



Loire-Atlantique

Former des sportifs citoyens



# Jeux de coopération et d'opposition

# E.P.S. - RUGBY

## Cycle des approfondissements



# Sommaire

	<b>Page :</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Rencontre USEP / Rugby et polyvalence</li></ul> <p>Extrait de l'ouvrage « Les figures de la polyvalence » Auteurs : J.L. Allain et C. Frin Collection Corpus – Editeur : CRDP des Pays de la Loire - 2003</p>	<b>5</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Situations et jeux : préparations aux rencontres</li></ul>	<b>11</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Esprit sportif et scolarugby</li></ul>	<b>31</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Situations de rencontre scolarugby</li></ul>	<b>37</b>



# Rencontre USEP Rugby et polyvalence





# Rencontre USEP RUGBY et Polyvalence

Il est très difficile de séparer les compétences issues de l'apprentissage de la citoyenneté et de celles relatives à l'EPS tant certaines sont étroitement liées. Cependant, dans un souci de clarté, nous les présenterons isolément.

## ■ Compétences sollicitées dans le cadre de ce projet

### **Compétences transversales :**

- Etre capable de :
  - ↳ Elaborer en groupe et respecter les règles de fonctionnement d'une structure associative et d'y participer.
  - ↳ Se conduire dans le groupe en fonction de règles, de codes, que l'on connaît, que l'on apprend, que l'on respecte et que l'on peut reformuler, donc expliquer aux autres.
  - ↳ Coopérer, adopter des attitudes d'écoute, d'aide, de tolérance et de respect des autres pour agir ensemble ou élaborer en commun des projets.
  - ↳ Connaître et assurer différents rôles sur l'ensemble des activités.
- Savoir sélectionner des informations utiles et les organiser logiquement.
- Savoir lire un graphique simple, un plan, une carte, un schéma, un tableau
- Mesurer et apprécier les effets de l'activité
- Pouvoir questionner, répondre, expliquer, justifier, argumenter

### **Compétences en EPS :**

- Etre capable dans diverses situations, de :
  - ↳ S'engager lucidement dans l'action
  - ↳ Construire un projet d'action
  - ↳ Mesurer et apprécier les effets de l'activité
  - ↳ Appliquer et construire des principes de vie collective

## ■ Activités possibles au cycle des approfondissements

### **Dans le cadre d'une rencontre sportive : support « rugby » :**

Le projet de rencontre regroupe plusieurs classes d'un même cycle (ici cycle 3). Ces classes sous la tutelle d'une commission d'enseignants, prennent en charge l'organisation sportive à laquelle un certain nombre de classes d'autres écoles seront invitées.

Ce projet s'articulera autour de domaines bien précis, à savoir :

- Le domaine de l'EPS avec ici le support de la rencontre rugby
- Des domaines disciplinaires divers dans un cadre de travail autour de la « polyvalence » suivant des connexions variées.

Trois phases seront nécessaires pour le développement du projet :

- Une phase de concertation pour finaliser la composition du groupe de classes autour de cette rencontre.
- Une phase de préparation qui déterminera l'unité d'apprentissage EPS, la mise en place des connexions, l'organisation de la rencontre.
- Une phase de réalisation : le déroulement de la rencontre.

Des ponts sont ainsi créés afin de favoriser des activités amenant les liens entre toutes les disciplines dans un souci de la « polyvalence » des apprentissages.

### **Préparation de la rencontre :**

#### PLURIDISCIPLINARITE

Domaines disciplinaires	Compétences	Activités et tâches
<b>Géographie</b>	Situer le lieu où se trouvent les classes dans l'environnement local et départemental	Repérer sur un plan ou sur une carte, l'emplacement des écoles / des classes. Identifier le trajet à effectuer par les classes visiteuses.
<b>Arts visuels</b>	Réaliser une production individuelle ou collective menées à partir de consignes précises	Réaliser une affichette pour informer de la rencontre. Observer les règles de composition d'affiches annonçant un événement sportif.
<b>Littérature</b>	Comprendre en le lisant silencieusement, un texte court. Participer à un débat sur l'interprétation d'un texte littéraire.	Lecture d'un album sur le football américain. Début sur le thème des valeurs sportives.
<b>Technologie mesure</b>	Découvrir et utiliser des objets techniques.	Recherche et appropriation de différents instruments utilisés pour la mesure de performances ou le tracé d'aires de jeu (décamètres, podomètre...)
<b>Histoire</b>	Distinguer les grandes périodes du rugby.	
<b>T.I.C.E.</b>	Chercher, se documenter au moyen d'un produit multimédia (cédéroms, DVD, internet, base de données, BCD...).	Recherche sur les origines du rugby, sur sa culture sportive, ses traditions...

### TRANSDISCIPLINARITE

Domaines disciplinaires	Compétences	Activités et tâches
<b>Education civique</b>	Participer activement à la vie de la classe et de l'école.	Prendre part dans l'élaboration du projet d'organisation de la rencontre et dans sa mise en œuvre.
<b>Méthodologie</b>	Elaborer et mettre en œuvre un projet d'action collectif.	
<b>Développement des attitudes</b>	Assumer, individuellement et collectivement, des responsabilités.	

### INTERDISCIPLINARITE

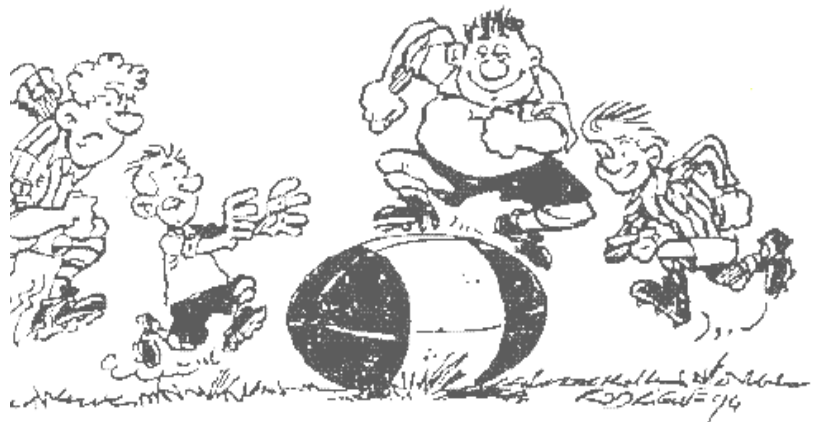
Domaines disciplinaires	Compétences	Activités et tâches
<b>Maîtrise de la langue</b>	Saisir l'enjeu de l'échange et retenir les informations successives S'insérer dans la conversation.	Elaborer collectivement le projet d'organisation de la rencontre.
<b>Langue orale</b>	Prendre en compte les points de vue des autres membres du groupe. Se servir du dialogue pour organiser des productions en groupe.	Mettre en œuvre et réguler les projets d'action ou les tâches attribuées aux groupes
<b>Maîtrise de la langue</b>	Orthographier correctement un texte simple lors de sa rédaction en s'aidant de tous les instruments disponibles.	Rédiger divers courriers manuscrits et /ou numériques en liaison avec les différentes opérations à réaliser pour la préparation de la rencontre.
<b>Langue écrite</b>	Rédiger, à partir d'une liste ordonnée d'informations, un texte à dominante explicative et injonctive.	Réaliser des fiches pour présenter les rencontres et les fiches équipes. Présenter la rencontre par un texte, pour les classes visiteuses, le journal scolaire...
<b>T.I.C.E.</b>	Produire, créer, modifier, exploiter un document à l'aide d'un logiciel de traitement de texte. Communiquer au moyen d'une messagerie électronique. Chercher, se documenter au moyen d'un produit multimédia.	Mettre en page, organiser et produire des documents écrits liés à l'organisation de la rencontre Transmettre par e-mail les documents à envoyer aux classes invitées. Rechercher des informations utiles pour effectuer les tâches liées au projet ou à son exploitation.
<b>Mathématiques</b>	Résoudre des problèmes Organiser des séries de données (listes et tableaux...) Réaliser des agrandissements de figures planes, utiliser des instruments de mesure. Utiliser un plan ou une carte pour anticiper un déplacement, évaluer une distance.	Programmer les poules et l'ordre des matchs en respectant les contraintes : pas plus de cinq équipes par poule et des rencontres par équipes de cours similaire. Construire des tables de barèmes pour chaque épreuve. Réaliser des tracés d'aires de jeu à partir d'un plan donné. Repérer et matérialiser des zones sur l'aire de jeu (en-but). Organiser le déplacement des classes invitées. Estimer le coût et la durée des déplacements.

Remarque : les compétences transdisciplinaires suggérées dans la phase de préparation de la rencontre et lors de la rencontre elle-même, sont développées à travers ce projet et réitérées dans d'autres activités





# Situations et Jeux de coopération et d'opposition EPS et RUGBY et polyvalence





Jeux avec ballon	Actions de coopération et d'opposition
Acquisitions- Savoirs	Situations de jeux
<p><b>Choix stratégique individuel et/ou collectif</b></p>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Réaliser des enchaînements pour immobiliser ou gêner, déséquilibrer l'adversaire.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Situation 1 : BALLON CONTACT</b></li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Ajuster son action en fonction de la cible et de l'engin.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Situation 2 : LES BALLONS BARRES</b></li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Ajuster son action en fonction du contexte (prise ou perte du ballon).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Situation 3 : LE RAPPORT DE FORCE</b></li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Réaliser des enchaînements pour immobiliser ou gêner.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Situation 4 : LE PASSE MURAILLE</b></li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Enchaîner des actions pour faire basculer le rapport de force.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Situation 5 : LE BALLON OVALE BUT</b></li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Ajuster ses déplacements et ses actions en fonction de l'espace de jeu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Situation 6 : LES JEUX GROUPES ET DEPLOYES</b></li> </ul>
<p><b>Contrôle de la motricité spécifique</b></p>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Coordonner des actions dans des tâches simultanées</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Situation 7 : CONQUETE D'UNE CIBLE</b></li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Varié les modalités d'action en fonction du but recherché.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Situation 8 : LE PLAQUEUR</b></li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Améliorer la maîtrise du ballon</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Jeu 1 : LANCER JOUEUR SEUL</li> <li>Jeu 2 : RAMASSER JOUEUR SEUL</li> <li>Jeu 3 : MANIPULER JOUEUR SEUL</li> <li>Jeu 4 : LANCER DEUX JOUEURS</li> <li>Jeu 5 : PASSER DEUX JOUEURS</li> <li>Jeu 6 : RELAIS STATIQUE</li> <li>Jeu 7 a/ et b/ : L'HORLOGE</li> <li>Jeu 8 : LA POURSUITE DES BALLONS</li> <li>Jeu 9 : L'EVENTAIL</li> <li>Jeu 10 : LE TOUCHE BALLON</li> <li>Jeu 11 : LE MIC-MAC</li> <li>Jeu 15 : LA CIBLE</li> </ul>

<b>Mouvement vers la cible</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Coordonner des actions de déplacement et de préhension.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Situation 9 : LE SOUTIEN</b></li> <li>• Jeu 11 : LE MIC-MAC</li> <li>• Jeu 12 : LE CARRE</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se déplacer pour occuper le terrain et si situer par rapport au porteur du ballon</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Situation 10 : COURSE DE BALLONS</b></li> <li>• <b>Situation 11 : BALLON-ZONE</b></li> <li>• <b>Situation 12 : PASSAGE DE LA PORTE</b></li> </ul>
<b>Création d'un déséquilibre en sa faveur</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Coordonner ses actions dans des tâches simultanées</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Situation 13 : L'ENTONNOIR</b></li> <li>• Jeu 13 : LE JEU DU CHIEN</li> <li>• Jeu 14 : PASSE A CINQ (OU A DIX)</li> </ul>

### CYCLE 3

Jeu avec ballon	Actions de coopération et d'opposition
<b>Compétence spécifique</b> : Conduire un affrontement individuel et/o collectif	
<b>Compétence générale</b> : s'engager lucidement dans l'action pour favoriser un projet d'action collectif	

**Acquisition** : choix stratégique individuel et/ou collectif.

Connaissances et savoirs	Règle(s) d'action(s)
<p><b>Pour réaliser :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Réaliser des enchaînements pour immobiliser ou gêner, déséquilibrer l'adversaire.</li> </ul> <p><b>Pour apprécier, identifier :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Apprécier les positions relatives du partenaire et de l'adversaire.</li> </ul> <p><b>Pour gérer :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Elaborer des règles d'action après traitement de l'information.</li> </ul>	<p><b>Quand je suis porteur du ballon :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Si l'espace est libre, je progresse.</li> <li>Sinon, j'attire un ou deux défenseurs pour donner la balle à un partenaire libéré à côté de moi.</li> <li>Si je suis attaquant sans le ballon, je reste en soutien du porteur du ballon (proche ou éloigné).</li> </ul>

### Situation 1 : BALLON CONTACT

**But :**

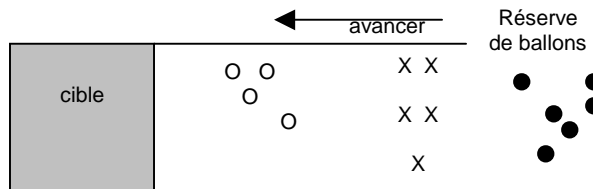
Marquer un maximum d'essais (poser le ballon derrière la ligne).

**Matériel :**

Une réserve de ballons. Deux équipes e 6 à 10 joueurs.

**Règles :**

Il est permis de se déplacer avec le ballon à la main.  
Il est interdit d'intervenir sur un joueur qui n'a pas le ballon.



**Déroulement :**

Une équipe attaque et doit porter les ballons dans la cible. L'équipe qui défend doit les en empêcher. Tout ballon perdu par les attaquants est mis en touche. Réattaquer avec un ballon pris dans la réserve.

**Variante :**

N'autoriser dans un premier temps que toucher l'adversaire, puis ceinturer puis plaquer. 1 cible pour chaque équipe. Varier les dimensions du terrain.

**Conseils de mise en œuvre :**

Travailler en groupes hétérogènes  
Faire formuler des règles d'action.

Démarche de l'enfant à dominante combinatoire, comparative et expérimentale.

### CYCLE 3

Jeu avec ballon	Actions de coopération et d'opposition
<b>Compétence spécifique</b> : Conduire un affrontement individuel et/o collectif	
<b>Compétence générale</b> : s'engager lucidement dans l'action et construire un projet d'action	

**Acquisition** : choix stratégique individuel et/ou collectif.

Connaissances et savoirs	Règle(s) d'action(s)
<p><b>Pour réaliser :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Ajuster son action en fonction de la cible et de l'engin.</li> </ul> <p><b>Pour apprécier, identifier :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Prendre des informations en fonction des adversaires et de l'engin.</li> </ul> <p><b>Pour gérer :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Corriger et adapter son geste en fonction du résultat obtenu.</li> </ul>	<p>Le projet collectif est construit en attribuant à chacun son rôle selon ses capacités motrices :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Je joue dans les grands espaces pour toucher ou pénétrer si j'ai le ballon.</li> <li>Je joue dans les espaces réduits pour soutenir le partenaire porteur du ballon ou toucher l'adversaire en possession du ballon.</li> </ul>

### Situation 2 : LES BALLONS BARRÉS

**But :**

Neutraliser le joueur adverse porteur du ballon.

**Terrain :**

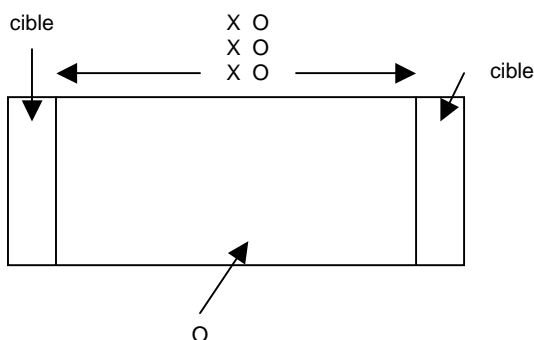
Rectangulaire pour 20 à 30 joueurs.

**Equipes :**

X et O attaquants / défenseurs

**Règles :**

Je dois prendre un adversaire lorsqu'il est sorti et porteur du ballon.



**Déroulement :**

Le meneur lance le ballon. Celui-ci est récupéré par X / O qui doit seul ou en aide avec ses partenaires, le déposer dans sa cible.

**Variante :**

Jeu style « béret » avec ballon au centre et équipes X / Y de chaque côté du terrain dans leur en-but.

**Conseils de mise en œuvre :**

Travailler en groupes hétérogènes  
Faire formuler des règles d'action.

Démarche de l'enfant à dominante combinatoire, comparative et expérimentale.

### CYCLE 3

Jeu avec ballon	Actions de coopération et d'opposition
<b>Compétence spécifique</b> : Conduire un affrontement individuel et/o collectif	
<b>Compétence générale</b> : s'engager lucidement dans l'action pour favoriser un projet d'action collectif	

**Acquisition** : choix stratégique individuel et/ou collectif.

Connaissances et savoirs	Règle(s) d'action(s)
<p><b>Pour réaliser :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Ajuster son action en fonction du contexte (prise ou partie du ballon)</li> </ul> <p><b>Pour apprécier, identifier :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Prendre en compte plusieurs indicateurs pour choisir l'action la mieux adaptée</li> </ul> <p><b>Pour gérer :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Organiser ses actions en fonction des stratégies d'action</li> </ul>	<p>Si je suis porteur du ballon :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Immobilisé par un adversaire, je fais l'effort de lâcher le ballon afin qu'un partenaire puisse le récupérer.</li> <li>Ou je passe à un partenaire hors jeu.</li> </ul> <p>Si je suis attaquant sans le ballon, je m'oriente et me déplace vers le partenaire possesseur de la balle (ou parallèlement)</p> <p>Si je suis défenseur, je dois conquérir le ballon.</p>

### Situation 3 : LE RAPPORT DE FORCE

**But :**  
Conserver le ballon au maximum pour être en supériorité numérique.

**Equipes :**  
Jeu à 5 contre 2 et jeu à 6 contre 4.

**Règles :**  
Je lâche le ballon lorsque je suis plaqué.  
Je ne passe pas avant.

**Règles :**  
Je dois prendre un adversaire lorsqu'il est sorti et porteur du ballon.

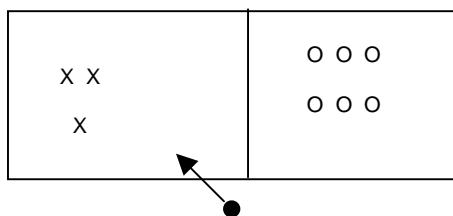
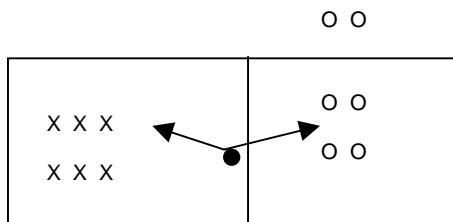
**Déroulement :**  
Le ballon est envoyé aux X qui essaient d'avancer. Lorsque le ballon est récupéré par les O ; 2 (ou 3) de cette équipe entrent et 2 (ou 3) sortent (effectif inversé).  
Le jeu continue jusqu'à ce qu'une équipe marque. Le joueur ne peut faire de passes « en avant ».  
(Schéma 6 contre 4).

**Equipes :**  
6 attaquants (O) – 3 défenseurs (X)

**Déroulement :**  
Le ballon est lancé vers les X qui essaient d'avancer ?  
Les O doivent arrêter le X qui lâche le ballon. Lorsqu'il est sol ou qui passe à l'un de ses coéquipiers, récupérer le ballon et aller marquer.

**Variable :**  
Le nombre de joueurs.

**Conseils de mise en œuvre :**  
Travailler en groupes hétérogènes et faire formuler les règles d'action.



Démarche de l'enfant à dominante comparative et expérimentale.



### CYCLE 3

Jeu avec ballon	Actions de coopération et d'opposition
<p><b>Compétence spécifique :</b> Conduire un affrontement individuel et/o collectif</p> <p><b>Compétence générale :</b> s'engager lucidement dans l'action pour favoriser un projet d'action collectif</p>	

**Acquisition :** choix stratégique individuel et/ou collectif.

Connaissances et savoirs	Règle(s) d'action(s)
<p><b>Pour réaliser :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Réaliser des enchaînements pour immobiliser ou gêner</li> <li>S'équilibrer contre l'adversaire et le déséquilibrer</li> </ul> <p><b>Pour apprécier, identifier :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Apprécier les positions du partenaire ou de l'adversaire</li> </ul> <p><b>Pour gérer :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Elaborer des règles d'action après traitement de l'information</li> </ul>	<p>Je suis attaquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Si j'ai le ballon, je m'oriente vers les espaces libres</li> <li>Si je n'ai pas le ballon, je me mets à proximité du porteur du ballon ou je m'écarte en conséquence</li> </ul> <p>Je suis défenseur :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>J'avance et me situe en fonction du porteur du ballon</li> </ul>

### Situation 4 : LE PASSE-MURAILLE

**But :**

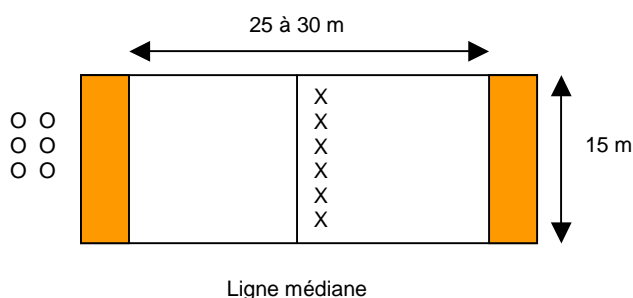
Porter le ballon au-delà d'une haie de défenseurs.

**Terrain :**

25 à 30 m x 15 m. Autant de X que de O

**Règles :**

Non passe en avant. Immobiliser le porteur du ballon.



**Déroulement :**

Face au dispositif mis en place par l'équipe X (ici placement sur une seule ligne), les joueurs O doivent franchir ce dernier pour aller marquer.

L'équipe X modifie son placement initial pour empêcher O de marquer.

**Variante :**

Placement de X groupé sur un côté, au niveau de la ligne médiane.

**Conseils de mise en œuvre :**

Travailler en groupes hétérogènes

Faire formuler des règles d'action.

Démarche de l'enfant à dominante combinatoire et comparative.

### CYCLE 3

Jeu avec ballon	Actions de coopération et d'opposition
<b>Compétence spécifique</b> : Conduire un affrontement individuel et/o collectif	
<b>Compétence générale</b> : s'engager lucidement dans l'action pour favoriser un projet d'action collectif	

**Acquisition** : choix stratégique individuel et/ou collectif.

Connaissances et savoirs	Règle(s) d'action(s)
<p><b>Pour réaliser :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Enchaîner des actions pour faire basculer le rapport de force</li> </ul> <p><b>Pour apprécier, identifier :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Apprécier les positions relatives du partenaire ou de l'adversaire</li> </ul> <p><b>Pour gérer :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Créer les meilleures conditions possibles de réalisation</li> </ul>	<p>Je suis attaquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>J'aide le porteur du ballon près du but adverse pour développer un jeu groupé afin d'enfoncer l'adversaire</li> </ul> <p>Je suis défenseur :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>J'essaie de repousser le porteur du ballon et de récupérer la balle</li> </ul>

### Situation 5 : LE BALLON OVALE BUT

**But :**

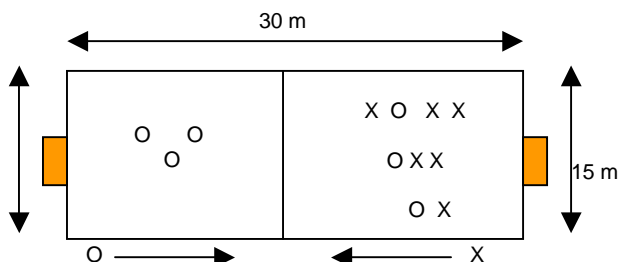
Aller marquer en posant la balle dans une cible réduite, par la désorganisation de l'équipe adverse.

**Terrain :**

ci-contre ; nombre équivalent de joueurs dans chaque équipe.

**Règles :**

Pas de passe en avant



**Déroulement :**

Marquer dans une cible réduite (hâchurée). Respecter la règle de la non passe en avant.

**Conseils de mise en œuvre :**

Travailler en groupes hétérogènes  
Faire formuler des règles d'action.

Démarche de l'enfant à dominante expérimentale et comparative.

### CYCLE 3

Jeu avec ballon	Actions de coopération et d'opposition
<b>Compétence spécifique</b> : Conduire un affrontement individuel et/o collectif	
<b>Compétence générale</b> : s'engager lucidement dans l'action pour favoriser un projet d'action collectif	

**Acquisition** : choix stratégique individuel et/ou collectif.

Connaissances et savoirs	Règle(s) d'action(s)
<p><b>Pour réaliser :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Ajuster ses déplacements et ses actions en fonction de l'espace de jeu.</li> </ul> <p><b>Pour apprécier, identifier :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Déceler le moment et l'espace opportuns pour agir vers la cible.</li> </ul> <p><b>Pour gérer :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Créer les meilleures conditions possibles de réalisation</li> </ul>	<p>Je suis attaquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>J'avance très proche du porteur du ballon (en me liant avec lui) et l'aide à « perforer » la défense. Au signal donné, je m'écarte en arrière prêt à recevoir le ballon et à foncer vers les espaces libres (si j'ai le ballon) avec l'aide de mes partenaires.</li> </ul> <p>Je suis défenseur :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>J'essaie de récupérer le ballon en étant attentif à la progression du « paquet » adverse.</li> </ul>

## Situation 6 : LES JEUX GROUPÉ ET DEPLOYÉ

**But :**

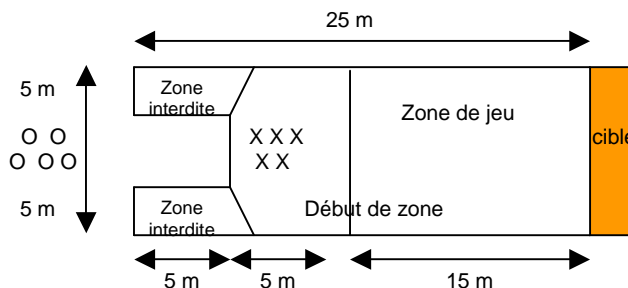
Avancer en « paquet » ou vers les espaces libres pour déposer le ballon.

**Terrain :**

ci-contre ; dans chaque équipe, de 5 à 7 joueurs

**Règles :**

Non passe en avant. Je n'écroute pas le droupe adverse.



**Déroulement :**

Les joueurs O réceptionnent la balle et avancent groupés. Les joueurs X s'opposent passivement dans l'entonnoir puis activement, à l'avancée des O une fois la ligne de zone franchie. La ligne de zone atteinte, les joueurs O cherchent à déposer le ballon dans la cible.

**Variante :**

Dans le couloir, nombre de joueurs défenseurs inférieur à celui des attaquants ; sur le terrain, dans la zone de jeu, le nombre est égal. Décaler la zone interdite au milieu du terrain pour « jeux déployé – jeu groupé – jeu déployé ».

**Conseils de mise en œuvre :**

Travailler en groupes hétérogènes  
Faire formuler des règles d'action.

Démarche de l'enfant à dominante expérimentale et comparative.

### CYCLE 3

<b>Jeu avec ballon</b>	<b>Actions de coopération et d'opposition</b>
<b>Compétence spécifique</b> : Conduire un affrontement individuel <b>Compétence générale</b> : s'engager lucidement dans l'action	

**Acquisition** : contrôle de la motricité spécifique.

Connaissances et savoirs	Règle(s) d'action(s)
<b>Pour réaliser :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Coordonner des actions dans des tâches simultanées</li> </ul> <b>Pour apprécier, identifier :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Repérer les espaces libres</li> </ul> <b>Pour gérer :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organiser ses conduites en fonction des contraintes de la situation</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Je m'oriente pour passer le premier adversaire puis le deuxième.</li> </ul>

### Situation 7 : CONQUETE D'UNE CIBLE

**But :**

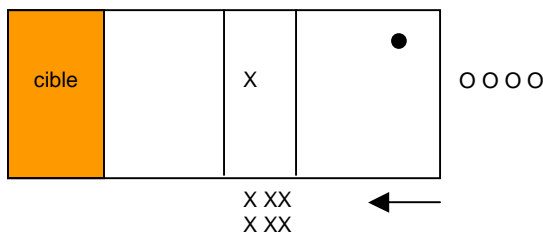
Pour chaque attaquant, franchir des lignes et poser le ballon dans une cible.

**Equipes :**

1 attaquant O – 1 défenseur

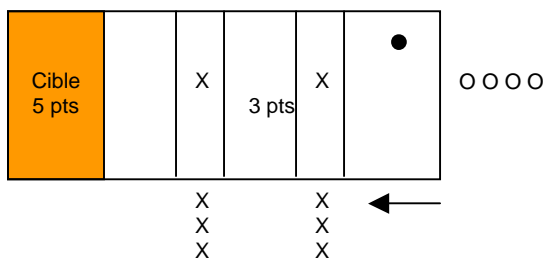
**Déroulement :**

Ballon en main, l'attaquant doit aller poser le ballon dans la cible. Dans les zones délimitées, le défenseur intervient. A chaque fois, le défenseur et l'attaquant changent. On compte les essais.



**Variante :**

Ballon posé à 2 ou 3 mètres devant l'attaquant qui doit le récupérer et marquer. Placer deux zones de défense éloignées ou rapprochées. Placer des points dans chaque inter-zone.



**Conseils de mise en œuvre :**

- Donner des critères de réussite
- Travailler en groupes hétérogènes
- Fournir des critères de réalisation motrice

Démarche de l'enfant à dominante combinatoire.

### CYCLE 3

<b>Jeu avec ballon</b>	<b>Actions de coopération et d'opposition</b>
<b>Compétence spécifique</b> : Conduire un affrontement individuel <b>Compétence générale</b> : s'engager lucidement dans l'action	

**Acquisition** : contrôle de la motricité spécifique

Connaissances et savoirs	Règle(s) d'action(s)
<b>Pour réaliser :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Varié les modalités d'action en fonction du but recherché</li> </ul> <b>Pour apprécier, identifier :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Prendre des informations sur le déplacement de l'adversaire</li> </ul> <b>Pour gérer :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Organiser des conduites en fonction de ses propres ressources et de l'adversaire</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>J'orient mon corps en fonction de l'adversaire.</li> <li>Je m'équilibre et place mes bras au niveau du bassin de l'adversaire et pose ma tête contre une de ses hanches</li> <li>Je l'accompagne dans sa chute.</li> </ul>

### Situation 8 : LE PLAQUEUR

**But :**

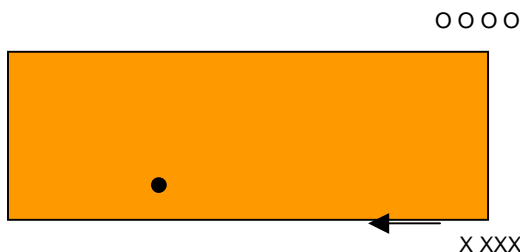
Immobiliser celui qui possède le ballon.

**Matériel :**

1 cible, un ballon  
 0 défenseurs - X attaquants

**Déroulement :**

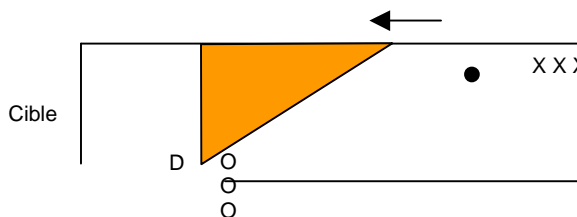
Le joueur X récupère le ballon et va marquer l'essai en plongeant. Le joueur O doit plaquer l'adversaire en l'en-but. Régler la distance du défenseur par rapport à sa vitesse. Le plaquage est bien réalisé si le défenseur arrive au moment où l'attaquant reprend de la vitesse après la récupération du ballon.



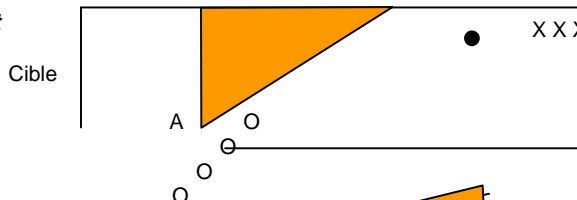
**Variante :**

Le défenseur O ne peut intervenir et plaquer que dans la zone indiquée par les pointillés.

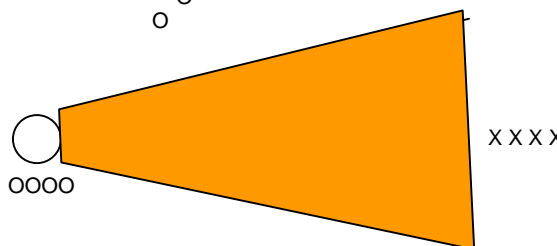
**Plaquage latéral**



**Plaquage biais avant**



**Plaquage de face**



**Conseils de mise en œuvre**

Donner des critères de réussite  
 Fournir des critères de réalisation motrice

Démarche de l'enfant à dominante combinatoire

### CYCLE 3

Jeu avec ballon	Actions de coopération et d'opposition
<b>Compétence spécifique :</b> Conduire un affrontement individuel	
<b>Compétence générale :</b> s'engager lucidement dans l'action pour favoriser un projet d'action collectif	

**Acquisition :** mouvement vers la cible

Connaissances et savoirs	Règle(s) d'action(s)
<p><b>Pour réaliser :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Coordonner des actions de déplacement et de préhension</li> </ul> <p><b>Pour apprécier, identifier :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Repérer rapidement les espaces libres stratégiques</li> </ul> <p><b>Pour gérer :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaborer des règles d'actions</li> <li>• S'adapter aux réactions de l'adversaire</li> </ul>	<p>Si j'ai le ballon, je le passe dans de bonnes conditions à mon voisin et je me dirige vers ma nouvelle base.</p>

### Situation 9 : LE SOUTIEN

**But :**

Amener le plus vite possible chaque joueur à sa position de départ.

**Terrain :**

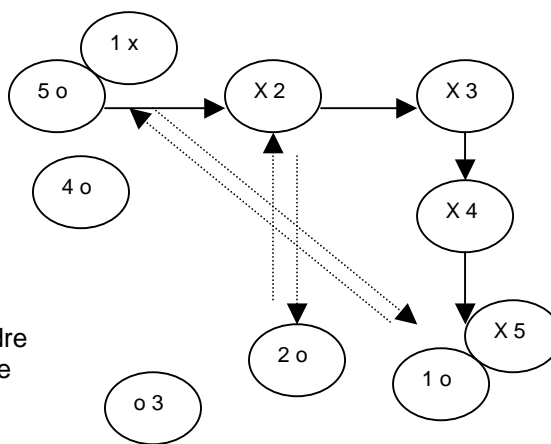
De 1 à 10 X ou O disposés suivant le schéma ci-contre.

**Règles :**

Il est interdit de marcher avec le ballon.

**Déroulement :**

Au signal, le joueur 1 passe à son partenaire 2 et va prendre la place du 1 adverse. Le joueur 2 passe à 3 et va prendre la place du 2 adverse et ainsi de suite. L'équipe qui la première réussit à se placer, comme au début, gagne.



**Variante :**

Variation de l'écartement, la distance entre les partenaires.

**Conseils de mise en œuvre :**

- Alterner les temps d'activité et d'observation
- Donner des critères de réussite
- Travailler en groupes hétérogènes
- Faire formuler les règles d'action

Démarche de l'enfant à dominante combinatoire.

### CYCLE 3

Jeu avec ballon	Actions de coopération et d'opposition
<p><b>Compétence spécifique :</b> Conduire un affrontement individuel</p> <p><b>Compétence générale :</b> s'engager lucidement dans l'action pour favoriser un projet d'action collectif</p>	

**Acquisition :** mouvement vers la cible

Connaissances et savoirs	Règle(s) d'action(s)
<p><b>Pour réaliser :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se déplacer pour occuper le terrain et se situer par rapport au porteur du ballon.</li> </ul> <p><b>Pour apprécier, identifier :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Apprécier les positions relatives des partenaires et adversaires pour choisir la cible.</li> </ul> <p><b>Pour gérer :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Elaborer des règles d'actions après traitement de l'information</li> </ul>	<p>Si j'ai le ballon, je le passe dans de bonnes conditions à un partenaire qui est placé derrière moi, près de moi et qui court.</p> <p>Si je n'ai pas le ballon, je me déplace, tout en courant, derrière le porteur du ballon.</p>

### Situation 10 : COURSE DE BALLONS

**But :**

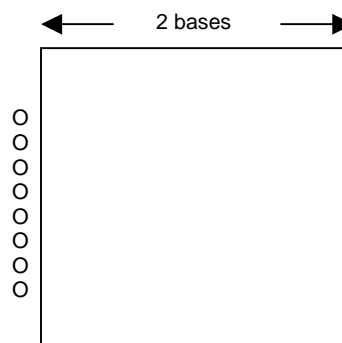
Aller poser le plus possible un ballon dans une cible.

**Terrain :**

Un carré, un ballon pour les X, un ballon pour les O

**Règles**

Je ne peux pas passer le ballon en avant de la ligne d'attaque



**Déroulement :**

Les O vont marquer l'essai. Tout le monde doit au moins toucher le ballon. Même chose pour les X. L'équipe qui met le moins de temps a gagné. Départ simultané ; ne pas se toucher.

**Conseils de mise en œuvre :**

- Donner des critères de réussite
- Fournir des critères de réalisation motrice
- Faire formuler les règles d'action

Démarche de l'enfant à dominante combinatoire et comparative

### CYCLE 3

Jeu avec ballon	Actions de coopération et d'opposition
<b>Compétence spécifique</b> : Conduire un affrontement individuel ou collectif. <b>Compétence générale</b> : S'engager lucidement dans l'action	

**Acquisition** : mouvement vers la cible

Connaissances et savoirs	Règle(s) d'action(s)
<b>Pour réaliser :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se déplacer pour occuper le terrain</li> </ul> <b>Pour apprécier, identifier :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Apprécier la position de l'adversaire et éventuellement du partenaire</li> </ul> <b>Pour gérer :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Organiser des stratégies d'actions en fonction de ses propres ressources.</li> </ul>	Si je suis attaquant, je cherche à organiser toutes mes actions pour rapprocher le ballon le plus près possible de la cible.  Si je suis défenseur, j'empêche la progression du ballon.

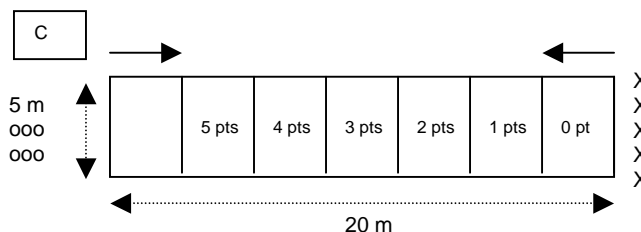
### Situation 11 : BALLON-ZONE

**But :**

Aller porter un ballon dans une cible.

**Terrain :**

20 m x 5 m – 1 réserve de ballons : C



**Règles**

Je ne peux repartir si je suis immobilisé avec le ballon.

**Déroulement :**

L'attaquant O prend une balle dans la caisse C au signal et essaie de la poser dans la cible située à l'extrémité du terrain. Le défenseur X démarre lorsque O prend la balle et essaie d'arrêter le porteur de ballons le plus vite possible.

**Variante :**

Jeu 1 contre 1 ou 2 contre 2 (passe non en avant) - départ simultané ou non.

**Conseils de mise en œuvre :**

- Donner des critères de réussite
- Fournir des critères de réalisation motrice
- Faire formuler des critères de réalisation motrice

Démarche de l'enfant à dominante combinatoire et comparative



### CYCLE 3

Jeu avec ballon	Actions de coopération et d'opposition
<b>Compétence spécifique</b> : Conduire un affrontement individuel ou collectif.	
<b>Compétence générale</b> : S'engager lucidement dans l'action pour favoriser un projet d'action collectif	

**Acquisition** : mouvement vers la cible

Connaissances et savoirs	Règle(s) d'action(s)
<p><b>Pour réaliser :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se déplacer pour occuper le terrain</li> </ul> <p><b>Pour apprécier, identifier :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Repérer les espaces stratégiques rapidement</li> </ul> <p><b>Pour gérer :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Elaborer les règles d'action</li> <li>S'adapter aux réactions des adversaires</li> </ul>	<p>Si je suis attaquant, j'avance malgré le contact et je libère la balle pour une passe : je ne la joue pas au sol.</p> <p>Si je suis défenseur, je m'organise avec mes partenaires pour empêcher le passage de la porte.</p>

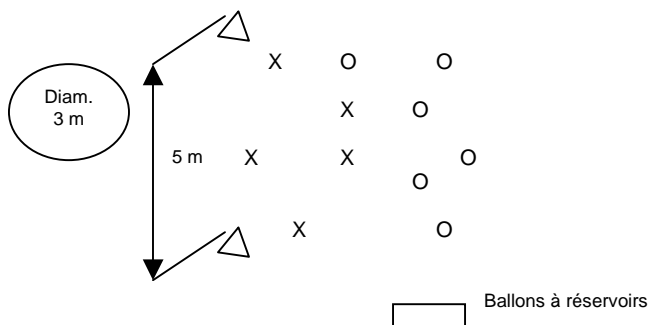
### Situation 12 : PASSAGE DE LA PORTE

**But :**

Passer une porte pour aller marquer.

**Terrain :**

Ci-contre. Nombre minimum de joueurs dans  
Chaque équipe de 5 à 7.



**Règles**

Je ne peux passer le ballon en avant de ma ligne d'attaque (ou ligne de hors-jeu).

**Déroulement :**

L'équipe O marque 1 pt si elle amène le ballon dans la cible. 3 pts si le ballon passe la porte. L'équipe X empêche l'équipe O de développer son action et cherche à s'emparer du ballon. En cas de réussite, elle marque 2 pts. Utiliser la règle du tenu « je dois maintenant lâcher obligatoirement le ballon en arrière si je suis mis au sol, si ne je peux plus progresser ».

**Conseils de mise en œuvre :**

Alterner les temps d'activité et d'observation  
Travailler en groupes hétérogènes  
Faire formuler les règles d'action

Démarche de l'enfant à dominante combinatoire

### CYCLE 3

Jeu avec ballon	Actions de coopération et d'opposition
<b>Compétence spécifique</b> : Conduire un affrontement individuel ou collectif.	
<b>Compétence générale</b> : S'engager lucidement dans l'action pour favoriser un projet d'action collectif	

**Acquisition** : création d'un déséquilibre en sa faveur

Connaissances et savoirs	Règle(s) d'action(s)
<p><b>Pour réaliser :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Coordonner ses actions dans des tâches simultanées</li> </ul> <p><b>Pour apprécier, identifier :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Apprécier les positions relatives du partenaire et de l'adversaire</li> </ul> <p><b>Pour gérer :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaborer les règles d'action après traitement de l'information</li> </ul>	<p>Si je suis attaquant, je joue vers les espaces libres pour créer la supériorité numérique.</p> <p>Si je suis porteur du ballon, j'attire le défenseur avant de donner à mon partenaire (je déborde si le défenseur ne vient pas).</p> <p>Si je ne suis pas porteur du ballon, je me situe en arrière et décalé sur le côté pour aider.</p>

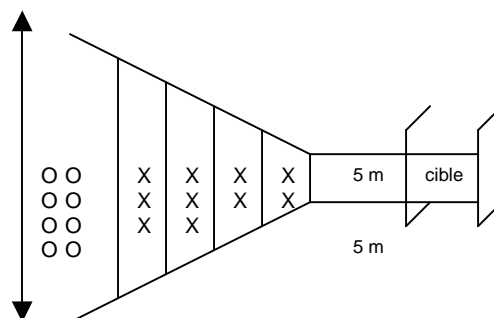
### Situation 13 : L'ENTONNOIR

**But :**

Faire progresser le ballon dans l'entonnoir et poser le ballon dans la cible.

**Terrain :**

Ci-contre. X opposants situés dans chaque zone (3 dans les premières puis 2 ensuite) ; 8 attaquants O lancement du jeu par l'éducateur.



**Règles**

Passer le ballon en arrière de la ligne de hors-jeu (repères limites zone)

**Déroulement :**

Les opposants X n'interviennent que dans leur zone. Le jeu débute lorsque le maître (ou un élève) donne la balle aux attaquants.

**Variante :**

Agir sur le nombre d'opposants (rééquilibrage).  
Mettre les défenseurs (tous) dans l'entonnoir. Au lancement du jeu, ils rejoignent leur zone respective.

**Conseils de mise en œuvre :**

Donner des critères de réussite  
Faire formuler les règles d'action




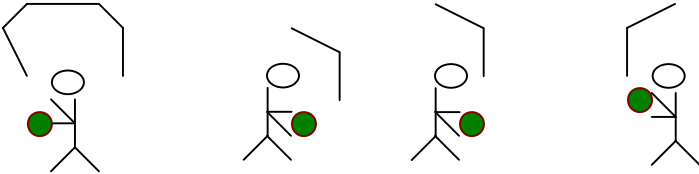

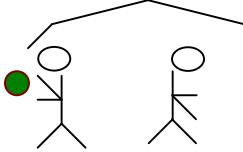

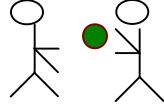
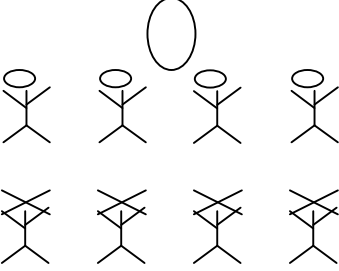
Démarche de l'enfant à dominante combinatoire

## CYCLE 3

# Jeux visant à améliorer la maîtrise du ballon

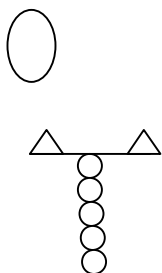
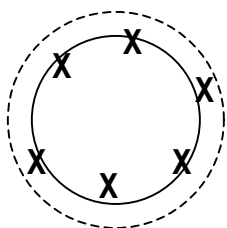
## Exercices d'échauffement

*On peut travailler avec un ballon ovale, un ballon rond, une balle, un cerceau...*

Jeux	
<b>1. LANCER JOUEUR SEUL</b> 	<p>Jeter l'engin en l'air et le rattraper. (En frappant dans ses mains, en faisant un tour sur soi-même... etc).</p> <p>En balance au-dessus de la tête.</p>
<b>2. RAMASSER JOUEUR SEUL</b> 	<p>Je fais rouler le ballon devant moi, je le ramasse en courant. Je fais rouler... etc</p>
<b>3. MANIPULER JOUEUR SEUL</b> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>Je fais tourner le ballon autour de ma taille</li> <li>Je fais circuler le ballon entre mes jambes écartées</li> <li>Je lance le ballon au-dessus de ma tête, je le récupère en plaçant les mains dans le dos ; le ballon fait le trajet inverse.</li> </ul> 
<b>4. LANCER 2 JOUEURS</b> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>Face à face</li> <li>Côte à côte</li> <li>Dos à dos</li> </ul> 
<b>5. PASSER 2 JOUEURS</b> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>Dos à dos (pivoter)</li> </ul> 
<b>6. RELAIS STATIQUE</b> 	<p>Les enfants sont sur 2 lignes. Le ballon doit arriver au bout de la ligue puis revenir au point de départ.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Côte à côte (serré) : on donne le ballon</li> <li>Côte à côte (écarté) : on lance le ballon</li> <li>Côte à côte (1 enfant sur 2 tourné dans le même sens), écarté puis serré.</li> <li>File indienne (écarté) : on lance le ballon (on doit pivoter)</li> <li>File indienne, jambes écartées : on pose le ballon au sol derrière soit entre les jambes. Le suivant ramasse et fait de même. Le ballon revient.</li> </ol> <p>Relais dynamique (même chose en mouvement).</p>

**7. L'HORLOGE**

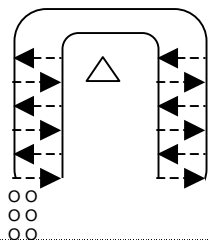
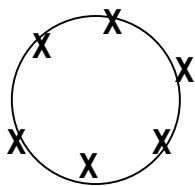
A/



Les ronds font une course relais (ballon en main). Les croix font circuler le ballon, toujours dans le même sens, chaque fois que celui-ci passe au point de départ, on compte : 1 heure, 2 heures..., ainsi le relais adversaire est chronométré.

Point au relais le plus rapide.

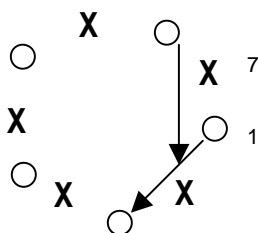
B/



Les ronds courent deux par deux en se passant le ballon (5 passes aller-retour) et viennent poser le ballon derrière la ligne. Les croix chronométrent comme précédemment a/.

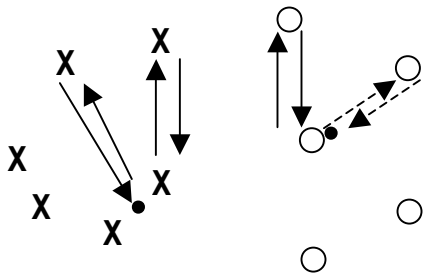
Point au relais le plus rapide ;

**8. LA POURSUITE DES BALLONS**



Au signal, on fait circuler les ballons dans le sens indiqué. Le ballon 2 doit rattraper le ballon 1 en un nombre de tours donné. On inverse l'ordre.

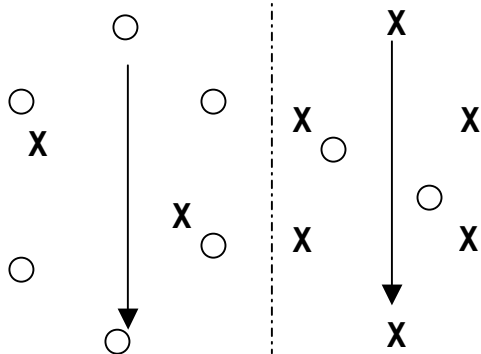
**9. L'EVENTAIL**



Le joueur pivot envoie régulièrement le ballon aux joueurs de l'éventail. Lorsque le dernier joueur de l'éventail reçoit le ballon, il va remplacer le pivot qui prend la place du 1<sup>er</sup> joueur qui remplace le 2<sup>ème</sup> et ainsi de suite.

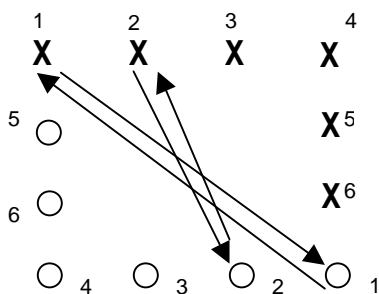
Point à l'équipe qui a la première retrouvé son placement initial.

**10. LE TOUCHE BALLON**



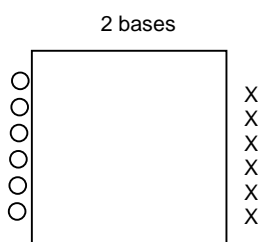
Les joueurs du cercle se passent le ballon librement. Les joueurs du centre essaient de toucher (ou rattraper) le ballon ou le porteur pour marquer un point. Les joueurs du cercle se passent le ballon librement. Les joueurs du centre essaient de toucher (ou rattraper) le ballon ou le porteur pour marquer un point.

**11. LE MIC-MAC**

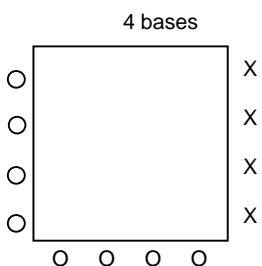


Au signal, le joueur 1 passe à son partenaire 2 et va prendre la place du 1 adverse. Le joueur 2 passe à 3 et va prendre la place du 2 adverse. Et ainsi de suite. L'équipe qui est la première à se replacer comme au début a gagné.

**12. LE CARRÉ**

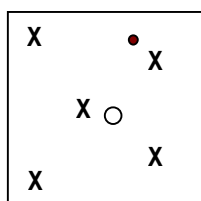


1/ Les ronds vont marquer l'essai. Tout le monde doit « toucher » le ballon. Les croix, même action.  
L'équipe qui met le moins de temps gagne.  
2/ Départ simultané ; ne pas se toucher.



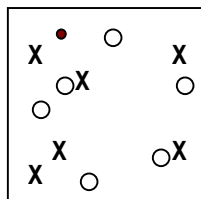
De même que précédemment  
1/ deux par deux.  
2/ Les quatre en même temps.  
Tout le monde doit « toucher » le ballon. Ne pas se toucher en se croisant.

**13. LE JEU DU CHIEN**



Les croix se passent librement le ballon.  
Le chien (rond) doit attraper le ballon ou le porteur.  
Le nombre de chiens peut varier mais reste inférieur au nombre de passeurs.

**14. PASSE A CINQ (ou à dix)**



L'équipe qui a le ballon doit faire 5 (ou 10) passes consécutives sans faire tomber le ballon pour marquer 1 point. L'équipe qui n'a pas de ballon intervient sur celui-ci ou sur le porteur (toucher ou plaquer).  
Variante : on ne peut pas repasser immédiatement au partenaire qui vient de nous passer le ballon.  
Sortie du terrain et ballon tombé : ballon à l'adversaire.

**15. LA CIBLE**



Un enfant place ses mains en position (recevoir le ballon).  
Il représente la statue immobile.  
Le porteur du ballon doit lancer le ballon entre les mains de la statue (qui ne bouge évidemment pas).

# L'esprit Sportif et Scolarugby





# L'esprit Sportif et Scolarugby

Dans la continuité de notre engagement à former des citoyens sportifs, il nous a semblé opportun d'appliquer les travaux effectués par un groupe de travail à l'opération sclarugby.

Dans les rencontres de secteurs puis départementales, la performance « esprit sportif » de chaque équipe, et donc de chaque classe, sera autant valorisée que la performance elle-même.

Si chaque match gagné peut rapporter 3 points, la réussite aux 6 critères « esprit sportif », peut, elle aussi, rapporter 3 points.

A chaque match, 2 équipes jouent mais une troisième est chargée de fournir un arbitre de champ, deux arbitres-secrétaires (passage en touche, essais...) et trois ou quatre observateurs de « l'esprit sportif ». Ceux-ci se répartissent l'une ou l'autre des deux équipes à observer.

Bien sûr, pour assumer le jour de la rencontre ces différents rôles de joueur, d'arbitre et d'observateur, les enfants devront avoir été sérieusement préparés afin qu'ils puissent les tenir dans des conditions acceptables.

Chaque équipe devra présenter aux observateurs du match son engagement préalablement signé, à respecter les six critères « esprit sportif ». Naturellement, cela nécessite un travail préparatoire et une exploitation pédagogique en classe, laissés à l'appréciation de chaque enseignant dans le cadre de l'Education Civique et de la Maîtrise du Langage.

Les six critères retenus par la commission départementale et qui semblaient facilement observables par les enfants, sont les suivants :

1. respecter les règles du jeu et s'y conformer
2. respecter les décisions de l'arbitre
3. respecter les partenaires (niveau de jeu...)
4. respecter ses partenaires
5. savoir perdre / savoir signer (simplicité, sérénité)
6. respecter l'identité de son équipe

Bonne préparation et bonne formation de jeunes citoyens sportifs !

A bientôt sur les rencontres de secteurs.

Pour la commission sclarugby  
Alain BILLARD





# Esprit Sportif et Scolaryugby

## Grille d'évaluation des comportements

Ecole : ..... Equipe : .....

### 1. Respecter les règles

<i>Critères d'observation</i>	Oui	Non
• Participation de tous les élèves de l'équipe		
• Respecter la mixité (autant de filles que de garçons si possible)		
• Accepter de jouer tous les rôles (arbitre, secrétaire, joueur de terrain)		
• Rester autour du terrain quand on est remplaçant		
• Ne pas traverser un terrain quand un match est en cours		

### 2. Respecter les décisions de l'arbitre

<i>Critères d'observation</i>	Oui	Non
• Respecter la décision		
• Ne pas crier, hurler, vitupérer... s'exciter		
• Ne pas manifester sa mauvaise humeur dans « son coin »		

### 3. Respecter ses partenaires

<i>Critères d'observation</i>	Oui	Non
• Ne pas l'insulter quand une erreur est faite		
• Accepter d'être remplacé		
• Etre actif pendant tout le match		

### 4. Respecter ses adversaires

<i>Critères d'observation</i>	Oui	Non
• Ne pas le frapper, le « balancer »		
• Ne pas lui faire de croc-en-jambe		
• Ne pas se moquer de lui		
• Ne pas l'insulter, vociférer contre lui...		

## 5. Savoir perdre, savoir gagner

### *Critères d'observation*

	Oui	Non
• Avoir la victoire modeste, sans exubérances		
• Ne pas se moquer des perdants		
• Etre convivial à l'issue de la rencontre : serrer la main des adversaires		
• Rester autour du terrain quand on est remplaçant		
• Ne pas taper, jeter vigoureusement le ballon à l'issue du match		

## 6. Respecter l'identité de l'équipe

### *Critères d'observation*

	Oui	Non
• Avoir une tenue de sport adéquate sans outrance (ex. : pas de casquette)		
• Entrer sur le terrain avec le maillot distinctif approprié		
• Entrer rapidement sur le terrain et/ou dans l'action, sans faire attendre les autres		
• Respecter les répartitions de tâche d'arbitrage ou de secrétariat		

### Nota :

- ½ point par critère
- Un seul « non » entraîne la perte de ½ point

***Document à amender si nécessaire. Vos propositions seront soumises au débat dans le cadre de la commission rugby.***

# Situations de Rencontres

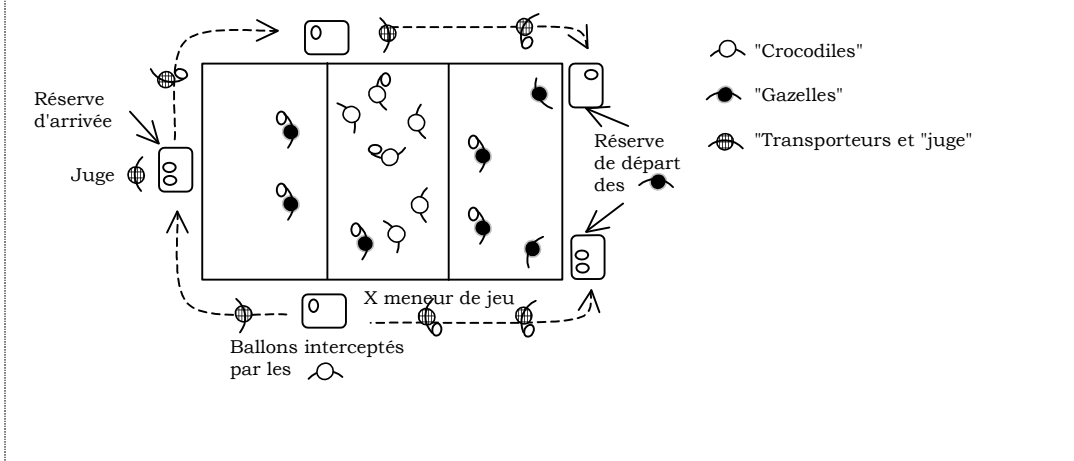








## Situation de Rencontre **BALLE OVALE** - matin

*Cette situation de rencontre n'est qu'une proposition qui pourra être affinée lors de la réunion préparatoire des rencontres départementales.*

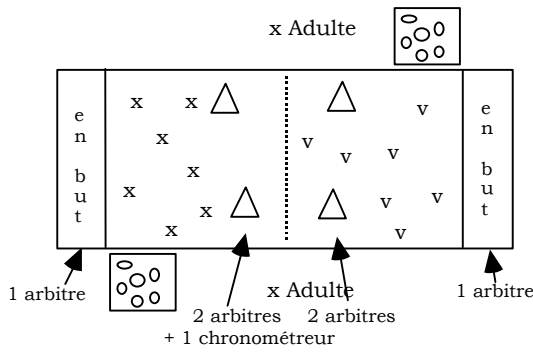
### "Rivière au crocodiles"

<p><b>Organisation matérielle</b></p>	<p>Une dizaine de ballons de rugby Cinq « réserves » (bacs) Un meneur de jeu</p>  <p>  "Crocodiles"   "Gazelles"   "Transporteurs et "juge" </p> <p>Réserve d'arrivée Juge Réserve de départ des X meneur de jeu Ballons interceptés par les </p>
<p><b>Le terrain</b></p>	<p>Terrain souple de 11m x 18 m environ (« service » du tennis) partagé en 3 zones de 6m, la zone centrale étant appelée « rivière »</p>
<p><b>But du jeu</b></p>	<p>Pour les « gazelles » : transporter les ballons de la réserve de départ à celle d'arrivée sans se faire intercepter par les « crocodiles » au passage de la « rivière » centrale</p>
<p><b>Les équipes</b></p>	<p>3 équipes de 7 joueurs avec signes distinctifs : deux équipes qui se rencontrent et une équipe répartie en 6 « transporteurs » plus 1 « juge » (voir schéma)</p>
<p><b>Déroulement du jeu</b></p>	<p>Au signal du meneur de jeu, les « gazelles » prennent un seul ballon dans la réserve de départ pour le transporter dans la réserve d'arrivée Les « crocodiles » doivent les mobiliser au passage de la « rivière », s'ils y parviennent le ballon est déposé dans une des deux réserves centrales. On peut se mettre à plusieurs contre un Lorsqu'elles n'ont plus de ballon «(déposé ou intercepté), les gazelles » vont en chercher un autre Pendant ce temps, les « transporteurs » rapportent dans la réserve de départ les ballons déposés dans la réserve d'arrivée ou dans la réserve centrale, en contournant le terrain Le « juge » compte les ballons parvenus dans la réserve d'arrivée</p>
<p><b>Interdictions</b></p>	<p><i>Pour les crocodiles :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• De sortir de la « rivière »</li> <li>• De faire mal aux « gazelles » (pas de prise autour du cou)</li> </ul> <p><i>Pour les gazelles :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• De faire De sortir des limites du terrain</li> </ul>
<p><b>Durée</b></p>	<p>Trois manches de 3mn : une pour chaque équipe</p>

## Situation de Rencontre BALLE OVALE – après-midi

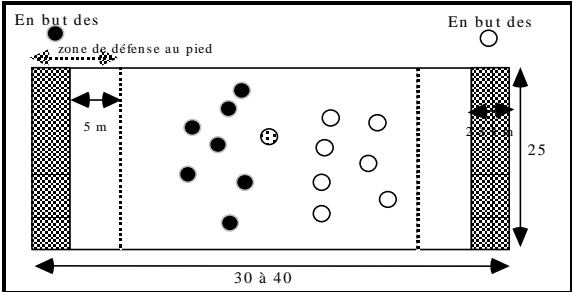
*Cette situation de rencontre n'est qu'une proposition qui pourra être affinée lors de la réunion préparatoire des rencontres départementales.*

### "Les porteurs de ballons"

<b>Organisation matérielle</b>	Deux caisses avec 5 ballons de rugby chacune et un chronomètre																
<b>Le terrain</b>	Rectangulaire de 10 x 18 mètres																
<b>But du jeu</b>	Dans un temps donné, transporter un maximum de ballons de sa réserve vers l'en but de ses adversaires																
<b>Les équipes</b>	3 équipes de 7 joueurs																
<b>Consigne</b>	Porter le plus possible de ballons dans l'en but adverse. Tout ballon posé dans l'en but est un ballon mort. Un joueur ne peut porter qu'un seul ballon à la fois <ul style="list-style-type: none"> <li>• Chaque équipe doit porter un maximum de ballons dans l'en but adverse en les prenant uniquement dans sa réserve.</li> <li>• Tout ballon perdu dans l'aire de jeu à l'issue d'un ceinturage (le porteur du ballon ceinturé doit lâcher le ballon), peut être rejoué par l'une des deux équipes.</li> <li>• On comptabilise le nombre de ballons parvenus dans l'en but adverse.</li> <li>• Changement de rôle à chacune des 3 manches.</li> <li>• Deux équipes s'affrontent et la 3ème juge.</li> </ul>																
<b>Déroulement du jeu</b>	 <p style="text-align: center;">x Adulte</p> <p style="text-align: center;">1 arbitre      2 arbitres      2 arbitres      1 arbitre</p> <p style="text-align: center;">+ 1 chronométreur</p>																
<b>Interdictions</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• De sortir des limites du terrain.</li> <li>• De passer vers l'avant (le destinataire doit se trouver en arrière du passeur).</li> <li>• De participer à l'action si l'on n'est pas debout.</li> <li>• De faire mal à l'adversaire : pas de prise au-dessus des épaules, pas de croche pied, pas de coup de pied.</li> <li>• Pas le droit de projeter le porteur du ballon en touche.</li> <li>• De garder le ballon à terre.</li> </ul>																
<b>Arbitrage</b>	<p>Match gagné : 3 pts - Match nul : 2 pts - Match perdu : 1 pt</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <thead> <tr> <th></th> <th>1ère manche</th> <th>2ème manche</th> <th>3ème manche</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>A</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>B</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>C</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		1ère manche	2ème manche	3ème manche	A				B				C			
	1ère manche	2ème manche	3ème manche														
A																	
B																	
C																	

## Situation de Rencontre BALLE OVALE

*Cette situation de rencontre n'est qu'une proposition qui pourra être affinée lors de la réunion préparatoire des rencontres départementales.*

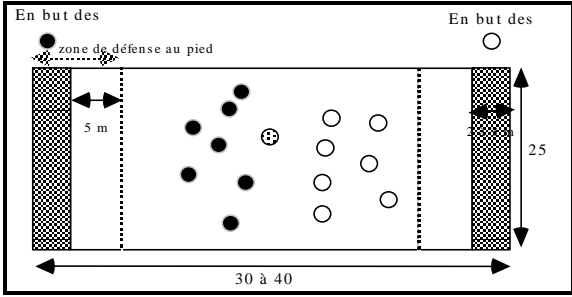
<p><b>Organisation matérielle</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Un vrai ballon taille 4</li> <li>• 1 chronomètre – 2 sifflets</li> <li>• 1 feuille de match</li> <li>• dossards distincts et solides</li> </ul> 
<p><b>Le terrain</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 30 x 15 mètres</li> <li>• un en-but extérieur de 3 m maximum</li> <li>• matérialiser les lignes et le centre avec de la peinture ou du plâtre ou des assiettes</li> <li>• terrain herbeux ou sablonneux</li> </ul>
<p><b>But du jeu</b></p>	<p>Marquer un essai, poser le ballon dans l'en but.</p>
<p><b>Les équipes</b></p>	<p>2 équipes mixtes et équilibrées composées chacune de 7 joueurs + 3 à 5 remplaçants Tous les joueurs doivent participer au match</p>
<p><b>Déroulement du jeu</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2 mi-temps de 5 mn</li> <li>• sans engagement de terrain</li> </ul>
<p><b>Interdictions</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Passer le ballon vers l'avant</li> <li>• Tenir le ballon lorsque l'on est à terre</li> <li>• Jouer au pied</li> <li>• Retourner vers son camp avec le ballon</li> <li>• Le hors jeu</li> <li>• Le joueur ceinturé et/ou au sol ne peut plus faire de passes</li> </ul>
<p><b>Règles d'or</b></p>	<p><i>Les obligations :</i> Je dois respecter l'aire de jeu ; le pied ou le ballon à l'extérieur provoque une touche</p> <p><i>Lâcher le ballon :</i> Quand je suis ceinturé ou au sol</p> <p><i>La passe :</i> Je dois toujours faire les passes en arrière (en direction de mon camp) La passe s'effectue debout ou dans le mouvement lorsque l'on tombe</p> <p><i>Le hors jeu :</i> Tous les joueurs d'une équipe sont derrière leur porteur du ballon. Pour éviter le hors jeu de position, le porteur du ballon doit avancer</p> <p><i>Le ceinturage :</i> Ceinturage au niveau du bassin</p>



<p><b>Arbitrage</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 arbitre de champ enfant aidé par un arbitre adulte le long de la touche</li> <li>• l'arbitre adulte vérifie que tous les enfants d'une équipe jouent, sachant que les remplacements s'effectuent à n'importe quel moment</li> <li>• 2 arbitres de touche enfants</li> <li>• 2 arbitres d'en-but enfants</li> <li>• 1 chronométreur enfant</li> <li>• 1 enfant pour la feuille de match</li> <li>• toutes les équipes d'une poule doivent arbitrer</li> </ul>
<p><b>Durée</b></p>	<p>2 périodes de 5 mn .</p>
<p><b>Engagement</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Chaque engagement est fait par un joueur différent</li> <li>• A l'engagement, les joueurs sont derrière le porteur du ballon</li> <li>• L'engagement se fait au signal de l'arbitre, les adversaires se trouvent à 5 m</li> <li>• Au début du match, tirage au sort pour le premier engagement</li> <li>• Engagement au centre du terrain au début du match et après un essai</li> <li>• Engagement après une pénalité à l'endroit de celle-ci</li> <li>• Engagement après une touche à 3 mètres de la ligne à l'intérieur du jeu</li> </ul>
<p><b>Etre citoyen sportif, c'est</b></p>	<p>Ne pas faire d'actes de violence (coups, crocs en jambe, attraper par le cou, les épaules, tirer les cheveux)          Ne pas pousser un joueur en touche          Contester les décisions de l'arbitre          Au début du match, les arbitres appellent ces interdictions, des sanctions devront être prises.</p>

## Situation de Rencontre BALLE OVALE

*Cette situation de rencontre n'est qu'une proposition qui pourra être affinée lors de la réunion préparatoire des rencontres départementales.*

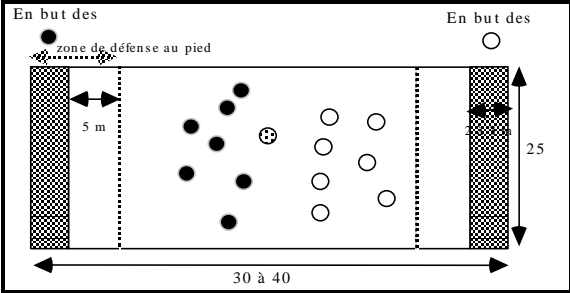
<p><b>Organisation matérielle</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Un vrai ballon taille 4</li> <li>• 1 chronomètre – 2 sifflets</li> <li>• 1 feuille de match</li> <li>• dossards distincts et solides</li> </ul> 
<p><b>Le terrain</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 30 x 15 mètres</li> <li>• un en-but extérieur de 3 m maximum</li> <li>• matérialiser les lignes et le centre avec de la peinture ou du plâtre ou des assiettes</li> <li>• terrain herbeux ou sablonneux</li> </ul>
<p><b>But du jeu</b></p>	<p>Marquer un essai, poser le ballon dans l'en but.</p>
<p><b>Les équipes</b></p>	<p>2 équipes mixtes et équilibrées composées chacune de 7 joueurs + 3 à 5 remplaçants Tous les joueurs doivent participer au match</p>
<p><b>Déroulement du jeu</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2 mi-temps de 5 mn</li> <li>• sans engagement de terrain</li> </ul>
<p><b>Interdictions</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Passer le ballon vers l'avant</li> <li>• Tenir le ballon lorsque l'on est à terre</li> <li>• Jouer au pied</li> <li>• Reculer avec le ballon</li> <li>• Le hors jeu</li> <li>• Le joueur plaqué au sol ne peut plus faire de passes</li> </ul>
<p><b>Règles d'or</b></p>	<p><i>Les obligations :</i> Je dois respecter l'aire de jeu, le pied ou le ballon à l'extérieur provoque une touche</p> <p><i>Lâcher le ballon :</i> Quand je suis ceinturé au sol</p> <p><i>La passe :</i> Je dois toujours faire les passes en arrière (en direction de mon camp) La passe s'effectue debout ou dans le mouvement lorsque l'on tombe</p> <p><i>Le hors jeu :</i> Tous les joueurs d'une équipe sont derrière leur porteur du ballon. Pour éviter le hors jeu de position, le porteur du ballon doit avancer.</p> <p><i>Le ceinturage et le placage :</i> Ceinturage de la ceinture au genou</p>

<p><b>Arbitrage</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 arbitre de champ enfant aidé par un arbitre adulte le long de la touche</li> <li>• l'arbitre adulte vérifie que tous les enfants d'une équipe jouent, sachant que les remplacements s'effectuent à n'importe quel moment</li> <li>• 2 arbitres de touche enfants</li> <li>• 2 arbitres d'en-but enfants</li> <li>• 1 chronométreur enfant</li> <li>• 1 enfant pour la feuille de match</li> <li>• toutes les équipes d'une poule doivent arbitrer</li> </ul>
<p><b>Durée</b></p>	<p>2 périodes de 6 mn .</p>
<p><b>Engagement</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Chaque engagement est fait par un joueur différent.</li> <li>• L'engagement se fait au signal de l'arbitre, les adversaires se trouvent à 5 m</li> <li>• Au début du match, tirage au sort pour le premier engagement</li> <li>• Engagement au centre du terrain au début du match et après un essai</li> <li>• Engagement après une pénalité à l'endroit de celle-ci</li> <li>• Engagement après une touche ) 3 mètres de la ligne à l'intérieur du jeu</li> </ul>
<p><b>Etre citoyen sportif, c'est</b></p>	<p>Ne pas faire d'actes de violence (coups, crocs en jambe, attraper par le cou, les épaules, tirer les cheveux)          Ne pas pousser un joueur en touche          Contester les décisions de l'arbitre          Au début du match, les arbitres appellent ces interdictions, des sanctions devront être prises.</p>

## Niveau CM1

# Situation de Rencontre BALLE OVALE

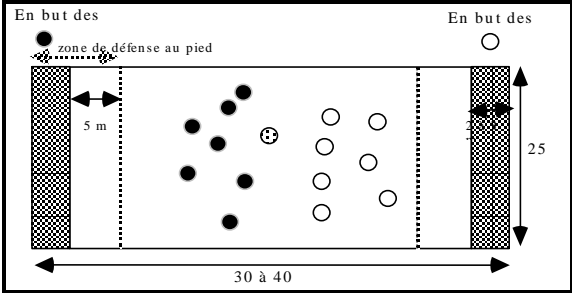
*Cette situation de rencontre n'est qu'une proposition qui pourra être affinée lors de la réunion préparatoire des rencontres départementales.*

<p><b>Organisation matérielle</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Un vrai ballon taille 4</li> <li>• 1 chronomètre – 2 sifflets</li> <li>• 1 feuille de match</li> <li>• dossards distincts et solides</li> </ul> 
<p><b>Le terrain</b></p>	<p>35 x 20 mètres</p>
<p><b>But du jeu</b></p>	<p>Marquer un essai, poser le ballon dans l'en but.</p>
<p><b>Les équipes</b></p>	<p>2 équipes mixtes et équilibrées composées chacune de 7 joueurs + 3 à 5 remplaçants Tous les joueurs doivent participer au match</p>
<p><b>Durée</b></p>	<p>2 mi-temps de 7 mn avec changement de terrain .</p>
<p><b>Règles d'or</b></p>	<p><i>Les obligations :</i> Je dois respecter l'aire de jeu, le pied ou le ballon à l'extérieur provoque une touche</p> <p><i>Lâcher le ballon :</i> Quand je suis au sol</p> <p><i>La passe :</i> Je dois toujours faire les passes en arrière (en direction de mon camp) La passe s'effectue debout ou dans le mouvement lorsque l'on tombe</p> <p><i>Le hors jeu :</i> Tous les joueurs d'une équipe sont derrière leur porteur du ballon. Pour éviter le hors jeu de position, le porteur du ballon doit avancer.</p> <p><i>Le ceinturage et le placage :</i> Ceinturage de la ceinture au genou</p>

**Niveau CM2**

## Situation de Rencontre BALLE OVALE

*Cette situation de rencontre n'est qu'une proposition qui pourra être affinée lors de la réunion préparatoire des rencontres départementales.*

<p><b>Organisation matérielle</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Un vrai ballon taille 4</li> <li>• 1 chronomètre – 2 sifflets</li> <li>• 1 feuille de match</li> <li>• dossards distincts et solides</li> </ul> 
<p><b>Le terrain</b></p>	<p>40 x 25 mètres</p>
<p><b>But du jeu</b></p>	<p>Marquer un essai, poser le ballon dans l'en but.</p>
<p><b>Les équipes</b></p>	<p>2 équipes mixtes et équilibrées composées chacune de 7 joueurs + 3 à 5 remplaçants Tous les joueurs doivent participer au match</p>
<p><b>Déroulement du jeu</b></p>	<p>2 mi-temps de 9 mn avec changement de terrain</p>
<p><b>Règles d'or</b></p>	<p><i>Les obligations :</i> Je dois respecter l'aire de jeu, le pied ou le ballon à l'extérieur provoque une touche</p> <p><i>Lâcher le ballon :</i> Quand je suis au sol</p> <p><i>La passe :</i> Je dois toujours faire les passes en arrière (en direction de mon camp) La passe s'effectue debout ou dans le mouvement lorsque l'on tombe</p> <p><i>Le hors jeu :</i> Tous les joueurs d'une équipe sont derrière leur porteur du ballon. Pour éviter le hors jeu de position, le porteur du ballon doit avancer.</p> <p><i>Le ceinturage et le placage :</i> Ceinturage de la ceinture au genou</p>



## U.S.E.P. 44

FAL – 9 rue des Olivettes – BP 74107 – 44041 NANTES cedex 1

Tel : 02 51 86 33 10 – fax : 02 51 86 33 29

courriel: [usep44@fal44.org](mailto:usep44@fal44.org) - Site : [www.usep44.org](http://www.usep44.org)