

INITIATION

Proposition pour 10-12 séances

Durée séance: environ 45 min

A chaque séance, vous pouvez proposer :

- Des jeux de lutte pour dédramatiser le contact entre les élèves et avec le sol
- Des situations d'apprentissage : situation globale
(voir document pédagogique partenarial)
- Des situations de jeu global
- Des jeux de manipulation (*c'est le seul intérêt que l'on peut trouver au jeu de l'horloge*).

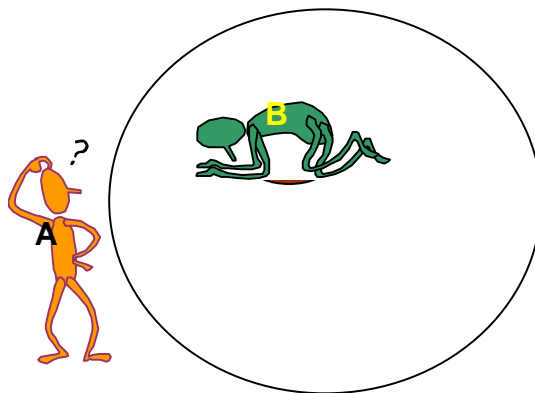
Séances 1 à 3-5

- Dédramatiser le contact avec le sol et entre joueurs
- Rentrer dans l'activité

Jeux de lutte

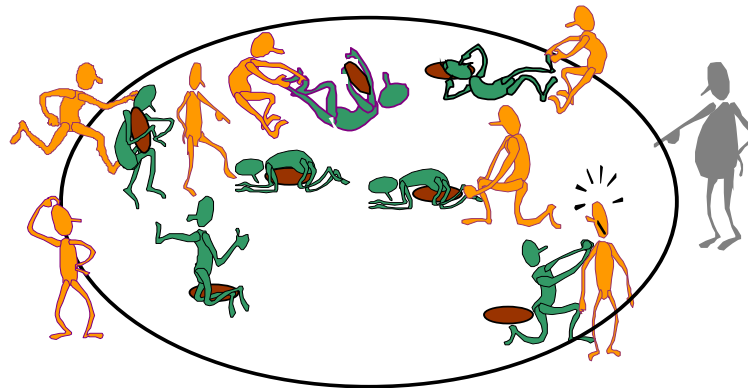
La tortue et l'œuf

Le joueur A doit voler l'œuf que protège le joueur B ou doit essayer de le sortir de l'aire de jeu.



Les dragons et le Trésor

Les joueurs A doivent voler les ballons des joueurs B ou doivent les sortir de l'aire de jeu.

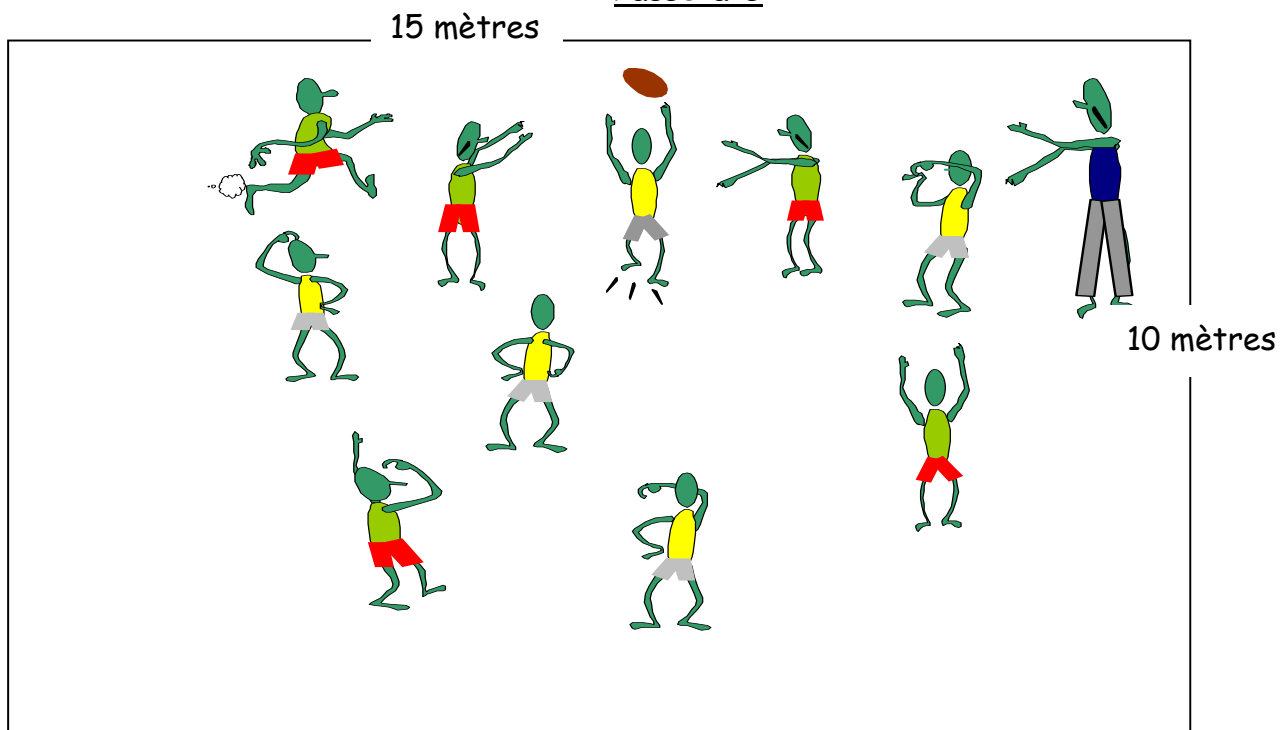


Le bérét

Les joueurs, à l'appel de leur numéro doivent prendre le ballon (bérét) et le porter dans le camp adverse. Leurs adversaires appelés qui n'ont pas attrapé le ballon en premier, doivent les en empêcher, récupérer le ballon et l'amener à leur tour dans le camp adverse.

Situations globales

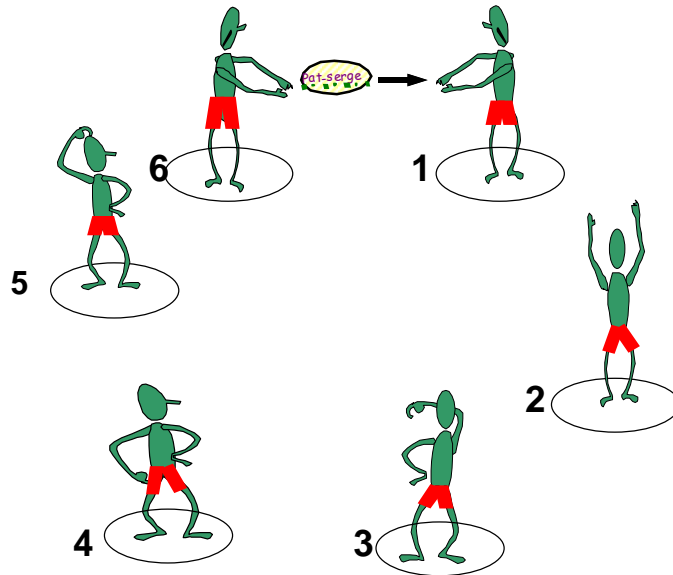
Passe à 5



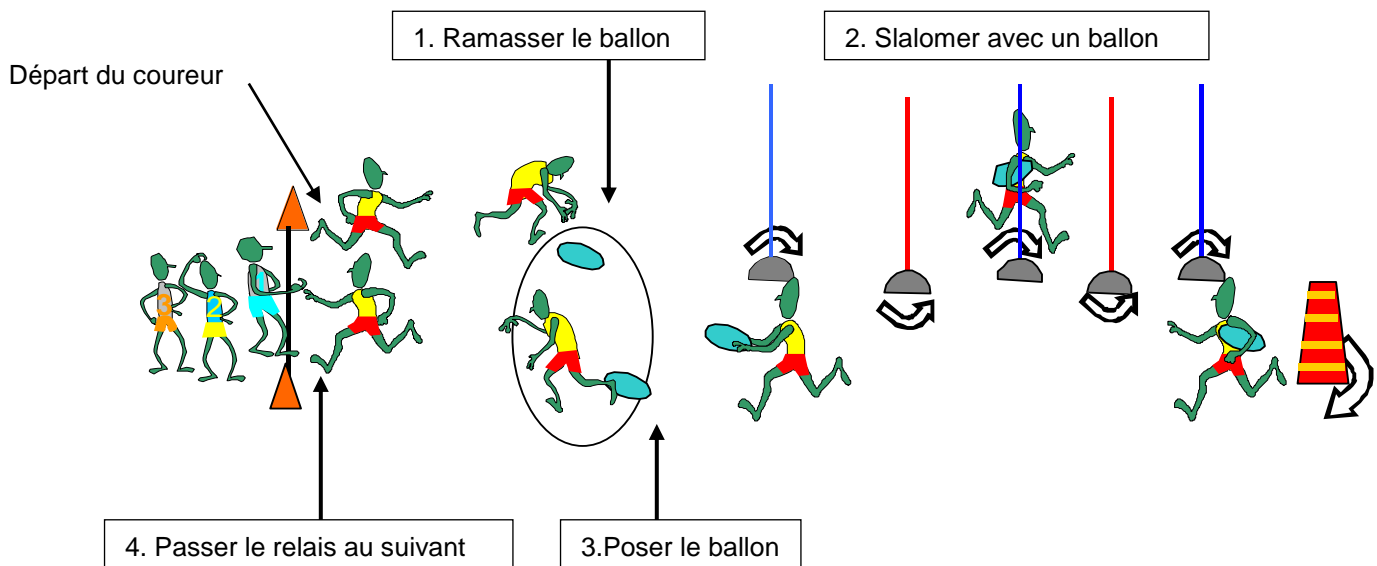
Jeux de manipulation

L'horloge

Le but du jeu : faire le tour dans un sens, dans l'autre plus vite que les autres équipes.



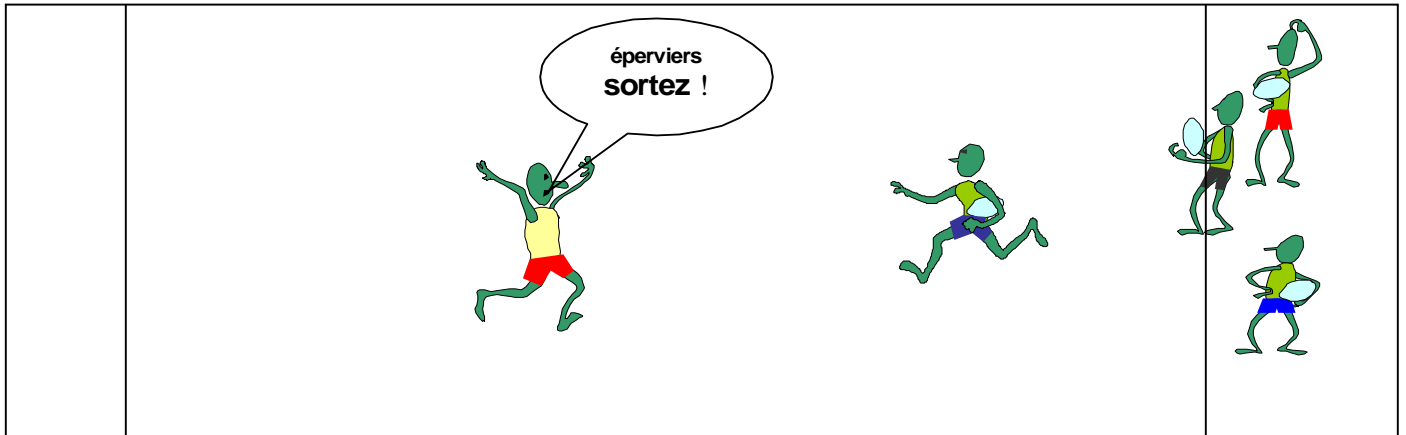
Relais ballon



Épervier

Le but du jeu pour le joueur A en jaune est de toucher tous les éperviers.

Le but du jeu pour les éperviers : traverser sans se faire toucher, sans faire tomber le ballon.



Séances 3-5 à 10-12

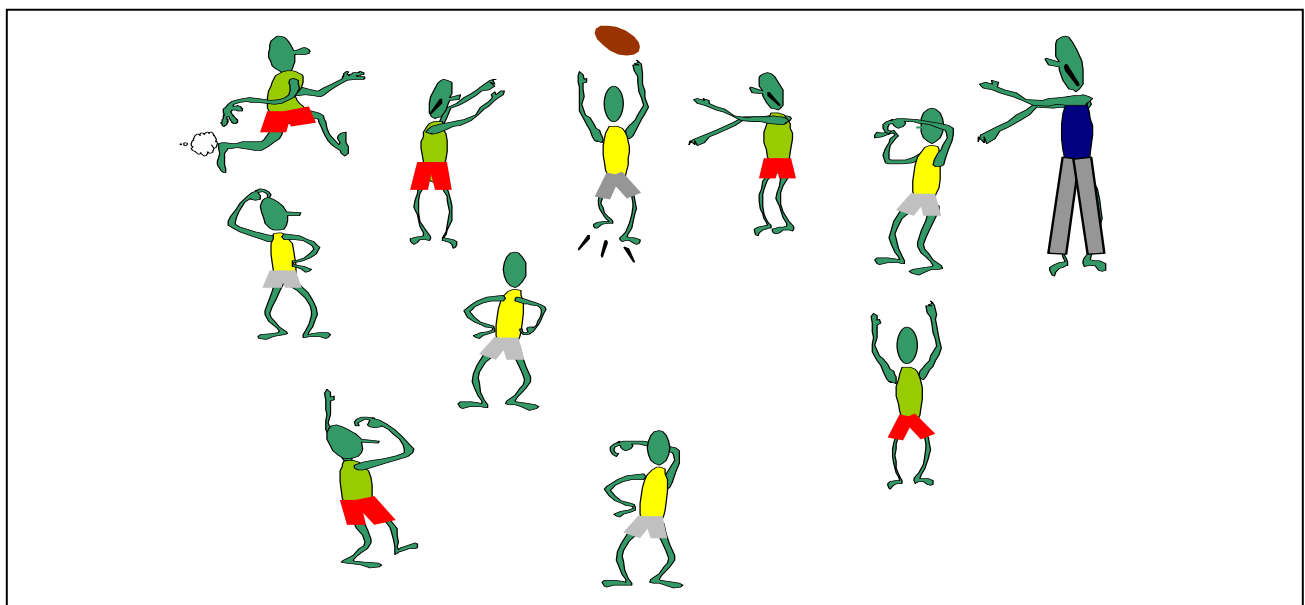
- Jouer ensemble : coopérer pour avancer.

Jeux de lutte La tortue et l'œuf

Les dragons et le Trésor

Situation globale

Passé à 5



Jeu global

But: poser le ballon dans la cible adverse.
Proscrire le jeu au pied. Sécuriser l'activité

Si élèves dégourdis : séances 8-9 à 10-12

- Avancer pour attaquer et défendre

Les 4 cibles

Objectifs : s'orienter dans l'espace de jeu

Percevoir adversaire/partenaire

Percevoir espace/temps

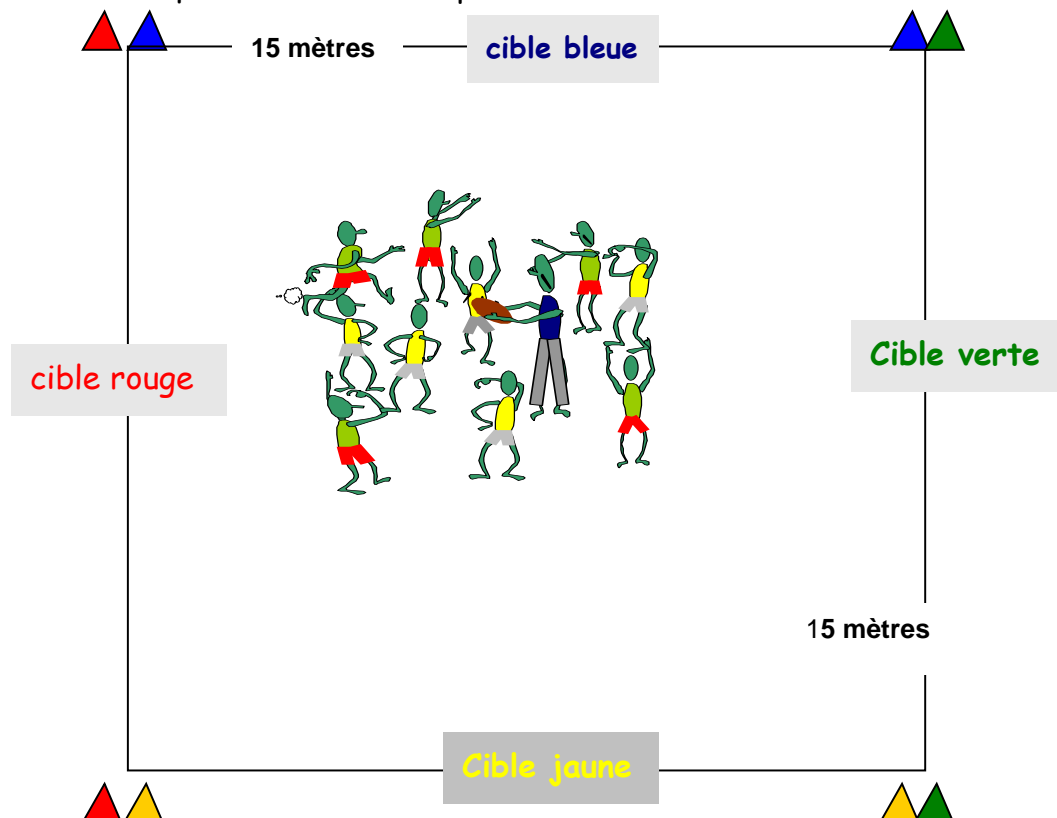
Compétences : se réorganiser le plus vite possible pour attaquer et défendre

But du jeu : utilisateurs : marquer* = poser le ballon dans la cible.
opposants : empêcher de marquer

Matériel : ballons, chasubles, plots.

Effectif : de 4 à 6 joueurs par équipe.

Consignes : vous essayez de marquer. A chaque arrêt de jeu, l'enseignant détermine l'en-but (la cible) à atteindre en indiquant la couleur du plot.



<u>Critères de réussite :</u>	<u>utilisateurs :</u>	sur 5 tentatives, marquer 3 fois
	<u>Opposants :</u>	empêcher de marquer 3 fois sur 5

- ❑ **Recommandation :** Règles de sécurité à construire avec les élèves (ne pas se faire mal, ne pas faire mal à l'autre, ne pas accepter d'avoir mal).
- ❑ Faire ôter aux enfants tout objet dangereux (boucles d'oreilles, bagues, lunettes, etc...).
- ❑ Vérifier que les ongles sont courts.
- ❑ Prévenir les parents que les enfants vont pratiquer l'activité rugby (prévoir une tenue adéquate).
- ❑ Veiller à respecter l'équilibre des forces opposées (collectivement mais aussi individuellement, au point de vue des ressources physiques (poids, vitesse, explosivité).
- ❑ Bien matérialiser visuellement par des plots de couleur les 4 cibles.

La situation est bloquée :

- les UTILISATEURS sont en grandes difficultés (0 ou 1 réussite sur 5 essais):
 - *L'E a 2 ballons pour enchaîner les temps de jeu*
 - *différer le temps d'intervention des opposants(ils doivent effectuer une roulade, 3 sauts extension sur place, une vrille en extension, etc...)*
 - *réduire le nombre d'opposants*
 - *les UTILISATEURS y arrivent trop facilement : ils marquent 4 ou 5 points très rapidement.*
 - *Matérialiser une zone de marque de 10 mètres sur les côtés.*
 - *Enlever 1 côté du terrain.*
 - *L'E annonce la couleur de la cible, laisse le temps aux opposants de se positionner et lance le jeu.*
 - **Pour faire vivre la situation:**
 - ❑ *L'équipe des utilisateurs attaquent 5 fois de suite.*
- Varié les lieux et les types de lancement de jeu (dans le dos des utilisateurs, en avançant avec une équipe, en reculant, ballon roulé au sol, lancé en l'air, donné à un élève, etc...).*

APPROFONDISSEMENT

Proposition pour 10-12 séances

Durée séance: environ 45 min

A chaque séance, vous pouvez proposer :

- Des jeux de lutte pour dédramatiser le contact entre les élèves et avec le sol
- Des situations d'apprentissage
- Des situations de jeu global
- Des jeux de manipulation

Séances 1 à 2-3

Jeux de lutte

La tortue et l'œuf

Le joueur A doit voler l'œuf que protège le joueur B ou doit essayer de le sortir de l'aire de jeu.

Les dragons et le Trésor

Les joueurs A doivent voler les ballons des joueurs B ou doivent les sortir de l'aire de jeu.

Le béret

Les joueurs, à l'appel de leur numéro doivent prendre le ballon (béret) et le porter dans le camp adverse.

Leurs adversaires appelés qui n'ont pas attrapé le ballon en premier, doivent les en empêcher, récupérer le ballon et l'amener à leur tour dans le camp adverse.

Jeux global

But: poser le ballon dans la cible adverse.

Proscrire le jeu au pied

Sécuriser l'activité / Droits et devoirs des joueurs

La marque

Séances 2 à 5-7

- lutte collective
- le plaquage
- droits et devoirs du joueur

Situations globales

Atteindre le camp adverse

(voir document pédagogique partenarial)

Hors du terrain

(voir document pédagogique partenarial)

Les plots

(voir document pédagogique partenarial)

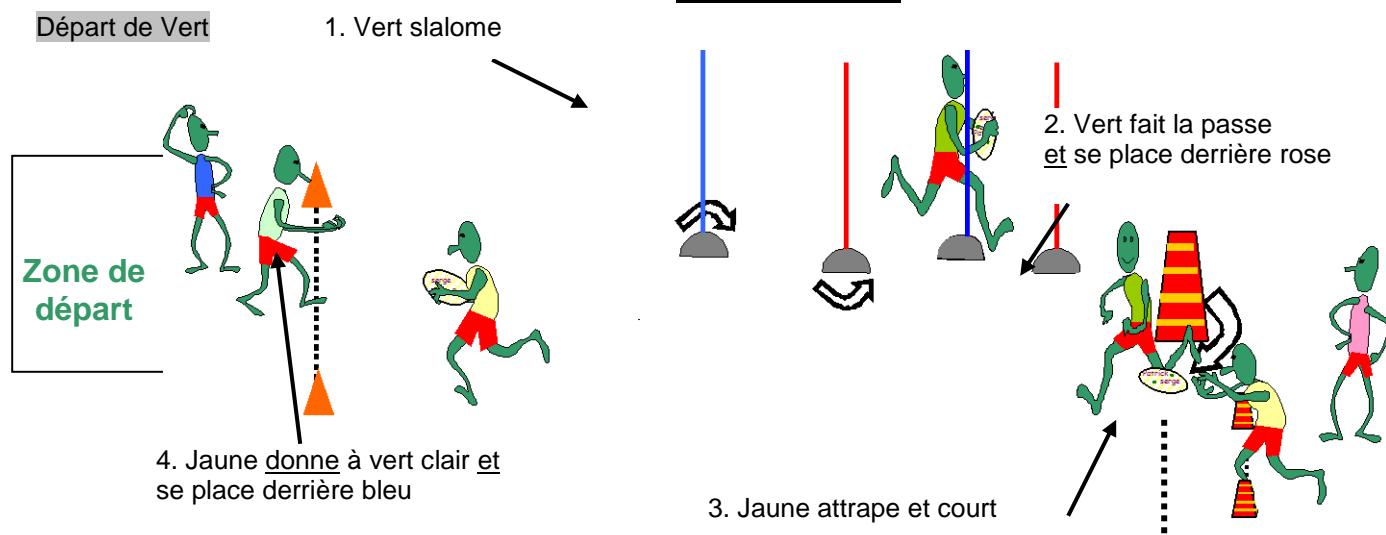
Les 4 cibles

(voir document pédagogique partenarial)

Jeux de manipulations

L'horloge

Relais ballon 2



Ce relais se fait en parallèle avec plusieurs équipes.

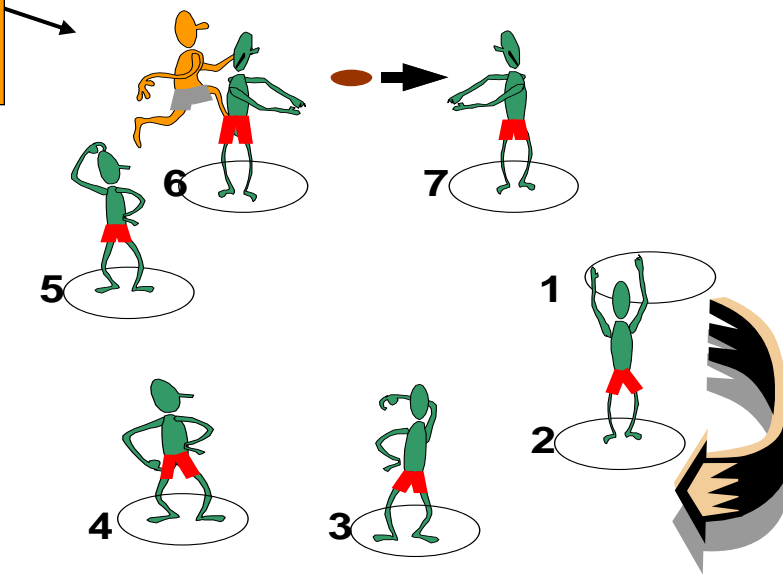
Le but du jeu est de revenir à la position initiale le plus vite possible. Dans l'exemple ci-dessus lorsque le joueur vert foncé revient dans la zone de départ.

Épervier

Les joueurs « éperviers » (porteur de ballon) doivent traverser sans se faire toucher par les « chasseurs ».

Courir plus vite que le ballon

Le joueur doit essayer de reprendre sa place avant que le ballon arrive au poste n°7



Les joueurs forment un cercle. Le ballon fait le tour du cercle et un joueur essaie de le doubler en courant.

2 ballons dans le cercle

Les joueurs forment un cercle. Les joueurs se font des passes avec 2 ballons.

Séances 5-7 à 10-12

- avancer seul ou à plusieurs pour marquer et défendre

Jeu global

But: poser le ballon dans la cible adverse.

Proscrire le jeu au pied

Sécuriser l'activité

Si élèves très dégourdis séances 8-9 à 10-12

- Placement/ remplacement
- Soutien au porteur de balle

Situation globale

Les zones