Fondamental

- Cycle 3 -

Fiche de travail

Des jeux vers le rugby

Progresser au rugby nécessite de prendre conscience de son rôle pour acquérir des comportements de joueurs efficaces.

Ce module d'apprentissage repose sur trois thèmes de travail qui permettent d'aborder les notions d'attaque, défense et stratégie de jeu collectif. Leur mise en œuvre ne nécessite pas d'être chronologique : ce sont les réactions des élèves qui dicterons la trame de travail pour répondre aux besoins de la classe ou d'un groupe en particulier. Pour chaque thème, trois situations d'apprentissage, de complexité progressive, permettent d'appréhender le jeu selon des objectifs précis. L'espace utilisé est toujours le même (sauf pour la situation de référence) : un terrain de 10 X 6 m.

<u>Situation de référence</u>

Le sept contre sept

Afin de respecter le sens de l'activité, c'est une situation aménagée de match 7 contre 7 sur un terrain 20 X 12 m dans laquelle les joueurs doivent observer les règles minimales du rugby : passer toujours vers l'arrière, plaquer uniquement au-dessous de la ceinture, marquer par un essai.

En évaluation diagnostique, elle est l'occasion de cibler les besoins des enfants : en évaluation sommative, elle permet d'identifier les progrès accomplis : assumer son rôle d'attaquant ou de défenseur et adopter un comportement efficace (faire évoluer la grappe, accepter le combat, libérer des espaces et les exploiter, mettre en œuvre des tactiques).

<u>S'organiser en défense</u>

Niveau 1 : l'épervier

Dispositif : quatre joueurs, un attaquant et trois défenseurs qui entrent en jeu simultanément.

Consignes : pour le porteur de ballon, traverser le terrain pour tenter de déposer le ballon derrière la ligne ; pour les défenseurs, stopper la progression du porteur de balle en le plaquant.

Critère de réussite : Réussir deux immobilisations décisives sur trois passages de l'attaquant.

Niveau 2 : le voleur de pommes

Dispositif : pendant que le voleur de pommes sort du terrain, deux gardiens sont tirés au sort parmi les élèves.

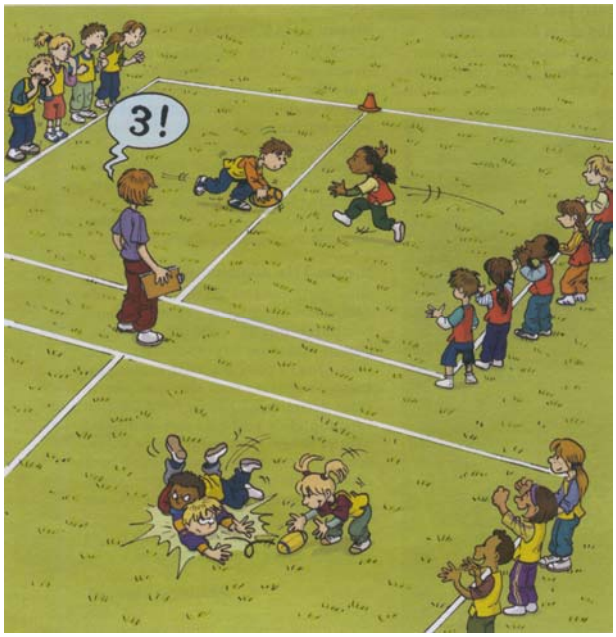
Consignes : pour les deux gardiens du verger, empêcher le voleur de marquer l'essai derrière la ligne du côté opposé à celui par lequel il est entré.

Critère de réussite : Réaliser deux plaquages décisifs par tentative.

Niveau 3 : le béret 1 contre 2

Dispositif : deux équipes de six joueurs s'opposent. Le béret (la balle ovale) est placé sur la ligne médiane (voir dessin ci-dessous). ***Consignes* :** à l'appel de son numéro, courir pour s'emparer du ballon et aller marquer un essai (au lieu de le rapporter dans son camp) ; pour celui qui devint défenseur, empêcher l'action du porteur de balle en le plaquant, il est ensuite aidé par l'arrivée d'un deuxième défenseur (le numéro suivant), déclenchée par un signal donné par l'enseignant.

Critère de réussite : deux plaquages décisifs sur trois attaques.



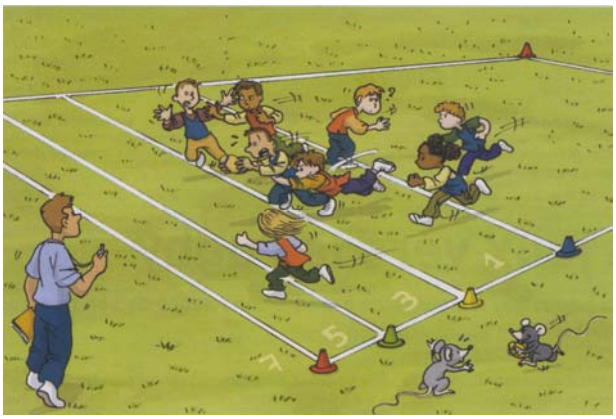
<u>Construire l'attaque</u>

Niveau 1 : le couloir d'attaque

Dispositif : le terrain est séparé en trois couloirs parallèles de 2 m chacun. Dans chacun des couloirs, deux attaquants avec un ballon et un défenseur.
Consignes : Pour les attaquants, progresser par des passes sans sortir du couloir et tenter de marquer un essai derrière la ligne de fond opposée ; pour le défenseur, plaquer l'un des adversaires pour stopper l'attaque, dans ce cas les attaquants retournent au point de départ.
Critère réussite : marquer deux essais sur trois attaques.

Niveau 2 : le joker
Dispositif **:** deux équipes de quatre s'opposent ; un joueur-joker est positionné à l'extérieur de l'espace de jeu au niveau de la ligne médiane. Le tirage au sort détermine l'équipe attaquante, après trois attaques, les rôles sont inversés.
Consignes : jouer 3 contre 3 mais pour bénéficier du joker, il faut franchir la ligne médiane avec le ballon.
Critères de réussite :
Obtenir l'aide du joker deux fois sur trois attaques ; marquer deux essais.

Niveau 3 : le gagne-terrain
Dispositif : Le terrain comporte quatre zones de largeurs décroissantes (cf. dessin ci-dessus) et ayant chacune une valeur différente (7, 5, 3, 1). Au départ de l'action, les attaquants se positionnent derrière la ligne de fond et les défenseurs se placent en ligne à limite de la première zone d'intervention.
Consignes : pour les attaquants, tenter de marquer un essai dans la zone la plus éloignée de la ligne de départ ; pour les défenseurs, plaquer l'adversaire dans la zone la plus proche.
Critère de réussite : comptabiliser les points en fonction de la zone atteinte pour déterminer l'équipe gagnante.



<u>Produire un jeu efficace</u>
Niveau 1 : les deux font la paire
Dispositif : deux équipes de six joueurs numérotés par deux (deux coéquipiers ont le même numéro), chacune sur son demi-terrain, dernière la ligne de fond au départ de l'action ; au signal, deux attaquants et deux défenseurs entrent en jeu ; leur connaissant leur rôle, les binômes s'organisent.
Consignes : a l'appel de son numéro, le binôme d'attaquants s'organise pour marquer l'essai, les défenseurs les en empêchent.
Critère de réussite : Le nombre de points marqués par chaque équipe (un plaquage réussi vaut 1 point, un essai, 2).

Niveau 2 : la traversée
Dispositif : deux équipes de cinq, une en attaque, l'autre en défense. Les défendeurs sont placés en dehors du terrain, chacun ayant une zone de plaquage délimitée par un couloir perpendiculaire à la longueur du terrain.
Consignes : Pour les attaquants, marquer un essai pour les défenseurs plaquer dans leur zone d'attribution.
Critère de réussite : le nombre d'essai marquées sur trois tentatives.

Niveau 3 : Le déploiement
Dispositif : quatre attaquants et trois défenseurs ; le terrain, séparé en deux, comporte quatre couloirs, un pour chaque attaquant (voir ci-contre).
Consignes : pour les attaquants, progresser en passer pour aller marquer un essai dernière la ligne de fond adverse sans toutefois sortir de son couloir (le dernier attaquant n'ayant pas de défenseur se trouve en situation favorable pour aller à l'essai) ; pour les défenseurs, empêcher la progression des adversaires sans sortir de leur couloir.
Critère de réussite :
Le nombre de points marqués après trois passages.

Philippe Dauzat,
Illustrations : Caro
Extrait de la revue EPS 1 n°125, novembre-décembre 2005, pp. 23-24
www.revue-eps.com