

CAHIER PÉDAGOGIQUE MILIEU SCOLAIRE

PRATIQUE: RUGBY À TOUCHER + 2 SEC.

FFR
LIGUE RÉGIONALE
PAYS DE LA LOIRE



Philippe POULAIN – Conseiller Technique de clubs





SOMMAIRE

- 01.**
Contexte page 3
- 02.**
La pratique du rugby
à toucher + 2” page 5
- 03.**
Les règles et principes
fondamentaux de l'activité page 11
- 04.**
Les séances page 14
- 05.**
Arbitrage; la gestuelle page 45





01.

CONTEXTE



CONTEXTE

QU'EST-CE QUE LE RUGBY À L'ÉCOLE ?


La pratique du rugby en éducation physique et sportive vise la construction d'une motricité en sécurité pour soi-même et pour les autres par l'intégration des 4 règles fondamentales du jeu (la **marque**, le **hors-jeu**, le **tenu** et les **droits et devoirs** du joueur).


Elle vise également la construction d'une motricité efficace afin que chaque pratiquant puisse dépasser l'aspect émotionnel lié au contact, assurer la continuité du jeu et éprouver un réel « plaisir de combattre ».

Le rugby comporte plusieurs intérêts pédagogiques : apprendre à circuler avec lucidité dans un milieu « instable », favoriser l'éducation à la perception, à l'intelligence et à la décision, la faible technicité du jeu (liberté de déplacement, de manipulation du ballon), autoriser la participation et l'expression de tous les enfants.

Enfin, la dimension collective d'affrontement renforce les rapports d'entraide, de solidarité et de respect entre les joueurs.

 **Sur le plan affectif:** Maîtriser ses émotions

 **Sur le plan perceptif:** diversifier ses prises d'informations visuelles (devant, côté, derrière) et kinesthésiques (contact partenaire et adversaire)

 **Sur le plan moteur:** enrichir ses conduites motrices par les courses, les luttes et les échanges de balles

 **Sur le plan social:** contribuer à transformer et enrichir le réseau des relations et le climat de la classe

CONSTAT

Même si l'intérêt de la pratique du rugby à l'école n'est plus à démontrer, l'appréhension du contact repousse encore certains enseignants/parents ou élèves à franchir le pas vers la découverte de l'activité.

La pratique **du rugby à toucher + 2"** peut s'avérer la bonne alternative pour gommer ces craintes et ainsi se familiariser avec l'activité rugby.



02.

LA PRATIQUE DU
RUGBY À
TOUCHER + 2''



LA PRATIQUE DU RUGBY À TOUCHER + 2''

LES AVANTAGES DE LA PRATIQUE

- ➔ Pratique sans risque pour les élèves.
- ➔ Facilité de mise en œuvre (terrains de toute nature).
- ➔ Facilité d'arbitrage.
- ➔ Pratique qui respecte la logique interne du rugby.

PRINCIPAUX APPRENTISSAGES VISÉS

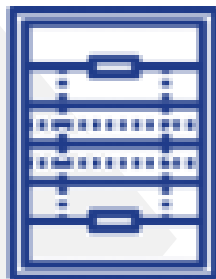
- ➔ Conduire et maîtriser un affrontement collectif.
- ➔ Développer sa motricité et s'exprimer avec son corps.
- ➔ Apprendre à entretenir sa santé par une pratique physique régulière.

LA PRATIQUE DU RUGBY À TOUCHER + 2''

ORGANISATION



- ⇒ Nombre de joueurs par équipe sur le terrain : **5 à 7**
- ⇒ Nombre de remplaçants par équipe : **2 max**
- ⇒ Remplacements: **Illimités lors d'un arrêt de jeu et/ou blessure**



- ⇒ Dimensions terrain:
40 m (+ en-but de 5m) x 22m en extérieur
30 m (+ en-but de 5m) x 20 m en salle



- ⇒ Match : **8 à 10 min**



- ⇒ Arbitrage:
Enseignant au début puis arbitrage à 2 élèves
- ⇒ Jeu déloyal:
De l'exclusion temporaire de 2 min à l'exclusion définitive avec remplacement du joueur

LA PRATIQUE DU RUGBY À TOUCHER + 2”

LE RÈGLEMENT

- *Lorsque le porteur de balle est touché à 2 mains simultanément entre la ceinture et l'épaule, l'arbitre annonce « Touché » puis « 1 » puis « 2 ».*
- *Le porteur de balle « Touché » a 2 secondes pour marquer ou faire une passe, sans obligation de s'arrêter.*
- *Le ballon transmis au-delà des 2 secondes: ballon à l'opposant = coup-franc → adversaires à 5m.*
- *Le joueur touché n'a plus le droit de jouer le ballon au pied.*

Le porteur de balle



- *Les défenseurs doivent toucher le porteur de balle à deux mains simultanément, entre la taille et les épaules.*
- *Les défenseurs ne peuvent pas jouer le ballon dans les mains du porteur de balle.*
- *Les défenseurs peuvent récupérer le ballon sur interception ou sur ballon au sol pour contre-attaquer.*
- *Toucher + 2 secondes = plaquage donc les soutiens défensifs doivent arriver du côté de leur ligne de but avant d'interagir sur le jeu (idem pour le toucheur qui doit se replacer dans son camp).*

Les défenseurs



LA PRATIQUE DU RUGBY À TOUCHER + 2''

LE RÈGLEMENT

- **En extérieur:** Le joueur doit aplatir le ballon dans l'en-but adverse.
- **En intérieur:** Identique qu'en extérieur, mais pour plus de sécurité on interdira tout plongeon dans l'en-but pour réaliser la marque.

La marque



- **Au coup de sifflet de l'arbitre** le joueur pose immédiatement le ballon au sol afin de rendre celui-ci disponible sinon sanction = balle à l'adversaire à l'endroit de la faute, ou 5m de plus, ou remplacement du joueur en cas de fautes répétées.
- **Tous les lancements de jeu** se font à minimum 5m de toute ligne (ligne de touche, ligne d'en-but).

Le jeu déloyal



LA PRATIQUE DU RUGBY À TOUCHER + 2''

LE RÈGLEMENT



POSSIBILITÉ D'AVANTAGE

Si l'équipe non fautive récupère le ballon et peut le jouer, la règle de l'avantage doit s'appliquer.

-

LE JEU AU PIED



Le jeu au pied est autorisé tant que le porteur de balle n'a pas été touché; dans le cas contraire le ballon sera redonné aux opposants.



03.

RÈGLES ET
PRINCIPES
FONDAMENTAUX DE
L'ACTIVITÉ



RÈGLES ET PRINCIPES FONDAMENTAUX DE L'ACTIVITÉ



LES 4 RÈGLES FONDAMENTALES

Les règles fondamentales	Comment les utiliser dans la pratique du rugby à toucher + 2 '' ?
La marque	En déposant le ballon dans une cible (l'en-but).
Le hors-jeu (à aborder progressivement dans le cycle)	En attaque: En intégrant la règle de l'en-avant. En défense: En se replaçant dans son camp après un toucher avant d'interférer sur le jeu.
Le tenu	En touchant à 2 mains simultanément le porteur de balle entre la taille et les épaules de celui-ci (remplace le plaquage).
Les droits et les devoirs du joueur	Ce qui est autorisé: Courir, faire une passe à un partenaire, soutenir son partenaire, être debout pour jouer le ballon, toucher à 2 mains le porteur de balle... Ce qui est interdit: Tout geste pouvant faire mal (croche-pied, coup, agression verbale)... Intervenir sur un joueur non-porteur de balle.

RÈGLES ET PRINCIPES FONDAMENTAUX DE L'ACTIVITÉ

LES PRINCIPES FONDAMENTAUX

Utilisateurs et opposants s'affrontent pour établir le rapport de force à leur avantage.

Comme dans tout sport collectif, les objectifs de l'attaque et de la défense sont ainsi opposés :

- Attaque/ Utilisateurs : Marquer et conserver le ballon.
- Défense/ Opposants : Défendre la cible et récupérer le ballon.

Pour atteindre ces objectifs, le principe fondamental est :

- Pour les utilisateurs: jouer dans les espaces libres (évitement) en assurant la continuité du mouvement qui avance.
- Pour les opposants: protéger la cible en avançant pour toucher le porteur de balle à deux mains simultanément (contact sécurisé).



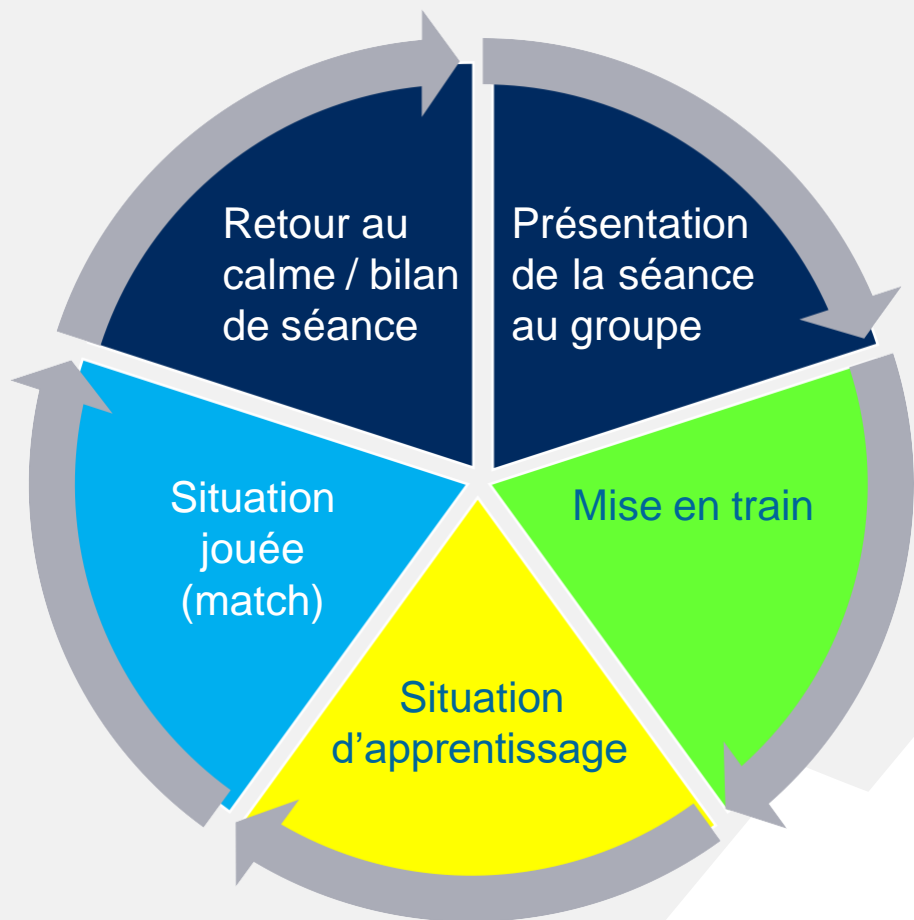
04.

LES SÉANCES



LES SÉANCES

LE SQUELETTE DE SÉANCE:



- **Présentation de la séance: 5 min**
- **Mise en train: 10 min**
- **Situation d'apprentissage: 20 min**
- **Situation jouée: 20 min**
- **Retour au calme: 5 min**

Durée



LE CYCLE

■ MISE EN TRAIN

■ SITUATION D'APPRENTISSAGE

■ SITUATION MATCH

DÉCOUVERTE DE L'ACTIVITÉ

Séance 1

Contenu:

- Le carré magique
- Relais (la marque)
- Jeu au Toucher + 2"

OFFENSIF

Séances 2, 3 et 4

Contenu:

- L'épervier
- L'île aux pirates
- Le béret « passe et marque »
- Le couloir interdit
- Le 1 contre 1
- Le 2 contre 1
- Jeu au toucher + 2"

DÉFENSIF

Séances 5 et 6

Contenu:

- Le carré magique – Déf
- L'attaque du Donjon
- Le 1 contre 1 – Défensif
- Le gagne terrain
- Jeu au toucher + 2"

FINALITÉ DU CYCLE

Séance 7: Tournoi

Rencontre interclasse(s)



FFR





• Séance n°1

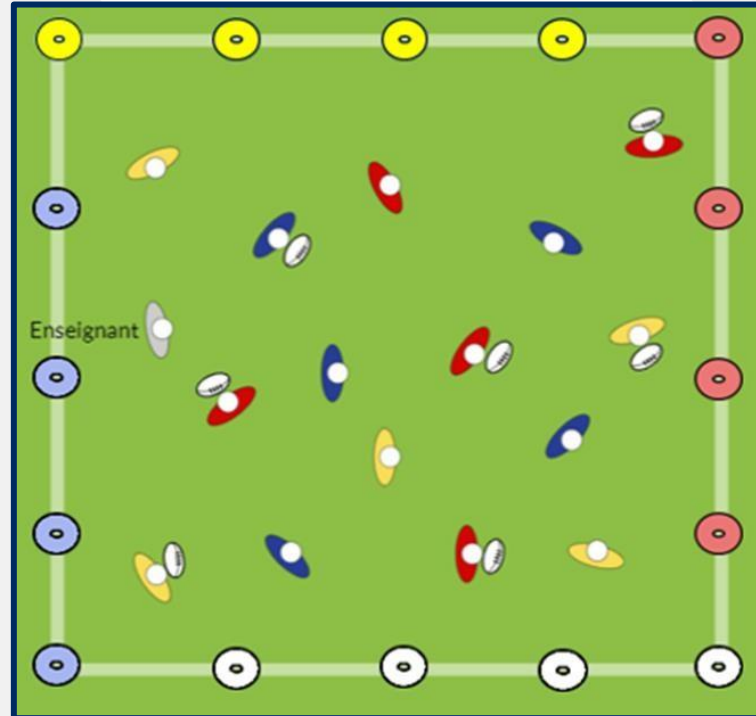
- ⇒ Le carré magique
- ⇒ Le relais « La marque »
- ⇒ Match au toucher + 2''

SÉANCE 1 – ENTRÉE DANS L'ACTIVITÉ

MISE EN TRAIN: LE CARRÉ MAGIQUE

DISPOSITIF

Effectif 	Toute la classe (ou doubler la situation)
Durée 	10 minutes
Espace 	Un carré de 20 m x 20 m
Matériel 	Plots (4 couleurs), 1 ballon pour 2/3 élèves



COMPORTEMENTS ATTENDUS

- Être toujours en activité (courir ou trotter).
- Réaliser les gestes ou actions demandés par l'enseignant.
- Réaliser les transmissions sans faire tomber le ballon; pour cela:
 - ➔ Le réceptionneur appelle le ballon (par la voix ou la gestuelle), prépare ses mains à la réception, bras légèrement tendus, mains positionnées niveau poitrine et doigts écartés.
 - ➔ Le porteur de balle doit avoir son regard vers le réceptionneur et faire sa passe les mains tendues vers la cible (mains du réceptionneur).
- Visualiser/identifier la cible (en-but).
- Marquer en déposant le ballon dans l'en-but, contact mains/ballon et sol simultanément.

LANCEMENT/DEROULEMENT

Les élèves trottent librement à l'intérieur de l'espace de jeu et réalisent diverses consignes de l'enseignant:

- Faire une passe à un camarade qui me demande la balle.
- Envoyer le ballon en l'air et le rattraper avant de transmettre le ballon à un camarade.
- Poser le ballon au sol et un camarade le ramasse pour le déposer plus loin à son tour.

CONSIGNES

- Faire attention de ne pas se percuter en se déplaçant,
- Rester à l'intérieur de l'aire de jeu.
- Être attentif aux commandes faites par l'enseignant.





EVOLUTION(S) POSSIBLE(S)

- Intégrer la règle de **la marque** de la manière suivante:
À l'annonce d'une couleur par l'enseignant, les élèves porteurs de balle doivent aller déposer le ballon derrière la ligne de la couleur énoncée.

SÉANCE 1 – ENTRÉE DANS L'ACTIVITÉ

SITUATION D'APPRENTISSAGE: RELAIS – LA MARQUE

DISPOSITIF

Effectif 	Diviser la classe en 3 ou 4 équipes
Durée 	20 minutes
Espace 	15 m x 15 m
Matériel 	Plots, 4 ballons, chasubles



COMPORTEMENTS ATTENDUS

- Courir en tenant le ballon à 2 mains (afin de ne pas faire tomber son ballon).
- Bien déposer le ballon (aplatir, la marque) ne pas le lâcher.
- Ramasser le ballon à 2 mains, une main sous le ballon et l'autre devant celui-ci (à l'image d'une pelleteuse).

LANCEMENT/DEROULEMENT

Au signal de l'enseignant, les porteurs de balle qui se trouvent en début de chaque colonne vont aplatir leur ballon au 1er plot qui se trouve en face d'eux et reviennent passer le relais en tapant dans la main du partenaire suivant. Celui-ci va ramasser le ballon pour l'aplatir au plot suivant et ainsi de suite jusqu'à ce que le ballon revienne à la ligne de départ (aller et retour).

La 1^{ère} équipe à ramener son ballon est déclarée vainqueur de la manche.

CONSIGNES

Pour chaque élève:
Essayer d'aller le plus vite possible,
Pour les relais, bien attendre de se faire toucher par le partenaire avant de démarrer,

EVOLUTION(S) POSSIBLE(S)

- Après avoir déposé son ballon au plot, faire le retour en revenant:
 - + En courant en arrière
 - + A cloche-pied
 - + En sautant (saut grenouille)





SÉANCE 1 – ENTRÉE DANS L'ACTIVITÉ

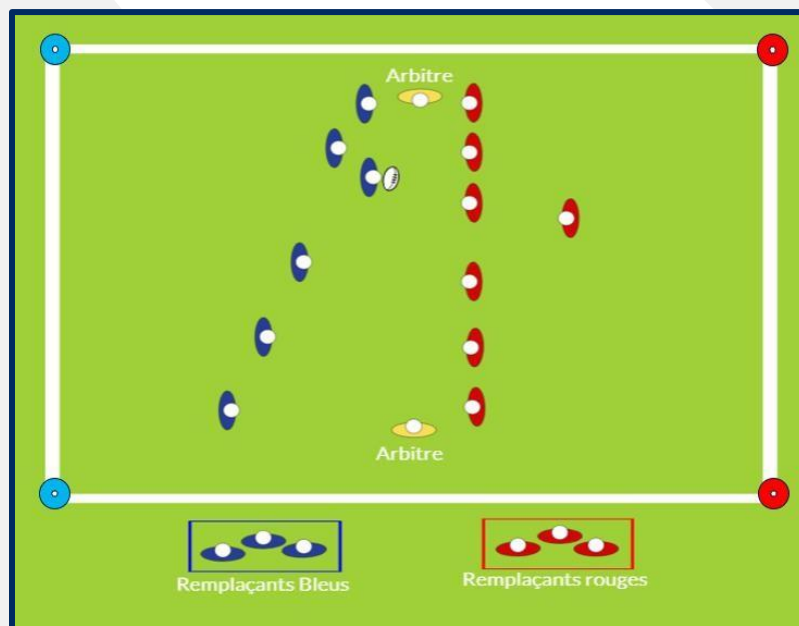


FFR

SITUATION JOUÉE: MATCH 7 X 7 AU TOUCHER 2" – RÈGLES AMÉNAGÉES

DISPOSITIF

 Effectif	3 ou 4 équipes mixtes de 5 à 7 joueurs + 2 remplaçants maximum
 Durée	20 minutes (3 matchs de 6 min ou 2 matchs de 10 min)
 Espace	40 m (+ en-but de 5m) x 22m en ext. 30 m (+ en-but de 5m) x 20 m en salle
 Matériel	1 ballon, chasubles (3 ou 4 couleurs) et plots



LANCEMENT/DEROULEMENT

Deux équipes s'opposent sur un terrain délimité et l'autre équipe (les autres équipes) au repos est en observation (certains des joueurs pourront tenir le rôle d'arbitre).

Le but pour chaque équipe est de marquer plus de points que son adversaire.

Se référer au règlement du rugby à « toucher + 2 secondes » (cf pages 7 à 10 du document).

Règles aménagées pour cette séance:

On pourra autoriser la passe en-avant sur cette première séance et également le hors-jeu en défense. Interdiction d'utiliser le jeu au pied sur cette séance.

CONSIGNES

Pour tous les joueurs:

- Respecter les décisions des arbitres.
- Ne pas faire mal et ne pas se laisser faire mal.

Pour les arbitres:

- Faire respecter les règles et être neutre.

COMPOTEMENTS ATTENDUS

En attaque:

- Avoir la volonté d'aller de l'avant pour aller marquer.
- Une fois touché, continuer l'avancée, chercher à transmettre le ballon à un partenaire ou marquer (avant 2 secondes).
- Pour les partenaires soutenir le porteur de balle afin d'assurer la continuité du jeu.

En défense:

- Empêcher de marquer:
- En touchant le porteur de balle à deux mains.
- En se plaçant/replaçant de manière à ne pas créer d'espace libre (travail collectif).

EVOLUTION(S) POSSIBLE(S)

- Changer les dimensions (largeur/longueur) du terrain selon la réussite ou la difficulté de marquer.



FFR

• Séance n°2

- ⇒ L'épervier
- ⇒ Le couloir interdit
- ⇒ Match au toucher + 2''

SÉANCE 2 – AVANCER POUR MARQUER







FFR

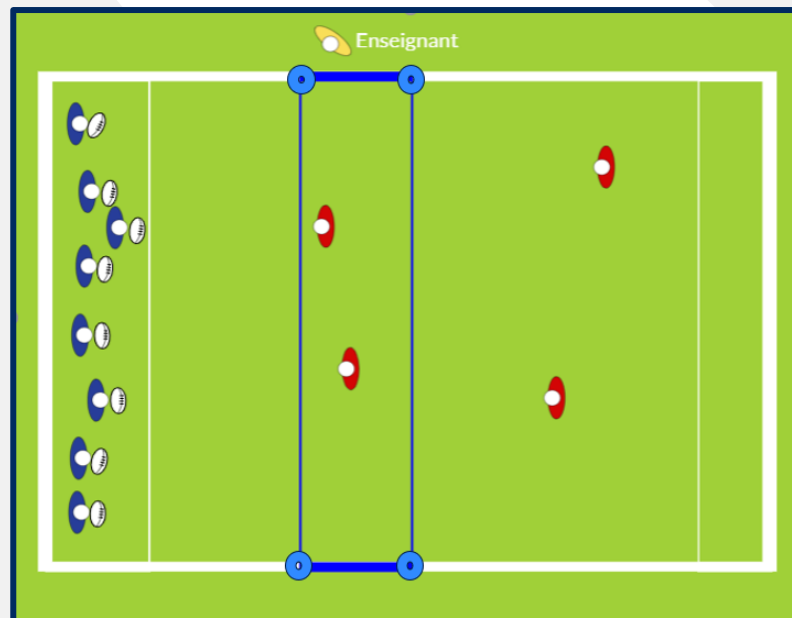
MISE EN TRAIN: L'ÉPERVIER



DISPOSITIF



Effectif 	Toute la classe (ou doubler la situation)
Durée 	10 minutes
Espace 	20 m X 15 m
Matériel 	1 ballon par élève, plots et chasubles



LANCEMENT/DEROULEMENT



Les lapins sont munis chacun d'un ballon (leur nourriture); au signal de l'enseignant ils devront traverser le terrain pour rejoindre le terrier se trouvant en face d'eux pour y déposer leur nourriture sans se faire toucher par l' (les) épervier(s).

Tout lapin touché par un épervier ou sorti du terrain devient alors épervier à son tour. Le jeu continue jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un seul lapin.

La situation est adaptable à toutes les catégories d'âge, il suffit d'enlever le côté imaginaire (la fabulation).



CONSIGNES



Pour les éperviers (défenseurs en rouge):

Il faut attraper les lapins en les touchant avec une main sur le haut du corps entre la taille et les épaules (partie chasuble).



COMPORTEMENTS ATTENDUS



- S'orienter face au terrier (la cible à atteindre).
- Courir vite.
- Avoir la volonté d'aller vers l'avant.
- Tenir son ballon à deux mains (pour éviter de le faire tomber).
- Repérer les espaces libres.
- Rester dans l'aire de jeu.



EVOLUTION(S) POSSIBLE(S)



- Tous les lapins n'ont pas de nourriture (1 ballon pour 3); une fois touché, le lapin en possession du ballon a 2 secondes pour transmettre celui-ci à un autre lapin (faire une passe).
- Les éperviers doivent toucher les lapins avec les deux mains simultanément.
- Les lapins attrapés deviennent des « statues » peuvent toucher les lapins mais sans se déplacer.





SÉANCE 2 – AVANCER POUR MARQUER

SITUATION D'APPRENTISSAGE: LE COULOIR INTERDIT



DISPOSITIF



Effectif 	6 à 8 joueurs maximum par atelier
Durée 	20 minutes
Espace 	Couloir de 15 m x 5 m
Matériel 	Ballons, chasubles et plots



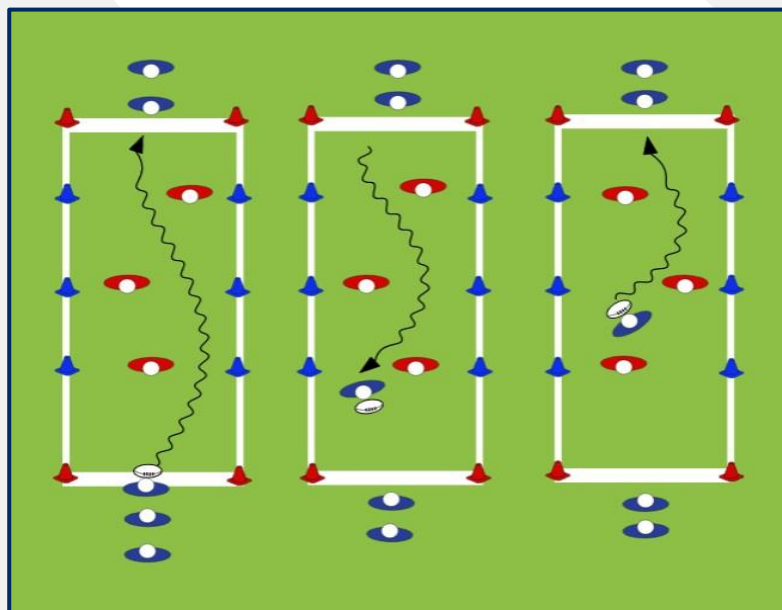
LANCEMENT/DEROULEMENT



Les joueurs sont placés en colonnes à chaque extrémité de plusieurs couloirs.

Le porteur de balle démarre le jeu en pénétrant dans le couloir pour traverser celui-ci afin de transmettre son ballon au premier partenaire qui se trouve dans la colonne en face de lui.

Il doit pour cela éviter les gardes qui lui bloquent l'accès (défenseurs qui se déplacent sur une ligne, d'un plot à un autre **en pas chassés**) sans se faire toucher. Qu'il soit touché ou pas par un défenseur, l'attaquant progresse dans le couloir.



CONSIGNES



Pour les gardes défenseurs:

Il faut rester sur sa ligne de plot avec obligation de se déplacer en allant d'une extrémité à l'autre de cette ligne (de plot à plot façon babyfoot) **en pas chassés**.

Remarque: il est possible de faire varier le nombre de défenseurs,



COMPORTEMENTS ATTENDUS



- Courir avec le ballon à deux mains.
- Maintenir une avancée, en ralentissant à l'approche de la porte d'un garde, ne pas s'arrêter.
- Identifier l'espace libre.
- Passer la porte du garde en accélérant dans l'espace libre.
- Transmettre son ballon au partenaire en visant ses mains.



EVOLUTION(S) POSSIBLE(S)



Déplacements des défenseurs:

- Avec les mains dans le dos (au départ)
- Avec les bras tendus

Réduire ou agrandir la largeur du couloir selon la difficulté ou réussite.





SÉANCE 2 – AVANCER POUR MARQUER

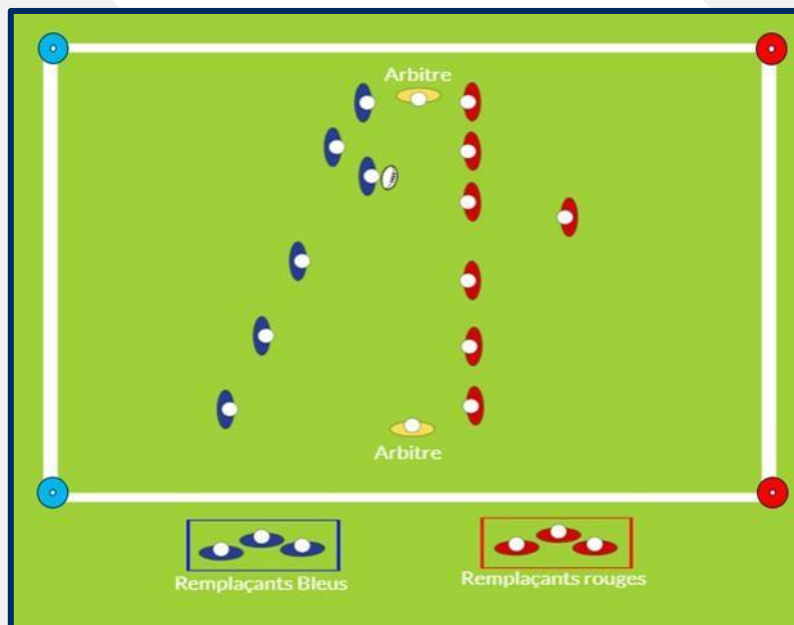


FFR

SITUATION JOUÉE: MATCH 7 X 7 AU TOUCHER 2" – RÈGLES AMÉNAGÉES

DISPOSITIF

 Effectif	3 ou 4 équipes mixtes de 5 à 7 joueurs + 2 remplaçants maximum
 Durée	20 minutes (3 matchs de 6 min ou 2 matchs de 10 min)
 Espace	40 m (+ en-but de 5m) x 22m en ext. 30 m (+ en-but de 5m) x 20 m en salle
 Matériel	1 ballon, chasubles (3 ou 4 couleurs) et plots



LANCEMENT/DEROULEMENT

Deux équipes s'opposent sur un terrain délimité; l'autre équipe au repos est en observation (certains des joueurs pourront tenir le rôle d'arbitres).

Le but pour chaque équipe est de marquer plus de points que son adversaire.

Se référer au règlement du rugby à « toucher + 2 secondes » (cf pages 7 à 10 du document).

Intégration de la règle de l'en-avant (avec tolérance si l'intention du joueur est d'envoyer le ballon vers son camp).

Ne pas prendre en compte le hors-jeu du défenseur pour l'instant dans le jeu courant.

CONSIGNES

Pour tous les joueurs:

- Respecter les décisions des arbitres.
- Ne pas faire mal et ne pas se laisser faire mal.

Pour les arbitres:

- Faire respecter les règles et être neutre.

COMPORTEMENTS ATTENDUS

En attaque:

- Avoir la volonté d'aller de l'avant pour aller marquer.
- Une fois touché, continuer l'avancée, chercher à transmettre le ballon à un partenaire ou marquer (avant 2 secondes).
- Pour les partenaires soutenir le porteur du ballon afin d'assurer la continuité du jeu.

En défense:

- Empêcher de marquer:
 - En touchant le porteur de balle à deux mains.
 - En se plaçant/replaçant de manière à ne pas créer d'espace libre (travail collectif).

EVOLUTION(S) POSSIBLE(S)

- Changer les dimensions (largeur/longueur) du terrain selon la réussite ou la difficulté de marquer.



FFR

• Séance n°3

- ⇒ L'île aux pirates
- ⇒ Le 1 contre 1
- ⇒ Match au toucher + 2''

SÉANCE 3 – ATTAQUER INDIVIDUELLEMENT



FFR

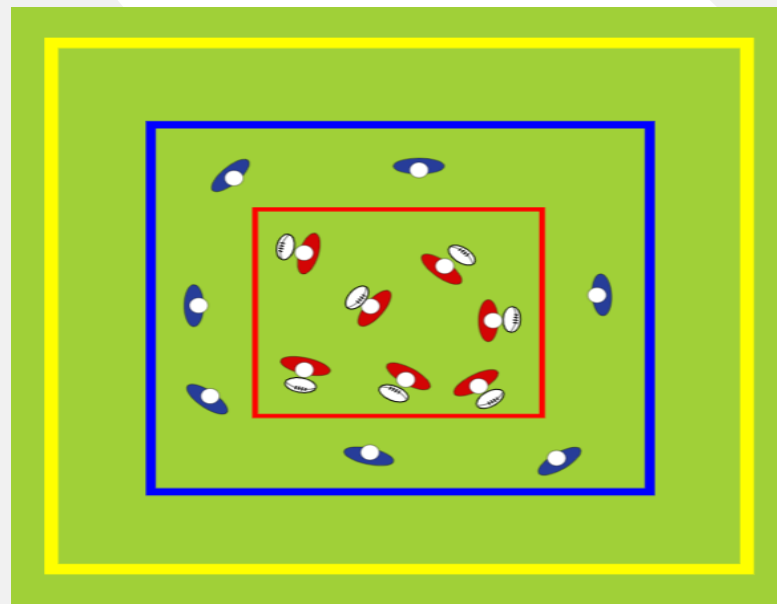
MISE EN TRAIN: L'ILE AUX PIRATES



DISPOSITIF



Effectif 	2 équipes de 7 à 12 joueurs Si besoin doubler l'exercice (pour la classe)
Durée 	10 minutes
Espace 	20 m x 20 m
Matériel 	Ballons, chasubles et plots



LANCEMENT/DEROULEMENT



Les pirates sont sur l'île (zone rouge).

Au « top » de l'enseignant, les pirates doivent essayer d'atteindre la côte (zone jaune) avec leur trésor (ballon) en traversant la mer (zone bleue) et en évitant de se faire attraper par un requin.

Les requins ne peuvent intervenir que dans la mer pour attraper les pirates (en les touchant).

Tout pirate attrapé va s'asseoir sur l'île et abandonne son trésor à l'endroit où il a été attrapé.

Lorsque tous les ballons ont été joués, on change les rôles.



CONSIGNES



Pour chaque élève:

- Respecter les règles données.

Pour les requins:

- Interdiction de rentrer sur l'île des pirates et sur la côte, n'agir que dans sa zone (la mer).
- Pour attraper un pirate il faut le toucher avec une main sur la partie haute du corps (entre la taille et les épaules).



COMPORTEMENTS ATTENDUS



- Tenir son ballon à deux mains.
- Identifier le placement des requins.
- Viser les espaces libres.
- Accélérer jusqu'à la côte pour y déposer son trésor.
- Utiliser des appuis dynamiques pour changer de direction au dernier moment.



EVOLUTION(S) POSSIBLE(S)



- Prévoir au départ plus de ballons que de pirates (par exemple 2 ballons par pirate).
- Les requins doivent attraper les pirates en les touchant toujours en haut du corps mais avec les deux mains simultanément.

SÉANCE 3 – ATTAQUER INDIVIDUELLEMENT

SITUATION D'APPRENTISSAGE: LE 1 CONTRE 1







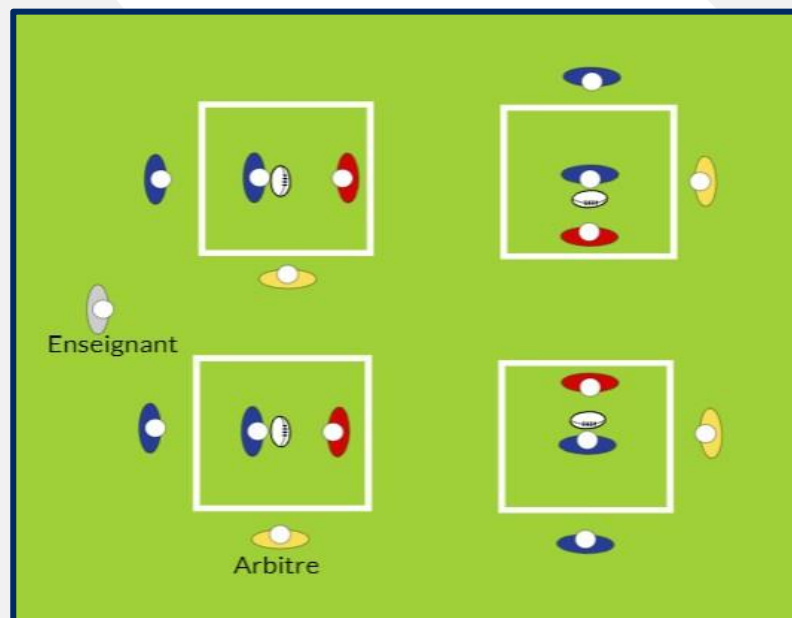
FFR



DISPOSITIF



Effectif 	1 contre 1 (3 à 4 élèves par atelier)
Durée 	20 minutes
Espace 	Carré de 3 m x 3 m
Matériel 	Ballons, plots, chasubles



LANCEMENT/DEROULEMENT



Le joueur bleu porteur de balle se situe devant le défenseur (joueur rouge) qui se trouve devant sa ligne à défendre et qui a les mains derrière le dos.

Le but pour le porteur de balle est de franchir la ligne du défenseur sans se faire toucher.

Le défenseur vient juste faire opposition avec son corps pour empêcher l'attaquant de passer sans se servir de ses bras.

Le jeu démarre au « Top » de l'arbitre (un élève), on change les rôles de chacun à chaque passage, le défenseur devient arbitre, l'arbitre devient le joueur en attente, le joueur en attente devient l'attaquant, l'attaquant devient le défenseur.



CONSIGNES



Pour le défenseur:

- Garder ses mains derrière le dos.
- Rester debout sur ses appuis.

Pour l'arbitre:

- Valider la réussite du porteur de balle.
- Arrêter le jeu dès que le porteur de balle est touché par le défenseur ou qu'il est sorti du terrain.



COMPORTEMENTS ATTENDUS



- Tenir son ballon à deux mains (incertitude chez le défenseur).
- Essayer d'éviter l'adversaire en utilisant ses appuis afin de créer un déséquilibre chez lui.
- Viser l'espace libre et s'y engouffrer en accélérant.



EVOLUTION(S) POSSIBLE(S)



- Elargir/ou réduire l'espace.
- Rapprocher ou éloigner attaquant et défenseur.
- Le défenseur défend son camp au toucher à deux mains sur le haut du corps du porteur de balle.

SÉANCE 3 – ATTAQUER INDIVIDUELLEMENT

SITUATION JOUÉE: MATCH 7 X 7 AU TOUCHER 2''



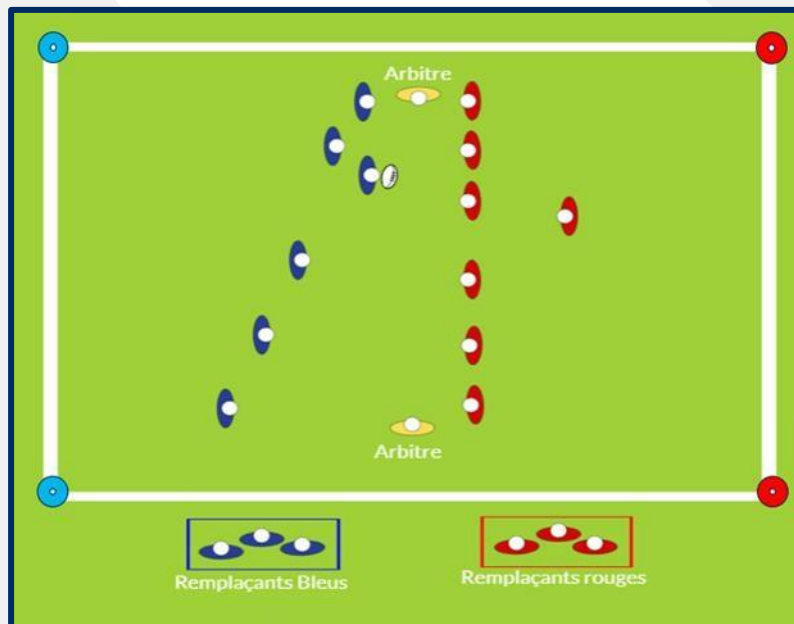
FFR



DISPOSITIF



Effectif 	3 ou 4 équipes mixtes de 5 à 7 joueurs + 2 remplaçants maximum
Durée 	20 minutes (3 matchs de 6 min ou 2 matchs de 10 min)
Espace 	40 m (+ en-but de 5m) x 22m en ext. 30 m (+ en-but de 5m) x 20 m en salle
Matériel 	1 ballon, chasubles (3 ou 4 couleurs) et plots



LANCEMENT/DEROULEMENT



Deux équipes s'opposent sur un terrain délimité; l'autre équipe au repos est en observation (certains des joueurs pourront tenir le rôle d'arbitre).

Le but pour chaque équipe est de marquer plus de points que son adversaire.

Se référer au règlement du rugby à « toucher + 2 secondes » (cf pages 7 à 10 du document).

Intégration de la règle du hors-jeu



CONSIGNES



Pour tous les joueurs:

- Respecter les décisions des arbitres.
- Ne pas faire mal et ne pas se laisser faire mal

Pour les arbitres:

- Faire respecter les règles et être neutre.



COMPORTEMENTS ATTENDUS



En attaque:

- Avoir la volonté d'aller de l'avant pour aller marquer.
- Une fois touché, continuer l'avancée, chercher à transmettre le ballon à un partenaire ou marquer (avant 2 secondes).
- Pour les partenaires, soutenir le porteur de balle afin d'assurer la continuité du jeu.

En défense:

- Empêcher de marquer:
 - En touchant le porteur de balle à deux mains.
 - En se plaçant/replaçant de manière à ne pas créer d'espace libre (travail collectif).



EVOLUTION(S) POSSIBLE(S)



- Réaliser tous les lancements de jeu par un duel (1 contre 1 (thème de la séance)).
- Changer les dimensions (largeur/longueur) du terrain selon la réussite ou la difficulté de marquer.



FFR

• Séance n°4

⇒ Le béret « Passe et marque »

⇒ Le 2 contre 1

⇒ Match au toucher + 2''

SÉANCE 4 – COOPÉRER POUR MARQUER

MISE EN TRAIN: LE BÉRET « PASSE ET MARQUE »







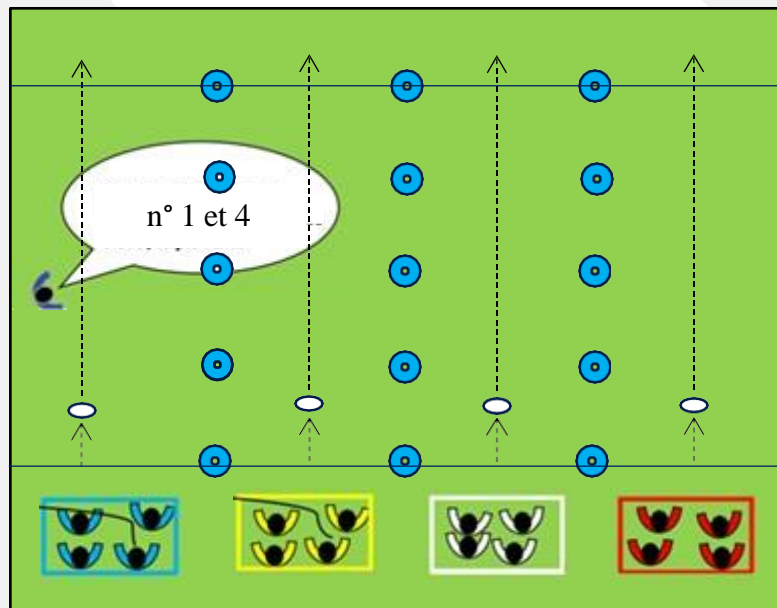
FFR



DISPOSITIF



Effectif 	Toute la classe divisée en 4 équipes
Durée 	10 minutes
Espace 	Couloirs de 15 m x 5 m
Matériel 	Ballons, chasubles et plots



LANCEMENT/DEROULEMENT



Les joueurs de chaque équipe sont à l'extrémité de leur couloir distinctif, ils ont chacun un numéro attribué (ex : 4 équipes de 6 joueurs, dans chaque équipe un J1, J2, J3, J4, J5 et J6); à l'annonce de l'enseignant, les joueurs concernés doivent récupérer un ballon afin d'aller marquer derrière la ligne d'en-but opposée.

L'enseignant appelle 2 numéros afin d'établir une coopération entre les joueurs en utilisant la transmission de balle, car chaque joueur d'une équipe doit au minima avoir eu le ballon 1 fois dans les mains avant de pouvoir marquer (jouer avec la règle de l'en-avant).



CONSIGNES



Pour les élèves:

- Récupérer le ballon au sol et réaliser au moins une passe à son partenaire.
- Ne pas sortir de son couloir afin d'éviter de percuter les joueurs d'une autre équipe.



COMPORTEMENTS ATTENDUS



- Être à l'écoute et réceptif à l'annonce de l'enseignant.
- Ramasser le ballon à 2 mains, une main sous le ballon et l'autre devant celui-ci (à l'image d'une pelleuse).
- Se transmettre le ballon latéralement ou en soutien en maintenant une avancée.
- Réceptionner le ballon bras légèrement tendus, mains positionnées niveau poitrine et doigts écartés.
- Réaliser la marque dans la règle (en aplatissant le ballon au sol: contact main/ballon/sol simultané).



EVOLUTION(S) POSSIBLE(S)



- Faire deux passes avant d'aplatir.
- Appeler plus de numéros à la fois et maintenir la règle où chaque joueur doit avoir eu le ballon avant que l'équipe marque.

SÉANCE 4 – COOPÉRER EN SURNOMBRE POUR MARQUER







FFR

SITUATION D'APPRENTISSAGE: LE 2 CONTRE 1



DISPOSITIF



Effectif 	4 joueurs: 2 attaquants + 1 défenseur + 1 relayeur-Arbitre
Durée 	20 min
Espace 	15 m x 7 m
Matériel 	Ballons, chasubles et plots



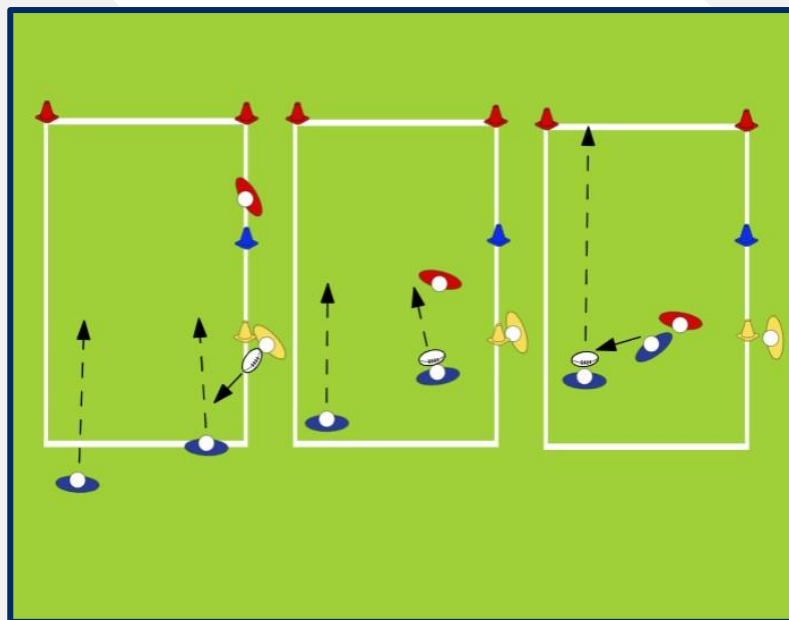
LANCEMENT/DEROULEMENT



Deux attaquants contre 1 défenseur.

Le jeu démarre quand le relayeur (joueur jaune) fait la passe au premier attaquant ce qui déclenche également l'entrée en jeu du défenseur (joueur rouge) placé au départ derrière le plot bleu.

Le but des 2 attaquants est d'aller marquer derrière ou sur la ligne rouge sans que le porteur de balle se fasse toucher.



CONSIGNES



Pour les élèves attaquants :

- Récupérer le ballon et aller aplatir derrière ou sur la ligne d'en-but.
- Ne pas sortir de son couloir.

Pour les élèves défenseurs :

- Défendre sur le porteur de balle en touchant celui-ci à 2 mains simultanément sur le haut du corps (entre la taille et les épaules).



COMPORTEMENTS ATTENDUS



Pour le porteur de balle:

- Avancer en prenant un maximum de vitesse.
- Prendre des informations (défenseur et soutien).
- Fixer le défenseur.
- Passer le ballon au soutien avant d'être touché par le défenseur (à 1 m du défenseur).
- Garder le ballon si le défenseur anticipe sur le soutien.

Pour le soutien:

- Communiquer avec le porteur de balle (appel).
- Se proposer par une course et accélérer à la prise de balle pour aller marquer.



EVOLUTION(S) POSSIBLE(S)



- Instaurer la règle « toucher + 2 secondes », autoriser la passe à son soutien après s'être fait toucher (dans la limite des 2 secondes).
- Changer le placement du défenseur au départ (le placer au centre du terrain).
- Autoriser la défense libre (possibilité d'anticiper la passe).
- Changer le sens de l'attaque.

SÉANCE 4 – COOPÉRER POUR MARQUER

SITUATION JOUÉE: MATCH 7 X 7 AU TOUCHER 2”



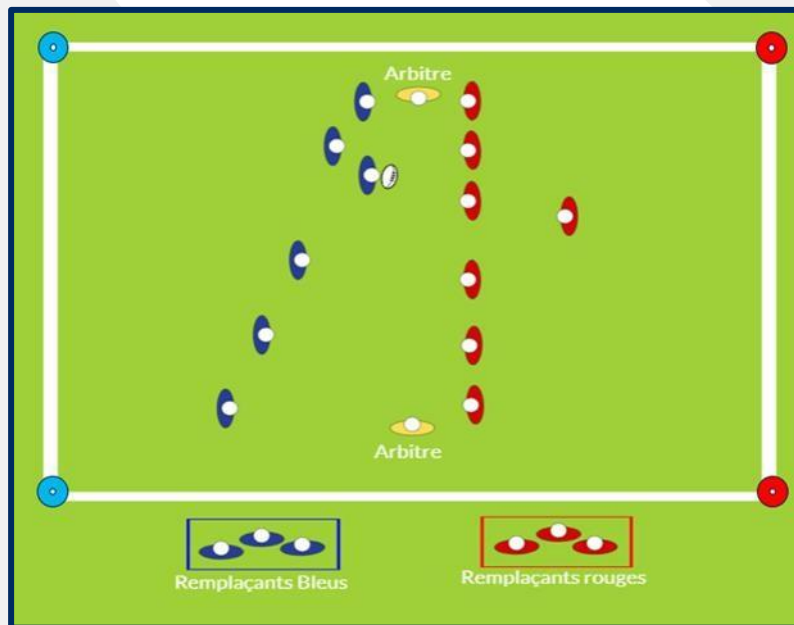
FFR



DISPOSITIF



Effectif 	3 ou 4 équipes mixtes de 5 à 7 joueurs + 2 remplaçants maximum
Durée 	20 minutes (3 matchs de 6 min ou 2 matchs de 10 min)
Espace 	40 m (+ en-but de 5m) x 22m en ext. 30 m (+ en-but de 5m) x 20 m en salle
Matériel 	1 ballon, chasubles (3 ou 4 couleurs) et plots



LANCEMENT/DEROULEMENT



Deux équipes s'opposent sur un terrain délimité; l'autre équipe au repos est en observation (certains des joueurs pourront tenir le rôle d'arbitre).

Le but pour chaque équipe est de marquer plus de points que son adversaire.

Se référer au règlement du rugby à « toucher + 2 secondes » (cf pages 7 à 10 du document).



CONSIGNES



Pour tous les joueurs:

- Respecter les décisions des arbitres.
- Ne pas faire mal et ne pas se laisser faire mal.

Pour les arbitres:

- Faire respecter les règles et être neutre.



COMPORTEMENTS ATTENDUS



En attaque:

- Avoir la volonté d'aller de l'avant pour aller marquer.
- Une fois touché, continuer l'avancée, chercher à transmettre le ballon à un partenaire ou marquer (avant 2 secondes)
- Pour les partenaires soutenir le porteur de balle afin d'assurer la continuité du jeu.

En défense:

- Empêcher de marquer:
 - En touchant le porteur de balle à deux mains.
 - En se plaçant/replaçant de manière à ne pas créer d'espace libre (travail collectif).



EVOLUTION(S) POSSIBLE(S)



- Une fois touché le porteur de balle ne peut plus marquer, il a l'obligation de faire une passe à un partenaire.
- Changer les dimensions (largeur/longueur) du terrain selon la réussite ou la difficulté de marquer.
- Mettre en place une situation de surnombre (par exemple 5 contre 6).



FFR

• Séance n°4 bis

⇒ Le béret « Passe et marque »

⇒ Le 2 contre 1

⇒ Match au toucher + 2''

SÉANCE 4 BIS – COOPÉRER EN SURNOMBRE POUR MARQUER

MISE EN TRAIN: LE BÉRET « PASSE ET MARQUE »

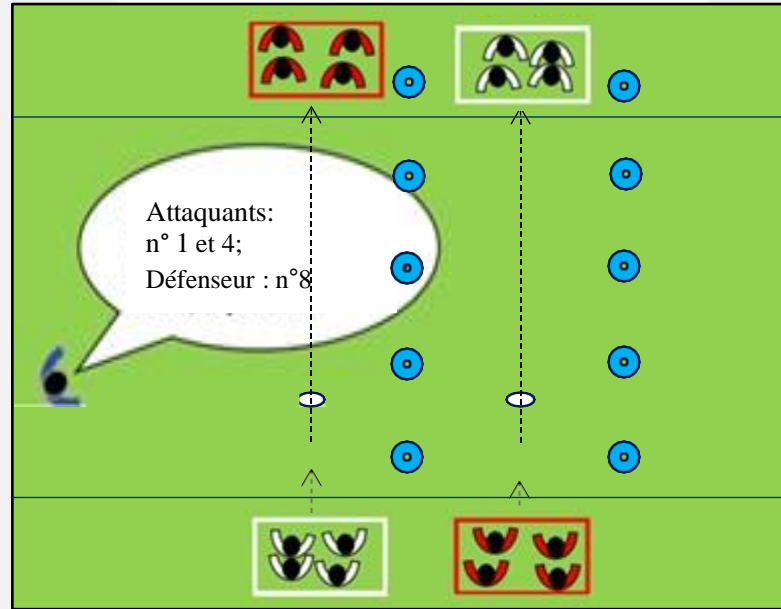
DISPOSITIF

Effectif	Toute la classe divisée en 2 équipes
Durée	10 minutes
Espace	Couloirs de 15 m x 7 m
Matériel	Ballons, chasubles et plots

LANCEMENT/DEROULEMENT

Deux moitiés d'équipes se placent à l'extrémité de leur couloir. Ce sont les attaquants, numérotés par exemple de 1 à 6. Les deux autres moitiés d'équipes se placent à l'autre extrémité des couloirs, en face des adversaires; ce sont les défenseurs, numérotés par exemple de 7 à 12.

A l'annonce de l'enseignant (« attaquants n°1 et 4 »), les joueurs concernés doivent récupérer le ballon afin d'aller marquer derrière la ligne d'en-but opposée, tandis que le défenseur appelé (« défenseur n°8 ») tente de toucher le porteur du ballon. L'attaquant qui saisit le ballon a le choix de marquer seul ou de réaliser une passe (sans en-avant). Les élèves changent de rôles après 10 ballons joués.



CONSIGNES

Pour les élèves attaquants :

- Récupérer le ballon au sol et aller aplatir derrière ou sur la ligne d'en-but..
- Ne pas sortir de son couloir afin d'éviter de percuter les joueurs d'une autre équipe.

Pour les élèves défenseurs :

- Toucher le porteur de ballon à deux mains simultanément sur le haut du corps (entre la taille et les épaules).

COMPORTEMENTS ATTENDUS

- Être à l'écoute et réceptif à l'annonce de l'enseignant.
- Ramasser le ballon à 2 mains, une main sous le ballon et l'autre devant celui-ci (à l'image d'une pelleuse).
- Se transmettre le ballon en maintenant une avancée.
- Réceptionner le ballon bras légèrement tendus, mains positionnées niveau poitrine et doigts écartés.
- Réaliser la marque dans la règle (en aplatissant le ballon au sol: contact main/ballon/sol simultané).





EVOLUTION(S) POSSIBLE(S)

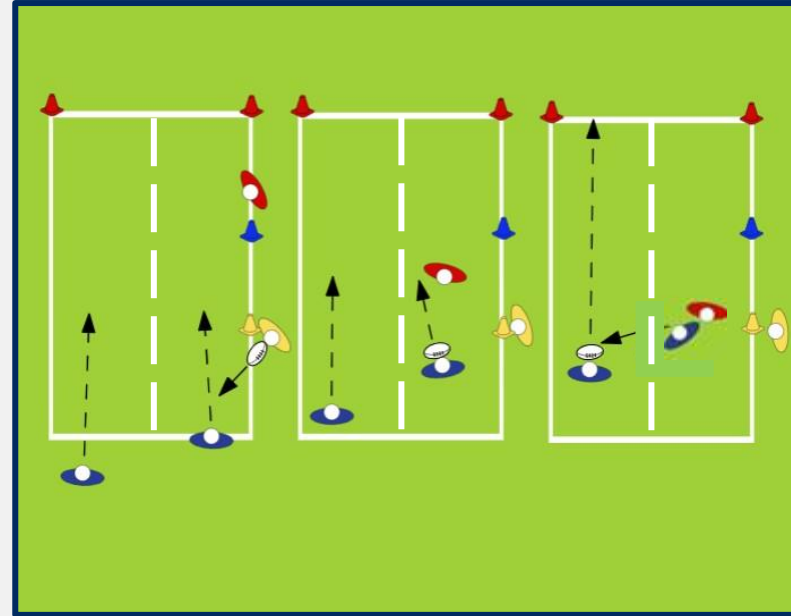
- Appeler plus de numéros à la fois (attaquants et/ou défenseurs): 3 contre 1, 3 contre 2...
- Modifier la largeur / la longueur du couloir.

SÉANCE 4 BIS – COOPÉRER EN SURNOMBRE POUR MARQUER

SITUATION D'APPRENTISSAGE: LE 2 CONTRE 1

DISPOSITIF

 Effectif	4 joueurs: 2 attaquants + 1 défenseur + 1 relayeur-Arbitre
 Durée	20 min
 Espace	15 m x 10 m
 Matériel	Ballons, chasubles et plots



COMPORTEMENTS ATTENDUS

Pour le porteur de balle:

- Avancer en prenant un maximum de vitesse.
- Prendre des informations (défenseur et soutien).
- Fixer le défenseur.
- Passer le ballon au soutien avant d'être touché par le défenseur (à 1 m du défenseur).
- Garder le ballon si le défenseur anticipe sur le soutien.

Pour le soutien:

- Communiquer avec le porteur de balle (appel).
- Se proposer par une course et accélérer à la prise de balle pour aller marquer.

LANCEMENT/DEROULEMENT

Deux attaquants se placent à l'extrémité de leur couloir, chacun dans sa moitié.

Le jeu démarre quand le relayeur (joueur jaune) fait la passe au premier attaquant, ce qui déclenche également l'entrée en jeu du défenseur (joueur rouge) placé au départ derrière le plot bleu.

Le but des 2 attaquants est d'aller marquer derrière ou sur la ligne rouge sans que le porteur de balle se fasse toucher. Chaque attaquant doit rester dans son couloir afin de favoriser l'écartement du jeu.

CONSIGNES

Pour les élèves attaquants :

- Récupérer le ballon et aller aplatir derrière ou sur la ligne d'en-but.
- Ne pas sortir de sa moitié de couloir.

Pour les élèves défenseurs :

- Défendre sur le porteur de balle en touchant celui-ci à 2 mains simultanément sur le haut du corps (entre la taille et les épaules).

EVOLUTION(S) POSSIBLE(S)

- Instaurer la règle « toucher + 2 secondes », autoriser la passe à son soutien après s'être fait toucher (dans la limite des 2 secondes).
- Changer le placement du défenseur au départ (le placer au centre du terrain).
- Autoriser la défense libre (possibilité d'anticiper la passe).
- Changer le sens de l'attaque.
- Elargir le couloir afin de favoriser le jeu latéral.
- Le porteur de balle a la possibilité de changer de couloir, et donc de croiser avec le 2^{ème} attaquant.

SÉANCE 4 BIS – COOPÉRER POUR MARQUER

SITUATION JOUÉE: MATCH 7 X 7 AU TOUCHER 2”



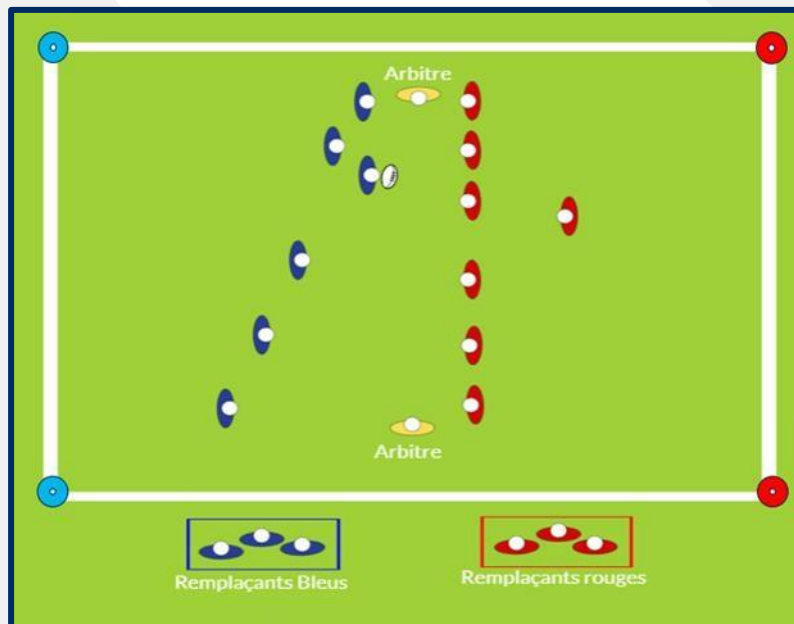
FFR



DISPOSITIF



Effectif 	3 ou 4 équipes mixtes de 5 à 7 joueurs + 2 remplaçants maximum
Durée 	20 minutes (3 matchs de 6 min ou 2 matchs de 10 min)
Espace 	40 m (+ en-but de 5m) x 22m en ext. 30 m (+ en-but de 5m) x 20 m en salle
Matériel 	1 ballon, chasubles (3 ou 4 couleurs) et plots



LANCEMENT/DEROULEMENT



Deux équipes s'opposent sur un terrain délimité; l'autre équipe au repos est en observation (certains des joueurs pourront tenir le rôle d'arbitre).

Le but pour chaque équipe est de marquer plus de points que son adversaire.

Se référer au règlement du rugby à « toucher + 2 secondes » (cf pages 7 à 10 du document).



CONSIGNES



Pour tous les joueurs:

- Respecter les décisions des arbitres.
- Ne pas faire mal et ne pas se laisser faire mal.

Pour les arbitres:

- Faire respecter les règles et être neutre.



COMPORTEMENTS ATTENDUS



En attaque:

- Avoir la volonté d'aller de l'avant pour aller marquer.
- Une fois touché, continuer l'avancée, chercher à transmettre le ballon à un partenaire ou marquer (avant 2 secondes)
- Pour les partenaires soutenir le porteur de balle afin d'assurer la continuité du jeu.

En défense:

- Empêcher de marquer:
 - En touchant le porteur de balle à deux mains.
 - En se plaçant/replaçant de manière à ne pas créer d'espace libre (travail collectif).



EVOLUTION(S) POSSIBLE(S)



- Une fois touché le porteur de balle ne peut plus marquer, il a l'obligation de faire une passe à un partenaire.
- Changer les dimensions (largeur/longueur) du terrain selon la réussite ou la difficulté de marquer.
- Mettre en place une situation de surnombre (par exemple 5 contre 6).



FFR





• Séance n°5

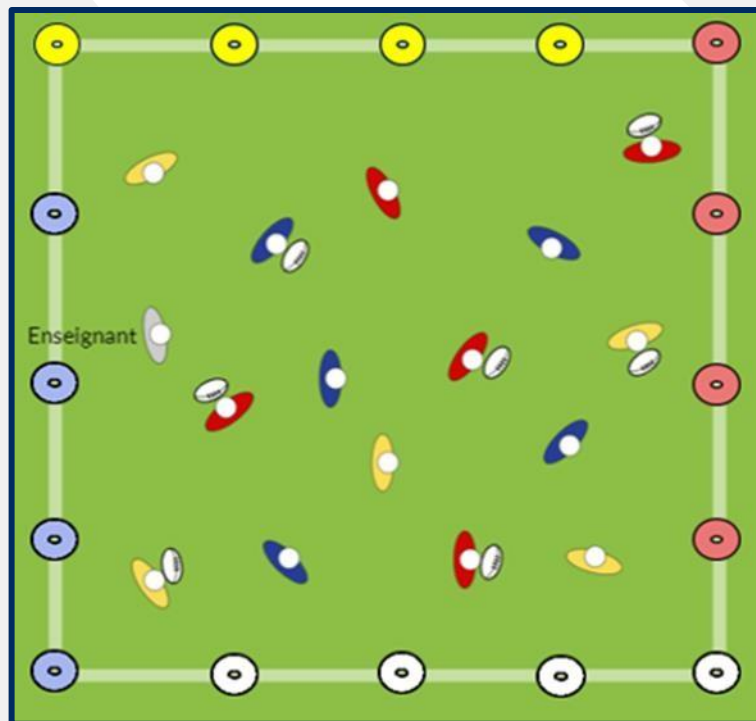
- ⇒ **Le carré magique - Défensif**
- ⇒ **Le 1 contre 1 - Défensif**
- ⇒ **Match au toucher + 2''**

SÉANCE 5 – EMPÊCHER DE MARQUER INDIVIDUELLEMENT

MISE EN TRAIN: LE CARRÉ MAGIQUE - DÉFENSIF

DISPOSITIF

 Effectif	Toute la classe/ou répartir celle-ci en 2 ateliers
 Durée	10 minutes
 Espace	Un carré de 20 m x 20 m
 Matériel	Plots (4 couleurs), 1 ballon pour 2/3 élèves



LANCEMENT/DEROULEMENT

Les élèves trottinent librement à l'intérieur de l'espace de jeu et réalisent diverses consignes de l'enseignant:

- Faire une passe à un camarade qui me demande la balle.
- Faire passer le ballon autour de sa taille avant de faire la passe, etc...
- À l'annonce d'une couleur par l'enseignant, les élèves porteurs de balle doivent aller déposer le ballon sur ou derrière la ligne de la couleur énoncée; les joueurs sans ballon deviennent défenseurs et doivent toucher les porteurs de balle avant qu'ils ne marquent.

CONSIGNES

- Faire attention de ne pas se percuter en se déplaçant.
- Rester à l'intérieur de l'aire de jeu.
- Être attentif aux commandes faites par l'enseignant.

COMPORTEMENTS ATTENDUS

- Être toujours en activité (courir ou trotter).
- Réaliser les gestes ou actions demandés par l'enseignant.
- Réaliser les transmissions sans faire tomber le ballon; pour cela:
 - ➔ Le receveur appelle le ballon (par la voix ou la gestuelle), prépare ses mains à la réception, bras légèrement tendus, mains positionnées niveau poitrine et doigts écartés.
 - ➔ Le porteur de balle doit avoir son regard vers le receveur et faire sa passe les mains tendues vers la cible (mains du receveur).
- Visualiser/identifier la cible (en-but).
- Marquer en déposant le ballon dans l'en-but, contact mains/ballon et sol simultanément.
- En défense: toucher le porteur de balle à 2 mains simultanément sur le haut du corps (partie chasuble).





EVOLUTION(S) POSSIBLE(S)

- Instaurer le toucher à 1 main au départ, puis à 2 mains par la suite.
- La zone de marque se fait à la ligne qui se trouve en face de la couleur annoncée par l'enseignant.

SÉANCE 5 – EMPÊCHER DE MARQUER INDIVIDUELLEMENT

SITUATION D'APPRENTISSAGE: LE 1 CONTRE 1 - DÉFENSIF

DISPOSITIF

Effectif 	1 / 1 (par groupe de 4 à 6 élèves par atelier)
Durée 	20 minutes
Espace 	Carré de 3 m x 3 m
Matériel 	2 à 3 ballons par atelier, plots, chasubles

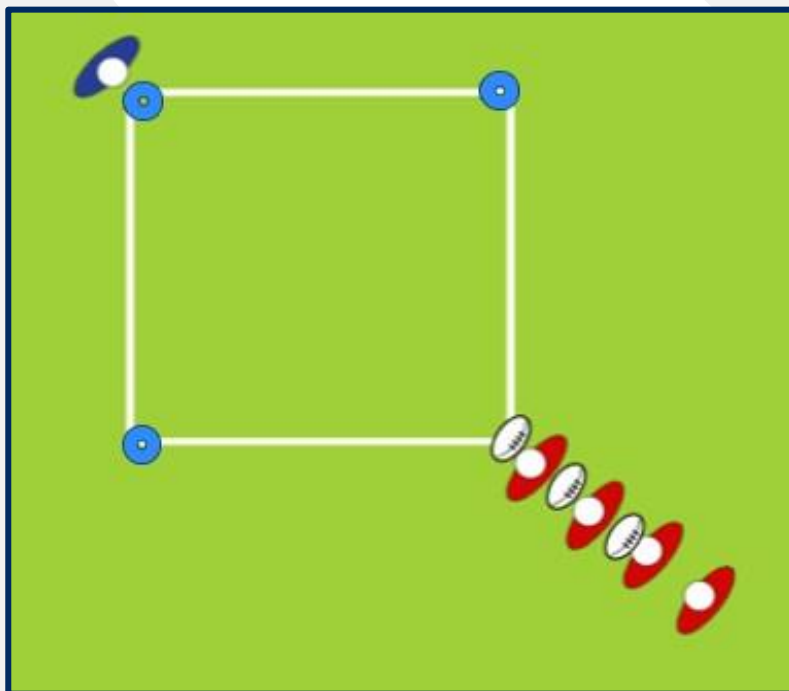
LANCEMENT/DEROULEMENT

4 porteurs de balle sont placés à une pointe de l'aire de jeu, en face du défenseur qui se trouve à la pointe opposée en diagonale.

Le jeu démarre quand le porteur de balle pénètre sur le terrain pour essayer de marquer.

Le défenseur doit empêcher le porteur de balle de marquer derrière l'une des 2 lignes d'en-but (entre les plots bleus) à sa gauche et à sa droite, ceci en touchant le porteur de balle à deux mains simultanément sur le haut du corps.

Quand le défenseur a défendu sur tous les attaquants de la file, le 1^{er} attaquant devient défenseur et ainsi de suite.



CONSIGNES

Pour les attaquants:

- Aller marquer derrière une des 2 lignes bleues situées à gauche ou à droite du défenseur, sans se faire toucher.
- Ne pas sortir de l'espace de jeu.

COMPORTEMENTS ATTENDUS

- Monter sur le défenseur sans prendre trop de vitesse, gagner du terrain.
- Être bas sur ses appuis, augmenter la fréquence (accélération) à l'approche du défenseur.
- Toucher le porteur de balle avec les deux mains ouvertes simultanément sur la partie chasuble avant que celui-ci ne marque.

EVOLUTION(S) POSSIBLE(S)

- Varier les lancements de jeu:
 - + Le défenseur transmet le ballon à l'attaquant.
 - + Les joueurs démarrent à genoux, etc...
- Elargir ou réduire l'espace selon la réussite ou la difficulté.

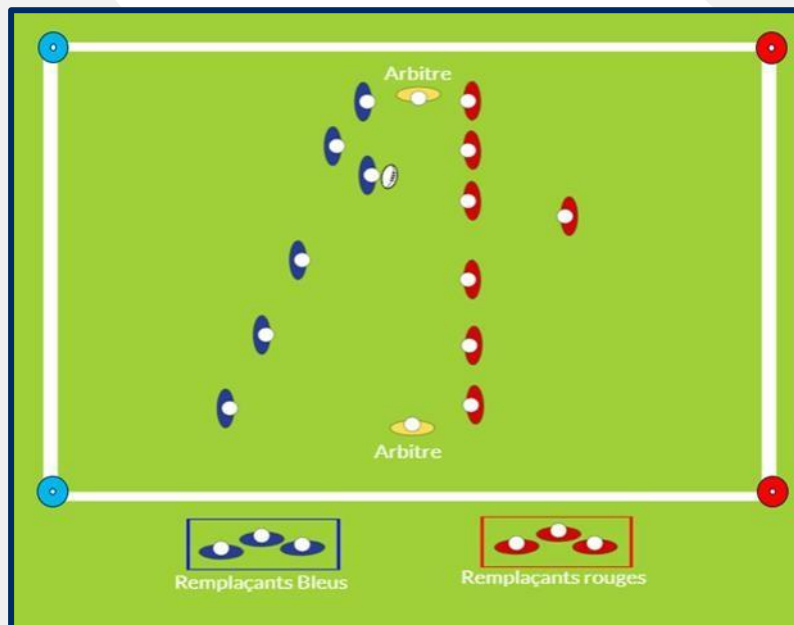
SÉANCE 5 – EMPÊCHER DE MARQUER INDIVIDUELLEMENT



SITUATION JOUÉE: MATCH 7 X 7 AU TOUCHER 2''

DISPOSITIF

Effectif	3 ou 4 équipes mixtes de 5 à 7 joueurs + 2 remplaçants maximum
Durée	20 minutes (3 matchs de 6 min ou 2 matchs de 10 min)
Espace	40 m (+ en-but de 5m) x 22m en ext. 30 m (+ en-but de 5m) x 20 m en salle
Matériel	1 ballon, chasubles (3 ou 4 couleurs) et plots



LANCEMENT/DEROULEMENT

Deux équipes s'opposent sur un terrain délimité; l'autre équipe au repos est en observation (certains des joueurs pourront tenir le rôle d'arbitre).

Le but pour chaque équipe est de marquer plus de points que son adversaire.

Se référer au règlement du rugby à « toucher + 2 secondes » (cf pages 7 à 10 du document.)

CONSIGNES

Pour tous les joueurs:

- Respecter les décisions des arbitres.
- Ne pas faire mal et ne pas se laisser faire mal.

Pour les arbitres:

- Faire respecter les règles et être neutre.

COMPORTEMENTS ATTENDUS

En attaque:

- Avoir la volonté d'aller de l'avant pour aller marquer.
- Une fois touché, continuer l'avancée, chercher à transmettre le ballon à un partenaire ou marquer (avant 2 secondes).
- Pour les partenaires, soutenir le porteur de balle afin d'assurer la continuité du jeu.

En défense:

- Empêcher de marquer:
 - En touchant le porteur de balle à deux mains.
 - En se plaçant/replaçant de manière à ne pas créer d'espace libre (travail collectif).

EVOLUTION(S) POSSIBLE(S)

- Une fois touché, le porteur de balle ne peut plus marquer; il a l'obligation de faire une passe à un partenaire.
- Changer les dimensions (largeur/longueur) du terrain selon la réussite ou la difficulté de marquer.



FFR

• Séance n°6

- ⇒ L'attaque du Donjon
- ⇒ Le gagne terrain
- ⇒ Match au toucher + 2''

SÉANCE 6 – COOPÉRER POUR DÉFENDRE SON CAMP







FFR

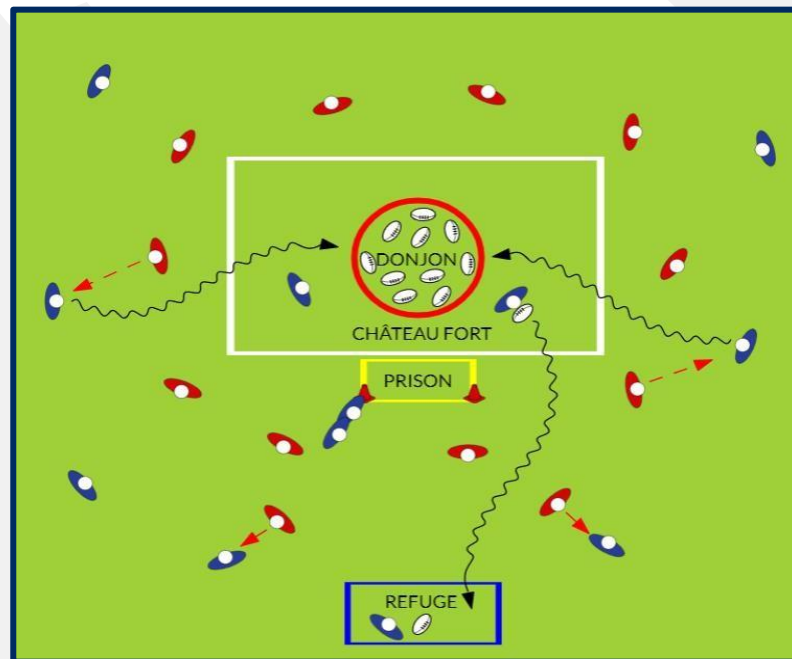
MISE EN TRAIN: L'ATTAQUE DU DONJON



DISPOSITIF



Effectif 	Toute la classe divisée en 2 équipes
Durée 	10 minutes
Espace 	30 m x 30 m (château 5m x 10 m)
Matériel 	Ballons, chasubles, plots



LANCEMENT/DÉROULEMENT



Les sentinelles sont positionnées autour du château fort afin d'empêcher tout assaillant d'y pénétrer pour voler le trésor caché dans le donjon. Le jeu démarre quand les voleurs sortent de leur refuge pour faire l'assaut du donjon afin d'y récupérer le trésor et de le ramener dans leur refuge.

Les sentinelles ont pour but d'empêcher l'accès du château aux voleurs et également de reconquérir tout trésor dérobé, ceci en touchant les voleurs (partie haut du corps). Ils ne peuvent intervenir qu'à l'extérieur du château fort.

Tout voleur touché doit remettre son trésor au donjon et va en prison. Changer les rôles des équipes au bout de 5 min. L'équipe qui aura préservé le plus gros trésor gagne le jeu.



CONSIGNES



Pour les voleurs:

- Aller récupérer le trésor du donjon, chaque voleur ne peut transporter qu'un seul butin à la fois (un seul ballon).
- Les voleurs ne peuvent pas rester plus de 10 sec. dans leur refuge.
- Les voleurs qui sont en prison font une chaîne humaine à partir d'un des 2 plots rouges.
- Pour libérer les prisonniers il faut taper dans la main du joueur à l'extrémité de la chaîne.



COMPORTEMENTS ATTENDUS



- S'organiser collectivement, se répartir les rôles (positionnement, gardes, chasseurs de voleurs, etc...)
- Communiquer entre sentinelles, boucher les brèches (fermer les espaces libres) où il y a danger.
- Réaliser le toucher dans les règles, à deux mains simultanément sur le haut du corps (partie chasuble de la taille aux épaules)



EVOLUTION(S) POSSIBLE(S)



- Supprimer la prison, tout voleur touché doit retourner au refuge avant de pouvoir revenir en jeu.
- Autoriser le toucher à une seule main pour simplifier le rôle du défenseur.
- Modifier les dimensions du château fort afin d'y durcir ou faciliter l'accès, selon la réussite.





SÉANCE 6 – COOPÉRER POUR DÉFENDRE SON CAMP



FFR

SITUATION D'APPRENTISSAGE: LE GAGNE TERRAIN

DISPOSITIF

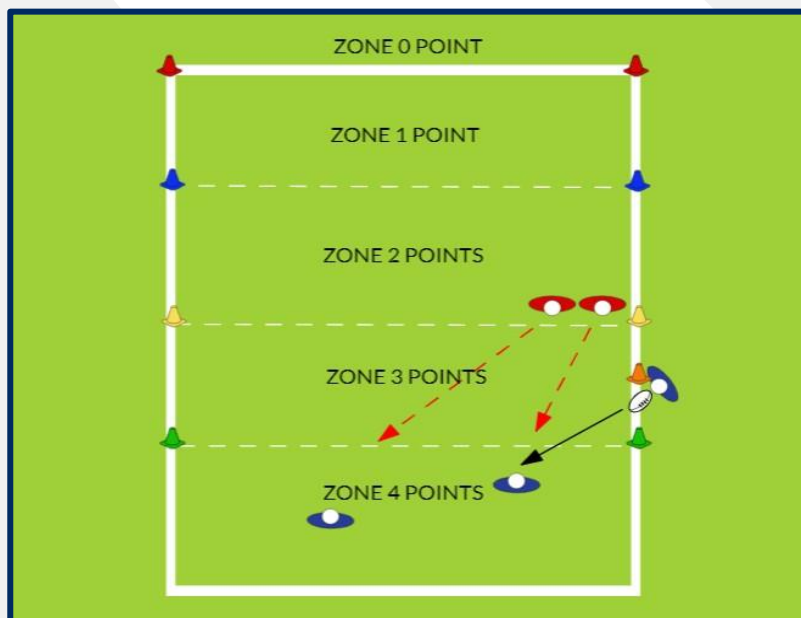
Effectif 	5 joueurs: 2 attaquants + 2 défenseurs + 1 relayeur/arbitre
Durée 	20 minutes
Espace 	15 m x 10 m
Matériel 	Ballon, chasubles et plots

LANCEMENT/DÉROULEMENT

C'est le relayeur placé au plot orange qui lance le jeu en réalisant une passe au 1^{er} des attaquants (joueurs bleus placés librement derrière la ligne de plot vert).

Dès que la passe a été faite, les défenseurs (joueurs rouges placés au départ côte à côte au plot jaune côté relayeur) peuvent monter pour toucher à deux mains le porteur de balle, avant que celui-ci marque derrière la ligne de plots rouges (l'en-but).

Les défenseurs marquent des points selon la zone où a été réalisé le toucher. Au bout de 3 passages on comptabilise leur score et on change les rôles.



CONSIGNES

Pour les attaquants:

- Avancer vers la ligne d'en-but le vite possible pour marquer.
- Transmettre son ballon à son partenaire avant d'être touché.
- Le soutien communique avec le porteur de balle pour appeler le ballon.

COMPORTEMENTS ATTENDUS

- Avancer/presser fort dès la passe du relayeur pour gagner du terrain.
- Communiquer avec son partenaire avant et pendant la montée.
- Prendre les informations sur son partenaire et ses adversaires.
- Fermer les espaces libres en avançant.
- Toucher le porteur de balle à 2 mains simultanément sur le haut du corps.

EVOLUTION(S) POSSIBLE(S)

- Rajouter un attaquant (défense en sous nombre).
- Rajouter un défenseur (défense en surnombre).
- Changer le sens d'attaque.
- Mettre un retard aux défenseurs en les plaçant à genoux/ou allongés au sol dès le départ.





SÉANCE 6 – COOPÉRER POUR DÉFENDRE SON CAMP

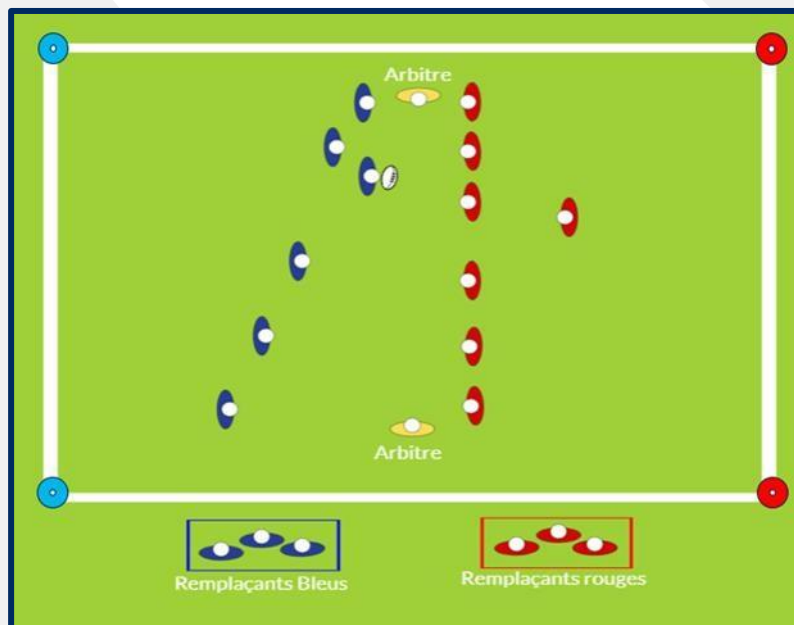


FFR

SITUATION JOUÉE: MATCH 7 X 7 AU TOUCHER 2''

DISPOSITIF

 Effectif	3 ou 4 équipes mixtes de 5 à 7 joueurs + 2 remplaçants maximum
 Durée	20 minutes (3 matchs de 6 min ou 2 matchs de 10 min)
 Espace	40 m (+ en-but de 5m) x 22m en ext. 30 m (+ en-but de 5m) x 20 m en salle
 Matériel	1 ballon, chasubles (3 ou 4 couleurs) et plots



LANCEMENT/DEROULEMENT

Deux équipes s'opposent sur un terrain délimité; l'autre équipe au repos est en observation (certains des joueurs pourront tenir le rôle d'arbitre).

Le but pour chaque équipe est de marquer plus de points que son adversaire.

Se référer au règlement du rugby à « toucher + 2 secondes » (cf pages 7 à 10 du document).

CONSIGNES

Pour tous les joueurs:

- Respecter les décisions des arbitres.
- Ne pas faire mal et ne pas se laisser faire mal.

Pour les arbitres:

- Faire respecter les règles et être neutre.

COMPORTEMENTS ATTENDUS

En attaque:

- Avoir la volonté d'aller de l'avant pour aller marquer.
- Une fois touché, continuer l'avancée, chercher à transmettre le ballon à un partenaire ou marquer (avant 2 secondes).
- Pour les partenaires soutenir le porteur de balle afin d'assurer la continuité du jeu.

En défense:

- Empêcher de marquer:
 - En touchant le porteur de balle à deux mains.
 - En se plaçant/replaçant de manière à ne pas créer d'espace libre (travail collectif).

EVOLUTION(S) POSSIBLE(S)

- Une fois touché, le porteur de balle ne peut plus marquer, il a l'obligation de faire une passe à un partenaire.
- Changer les dimensions (largeur/longueur) du terrain selon la réussite ou la difficulté de marquer.



FFR

• Séance n°7

⇒ Tournoi Interclasse

LE TOURNOI INTERCLASSE

L'ORGANISATION:

LE TOURNOI PEUT SE FAIRE SEULEMENT AVEC LES ÉLÈVES DE LA CLASSE OU EN INVITANT UNE AUTRE CLASSE AYANT RÉALISÉ LE MÊME CYCLE SUR LE RUGBY À TOUCHER + 2 SECONDES

- **Pour exemple:** 1 classe de 28 élèves
- 1 poule de 4 équipes composées de 7 élèves
- Chaque équipe se rencontre = 6 matchs (3 matchs/équipe)

1 classe



- **Pour exemple:** 2 classes de 24 élèves chacune
- 2 poules de 3 équipes composées de 8 élèves (dont 1 remplaçant dans chaque équipe)
- 3 matchs par poule où toutes les équipes se rencontrent
- Matchs de classement entre les deux poules (exemple: le 1^{er} de poule A contre le premier de poule B, etc...)

2 classes



LE TOURNOI INTERCLASSE

1 CLASSE: 28 ÉLÈVES – 4 ÉQUIPES DE 7 ÉLÈVES

Equipes participantes				Matches		
Equipe A	Points Match 1	Points Match 2	Points Match 3	3 matchs par équipe = 6 matchs Durée d'un match = 2 x 5 min + mi-temps 2 min		
Nom de l'équipe ?						
Equipe B	Points Match 1	Points Match 2	Points Match 3	Equipe A contre Equipe B	Score	-
Nom de l'équipe ?				Equipe C contre Equipe D	Score	-
Equipe C	Points Match 1	Points Match 2	Points Match 3	Equipe A contre Equipe C	Score	-
Nom de l'équipe ?				Equipe B contre Equipe D	Score	-
Equipe D	Points Match 1	Points Match 2	Points Match 3	Equipe A contre Equipe D	Score	-
Nom de l'équipe ?				Equipe B contre Equipe C	Score	-

Attribution des points par match: Victoire = 3 points, Match nul = 2 points, Défaite = 1 point

L'équipe gagnante est celle qui obtient le plus de points au cumul des 3 matchs.

LE TOURNOI INTERCLASSE

2 CLASSES: 24 ÉLÈVES – 6 ÉQUIPES DE 8 ÉLÈVES

Equipes participantes			Matches Poule A		Matches Poule B	
Equipe A Nom de l'équipe ?	Points Match 1	Points Match 2	EQUIPE A Contre EQUIPE B	SCORE -	EQUIPE D Contre EQUIPE E	SCORE -
Equipe B Nom de l'équipe ?	Points Match 1	Points Match 2	EQUIPE A Contre EQUIPE C	SCORE -	EQUIPE D Contre EQUIPE F	SCORE -
Equipe C Nom de l'équipe ?	Points Match 1	Points Match 2	EQUIPE B Contre EQUIPE C	SCORE -	EQUIPE E Contre EQUIPE F	SCORE -
Equipe D Nom de l'équipe ?	Points Match 1	Points Match 2	EQUIPE B Contre EQUIPE C	SCORE -	EQUIPE E Contre EQUIPE F	SCORE -
Equipe E Nom de l'équipe ?	Points Match 1	Points Match 2	EQUIPE B Contre EQUIPE C	SCORE -	EQUIPE E Contre EQUIPE F	SCORE -
Equipe F Nom de l'équipe ?	Points Match 1	Points Match 2	EQUIPE B Contre EQUIPE C	SCORE -	EQUIPE E Contre EQUIPE F	SCORE -

Attribution des points par match: Victoire = 3 points, Match nul = 2 points, Défaite = 1 point

Ensuite faire des matchs de classement (le 1^{er} de la poule A contre le 1^{er} de la poule B, ainsi de suite)

Durée d'un match = 2 x 5 minutes + mi-temps de 2 minutes



05.

ARBITRAGE LA GESTUELLE



ARBITRAGE – LA GESTUELLE

Pénalité !

Dès qu'un joueur fait une faute l'arbitre donne un coup de sifflet fort et lève son bras du côté de l'équipe bénéficiaire.



Avantage !

Dès qu'une faute est commise par un joueur, l'arbitre signale par le bras tendu vers l'équipe bénéficiaire et en annonçant verbalement « avantage », qu'il a bien pris en compte la faute et que si cela ne profite pas à l'équipe non fautive, il reviendra à celle-ci.



Essai !

Dès qu'une équipe marque, l'arbitre accorde l'essai en levant son bras et en sifflant.



Passe en avant

Dès qu'un joueur fait une passe à un partenaire positionné devant lui, l'arbitre siffle et fait le signe de la passe en avant.



En avant

Dès qu'un joueur fait tomber ou échappe le ballon devant lui vers le camp adverse, l'arbitre siffle et effectue le geste de l'en-avant

