Le Rugby au cycle 3

Circonscription de Kourou 2

**DEFINITION﻿**

﻿Sport collectif de combat et d’évitement constitué de deux équipes à égalité numérique qui s’affrontent dans le respect﻿ des règles pour marquer un essai.﻿

﻿**ASPECTS FONDAMENTAUX :﻿**

Marquer : poser le ballon derrière la ligne de but adverse.

Le hors-jeu : la limite du camp de chaque équipe est la ligne passant par le ballon ( les passes se font vers l’arrière). ﻿

﻿Moyens d’action sur le ballon : ballon porté, botté, passé, arraché.

﻿Moyens d’action sur le porteur su ballon et sur lui seul : tenir, ceinturer, plaquer.

﻿**COMPETENCES SPECIFIQUES :﻿**

﻿﻿S’affronter collectivement

﻿- affronter un adversaire.﻿

﻿- coopérer avec des partenaires pour s’opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif, comme attaquant ou défenseur.

Exemples de compétences spécifiques à atteindre en fin de cycle :

-enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles, notamment :

- d’attaquant : courir et transporter un objet ou passer une balle ; recevoir et passer ; recevoir et courir﻿ vers le but pour aller marquer : poser le ballon dans l’espace de marque.

﻿- de défenseur : courir et attraper les porteurs du ballon, essayer d’intercepter le ballon, courir et s’interposer…

﻿**CONDITIONS DE PRATIQUE**

﻿- Terrain herbeux et délimité (les lignes au sol doivent apparaître clairement).

﻿- Ballons ovales (au moins un pour trois joueurs).﻿

﻿- Maillots de couleurs différentes.

- Plots, balises.﻿

1. **Compétences spécifiques**

En s’engageant dans des activités physiques variées, ayant du sens (affectif, social) pour eux, les élèves peuvent construire quatre types de compétences spécifiques :

- réaliser une performance mesurée

- adapter ses déplacements à différents types d’environnements

- s’affronter individuellement et collectivement

- concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive.

**2. Compétences générales et connaissances**

Il s’agit pour l’enseignant d’aider l’élève à acquérir des attitudes, des méthodes, des démarches favorables aux apprentissages, dans la pratique de l’activité mais aussi dans la vie sociale pour lui permettre de :

-s’engager lucidement dans l’action (oser, s’engager en toute sécurité, choisir des stratégies efficaces, contrôler ses émotions…).

- construire un projet d’action (le formuler, le mettre en œuvre, s’engager contractuellement…).

- mesurer et apprécier les effets de l’activité (lecture d’indices complexes, mise en relation des notions d’espace et de

temps, appréciation de ses actions, de ses progrès, de ceux des autres…) ;

- appliquer et construire des principes de vie collective (se conduire dans le groupe en fonction de règles, de codes,

écouter et respecter les autres, coopérer…).

**3. Contribution de l’activité « rugby »**

- Elle permet de construire la troisième compétence «s’affronter individuellement ou collectivement » qui est obligatoirement travaillée chaque année.

- Exemples de compétences spécifiques :

- enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles notamment d’attaquant

- courir et transporter un objet

- recevoir et courir vers la cible ou passer la balle.

- marquer, poser l’objet ou le ballon dans un espace de marque.

- être actif dans un espace complexe de défenseur

- courir et toucher les porteurs d’objets, de ballons- courir et s’interposer

**COMPETENCES VISEES CHEZ L’ ELEVE**

**Améliorer les conduites motrices.**

Palier 1 : - je réussis à passer le ballon à un partenaire proche .

- je réceptionne la balle en la bloquant.

Palier 2 : - je passe la balle en arrière (jeu déployé)

je libère le ballon pour mon camp (jeu groupé).

- je réceptionne la balle de plusieurs façons (à 2 mains, à gauche, sous le bassin..).

**Accepter le contact**

Palier 1 : - je lutte lors d’un regroupement pour extraire le ballon.

- j’accepte d’être mis au sol et essaie d’arrêter le porteur du ballon.

Palier 2 : - comme attaquant : j’ avance droit au contact de la défense et/ou je résiste en

attendant le soutien.

- comme défenseur : j’arrête un adversaire en le plaquant sous la taille.

**Avancer vers la cible**

Palier 1 : - comme attaquant : - je ne recule pas pour échapper aux défenseurs

- je ne me débarrasse pas du ballon en le lançant en arrière

- comme défenseur : - je me déplace vers l’attaquant pour essayer de l’arrêter.

Palier 2 : - comme attaquant : - j’exploite le ballon pour faire avancer mon équipe (j’avance, je

temporise, je libère le ballon).

- je me positionne pour faire avancer mon équipe (du soutien au porteur du ballon au soutien lancé).

- comme défenseur : - avec 1 ou 2 partenaires, j’arrête la progression des attaquants :

j’identifie plusieurs possibilités (je plaque, je bloque les bras, je récupère le ballon) et je change aussitôt de rôle (de défenseur à attaquant).

Développer ses capacités d’adaptation

Palier 1 : - comme attaquant : - je participe au jeu mais adopte un comportement stéréotypé (je percute ou essaie de déborder systématiquement).

- comme défenseur : - je vais sur le porteur du ballon sans tenir compte de l’action

de mes équipiers.

Palier 2 : - comme attaquant : - j’adopte, avec mes équipiers, la forme de jeu adaptée à la

position de la défense (si elle est étalée, il faut la « perforer » si elle est groupée, il faut la contourner).

- comme défenseur : - en fonction du jeu, j’agis sur le porteur du ballon, je participe

à la phase de conquête du ballon ou je me place en soutien.

**LE REGLEMENT**

On écartera de l’initiation le jeu au pied.

Principales règles

Les droits du joueur :

- Tout joueur peut attraper le ballon, courir en le portant, arrêter le porteur du ballon.

- Mais il ne peut pas agir de telle façon qu’il puisse faire mal à un autre joueur.

La marque : l’essai

- Faire un touché derrière la ligne adverse (aplatir le ballon, le poser, ne pas le jeter).

- Le marqueur doit porter une pression sur le ballon de haut en bas.

L’arrêt du porteur du ballon :

- Tout joueur plaqué (mis au sol avec le ballon) doit immédiatement lâcher le ballon ou le passer dans le mouvement. Il doit faire le maximum pour s’éloigner du ballon et ne peut le rejouer que s’il se trouve, à nouveau, debout sur ses deux pieds.

- Tout plaquage au-dessus de la ceinture, toute projection de joueur après prise aux vêtements, toute déstabilisation par « coup d’épaule » sont interdits.

- Tout jeu dangereux et tout particulièrement la prise au cou entraîne une exclusion temporaire, voire définitive (après explications au fautif).

Le hors-jeu

- Tout joueur en avant d’un partenaire jouant le ballon n’a pas le droit d’intervenir sur celui-ci ou sur l’adversaire qui s’en saisit.

L’en-avant de passe ou de réception :

- Le ballon ne peut être passé à un partenaire placé devant soi (entre le porteur du ballon et la ligne de but adverse).

- Un en-avant est sifflé également lorsqu’un joueur lâche le ballon devant lui (entre le joueur et la ligne de but adverse).

**Lancements du jeu**

Coup d’envoi :

- Coup de pied placé au centre du terrain. Le ballon doit parcourir au moins 5m en direction de la ligne de but adverse. L’équipe adverse est à 5m.

Après faute (en-avant, tenu au sol) :

- L’arbitre présente le ballon dans une main, bras tendu, à la hauteur de la poitrine d’un joueur de l’équipe non fautive. L’autre équipe se trouvant à 5m, le jeu débute dès qu’un joueur se saisit du ballon.

- Afin de dynamiser le jeu, on utilisera également ce type de remise en jeu après un essai, à la hauteur de la ligne médiane.

Après ballon rendu injouable :

- Même type de remise en jeu que précédemment : le ballon est tendu vers l’équipe non responsable de l’arrêt de jeu. Si cela est impossible à déterminer, le ballon sera donné à l’équipe qui progressait.

Après sortie en touche :

- Même type de remise en jeu que précédemment, à l’endroit de la sortie de balle, à 5m de la ligne de touche.

- Si la balle sort directement en touche après le coup de pied d’envoi, la remise en jeu se fera au niveau du point de frappe du ballon.

**Bibliographie :**

- L’éducation sportive de l’enfant et l’activité rugby (U.S.E.P, U.F.O.L.E.P , F.F.R)

- Recueil de jeux préparatoires au rugby (J. Macou)

- Les fondamentaux du rugby (P. Conquet et J. Devaluez).

- Rugby (S. Collinet, J.Y Nerin, M. Peyresblanques).

**Séquence :**

6 séances.

Fiche Atelier rugby 1

Objectif spécifique : maîtriser la passe en arrière au rugby.

|  |  |
| --- | --- |
| **Durée :** | 10 minutes |
| **Matériel :** | pour 1 groupe de 5 élèves, 5 cerceaux, 2 ballons |
| Disposition :  Les élèves sont positionnés dans un cerceau. Ils sont dos à dos (petites flèches).  La balle circule dans le sens de la grande flèche.  L’élève attrape la balle et par un mouvement de balancier vers le bas, la passe à son voisin.  On compte alors 10 tours sans que la balle tombe.  Refaire le même exercice avec un deuxième ballon en circulation.  Inverser le sens de la trajectoire de la balle. |  |
| **Jeux :** | La première équipe à accomplir 10 tours sans faire tomber le ballon. (avec un ballon puis deux puis en inversant le sens de la trajectoire du ballon) |
| **Arrêt de l’activité et verbalisation.** | L’enseignant interroge les élèves sur ce qu’ils ont appris. En quoi l’atelier est-il conforme avec les règles du rugby ? |

Fiche Atelier rugby 2

Objectif spécifique : maîtriser la passe en arrière en déplacement au rugby.

|  |  |
| --- | --- |
| **Durée :** | 10 minutes |
| **Matériel :** | pour 1 groupe de 3 élèves, 1 ballon  Terrain de 20m x 10m, 4 plots. |
| **Disposition :**  Les élèves sont alignés par 3. On veillera à ce que le Joueur 1 soit légèrement positionné en avant du joueur 2 qui lui-même sera positionné en avant du joueur 3  Les élèves partent au signal de l’enseignant au petit pas de course.  La balle circule dans le sens des grandes flèches.  L’élève attrape la balle et par un mouvement de balancier vers le bas, la passe à son voisin.  Cette équipe de 3 joueurs traverse le terrain sans faire tomber le ballon.  Attention : une fois le ballon arrivé au joueur 3, celui-ci accélère sa course pour qu’il puisse passer devant le joueur 2. Le joueur 2 accélère à son tour sa course pour passer devant le joueur 1 avant de lui passer le ballon. Les élèves apprennent à adapter al vitesse de leur déplacement pour rester toujours en arrière du ballon. | Sens du  déplacement  Joueur 1  Joueur 2  Joueur 3  Variante : accélérer la course pour traverser le terrain. |
| **Consigne :** | Traverser le terrain sans faire tomber le ballon. |
| **Objectif :** | Savoir passer le ballon à son partenaire en adaptant sa vitesse de déplacement. |
| **Arrêt de l’activité et verbalisation.** | * L’enseignant interroge les élèves sur ce qu’ils ont appris. * En quoi l’atelier est-il conforme avec les règles du rugby ? |

Fiche Atelier rugby 3

**Objectif spécifique :** maîtriser la passe en arrière en déplacement avec opposition au rugby.

|  |  |
| --- | --- |
| **Durée :** | 10 minutes |
| **Matériel :** | pour 1 groupe de 3 élèves, 1 ballon  Terrain de 20m x 10m, 4 plots (dimension du terrain). |
| **Disposition :**  Les élèves sont alignés par 3. On veillera à ce que l’attaquant 1 soit légèrement positionné en avant de l’attaquant 2 qui lui-même sera positionné en avant de l’attaquant 3  Les élèves partent au signal de l’enseignant au petit pas de course.  La balle circule dans le sens des grandes flèches.  L’élève attrape la balle et par un mouvement de balancier vers le bas, la passe à son voisin.  Cette équipe de 3 attaquants traverse le terrain sans faire tomber le ballon.  Les défenseurs empêchent la circulation du ballon et ciblent l’interception de passe.  Attention : une fois le ballon arrivé au joueur 3, celui-ci accélère sa course pour qu’il puisse passer devant l’attaquant 2. L’attaquant 2 accélère à son tour sa course pour passer devant l’attaquant 1 avant de lui passer le ballon. Les élèves apprennent à adapter al vitesse de leur déplacement pour rester toujours en arrière du ballon.  **Attention :** le porteur du ballon doit pouvoir passer sa balle malgré la résistance des défenseurs qui cherchent à intercepter la balle.  **Inverser les rôles attaquants/défenseurs** | Sens du  déplacement  Défenseur 1  Défenseur 2    Attaquant 1  Attaquant 2  Attaquant 3  **Attention :**   * Les attaquants doivent passer le ballon dès qu’ils le reçoivent. Il n’est pas autorisé de traverser le terrain seul. * Dans cet exercice, les contacts entre défenseurs et attaquants sont interdits. |
| **Consigne :** | **Pour les attaquants**: traverser le terrain sans faire tomber le ballon et sans se le faire intercepter.  **Pour les défenseurs :** intercepter le ballon. |
| **Objectif :** | Savoir passer le ballon à son partenaire en adaptant sa vitesse de déplacement. Eviter par ses appuis, les défenseurs. |
| **Arrêt de l’activité et verbalisation.** | * L’enseignant interroge les élèves sur ce qu’ils ont appris. * En quoi l’atelier est-il conforme avec les règles du rugby ? |

Fiche Atelier rugby 4

**Objectif spécifique :** maîtriser le « plaquage » en cycle 3 au rugby.

Attention : Il n’est permis que de ceinturer son adversaire pendant 3 secondes. Les plaquages au dessus de la ceinture son expressément proscrits.

Lien vidéo : <https://youtu.be/4zgloJp87rI>

Remarque : Relire les pratiques dangereuses au rugby. Insister sur le fair-play et le respect de son adversaire.

|  |  |
| --- | --- |
| **Durée :** | 10 minutes |
| **Matériel :** | aucun |
| **Disposition :**  Les élèves sont en opposition 1 contre 1. Le ballon est posé à terre.  L’attaquant se saisit du ballon à la consigne de l’enseignant.  Il essaie de passer le défenseur qui doit le ceinturer (à la ceinture) 3 secondes sans le lâcher.  **Inverser les rôles attaquants/défenseurs** | Sens du  déplacement  Défenseur      Attaquant  **Attention :**   * Visionner la vidéo avant. |
| **Consigne :** | **Pour les attaquants**: Passer son adversaire en 1 contre 1.  **Pour les défenseurs :** ceinturer son adversaire. |
| **Objectif :** | Savoir plaquer/ceinturer en toute sécurité. |
| **Arrêt de l’activité et verbalisation.** | * L’enseignant interroge les élèves sur ce qu’ils ont appris. * En quoi l’atelier est-il conforme avec les règles du rugby ? |

Fiche Atelier rugby 5

**Objectif spécifique :** Mise en place de situations de match.

|  |  |
| --- | --- |
| **Durée :** | 10 minutes |
| **Matériel :** | Terrain de 20mx10m |
| **Disposition initiale :**  Contrairement à de nombreux sports collectifs, le positionnement initial des joueurs au rugby, au coup d’envoi est horizontal pour les défenseurs, en flèche pour les attaquants.  **Inverser les rôles attaquants/défenseurs** | Sens du  déplacement  Défenseurs      Attaquants  **Attention :**   * Le rugby est avant tout un sport universitaire et fair-play. C’est un sport collectif de « Gentleman » |
| **Consigne :** | **Pour les attaquants**: Passer son adversaire en 1 contre 1. Percuter, perforer, contourner la défense.  **Pour les défenseurs :** ceinturer son adversaire, arracher le ballon. |
| **Objectif :** | Savoir plaquer/ceinturer en toute sécurité.  Développer les stratégies des sports collectifs. (se démarquer, appeler le ballon, jouer sans ballon … |
| **Arrêt de l’activité et verbalisation.** | * L’enseignant interroge les élèves sur ce qu’ils ont appris. * En quoi l’atelier est-il conforme avec les règles du rugby ? |

Chaque pratique de séance se termine par une opposition type « petit match ».

Chaque séance intègre un ou plusieurs ateliers.