

RUGBY - cycle III - Unité d'apprentissage

entrée dans l'activité
1 à 2 séances

situation de référence
pour évaluer les besoins

Objectifs
d'apprentissage

situations d'apprentissage
6 à 10 séances

situation d'évaluation
des apprentissages

la promenade du ballon

ballon rouge, ballon bleu

l'épervier

moules et mariniers

ballon en cage

les cibles

6 contre 6

JEU 8 contre 8

Terrain 30 sur 20

*lutter
collectivement et
jouer debout*

8 contre 4

*transformer
le jeu*

mettre le ballon au chaud

*avancer et
gagner du
terrain*

franchir les zones

*s'informer,
voir les intervalles*

les aveugles 8 contre 4

*construire des
couloirs et des
intervalles*

les voleurs
Le « quatre quatre »

*construire la lar-
geur et la
profondeur*

les couloirs
Près, près, loin

JEU 8 contre 8

*Terrain 30 sur 20
en tournoi*

Entrer dans l'activité

Les situations décrites ici pour « entrer » dans l'activité rugby en cycle3 sont destinées à vérifier les acquis du cycle 2 : pour une première unité d'apprentissage en cycle 3, on reprendra les situations d'apprentissage décrites pour le cycle 2.

Objectif des situations : - entrer dans l'activité
- retrouver les acquis du cycle 2

But des tâches

Dispositifs matériels

Variante

Consignes

Critères d'évaluation

Critères de réussite

Cf. fiches Cycle 2

Situations possibles :

- La promenade du ballon
- Ballon rouge, ballon bleu
- Epervier
- Moules et marinières
- Le ballon dans la cage
- Les cibles
- Jeu 6 contre 6
- Etc. , ...

Jeu 8 contre 8

Lancements de jeu, droits des joueurs, sanctions pour faute sont identiques au jeu 6 contre 6 (cycle 2)

L'effectif **8 contre 8** et les dimensions supérieures du terrain de jeu (**30 sur 20**) complexifient les problèmes et offrent des formes de jeu plus variées (jeu groupé, jeu déployé...)

Le jeu au pied est discuté à ce niveau de scolarité : il implique une compréhension et une application strictes de la règle du hors-jeu, ainsi qu'un contrôle « technique » de sa mise en œuvre. On le limitera de toutes façons à un jeu au pied sur « ballon porté » : les ballons au sol ou roulants en sont exclus pour raison de sécurité.

Pour des classes qui ont bénéficiées de plusieurs unités d'apprentissage, on peut tout de même envisager des lancements de jeu « **ballon au sol** » et non plus pris dans les mains de l'enseignant.

Les distances entre lignes d'attaque et de défense sont maintenues à 3m.

Dans tous les cas, la **sécurité des joueurs** doit guider les formes de jeu recherchées : cette sécurité se construit, s'apprend et ne doit pas occulter que le rugby est un **sport de combat, collectif et individuel**.

8 contre 4

Objectif de la situation :

- lutter collectivement
- s'organiser dans le combat collectif
- jouer debout

But du jeu :

- avancer collectivement debout au contact pour marquer
- défenseurs : empêcher de marquer

Dispositif et organisation matérielle :

- *terrain* : 30 sur 20
- *effectif* : 8 attaquants contre 4 défenseurs
- *lancement du jeu* : l'enseignant tient le ballon à disposition des attaquants ; dès que l'un d'eux s'en saisit, les autres s'organisent autour de lui

Consignes :

- *pour les attaquants* : profiter du surnombre pour avancer en poussant les adversaires et conserver le ballon
- *pour les défenseurs* : essayer de repousser sans faire tomber le regroupement

Variantes :

- nombre d'attaquants « libres » en arrière du regroupement
- dimensions du terrain
- changements de rôles

Critères d'évaluation : nombre d'essais marqués par rapport au nombre d'attaques

Critères de réussite : marquer 3 fois sur 5

Remarque : cette situation de jeu réduit demande d'organiser le regroupement après un lancement de jeu « normal »

Mettre le ballon au chaud

Objectif de la situation :

- idem
- transformer le jeu

But du jeu :

- attaquants : avancer collectivement en poussant ou en contournant pour marquer
- défenseurs empêcher l'avancement, empêcher de marquer

Dispositif et organisation matérielle :

- *terrain* : 30 sur 25
- *effectif total* : 8 contre 8 (espacement des lignes 3m)
- *lancement du jeu* : l'enseignant tend le ballon à l'équipe qui devient attaquante : celle-ci s'organise le plus rapidement possible pour aller lutter collectivement

Consignes :

- *pour les attaquants* : aller affronter collectivement pour faire avancer le ballon en repoussant les défenseurs et marquer ; dès que le regroupement s'arrête le ballon doit être visible et disponible
- *pour les défenseurs* : empêcher la progression du regroupement et la marque

Variantes : dimensions du terrain, espacement des lignes

Critères d'évaluation : conservation de la balle, nombre d'essais marqués, gain de terrain

Critères de réussite : ballon conservé 3 fois sur 5, 2 essais sur 5 tentatives

Franchir les zones

Objectif de la tâche : attaquer, c'est gagner du terrain (même quand on n'a pas la balle)

But du jeu : - *attaquants* : faire avancer le ballon pour marquer des points lors d'une phase de jeu

- *défenseurs* : empêcher l'avancement du ballon, repousser lors d'une phase de jeu

Rq : **phase de jeu** : du lancement de jeu à un arrêt pour faute de l'attaqué ou récupération du ballon par les défenseurs

Dispositif et organisation matérielle :

- 8 contre 8

- terrain 30 sur 20, divisé en zones, en lignes espacées de 3m

- lancement du jeu : comme dans le jeu global, ballon tendu à une équipe qui essaie d'avancer pour marquer

5 possessions de balle pour une équipe et changement de rôle

Consignes : - *attaquants* : pour marquer un point, il faut, lors d'une phase de jeu, franchir une zone. Essai=5 points.

- *défenseurs* : empêcher les attaquants de marquer

Variantes : - nombre de tentatives, dimensions du terrain

- nombre de joueurs

- lancement du jeu

Critères d'évaluation : nombre de points marqués

Critères de réussite : marquer 7 points en 5 attaques

Les aveugles 8 contre 4

Objectif de la tâche : prendre de l'information, regarder où sont les intervalles

But du jeu : - attaquants : marquer des essais

- défenseurs : empêcher de marquer

Dispositif matériel et organisation :

- terrain 30 sur 20

- 8 contre 4 avec changements de rôle

- *lancement du jeu (essentiel)* : l'un des 8 joueurs attaquants (ou l'enseignant) fait rouler le ballon vers son camp ; les 4 défenseurs restent immobiles jusqu'au signal « jeu » ; les défenseurs avancent alors vers les possesseurs de la balle ; les attaquants s'organisent comme ils le veulent

Consignes : - *attaquants* : se saisir du ballon, regarder et s'organiser pour profiter du surnombre

- *défenseurs* : varier les « montées » défensives pour empêcher d'avancer et de marquer

Variantes : - nombre de joueurs en attaque et en défense

- dimensions du terrain

- lancements de jeu et nombre de tentatives

Critères d'évaluation : - nombre d'essais marqués

- formes de jeu et intervalles choisis

Critères de réussite : 3 essais sur 5 tentatives

Le voleur

Objectif de la situation :

- construire des couloirs, des intervalles
- jouer « dans le dos »
- se lancer dans les intervalles

But de la tâche :

- attaquants : avancer, marquer des essais en prenant le ballon en mouvement
- défenseurs : empêcher la marque

Dispositif matériel et organisation :

- terrain 30 sur 20
- 8 contre 8
- *lancement du jeu* : - attaquants : 1 joueur désigné « voleur » qui va arriver lancé et jouer dans le dos de plusieurs défenseurs
- défenseurs : en 2 lignes (6 et 2), une ligne à 3m, la deuxième à 6m.

L'enseignant donne le ballon au voleur lancé qu'on laisse passer dans le dos des 6 premiers défenseurs : signal « jeu » donné par l'enseignant.

Consignes :

- *attaquants* : le voleur doit jouer dans le dos des 6 premiers défenseurs puis chercher un partenaire lancé dans un intervalle les autres attaquants doivent avancer en même temps que le voleur pour être des receveurs potentiels
- *défenseurs* : les 6 premiers doivent se réorganiser (poursuivre), les 2 autres s'opposer au porteur.

Variantes : dimensions, distances, nombre de joueurs par ligne

Critères d'évaluation :

- nombre d'essais marqués
- type d'intervention en défense

Critères de réussite : 3 essais marqués sur 3 tentatives.

Le « quatre-quatre »

Objectif de la situation : construire des couloirs , des chemins, des intervalles

But de la tâche : marquer ou empêcher de marquer

Dispositif matériel et organisation :

- terrain 30 sur 20 matérialisé en zones de 5 m
- 8 contre 4 + 4 (4 défenseurs sur une zone, 4 autres sur la zone suivante) : les défenseurs ne peuvent défendre que dans la zone qui leur est attribuée ; les attaquants sont libres de tout déplacement.
- *Lancement du jeu* : ballon tendu à un attaquant par l'enseignant

Consignes :

- *défenseurs* : bloqués dans votre zone, vous ne pouvez intervenir sur le porteur du ballon que s'il y pénètre
- *attaquants* : profiter des surnombres successifs

Variantes : dimension des zones, dimensions du terrain, lancement de jeu

Critères d'évaluation :

- les attaquants profitent-ils du surnombre et comment ?
- nombre d'essais marqués
- les défenseurs bloquent-ils le ballon ?

Critères de réussite : 3 essais marqués sur 6 tentative.

Les couloirs

Objectif de la situation : découvrir le terrain dans la largeur et dans la profondeur

But de la tâche : marquer ou empêcher de marquer

Dispositif matériel et organisation :

- terrain 30 sur 20 divisé en 2 couloirs
- 8 contre 4 + 4 (4 défenseurs sur un couloir, 4 autres sur l'autre couloir) les défenseurs ne peuvent défendre que dans le couloir qui leur est attribué ; les attaquants sont libres de tout déplacement
- *lancement du jeu* : ballon tendu à un attaquant par l'enseignant

Consignes : - *défenseurs* : bloqués dans votre couloir, vous ne pouvez intervenir sur le porteur du ballon que s'il y pénètre
- *attaquants* : profiter des surnombres successifs dans la largeur

Variantes : dimension des zones, dimensions du terrain, lancement de jeu

Critères d'évaluation :
- les attaquants profitent-ils du surnombre et comment ?
- nombre d'essais marqués
- les défenseurs bloquent-ils le ballon ?

Près, près, loin

Objectif de la situation : créer des intervalles en variant les formes de jeu

But de la tâche : marquer des essais en variant les formes de jeu

Dispositif matériel et organisation :

- jeu dirigé à effectif total 8 contre 8 sur terrain 30 sur 20
- *lancement de jeu* : il s'agit ici d'une forme de situation de « jeu dirigé ». L'enseignant commente en permanence les situations de jeu et demande (commande) une transformation : jouez près, encore, jouez loin... ;

Consignes : les premiers possesseur du ballon vont essayer d'affronter les défenseurs sans perdre le ballon ; au signal de l'enseignant, les attaquants essaient de contourner soit en passant le ballon, soit en le portant.
Les défenseurs essaient de réagir et d'anticiper : **opposition raisonnée** (cette notion est très riche mais s'apprend)

Variantes : le jeu dirigé demande à l'enseignant une bonne observation des espaces, chemins, couloirs, intervalles créés chez les défenseurs ; le changement même aléatoire des formes de jeu apporte de toutes façons à l'élève une variété de situations et de recherche de nouvelles solutions.

Critères d'évaluation : - les attaquants sont-ils à l'écoute, sont-ils capables d'enchaîner plusieurs temps de jeu ?
- les défenseurs sont-ils capables de s'opposer de manière raisonnée et de se replacer ?

Critères de réussite : 3 temps de jeu enchaînés