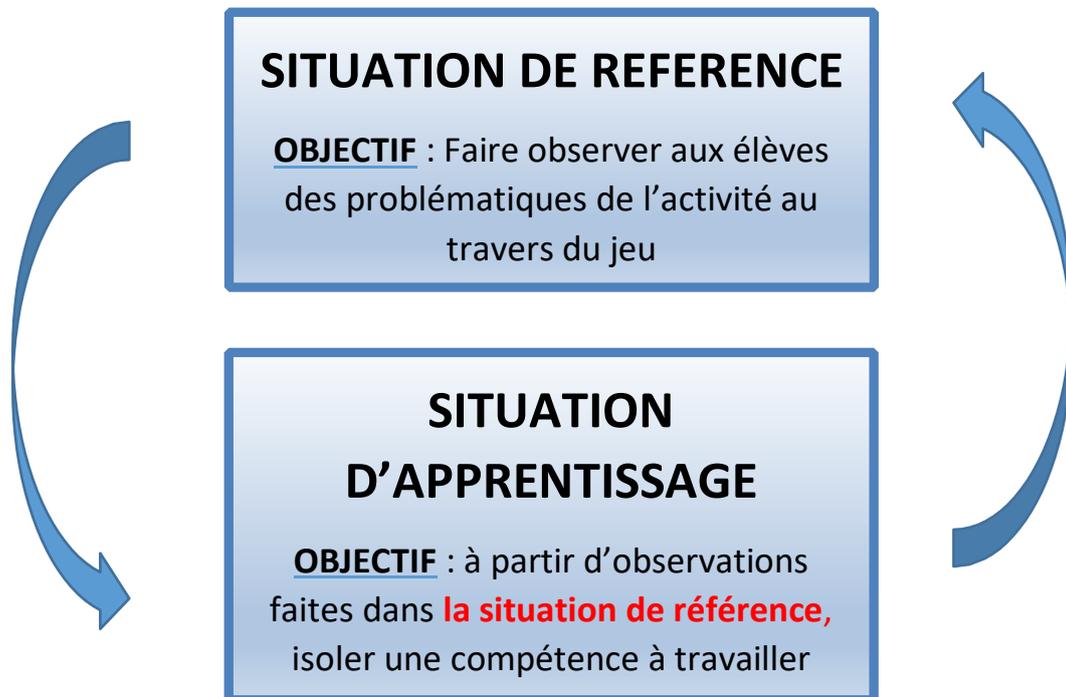


# MODULE D'APPRENTISSAGE « RUGBY à Toucher » CYCLE 2

## Organisation d'une séance :

Le parti pris est de proposer une seule et même organisation de séance pour tout le module.



La situation de référence est travaillée à chaque séance. Un jeu ou atelier est proposé en complément pour répondre à un problème posé. Durant votre module vous n'êtes pas tenu de faire toutes les séances mais seulement celles qui seront adaptées aux besoins de vos élèves.

## Organisation du Module :

**Comportements observés :** les élèves reculent, ne se repèrent pas sur le terrain.

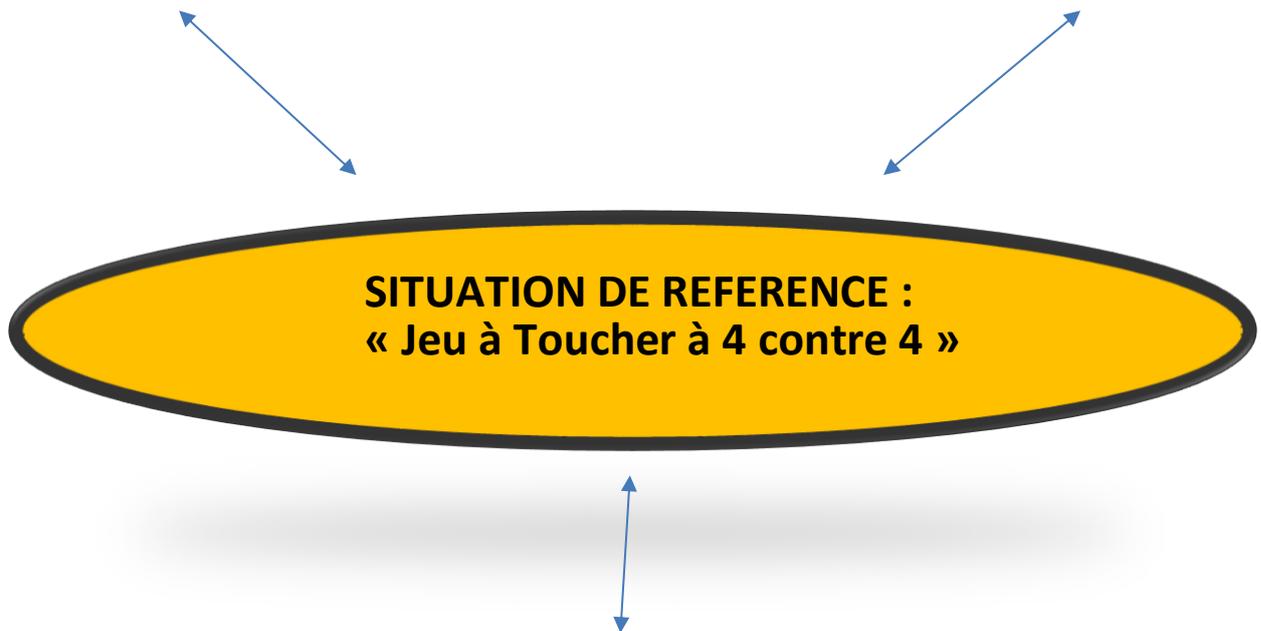
**Objectif d'apprentissage :** repérer son camp et celui de son adversaire, avancer pour marquer.

**Situation :** « je marque un essai »

**Comportements observés :** les ballons tombent toujours par terre.

**Objectif d'apprentissage :** développer les habiletés motrices des élèves

**Situation « le relais »**



**Comportements observés :** les élèves ne savent pas pourquoi et quand faire une passe

**Objectif d'apprentissage :** développer les habiletés motrices des élèves pour faire des passes et surtout comprendre l'intérêt de la passe.

**Situation « le 2 contre 1 »**

## **SITUATION DE REFERENCE « Jeux à toucher »**

**Objectifs : MARQUER des essais seul ou à plusieurs ; éviter les adversaires OU les toucher ; repérer l'en-but ; jouer en continu.**

CONSIGNES	BUT	DISPOSITIF	CRITERES DE REUSSITE
<p><b>Les équipes sont positionnées dans leur camp ; l'enseignant en possession du ballon, le donne à un joueur ;</b></p> <p>Lorsque le porteur de balle est touché <u>à 2 mains sur le maillot</u>, l'arbitre annonce (audible pour tout le monde) :</p> <p><b>"Toucher"</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>→ Le porteur de balle "touché" continue son action puis fait une passe (ou donne le ballon main à main pour les plus petits) à un partenaire situé à côté ou derrière, <u>sans obligation de s'arrêter</u>.</li> <li>→ Si le ballon n'est pas transmis, le ballon est rendu à l'adversaire :</li> </ul> <p><b>Les défenseurs</b> doivent toucher le porteur de balle <b>à 2 mains simultanément</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Les défenseurs ne peuvent pas jouer le ballon dans les mains du porteur de balle.</li> <li>➤ Les défenseurs peuvent récupérer le ballon sur interception ou sur ballon au sol pour contre-attaquer.</li> </ul> <p><b>Pas de jeu au pied.</b></p>	<p><u>Pour les attaquants (PB = porteur de balle) :</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Marquer un essai dans l'en-but, seul ou à plusieurs.</li> <li>2. Éviter de se faire toucher par les défenseurs</li> </ol> <p><u>Pour les défenseurs :</u></p> <p>Toucher les PB à deux mains simultanées entre la ceinture et les épaules (buste/maillot) pour les empêcher de marquer.</p>	<p><u>Terrain :</u> 20m x 15m (cycle2) avec deux en-but identifiés.</p> <p>Jeu à 4 contre 4.</p> <p><u>Temps de jeu :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 5 minutes</li> <li>- Temps de pose entre rencontre 3 minutes</li> </ul> <p>Ballons ; chasubles ; sifflets</p> <p><u>Arbitrage :</u> un adulte au départ puis une équipe sera chargée de l'arbitrage en se répartissant les rôles (1 élève par touche)</p>	<p>En X minutes, mon équipe marque plus d'essais que l'équipe adverse.</p> 

### **COMMENT FAIT-ON ?**

*PB: repérer l'en-but ; adversaires et partenaires. Une fois touché, chercher un partenaire pour lui transmettre le ballon rapidement.*

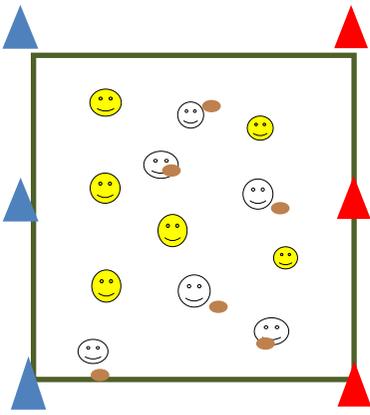
*Du soutien : se démarquer, venir au plus près du porteur de balle dès qu'il est touché*

*Du défenseur : se rapprocher du porteur de balle le plus tôt possible pour faciliter le toucher à deux mains.*

## SITUATION : « Marquer un essai »

(vous constatez que les élèves n'arrivent pas à se situer dans l'espace)

Objectifs : repérer mon camp et celui de mes adversaires

CONSIGNES	BUT	DISPOSITIF	CRITERES DE REUSSITE
<p>Les élèves sont répartis en deux équipes sur un terrain. Pour marquer, une équipe doit poser les ballons derrière la ligne rouge, et l'autre équipe derrière la ligne bleue.</p> <p>Une seule équipe possède un ballon par élève.</p> <p>Les élèves se déplacent de façon aléatoire sur tout le terrain, à chaque fois que l'enseignant dit « <b>top</b> » le Porteur du ballon pose le ballon par terre et c'est un élève de l'autre équipe qui le ramasse. Ainsi de suite...</p> <p>Lorsque l'enseignant dit « <b>Essai</b> » le Porteur du ballon doit aller marquer derrière la bonne ligne en posant le ballon.</p> <p><b>Évolution possible</b> : les joueurs qui n'ont pas le ballon empêchent les autres de marquer.</p> <p>Enlever des ballons pour inciter ceux qui en ont de faire des passes à des partenaires disponibles.</p>	Marquer un essai	<p><u>Description</u> : Le terrain 15m x 15m (cycle 2) Jeu à 6 contre 6.</p>  <p>Deux terrains seront tracés côte à côte pour permettre à tous les élèves d'être en action</p>	<p>Je marque l'essai rapidement en posant le ballon derrière la bonne ligne.</p>  

**Pour simplifier la tâche :**

**COMMENT FAIT-ON ?**

1. Le porteur de ballon repère son camp et celui de son adversaire
2. Le porteur de ballon, au signal, se dirige rapidement vers la ligne pour marquer un essai.

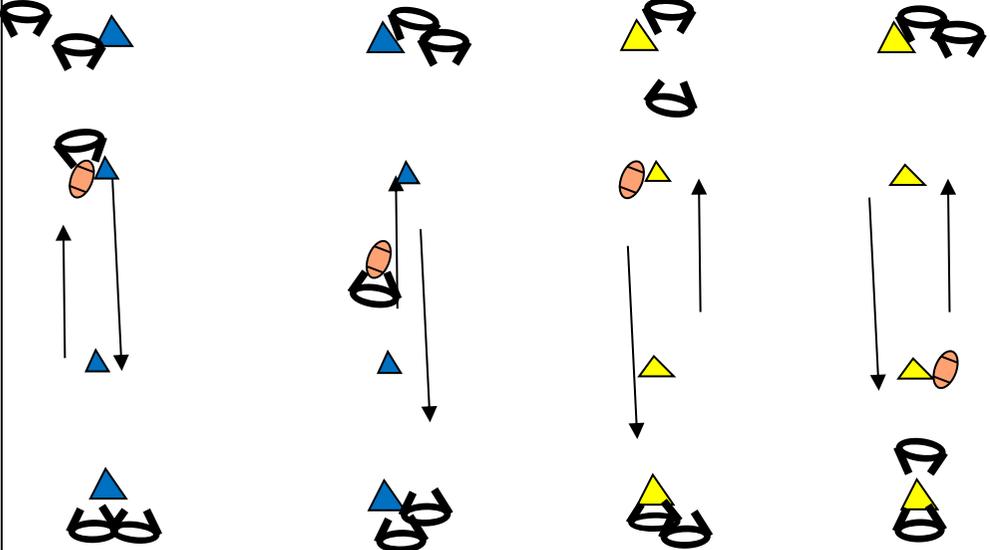
**Pour aller plus loin :**

Ajouter d'autres lignes de couleur sur les côtés.

Au « top », les joueurs sans ballon doivent attraper les porteurs du ballon.

# **SITUATION : « le Relais »** *(vous constatez que les ballons tombent souvent par terre et que les passes sont imprécises)*

Objectif : développer des habiletés motrices

CONSIGNES	BUT	DISPOSITIF	CRITERES DE REUSSITE
<p>Les élèves sont répartis sur les plots</p> <p>Je cours jusqu'au plot en face de moi, Je ramasse le ballon à deux mains, Je pose le ballon au plot suivant, Je vais taper dans la main de mon camarade pour qu'il puisse partir à son tour.</p>	<p>Faire un relais le plus vite possible</p>		<p>Traverser rapidement sans faire tomber le ballon</p> 
<p>Faire évoluer la situation en variant les postures et les habiletés techniques avec le ballon en main.</p>	<p>Faire un relais le plus vite possible</p>	<p><a href="#">Lien vidéo</a></p>	<p>Traverser rapidement sans faire tomber le ballon</p>

### Pour simplifier la tâche :

Des PB : enlever la contrainte de vitesse.

### COMMENT FAIT-ON ?

1. je tiens le ballon à deux mains sur les grands côtés, je regarde le plot où je dois le poser.
2. Je ralentis ma course quand je dois ramasser le ballon ou le poser.

### Pour aller plus loin :

Faire une passe à son partenaire au lieu de le poser.

# **SITUATION** : « le 2 contre 1 » *(vous constatez que les élèves ne comprennent pas l'intérêt de la passe)*

Objectif : construire la notion de passe

CONSIGNES	BUT	DISPOSITIF	CRITERES DE REUSSITE
<p>Les élèves sont répartis sur les plots</p> <p>Un élève au milieu en chasuble rouge</p> <p>Par deux, les élèves doivent traverser en courant sans se faire attraper</p> <p><b>Puis dans un deuxième temps, il n'y a qu'un ballon pour deux.</b></p> <p>Le porteur du ballon, <b>s'il se fait attraper</b>, a 2 secondes pour faire la passe à son partenaire ou lui donner le ballon dans les mains.</p>	Marquer		<p>Faire le bon choix entre :</p> <p><b>Marquer seul</b> si l'espace est libre</p> <p>ou</p> <p><b>Faire la passe</b> à son partenaire s'il est démarqué.</p>
Faire évoluer la situation en jouant à toucher et non plus à attraper...	Faire un relais le plus vite possible	<p><a href="#">LIEN VIDEO 1</a></p> <p><a href="#">LIEN VIDEO 2</a></p>	idem

### Pour simplifier la tâche :

Faire partir le défenseur en retard

Élargir le terrain.

### COMMENT FAIT-ON ?

1. PB : je tiens le ballon à deux mains sur les grands côtés, je regarde mon partenaire, je pousse le ballon en faisant un mouvement de balancer, je tourne la tête, les épaules, le bassin vers le partenaire, j'ai le pied droit devant quand je passe à gauche et inversement, je finis mon geste avec les mains vers mon partenaire.
2. Soutien : je regarde le porteur de balle, je tends les bras pour accompagner la réception, je parle à mon partenaire pour lui dire où je suis.

**Si le défenseur vient sur moi alors je fais la passe à mon partenaire**

**Si le défenseur ne vient pas sur moi alors je vais marquer !**

### Pour aller plus loin :

Rendre le terrain plus étroit

## REGLEMENT CYCLE 2 "TOUCHER"

NOMBRE DE JOUEURS	4 contre 4
REPLACEMENTS	Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure (6 joueurs max par équipe)
TERRAIN	Cycle 2 : 20m x 15m
BALLON	Taille 3
TEMPS DE JEU	Cycle 3 : 5 minutes
ARBITRAGE	Deux enfants accompagnés d'un adulte, deux juges de touche, un chronométrateur et un enfant qui note le score.
JEU DELOYAL	Le ballon est posé à l'endroit de la faute et est rendu à l'équipe adverse.
ATTAQUANTS	Lorsque le porteur de balle est touché à 2 mains simultanément, l'arbitre annonce : "Toucher", Le porteur de balle "touché" a environs 2 secondes pour faire une passe, sans obligation de s'arrêter ou pour donner le ballon main à main Le ballon est transmis au-delà des 2 secondes : ballon à l'équipe adverse
DEFENSEURS	L'opposant doit toucher le porteur de balle à 2 mains. Il ne peut pas jouer le ballon dans les mains du porteur de balle.
	Lorsque le ballon tombe au sol lors d'une passe : si le ballon est récupéré par un utilisateur le jeu se poursuit ; si le ballon est récupéré par un défenseur : le jeu se poursuit.
CONSIGNES ARBITRAGE	Valider le toucher = les deux mains simultanément + Communication verbale de l'arbitre : « Toucher »,
MARQUE	Essai = 5 points. Un joueur touché dans l'en-but peut marquer..
REMISES EN JEU	
RENOI APRES ESSAI	Par l'enseignant en donnant le ballon à un élève
SORTIE EN TOUCHE	A l'endroit de la sortie.
LE JEU AU PIED EST INTERDIT	

## CYCLE 2 : cycle des apprentissages fondamentaux

L'EPS a pour finalité de former un citoyen lucide, autonome, physiquement et socialement éduqué, dans le souci du vivre ensemble.

- Amener les enfants et les adolescents à rechercher le bien-être et à se soucier de leur santé.
- Assurer l'inclusion, dans la classe, des élèves à besoins éducatifs particuliers ou en situation de handicap.
- Initier au plaisir de la pratique sportive.

### Programmation

Chaque cycle doit permettre aux élèves de rencontrer les 4 champs d'apprentissage permettant de construire des compétences motrices, méthodologiques et sociales.  
Un projet pédagogique définit un parcours de formation.

Socle commun	Compétences générales	Champ d'apprentissage	Attendus de fin de cycle
<b>Domaine 1</b> Les langages pour penser et communiquer	Développer sa motricité et construire un langage du corps. <ul style="list-style-type: none"> <li>- Prendre conscience des différentes ressources à mobiliser pour agir avec son corps.</li> <li>- Adapter sa motricité à des environnements variés.</li> <li>- S'exprimer par son corps et accepter de se montrer à autrui.</li> </ul>	<p style="color: red; font-weight: bold;">Produire une performance maximale, mesurable à une échéance donnée</p> <p style="color: blue; font-weight: bold;">Adapter ses déplacements à des environnements variés</p> <p style="color: green; font-weight: bold;">S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique</p> <p style="color: magenta; font-weight: bold;">Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel</p>	Activités athlétiques aménagées <ul style="list-style-type: none"> <li>- Courir, sauter, lancer à des intensités et des durées variables dans des contextes adaptés.</li> <li>- Savoir différencier : courir vite et courir longtemps / lancer loin et lancer précis / sauter haut et sauter loin.</li> <li>- Accepter de viser une performance mesurée et de se confronter aux autres.</li> <li>- Remplir quelques rôles spécifiques.</li> </ul>
<b>Domaine 2</b> Les méthodes et outils pour apprendre	S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre <ul style="list-style-type: none"> <li>- Apprendre par essai-erreur en utilisant les effets de son action.</li> <li>- Apprendre à planifier son action avant de la réaliser.</li> </ul>		Natation, activités de roule et de glisse, activités nautiques, équitation, parcours d'orientation, parcours d'escalade, etc <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se déplacer dans l'eau sur une quinzaine de mètres sans appui et après un temps d'immersion.</li> <li>- Réaliser un parcours en adaptant ses déplacements à un environnement inhabituel. L'espace est aménagé et sécurisé.</li> <li>- Respecter les règles de sécurité qui s'appliquent.</li> </ul>
<b>Domaine 3</b> La formation de la personne et du citoyen	Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble <ul style="list-style-type: none"> <li>- Assumer les rôles spécifiques aux différentes APSA (joueur, coach, arbitre, juge, médiateur, organisateur, ...).</li> <li>- Élaborer, respecter et faire respecter règles et règlements.</li> <li>- Accepter et prendre en considération toutes les différences interindividuelles au sein d'un groupe.</li> </ul>		Danses collectives, danse de création, activités gymniques, arts du cirque <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mobiliser le pouvoir expressif du corps, en reproduisant une séquence simple d'actions apprises ou en présentant une action qu'il a inventée.</li> <li>- S'adapter au rythme, mémoriser des pas, des figures, des éléments et des enchaînements pour réaliser des actions individuelles et collectives.</li> </ul>
<b>Domaine 4</b> Les systèmes naturels et les systèmes techniques	Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière <ul style="list-style-type: none"> <li>- Découvrir les principes d'une bonne hygiène de vie, à des fins de santé et de bien-être</li> <li>- Ne pas se mettre en danger par un engagement physique dont l'intensité excède ses qualités physiques.</li> </ul>		Jeux traditionnels simples (gagne-terrain, béré, balle au capitaine, etc.), jeux collectifs avec ou sans ballon (à effectifs réduits), jeux pré-sportifs, jeux de lutte, jeux de raquettes
<b>Domaine 5</b> Les représentations du monde et l'activité humaine	S'approprier une culture physique sportive et artistique <ul style="list-style-type: none"> <li>- Découvrir la variété des activités et des spectacles sportifs.</li> <li>- Exprimer des intentions et des émotions par son corps dans un projet artistique individuel ou collectif.</li> </ul>		Dans des situations aménagées et très variées : <ul style="list-style-type: none"> <li>- S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu</li> <li>- Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples</li> <li>- Connaître le but du jeu</li> <li>- Reconnaître ses partenaires et ses adversaires.</li> </ul>

# Lexique spécifique au rugby

**EN-BUT** : Cible à atteindre occupant toute la largeur du terrain.

**TERRAIN** : la ligne d'en-but appartient à l'en-but, la ligne de ballon mort n'en fait pas partie. Les lignes de touches ne font pas partie du terrain.

**MARQUE (ou essai)** : Aplatir le ballon sur ou en arrière de la ligne d'en-but.

**REGROUPEMENT(S)** :

1. MAUL : regroupement au minimum de 3 joueurs au contact et debout (le porteur du ballon, un partenaire, un adversaire)
2. MÊLÉE OUVERTE : le ballon étant mis au sol, la lutte pour sa possession peut se faire de 1 contre 1 à x contre x

**HORS JEU (joueur)** : position irrégulière d'un joueur par rapport au but adverse et aux adversaires.

**PLAQUAGE** : Ceinturer et faire chuter le PB en intervenant sur lui au niveau des hanches et /ou des jambes.

**EN AVANT** : faute commise par un joueur qui passe le ballon à la main :

1. à un partenaire placé devant lui
2. en avant d'une ligne imaginaire passant par le ballon et perpendiculaire aux lignes de touche
3. laisse tomber le ballon devant lui

**REMISES EN JEU** : Au début du jeu, après un essai, un arrêt, une faute ou une sortie du terrain, modalités précisant:

- le lieu de la remise en jeu,
- la position des joueurs (futurs utilisateurs, opposants),
- l'utilisation du ballon.
- Le joueur effectuant la remise en jeu doit toucher le ballon avec le pied avant de faire une passe.

**TOUCHE** : désigne la sortie du ballon en touche ou sa remise en jeu à la main depuis la ligne de touche, à l'endroit de la sortie du ballon.

**CADRAGE** : mobiliser, attirer par sa course les adversaires les plus proches.

**PASSE DE 9** : passe, ballon au sol. Critère de réalisation : ne pas porter le ballon.