

Equipe départementale E.P.S

RUGBY

AU

CYCLE 2

ANNEE 2002/2003

Aspects fondamentaux
de l' activité

Définition de l'unité
d' apprentissage

RUGBY CYCLE 2

DEFINITION :

Sport collectif de combat et d'évitement constitué de deux équipes à égalité numérique qui s'affrontent dans le respect des règles pour marquer un essai.

ASPECTS FONDAMENTAUX :

Marquer : poser le ballon derrière la ligne de but adverse.

Le hors-jeu : la limite du camp de chaque équipe est la ligne passant par le ballon (les passes se font vers l'arrière).

Moyens d'action sur le ballon : ballon porté, botté, passé, arraché.

Moyens d'action sur le porteur su ballon et sur lui seul : tenir, ceinturer, plaquer.

COMPETENCES SPECIFIQUES :

S'opposer collectivement

- affronter un adversaire.
- coopérer avec des partenaires pour s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif, comme attaquant ou défenseur.

Exemples de compétences spécifiques à atteindre en fin de cycle :

- enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles, notamment :
 - d'attaquant : courir et transporter un objet ou passer une balle ; recevoir et passer ; recevoir et courir vers le but pour aller marquer ; poser le ballon dans l'espace de marque.
 - de défenseur : courir et attraper les porteurs du ballon, essayer d'intercepter le ballon, courir et s'interposer...

CONDITIONS DE PRACTIQUE :

- Terrain herbeux et délimité (les lignes au sol doivent apparaître clairement).
- Ballons ovales (au moins un pour trois joueurs).
- Maillots de couleurs différentes.
- Plots , balises.

UNITE D'APPRENTISSAGE RUGBY CYCLE 2

PHASES	POUR ENTRER DANS L'ACTIVITE	POUR SAVOIR OU ON EN EST	POUR APPRENDRE ET PROGRESSER	POUR MESURER LES PROGRES
SEANCES	1 à 4	1 ou 2	De 6 à 8	1 ou 2
SITUATIONS	<u>Situations globales</u>	<u>Situations de référence</u>	<u>Situations de transformation</u>	<u>Situations de réinvestissement</u>
	Jeu de marque	Jeu en trois contre trois	<p>A) <i>Pour avancer et aller marquer :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Le vide en-but • Les cibles multiples • Le chat et la souris <p>B) <i>Pour travailler le contact :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Récup-marque</i> • <i>Le jeu du couloir</i> <p>C) <i>Pour garder le ballon vivant :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Le deux contre un • La grappe • La balle neuve 	Match de rugby avec règlement proposé
		Par affinités (groupes hétérogènes)	Par l'enseignant (groupes homogènes)	Par l'enseignant à partir des résultats de l'évaluation (groupes constitués selon les trois niveaux de jeu).

Situations d' entrée dans
l' activité :

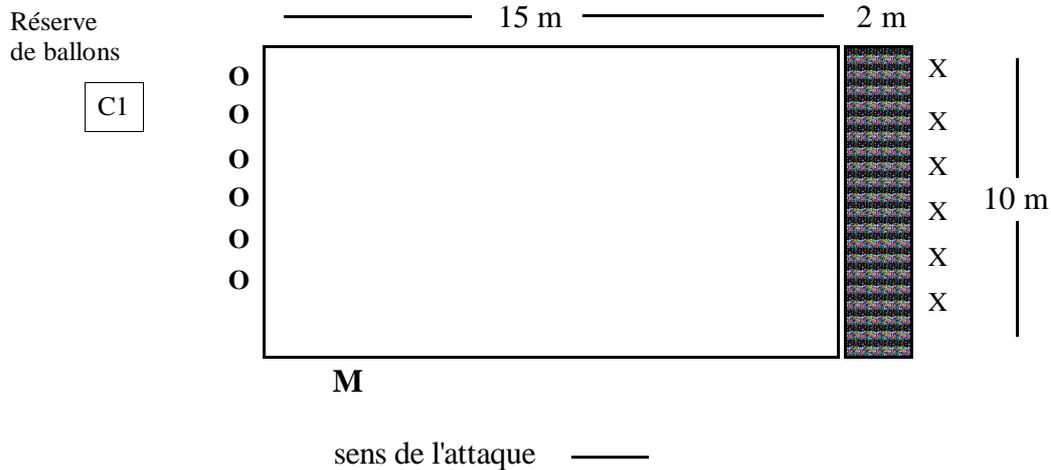
1. Jeu de marque.

TITRE : MARQUER

OBJECTIFS : Comprendre le but du jeu : marquer

BUT : pour les attaquants : aller déposer la balle dans la cible.
pour les défenseurs : empêcher l'attaquant de marquer.

DISPOSITIF :



Légende :

1 ballon par attaquant

O : Attaquants
X : Juges de lignes
M : animateur

CONSIGNES :

- Pour chaque attaquant (O) prendre un ballon et aller le déposer dans la cible. *En cas de réussite, le ballon demeure au sol dans la cible.*
- Chaque défenseur (X) empêche le porteur de balle d'aller marquer, sans faire mal. (règle d'or)

CRITERES DE REUSSITE :

- Après changement de rôles, compter le nombre de ballons déposés dans la cible par les attaquants.

VARIABLES :

- Pas de limites latérales.
- Limites latérales.
- Diminuer le nombre de ballons pour arriver au 3 contre 3 avec un seul ballon.

Situations de référence et
fiches d' évaluation

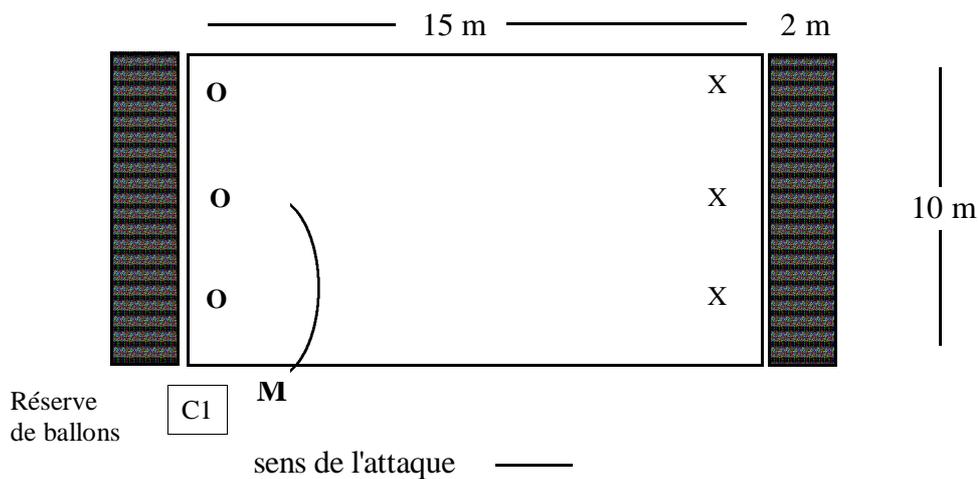
1. Jeu en 3 contre 3

TITRE : SITUATION DE REFERENCE

OBJECTIFS : Evaluer et déterminer les niveaux de jeu.

BUT : pour les attaquants : aller déposer la balle dans la cible.
pour les défenseurs : empêcher l'attaquant de marquer.

DISPOSITIF : 3 contre 3



Légende :

O : Attaquants
X : Juges de lignes
M : animateur

CONSIGNES :

- Pour les attaquants (O) : prendre le ballon et essayer de le déposer dans la cible.
- Pour les défenseurs (X) : avancer et empêcher le porteur de balle d'aller marquer, sans faire mal. (règle d'or)

VARIABLES :

- Changer de rôles.

CRITERES D'EVALUATION :

		Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Attaquants	Marquer	Ne va pas vers la cible	Va vers la cible	Repère l'espace et marque
	Accepter le contact	A peur de l'autre	Participe mais s'échappe	Participe activement
	Coopérer	Reste éloigné	S'approche	Aide les copains
Défenseurs		Ne va pas sur le P de B	Va sur le P de B et l'arrête	Récupère la balle

FICHE D'EVALUATION

NOM :

Prénom :

<u>CRITERES D'EVALUATION :</u>				
		Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Attaquants	Marquer	Ne va pas vers la cible	Va vers la cible	Repère l'espace et marque
	Accepter le contact	A peur de l'autre	Participe mais s'échappe	Participe activement
	Coopérer	Reste éloigné	S'approche	Aide les copains
Défenseurs		Ne va pas sur le P de B	Va sur le P de B et l'arrête	Récupère la balle

Situations de transformation

Pour avancer et aller marquer :

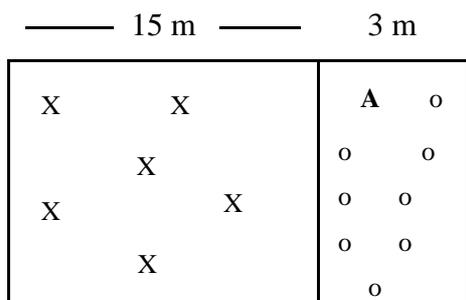
1. le vide en-but.
2. les cibles multiples.
3. le chat et la souris

TITRE : VIDE EN - BUT

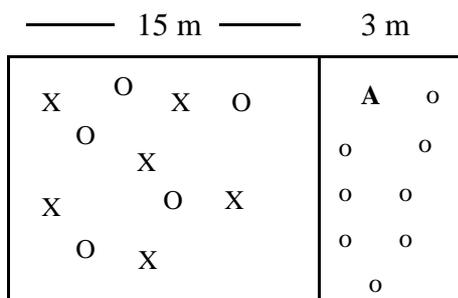
OBJECTIFS : Comprendre le but du jeu

BUT : pour les joueurs : récupérer les ballons et avancer pour les déposer dans la cible.

DISPOSITIF A :



DISPOSITIF B :



sens de l'attaque ———

Légende :

- o : Ballons
- X : Attaquants
- A : animateur
- O : Défenseurs

CONSIGNES :

- Dispositif A :** Pour les attaquants : Récupérer les ballons lancés par l'animateur. Avancer pour aller les déposer dans la cible.
- Dispositif B :** Pour les attaquants : Récupérer les ballons lancés par le maître. Avancer pour aller les déposer dans la cible, malgré les défenseurs en nombre inférieurs.
Pour les défenseurs : Arrêter les attaquants en les ceinturant.

VARIABLES :

- Dispositif B :**
 - varier le nombre de défenseurs
 - possibilité de plaquer.

CRITERES DE REUSSITE

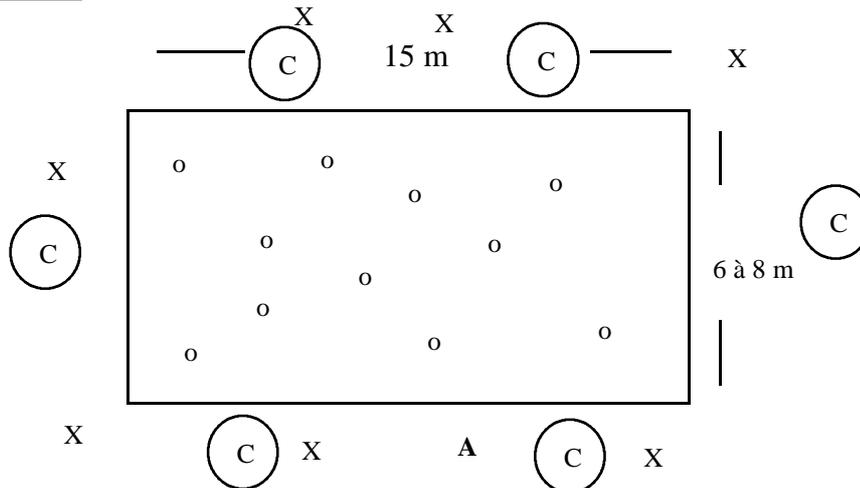
- Dispositif A :** marquer. En fin de partie, compter les ballons ramenés et les ballons encore sur le terrain.
- Dispositif B :** idem.

TITRE : CIBLES MULTIPLES

OBJECTIFS : Construire l'espace de marque et le mouvement vers la cible.

BUT : pour les joueurs : prendre les ballons et aller les déposer dans la cible indiquée par le maître.

DISPOSITIF A :



Légende :

- o : Ballons
- X : Joueurs
- A : animateur
- O : Défenseurs
- C : cibles

CONSIGNES :

Au signal, récupérer les ballons et aller le plus vite possible les déposer dans la cible indiquée par le maître.

VARIABLES :

- Jouer sans opposition puis avec opposition.
Varier le type d'opposition : tenu, plaqué.
- Agir sur le rapport nombre attaquants / défenseurs.

CRITERES DE REUSSITE

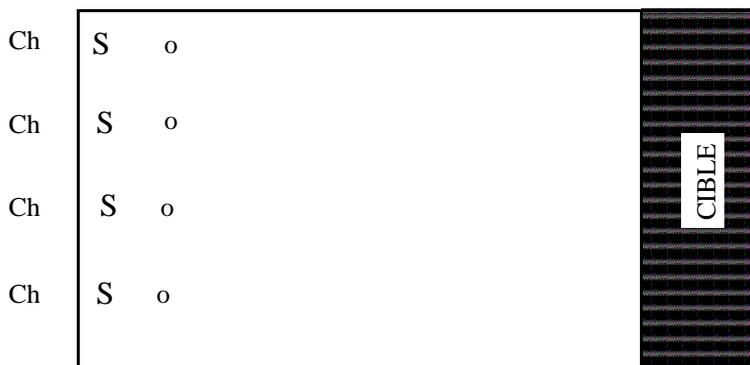
- Marquer (déposer le ballon dans la cible).
- Marquer malgré l'opposition.

TITRE : CHAT SOURIS

OBJECTIFS : Avancer et aller marquer.

BUT : **pour les souris :** attraper le ballon et le déposer dans la cible.
pour les chats : rattraper les souris.

DISPOSITIF :



Légende :

- o :** Ballons
- X :** Joueurs
- A :** animateur
- O :** Défenseurs
- C :** cibles

CONSIGNES :

Pour les souris : courir vite pour aller porter le ballon dans la cible.

Pour les chats : au signal, poursuivre les souris et les arrêter.

VARIABLES :

- Changer les rôles
- Distance entre le départ et la cible.
- Distance entre chats et souris.
- Ballon dans les mains ou posé au sol ou éloigné de la souris.
-

CRITERES DE REUSSITE

- Rapport entre « essais » marqués et souris arrêtées.

Situations de transformation

Pour travailler le contact :

1. Récup-marque.
2. Jeu du couloir.

TITRE : RECUP - MARQUE

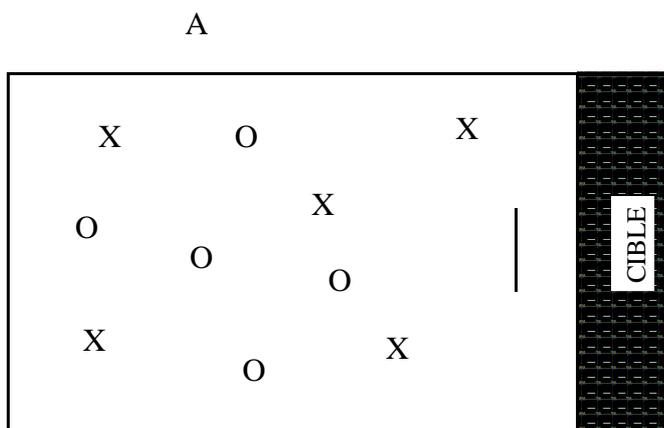
OBJECTIFS : Construire la marque
Accepter le contact.

BUT : Récupérer le ballon et aller le porter dans la cible opposée.

DISPOSITIF :

Réserve de ballons

C1



Sens du déplacement

Légende :

X : Défenseurs
A : animateur
O : Attaquants

Règles : L'équipe (O) marque :

- 1 pt si elle amène le ballon dans la cible.
- 3 pts si le ballon passe par la porte.

L'équipe (X) empêche l'équipe (O) de développer son action et cherche à s'emparer du ballon : en cas de réussite, elle marque 2pts.

- Utiliser la règle du tenu.
- Inverser les rôles.

CONSIGNES :

- **Pour les attaquants :** Au signal, aller chercher un ballon dans la réserve et aller le déposer dans la cible en évitant les défenseurs.
- **Pour les défenseurs :** Empêcher les attaquants de marquer, récupérer le ballon et aller le déposer dans la réserve.

VARIABLES :

- Nombre de défenseurs.
- Largeur du terrain.
- Possibilité ou obligation de passer par la porte.
- Largeur de la porte.

CRITERES DE REUSSITE

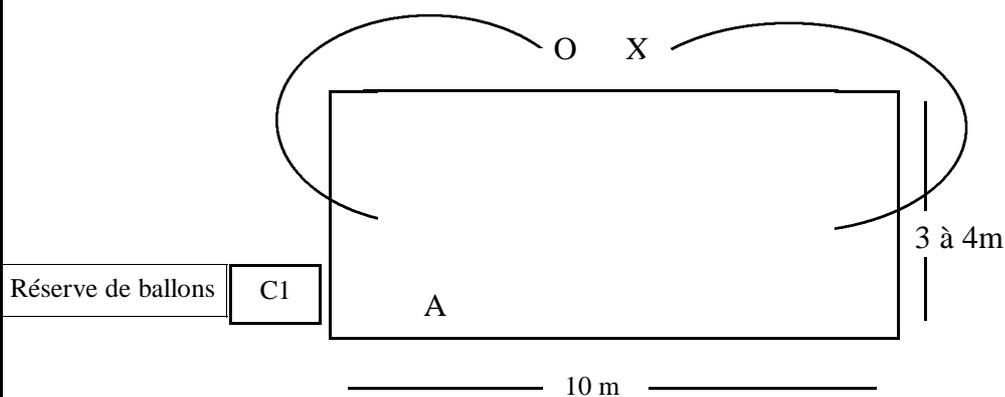
- Nombre d'essais marqués, nombre de ballons arrêtés par les défenseurs.

TITRE : LE COULOIR

OBJECTIFS : Favoriser ou choisir le contact ou l'évitement.

BUT : Pour les attaquants : marquer.
Pour les défenseurs : empêcher de marquer.

DISPOSITIF : 1 contre 1



Légende :

X : Défenseurs
A : animateur
O : Attaquants

CONSIGNES :

- Pour les attaquants : Récupérer le ballon et aller marquer.
- Pour les défenseurs : Empêcher de marquer.

VARIABLES :

- Varier les formes de lancement de jeu en fonction des joueurs :
 - ballon donné, lancé, posé.
- Varier les oppositions.

CRITERES DE REUSSITE

- Nombre d'essais marqués, nombre de ballons arrêtés par les défenseurs.

Situations de transformation

Pour garder le ballon vivant:

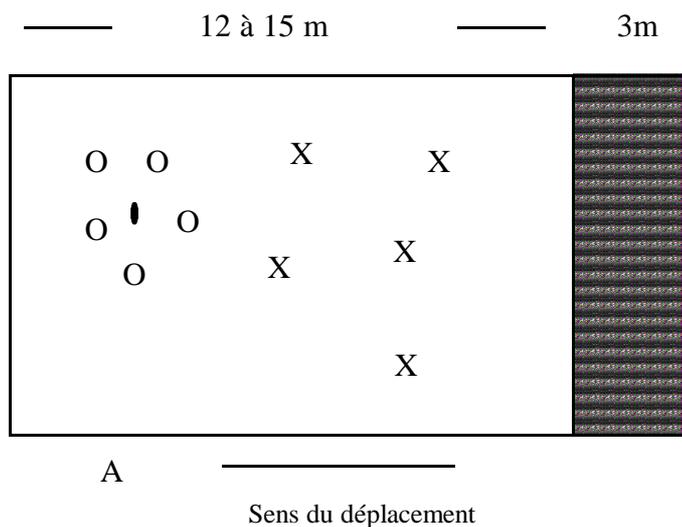
1. La grappe.
2. Le deux contre un.
3. La balle neuve.

TITRE : LA GRAPPE

OBJECTIFS : Avancer.
Garder le ballon en mouvement.

BUT : Pour les attaquants : marquer.
Pour les défenseurs : empêcher de marquer.

DISPOSITIF :



Légende :

X : Défenseurs
A : animateur
O : Attaquants

CONSIGNES :

- **Pour les attaquants :** Avancer en protégeant le ballon pour marquer.
- **Pour les défenseurs :** Empêcher les attaquants d'avancer.

VARIABLES :

- Nombre de défenseurs.

CRITERES DE REUSSITE

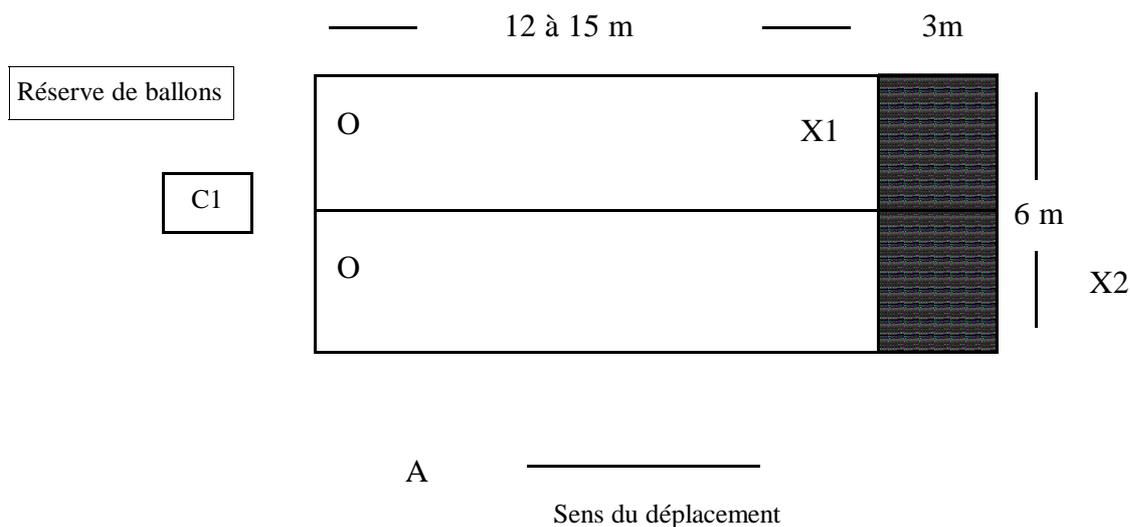
- **Pour les attaquants :** Marquer le plus vite possible.
- **Pour les défenseurs :** Repousser l'équipe attaquante.

TITRE : LE DEUX CONTRE UN

OBJECTIFS : Construire la coopération.

BUT : Pour les attaquants : aller marquer seul ou à deux.
Pour les défenseurs : empêcher de marquer.

DISPOSITIF :



Légende :

X : Défenseurs
A : animateur
O : Attaquants

CONSIGNES :

- Pour les attaquants : Prendre le ballon et aller marquer en restant dans son couloir.
- Pour les défenseurs : Empêcher les attaquants de marquer.

VARIABLES :

- Supprimer les couloirs pour les attaquants.
- Varier la largeur du terrain.
- Inclure un deuxième défenseur quand le premier attaquant a fait la passe.

CRITERES DE REUSSITE

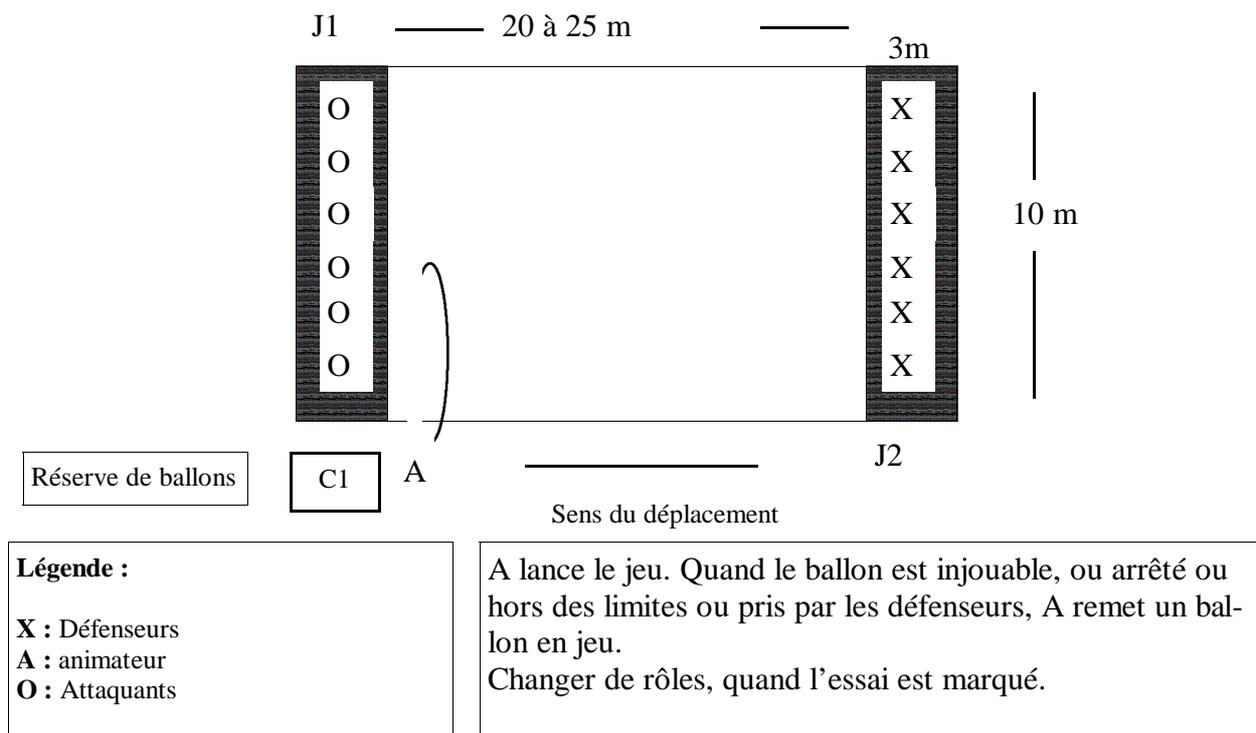
- Pour les attaquants : Marquer .
- Pour les défenseurs : Empêcher de marquer.

TITRE : LA BALLE NEUVE

OBJECTIFS : Favoriser la continuité du jeu.

BUT : Pour les attaquants : aller marquer seul ou à plusieurs.
Pour les défenseurs : empêcher de marquer.

DISPOSITIF :



CONSIGNES :

- Pour les attaquants : A plusieurs, aller déposer le ballon dans la cible.
- Pour les défenseurs : Empêcher les attaquants de marquer.

VARIABLES :

- Rapport attaquants/défenseurs.
- Limiter le nombre de ballons pour marquer.
- Possibilité pour les défenseurs de récupérer le ballon et de jouer.

CRITERES DE REUSSITE

- Pour les attaquants : Marquer .
- Pour les défenseurs : Empêcher de marquer.

Situations de réinvestissement

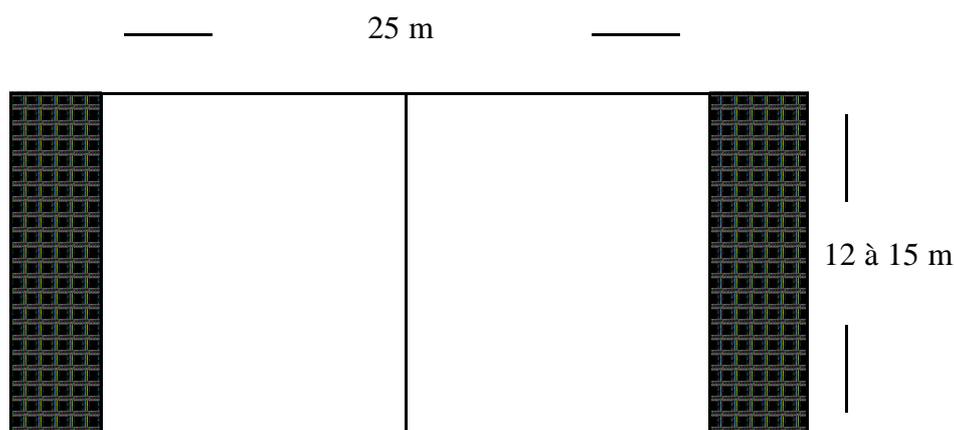
1. Match de rugby avec règlement proposé.
2. Rencontre de secteur ou départementale

REGLEMENT

JOUEURS :

- 6 joueurs.
- Ne pas augmenter le nombre pour favoriser l'implication de tous.
- Remplacements illimités.
- Équipes de niveau et par gabarit.

TERRAIN :



Terrain nettement marqué (lignes tracées, bandes de chantier)

DUREE DES MATCHS :

- Temps maximal de jeu par joueur : 30 minutes.
- En cas de tournoi, les matchs ont une durée en fonction du nombre total de parties à disputer. En cas de match unique, 3 fois 8 minutes.
- La mi-temps est consacrée à une réflexion sur l'action ; les consignes seront limitées à une ou deux et consacrées aux éléments essentiels du jeu.

MARQUE :

- Essai : faire toucher dans l'en-but adverse.

DEVOIS ET DROITS DES JOUEURS :

- Tout joueur en jeu peut se saisir du ballon, courir en le portant, taper la balle au pied, plaquer un adversaire porteur du ballon.
- Tout joueur plaqué au sol doit immédiatement libérer le ballon (passer ou lâcher) vers son camp.
- Obligation pour tous d'être debout pour rejouer.

REGLE D'OR :

- Tout geste pouvant faire mal doit être interdit. (ex : plaquage au dessus des épaules, croche-pieds, coups au visage ...)

HORS-JEU :

- Tout joueur en avant d'un partenaire jouant le ballon ne peut faire action de jeu : « le ballon est la frontière de mon camp ».

EN AVANT :

- Le ballon ne peut être passé à un partenaire hors-jeu ; cependant éviter de sanctionner les maladresses.

COUPS D'ENVOI ET DE RENVOI :

- En début de match et de mi-temps, après un essai et une sortie derrière l'en-but, l'arbitre au centre du terrain, présente le ballon à une main à un joueur de l'équipe qui bénéficie du coup de renvoi ou de la remise en jeu ; le jeu débute dès que le joueur se saisit du ballon.

TOUCHE :

- L'arbitre présente le ballon à une main, à 5 m de la ligne de touche, à un joueur dont l'équipe n'a pas provoqué la sortie.

PENALITE :

- En avant
- Tenu
- Non respect des droits des joueurs.

L'arbitre présente le ballon à l'endroit de la faute à 5 m de toute ligne, à un joueur dont l'équipe n'a pas provoqué la faute.