

Objectif général	DEVELOPPER SA FORCE ET SA COMBATIVITE SOUS UNE FORME LUDIQUE (RUGBY)		
Objectif (s) spécifique(s) 1.1	Accepter le contact avec ses camarades (garçons ou filles) Connaître les droits et les devoirs du joueur Commencer à manipuler le ballon		
PP : manipulation du ballon	Activités d'apprentissage (Scénario, contenus, exercices...)	Type d'organisation Formes de groupement	Matériel Documents didact. Remarques
	Droit de défier et de s'opposer physiquement à son adversaire et d'aller au contact dans la limite de ses devoirs. Devoir de ne pas faire mal, de ne pas se laisser faire mal, de ne pas se faire mal. Partie 1 : accepter le contact : 15' ➔ Quelques chats, ballon en mains, tentent de toucher les souris (on donne le ballon à la personne touchée et elle devient chat) ○ Pour se protéger, les souris se serrent dans les bras pendant 5 secondes au maximum, le chat doit obligatoirement partir ➔ Deux équipes (sangsues et promeneurs), course libre, au sifflet les sangsues s'accrochent à un promeneur à l'arrêt. Au 2^e sifflet, les promeneurs tentent de sortir du terrain le plus vite possible. ➔ Un ballon pour 2. Les 2 joueurs, face à face, tiennent le ballon au dessus de la ligne médiane de la salle. Au signal tirer le ballon dans son camp (aller en arrière) Partie 2 : manipuler le ballon (la passe) : 25' ➔ Technique de passe : les 2 mains sur le ballon, l'élève balance ses bras en arrière vers sa hanche droite puis propulse le ballon sur sa gauche (main droite sur le bas et l'arrière du ballon, main gauche sur le haut et l'avant) en prenant appui sur sa jambe gauche : poussée des bras jusqu'au bout des doigts, bras tendus et faire un grand mouvement avec le corps vers le réceptionneur. Inverse pour l'autre côté. (ne pas encore rechercher spécifiquement à vriller le ballon) ➔ Idem en se déplaçant vers l'avant, d'abord en marchant côte à côte, puis en courant. Introduire la règle de la passe : pas de passe en avant. Si c'est le cas : mêlée dans le jeu final. ➔ Jeu en surnombre (4 vs 2) : ballon derrière la ligne avec règle du touchrugby (toucher le porteur du ballon entre les épaules et les hanches !). Avancer quand on a le ballon, les coéquipiers doivent attendre un peu derrière. Si un attaquant est touché : ballon au milieu : défense à 5m, une passe et ça joue. Si, après 3 touchés l'équipe attaquante n'a pas marqué, elle passe en défense. Si passe en avant : ballon à l'autre équipe. Introduire la règle : en avant. Si c'est le cas : mêlée dans le jeu final ou pénalité et carton jaune si c'est un « en avant » volontaire. Dans ce jeu : ballon à l'autre équipe.	2-3 chats sur une ½ salle Terrain : ¼ salle. 2 équipes sangsues et promeneurs Attention aux chutes. Interdiction de lâcher le ballon Gr. de 2, côte à côte, espacé de 4m. 4 équipes de 5 ou 6 (numéroter les joueurs) En attaque : tjrs 4 j. En défense : tjrs 2 j. Jeu sur une ½ salle sur la largeur 1 essai = 5pts	Rugby s'cool : souris amoureuses 4 ballons de rugby Rugby s'cool : sangsues 1 ballon pour 2  3 ballons, ceux qui ne jouent pas récupèrent le ballon et mettent un ballon au milieu pour accélérer le jeu. 2 arbitres.

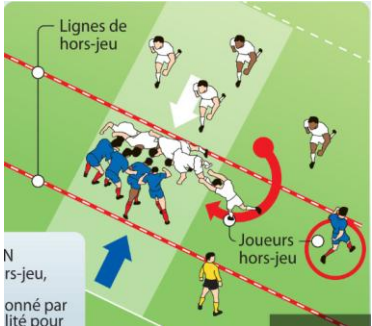
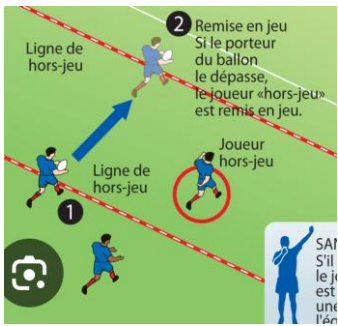
Objectif général	DEVELOPPER SA FORCE ET SA COMBATIVITE SOUS UNE FORME LUDIQUE (RUGBY)
Objectif (s) spécifique(s) 1.2	Accepter le contact avec ses camarades (garçons ou filles) dans des phases de lutte Pousser l'adversaire en dehors de la surface de jeu pour récupérer le ballon Faire vriller le ballon lors de la passe

	Activités d'apprentissage (Scénario, contenus, exercices...)	Type d'organisation Formes de groupement	Matériel Documents didact. Remarques
PP : la passe vissée	Règles à introduire : Si on pousse un adversaire en dehors du terrain, on récupère la possession (remise en jeu) Partie 1 : lutter et manipuler le ballon : 15' → Carré tchèque : l'élève qui donne sur sa gauche (ou droite) son ballon traverse le terrain et prend la place laissée libre par son vis-à-vis. Pas de passe en avant, donc faire 1 ou 2 pas vers l'avant avant de faire la passe ! → Par 3, positionnés en triangle, les élèves se passent le ballon. Au signal deux élèves tentent de récupérer le ballon tenu par leur camarade ou le poussent en dehors de la zone. Comptabiliser les points pour chaque joueur qui conserve ou arrache le ballon. → Tout le monde trotte. Au signal, les déménageurs saisissent les meubles (joueurs en position debout, ancrés sur les jambes) essaient de les pousser-tirer hors du terrain le plus rapidement possible, sans les faire tomber. Un meuble sorti ne peut pas revenir en jeu. Partie 2 : faire vriller le ballon : 25' → Lancer le ballon à 1 main à son partenaire en le faisant vriller (la main doit être dessous et en allant vers l'avant il faut faire le mouvement de rotation) : cf. vidéo → Lancer le ballon au-dessus de sa tête à 2 mains en le faisant vriller, puis passe sur le côté à son partenaire (même objectif que la leçon 1 mais avec la vrille du ballon en plus) : cf. vidéo → Passe (à 2 puis à 4) en se déplaçant vers l'avant d'abord en marchant côte à côte puis en courant : cf. vidéo. Rappel de la règle de la passe : pas de passe en avant. Si c'est le cas : mêlée dans le jeu final. → Même jeu que le ballon derrière la ligne de la leçon 1 en ajoutant la possibilité de tenir l'adversaire à la place du touché : les joueurs adverses essaient de bloquer le porteur du ballon plus de 3 secondes ou tentent de le sortir du terrain. Si c'est le cas, l'équipe récupère le ballon. Sinon même règles que la leçon 1 mais le touché doit se faire sur l'épaule (on ne peut plus toucher le torse).	Gr. de 12 au minimum, 3 par côté Terrain 5x5 Terrain 10x10 2 équipes Gr. de 2, côte à côte, espacé de 4m 4 équipes de 5 ou 6 (numéroter les joueurs) Jeu 4vs4 Jeu sur une ½ salle sur la largeur 1 essai = 5pts	Rugby s'cool : carré tchèque Mettre des pastilles au sol comme points de repère Rugby s'cool : triangle Rugby s'cool : déménageurs https://www.youtube.com/watch?v=dc6fXZCpqFA 3 ballons, ceux qui ne jouent pas récupèrent le ballon et mettent un ballon au milieu pour accélérer le jeu. 2 arbitres.

Objectif général	DEVELOPPER SA FORCE ET SA COMBATIVITE SOUS UNE FORME LUDIQUE (RUGBY)
Objectif (s) spécifique(s) 1.3	S'engager dans la lutte pour aller marquer ou pour défendre Connaître la phase de jeu du maul

	Activités d'apprentissage (Scénario, contenus, exercices...)	Type d'organisation Formes de groupement	Matériel Documents didact. Remarques
PP : le maul	Règles à introduire : le maul (il y a un maul lorsque le porteur du ballon est saisi par un ou plusieurs adversaires et qu'un ou plusieurs coéquipiers se lient à ce dernier, cf photo) Partie 1 : développer sa force dans des phases de lutte : 15' → Lancer le ballon au-dessus de sa tête à 2 mains en le faisant vriller, puis passe sur le côté à son partenaire. → Passe en mouvement dans la salle, travailler les deux côtés, pas de passes en avant ! → Passe en se déplaçant vers l'avant en trotinant puis en courant, le joueur qui a le ballon dans le dernier tiers de la salle va aplatir le ballon sur un gros tapis. → Un élève à 4 pattes (tortue) doit résister le plus longtemps possible. L'assaillant tente de retourner la tortue sur le dos le plus rapidement possible. → Deux élèves, assis dos à dos, se retournent au signal sur les genoux et tentent de se renverser mutuellement pour appuyer les épaules adverses contre le sol. Partie 2 : utiliser la force du groupe dans une phase de jeu : le maul : 25' → 2 en-buts matérialisés par des cônes. Les joueurs circulent librement dans le terrain jusqu'à ce que l'enseignant (ou un autre élève) annonce un en-but (car les 2 équipes n'ont pas de camp attribué) et donne la balle à un joueur de son choix. Les attaquants se lient au porteur du ballon (en venant par l'arrière) et les défenseurs se placent pour stopper leur avancée (en venant par l'avant) : un maul est formé (au début : attendre que le maul soit complètement formé et donner le signal de la poussée). On ne fait pas de passe dans ce jeu, le but étant de travailler la force et le positionnement dans le maul. Introduire la règle : interdiction d'écrouler un maul (= faute grave : pénalité). Si le maul n'avance pas pendant 5'' : arrêt de l'action. Si c'est le cas dans le jeu final : mêlée. → Jeu en surnombre (4 vs 2) : Touchrugby (toucher le porteur du ballon comme à la leçon 1). Si un attaquant est touché : arrêt du jeu, un maul doit être constitué et le jeu se poursuit, au sifflet de l'arbitre, sans que l'équipe attaquante puisse sortir le ballon pour développer une autre attaque. La défense essaie de pousser l'équipe adverse en dehors des limites du terrain pour récupérer le ballon. Si le maul ne progresse pas pendant 5'' : ballon à l'autre équipe.	Groupe de 4 Groupe de 4 : 2 lutteurs, 2 arbitres. Temps max. du combat : 30'' 4 équipes de 5 ou 6 Jeu sur une ½ salle sur la largeur une zone franchise = 1pt longueur de la zone = 5m 1 essai = 5pts Groupe de 3 4 équipes de 5 ou 6. Numéroter les joueurs. En attaque : tjrs 4 j. En défense : tjrs 2 j. Jeu sur une ½ salle 1 essai = 5pts	Rugby s'cool : tortue et lutte à genoux  Rugby s'cool : bataille des zones https://www.youtube.com/watch?v=5j3V3kScxCc Un ballon qui tombe au sol pendant le maul arrête le jeu. 3 ballons, ceux qui ne jouent pas récupèrent le ballon et mettent un ballon au milieu pour accélérer le jeu. 2 arbitres.

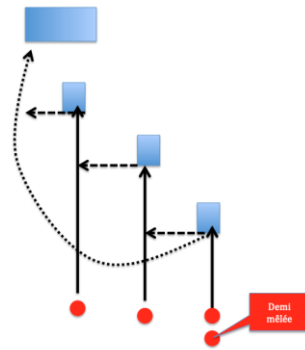
Objectif général	DEVELOPPER SA FORCE ET SA COMBATIVITE SOUS UNE FORME LUDIQUE (RUGBY)
Objectif (s) spécifique(s) 1.4	Mettre de la vitesse dans la passe Pousser l'adversaire en dehors de la surface de jeu pour récupérer le ballon Comprendre et mettre en pratique la notion de hors-jeu

	Activités d'apprentissage (Scénario, contenus, exercices...)	Type d'organisation Formes de groupement	Matériel Documents didact. Remarques
pp : la notion de hors-jeu	Règles à introduire : le hors-jeu. Un joueur est en position de hors-jeu s'il se trouve devant un coéquipier qui porte le ballon (ou qui a joué le ballon). Le ballon détermine la ligne de hors-jeu. La position de hors-jeu ne constitue pas en elle-même une faute, mais le joueur hors-jeu ne doit pas prendre part au jeu (cf photo). Partie 1 : mettre de la vitesse dans le mouvement de passe : 15' → Course libre dans la salle par groupe de 4. Se passer le ballon : pas de passe en avant. Au sifflet : poser le ballon au sol (aplatir) et aller chercher un autre ballon. Insister sur le mouvement de balancier des bras. → Deux duos se passent le ballon face à face sans déplacement. Au signal un duo tente de récupérer le ballon tenu par leurs camarades ou de pousser le détenteur du ballon en dehors du terrain. → Un élève fait la passe sur le côté puis sprint tout droit, les 3 autres se font des passes sur le côté le plus rapidement possible pour que le dernier joueur ait le ballon avant l'arrivée du sprinter. Partie 2 : mettre en pratique la notion de hors-jeu : 25' → 2 en-buts (4 en-buts aussi possible mais plus difficile, ne pas le faire dans un 1^{er} temps) matérialisés par des cônes. Les joueurs circulent librement dans le terrain (il n'y a pas de camp déterminé) jusqu'à ce que l'arbitre annonce un en-but et donne la balle à un joueur de son choix. Les attaquants se placent derrière le porteur pour éviter le hors-jeu et les défenseurs se placent en face à 3 mètres pour stopper leur avancée (au début attendre que les équipes soient placées correctement avant de lancer le jeu). Ensuite : touchrugby adapté : quand un joueur est touché (épaules ou torse), il s'arrête (s'il avance trop, le faire reculer. Le joueur qui l'a touché reste en face de lui) et fait une passe à un coéquipier. Le but de ce jeu est d'introduire le hors-jeu et qu'ils comprennent que les attaquants doivent reculer pour être derrière le joueur touché et que les défenseurs doivent reculer derrière les pieds du coéquipier qui a touché l'attaquant (sinon hors-jeu). La défense ne peut pas intervenir sur la première passe, elle doit attendre que la passe soit faite (sinon il y a trop souvent des en-avants et ce sont très souvent des en-avants volontaires qui amènent un carton jaune). Arrêter le jeu après 3 touchés. Et recommencer depuis le début.	Groupe de 4 Terrain 5x5m Groupe de 4. 5m de distance entre les passeurs 4 équipes de 5 ou 6. Numéroter les joueurs. Jeu sur une ½ salle, 3vs3 1 essai = 5pts	  2 ballons, ceux qui ne jouent pas récupèrent et donnent les ballons 2 arbitres pour contrôler le hors-jeu et donner le signal du départ du jeu (au début)

Objectif général	DEVELOPPER SA FORCE ET SA COMBATIVITE SOUS UNE FORME LUDIQUE (RUGBY)
Objectif (s) spécifique(s) 1.5	Introduire le jeu au pied Compter les points correctement en introduisant la transformation et la pénalité au pied Avancer pour marquer et assurer collectivement la continuité du jeu

	Activités d'apprentissage (Scénario, contenus, exercices...)	Type d'organisation Formes de groupement	Matériel Documents didact. Remarques
PP : la vitesse au service du jeu	Partie 1 : introduire le jeu au pied : 15' → Criss Cross par groupe de 3 sur toute la longueur de la salle : la passe se fait milieu de la salle puis continuer sa course vers l'extérieur du terrain de volley avant de revenir au centre pour récupérer la passe → En triangle : passe avec le pied, technique, dosage de la passe → Coup de pied de pénalité ou de transformation : ballon tenu (expliquer comment l'incliner) par un autre joueur : shooter contre une paroi entre des marques (à voir selon la salle ce qu'il y a). Prendre le ballon par-dessous. Varier les distances et les positions (mettre des pastilles)	Groupes de 3 : à gauche et à droite de la salle 2 qui shootent, 1 qui ramène le ballon.	https://www.mobilesport.ch/rugby-fr/rugby-demi-douverture-10-passe-au-pied/# 
	Partie 2 : utiliser la vitesse dans le jeu et utiliser le coup de pied de pénalité/transformation : 25' → Touchrugby adapté (comme à la leçon 4) : quand un joueur est touché, il s'arrête (s'il avance trop, le faire reculer. Le joueur qui l'a touché reste en face de lui) et fait rapidement une passe à un coéquipier. La défense ne peut pas intervenir sur la première passe, elle doit attendre derrière les pieds de celui qui a touché l'adversaire que la passe soit faite (sinon hors-jeu). Après 6 touchés : changement de possession. → S'il y a un essai : effectuer une transformation → S'il y a une faute grave : hors-jeu ou en-avant volontaire par exemple : pénalité au pied → Remise en jeu au pied depuis le bord de la salle de gym	Jeu sur toute la salle en largeur. 5vs5 au début (4vs4 plus de place) 1 essai = 5pts 1 transformation = 2pts 1 pénalité = 3pts	

Objectif général	DEVELOPPER SA FORCE ET SA COMBATIVITE SOUS UNE FORME LUDIQUE (RUGBY)
Objectif (s) spécifique(s) 1.6	Assimiler le rôle de demi de mêlée Libérer rapidement le ballon pour assurer la continuité du jeu Jouer au rugby sous sa forme finale au niveau scolaire

	Activités d'apprentissage (Scénario, contenus, exercices...)	Type d'organisation Formes de groupement	Matériel Documents didact. Remarques
PP : le rôle du demi de mêlée	Partie 1 : mise en activité : 15' → Par groupe de 3 : course libre dans la salle : au sifflet le joueur qui a le ballon le pose au sol, un autre joueur s'en saisit et fait une passe au dernier joueur. → Par groupe de 6, faire un cercle, un ballon chacun et faire tourner les ballons dans un sens puis dans l'autre en se faisant des courtes passes (max, 1m.) → Les élèves se déplacent dans un espace délimité en se passant des ballons. Au sifflet, les joueurs en possession du ballon se bloquent et défendent leur ballon. Les autres tentent de récupérer les ballons (en arrachant des mains ou en poussant le joueur en dehors du terrain) Partie 2 : Libérer le ballon pour la continuité du jeu: 25' → Disposer 3 tapis de sol espacés de 2-3m en largeur, également en longueur. Le 1^{er} tapis est à 6-7m des joueurs. Le joueur en possession du ballon court et se couche sur le tapis (il a été plaqué) et libère rapidement le ballon pour son demi de mêlée qui fait la passe au joueur suivant qui court et se couche sur le tapis suivant : libération puis passe au 4^e joueur qui court et se couche : libération et passe pour le joueur n°1 qui vient depuis l'opposé en courant et aplati le ballon sur le gros tapis. → Idem avec un défenseur qui tente d'empêcher la libération du ballon pour le demi de mêlée. Ce défenseur doit rester sur ses appuis sinon il ne peut pas jouer le ballon. → 2 équipes de 5 sur le terrain : lorsqu'un attaquant est touché il s'arrête où il a été touché, laisse le ballon entre ces jambes et avance d'un pas. Un coéquipier (qui fera office de demi de mêlée) se saisit du ballon et effectue la 1^{ère} passe. → Pour donner de l'espace à l'équipe qui attaque. L'attaquant touché s'appuie sur 2 défenseurs qui doivent se mettre à genoux en face de lui (comme s'ils formaient un ruck). Les autres défenseurs doivent être à la hauteur des pieds de ceux qui sont à genoux (sinon ils sont hors-jeu). Dès que le ballon est levé par le demi de mêlée le jeu se poursuit. Si après 4 touchés l'équipe qui attaque n'a pas marqué d'essai, elle perd la possession du ballon	Un joueur qui perd son ballon est éliminé et reste sur le bord du terrain. Groupe de 4, changer les rôles à chaque fois. Terrain : toute la salle Attendre que les 3 défenseurs soient à genoux pour avoir l'avantage du surnombre	 

Exemple grille d'évaluation

1= insuffisant / 2 = suffisant / 3 = bien / 4 = très bien

[illegible]