



académie  
Lyon

direction des services  
départementaux  
de l'éducation nationale  
Rhône

éducation  
nationale  
jeunesse  
vie associative

Ville de Meyzieu



# Projet Pédagogique rugby

**Champ d'apprentissage visé : « Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel »**



**M. à J. Sept 2018**

# 1- Champ d'apprentissage visé (IO 2016) :

« Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel »

Attendus de fin de cycle 3 (6 <sup>ème</sup> )
<p>En situation aménagée ou à effectif réduit,</p> <p><b>S'organiser tactiquement</b> pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque.</p> <p>Maintenir un <b>engagement moteur efficace</b> sur tout le temps de jeu prévu.</p> <p><b>Respecter</b> les partenaires, les adversaires et l'arbitre.</p> <p>Assurer <b>différents rôles sociaux</b> (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe.</p> <p><b>Accepter le résultat</b> de la rencontre et être capable de le commenter.</p>

Compétences travaillées pendant le cycle	Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève
<ul style="list-style-type: none"><li>- Rechercher le gain de l'affrontement par <b>des choix tactiques simples</b>.</li><li>- <b>Adapter</b> son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires.</li><li>- <b>Coordonner</b> des actions motrices simples.</li><li>- <b>Se reconnaître</b> attaquant / défenseur.</li><li>- <b>Coopérer</b> pour attaquer et défendre.</li><li>- Accepter de tenir <b>des rôles simples</b> d'arbitre et d'observateur.</li><li>- <b>S'informer</b> pour agir.</li></ul>	<p>Jeux traditionnels plus complexes (thèque, bérêt, balle au capitaine, poules-vipères- renards, etc.), <b>jeux collectifs avec ou sans ballon et jeux pré-sportifs collectifs (type handball, basket-ball, football, rugby, volley-ball...)</b>, jeux de combats (de préhension), jeux de raquettes (badminton, tennis).</p>

## Repères de progressivité

Tout au long du cycle, la pratique d'activités collectives doit amener l'élève à **se reconnaître comme attaquant ou défenseur, développer des stratégies**, identifier et remplir **des rôles et des statuts différents** dans les jeux vécus et **respecter les règles**. Au cours du cycle, l'élève affronte seul un adversaire afin d'obtenir le gain du jeu, de développer des stratégies comme attaquant ou comme défenseur et de comprendre qu'il faut attaquer tout en se défendant (réversibilité des situations vécues).

Ce champ d'apprentissage doit être travaillé tout au long du cycle 3 avec des activités sportives support variées : jeux collectifs (thèque, ballon capitaine...), sports collectifs (basket, hand...), jeux individuels d'opposition (badminton, lutte, tennis de table...)

## 2- Les fondamentaux de l'activité :

PRINCIPES FONDAMENTAUX	ESPRIT DU JEU	REGLES FONDAMENTALES
<p><b>Avancer</b> <b>Lutter</b></p> <p>Avec ou sans le ballon</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pour <i>les attaquants</i> il est nécessaire d'avancer vers la cible adverse et de lutter pour conserver le ballon et marquer</li> <li>- Pour <i>les défenseurs</i> il est nécessaire d'avancer vers l'adversaire et de lutter pour récupérer le ballon et pour protéger sa cible</li> </ul>	<p>Matérialiser la <b>conquête</b> d'un territoire</p>	<p><b>La marque</b></p> <p>Aplatir le ballon dans l'en-but.</p>
	<p><b>Respecter et protéger</b> le joueur</p> <p><b>Equilibrer</b> les possibilités d'action entre les attaquants et les défenseurs</p>	<p><b>Les droits et devoirs des joueurs</b></p> <p><i>Ce qui est autorisé :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Courir avec le ballon, le passer, le garder.</li> <li>- Intervenir sur le porteur du ballon : ceinturer, plaquer.</li> </ul> <p><i>Ce qui est interdit :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les actions dangereuses ou déloyales : placage au-dessus de la taille, croc en jambe, cuillère, agression verbale, pousser, projeter.</li> <li>- Intervenir sur un joueur qui n'a pas le ballon.</li> <li>- Le jeu au pied.</li> </ul>
	<p><b>Respecter et protéger</b> le joueur</p> <p>Rendre le ballon <b>disponible</b> (continuité du jeu)</p>	<p><b>Le jeu au sol (tenu)</b></p> <p>Pour pouvoir jouer le ballon il faut être <i>debout sur ses deux pieds</i>. Il y a plaquage lorsqu'un joueur porteur du ballon est tenu ET mis au sol par un adversaire.</p> <p>Un joueur n'ayant plus ses deux appuis au sol (debout) est considéré « mis au sol ». Tout joueur plaqué doit immédiatement lâcher ou passer le ballon et se relever ou s'éloigner du ballon.</p> <p>Les participants au plaquage doivent se remettre debout pour rejouer (rejouer = jouer le ballon ou plaquer un adversaire).</p>
	<p>Favoriser la <b>lutte et la participation collective</b> à la progression du ballon</p>	<p><b>Le hors-jeu (l'en avant)</b></p> <p>Seuls les partenaires placés <i>derrière</i> le porteur du ballon peuvent jouer.</p>

### 3- Objectifs d'apprentissage du module :

<b>Capacités</b>	<b>Connaissances</b>
<p><i>Motrices</i></p> <p>Attaquants :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Savoir passer le ballon en arrière à un partenaire bien placé</li><li>- Coordonner course et passe (attaquants)</li><li>- Savoir éviter un défenseur</li></ul> <p>Défenseurs :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Savoir subtiliser un flag ou plaquer un adversaire</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Connaître et comprendre l'utilité des règles d'or et du jeu</li><li>- Connaître les critères de réalisation d'un plaquage, d'une passe</li><li>- Identifier les stratégies utilisées par une équipe</li><li>- Connaître le lexique spécifique du rugby</li><li>- Se connaître en tant que joueur</li></ul>
<p><i>Stratégiques</i></p> <p>En attaque :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Se rendre disponible auprès du porteur de balle pour l'aider</li><li>- Choisir de progresser avec la balle ou de la passer</li><li>- Repérer les espaces libres pour y jouer</li></ul> <p>En défense :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Se positionner en « miroir » par rapport aux attaquants</li><li>- Avancer ensemble vers l'équipe qui attaque</li></ul> <p><i>Cognitives</i></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Savoir juger d'une règle en situation d'opposition</li></ul>	<p><b>Attitudes</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Accepter de jouer avec tous</li><li>- Respecter les règles et l'arbitre</li><li>- Avoir le souci de respecter partenaires et adversaires</li><li>- Oser s'engager et maîtriser son engagement</li></ul>

# 4- Organisation des séances :

## a- Matériel nécessaire :

- VEILLER A LA TENUE  
DES ELEVES  
- MATERIALIZER  
CLAIREMENT LES  
ESPACES, LES EQUIPES

- Un terrain engazonné, sans ornières.
- Des cônes en quantité pour matérialiser les espaces ; des boudins, des boucliers
- Des chasubles (3 couleurs différentes), des ceintures « flag »
- Des ballons de rugby (1 pour 2 minimum)
- Des sifflets, des chronomètres
- Une trousse de secours pour les petits « bobos ».
- Pour chaque élève, une tenue de sport avec des vêtements usagés qui ne craignent pas d'être tachés. Pas de chaussures à crampons.
- S'assurer, avant le début de la séance, que les élèves ont ôté tous les objets susceptibles d'être dangereux (lunettes, montres, chaînes, bracelets, boucles d'oreille...), et que les cheveux sont attachés.

## b- Groupement des élèves :

En découverte, 4 à 6 équipes mixtes et hétérogènes qui peuvent varier.

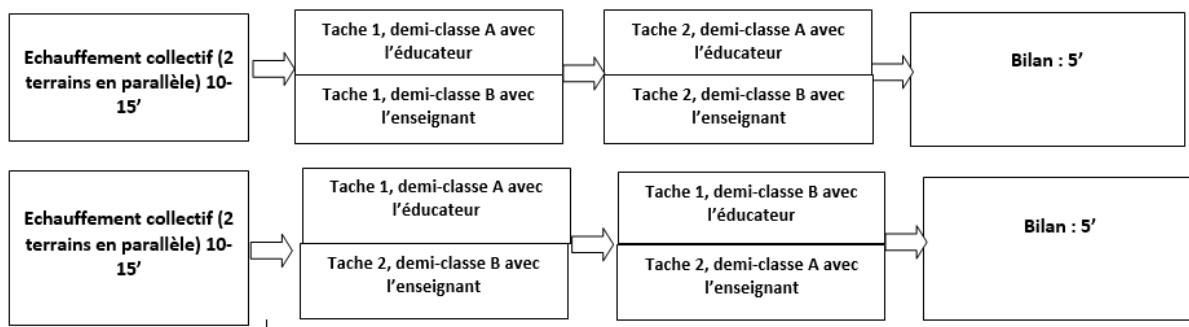
En référence/structuration, 6 équipes stables et mixtes (4-5 élèves) : 3 équipes hétérogènes forts/moyens avec un des 2 adultes ; 3 équipes hétérogènes moyens/faibles avec l'autre adulte.

*Pourquoi 6 équipes ?* Cela permet d'avoir 1 équipe qui co-arbitre/organise/observe et 2 qui jouent, et des effectifs plus réduits.

- DES EQUIPES A FAIBLE  
EFFECTIF  
- DES ARBITRES, DES  
ORGANISATEURS, DES  
OBSERVATEURS

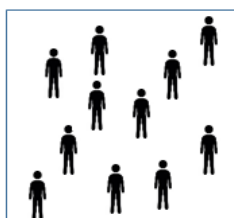
## c- Une séance type d'1h00 :

- Un échauffement (carré magique) puis 2 ou 3 tâches.
- 2 possibilités : soit les 2 tâches en parallèle, soit l'une après l'autre.

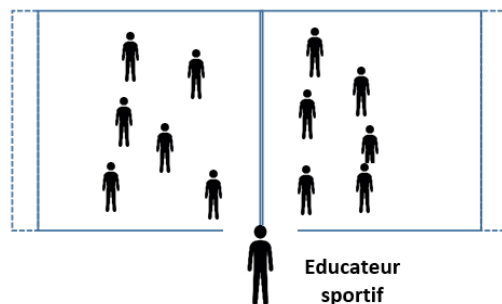
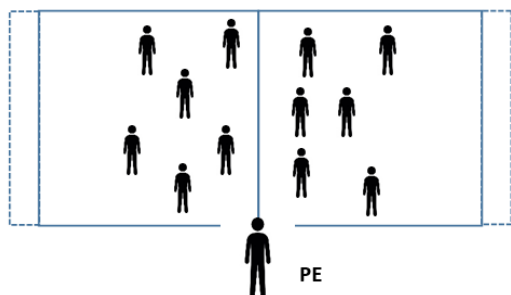


### Dispositifs possibles:

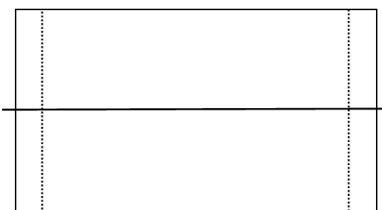
2 carrés de 15 X 15 :



2 terrains de 30 X 15 + en-but :



NB : selon les tâches on peut modifier les terrains, par exemple :



Terrain coupé en 2.  
Jeu en parallèle,  
terrain étroit.



Terrain divisé en zones,  
1 seul en-but.

## d- Les conditions pédagogiques :

En classe, le travail de préparation (en amont) et de retour sur l'activité (en aval) est primordial pour permettre l'acquisition par les élèves des connaissances et des compétences visées.

Il y a 3 questions à poser aux élèves :

- **AVANT : Qu'est-ce que tu dois faire ? (But)**

Connaissance de la tâche et de ses éléments pour la conceptualisation et la compréhension. Utilisation du TBI pour projeter les dispositifs.

- **APRES : Qu'est-ce que tu as fait ? (Résultat)**

Connaissance et conscience du résultat de l'action.

- **APRES : Comment as-tu fait ? (Manière de faire, stratégie collective)**

Mise en relation entre les moyens et les buts pour l'émergence des procédures utilisées.



- **Sur le terrain** : L'action est privilégiée, elle est accompagnée de questionnement relatif à l'activité : « arrêts sur image » pendant le jeu, bilans en fin de séance.

- **Sécurité** : L'attitude de l'enseignant est déterminante dans la démarche de construction de la **sécurité active**. La connaissance de la tâche (dispositif, but, consignes, critères de réussite) permet aux élèves d'être responsable de leur propre sécurité et de celle des autres. A préparer en classe...

**Le cahier de rugby** recense des propositions d'activités à mener en classe.

## 5- Le module d'apprentissage :

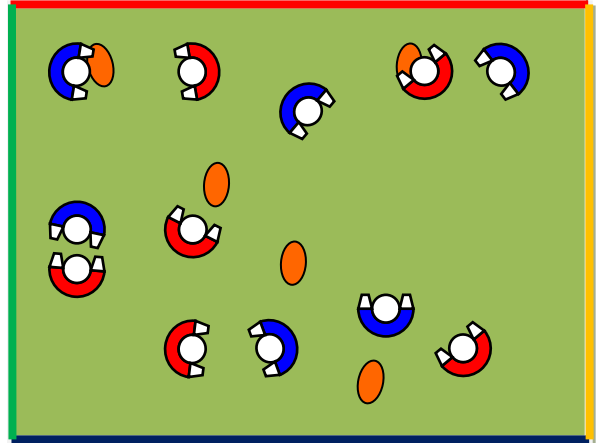
SEANCES 1 ET 2	SEANCES 3 ET 4	SEANCES 5 ET 6	SEANCES 7 ET 8	SEANCE 9
Découverte	Contact	Apprendre à avancer en attaque, en défense		Rencontre
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Découvrir l'activité à travers des jeux ludiques.</li> <li>- Découvrir les règles du rugby : LA MARQUE / LES DROITS ET DEVOIRS DES JOUEURS / LE TENU (plaquage) / LE HORS JEU (passe en arrière).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Apprendre le placage. Savoir faire tomber et tomber en sécurité.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Apprendre à avancer en opposition,</li> <li>- Apprendre à jouer dans les espaces.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Apprendre à s'organiser collectivement pour attaquer ou défendre</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Apprendre à s'opposer de façon civilisée</li> <li>- Jouer des rôles sociaux (marqueur, organisateur...)</li> </ul>

# SEANCE 1

Découvrir l'activité à travers des jeux ludiques. Découvrir les règles fondamentales du rugby

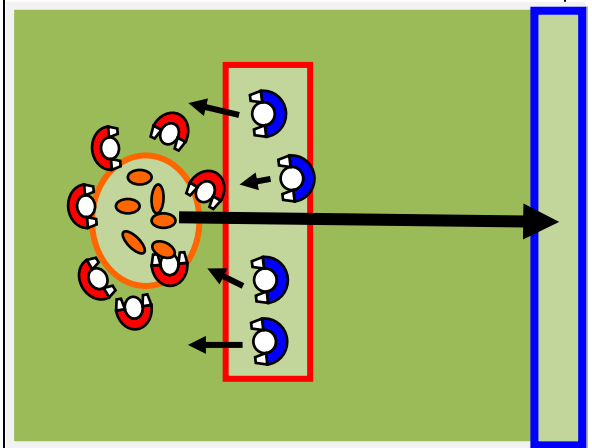
## LE CARRE MAGIQUE

- Effectifs** : 2 groupes de mêmes nombres.
- Espace** : 20x20 ou 30x30m.
- Matériels** : chasubles, 1 ballon pour 2.3, plots 4 couleurs.
- Objectif** : Améliorer les déplacements, la manipulation de la balle, les attitudes au contact. L'apprentissage des règles fondamentales.
- But** : Réveil articulaire.
- Lancement de jeu** : L'éducateur annonce différentes consignes selon son imagination. Varier les courses, Contact avec partenaires de jeu, avec le sol, différentes manipulations. Passe à 5. Annoncer une couleur pour « marquer ».
- **Comportements Attendus** : Tout le monde doit être en mouvement. Quand je ramasse ou pose la balle, je regarde devant moi. Le receveur appelle son partenaire et fait « la cible » (il tend les mains). On fait « la pelleuse », on arrache en poussant. Prise au niveau du short, tête placée sur le côté et on POUSSE (on ne tire pas).



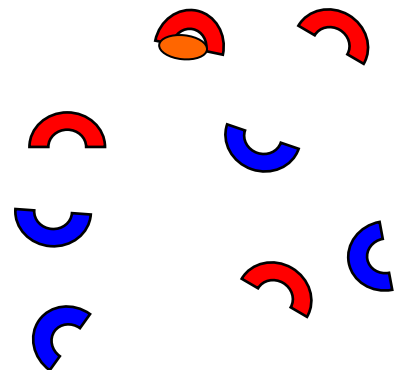
## CORSAIRES ET PIRATES

- Effectifs** : 2 groupes de mêmes nombres.
- Espace** : 25m x 15m.
- Matériels** : 1 ballon pour 2, plots, chasubles.
- Objectif** : Améliorer la compréhension des principes fondamentaux du jeu de rugby. Avancer pour marquer et s'opposer pour récupérer.
- But** : Marquer le maximum d'essai.
- Lancement de jeu** : Les pirates (attaquants) courent autour des ballons. Au signal, ils prennent les ballons et doivent aller aplatir le ballon dans la zone de marque. Les corsaires (défenseurs) doivent mettre au sol ou faire sortir du terrain les pirates. Ils les empêchent de marquer.
- Variables** : Nombre de ballons (→ Passe autorisé). Uniquement des plaquages. Surnombre. Sous nombre. Dimension du terrain. Augmenter la distance entre les attaquants et défenseurs.



## LA SOULE SOUS FORME DE TOUCHER RUGBY

- Effectifs** : 2 groupes de mêmes nombres.
- Espace** : 20m x 20m. Plus le terrain élargi plus il y aura des espaces
- Matériels** : chasubles, 1 ballon
- Objectif** : se démarquer pour pouvoir marquer
- But** : Récupérer la balle.
- Lancement de jeu** : une équipe aura la balle à chaque engagement. Après un essai concédé l'équipe repart avec le ballon.
- **Consignes** :
  1. toucher le porteur du ballon en défense
  2. aller marquer sans se faire toucher en attaque





## SEANCE 2

Découvrir l'activité à travers des jeux ludiques. Découvrir les règles fondamentales du rugby

### LE CARRE MAGIQUE

**-Effectifs :** 2 groupes de mêmes nombres.

**-Espace :** 20x20 ou 30x30m.

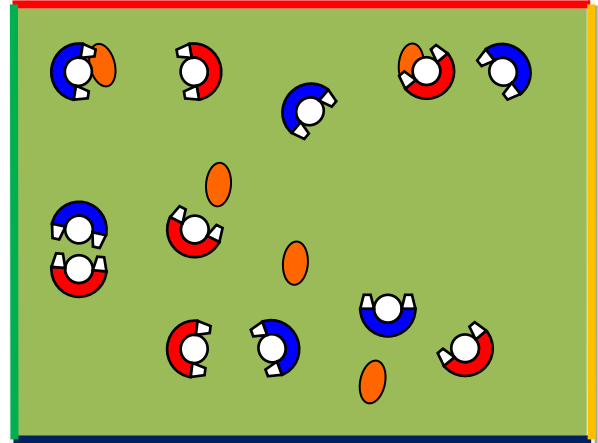
**-Matériels :** chasubles, 1 ballon pour 2.3, plots 4 couleurs.

**-Objectif :** Améliorer les déplacements, la manipulation de la balle, les attitudes au contact. L'apprentissage des règles fondamentales.

**-But :** Réveil articulaire.

**-Lancement de jeu :** L'éducateur annonce différentes consignes selon son imagination. Varier les courses, Contact avec partenaires de jeu, avec le sol, différentes manipulations. Passe à 10. Annoncé une couleur pour « marquer ».

**- Comportements Attendus :** Tout le monde doit être en mouvement. Quand je ramasse ou pose la balle, je regarde devant moi. Le receveur appelle son partenaire et fait « la cible » (il tend les mains). On fait « la pelleteuse », on arrache en poussant. Prise au niveau du short, tête placée sur le côté et on POUSSE (on ne tire pas).



### CORSAIRES ET PIRATES

**-Effectifs :** 2 groupes de mêmes nombres.

**-Espace :** 25m x 15m.

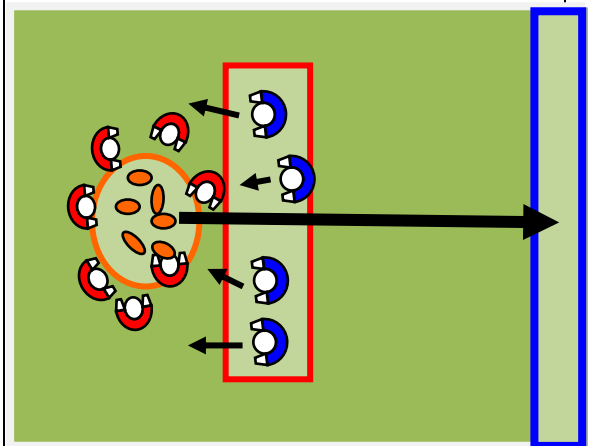
**-Matériels :** 1 ballon pour 2, plots, chasubles.

**-Objectif :** Améliorer la compréhension des principes fondamentaux du jeu de rugby. Avancer pour marquer et s'opposer pour récupérer.

**-But :** Marquer le maximum d'essai.

**-Lancement de jeu :** Les pirates (attaquants) courent autour des ballons. Au signal, ils prennent les ballons et doivent aller aplatir le ballon dans la zone de marque. Les corsaires (défenseurs) doivent mettre au sol ou faire sortir du terrain les pirates. Ils les empêchent de marquer.

**-Variables :** Nombre de ballons (→ Passe autorisé). Uniquement des plaquages. Surnombre. Sous nombre. Dimension du terrain. Augmenter la distance entre les attaquants et défenseurs.



### LA SOULE AVEC MEDECINE BALL

**-Effectifs :** 2 groupes de mêmes nombres.

**-Espace :** 20m x 20m. Plus le terrain élargi plus il y aura des espaces

**-Matériels :** chasubles, 1 ballon

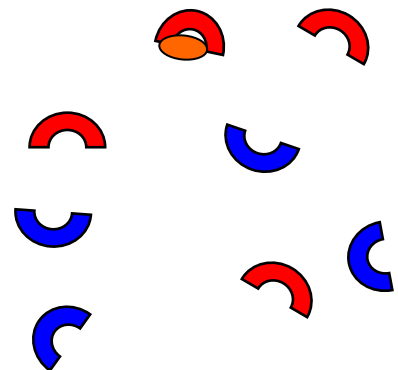
**-Objectif :** se démarquer pour pouvoir marquer

**-But :** Récupérer la balle.

**-Lancement de jeu :** une équipe aura la balle à chaque engagement. Après un essai concédé l'équipe repart avec le ballon.

**- Consignes :**

1. Récupérer le ballon des mains de l'autre en défense
2. aller marquer sans se faire toucher en attaque
3. se rapprocher de mon coéquipier pour avoir le ballon, rôle des soutiens.

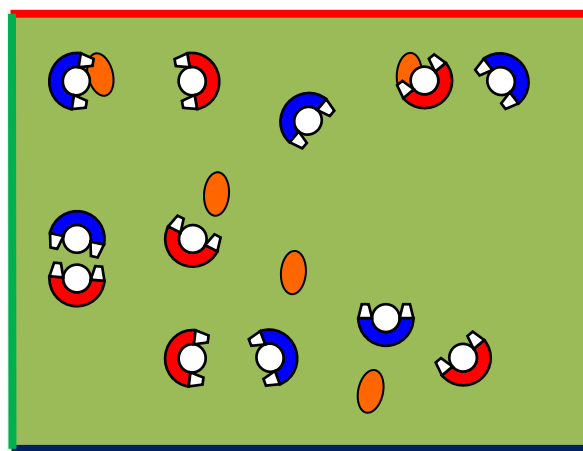


# SEANCE 3

## Apprentissage du placage. Savoir faire tomber en sécurité.

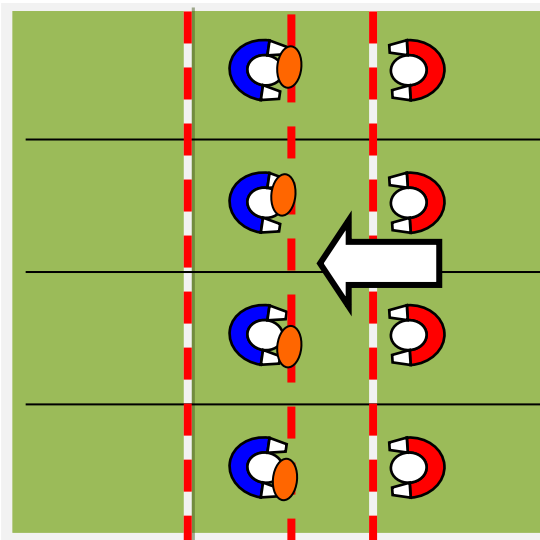
### LE CARRE MAGIQUE

**-Effectifs :** 2 groupes de mêmes nombres.  
**-Espace :** 20x20 ou 30x30m.  
**-Matériels :** chasubles, 1 ballon pour 2.3, plots 4 couleurs.  
**-Objectif :** Améliorer les déplacements, la manipulation de la balle, les attitudes au contact. L'apprentissage des règles fondamentales.  
**-But :** Réveil articulaire.  
**-Lancement de jeu :** L'éducateur annonce différentes consignes selon son imagination. Varier les courses, Contact avec partenaires de jeu, avec le sol, différentes manipulations. Passe à 10. Annoncé une couleur pour « marquer ».  
**- Comportements Attendus :** Tout le monde doit être en mouvement. Quand je ramasse ou pose la balle, je regarde devant moi. Le receveur appelle son partenaire et fait « la cible » (il tend les mains). On fait « la pelleteuse », on arrache en poussant. Prise au niveau du short, tête placée sur le côté et on Pousse (on ne tire pas).



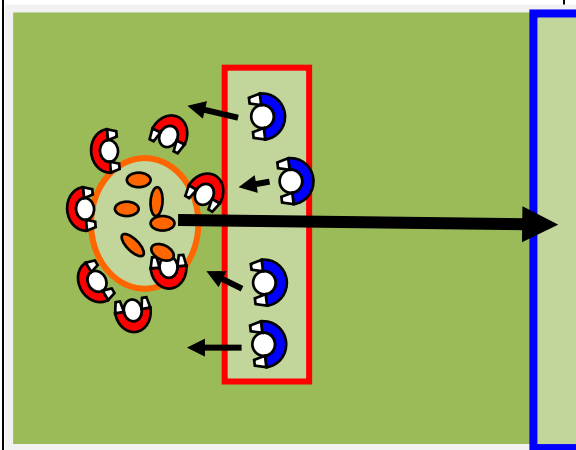
### APPRENTISSAGE DU PLAQUAGE

**-Effectifs :** 1 contre 1 jusqu'à 4 contre 4.  
**-Espace :** 1.2m par joueurs.  
**-Matériels :** 1 ballon pour 2, plots, chasuble.  
**-Objectif :** Diminuer l'appréhension au plaquage. Améliorer la technique du plaquage.  
**-But :** Mettre au sol son « partenaire de jeu » en sécurité.  
**-Lancement de jeu :** Au signal de l'éducateur, déterminer ensemble les étapes du plaqué. Voir comportements attendus.  
**-Variables :** Diminuer, augmenter l'espace entre les joueurs. Diminuer le nombre de ballons.  
**- Comportements Attendus :**  
AVANCER pour plaquer (**PRE ACTION**). Abaisser son centre de gravité. Engager l'**épaule** contre la **cible** (milieu cuisse). **Serrage** des **2 bras** autour du porteur. Plaquer l'**oreille contre** le short. **Accompagner** le joueur au sol. (Les 2 joueurs sont au sol.) **Garder** la tête collée, les bras serrés. Faire **pivoter** en tombant. Tête « libre ». **Se relever** et retourner dans son camp pour rejouer.



### CORSAIRES ET PIRATES AVEC PLACAGES

**-Effectifs :** 2 groupes de mêmes nombres.  
**-Espace :** 25m x 15m.  
**-Matériels :** 1 ballon pour 2, plots, chasubles.  
**-Objectif :** Améliorer la compréhension des principes fondamentaux du jeu de rugby. Avancer pour marquer et s'opposer pour récupérer.  
**-But :** Marquer le maximum d'essai.  
**-Lancement de jeu :** Les pirates (attaquants) courent autour des ballons. Au signal, ils prennent les ballons et doivent aller aplatir le ballon dans la zone de marque. Les corsaires (défenseurs) doivent mettre au sol ou faire sortir du terrain les pirates. Ils les empêchent de marquer.  
**-Variables :** Nombre de ballons (→ Passe autorisé). Uniquement des plaquages. Surnombre. Sous nombre. Dimension du terrain. Augmenter la distance entre les attaquants et défenseurs.

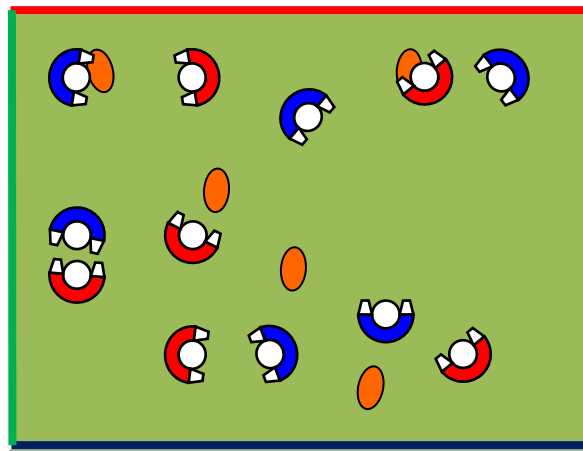


# SEANCE 4

## Apprentissage du placage. Savoir faire tomber en sécurité.

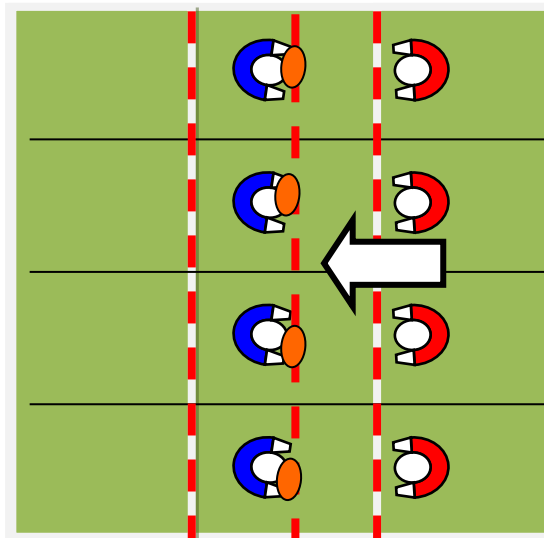
### LE CARRE MAGIQUE

- Effectifs** : 2 groupes de mêmes nombres.
- Espace** : 20x20 ou 30x30m.
- Matériels** : chasubles, 1 ballon pour 2.3, plots 4 couleurs.
- Objectif** : Améliorer les déplacements, la manipulation de la balle, les attitudes au contact. L'apprentissage des règles fondamentales.
- But** : Réveil articulaire.
- Lancement de jeu** : L'éducateur annonce différentes consignes selon son imagination. Varier les courses, Contact avec partenaires de jeu, avec le sol, différentes manipulations. Passe à 10. Annoncé une couleur pour « marquer ».
- **Comportements Attendus** : Tout le monde doit être en mouvement. Quand je ramasse ou pose la balle, je regarde devant moi. Le receveur appelle son partenaire et fait « la cible » (il tend les mains). On fait « la pelleteuse », on arrache en poussant. Prise au niveau du short, tête placée sur le côté et on POUSSE (on ne tire pas).



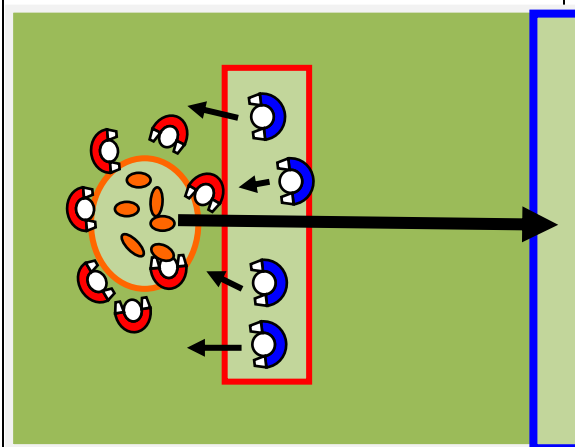
### APPRENTISSAGE DU PLAQUAGE

- Effectifs** : 1 contre 1 jusqu'à 4 contre 4.
- Espace** : 1.2m par joueurs.
- Matériels** : 1 ballon pour 2, plots, chasuble.
- Objectif** : Diminuer l'appréhension au plaquage. Améliorer la technique du plaquage.
- But** : Mettre au sol son « partenaire de jeu » en sécurité.
- Lancement de jeu** : Au signal de l'éducateur, déterminer ensemble les étapes du plaqué. Voir comportements attendus.
- Variables** : Diminuer, augmenter l'espace entre les joueurs. Diminuer le nombre de ballons.
- **Comportements Attendus** :  
 AVANCER pour plaquer (**PRE ACTION**. Abaisser son centre de gravité. Engager l'**épaule** contre la **cible** (milieu cuisse). **Serrage** des **2 bras** autour du porteur. Plaquer l'**oreille contre** le short. **Accompagner** le joueur au sol. (Les 2 joueurs sont au sol.) **Garder** la tête collée, les bras serrés. Faire **pivoter** en tombant. Tête « libre ». **Se relever** et retourner dans son camp pour rejouer.



### CORSAIRES ET PIRATES AVEC PLAQUAGES

- Effectifs** : 2 groupes de mêmes nombres.
- Espace** : 25m x 15m.
- Matériels** : 1 ballon pour 2, plots, chasubles.
- Objectif** : Améliorer la compréhension des principes fondamentaux du jeu de rugby. Avancer pour marquer et s'opposer pour récupérer.
- But** : Marquer le maximum d'essai.
- Lancement de jeu** : Les pirates (attaquants) courent autour des ballons. Au signal, ils prennent les ballons et doivent aller aplatir le ballon dans la zone de marque. Les corsaires (défenseurs) doivent mettre au sol ou faire sortir du terrain les pirates. Ils les empêchent de marquer.
- Variables** : Nombre de ballons (→ Passe autorisé). Uniquement des plaquages. Surnombre. Sous nombre. Dimension du terrain. Augmenter la distance entre les attaquants et défenseurs.

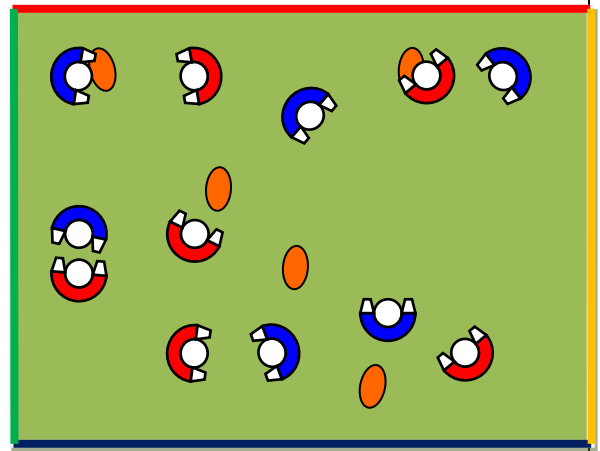


# SEANCE 5

Améliorer le principe d'avancer en opposition, jouer dans les espaces.

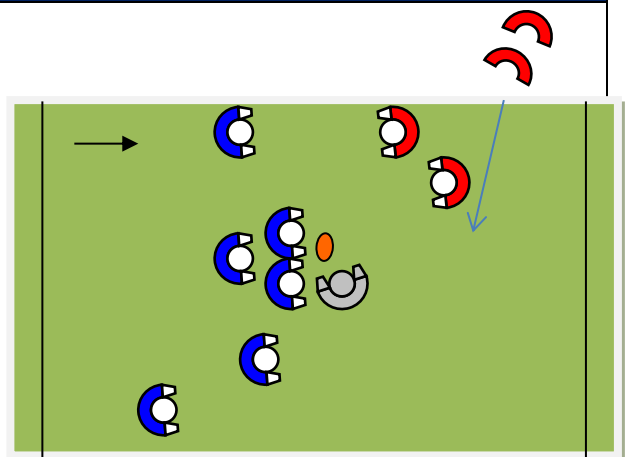
## LE CARRE MAGIQUE

**-Effectifs :** 2 groupes de mêmes nombres.  
**-Espace :** 20x20 ou 30x30m.  
**-Matériels :** chasubles, 1 ballon pour 2.3, plots 4 couleurs.  
**-Objectif :** Améliorer les déplacements, la manipulation de la balle, les attitudes au contact. L'apprentissage des règles fondamentales.  
**-But :** Réveil articulaire.  
**-Lancement de jeu :** L'éducateur annonce différentes consignes selon son imagination. Varier les courses, Contact avec partenaires de jeu, avec le sol, différentes manipulations. Passe à 10. Annoncé une couleur pour « marquer ».  
**- Comportements Attendus :** Tout le monde doit être en mouvement. Quand je ramasse ou pose la balle, je regarde devant moi. Le receveur appelle son partenaire et fait « la cible » (il tend les mains). On fait « la pelleteuse », on arrache en poussant. Prise au niveau du short, tête placée sur le côté et on Pousse (on ne tire pas).



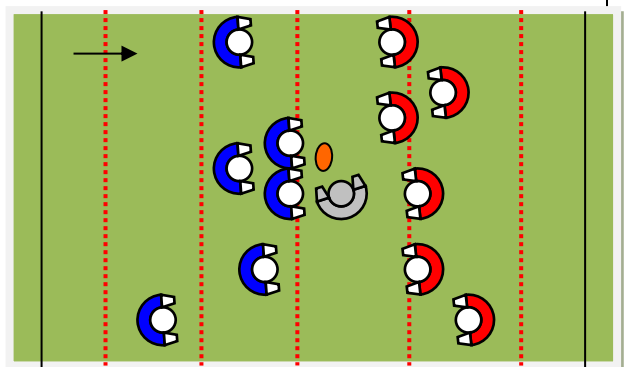
## QUINETTE

**-Effectifs :** 2 groupes de mêmes nombres.  
**-Espace :** 20 PAR 15  
**-Matériels :** chasubles, ballon, plots.  
**-Objectif :** gérer un surnombre offensif. S'organiser collectivement en attaque.  
**-But :** marquer le plus de points possible.  
**-Score :** 1 pt de plus à chaque défenseur  
**-attaquants** vous devez marquer le plus d'essais possible en 5 passages.  
**- défenseurs** vous devez récupérer la balle. A chaque tenu vous faites rentrer un défenseur.  
**Le passage se finit lorsque l'équipe fait en avant, si le ballon sort ou si les défenseurs réussissent leurs placages.**



## LE JEU DE ZONES

**-Effectifs :** 2 groupes de mêmes nombres.  
**-Espace :** L : 8.10 zones de 3.5m. l : 2m par joueurs.  
**-Matériels :** chasubles, ballon, plots.  
**-Objectif :** Améliorer le principe fondamental : AVANCER en UTILISATION. L'apprentissage des règles fondamentales.  
**-But :** Jeu de gagne-terrain. Marquer.  
**-Score :** 1 pt par zone franchis. Essai = 5pt. Relai (passe qui fait avancer) = +1pt.  
**-Lancement de jeu :** L'éducateur joue avec les rapports de forces (équilibre, favorable...). Le jeu réel démarre à la passe de l'éducateur. A/D en référence. Chaque équipe a 3 touches pour aller le plus loin possible. 5 ballons d'attaque.  
**- Comportements Attendus :**  
**J'ai le ballon : J'AVANCE.** Porter le ballon dans un espace libre ou le transmettre à un partenaire disponible.  
**Je n'ai pas le ballon : AIDER A AVANCER.** Soutien à la poussée ou à la passe du porteur de balle. Se démarquer.

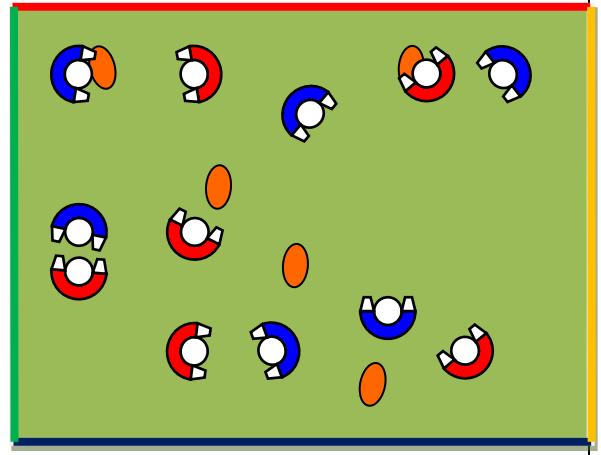


# SEANCE 6

Apprendre à avancer en opposition, jouer dans les espaces.

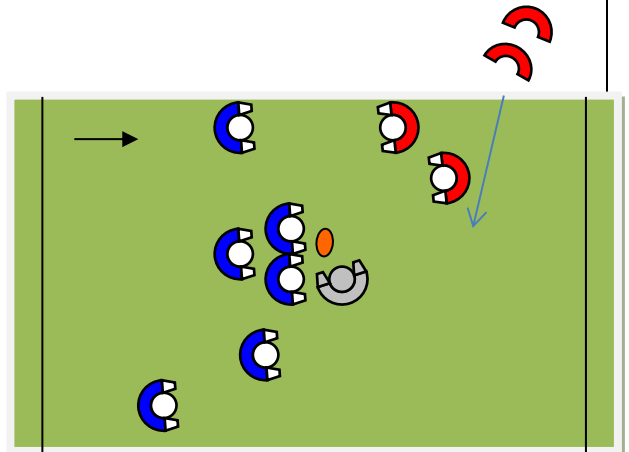
## LE CARRE MAGIQUE

**-Effectifs :** 2 groupes de mêmes nombres.  
**-Espace :** 20x20 ou 30x30m.  
**-Matériels :** chasubles, 1 ballon pour 2.3, plots 4 couleurs.  
**-Objectif :** Améliorer les déplacements, la manipulation de la balle, les attitudes au contact. L'apprentissage des règles fondamentales.  
**-But :** Réveil articulaire.  
**-Lancement de jeu :** L'éducateur annonce différentes consignes selon son imagination. Varier les courses, Contact avec partenaires de jeu, avec le sol, différentes manipulations. Passe à 10. Annoncé une couleur pour « marquer ».  
**- Comportements Attendus :** Tout le monde doit être en mouvement. Quand je ramasse ou pose la balle, je regarde devant moi. Le receveur appelle son partenaire et fait « la cible » (il tend les mains). On fait « la pelleteuse », on arrache en poussant. Prise au niveau du short, tête placée sur le côté et on Pousse (on ne tire pas).



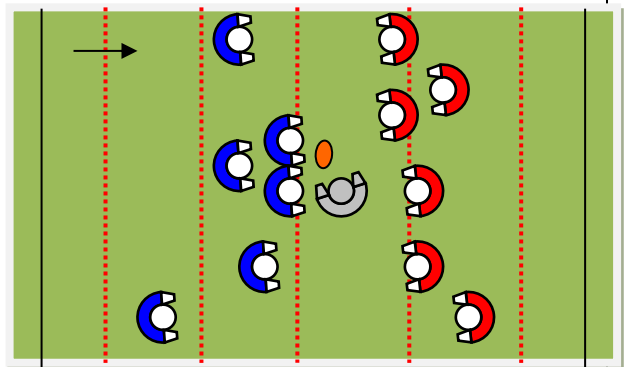
## QUINETTE

**-Effectifs :** 2 groupes de mêmes nombres.  
**-Espace :** 20 PAR 15  
**-Matériels :** chasubles, ballon, plots.  
**-Objectif :** gérer un surnombre offensif. S'organiser collectivement en attaque.  
**-But :** marquer le plus de points possible.  
**-Score :** 1 pt de plus à chaque défenseur  
**-attaquants** vous devez marquer le plus d'essais possible en 5 passages.  
**- défenseurs** vous devez récupérer la balle. A chaque tenu vous faites rentrer un défenseur.  
**Le passage se finit lorsque l'équipe fait en avant, si le ballon sort ou si les défenseurs réussissent leurs placages.**



## LE JEU DE ZONES

**-Effectifs :** 2 groupes de mêmes nombres.  
**-Espace :** L : 8.10 zones de 3.5m. l : 2m par joueurs.  
**-Matériels :** chasubles, ballon, plots.  
**-Objectif :** Améliorer le principe fondamental : AVANCER en UTILISATION. L'apprentissage des règles fondamentales.  
**-But :** Jeu de gagne-terrain. Marquer.  
**-Score :** 1 pt par zone franchis. Essai = 5pt. Relai (passe qui fait avancer) = +1pt.  
**-Lancement de jeu :** L'éducateur joue avec les rapports de forces (équilibre, favorable...). Le jeu réel démarre à la passe de l'éducateur.  
**- Comportements Attendus :**  
**J'ai le ballon : J'AVANCE.** Porter le ballon dans un espace libre ou le transmettre à un partenaire disponible.  
**Je n'ai pas le ballon : AIDER A AVANCER.** Soutien à la poussée ou à la passe du porteur de balle. Se démarquer.

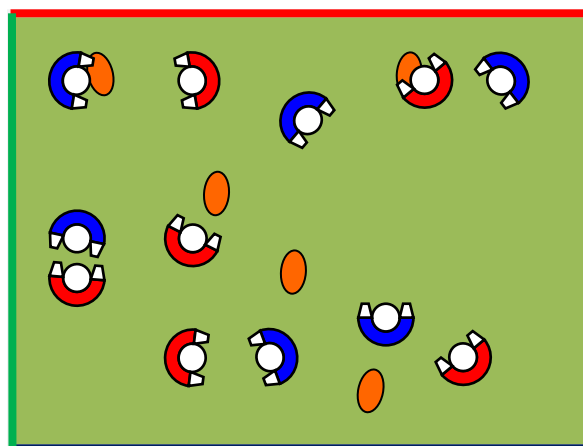


# SEANCE 7

## Apprendre à s'organiser collectivement pour attaquer ou défendre

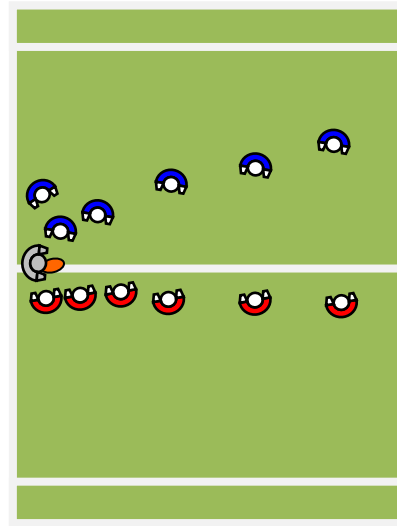
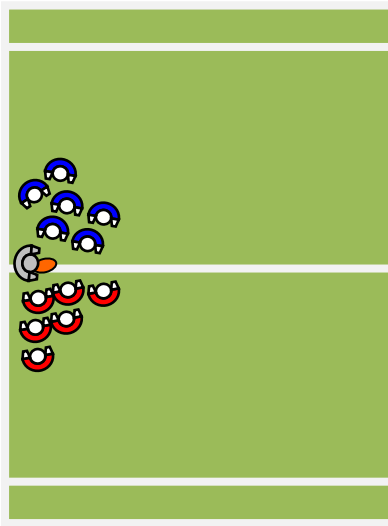
### LE CARRE MAGIQUE

- Effectifs** : 2 groupes de mêmes nombres.
- Espace** : 20x20 ou 30x30m.
- Matériels** : chasubles, 1 ballon pour 2.3, plots 4 couleurs.
- Objectif** : Améliorer les déplacements, la manipulation de la balle, les attitudes au contact. L'apprentissage des règles fondamentales.
- But** : Réveil articulaire.
- Lancement de jeu** : L'éducateur annonce différentes consignes selon son imagination. Varier les courses, Contact avec partenaires de jeu, avec le sol, différentes manipulations. Passe à 10. Annoncé une couleur pour « marquer ».
- **Comportements Attendus** : Tout le monde doit être en mouvement. Quand je ramasse ou pose la balle, je regarde devant moi. Le receveur appelle son partenaire et fait « la cible » (il tend les mains). On fait « la pelleteuse », on arrache en poussant. Prise au niveau du short, tête placée sur le côté et on POUSSE (on ne tire pas).



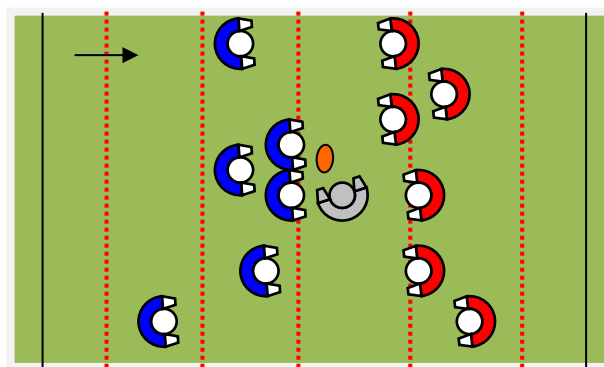
### MIROIR

- Effectifs** : 2 équipes de mêmes nombres.
- Espace** : 30m x 20m.
- Matériels** : Ballon, plots, chasubles.
- Objectif** : Améliorer la défense collective.
- But** : Avancer ENSEMBLE pour empêcher de marquer et récupérer la balle.
- Lancement de jeu** : Dans un premier temps, les joueurs trottinent autour de l'éducateur. Il détermine les utilisateurs et les opposants. Au signal « Attention », les joueurs se répartissent dans leur camp. A « Jeu », jeu réel.



### LE JEU DE ZONES AVEC MEDECINE BALL

- Effectifs** : 2 groupes de mêmes nombres.
- Espace** : L : 8.10 zones de 3.5m. l : 2m par joueurs.
- Matériels** : chasubles, ballon, plots.
- Objectif** : Améliorer le principe fondamental : AVANCER en UTILISATION. L'apprentissage des règles fondamentales.
- But** : Jeu de gagne-terrain. Marquer.
- Score** : 1 pt par zone franchis. Essai = 5pt. Relai (passe qui fait avancer) = +1pt.
- Lancement de jeu** : L'éducateur joue avec les rapports de forces (équilibre, favorable...). Le jeu réel démarre à la passe de l'éducateur.
- **Comportements Attendus** :  
**J'ai le ballon** : J'AVANCE. Porter le ballon dans un espace libre ou le transmettre à un partenaire disponible.  
**Je n'ai pas le ballon** : AIDER A AVANCER. Soutien à la poussée ou à la passe du porteur de balle. Se démarquer.

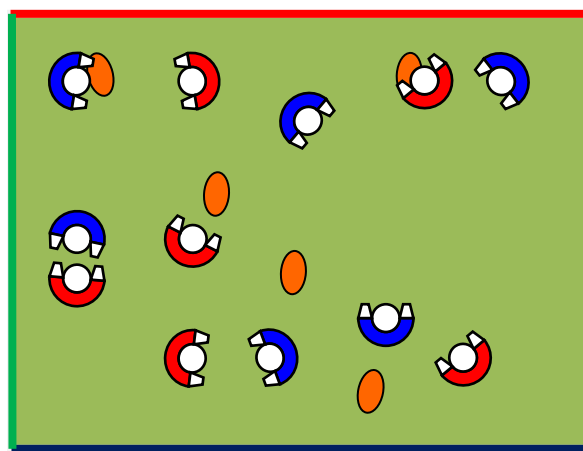


# SEANCE 8

## Apprendre à s'organiser collectivement pour attaquer ou défendre

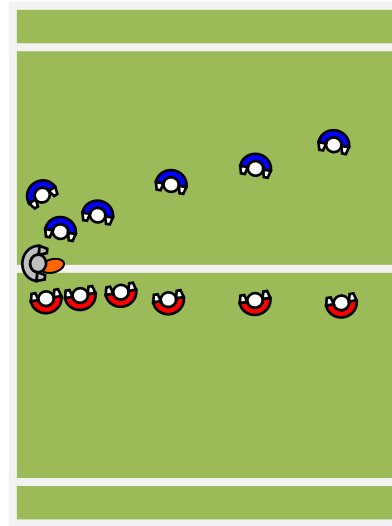
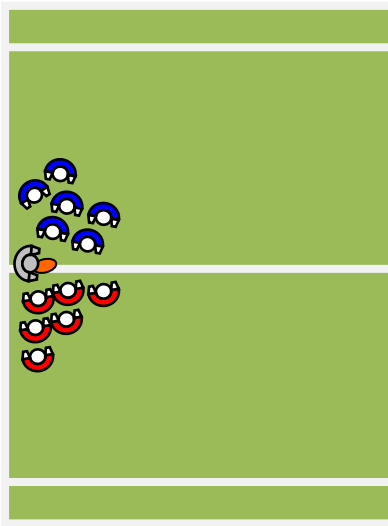
### LE CARRE MAGIQUE

**-Effectifs :** 2 groupes de mêmes nombres.  
**-Espace :** 20x20 ou 30x30m.  
**-Matériels :** chasubles, 1 ballon pour 2.3, plots 4 couleurs.  
**-Objectif :** Améliorer les déplacements, la manipulation de la balle, les attitudes au contact. L'apprentissage des règles fondamentales.  
**-But :** Réveil articulaire.  
**-Lancement de jeu :** L'éducateur annonce différentes consignes selon son imagination. Varier les courses, Contact avec partenaires de jeu, avec le sol, différentes manipulations. Passe à 10. Annoncé une couleur pour « marquer ».  
**- Comportements Attendus :** Tout le monde doit être en mouvement. Quand je ramasse ou pose la balle, je regarde devant moi. Le receveur appelle son partenaire et fait « la cible » (il tend les mains). On fait « la pelleteuse », on arrache en poussant. Prise au niveau du short, tête placée sur le côté et on Pousse (on ne tire pas).



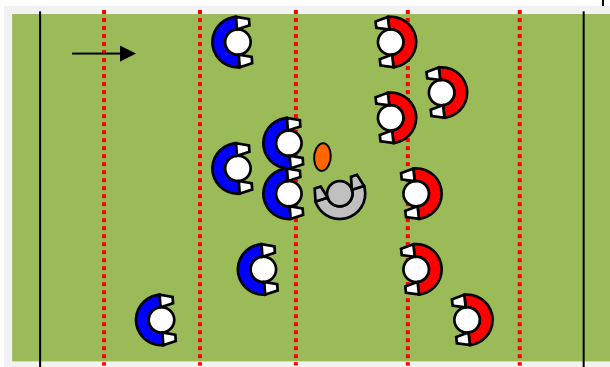
### MIROIR

**-Effectifs :** 2 équipes de mêmes nombres.  
**-Espace :** 30m x 20m.  
**-Matériels :** Ballon, plots, chasubles.  
**-Objectif :** Améliorer la défense collective.  
**-But :** Avancer ENSEMBLE pour empêcher de marquer et récupérer la balle.  
**-Lancement de jeu :** Dans un premier temps, les joueurs trottinent autour de l'éducateur. Il détermine les utilisateurs et les opposants. Au signal « Attention », les joueurs se répartissent dans leur camp. A « Jeu », jeu réel.



### LE JEU DE ZONES AVEC MEDECINE BALL

**-Effectifs :** 2 groupes de mêmes nombres.  
**-Espace :** L : 8.10 zones de 3.5m. l : 2m par joueurs.  
**-Matériels :** chasubles, ballon, plots.  
**-Objectif :** Améliorer le principe fondamental : AVANCER en UTILISATION. L'apprentissage des règles fondamentales.  
**-But :** Jeu de gagne-terrain. Marquer.  
**-Score :** 1 pt par zone franchis. Essai = 5pt. Relai (passe qui fait avancer) = +1pt.  
**-Lancement de jeu :** L'éducateur joue avec les rapports de forces (équilibre, favorable...). Le jeu réel démarre à la passe de l'éducateur.  
**- Comportements Attendus :**  
**J'ai le ballon : J'AVANCE.** Porter le ballon dans un espace libre ou le transmettre à un partenaire disponible.  
**Je n'ai pas le ballon : AIDER A AVANCER.** Soutien à la poussée ou à la passe du porteur de balle. Se démarquer.



## **SEANCE 9**

### ***Rencontre interclasses***

Voir les règles en annexe.



# **ANNEXES**

## Annexe 1 : Aide pour déterminer le niveau des joueurs

### **NIVEAU 1**

<b>COMPORTEMENTS OBSERVÉS</b>	Plaisir du jeu – Rires - Débauche physique – Grappe (égocentrisme) - Crainte, peur du contact - Joueur satellite
<b>OBJECTIFS</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Avancer et marquer individuellement ou collectivement.</li><li>• Empêcher d'avancer individuellement ou collectivement.</li><li>• S'investir dans le combat collectif (jouer à lutter). Jouer dans la grappe.</li><li>• Résoudre les problèmes affectifs &amp; relationnels</li></ul>
<b>RÈGLES</b>	Droits et Devoirs des joueurs La marque
<b>SITUATIONS D'APPRENTISSAGE</b>	Jeux de lutte, jeu de bataille, manipulation de balle, 1 contre 1, parcours de motricité...

### **NIVEAU 2**

<b>COMPORTEMENTS OBSERVÉS</b>	Acceptation du contact adversaire / sol par tous. La coopération se manifeste par le jeu en relais en avançant, l'aide dans l'attroupelement qui devient regroupement, le soutien, le souci de libérer le ballon.
<b>OBJECTIFS</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Prendre en compte l'adversaire et le partenaire proche.</li><li>• « Jouer avec l'autre ».</li><li>• Percevoir les adversaires, les partenaires, les espaces proches libres.</li></ul>
<b>RÈGLES</b>	Le tenu-le jeu au sol-le hors-jeu Le hors-jeu sur regroupement
<b>SITUATIONS D'APPRENTISSAGE</b>	Jeu de bataille avec zones-alternance terrain large/étroit 1+1contre1+1

# Annexe 2 : Les 2 grandes étapes de l'apprentissage

## 1<sup>ère</sup> ETAPE : entrer dans le combat collectif

### **PASSER D'UN COMPORTEMENT DE FUITE, D'EVITEMENT DU CONTACT A UN COMPORTEMENT OFFENSIF.**

#### ↳ **AVANCER**

- Maîtrise de la charge sur (de) l'adversaire.
- Attitudes au contact : Rester debout.
- Prendre conscience du but à atteindre : L'en-but adverse / Course droite.
- Maîtrise de la balle ovale : Tenir le ballon à 2 mains, sous un bras...

#### ↳ **FAIRE PRESSION, AVANCER** en défense sur l'adversaire pour **RECUPERER** le ballon.

### **PASSER DE L'ACCROCHAGE AU PLACAGE.**

#### ↳ **PRE ACTION.** Abaisser son centre de gravité.

##### ○ Tout en gardant le principe d'AVANCER :

- ↳ Engager l'**épaule** contre la **cible** (milieu cuisse).
- ↳ **Serrage** des **2 bras** autour du porteur. Plaquer l'**oreille contre** le short.
- ↳ **Accompagner** le joueur au sol. (Les 2 joueurs sont au sol.)
- ↳ **Garder** la tête collée, les bras serrés.
- ↳ Faire **pivoter** en tombant. Tête « libre ».
- ↳ **Se relever** et retourner dans son camp pour rejouer.

### **PASSER DU SIMPLE PLAISIR A PARTICIPER AU REGROUPEMENT A UNE PARTICIPATION DANS LE BUT DE PROGRESSER.**

- ↳ **FAIRE AVANCER → POUSSER** : Engager la tête - Pousser avec les épaules - Placement du dos.
- ↳ **CONSERVER** : Percuter - Eloigner - Se retourner - Tomber du bon côté (Corps obstacle).
- ↳ **SOUTENIR** : « Garde du corps » (Soutien axial).
- ↳ **CONSERVER** : Eloigner le ballon au contact.
- ↳ **ARRACHER** le ballon de haut en bas en avançant.

### **PASSER D'UN JEU OU LA CENTRATION SUR LE BALLON ET LE PORTEUR DE BALLE PREDOMINE A UN JEU PLUS STRUCTURE DANS LE RESPECT DES REGLES FONDAMENTALES.**

## 2<sup>ème</sup> ETAPE : attaquer et défendre ensemble

### **PASSER D'UN COMPORTEMENT INDIVIDUEL DE GAGNE TERRAIN (AVANCE A TOUT PRIX) A UN COMPORTEMENT PRENANT EN COMPTE LES PARTENAIRES POUR CONSERVER LA BALLE.**

#### ⇒ Mise en place du **JEU DE RELAIS. LA PASSE SERT A FAIRE AVANCER.**

- ↳ **FAIRE AVANCER → EXPLOITER UN SURNOMBRE** en fin d'étape (2 x 1).
- ↳ **SOUTENIR** : « Garde du corps » pour extraire le ballon du regroupement et utiliser les espaces libres.

- ↳ Passeur = 1<sup>er</sup> soutien.
- ↳ **POUSSER** : Privilégier le jeu debout.
- ↳ Faire prendre conscience de la notion de **RAPPORT DE FORCE** → Qui va ? Qui reste ?

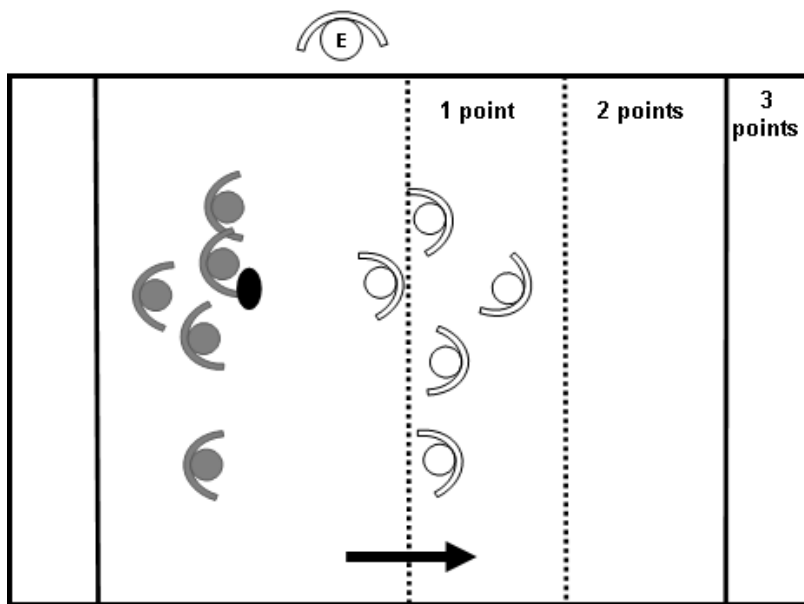
## **PASSER D'UN COMPORTEMENT DEFENSIF EN PRESSION UNIQUEMENT SUR LE PORTEUR DE BALLE A UN COMPORTEMENT DEFENSIF EN PRESSION SUR UN VIS-A-VIS.**

- ⇒ Mise en place de la **LIGNE DE FRONT. DEFENDRE SUR TOUT LE TERRAIN.**
- ↳ **DEFENDRE ENSEMBLE** face à un vis-à-vis. **EN MIROIR.**

## **PASSER DE LANCEMENTS DE JEU STATIQUES (1 JOUEUR PREND LE BALLON ET JOUE SEUL) A UN LANCEMENT DE JEU PLUS DYNAMIQUE.**

- ↳ **AVANCER** dans les **ESPACES LIBRES.**
- ↳ Gagner la ligne d'avantage, jeu de **GAGNE TERRAIN.**
- ↳ Se placer en **PROFONDEUR** : « Escaliers » pour prendre de la vitesse.

## Annexe 3 : Fiches d'observation (référence et bilan)



- Des grilles d'observation sont à remplir sur le terrain.
- Un élève observe **un** critère pour **une** équipe.
- Les matches doivent être d'une **durée constante**, les équipes doivent être **équilibrées**.  
Idéalement, répéter les observations sur 2 matches pour chaque équipe.
- La synthèse et l'analyse sont faites en classe. On compare les scores des différentes équipes et on fait une **analyse collective** des points forts/points faibles de chaque équipe.

### Qu'observe-t-on ?

Éléments observés :	Ce que ça indique :
<b>EQUIPE QUI ATTAQUE</b>	
1- Nombre de points marqués par l'équipe <b>Fiche 1</b>	<b>ATTAQUE</b> <i>La capacité à s'organiser pour avancer</i>
2- Nombre de fautes de main : en-avant, mauvaises passes <b>Fiche 2</b>	<b>ATTAQUE</b> <i>La capacité à maîtriser la balle ovale</i>
<b>EQUIPE QUI DEFEND</b>	
3- Nombre de plaquages/arrachages de flag effectués dans chaque zone <b>Fiche 3</b>	<b>DEFENSE</b> <i>La capacité à s'organiser et à lutter pour récupérer la balle</i>
4- Nombre de hors-jeu sifflés contre l'équipe qui défend <b>Fiche 4</b>	<b>DEFENSE</b> <i>La capacité à s'organiser collectivement pour défendre/attaquer</i>
4- Nombre de fautes liées aux règles d'or commises <b>Fiche 5</b>	<b>DEFENSE</b> <i>La capacité à maîtriser son engagement et à respecter les autres</i>
<b>LES 2 EQUIPES</b>	
Nombre d'élèves qui ne participent pas ou peu au jeu (observation par l'enseignant) <b>Fiche enseignant</b>	<b>ATTAQUE/DEFENSE</b> <i>L'appréhension du contact, les difficultés à se positionner sur le terrain</i>

## Aide pour identifier les voies de progrès de son équipe :

Profil de l'équipe	Voies de progrès
<p style="text-align: center;"><b>Fiche 1</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Nous marquons beaucoup de « 1 point »</li> <li>- Nous ne marquons pas beaucoup de points</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Avec la balle, <b>avancer</b> au contact des adversaires</li> <li>- Ne pas se débarrasser du ballon avant le plaquage</li> <li>- Se rendre <b>disponible</b> auprès du porteur de balle pour l'aider</li> <li>- Repérer les <b>espaces libres</b> pour y jouer</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>Fiche 2</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Nous faisons beaucoup de fautes de jeu : en avant, mauvaises passes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jouer en effectifs réduits</li> <li>- S'entraîner à manipuler la balle (carré magique)</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>Fiche 3</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Nous plaquons peu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- S'entraîner à <b>plaquer</b></li> <li>- Se placer en face des attaquants « <b>en miroir</b> »</li> <li>- <b>Avancer tous ensemble</b> vers les attaquants</li> <li>- Avancer <b>vers le porteur adverse</b> pour le plaquer</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>Fiche 4</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- En défense nous sommes souvent hors-jeu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se placer en face des attaquants « <b>en miroir</b> »</li> <li>- <b>Avancer tous ensemble</b> vers les attaquants</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>Fiche 5</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Nous commettons beaucoup de fautes</li> </ul>	<p><i>Maîtriser son engagement ; se placer derrière le porteur de balle ; travailler le plaquage</i></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Des joueurs de notre équipe participent peu au jeu</li> </ul>	<p><i>Mieux se placer sur le terrain ; s'entraîner à plaquer et être plaqué</i></p>

## FICHE D'OBSERVATION RUGBY 1

Nom de l'observateur : .....

<b>EQUIPE OBSERVEE :</b>			
<b>Nombre de points marqués par l'équipe dans chaque zone du terrain</b>	<b>Séance de :</b>	<b>Référence <input type="checkbox"/></b>	<b>Bilan <input type="checkbox"/></b>
<b>1<sup>er</sup> match</b>	1 point	2 points	3 points
	TOTAL :	TOTAL :	TOTAL :
<b>2<sup>ème</sup> match</b>	1 points	2 points	3 points
	TOTAL :	TOTAL :	TOTAL :

Consigne : à chaque fois que l'équipe que tu observes joue un ballon d'attaque, mets une barre dans la zone du terrain où le ballon a été perdu. Il y aura 5 ballons d'attaque.

## FICHE D'OBSERVATION RUGBY 2

Nom de l'observateur : .....

<b>EQUIPE OBSERVEE :</b>			
<b>Nombre de fautes de main commises : en avant, mauvaise passe</b>	<b>Séance de :</b>	<b>Référence <input type="checkbox"/></b>	<b>Bilan <input type="checkbox"/></b>
<b>1<sup>er</sup> match</b>	TOTAL :		
<b>2<sup>ème</sup> match</b>	TOTAL :		

Consigne : mets une barre à chaque faute de main commise par l'équipe que tu observes. A la fin calcule le nombre total de fautes sur le match.

## FICHE D'OBSERVATION RUGBY 3

Nom de l'observateur : .....

<b>EQUIPE OBSERVEE :</b>	
<b>Nombre de plaquages et de ceinturages effectués</b>	<b>Séance de :      Référence <input type="checkbox"/>      Bilan <input type="checkbox"/></b>
<b>1<sup>er</sup> match</b>	TOTAL :
<b>2<sup>ème</sup> match</b>	TOTAL :

Consigne : mets une barre à chaque plaquage ou arrachage de ceinture effectué par l'équipe que tu observes. A la fin calcule le nombre total.

## FICHE D'OBSERVATION RUGBY 4

Nom de l'observateur : .....

<b>EQUIPE OBSERVEE :</b>	
<b>Nombre de hors-jeu sifflés contre l'équipe</b>	<b>Séance de :      Référence <input type="checkbox"/>      Bilan <input type="checkbox"/></b>
<b>1<sup>er</sup> match</b>	TOTAL :
<b>2<sup>ème</sup> match</b>	TOTAL :

Consigne : mets une barre à chaque hors-jeu sifflé contre l'équipe que tu observes. A la fin calcule le nombre total de hors-jeu sur le match.



## FICHE D'OBSERVATION RUGBY 5

Nom de l'observateur : .....

EQUIPE OBSERVEE :	
Nombre de fautes commises (règles d'or)	Séance de :    Référence <input type="checkbox"/> Bilan <input type="checkbox"/>
1 <sup>er</sup> match	TOTAL :
2 <sup>ème</sup> match	TOTAL :

Consigne : mets une barre à chaque faute commise par l'équipe que tu observes. A la fin calcule le nombre total de fautes sur le match.

## FICHE DE SYNTHESE PAR EQUIPE

Noms des joueurs de l'équipe :						
	<b>SEANCE DE REFERENCE</b>			<b>SEANCE DE BILAN</b>		
<b>EN ATTAQUE</b>						
1- Nombre de points marqués : 1 point, 2 points, 3 points	1 point	2 points	3 points	1 point	2 points	3 points
	TOTAL POINTS MARQUES :			TOTAL POINTS MARQUES :		
2- Nombre de fautes de mains commises						
<b>EN DEFENSE</b>						
3- Nombre de plaquages et de ceinturages effectués						
4- Nombre de hors-jeu sifflés						
5- Nombre de fautes commises						
<b>LES JOUEURS</b>						
6- Nombre d'élèves qui ne participent pas ou peu au jeu (observation par l'enseignant)						

A compléter en classe d'après les observations des fiches. Si 2 matches ont été observés, faire la moyenne.

## FICHE D'AUTOEVALUATION

Consigne : avec l'aide de tes coéquipiers, remplis ton évaluation personnelle. Colorie ce qui te paraît le plus proche de ta façon de jouer.

<b>A- Je suis disponible</b>		
Quand mon équipe a la balle, je suis loin de l'action, et je ne la reçois pas	Quand mon équipe a la balle, je suis assez près de l'action, et je la reçois quelquefois	Quand mon équipe a la balle, je suis bien placé en soutien, derrière, et je la reçois souvent
<b>Séance de référence :</b>		
<b>Evaluation finale :</b>		

<b>B- Quand j'ai le ballon, j'avance</b>		
Quand je suis bloqué j'envoie le ballon n'importe où ; ou alors je recule	Face à un adversaire, je suis souvent plaqué ; mon équipe ne gagne pas de terrain	Face à un adversaire, je réussis souvent à l'éviter par un crochet ou à faire une passe à un partenaire juste avant d'être plaqué ; je fais avancer mon équipe
<b>Séance de référence :</b>		
<b>Evaluation finale :</b>		

<b>C- Je lutte pour récupérer le ballon</b>		
Quand l'adversaire a la balle, je ne sais pas quoi faire	Quand l'adversaire a la balle, je sais me placer dans un espace libre ; je tente de le plaquer	Quand l'adversaire a la balle, je sais me placer dans un espace libre ; je réussis souvent mon plaquage
<b>Séance de référence :</b>		
<b>Evaluation finale :</b>		

<b>D- Je respecte les règles du rugby</b>		
Je ne sais pas respecter les règles d'or et les autres joueurs (hors-jeu, tenu, sécurité)	Je sais respecter les règles, mais je fais encore des erreurs (1 ou 2 par match)	J'arrive à respecter toutes les règles en jouant
<b>Séance de référence :</b>		
<b>Evaluation finale :</b>		

A remplir en classe, les élèves sont groupés par équipe et s'entraident pour remplir leur propre fiche.

## EVALUATION

<b>CE QUE JE SAIS FAIRE</b>			
<b>EN ATTAQUE</b>			
- Coordonner course et passe (attaquants)			
- Savoir éviter un défenseur			
- Savoir passer le ballon en arrière à un partenaire bien placé			
- Savoir réaliser un tenu (R13)			
- Choisir de progresser avec la balle ou de la passer			
- Repérer les espaces libres pour y jouer			
- Se rendre disponible auprès du porteur de balle pour l'aider			
<b>EN DEFENSE</b>			
- Savoir subtiliser un flag ou plaquer un adversaire			
- Savoir enchaîner un plaquage et un retour à 5 m (défenseurs) (R13)			
- Se positionner en « miroir » par rapport aux attaquants			
- Avancer ensemble vers l'équipe qui attaque			
<b>EN ARBITRAGE</b>			
- Savoir juger d'une règle en situation d'opposition			
<b>CE QUE JE SAIS</b>			
- Connaître et comprendre l'utilité des règles d'or et du jeu			
- Connaître les critères de réalisation d'un plaquage, d'une passe, d'un tenu (R13)			
- Identifier les stratégies utilisées par une équipe			
- Connaître le lexique spécifique du rugby à 13 ou à 15			
- Se connaître en tant que joueur			
<b>COMMENT JE ME COMPORTE</b>			
- Accepter de jouer avec tous			
- Respecter les règles et l'arbitre			
- Avoir le souci de respecter partenaires et adversaires			
- Oser s'engager et maîtriser son engagement			

## Annexe 4 : Les règles du rugby scolaire (rencontre)

### I- ORGANISATION MATERIELLE ET HUMAINE (6 contre 6)

- Dimensions du terrain : 40 m X 20 m + en-but de 5 m.
- Terrain gazonné.
- 1 ballon ovale.
- 1 enseignant arbitre + des élèves arbitres assistants.
- Sifflets, chronomètres, 2 jeux de chasubles.
- Equipes mixtes de 7 joueurs avec des remplaçants. Un joueur ne peut pas faire partie de 2 équipes différentes. Equipes moyennement hétérogènes (Forts/moyens ou moyens/faibles). ????
- Durée des matchs : 5- 6'.

### II- LES REGLES DE LA RENCONTRE

<b>1- LES REGLES D'OR :</b>	<p><b>Ne pas faire mal :</b> Plaquage dans les règles, à la taille, pas de projection en touche, pas de cuillère, pas de croc en jambe, pas d'excès d'engagement, pas de tirage de vêtements.</p> <p><b>Ne pas se faire mal :</b> maîtriser sa vitesse, son engagement.</p> <p>NB : il est possible de jouer avec des ceintures flag. Dans ce cas, pas de plaquage.</p>
<b>2- LA MARQUE :</b>	<p><b>Essai</b> qui vaut 1 pt, si le ballon est aplati dans l'en-but adverse par un attaquant. Remise en jeu au centre du terrain pour l'équipe qui a encaissé l'essai.</p>
<b>3- HORS JEU :</b>	<p>- Pas de passe vers l'avant.</p>
<b>4- TENU :</b>	<p>- Le porteur de balle doit lâcher son ballon dès qu'il est au sol.</p>
<b>5- PLAQUAGE OU ARRACHAGE DE CEINTURE :</b>	<p>- On peut jouer avec ceinture flag (arrachage) ou avec plaquage.</p> <p>- On ne peut plaquer (ou subtiliser le foulard) que le porteur de balle. Dès que le porteur de balle est au sol on doit le relâcher.</p>
<b>6- SORTIES DE BALLE :</b>	<p>- <b>Sortie en touche :</b> remise en jeu à l'endroit de la sortie de balle, à 2 m de la ligne. Les adversaires sont à 5 m de celui qui remet en jeu.</p> <p>- <b>Ballon mort :</b> Si le ballon sort derrière l'en-but, il y a remise à 5 m de la ligne d'en but, au centre, pour l'équipe non coupable de la sortie de balle.</p> <p>- Les lignes de touche ne font pas partie du terrain.</p>
<b>7- PENALITE :</b>	<p>- <b>Jeu dangereux :</b> Cf. 1- règles d'or</p> <p>- <b>Non-respect des règles :</b> passe en avant, arrachage du ballon, jeu au pied</p> <p>Dans tous les cas, remise en jeu à l'endroit de la faute, défenseurs à 5 m.</p>