Jouer au TAG XIII à l'école, une pratique du rugby à XIII

Un module d'apprentissage pour les élèves du cycle 3

USEP

FFR XIII **USEP 11 et 66**

LE TAG XIII

L'ACTIVITE

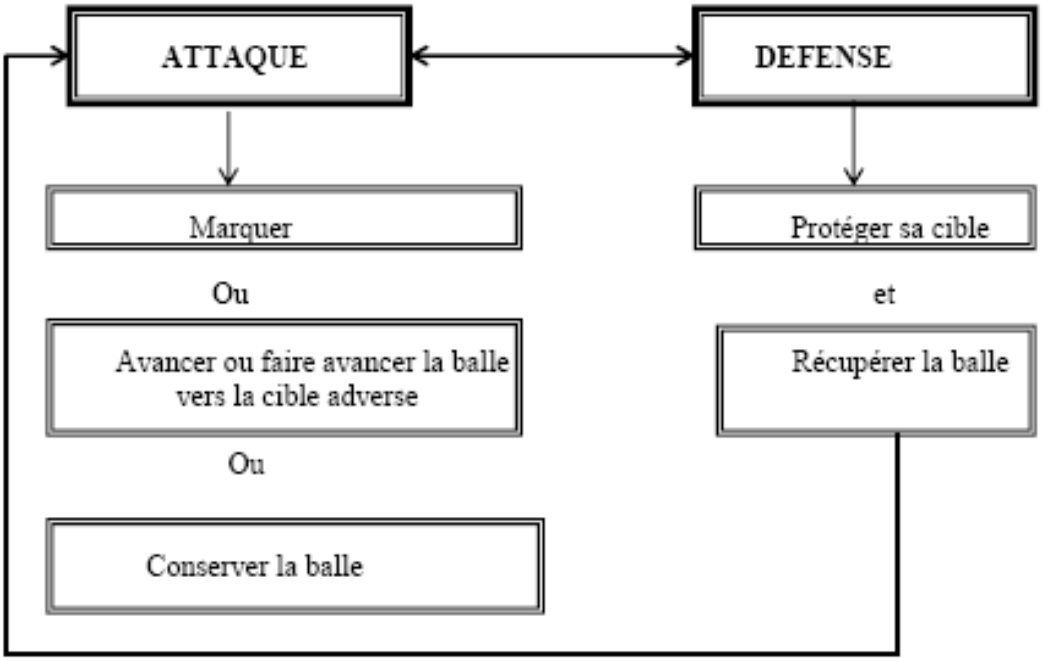
Le **rugby à XIII** est un sport collectif de contact et d'évitement dont le but est de déposer le ballon dans la zone de marque (marquer un essai) en portant le ballon et/ou en faisant une passe arrière à un partenaire mieux placé.
Le rugby à XIII permet au joueur plaqué au sol, ou bloqué debout, de garder le ballon et de le remettre en jeu pour son équipe par un geste technique que l'on appelle **le tenu** et qui fait la **spécificité du rugby à XIII**. Le tenu n'est pas un arrêt de jeu et se doit d'être joué le plus rapidement possible.
Chaque équipe en possession du ballon a droit à 6 tenus consécutifs : c'est-à-dire 6 chances ou droits à l'erreur pour aller marquer.

L'ACTIVITE TAG XIII

Le TAG XIII est une pratique du rugby à XIII où le placage (pour aboutir à un tenu) est remplacé par l'arrachage d'un scratch attaché à une ceinture par un système velcro ou d'un foulard et où **tout contact est proscrit.**

Le TAG XIII se situe dans le "domaine " caractérisé par des actions de coopération et d'opposition.
Il consiste à "résoudre à plusieurs et en actions par des attitudes d'aide et d'opposition, des problèmes posés par le déplacement des mobiles (ballon, personnes) dont les trajets et trajectoires sont plus ou moins prévisibles", tout en répondant à la règle fondamentale du "tenu" présenté comme une succession de chances pour aller à l'essai.

Comme dans tous les sports collectifs, la problématique essentielle se situe dans le rapport attaque/défense.



C'est cette activité que nous avons choisi de faire pratiquer aux élèves sur un terrain engazonné ou une surface dure.

Toutefois pour ceux qui le désirent et qui possèdent un terrain engazonné, on peut remplacer le fait de TAGUER par un PLACAGE : c'est-à-dire une mise au sol (ou un arrêt debout) de l'adversaire et donc avec CONTACT. Toutes les situations décrites ci-dessous peuvent être réalisées en ajoutant le PLACAGE.

A l'école en cycle 3 nous jouerons au TAG XIII :

- avec un ballon ovale,
- à 5 contre 5, 6 contre 6, ou 7 contre 7,
- sur un terrain de 30 x 15 m à 40 x 20 m,
- avec de élèves équipés de ceintures à scratch ou de foulards,
- sans contact,
- en jouant des tenus,
- avec un marqueur de tenu (celui qui aura « tagué »),
- en donnant ou non la possibilité d'utiliser des coups de pied rasant,
- avec des défenseurs placés à 5 m (3 m éventuellement pour les CE2) lors de la réalisation du tenu par l'équipe attaquante, à l'exception du tagueur

Programmes 2008

Développer des capacités motrices et la pratique d'activités physiques, sportives et artistiques.
Contribuer à l'éducation à la santé en permettant aux élèves de mieux connaître leur corps, et à l'éducation à la sécurité, par des prises de risques contrôlées.
Eduquer à la responsabilité et à l'autonomie, en faisant accéder les élèves à des valeurs morales et sociales (respect de règles, respect de soi-même et d'autrui).
Exploiter les ressources locales.

Coopérer ou s'opposer individuellement et collectivement
- Jeux sportifs collectifs (type handball, basket-ball, football, rugby, volley-ball...) : coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre).

Connaissances
Connaître les règles simples *(marque, tenu, hors jeu, en avant, sorties et remises en jeu).*
Connaître les limites du terrain*, l'en-but à attaquer et l'en-but à défendre.*
Connaître le statut d'attaquant (porteur de balle, non *porteur* de balle) et celui de défenseur.
Connaître les informations à prendre en compte sur les partenaires et les adversaires pour agir efficacement.
Connaître les principes d'efficacité en attaque : avancer, passer le ballon, éloigner la balle de l'endroit où sont les défenseurs.
Connaître les principes d'efficacité en défense : constituer un rideau défensif, arracher le scratch ou le foulard.
Connaître les gestes et comportements dangereux pour soi et/ou pour les autres.
Connaître les gestes d'arbitrage liés aux fautes essentielles.

Capacités
Etre capable de s'informer avant d'agir : se situer sur le terrain, percevoir les partenaires disponibles, les adversaires, les espaces libres et l'en-but adverse.
Etre capable de changer rapidement de statut et se reconnaître défenseur ou attaquant.
Etre capable de gérer son effort
En attaque :
Etre capable d'enchaîner quelques actions fondamentales (donner, ramasser, jouer le tenu, esquiver, protéger le ballon, offrir un soutien) en les orientant en direction de l'en-but adverse.
En défense :
Etre capable de constituer un rideau défensif à distance réglementaire
Etre capable de s'organiser collectivement pour attraper le scratch ou le foulard

Attitudes
S'engager avec détermination et loyauté,
Assumer la responsabilité de ses actes vis-à-vis d'autrui.
Accepter de vivre des émotions intenses (plaisir, frustration, peur) tout en gardant le contrôle de ses actes.
Savoir perdre ou gagner dans le respect des adversaires, des partenaires et de l'arbitre.
Prendre en compte les informations données par les observateurs pour s'organiser avec ses partenaires.

PROGRESSION B.O. du 5 janvier 2012

CE2	CM1	CM2
Coopérer avec des partenaires pour affronter collectivement un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif, comme attaquant et comme défenseur : se reconnaître comme attaquant ou défenseur, développer des stratégies, identifier et remplir des rôles et des statuts différents dans les jeux vécus, respecter les règles. ◦ connaître et respecter les conditions matérielles du jeu (espace de jeu, matériel, répartition des joueurs….) et les règles (gestion, fonction des tracés, utilisation du matériel) ; ◦ connaître et respecter selon le jeu les relations entre les joueurs, accepter le contact physique ou au contraire respecter l'interdiction de contact. □ Remarque : l'espace de jeu, les règles et le nombre de joueurs sont adaptés à l'âge et aux possibilités des élèves.		
En attaque □ Conserver le ballon : passer, recevoir, contrôler le ballon de plus en plus efficacement. □ Progresser vers la cible : passer à un partenaire dans le sens de la progression, partir vite vers l'avant, se placer en arrière du porteur, passer vers l'arrière). □ Marquer : passer à un partenaire placé, marquer	**En attaque** □ Conserver le ballon : passer le ballon à un partenaire démarqué, se démarquer pour donner une solution de jeu au porteur, recevoir le ballon à l'arrêt ou en mouvement. □ Progresser vers la cible : utiliser le dribble ou la passe selon la situation de jeu. □ Marquer : choisir une stratégie permettant de tirer en position favorable (passe à un partenaire placé, dribble pour passer la défense, tir en mouvement…). reprendre le ballon sur rebond, changer très vite de statut (de défenseur à attaquant). □ Ralentir la progression de l'adversaire : gêner le porteur du ballon dans sa progression et dans ses	

un essai □ Utiliser l'espace de jeu dans ses dimensions, latéralement et en profondeur. **En défense** □ Reprendre le ballon : se placer sur les trajectoires de passes… □ Ralentir la progression de l'adversaire : gêner le porteur du ballon, bloquer le porteur selon la modalité convenue). □ Empêcher de marquer : gêner le tireur dans son Action, empêcher le porteur d'atteindre la zone d'embut).	tentatives de passe. □ Empêcher de marquer : monter sur le tireur dans l'axe de tir, se placer sur les trajectoires de passes aux attaquants en position de tir. → Au cours d'un match, assurer alternativement les rôles d'attaquant, de défenseur et d'arbitre. Participer à la marque en coopérant avec ses équipiers, en s'opposant individuellement et collectivement à l'équipe adverse et en respectant les règles définies

USEP

Repères de progrès

PASSER DE		A
- Se débarrasser de la balle, - Ne pas attraper la balle, - Manquer la cible, - Ne pas tenir compte du placement des adversaires et des partenaires, - Attendre la balle ou l'adversaire, - Avoir peur de la balle en tant que gardien, - Ne pas oser tirer.	→	- Passer la balle en arrière à un partenaire mieux placé, - Attraper la balle en mouvement, - Tirer à l'endroit où n'est pas le gardien, - Se placer judicieusement dans des espaces, - Participer activement au jeu - S'opposer au tir, - Tirer à bon escient.

Evaluation

		Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
ATTAQUANT	**Avec le ballon**	Je recule, je perds la balle ou je la lance n'importe où.	J'avance, j'essaie de passer le ballon en arrière	J'avance, et je passe le ballon à un partenaire mieux placé.
	Sans le ballon	Je suis souvent hors-jeu ou éloigné de l'action.	Je participe, je suis proche du ballon derrière mon partenaire. Je suis quelquefois devant la balle.	Je ne suis jamais hors-jeu Je donne une bonne aide au porteur du ballon.
DEFENSEUR		Je n'essaie pas de « taguer » l'adversaire. Je me tiens à la distance réglementaire du tenu	Je m'interpose et je ralentis l'adversaire.	Je « tague » l'adversaire
ARBITRE		Je connais les règles de l'en avant, de l'essai et je les fais appliquer	Je connais les règles de la touche, du tenu et je les fais appliquer.	Je connais la règle du hors-jeu et je la fais appliquer.

USEP

LEXIQUE

Aplatir : déposer le ballon dans l'en but adverse

« Taguer » : arracher le scratch ou le foulard de l'adversaire

En avant : tomber le ballon devant soi ou le passer à un adversaire placé devant soi

Hors-jeu :

- Pour l'attaquant : joueur situé en avant du ballon joué par un partenaire. Pour pouvoir recevoir le ballon, le joueur est toujours entre son partenaire et sa propre zone d'en but.
- Pour le défenseur, lors d'une remise en jeu ou d'un tenu, il se situe toujours sur une ligne fictive parallèle à l'en but située à 5 m du ballon.

Essai : fait de déposer le ballon dans l'en but adverse

Pénalité : sanction après une faute

Faute : attitude d'un joueur contre la règle

Tenu : geste technique qui permet de rejouer le ballon lorsque l'on est « tagué »

1. Le joueur « tagué » est debout face à la ligne de but adverse.

2. Il pose le ballon au sol.

3. Il talonne le ballon avec son pied pour le ½ de tenu qui le ramasse, puis le passe ou le porte.

USEP

½ de tenu : joueur de l'équipe attaquante placé juste derrière le joueur de son équipe qui réalise le tenu.

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
- la façon de jouer le ballon.

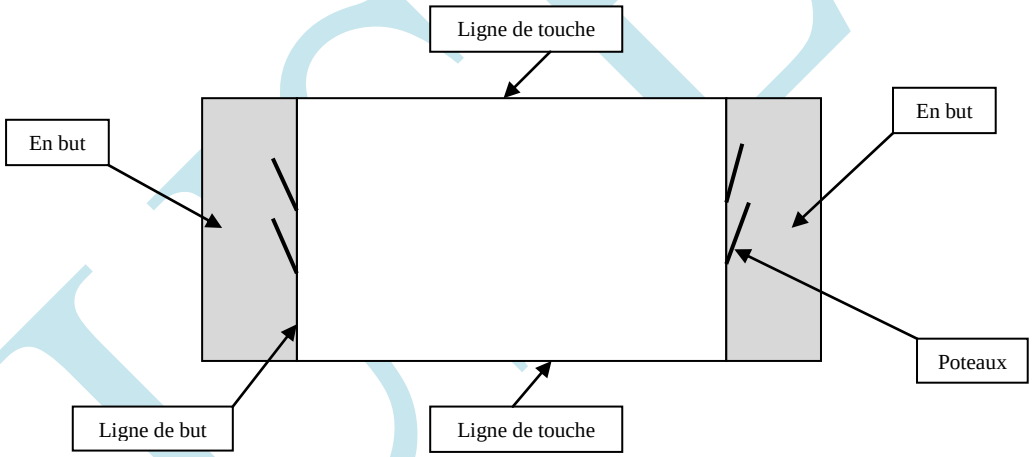
Equipe attaquante : équipe qui possède le ballon

Equipe défendante : équipe qui ne possède pas le ballon

Marqueur de tenu : seul joueur (celui qui a « tagué ») de l'équipe défendante qui peut rester devant le joueur qui réalise le tenu

En but : zone dans laquelle on aplatit le ballon pour marquer un essai

Touche : fait pour le ballon ou le joueur porteur du ballon de sortir sur le côté du terrain



Les poteaux (piquets) permettront de mieux visualiser la zone d'en but pour les élèves.

REGLES DU JEU

USED

But du jeu : marquer des essais et empêcher l'équipe adverse de marquer en respectant des règles

MARQUER

Pour marquer un point, il faut déposer le ballon dans un endroit quelconque de la zone d'essais adverse (contact momentané joueur-ballon-sol)

DROITS D'ACTIONS AVEC LE BALLON

On a le droit :
- de courir en portant le ballon à la main
- de le ramasser, de l'attraper
- de le lancer, de le passer à un partenaire
- de le jouer au pied en bottant au sol (coup de pied rasant) selon que l'on autorise ou non le jeu au pied

DROIT DE S'OPPOSER A L'ADVERSAIRE

On a le droit de s'opposer à l'adversaire porteur du ballon en lui arrachant l'un de ses scratchs ou l'un de ses foulards mais on ne peut pas lui arracher le ballon.

DEVOIR DE JOUER LE TENU

Lorsque le porteur du ballon a été « tagué », il doit rapidement jouer un tenu à l'endroit où il s'est fait arracher le scratch ou le foulard. Tous les adversaires se tiennent sur une ligne fictive parallèle à l'en but à 5 m du tenu (on peut au début du module se situer à 3 m).

1. L'arbitre annonce « Tenu ».
2. Le défenseur pose le scratch ou le foulard au sol à l'endroit où il l'a arraché et reste devant le tenu. C'est le marqueur : seul joueur qui n'est pas à 5 m. Il peut défendre dès la réalisation du tenu.

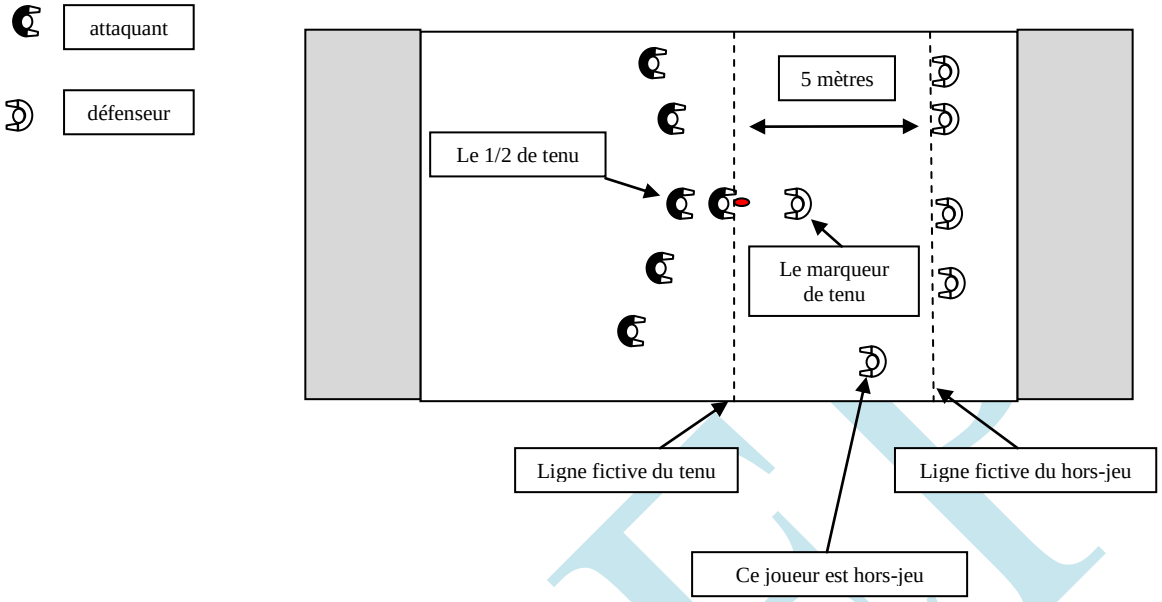
3. L'attaquant joue le tenu de cet endroit pour le ½ de tenu et remet son scratch ou son foulard.

LE HORS-JEU

On est hors-jeu (on ne peut pas participer au jeu) quand **on est placé devant le** partenaire de son équipe **porteur du ballon**.

Ainsi, on n'a pas le droit de passer le ballon à un partenaire placé en avant, donc **hors-jeu**.

Tous les défenseurs (sauf le marqueur de tenu) lors d'une remise en jeu ou d'un tenu doivent se tenir sur une ligne fictive parallèle à l'en but située à 5 m du ballon (3 m au début du module). Dans le cas contraire, ils sont hors-jeu



L'EN-AVANT

Lorsqu'on envoie le ballon **avec sa main** ou **son bras**, volontairement ou non, **vers l'avant** (vers la ligne de but adverse), on fait une faute appelée **en-avant**

LE 6ème TENU

Chaque équipe a droit à 6 tenus sans perte de balle. Au 6ème tenu, on rend le ballon à l'adversaire qui redémarre le jeu par un tenu.

L'AVANTAGE :

On n'arrête pas forcément le jeu quand un attaquant commet une faute (ex : en-avant, hors-jeu) ; si l'adversaire peut récupérer le ballon et le jouer à son avantage (gagner du terrain), on laisse le jeu se dérouler ; sinon, on revient à l'endroit de la faute initiale pour remettre en jeu.

USEP

<u>Les mises et remises en jeu s'effectueront de cette façon</u> : on rend la balle à l'adversaire

Au début du match Au début d'une mi-temps Après un essai **AU CENTRE DU TERRAIN**	Après la faute d'un adversaire **A L'ENDROIT DE LA FAUTE**	Après une sortie de balle ou du joueur porteur de balle en touche **A 5 m DE LA LIGNE DE TOUCHE**	Après une sortie de balle de l'en-but ou un attaquant « tagué » dans l'en but **A 5 m DE LA LIGNE DE BUT**

On pose la balle au sol à l'endroit indiqué par l'arbitre

On la touche du pied

On la ramasse

Puis soit on court avec, soit on la passe

Les adversaires étant placés derrière une ligne fictive parallèle à l'en but située à 5 mètres du ballon remis en jeu.

Ils ont le droit d'avancer dès que le ballon est ramassé par le joueur qui remet en jeu.

MATERIEL POUR JOUER

USEP

Les ceintures peuvent être aisément remplacées par **deux foulards** situés à la taille**.**

- Lot de 5 ballons

taille 3,

- Chasubles,

- Plots

- Ceintures ou foulards .

- 1 sac à

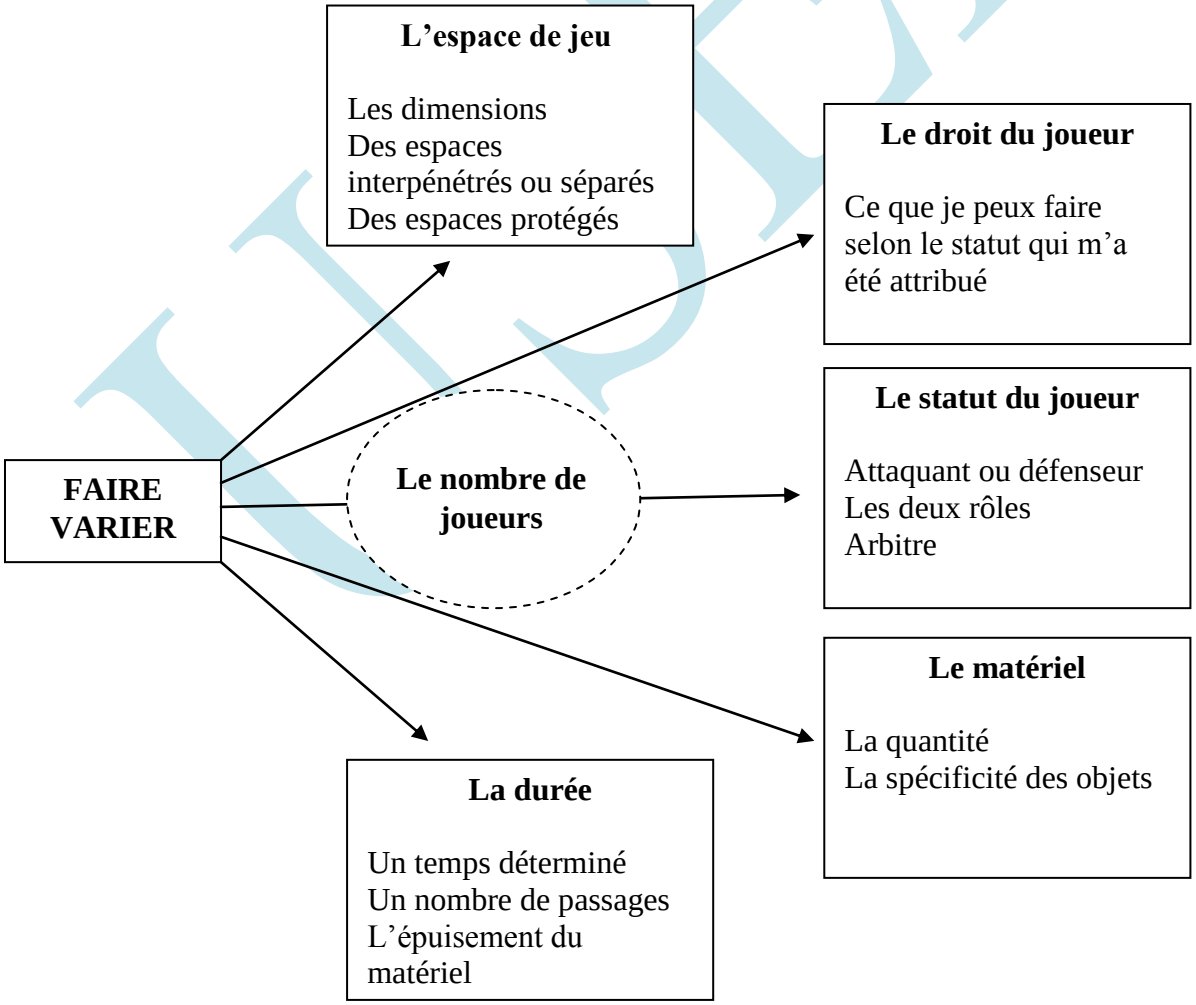
ballons

USEP

LA SITUATION D'APPRENTISSAGE

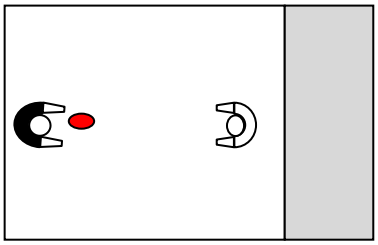
Les situations d'apprentissage se doivent de correspondre à un objectif visé pour répondre à un problème rencontré. Toutes les situations sont susceptibles d'être modifiées selon les principes suivants, en agissant sur différentes variables :

- L'espace de jeu
- Le droit des joueurs
- Le statut des joueurs
- Le matériel
- La durée
- Le nombre de joueurs



HEP

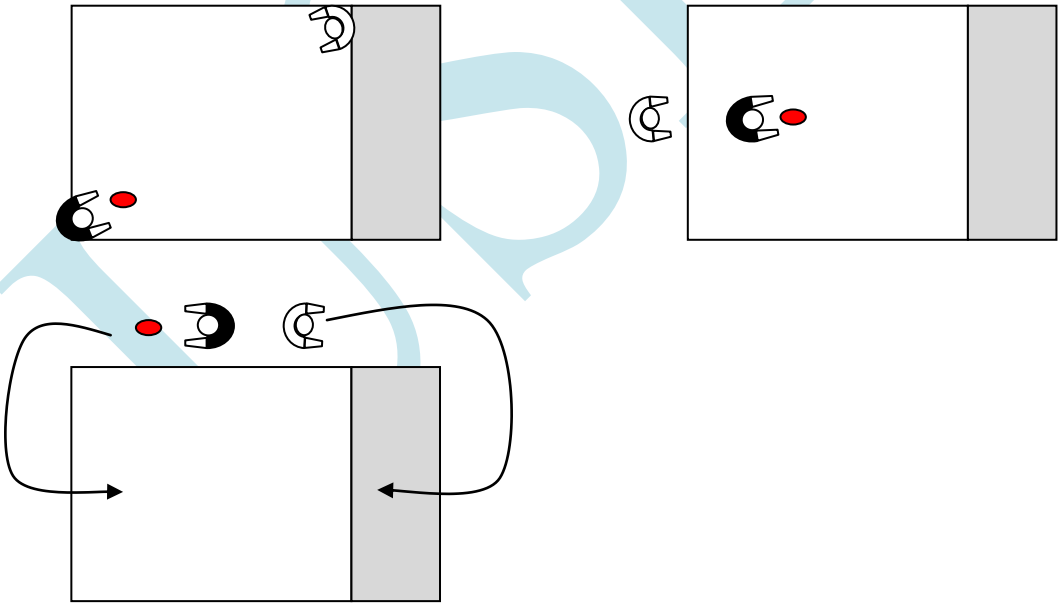
Nous allons, pour imager notre propos, prendre un exemple avec la situation de 1 contre 1 suivante.



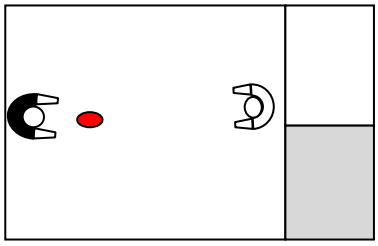
L'attaquant sur un terrain de 5 m x 5 m doit aller marquer. Le défenseur situé à 3 m de lui doit l'en empêcher. Le ballon est au sol. Le jeu démarre quand l'attaquant s'empare du ballon. L'attaquant fait 5 passages et l'on change les rôles.

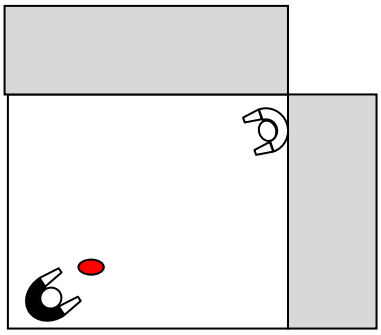
Quelques variantes de cette situation que l'on peut décliner en de multiples autres situations.

1. Agrandir ou rétrécir le terrain dans sa longueur et sa largeur pour rendre la tâche plus simple ou plus difficile pour l'attaquant ou le défenseur.
2. Placer le défenseur plus ou moins loin de l'attaquant
3. Changer le positionnement des joueurs. Par exemple :

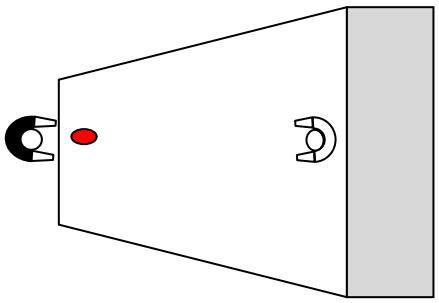


4. Changer les zones de marque

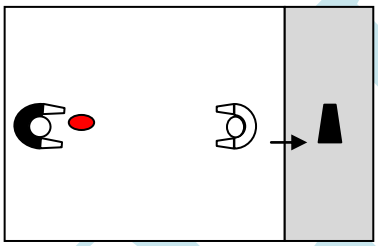




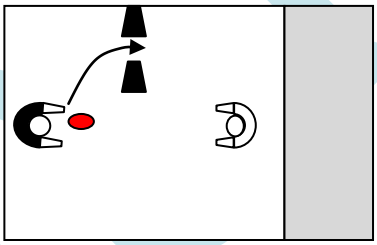
5. Modifier la forme du terrain



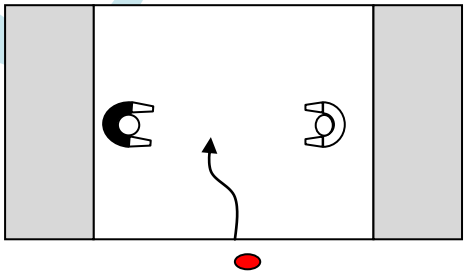
6. Le défenseur doit aller toucher un plot lorsque l'attaquant démarre avant de pouvoir intervenir



7. Le défenseur n'intervient que lorsque l'attaquant a franchi une porte.



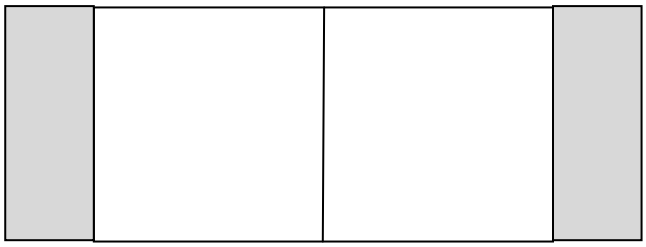
8. Le ballon est lancé par l'enseignant. Le joueur ne sait pas au départ s'il va être défenseur ou attaquant.

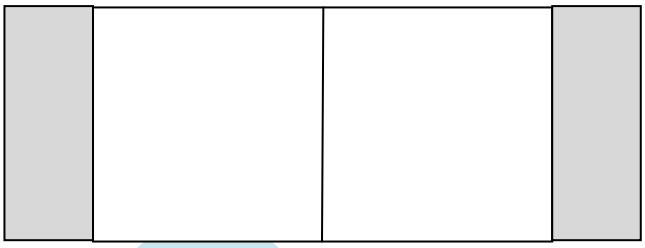


USEP

SITUATION DE REFERENCE

Constituer 5 équipes de 5 à 6 joueurs. 4 équipes se rencontrent sur 2 terrains dans des matches de 6 minutes, la cinquième équipe aide à l'arbitrage.





	Terrain 1	**Terrain 2**	**Arbitre**
Match 1	A/B	C/D	E
Match 2	A/E	B/C	D
Match 3	A/D	E/B	C
Match 4	A/C	D/E	B
Match 5	C/E	B/D	A

Fiche de résultats

Equipes	Résultats
A	…… + …… + …… + …… =
B	…… + …… + …… + …… =
C	…… + …… + …… + …… =
D	…… + …… + …… + …… =
E	…… + …… + …… + …… =

Gagné : 3 points
Nul : 2 points
Perdu : 1 point

Grille d'évaluation pour l'enseignant (se référer à la fiche d'évaluation)

Prénoms	**Attaquant**			**Défenseur**			**Arbitre**		
	N1	**N2**	**N3**	**N1**	**N2**	**N3**	**N1**	**N2**	**N3**

USEP

EXEMPLE DE MODULE

Chaque séance sera constituée d'une ou plusieurs situations d'apprentissage et d'un retour à la situation de référence. Le choix ici est fait d'un module de 7 séances. Pour chacune de ces séances, en fonction de l'objectif du jour, plusieurs situations sont proposées. Il appartient à l'enseignant de choisir lesquelles sont le plus pertinentes pour sa classe.

Séances	**Objectif principal**	**Situations choisies**
1	Evaluer ses besoins	**Situation de référence**
2	Jouer le tenu	**T1, T2, T3, T4, T5, T6, SR**
3	Passer le ballon	**B1, B2, B3, B4, B5, B6, B7, B8, SR**
4	Passer le ballon	**B1, B2, B3, B4, B5, B6, B7, B8, SR**
5	Elaborer des stratégies	**S1, S2, S3, S4, S5, S6, S7, S8, S9, S10, SR**
6	Elaborer des stratégies	**S1, S2, S3, S4, S5, S6, S7, S8, S9, S10, SR**
7	Mesurer ses progrès	**Situation de référence**

Les fiches **S1, S2, S3, S4, S5, S6, S7, S8** sont des situations permettant des mises en train.

USEP

EXEMPLE DE SEANCE

CE2	TAG XIII Séance 2 : Jouer le tenu	

Connaissances

Savoir ce qu'est un tenu
Connaître la règle du tenu

Capacités

Jouer un tenu

Attitudes

Respecter la règle

Parler
- *Verbaliser ses actions*

Lire
- *Lire un tableau à double entrée*

Ecrire
- *Compléter une fiche de résultats*

Vocabulaire

- *tenu*
- *talonner*
- *marqueur*
- *½ de tenu*

Matériel

- *dossards*
- *2 sifflets*
- *2 chronomètres*
- *fiches de résultats*
- *crayons*
- *plots*
- *ballons*

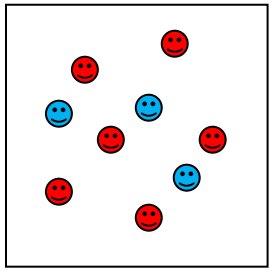
Phase 1 1. Rappel de la séance précédente 2. Présentation de la séance du jour « Nous allons apprendre à mieux jouer un tenu »	**5'**
Phase 2 : Entrée dans l'activité • Passer/Attraper le ballon dans tous les sens • Passe à 5 : **S1** • La classe est répartie en 3 groupes • 3 parties de 1'30''	**5'**
Phase 3 : Situation d'apprentissage • Passer vers l'arrière ou garder et marquer • 6 ateliers de 4 joueurs • **B7**	**10'**
Phase 4 : Situations d'apprentissage • Jouer le tenu rapidement • 6 groupes de 4 joueurs : **T1** • Jouer le tenu pour aller marquer • 6 groupes de 4 joueurs : **T4**	**15'**
Phase 5 : Réinvestissement • Retour à la situation de référence • 4 équipes A, B, C, D sur 2 terrains • 1er match : A/B, C/D • 2ème match : les gagnants se rencontrent, les perdants se rencontrent	**10'**
Phase 6 : Retour au calme en classe • Pause métacognitive : carnet d'EPS	**5'**

USEP

La passe à 5	ENTRER DANS L'ACTIVITE	S1

Objectif : Passer, recevoir, se déplacer

Description de la situation : Il s'agit d'effectuer 5 passes entre partenaires sans se faire prendre le ballon par un gêneur bleu. On ne peut pas se déplacer avec la balle.
Chaque fois que l'on effectue 5 passes, on marque 1 point.



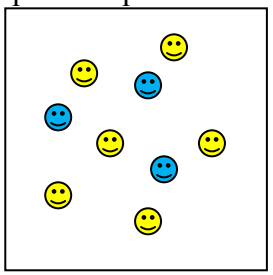
Dispositif : Le groupe est partagé en 3 équipes : rouges, jaunes, bleus. Jouer 3 minutes et comptabiliser les points. Changer l'équipe des gêneurs. Rejouer 3 minutes et changer à nouveau les gêneurs.
Terrains de 10 m x 10 m, chasubles

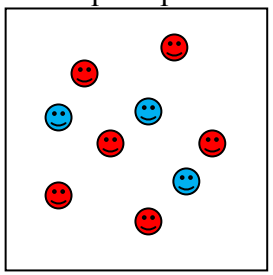
Interventions :
- Agrandir ou rétrécir le terrain
- Mettre plus ou moins de gêneurs
- Augmenter le nombre de passes
- Donner la possibilité de se déplacer avec la balle (jusqu'à ce qu'un gêneur touche)

Touche ballon	ENTRER DANS L'ACTIVITE	S2

Objectif : Passer, recevoir, se déplacer

Description de la situation : Il s'agit pour l'équipe qui a la balle (les bleus) de toucher les adversaires avec le ballon tenu à deux mains. On ne peut pas se déplacer avec le ballon.
Chaque fois que l'on touche un adversaire, on marque 1 point.





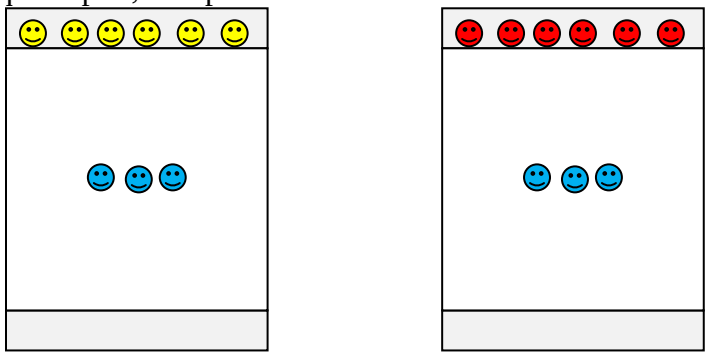
Dispositif : Le groupe est partagé en 3 équipes : rouges, jaunes, bleus. Jouer 3 minutes et comptabiliser les points. Changer l'équipe des « toucheurs ». Rejouer 3 minutes et changer à nouveau les « toucheurs »..
Terrains de 10 m x 10 m, chasubles, 2 ballons

Interventions :
- Agrandir ou rétrécir le terrain
- Mettre plus ou moins de « toucheurs »
- Donner la possibilité de se déplacer avec la balle (mais si l'on touche quelqu'un, on doit ensuite faire la passe)

Epervier ballon	ENTRER DANS L'ACTIVITE	S3

Objectif : Courir avec la balle, attraper

Description de la situation : Les joueurs doit aller aplatir leur ballon dans la zone opposée sans se faire attraper le foulard placé à leur ceinture par les éperviers. On compte le nombre de ballons aplatis. A chaque départ, les éperviers sont au milieu du terrain.



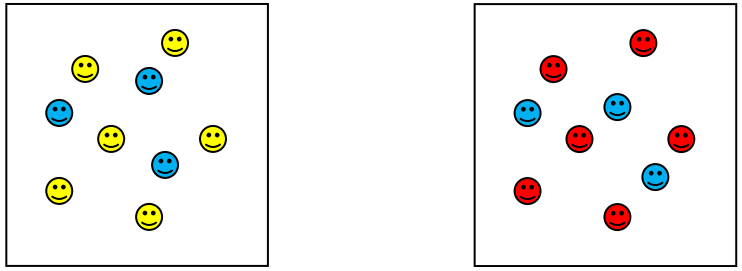
Dispositif : Le groupe est partagé en 3 équipes : rouges, jaunes, bleus. Jouer 3 minutes et comptabiliser les points. Changer les éperviers. Rejouer 3 minutes et changer à nouveau les éperviers.
Terrains de 10 m x 10 m, chasubles, 1 ballon par joueur

Interventions :
- Elargir ou rétrécir le terrain
- Mettre plus ou moins d'éperviers
- Attraper, ceinturer

Ballon statue	ENTRER DANS L'ACTIVITE	S4

Objectif : Courir avec la balle, toucher, aller au sol

Descriptif : Il s'agit pour les joueurs avec ballon de toucher (le ballon tenu à deux mains) les joueurs sans ballon. Les joueurs touchés se tiennent immobiles jambes écartées. Pour être délivrés, un autre joueur doit passer entre leurs jambes. A la fin on comptabilise le nombre de joueurs touchés.



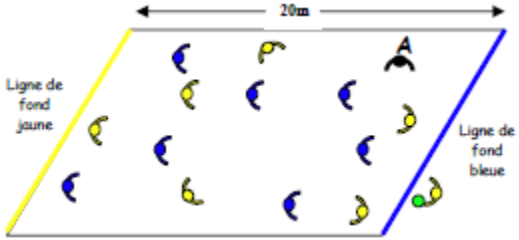
Dispositif : Le groupe est partagé en 3 équipes : rouges, jaunes, bleus. Jouer 3 minutes et comptabiliser les points. Changer les rôles.
Terrains de 10 m x 10 m, chasubles, 6 ballons

Interventions :
- Agrandir ou rétrécir le terrain
- Mettre plus ou moins de joueurs avec ballon, sans ballon

Ballon aplati	ENTRER DANS L'ACTIVITE	S5

Objectif : Courir, passer, toucher, aplatir

Description de la situation : Les joueurs doit aller aplatir leur ballon dans la zone opposée. Ils peuvent se déplacer avec la balle, la passer dans tous les sens. Un joueur touché avec la balle doit la déposer au sol et c'est l'autre équipe qui attaque. Le jeu démarre dans sa zone. On compte le nombre de ballons aplatis.



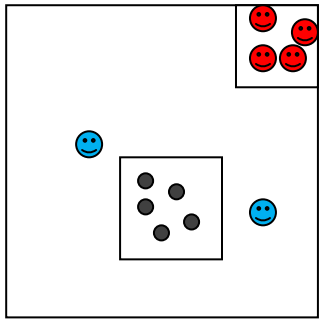
Dispositif : Deux équipes. Jouer 5 minutes.
Terrain de 20 m x 15 m, chasubles, 1 ballon

Interventions :
- Jouer en surnombre d'attaquants
- Ne pas permettre le déplacement avec le ballon
- Laisser 3 chances avant de rendre le ballon.

Voleurs de ballons	ENTRER DANS L'ACTIVITE	S6

Objectif : Courir, toucher, aplatir

Description de la situation : Deux équipes : les voleurs et les gardiens. Il s'agit pour les voleurs d'aller chercher les ballons (un seul ballon à la fois par joueur) dans la réserve et de les ramener chez eux. Si l'on est touché par un gardien, on lui rend le ballon et on repart de sa maison. A la fin, on comptabilise le nombre de ballons ramenés par les voleurs.



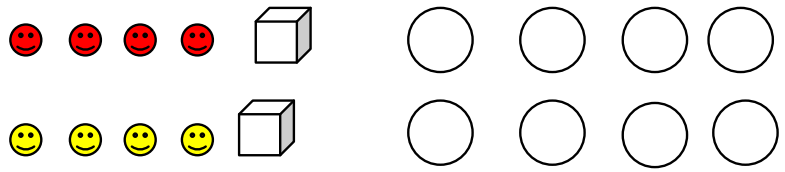
Dispositif : Deux équipes. Jouer 5 minutes. Changer les rôles
Terrain de 20 m x 20 m, chasubles, 10 ballons

Interventions :
- Jouer en surnombre de voleurs
- Un ballon ne peut sortir de la réserve qu'en faisant une passe à un partenaire

A la chaîne	ENTRER DANS L'ACTIVITE	S7

Objectif : Courir, aplatir

Description de la situation : Au signal de départ, les joueurs 1 prennent un ballon dans leur caisse qu'ils portent dans le premier cerceau, puis ils reviennent toucher la main du joueur 2 qui à son tour prend un ballon qu'il aplatit dans le deuxième cerceau, et ainsi de suite. La première équipe qui a aplati tous ses ballons a gagné.



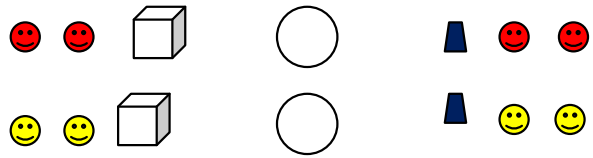
Dispositif : Trois équipes. Faire plusieurs parties.
Cerceaux de 5 m en 5 m, chasubles, autant de ballons que de joueurs ballon

Interventions :
- Aplatir à une main, à 2 mains

Des essais à la pelle	ENTRER DANS L'ACTIVITE	S8

Objectif : Courir, aplatir, ramasser

Description de la situation : Au signal de départ, les joueurs 1 prennent un ballon dans leur caisse qu'ils portent dans le premier cerceau, puis ils vont toucher la main du joueur 2 en face qui ramasse le ballon et le ramène dans la caisse, et ainsi de suite. La première équipe dont tous les joueurs sont revenus à leur position initiale a gagné.



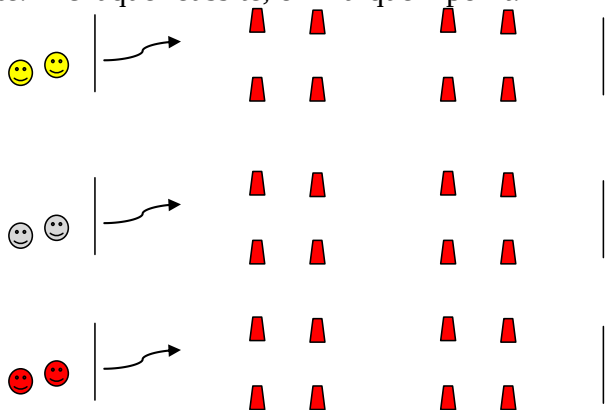
Dispositif : Quatre équipes. Faire plusieurs parties.
Cerceau à 5 m, chasubles, 4 ballons

Interventions :
- Mettre deux cerceaux (aplatir, ramasser)
- Aplatir à une main, à 2 mains

Roule ballon	JOUER LE TENU	T1

Objectif : Faire rouler proprement le ballon et le « talonner »

Description de la situation : Il s'agit pour deux joueurs avec un ballon d'arriver les premiers à la ligne en jouant un tenu dans chaque zone en étant debout. Le joueur 1 arrive dans la zone, joue le tenu pour le joueur 2 qui s'empare du ballon et va à son tour jouer un tenu dans la zone suivante. A chaque réussite, on marque 1 point.



Dispositif : Un ballon pour deux joueurs.
Zones espacées de 3 m.

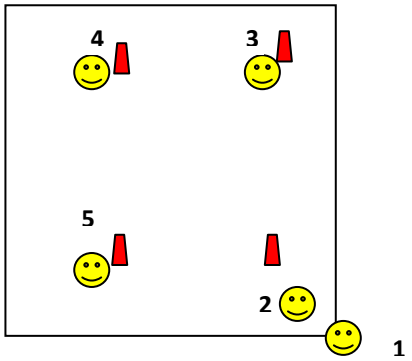
Interventions :

- Montrer au joueur le geste technique
- Jouer pied droit et pied gauche
- Augmenter le nombre de zones
- Réaliser un aller retour
- Réaliser un relais

Tenu au carré	JOUER LE TENU	T2

Objectif : Jouer vite le tenu, passer

Description de la situation : Il s'agit pour une équipe avec un ballon d'arriver les premiers à faire le tour du carré en jouant un tenu dans chaque coin. Le joueur 1 démarre au signal, joue un tenu dans son coin pour le joueur 2 qui passe au joueur 3 qui va dans son coin et joue le tenu pour le joueur 2 qui a suivi le ballon. A chaque réussite on marque 1 point.



Dispositif : Plusieurs équipes de quatre à cinq joueurs. Jouer 5 minutes en changeant de rôles
Terrain de 4 m x 4 m, chasubles, 1 ballon par équipe

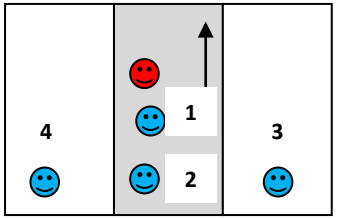
Interventions :

- Jouer à droite et à gauche
- Effectuer un aller retour

Tenu de route	JOUER LE TENU	T3

Objectif : Jouer le tenu après avoir été tagué

Description de la situation : Au départ le joueur 1 joue dans la zone grisée. Tagué par ses adversaires, il va vite jouer le tenu pour le joueur 2 qui va jouer avec les joueurs 3 et 4 pour aplatir contre l'opposition du marqueur. Les joueurs 2 et 3 et 4 peuvent jouer dans tout le terrain et avec l'aide du 1. Chaque essai vaut 1 point.



.

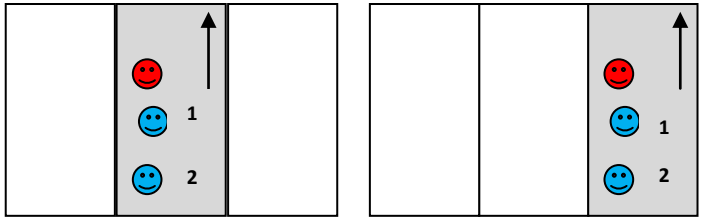
Dispositif : Par groupes de 6 joueurs. Jouer 10 minutes en changeant les rôles.
Zone grisée de 2 m de largeur, chasubles, 1 ballon par groupe

Interventions :
- Agrandir ou rétrécir la zone de départ
- Jouer le tenu à droite, à gauche, au centre du terrain
- Accorder 2 tenus successifs

Je me dégage	JOUER LE TENU	T4

Objectif : Jouer le tenu après avoir été tagué

Description de la situation : Au départ le joueur 1 joue dans la zone grisée. Tagué par son adversaire, il va vite jouer le tenu pour le joueur 2 qui va aplatir avec l'opposition du marqueur. Le joueur 2 peut jouer dans tout le terrain avec le joueur 1. Chaque essai vaut 1 point.



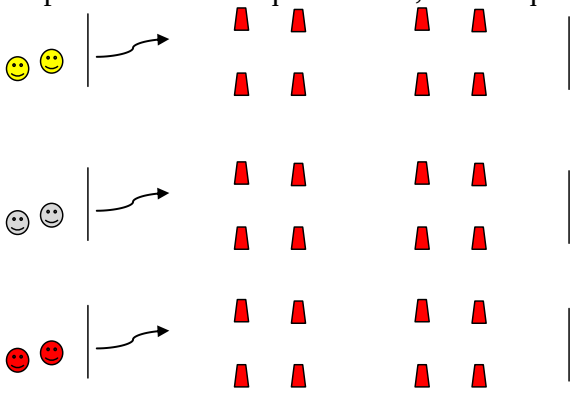
Dispositif : Par groupes de 3 joueurs. Jouer 10 minutes en changeant les rôles.
Zone grisée de 2 m de largeur, chasubles, 1 ballon par groupe

Interventions :
- Jouer le tenu à droite, à gauche, au centre du terrain
- Varier la taille de la zone de départ
- Accorder 2 tenus successifs

Roule bien	JOUER LE TENU	T5

Objectif : Faire rouler le ballon proprement entre ses jambes

Description de la situation : Il s'agit pour deux joueurs avec un ballon d'arriver les premiers à aplatir en ayant fait rouler le ballon entre ses jambes pour son partenaire. A chaque réussite, on marque 1 point.



.

Dispositif : Un ballon pour deux joueurs.
Zones espacées de 3 m.

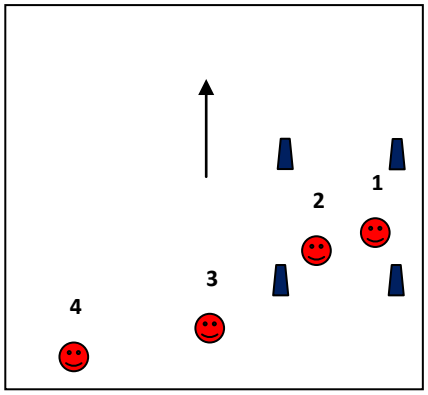
Interventions :

- Rouler main droite, main gauche
- Augmenter le nombre de zones
- Réaliser un aller retour
- Réaliser un relais

Vite à l'aile	JOUER LE TENU	T6

Objectif : Jouer le tenu pour aller marquer

Description de la situation : Le joueur 1 rentre dans la zone, va au sol et joue pour le joueur 2 qui transmet au 3. Le joueur 3 passe au 4 qui va aplatir. La première équipe qui marque l'essai gagne 1 point.



Dispositif : Par groupes de 4 joueurs. Jouer 10 minutes en changeant les rôles.
Zone de 10 m x 6 m, joueurs espacés de chasubles, 1 ballon par terrain

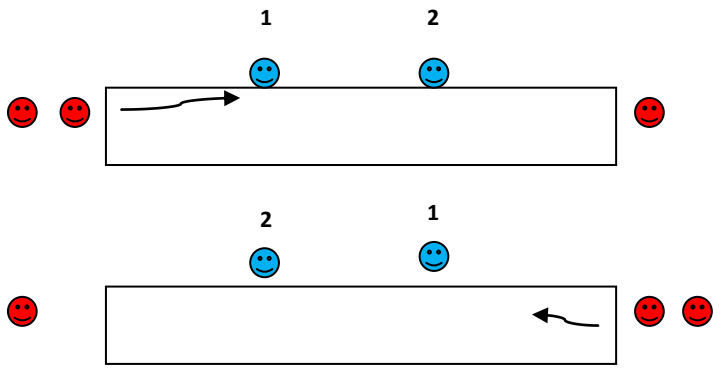
Interventions :

- Mettre un joueur supplémentaire
- Jouer à droite et à gauche

Prends et donne	PASSER LE BALLON	B1

Objectif : Recevoir et faire une passe en arrière

Description de la situation : L'attaquant reçoit le ballon du 1 puis transmet au 2. Les passes se font en arrière. L'équipe qui la première est revenu à sa place marque 1 point.



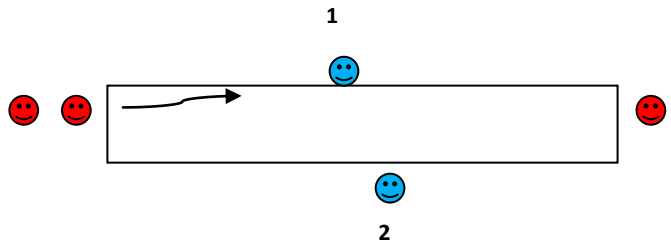
Dispositif : Groupes de 5 joueurs avec 1 ballon. Jouer 5 minutes
Terrain de 6 m x 3 m.

Interventions :
- Passer à droite et à gauche

Gauche et droite	PASSER LE BALLON	B2

Objectif : Recevoir et faire une passe en arrière

Description de la situation : L'attaquant reçoit le ballon du 1 puis transmet au 2. Les passes se font en arrière. L'équipe qui la première est revenu à sa place marque 1 point.



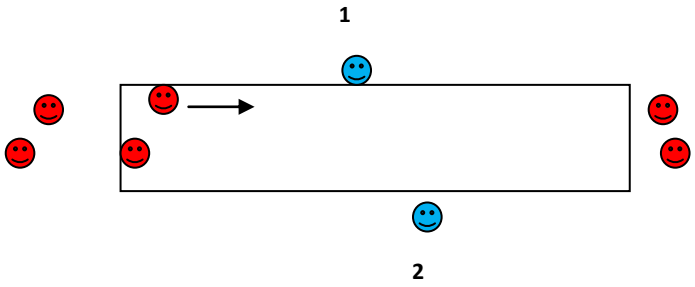
Dispositif : Groupes de 5 joueurs avec 1 ballon. Jouer 5 minutes
Terrain de 6 m x 3 m.

Interventions :
- Passer à droite et à gauche

2 droite et gauche	PASSER LE BALLON	B3

Objectif : Recevoir et faire une passe en arrière

Description de la situation : Les attaquants reçoivent le ballon du 1, se passe la balle puis transmettent au 2. Les passes se font en arrière. L'équipe qui la première est revenu à sa place marque 1 point.



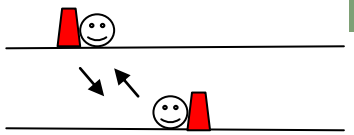
Dispositif : Groupes de 8 joueurs avec 1 ballon. Jouer 5 minutes
Terrain de 8 m x 5 m.

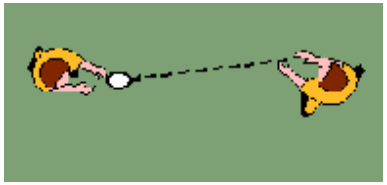
Interventions :
- Passer à droite et à gauche

Passe partout	PASSER LE BALLON	B4

Objectif : Recevoir et passer

Description de la situation : Sur place, deux joueurs face à leur plot se passent le ballon. Chaque passe réussi vaut 1 point.





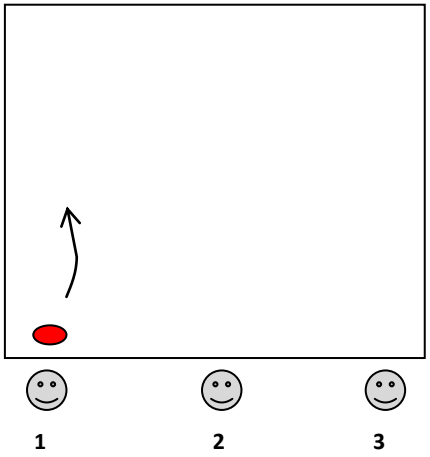
Dispositif : Des groupes de 2 joueurs avec un ballon
Jouer 2 minutes
Joueurs à 2 m

Interventions :
- Se passer le ballon à 2 en courant
- Passer à droite et à gauche

Ca va et ça vient	PASSER LE BALLON	B5

Objectif : Passer et recevoir

Description de la situation : Se passer le ballon pour effectuer un aller retour. On marque 1 point si l'on réussit sans tomber la balle.



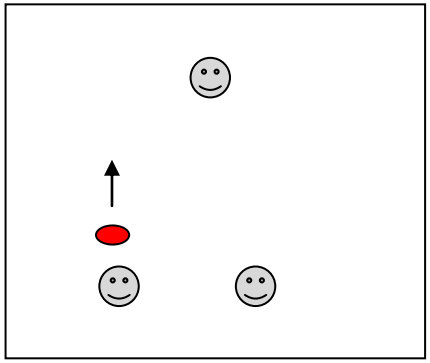
Dispositif : Groupes de 3 joueurs avec 1 ballon. Jouer 5 minutes
Terrain de 8 m x 6 m.

Interventions :
- Ajouter ou enlever des ballons
- Agrandir l'espace

Je marque	PASSER LE BALLON	B6

Objectif : Passer et recevoir

Description de la situation : Jouer un deux contre 1. On marque 1 point si l'on marque l'essai.



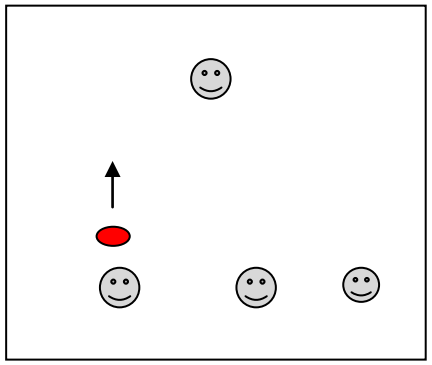
Dispositif : Des groupes de 4 joueurs dont un arbitre
Jouer 5 minutes et comptabiliser les points.
Terrains de 6 m x 4 m, 1 ballon

Interventions :
- Rétrécir ou élargir le terrain

Trois contre un	PASSER LE BALLON	B7

Objectif : Avancer et marquer

Description de la situation : Jouer un trois contre 1. On marque 1 point si l'on marque l'essai.



Dispositif : Groupes de 4 joueurs avec 1 ballon. Jouer 5 minutes
Terrain de 8 m x 6 m.

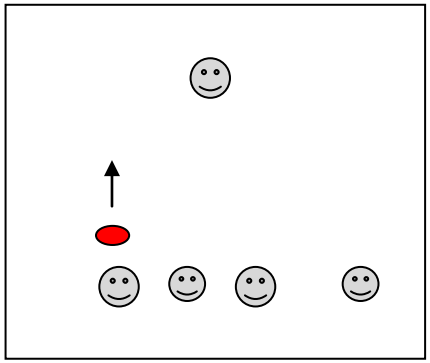
Interventions :

- Agrandir l'espace ou rétrécir l'espace

J'ajoute un	PASSER LE BALLON	B8

Objectif : Avancer et marquer

Description de la situation : Deux équipes s'affrontent. On joue d'abord un quatre contre 1 (l'essai vaut 1 point), puis un quatre contre 2 (l'essai vaut 2 points), un quatre contre 3 (l'essai vaut 3 points), un quatre contre 4 (l'essai vaut 4 points).



Dispositif : Deux équipes de 4 joueurs
Jouer 5 minutes et comptabiliser les points.
Terrains de 15 m x 10 m, foulards, 1 ballon

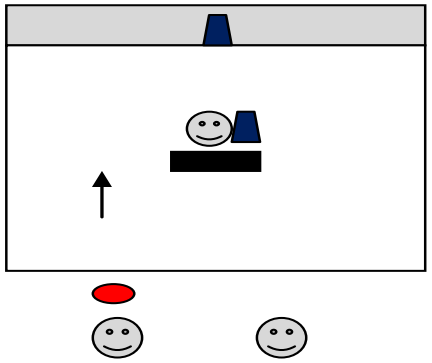
Interventions :

- Agrandir l'espace ou rétrécir l'espace

Marquer 2 contre 1	STRATEGIE	S1

Objectif : Marquer en surnombre offensif

Description de la situation : Le joueur défenseur va toucher le plot situé derrière lui. Dès qu'il touche ce plot, les attaquants peuvent tenter de marquer. On compte 1 point pour chaque essai.



Dispositif : Groupes de 3 joueurs avec 1 ballon. Jouer 5 minutes
Terrain de 6 m x 6 m.

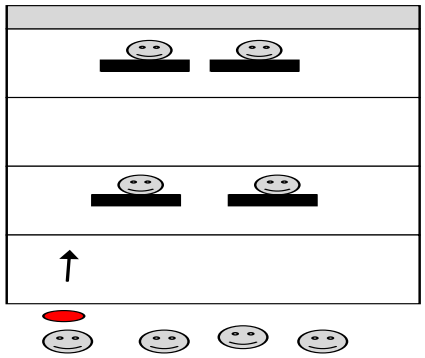
Interventions :

- Agrandir l'espace ou rétrécir l'espace
- Jouer à 3 contre 2, 4 contre 3…

Je franchis	STRATEGIE	S2

Objectif : Marquer en surnombre offensif

Description de la situation : Une équipe attaque avec le ballon. Les défenseurs sont situés dans des zones desquelles ils ne peuvent sortir. On compte 1 point pour chaque essai.



Dispositif : Groupes de 8 joueurs avec 1 ballon. Jouer 5 minutes
Terrains de 12 m x 12 m, 4 boucliers

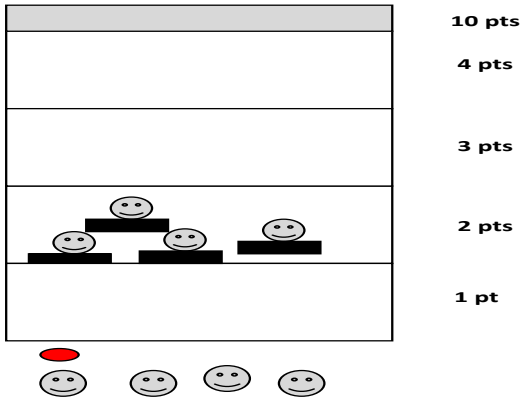
Interventions :

- Agrandir l'espace ou rétrécir l'espace
- Placer les défenseurs sur les bords du terrain au départ
- Jouer 2, 3… tenus

J'avance loin	STRATEGIE	S3

Objectif : Avancer avec la balle et marquer

Description de la situation : Une équipe attaque avec le ballon. Les défenseurs sont situés à 5 m au départ. On compte les points selon les zones franchies.



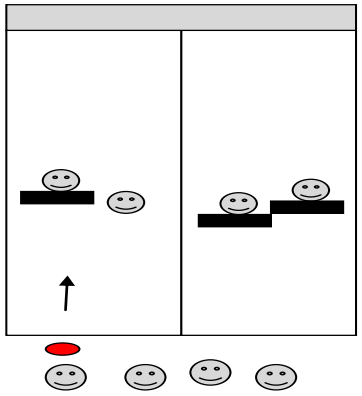
Dispositif : Groupes de 8 joueurs avec 1 ballon. Jouer 5 minutes
Terrains de 12 m x 12 m, 4 boucliers

Interventions :
- Agrandir l'espace ou rétrécir l'espace
- Jouer 2, 3… tenus

Chacun sa zone	STRATEGIE	S4

Objectif : Avancer avec la balle et marquer

Description de la situation : Une équipe attaque avec le ballon. Les défenseurs sont situés à 5 m au départ. Ils ne peuvent sortir de leur zone. On compte 1 point par essai.



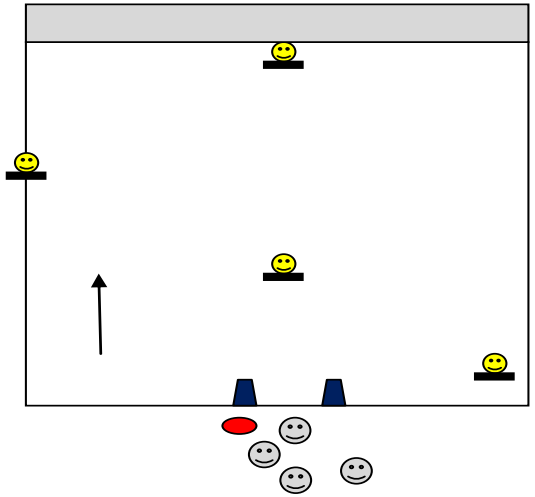
Dispositif : Groupes de 8 joueurs avec 1 ballon. Jouer 5 minutes
Terrains de 12 m x 12 m, 4 boucliers

Interventions :
- Agrandir l'espace ou rétrécir l'espace
- Jouer 2, 3… tenus

Que de traffic	STRATEGIE	S5

Objectif : Avancer pour marquer

Description de la situation : Une équipe attaque avec le ballon. Les défenseurs sont situés à différents endroits du terrain au départ. On compte 1 point par essai.



Dispositif : Groupes de 8 joueurs avec 1 ballon. Jouer 5 minutes
Terrains de 15 m x 15 m, 4 boucliers

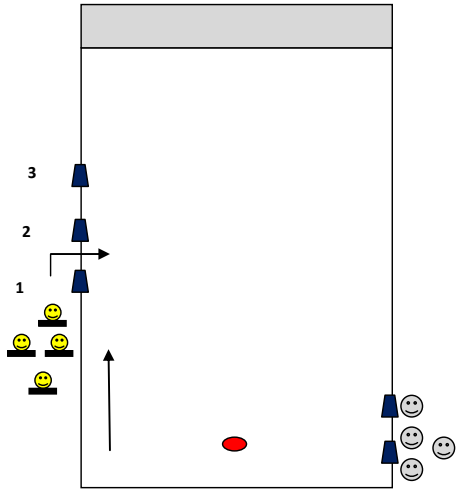
Interventions :

- Varier la position des défenseurs
- Jouer 2, 3… tenus

Loin ou près	STRATEGIE	S6

Objectif : Avancer pour marquer

Description de la situation : Une équipe s'empare du ballon et attaque. L'enseignant fait rentrer les défenseurs par les zones 1, 2 ou 3. On compte 1 point par essai.



Dispositif : Groupes de 8 joueurs avec 1 ballon. Jouer 5 minutes
Terrains de 15 m x 15 m, 4 boucliers

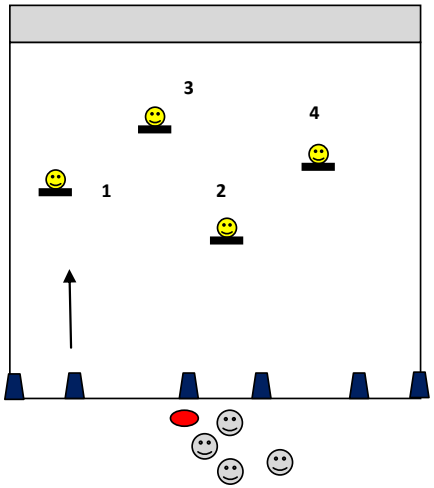
Interventions :

- Jouer 2, 3… tenus

Je choisis bien	STRATEGIE	S7

Objectif : Avancer pour marquer

Description de la situation : Une équipe avec le ballon est entre les plots. L'enseignant annonce le numéro des défenseurs qui pourront intervenir les autres restent sur place. On compte 1 point par essai.



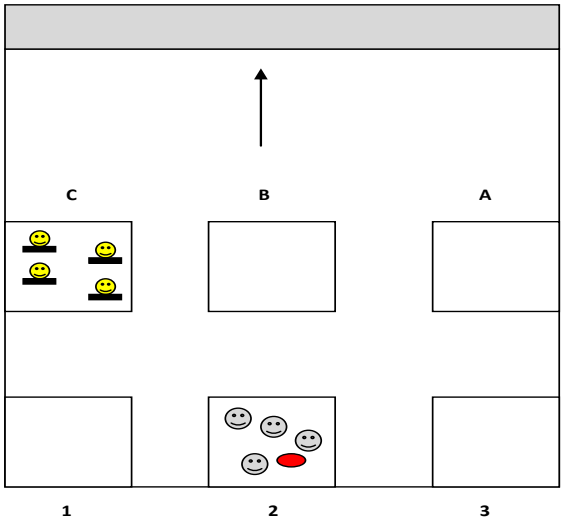
Dispositif : Groupes de 8 joueurs avec 1 ballon. Jouer 5 minutes
Terrains de 15 m x 15 m, 4 boucliers

Interventions :
- Démarrer à droite, au centre, à gauche
- Annoncer 1, 2, 3, 4 défenseurs
- Jouer 1, 2… tenus

Le bon choix	STRATEGIE	S8

Objectif : Avancer pour marquer

Description de la situation : Une équipe située dans la zone 1, 2 ou 3 attaque avec le ballon. Les défenseurs sont situés à 5 m au départ dans la zone A, B ou C. On compte 1 point par essai.



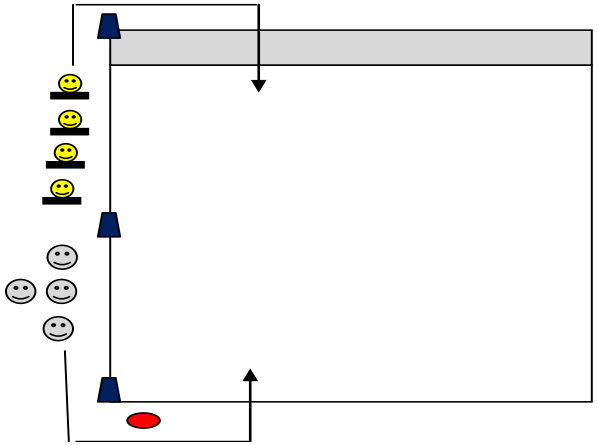
Dispositif : Groupes de 8 joueurs avec 1 ballon. Jouer 5 minutes
Terrains de 15 m x 15 m, 4 boucliers

Interventions :
- Agrandir l'espace ou rétrécir l'espace
- Jouer 2, 3… tenus

Le tour du plot	STRATEGIE	S9

Objectif : Avancer pour marquer

Description de la situation : Au signal, les attaquants et les défenseurs font le tour de leur plot. On compte 1 point par essai.



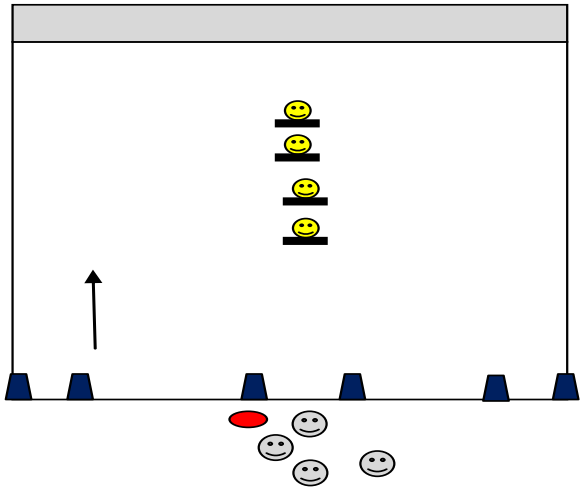
Dispositif : Groupes de 8 joueurs avec 1 ballon. Jouer 5 minutes
Terrains de 15 m x 15 m, 4 boucliers

Interventions :
- Agrandir ou rétrécir l'espace
- Jouer des tenus

Colonne par 4	STRATEGIE	S10

Objectif : Manipuler la balle

Description de la situation : Une équipe avec le ballon est entre les plots. Les défenseurs sont en colonne (le premier à 5 m). Au signal, ils s'organisent pour empêcher les attaquants de marquer. On compte 1 point par essai.



Dispositif : Groupes de 8 joueurs avec 1 ballon. Jouer 5 minutes
Terrains de 15 m x 15 m, 4 boucliers

Interventions :
- Démarrer à droite, au centre, à gauche
- Jouer 1, 2… tenus

L’ELEVE ET L’ARBITRAGE

USEP

Il est opportun que l'élève apprenne très tôt à « diriger un match ». Cela lui permettra :

- De mieux appréhender la connaissance de la règle en la faisant appliquer,
- De s'approprier les gestes d'arbitre,
- De mieux connaître ainsi l'activité qu'il pratique afin de développer ses compétences de joueur,
- De faire preuve de tolérance envers ses futurs directeurs de jeu,
- D'apprendre l'impartialité et la rigueur,
- De développer sa vision périphérique.

Bien évidemment, il ne s'agit nullement de faire supporter à un jeune élève l'ensemble des tâches de l'arbitre ce qui serait insurmontable pour lui.
Nos propositions vont en ce sens. Ainsi, afin d'aider le jeune arbitre, nous dégagerons trois paramètres. N'arbitrer que :

- Une partie des règles
- Une équipe à la fois
- Une partie du terrain

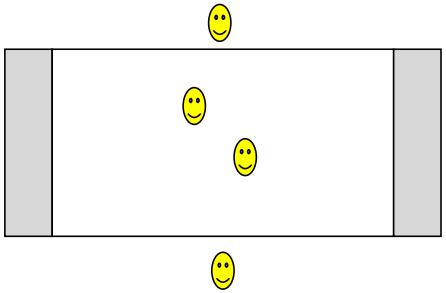
D'une manière générale, lors des formes jouées, on pourra composer 3 équipes : deux d'entre elles joueront, la troisième arbitrera à l'aide de l'éducateur. Les fiches de situations ci-après font état de cette démarche. L'exemple qui est réalisé l'est avec l'en avant. La même démarche peut être appliquée pour toutes les règles.

USEP

L'en avant	ARBITRER	A1

Objectif : Arbitrer l'en avant, effectuer le geste d'arbitre

Description de la situation : Quatre jeunes arbitres de champ, deux arbitres de touche. Les arbitres de champ n'arbitrent que l'en avant, chacun s'occupant d'une équipe dans une moitié de terrain. Ils suivent l'adulte dans son placement. L'éducateur arbitre les autres fautes.



EN AVANT

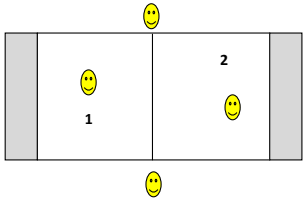
PASSE EN AVANT

Dispositif : 2 sifflets poire, 2 drapeaux.

L'en avant	ARBITRER	A2

Objectif : Arbitrer l'en avant, effectuer le geste d'arbitre

Description de la situation : Deux jeunes arbitres de champ, deux arbitres de touche.
Les arbitres de champ n'arbitrent que l'en avant, chacun s'occupant des deux équipes mais en se partageant le terrain. L'un est dans la partie 1, l'autre dans la partie 2. Ils suivent l'adulte dans son placement.
L'éducateur arbitre les autres fautes.



EN AVANT

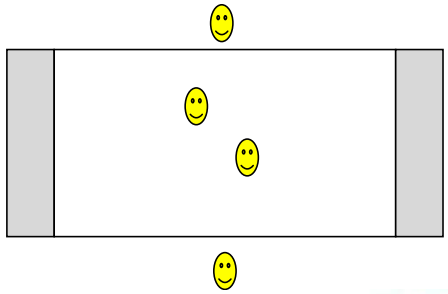
PASSE EN AVANT

Dispositif : 2 sifflets poire, 2 drapeaux.

L'en avant	ARBITRER	A3

Objectif : Arbitrer l'en avant, effectuer le geste d'arbitre

Description de la situation : Deux jeunes arbitres de champ, deux arbitres de touche.
Les arbitres de champ n'arbitrent que l'en avant, chacun s'occupant d'une équipe. Ils suivent l'adulte dans son placement. L'éducateur arbitre les autres fautes.



EN AVANT

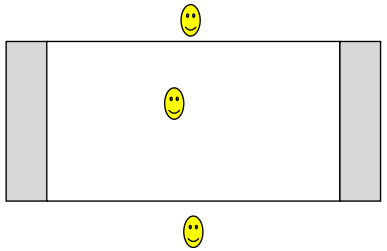
PASSE EN AVANT

Dispositif : 2 sifflets poire, 2 drapeaux.

L'en avant	ARBITRER	A4

Objectif : Arbitrer l'en avant, effectuer le geste d'arbitre

Description de la situation : Un jeune arbitre de champ de champ, deux arbitres de touche.
L'arbitre de champ n'arbitre que l'en avant, des deux équipes sur tout le terrain. Il suit l'adulte dans son placement L'éducateur arbitre les autres fautes.



EN AVANT

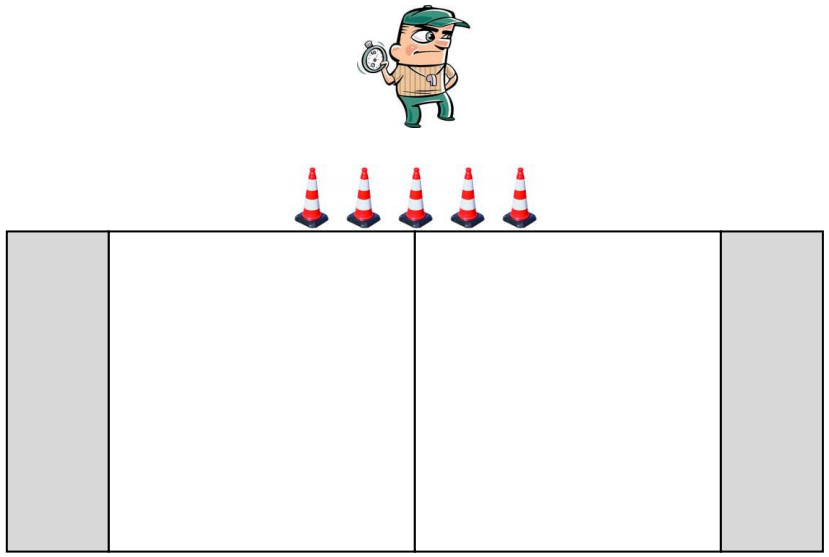
PASSE EN AVANT

Dispositif : 2 sifflets poire, 2 drapeaux.

Le maître du temps	ARBITRER	A5

Objectif : Gérer le temps

Description de la situation : Sur le bord de la touche, un enfant a installé un nombre de plots égal à la durée du match en minutes. Muni d'un chronomètre, il enlève un plot pour chaque minute écoulée.

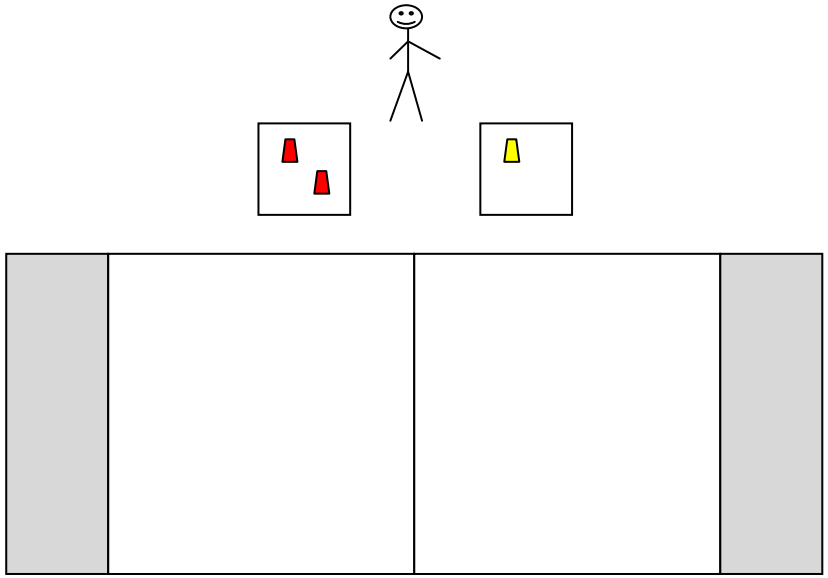


Dispositif : 1 chronomètre, plots

Le bon compteur	ARBITRER	A6

Objectif : Gérer le score

Description de la situation : Sur le bord de la touche, un enfant place un plot pour chaque essai marqué par chaque équipe. A la fin du match, on peut voir le score.



Dispositif : plots

USEP