

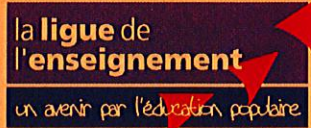


# *Unité d'Apprentissage*

## *Cycle 3*

### *Activité support*

### *Rugby Educatif*



# REGLEMENT RUGBY EDUCATIF U.S.E.P.



- ❖ Equipe mixte de 8 joueurs. *Au moins 1 fille en jeu.*  
Les remplaçants pourront rentrer au début de chaque période.  
Aucun joueur ne pourra jouer les 3 périodes.
- ❖ **Terrain** : 30 m x 20 m
- ❖ **Durée du jeu** : 3 périodes de 4 à 5 minutes.
- ❖ **Marques** : touché au sol dans l'en-but adverse (la ligne de but fait partie de l'en-but)
- ❖ **DEVOIRS et DROITS des joueurs** :
  - Tout joueur peut attraper le ballon, courir en le portant, le passer...
  - **Le jeu au pied est interdit.**
  - L'arrêt du porteur du ballon se fait en le plaquant, (**pas de plaquage au-dessus des épaules, ni de crocs en jambe**).
  - Le joueur plaqué doit **immédiatement passer le ballon ou le lâcher.**
  - Obligation pour tous d'**être debout pour rejouer** le ballon.
- ❖ **HORS JEU** : **Tout joueur, situé en avant d'un partenaire jouant le ballon, n'a pas le droit de faire une action de jeu.**
- ❖ **EN AVANT** : Le ballon ne peut être passé à un partenaire hors-jeu.  
Les fautes dans l'en-but sont assimilées à celles du champ de jeu.

Début match, fautes, arrêt de jeu	Lancement du jeu	Lieu
Coup d'envoi	Dans chaque cas :	Au centre du terrain
Coup de renvoi (ballon aplati par un joueur défensif)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'arbitre présente le ballon à 1 main à l'équipe qui doit en bénéficier.</li> </ul>	A 5 m de la ligne de but
En avant, ballon injouable...	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'adversaire doit se placer à 5 m</li> </ul>	A l'endroit de la faute (à 5 m mini, de toute ligne)
Sortie en touche	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le jeu débute dès qu'un joueur se saisit du ballon présenté par l'arbitre.</li> </ul>	A l'endroit de la sortie en touche, et à 5 m de toute ligne

Sanction : Exclusion temporaire : jeu dangereux « anti-jeu », énervement  
Exclusion définitive : acte de brutalité manifeste « incorrection », récidive après une exclusion temporaire.

**Crampons (même « moulés ») interdits !!!**

Ces règles sont une base pour organiser le jeu. Elles peuvent être adaptées selon les circonstances (ex : durée des rencontres, nombre de joueurs sur le terrain...)  
Dans tous les cas, le principe de mixité (au moins 1 fille en jeu) doit être respecté : les équipes qui ne peuvent être mixtes **joueront sans être classées.**  
De manière générale, l'esprit de l'USEP doit prévaloir...

## UNITE D'APPRENTISSAGE RUGBY

Situations globales pour entrer dans l'activité	Situation de référence	Pour apprendre et progresser	Pour évaluer les acquis								
L'épervier Le béret Le château	JEU GLOBAL 6 X 6 cf règlement joint + Fiche d'observation pour les élèves (Format PDF)	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr style="background-color: #0070C0; color: white;"> <th style="width: 50%;">Objectifs</th> <th style="width: 50%;">Situations d'apprentissage</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="vertical-align: top;">                             • Marque                              • Avancée                         </td> <td style="vertical-align: top;">                             A : fiche A1                              B : fiche B1                              C : fiche C1                              D : fiche D1                         </td> </tr> <tr> <td style="vertical-align: top;">                             • Opposition                              • Contact                         </td> <td style="vertical-align: top;">                             Pile / Face : fiche A2                              Fiche B 2                              L'épervier plaqueur                              Le 1 X 1 : fiche C2                         </td> </tr> <tr> <td style="vertical-align: top;">                             • Coopération                         </td> <td style="vertical-align: top;">                             Le 3 X 1 ; 2 X 1 ; 3 X 2 :                              fiche A3                              Un de plus : fiche B3                              L'œil attaquant : fiche C3                         </td> </tr> </tbody> </table>	Objectifs	Situations d'apprentissage	• Marque • Avancée	A : fiche A1 B : fiche B1 C : fiche C1 D : fiche D1	• Opposition • Contact	Pile / Face : fiche A2 Fiche B 2 L'épervier plaqueur Le 1 X 1 : fiche C2	• Coopération	Le 3 X 1 ; 2 X 1 ; 3 X 2 : fiche A3 Un de plus : fiche B3 L'œil attaquant : fiche C3	JEU GLOBAL 6 X 6 cf règlement joint Fiche d'observation pour les élèves (Format PDF)
Objectifs	Situations d'apprentissage										
• Marque • Avancée	A : fiche A1 B : fiche B1 C : fiche C1 D : fiche D1										
• Opposition • Contact	Pile / Face : fiche A2 Fiche B 2 L'épervier plaqueur Le 1 X 1 : fiche C2										
• Coopération	Le 3 X 1 ; 2 X 1 ; 3 X 2 : fiche A3 Un de plus : fiche B3 L'œil attaquant : fiche C3										
Le maître observe : Evaluation diagnostique 1 à 2 séances	1 séance	Le maître enseigne : Evaluation formative 6 à 7 séances	Le maître compare : Evaluation sommative 1 séance								

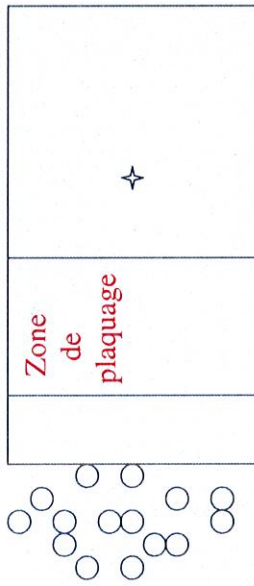
### L'ÉPERVIER

**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

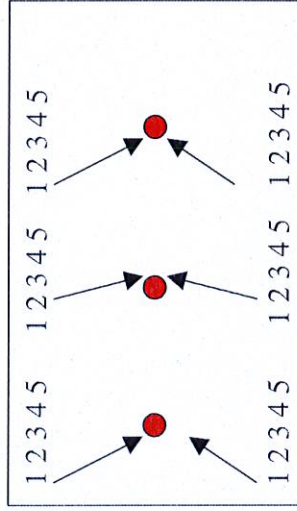
**But** : plaquage à la poursuite - pour confirmés - au départ marquer en face

**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.

## 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

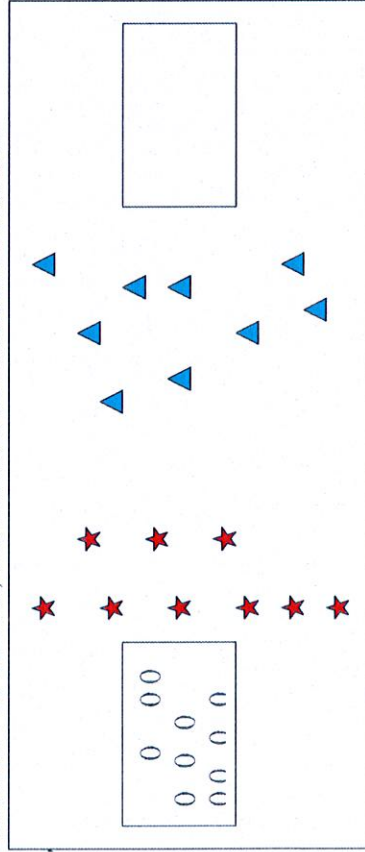
Les ★ ne peuvent rentrer dans aucun des châteaux

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



**Variation :**

- 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'ŒUF ET LA TORTUE

**But :** Jeu à 2 :

- A doit s'emparer de l'œuf de la tortue
- D doit conserver son œuf

**Situation de départ :**

- Les enfants sont 2 par 2
- 1 des enfants est recroquevillé en tenant 1 ballon entre ses bras et ses genoux
- le 2<sup>ème</sup> enfant est près de lui à genoux

**Matériel :** 1 ballon de rugby pour 2 joueurs

**Variation :**

- modifier la position de départ
- imposer une position au chasseur
- limiter l'espace

# REGLEMENT RUGBY EDUCATIF à SIX

(les crampons sont interdits)

*Règlement mis en place à l'occasion des rencontres cours moyens deuxième année et sixièmes*

Les équipes sont mixtes, garçons et filles. CM 2et 6èmes, constituées de façon équilibrée en taille et en poids. Les remplaçants, 2 par équipe, pourront entrer au début de chaque période ou en cas d'incident.  
Les dimensions du terrain sont de 30 m x 25 m plus en but variables suivant les surfaces disponibles.  
Les durées de jeu sont de 2 périodes de 5 minutes, sous condition que l'ensemble des temps de jeu ne dépasse pas les 40 minutes pour toute la manifestation .  
Il y a essai lorsque le ballon est touché au sol dans l'en but adverse, la ligne de but fait partie de l'en but.

## Droits et devoirs des joueurs :

- Tout joueur peut attraper le ballon, courir en le portant, le passer ...
- Le jeu au pied est interdit
- L'arrêt du porteur du ballon se fait en le plaquant, pas de plaquage au-dessus des épaules, pas de coudes en avant, de croc en jambe...
- Le joueur plaqué doit immédiatement passer ou lâcher le ballon
- Obligation pour tous d'être debout pour rejouer le ballon

## Hors jeu :

- Tout joueur situé en avant d'un partenaire jouant le ballon, n'a pas le droit de faire action de jeu

## En avant :

- Le ballon ne peut être passé à un partenaire hors jeu

- **Les fautes dans l'en but sont assimilées à celles du champ de jeu**

## Coup d'envoi :

- Il se fait par un coup de pied ballon posé au sol, le ballon doit faire 5 m minimum

## Coup de renvoi :

- Après essai la reprise du jeu se fait au centre du terrain

## Reprise du jeu :

- Toute reprise de jeu se fait balle au sol, à 5 mètres minimum de toute ligne, l'adversaire à 5 m en retrait du porteur du ballon. Pour les sorties en touche même règle, le ballon étant joué à hauteur de la sortie en touche.

## Toutes les fautes seront jouées par une pénalité à la main

## Sanctions :

- Exclusion temporaire pour jeu dangereux, anti-jeu. « événement »
- Exclusion définitive pour acte de brutalité manifeste, incorrection, récidive après une exclusion temporaire.

**Le temps de jeu de chaque équipe sera limité à 40 min, la durée de chaque rencontre calculée en conséquence.**

## POUR APPRENDRE ET PROGRESSER

- MARQUE
- AVANCEE

Fiche A 1	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; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <table style="font-family: monospace; font-size: 1.2em;"> <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> </table> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <table style="font-family: monospace; font-size: 1.2em;"> <tr><td>c</td></tr> <tr><td>i</td></tr> <tr><td>b</td></tr> <tr><td>l</td></tr> <tr><td>e</td></tr> </table> </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 en 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	c	i	b	l	e	
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																																
c																																					
i																																					
b																																					
l																																					
e																																					
<b>Variables</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>*le nombre de joueurs</li> <li>*le nombre de cibles</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>*l'espace</li> <li>*le placement des défenseurs (hors du terrain, sur le côté)</li> </ul>																																			

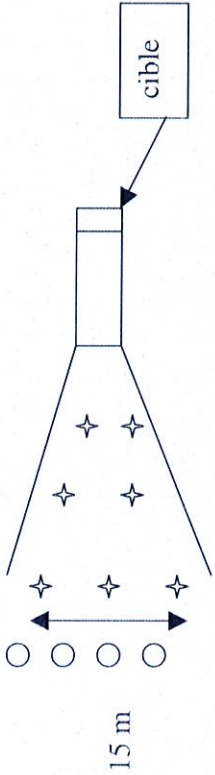
• **MARQUE**  
• **AVANCEE**

<b>Fiche B 1</b>	<b>Objectif général</b>		<b>Objectif spécifique</b>																								
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Avancer vers la cible</li> <li>• Agir malgré le contact de l'adversaire</li> </ul>	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>	<table border="1" data-bbox="603 1144 762 1559"> <tr> <td>x</td><td>x</td><td>x</td><td>x</td><td>o</td><td>o</td><td>o</td><td>o</td> </tr> <tr> <td>x</td><td>x</td><td></td><td>x</td><td>x</td><td>o</td><td>o</td><td>o</td> </tr> <tr> <td>x</td><td></td><td>x</td><td>x</td><td>x</td><td>o</td><td>o</td><td>o</td> </tr> </table>	x	x	x	x	o	o	o	o	x	x		x	x	o	o	o	x		x	x	x	o	o	o	<p>terrain étroit effectif total forte densité de joueurs</p>	<p>→ CONTACT</p>
x	x	x	x	o	o	o	o																				
x	x		x	x	o	o	o																				
x		x	x	x	o	o	o																				
	<p>* 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)</p>																										
<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>																										



• MARQUE  
• AVANCEE

Fiche C 1

Objectif général	Objectif spécifique
Avancer – Eviter - Lutter	Etre capable de : <ul style="list-style-type: none"> <li>• éviter (espace large)</li> <li>• lutter (espace étroit)</li> </ul>
<b>But</b>	Franchir le goulet de l'entonnoir et marquer
<b>Consignes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Opposants n'interviennent que dans leur zone</li> <li><input type="checkbox"/> Le jeu débute quand l'enseignant donne la balle aux attaquants</li> </ul>
<b>Mise en place</b>	 <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> X opposants situés dans chaque zone (3 dans les 2 premières, puis 2)</li> <li><input type="checkbox"/> 8 utilisateurs ( 2 vagues de 4)</li> <li><input type="checkbox"/> lancement du jeu par l'enseignant</li> </ul>
<b>Variables</b>	<p>*si la réalisation est trop facile agir sur le nombre d'opposants (rééquilibrer)</p> <p><b>*mettre tous les opposants au niveau de la cible, au lancement du jeu ils vont rejoindre leurs zones respectives</b></p>

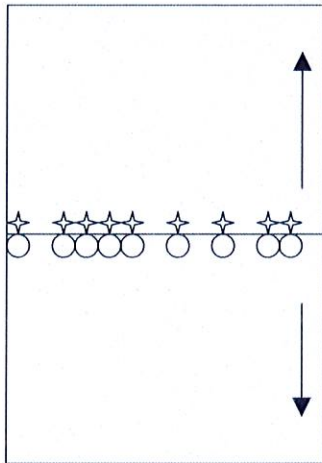
**PILE OU FACE**

**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)

**1 X 1 (avec espace étroit)**

Consignes de sécurité : plaquer en serrant bien pour que les jambes du plaqué ne bougent pas.

- Plaquage offensif, l'attaquant est « renvoyé chez lui »
- Plaquage sur la ligne d'avantage. ( stoppe net la course de l'attaquant)
- Placage en deçà de la ligne d'avantage. (terrain perdu par le défenseur)
- Plaquage : le plaqueur est « traîné » sur plusieurs mètres. (chute retardée, résistance debout du plaqué)
- Attaquant poussé en touche.

**Plaquage 1 contre 1**

Définition : « quand l'adversaire est tenu au sol par le plaqueur lui-même au sol ...»

5 passages :

- Placage offensif : 4 points
- Placage sur la ligne : 3 points
- Placage en deçà : 2 points
- Plaqueur traîné : 1 point
- Attaquant poussé : 0,5 point

Simulations : 0 point pour l'attaquant

Bonification : 1 point pour le défenseur (max 3 points)

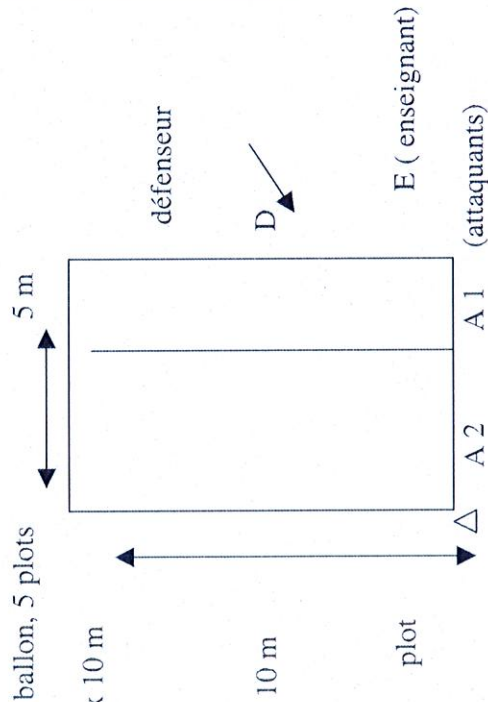
### LE 2 CONTRE 1

**But :** prendre en compte l'adversaire

**Effectif :** groupes de 3 joueurs A1 A2 D (chacun passe dans les 3 rôles)

**Matériel :** 1 ballon, 5 plots

**Terrain :** 5 x 10 m



**Jeu :** A 1 et A 2 marquent en bout de zone. L'enseignant lance le jeu en donnant le ballon à A 1. D doit plaquer A 1 absolument.

**Observable :** A 1 donne à A 2 juste avant d'être plaqué.

**Evolutions :** Les joueurs partent de côté au signal en tournant autour d'un plot. Donner la possibilité au défenseur de défendre sur la balle

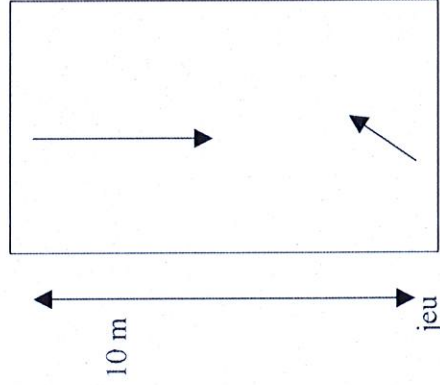
### UN DE PLUS

**But :** organiser l'attaque pour marquer

**Effectif :** d'abord 4 X 4 , puis adapter

**Matériel :** 1 ballon, maillot, délimiter l'aire de jeu

**Terrain :** 5 X 10 m A1 A2 A3 A4



D'abord 1 défenseur  
...puis 2 D, 3 D, 4 D, jeu

**Jeu :**

- Pour les A aller marquer en bout de zone
- Pour les D défendre en plaquant

Fiche C 3

<p><b>Objectif général</b></p>	<p><b>Objectif spécifique</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prise en compte du partenaire</li> </ul>	<p>Etre capable de :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Choisir l'endroit où le déséquilibre défensif a été créé.</li> </ul>
<p><b>But</b></p>	<p>Marquer en situation de surnombre</p>
<p><b>Consignes</b></p>	<p>Utilisateurs : Le groupe de 4 en surnombre doit s'organiser pour marquer. Opposants : Le groupe s'organise pour se séparer puis pour défendre.</p>
<p><b>Mise en place</b></p>	<div style="text-align: center;"> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Terrain de 10 à 15 m pour chaque demi rectangle</li> <li>• Longueur 30 m</li> <li>• Le terrain est partagé en 2 par une ligne médiane</li> <li>• Le ballon est déposé sur cette ligne côté utilisateurs</li> <li>• Effectif 8 X 8</li> <li>• Au signal les 8 Opp se séparent en 2 groupes inégaux (exemple 5 et 3 comme sur le croquis), à ce même signal les utilisateurs (divisés en 2 fois 4) en situation de surnombre (perception)</li> </ul> </div>
<p><b>Variables</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Les opposants peuvent se répartir en (6 + 2) ; (5 + 3) ; (7 + 1)</li> <li>• Complexifier en rapprochant les lignes de défense (temps de réaction plus court)</li> <li>• Mettre les utilisateurs dos tourné au départ</li> <li>• Mettre des plots sur le côté pour faire venir la défense de travers</li> </ul>

## Fiche d'observation RUGBY

Nom : .....

Prénom : .....

Critères d'observation :

Nombre de x ...

Séquences de jeu (.....min)

1<sup>ère</sup>

2<sup>ème</sup>

3<sup>ème</sup>

4<sup>ème</sup>

<b>1. Essais marqués</b>				
<b>2. Passes décisives</b>				
<b>3. Balles récupérées</b>				
<b>4. Fautes de main</b>				
<b>5. Placages réussis</b>				
<b>6. Placages manqués</b>				
<b>7. Fautes de jeu</b>				

1 – 2 : intelligence pratique offensive

5 – 6 : participation au combat

3 : intelligence pratique défensive

7 : connaissance du jeu – respect des règles

4 : déchets