

# LA BALLE OVALE A L'ECOLE.



**1/Un partenariat:**Un partenariat entre une école et le Comité de BOURGOGNE de rugby vous est proposé. Ce partenariat permet l'intervention d'un spécialiste de rugby/balle ovale (brevet d'état) pendant 4 séances maximum auprès des enseignants qui le souhaitent.

Il s'agit de réaliser un cycle de 10 séances d'apprentissage en balle ovale avec la participation d'un intervenant extérieur pendant 4 séances maximum . La fin du cycle se termine par un tournoi encadré par les enseignants et le spécialiste.

Une réunion de préparation avec l'intervenant extérieur pour prévoir l'organisation est nécessaire avant le début du cycle d'apprentissage (4 semaines avant l'envoi de la fiche navette auprès de la circonscription puis à l'USEP.

### **2/Des rôles bien définis:**

L'intervenant extérieur est présent en tant que spécialiste de l'activité, il apporte un éclairage et une aide technique, il s'agit d'une concertation étroite pour l'élaboration du projet (spécifier le rôle de chacun).

En aucun cas il ne se substitue à l'enseignant de la classe qui reste toujours le responsable.

Il est intéressant d'envisager la présence de l'intervenant comme formatrice pour l'enseignant : un travail en commun pour donner des outils d'observation et cibler les difficultés des élèves pour leur permettre de progresser.

### **3/Une procédure:**

**Public ciblé : classes de cycle 3.**

L'intervenant extérieur agréé par l'IA se présente aux conseillers pédagogiques EPS des circonscriptions concernées munis de son agrément

du présent projet pédagogique et des fiches navettes délivrées par l'USEP.

En concertation le CPC EPS indique les écoles susceptibles de participer au projet.

• Réponses des écoles intéressées aux conseillers pédagogiques de la circonscription par le biais de la fiche navette USEP pour validation par l'IEN .La fiche est ensuite adressée à l'USEP .Le cycle peut débuter.

4/Du côté des textes officiels.

Les textes (Programmes de l'Ecole primaire de 2008) fixent, pour chaque discipline, les compétences à viser dans chaque cycle. Les apprentissages à travers l'activité balle ovale participeront à l'acquisition des compétences suivantes :

- **Compétences transversales** :
- s'engager lucidement dans l'action,
- construire un projet d'action,
- mesurer et apprécier les effets de l'activité, appliquer
- **construire des règles de vie collectives**

### **Compétences spécifiques :**

**-coopérer ou s'opposer individuellement et collectivement.**

a/ **Progresser vers un objectif en présence d'un ou plusieurs**

**défenseurs :**

- être un appui
- un soutien
- se démarquer

b/ **S'opposer à plusieurs à des adversaires qui progressent :**

- changer de rôle (passer d'attaquant à défenseur)
- se replier
- presser

- **compétences attendues en référence au deuxième palier du socle commun.**

Compétence 1: Maîtrise de la langue française:comprendre des mots nouveaux et les utiliser à bon escient.

Compétence 6: Respecter les règles de vie collective , notamment dans les pratiques sportives. Coopérer avec un ou plusieurs camarades.

Compétence 7: Respecter des consignes simples en autonomie. Montrer une certaine persévérance dans toutes les activités. s'impliquer dans un projet individuel ou collectif.

## **5/Du côté des apprentissages.**

### **TENIR DIFFERENTS ROLES**

#### **1/En attaque,**

**apprendre à s'organiser collectivement**

pour progresser vers l'avant et marquer.

#### **En défense,**

apprendre à s'organiser collectivement

pour gêner le porteur de balle et tenter

de récupérer le ballon.

2/ Arbitrer : accepter d'arbitrer avec une aide, justifier ses décisions d'arbitrage et les faire respecter.

### **Enjeux d'apprentissages**

#### **Repérer, sélectionner des informations**

Agir vite. Prendre des décisions dans l'action.

Mettre en oeuvre des capacités de vitesse, de dissociation (feinte de course ).

Vaincre l'appréhension du contact.

S'orienter en permanence sur le terrain.

Respecter les règles.

Tenir compte des autres. Cf:Equipe départementale EPS 22

### **OBJECTIFS SPECIFIQUES**

- Acquérir et améliorer la capacité à s'organiser individuellement et collectivement.
- Coopérer avec les autres.
- Maîtriser l'espace.
- Maîtriser le ballon.
- Respecter les règles fondamentales de l'activité :
  - Avancer pour marquer l'essai.
  - Le hors-jeu ( pas de passe en direction du camp de l'adversaire).
  - Le jeu au sol ( on n'a plus le droit de jouer dès que l'on a posé un genou au sol).
  - Ne pas être violent avec les autres.
- Prendre du plaisir à jouer et à s'opposer loyalement.
- Placer les élèves dans le rôle d'arbitre afin d'apprendre à faire respecter ces règles.

### **Découvrir et réinvestir un vocabulaire nouveau.**

des noms (en avant - la défense - l'attaque - la contre attaque -  
- engagement - EN-BUT-ESSAI-TOUCHE

- des verbes (- passer - recevoir-ceinturer-
- intercepter - se démarquer).

-

## ORGANISATION DU MATERIEL

- 1 ballon par enfant.
- 28 chasubles de 4 couleurs différentes.
- 45 soucoupes (plots de délimitation) de 3 couleurs différentes.
- 2 sifflets (pour l'éducateur et l'enseignante).
- 1 chronomètre.
- 1 pharmacie.

## DIFFICULTES OBSERVABLES

### →A percevoir l'espace de jeu.

- A marquer un essai ( au lieu d'écraser le ballon, l'enfant le jette )
- A maîtriser le ballon.
- Peur du contact avec le sol.
- A ne pas jouer au sol.
- Peur du contact avec les autres.
- A réguler son énergie ( trop de violence envers les autres).
- A comprendre les règles et particulièrement, le hors-jeu.
- A respecter l'arbitre.
- A respecter les règles.
- A prendre des initiatives ( dans les lancements de jeu par exemple).
- A avancer avec le ballon.
- A coopérer avec les autres.
- A avancer sans le ballon.
- A coopérer avec les autres.
- A s'organiser collectivement pour avancer ou pour empêcher les adversaires d'avancer et marquer.
- A arbitrer.

## L' ARBITRAGE en Balle Ovale (quelques conseils)

<b>Organisation Matérielle</b>	Sifflets + chronomètres + stylos + 40 soucoupes de 4 couleurs différentes + 28 chasubles de 4 couleurs différentes
<b>Joueurs</b>	L' effectif réduit ( 5 à 7 joueurs) permet une meilleure participation des enfants.
<b>Terrain</b>	Largeur de 12 à 15 mètres sur une longueur de 20 à 25 mètres.

	<b>LES REGLES</b>
<b>L' ESSAI</b>	Pour marquer des points, il faut aller écraser le ballon dans l'en-but de l'adversaire. 1 essai = 1 point


	<p><b>NB</b> La ligne de l'en-but fait partie de l'en-but. (double trait) Si l'enfant marque l'essai plus loin que l'en-but (3 mètres) ou sur le trait simple, l'essai n'est pas valable.</p>			
<p><b>DROITS DU JOUEUR</b></p>	<p><b>Tout joueur en jeu peut :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•Essayer de récupérer le ballon.</li> <li>•Se saisir du ballon, courir en le portant.</li> <li>•Aller marquer un essai.</li> <li>•Empêcher un adversaire porteur du ballon de jouer.</li> <li>• <b>Arracher</b> le ballon des mains de l'adversaire .</li> <li>• <b>Bloquer</b> sur place l'adversaire.</li> <li>• <b>Accompagner</b> l'adversaire en touche.</li> <li>• <b>Accompagner</b> l'adversaire au sol.</li> </ul> <div style="text-align: right; margin-top: 20px;"> <table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 200px; height: 100px;"> <tr> <td style="text-align: center; vertical-align: middle; width: 40px;">En But</td> <td style="width: 120px;"></td> <td style="text-align: center; vertical-align: middle; width: 40px;">En But</td> </tr> </table> </div>	En But		En But
En But		En But		
<p><b>DEVOIRS DU JOUEUR</b></p>	<p><b>Il est interdit d'être violent</b> avec ses camarades :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•En poussant un camarade en touche ou au sol.</li> <li>•En attrapant au niveau du cou.</li> <li>•En portant une cravate à un joueur.</li> <li>•En faisant un croche-pied.</li> <li>•En percutant les adversaires avec l'épaule ou la tête.</li> <li>•En fonçant la tête la première.</li> <li>•En plongeant dans les jambes d'un camarade.</li> </ul>			
<p><b>JEU AU SOL</b></p>	<p><b>Il est interdit de jouer lorsque l'on est au sol que l'on ait le ballon ou non.</b></p> <p><b>NB</b> Un joueur est au sol à partir d'un genou touchant le sol.</p> <p><b>Le joueur en possession du ballon</b>, lorsqu'il est au sol, doit :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•Soit lâcher le ballon</li> <li>•Soit passer son ballon.</li> <li>•Soit se remettre debout rapidement.</li> <li>•Soit marquer un essai si l'endroit le permet.</li> </ul> <p><b>Le joueur sans ballon</b>, lorsqu'il est au sol,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•N'a pas le droit de gêner le porteur du ballon.</li> <li>•Doit se remettre debout rapidement. <b>il est interdit d'aller au sol récupérer un ballon.</b></li> </ul>			
<p><b>LE HORS</b></p>	<p><b>Il est interdit de faire des passes en direction du camp de l'adversaire.</b></p> <p><b>Il est interdit de faire de passes vers l'avant.</b></p> <p><b>Tout joueur placé en avant du porteur de ballon doit se repositionner</b></p>			



<b>JEU</b>	derrière lui s'il veut participer au jeu.
------------	---

	<b>LES REGLES FACULTATIVES</b>
<b>COMMENT MARQUER DES POINTS</b>	L'arbitre a la possibilité de donner des points à l'équipe non fautive suite à : <ul style="list-style-type: none"> <li>•Un mauvais geste.</li> <li>•Un jeu au sol.</li> <li>•Un mauvais comportement.</li> <li>•Une passe vers l'avant.</li> </ul>
<b>L' EN AVANT</b>	L' arbitre essaiera de ne pas trop sanctionner les maladresses. ( Ballon échappé suite à une passe sauf dans l'en-but de l'adversaire).
<b>LA REGLE DES 5 SECONDES</b>	Afin de favoriser le jeu de passes, l'enfant porteur du ballon n'a pas le droit de le garder plus de 5 secondes. Cette règle doit être élastique et s'adapter au niveau des élèves.
<b>LA REGLE DES PASSES</b>	Inciter les élèves à se faire au moins 3 passes pour avoir le droit de marquer un essai.
<b>LA REGLE DU SOUTIEN</b>	Favoriser la passage du ballon de main à la main afin d'éviter les ballons échappés, de favoriser la proximité des partenaires et d'empêcher que les enfants se débarrassent du ballon.

	<b>LANCEMENT DU JEU</b>	<b>LIEU</b>
<b>DEBUT DE</b>	<b>OPTION 1:</b> l'arbitre de profil, les épaules	<b>Au centre du terrain</b>

<b>MATCH</b>	parallèles aux lignes de touche, bras tendu, présente le ballon à une main à l'équipe qui a gagné le ballon. <b>OPTION 2</b> : l'arbitre positionne le ballon au sol. A son signal, l'équipe qui a gagné le ballon peut le jouer. <b>NB Les adversaires doivent toujours être positionnés à 3 mètres.</b>	
<b>COUP D'ENVOI APRES ESSAI</b>	Après un essai , l'arbitre redonne le ballon à l'équipe qui n'a pas marqué. ( option 1 ou 2 au choix). <b>NB :Les adversaires doivent toujours être positionnés à 3 mètres.</b>	<b>Au centre du terrain</b>
<b>NON RESPECT DES REGLES</b>	<b>L'arbitre redonne le ballon à l'équipe non fautive.</b> ( option 1 ou 2 au choix). <b>NB: Les adversaires doivent toujours être positionnés à 3 mètres.</b>	<b>A l'endroit de la faute.</b>
<b>SORTIE EN TOUCHE</b>	<b>L' arbitre redonne le ballon à l'équipe qui n'a pas mis le ballon en touche.</b> ( option 1 ou 2 au choix). <b>NB Les adversaires doivent toujours être positionnés à 3 mètres.</b>	<b>A l'endroit où le ballon est sorti en touche.</b> ( à 3 mètres de la touche)
<b>REMISE EN JEU</b>	1.L'arbitre peut redonner le ballon calmement afin que les enfants aient le temps de s'organiser en défense et en attaque. 2.L'arbitre peut redonner le ballon rapidement, favorisant ainsi une prise d'initiatives rapide de la part de certains enfants.	
<b>SORTIE EN BALLON MORT</b>	<b>L'équipe qui envoie le ballon dans l'en-but de l'adversaire ou dans son propre en-but le perd.</b>	<b>A 3 mètres de l'en-but</b>
<b>SANCTIONS</b>	1.Possibilité de donner des points à l'adversaire après un mauvais geste ou un jeu au sol.	

2.Exclusion temporaire après un mauvais geste. (2 minutes)

3.Exclusion définitive après une récurrence de mauvais geste, énervement, mauvais comportement ou injures.

#### QUELQUES CONSEILS AVANT DE COMMENCER LA SEANCE

→Au début de chaque séance, demander aux enfants d'enlever montres, bijoux, boucles d'oreilles afin de ne pas se blesser et de ne pas les perdre.

→**Faire des équipes équilibrées au niveau du dynamisme.**

# Module d'apprentissage.

**10 à 12 SEANCES**

**1/ DECOUVERTE DE L'ACTIVITE**

**2/ EVALUATION DIAGNOSTIQUE**  
Situation de référence

**3/ SEANCES (8 à 10):**

**EVALUATION FINALE** :tournoi : matchs de mini-handball

**1/**

# **DECOUVERTE DE L'ACTIVITE**

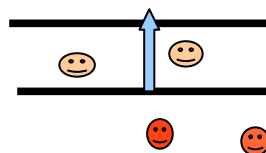
<b>Séance 1</b>	<b>DECOUVERTE DE L'ACTIVITE</b>	<b>Situation d'apprentissage : la rivière aux crocodiles.</b>	<b>C 3</b>
-----------------	---------------------------------	---	------------

**DISPOSITIF** : Equipes de 6 joueurs . Pour une classe : 4 équipes, 2 terrains de jeu. L'arbitrage est assuré par un joueur remplaçant. Matchs de 2 passages A et R.

**Règles et sanctions**

Les gazelles doivent porter des ballons de l'autre côté de la rivière sans se faire toucher par les crocodiles.

**Les crocodiles ne peuvent pas défendre en dehors de la rivière.**



**Matériel** : 2 terrains pour 1 classe, 12 ballons par terrain, 4 jeux de chasubles ou

**CONSIGNES :**

- porter le ballon de l'autre côté de la rivière
- empêcher que les gazelles passent en les touchant puis en les ceinturant.

**Pour faciliter**

- un seul défenseur
- élargir la rivière dans sa longueur.

**Pour compliquer**

- Autant de défenseurs que d'attaquants
- obliger de faire une passe
- élargir la largeur de la rivière.

**CE QUI EST A APPRENDRE**

- Faire des passes, attraper le ballon, marquer l'adversaire et se démarquer, coopérer, s'organiser collectivement.
- défendre.

**CRITERES DE REUSSITE :**

- Marquer plus de points que l'équipe adverse.
- Réussir à passer .
- Se démarquer.
- Marquer l'adversaire.

**2/**

**EVALUATION DIAGNOSTIQUE**

**Situation de référence**

<b>Séance</b>	<b>Situation de référence</b>	<b>Situation d'apprentissage : Mise en place du jeu global en balle ovale.</b>	<b>C 3</b>
---------------	-------------------------------	--	------------

<p><b>BUT DU JEU</b>  <i>Attaquants: Aller poser le maximum de ballons dans la cible le plus rapidement possible</i>  <i>Défenseurs: Empêcher les attaquants de réaliser leur tâche</i></p> <p><b>REGLES</b>  - Les attaquants ont une réserve de 5 ballons à transporter les uns après les autres dans le terrain adverse  - Les adversaires doivent essayer de les en empêcher en bloquant le porteur de ballon  - Un ballon récupéré par un défenseur est perdu et posé dans le cerceau « ballons perdus »  - Changement de rôle (attaquant- défenseur) quand il n'y a plus de ballons</p> <p>Matériel : terrains de (30x20m)- Maillots ou chasubles de couleur différente pour chaque équipe. ballons.</p> <p>Organisation du groupe : classe complète répartie en équipes de 7 joueurs .</p>	<b>Pour faciliter;</b>	<b>Pour compliquer:</b>
	<b>CE QUI EST A APPRENDRE</b>	
	<p>-accepter le contact et sa maîtrise de part et d'autre (attaquant et attaqué)  -passer le ballon vers l'arrière pour aller porter le ballon derrière la ligne adverse</p>	
<p><b>CONSIGNES :</b>  -<b>Attaquant</b> :Porter le ballon vers l'avant ,passer à un partenaire disponible . éviter la défense.  Marquer des essais.  <b>sans le ballon :</b>  Se (re)placer derrière le porteur de balle, se démarquer ou venir au soutien du porteur.  <b>Défenseur :</b>  S'opposer à la progression de l'adversaire et être actif pour récupérer le ballon : ceinturer,accompagner au sol.</p>	<b>CRITERES DE REUSSITE :</b>	
	-	



## Quelques indications pour faire évoluer le jeu.

Remise en jeu en début de jeu ou après chaque « essai » marqué	<ul style="list-style-type: none"> <li>✘ Chaque équipe sur sa moitié de terrain</li> <li>✘ Porteur du ballon au centre, partenaires en arrière.</li> <li>✘ Adversaires à 3m au moins.</li> <li>✘ Les adversaires ne peuvent avancer que lorsque la première passe est réceptionnée (ballon touché)</li> </ul>
Remise en jeu après une faute (brutalité, passe en avant, sortie du terrain, ...):	<ul style="list-style-type: none"> <li>✘ Remise en jeu par l'équipe non responsable de la faute à l'endroit où la faute a eu lieu.</li> <li>✘ Adversaires à 3m au moins (du côté de leur terrain).</li> <li>✘ Les adversaires ne peuvent avancer que lorsque la première passe est réceptionnée (ballon touché)</li> </ul>
Le porteur du ballon ceinturé a trois secondes pour...	<ul style="list-style-type: none"> <li>✘ Passer ou donner à un partenaire.</li> <li>✘ Pousser pour avancer et poser s'il est près de la ligne adverse.</li> <li>✘ Lâcher le ballon qui peut alors être ramassé et joué par un partenaire ou un adversaire.</li> </ul>
Le porteur du ballon tombe au sol, ballon tenu :	<ul style="list-style-type: none"> <li>✘ L'arbitre siffle l'arrêt du jeu pour éviter un amoncellement dangereux :</li> <li>✘ pas de jeu au sol.</li> <li>✘ Remise en jeu par les adversaires.</li> </ul>
Confusion, le ballon disparaît au milieu d'un groupe au sol, on ne sait plus qui est à l'origine du regroupement.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✘ Arrêt du jeu.</li> <li>✘ Avantage donné à l'équipe qui attaquait.</li> </ul>
Faute près de la ligne adverse ou sortie de ballon derrière la ligne adverse.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✘ Remise en jeu sur la ligne des 6 mètres (tirets) pour ne pas remettre en jeu trop près de la ligne adverse.</li> </ul>

Évaluation balle ovale		Nom des élèves observés										
NIVEAU DE JEU	COMPORTEMENTS OBSERVÉS											COMPÉTENCES, SAVOIRS À DÉVELOPPER
<b>1</b> Jeu anarchique par grappes Découvre l'affrontement, les règles	1. Garde le ballon (l'enterre) ou s'en débarrasse 2. Ne maîtrise pas le ballon 3. Privilégie les actions individuelles 4. Ne cherche pas les espaces libres 5. Accepte peu le contact, accroche au lieu de ceinturer 6. Reste passif ou suit le ballon sans s'engager 7. Connaît un peu les règles											- Vaincre l'appréhension du contact : sol et adversaire - Maîtriser le ballon : réception, passe - Vaincre l'égoïsme - Intégrer les règles fondamentales
<b>2</b> Comprend le but du jeu Met en pratique les fondamentaux de l'activité	1. Fait une passe après blocage 2. Maîtrise le ballon 3. Enchaîne des actions plutôt individuelles 4. Ne cherche pas les espaces libres 5. Accepte le contact, ceinture 6. Sait se placer : agit en soutien du porteur, du "plaqueur" 7. Connaît les règles											- Développer une perception plus large : espaces, vitesse du ballon, des joueurs. - Passer d'un projet à 2 à un projet plus collectif - Développer les capacités tactiques et d'anticipation
<b>3</b> Prend en compte toutes les opérations propres à l'activité A un projet individuel et collectif Propose des réponses adaptées	1. Passe pour continuer le jeu 2. Fait preuve d'habileté dans la maîtrise du ballon et la gestuelle 3. Fait jouer les autres, élabore une stratégie collective 4. Joue dans les espaces libres 5. Assure la continuité du jeu au contact ou à la perte du ballon 6. Sait se placer par rapport au ballon, aux joueurs, aux espaces 7. S'adapte aux règles 8. Prend des initiatives, des responsabilités											- Développer ses capacités techniques et physiques - Être capable d'auto évaluation (individuelle et collective) - Conseiller ses partenaires pour les aider à progresser

**3/**

**SEANCES (8 à 10):**

# ORGANISATION DES SEANCES

## 1. Mise en train :

→Echauffement : exercice, jeu, rugby flash ou match adapté.

## 2. Corps de séance :

→Des situations test (1 contre 1, 2 contre 1, 6 contre 6). Elles permettent d'évaluer les élèves dans des compétences attendues pour la séance.

→Des moments d'explication concernant des règles ou des conseils sur le jeu.

→Des exercices d'habileté et de motricité générale. ( lancer, courir, sauter, rouler avec ou sans ballon).

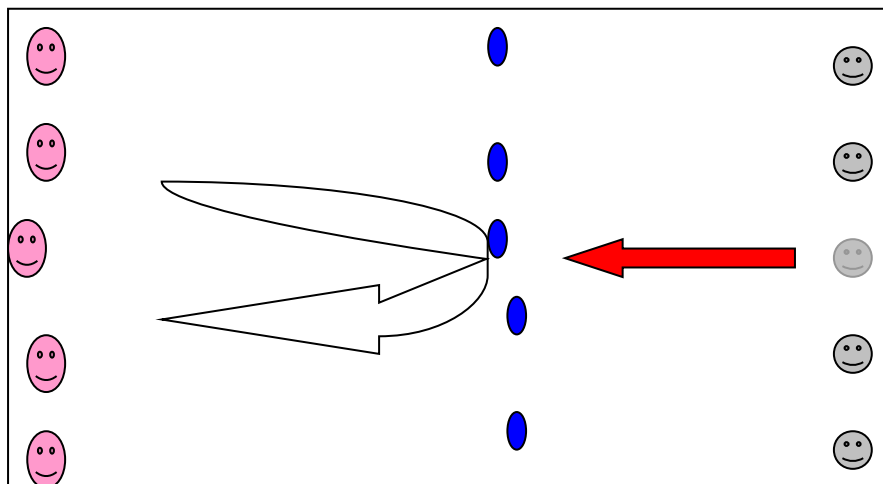
→Des matchs ( 2 contre 2, 3 contre 3, 6 contre 6). Varier la composition des équipes (mixte contre mixte, filles contre filles, garçons contre garçons, dynamiques contre dynamiques, etc..)

## 3. Retour au calme :

→Retour sur la séance (retour sur l'action) visant à faire prendre conscience aux élèves les compétences qu'ils ont développées.

<b>BALLE OVALE 1</b>	<b>LA MARQUE</b>	<b>Situation d'apprentissage :</b> <b>attaquer, défendre. Vaincre l'appréhension du contact</b> <b>✓ Chercher à avancer vers la ligne de but adverse.</b>	<b>C3</b>
----------------------	------------------	---	-----------

**DISPOSITIF : Terrain de 20X20 PUIS 30X20.**



Règle : au signal sur un passage les attaquants ramènent un ballon les défenseurs les attrapent . On compte le nombre de ballons rapportés sur un passage ainsi que le nombre de d'attaquants stoppés. ( plusieurs passages , dans chaque rôle).

**Matériel : 1 ballon de rugby par attaquant.**

**Organisation du groupe** : - soit classe complète , deux équipes .  
- deux groupes sur deux terrains distincts ( deux parties simultanées)

**CONSIGNES : au signal :**

**-pour les attaquants : aller chercher un ballon et le rapporter dans son camp.**

**-pour les défenseurs , empêcher les attaquants en la ceinturant sans les faire tomber.**

**Pour faciliter**

- pour le défenseur , arrêter l'attaquant en la touchant
- mettre plus d'attaquants que de défenseurs.

**Pour compliquer**

- varier la longueur du terrain
- varier les distances de départ par rapport au ballon pour chacun.
- mettre plus de défenseurs que d'attaquants.
- aller marquer dans le camp des chats qui sont en infériorité numérique.

**CE QUI EST A APPRENDRE**

- aller marquer ( aplatis le ballon dans son camp)
  - repérer l'attaquant ( l'adversaire ) et le stopper dans les règles .
  - l'attaquant doit lâcher le ballon si il est arrêté.

**CRITERES DE REUSSITE :**

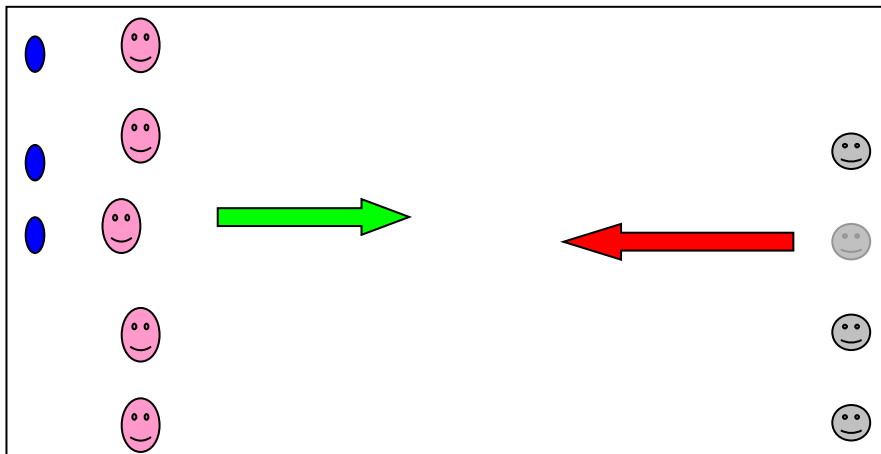
- rapporter le maximum de ballons pour les attaquants (ex :3 sur 5 si il y a 5 attaquants).**
  - attraper le plus grand nombre d'attaquants porteurs de balle. .

Mettre en place les premières règles de sécurité :

- blocage ( ceinturer l'adversaire sans descendre sur les jambes plaquage ). Pas de prise au cou
- On ne pousse pas , on ne donne pas de coup
- Si le maître siffle: arrêt immédiat

<b>BALLE OVALE 2</b>	LA MARQUE PAR LA PASSE	<b>Situation d'apprentissage :</b> ATTAQUER, DÉFENDRE. VAINCRE L'APPRÉHENSION DU CONTACT ACCEPTER DE SE SEPARER DE SON BALLON : VERS LA PASSE	<b>C 3</b>
----------------------	------------------------	---	------------

**DISPOSITIF : Terrain de 20X20 PUIS 30X20.**



Règle : Sur un temps de 1MN maximum, au signal sur trois passages les attaquants vont aplatir un ballon dans le camp adverse en se faisant des passes. Il faut aplatir les trois ballons pour les attaquants. Les défenseurs doivent ceinturer les attaquants. L'attaquant ceinturé doit lâcher le ballon.

Le défenseur ne peut défendre en attendant sur sa ligne.

**Matériel : trois de ballons de rugby.**

**Organisation du groupe** : - soit classe complète, deux équipes. Un défenseur de moins que d'attaquants

- deux groupes sur deux terrains distincts (deux parties simultanées)

**CONSIGNES** : au signal :

-pour les attaquants : je porte les ballons et les aplatis dans le camp adverse (un ballon à chaque passage). Je peux jouer un ballon lâché par un autre attaquant.

-pour les défenseurs, j'empêche les attaquants en les ceinturant sans les faire tomber.

**Pour faciliter**

- mettre deux défenseurs de moins.
- élargir le terrain.

**Pour compliquer**

- varier la longueur du terrain
- chaque ballon aplati aura été passé au moins trois fois.

**CE QUI EST A APPRENDRE**

- aller marquer (aplatir le ballon dans son camp)
  - repérer l'adversaire et le stopper dans les règles.
  - L'attaquant stoppé doit lâcher le ballon
  - passer son ballon pour la continuité de l'action.

**CRITERES DE REUSSITE :**

- aplatir 2 ballons sur 3 durant le temps imparti, en se faisant des passes ou non.
- attraper le plus grand nombre d'adversaires.

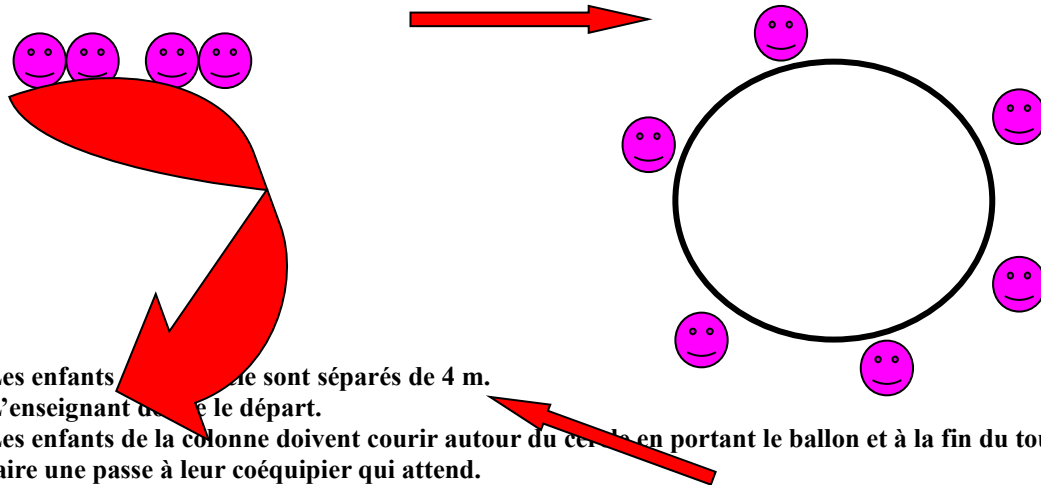
<b>Séance 3</b>	La passe <u>MANIPULATION</u>	<b>Situation d'apprentissage : <u>Jeu de l'horloge</u> :</b> Coopérer en se faisant des passes - s'opposer à l'action de l'autre -s'organiser pour réaliser un projet commun.	<b>C 3</b>
-----------------	---------------------------------	--	------------

**DISPOSITIF : Terrain 20X30.**

**Organisation :**

La classe est répartie en 4 équipes ( 2 jeux simultanés).

L'une en colonne l'autre en cercle cf . schéma .



Les enfants de la colonne sont séparés de 4 m.

L'enseignant donne le départ.

Les enfants de la colonne doivent courir autour du cercle en portant le ballon et à la fin du tour faire une passe à leur coéquipier qui attend.

Faire apparaître l'importance du regard , de l'amplitude du geste et la qualité de la réception ).

La partie se termine lorsque tous les enfants de la colonne sont passés .

Pendant ce temps les enfants sur le cercle sont statiques et se font des passes en comptant chaque tour ( les heures ). On alterne les équipes à chaque partie et on compare le nombre d'heures réalisées par chaque équipe.

Matériel : 2 ballons.

**CONSIGNES :**

-courir autour du cercle en portant le ballon et à la fin du tour faire une passe à leur coéquipier qui attend.

-les enfants sur le cercle sont statiques et se font des passes en comptant chaque tour ( les heures ).

**Pour faciliter**

-resserrer l'espace entre les élèves.

**Pour compliquer**

-faire des passes dans le sens inverse des élèves qui courent.

**CE QUI EST A APPRENDRE**

-se faire des passes en statique ou en mouvement,

**CRITERES DE REUSSITE :**

- pour les enfants sur le cercle faire le plus de tours possibles.
- faire passer l'équipe le plus vite possible.

séance 4	La passe : manipulation	Situation d'apprentissage : Coopérer en se faisant des passes .Répondre à une consigne	C 3
----------	----------------------------	---	-----

**DISPOSITIF : un terrain 20X20**

Les enfants trottent dans tous les sens ,4 enfants sont porteurs de balle .Ils passent leur ballon suivant la consigne donnée par l'enseignant .

- passe en cloche
- poser le ballon à terre et le suivant le ramasse
- faire rouler le ballon devant soi , le suivant le ramasse en courant .

le passer et l'attraper d'une seule main.

- ajouter une passe avant de le faire rouler ou de le poser au sol.

\*revenir sur les difficultés rencontrées .

Faire apparaître l'importance du regard , de l'amplitude du geste et la qualité de la réception .mettre l'accent sur la rotation du corps durant la passe.

Matériel : . -coupelles  
-4 ballons de rugby

**CONSIGNES :vous jouez en vous faisant des passes, en écoutant la consigne.**

**CE QUI EST A OBSERVER.**

- les passes

**CRITERES DE REUSSITE :**

- se faire des passes.



<b>séance 5</b>	<b>Situation d'apprentissage</b> <b>LA PASSE EN ARRIÈRE;</b>	<b>Le train de passes.</b>	<b>C 3</b>
-----------------	---	----------------------------	------------

### DISPOSITIF : sur le terrain

- 1 ligne de départ, 1 ligne d'arrivée (distance environ 20 mètres)

But du jeu

- c'est une course

- le train doit franchir complètement et le plus vite possible la ligne d'arrivée

Règles

- chaque train se place sur la ligne de départ :

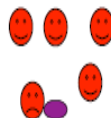
- le ballon est entre les mains du 1er membre du train

- au signal, le train se met en mouvement il passe en arrière au 2ème, qui passe au 3ème, etc.

- dès que le dernier est en possession du ballon, il court se placer au premier rang, passe au 2ème, etc.

- tout ballon perdu doit être récupéré par le lanceur qui vient se replacer avant de le passer de nouveau

- Variante : au départ, tous les joueurs sont en boule. Au signal, déploiement en ligne et cours



**Matériel :** 1 ballon par groupe

**Organisation du groupe :** - groupes de 6 ou 7 (chaque groupe constitue une chenille)

### CONSIGNES :

-- franchir la ligne d'arrivée le plus vite possible

### Pour faciliter

- jouer sans déplacement.

### Pour compliquer

- passe en cloche

-allonge la distance.

-plus de joueur dans les trains.

- arriver le plus vite possible sans faire tomber la balle.

- faire le plus de passes possibles.

-les joueurs se *donnent* le ballon sans arrêt : on ne sait pas à l'avance qui sera le porteur de ballon au signal le maître lance la balle le réceptionneur prend le ballon et passe au suivant , les autres joueurs se replacent systématiquement.

### CE QUI EST A APPRENDRE

-passer son ballon en arrière , offrir une passe.

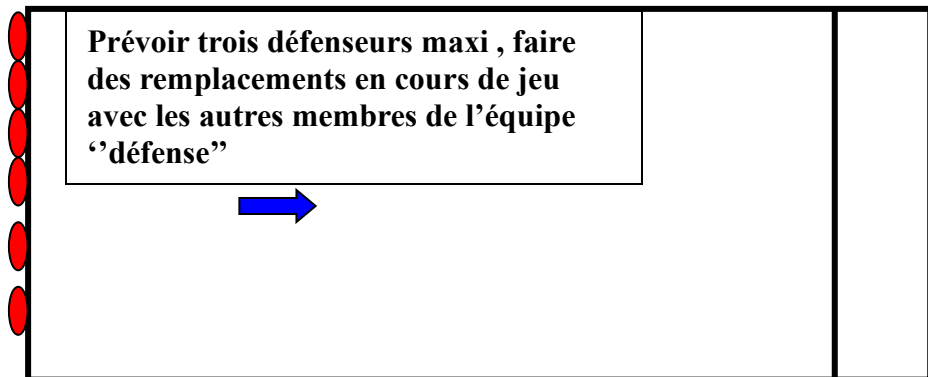
-se déployer.

### CRITERES DE REUSSITE :

- franchir la ligne d'arrivée le plus vite possible en se faisant des passes en arrière.

séance 6	<b>JEU ATTAQUE</b> <b>DEFENSE</b> SANS CONTACT	Situation d'apprentissage <b>rugby flash</b> Coopérer en se faisant des passes - s'opposer à l'action de l'autre, sans contact -s'organiser pour réaliser un projet commun	C 3
----------	--	--	-----

**Dispositif:un terrain 20X20.**  
 Les deux équipes sont sur le terrain .Chaque joueur a un foulard (flash ou flag) dans le dos.  
 Le maître lance le ballon sur le terrain .Le joueur le plus près s'en saisit et son équipe est alors attaquante.  
 Les attaquants doivent porter et aplatir le ballon dans l'en-but.  
 Les défenseurs doivent arracher le foulard de l'attaquant .  
 Dans ce cas là , le ballon est redonné au maître .L'attaquant "attrapé" remet son foulard et joue.  
 L'on inverse les rôles.  
 Il est essentiel de favoriser les passes .



L'enseignant donne le signal et chronomètre.  
**.Matériel :** -coupelles -5 à 6 ballons de rugby.2 jeux de chasubles.  
 Organisation du groupe : 4 équipes de 6 joueurs

**CONSIGNES :** -attaquants: ramasse le ballon et faites des passes pour aller marquer.  
 -défenseurs: vous arracher le flag.

<b>Pour faciliter</b> - ne pas imposer un nombre de passes.	<b>Pour compliquer</b> -ajouter un défenseur. -Plusieurs ballons peuvent être joués simultanément
--	---

**CE QUI EST A APPRENDRE**  
 -Attaquer une cible en se faisant des passes.  
 -Repérer l'espace de jeu et le coéquipier pour adapter sa passe .  
 -observer la position de l'attaquant pour défendre.

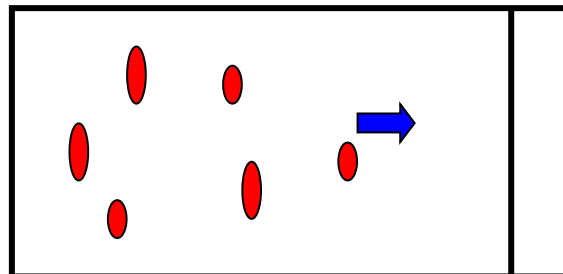
**CRITERES DE REUSSITE :**

- Aplatir le ballon à chaque attaque.
- arracher les flags.

séance 7	<b>JEU ATTAQUE DEFENSE</b>	<b>Situation d'apprentissage.</b> Coopérer en se faisant des passes - s'opposer à l'action de l'autre -s'organiser pour réaliser un projet commun	<b>C 3</b>
----------	--------------------------------	--	------------

**DISPOSITIF : 4 équipes de 6 joueurs.**

Matériel :



*Situation 1 :*

Six ballons sont posés sur le terrain.

Les deux équipes jouent chacune leur tour. Le joueur le plus prêt ramasse le ballon et fait une passe Les joueurs doivent aplatir tous les ballons dans l'en-but en faisant pour **chaque ballon trois passes**. L'équipe adverse défend en ceinturant. ( 3 joueurs simplement jouent en défense et on alterne).

Les passes se font en arrière

Plusieurs ballons peuvent être joués simultanément

L'enseignant donne le signal et chronomètre.

On compare le temps des deux équipes quand chacune à joué ( 2 manches et une belle)

Celui qui a mis le moins de temps a gagné.

Matériel : -coupelles -5 à 6 ballons de rugby  
un terrain 20X20. 4 jeux de chasubles.

**CONSIGNES** :- ramasse le ballon et en faisant des passes aplati dans l'en but.

-j'empêche la progression de la balle en ceinturant l'adversaire ou en me positionnant entre les attaquants.

Pour faciliter

- ne pas proposer de défenseur.
- ne jouer qu'avec un ballon.

Pour compliquer

- 4 défenseurs.

### **CE QUI EST A APPRENDRE**

- enchaîner des actions dans un déplacement avec un ballon.
- se placer sur la trajectoire de la balle pour défendre. .

### **CRITERES DE REUSSITE :**

- porter les ballons de l'autre côté de la ligne.
- défendre.

<b>séance 8</b>	<b>Situation d'apprentissage</b>	<b>JEUX DE CONTACT POUR S'OPPOSER</b> Pour immobiliser un joueur, il y a maintenant obligation de l'amener au sol.	<b>C 3</b>
-----------------	----------------------------------	---	------------

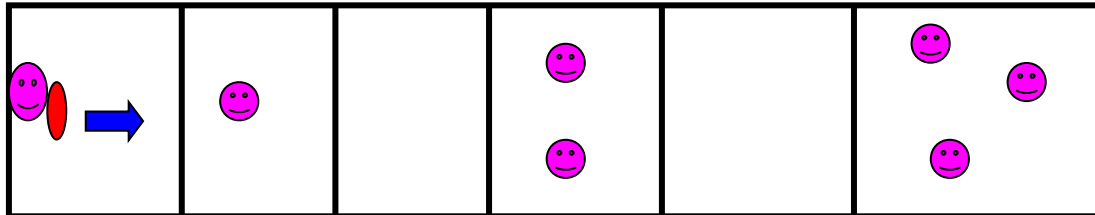
<p><b>Aménagement matériel et formes de groupement</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- groupes de 2 : 1 balle ovale par groupe</li> <li>- <b>tapis ou terrain herbeux</b></li> </ul> <p>But du jeu</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- le joueur doit pouvoir voler le ballon de son binôme.</li> </ul> <p>Règles</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-variante 1/ le joueur "à quatre pattes", utilise sa poitrine ou son ventre pour protéger son ballon.</li> <li>-Variante 2/ il joue debout et a le droit de se déplacer</li> <li>- son binôme doit réussir à voler son ballon.</li> <li>- 3 réussites nécessaires ou temps limité à 2 minutes</li> <li>- alternance des rôles</li> </ul> <p><b>Matériel :</b> 1 ballon par binôme.Les binômes sont répartis sur tout le terrain. .</p> <p>Organisation du groupe :</p>	<p><b>Pour faciliter</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- interdire le déplacement.</li> </ul>	<p><b>Pour compliquer</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-placer le défenseur à un mètre du porteur de balle , il part au signal.</li> <li>-on commence debout.</li> </ul>
	<p><b>CE QUI EST A APPRENDRE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-L'acceptation du contact et son degré de maitrise de part et d'autre</li> <li>• Le degré de combattivité lors du ceinturage debout à terme.</li> </ul>	
	<p><b>CRITERES DE REUSSITE :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- la conservation ou le gain du ballon.</li> </ul>	
<p><b>CONSIGNES :</b>Une stricte application des règles de sécurité est impérative. 2 règles d'or :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-- NE PAS FAIRE MAL</li> <li>- NE PAS SE FAIRE MAL</li> </ul>		

<b>séance 9</b>	<b>Situation d'apprentissage</b>	<b>"ATTAQUE - DEFENSE 1 CONTRE 1" variantes 2/3 .(2 contre 1) , (3 contre 2)."JE RECOIS UNE AIDE"</b>	<b>C 3</b>
-----------------	----------------------------------	---	------------

<p><b>DISPOSITIF : un terrain rectangulaire (15 x 20 m)</b></p> <p>But du jeu  - pour l'attaquant , aller poser le ballon derrière la ligne opposée sans se faire arrêter par le défenseur.  - pour le défenseur, essayer de ceinturer avant qu'il ne pose le ballon derrière la ligne opposée.</p> <p>Règles  - les attaquants, porteurs d'un ballon chacun, partent à tour de rôle, au signal de l'arbitre.  - les défenseurs doivent obligatoirement passer par la porte avant d'essayer de ceinturer un attaquant.</p> <p>Matériel : des ballons et 2 plots (x)</p> <p>Organisation du groupe : - - les enfants sont par 2 :  • 1 attaquant (A)  • 1 défenseur (D)</p>	<p><b>Pour faciliter</b>  - on réduit la distance de la zone</p>	<p><b>Pour compliquer</b>  -allonger la zone de course ( pour l'attaquant)  -2/ variante: attaquant et défenseur partent sur la même ligne au signal de l'enseignant qui passe le ballon à A l'attaquant au passage.  - le défenseur doit passer derrière le plot avant d'avoir le droit de ceinturer l'attaquant. .  - variante 2: deux attaquants/un défenseur.  - variante 3:3 attaquants/2 défenseurs.</p>
<p><b>CONSIGNES:</b>  <b>pour l'attaquant , va poser le ballon derrière la ligne opposée sans te faire ceinturer.</b>  <b>- pour le défenseur: essaye de ceinturer l'attaquant avant qu'il ne pose le ballon derrière la ligne opposée</b></p>	<p><b>CE QUI EST A APPRENDRE</b>  - anticiper sa course par rapport au défenseur pour aplatir.  -aller chercher l'attaquant pour le ceinturer et l'amener au sol.</p> <p><b>CRITERES DE REUSSITE :</b>  - l'attaquant marque 1 point s'il réussit à poser le ballon derrière la ligne sans se faire arrêter.  - Le défenseur marque 1 point s'il ceinture l'attaquant avant que celui-ci ne pose le ballon derrière la ligne.</p>	

<b>séance 10</b>	<b>Situation d'apprentissage</b> <u>PASSER ,MARQUER ,</u> <u>DÉFENDRE.</u>	<b>Reconnaissance de l'espace d'évolution</b> Se reconnaître comme partenaires <b>s'opposer à l'action de l'autre , le stopper.</b> • Manipulation de ballons Prise d'informations	<b>C 3</b>
------------------	--	--	------------

**DISPOSITIF :**



ZONE 1

ZONE 2

ZONE 3

Une équipe se répartit sur les trois zones comme suit ( voir schéma)  
 Chaque équipe passe l'une après l'autre , ballon en main ,elles doivent tenter de passer les trois zones ( elles peuvent s'arrêter entre les zones )  
 Elles marquent un point si elles passent la première , deux points la deuxième , trois points la troisième . Chaque équipe passe en défense.. On compare .  
 L'équipe perd si dans une zone , un joueur est bloqué , au sol , s'il perd le ballon .  
Favoriser l'esquive .

Matériel : **-coupelles un terrain 12X30 partagé en trois zones .**  
**2 jeux de chasubles.**

Organisation du groupe : **Répartir la classe en 4 équipes .**

**CONSIGNES :**

- Vous vous faites des passes pour passer la zone et marquer les points et sans vous faire bloquer.
- vous tenter d'arrêter les attaquants et les amener au sol..

**Pour faciliter**

- Jouer sur le nombre de défenseurs.
- défendre en rugby flash

**Pour compliquer**

- allonger les zones de passage.
- autant de défenseurs que d'attaquants en zone 3..

**CE QUI EST A APPRENDRE**

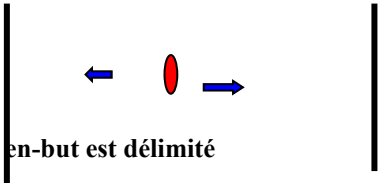
- défendre, défendre en glissant sur l'attaque. .
- attaquer en se faisant des passes en cadrant le défenseur et créer le sur nombre.

**CRITERES DE REUSSITE :**

- bloquer les attaques.
- marquer le maximum de points pour les attaquants.

séance 11	Situation d'apprentissage <b>ATTAQUER ET DEFENDRE</b>	<b>JEU DU BERET :</b> <b>vaincre l'appréhension du contact rapidité, esquive</b> <b>s'opposer à l'action de l'autre</b> <b>-s'organiser pour réaliser un projet commun</b>	C 3
-----------	---	---	-----

**DISPOSITIF** : 3 terrains en simultané afin de favoriser la participation rapide de tous



Le ballon est placé au centre du terrain de chaque côté un espace en-but est délimité

**But du jeu :**  
Chaque enfant a un numéro de 1 à 4 au commandement de l'enseignant ex : numéro 2, les numéros deux de chaque équipe viennent au centre du terrain et tentent de ramener le ballon dans leur en-but , l'autre défend

**-Variante 1/ :en cas de situation bloquée l'enseignant appelle un numéro de secours , les passes se font en arrière.**

**-Variante 2/ :Appeler deux numéros en même temps ( puis 3, 4 , ... )**

**-Variante 3/ :Si l'attaquant lâche le ballon, le défenseur peut s'en emparer et tenter à son tour d'aller poser le ballon derrière la ligne adverse ( changement de rôle )**

**-Variante 4:** Modifier les points de départ et les trajets

Matériel : **-coupelles -1 ballon de rugby terrain 2 jeux de chasubles.**

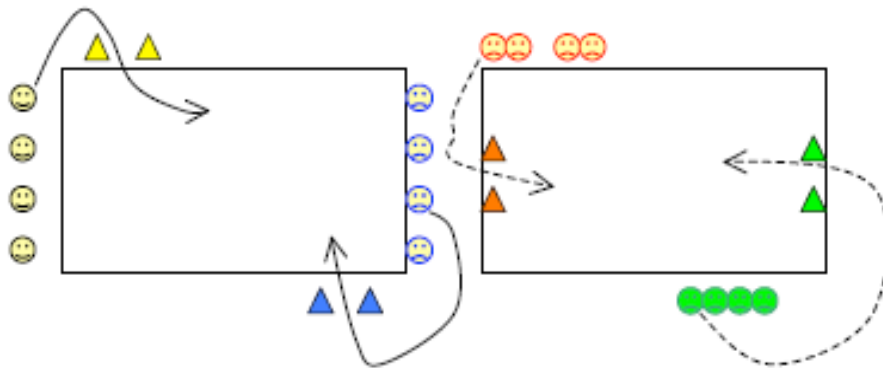
Organisation du groupe : **la classe est répartie en 6 équipes.**

**CONSIGNES :**  
-Si ton n° est appelé, tu es attaquant, tu t'élances, ramasses le ballon et vas le poser dans le camp adverse.  
-C'est aussi ton N°, tu es défenseur... tu essaies de bloquer le porteur du ballon.

<p><b>Pour faciliter</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jouer en flash.</li> <li>- <u>Modifier les dimensions de l'espace</u></li> </ul> <p>a) <b>Large</b>, il favorise le débordement et les accélérations</p> <p>b) <b>Étroit</b>, il rend le contact inévitable et favorise l'esquive, la passe si on joue à deux ou plus ...</p>	<p><b>Pour compliquer</b></p> <p>- ajouter un défenseur en même temps que le renfort d'attaque.</p>
<p><b>CE QUI EST A APPRENDRE</b></p> <p>-se confronter.  -mobiliser les actions essentielles, attaquer , défendre , passer , esquiver.</p>	
<p><b>CRITERES DE REUSSITE :</b></p> <p>-intercepter l'attaquant  -marquer des essais.</p>	

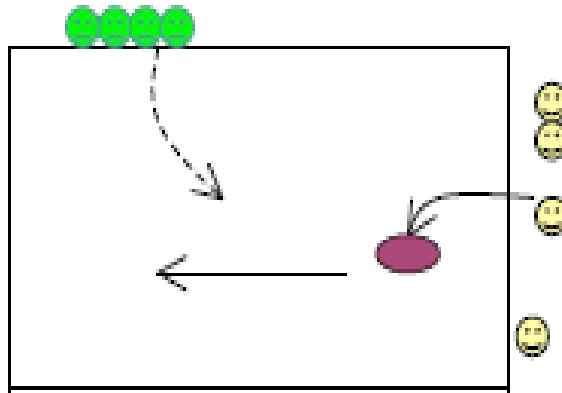
### JEU DU BEET VARIANTE 4/

- Passer par la porte



∀Changer les points de départ des défenseurs





S. OBHOLTZ / EPS /

# EVALUATION FINALE

## 1 séance

;

- rencontre, tournoi :

- matchs de balle ovale.