Module d'apprentissage
« Rugby toucher 2 secondes »
au cycle 3

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 du comité départemental du 64.

Benoît Biensan CPC EPS Annecy Sud

Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

Attendus de fin de cycle

- En situation aménagée ou à effectif réduit,
- S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque.
- Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.
- Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre.
- Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe.
- Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.

Compétences travaillées pendant le cycle	Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève
Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples. Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires. Coordonner des actions motrices simples. Se reconnaître attaquant/défenseur. Coopérer pour attaquer et défendre. Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur. S'informer pour agir.	Jeux traditionnels plus complexes (thèque, béret, balle au capitaine, poules- vipères- renards, etc.), jeux collectifs avec ou sans ballon et jeux pré-sportifs collectifs (type handball, basket-ball, football, rugby, volley-ball, etc.), jeux de combats (de préhension), jeux de raquettes (badminton, tennis).

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 ou 6, remplacements illimités.

Le terrain / durée
30 m x 25 m et deux en-but identifiés
Surface gazonnée, gymnase, ou terrain synthétique.
Rencontre de 7 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 2 secondes pour faire une passe sans obligation de m'arrêter, ou aplatir. L'arbitre annonce « toucher, 1, 2 ».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 passes 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, 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

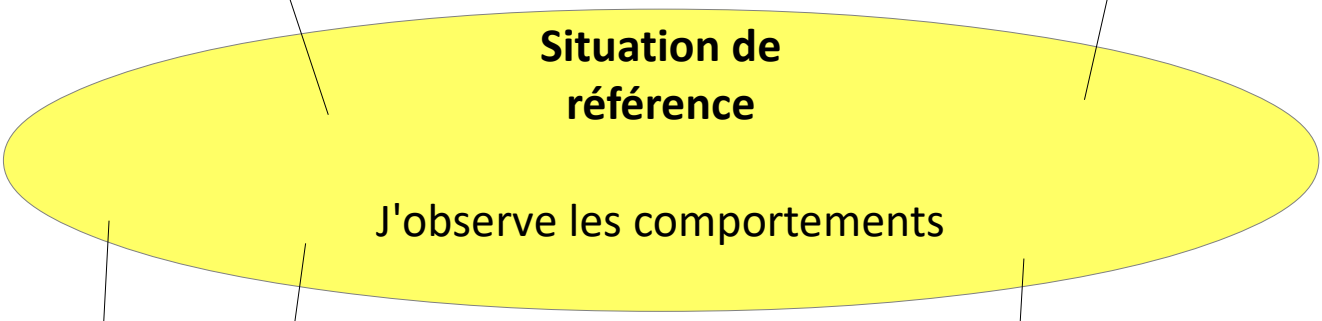
Choisir mes situations d'apprentissage

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

Situations : l'horloge / Passe et suis / les portes / le triangle / le carré

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.

Situation : 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

Comportements observés : les élèves n'arrivent pas à s'organiser collectivement pour défendre.
Objectif d'apprentissage : lire et fermer les espaces libres pour empêcher les attaquants d'avancer.

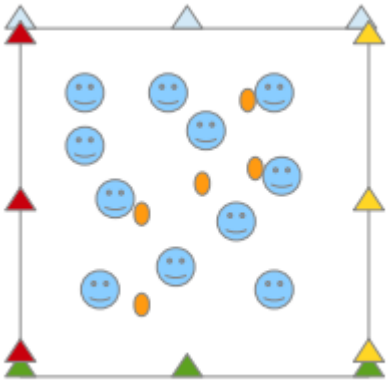
Situation: le gagne terrain défensif

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 « toucher », le ballon est rendu 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> : 30m x 20m ou 25m et deux en-but identifiés. Classe séparée <u>en 4 équipes</u>. Sur le terrain, <u>2 équipes de 5 ou 6 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
5 contre 5 ou 6 contre 6

Critères de réalisation

Porteur de balle : repérer l'en-but ; travailler le défenseur en variant la vitesse et la direction de sa course pour 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.
Du soutien : se démarquer, venir au plus près du porteur de balle dès qu'il est touché.
Du défenseur : se rapprocher du porteur de balle le plus tôt possible pour faciliter le toucher à deux mains simultanées.

Organisations de classe

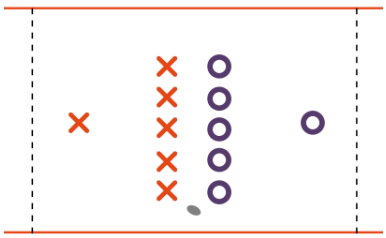
- 4 équipes : 2 qui s'affrontent, 1 qui arbitre, 1 en observation (*limiter les temps d'observation au cours du module*).
- 4 équipes : 2 qui s'affrontent, 1 qui arbitre, 1 sur une situation d'habiletés motrices.
- 5 équipes : 2 qui s'affrontent, 1 qui arbitre, 2 sur les situations d'habiletés motrices.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

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'arbitrage en se répartissant les rôles (touche, central, marque).

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 celle-ci.

Benoît Biensan CPC EPS Annecy Sud

Situation de référence
5 contre 5 ou 6 contre 6

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.

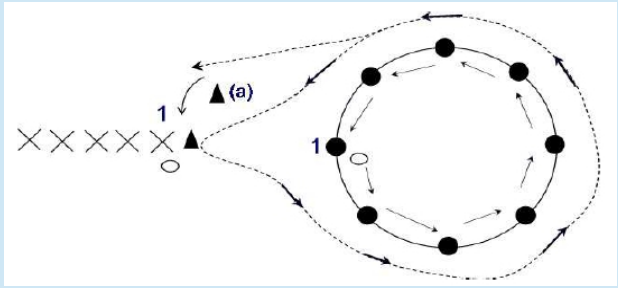
Questionner

• 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

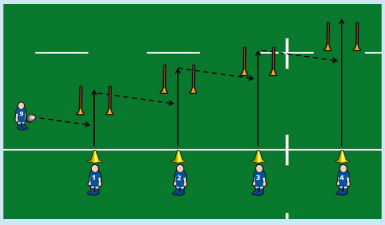
Jeu traditionnel : l'horloge

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 tours 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.

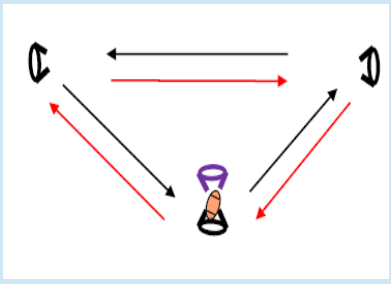
Situation d'apprentissage : Les portes

Consignes	But	Dispositif
Le joueur passe le ballon après avoir passé la « porte » et le dernier aplatit.	Se faire des passes sans faire tomber le ballon. **Critère de Réussite** Marquer un essai sans avoir fait tomber le ballon.	Par équipes de 4 ou 5.  <u>Variante</u> **:** passer le ballon avant la porte**.**

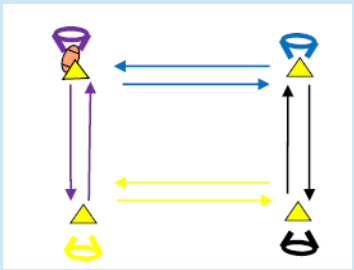
Benoît Biensan CPC EPS Annecy Sud

Développer les habiletés motrices

Situation d'apprentissage : le triangle

Consignes	But	Dispositif
Le joueur central doit faire successivement la passe aux joueurs du triangle (un tour à droite puis un tour à gauche). Les joueurs du triangle doivent recevoir le ballon puis le redonner au joueur central.	Gagner le concours de la classe. **Critère de Réussite** Le ballon ne tombe pas au sol.	 Variantes : réduire / augmenter les distances de passes.

Situation d'apprentissage : le carré

Consignes	But	Dispositif
Les joueurs se font des passes pour que le ballon fasse le plus de tours du carré en X minutes. Je passe le ballon à un partenaire, je suis le ballon pour toucher le plot avec une main, je reviens au plot d'origine. Changer le sens pour travailler les 2 côtés de passes.	Gagner le concours de la classe. **Critère de Réussite** Le ballon ne tombe pas au sol.	 Carrés de 3m sur 3 m à 5m sur 5m. Variantes : réduire / augmenter les distances de passes.

Critères de réalisation pour toutes ces situations

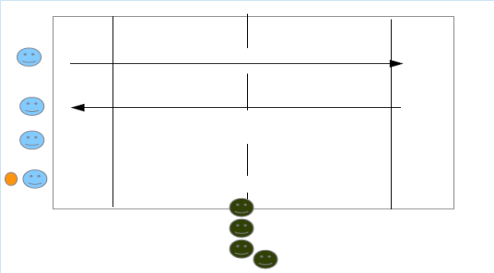
PB : Tenir le ballon à deux mains sur les grands côtés, regarder mon partenaire, pousser le ballon en faisant un mouvement de balancer, tourner la tête, les épaules, le bassin vers le partenaire, avoir le pied droit devant quand je passe à gauche et inversement, finir mon geste avec les mains vers mon 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.

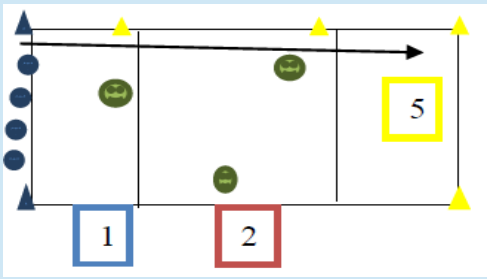
Benoît Biensan CPC EPS Annecy Sud

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 : 20m de long, 15 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. 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 : 20m de long, 15 m de large Variantes : réduire / augmenter les distances de passes. Proposer 3 zones et ne mettre personne dans la zone 2.

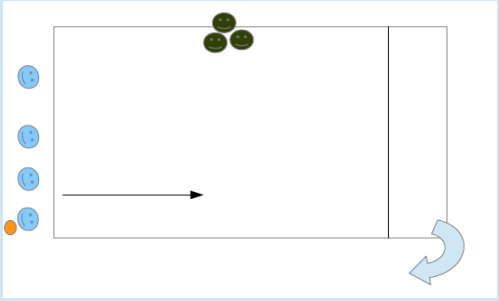
Critères de réalisation pour ces deux situations

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.
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 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** Marquer 3 essais sur 5 passages.	 Terrain : 20m de long, 15 m de large Variantes : réduire / augmenter les distances du terrain. Augmenter ou diminuer le nombre de défenseurs.

Critères de réalisation

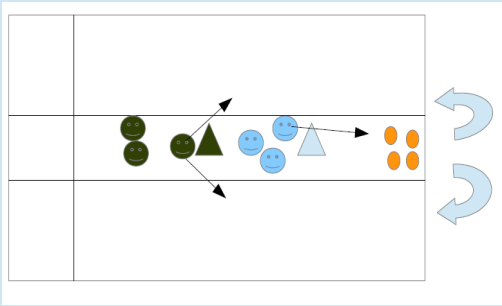
PB : Courir dans l'espace libre s'il est devant moi ou faire la passe à un partenaire.

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

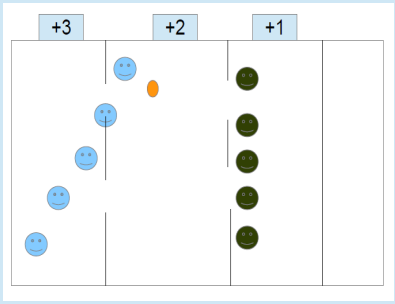
Situation d'apprentissage : le cadrage défensif

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.

S'organiser pour défendre collectivement

Situation d'apprentissage : le gagne terrain défensif

Consignes	But	Dispositif
Par 5, les attaquants ont 4 « toucher 2 secondes » pour marquer. Le jeu continue si le ballon tombe en arrière ou si le PB fait une passe dans les 2 secondes. Le jeu s'arrête le PB si garde le ballon pendant plus de 2 secondes après avoir été touché. Si l'attaquant fait un en-avant ou si le défenseur intercepte, les défenseurs gagnent.	Empêcher de marquer. **Critère de Réussite** Ne pas prendre d'essai à chaque passage.	 Terrain : 20m de long, 15 m de large Variantes : mettre en difficulté l'attaque un faisant un lancement en l'air ou à ras de terre, proposer des zones à points, diminuer le nombre de touchers.

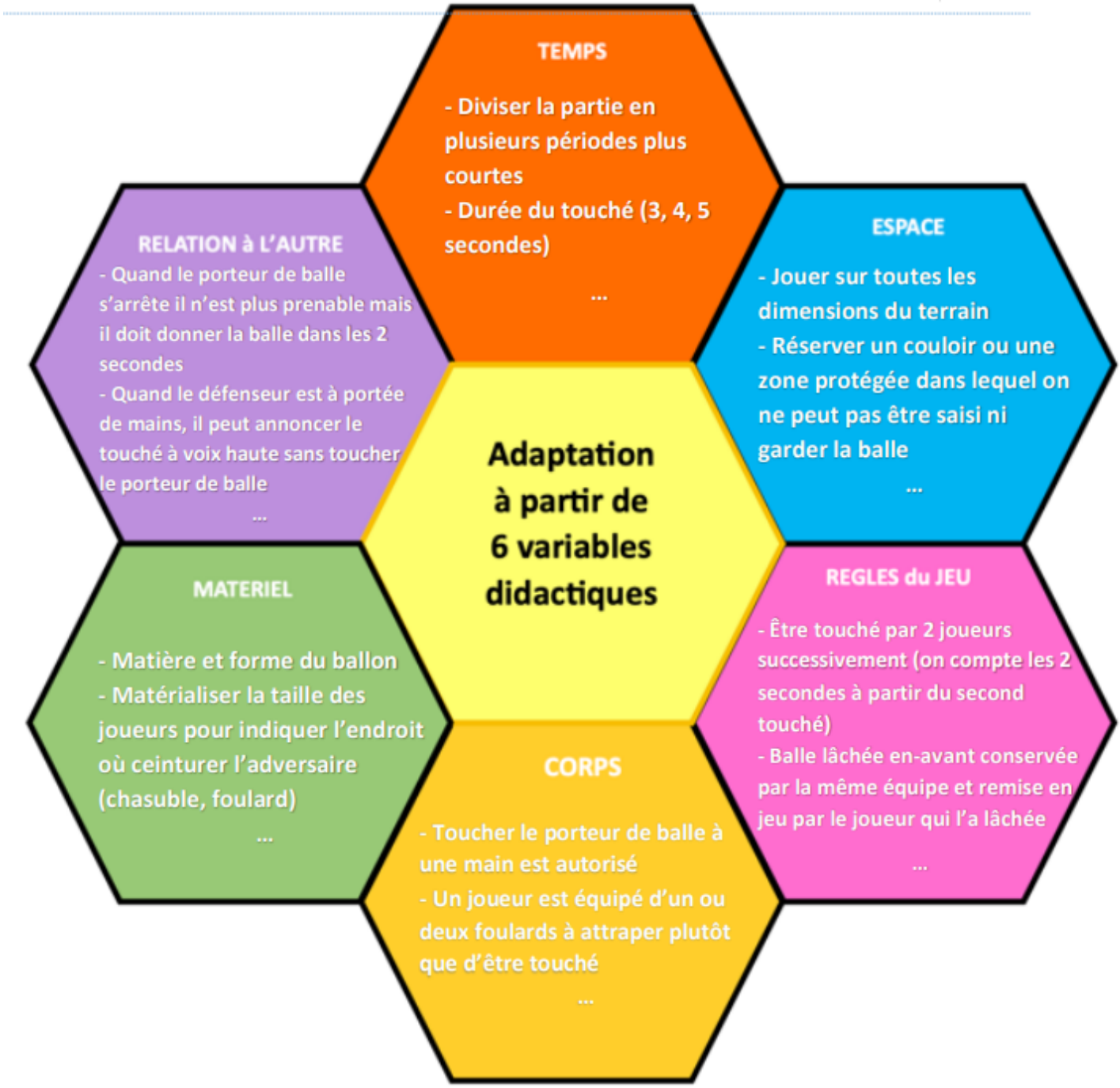
Critères de réalisation
Défenseur : Se rapprocher du porteur de balle le plus tôt possible pour faciliter le toucher à deux mains simultanées au niveau du maillot. Maintenir une ligne de 5 pour ne pas laisser d'espace.

Benoît Biensan CPC EPS Annecy Sud

EPS DATE :	**Champ d'apprentissage** « Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel» CYCLE 3			
ATTENDUS DE FIN DE MODULE	• S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque. • Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu. • Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre. • Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe. • Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.			
ÉTAPES ET REPÈRES DE PROGRESSION	**Étape 1 : objectifs d'apprentissage non atteints**	**Étape 2 : objectifs d'apprentissage partiellement atteints**	**Étape 3 : objectifs d'apprentissage atteints**	**Étape 4 : objectifs d'apprentissage dépassés**
	A peur du ballon.	Réussit **partiellement** les actions simples : toucher, attraper le ballon, passer, se déplacer.	Réussit les actions simples : toucher, attraper le ballon, passer, se déplacer. **Accélère** en visant l'espace libre**.**	Réussit les actions simples : toucher, attraper le ballon, passer, se déplacer. **Accélère** en visant **systématiquement** l'espace libre par une passe ou en courant.
	Les règles ne sont pas maîtrisées.	Le règlement est partiellement maîtrisé.	Respecte le règlement et accepte les décisions de l'arbitre. Capable d'arbitrer **avec aide**.	Respecte le règlement et accepte les décisions de l'arbitre. Capable d'arbitrer **seul**.
		Accepte le résultat.	Accepte le résultat et décrit une stratégie de jeu.	Accepte le résultat et analyse le résultat pour **repérer et/ou adapter** si besoin une stratégie.
	Ne s'engage pas collectivement. Ne s'investit pas dans l'activité.	S'engage dans le jeu par intermittence.	Maintient son engagement sur tout le temps de jeu.	Maintient son engagement sur tout le temps de jeu.
Prénoms				

Pratiques inclusives / adaptations

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



Benoît Biensan CPC EPS Annecy Sud

Pour évoluer vers le « jeu au contact »

LES REGLES SIMPLIFIEES USEP

La marque : pour marquer, je pose 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).

Jeu déloyal :

- Action dangereuse : lorsque j'exécute une action dangereuse pour moi ou l'adversaire (plaquage au-dessus de la ceinture, avec un seul bras, croche-pied…). Je suis exclu temporairement (deux minutes) avec remplacement.
- Passage en force : Lorsque que j'ai le ballon, je ne dois pas percuter volontairement un adversaire. Je dois avancer dans les espaces libres (éviter et non affronter)

Libération du ballon au contact : lorsque j'ai le ballon et que je suis en contact avec un adversaire, je dois libérer le ballon immédiatement.

Le plaquage : j'ai le droit de saisir le porteur du ballon à l'aide de mes deux bras entre la taille et les genoux

Lorsque j'ai le ballon et que je suis au sol, je dois le libérer immédiatement en l'éloignant à plus d'un mètre de mon corps.

Je ne peux disputer le ballon et continuer l'action que si je suis debout.

Soutien défensif (les opposants qui essaient de récupérer la balle après plaquage) : je dois arriver par mon camp pour jouer le ballon après un plaquage.

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 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.

Equipements : crampons et protections sont interdits

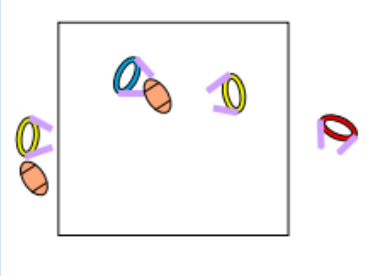
Règlement du jeu au contact

Arbitrage du jeu au contact

Benoît Biensan CPC EPS Annecy Sud

Faire entrer les élèves en contact, en sécurité

Situation d'apprentissage : le plaquage

Consignes	But	Dispositif
A GENOUX, le porteur de balle attaque et doit rejoindre le côté opposé sans se faire plaquer. Le défenseur au milieu en jaune doit plaquer le porteur. 2 joueurs en attente.	Plaquer sans peur et douleur. Empêcher de Marquer. **Critère de Réussite** Ceinturer à chaque fois.	1 contre 1 à genoux 7 carrés de 4 joueurs (3mx3m) 

Le plaquage : explications

Critères de réalisation
Plaqueur : Rester proche ou se rapprocher du PB, engager le bon bras et la bonne épaule au niveau de la taille de l'attaquant, serrer ses bras et pousse à l'aide de tout son corps (poids, vitesse et appuis sur ses genoux) pour le mettre au sol et se retrouver sur le PB (la tête sur le coussin et non pas dessous).
PB : Chercher à éviter le défenseur, jouer dans l'espace libre et ne pas se laisser dominer.

Benoît Biensan CPC EPS Annecy Sud

Introduire les règles par l'histoire

Extrait de « Historique et règles fondamentales du Rugby » pages 10, 11 et 12 du livret Ecol'Ovale

La légende veut que le rugby ait pris naissance au collège de la ville de RUGBY (en ANGLETERRE) ce jour de novembre 1823 où un élève du nom de WILLIAM WEBB ELLIS (alors âgé de 16 ans) se mit à courir avec le ballon dans ses bras, au cours d'une partie de football.

Les origines du rugby sont sans doute plus lointaines.
Dans l'Antiquité: en EGYPTE, CRIMEE, à ROME... ont existé des jeux de balle qui peuvent être considérés comme les ancêtres du rugby. Les romains, en particulier, pratiquaient un jeu: l'HASPARTUM, qui se jouait avec une outre de cuir, bourrée de chiffons, de paille ou de son, dont les joueurs, divisés en deux camps, devaient se saisir, et qu'ils devaient porter dans le camp opposé. Les légions romaines introduisirent ce jeu en Grande-Bretagne.

En FRANCE, au moyen-âge, se déroulaient des jeux virils, telle la SOULE (SOLE ou CHOULE) surtout en NORMANDIE, BRETAGNE et MASSIF CENTRAL.Opposition de village à village, la SOULE (vessie de porc remplie de son, pesant 3 ou 4 kilos) était disputée pour servir de projectile et détruire un objectif adverse, le clocher du village. Ce jeu dépourvu de règles précises, occasionnait beaucoup de blessés.

Ces différents jeux de soule, surtout bretonne ou normande, visaient à porter la pelote au-delà d'une ligne ou à la ramener d'un lieu dans l'autre, voire d'un village dans le voisin.

Dans le même temps dans la région parisienne on joue à la BARETTE (surtout les femmes). Ce jeu consistait à porter la barette (ballon de forme ovoïde) avec les mains au-delà de la ligne de but adverse ou de la faire passer d'un coup de pied au-dessus d'une corde tendue à 3 mètres du sol. Dans ce jeu il suffisait, pour arrêter l'adversaire, d'effleurer le porteur de balle en criant « touché ».

Tous ces jeux évolueront en ANGLETERRE sans être codifiés, jusqu'au début du 19ème siècle, date à laquelle prit naissance le jeu nommé RUGBY.

Benoît Biensan CPC EPS Annecy Sud

Introduire les règles par l'histoire

Les règles fondamentales du rugby donnent au jeu ses caractéristiques essentielles, elles sont peu nombreuses et ont une portée très générale.

1. La marque
De 1823 jusqu'en 1846, le rugby s'est pratiqué, régi par cette seule règle, dans les milieux scolaires, universitaires et clubs civils Anglais : avancer pour marquer, avancer pour empêcher de marquer, en laissant aux joueurs une liberté d'action presque totale.

2. Les droits et devoirs des joueurs
Dès 1846, un code de 37 articles avait été élaboré, dont l'article 28 (un joueur n'a pas le droit d'arrêter la balle avec autre chose que sa propre personne).

Proposer un temps de jeu avec ces 2 règles fondamentales. Pour des questions de sécurité, les règles concernant le jeu déloyal et le plaquage seront respectées.

3. Le hors-jeu
Elle vise à préserver le parti pris athlétique du jeu en interdisant à des joueurs de se situer en avant du porteur de balle pour faire le passage ou recevoir le ballon.
Cette règle diminuait en outre le nombre de blessés qui, en position de hors-jeu, subissaient les assauts parfois sauvages des défenseurs. Le HACKING (grands coups de pied dans les tibias) était une pratique très prisée des défenseurs, mais aussi très dangereuse. Le rugby présente alors l'aspect d'une grande mêlée où l'on se dispute le ballon, qu'il convient ensuite de faire avancer.

Proposer un temps de jeu avec cette 3e règle fondamentale.

4. Le tenu (le jeu au sol)
1874: apparition de la règle du tenu
Les possesseurs du ballon recevaient trop de coups quand ils étaient tenus. Conserver le ballon devenait dangereux. La règle obligeait le joueur à lâcher le ballon, geste qui le protégeait. Le ballon devient disponible.

Proposer un temps de jeu avec cette 4e règle fondamentale.

N.B : Le tenu peut être introduit avant le hors-jeu si vous constatez qu'un joueur au sol garde le ballon et qu'il risque de se faire mal.

Benoît Biensan CPC EPS Annecy Sud