

## MODULE BALLE OVALE RUGBY au cycle 3

- 1 - [Guide pour l'enseignant](#)
- 2 - [Les apprentissages](#)
- 3 - [Les règles](#)
- 4 - [La situation repère](#)
- 5 - [Liens avec les autres disciplines](#)
- 6 - [Situation 1 - L'épervier](#)
- 7 - [Situation 2 - L'épervier dans son camp](#)
- 8 - [Situation 3 - Les zones](#)
- 9 - [Situation 4 - La vie du ballon](#)
- 10 - [Situation 5 - Les points](#)
- 11 - [Situation 6 - Les couloirs](#)
- 12 - [Les rencontres inter-écoles](#)

# 1 - Guide pour l'enseignant

## LA DÉMARCHE

Ce document s'adresse à tous les enseignants, quel que soit leur niveau de maîtrise de l'enseignement des sports collectifs.

En référence aux programmes de 2002, nous proposons **un module** d'apprentissage qui articulera, à partir **d'une situation d'entrée** dans l'activité, quelques situations d'apprentissage (selon son projet) pour se clore sur une situation d'évaluation appelée **situation -repère**.

Les représentations très marquées que les élèves – et les enseignants – ont du rugby peuvent nuire aux apprentissages que cette APSA peut construire dans le cadre scolaire. Nous proposons quelques repères qui permettront de la mettre en œuvre avec bénéfice en plaçant les affrontements collectifs à leur juste place et dans une optique de sécurité des joueurs qui ne doit pas occulter que le rugby est un « sport de combat collectif ».

L'école doit proposer des formes de pratique qui excluent l'utilisation unique des codifications traditionnelles et proposent des contenus d'enseignement qui préservent le sens de l'APSA et soient adaptés aux possibilités des élèves selon leur âge et les objectifs du cycle tels que définis par les programmes.

- ↳ L'effectif limité de 6 à 8 joueurs par équipe implique tous les joueurs et permet le développement du jeu dans ses diverses caractéristiques : jeu déployé, jeu groupé...
- ↳ La largeur du terrain limitée (20m.) permet d'éviter les contournements systématiques et crée des situations de contact.
- ↳ L'élaboration du règlement par les élèves permet la compréhension de sa fonction (intégrité des joueurs, équité de l'affrontement, repères communs) et en construit la justification.

## LES FINALITÉS

**Les finalités de l'école** sont l'accès au savoir, la santé, la sécurité, la responsabilité et la solidarité et **les enjeux éducatifs** sont de contribuer à la réussite de tous, donner une culture scolaire, contribuer à la formation du citoyen, accéder à l'universalité de l'art, avoir une approche sensible du corps. **Les enjeux généraux d'éducation physique** par le développement des conduites motrices sont d'accéder au patrimoine culturel et de gérer sa vie physique par des pratiques physiques, sportives et artistiques.

À l'école élémentaire, les enjeux d'apprentissage ne sont pas d'ordre technique. L'importance est l'urgence des prises de décision.

- **Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement**
- **s'engager lucidement dans l'action.**
- **construire un projet d'action.**
- **mesurer et apprécier les effets de l'activité.**
- **appliquer et construire des règles de vie collective.**

Le RUGBY va aussi permettre d'acquérir des **connaissances spécifiques** dans l'activité pratiquée, enrichir, diversifier, perfectionner, combiner les actions de son répertoire moteur dans un milieu où la charge émotionnelle est très forte, et construire des compétences relatives au **langage**.

## LES OUTILS DU MODULE

- ↳ Une fiche concernant **les apprentissages** : sens de l'activité, habiletés motrices et décisionnelles et apprentissages sociaux et connaissance.
- ↳ Une fiche concernant **la situation repère** : la situation qui permet d'évaluer les apprentissages à la fin du module.
- ↳ Les **six situations d'apprentissage** clés : [l'épervier](#), [l'épervier dans son camp](#), [Les zones](#), [la vie du ballon](#), [les points](#), [les couloirs](#).
- ↳ Une fiche sur **les autres apprentissages** : dans le vivre ensemble : gestion du débat.
- ↳ Une proposition de **Rencontre Inter Écoles** pour plusieurs classes.
- ↳ Une fiche détaillant les **Règles du jeu et règles de sécurité** (règles d'or)

\* **Nous remercions notre collègue et ami Jean-Pierre RUMIN CPD du Cantal, grand spécialiste de rugby et auteur de l'ouvrage « à l'école du rugby (éditions revue EPS 2004) qui a été notre référence pour la construction de ce module et à qui nous avons beaucoup emprunté.**

## 2 - Les apprentissages

### LES OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

Apprentissages	RUGBY
<b>Sens, Habiletés Motrices et décisionnelles</b>	<b>Utiliser des stratégies</b> définies au préalable pour attaquer et se protéger. <b>Progresser collectivement vers l'en-but</b> en utilisant les différentes formes de jeu (à la main, déployé ou groupé) : aller au sol en sécurité et aller au contact de l'adversaire en préservant l'intégrité physique de tous. Agir en fonction de la configuration du jeu : son <b>rôle et sa place, celles</b> des partenaires et des adversaires en fonction du ballon.
<b>Savoirs sociaux et cognitifs</b>	s'auto arbitrer , arbitrer et être arbitré, Écouter et respecter les autres, <b>coopérer</b> . Participer à un jeu d'équipes <b>avec les mêmes droits et devoirs</b> pour chacune d'elles.

### LE MODULE ET LA SÉANCE

**Nombre de séances** : 10 à 12

**Classe** : cycle 3

**Effectif** : la classe est partagée en groupes de 8 à 12 joueurs (6 à 8 sur le terrain dans les formes de jeu global + les remplaçants). Dans une classe dont l'effectif est < 24 élèves, les remplaçants seront aussi les observateurs. Dans une classe dont l'effectif est > 24 élèves, la 3<sup>ème</sup> équipe remplit le rôle d'observation et d'arbitrage.

**Enseignant** : seul.

**Période** : pas de préconisation particulière à l'exception des périodes excessivement pluvieuses ou des sols gelés!

### LES SITUATIONS D'APPRENTISSAGE

Situation pour	Nom de la situation
Identifier <b>le but du jeu</b> : marquer des essais dans un espace orienté.	↳ <b>L'épervier à 4 ( 6) contre 2</b>
Établir les <b>règles de base</b> : le hors jeu et l'en-avant	↳ <b>Dans son camp</b>
Identifier <b>les statuts et les rôles</b> : partenaire / adversaire – attaquant / défenseur – porteur / non porteur du ballon Oser intervenir, aller au contact / agir pour permettre la conservation ou la récupération du ballon	↳ <b>Les zones</b>
<b>Progresser collectivement</b> et s'organiser dans le combat collectif.	↳ <b>La vie du ballon</b>
<b>Jouer un rôle adapté selon la configuration du jeu et la place du ballon</b> : apprécier les intentions de l'adversaire dans une zone critique et prendre la bonne décision : passer, porter le ballon, se démarquer; ou empêcher une manœuvre.	↳ <b>Les points</b> ↳ <b>Les couloirs</b>

### LES CONDITIONS D'ORGANISATION

La manière de constituer les équipes est importante pour créer un climat favorable aux apprentissages et mettre à distance les représentations sociales de l'activité et les attitudes *culturelles* qui l'accompagnent. Nous préconisons des équipes de niveaux dont la référence est l'engagement physique et l'acceptation du contact.

La gestion des résultats peut être conduite sur un document collectif (affichage d'un tableau à double entrée) et des documents individuels (tenue par chaque élève de son livret personnel).

L'arbitrage est organisé collégalement et la négociation des règles est conduite sous la forme d'une réflexion sur les enjeux du règlement ; elles sont rédigées et affichées.

### 3 - Les règles

#### 3-a - Les règles d'or

Nous proposons quelques repères qui permettront de la mettre en œuvre avec bénéfice en plaçant les affrontements collectifs à leur juste place et dans une optique de sécurité des joueurs qui ne doit pas occulter que le rugby est un «sport de combat collectif ».

Ces règles doivent être établies dès la première séance d'entrée dans l'activité.

<b>LES RÈGLES D'OR</b>	<b>POURQUOI ?</b>	<b>COMMENT ?</b>
▪ <b>Ne pas se faire mal</b>	Préserver son intégrité physique	Ne pas se mettre en danger en se mettant dans une situation à risque : à l'arrêt, ne pas essayer de bloquer un joueur lancé / ne pas jouer au pied.
▪ <b>Ne pas faire mal aux autres</b>	Préserver l' intégrité physique des autres joueurs partenaires ou adversaires. Éviter des conflits.	Ne pas tirer les habits. Ne pas donner de coup. Saisir le porteur du ballon exclusivement à la taille ou aux jambes. Ne pas essayer de stopper le porteur du ballon par un fauchage, un coup d'épaule, un sandwich...
▪ <b>Respecter les règles du jeu</b>	Permettre le déroulement du jeu sur des bases communes et acceptées par tous qui garantit l'équité des joueurs. Éviter des conflits.	Accepter la décision de l'arbitre ( seul ou équipe ) ou de l'équipe en cas d'auto- arbitrage Devoir de libérer le ballon.

### 3-b - Les règles du jeu

L'école doit proposer des formes de pratique qui excluent l'utilisation unique des codifications traditionnelles et proposent des contenus d'enseignement qui préservent le sens de l'APSA et soient adaptés aux possibilités des élèves selon leur âge et les objectifs du cycle tels que définis par les programmes. Ainsi l'élaboration du règlement par les élèves permet la compréhension de sa fonction (intégrité des joueurs, équité de l'affrontement, repères communs) et en construit la justification.

<b>RÈGLES DU JEU</b>	<b>Communes à la FFR et à l'USEP</b>	<b>Remarques</b>
<b>Les joueurs</b>	6 à 8 joueurs par équipe (+ remplaçants).	Il est conseillé dans les situations d'apprentissage de constituer des équipes de niveaux (selon l'acceptation du contact) L'effectif limité entre 6 et 8 joueurs par équipe implique tous les joueurs et permet le développement du jeu dans ses diverses caractéristiques : jeu déployé, jeu groupé...
<b>Le terrain</b>	20 m. x 15 m. + les en-but (selon le terrain dont on dispose).	Pour éviter les contournements systématiques Réduire la largeur permet d'accentuer la nécessité d'une prise de décision tactique : déployer ou grouper.
<b>La durée du jeu</b>	Match de 3 x 6 minutes avec les temps de récupération de 3 minutes entre les 1/3 temps.	
<b>La marque</b>	Un essai = aplatir le ballon dans l'en-but adverse.	Le nombre de points affecté à un essai peut changer en fonction du projet.
<b>Les droits et les devoirs des joueurs</b>	Saisir le ballon et le porter en courant. Bloquer l'adversaire par une saisie autorisée. Un joueur au sol doit lâcher le ballon.	Voir les règles d'or
<b>Le hors- jeu</b>	Action de jeu faite par un joueur qui est en avant du porteur de ballon au moment de son action de jeu.	Il peut être intéressant qu'un joueur qui prend conscience d'être hors jeu, lève les bras pour le signaler et retourne dans son camp.
<b>L'en-avant</b>	Ballon passé par le porteur à un joueur hors-jeu, ou ballon qui tombe en avant lâché par le porteur.	C'est l'équipe d'observateurs dont des membres se déplacent en suivant le chemin du ballon qui signale (ou confirme) une passe en-avant
<b>La touche</b>	Franchissement des limites longitudinales.	Si un joueur marche en touche en portant le ballon il est en touche. Le ballon est donné à l'équipe adverse.
<b>L'arbitrage</b>	L'auto arbitrage est à privilégier. En cas d'arbitrage il peut être assumé collégialement par une équipe d'observateurs.	L'équipe d'observateurs peut se répartir les tâches en plaçant ses joueurs de part et d'autre du terrain pour arbitrer les hors-jeu et les en-avant, et qui suivent le déplacement du ballon. Une autre paire de joueurs pour les touches ; une autre paire pour les fautes de comportement (règles d'or).

## 4 - La situation repère

### LA SITUATION REPÈRE (ÉVALUATION)

Nous entendons par **situation repère** (SR) une situation d'évaluation généralement présentée sous la forme d'un jeu. Elle est construite de manière à ce que la réussite de l'élève dans cette situation témoigne des apprentissages qu'il a construits au cours du module.

Cependant, pour prendre en compte la diversité des mises en œuvre de l'EPS dans les écoles : ressources locales, faisabilité, expérience de l'enseignant dans l'APSA... nous en proposons une utilisation élargie à trois types de procédures que vous pourrez trouver expliquées dans l'article [apsa\\_SR\\_definition](#).

Le livret de l'élève est à renseigner de retour en classe, à la fin de chaque séance.

<b>Dispositif et tâche</b>	
6 à 8 joueurs par équipe mixte. Terrain de 20m. par 15m. Match de 3 fois 6 minutes Règles : Hors jeu (ne pas faire d'action de jeu si l'on est en avant du porteur du ballon) En avant (Ballon passé par le porteur à un joueur hors-jeu, ou ballon qui tombe en avant lâché par le porteur)	
<b>Consignes</b>	Auto arbitrage : quand un joueur fait une faute il arrête le jeu en la signalant par une position arrêtée et un bras levé. Les scores sont notés par chaque équipe sur l'affiche collective à chaque fin de match.
<b>Buts pour l'élève</b>	Marquer des essais. Accepter le contact dans le respect des règles d'or. Jouer au service de l'équipe et non l'inverse en utilisant les ressources collectives : les espaces libres, le surnombre, les coéquipiers bien placés. Faire les bons choix : en utilisant les différentes formes de jeu (à la main, déployé ou groupé) : aller au sol en sécurité et aller au contact de l'adversaire en préservant l'intégrité physique de tous. Jouer un rôle adapté en défense ou en attaque. Jouer dans le respect des règles
<b>Critères de réussite</b>	Gagner la partie. Marquer au moins 1 essai dans un match du tournoi selon les règles. Pas de conflit et de problème d'arbitrage.

## 5 - Liens avec les autres disciplines

<b>Lire, dire, écrire</b>	Utiliser le lexique spécifique de l'éducation physique et sportive dans les différentes situations didactiques mises en jeu, Participer à l'élaboration d'un projet d'activité, Expliciter les difficultés que l'on rencontre dans une activité. Lire une fiche technique, et la mettre en œuvre, Trouver sur Internet des informations concernant les activités sportives de référence des activités pratiquées Rédiger une fiche technique permettant de réaliser un jeu (matériel nécessaire, durée, lieu...), Noter les performances réalisées et les présenter de manière à réutiliser l'information dans les prochaines séances, Rendre compte d'un événement sportif auquel la classe a participé (dans le cadre de l'USEP par exemple).
<b>Mathématiques</b>	<b>GRANDEURS ET MESURE</b> <b>Longueurs, masses, repérage du temps, durées</b> Exprimer le résultat d'un mesurage par un nombre ou un encadrement, l'unité (ou les unités) étant imposée(s) ou choisie(s) de façon appropriée; Lire l'heure sur une montre à aiguilles ou une horloge; Connaître les unités de mesure des durées (année, mois, semaine, jour, heure, minute, seconde) et leurs relations; Estimer une mesure (ordre de grandeur); Construire ou réaliser un objet dont des mesures sont données; Connaître les unités légales du système métrique pour les longueurs (mètre, ses multiples et ses sous-multiples usités), les masses (gramme, ses multiples et ses sous-multiples usités) et les contenances (litre, ses multiples et ses sous-multiples usités), Utiliser les équivalences entre les unités usuelles de longueur, de masse, de contenance, et effectuer des calculs simples sur les mesures, en tenant compte des relations entre les diverses unités correspondant à une même grandeur
<b>Vie collective</b>	Prendre part à l'élaboration collective des règles de vie de la classe et de l'école ; Participer activement à la vie de la classe et de l'école en respectant les règles de vie ; Respecter ses camarades et accepter les différences ; Refuser tout recours à la violence dans la vie quotidienne de l'école.
<b>Sciences</b>	Classer des documents selon leur nature, leur date et leur origine ; Consulter une encyclopédie et les pages Internet Réaliser un croquis spatial simple ;

## 6 - Situation 1 - L'épervier

### RUGBY- Balle Ovale (1)

### L'épervier

### Cycle 3

#### APPRENTISSAGES ATTENDUS :

- **Identifier le but du jeu** : marquer des essais en faisant progresser le ballon dans un espace orienté par l'axe des deux en-but.
- Identifier les **statuts d'adversaires et de partenaires** et se reconnaître **porteur ou non porteur du ballon**.

#### DISPOSITIF ET TACHE :

La classe est répartie en groupes de 6 à 8 élèves qui évoluent chacun sur un terrain. Le terrain de chaque groupe mesure 20m. X 15 m. il est limité par un en-but à chaque extrémité dans la largeur.

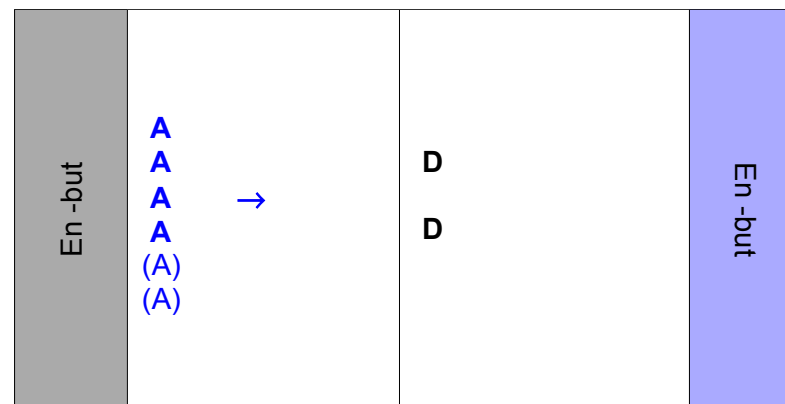
Chaque groupe est constitué de 4 attaquants et de 2 défenseurs.

Les attaquants **A** sont dans leur en-but, le ballon est posé au sol. Au signal, un attaquant se saisit du ballon et sort de son en-but pour que son équipe aille poser le ballon dans l'en-but opposé : un essai.

Les attaquants peuvent se passer le ballon (vers l'avant ou vers l'arrière)

Les défenseurs **D** sont aussi dans l'en-but et au signal doivent intercepter le ballon ou bloquer le porteur.

Une nouvelle paire de défenseurs s'installe toutes les 3 attaques (points marqués ou pas).



#### CONSIGNES

**A** porter le ballon ou le passer à ses coéquipiers pour marquer un essai.

**D** : intervenir sur le porteur du ballon (et seulement sur lui) pour l'empêcher d'avancer ou intercepter le ballonnet de marquer un essai.

#### CRITÈRES DE RÉUSSITE

Collectivement les équipes d'attaquants marquent des essais.  
Individuellement : les défenseurs bloquent des attaquants ou interceptent le ballon.

#### PLUS FACILE

#### PLUS DIFFICILE

Passer de 4 A X 2 D à 4A X 3D et 4A X 4D

**OBSERVATIONS** ☒ **Attention !** Au début de la séance, donner des consignes de sécurité qui deviendront les **règles d'or**.

Cette séance d'entrée dans l'activité va servir à identifier les besoins et à constituer des groupes de niveaux (mixtes) selon l'acceptation du contact et le niveau d'engagement des élèves.

Elle sera suivi d'un temps en classe pour rédiger les **règles d'or** et commencer une réflexion collective sur les règles du jeu et l'arbitrage.



## 7 - Situation 2 - L'épervier dans son camp

### RUGBY- Balle Ovale (2)

### L'épervier dans son camp

Cycle 3

**APPRENTISSAGES ATTENDUS :**

- **Identifier ses partenaires et les rôles :** la grappe et les joueurs satellites
- Établir les **règles de base** : le hors jeu et l'en-avant.

#### DISPOSITIF ET TACHE :

La classe est répartie en groupes de 6 à 8 élèves qui évoluent chacun sur son terrain. Le terrain de chaque groupe mesure 20m. X 15 m. il est limité par un en-but à chaque extrémité dans la largeur.

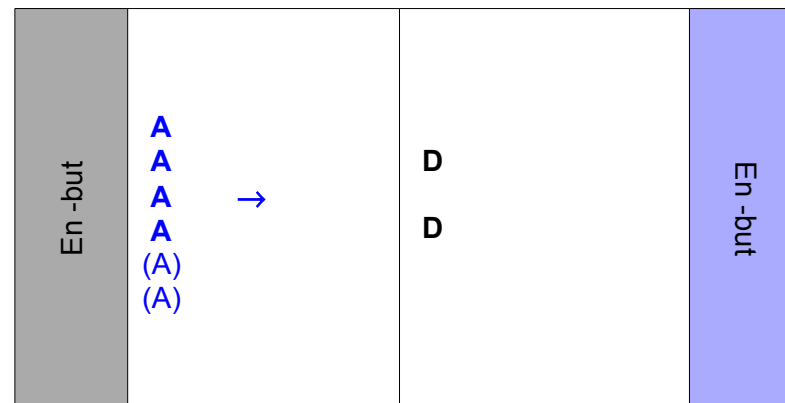
Chaque groupe est constitué de 4 (ou 6) attaquants et de 2 défenseurs.

Les attaquants **A** sont dans leur en-but, le ballon est posé au sol. Au signal, un attaquant se saisit du ballon et sort de son en-but pour aller le poser dans l'en-but opposé. Ses coéquipiers l'aident.

Les attaquants ne peuvent se passer le ballon que vers l'arrière.

Les défenseurs **D** doivent intercepter le ballon ou bloquer le porteur.

Une nouvelle paire de défenseurs s'installe toutes les 3 attaques (points marqués ou pas).



#### CONSIGNES

**A** : ne passer le ballon que vers l'arrière\*.  
Un joueur A, devant le porteur du ballon ne peut pas participer à l'action en cours= hors jeu  
**D** : intervenir sur le porteur du ballon (et seulement sur lui) pour l'empêcher d'avancer et de marquer.

#### CRITÈRES DE RÉUSSITE

Dans les 3 parties avoir marqué au moins un essai.  
Ne pas faire de faute.

#### PLUS FACILE

#### PLUS DIFFICILE

**OBSERVATIONS** ☒ **Attention !** Bien rappeler les **règles d'or** (sécurité) au début de chaque séance.

\* la consigne de la passe exclusivement vers l'arrière peut être donnée en utilisant la place et le porteur du ballon comme repère pour définir les camps (en jeu) : la camp des attaquants est la partie du terrain comprise entre son en-but (celui qu'elle défend) et le ballon porté par un joueur de l'équipe. Le camp des adversaires est le terrain compris entre le ballon, son porteur et l'en-but que l'on cherche à atteindre. Les joueurs en attaque ne peuvent se transmettre le ballon que dans leur camp (donc en arrière du porteur). L'on pourra ainsi introduire (au moment choisi) la possibilité de dérogation à cette règle par un tir au pied sur un ballon porté.

## 8 - Situation 3 - Les zones

### RUGBY- Balle Ovale (3)

### Les zones

### Cycle 3

**APPRENTISSAGES ATTENDUS :**

- Identifier **les statuts et les rôles** : partenaire / adversaire – attaquant / défenseur – porteur / non porteur du ballon
- **oser intervenir, aller au contact** / agir pour permettre la conservation ou la récupération du ballon

#### DISPOSITIF ET TACHE :

La classe est répartie en **équipes de 6 à 8 élèves** qui évoluent par deux sur un terrain. Le terrain de chaque groupe mesure 30m. X 15 m. il est limité par un en-but à chaque extrémité dans la largeur.

Chaque demi terrain est partagé dans sa largeur par des zones à 1, 2, et 4 points.

Le ballon est mis en jeu par l'enseignant qui le donne à un joueur. L'attaquant porteur du ballon aidé de ses coéquipiers essaie d'aller le plus loin possible dans le territoire des adversaires et si possible le poser dans l'en-but adverse (un essai).

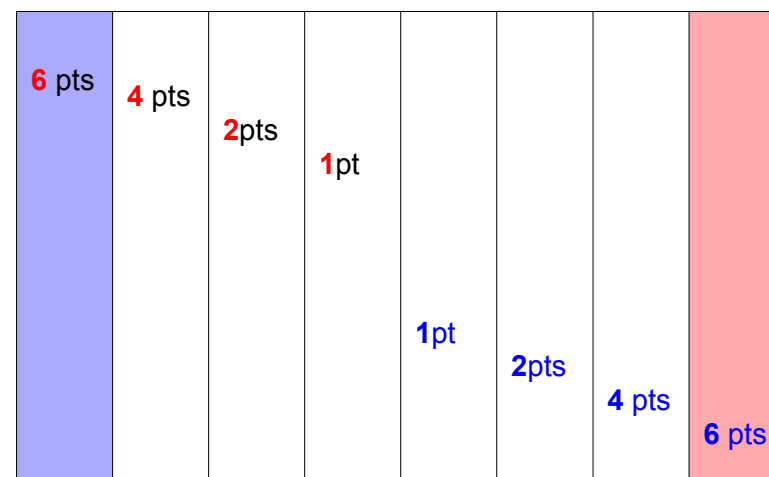
Les règles de l'en-avant et du hors jeu sont respectées. À chaque faute ou quand le ballon sort du terrain l'enseignant le donne à l'équipe adverse qui redémarre de la zone à 1 point.

Les attaquants peuvent aider le porteur en faisant grappe pour faire avancer le ballon en l'empêchant d'aller au sol.

Les défenseurs doivent intercepter le ballon, bloquer le porteur et/ou le mettre au sol.

Des points sont marqués par une équipe à chaque fois que le ballon est posé au sol.

Le nombre de points gagnés correspond à la zone atteinte.



#### CONSIGNES

A : tant que le porteur n'est pas au sol il peut conserver le ballon.

Au sol il doit le lâcher\*.

D : intervenir sur le porteur du ballon (et seulement sur lui) pour l'empêcher d'avancer et de marquer.

#### CRITÈRES DE RÉUSSITE

Marquer plus de points que l'équipe adverse.

Marquer deux séries de points sur une seule attaque.

Marquer un essai (6 points).

#### PLUS FACILE

#### PLUS DIFFICILE

**OBSERVATIONS** ☒ **Attention !** Bien rappeler les **règles d'or** (sécurité) au début de chaque séance.

\* si le porteur du ballon quand il est au sol l'a posé dans son camp, les joueurs de l'équipe adverse ne peuvent pas le ramasser. L'équipe en attaque peut alors s'organiser pour relancer l'attaque.

## 9 - Situation 4 - La vie du ballon

### RUGBY- Balle Ovale (4)

### La vie du ballon

### Cycle 3

**APPRENTISSAGES ATTENDUS :** ■ **Progresser collectivement** ; s'organiser dans le combat collectif et trouver des solutions pour garder le ballon et le porter dans l'en-but.

#### DISPOSITIF ET TACHE :

La classe est répartie en **groupes de 6 à 8 élèves** qui évoluent chacune sur la moitié d'un terrain.

Le terrain de chaque groupe mesure 20m. X 7 m. il est limité par un en-but à chaque extrémité dans la largeur.

Chaque demi terrain est partagé dans sa largeur par des zones à 1, 2, et 4 points.

**4 attaquants A** (ou 6) essaient d'aller **poser le ballon dans l'en-but adverse.**

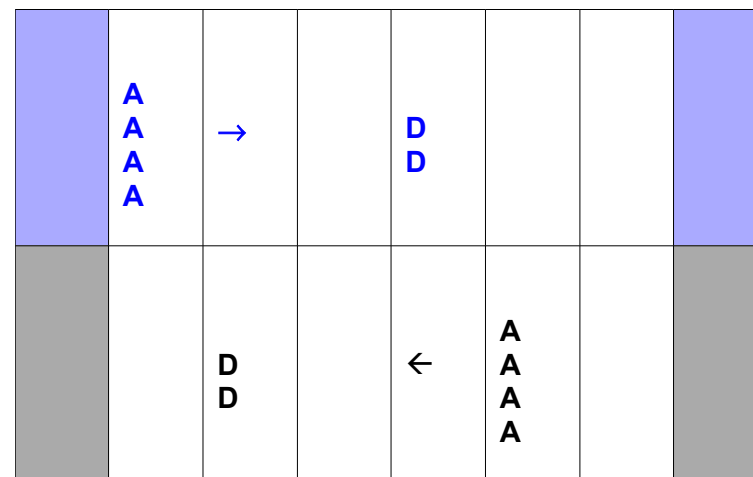
**2 défenseurs D** essaient de les en empêcher.

Les règles de l'en-avant et du hors jeu sont respectées. À chaque faute ou quand le ballon sort du terrain l'enseignant le donne à l'équipe adverse qui redémarre de la zone à 1 point. Les attaquants peuvent aider le porteur en faisant grappe pour faire avancer le ballon en l'empêchant d'aller au sol.

Les défenseurs doivent intercepter le ballon, bloquer le porteur et/ou le mettre au sol, faire sortir le joueur porteur du terrain (en touche).

Chaque équipe fait 3 parties successives, et les 2 défenseurs **D** changent.

La partie s'arrête quand un essai est marqué, le ballon est en touche, les défenseurs ont pris possession du ballon, sinon quand elle a atteint 4 minutes.



#### CONSIGNES

**A** : respect des règles connues (en -avant , hors-jeu, au sol, touche).

**D** : intervenir sur le porteur du ballon (et seulement sur lui) pour l'empêcher d'avancer et de marquer.

#### CRITÈRES DE RÉUSSITE

Pour les attaquants marquer plus de 50% d'essais.

Quand il n'y a pas eu d'essai avoir fait durer au moins une partie 4 min..

#### PLUS FACILE

#### PLUS DIFFICILE

**OBSERVATIONS** ☒ **Attention !** Bien rappeler les **règles d'or** (sécurité) au début de chaque séance.

## 10 - Situation 5 - Les points

### RUGBY- Balle Ovale (5)

### Les points

### Cycle 3

#### APPRENTISSAGES ATTENDUS :

- **Jouer un rôle adapté selon la configuration du jeu et la place du ballon** : apprécier les intentions de l'adversaire dans une zone critique et prendre la bonne décision : passer, porter le ballon, se démarquer; ou empêcher une manœuvre.
- **Construire une stratégie pour marquer un essai.**

#### DISPOSITIF ET TACHE :

La classe est répartie en **équipes de 6 élèves** qui évoluent chacune sur la moitié d'un terrain.

Le terrain de chaque groupe mesure 20m. X 7 m. il est limité par un en-but à chaque extrémité dans la largeur.

Chaque demi terrain est partagé dans sa largeur par des zones à 1, 2, et 4 points.

L'équipe en attaque essaie de marquer un essai.

Les règles de l'en-avant et du hors jeu sont respectées. À chaque faute ou quand le ballon sort du terrain la partie en jeu est terminée ; une autre recommence au départ de l'en-but.

Des points sont marqués à chaque fin de partie selon que l'équipe a marqué un essai (6pts) ou en fonction de la zone atteinte au moment de l'interruption de la partie. (1, 2 ou 4 pts).

Chaque équipe joue 5 parties en attaque.

6pts	4pts	2pts	1pt	1 pt	2pts	4pts	6pts
	J J J J J J	→	←	J J J J J J			
		J J J J J J	→	←	J J J J J J		

#### CONSIGNES

Règles connues en attaque et défense : en-avant, hors-jeu, touche.

#### CRITÈRES DE RÉUSSITE

En attaque, marquer un nombre de points supérieur à 10 et le plus proche de 30.

En défense, empêcher l'équipe adverse de marquer plus de 10 points.

#### PLUS FACILE

#### PLUS DIFFICILE

**OBSERVATIONS** ☒ **Attention !** Bien rappeler les **règles d'or** (sécurité) au début de chaque séance.

L'étroitesse du terrain (7 m. de large) oblige les joueurs à trouver des solutions collectives pour porter le ballon.

## 11 - Situation 6 - Les couloirs

### RUGBY- Balle Ovale (6)

### Les couloirs

### Cycle 3

#### APPRENTISSAGES ATTENDUS :

- **Jouer un rôle adapté selon la configuration du jeu et la place du ballon** : apprécier les intentions de l'adversaire dans une zone critique et prendre la bonne décision : passer, porter le ballon, se démarquer; ou empêcher une manœuvre.
- **Construire une stratégie pour marquer un essai.**

#### DISPOSITIF ET TACHE :

La classe est répartie en **groupes de 8 élèves** qui évoluent chacun sur un demi-terrain.

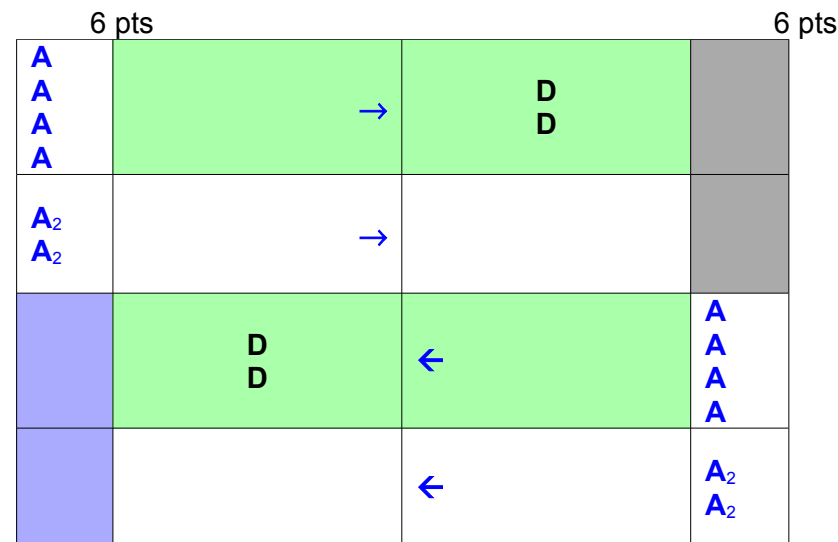
Le terrain de chaque groupe mesure **20m. X 7 m.** il est limité par un en-but à chaque extrémité dans la largeur.

Chaque demi terrain est partagé dans sa longueur en deux couloirs.

L'équipe en attaque est divisée en 4 joueurs **A** qui évoluent dans le même couloir que les 2 défenseurs **D**. Les 2 autres attaquants **A<sub>2</sub>** évoluent dans l'autre couloir qui est libre de tout attaquent. L'équipe en attaque essaie de marquer un essai.

Les règles de l'en-avant et du hors jeu sont respectées. À chaque faute ou quand le ballon sort du terrain la partie en jeu est terminée ; une autre recommence au départ de l'en-but.

Chaque équipe joue 5 parties en attaque. Les joueurs attaquants **A<sub>2</sub>** du couloir libre deviennent les défenseurs **D** à la fin des 5 parties, les défenseurs intègrent le groupe de 4 **A** et 2 attaquants parmi les 4 jouent dans le couloir libre.



#### CONSIGNES

Règles connues en Attaque et défense : en-avant, hors-jeu, touche.  
Chaque groupe d'attaquants **A** (4) et **A<sub>2</sub>** (2) doit rester dans son couloir.

#### CRITÈRES DE RÉUSSITE

En attaque, marquer au moins 3 essais par 5 parties jouées avec les joueurs aux mêmes postes.

#### PLUS FACILE

#### PLUS DIFFICILE

Introduire la **possibilité du coup de pied** pour franchir la ligne de défense.

**OBSERVATIONS** ☒ **Attention !** Bien rappeler les **règles d'or** (sécurité) au début de chaque séance.

L'étroitesse du terrain (7 m. de large) oblige les joueurs à trouver des solutions collectives pour porter le ballon.

L'introduction du coup de pied va permettre les trois formes de tactiques : jeu groupé (faire avancer le ballon par la grappe), jeu déployé (faire avancer le ballon par des passes dans le grand champ), jeu au pied (faire avancer le ballon par un coup de pied) pour récupérer le ballon derrière la ligne des défenseurs.

## 12 - Les rencontres inter-écoles

### Voir dispositif Scola rugby

Taille du terrain	
Durée du jeu	
Nombre de joueurs par équipe	
Règles du rugby à respecter	
Règles du fonctionnement du jeu	
Décompte des points	▪
Arbitrage	
Matériel À multiplier par le nombre de terrains (poules)	
Déroulement de l'épreuve	<p>Répartition des équipes en poules de 4 pour la phase 1. Répartition des poules sur les terrains. 4 terrains = 16 équipes = 64 joueurs 5 terrains = 20 équipes = 80 joueurs 6 terrains = 24 équipes = 96 joueurs 7 terrains = 28 équipes = 112 joueurs. 8 terrains = 32 équipes = 128 joueurs.</p> <p><b>PHASE 1 [1h.] Poules de brassage</b> 6 matchs de 5 ou 6 minutes A x B / C x D / A x C / B x D / A x D / B x C Les joueurs des équipes exemptes arbitrent le match sous le contrôle de l'animateur en charge de la poule. <b>Décompte des résultats</b> par nombre de points marqués <b>Répartition des équipes en poules de 4, selon les scores</b>, nombre de points marqués (différentiel au nombre de points en cas d'ex æquo).</p> <p><b>PHASE 2 [1h.] Poules de niveaux</b> Organisation identique à la phase 1. <b>Décompte final des points :</b> Additionner les points obtenus par chaque équipe dans les 2 phases du tournoi. Majorer les équipes du terrain n°1 (vainqueurs) de 3 points, n°2 de 2 points, n° 3 de 1 point.</p>

<b>École</b>	<b>Joueurs</b>	<b>Dossards</b>
	<b>1</b>	
	<b>2</b>	
	<b>3</b>	
	<b>4</b>	

**Phase 1- TERRAIN n°**

<b>Match n°</b>	<b>ESSAIS</b>	<b>MARQUEURS</b>	<b>POINTS</b>
<b>1</b>			
<b>2</b>			
<b>3</b>			
<b>TOTAL</b>			

**Phase 2 - TERRAIN n°**

<b>Match n°</b>	<b>ESSAIS</b>	<b>MARQUEURS</b>	<b>POINTS</b>
1			
2			
3			
<b>TOTAL</b>			

**JUGE – ARBITRE :** .....

**TERRAIN** ..... **PHASE N°** .....

<b>Equipe N°</b>	<b>École</b>	<b>Dossards</b>
<b>A</b>		
<b>B</b>		
<b>C</b>		
<b>D</b>		

<b>Match n°</b>	<b>Équipes</b>	<b>Résultats / points</b>
<b>1</b>	<b>A / B</b>	<b>/</b>
<b>2</b>	<b>C / D</b>	<b>/</b>
<b>3</b>	<b>A / C</b>	<b>/</b>
<b>4</b>	<b>B / D</b>	<b>/</b>
<b>5</b>	<b>A / D</b>	<b>/</b>
<b>6</b>	<b>B / C</b>	<b>/</b>

<b>Equipe</b>	<b>MATCH n° 1</b>	<b>MATCH n° 2</b>	<b>MATCH n° 3</b>	<b>TOTAL</b>	<b>RANG</b>
<b>A</b>					
<b>B</b>					
<b>C</b>					
<b>D</b>					



## BIBLIOGRAPHIE

Titre	Éditeur	Pour...
Opération Scola rugby À l'école de Rugby (Jean-Pierre RUMIN)	USEP	Mettre en œuvre des rencontres
Des ballons et des jeux c2, c3 (M. Besson et Ph. Vanroose Revue EPS 1 n°	Éditions Revue EPS	Trouver d'autres situations