

- aux documents pédagogiques de la FFR et de la commission FFR - UGSEL,
- aux sites des fédérations étrangères de rugby.

www.ugsel.org

Sur ce site, vous pourrez accéder :

- à des informations scolaires,
- à la documentation pédagogique de l'UGSEL et de la commission FFR - UGSEL.

www.monde-diplomatique.fr

www.PopulationData.net

Sur ces sites, vous pourrez faire une recherche historique, géographique, économique, culturelle...

d'échange et de partage

- Mon expérience sur le terrain ou en classe à partir de l'activité Rugby.
- Mes recherches sur la Coupe du Monde.
- Mes encouragements à l'équipe de France.

Je peux les faire découvrir à d'autres, sous la forme de mon choix - texte, dessin, photos - par le biais de la boîte aux lettres : rugbyscolaireffrugsel@wanadoo.fr

Tous les envois seront étudiés par la commission et pourront être diffusés sur les sites rugby scolaire FFR et UGSEL



Union Générale Sportive de l'Enseignement Libre
277 rue Saint Jacques - 75005 Paris
Tél. : 01 44 41 48 59 - Fax : 01 43 29 96 88
www.ugsel.org



Fédération Française de Rugby
9 rue de Liège - 75009 Paris
Tél. : 01 53 21 15 15 - Fax : 01 45 26 19 19
www.ffr.fr