

COMPETENCE SPECIFIQUE

" *S'affronter individuellement ou collectivement* "

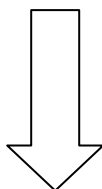
COMPETENCE GENERALE

" *Construire un projet d'action* "

CYCLE 3

R U G B Y

- Module d'Apprentissage n°2 -



OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

- **Coordonner des actions à plusieurs pour conserver et faire progresser un ballon.**
- **Identifier et utiliser plusieurs solutions collectives permettant de répondre aux problèmes posés par des adversaires.**
- **Accepter de tenir les rôles nécessaires au projet de l'équipe.**

LANGAGE OUTIL

- *Formuler lisiblement son projet*
- *Communiquer des observations utilisables*

PHASES - OBJECTIFS	SITUATIONS	TRAITEMENTS
<p>Entrée en activité</p> <p>Cette phase doit permettre :</p> <ul style="list-style-type: none"> • de réactiver les règles • de constituer des équipes • de mettre en œuvre son répertoire moteur spécifique : contact, passes, tenu de balle, ... 	<p>1 – "Le dernier carré" – page 3</p> <p>2 – "La vague" – page 4</p> <p>4 – "Le plus vite possible" – page 5</p> <p>3 – "Le gagne terrain collectif" – page 6</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Le maître organise sa classe pour faire agir physiquement le maximum d'élèves au même moment: 2 ou 3 terrains en parallèle, quantité de ballons suffisante ; ➤ Il intervient pour aider à comprendre les règles, pour aménager les conditions de sécurité, pour favoriser la rotation sur les rôles; ➤ Il règle les problèmes au fur et à mesure de leurs apparitions.
<p>Situation de référence</p> <p>qui vise à :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ produire des résultats et des bilans d'équipe • vérifier la pertinence de l'organisation : tenue et rotation des rôles • repérer les problèmes rencontrés par les joueurs et par les équipes 	<p>"Le tournoi" pages 7 et 8</p>	<p>A la fin de toutes les rencontres inter-équipes, il s'agira de faire un bilan sur ce qui s'est passé :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>bilan des résultats obtenus</i> par les équipes: nombre de points marqués (2 et 4 points) à relier aux nombre de ballons joués ;
<p>Structuration - apprentissage</p> <p>Cette phase doit permettre à chaque équipe de résoudre :</p> <ul style="list-style-type: none"> • des problèmes collectifs en attaque • des problèmes individuels en attaque • des problèmes collectifs en défense • des problèmes individuels en défense 	<p>"On avance ou on recule" – page 9</p> <p>"Les couloirs" – page 10</p> <p>"Transpercer ou contourner" – page 11</p> <p>"Le 4-4" – page 12</p> <p>Speedy gonzales" – page 13</p> <p>Capitaine-crochet – page 14</p> <p>"La défense" – page 15</p> <p>"La ceinture" – page 16</p> <p>"Le face à face" – page 17</p> <p>"Le bonus" – page 18</p> <p>"Le rideau de fer" – page 19</p> <p>"La ligne rouge" – page 20</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Il y a nécessité de résoudre les difficultés individuelles en rapport aux problèmes et aux objectifs de l'équipe. ➤ L'amélioration de l'organisation collective passe par la construction de prises d'information sur les adversaires : proximité, espaces libres, ...et sur les partenaires: en position d'aide favorable, à distance de passe, nombre/adversaires,.. <p>Alternance de 2 séances d'entraînement avec une séance de jeu où chaque équipe affine peu à peu son projet, le formule de façon de plus en plus précise</p>
<p>Situation de référence Finale</p>	<p>"Le tournoi" page 7 et 21</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Comparer les résultats, les fiches projet avec les observations et identifier les progrès réalisés

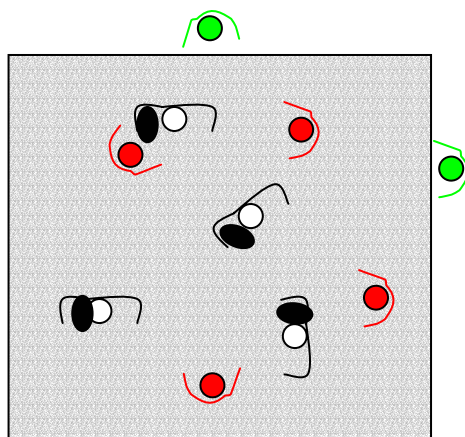
"Le dernier carré"

Situation d'ENTREE

"Retrouver le contact avec les adversaires et avec le sol"

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.



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 défenseurs* : "au signal, vous entrez dans le terrain pour plaquer au sol les attaquants le plus rapidement possible."
- *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."

VARIABLES :

Pour simplifier :

- ceinturer sans mettre au sol
- départ statique ceinturé, puis mettre au sol
- moins de porteurs de balles que de défenseurs

Pour complexifier :

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

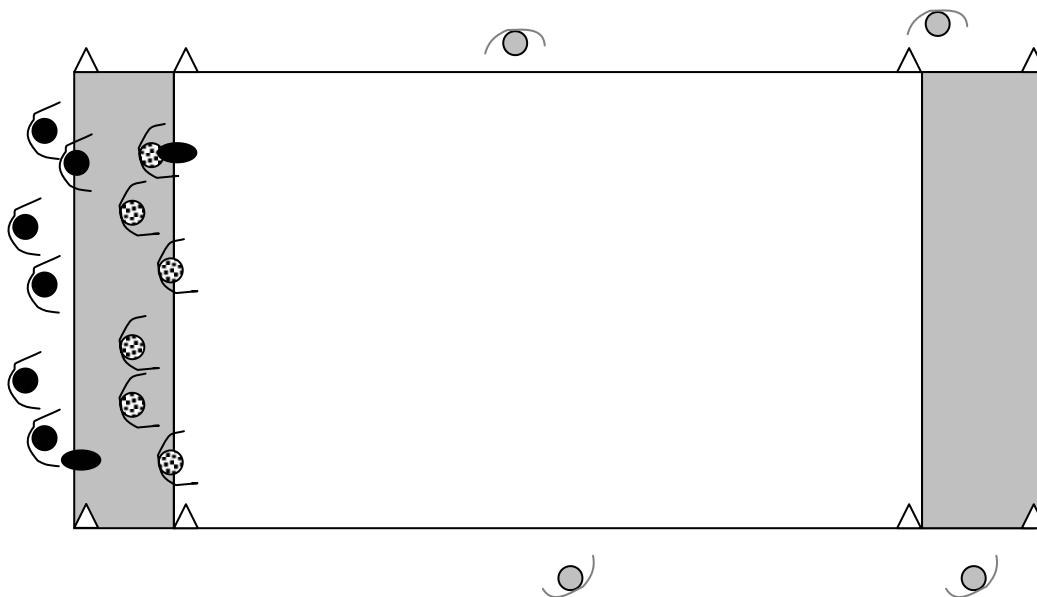
"La vague"

Situation d'ENTREE

« Progresser en faisant des passes vers l'arrière ».

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

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 devez aller marquer en traversant le terrain en faisant le maximum de passes, tout en avançant"
"Si vous faites un « en-avant » ou faites tomber la balle, vous marquez 0 point et vous revenez par les côtés."
- *Aux arbitres :* "Vous donnez le départ et sanctionnez les "en-avant" et les ballons tombées"
"Vous comptez le nombre d'essais marqués par équipe"

VARIABLES :

- Aller marquer dans un temps imposé (ex. 15 s) en réalisant au minimum 6 passes !
- Augmenter ou diminuer le nombre de joueurs.

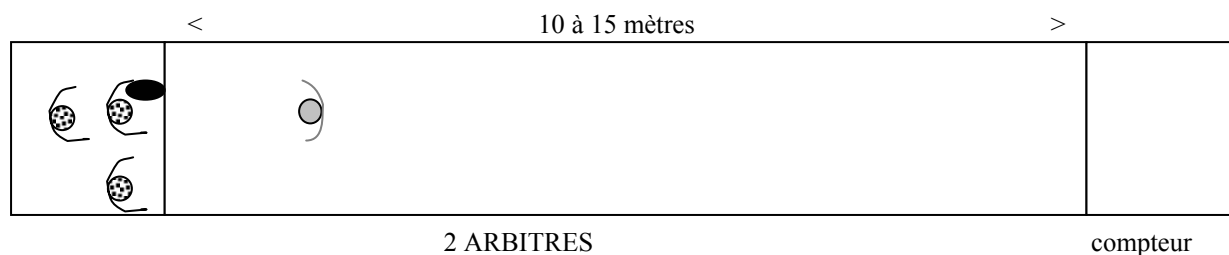
"Le plus vite possible"

Situation d'ENTREE

"S'organiser à plusieurs
contre un adversaire"

BUT : « Marquer le maximum d'essais en un minimum de temps »

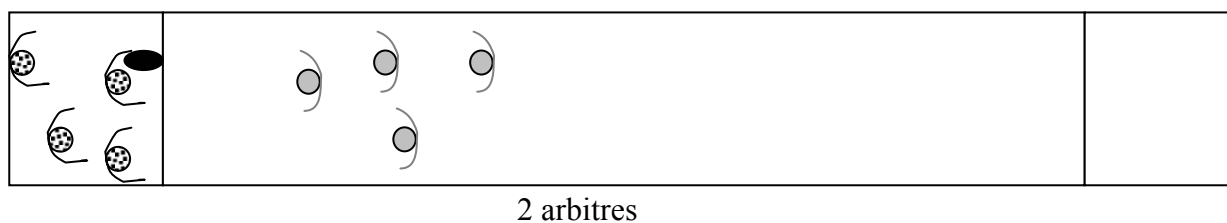
DISPOSITIF : 1^{er} temps



CONSIGNES : compréhension de la tâche

- Les attaquants, par 3, s'organisent pour marquer l'essai en un minimum de temps
- Quand l'attaquant qui *porte le ballon est touché par le défenseur*, il doit faire une passe vers l'arrière
- Les attaquants sont obligés de revenir dans leur camp, par l'extérieur du terrain, lorsque :
 - le joueur touché n'a pas passé la balle
 - la balle sort des limites ou touche le sol
 - un essai a été marqué

DISPOSITIF : 2^{ème} temps



CONSIGNES :: se confronter à une autre équipe

- Sur 2 terrains en parallèle, 2 équipes partent en même temps pour essayer de marquer en premier.
- Le défenseur est fourni par l'équipe attaquante de l'autre terrain.
- La 1^{ère} équipe marque 4 points, l'équipe perdante 1 point.

VARIABLES :

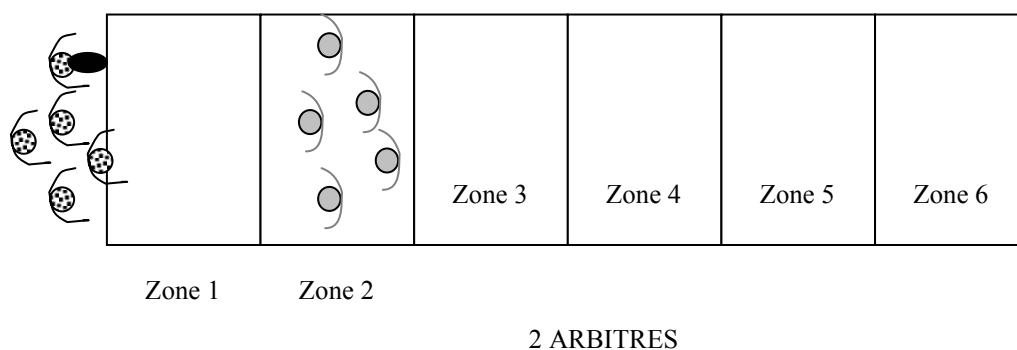
"Le gagne terrain collectif"

Situation d'ENTREE

"S'organiser collectivement avec différents types d'équipes"

BUT : "Gagner le maximum de zones en avançant collectivement"

DISPOSITIF : L'enseignant va utiliser cette situation pour expérimenter différents types de composition d'équipes : - des équipes de forces inégales : faibles, moyennes, fortes
- 2 ou 3 équipes faibles et 2 ou 3 équipes plus fortes se rencontrant entre elles
- des équipes homogènes de même niveau



CONSIGNES :

- Aux attaquants, : "Par 5 ou 6, vous vous organisez pour faire progresser la balle comme vous l'entendez"
"Pour *chaque zone* atteinte, votre équipe marque *1 point*"
- Aux défenseurs : "Vous cherchez à empêcher la progression des attaquants dès la zone 1"
- Aux arbitres "Vous faites respecter les règles construites dans le module précédent"

IMPORTANT

Après avoir essayé différentes manières de constitution des équipes, **choisir avec les élèves** la formule la plus adaptée à la classe et procéder à la constitution d'équipes qui resteront les mêmes tout au long du module

Situation de REFERENCE INITIALE

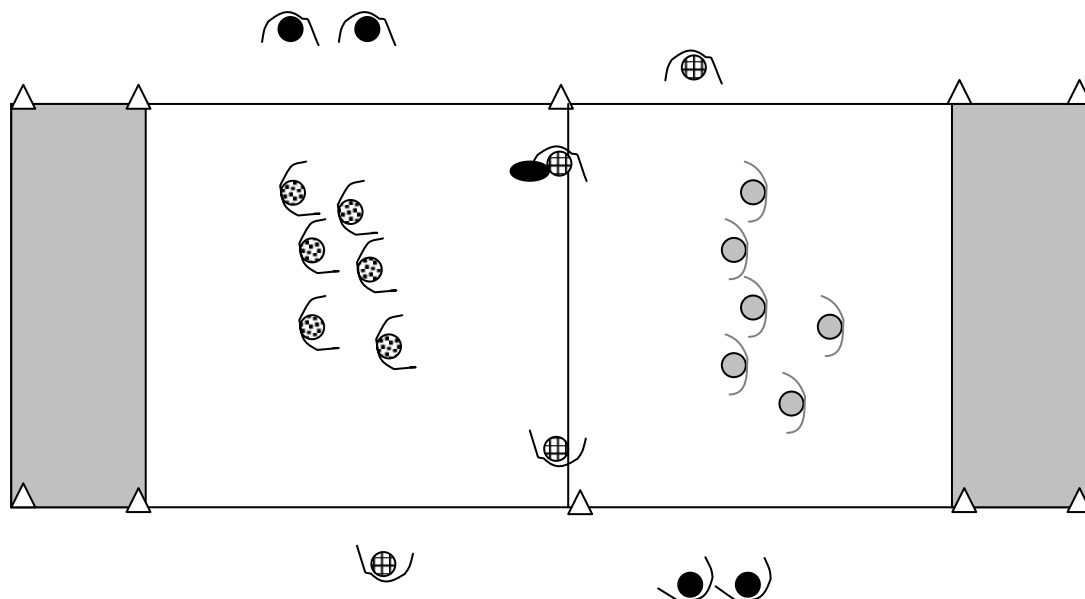
"Le tournoi"

BUT : Réaliser le projet de jeu prévu face à chaque équipe adverse

DISPOSITIF : Nous préconisons, dans un souci de cohérence tout au long du module, de constituer 4 équipes de même niveau, homogènes entre elles.

Durée des matches : 10 minutes

Pendant que 2 équipes jouent les 2 autres tiennent les rôles d'arbitres : 2 de touche et 2 sur le terrain, et d'observateurs : 2 à 3 par équipe



CONSIGNES :

- *Aux équipes en jeu* "Avant les matches, vous remplissez la première colonne de la fiche projet de votre équipe"
" A l'engagement, vous êtes à 3 mètres de la ligne du milieu et vous cherchez à récupérer la balle envoyée entre les 2 équipes par l'arbitre"
- *Aux arbitres* : "Vous signalez les balles sorties du terrain et vous faites rejouer à l'endroit de la sortie"
"Vous faites respecter les autres règles de jeu définies par la classe"
- *Aux observateurs* : "Vous relevez la manière dont l'équipe que vous observez se comporte en attaque et en défense : est ce qu'ils jouent collectivement en se faisant des passes? Est ce qu'ils perdent souvent le ballon et pourquoi ? est ce qu'ils prennent le ballon aux autres et pourquoi ? est ce que tous les joueurs participent aux différentes phases de jeu ? ..."

CRITERES DE REUSSITE :

- Nous pouvons constater la différence entre notre projet et ce que nous faisons réellement

FICHE de PROJET-OBSERVATION ...

... de l'EQUIPE

contre l'équipe :

Date :

Résultat du match

↓

↓

Comment votre équipe compte-t-elle s'organiser ...	Que constatent les observateurs ?
... pour aller marquer le maximum d'essais	
... pour empêcher les adversaires de marquer	
Autres décisions prises	

EXPLOITATION des OBSERVATIONS

1 – Chaque équipe fait le bilan de ce qu'ils avaient prévu et de ce qui s'est réellement passé sur le terrain, face à chacune des équipes : les indices prélevés par les observateurs sont-ils suffisants, utiles, efficaces, ... ?

2 – Un inventaire :

- des différentes manières, constatées par les observateurs, de jouer en attaque et en défense, collectivement et individuellement, peut-être fait pour permettre dans les séances à venir d'avoir des modèles de jeu à essayer
- des difficultés et des causes des non réussites des projets constatées

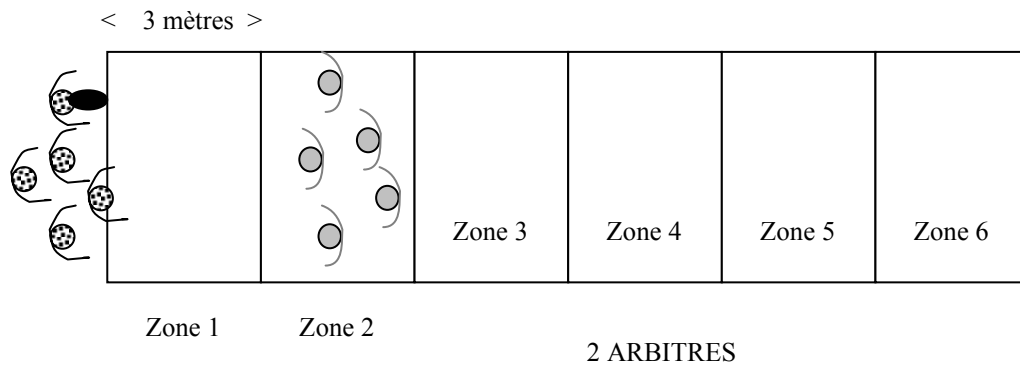
"On avance ou on recule ?"

Situation d'APPRENTISSAGE

"Situer le problème à faire avancer collectivement le ballon"

BUT : "Gagner le maximum de zones en avançant collectivement"

DISPOSITIF : 3 équipes : l'une en attaque, l'autre en défense et la 3^{ème} à l'observation-arbitrage
5 ballons à jouer successivement par les attaquants, puis on inverse les rôles



CONSIGNES :

- Aux ATTAQUANTS : " Vous vous organisez pour faire progresser la balle comme vous l'entendez"
"Vous marquez le nombre de points de la zone dans laquelle vous perdez le ballon soit par interception, soit pour une faute de règlement"
- Aux DEFENSEURS : "En partant de la zone 2, vous cherchez à empêcher la progression des attaquants sur tout le terrain"
- Aux ARBITRES "Vous faites respecter les règles construites dans le module précédent"

Fiche d'observation collective : Cocher par une barre, le nombre de fois...

Equipe :	Ont progressé, puis reculent	Progressent grâce à des exploits individuels	Perdent la balle sur mauvaise passe	Perdent la balle sur faute : en avant, ...
Séance 1				
Séance ...				

Questions : - quel problème prioritaire à régler ?

- Est-ce que chacun connaît son rôle quand il a le ballon en main ? quand il n'a pas le ballon ?

CRITERES DE REUSSITE : après quelques séances, évaluer les progrès sous forme :

- Nombre de réussites par rapport au nombre d'essais
- Nombre de points marqués par rapport aux zones

"Les couloirs"

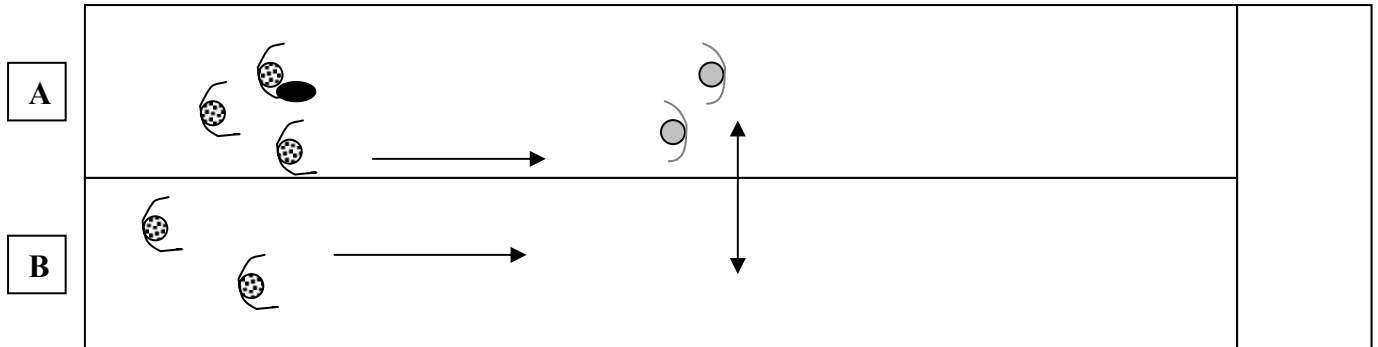
Situation d'APPRENTISSAGE

" Apprendre à fixer les défenseurs et à utiliser les espaces libres "

BUT : "Marquer le plus d'essai sur 10 tentatives"

DISPOSITIF : un terrain de 15 mètres sur 15 divisé en 2 couloirs

2 équipes par aire de jeu : une en attaque, 3 joueurs dans un couloir, 2 dans l'autre et une équipe qui fournit 2 défenseurs et les arbitres et observateurs



CONSIGNES :

- Aux ATTAQUANTS : "Le porteur de balle avance dans le couloir où vous êtes 3, il peut passer la balle soit à un joueur de son couloir, soit à un joueur de l'autre couloir, pour aller marquer l'essai"
" Attention, **vous ne pouvez changer de couloir**"
- Aux DEFENSEURS : "Vous pouvez défendre dans les 2 couloirs "
- Aux ARBITRES : " Vous faites respecter les règles de jeu et vous comptez les points marquer par chaque équipe" – "Vous arrêtez la tentative lorsque la balle est sortie ou que les attaquants ont commis une faute ou que les défenseurs ont récupérés la balle"

CRITERES DE REUSSITE :

- On marque 8 fois sur 10
- Répondre aux questions : dans quel couloir progresse-t-on le mieux ? pourquoi ? comment progresser à 4 ou à 3 contre 2 dans le même couloir ? comment permettre au couloir de 2 d'être libre

VARIABLES :

- Si les défenseurs après avoir récupérés la balle marque l'essai, ils éliminent les attaquants
- en fonction du niveau de réussite, on augmente le nombre de défenseurs ou bien on diminue le nombre d'attaquants
- type d'intervention des défenseurs : uniquement toucher, ceinturer les attaquants, intercepter la balle,
- aller marquer avec le moins de passes possibles
- se répartir librement dans les 2 couloirs

Eléments de solutions

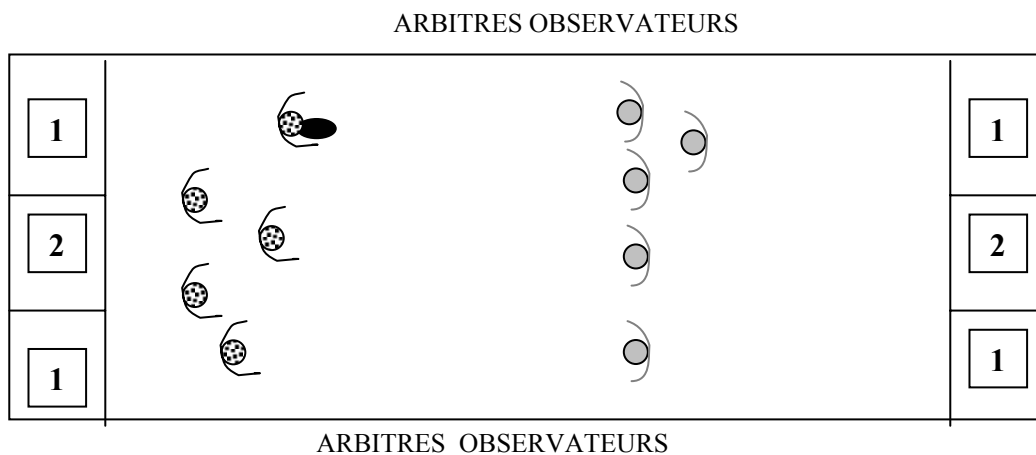
- le porteur de balle court le plus loin possible vers l'avant pour attirer les défenseurs sur lui
- les attaquants sans ballons se placent à distance et en arrière, en face d'espaces libres

"Transpercer ou contourner"

Situation d'APPRENTISSAGE
 " Apprendre à choisir une stratégie collective "

BUT : "Marquer plus de points que les adversaires"

DISPOSITIF : un terrain de 15 mètres sur 10, des zones d'essai valant 1 ou 2 points
 2 équipes en jeu : 4 à 5 joueurs sur le terrain,
 1 équipe à l'observation et à l'arbitrage



CONSIGNES :

- Aux ATTAQUANTS : "Vous mettez au point une tactique de jeu pour aller marquer 2 points"
 " Indiquez aux observateurs la tactique choisie"
- Aux DEFENSEURS : "Vous empêchez les attaquants de marquer "
- Aux ARBITRES : " Vous faites respecter les règles de jeu et vous comptez les points marqués par chaque équipe"

CRITERES DE REUSSITE :

- Avoir marqué plus de 2 points que de 1 point
- Répondre aux questions : avez-vous trouvé une tactique de jeu permettant d'atteindre la zone de 2 points ? A quelles conditions faites-vous le choix de transpercer ou de contourner la défense ?

VARIABLES :

- dimensions du terrain : largeur et longueur
- valeur et emplacement des zones de marque

Equipe :	Organisation collective utilisée
Points marqués	-
1	-
2	-

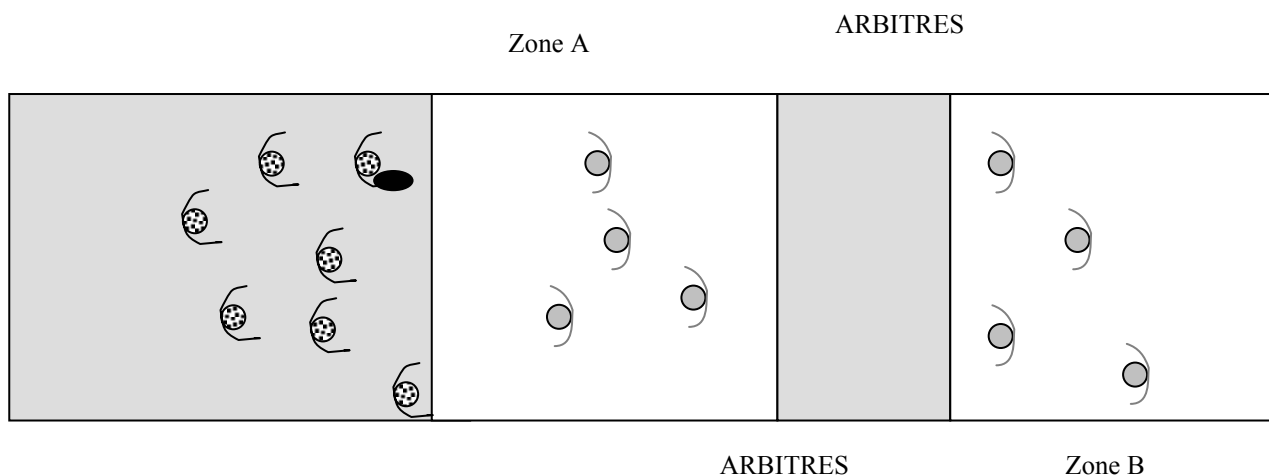
"Les 2 murs"

Situation d'APPRENTISSAGE

" Apprendre à construire des chemins libres, des intervalles "

BUT : "Marquer le plus vite possible"

DISPOSITIF : un terrain de 30 mètres sur 20, divisé en une zone des attaquants et 2 zones de défenseurs, séparées par une zone neutre, sans défenseurs
 1 équipe attaquante de 6 à 8 joueurs, une équipe en défense séparée en 3 à 4 joueurs par zone de défense
 5 tentatives par équipe attaquante



CONSIGNES :

- Aux attaquants : "Etant en surnombre dans chaque zone de défense, vous vous organisez pour que le porteur de balle puisse toujours continuer à avancer avec le ballon"
- Aux défenseurs : "En restant dans votre zone de défense, vous freinez au maximum la progression des attaquants en opposant un mur aux attaquants "
- Aux arbitres : " Vous faites respecter les règles de jeu et vous comptez le temps mis par les attaquants à marquer leur essai"

CRITERES DE REUSSITE :

- A chaque tentative vous êtes un peu plus efficace, plus rapide, ...
- Répondre aux questions : profitez-vous du surnombre ? comment vous placez-vous ? Y a-t-il des rôles différents ? Tenez-vous compte de l'organisation de la défense ? Par exemple, si nous voyons telle organisation en défense (en 1 ligne, en 2 lignes, groupée en face du ballon, ...) , alors nous allons (passer au travers, déborder, jouer groupé, ...)

VARIABLES :

- dimensions du terrain : largeur et longueur
- trouver 2 manières différentes de traverser chaque zone
- sur 10 tentatives, marquer le plus d'essai

"Speedy gonzales"

Situation d'APPRENTISSAGE

« courir vite avec un ballon »

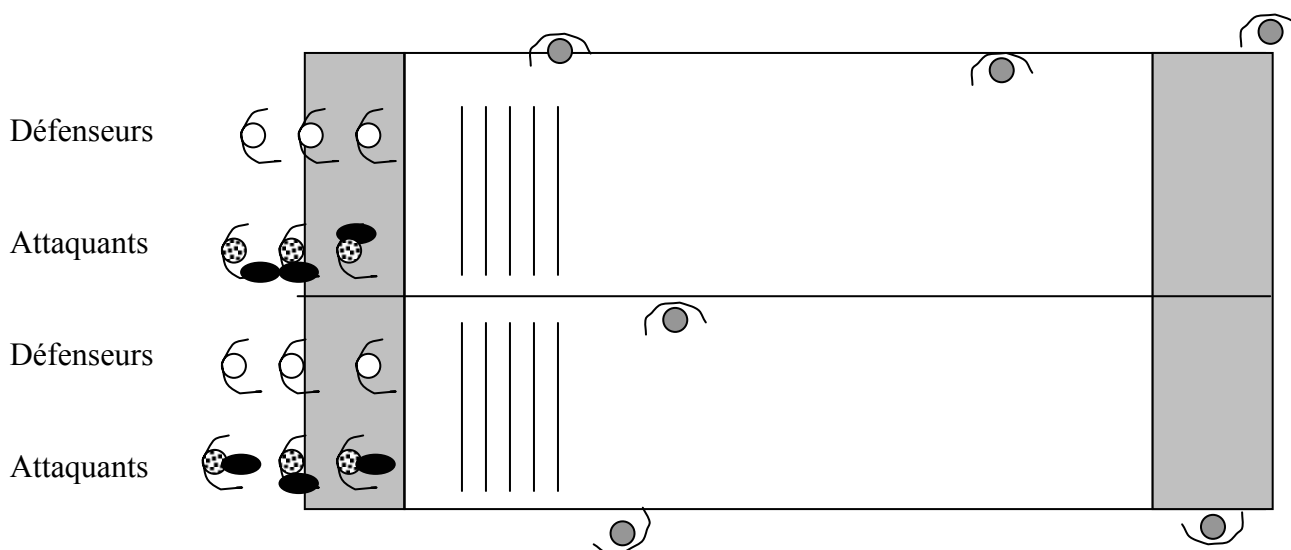
BUT : « Marquer le maximum de points sur 6 ballons en jeu en 1 contre 1 »

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

Des repères au sol permettant de matérialiser des lignes de départ différentes.

Les joueurs sont répartis en trois groupes : les attaquants, les défenseurs et les arbitres.

La situation peut être réalisée sur des terrains parallèles. Le schéma en représente 2.



CONSIGNES : Le départ des six tentatives s'effectue dans la zone d'en-but des attaquants.

- Aux ATTAQUANTS : "Au signal, vous devez aller marquer un essai sans vous faire rattraper."
- Aux DEFENSEURS : "Au signal, vous devez rattraper l'attaquant, le plaquer au sol, le pousser en touche ou lui faire perdre le ballon."
- Aux ARBITRES de CHAMP: "Vous donnez le signal de départ et faites respecter les règles d'or."
- Aux ARBITRES de TOUCHE : " Vous signalez les sorties et vous comptez les points."

REMARQUE :

Pour des raisons de sécurité, le défenseur ne doit pas courir derrière l'attaquant

CRITERES DE REUSSITE :

Les attaquants marquent 3 essais sur 6 tentatives .

VARIABLES :

- L'attaquant et le défenseur ne partent pas de la même zone.
- L'attaquant reçoit la balle après une course d'élan.
- Effectuer cette situation sous forme de défis.

"Capitaine crochet"

Situation d'APPRENTISSAGE

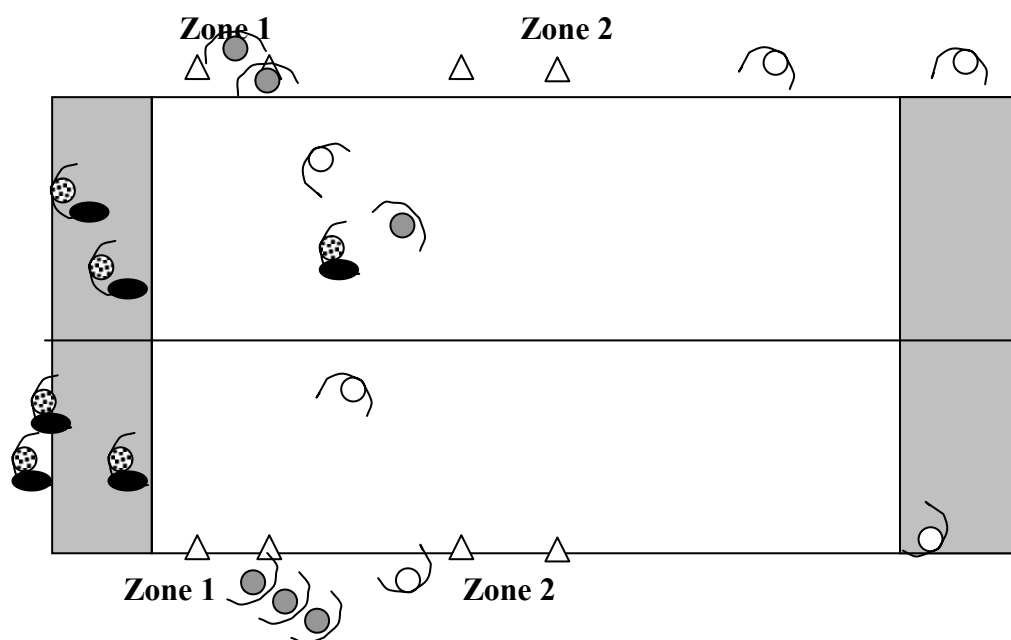
« Utiliser des espaces pour déborder ses adversaires »

BUT : Marquer le maximum de points sur 12 ballons en jeu en 1 contre 1

DISPOSITIF : des terrains de 20 à 25 mètres par 5 à 8 mètres. Des zones d'entrées numérotées.

Les joueurs sont répartis en trois groupes : les attaquants, les défenseurs et les arbitres.

La situation peut être réalisée sur des terrains parallèles. Le schéma en représente 2.



CONSIGNES :

- Aux ATTAQUANTS : "En partant de votre en-but, vous allez marquer un essai en jouant contre un seul défenseur."
- Aux DEFENSEURS : "Dès que l'attaquant franchit sa ligne d'en but, vous entrez en jeu en passant entre les deux cônes. Vous devez le plaquer au sol, le pousser en touche ou lui faire perdre le ballon."
- Aux ARBITRES de CHAMP: "Vous donnez le signal de départ et faites respecter les règles d'or."
- Aux ARBITRES de TOUCHE : " Vous signalez les sorties et vous comptez les points."
- Remarque : les défenseurs entrent 4 fois de la zone 1, quatre fois de la zone 2.

CRITERES DE REUSSITE :

Les attaquants marquent 5 essais sur 12 tentatives .

Qu'est-ce que vous faites pour ne pas vous faire attraper par les défenseurs ? (feintes, changement de vitesse, contre-pied, ...)

VARIABLES :

- Emplacement des cônes : plus ou moins proche de la ligne de départ
- Surnombre défensif : 2 défenseurs au lieu d'un seul, par exemple
- Choix de l'adversaire

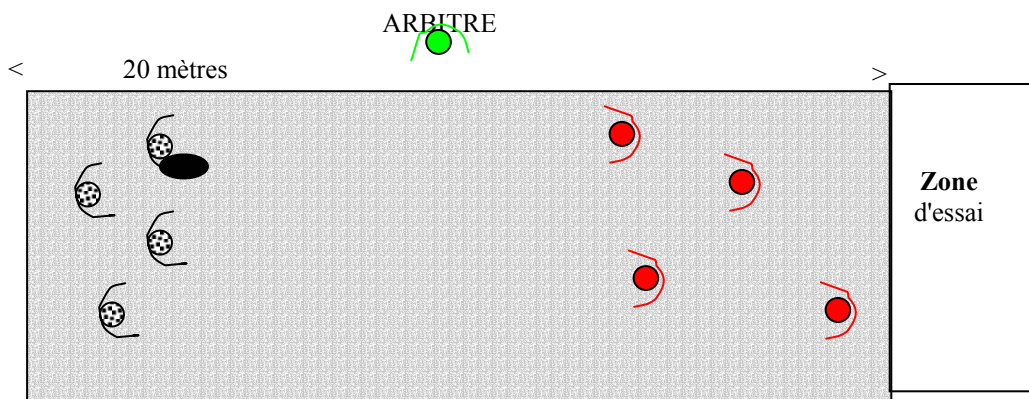
"La défense"

Situation d'APPRENTISSAGE

"Identifier mes actions dans le rôle de défenseur"

BUT : «Empêcher les attaquants de marquer des essais pendant 4 minutes »

DISPOSITIF : - 4 équipes de 4 (attaquants, défenseurs, arbitres secrétaire, observateurs).



CONSIGNES :

- Aux ATTAQUANTS : " vous essayez de marquer le plus d'essais possible pendant les 4 minutes"
- Aux DEFENSEURS : " vous vous répartissez les attaquants (défense individuelle)
Toute faute concernant la sécurité donne un point aux attaquants"
- Aux ARBITRES : "vous donnez le signal de départ, faites respecter les règles du jeu et chronométrer 4 minutes."
- Aux OBSERVATEURS : " vous observez un seul joueur" (voir la grille ci-dessous)

Fiche d'observation individuelle : Cocher par une barre, le nombre de fois...

	« attrape un joueur » (le tient par une main ou 2)	Plaque l'adversaire (l'envoie au sol)	Ne peut pas attraper l'adversaire.
Séance 1			
Séance ...			

Questions : - Comment faire pour saisir l'adversaire plus efficacement ?
- Comment faire pour plaquer ?

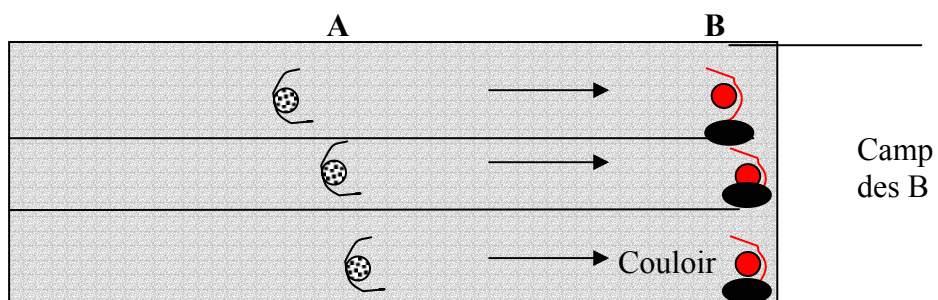
"La ceinture"

Situation d'APPRENTISSAGE

" Saisir ceinturer, déséquilibrer "

BUT : «Faire reculer son adversaire dans son camp »

DISPOSITIF : - 4 équipes de 4 (attaquants, défenseurs, arbitres secrétaire, observateurs).



CONSIGNES :

- Aux JOUEURS A : " Tu marches, puis tu saisis B, **à la taille**, pour le faire reculer et tomber au delà de sa ligne."
- Aux JOUEURS B : " Tu es immobile et droit devant la ligne, pendant 6 essais"

Important :

- *Quand on déséquilibre son adversaire, le garder au contact (ne pas le projeter).*
- *Ne jamais le saisir au dessus des épaules.*

VARIABLE :

Pour complexifier : le joueur A trottine puis accélère au moment de la saisie... augmenter la vitesse de course.

B résiste de plus en plus, jambes fléchies, puis il avance également.
Faire varier la distance entre le joueur B et sa ligne d'en-but

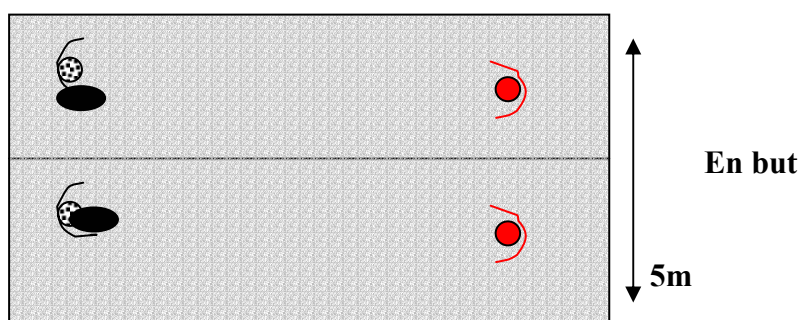
"Le face à face"

Situation d' APPRENTISSAGE

" Se placer face à son adversaire "

BUT : «Empêcher l' attaquant d'atteindre la zone d'en- but »

DISPOSITIF : - 3 équipes de 2 (2 attaquants, 2 défenseurs, arbitres, 2 observateurs).



CONSIGNES :

- Aux ATTAQUANTS Tu as 5 tentatives pour aller marquer des essais."
- Aux DEFENSEURS : " Tu prends en charge l'attaquant de ton couloir pour l'empêcher de marquer. Si tu interceptes la balle ou si l'attaquant la perd (touche, ...), la tentative est terminée "
- Aux OBSERVATEURS : " vous observez votre défenseur."
 - Comment se place t-il par rapport à son adversaire ?
Plutôt face à lui,(en miroir)...aiguiller vers les bords du terrain...
 - Comment se place t-il quand l'attaquant le déborde ?
 - Quelles attitudes adopte-t-il ?
Avancer sur son joueur, fléchir les jambes...

CRITERES DE REUSSITE :

- ↳ Tu empêches l'attaquant de marquer 3 fois sur 5.

VARIABLE :

Pour complexifier : Augmenter la largeur du terrain

"Le bonus"

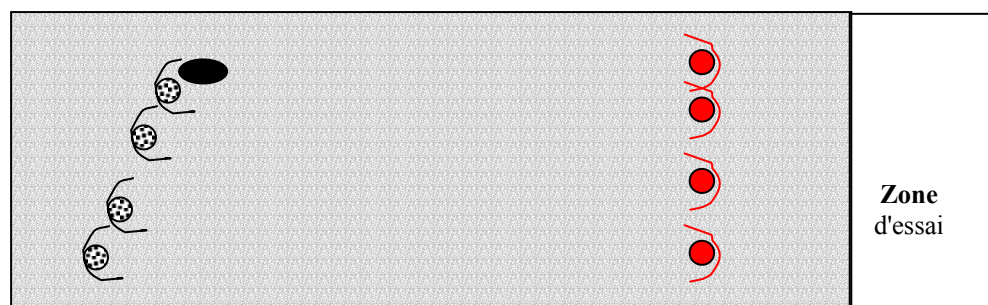
Situation d'APPRENTISSAGE

" Multiplier les intentions de défense, pour réinvestir les acquis précédents "

BUT : « empêcher les attaquants de marquer des essais par des plaquages »

DISPOSITIF : - 4 équipes de 4 (4 attaquants, 4 défenseurs, 1 arbitre, 8 observateurs).

ARBITRE



Attaquants

Défenseurs

CONSIGNES :

- Aux ATTAQUANTS : " vous êtes attaquants pendant 4 minutes pour essayer de marquer le plus d'essais possible" – "Chaque essai vaut 1 point"
- Aux DEFENSEURS : " vous restez défenseurs pendant la totalité des 4 minutes en effectuant une défense individuelle" – "Chaque plaquage vaut 5 points"
- Aux OBSERVATEURS : " vous observez un défenseur et vous remplissez sa fiche individuelle que l'on a utilisé lors de la situation « la défense » : colonne plaquage."

CRITERES DE REUSSITE :

- ↳ Les défenseurs marquent le maximum de points en 4 minutes

VARIABLE :

Pour complexifier : Augmenter le nombre de défenseurs par rapport aux attaquants.

"Le rideau de fer"

Situation d'APPRENTISSAGE

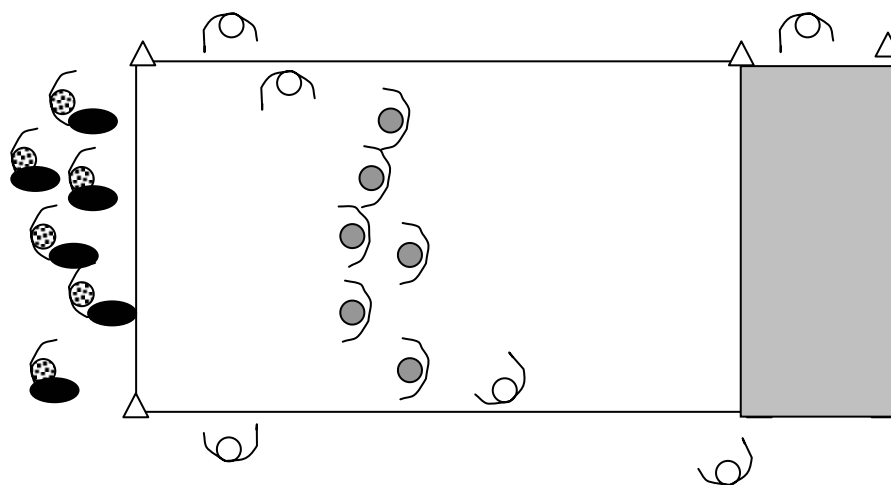
« S'organiser par rapport au nombre d'attaquants et prendre des informations »

BUT : Se répartir les attaquants pour les empêcher de passer .

DISPOSITIF : Terrain de 12 x 20 mètres.

La classe est divisée en équipes de 6 : une équipe arbitre, une équipe défend, une ou deux équipes attaquent sous forme de « vague »

6 ballons - 6 cônes



CONSIGNES :

- Aux ATTAQUANTS: "Vous avez chacun une balle et vous devez aller marquer quand vous le souhaitez." "Mais, vous n'avez pas le droit de revenir en arrière et quand vous êtes pris (plaqué au sol, balle perdue), vous ne pouvez aider vos partenaires."
- Aux DEFENSEURS : "Vous vous organisez pour empêcher les attaquants de franchir votre ligne."
- Aux ARBITRES : "Vous vous répartissez les rôles (touche, champ, en-but)" " Vous comptez le nombre d'essais marqués à chaque vague.

CRITERES DE REUSSITE :

Les défenseurs bloquent plus de la moitié des attaquants.

VARIABLES :

- Dimensions du terrain.
- Surnombre des défenseurs.
- Entrée des attaquants simultanée.
- Jeu à toucher, à ceinturer, à plaquer.

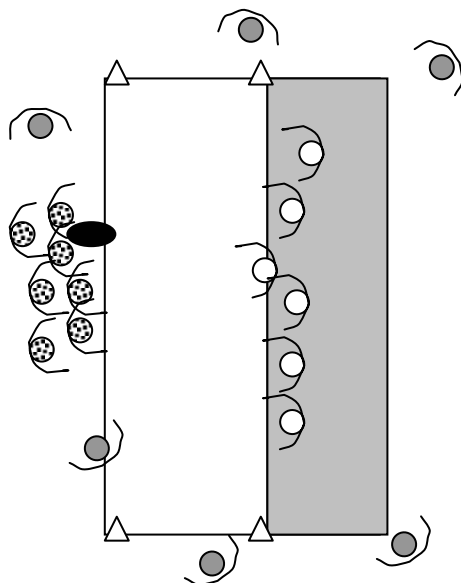
"La ligne rouge"

Situation d'APPRENTISSAGE

«faire bloc pour ne pas reculer»

BUT : «Empêcher les attaquants d'avancer»

DISPOSITIF : Les joueurs sont répartis en trois groupes : les attaquants, les défenseurs et les arbitres.
Un terrain très court, 5 mètres sur 10, pour que les attaquants ne puissent avoir de l'élan.
5 tentatives successives pour les attaquants



CONSIGNES :

- Aux DEFENSEURS : "vous êtes sur votre ligne d'en-but, quand l'arbitre donne le signal de départ" "Organisez-vous pour ne pas reculer !!!"
- Aux ATTAQUANTS : "Vous vous placez à 5 mètres de la ligne d'en but et au signal de l'arbitre, vous devez aller marquer un essai."
- Aux ARBITRES de CHAMP: "Vous donnez le signal de départ et faites respecter les règles d'or."
- Aux ARBITRES de TOUCHE : " Vous signalez les sorties et vous comptez les points."

CRITERES DE REUSSITE :

Les défenseurs résistent plus d'une fois sur deux.

Comment vous organisez-vous au départ ? Tenez-vous compte de l'organisation des attaquants ?

Pouvez-vous annoncer vos choix au bout de quelques tentatives ?

VARIABLES :

- Surnombre défensif, surnombre des attaquants
- Un attaquant peut recevoir la balle lancée.

FICHE de PROJET-OBSERVATION ...

... de l'EQUIPE

contre l'équipe :

Date :



Résultat du match

Intentions de l'équipe	Analyse de votre jeu, de votre projet, ...	Que constatent les observateurs ?
... en ATTAQUE		En ATTAQUE
... en DEFENSE		En DEFENSE

EXPLOITATION des OBSERVATIONS

1 – Chaque équipe fait le bilan de ce qu'ils avaient prévu et de ce qui s'est réellement passé sur le terrain. Puis elle compare son analyse avec les constats des observateurs.

2 – Quels progrès peut-on constater entre les fiches de projet du premier tournoi et celles-ci, par équipe et globalement dans la classe ?

- des points de vue de la précision des projets, de la pertinence des choix, de l'implication des joueurs, ...