



**UNE PREMIERE APPROCHE DU RUGBY
AU CYCLE 2**

**Fiche d'accompagnement des programmes
Jeux collectifs de combat approchant le rugby
Cycle 2**

Compétences spécifiques	
Conduire un affrontement individuel et/ou collectif	<ul style="list-style-type: none"> • Identifier son rôle d'attaquant ou de défenseur • Accepter le contact au sol et le fait de se salir. • Accepter les premiers déséquilibres. • Accepter le contact physique avec les autres joueurs. • Comprendre le but du jeu. <p>A la fin du cycle : avancer avec le ballon, vers l'en-but, quelque soit l'opposition.</p>
Compétences transversales	
S'engager lucidement dans l'action	<ul style="list-style-type: none"> • Accepter une prise de risque mesurée • Situer les différents espaces du terrain : son camp, celui de l'adversaire, les zones de marque, les lignes de touche. • Enrichir son répertoire moteur <ul style="list-style-type: none"> ○ Courir avec le ballon ○ Courir et donner le ballon de main à main ou après une courte passe ○ Courir et enchaîner des changements d'appui ou de direction.
Se confronter à l'application et à la construction de règles	<ul style="list-style-type: none"> • Identifier les situations, les gestes, qui mettent en péril l'intégrité physique du joueur. • Proposer les règles nécessaires. • Construire les règles d'or à l'aide de situation adaptée: <ul style="list-style-type: none"> ○ La marque ○ Le tenu au sol ○ Les droits et devoirs du joueur ○ Le hors jeu

Pour accepter le contact, la bataille. Pour dédramatiser la chute.

Les supports

- Les jeux d'opposition dans lesquels on retrouve les actions de bataille du rugby.
- Des jeux traditionnels.

Principes de sécurité :

- Terrain de petite taille
- Des règles protègent le joueur

Quelques exemples de jeux traditionnels adaptés

1. Kangourous et crocodiles

But du jeu : les crocodiles à 4 pattes font chuter les kangourous pour les manger.

Terrain de 10 m x 10 m pour 15 à 20 joueurs.

Variable : nature de l'opposition qui peut se faire à 1 contre 1, 2 contre 1, une équipe contre une équipe.

2. Chameau-Chamois rugby

But du jeu : bloquer son partenaire et l'amener au sol.

Règles du jeu : celle de chameau chamois

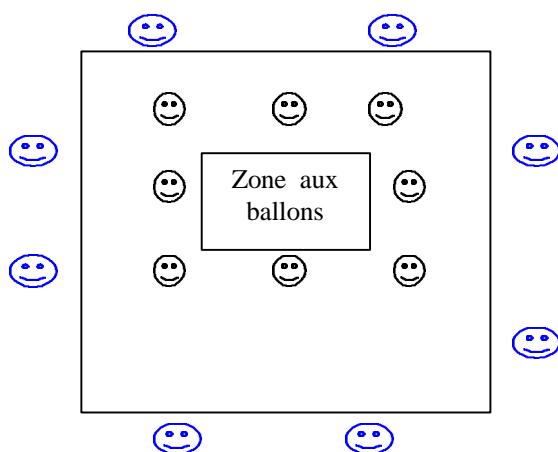
Variable : avec ou sans ballon.

3. Le château

But du jeu pour les attaquants : atteindre la cible et emporter les ballons.

But du jeu pour les défenseurs : empêcher la prise de la cible

La cible : une zone de 5 m x 5 m avec 10 à 15 ballons.



4. Voir aussi :

- fiches « ceinturer » au format PDF : E4 , E5 ,E6
- fiches « contact sans balle » E10, E11, E12.
- fiches « lutte manipulations » E13, E14, E15, E16

Pour se familiariser avec une balle ovale

Utiliser des jeux traditionnels avec un ballon de rugby

Quelques exemples :

1.Le Béret

Une adaptation est à prévoir pour la marque qui se fait en posant la balle derrière une ligne située sur le côté du terrain de jeu, et non pas derrière la ligne où sont rangés les partenaires.

2.L'horloge

Avec les petits, les joueurs sont installés sur une ronde et peuvent se passer la balle sans avoir à lancer.

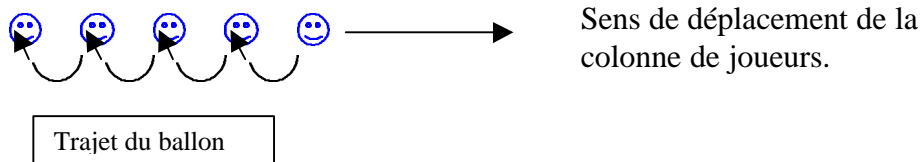
3.Passe à 5 rugby

4.Ballon chasseur rugby...

Utiliser les déplacements en ligne ou en colonne

But du jeu : faire circuler la balle sans la faire tomber au sol, tout en se déplaçant.

Exemple :



Variables :

- Type de déplacement : marche, course lente...
- Type de passe : balle donnée en main, ou petite passe.
- Forme de la passe : « comme au rugby », par dessus la tête, en se retournant...
- Remplacement du joueur de tête en queue de la colonne.

5.Voir aussi :

- fiches « contact ballon » au format PDF :E7, E8, E 9
- fiches « manipulations » au format PDF : E1, E2, E3
- fiche « parcours maniabilité »

Pour appréhender l'essentiel du rugby avec des situations ouvertes

- But simple et clairement énoncé
- Les règles élémentaires pour pouvoir jouer.
- L'élaboration des règles suivantes se fait au rythme de la construction du jeu par les élèves.

Les règles élémentaires

- La marque : poser la balle derrière la ligne
- Limites du jeu : une balle sortie est rendue aux attaquants.
- Sécurité : pas de jeu au pied, ni de croche pied ni de « cravate ».

Multi ballons

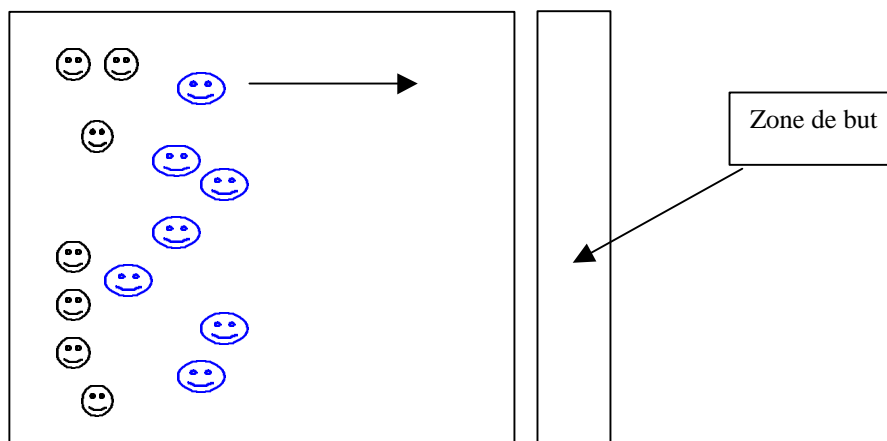
But des attaquants: déposer le maximum de ballons dans la zone de but en un temps donné (1 à 2 min)

But des défenseurs : empêcher la marque, les ballons récupérés sont rendus ou déposés comme ballons morts au bord du terrain.

Terrain de 15 x 15 pour deux équipes de 8 à 10 joueurs.

Autant de ballons que de joueurs. (Médecine-ball)

Equipes identifiées : noirs attaquent et bleus défendent.



Consignes, règles :

- *pour les attaquants* : si je suis plaqué ou poussé en touche, je lâche le ballon, je sors du jeu , je retourne dans mon camp afin de me remettre en jeu. Si je marque, je sors du terrain et je repars de mon camp pour aider mes partenaires.
- *pour les défenseurs* : je n'utilise **JAMAIS** le ballon et je laisse les attaquants prendre le ballon au sol. Je rends les ballons récupérés.
- *pour les observateurs* : évaluer par rapport aux objectifs : qui avance ? comment ? qui respecte les consignes ? en utilisation en opposition.

Critères de réussite :

- le temps mis pour déposer tous les ballons dans le but.
- le nombre de ballons déposés dans un temps donné.

Lancement de jeu : les attaquants récupèrent une balle au sol. Les défenseurs sont dispersés dans le terrain proche. Le jeu démarre au signal.

Variante qui évite les prises d'élan et le risque de collision de face : le rôle de chaque équipe est annoncé par l'arbitre au lancement du jeu.

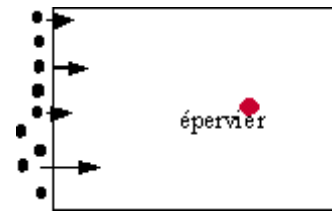
Voir aussi : fiches au format PDF « progresser » E18, E19

Pour immobiliser ou plaquer

1.L'épervier

Matériel: 1 jeu de maillots ou foulards

Effectif: 10 à 40 joueurs



Jeu:

Au signal du meneur de jeu, les joueurs traversent le terrain. L'épervier essaie d'en plaquer ou d'en ceinturer le plus possible, car ils deviennent épervier à leur tour.

Le jeu s'arrête quand il n'y a plus qu'un joueur libre. Celui-ci est l'épervier de la prochaine partie.

Pour protéger l'Épervier de contact dangereux, quelques solutions:

- * utiliser un terrain court qui évite les prises de vitesse importante
- * installer 2 éperviers dès le début de la partie.
- * mettre un handicap aux enfants trop rapides ou trop grands (transport d'un gros ballon..)

2.les déménageurs et l'épervier

Situation du jeu de l'épervier, les déménageurs doivent porter le plus grand nombre de ballons derrière la ligne opposée dans un temps donné;

- obligation de courir en ligne droite vers la ligne opposée;
- le joueur ceinturé n'est pas éliminé;
- l'épervier qui ceinture un déménageur doit le tenir, le temps de compter jusqu'à 30 (adapter ce nombre au jeu).

3.Le braconnier

Matériel: 1 ballon de rugby

Effectif: 10 à 20 joueurs

Jeu:

Les joueurs sont en cercle assis ou debout, le ballon placé au centre. Un joueur (le braconnier) sort du cercle et en son absence un garde est désigné. Le braconnier ne le connaît pas.

A l'appel du meneur de jeu le braconnier entre dans le cercle entre deux joueurs (1 & 2) de son choix.

Il devra obligatoirement sortir par la même porte.

Dès que le braconnier a pris le ballon, le garde doit essayer de le plaquer ou de l'immobiliser avant qu'il ne sorte du cercle.

Adapter la taille du cercle pour rendre le jeu possible.