



# *Unité d'Apprentissage*

## *Cycle 2*

*Activité support*

*Rugby Educatif*



Activité support : rugby		UNITE D'APPRENTISSAGE cycle 2	
Situations globales pour entrer dans l'activité (elles peuvent aussi être mises en place au sein d'un échauffement)		Compétences sociales et civiques du socle palier 1	
Pour voir où on en est...		Compétence spécifique : coopérer ou s'opposer collectivement	
Une situation de référence		Pour mesurer les progrès, évaluer les acquis...	
Lutte, contact	Une situation de référence	Les séances se terminent par un moment de jeu global	Une situation de référence
<u>Les tortues</u>			
<u>Le filet à poisson</u>			
<u>Les kangourous et les coyotes</u>			
<u>Le peigne</u>			
Manipulation, passe			
<u>Méli mélo</u>			
<u>Les ramasse-miettes</u>			
<u>La course en relais</u>			
<u>La thèque rugby</u>			
Coopération			
<u>Le château</u>			
<b>LE MAITRE OBSERVE : Evaluation diagnostique 1 à 2 SEANCES</b>	<b>LE MAITRE ENSEIGNE : Evaluation formative 6 à 8 SEANCES</b>	<b>LE MAITRE COMPARE : Evaluation sommative 1 à 2 SEANCES</b>	

J'AI JOUE A...

J'AI REUSSI ...

JE DOIS  
APPRENDRE ...

Jeu global

5 X 5

Ballon présenté en  
avançant, terrain  
20 x 15m

- OBJECTIF 1 :
- Progresser vers la cible pour marquer
- Tous les ballons dans la cible
  - Le contre la montre

- OBJECTIF 2 :
- Gêner la progression, s'opposer
- Pile ou face
  - L'épervier
  - Le béret

- OBJECTIF 3 :
- Coopérer pour marquer
- Un + un contre un
  - La thèque rugby

Jeu global

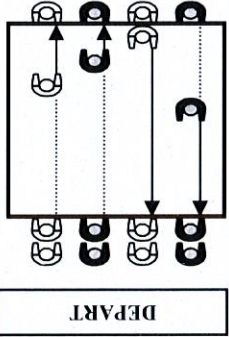
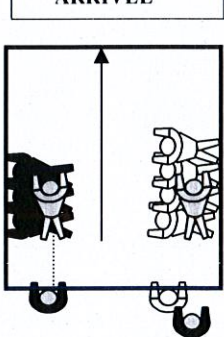
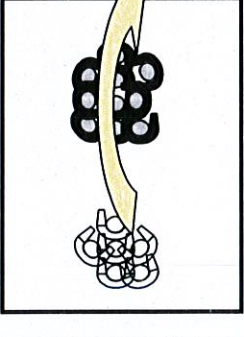
5 X 5

Ballon présenté en  
avançant, terrain  
20 x 15 m

# SITUATIONS D'APPEL

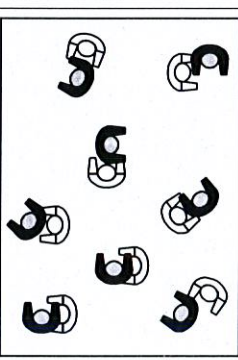


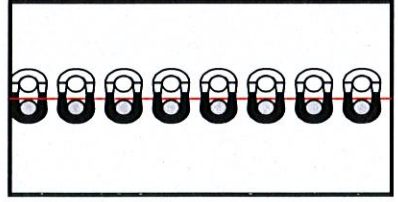
## CONTACTS

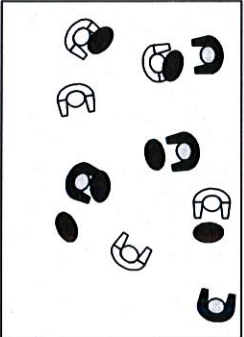
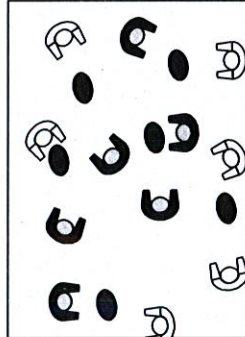
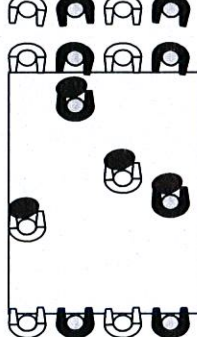
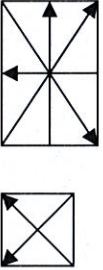
**OBJECTIFS :** accepter le contact avec le sol et les partenaires.

BUT	DISPOSITIF	LANCEMENT	CONSIGNES	VARIANTES
Ramper vers un partenaire (relais).	<p>Equipe de 4 à 6 joueurs. Terrain : de 5 à 8 m en longueur. Chasubles, balises.</p> 	<p>Au départ, les joueurs sont à 4 pattes. Au signal, les 1<sup>er</sup> de chaque équipe rampent vers leur partenaire.</p>	<p>Obligation de ramper sur le ventre. Le relayeur frappe dans la main de son partenaire pour lui permettre de partir. L'exercice est fini quand le 1<sup>er</sup> relayeur retrouve sa place initiale. Mettre en place un système de points en fonction de l'arrivée des équipes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Ramper sur le dos, rouler sur le côté, faire des roulades, se déplacer à 4 pattes.</li> <li>➢ Effectuer l'exercice en 1 temps donné, points en fonction du nombre de relais.</li> </ul>
Traverser le tapis en rampant sur toute sa longueur	<p>Equipe de 5 à 8 joueurs. Terrain : 8 à 10 m en longueur. Chasubles, balises.</p> 	<p>Au départ, les joueurs sont à 4 pattes. Au signal, le 1<sup>er</sup> de chaque équipe rampe pour se placer en travers du couloir sur le ventre (rondin). Le suivant lui rampe dessus puis se place à côté, serré, (rondin) et ainsi de suite jusqu'à la ligne d'arrivée.</p>	<p>Obligation de ramper sur le ventre. Attendre que le partenaire se place (rondin) pour traverser. Les rondins doivent bien se serrer. L'exercice est fini quand le dernier rondin a passé la ligne d'arrivée. Mettre en place un système de points en fonction de l'arrivée des équipes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Varier les traversées : sur le dos, en travers.</li> <li>➢ Les rondins roulent sur eux-mêmes pour faire avancer les joueurs portés.</li> <li>➢ Les joueurs portés se succèdent très rapidement.</li> <li>➢ Augmenter la distance.</li> </ul>
La pieuvre doit passer sur le rocher.	<p>Groupe pieuvre : 5 à 8 joueurs. Groupe rocher : 5 à 12 joueurs. Chasubles.</p> 	<p>Les 2 groupes se forment selon les consignes. Au signal, le groupe pieuvre avance en rampant vers le groupe rocher, pour le recouvrir puis le dépasser.</p>	<p>Des joueurs se placent au sol en bloc compact, en s'entremêlant bras et jambes et en se liant fortement (rocher). Le 2<sup>o</sup> groupe de joueurs se place allongé au sol, liés entre eux de façon souple, afin de pouvoir se déplacer en rampant (pieuvre). Obligation de ramper, lié, sur le ventre sans prendre appuis avec les coudes ou les genoux. L'exercice est fini quand tous les participants de la pieuvre ont dépassé le rocher.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Rocher plus nombreux et sur plusieurs étages.</li> <li>➢ Pieuvre plus nombreuse et sur plusieurs lignes.</li> <li>➢ L'exercice peut se faire de manière continue : la pieuvre qui vient de passer le rocher se solidifie et devient rocher. Le rocher se ramollit et, sans défaire ses liaisons, devient mouvant.</li> </ul>




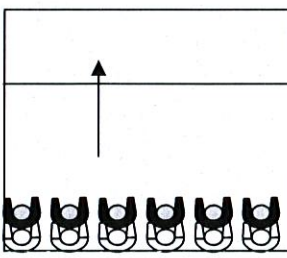




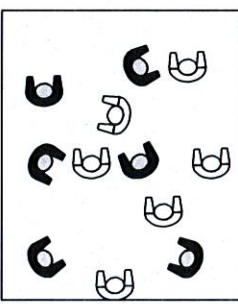






# LUTTES et CONTACTS

**OBJECTIFS :** maîtriser les contacts avec le sol et l'adversaire.

BUT	DISPOSITIF	LANCEMENT	CONSIGNES	VARIANTES
<b>LES TORTUES C2</b>				
Lutter pour rester sur ses appuis. Lutter pour retourner l'adversaire.	2 groupes de 6 à 12 joueurs par binôme de même gabarit. Chasubles. 	Les joueurs du binôme sont à 4 pattes, côte à côte. Au signal, le  doivent lutter pour retourner les tortues.	Lutte 1 x 1 à 4 pattes. Exercice dans 1 temps donné ; les tortues retournées ne bougent plus ; 1 point par tortue retournée. <b>Respect de la règle : Droits et Devoirs du joueur.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ En 1 temps donné, combien de fois la tortue est retournée.</li> <li>➤ Varier les positions de lutte : assis, à genoux, accroupi, couché (de dos, face à face, de côté).</li> <li>➤ Les tortues retournées peuvent lutter au sol.</li> <li>➤ Possibilité de retourner plusieurs tortues.</li> </ul>
<b>LE FILET A POISSONS C2</b>				
Lutter pour sortir de l'emprise de l'adversaire. Lutter pour empêcher l'adversaire de passer.	2 groupes de 6 à 12 joueurs. Chasubles. 	Les joueurs formant le filet se tiennent mains-poignets ensemble en cercle (à genoux). Les poissons sont à l'intérieur du filet (à genoux). Au signal, les poissons doivent sortir du filet.	Tous les participants sont à genoux et doivent le rester. Le filet ne doit pas être brisé. Exercice dans 1 temps donné, 1 point par poisson sorti. <b>Respect de la règle : Droits et Devoirs du joueur.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Augmenter le nombre de joueurs.</li> <li>➤ Faire l'exercice debout.</li> <li>➤ Le filet peut bouger : avancer, reculer, s'abaisser (sans se briser).</li> </ul>
<b>LA FRONTIERE</b>				
Lutter pour tirer vers soi l'adversaire. Lutter pour résister à l'adversaire.	2 groupes de 6 à 12 joueurs. Chasubles, balises. 	Les binômes (même gabarit) se tiennent debout de chaque côté de la ligne en formant une chaîne avec les mains-poignets. Au signal, chacun tire de son côté pour faire franchir la ligne à l'adversaire	Les binômes se font face, debout sans se lâcher. 1 point par passage de ligne, 3 manches. <b>Respect de la règle : Droits et Devoirs du joueur.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Alterner les formes d'actions : pousser, lutter corps à corps, tirer.</li> <li>➤ Alterner les positions de combat : à 4 pattes, assis, à genoux, accroupi, debout, dos contre dos, l'1 derrière l'autre.</li> </ul>

BUT	DISPOSITIF	LANCEMENT	CONSIGNES	VARIABLES
<p>Courir et passer le ballon</p>	<p>2 équipes de 6 à 10 joueurs. Terrain 10 x 10, 15 x 15. Chasubles, balises, ballons.</p> 	<p>Les 2 équipes trottaient dans l'espace.</p>	<p><b>MELI MELO C2</b></p> <p>Passer à un joueur lorsqu'on le croise, sans distinction d'équipe.</p> <p>Ne pas se toucher.</p> <p>Se regarder dans les yeux au moment de la passe puis regarder le ballon.</p> <p>Tendre les bras vers le porteur en ouvrant les mains (cible) pour recevoir le ballon.</p> <p>Passer le ballon à hauteur des hanches de son partenaire.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nombre de ballons de plus en plus important.</li> <li>• Espace de jeu plus ou moins grand.</li> <li>• Passe à un partenaire ayant la même couleur de chasuble.</li> <li>• Ne pas faire la passe à celui qui vient de la faire.</li> </ul>
<p>Courir, ramasser et poser le ballon</p>	<p>2 équipes de 6 à 10 joueurs. Terrain 10 x 10, 15 x 15. Chasubles, balises, ballons (1 pour 2 à 1 pour 3).</p> 	<p>Les 2 équipes trottaient dans l'espace.</p>	<p><b>LES RAMASSE-MIETTES C2</b></p> <p>Au départ les ballons sont posés au sol.</p> <p>Au signal, ramasser le ballon puis le reposer.</p> <p>Ne pas se toucher</p> <p>Bien placer le dos pour ramasser.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nombre de ballons de plus en plus importants.</li> <li>• Espace de jeu plus ou moins grand.</li> <li>• Faire rouler le ballon.</li> <li>• Réaliser un lancer en l'air avant de poser ou faire rouler le ballon.</li> <li>• Passer le ballon à un partenaire de son équipe, ou de l'équipe adverse qui le pose ou le fait rouler.</li> </ul>
<p>Courir et passer le ballon à 1 partenaire à l'arrêt</p>	<p>Équipes de 4 joueurs. Distance de 8 à 10 m. Balises, ballons (1 par équipe).</p> 	<p>Au signal, le porteur court donner le ballon à son partenaire en face et ainsi de suite.</p> <p>Autres possibilités de relais :</p> 	<p><b>LA COURSE EN RELAIS C2</b></p> <p>Ne pas partir avant d'avoir la balle dans les mains.</p> <p>Ne pas faire des équipes de plus de 4 joueurs.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Poser le ballon, le faire rouler, le passer, l'envoyer en l'air,...</li> <li>• Passer le ballon autour de la taille, le passer entre les jambes (coordination / dissociation) avant de le passer.</li> <li>• Se lancer pour prendre le ballon</li> </ul>

**COURSES + LUTTES**  
**OBJECTIFS : maîtriser le contact avec le sol et avec les partenaires lors des déplacements**

BUT	DISPOSITIF	LANCEMENT	CONSIGNES	VARIABLES
<b>LE JEU DES CEINTURES</b>				
Courir et se toucher	<p>2 équipes de 6 à 10 joueurs. Terrain 10 x 10 à 15 x 15. Chasubles, balises.</p> 	<p>1 équipe ceinture l'autre.</p> <p>Lorsqu'1 joueur croise 1 autre joueur, il l'attrape par la taille.</p> <p><b>Respect de la règle :</b> Droits et Devoirs du joueur.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Réduire ou augmenter l'espace.</li> <li>• Augmenter le nombre de joueurs.</li> <li>• Se donner des coups d'épaules en se croisant et seulement quand on se regarde dans les yeux.</li> </ul>	
<b>LES LAPINS ET LES RENARDS</b>				
<p> : attraper et mettre au sol.</p> <p> : franchir la ligne</p>	<p>2 équipes de 5 à 10 joueurs. Longueur de 3 à 5 m. Chasubles, balises.</p> 	<p>Utiliser les bras pour ceinturer.</p> <p>Les <b>C</b> doivent rester à 4 pattes.</p> <p>Jeu dans 1 temps donné.</p> <p><b>Respect de la règle :</b> Droits et Devoirs du joueur.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Départ côte à côte sans contact préalable.</li> <li>• Départ debout avec ou sans ballon pour les </li> <li>• Départ avec ou sans prise préalable pour les </li> <li>• Eloigner ou rapprocher la ligne d'arrivée.</li> </ul>	
<b>LES COYOTTES ET LES KANGOUROUS C2</b>				
<p> : se déplacer pieds joints sans se faire attraper.</p> <p> : les attraper et les faire tomber</p>	<p>2 équipes de 5 à 10 joueurs. Terrain de 10 x 10 à 15 x 15. Chasubles, balises.</p> 	<p>1  pour 1 .</p> <p>Les <b>C</b> n'attrapent pas plus haut que la ceinture (ceinturer).</p> <p>Les  tombés sortent de l'espace à 4 pattes (sécurité).</p> <p>Jeu dans 1 temps donné.</p> <p><b>Respect de la règle :</b> Droits et Devoirs du joueur.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Les  ont 1 ballon dans les mains.</li> <li>• Les  peuvent faire tomber autant de  qu'ils veulent.</li> <li>• Réduire l'espace du terrain.</li> <li>• Augmenter le nombre de joueurs.</li> </ul>	

## CREER DES DESEQUILIBRES :

La thèque rugby : 4 X 8

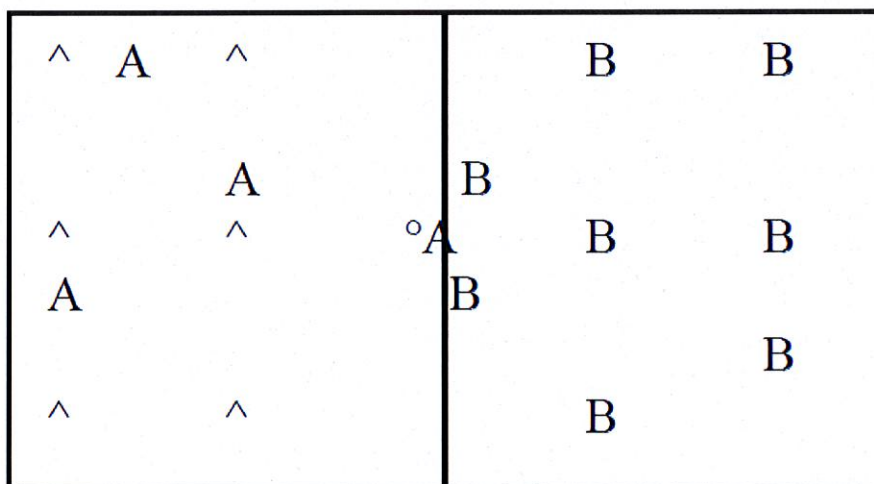
But : récupérer un ballon frappé au pied en l'air par les adversaires et marquer.

le lanceur doit effectuer un parcours avant de regagner sa place.

Les coéquipiers du lanceur doivent empêcher l'essai.

Si le lanceur regagne sa place avant que l'essai ne soit marqué l'équipe marque 1 point.

Critère de réussite : placement par rapport au porteur.



## LE CHATEAU

**Objectif général** : dédramatiser le contact

**But** : attaquer et défendre la cible

**Consigne** : S'emparer des ballons (1 seul par joueur) et les ramener dans son château le plus vite possible

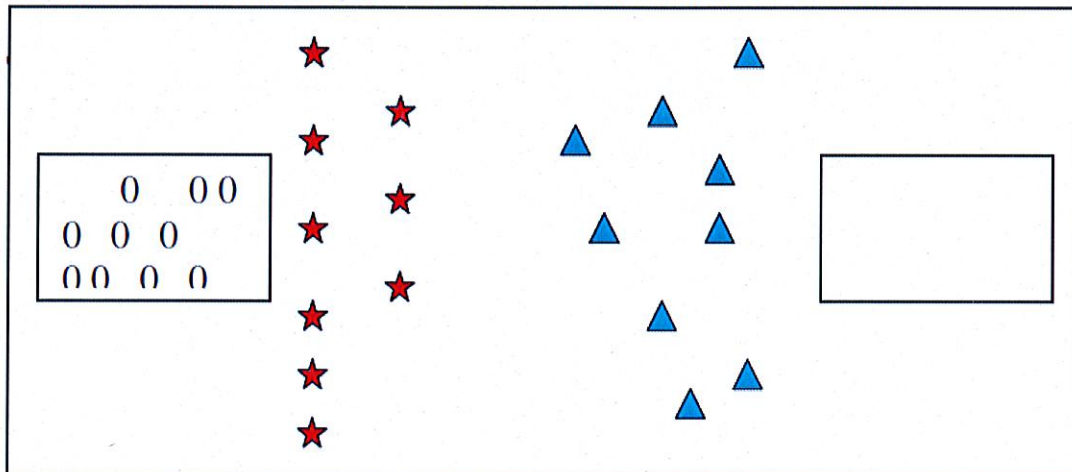
Les ★ ne peuvent rentrer dans aucun des châteaux

Les ▲ peuvent entrer dans les deux châteaux

*On ne défend pas sur un joueur sans ballon*

**Matériel** : 10 ballons, maillots ou dossards ou foulards

**Matériel** : 10 ballons, des maillots ou dossards ou foulards



**Variables** :

- La forme des cibles
- Le nombre de joueurs ou de ballons
- Les consignes aux différents joueurs
- Interdire les en avant

NB : lorsqu'il ne reste qu'un ballon, tout le monde attaque tout le monde défend.

(bien contrôler le jeu au sol (je suis au sol je lâche la balle))



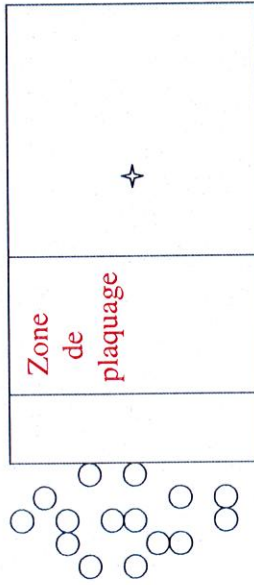
## L'ÉPERVIER

**But** : plaquages (de face, de côté)

**Effectif** : 10 à 40 joueurs

**Matériel** : maillots ou foulards pour les éperviers, ballons, balles pour les joueurs

**Terrain** : 30 x 20 m



**Jeu** : au signal les joueurs traversent le terrain. L'épervier essaie d'en plaquer le plus possible ; les joueurs plaqués deviennent à leur tour épervier.

- au départ instaurer une zone de plaquage proche des joueurs et l'agrandir au fur et à mesure (c'est la vitesse qui fait peur et qui est dangereuse !)

**NB** : si les joueurs sortent des limites du terrain, ils sont pris. Un joueur que l'on fait tomber peut jouer : il faut être plaqué au sol pour être pris.

## LE BERET

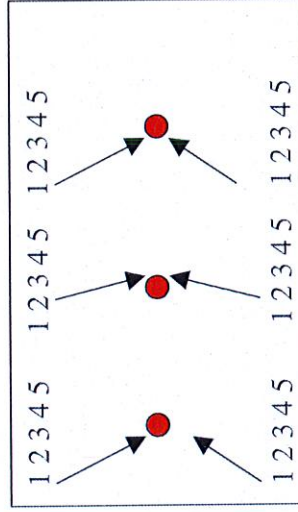
**But** : plaquage à la poursuite - pour confirmés - au départ marquer en face

**Effectif** : 10 à 30 joueurs

**Matériel** : 1 ballon de rugby pour 10 joueurs

**Terrain** : 1 quart de terrain

**Placement** :



**Jeu** : Le maître crie un numéro, les joueurs correspondants de chaque équipe courent vers le ballon (éviter de mettre le ballon au sol au départ raison de sécurité - ballon donné)

Un des joueurs prend le ballon, s'il marque un essai derrière sa ligne 1 point pour son équipe, s'il se fait plaquer par son adversaire, c'est l'autre équipe qui marque 1 point.

La partie se joue en 10 ou 20 points.

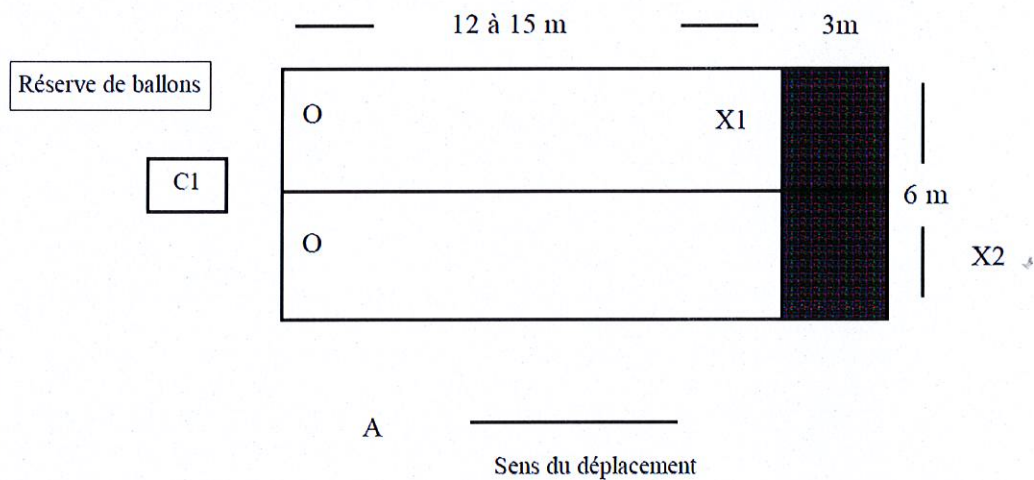
**NB** : on peut appeler successivement plusieurs numéros, mais seuls les numéros identiques peuvent se plaquer. Le ballon pris ne peut être abandonné.

**TITRE :** LE DEUX CONTRE UN

**OBJECTIFS :** Construire la coopération.

**BUT :** Pour les attaquants : aller marquer seul ou à deux.  
Pour les défenseurs : empêcher de marquer.

**DISPOSITIF :**



**Légende :**

X : Défenseurs  
A : animateur  
O : Attaquants

**CONSIGNES :**

- Pour les attaquants : Prendre le ballon et aller marquer en restant dans son couloir.
- Pour les défenseurs : Empêcher les attaquants de marquer.

**VARIABLES :**

- Supprimer les couloirs pour les attaquants.
- Varier la largeur du terrain.
- Inclure un deuxième défenseur quand le premier attaquant a fait la passe.

**CRITERES DE REUSSITE**

- Pour les attaquants : Marquer .
- Pour les défenseurs : Empêcher de marquer.

## Tous les ballons dans la cible

Objectif général	Objectif spécifique																																				
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Chercher à avancer vers la ligne de but adverse</li> <li>• Agir malgré l'adversaire pour réaliser le but du jeu</li> </ul>	<p>Etre capable de :</p> <p>Vaincre l'appréhension du contact : avec le sol, l'adversaire</p>																																				
<b>But</b>	Ramener le maximum de ballons dans la cible en un minimum de temps																																				
<b>Consignes</b>	<p>Attaquants : Déposer tous les ballons dans la cible le plus rapidement possible</p> <p>Défenseurs : Empêcher les attaquants de réaliser leur tâche</p>																																				
<b>Mise en place</b>	<div style="display: flex; align-items: center; gap: 20px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <table style="border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr><td>X</td><td>O</td><td>o</td><td>O</td><td>o</td><td>X</td></tr> <tr><td>O</td><td>o</td><td>X</td><td>X</td><td>O</td><td>o</td></tr> <tr><td>O</td><td>X</td><td>O</td><td>X</td><td>o</td><td>O</td></tr> <tr><td>X</td><td>O</td><td>X</td><td>X</td><td>O</td><td>O</td></tr> <tr><td>X</td><td>O</td><td>o</td><td>X</td><td>O</td><td>X</td></tr> <tr><td>O</td><td>O</td><td>X</td><td>O</td><td>X</td><td>o</td></tr> </table> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>c i b l e</p> </div> </div> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. les joueurs prennent une place dans le carré et ne bougent plus</li> <li>2. l'enseignant dispose les 8 ballons : o</li> <li>3. l'enseignant appelle une équipe qui sera attaquante (par exemple les X)</li> <li>4. les joueurs X ont 1'30 pour ramener le maximum de ballons</li> <li>5. les joueurs O essayent de les empêcher</li> </ol>	X	O	o	O	o	X	O	o	X	X	O	o	O	X	O	X	o	O	X	O	X	X	O	O	X	O	o	X	O	X	O	O	X	O	X	o
X	O	o	O	o	X																																
O	o	X	X	O	o																																
O	X	O	X	o	O																																
X	O	X	X	O	O																																
X	O	o	X	O	X																																
O	O	X	O	X	o																																
<b>Variables</b>	<p>*le nombre de joueurs      *le nombre de ballons      *l'espace</p> <p>*le nombre de cibles      *la dimension de la cible      *le placement des défenseurs (hors du terrain, sur le côté)</p>																																				

## *Le contre la montre*

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Avancer vers la cible</li> <li>• Agir malgré le contact de l'adversaire</li> </ul>	<b>Objectif général</b>	<b>Objectif spécifique</b> Etre capable de : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Marquer le plus rapidement possible</li> </ul>																						
<b>But</b>	Déposer le ballon derrière la ligne plus rapidement que l'opposition																							
<b>Consignes</b>	Utilisateurs : jeu réel avec règles fondamentales Opposants : ne pas récupérer le ballon																							
<b>Mise en place</b> <div style="display: flex; align-items: center; margin-top: 10px;"> <table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center; margin-right: 20px;"> <tr> <td style="padding: 5px;">x</td><td style="padding: 5px;">x</td><td style="padding: 5px;">x</td><td style="padding: 5px;">x</td><td style="padding: 5px;">o</td><td style="padding: 5px;">o</td><td style="padding: 5px;">o</td><td style="padding: 5px;">o</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">x</td><td style="padding: 5px;">x</td><td style="padding: 5px;">x</td><td style="padding: 5px;">x</td><td style="padding: 5px;">o</td><td style="padding: 5px;">o</td><td style="padding: 5px;">o</td><td style="padding: 5px;">o</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">x</td><td style="padding: 5px;">x</td><td style="padding: 5px;">x</td><td style="padding: 5px;">x</td><td style="padding: 5px;">o</td><td style="padding: 5px;">o</td><td style="padding: 5px;">o</td><td style="padding: 5px;">o</td> </tr> </table> <div style="text-align: left;"> <p>terrain étroit effectif total forte densité de joueurs</p> </div> <div style="margin-left: 20px;"> <p>→ CONTACT</p> </div> </div>	x	x	x	x	o	o	o	o	x	x	x	x	o	o	o	o	x	x	x	x	o	o	o	o
x	x	x	x	o	o	o	o																	
x	x	x	x	o	o	o	o																	
x	x	x	x	o	o	o	o																	
<b>Variables</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nombre d'utilisateurs et opposants</li> <li>• En abaissant l'effectif à 6 contre 6 le jeu devient situation pédagogique</li> <li>• Les opposants jouent ou non le ballon</li> <li>• Les opposants interviennent en position de poussée (sans plaquer)</li> </ul>																							

\* les opposants commencent le jeu par un coup de pied d'envoi chez l'adversaire  
 \* dès le coup de pied, le chronomètre est déclenché jusqu'à la concrétisation de l'action de jeu par un essai ou jusqu'au temps fixé  
 \* après 5 essais ou temps écoulé les utilisateurs deviennent opposants (seul compte l'essai marqué le plus rapidement)

*Remarque : le temps consacré à l'action de jeu peut être donné par un jeu de passes d'un troisième groupe.*

# Pile ou face

# Le peigne

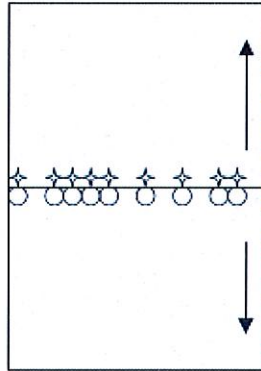
## PILE OU FACE

**But :** plaquages de dos, réflexe, vitesse

**Effectif :** 10 à 30 joueurs

**Matériel :** 1 jeu de maillots ou foulards

**Terrain :** 20 x 20 m



**Jeu :** les 2 équipes sont placées de part et d'autre de la ligne médiane (debout, assis, couché...). L'enseignant raconte une histoire dans laquelle il placera les noms des deux équipes (pile et face, chameau et chamois, bleu et rouge...). A l'annonce de son nom l'équipe fuit vers sa ligne de but tandis que les adversaires tentent de plaquer leur vis à vis pour marquer des points. On doit courir en ligne droite.

On compte les points marqués (plaquages réussis) après avoir fait plaquer 5 fois chacune des 2 équipes.

Un joueur est plaqué s'il est mis au sol et tenu.

**Variable :** départ à genoux, de face, de côté, assis...

**Fiche B 2 :**

**L'EPERVIER PLAQUEUR** ( cf fiche Entrer dans l'activité)

**But :** effectuer la traversée jusqu'à l'embut en passant toujours entre deux adversaires plus ou moins espacés.

**Critère de réussite :** 3 passages réussis

