

Fondamental

- cycle 3 -

Fiche d'exercices

Le rugby des CE 2

Au début du cycle 3, t'approche par les jeux collectifs dont on aménage progressivement les règles permet d'aborder les principes fondamentaux de l'activité.



Pour élaborer un module d'apprentissage, nous faisons le choix de distinguer trois thèmes qui sont travaillés en trois ateliers organisés simultanément. Pour chacun d'eux, deux jeux caractéristiques sont présentés, ils évoluent au fil des séances grâce aux variantes associées.

Manipuler le ballon ovale

Le bérêt-ballon

But du jeu : maîtriser les passes et les réceptions.

Dispositif : 2 cerceaux, 2 ballons, des plots plats pour matérialiser le cercle, deux équipes alignées (les joueurs sont numérotés).

Déroulement : les deux équipes s'affrontent dans un jeu parallèle; le joueur dont le numéro est appelé s'élance ramasser le ballon dans le cerceau puis se place sur le repère; il lève alors le bras pour donner le signal à ses partenaires de venir se placer en cercle autour de lui afin de réaliser des passes successives; lorsque tous ont réussi leur passe avec lui, ils regagnent leur place initiale pendant que ce dernier va reposer le ballon dans le cerceau.

Critère de réussite : le premier des deux joueurs à franchir la ligne donne 1 point à son équipe.

Variantes :

- avant chaque manche, l'enseignant impose le type de passe à effectuer (à gauche, à droite, de face ...);
- la distance entre les joueurs placés en cercle est augmentée;
- chaque phase de jeu est chronométrée et l'on additionne les temps réalisés par chaque équipe en 5 manches.

La passe à 5

But du jeu : effectuer des passes dans un jeu collectif d'opposition.

Dispositif : un terrain rectangulaire de 20 x 10 m, deux équipes distinguées par des chasubles, un ballon de rugby.

Déroulement : l'enseignant lance le ballon dans le terrain, l'équipe qui réceptionne commence alors un jeu

de passes (les opposants ne doivent ni frapper, ni arracher le ballon, ils peuvent faire écran avec leur corps).

Critère de réussite : il faut réaliser 5 passes sans perte de ballon (interception des adversaires, chute au sol ou sortie du terrain).

Variantes

- les déplacements du porteur de balle sont interdits;
- les arrêts (ne pas conserver la balle immobile plus de 3 secondes) sont limités;
- le ballon ne peut être repassé à celui qui l'a transmis, etc.

Accepter le contact

Le filet

Buts du jeu : identifier son rôle (éviter les adversaires ou aller au contact) et réaliser la tâche correspondante.

Dispositif : un terrain carré (30 x 30 m) au centre duquel un cercle de 8 m de diamètre est tracé; les élèves sont répartis en deux équipes : les « poissons », munis d'un foulard à la ceinture, se placent à l'intérieur du cercle et, à l'extérieur, les joueurs disséminés forment le « filet de pêche ».

Déroulement : les « poissons » choisissent en secret un nombre de 1 à 10; l'équipe du « filet » égrène les nombres jusqu'à celui choisi par les « poissons » qui s'enfuient pour sortir du carré de jeu; les joueurs extérieurs tentent alors de les arrêter en attrapant leur foulard.

Critère de réussite : le nombre de foulards pris est comptabilisé et les rôles sont inversés après 3 passages successifs; gagne l'équipe qui, dans son rôle de « filet », a réussi le plus de prises.

Variantes

- chaque « poisson » dispose d'un ballon qu'il doit aller déposer à l'extérieur du carré de jeu;
- le « filet » choisit le nombre à partir duquel il poursuit les « poissons »;
- le nombre de ballons déposés et de « poissons » plaqués au sol est totalisé après 3 manches.



L'épervier

But du jeu : rechercher l'affrontement individuel pour faciliter la progression collective.

Dispositif : un terrain rectangulaire, deux équipes (5 attaquants et 3 défenseurs), trois ballons, un chronomètre.

Déroulement : l'équipe attaquante doit porter le plus rapidement, l'un après l'autre, les 3 ballons dont elle dispose au départ, derrière la ligne de but adverse en respectant les règles fondamentales (Un joueur « tenu » s'immobilise et lâche le ballon: les passes vers l'avant sont interdites). Les 3 éperviers s'opposent à la progression en tentant d'arrêter le porteur du ballon. Organiser plusieurs manches, chaque joueur devant tenir le rôle d'épervier.

Critère de réussite : des deux équipes tour à tour attaquant et défenseur, celle qui a porté ses ballons le plus rapidement a gagné.

Variante

Le surnombre est progressivement réduit (4 contre 3 puis 3 contre 3).

Progresser ou s'opposer

Les déménageurs

But du jeu : construire des stratégies collectives.

Dispositif : un terrain rectangulaire (20 x 10 m), une réserve (cerceaux contenant de nombreux objets, balles, anneaux, etc.) derrière chaque ligne de fond pour les attaquants et une réserve vide derrière chaque ligne latérale pour les défenseurs; un foulard pour chaque attaquant.

Déroulement : les joueurs sont répartis en deux équipes, les attaquants essaient de transporter, un à un, le maximum d'objets d'une réserve à l'autre tandis que les défenseurs s'opposent à leur progression en les immobilisant. Lorsqu'un joueur a déposé un objet dans la réserve, il revient sur le côté en cherchant un autre; s'il se fait prendre son foulard, il le récupère en échange de son objet que le défenseur va placer dans sa réserve latérale.

Critère de réussite : gagne l'équipe qui, à la fin de la partie, a le plus grand nombre d'objets (les comptabiliser sur deux manches après changement des rôles).

Variantes

- des cerceaux sont répartis sur le terrain: les attaquants peuvent s'y arrêter de brefs instants

(ils sont alors intouchables) pour réorganiser leur progression;

- les attaquants n'ont plus de foulards: ils doivent être immobilisés pour céder leur objet.

Le rugby-déménageur

But du jeu : partager les rôles.

Dispositif : deux équipes de six joueurs, une quinzaine de ballons par réserve.

Déroulement : chaque équipe s'organise pour désigner quatre attaquants et deux défenseurs qui jouent sur un terrain contigu (voir dessin ci-dessous) ; les attaquants transportent les ballons (un par joueur) dans la réserve adverse tandis que les défenseurs s'opposent à leur progression en les immobilisant; tout ballon tombé est rapporté dans sa réserve d'origine par le joueur qui en prend un autre.

Critère de réussite : gagne l'équipe qui, à la fin du jeu (manche de 3 à 4 minutes), a le moins de ballons dans sa réserve.

Variantes

- un seul ballon est transporté par les quatre attaquants qui peuvent se faire des passes. Dès qu'un ballon est déposé dans une réserve (la leur, s'ils ont réussi, celles des défenseurs s'ils ont été interceptés), ils viennent en chercher un deuxième;
- les séquences sont jouées dans un temps limité (manche de 3 à 4 minutes).

A propos de cette fiche : Ces situations sont extraites du document « A l'école de l'Ovalie » réalisé par l'équipe EPS 1^{er} degré de aine-Saint-Denis dans le cadre des initiatives départementales organisées pour la Coupe du monde de rugby.

www.ac-creteil.fr/ia93/Pedagogie/EPS/eps.html

Michel Mairesse,

Illustrations : C. Tarcelin.

Extrait de la Revue EPS 1 n°134, août-septembre-octobre, pp.23-24.

www.revue-eps.com

