

# PROPOSITION D'UN CYCLE D'ENSEIGNEMENT DE 10 SEANCES POUR UNE CLASSE DE CE2 CM1 OU CM2

## 1) Objectifs de Cycle :

Etant donné qu'à ce niveau là, les élèves sont pour la plupart débutants, il est très important de **dédramatiser le contact**. Ainsi, la résolution des problèmes liés à l'incertitude de combat est prioritaire.

D'autre part, parallèlement à cela, l'enseignement doit permettre **d'enrichir le bagage moteur des élèves et d'acquérir les fondamentaux du jeu**.

Ainsi concrètement, les **objectifs recherchés** sont :

- Accepter le contact, la chute
- Respecter l'adversaire, maîtriser ses gestes, apprendre à combattre
- Intégrer le noyau central du règlement : la marque, le tenu, le hors-jeu, les droits et devoirs
- Reconnaître les partenaires et les adversaires
- Reconnaître le sens du jeu
- Avancer vers l'en-but, faire progresser le ballon
- Maîtriser le ballon de forme ovale
- Coopérer : se positionner derrière le porteur du ballon, participer à une poussée collective
- S'opposer : Empêcher la progression du porteur de balle, le déposséder du ballon
- Prendre des décisions rapidement : je cours vers l'avant avec la balle, je passe la balle au près ou au loin, je me repositionne,...

## 2) Démarche :

La démarche d'enseignement doit être totalisante, c'est à dire que le joueur construit son rugby et le jeu construit le joueur.

Ainsi, l'enseignement proposé doit s'appuyer au maximum sur le jeu, pour permettre aux élèves de progresser.

D'ailleurs, c'est grâce à celui-ci que l'on observe le mieux les manques et la progression des élèves.

Toutefois, il est également nécessaire de s'appuyer, lors des séances, sur des situations d'apprentissage fermées pour améliorer les compétences des élèves dans des domaines précis.

D'autre part, l'aspect ludique des situations est primordial afin d'intéresser et de procurer du plaisir aux élèves.

Ainsi, les séances proposées ci-dessous ne sont qu'un exemple de ce qui pourrait être proposé aux élèves. Car, il est effectivement évident qu'il n'existe pas un cycle type mais que chaque séance est à adapté aux caractéristiques des élèves.

### 3) Présentation Générale du Cycle :

Le Cycle proposé correspond à 10 séances d'1h pour une classe de 24 élèves. Les séances devront se composer bien évidemment de situations d'échauffements en début de séance.

Cela dit, afin de simplifier la présentation, les séances ci-dessous ne contiendront que les situations de jeu et d'apprentissage.

## 4) Séance 1 : Prise de Contact et Découverte de l'Activité :

### → SITUATION 1 :

**Objectifs :** Découverte du ballon

**Organisation :** Par 2 sur une ligne espacée de 2 ou 3 m

**Consignes :** En effectuant des aller retour entre 2 lignes ils varient à chaque A-R d'exercices (ou un apport est apporté après chaque aller retour) :

- Passes courtes
- Passes courte avec déplacements en pas chassés
- Passe en cloche (réception en effectuant une corbeille avec ses mains)
- Passe en étant face à face, un qui avance et l'autre qui recule. Garder la même distance entre les 2 élèves.
- En étant l'un derrière l'autre, celui qui est devant aplatit le ballon (rapport avec la marque au rugby => essai) et avance d'un. Celui qui est derrière le ramasse et passe très vite son partenaire et fait de même en aplatissant à son tour le ballon.

**Action de l'enseignant :** Observer ce qu'ils font.

**Durée :** 10 minutes

### → SITUATION 2 :

**Objectifs :** Résoudre les réticences affectives au contact et démystification du combat

**But :** *Porteur de balle (Pdb) :* Conserver le ballon

*Non Porteur de balle (NPB) :* Arracher le ballon

**Organisation :** Même organisation que pour la situation 1.

**Consignes :** Les élèves se déplacent dans l'espace en se faisant des passes. Au signal de l'éducateur, le Pdb doit conserver le ballon pendant que les NPB essaient de lui prendre. Le Pdb n'a pas le droit de se sauver. Il doit se défendre sur place.

Au bout de 15 secondes, on fait les comptes : 2 points pour le porteur de balle (Pdb) si celui-ci a réussi à conserver le ballon ; 1 point pour les Non Porteurs de Balle (NPB) s'ils ont réussi à le récupérer.

Puis, le jeu reprend par des passes et ainsi de suite.

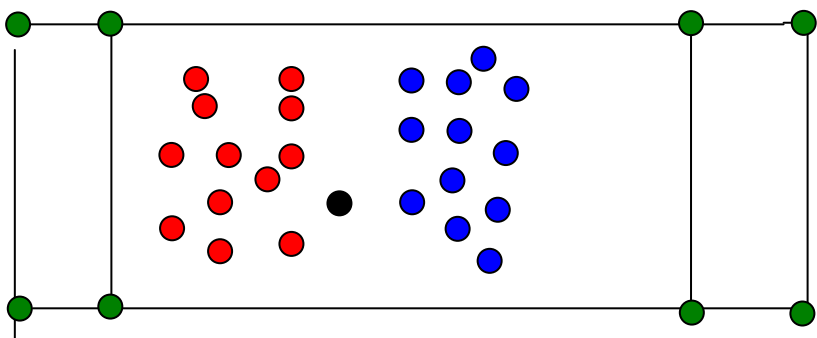
**Durée :** 10 minutes

### → SITUATION 3 : LA SOULE

**Objectifs :** Résoudre les réticences affectives au contact et prendre conscience de la nécessité d'avancer avec le ballon.

**But :** Marquer plus de points que l'équipe adverse.

**Organisation :** Terrain de 30X15m. 2 équipes de 12 élèves.

Ballons : 2	
Plots : ●	
Boucliers : 0	
Sacs de Plaquage : 0	
Elèves rouge : 12 ●	
Elèves bleu : 12 ●	
Educateur : 1 ●	

**Consignes** : Chaque équipe doit aller aplatir le ballon dans l'en-but adverse. Les passes peuvent s'effectuer vers l'avant. Le but pour chaque équipe est d'avancer soit seul, soit à l'aide d'une poussée collective, soit à l'aide de passes.

Les lancements de jeu se font avec les adversaires assez proches afin de limiter la vitesse et donc les impacts au contact ; et aussi de façon à ce que le premier possesseur soit immédiatement assailli par les autres.

Les actions dangereuses (plaquage haut, croche-pieds, cravate,...) sont interdites.

La situation se pratique avec un ballon mais, l'éducateur conserve toujours un ballon sur lui afin de relancer le jeu lorsque celui-ci est bloqué.

**Comportements Attendus** : Les équipes avancent à l'aide d'une poussée collective ou à l'aide d'une passe à un élève démarqué.

**Régulation** : Si les équipes ont des difficultés pour avancer, favoriser l'attaque lors du lancement de jeu. Mettre en place la règle du tenu si les empilages se multiplient ;

**Variante / Evolution** : Instaurer la règle du hors-jeu.

**Durée** : 30 minutes

## 5) Séance 2 : Résoudre les réticences affectives :

### → SITUATION 1 : DUEL EN MONTANTE DESCENDANTE

**Objectifs** : Résoudre les réticences affectives au contact et s'approprier le ballon.

**But** : Arracher le ballon dans les bras de son adversaire en 15 secondes.

**Organisation** : Une aire de jeu de 30X30m. Des zones de duel sont matérialisées par des plots. Les élèves sont par 2 avec un ballon.

Ballons : 12	
Plots : ●	
Boucliers : 0	
Sacs de Plaquage : 0	
Elèves : 24 ●	
Opposants : 0 ●	
Educateur : 1 ●	

**Consignes** : Au premier signal de l'éducateur, chacun des 2 élèves place les mains et les avant-bras solidement sur le ballon. Au second signal, chacun essaie d'arracher le ballon. L'éducateur décompte 15 secondes.

L'élève qui a arraché le ballon est vainqueur du duel, il montera vers la gauche, celui qui a perdu descendra vers la droite. En cas de match nul, c'est le plus léger qui est déclaré vainqueur.

Les joueurs doivent rester sur leurs pieds et se maîtriser pour ne pas donner de coups à l'adversaire (tête, genou,...)

**Variante / Evolution** : Si l'un des joueurs réussit à arracher le ballon, l'autre essaie de le faire sortir de la zone.

**Durée** : 10 minutes

### → SITUATION 2 : LES CROCODILES ET LES TORTUES

**Objectifs** : Résoudre les réticences affectives au contact et s'approprier le ballon.

**But** : *Tortues* : garder le plus longtemps possible son ballon sous le ventre.

*Crocodiles* : s'emparer du ballon.

Ceci en un temps chronométré.

**Organisation** : Une aire de jeu de 30X30m. Des zones de duel sont matérialisées par des plots. Les élèves sont par 2 avec un ballon et appartiennent chacun à une équipe : les crocodiles ou les tortues. La tortue est à quatre pattes au-dessus du ballon, le crocodile est placé à 1 mètre de la tortue.

Ballons : 12	
Plots : ●	
Boucliers : 0	
Sacs de Plaquage : 0	
Tortues : 12 ●	
Crocodiles : 0 ●	
Educateur : 1 ●	

**Consignes** : Au premier signal de l'éducateur, les tortues écrasent le ballon sous leur ventre. Au second, les crocodiles peuvent agir. L'éducateur déclenche le chronomètre et l'arrête quand la dernière tortue a perdu son ballon.

A chaque fois qu'un crocodile récupère un ballon, il crie « j'ai » et le montre bras tendu au-dessus de sa tête.

L'équipe gagnante sera celle qui aura récupéré tous les ballons dans le temps le plus court.

Les clefs de bras, chatouilles, coups et prises au cou sont interdits.

La violation de ses consignes entraîne une pénalité de 15 secondes.

**Variante / Evolution** : Dès qu'un crocodile a récupéré son ballon, il peut aller aider un partenaire.

**Durée** : 10 minutes

### → SITUATION 3 : JEU

**Objectifs** : Mettre les élèves en situation de jeu réel afin de visualiser leurs progrès et leurs lacunes. S'amuser, se faire plaisir.

**But** : Marquer plus de points que l'équipe adverse.

**Organisation** : Terrain de 35X25m. 3 équipes de 8 élèves

Ballons : 1	
Plots : ●	
Boucliers : 0	
Sacs de Plaquage : 0	
Elèves rouge : 8 ●	
Elèves bleu : 8 ●	
Educateur : 1 ●	

**Consignes** : Les 2 équipes s'affrontent selon les règles du tournoi de fin de cycle. (Voir ci-après). Les équipes font beaucoup de changements afin de faire participer tout le monde et de bénéficier de repos.

L'éducateur s'occupe de l'arbitrage et explique les différentes fautes. Les élèves doivent être attentifs aux fautes et aux gestes effectués pour les signaler.

**Comportements Attendus** : Les élèves avancent vers l'en-but adverse seul ou à l'aide d'une poussée collective.

**Durée** : 20 minutes

## 6) Séance 3 : Résoudre les réticences affectives :

### → SITUATION 1 : JEU DU SUMO

**Objectifs :** Résoudre les réticences affectives et être capable de se confronter à la dimension de lutte au corps à corps du jeu.

**But :** Faire sortir son adversaire.

**Organisation :** Une aire de jeu de 30X30m. Des zones de duel sont matérialisées par des plots. Les élèves sont par 2 debout. L'éducateur veillera à mettre des espaces de sécurité autour de chaque zone de duel.

Ballons : 12	
Plots : ●	
Boucliers : 0	
Sacs de Plaquage : 0	
Elèves : 24 ●	
Opposants : 0 ●	
Educateur : 1 ●	

**Consignes :** Les élèves sont debout face à face et ils assurent leurs saisies au corps sur l'adversaire.

Au signal de l'éducateur, chacun essaie de faire sortir son adversaire de la zone de duel SANS LE FAIRE TOMBER.

**Critères de Réalisation :** Ecarter les appuis pédestres, aligner pieds, bassin, épaules pour être efficace.

Exercer la poussée de bas en haut pour faire perdre ses appuis pédestres à l'adversaire.

**Durée :** 10 minutes.

### → SITUATION 2 : LE PERCE MURAILLE

**Objectifs :** Résoudre les réticences affectives et être capable de pénétrer une défense

**But :** Les assaillants doivent aller poser leurs ballons dans la cible au-delà des 3 murailles. (Environ 40m)

**Organisation :** 1 Terrain de 30X5m. 4 groupes de 6 élèves (1 groupe d'assaillants et 3 groupes de murailles).

Ballons : 6	
Plots : ●	
Boucliers : 0	
Sacs de Plaquage : 0	
Assaillants : 6 ●	
Muraille : 18 ●	
Educateur : 1 ●	

**Consignes :** Les assaillants ont chacun 1 ballon. Les murailles sont constituées de 6 élèves debout qui se tiennent la main.

Les murailles ne peuvent se disloquer, elles tentent d'empêcher le passage en se serrant aux endroits attaqués sans se rompre. Les élèves de la muraille doivent garder les jambes raides.

Les assaillants ne peuvent que se glisser entre les membres de la muraille, sous leurs bras (jamais au-dessus !). Ils n'ont pas le droit de démanteler la muraille.  
 On élimine celui qui triche, qui sort du couloir, qui lâche son ballon.  
 Les défenseurs ont l'interdiction de repousser les assaillants avec les genoux ou la tête.  
**Durée** : 10 minutes

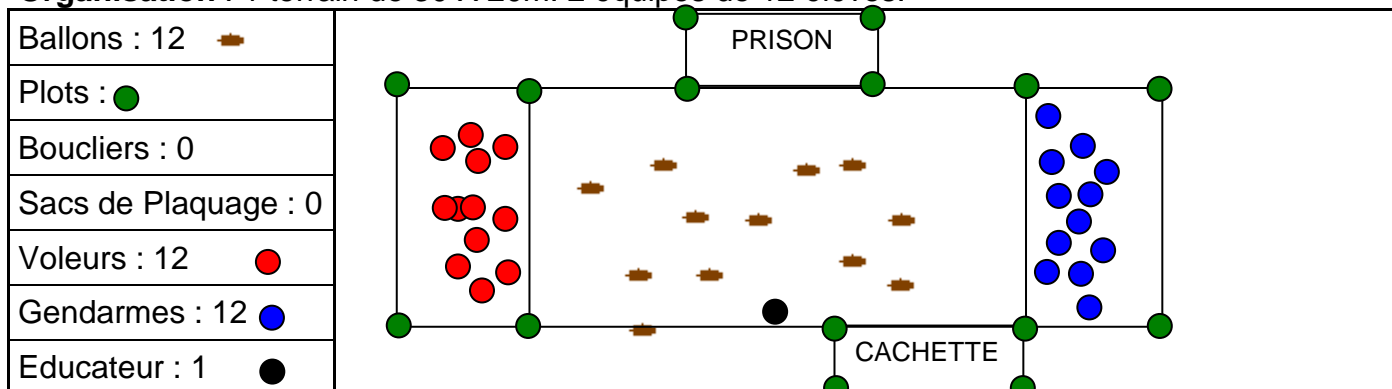
### → SITUATION 3 : LES GENDARMES ET LES VOLEURS

**Objectifs** : Avancer vers l'en-but en esquivant les adversaires. S'opposer à la progression.

**But** : *Voleurs* : Mettre le plus de ballon possible dans la cachette.

*Gendarmes* : Ceinturer les voleurs pour les amener en prison.

**Organisation** : 1 terrain de 30 X 20m. 2 équipes de 12 élèves.



**Consignes** : Au signal de l'éducateur, les gendarmes et les voleurs rentrent en jeu jusqu'à ce que :

- tous les voleurs soient en prison
- tous les ballons soient mis à l'abri dans les cachettes des voleurs.

L'éducateur chronomètre le temps qu'il faut aux voleurs pour aller déposer tous les ballons dans leurs cachettes.

Les gendarmes tentent de ceinturer les voleurs qui se sont emparés d'un ballon pour les emmener en prison. Il faut deux gendarmes pour amener un voleur en prison.

Les passes sont autorisées.

Il est interdit de faire mal.

**Critères de Réalisation** :

*Voleurs* : Ne pas sauter. Etre bas sur ses appuis. Varier le rythme des appuis au sol pour éliminer les gendarmes.

*Gendarmes* : Etre bas sur ses appuis. Ceinturer les voleurs en les serrant en-dessous de la ligne des épaules.

**Variantes / Evolutions** : On peut faire varier le nombre de cachettes. On peut demander aux gendarmes de toucher à 2 mains ou de plaquer les voleurs.

**Durée** : 20 minutes



## → SITUATION 4 : JEU A 7 CONTRE 7

**Objectifs** : Mettre les élèves en situation de jeu réel afin de visualiser leurs progrès et leurs lacunes. S'amuser, se faire plaisir.

**But** : Marquer plus de points que l'équipe adverse.

**Organisation** : Terrain de 35X25m. 2 équipes de 7 élèves avec 5 remplaçants dans chaque équipe.

Ballons : 1	
Plots : ●	
Boucliers : 0	
Sacs de Plaquage : 0	
Elèves rouge : 7 ●	
Elèves bleu : 7 ●	
Educateur : 1 ●	

**Consignes** : Les 2 équipes s'affrontent selon les règles du tournoi de fin de cycle. (Voir ci-après). Les équipes font beaucoup de changements afin de faire participer tout le monde et de bénéficier de repos.

L'éducateur s'occupe de l'arbitrage et explique les différentes fautes. Les élèves doivent être attentifs aux fautes et aux gestes effectués pour les signaler.

**Comportements Attendus** : Les élèves avancent vers l'en-but adverse seul ou à l'aide d'une poussée collective.

**Durée** : 15 minutes

## 7) Séance 4 : Développer son Bagage Moteur

### → SITUATION 1 :

**Objectif** : Apprentissage du plaquage

**But** : Faire tomber le partenaire.

**Organisation** : Les élèves sont par 2 et forment 2 colonnes : les A et les B. Chaque binôme est espacé de quelques mètres.

A est accroupi et B vient au contact d'un côté précis en marchant et en tenant un ballon sous le bras.

**Consignes** : Les A sont les plaqueurs et les B les plaqués. Les B ne doivent pas prendre contact avec le sol par la main ou le coude. (Pour éviter les luxations).

**Critères de Réalisation** : A : Placer sa tête sur le côté et coller son oreille sur la cuisse ou les fessiers du B. Serrer les bras le plus fort possible. Tirer l'adversaire pour le faire tomber latéralement, dans le sens de la course, du côté opposé à la tête. Garder les bras serrés lors de l'arrivée au sol.

**Durée** : 5 minutes

## → SITUATION 2 : LES LAPINS ET LES CHASSEURS

**Objectif** : Apprentissage du plaquage

**But** : *Lapins* : Franchir la ligne

*Chasseurs* : Attraper et mettre au sol.

**Organisation** : 2 équipes de 12 joueurs. Ligne à 3m. Les lapins sont 4 pattes et les chasseurs à genoux ceinturent les lapins.

Ballons : 0	
Plots : ●	
Boucliers : 0	
Sacs de Plaquage : 0	
Lapins : 12 ●	
Chasseurs : 12 ●	
Educateur : 1 ●	

**Consignes** : Au signal, les lapins doivent rejoindre la ligne en restant à 4 pattes. Les chasseurs doivent les ceinturer et les immobiliser au sol.

Il est interdit de faire mal.

**Critères de Réalisation** : Les chasseurs utilisent l'ensemble de leur bras pour ceinturer les lapins.

**Variante / Evolution** : Départ côte à côte sans contact préalable.

Départ debout avec ou sans prise préalable.

Eloigner ou rapprocher la ligne.

**Durée** : 15 minutes

## → SITUATION 3 : LE JEU DES 5 PASSES

**Objectif** : Améliorer la passe

**But** : Se faire des passes sans que les adversaires ne puissent intercepter le ballon ou ceinturer le Pdb.

**Organisation** : Terrain de 30X20m. 2 équipes de 12 élèves

Ballons : 1	
Plots : ●	
Boucliers : 0	
Sacs de Plaquage : 0	
Elèves rouge : 12 ●	
Elèves bleu : 12 ●	
Educateur : 1 ●	

**Consignes** : L'équipe qui réussit 5 passes d'affilée marque 1 point. Possibilité d'enchaîner plusieurs cycles de 5 passes.

Les opposants doivent intercepter le ballon ou ceinturer le Pdb. Dès que c'est fait, le Pdb doit poser le ballon au sol et le ballon passe à l'équipe adverse.

Il est interdit de faire mal.

**Critères de Réalisation** : Les passes s'effectuent à 2 mains avec les doigts bien écartés. Il faut bien regarder le partenaire à qui on fait la passe.

Le partenaire doit être prêt à recevoir le ballon en tendant les bras.

**Variante / Evolution** : On peut orienter le jeu avec 2 en-but et chaque équipe peut aller marquer dans l'en-but adverse. Dès qu'une équipe aplatit le ballon dans l'en-but adverse, elle marque 3 points.

**Durée** : 20 minutes

### → SITUATION 4 : JEU A 8 CONTRE 8

(Voir Séance 3 page 7)

2 élèves remplaçants arbitrent avec l'aide de l'éducateur.

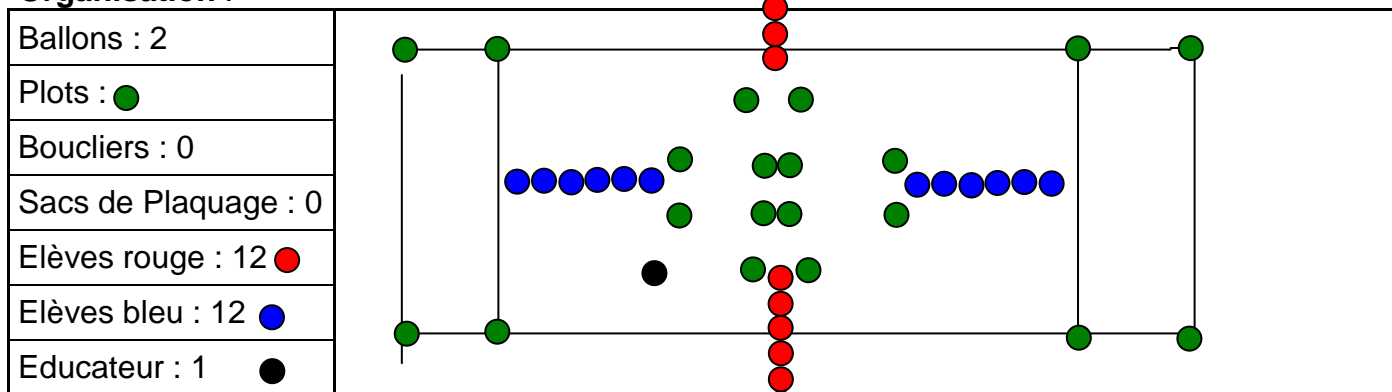
## 8) Séance 5 : Développer son Bagage Moteur

### → SITUATION 1 : PASSES EN CROIX

**Objectif** : Améliorer la passe et apprendre à éviter.

**But** : Se passer le ballon.

**Organisation** :



Les rouges et les bleus ont chacun 1 ballon.

**Consignes** : Le premier d'une des colonnes rouge est en possession du ballon. De même pour les bleus. Au signal de l'éducateur, ceux-ci avancent vers les plots situés au centre de la croix. Avant d'atteindre ces plots, ils effectuent une passe au premier joueur situé dans la colonne en face. Celui-ci s'empare du ballon et fait de même et ainsi de suite.

**Critères de Réalisation** : Etre attentif pour recevoir le ballon. Les passes se font au niveau du sternum et à l'aide des 2 mains avec les doigts bien écartés.

**Variantes / Evolutions** : Les passes peuvent s'effectuer à la colonne située à gauche ou à celle située à droite. On peut augmenter le nombre de ballons.

**Durée** : 15 minutes

### → SITUATION 2 : LE PILE OU FACE

**Objectifs** : Améliorer les appuis et apprentissage du plaquage

**But** : Aller marquer sans se faire attraper par le plaqueur.

**Organisation** : Terrain de 20X20m. 2 équipes de 12 joueurs. Les 2 équipes sont situées de part et d'autre d'une ligne au centre du terrain.

Ballons : 0	
Plots : ●	
Boucliers : 0	
Sacs de Plaquage : 0	
Elèves rouge : 12 ●	
Elèves bleu : 12 ●	
Educateur : 1 ●	

**Consignes** : Les élèves sont situés assis. L'éducateur raconte une histoire dans lequel il dira à un moment donné le nom d'une des 2 équipes (rouge ou bleu).

A l'annonce du nom de l'équipe, les joueurs désignés courent vers leur ligne de but tandis que les adversaires essaient de les immobiliser ou de les plaquer.

Chaque joueur immobilisé ou plaqué rapporte 1 point à l'équipe adverse.

Obligation de courir en ligne droite.

**Variantes / Evolutions** : Les départs se font assis, debout, accroupi, dos à dos, à plat ventre,...

**Durée** : 20 minutes

### → SITUATION 3 : JEU A 7 CONTRE 7

(Voir Séance 3 page 7)

2 élèves remplaçants arbitrent avec l'aide de l'éducateur.

## 9) Séance 6 : Développer son Bagage Moteur

### → SITUATION 1 :

**Objectif** : Placer son dos correctement

**But** : Rester gainer en conservant l'alignement : pieds-genoux-bassin-épaules.

**Organisation** : Les élèves sont par 4.

**Consignes** : Il s'agit de conserver le gainage : abdominaux contractés, bassin en rétroversion. L'un des élèves est raide comme un bâton, trois de ses camarades se le passent en toutes directions tandis que ses pieds sont en appuis au sol au même endroit ; les bras sont collés au corps.

**Sécurité** : Demander une concentration malgré l'aspect ludique de la situation : on est responsable de la sécurité du « bâton ».

**Durée** : 10 minutes

### → SITUATION 3 : LA REINE DES FOURMIS ET SON ESCORTE :

**Objectifs** : Placer son dos correctement pour avancer groupé et conserver le ballon.

**But** : Réussir à transporter le plus grand nombre d'œufs dans la nouvelle fourmilière dans un temps limité.

**Organisation** : 2 aires de jeu de 20X10m. On sépare les 24 élèves en 2 groupes. Si possible, les « dominants » et les « dominés ». Les « dominants » travaillent dans une aire et les « dominés » dans une autre, mais les consignes sont les mêmes pour les 2.

Les élèves sont répartis dans 2 groupes : les fourmis et les oiseaux.

Ballons : 8	
Plots : ●	
Boucliers : 0	
Sacs de Plaquage : 0	
Fourmis : 6 ●	
Oiseaux : 6 ●	
Educateur : 1 ●	

**Consignes** : La reine des fourmis prend un de ses œufs sous chaque bras, les autres fourmis l'entourent en ayant le dos bien placé et en se serrant très fort pour empêcher les oiseaux de venir voler les ballons. La reine et son escorte vont devoir franchir 3 zones dangereuses dans lesquelles attendent 2 assaillants

Les oiseaux doivent passer les bras à l'intérieur des fourmis pour récupérer les ballons ou les faire tomber.

Si les fourmis perdent les 2 œufs lors d'un voyage, elles reviennent en sprint, en reprennent 2 nouveaux et redémarrent.

Il est interdit de donner des coups pour rentrer dans l'escorte. Il est interdit de sauter sur l'escorte ou de tenter de la faire s'écrouler.

**Durée** : 20 minutes

### → SITUATION 4 : JEU A 7 CONTRE 7

(Voir Séance 3 page 7)

2 élèves remplaçants arbitrent avec l'aide de l'éducateur.

## 10) Séance 7 : Acquérir les Fondamentaux du Jeu

### → SITUATION 1 : CIRCUIT RELAIS

**Objectif** : Développer les habiletés motrices.

**But** : Aller le plus vite possible pour faire gagner son équipe.

**Organisation** : 4 Aires de jeu identiques. 4 équipes de 6 élèves.

Ballons : 1 ●	
Plots : ●	
Boucliers : 0	
Cerceaux : ○	
Elèves : 6 ●	
Educateur : 1 ●	

**Consignes** : Il s'agit de réaliser un relais chronométré par équipes de 6. Chaque élève doit enchaîner des actions de base sur un parcours avant de lancer un équipier en lui tapant la main.

L'éducateur déclenche le chronomètre quand le premier relayeur s'élance. Il l'arrête quand le dernier relayeur vient taper la main d'un partenaire.

Afin d'avoir un bon fonctionnement, les 2 derniers relayeurs doivent être sur le parcours au début de sorte à servir de relais pour l'échange de passes et relever le sac de plaquage.

Dès que les 2 premiers relayeurs sont passés, ils peuvent prendre leurs places.

**Variante / Evolution** : A partir de cet exemple, on peut construire des relais variés et motivants.

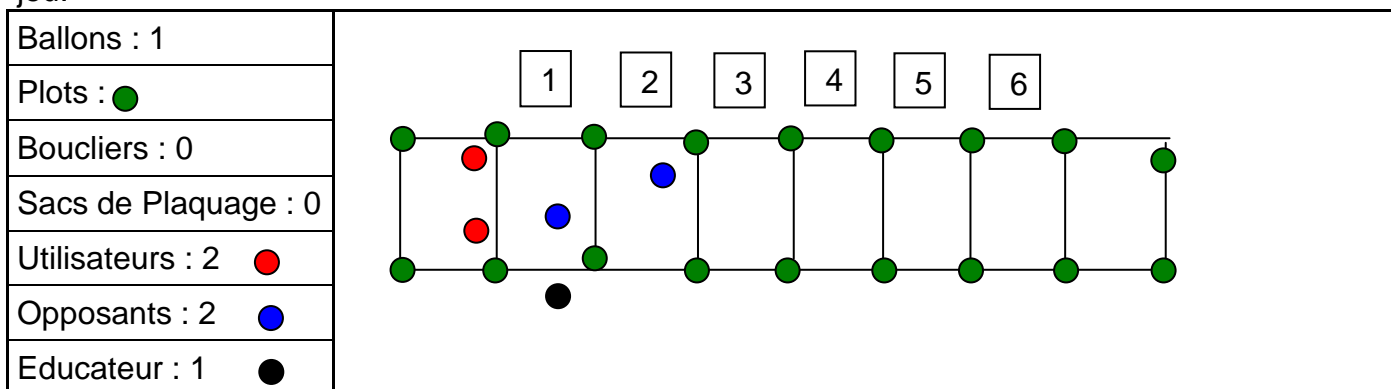
**Durée** : 10 minutes

### → SITUATION 2 : 2 CONTRE 1 + 1

**Objectif** : Acquérir la cascade de décisions possibles en 2 contre 1.

**But** : Marquer.

**Organisation** : Les élèves sont par 4. Chaque groupe de 4 dispose de la même aire de jeu.



**Consignes** : Les utilisateurs jouent un premier 2 contre 1 avec le 1<sup>er</sup> opposant dans la première zone. Dès qu'ils sont passés, ils jouent un 2<sup>ème</sup> 2 contre 1 dans la 2<sup>ème</sup> zone avec le 2<sup>ème</sup> opposant. Dès qu'ils sont passés, les utilisateurs et les opposants inversent les rôles dans les zones suivantes

**Critères de Réalisation** :

*Utilisateur Pdb* : Fixer le défenseur sur un côté et passer le ballon à son partenaire qui arrive lancé.

*Utilisateur NPB* : Se déplacer à une distance raisonnable de passe, en profondeur et accélérer à l'approche de l'opposant pour recevoir le ballon lancé.

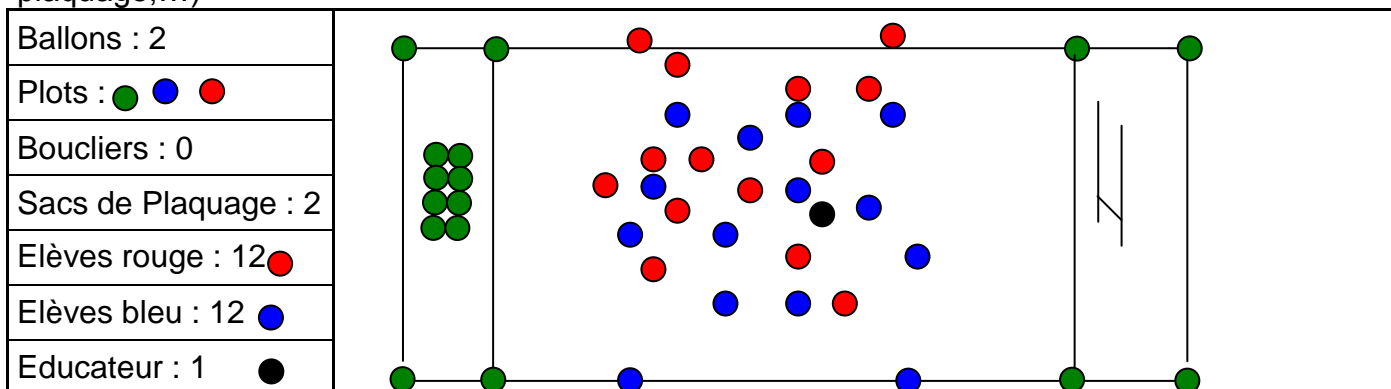
**Durée** : 15 minutes

### → SITUATION 3 :

**Objectif** : Apprendre la règle du hors-jeu dans une situation contraignante.

**But** : Se replacer en permanence dans son camp pour défendre ou aller marquer.

**Organisation** : Terrain de 30X30m. 2 équipes de 12 élèves. 4 en-but possible. Chacun est signalé par des repères très visuels (poteaux, plots, ballons, bouteilles, sacs de plaquage,...)



**Consignes** : Les élèves circulent de manière anarchique jusqu'à ce que l'éducateur annonce un en-but à attaquer tout en donnant le ballon à un joueur.

Tous ses partenaires doivent se replacer derrière lui pour ne pas rester hors-jeu ; tous ses adversaires doivent se replacer devant lui (entre l'en-but et le ballon) pour être utiles en défense.

L'éducateur garde toujours un ballon sur lui afin de relancer le jeu comme bon lui semble.

**Durée** : 15 minutes

### → SITUATION 4 : JEU A 7 CONTRE 7

(Voir Séance 3 page 7)

2 élèves remplaçants arbitrent avec l'aide de l'éducateur.

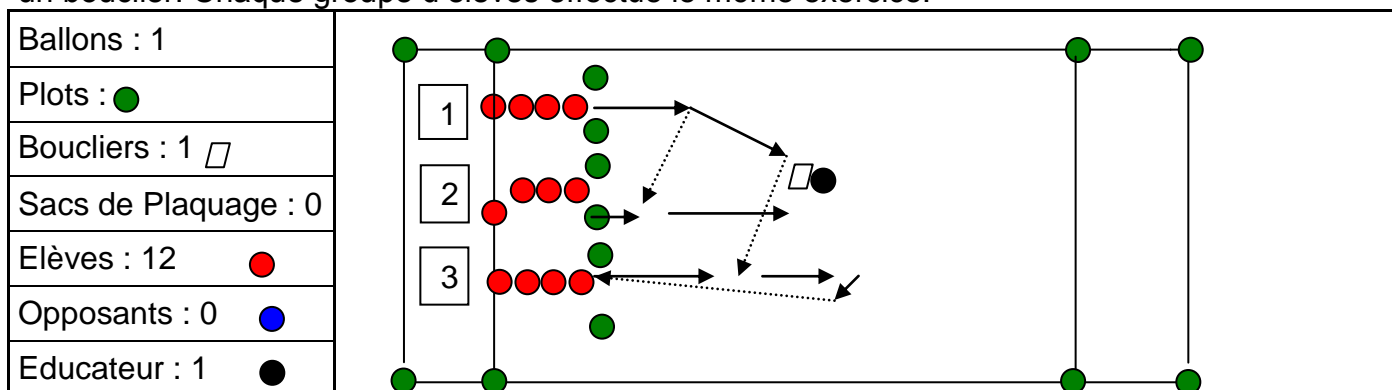
## 11) Séance 8 : Acquérir les Fondamentaux du Jeu

### → SITUATION 1 :

**Objectif** : Etre capable d'arracher en pivot un ballon à un partenaire qui le présente.

**But** : Arracher le ballon pour le transmettre à un partenaire.

**Organisation** : 2 groupes de 12 élèves. Les élèves sont par vagues de 3. L'éducateur a un bouclier. Chaque groupe d'élèves effectue le même exercice.



**Consignes** : Le Pdb colonne 1 transmet le ballon à son partenaire colonne 2. Celui-ci va s'appuyer sur le bouclier de l'éducateur tout en présentant son ballon tenu à deux mains vers l'intérieur (d'où vient le ballon). Le passeur va arracher le ballon en pivot et passer celui-ci à un partenaire situé en colonne 3. Ce dernier fait un demi-tour et passe le ballon au premier de sa colonne pour qu'une autre vague se lance et ainsi de suite.

**Critères de Réalisation** : Aller droit avant la passe et ne pas la suivre avant de l'avoir faite. Déclencher l'arrachage en pivot par l'épaule extérieure (où va le ballon)

Pousser en pivotant pour faire reculer le bouclier.

Avoir une attitude basse de combat tout en présentant le ballon.

**Durée** : 10 minutes

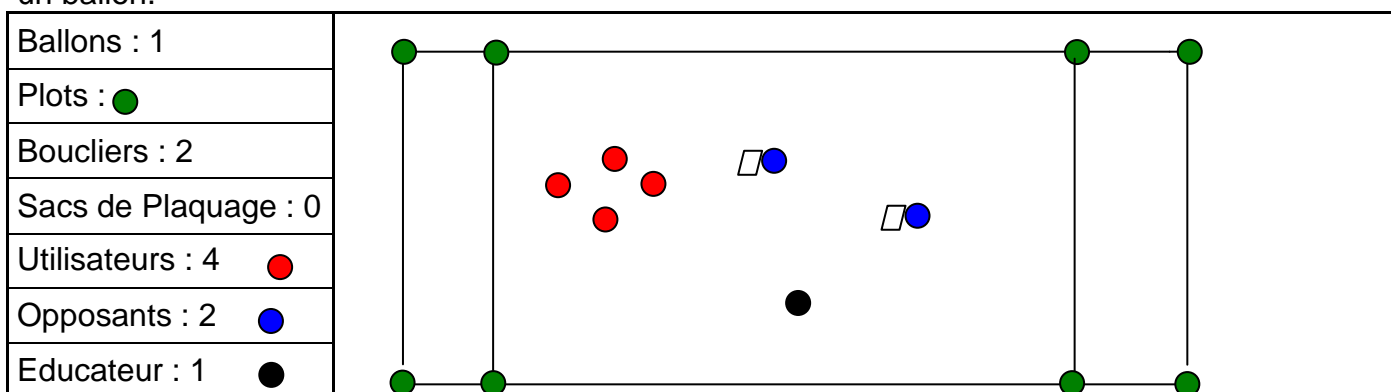


## → SITUATION 2 :

**Objectif** : Conserver le ballon lors d'une mêlée ouverte.

**But** : Repousser l'adversaire afin de conserver le ballon.

**Organisation** : Les élèves sont par 6. (4 Utilisateurs et 2 Opposants). Chaque groupe a un ballon.



**Consignes** : Le Pdb va percuter le premier opposant et tombe au sol en se retournant vers son propre camp. L'opposant enjambe le Pdb et va au-delà du ballon. (Le ballon est alors gagné pour la défense).

2 utilisateurs arrivent alors et repoussent l'opposant dans son camp afin de récupérer le ballon. Dès que le ballon est enjambé par les utilisateurs, le dernier utilisateur le ramasse et va percuter le second opposant et ainsi de suite.

**Critères de Réalisation** :

*Utilisateur Pdb* : la percussion s'effectue avec une poussée de bas en haut pour faire reculer l'opposant. L'épaule qui percute est celle du bras ne tenant pas le ballon.

*Utilisateurs NPB* : Ils sont très bas sur leurs appuis avec un bon placement du dos (alignement bassin-dos-épaules). La percussion s'effectue également avec une poussée de bas en haut afin de supprimer les appuis pédestres de l'opposant. Ils sont au même niveau lorsqu'ils percutent, et non l'un derrière l'autre, afin de prendre chacun un côté de l'opposant.

**Variante / Evolution** : On peut faire varier les effectifs. (Exemple : 2 opposants qui enjambent et 3 utilisateurs qui repoussent)

**Durée** : 15 minutes

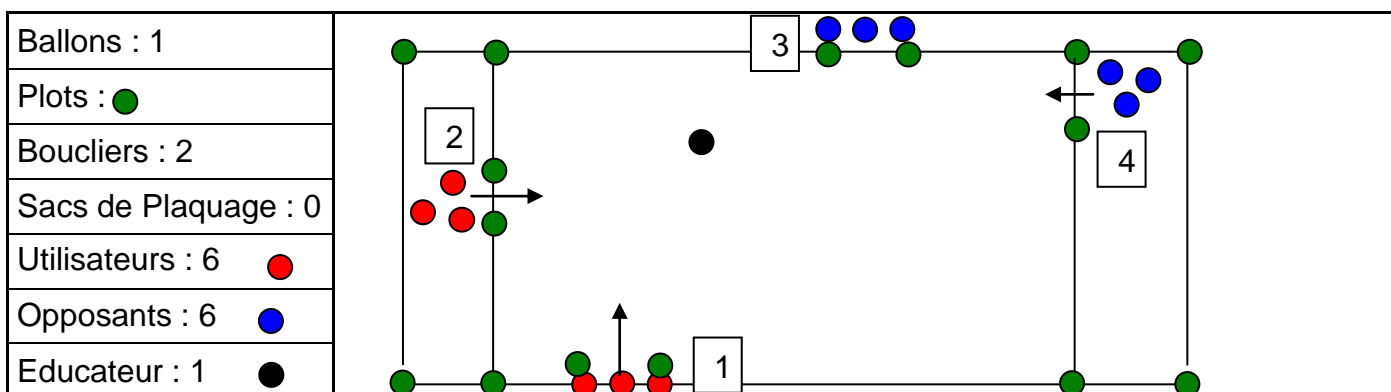
## → SITUATION 3 : JEU EN EQUILIBRE VARIABLE

**Objectif** : Etre capable de percevoir les faiblesses de la défense.

**But** : *Utilisateurs* : Marquer

*Opposants* : S'opposer à la progression.

**Organisation** : 2 Aires de jeu identiques de 20X15m. 2 groupes de 12 élèves. Chaque groupe d'élèves compte 6 utilisateurs et 6 opposants.



**Consignes** : L'éducateur lance le jeu comme bon lui semble. C'est à dire qu'il appelle les groupes de joueurs dans l'ordre qu'il veut, afin de favoriser tantôt les utilisateurs, tantôt les opposants. A chaque fois, les élèves doivent s'adapter.

**Comportements Attendus** :

*Utilisateurs* : ils se dirigent en priorité là où les opposants ne sont pas.

*Opposants* : Ils s'organisent pour laisser le moins d'espace possible et s'opposer à la progression des utilisateurs.

**Durée** : 15 minutes

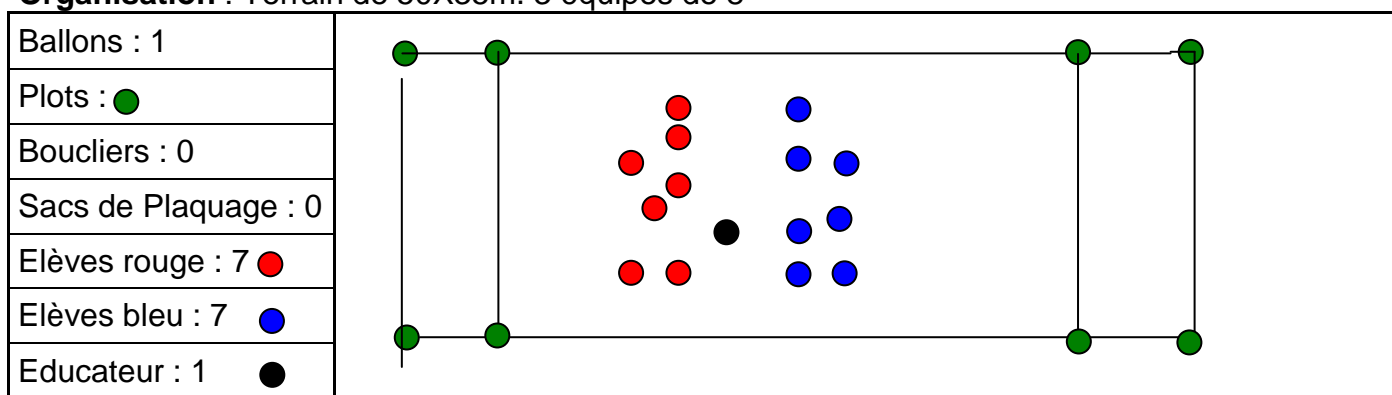
→ **SITUATION 4 : JEU A 9 CONTRE 9**

→ **SITUATION 4 : JEU A 7 CONTRE 7**

**Objectifs** : Mettre les élèves en situation de jeu réel afin de visualiser leurs progrès et leurs lacunes. S'amuser, se faire plaisir.

**But** : Marquer plus de points que l'équipe adverse.

**Organisation** : Terrain de 50X35m. 3 équipes de 8



**Consignes** : Les 2 équipes s'affrontent selon les règles du tournoi de fin de cycle. A chaque essai l'équipe marque reste sur le terrain et l'autre change avec l'équipe qui ne jouait pas

L'éducateur s'occupe de l'arbitrage et explique les différentes fautes. Les élèves doivent être attentifs aux fautes et aux gestes effectuées pour les signaler.

**Comportements Attendus** : Les élèves avancent vers l'en-but adverse seul ou à l'aide d'une poussée collective.

**Durée** : 15 minutes

## 12) Séance 9 : Acquérir les Fondamentaux du Jeu

### → SITUATION 1 :

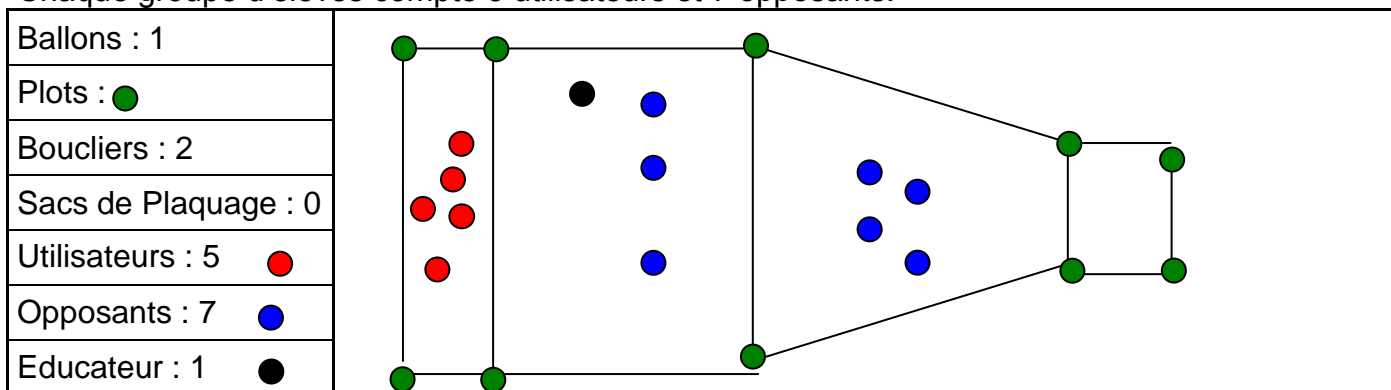
**Objectif :** S'adapter à la défense mise en place.

**But :** *Utilisateurs* : Marquer

*Opposants* : S'opposer à la progression.

**Organisation :** 2 Aires de jeu identiques. 2 groupes de 12 élèves.

Chaque groupe d'élèves compte 5 utilisateurs et 7 opposants.



**Consignes :** Au signal de l'éducateur, les utilisateurs partent et jouent un 5 contre 3 contre les 3 premiers opposants. Dès qu'ils franchissent la ligne séparant les 2 parties de terrain, les 3 opposants ne jouent plus. Par contre, les utilisateurs doivent maintenant jouer un 5 contre 4 dans un plus petit espace contre les 4 autres opposants.

**Comportements Attendus :** Les utilisateurs adaptent leur forme de jeu à l'espace.

**Variante / Evolution :** On peut faire varier les effectifs.

**Durée :** 15 minutes.

### → SITUATION 2 : JEU EN EQUILIBRE VARIABLE

(Voir Séance 8 page 20)

### → SITUATION 3 : JEU A 7 CONTRE 7

(Voir Séance 2 page 11)

2 élèves remplaçants arbitrent avec l'aide de l'éducateur

## 13) Séance 10 : Evaluation Sommativ

### → SITUATION 1 : TOURNOI SOUS FORME DE JEU A 8 CONTRE 8

On compose 3 équipes de 8 joueurs on effectue un tournoi entre celle-ci.

2 élèves de l'équipe qui ne joue pas arbitrent avec l'aide de l'éducateur.

Les autres de l'équipe qui ne joue pas observent

**Durée** : 40 minutes.

### → RETOUR SUR LE CYCLE AVEC LES ELEVES

Discussion avec les élèves sur l'ensemble du cycle. Ce qui a plu et ce qui a moins plu.

Réponse aux questions des élèves s'il y en a...

**Durée** : 15 minutes