Module d'apprentissage
« Rugby toucher 2 secondes »
au cycle 2

PARTI-PRIS PEDAGOGIQUE Usep

Extrait du document :
Avec la contribution des différents partenaires de la FFR dont l'USEP pour le premier degré, le livret Ecol'Ovale a été conçu et diffusé de manière numérique. Cette ressource pédagogique destinée à encourager et accompagner les différentes formes de pratique scolaire du rugby sert de support à ce document. Il constitue une aide pour concevoir et mettre en œuvre des cycles d'enseignement, des rencontres sportives ou des formations.
L'USEP tient à rappeler son attachement à la prise en charge des séances d'EPS par les enseignants qui conservent de manière pleine et entière la responsabilité pédagogique de la classe même en présence d'un intervenant extérieur. Le présent document vise à faciliter l'appropriation des ressources du livret Ecol'Ovale par les professeurs des écoles. Dans le cadre du partenariat USEP-FFR et plus précisément d'une déclinaison régionale ou départementale de la convention nationale, il est tout à fait possible et souhaitable de solliciter l'accompagnement d'un club local de rugby en termes d'accès aux installations sportives, de prêt de matériel ou de mise à disposition d'éducateurs sportifs.
Le livret Ecol'Ovale propose plusieurs formes de pratiques scolaires du rugby. Les caractéristiques de chacune (rugby à 5, rugby à 7, toucher 2 secondes, jeu au contact et rugby éducatif) sont présentées en page 6. Chaque enseignant pourra donc choisir la ou les formes de pratiques qu'il juge pertinentes pour faire découvrir l'activité aux enfants et les faire progresser.

Bien qu'attachés à la liberté pédagogique de l'enseignant, les rédacteurs de ce document proposent toutefois une démarche d'enseignement qui entre dans l'activité par le jeu au toucher 2 secondes. Un choix pourra ensuite être fait par l'enseignant pour poursuivre dans cette forme de pratique ou évoluer vers le jeu au contact. (Annexe Ecol'Ovale : exemple d'une intervention en école primaire)

Ressources pédagogiques

Un grand nombre de situations et vidéos proposées dans ce document sont issues de l'excellent travail du groupe EPS, USEP et Comité Départemental 64.

Benoît Biensan CPC EPS Annecy Sud

Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

Attendus de fin de cycle

Dans des situations aménagées et très variées

- S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu.
- Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples.
- Connaître le but du jeu.
- Reconnaître ses partenaires et ses adversaires.

Compétences travaillées pendant le cycle	Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève
Rechercher le gain du jeu, de la rencontre. Comprendre le but du jeu et orienter ses actions vers la cible. Accepter l'opposition et la coopération. S'adapter aux actions d'un adversaire. Coordonner des actions motrices simples. S'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres. Respecter les règles essentielles de jeu et de sécurité.	Jeux traditionnels simples (gagne-terrain, béret, balle au capitaine, etc.), jeux collectifs avec ou sans ballon (à effectifs réduits), jeux pré-sportifs, jeux de lutte, jeux de raquettes.

Repères de progressivité

Tout au long du cycle, la pratique d'activités collectives doit amener l'élève à se reconnaître comme attaquant ou défenseur, développer des stratégies, identifier et remplir des rôles et des statuts différents dans les jeux vécus et respecter les règles. Au cours du cycle, l'élève

affronte seul un adversaire afin d'obtenir le gain du jeu, de développer des stratégies comme attaquant ou comme défenseur et de comprendre qu'il faut attaquer tout en se défendant (réversibilité des situations vécues).

Règlement rugby à toucher 2 secondes

L'esprit du jeu est de privilégier l'attaque, la créativité individuelle et collective. Les élèves doivent comprendre que le but est de marquer un essai, donc de désorganiser la défense.

Joueurs
Équipe de 5, remplacements illimités.

Le terrain / durée
20 m x 15 m avec deux en-but identifiés.
Surface gazonnée, gymnase, ou terrain synthétique.
Rencontre de 5 minutes.

But du jeu
Inscrire plus d'essais que son adversaire et l'empêcher de marquer.

La marque
Pour marquer, j'aplatis le ballon au sol dans l'en-but adverse.

Le hors-jeu / en-avant
Je n'ai pas le droit de jouer si je suis devant mon partenaire porteur de balle (hors-jeu). On ne peut donc pas me passer le ballon (en-avant). En cas de ballon tombé au sol vers l'avant (en avant lié à une maladresse), le jeu continue.
Après un en-avant, si l'équipe adverse récupère le ballon, le jeu continue. Sinon, le jeu s'arrête.

Le toucher
Je touche le porteur de balle entre la ceinture et les épaules avec les deux mains simultanément. Les opposants ne peuvent pas agir sur la balle.

La règle des 2 secondes
Lorsque j'ai le ballon en mains et que je suis touché, j'ai **environ** 2 secondes pour faire une passe sans obligation de m'arrêter, ou aplatir. L'arbitre annonce « toucher». Au-delà des 2 secondes, le ballon est rendu à l'adversaire. Les opposants n'ont pas le droit d'empêcher ma passe.

L'interception
Elle est autorisée. A la suite d'un interception, le jeu continue jusqu'au prochain « toucher ».

Le jeu au pied est interdit.

Les remises en jeu
Je touche le ballon au sol avec le pied avant de le prendre (simplification possible : l'arbitre proche effectue les remises en jeu en mettant le ballon derrière son dos ou dans les mains d'un des joueurs).
Les opposants doivent se tenir à 5 mètres.
En début de match, de période ou après un essai, j'effectue la remise en jeu au centre du terrain. Pour les en-avant, pénalité et touche, je me place à l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne.

Équipements
Crampons et protections sont interdits.

Benoît Biensan CPC EPS Annecy Sud

Jeu déloyal
Il comprend les passages en force, les obstructions, les manquements à la loyauté, le jeu dangereux (plaquage, poussée, percussion, passage en force...), les incorrections (tirage de maillots...) qui sont préjudiciables au jeu et toute action d'anti-jeu.
Sanction : la balle est rendue à l'adversaire et éventuellement une exclusion temporaire de 2 minutes du joueur fautif.

Touche
Il y a touche lorsque le ballon ou le joueur qui le porte va en touche (par l'intermédiaire d'un contact **avec la ligne** ou la zone hors du terrain).

En-but
Lorsque un attaquant est touché dans son en-but et qu'il ne fait pas de passe ou ne sort pas de cette zone dans les 2 secondes, la remise en jeu est effectuée par l'équipe utilisatrice à 5 mètres de la ligne de but, face à l'endroit où le ballon est devenu mort.

Règlement Toucher 2 secondes écol'ovale

Arbitrage du Toucher 2 secondes

Benoît Biensan CPC EPS Annecy Sud

Module d'apprentissage
8 à 12 séances

S1

Mise en train / Échauffement

Objectif : se mettre en condition, s'échauffer et travailler les habiletés motrices.

Jeu évolutif vers le toucher 2 secondes

S2 à S8 / S12

Proposer une seule et même organisation à chaque séance :

Mise en train / Échauffement

Objectif : se mettre en condition, s'échauffer et travailler les habiletés motrices.

1 à 2 situations d 'apprentissage

Un temps pour apprendre et progresser

Objectif : à partir d'observations faites lors de la situation de référence de la séance précédente, proposer une ou deux situations adaptées.

Situation de référence

Un temps pour voir où on en est et mesurer les progrès

Objectifs :

- pour l'enseignant, observer le comportement des élèves ;
- pour l'élève, réinvestir les compétences travaillées en jeu global.

Retour au calme

Objectifs :

- faire un bilan grâce aux critères de réussite simples et identifiés ; (« Nous avons réussi parce que... ») ;
- se projeter dans les séances ultérieures ;
- se reconditionner pour un retour en classe.

Benoît Biensan CPC EPS Annecy Sud

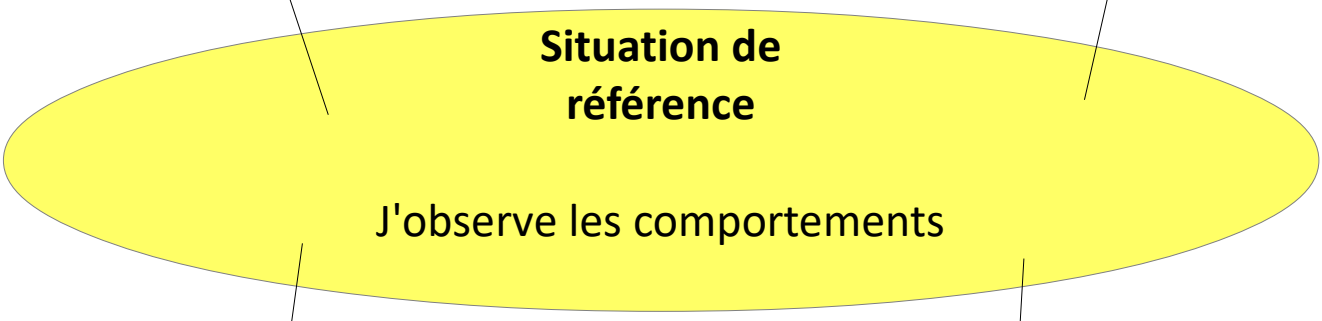
Choisir mes situations d'apprentissage

Comportements observés : les ballons tombent toujours par terre.
Objectif d'apprentissage : développer les habiletés motrices.

Situations : l'horloge / Passe et suis

Comportements observés : les élèves n'avancent pas avec le ballon.
Objectif d'apprentissage : se repérer sur le terrain, avancer ou faire avancer.

Situations: le compte-goutte / le gagne terrain



Comportements observés : la grappe**,** les élèves ne recherchent pas l'évitement.
Objectif d'apprentissage : repérer les espaces libres et adapter son action.

Situations : le 2 contre 1 aménagé / le dos tourné

Comportements observés : les élèves ont peur de s'engager, peur de toucher les autres (problèmes affectifs avec le contact).
Objectif d'apprentissage : faire entrer les élèves en contact en toute sécurité.

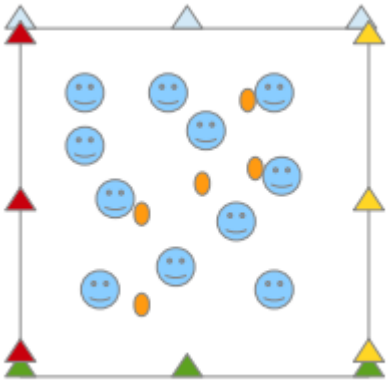
Situation : le cadrage défensif

Benoît Biensan CPC EPS Annecy Sud

Mise en train / Échauffement

Situation : le carré 4 couleurs

Terrain : 15m x 15m.
Deux terrains seront tracés côte à côte pour permettre à tous les élèves d'être en action.



Trottiner et passer Ballon tenu à 2 mains, trottiner en dispersion. Puis lancer le ballon à un camarade, sans parler, juste grâce au regard.	
Poser et ramasser Ballon tenu, trottiner en dispersion. Au signal, poser son ballon au sol sans marquer d'arrêt. Au signal suivant, ramasser un ballon sans marquer d'arrêt. Variante : - poser et ramasser librement, sans signal.	
Lancer en l'air et passer Ballon tenu à 2 mains, trottiner en dispersion. Lancer le ballon en l'air et le rattraper à deux mains sans s'arrêter.	
Marquer un essai Au « top » de l'enseignant, lancer le ballon. Lorsque l'enseignant annonce une couleur, marquer un essai. Variante : - les joueurs sans ballon doivent toucher les porteurs du ballon.	

Autres situations

Proposer les situations d'apprentissage permettant de développer les habilités motrices dès qu'elles sont comprises.

Benoît Biensan CPC EPS Annecy Sud

Séance 1
Jeu évolutif vers le toucher 2 secondes

Consignes	**Dispositif**
<u>Étape 1</u> Le porteur de balle (PB) **ne peut pas courir avec le ballon**, il a le droit de faire les passes vers l'avant et l'arrière. <u>Étape 2</u> Le porteur de balle (PB) **peut courir avec le ballon**, il a le droit de faire les passes vers l'avant et l'arrière. Par contre **le défenseur «glace le porteur de balle»** dès qu'il l'a touché à deux mains. Au bout de 3 « glacés », le ballon est donné à l'équipe adverse. <u>Étape 3</u> Mêmes règles mais **interdiction de faire des passes vers l'avant** (ou interdictions pour les partenaires de se trouver devant le PB). <u>Étape 4</u> Mêmes règles mais lorsque le **PB est touché à 2 mains**, il a 2 secondes pour courir marquer ou faire une passe.	<u>Terrain</u> : 20m x 15m ou avec deux en-but identifiés. Classe séparée <u>en 4 équipes</u>. Sur le terrain, <u>2 équipes de 4 ou 5 joueurs</u> (avec 1 ou 2 remplaçants) et 2 équipes qui observent. Changer les équipes régulièrement (toutes les 2 minutes). **But** Marquer en aplatissant dans la zone d'en but.

Benoît Biensan CPC EPS Annecy Sud

Situation de référence
4 contre 4 ou 5 contre 5

Critères de réalisation

PB : repérer l'en-but ; se diriger dans l'espace libre et marquer l'essai. Une fois touché, chercher un partenaire pour lui transmettre la balle dans les deux secondes.
Soutien : venir au plus près du porteur de balle dès qu'il est touché.
Défenseur : se rapprocher du porteur de balle le plus tôt possible pour faciliter le toucher à deux mains simultanées.

Organisations de classe

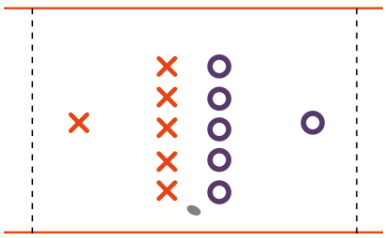
- 4 équipes : 2 qui s'affrontent, 1 qui aide à l'arbitrage, 1 en observation (*limiter les temps d'observation au cours du module*).
- 4 équipes : 2 qui s'affrontent, 1 qui aide à l'arbitrage, 1 sur une situation d'habiletés motrices.
- 5 équipes : 2 qui s'affrontent, 1 qui aide à l'arbitrage, 2 sur les situations d'habiletés motrices.

Arbitrage évolutif au cours du module :

- le PE en 1ère séance ;
- dès la 2e séance, former les élèves par le co-arbitrage (1 élève accompagné par le PE) ;
- puis une équipe sera chargée de l'aide à l'arbitrage : PE + 1 élève pour l'arbitrage central, les autres pour les touches et le score.

Les lancements de jeu par le Professeur des Écoles

- Pour aider les attaquants : PE donne le ballon à un joueur en avançant en se mettant en opposition aux adversaires ; PE demande aux défenseurs d'aller toucher une ligne puis donne le ballon aux attaquants ...
- Pour aider les défenseurs : PE donne le ballon à un joueur en le faisant reculer ; PE donne le ballon au joueur isolé, situé derrière ses partenaires (cf schéma ci contre).



Les scores principes (= donner des points supplémentaires pour favoriser un comportement
Ex : 1 point par zone dépassée, 1 point si je passe la balle à un joueur soutien, 1 point si j'intercepte la balle ...

Les défis coopétitifs : « coup de pouce, coup d'éclat »

Pour relancer l'intérêt d'une partie quand une équipe domine, l'équipe qui domine au score a le choix entre deux options : rendre la confrontation plus difficile pour elle ou permettre à l'autre de marquer plus facilement.

Pour simplifier

Passer d'un seul toucher 2 secondes à 2, 3, 4 touchers : si le PB est touché et ne fait pas de passe ou n'aplatit pas dans les 2 secondes, le jeu s'arrête mais l'équipe utilisatrice conserve le ballon.

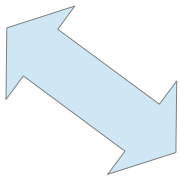
Benoît Biensan CPC EPS Annecy Sud

Situation de référence
4 contre 4 ou 5 contre 5

L'intervention pédagogique du PE : « L'ARRÊT SUR IMAGE » pendant le jeu

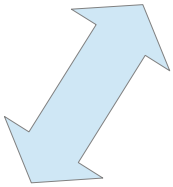
Pourquoi ?

• Permettre aux élèves d'entrer dans la complexité du jeu et de **transformer leurs comportements** dans une situation mouvante.
• **Donner le temps nécessaire** en situation pour percevoir, prendre des informations, comprendre et s'approprier les comportements adaptés tout en privilégiant le temps réel d'activité de chaque élève.
• **Apaiser les charges affectives.**
• **Prendre conscience** des rôles, de l'espace, des placements, des stratégies possibles, de l'importance des règles…



Comment ?

• **A tout moment** dans le jeu sur demande de l'enseignant.
• De très courte durée (**30/40 secondes maximum**, quelques secondes parfois).
• **Sans empêcher le temps d'activité nécessaire.**
• Trouver **un code d'arrêt** instantané : sifflet, « stop », « statues »…
• **En complément** des temps de verbalisation avant ou après les séances d'EPS et en lien aux objectifs de la séance. Des écrits supports en classe constitueront une aide.



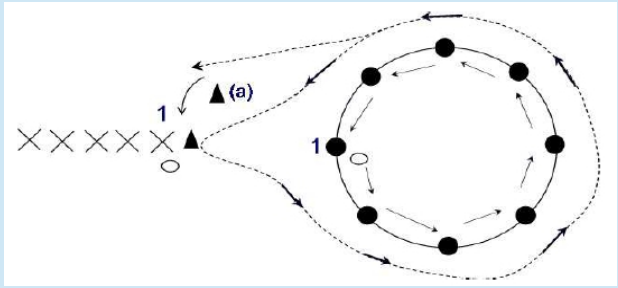
Questionner

• A quelle équipe appartient … ? Quel est son rôle ? (repérage du porteur de ballon pour en déduire s'il est attaquant ou défenseur)
• Qu'est-ce qui bloque le ballon ? (effet de grappe…)
• Est-ce que ... est bien placé ?
• … a le ballon. Qu'est-ce qu'il peut faire ?
• … est attaquant et doit aider le porteur de ballon. Où doit-il se placer ?
• Comment vont se placer les défenseurs ?

Benoît Biensan CPC EPS Annecy Sud

Développer les habiletés motrices

Jeu traditionnel : l'horloge

Consignes	But	Dispositif
<u>Pour les ronds</u> Se faire le plus de passes possibles. Un capitaine compte le nombre de tours. Si le ballon tombe, les joueurs recommencent là où la balle est tombée. <u>Pour les croix</u> Chaque joueur court avec un ballon de rugby autour de l'horloge et le passe au suivant.	Se faire plus de passes avec le ballon pendant que l'autre équipe court. **Critère de Réussite** Faire plus de tours que l'équipe adverse.	 2 ballons, 2 équipes de 6 ou 7 Dédoubler l'activité pour faire jouer toute la classe. <u>Variantes</u> : distance entre les 2 équipes, taille du cercle, poser le ballon au sol à la fin du tour pour les croix.

Situation d'apprentissage : Passe et suis

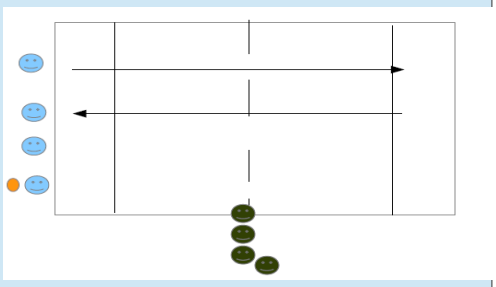
Consignes	But	Dispositif
Le joueur 1 lance la balle au joueur A, puis il va se placer derrière le joueur C. Puis A lance à 2 et va se placer derrière le joueur 3.	Se faire des passes sans faire tomber le ballon. **Critère de Réussite** Ne pas faire tomber le ballon pendant un temps défini.	3 2 1 → A B C <u>Variante</u> **:** • **passe et remplace** : en cercle, le joueur fait une passe et prend sa place.

Critères de réalisation pour ces deux situations
PB : Tenir le ballon à deux mains sur les grands côtés, regarder mon partenaire, pousser le ballon en faisant un mouvement de balancer, tourner la tête, les épaules, le bassin vers le partenaire, avoir le pied droit devant quand on passe à gauche et inversement, finir mon geste avec les mains vers mon partenaire.
Soutien : Regarder le porteur de balle, tendre les bras pour accompagner la réception (« je fais la cible »), parler à mon partenaire pour lui dire où je suis.

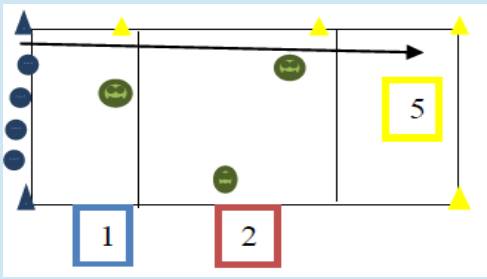
Benoît Biensan CPC EPS Annecy Sud

Se repérer sur le terrain, avancer ou faire avancer

Situation d'apprentissage : le compte-goutte

Consignes	But	Dispositif
1 équipe attaque en aller-retour : à chaque essai on change de direction. Les défenseurs sont à l'extérieur du terrain, au niveau de la ligne médiane, en file indienne. Un défenseur rentre sur le terrain toutes les 15 secondes (aucun défenseur au départ). Le jeu s'arrête si le PB fait un en-avant, s'il garde le ballon pendant plus de 2 secondes après avoir été touché, si le défenseur intercepte.	Marquer le plus d'essais possibles. **Critère de Réussite** Marquer au moins 2 essais à chaque passage.	Terrain : 15 m de long, 10 m de large Variantes : augmenter ou diminuer le temps d'intervention des défenseurs. 

Situation d'apprentissage : le gagne terrain

Consignes	But	Dispositif
Par 4, en un seul toucher 2 secondes, essayer d'aller marquer un essai (5 points). Le jeu continue si le ballon tombe en arrière ou si le PB fait une passe dans les 2 secondes. Le jeu s'arrête si le PB fait un en-avant, s'il garde le ballon pendant plus de 2 secondes après avoir été touché, si le défenseur intercepte. Chaque défenseur reste dans sa zone.	Marquer le plus de points possibles. **Critère de Réussite** Marquer 3 essais sur 5 passages.	 Terrain : 15 m de long, 10 m de large Variantes : réduire / augmenter les distances de passes. Proposer 3 zones et ne mettre personne dans la zone 2.

Critères de réalisation pour ces deux situations

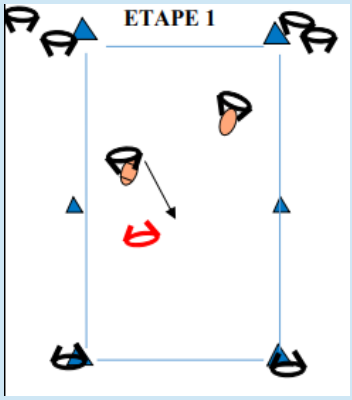
PB : Avancer vers l'en-but, varier les directions et la vitesse de course pour déstabiliser le défenseur. Chercher rapidement le soutien dès le toucher pour lui transmettre le ballon dans les 2 secondes.
Défenseur : Se rapprocher du porteur de balle le plus tôt possible pour faciliter le toucher à deux mains simultanées au niveau du maillot.
Soutien : Se démarquer tout en restant derrière le PB pour lui offrir une solution de passe. S'approcher du PB pour faciliter la transmission du ballon et éviter l'interception.

Benoît Biensan CPC EPS Annecy Sud

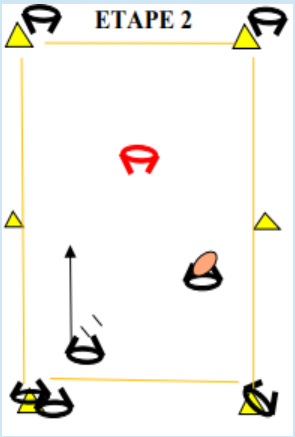
Repérer les espaces libres et adapter son action

Situation d'apprentissage : le 2 contre 1 aménagé

Étape 1 :

Consignes	But	Dispositif
Par 2, les élèves doivent traverser le terrain sans se faire toucher à 2 mains par le défenseur. Chaque attaquant a son ballon.	Marquer. **Critère de Réussite** Partir dans l'espace libre.	 Terrain : 8 m de long, 6 m de large Variantes : augmenter ou diminuer la largeur.

Étape 2 :

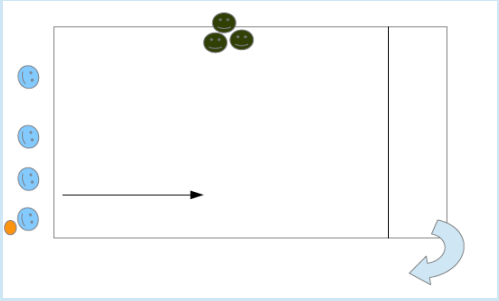
Consignes	But	Dispositif
1 seul ballon pour 2 attaquants. Si le PB se fait toucher, il a 2 secondes pour faire une passe ou pour marquer.	Marquer. **Critère de Réussite** Faire le bon choix entre : marquer seul si l'espace est libre ou faire une passe si le défenseur est sur moi.	 Terrain : 8 m de long, 6 m de large Variantes : augmenter ou diminuer la largeur.

Critères de réalisation

PB : Si le défenseur vient sur moi, faire la passe à mon partenaire. Si le défenseur ne vient pas sur moi, avancer pour aller marquer.

Repérer les espaces libres et adapter son action

Situation d'apprentissage : le dos tourné

Consignes	But	Dispositif
L'équipe attaquante a le dos tourné aux défenseurs. L'enseignant demande aux défenseurs de se positionner : - tous sur un côté ; - ou tous au milieu ; - ou 2 d'un côté et 1 de l'autre ; - ou disposés partout sur le terrain. Au signal de l'enseignant, les attaquants se retournent et doivent s'adapter à la défense. Le jeu continue si le ballon tombe en arrière ou si le PB fait une passe dans les 2 secondes. Le jeu s'arrête si le PB fait un en-avant, s'il garde le ballon pendant plus de 2 secondes après avoir été touché, si le défenseur intercepte.	Aller marquer un essai en s'adaptant à la position des défenseurs. **Critère de Réussite** Je marque 3 essais sur 5 passages.	 Terrain : 15 m de long, 10 m de large Variantes : réduire / augmenter les distances du terrain. Augmenter ou diminuer le nombre de défenseurs.

Critères de réalisation

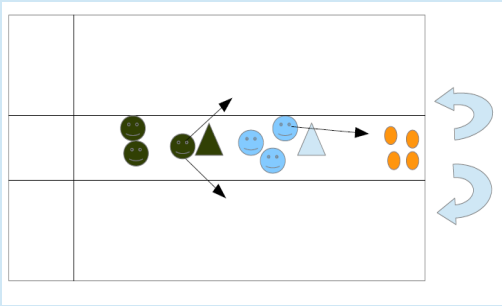
PB : Courir dans l'espace libre s'il est devant moi ou faire la passe à un partenaire.

Défenseur : Se rapprocher du porteur de balle le plus tôt possible pour faciliter le toucher deux mains simultanées au niveau du maillot.

Benoît Biensan CPC EPS Annecy Sud

Faire entrer les élèves en contact, en sécurité

Situation d'apprentissage : le cadrage défensif

Consignes	But	Dispositif
L'attaquant part du plot bleu, ramasse un ballon dans la réserve et choisit d'attaquer le couloir de gauche ou de droite. Le défenseur part du plot vert et doit placer l'adversaire entre la touche et lui (cadrage défensif) pour le toucher avant qu'il ne marque.	Empêcher l'adversaire de marquer. **Critère de Réussite** Toucher mon adversaire à 2 mains simultanément à chaque fois.	 Terrain : 8 m de long, 6 m de large Variantes : augmenter ou diminuer la largeur.

Critères de réalisation

Défenseur : orienter l'attaquant vers la touche en se positionnement légèrement de profil ; se baisser à l'approche de l'adversaire pour le toucher entre la ceinture et les épaules ; avancer vers l'adversaire pour être en mouvement et lui laisser le moins de temps possible.

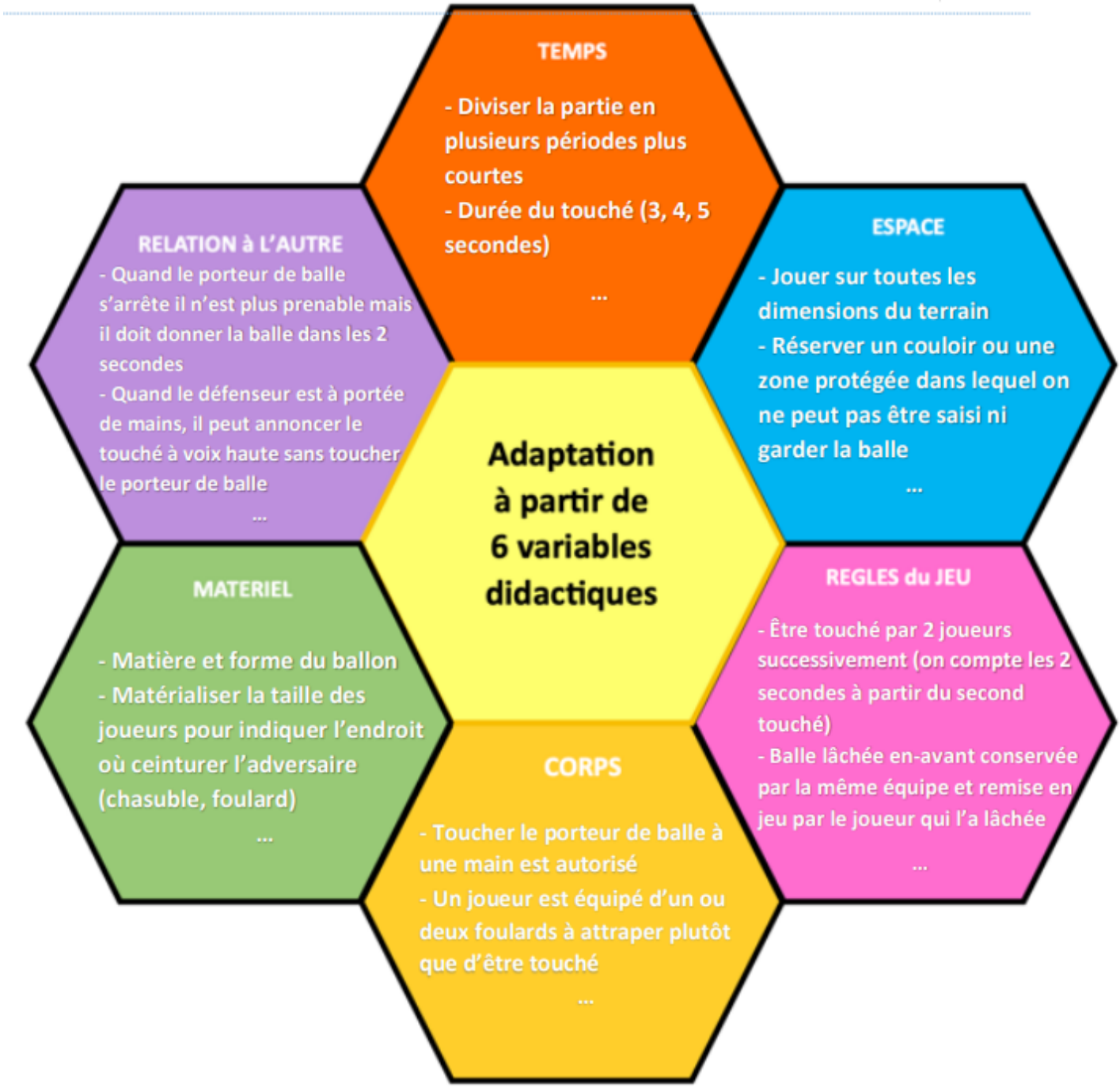
Benoît Biensan CPC EPS Annecy Sud

Date :	**Champ d'apprentissage** « Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel» CYCLE 2			
ATTENDUS DE FIN DE MODULE	• S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu • Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples • Connaître le but du jeu • Reconnaître ses partenaires et ses adversaires			
ÉTAPES ET REPÈRES DE PROGRESSION	**Étape 1 : objectifs d'apprentissage non atteints** Ne s'investit pas dans l'activité. Les règles ne sont pas maîtrisées. A peur du ballon. Ne reconnaît pas ses partenaires et ses adversaires.	**Étape 2 : objectifs d'apprentissage partiellement atteints** S'engage dans le jeu **par intermittence.** Les règles sont **partiellement** maîtrisées. Réussit **partiellement** les actions simples : toucher, attraper le ballon, passer, se déplacer. Reconnaît ses partenaires et ses adversaires.	**Étape 3 : objectifs d'apprentissage atteints** S'engage collectivement sur tout le temps de jeu. Les règles sont maîtrisées et respectées. Réussit les actions simples : toucher, attraper le ballon, passer, se déplacer. Accélère en visant l'espace libre**.** Reconnaît ses partenaires et ses adversaires.	**Étape 4 : objectifs d'apprentissage dépassés** Maintient son engagement sur tout le temps de jeu. Les règles sont maîtrisées et respectées. **Capable d'arbitrer avec aide.** Réussit les actions simples : toucher, attraper le ballon, passer, se déplacer. **Accélère** en visant **systématiquement** l'espace libre par une passe ou en courant. Reconnaît ses partenaires et ses adversaires.
Prénoms				

Benoît Biensan CPC EPS Annecy Sud

Pratiques inclusives / adaptations

Adapter l'activité, autant que de besoin, pour la rendre accessible à tous.



Benoît Biensan CPC EPS Annecy Sud