

**Jeux collectifs
vers le Rugby**

**Module de 3 séances
au cycle 3**

FICHE JEUX COLLECTIFS CYCLE 3 VERS LE RUGBY

Compétence 3 : Coopérer et s'opposer collectivement

Objectif du module d'apprentissage : Découverte d'un jeu collectif le rugby

SEANCE n°1	
Compétences visées : Maîtriser le lancer du ballon ovale, tenir un rôle (arbitre, défenseur, attaquant), passage de l'opposition duelle à l'opposition collective.	
 	<p>Mise en activité L'horloge</p> <p>But du jeu : Faire effectuer le plus de tours au ballon que l'équipe adverse en un temps donné.</p> <p>Organisation : deux équipes égales en nombre, disposées sur deux cercles identiques ; un arbitre par équipe.</p> <p>Temps de jeu : donné par l'enseignant (coup de sifflet au départ et à la fin).</p> <p>Consignes : au signal, pour les joueurs, faire tourner le ballon autour de la ronde jusqu'au signal d'arrêt en la lançant le plus vite possible à son voisin (de droite ou de gauche). Pour les arbitres compter un tour chaque fois que le ballon repasse au départ. Si la balle tombe au sol, retour au joueur du départ.</p> <p>Variables</p> <ul style="list-style-type: none"> - varier l'espace entre les joueurs - moduler le temps du jeu (passes + ou - rapides) - changer le sens de rotation du ballon
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;"> <p>J J J J J</p> <p style="text-align: center; margin-top: 20px;">E</p> </div>	<p>Situation 1 Flag-épervier</p> <p>Chaque joueur est muni d'un flag (foulard) à la ceinture ; il doit traverser un terrain pour se rendre dans une zone d'arrivée en évitant de se faire "déflager" par l'épervier.</p> <p>Pour le ou le défenseur (épervier): empêcher la progression des attaquants sur le terrain en les déflagant.</p> <p>Variables</p> <ul style="list-style-type: none"> - augmenter ou raccourcir la largeur du terrain - limiter le temps dont disposent les attaquants pour traverser - augmenter le nombre d'éperviers
	<div style="text-align: center; margin-bottom: 10px;">  </div> <p>Situation 2 Flag-béret</p> <p>Deux équipes égales disposées l'une en face de l'autre à au moins quinze mètres de distance ; chaque joueur possède un numéro différent de ses partenaires, il est muni d'un flag à la ceinture. Un ballon de rugby est placé au centre du terrain ; à son numéro appelé, le joueur doit ramener le ballon dans son camp et le poser au sol sans se faire déflager.</p> <p>Variables : nombre de numéros appelés ; distance ; obstacles</p>

FICHE JEUX COLLECTIFS CYCLE 3 VERS LE RUGBY

Compétence 3 : Coopérer et s'opposer collectivement

Objectif du module d'apprentissage : Découverte d'un jeu collectif le rugby

SEANCE n°2	
<p>Compétences visées : maîtriser des habiletés motrices (courses, passes et tirs), s'engager dans l'action comme défenseur, attaquant, respecter l'adversaire (haie d'honneur, échange de fanion) et l'arbitrage dans un jeu sans placage.</p>	
	<p>Mise en activité Flag sorcier</p> <p>Chaque joueur est muni d'un flag (foulard) à la ceinture. Sur une zone déterminée sans camp et sans ballon, il doit éviter de se faire arracher son foulard par un joueur désigné comme le sorcier sous peine d'être transformé en statue.</p>
	<p>Situation Jeu de « flag-rugby » 7 contre 7</p> <p>Durée du jeu Match unique : 8 min Tout joueur peut :</p> <ul style="list-style-type: none"> - se saisir du ballon, courir en le portant (le jeu au pied n'est pas autorisé) - progresser vers l'en-but adverse en se passant la balle à la main vers l'arrière - un flag (foulard) retiré au porteur du ballon entraîne une remise en jeu en posant le ballon au sol pour l'autre équipe (seul le flag du porteur de ballon peut être retiré) ; le joueur remet son flag en place pour continuer de jouer. <p>Tout joueur déflagué doit immédiatement lâcher ou passer le ballon. Tout geste pouvant faire mal doit être interdit (construire ces règles avec les élèves : croche-pied, coups au visage...)</p> <p>Coup d'envoi : tirage au sort au centre du terrain, le jeu débute dès qu'un joueur se saisit de la balle. Adversaires à 3 m</p> <p>Essai : poser le ballon dans l'en-but adverse, la ligne de but fait partie de l'en-but (3 points)</p> <p>Transformation : le ballon est placé au centre du terrain sur une coupelle, il est tiré au pied vers l'en-but adverse, le ballon doit rebondir directement dans l'en-but (1 point) Après une transformation, poser le ballon au centre du terrain pour l'équipe adverse</p> <p>En-avant : le ballon ne peut être passé en avant</p> <p>Sortie en touche : la balle est rendue à l'autre équipe, la balle est lancée à un de ses partenaires.</p> <p>Pénalité : la balle est posée au sol à l'endroit de la faute et est jouée par l'équipe bénéficiaire. On ne sanctionnera pas les maladresses.</p>

FICHE JEUX COLLECTIFS CYCLE 3 VERS LE RUGBY

Compétence 3 : Coopérer et s'opposer collectivement

Objectif du module d'apprentissage : Découverte d'un jeu collectif le rugby

SEANCE n°3	
<p>Compétences visées : maîtriser des habiletés motrices (courses, passes et tirs), s'engager dans l'action comme défenseur, attaquant, respecter l'adversaire (haie d'honneur, échange de fanion) et l'arbitrage dans un jeu avec placage.</p>	
	<p><u>Mise en activité</u> Le dernier carré</p> <p>Sur une zone délimitée, les défenseurs doivent mettre à terre au signal, le plus rapidement possible les attaquants porteurs d'un ballon chacun. Tout attaquant plaqué doit rester immobile au sol jusqu'à la fin du jeu</p>
	<p><u>Situation</u> Jeu de rugby 7 contre 7</p> <p>Durée du jeu Match unique : 8 min</p> <p>Tout joueur peut :</p> <ul style="list-style-type: none"> - se saisir du ballon, courir en le portant (le jeu au pied n'est pas autorisé) - progresser vers l'en-but adverse en se passant la balle à la main vers l'arrière - plaquer un adversaire porteur du ballon <p>Tout joueur plaqué doit immédiatement lâcher ou passer le ballon. Obligation pour tous d'être debout pour jouer le ballon Tout geste pouvant faire mal doit être interdit (construire ces règles avec les élèves : plaquage au-dessus des épaules, croche-pied, coups au visage...)</p> <p>Coup d'envoi : tirage au sort au centre du terrain, le jeu débute dès qu'un joueur se saisit de la balle Adversaires à 3 m</p> <p>Essai : poser le ballon dans l'en-but adverse, la ligne de but fait partie de l'en-but (3 points)</p> <p>Transformation : le ballon est placé au centre du terrain sur une coupelle, il est tiré au pied vers l'en-but adverse, le ballon doit rebondir directement dans l'en-but (1 point) Après une transformation, poser le ballon au centre du terrain pour l'équipe adverse</p> <p>En-avant : le ballon ne peut être passé en avant</p> <p>Sortie en touche : la balle est rendue à l'autre équipe, la balle est lancée entre deux colonnes de trois joueurs au centre et au-dessus de la tête des joueurs (ascenseur interdit)</p> <p>Pénalité : la balle est posée au sol à l'endroit de la faute et est jouée par l'équipe bénéficiaire. On ne sanctionnera pas les maladresses.</p>