



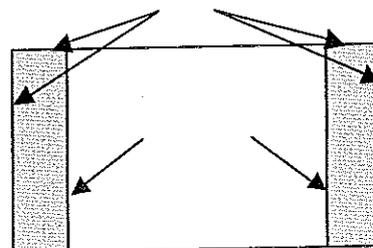
Termes Spécifiques au Rugby

EN-BUT : Cible à atteindre occupant toute la largeur du terrain.

TERRAIN : la ligne d'en-but appartient à l'en-but, la ligne de ballon mort n'en fait pas partie.
les lignes de touches ne font pas partie du terrain.

MARQUE (ou essai) : Aplatir le ballon sur ou en arrière de la ligne d'en-but.

UTILISATEURS : Equipe qui possède le ballon.



OPPOSANTS : Equipe qui ne possède pas le ballon.
(termes préférés à ceux d'attaquants et de défenseurs car des utilisateurs peuvent par exemple subir la pression adverse. Dans ce cas peuvent-ils être considérés comme attaquants ?).

REGROUPEMENT(S) : Plusieurs joueurs debout et liés qui s'opposent:
maul : plusieurs joueurs debout et liés qui s'opposent (au moins le porteur du ballon (PB) et un joueur de chaque équipe).
mêlée spontanée : deux adversaires luttant debout au dessus du ballon au sol.

HORS JEU (joueur) : dans les phases sans regroupement:
joueur situé en avant du ballon joué par un partenaire
dans les phases de regroupement :
joueur non participant au regroupement situé devant les pieds du dernier participant de son équipe.

PLACAGE : Ceinturer et faire chuter le PB en intervenant sur lui au niveau des hanches et /ou des jambes.

JEU AU SOL : Tout joueur doit être debout sur ses deux pieds pour pouvoir jouer :
le joueur plaqué doit immédiatement lâcher ou passer le ballon et se relever ou s'éloigner du ballon.
le joueur plaqueur doit immédiatement relâcher le PB une fois au sol et se relever ou s'éloigner du plaqué et du ballon.

EN AVANT : Le ballon se dirige vers la ligne de ballon mort adverse après qu'un joueur :
l'ait propulsé avec son bras ou ses mains et qu'il touche le sol ou un autre joueur,
l'ait passé à un partenaire en direction de la ligne de ballon mort adverse.

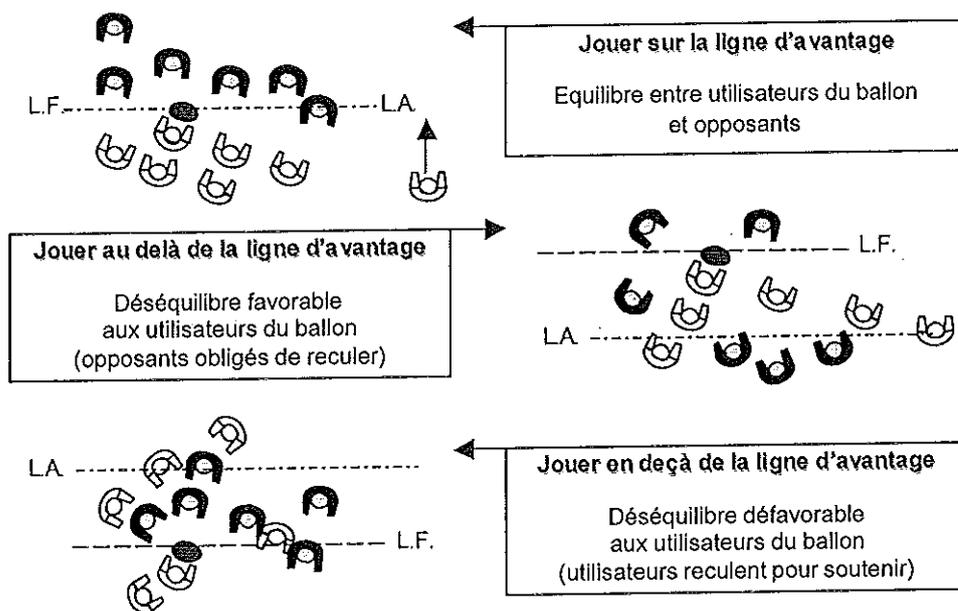
REMISES EN JEU : Au début du jeu, après un essai, un arrêt, une faute ou une sortie du terrain, modalités précisant:
le lieu de la remise en jeu,
la position des joueurs (futurs utilisateurs, opposants),
l'utilisation du ballon.

PRESSION : Action ou force exercée par un joueur ou une équipe sur l'adversaire, visant à provoquer un déséquilibre.

LIGNE D'AVANTAGE (L.A.) : Ligne fictive parallèle à l'en-but qui départage momentanément le collectif en « deux camps » numériquement identiques. Elle constitue un indicateur du terrain conquis ou concédé par une équipe, donc de la pression exercée.

LIGNE DE FRONT (L.F.):

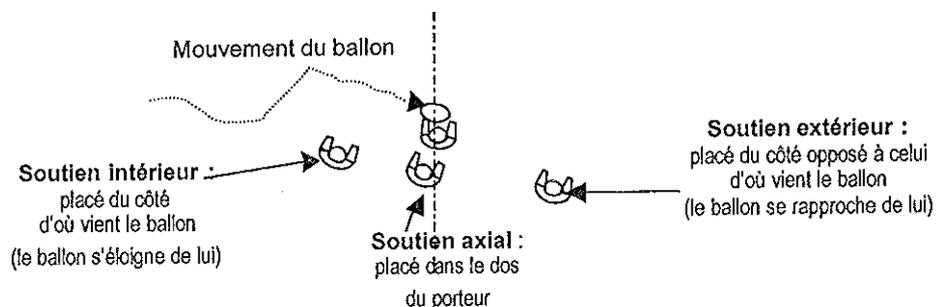
Ligne fictive parallèle à l'en-but séparant les deux équipes au niveau du ballon.



JEU GROUPE PENETRANT : Jeu collectif dans l'axe profond du terrain en utilisant les soutiens proches.

JEU DEPLOYE : Jeu collectif dans l'axe latéral permettant d'avancer dans l'axe profond en utilisant des soutiens éloignés.

SOUTIEN A « L'INTERIEUR », « A L'EXTERIEUR », « DANS L'AXE » du porteur du ballon : Positionnement des joueurs soutiens (utilisateurs ou opposants) défini par rapport au mouvement du ballon.



RIDEAUX DEFENSIFS : Organisation collective en opposition, afin de fermer les espaces, constituée d'un barrage (1^{er} rideau), et de joueurs soutiens se répartissant dans les 2^{ème} et 3^{ème} rideaux.

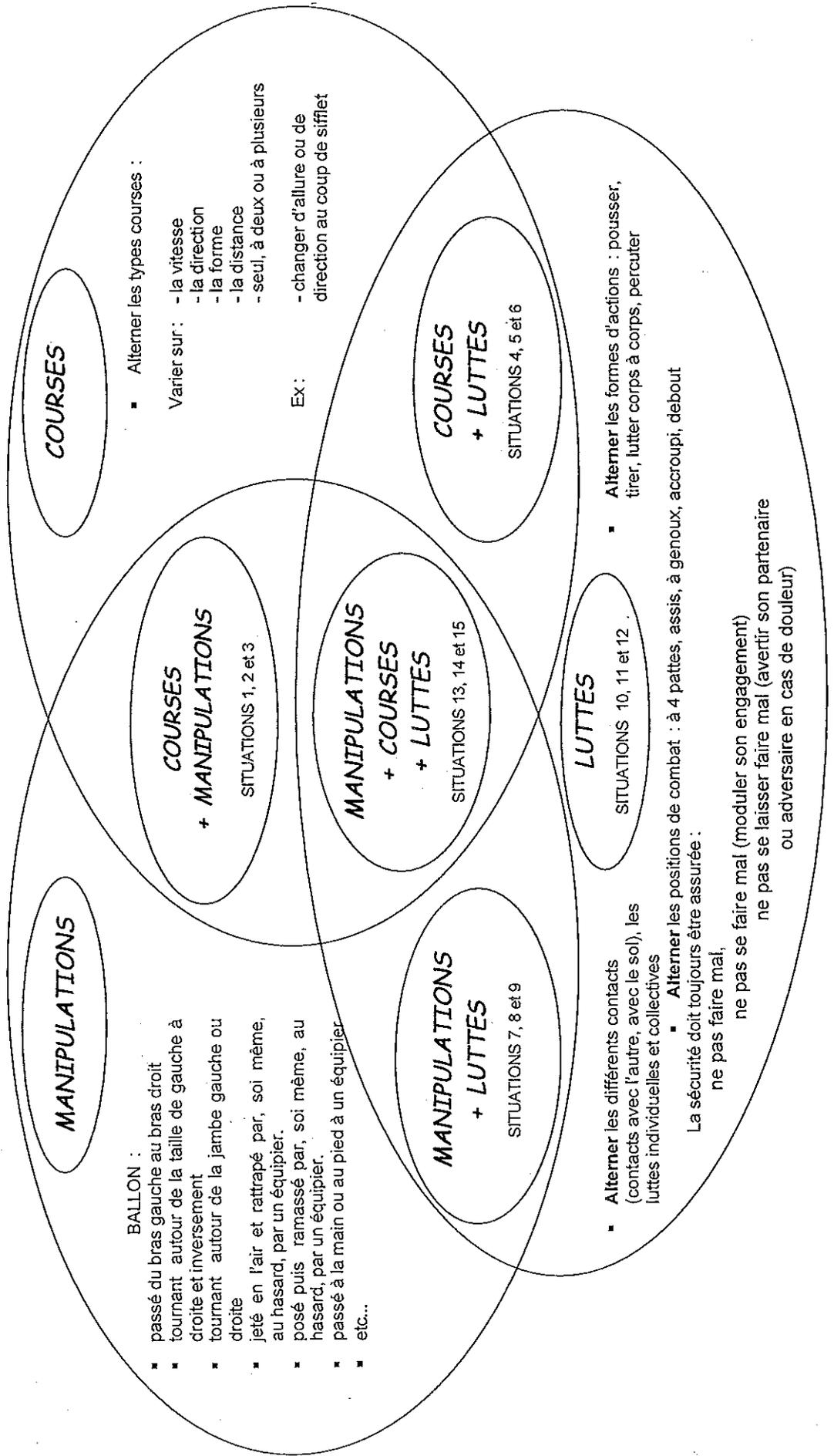
Termes spécifiques à l'EPS

APS : Activités physiques et sportives pouvant être pratiquées à l'école primaire dans le cadre des programmes d'EPS.

UNITE D'APPRENTISSAGE (OU D'ENSEIGNEMENT) : Unité de travail coordonnant un ensemble de séances, à partir d'une APS, pour faire acquérir aux élèves des connaissances et des compétences déterminées.

LES SITUATIONS D'APPEL

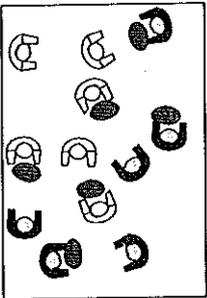
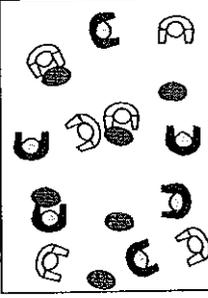
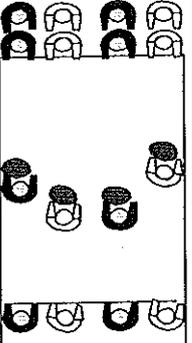
Les situations d'appel sont des jeux utilisés pour préparer l'enfant à l'activité dans trois grands axes, la lutte individuelle ou collective, la course, la manipulation d'un ballon. Il est donc conseillé pour construire des situations d'appel, d'utiliser ces trois grands axes, seul ou associés, de façon à les rendre ludiques. C'est en utilisant quelques situations d'appel dans les différents domaines que l'on préparera l'enfant à entrer dans les situations d'apprentissage ou de référence en pleine sécurité.



SITUATIONS D'APPEL :

COURSES + MANIPULATIONS

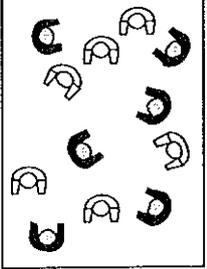
OBJECTIFS : Maîtriser le ballon lors des déplacements.

N°	BUT	DISPOSITIF	LANCEMENT	CONSIGNES	VARIABLES
MELIMELO					
1	Courir et passer le ballon.	<p>2 équipes de 6 à 10 joueurs. Maillots de 2 couleurs différentes. Terrain 10x10, 15x15. Ballons</p> 	<p>Les deux équipes trotinent dans l'espace.</p>	<p>Passer à un joueur lorsqu'on le croise, sans distinction d'équipe. Ne pas se toucher. Se regarder dans les yeux au moment de la passe, puis regarder le ballon. Tendre les bras pour recevoir le ballon en ouvrant les mains (cible). Passer le ballon à hauteur des hanches de son partenaire.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Nombre de ballons de plus en plus important. ▪ Espace de jeu plus ou moins grand. ▪ Passe à un partenaire ayant la même couleur de maillot. ▪ Passe à un partenaire ayant une couleur de maillot différente.
LES RAMASSES MIETTES					
2	Courir, ramasser et poser le ballon.	<p>2 équipes de 6 à 10 joueurs. Maillots de 2 couleurs différentes. Terrain 10x10, 15x15. Ballons (1 pour 2 à 1 pour 3).</p> 	<p>Les deux équipes trotinent dans l'espace.</p>	<p>Au départ les ballons sont posés au sol. Au signal, ramasser le ballon puis le reposer. Ne pas se toucher.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Nombre de ballons de plus en plus important. ▪ Espace de jeu plus ou moins grand. ▪ Réaliser un lancer en l'air avant de le poser. ▪ Passer le ballon à un partenaire de son équipe, ou de l'équipe adverse qui le pose à terre.
LA COURSE EN RELAIS					
3	Courir et passer le ballon à un partenaire à l'arrêt (relais).	<p>Equipe de 4 joueurs. 2 Joueurs de chaque côté. 1 ballon.</p> 	<p>Les équipes sont à l'arrêt. Au signal, le porteur de la balle court la donner à son partenaire en face et ainsi de suite.</p>	<p>Ne pas partir avant d'avoir la balle dans les mains. Ne pas faire des équipes de plus de 4 joueurs. Effectuer l'exercice dans un temps donné (en fonction de l'âge de l'enfant).</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Poser la balle au sol à chaque passage. ▪ Passer la balle à son partenaire. ▪ Augmenter la distance. ▪ Courir en tenant la balle de différentes façons (à 2 mains, d'une main).

SITUATIONS D'APPEL :

COURSES + LUTTES

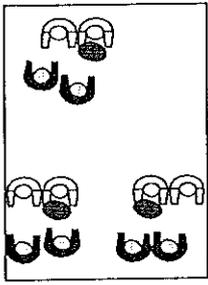
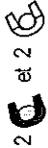
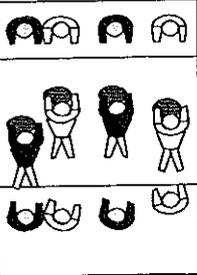
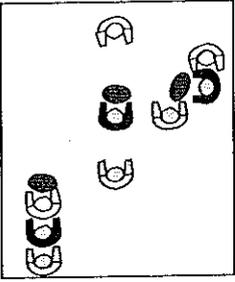
OBJECTIFS : Maîtriser le contact avec le sol et avec les partenaires lors des déplacements.

N°	BUT	DISPOSITIF	LANCEMENT	CONSIGNES	VARIABLES
LE JEU DES CEINTURES					
4	Courir et se toucher.	2 équipes de 6 à 10 joueurs. Terrain de 10x10 à 15x15. Maillots de 2 couleurs différentes. 	Les élèves trotinent dans l'espace en se mélangeant.	Une équipe ceinture l'autre. Lorsqu'un élève croise un autre élève, il l'attrape par la taille. Respect de la règle : Ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Réduire ou augmenter l'espace ▪ Augmenter le nombre d'élèves. ▪ Se donner des coups d'épaules en se croisant avec ou sans ballon, et seulement quand celui à qui on donne le coup d'épaule nous regarde dans les yeux. ▪ Ne se touchent ou s'attrapent que ceux qui ont des maillots de même couleur, ou de couleurs différentes.
LES LAPINS ET LES RENARDS					
5	 : attraper et mettre au sol.  : franchir la ligne.	2 équipes de 6 à 10 joueurs. Ligne à 3 mètres. 	Les  sont à 4 pattes. Les  à genoux ceinturent les  . Au signal les  doivent rejoindre la ligne.	Utiliser l'ensemble des bras pour ceinturer Les  doivent rester à 4 pattes. Jeu dans un temps donné. Un point pour les  si ligne franchie. Respect de la règle : Idem 4.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Départ côte à côte sans contact préalable. ▪ Départ debout avec ou sans ballon pour les . ▪ Départ debout avec ou sans prise préalable pour les . ▪ Eloigner ou rapprocher la ligne d'arrivée.
LES COYOTES ET LES KANGOUROUS					
6	 : se déplacer pieds joints sans se faire attraper.  : attraper et faire tomber les  .	2 équipes de 6 à 10 joueurs. Terrain de 10x10 à 15x15. 	Les  se déplacent pieds joints, les  se déplacent à 4 pattes sans sortir de l'espace.	Un  pour un  . Le  n'attrape pas plus haut que la ceinture (ceintures). Les  tombés sortent de l'espace à quatre pattes (sécurité). Jeu dans un temps donné. Un point par  tombé. Respect de la règle : Idem 4.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Les  ont un ballon dans les mains. ▪ Les  peuvent faire tomber autant de qu'ils veulent. ▪ Réduire l'espace du terrain. ▪ Augmenter le nombre de joueurs.

SITUATIONS D'APPEL :

MANIPULATIONS + LUTTES

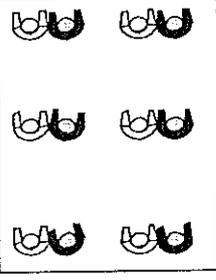
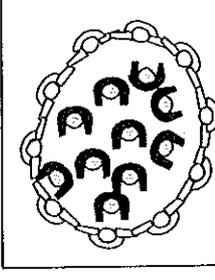
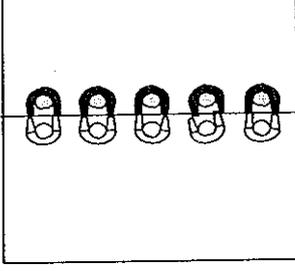
OBJECTIFS : Maîtriser le contact avec le sol et avec l'autre en tenant compte du ballon.

N°	BUT	DISPOSITIF	LANCEMENT	CONSIGNES	VARIABLES
LES VOLEURS ET LES GENDARMES					
7	Lutter pour conserver le ballon ou le récupérer.	2 équipes de 6 à 10 joueurs. Terrain de 10x10 à 15x15. Maillots de 2 couleurs différentes. 	2 porteurs du ballon.  Au signal les porteurs du ballon doivent conserver le ballon le plus longtemps possible et les autres doivent essayer de le récupérer.	Le ballon ne peut être lancé. Personne n'a le droit de faire tomber l'autre. Respect de la règle : Ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Réduire ou augmenter l'espace. ▪ Augmenter le nombre d'éléves. ▪ Autoriser les passes.
LE JEU DES LEZARDS					
8	Passer le ballon en étant au sol.	2 équipes de 6 à 10 joueurs. Ligne à 3 mètres. 	Au signal, course en relais. En rampant avec le ballon dans les mains, une fois franchie la ligne, donner le ballon au partenaire, qui à son tour se met à plat ventre et rampe avec le ballon dans les mains.	Donner le ballon au partenaire en restant au sol et non en se mettant à genoux. Respect de la règle : Ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Départ debout. ▪ Départ debout avec ou sans ballon. ▪ Eloigner ou rapprocher la ligne d'arrivée.
BLOC PASSE					
9	Ramasser. Pousser. Donner.	Par 3 joueurs. Terrain de 10x10 à 15x15. 1 ballon pour 3. 	Au signal le porteur du ballon, le pose au sol et se place en défense. Les autres ramassent le ballon et vont au contact de celui qui donne et celui qui pose la balle au sol etc.	Le joueur en défense ne joue pas la balle. Respect de la règle : Ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ballon posé au sol au lieu d'être passé. ▪ Réduire l'espace du terrain. ▪ Augmenter le nombre de joueurs.

SITUATIONS D'APPEL :

LUTTES et CONTACT

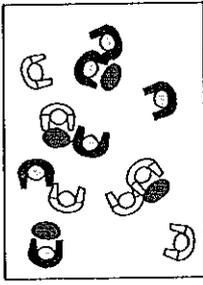
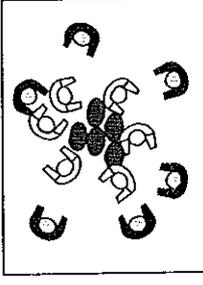
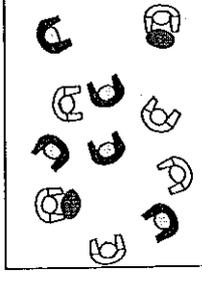
OBJECTIFS : Maîtriser le contact avec le sol et avec l'adversaire.

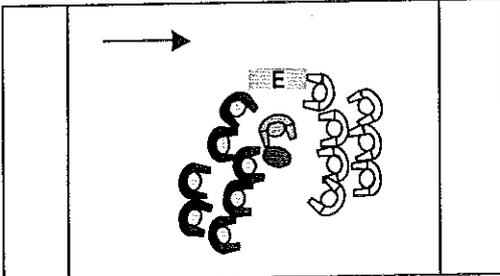
N°	BUT	DISPOSITIF	LANCEMENT	CONSIGNES	VARIABLES
LES TORTUES QUI LUTTENT					
10	<p> : rester sur ses appuis.</p> <p> : retourner les .</p>	 <p>2 groupes de 8 à 12 joueurs.</p>	<p>Les  et les  sont à 4 pattes.</p> <p>1  pour 1 .</p> <p>Au signal les  retournent les  pour les mettre épaules au sol.</p>	<p>Les  retournés ne bougent plus.</p> <p>Les  ne retournent que leur tortue.</p> <p>Jeu dans un temps donné.</p> <p>Un point par  retourné.</p> <p>Respect de la règle : Idem 9.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Les  peuvent retourner plusieurs  : coopération. Dans un temps donné combien de fois le  a retourné son . Départ des  et  en mouvement.
LE FILET A POISSONS					
11	<p> : sortir du filet (poissons)</p> <p> : empêcher les poissons de sortir.</p>	 <p>2 groupes de 8 à 12 joueurs.</p>	<p>Les  se tiennent mains poignets ensemble en cercle.</p> <p>Les  à l'intérieur.</p> <p>Au signal les  doivent sortir du filet.</p>	<p>Les  et les  sont debout et doivent le rester.</p> <p>Jeu dans un temps donné.</p> <p>Un point par  sorti.</p> <p>Respect de la règle : Ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Augmenter le nombre de joueurs. Les  et  se mettent sur les genoux.
JEU DE LA FRONTIERE					
12	<p>Les  tirent.</p> <p>Les  résistent.</p>		<p>Les  et les  de chaque côté de la ligne se tiennent par les mains aux poignets.</p> <p>Au signal les  tirent les  pour leur faire franchir la ligne.</p>	<p>Les  et  doivent rester debout sans se lâcher.</p> <p>Jeu dans un temps donné.</p> <p>Un point pour les  lorsqu'un franchit complètement la ligne.</p> <p>Respect de la règle : Idem 11.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Les  et les  jouent à la fois les deux rôles. Départ dos contre dos, ligne au milieu des 2 joueurs. Les  et  du même côté de la ligne sont l'un derrière l'autre.  doit pousser  pour lui faire franchir la ligne.

SITUATIONS D'APPEL :

COURSES + LUTTES + MANIPULATIONS

OBJECTIFS : Maîtriser le contact avec le sol et avec les partenaires lors des déplacements avec le ballon

N°	BUT	DISPOSITIF	LANCEMENT	CONSIGNES	VARIABLES
LES AUTOS TAMPONNEUSES					
13	Courir, faire des passes et se toucher.	2 équipes de 6 à 10 joueurs. Terrain de 10x10 à 15x15. Maillots de 2 couleurs différentes. 	Les élèves trottaient dans l'espace en se mélangeant et en se faisant des passes entre partenaires. Au signal on poursuit l'exercice en se donnant des petits coups d'épaule.	On ne se donne un petit coup d'épaule que lorsqu'on croise un autre élève et qu'on se regarde dans les yeux. Respect de la règle : Ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Réduire ou augmenter l'espace. ▪ Augmenter le nombre d'élèves. ▪ Se donner des coups d'épaules en se croisant avec ou sans ballon. ▪ Ne se touchent que ceux qui ont des maillots de même couleur. ▪ ou de couleurs différentes.
LES POULES ET LES RENARDS					
14	Conserver ou récupérer le ballon.	2 équipes de 6 à 10 joueurs. 	Les joueurs ont un ballon chacun et courent avec les dans l'espace. Au signal les doivent se regrouper à 4 pattes et faire un cercle avec les ballons au milieu d'eux, les doivent essayer de récupérer les ballons.	Les et les doivent rester à 4 pattes. Jeu dans un temps donné. Un point pour les par ballon récupéré. Respect de la règle : idem 13.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Se regrouper en faisant un cercle debout.
LES CHATS ET LES OISEAUX					
15	: ne pas se faire attraper avec le ballon. : attraper et faire tomber les porteurs de balle.	2 équipes de 6 à 10 joueurs. Terrain de 10x10 à 15x15. 	Les ont 2 ballons et se font des passes entre eux. Les doivent essayer d'attraper les porteurs de balle.	Un pour un. Les n'attrapent pas plus haut que la ceinture (ceintures). Jeu dans un temps donné. Un point par tombé. Respect de la règle : Ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Les peuvent faire tomber autant de qu'ils veulent. ▪ Réduire l'espace du terrain. ▪ Augmenter le nombre de joueurs.

JEU ANCIEN		ETAPE 1	N° 1
Objectif(s) de l'enseignant <ul style="list-style-type: none"> • ACCEPTER les contacts avec l'adversaire et le sol. • AVANCER seul ou en grappe vers la cible. • EMPECHER D'AVANCER seul ou collectivement dans la grappe. • COMPRENDRE ET RESPECTER les règles fondamentales du jeu : la marque, les droits et devoirs, le jeu au sol. 	Règle(s) d'action/Attitude(s) à construire par les élèves		
	Porteur <ul style="list-style-type: none"> ▪ J'avance au contact avec le ballon sur les points fragiles et vers le camp adverse. ▪ Si j'arrive au contact, je m'organise (tête, dos, bassin) pour conserver le ballon. ▪ Je ne me débats pas afin de ne pas blesser les autres. ▪ Si je suis au sol, je lâche le ballon dans mon camp. 		
	Non Porteur <ul style="list-style-type: none"> ▪ Je me place près du porteur afin de pouvoir protéger ou participer à la poussée collective. 		
	Opposant direct <ul style="list-style-type: none"> ▪ Je maîtrise mon action sur l'adversaire, afin de ne pas le blesser. 		
Dispositif : <u>Groupe :</u> 6 à 8 par équipe. <u>Espace :</u> Larg : env. 1m / joueur. Long : 2 fois largeur + 2 en-but. <u>Temps :</u> Séquences de jeu 2 à 3 min. <u>Matériel :</u> Médecine-ball. 2kg ou + si nécessaire. But : Marquer plus que l'adversaire. Score : 5 pts par essai.			Critères de réussite : Sur une séquence de jeu 2 à 3 minutes : investissement global à la lutte et peu de fautes observées sur la loyauté ou sur le jeu au sol.
Lancement du jeu : par l'Enseignant favorisant le combat au départ les 2 équipes proches (env 2m) : ballon présenté aux joueurs.			
Consignes, règles : Les règles sont évolutives, elles apparaissent par NECESSITE <ul style="list-style-type: none"> - pour les utilisateurs : respecter le jeu au sol ; - pour les opposants : respecter le jeu au sol, interdire toutes formes d'opposition dangereuses, les charges sur les joueurs sans ballon ; - pour les observateurs : évaluer par rapport aux objectifs : qui lutte ? qui avance ? qui respecte les règles ? 			
POUR EVALUER - REGULER			
COMPORTEMENTS OBSERVES <ul style="list-style-type: none"> ▪ Des joueurs ne participent jamais aux phases de luttés. ▪ Des joueurs gardent le ballon au sol. ▪ Joueurs dominants physiques. 		INTERVENTIONS POSSIBLES <ul style="list-style-type: none"> ➤ Lancer le jeu avec ceux-ci dans une situation d'opposition proche ou mettre en place un système de score pour la participation. ➤ Score en rapport avec les règles par ex : 2pts aux adversaires. ➤ Mettre en place des groupes de niveaux. ➤ Score par rapport à l'arrêt des dominants, valoriser le blocage collectif 	
POUR FAIRE EVOLUER LA SITUATION			
VARIANTES <ul style="list-style-type: none"> ▪ Jeu du maillot : jouer sans ballon, un joueur, avec un maillot différent, doit aller (être amené) dans l'en-but adverse : il remplace le ballon (lui permettre de se relever après un plaquage). ▪ Introduire les règles du hors jeu à partir d'une séquence avec droit de charge sur tous (avec ou sans ballon). ▪ Possibilité de ne pas utiliser le médecine-ball mais un ballon avec consigne : donner la balle de « mains à mains » ou lancement très proche. 		EFFETS RECHERCHES <ul style="list-style-type: none"> ➤ Augmenter la lutte pour l'avancée. ➤ Apprentissage des règles essentielles (hors jeu). ➤ Gérer la représentation de l'activité pour les enfants. 	

JEU DE BATAILLE AVEC ZONES

ETAPE 1

N° 2

Objectif(s) de l'enseignant

- AVANCER seul ou en grappe.
- EMPECHER D'AVANCER seul ou collectivement dans la grappe.
- RESPECTER les règles fondamentales du jeu : la marque, les droits et devoirs, le jeu au sol, le hors jeu.

Règle(s) d'action/Attitude(s) à construire par les élèves

Porteur

- J'avance avec le ballon dans les espaces libres pour franchir les zones.
- Près de l'adversaire, je m'organise pour continuer à faire avancer l'équipe, en passant à un partenaire près de moi qui peut avancer.
- Si je suis au contact, je m'organise pour conserver le ballon, je me tourne vers mes partenaires.
- Si je suis au sol, je lâche le ballon vers mes partenaires.

Non Porteur

- Je me place près du porteur afin de pouvoir recevoir le ballon, pousser, ou protéger (jambes fléchies; dos placé, tête relevée) pour continuer d'avancer.

Opposant direct

- Je me place en face du porteur afin d'empêcher le franchissement des zones et d'avancer moi même.
- Je me baisse en regardant la taille, je ceinture, je serre les jambes pour aller au sol avec le porteur.

Opposant en soutien

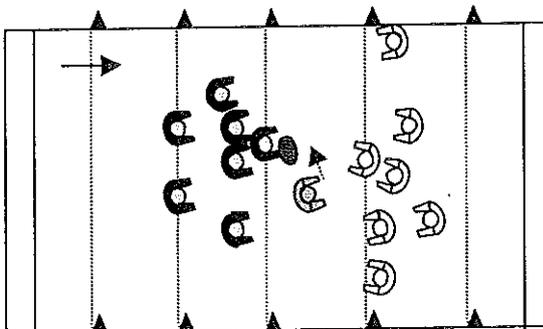
- Je me déplace pour être en face des futurs porteurs de ballon, sur les blocages, je pousse (tête placée).

Dispositif :

- Groupe :** 6 à 8 par équipe.
Espace : Larg : env. 1,5 m à 2 m par joueur.
 Long : 2 fois largeur + 2 en - buts.
Temps : Séquences de 2 à 3 min.
Matériel : Médecine-ball 2kg.
 ou + si nécessaire ou ballon.
 Balises tous les 5 m.

But : Marquer plus que l'adversaire.

Score : 5 points par zone franchie du ballon
 1 point pour les opposants.



Consignes, règles :

Règles fondamentales : hors jeu, en avant, le jeu au sol.

Respect du lancement de jeu, les opposants restent sur une ligne tant que le joueur utilisateur n'a pas reçu le ballon.

- pour les observateurs :
- évaluer par rapport aux objectifs : combien de zones franchies ? qui avance ? comment ? (passe, en poussée collective) qui s'oppose ? comment ? qui respecte les règles ?

Lancement du jeu : Favorisant au départ l'avancée d'un joueur dans un espace libre, les opposants sur la première ligne à 5m. Retour après essai au milieu, sinon sur la ligne de l'arrêt de jeu.

Critères de réussite :

Sur une séquence de jeu 2 à 3 minutes : investissement global à la lutte et peu de fautes observées sur la loyauté ou sur le jeu au sol. Les joueurs avancent dans les espaces libres et marquent des essais.

POUR EVALUER - REGULER

COMPORTEMENTS OBSERVES

- Trop de difficultés à avancer.
- Joueurs dominants physiquement.
- Des joueurs partent en contournant, vers l'arrière, vers les touches.
- Des joueurs se placent en avant du porteur de balle.
- Les joueurs ne s'opposent pas efficacement.

INTERVENTIONS POSSIBLES

- Lancer le jeu face à des opposants moins organisés.
- Mettre en place des groupes de niveaux en collectif réduit.
- Utiliser un score par rapport à l'arrêt des dominants, valoriser le blocage collectif.
- Réduire l'espace sur la largeur, insister sur la notion d'avancer en donnant un score plus important.
- Insister sur la notion de hors jeu, score en rapport avec les règles : 2 pts pour les adversaires si hors jeu.
- Proposer des exercices de renforcement du plaquage (cf. situation d'appel).

POUR FAIRE EVOLUER LA SITUATION

VARIANTES

- Introduire le hors jeu sur regroupement.
- Augmenter la largeur du terrain.
- Jeu avec score/placage : ne plus compter de points pour les relais, valoriser les plaquages efficaces (qui mettent au sol le porteur) 5 points par essai et 2 pts par plaquage.

EFFETS RECHERCHES

- Apprentissage des nouvelles règles.
- Augmenter progressivement les espaces libres.
- Ressentir l'utilité du soutien si placage efficace, renforcer l'opposition en jeu.

LE MIROIR

ETAPE 2

N° 6

Objectif(s) de l'enseignant <ul style="list-style-type: none"> • AVANCER collectivement en opposition. • EMPECHER D'AVANCER seul et s'organiser pour s'opposer avec les partenaires proches. 	Règle(s) d'action/Attitude(s) à construire par les élèves	
	Pour tous	<ul style="list-style-type: none"> ▪ COMMUNIQUER (avec les gestes et les paroles).
	Opposant direct	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Je me place à l'intérieur du porteur en avançant, pour l'amener au sol ou l'amener en touche. ▪ Je me baisse en regardant la taille, je ceinture, je serre les jambes pour aller au sol avec le porteur.
	Opposant en soutien	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Je me déplace sur la même ligne que l'opposant direct, et à l'intérieur des futurs porteurs de ballon. ▪ Je ne défends pas sur le même joueur qu'un partenaire, je regarde mon opposant direct et non le ballon.
	Porteur	<ul style="list-style-type: none"> ▪ J'avance avec le ballon dans les espaces libres.
	Non Porteur	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Je me place près du porteur afin de pouvoir recevoir le ballon, et je me démarque par rapport aux opposants.

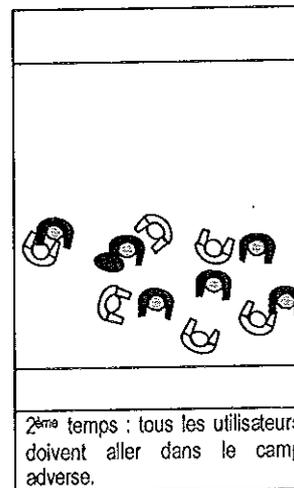
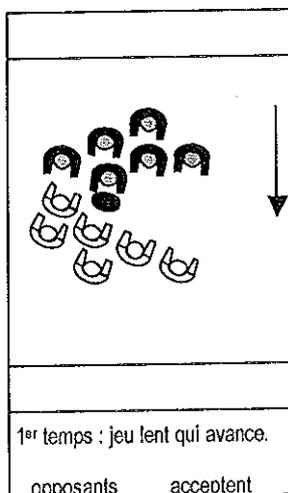
Dispositif :

- Groupe:** 6 à 8 par équipe.
- Espace:** Larg : env. 2 m à 2.5 m/ joueur (15 -20m).
Long : 2 fois largeur + 2 en-butts (30 m).
- Temps:** Durée = séquence de jeu 1 à 2 min.
Plusieurs manches.
- Matériel:** 1 ballon.
- But :** Plaquer le plus grand nombre de joueurs.
- Score :** Nombre de placages obtenus par les opposants.

Lancement du jeu : 1^{er} temps du jeu au ralenti, les utilisateurs n'accélèrent pas, les opposants s'organisent en reculant, puis jeu au SIGNAL : tous les joueurs utilisateurs (avec ou sans ballon) doivent aller dans le camp adverse, les opposants peuvent plaquer tous les utilisateurs.

Consignes, règles :

Respect du lancement de jeu, les utilisateurs ne pas accélérer avant le signal.
 Pour les observateurs : évaluer par rapport aux objectifs : qui s'oppose ? comment ? qui respecte les règles ?



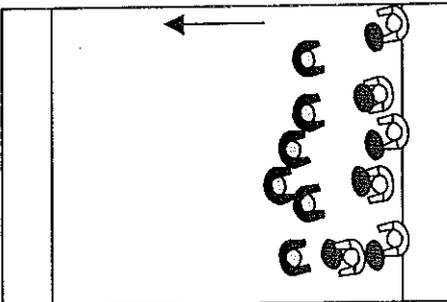
Critères de réussite :
 Peu de plaquages sont manqués, le barrage défensif devient efficace.

POUR EVALUER - REGULER

COMPORTEMENTS OBSERVES <ul style="list-style-type: none"> ▪ Trop de joueurs opposants regardent le ballon. ▪ Les joueurs ne sont pas efficaces sur l'homme. 	INTERVENTIONS POSSIBLES <ul style="list-style-type: none"> ➢ Utiliser un « ARRET sur IMAGE » afin de mettre en évidence, la mauvaise prise d'information. ➢ Utiliser des exercices de plaquage et insister sur la proximité des 2 équipes, les opposants doivent AVANCER et non attendre les utilisateurs.
---	--

POUR FAIRE EVOLUER LA SITUATION

VARIANTES <ul style="list-style-type: none"> ▪ Le jeu des utilisateurs peut être dirigé par l'Enseignant. 	EFFETS RECHERCHES <ul style="list-style-type: none"> ➢ Réguler les formes de jeu.
--	--

JEU MULTI BALLONS		ETAPE 1	N° 3
Objectif(s) de l'enseignant <ul style="list-style-type: none"> • RENFORCER le statut d'utilisateur ou d'opposant. • ACCEPTER les contacts individuels. • AVANCER seul vers la cible. • EMPECHER D'AVANCER seul ou collectivement. • COMPRENDRE ET RESPECTER les règles fondamentales du jeu : la marque, les droits et devoirs, le jeu au sol, le hors jeu. 	Règle(s) d'action/Attitude(s) à construire par les élèves		
	Porteur	<ul style="list-style-type: none"> ▪ J'avance avec le ballon sur les points fragiles et vers le camp adverse. ▪ Si j'arrive au contact, je m'organise (tête, dos, bassin) pour conserver le ballon. 	
	Non Porteur	<ul style="list-style-type: none"> ▪ (Evolution au cours du jeu) je me place près du porteur afin de pouvoir protéger ou participer à la poussée collective. 	
	Opposant direct	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Je maîtrise mon action sur l'adversaire afin de ne pas le blesser, pour l'amener au sol ou en touche. ▪ Je me baisse en regardant la taille, je ceinture, je serre les jambes pour aller au sol avec le porteur. 	
	Opposant en soutien	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Je me replace en face d'un futur porteur. 	
Dispositif :			
Groupe : 6 à 8 par équipe. Espace : Larg: env 1 m à 1.5 m/ joueur. Long: 1,5 à 2 fois largeur + 2 en-but. Temps : Durée limitée = séquence de jeu 1 à 2 min. Matériel : Médecine-ball 2kg ou ballons (1 par joueur).			
But : Marquer dans le camp adverse. Score : 1 point par ballon séquence.			
Lancement du jeu : les utilisateurs partent de leur camp sans élan. Les opposants sont dispersés dans le terrain proche, le jeu démarre au signal.			
Critères de réussite : Sur une séquence de jeu : peu de fautes observées sur la loyauté ou sur le respect des consignes, le plus grand nombre de ballons est apporté dans l'en-but.			
Consignes, règles : <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Pour les utilisateurs :</i> si je suis plaqué, ou poussé en touche, je lâche le ballon dans mon camp, je sors du terrain et je retourne dans mon camp afin de me remettre en jeu. Si je marque, je sors du terrain et retourne dans mon camp pour aider mes partenaires. ▪ <i>Pour les opposants :</i> je n'utilise JAMAIS le ballon, laisser les utilisateurs prendre les ballons au sol. ▪ <i>Pour les observateurs :</i> évaluer par rapport aux objectifs : qui avance ? comment ? qui respecte les consignes ? en utilisation et en opposition. 			
POUR EVALUER - REGULER			
COMPORTEMENTS OBSERVES <ul style="list-style-type: none"> ▪ Des joueurs ne respectent pas les consignes de fonctionnement. ▪ Des joueurs n'avancent pas vers la cible. ▪ Des joueurs ne plaquent pas. ▪ Des joueurs dominants physiques. ▪ Des joueurs ne se régulent pas (courses désordonnées, attitudes dangereuses). ▪ Des ballons sont lancés vers la cible. 		INTERVENTIONS POSSIBLES <ul style="list-style-type: none"> ➢ Lancer le jeu en faisant rappeler les consignes par un élève et mettre en place un système de score sur le respect des consignes. ➢ Mettre en place des groupes de niveaux et valoriser. ➢ Proposer des groupes de niveaux, et des exercices spécifiques. ➢ Mettre en place des groupes de niveau, leur donner des médecine-ball, leur limiter le nombre de ballons utilisables. ➢ Rappel des consignes, les placer en position d'observateurs. ➢ Rappel de la règle pour la marque « aplatis le ballon ». 	
POUR FAIRE EVOLUER LA SITUATION			
VARIANTES <ul style="list-style-type: none"> ▪ Permettre aux opposants d'arracher les ballons au porteur debout. ▪ Si le joueur sort en touche, le ballon est définitivement perdu. ▪ Matérialiser des zones (cf. jeu des zones), points par zones atteintes par les ballons. ▪ Jouer le ballon « mains à mains », pas de passes. ▪ Varier la durée, compter le nombre d'essais sur 30 sec. 		EFFETS RECHERCHES <ul style="list-style-type: none"> ➢ Renforcer l'attitude au contact. ➢ Valoriser les efforts afin de rester sur le terrain. ➢ Pour ceux qui n'atteignent pas la cible. ➢ Limiter le désordre si la situation génère trop de risque. ➢ Ajouter une pression d'apprentissage, valoriser l'investissement défensif. 	

Objectif(s) de l'enseignant • AVANCER ET CONSERVER le ballon en utilisant le partenaire proche. • SOUTENIR le porteur du ballon. • EMPECHER D'AVANCER, RECUPERER le ballon en s'organisant avec les partenaires proches.	Règle(s) d'action/Attitude(s) à construire par les élèves	
	Porteur	<ul style="list-style-type: none"> ▪ J'avance et fait avancer mon partenaire avant d'être bloqué. ▪ Si j'arrive au contact, je m'organise (tête, dos, bassin) pour conserver le ballon et le rendre disponible pour mon partenaire.
	Non Porteur	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Je soutiens mon partenaire. S'il se fait prendre avec le ballon, je viens l'aider à le conserver et à l'utiliser.
	Opposants	<ul style="list-style-type: none"> ▪ J'avance rapidement puis contrôle ma vitesse pour plaquer le porteur avant qu'il passe le ballon. ▪ Si je ne suis pas fixé par la passe, je vais vite plaquer le partenaire du porteur qui reçoit le ballon. ▪ Je cherche à récupérer le ballon. ▪ Si je suis à la poursuite, je rattrape très vite mon retard pour pouvoir aider mon partenaire en défense.

Dispositif :

Groupe : 3 groupes numérotés de 2 joueurs par équipe.

Espace : Larg : env. 10 m.
Long : env. 15 m.

Temps : Environ 4 numéros.

Matériel : Ballon, balises et maillots.

But : Marquer (même que pour un essai).

Score : 5 pts par essai.

Consignes, règles :

- Pour tous : respect du règlement.
- Pour les observateurs : évaluer par rapport aux objectifs : qui avance ? qui fait avancer ? qui soutient ? qui plaque ?

Critères de réussite :
Les essais sont marqués sans arrêt du ballon.

Lancement du jeu : Quand E appelle un numéro, tous les joueurs concernés entrent sur le terrain en passant par les portes :

- les utilisateurs entrent tous par la même porte,
- les opposants entrent par 2 portes différentes.

Le ballon peut être donné de main à main, mis au sol, lancé en l'air et à conquérir

ATTENTION : tout mettre en œuvre pour éviter les courses frontales et dangereuses (E se déplace et coupe les élans par exemple).

Possibilité d'appel au secours d'un autre numéro en cours d'action.

POUR EVALUER - REGULER

COMPOTEMENTS OBSERVES <ul style="list-style-type: none"> ▪ « Refus » de venir chercher le ballon. ▪ Manque d'implication en situation d'opposant. ▪ Joueurs dominants physiques. 	INTERVENTIONS POSSIBLES : <ul style="list-style-type: none"> ➢ Utiliser des situations d'appel aidant à résoudre les problèmes affectifs. ➢ Donner des points pour les placages réussis. ➢ Faire des groupes de niveau en faisant attention à la numérotation. Si plusieurs groupes interviennent, commencer par faire rentrer les dominants.
--	---

POUR FAIRE EVOLUER LA SITUATION

VARIANTES <ul style="list-style-type: none"> ▪ Varier les effectifs (par numéro de 1 à 4 joueurs) et les placements des portes d'entrée (rapports de force en équilibre, plus désavantageux...). ▪ Score si la passe est faite au bon moment (le partenaire marque ou avance très fortement). 	EFFETS RECHERCHES <ul style="list-style-type: none"> ➢ Favoriser l'implication de tous les élèves et leur faire vivre des rapports d'opposition différents (adversaires à la poursuite, sur le côté, de face...). ➢ Améliorer les prises de décision, les attitudes proches de l'adversaire.
--	---

Objectif(s) de l'enseignant

- AVANCER en utilisant le partenaire proche.
- SOUTENIR le porteur du ballon.
- EMPECHER D'AVANCER seul et s'organiser pour s'opposer avec les partenaires proches.

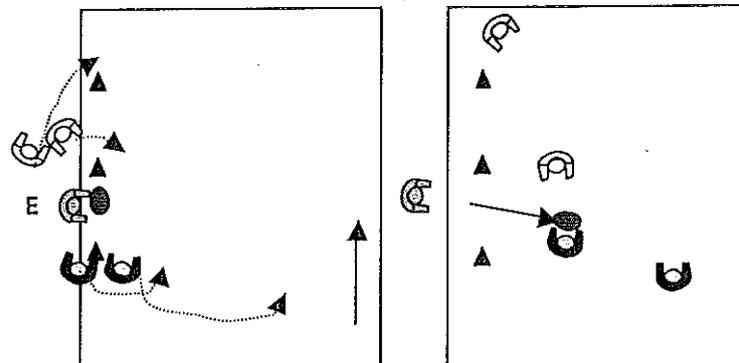
Règle(s) d'action/Attitude(s) à construire par les élèves

Porteur	<ul style="list-style-type: none"> ▪ J'avance le plus droit possible, place mon regard pour voir adversaires et partenaire, fais avancer mon partenaire avant d'être bloqué et cours rapidement pour le soutenir. ▪ Si j'arrive au contact, je m'organise (tête, dos, bassin) pour rendre le ballon disponible pour E qui le passera à mon partenaire.
Non Porteur	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Je soutiens mon partenaire en me plaçant devant l'espace libre (« à l'extérieur ») et en me tenant prêt à recevoir le ballon. ▪ S'il se fait prendre avec le ballon, je me prépare à recevoir la passe de E qui va récupérer le ballon.
1^{er} Opposant	<ul style="list-style-type: none"> ▪ J'avance rapidement puis contrôle ma vitesse pour plaquer le porteur avant qu'il passe le ballon. ▪ Si je ne suis pas fixé par la passe, je vais vite plaquer le partenaire du porteur qui reçoit le ballon.
2^{ème} Opposant	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Je respecte les consignes qui concernent mon intervention et idem 1^{er} défenseur.

Dispositif :

- Groupe :** 2 utilisateurs et 2 opposants.
Espace : Larg : env. 10 m.
 Long : env. 20 m.
Temps : 3 à 4 ballons par équipe.
Matériel : Ballon, balises et maillots.
But : Marquer plus que l'adversaire.
Score : 5 pts par essai.
 + 2 pts si passe au temps juste.
 2 points si blocage et utilisation de E

Distance entre les balises 5 m



Consignes, règles :

- Pour tous : respect du règlement.
- Pour les utilisateurs : respect au lancement. Si 1^{er} attaquant, E récupère le au 2^{ème} attaquant.
- Pour les 1^{er} opp : je me charge du 1^{er} attaquant.
 2^{ème} opp : je m'adapte à la situation pour empêcher les utilisateurs de marquer.
- Pour les observateurs : évaluer par rapport aux objectifs : qui avance ? qui fait avancer ? qui soutient ? qui plaque ?

Lancement du jeu : Quand E lance le ballon en l'air :

- Les utilisateurs se déplacent sur la largeur du terrain.
- Les opposants entrent sur le terrain par leurs balises d'entrée.
- Ils ne pourront avancer (dépasser le niveau de leur balise) qu'à la passe de E au premier utilisateur.

Critères de réussite :

Essais marqués sans arrêt du mouvement du ballon.

POUR EVALUER - REGULER

COMPORTEMENTS OBSERVES

- Les joueurs hésitent à avancer, fuient les défenseurs.
- Tendance à aller au contact avant d'essayer de faire avancer le partenaire.
- Peu d'implication sur le plan défensif.
- Joueurs dominants physiques.

INTERVENTIONS POSSIBLES

- Utiliser des situations d'appel aidant à résoudre les problèmes affectifs.
- Faciliter le lancement en plaçant les joueurs sur le terrain avant le lancement.
- Jouer sur le temps de départ du 1^{er} opposant.
- Arrêts sur image, faire chercher...
- Score sur les plaquages réussis.
- Faire des groupes de niveau.
- Si dominants utilisateurs : faire avancer plus rapidement les opposants, si dominants opposants faire l'inverse.

POUR FAIRE EVOLUER LA SITUATION

VARIANTES

- Faire évoluer le nombre de joueurs (2 x 1, 2 + 1 x 2 ...), les temps d'entrée...
- Action terminée si blocage du porteur du ballon.
- Arrivée d'un autre joueur si blocage du porteur du ballon, pour aider à la conservation et à l'utilisation.
- Exercice de placage : axer le travail sur la défense en donnant des consignes aux attaquants (garde, donne, feinte de passe...).

EFFETS RECHERCHES

- Faire vivre un grand nombre de situations, éviter une forme de stéréotype.
- Renforcer les exigences sur les bons choix du porteur du ballon
- Apprentissage du rôle du soutien « axial ».
- Apprentissage sur la coopération défensive.

LE 4 CONTRE 4

ETAPE 3

N° 12

Objectif(s) de l'enseignant

- AVANCER en utilisant les partenaires proches et éloignés
- EMPECHER D'AVANCER seul et S'OPPOSER avec ses partenaires pour fermer les espaces.
- SOUTENIR en utilisation et en opposition.

Règle(s) d'action/Attitude(s) à construire par les élèves

Pour tous

- Communiquer.

Porteur

- J'avance et utilise le partenaire le mieux placé pour avancer avant d'être bloqué.
- Si j'arrive au contact, je m'organise (tête, dos, bassin) pour conserver le ballon et le rendre disponible pour mes partenaires.

Non Porteur

- Si je suis à l'extérieur de mon partenaire (le ballon se rapproche de moi), je cherche à me démarquer sur la largeur du terrain.
- Si je suis à l'intérieur du ballon (il s'éloigne de moi), je soutiens le porteur du ballon en me plaçant dans son axe (dans son dos). S'il se fait prendre avec le ballon, je viens l'aider à le conserver et à l'utiliser.

Opposants

- J'empêche le plus rapidement possible les adversaires d'avancer. Si je suis proche du porteur, je le plaque. Si je suis éloigné du porteur je m'informe sur le placement de mes partenaires et des adversaires, je prends en charge l'un d'eux et cherche à avancer rapidement avec les autres.

Dispositif :

- Groupe :** 4 par équipe.
Espace : Larg : env. 2 m à 2,5 m/ joueur (15-20m).
 Long : 2 fois largeur + 2 en-butts (30 m).
Temps : Durée = séquence de jeu 1 à 2 min.
 Plusieurs manches.
Matériel : 1 ballon.

But : Marquer plus que l'adversaire.

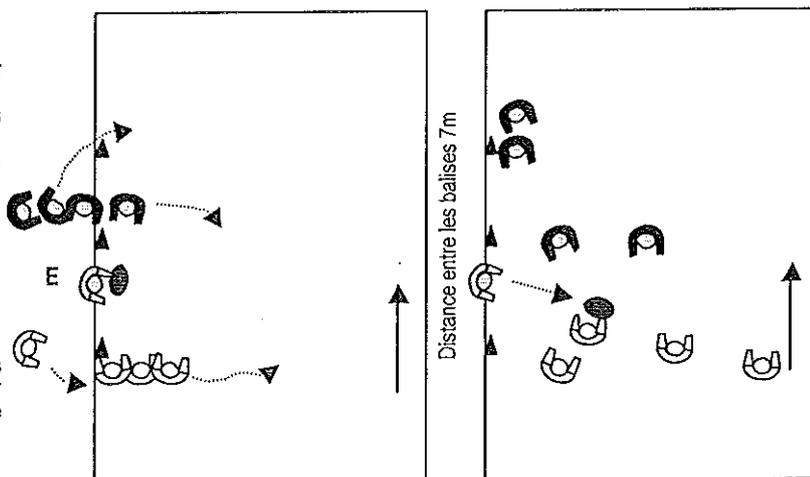
Score : 5 points par essai.

Consignes, règles :

Les opposants varient leurs montées défensives : dans un 1^{er} temps sur consignes de E, puis de leur propre initiative.

Critères de réussite :

Les utilisateurs battent les différents rideaux défensifs sans blocage prolongé. Présence active d'un soutien dans un espace libre.



Lancement du jeu : Dès que l'Enseignant lance la balle en l'air pour lui-même :

- les utilisateurs peuvent se déplacer sur la largeur du terrain,
- les opposants entrent sur le terrain, répartis en deux groupes par des balises d'entrée différentes, avec des consignes sur les formes d'opposition (prises en charges défensives différentes).

A la passe de E, les opposants peuvent avancer vers les utilisateurs.

POUR EVALUER - REGULER

COMPORTEMENTS OBSERVES

- Courses en travers du porteur.
- Des difficultés pour se positionner sur le terrain, les utilisateurs restent centrés sur le ballon.
- Faible implication défensive des défenseurs qui rentrent par les balises plus profondes.

INTERVENTIONS POSSIBLES

- Faire ressortir les « fermeture des portes » par des arrêts sur image.
- Insister sur la notion de démarquage, et construire avec les élèves une répartition logique des rôles (qui se démarque au large, qui soutient dans l'axe).
- Valoriser par le score les bonnes attitudes défensives.

POUR FAIRE EVOLUER LA SITUATION

VARIANTES

- Utiliser toutes les variantes possibles d'échelonnement de l'opposition (placement des balises, défense à la poursuite qui rentre par la même balise que les utilisateurs...) jusqu'à situation d'équilibre, voire déséquilibre défavorable aux utilisateurs.
- Utiliser le même type de structure pour le travail de renforcement de la répartition défensive, en donnant des consignes aux utilisateurs et en demandant à l'opposition de s'adapter (rajouter score sur placages, zone de terrain atteinte...).

EFFETS RECHERCHES

- Faire vivre la diversité des oppositions et faire émerger l'efficacité d'une bonne répartition des rôles (efficace quelques soient les situations).
- Aborder les situations générant l'utilisation du jeu au pied.
- Faire émerger l'efficacité d'une bonne répartition des rôles défensifs, travailler sur le type de communication nécessaire pour défendre collectivement.