

COMPETENCE SPECIFIQUE

" S'affronter individuellement  
ou collectivement "

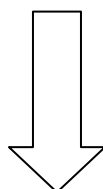
COMPETENCES GENERALES

" S'engager lucidement dans l'action"  
"appliquer et construire des principes de  
vie collective "

- CYCLE 3 -

R U G B Y

Module d'Apprentissage n°1



**OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE**

- Appliquer des principes d'action individuellement et collectivement en fonction des situations de jeu.
- S'engager dans l'activité en choisissant les stratégies d'action les plus efficaces, en contrôlant ses émotions.
- **Assumer pleinement les rôles d'arbitre**

**LANGAGE OUTIL**

- *Expliciter les difficultés qu'on rencontre et les stratégies qu'on met en œuvre*
  - **Justifier clairement ses décisions d'arbitre**

## PREAMBULE

A travers ce module, nous poursuivons simultanément les apprentissages moteurs, spécifiques à l'activité rugby, et les apprentissages liés au rôle d'arbitre, qui permettent parallèlement de construire le respect des arbitres par les joueurs.

C'est pourquoi, vous trouverez sur chaque fiche de situation, ou sur une fiche complémentaire, deux types de textes :

- l'un dans un type de police concernant l'organisation générale de la situation et les tâches motrices
- l'autre dans une autre police et en grisé, permettant d'utiliser la même situation pour se centrer sur la construction des compétences d'arbitre

De ce fait, il est possible d'utiliser ce module de 2 manières différentes :

- soit vous faites un premier module uniquement centré sur les conduites motrices, et bien sûr les règles incontournables, suivi par un deuxième module pour apprendre à arbitrer
- soit vous utilisez successivement les situations pour faire progresser vos élèves dans les deux domaines.

PHASES – OBJECTIFS	SITUATIONS	TRAITEMENTS
<p style="text-align: center;"><b>Entrée en activité</b></p> <p>Cette phase doit permettre :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- de constituer des équipes équilibrées</li> <li>- de se confronter aux contraintes de l'activité</li> <li>- d'engager les élèves en combat collectif et individuel</li> <li>- de dépasser l'appréhension du contact</li> <li>- de comprendre les 4 règles d'or</li> <li>- d'aborder les rôles d'arbitre</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1- Le béret basque – page 4</li> <li>2- Les éperviers – page 5</li> <li>3- La soule – page 6</li> </ol> <p>Chaque situation est utilisée en 2 temps: - le premier pour agir physiquement et découvrir les règles</p> <p style="text-align: center;"><i>- le deuxième pour construire les rôles d'arbitre, chaque élève y étant confronté, d'où les consignes aux arbitres écrites dans une police différente</i></p>	<p>Le maître organise sa classe en équipes équilibrées et fait en sorte dès le début que chaque élève soit <u>actif</u> dans les différents rôles.</p> <p>Les 4 règles d'or sont peu à peu mises en place en commençant par la sécurité qui régit tous les contacts.</p> <p>Les règles utilisées doivent être écrites et visibles lors des séances, (paper board par exemple). Chaque séance débute par un rituel conséquent (course, manipulation du ballon, entrée dans l'activité combat, passage au sol)</p>
<p style="text-align: center;"><b>Situation de référence initiale</b></p> <p>Cette phase doit permettre de</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- repérer les problèmes que rencontrent les élèves</li> <li>- produire un bilan précis des apprentissages à mettre en oeuvre</li> </ul>	<p style="text-align: center;">« Les dix chances » - pages 7 et 8 – et "Le tournoi" - pages 9 et 10 – pour l'arbitrage</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bilan de ce qui s'est passé sur des affiches collectives qui récapitulent les écrits des élèves.</li> <li>- Analyse des causes d'échecs</li> <li>- Cette situation est poursuivie pendant plusieurs séances pour pouvoir mener efficacement l'observation du jeu et des arbitres.</li> </ul>

PHASES – OBJECTIFS	SITUATIONS	TRAITEMENTS
<p><b>Phase d'apprentissage</b></p> <p>Cette phase doit permettre d'améliorer :</p> <p>1- le jeu d'attaque :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- qualité des passes</li> <li>- respect de « l'en avant »</li> <li>- progression sur le terrain ( jeu seul, en passe, en grappe)</li> </ul> <p>2- le jeu défensif :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- mieux accepter le contact</li> <li>- s'organiser collectivement</li> </ul> <p>3- la qualité de l'arbitrage</p>	<p>"Quelques exemples de GESTES d'ARBITRAGE" pages 11 et 12</p> <p>"Le dernier carré" – page 13</p> <p>"L'épervier" – page 14</p> <p>"La vague" – page 15 <b>"La vague 2" – page 16</b></p> <p>"Le paquet" – page 17</p> <p>"Tour de passe-passe" - page 18</p> <p>"Stop attaque !" – page 19</p>	<p>Les situations proposées sont mises en regard de difficultés observées par les enfants ; dans un premier temps elles doivent permettre de faire ressortir des règles d'action efficace. Elles sont ensuite reprises pour permettre les transformations attendues.</p> <p><b>Pour construire le rôle de l'arbitre, il est nécessaire de reprendre les S.A. une fois qu'elles fonctionnent en autonomie et de se centrer sur les problèmes spécifiques de cette fonction.</b></p>
<p><b>Situation de référence finale</b></p>	<p>Le tournoi - pages 20, 21 et 22 –</p>	<p>Pour bien exploiter ce temps, 2 séances sont souvent nécessaires</p>

### **QUELQUES PRINCIPES pour APPRENDRE à ARBITRER**

- Les règles utilisées pour jouer doivent être visibles par tous sur une affiche ou un panneau
- Avant d'entrer dans le rôle d'arbitre, les élèves annoncent les règles qu'ils vont faire appliquer
- Quand les arbitres sont observés, l'enseignant les observe également
- En cas de litige entre les joueurs et les arbitres, l'enseignant prend position pour les arbitres, même s'ils ont fait une erreur

### **Comment gérer les CONTESTATIONS ?**

Différentes pistes sont possibles, à négocier avec les élèves :

- sanctions : carton jaune, exclusion temporaire, point de pénalité pour l'équipe du joueur contestataire
- valorisation : système reconnaissant, récompensant les joueurs ou les équipes qui respectent les décisions de l'arbitre

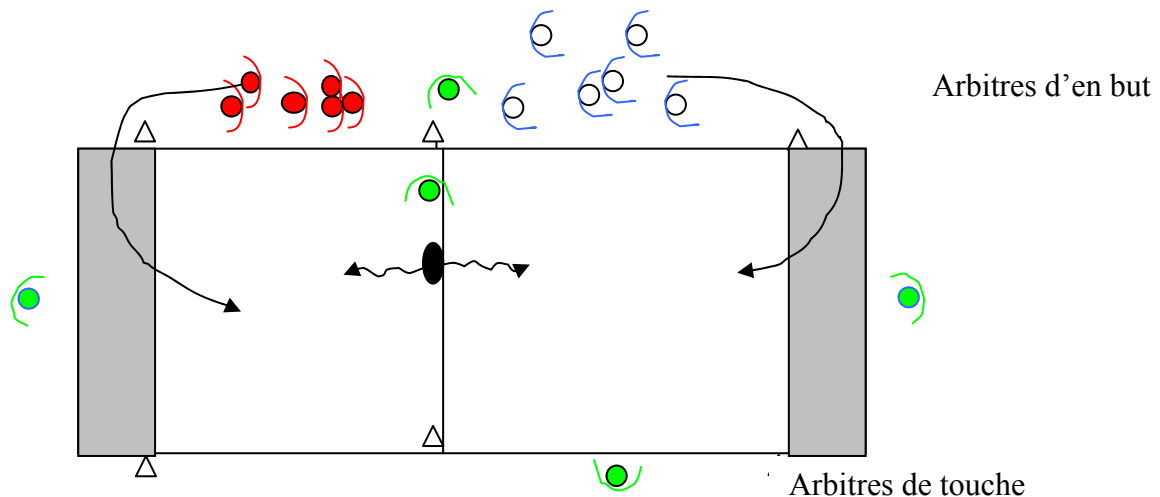
# "Le béret basque"

## Situation d'ENTREE

« Vaincre l'appréhension du contact  
Découvrir les règles d'or de l'activité  
Installer le statut d'arbitre »

**BUT :** S'approprier le ballon puis aller marquer seul ou à plusieurs.

**DISPOSITIF :** Terrain de 12 par 20 mètres - 1 ballon - 3 jeux de maillots, dont un pour les arbitres  
2 équipes s'affrontent



### CONSIGNES :

- **Aux JOUEURS :** "A l'appel de votre numéro, vous devez contourner la balise pour entrer en jeu ; vous essayez de prendre le ballon et de le porter à la main derrière la ligne du camp adverse pour marquer un essai. Celui qui n'a pas la balle doit toucher le porteur de balle pour arrêter l'action"

### REMARQUE :

Dans cette situation, les règles sont évolutives et introduites progressivement en fonction des besoins, mais les enfants devront progressivement intégrer les **3 règles d'or** suivantes :

- 1 - La marque :** aller déposer le ballon sur ou derrière la ligne d'essai.
- 2 - La sécurité :** respect de l'intégrité physique, pas de gestes violents. On plaque en dessous de la ligne des épaules, et on va au sol avec son adversaire. (Ne pas le lâcher).
- 3 - Le jeu au sol :** lâcher le ballon dès que l'on est au sol (on ne peut jouer que lorsqu'on est debout sur ses deux pieds).

### ➤ Aux ARBITRES :

- **L'arbitre de champ** met la balle en jeu en la faisant rouler au sol et appelle un numéro, puis fait respecter les règles
- **L'arbitre de touche** signale la touche, récupère la balle et la donne à l'équipe qui remet en jeu
- **L'arbitre d'en-but** signale l'essai marqué, récupère la balle après l'essai marqué et la place dans une caisse prévue à cet effet

### VARIABLES :

- Jeu à attraper, ceinturer, plaquer.
- Les joueurs peuvent être appelés 2 par 2, et plus...
- Position de la balise à contourner

# "Les éperviers"

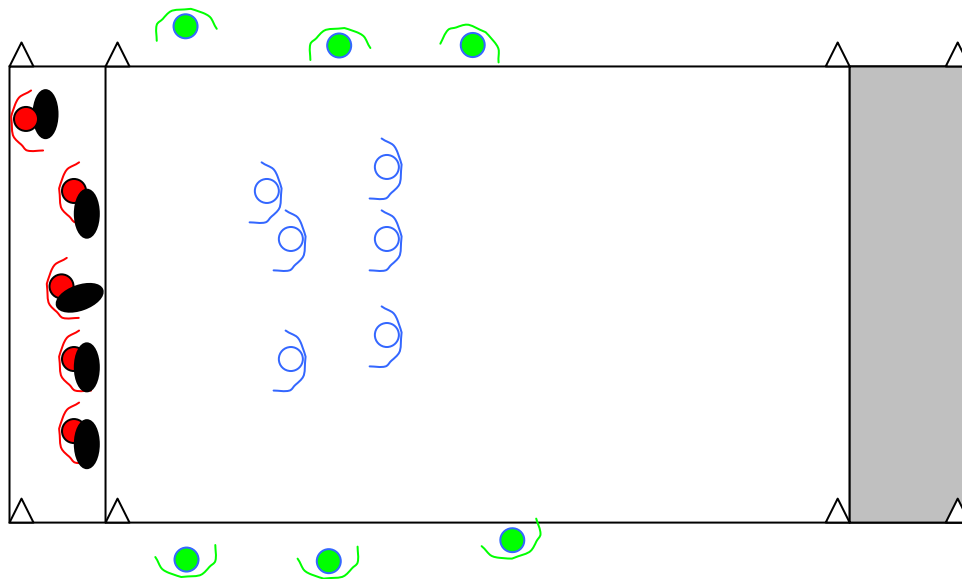
## Situation d'ENTREE

« Accepter le combat  
Introduire la quatrième règle d'or :  
l'en-avant

**Installer le statut d'arbitre».**

**BUT** : Traverser sans être pris pour marquer.

**DISPOSITIF** : Terrain de 12 m par 20 mètres, avec 1 en-but, zone de marquage des essais  
8 ballons - 16 balises – 3 jeux de maillots, *dont un pour les arbitres*  
3 équipes : les attaquants avec 1 ballon par élève, les défenseurs sans ballon et la 3<sup>ème</sup> équipe qui arbitre.



## CONSIGNES :

- **Aux ATTAQUANTS** : "Au signal, vous traversez le terrain pour aller poser le ballon dans la zone de marque. Lorsque vous êtes plaqué au sol ou que vous êtes sorti du terrain, vous regagnez votre en-but pour attendre le prochain signal."
- **Aux DEFENSEURS** : "Vous empêchez les attaquants d'aller marquer en leur prenant le ballon, en les plaquant au sol ou en touche (ne pas pousser les joueurs ni donner des coups d'épaule pour les faire sortir du terrain !)"

## EVOLUTION DU JEU :

En diminuant le nombre de ballons par équipe (un pour deux, etc...), on contraint les attaquants à l'entraide, ce qui permet d'introduire la quatrième règle d'or : interdiction de la "**passé en avant**" et du "**hors jeu**" (joueur placé devant le ballon qui n'a pas le droit de participer au jeu)

- **Aux ARBITRES** : "Un arbitre par joueur attaquant, vous donnez le signal de départ, vous faites respecter les 4 règles d'or de l'activité, vous signalez les sorties en touche et enfin vous comptez le nombre d'essais marqués sur cinq tentatives"

## VARIANTES :

- Jeu à ceinturer
- Faire varier le nombre de joueurs : des deux équipes, des attaquants, des défenseurs...
- Varier les entrées des joueurs : sur les côtés, derrière les balises, en attaque et en défense

# "La soule"

## Situation d'ENTREE

« S'engager collectivement en respectant les quatre règles d'or  
Installer le statut d'arbitre »

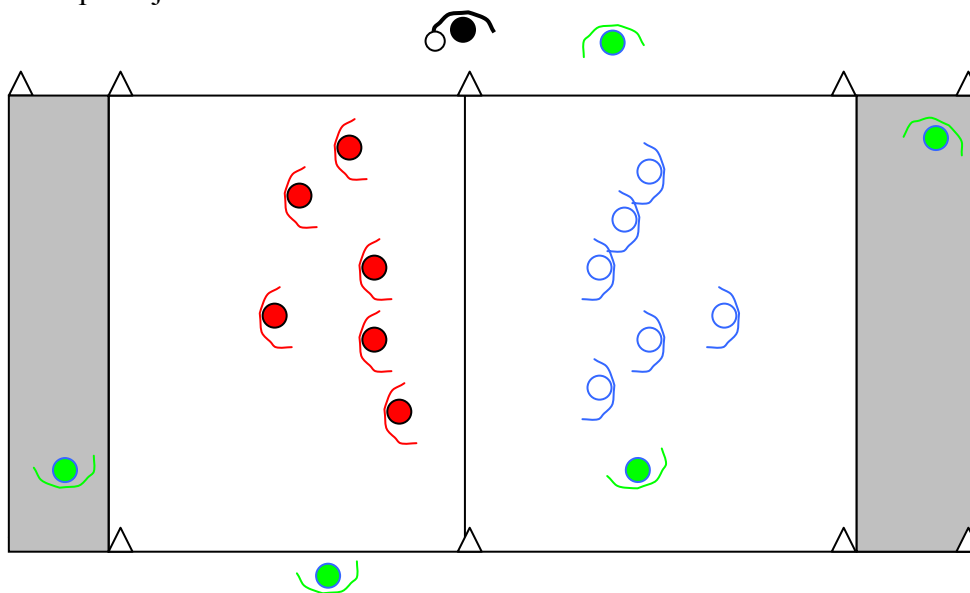
**BUT** : Emmener collectivement le médecine-ball sur ou derrière la ligne d'en-but de l'équipe adverse pour marquer.

**DISPOSITIF** : Terrain de 20 m par 12 mètres - un médecine-ball de 2 kg - deux jeux de maillots.

Tournoi entre les trois équipes : 2 équipes en jeu - 1 équipe tient les différents rôles d'arbitre : *champ, touche et marque.*

Les lancements de jeu sont effectués par l'arbitre de champ qui donne directement la balle à une des équipes. Celles-ci sont séparées d'au maximum 3m.

Temps de jeu : 6 minutes



## CONSIGNES :

- **Aux JOUEURS** : "Vous devez porter et poser le médecine-ball sur ou derrière la ligne d'essai opposée et vous devez empêcher l'équipe adverse de le porter sur ou derrière votre propre ligne d'essai."

## REMARQUES :

Avec le médecine-ball, on ne peut faire que du main à main., on favorise ainsi le soutien proche au porteur du ballon.

Attention, quand les regroupements s'écroulent, le jeu doit être arrêté immédiatement.

- **Aux ARBITRES** : une rotation sur les différents rôles d'arbitres est obligatoire
  - l'arbitre de CHAMP annonce en début de partie les règles qu'il va siffler : le jeu dangereux, le jeu au sol et les en-avant. Sur faute sifflée, il récupère la balle, se place sur le lieu de la faute, puis donne la balle à l'équipe bénéficiaire et place les adversaires à 3 mètres
  - les arbitres de TOUCHE et les arbitres d'EN BUT tiennent les mêmes rôles que dans le "béret basque"

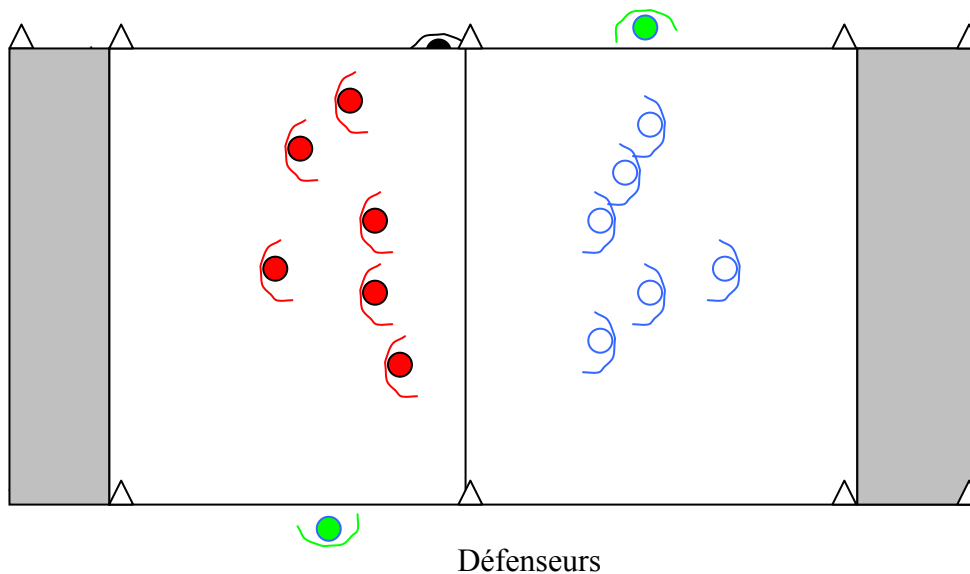
**Situation de REFERENCE INITIALE**  
« Les dix chances »

**BUT :** Avec 10 balles successives, marquer plus de points que l'équipe adverse.

**DISPOSITIF :** 4 équipes entre 5 et 7 joueurs – 1 ballon - Terrain de 12 par 25 mètres (modulable suivant l'effectif – prévoir 2 mètres en largeur par joueur), avec 2 en-buts de 5 mètres. 2 équipes jouent, les 2 autres observent.

L'arbitrage est assuré par l'enseignant qui peut être secondé par des élèves. Il met le ballon en jeu au centre du terrain à l'équipe attaquante.

Les adversaires sont à 3 m.



**CONSIGNES :**

- **Aux ATTAQUANTS :** "Chaque essai que vous marquez vaut 5 points"  
"Vous jouerez un nouveau ballon après chaque faute de jeu signalée par l'arbitre : ballon tenu au sol, en-avant autre que ballon échappé (sur passe), ballon mis en touche, ou si le ballon est intercepté, récupéré par l'équipe adverse."
- **Aux DEFENSEURS :** "Vous devez empêcher de marquer. Vous marquez 2 points quand vous récupérez la balle"
- **Aux OBSERVATEURS :** "Vous remplissez la fiche d'observation en vous répartissant les rôles : un marqueur, un observateur en contact avec l'arbitre (touche, jeu, en-but)"

**CRITERES DE REUSSITE :**

- En attaque : marquer au moins trois essais
- En défense : marquer au moins 10 points.

**VARIABLES :**

- Le nombre de ballons joués. ( 5, 8,10 maximum).
- Accorder ou pas des points aux défenseurs
- Faire attaquer les équipes alternativement.

FICHE d'OBSERVATION du JEU

Equipe en attaque

contre :

Equipe qui observe :

Ballon n°	Essais marqués	Pertes de balle pour ...				Jeu dangereux défensif
		... Touche	... Passe en avant	... jeu dangereux	... Balle attrapée	
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						

Total des points marqués en attaque :  
(nombre d'essais multiplié par 5)Total des points encaissés :  
(nombre de pertes de balles multiplié par 2)EXPLOITATION ...**... de l'observation des EQUIPES :**

- Y a-t-il plus d'essais marqués que de pertes de balle ?
- Quel est le type de perte de balle le plus fréquent ? Pourquoi ?
- Y a-t-il eu du jeu dangereux : plutôt en attaque , plutôt en défense ?
- Est-ce qu'il y a beaucoup de placages ?

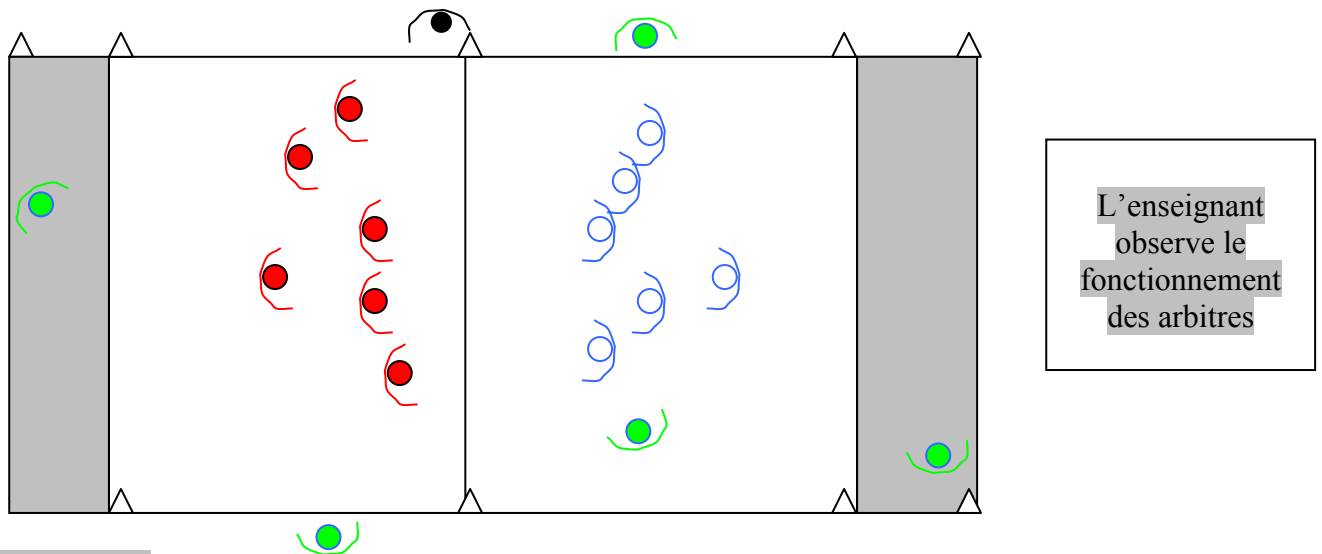


## Situation de REFERENCE INITIALE

« Le tournoi »

**BUT :** marquer plus de points que l'équipe adverse.

**DISPOSITIF :** 4 équipes entre 5 et 7 joueurs – 1 ballon - Terrain de 12 par 25 mètres (modulable suivant l'effectif – prévoir 2 mètres en largeur par joueur), avec 2 en-but de 5 mètres.  
2 équipes jouent, une équipe arbitre, la dernière observe.  
Le ballon est mis en jeu au centre du terrain par une équipe.  
Les adversaires sont à 3 m.



### CONSIGNES :

- **Aux JOUEURS :** "En respectant les règles d'or, vous essayez de marquer plus de points que vos adversaires au cours des 10 minutes de jeu."
- **Aux ARBITRES :** "Vous vous répartissez et vous remplissez les mêmes rôles (champ, touche, en-but) que dans la soule et vous faites respecter les règles : ballon tenu au sol, en-avant autre que ballon échappé (sur passe), ballon mis en touche, jeu dangereux" - "A chaque essai, vous remettez la balle en jeu au centre du terrain et, après faute ou touche, du lieu de l'infraction"
- **Aux OBSERVATEURS :** "Individuellement pour les arbitres d'en-but et de touche ; par 3 au moins pour l'arbitre de champ, : l'un note les coups de sifflet, l'énoncé des règles et la tenue des rôles, les autres notent toutes les fautes de jeu sifflées par l'arbitre de champ et celles qu'ils auraient sifflées à sa place"

### CRITERES DE REUSSITE :

- Marquer au moins trois essais, au cours du tournoi
- Chaque élève a tenu les 3 rôles d'arbitre

**FICHES D'OBSERVATION des ARBITRES**

arbitre de CHAMP –

observateur :

fiche 1

Nombre de fautes constatées par l'observateur	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Nombre de fautes sifflées par l'arbitre											

arbitre de CHAMP –

observateur :

fiche 2

Nombre de coups de sifflet	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
A t-il énoncé une règle ?											
Tient-il son rôle : récupérer le ballon, se placer à l'endroit de la faute											

arbitre de TOUCHE

observateur :

Nombre de sorties en touche	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Les a-t-il signalées ?											
Tient-il son rôle : donner le ballon à l'équipe adverse ?											

arbitre d'EN BUT

observateur :

Nombre d'essais	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Les a-t-il signalés ?											
Tient-il son rôle : donner le ballon à l'arbitre de champ											

## EXPLOITATION ...

### **... de l'observation des ARBITRES**

- Est ce que les arbitres ont fait respecter le règlement ?
- Quelles difficultés ont-ils rencontrées ? ou ont été constatées ?
- Se font-ils bien entendre ? comprendre ?
- Le règlement existant suffit-il pour jouer à notre niveau ?
- Quelles évolutions faudrait-il envisager ?

## DES EXEMPLES



## DE GESTES D'ARBITRAGE ...

... pour signaler les REGLES D'OR

**ESSAI ACCORDE**  
Le juge de touche indique le centre



**BALLON GARDE AU SOL  
ou TENU**



**PLAQUAGE  
HAUT**



**SORTIE en  
TOUCHE**



**PASSE EN AVANT**



**... pour compléter les règles d'or**

ENGAGEMENT et  
REMISE EN JEU



L'ARBITRE de  
TOUCHE  
SIGNALE une  
FAUTE



TOMBER sur des  
JOUEURS AU  
SOL



ARRET en  
COURS de JEU,  
suite à un  
incident



**... pour se perfectionner**

JOUEUR  
HORS JEU



OBSTRUCTION



PASSE EN AVANT  
pour SOI MEME



FAIRE  
ECROULER UN  
REGROUPEMENT

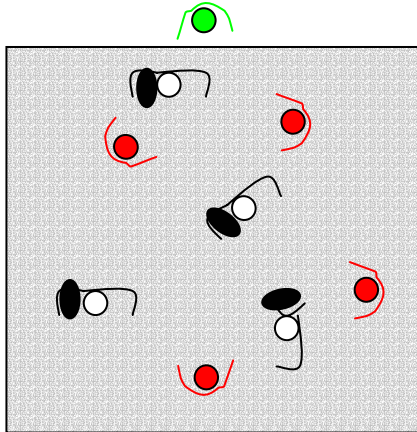
# "Le dernier carré"

## Situation d'APPRENTISSAGE

« Comment mettre un joueur au sol –  
Affirmer sa décision pour garantir la sécurité »

**BUT :** «Mettre à terre, le plus vite possible, les attaquants porteurs de balles»

**DISPOSITIF :** Un terrain carré de 8 x 8 . 4 attaquants, 4 défenseurs, 2 arbitres – un ballon par attaquant.-  
2 jeux de maillots.



Pour faire tomber les porteurs de balle : quelles parties du corps saisir, sans leur faire mal ?

Quelles sanctions possibles pour le jeu dangereux répété ou non : exclusion définitive ou temporaire (2 minutes) ?

Quel geste pour indiquer le jeu dangereux ?

### CONSIGNES :

- **Aux ATTAQUANTS :** "vous vous déplacez sur le terrain avec votre ballon en essayant de ne pas être mis au sol. Si vous sortez du terrain vous êtes éliminés, si vous êtes plaqués, vous restez immobile jusqu'à la fin du jeu."
- **Aux DEFENSEURS :** " au signal, vous entrez dans le terrain pour plaquer au sol les attaquants le plus rapidement possible ; vous stoppez le jeu à chaque coup de sifflet"
- **Aux ARBITRES :** " vous donnez le signal de départ et mesurez le temps nécessaire aux défenseurs pour plaquer tous les attaquants. Vous faites respecter les règles d'or mis en place. Vous sifflez FORT pour être entendu de tous ; Vous expliquez la règle qui a été transgressée"

### CRITERES DE REUSSITE :

- Les défenseurs parviennent à mettre à terre tous les attaquants en moins de 2 mn
- L'arbitre repère les prises interdites : au-dessus des épaules, croche-pied, ..., les siffle suffisamment fort et les justifie par le bon geste.

### VARIABLES :

Pour simplifier :

- départ statique ceinturé, puis mettre au sol
- à faible allure demander au porteur de balle de parcourir un couloir d'un mètre de large ou un défenseur doit le ceinturer pour l'amener a sol.
- moins de porteurs de balles que de défenseurs

Pour complexifier :

- plus de porteurs de balles que de défenseurs
- varier la superficie du terrain



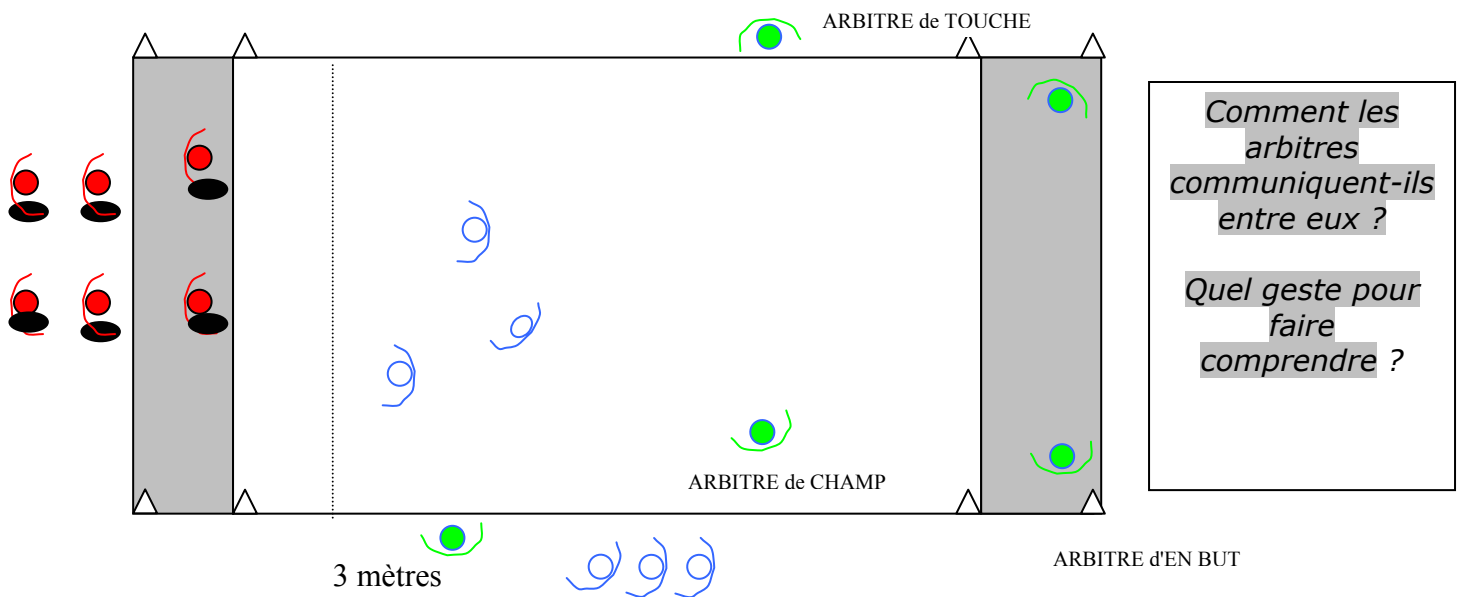
# "L'épervier"

## Situation d'APPRENTISSAGE

« Adapter sa course pour échapper aux défenseurs  
Arbitrer efficacement à plusieurs ».

**BUT :** « Aller marquer dans l'en-but opposé, le plus rapidement possible, sans être plaqué au sol »

**DISPOSITIF :** Terrain de 8 par 12 mètres — Autant de ballons que d'attaquants — 2 jeux de maillots.  
Deux équipes s'affrontent en constituant des sous-groupes ; la 3<sup>ème</sup> équipe arbitre.



### CONSIGNES :

- **Aux ATTAQUANTS :** "Ayant un ballon chacun, vous devez aller marquer un essai sans pouvoir faire de passe. Vous partez deux par deux.. Si vous êtes plaqué, vous revenez dans votre en-but et attendez votre prochain départ."
- **Aux DEFENSEURS :** "Placés au moins à 3 mètres de la zone de départ, vous devez plaquer les porteurs de balle. Vous défendez trois par trois. " - " Quand les trois doublettes d'attaquants sont passées vous changez les défenseurs."
- **Aux ARBITRES:** "Vous vous répartissez en arbitres de champ, qui ont un sifflet, en arbitres de touche, qui ont un foulard, et en arbitre d'en-but et vous faites respecter les règles de jeu en communiquant avec des gestes."

### CRITERES DE REUSSITE :

- Les attaquants marquent au moins 1 essai pour 3 tentatives (ou 2 essais contre chaque triplette de défenseurs)
- Les arbitres se sont bien répartis les tâches et communiquent efficacement entre eux

### VARIABLES :

- Agrandir ou diminuer le terrain de jeu, en largeur, en fonction du niveau de réussite des attaquants.
- Augmenter ou diminuer le nombre de joueurs.
- Faire varier le rapport entre attaquants et défenseurs.

SORTIE en TOUCHE



ESSAI ACCORDE  
Le juge de touche et d'en-but indique le centre du



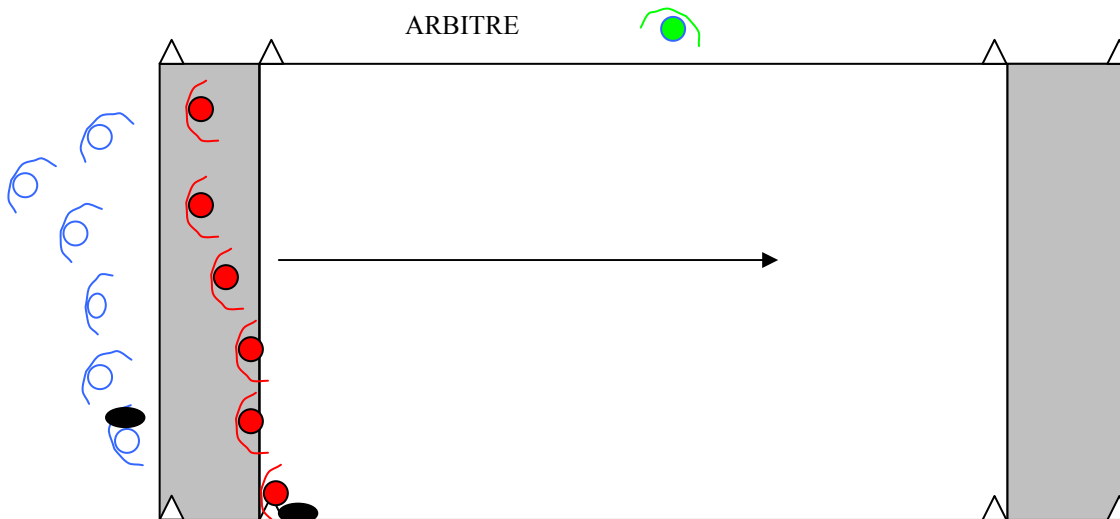
# "La vague"

## Situation d'APPRENTISSAGE

« Progresser en faisant des passes à l'arrière »

**BUT :** « Traversez le terrain en faisant de bonnes passes. »

**DISPOSITIF :** Terrain de 8 x 12 . Toutes les équipes passent sous forme de vague – autant de ballons que d'équipes – l'arbitrage est assuré par l'enseignant



### CONSIGNES :

- **Aux ATTAQUANTS :** "Vous devez aller marquer un essai en traversant le terrain. Tout le monde doit toucher la balle. Attention, respectez la règle de « l'en-avant » et ne faites pas tomber la balle ! Revenez par les côtés."

Comment faire avancer le ballon tout en faisant des passes vers l'arrière ?  
 Quelles actions du porteur de balle pour être en avant de ses coéquipiers ? pour faire une passe précise en courant ?  
 Quelles actions des non porteurs de balle pour être prêts à recevoir une passe ?

### CRITERES DE REUSSITE :

- Les attaquants marquent au moins 1 fois sur 2.

### VARIABLES :

- Aller marquer dans un temps imposé (ex. 15 secondes) en réalisant au minimum 6 passes
- Augmenter ou diminuer le nombre de joueurs.
- Deux vagues côte à côte peuvent faire la course !
- Deux vagues, face à face peuvent partir simultanément (utiliser des chasubles pour les différencier).



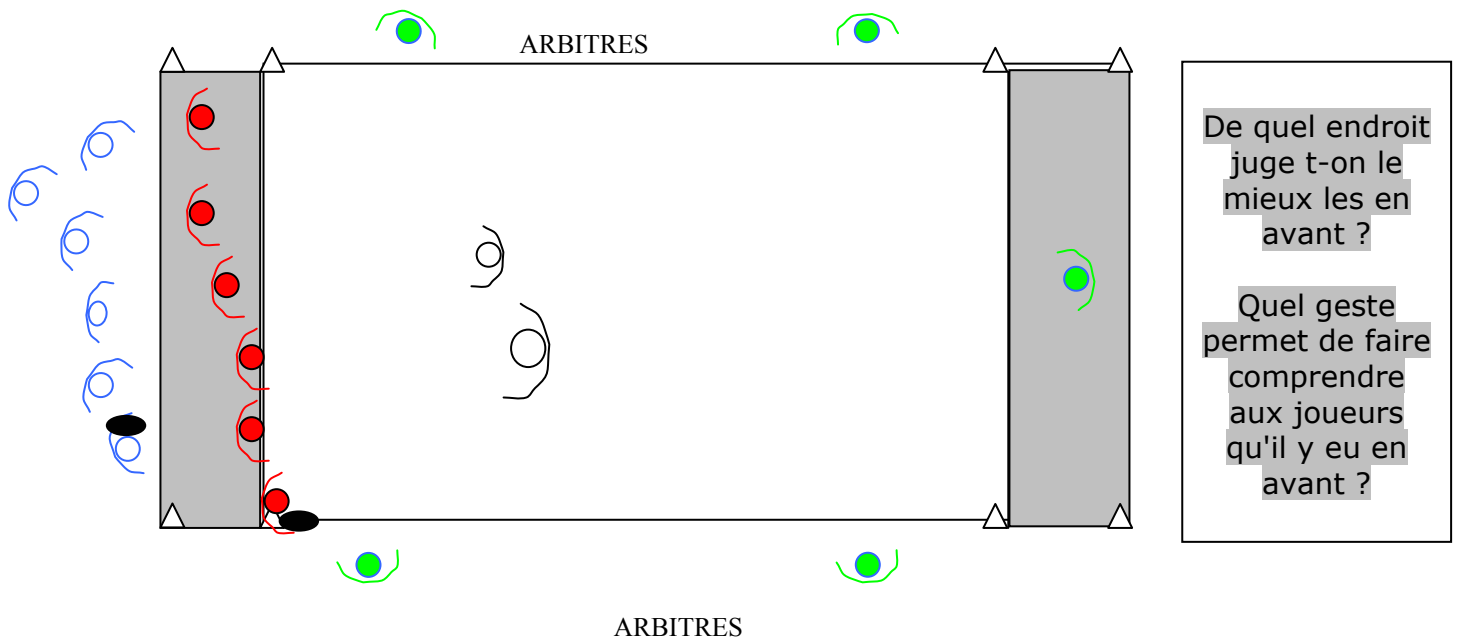
# "La vague 2"

## Situation d'APPRENTISSAGE

« Se placer et se déplacer pour mieux voir ».

**BUT :** Juger efficacement les en avant sur le dispositif de la vague.

**DISPOSITIF :** Terrain de 8 x 12 . Deux ou trois équipes passent sous forme de vague – 1 équipe arbitre – autant de ballons que d'équipes.



### CONSIGNES

- **Aux ATTAQUANTS :** « vous allez marquer un essai de façon à ce que tout le monde ait touché le ballon sans faire d'en avant »
- **Aux DEFENSEURS :** « vous essayez de gêner la progression des attaquants en plaquant ou interceptant la balle »
- **Aux ARBITRES :**
- **1<sup>er</sup> TEMPS :** "Vous vous répartissez 2 par 2, face à face, de part et d'autre du terrain et l'un de vous se met dans l'en-but. – Lors des passages des attaquants, vous signalez les en-avant que vous voyez – Lorsque vous êtes tous passés dans ce rôle, déduisez le placement idéal pour juger l'en-avant"
- **2<sup>ème</sup> TEMPS :** "Par 2, vous accompagnez une vague et vous jugez les « en-avant ». Vous comptez le nombre d'essais marqués sans faute de jeu et sans maladresse (balle tombée) et le comparez au nombre de passages."

### CRITERES DE REUSSITE :

- Les arbitres repèrent les "en avant", se déplacent pour être placés en face de la faute et se font comprendre par un geste



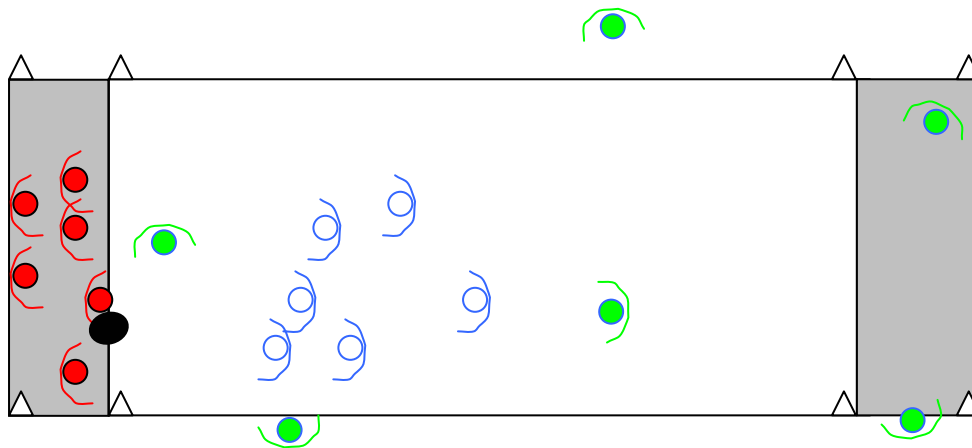
# "Le paquet"

## Situation d'APPRENTISSAGE

« Aller marquer en utilisant la force du paquet !  
S'éloigner et se rapprocher à bon escient de l'action »

**BUT** : Emmener collectivement le médecine-ball sur ou derrière la ligne d'en-but de l'équipe adverse pour marquer.

**DISPOSITIF** : Terrain de 20 par 8 mètres - un médecine-ball de 2 kg - deux jeux de maillots.  
Deux équipes, de 4 à 6 joueurs, s'affrontent . La troisième équipe tient les différents rôles d'arbitres : champ, touche, marque, et chronomètre.  
Rotation toutes les 3 minutes



Comment vous organisez vous pour traverser la défense ?

Quels gestes pour faire comprendre que le ballon est tenu et qu'il y a jeu dangereux ?

### CONSIGNES :

- Aux **ATTAQUANTS** : "Vous devez vous organiser pour marquer le plus de fois possible en 3 minutes. Vous ne pouvez vous transmettre la balle que de la main à la main."
- Aux **DEFENSEURS** : "Vous vous organisez pour empêcher la progression des attaquants."

➤ **Aux ARBITRES de CHAMP** : "Vous faites respecter les règles d'or de l'activité, vous signalez les fautes par des gestes »

➤ **Aux ARBITRES DE TOUCHE ET D'EN BUT** : « vous signalez les touches et vous comptez le nombre d'essais marqués »

➤ **Au CHRONOMETREUR** : "Vous donnez le signal de départ et de fin."

**BALLON GARDE AU SOL ou TENU**



### CRITERES DE REUSSITE :

- Les attaquants parviennent à marquer 2 fois en 3 minutes.
- Les arbitres de champ se placent au mieux pour faire respecter les règles en justifiant leurs décisions par des gestes

### VARIANTES :

- Le nombre d'attaquants et de défenseurs.
- Le surnombre des attaquants.
- Permettre la passe.

## Situation d'APPRENTISSAGE

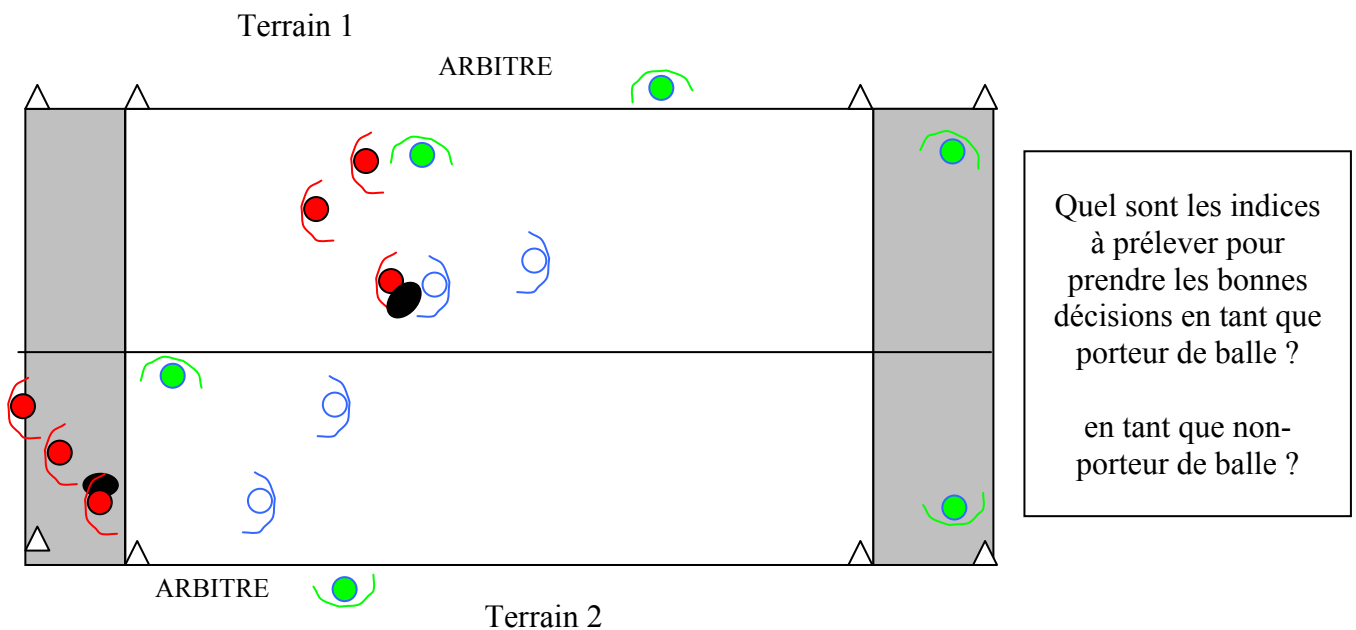
« Utiliser un surnombre offensif  
Faire des gestes adaptés à la situation »

## "Tour de passe-passe"

**BUT :** « Marquer le maximum de points sur 6 ballons en jeu à 3 contre 2 »

**DISPOSITIF :** Des terrains de 20 à 25 mètres par 5 à 8 mètres.

Une équipe d'attaquants qui passent 3 par 3. Une équipe de défenseurs qui se mettent par groupes de 2, une dernière équipe arbitre.



**CONSIGNES :** le départ des 6 tentatives se fait à partir de l'en but des attaquants

- Aux **ATTAQUANTS** : "Organisez vous pour marquer à chaque passage, attention à la règle de l'en-avant»."
- Aux **DEFENSEURS** : "Organisez vous pour faire échouer les attaques."
- Aux **ARBITRES de CHAMP** : "Vous donnez le signal de départ et vous faites respecter les règles d'or."
- Aux **ARBITRES de TOUCHE** : "Vous signalez les sorties"
- Aux **ARBITRES d'EN BUT** : "Vous comptez les points."

**CRITERES DE REUSSITE :**

- Les attaquants marquent 2 essais sur 6 tentatives .
- Chaque arbitre joue son rôle et se fait comprendre

**VARIABLES :**

- Si le rapport de force est défavorable aux attaquants, faire jouer à 4 contre 2

Quelles règles se sont données les arbitres pour coordonner leurs actions ?

Utilisent-ils les gestes adaptés ?

# "Le stop attaque"

## Situation d'APPRENTISSAGE

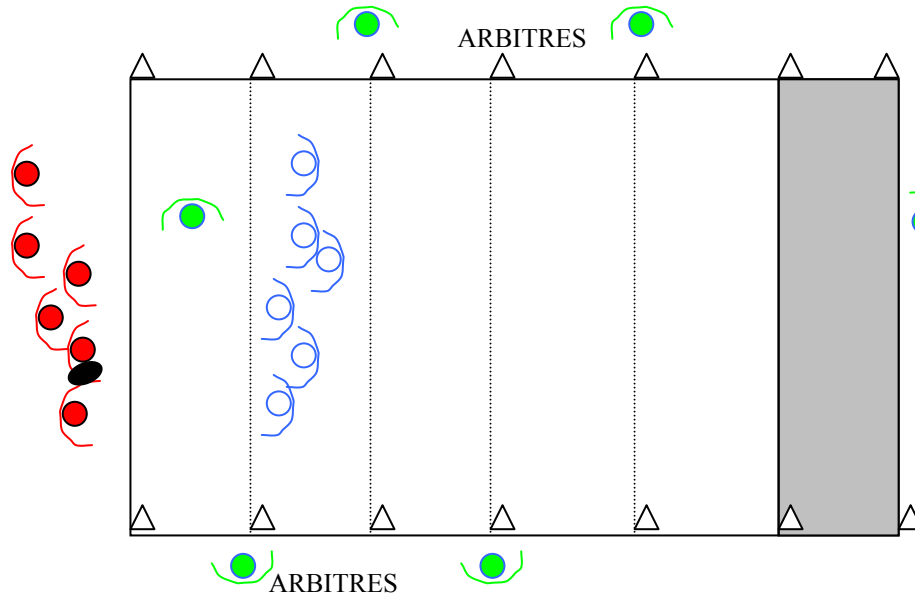
« Empêcher collectivement la progression du ballon »

Faire les gestes adaptés et les justifier»

**BUT** : Empêcher les attaquants de marquer des points.

**DISPOSITIF** : Terrain de 10 par 25 mètres. - Balises toutes les 3 m.- 1 ballon ou médecine-ball – 14 cônes – 2 jeux de maillots.

Deux équipes s'affrontent, une équipe arbitre - Les attaquants ont 5 essais.



Comment s'organise-t-on collectivement pour empêcher la progression de la balle ?

Les gestes des arbitres sont-ils nets, précis ?

Expliquent-ils leurs décisions ?

### CONSIGNES :

- Aux **DEFENSEURS** : "Vous vous organisez pour empêcher les attaquants d'avancer et pour réaliser le maximum de placages. Vous marquez 2 points par placage réussi = *amener au sol le porteur du ballon en le serrant fort à la taille et en ne le relâchant qu'une fois au sol*"
- Aux **ATTAQUANTS** : "Vous vous organisez pour avancer avec le ballon et marquer dans l'en but adverse. Vous marquez 1 point par zone franchie et 5 points supplémentaires par essai. Après chaque perte de balle ou essai marqué, vous rejouez un ballon en repartant de la zone arrière,."
- Aux **ARBITRES de CHAMP** : "Vous jugez l'ensemble des fautes commises."
- Aux **ARBITRES de TOUCHE** : "Vous signalez les sorties et vous comptez le nombre de placages réussis"
- Aux **ARBITRES d'EN BUT** : "Vous comptez les points des attaquants."

### CRITERES DE REUSSITE :

- Les défenseurs marquent plus de points que les attaquants.
- Les arbitres tiennent leurs rôles pour que le jeu se déroule sereinement

### VARIABLES :

- Réduire ou augmenter le terrain en largeur.
- Augmenter ou diminuer le nombre de défenseurs.

## Situation de REFERENCE FINALE

« Le tournoi »

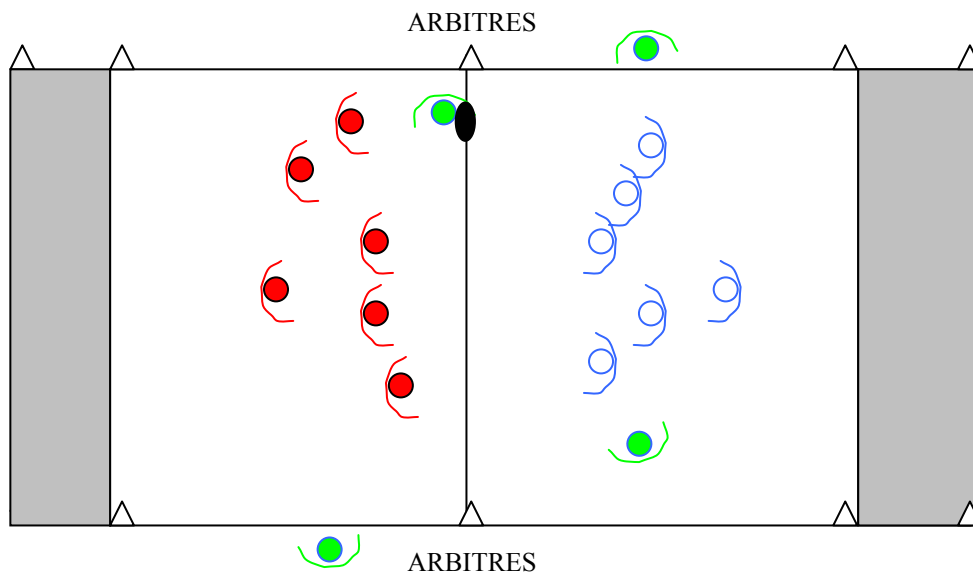
**BUT :** Gagner le tournoi dans le respect des règles

**DISPOSITIF :** 4 équipes de 5 à 7 joueurs – 1 ballon –

Terrain de 12 par 25 mètres : modulable suivant l'effectif, (voir la référence initiale)

Deux s'équipes s'affrontent, une équipe arbitre, la dernière observe.

Match de 10 minutes.



L'enseignant  
observe le  
fonctionnement  
des arbitres

### CONSIGNES :

➤ Aux JOUEURS: "En respectant les règles d'or, vous essayez de marquer plus de points que vos adversaires."

➤ **Aux ARBITRES :** "Vous vous répartissez les rôles : arbitres de champ, de touche et d'en but pour faire respecter les règles définies pendant le module et en utilisant les codes gestuels et les règles d'arbitrage."

➤ **Aux OBSERVATEURS :** Il faut 4 observateurs par équipe : 2 élèves notent pendant que 2 autres élèves lui dictent ce qu'il faut écrire.  
"Vous remplissez la fiche d'observation. "

### CRITERES DE REUSSITE :

➤ Marquer au moins trois essais ou perdre de moins de trois essais.

➤ *Les arbitres ont permis d'avoir des résultats justes*

### VARIABLES :

- La taille du terrain
- Le nombre de joueurs

## FICHE D'OBSERVATION des EQUIPES

Equipe en attaque

contre :

Equipe qui observe :

Ballon n°	Essais marqués	Pertes de balle					Jeu dangereux défensif
		Touche	En avant	Balle tenue	Balle interceptée	Jeu dangereux en attaque	

Mettre une barre dans la case correspondant à ce qui est observé.

Total des points marqués en attaque : (nombre d'essais multiplié par 5)

Nombre de pertes de balles :

## FICHE d'OBSERVATION des ARBITRES

NOMS	Est entendu par les joueurs	Suit l'action de manière continue	Justifie ses décisions	Utilise le code d'arbitrage

**A** : acquis      **B** : en cours d'acquisition      **C** : non-acquis

**EXPLOITATION des OBSERVATIONS****1 - ... des EQUIPES**

- Sur le plan QUANTITATIF :
  - évolution des résultats des équipes
  - équipe ayant la meilleure défense ? la meilleure attaque ?
  - le nombre d'essais a t il augmenté ?
  - le nombre de pertes de balles a t il diminué ?
- sur le plan QUALITATIF :
  - pourquoi ces évolutions ou bien ces régressions ?
  - quelle évolution du jeu dangereux en attaque et en défense ? Pourquoi ?

**2 - ... des ARBITRES**

- est-ce qu'ils interviennent bien à propos ?
- respectent-ils leurs rôles ?
- se font-ils entendre ? et comprendre ? ( gestes, explications )
- s'organisent-ils pour être au plus près de l'action ?
- pourquoi y a t il parfois des problèmes ?

**FICHE de TOURNOI**

Scores des six rencontres			Equipe qui arbitre
Equipe A :	Equipe B :		Equipe C
Equipe C :	Equipe D :		Equipe A
Equipe A :	Equipe C :		Equipe B
Equipe B :	Equipe D :		Equipe C
Equipe A :	Equipe D :		Equipe B ou C
Equipe B :	Equipe C :		Equipe A ou D
<hr/>			
Total des points de l'équipe A :	+ + =		Première équipe :
Total des points de l'équipe B :	+ + =		Deuxième équipe :
Total des points de l'équipe C :	+ + =		Troisième équipe :
Total des points de l'équipe D :	+ + =		Quatrième équipe :