

BLANC MESNIL SPORT RUGBY

BLANC MESNIL SPORT RUGBY

EDUCATION NATIONALE

CIRCONSCRIPTION DU BLANC MESNIL

PROJET PEDAGOGIQUE RUGBY

ANNEE SCOLAIRE 2008/2009



CM2 / 2 classes / 1 intervenant

Intervenant RUGBY
BMS RUGBY

Béatrice CLIN
CPC/EPS
Circonscription du BLANC MESNIL

ACTIVITE RUGBY ANNEE SCOLAIRE 2009/2010

1. Planning 1^{ère} période : du 15 septembre au 14 novembre

ECOLE	CLASSE	JOUR	HORAIRE	LIEU
HUGO	CM2 Mr	Lundi	9h-10h	Stade J BOUIN
HUGO	CM2 Mme			synthétique
CURIE	CM2 Mme	jeudi	10h-11h	Stade J BOUIN
CURIE	CM2 Mme			synthétique
ELUARD	CM2 Mme	Mardi	13h30-14h30h	STADE ELUARD
ELUARD	CM2 Mme			
JAURES	CM2 Mr	Mardi	14h30-15h30	STADE ELUARD
DECOUR	CM2 Mr			

RENCONTRES LUNDI 17 NOVEMBRE MATIN à J. BOUIN

RENCONTRES MARDI 18 NOVEMBRE APRES MIDI à ELUARD

**cf projet rugby joint, pour voir le rôle de chacun : travail en 3 ateliers.*

2. Fonctionnement

Fonctionnement par ateliers

- le cycle comprend 7 séances
- lors de chaque séance (2 classes en même temps sur une durée d'une heure), chaque classe sera partagée en 3 groupes
- à partir de la 2^{ème} ou 3^{ème} séance, des groupes de niveau seront constitués
- les ateliers seront tenus par les maîtres et l'intervenant rugby
- les élèves tourneront, l'adulte conservant la gestion de son atelier

Rôle de chacun

- l'intervenant extérieur prend contact avec la classe avant le début du cycle. Il coordonne l'activité. Il se charge des contraintes matérielles, installe le dispositif des 3 ateliers et anime un atelier lors de chaque séance
- l'enseignant gère un atelier en animant un jeu (descriptif précis dans le dossier « rugby à l'école »)

Contenu du cycle et gestion des ateliers :

	Atelier Enseignant A	Atelier enseignant B	Atelier intervenant
<i>1^{ère} séance</i>	HORLOGE/THEQUE	ULTIMATE	La saoule La marque
<i>2^{ème} séance</i>	BALLON SCOUT	CARRE MAGIQUE	La saoule Les droits et devoirs
<i>3^{ème} séance</i> <i>groupes de niveau</i>	JEUX DE LUTTE	EPERVIER CROCODILE	Le plaquage
<i>4^{ème} séance</i> <i>groupes de niveau</i>	RELAIS TENU	SE REPERER	Le tenu
<i>5^{ème} séance</i> <i>groupes de niveau</i>	BERET	QUINTETTE	Le hors jeu
<i>6^{ème} séance</i> <i>groupes de niveau</i>	LES ZONES	LE BON CHOIX	Le hors jeu
<i>7^{ème} séance</i> <i>groupes de niveau</i>	Situation de match Evaluation	Situation de match Evaluation	Situation de match Evaluation
<i>8^{ème} séance</i> <i>Groupe de niveau</i>	Rencontres		

Prolongement: à la fin du cycle, des rencontres seront organisées entre les classes participantes

Mes progrès au cours des séances de rugby

Quand j'ai réussi :

Je colorie les chaussettes pour le niveau 1,

le short et les chaussettes pour le niveau 2,

tout l'équipement du joueur pour le niveau 3 (niveau à atteindre si possible en fin de CM2)

Mes points :

J'obtiens 1 point pour le niveau 1

J'obtiens 2 points pour le niveau 2

J'obtiens 3 points pour le niveau 3

Total de mes points :

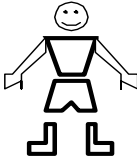
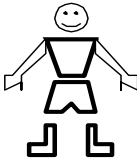
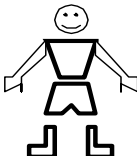
En additionnant mes points j'obtiens points sur 27 points

De 0 point à 9 points : compétence non acquise

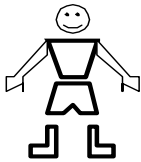
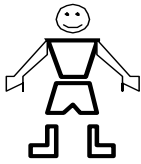
De 10 à 18 points : compétence en cours d'acquisition

De 19 à 27 points : compétence acquise

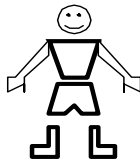
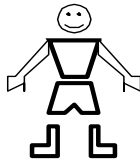
1. JE TIENS DIFFERENTS ROLES

	NIVEAU 1	NIVEAU 2	NIVEAU 3	
Je joue au Rugby	Je fais partie d'une équipe	Je fais partie d'une équipe et je donne mon avis	Je fais partie d'une équipe, je fais des propositions, j'essaie de les faire accepter et respecter pendant le jeu	
	Je participe au jeu	Je m'engage physiquement dans le jeu	Je prends des initiatives en interceptant des ballons, en mettant mon équipe dans des situations favorables d'attaques.	
	Je connais les règles principales du jeu	J'accepte les observations lorsque je n'ai pas respecté les règles	J'accepte et je comprends les décisions d'arbitrage ; je peux les expliquer et tenter de ne pas les renouveler	

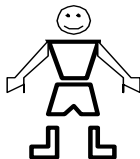
2. JE MAITRISE LA BALLE

	NIVEAU 1	NIVEAU 2	NIVEAU 3	
Je maîtrise la balle	Je passe la balle à un partenaire en arrière	J'adapte mes passes en fonction du placement des adversaires (passe tendue, cloche, gauche, droite) mais je reste à ma place	J'adapte mes passes en fonction du placement des adversaires et je me replace de façon à apporter du soutien à mes partenaires	
	Je réceptionne la balle en la bloquant et à l'arrêt	Je reçois la balle de plusieurs façons (à 2 mains, au dessus de la tête, gauche, droite) et j'enchaîne avec une action	Je suis déjà en course lorsque je reçois la balle de plusieurs façons et j'enchaîne une action (je fixe, j'avance, je passe, j'aplatis)	

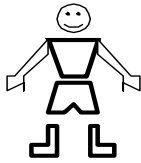
3. JE COOPERE AVEC MES PARTENAIRES

	NIVEAU 1	NIVEAU 2	NIVEAU 3	
Quand je suis porteur du ballon	Lorsque j'ai le ballon, je me débarrasse de la balle afin d'éviter le contact	J'essaie de contourner mes adversaires même s'il faut reculer. Mes passes sont correctes mais elles ne font pas gagner de terrain à mon équipe	J'esquive, je feinte, je rentre en contact, j'avance avec le ballon. J'effectue mes passes avec précision et au bon moment afin de toujours faire progresser le ballon et mon équipe vers l'avant	
Quand je suis non porteur de balle	Je me déplace sur le terrain, je vais d'un point à l'autre	J'essaie d'apporter mon soutien au porteur de balle en étant derrière lui.	Je fais des appels de balle, je prends des intervalles, j'aide le porteur de balle. Je suis toujours derrière le porteur de balle	

• MON COMPORTEMENT EN DEFENSE

	NIVEAU 1	NIVEAU 2	NIVEAU 3	
J'arrête la progression des adversaires	je cours à côté de l'adversaire sans le toucher	J'attrape l'adversaire et j'essaie de l'arrêter sans le lâcher	Je suis capable de stopper un adversaire en le plaquant	

• MON COMPORTEMENT DANS LE CYCLE

	NIVEAU 1	NIVEAU 2	NIVEAU 3	
Mon comportement	je respecte une ou deux règles du jeu et j'aide à l'installation et au rangement du matériel	Je connais les règles principales du jeu et j'aide à l'installation et au rangement du matériel	Je suis attentif aux consignes, respecte les règles du jeu et aide à l'installation et au rangement du matériel	

DESCRIPTIF DES 6 SEANCES / ENSEIGNANT A

enseignant A : horloge / thèque		séance 1
objectif: manipulation de la balle développement des habiletés motrices		comportements attendus - envoyer le ballon de plusieurs façons - recevoir le ballon de plusieurs façons
dispositif: <i>groupe: 2 équipes de 6 à 8 joueurs</i> <i>espace: illimité</i> <i>temps: 15-20 mn</i> <i>matériel: ballon plot</i>		
but: - faire le plus de passe possible - ramener le ballon le plus vite possible score : 1 point par passe lancement de jeu : Le jeu commence quand un joueur de l'équipe en cercle tape dans la balle		
consignes : - l'équipe qui est en cercle doit se faire le plus de passes possibles - l'autre équipe doit ramener le ballon dans la zone du capitaine - l'équipe qui doit ramener la balle dans la zone n'a pas le droit de courir quand elle a la balle dans les mains		
critères de réussites : le ballon ne tombe pas quand ils se font des passes		
POUR EVALUER / REGULER		
<i>comportements observés</i> certains ne touchent jamais la balle certains font tomber la balle au moment de la recevoir		<i>interventions possibles</i> obliger l'équipe à ce que tout le monde touche la balle leur dire de tendre les bras pour recevoir la balle
POUR FAIRE EVOLUER LA SITUATION		
<i>Variantes</i> ceux qui sont en cercle se font des passes en mouvement		<i>effets recherchés</i> complexifier le niveau de passes afin d'atteindre le niveau 2

enseignant A : le ballon scout		séance 2
objectif: avancer / protéger sa cible -		Comportements attendus: - avancer vers la cible quand on a la balle - se démarquer
dispositif: <i>groupe: 2 équipes de 6 à 8 joueurs</i> <i>espace: 25m - 30m</i> <i>temps: 15-20 mn</i> <i>matériel : foulards plots ballons</i>		
but: Marquer un essai sans se faire prendre son foulard		
consignes : - aplatir derrière la ligne adverse - arracher le foulard uniquement du porteur de balle		
règles : - la marque		
critères de réussites : - il y a beaucoup d'essais - les joueurs avancent quand ils ont la balle - ils font des passes avant de perdre leur foulard		
POUR EVALUER / REGULER		
<i>comportements observés</i>		<i>interventions possibles</i>
Quand ils ont la balle ils ne bougent pas		S'ils n'avancent pas on donne la balle à l'équipe adverse
POUR FAIRE EVOLUER LA SITUATION		
<i>variantes</i>		<i>effets recherchés</i>
On retire les foulards et on passe à plaquer		Entrer dans l'activité rugby avec du contact

enseignant A : jeux de lutte		séance 3
objectif: - développement des habiletés motrices - entrer en contact avec son partenaire		comportements attendus: - bas sur ses appuis - les épaules vers l'avant - les genoux fléchis
dispositif: <i>groupe: les élèves sont en 1c1</i> <i>espace: 2m-2m</i> <i>temps: 15-20 in 30 secondes de combat</i> <i>matériel: plots</i>		
but: - toucher les genoux de son adversaire		
<u>score :</u> 1point à chaque fois que l'on touche un genou <u>lancement de jeu :</u> au signal de l'enseignant		
consignes : - toucher les genoux de son adversaire avec les 2 mains puis avec une seule - je passe sur le terrain supérieur quand je gagne et je descends quand je perds		
règles : - ne pas sortir du carré		
critères de réussites : - arrive à toucher les genoux de son adversaire - se fléchit pour toucher les genoux de son adversaire		
POUR EVALUER / REGULER		
<i>comportements observés</i> - ne fléchit pas les genoux	<i>interventions possibles</i> - lui expliquer qu'on se déplace mieux et qu'on est plus réactif lorsqu'on a les jambes fléchies.	
POUR FAIRE EVOLUER LA SITUATION		
<i>variantes</i> - attraper les jambes et faire tomber	<i>effets recherchés</i> - entrer dans le rugby	

enseignant A relais tenu		séance 4
objectif: comprendre la règle du tenu		comportements attendus: éloigner le ballon de soi
<p>dispositif: <i>groupe: 16 18 élèves</i> <i>espace:</i> <i>temps: 15-20 mn</i> <i>matériel:</i></p> <p>but: - aller plus vite que l'équipe adverse</p> <p>score : - le premier arrivé marque 1 point</p> <p>lancement de jeu : - au signal de l'enseignant</p> <p>consignes : - le plaqueur plaque le porteur de balle, se relève pour récupérer la balle et court la donner à son partenaire situé de l'autre coté - le porteur de balle se fait plaquer, il lâche la balle au sol et court de l'autre coté pour plaquer le non porteur de balle</p> <p>critères de réussites : - le joueur lâche la balle quand il est au sol - le plaqueur se relève vite pour récupérer la balle</p>		
POUR EVALUER / REGULER		
<i>comportements observés</i> - le porteur de balle fait tomber la balle quand il tombe		<i>interventions possibles</i> - dire au porteur de balle qu'il colle la balle contre lui et qu'il l'éloigne quand il est au sol
POUR FAIRE EVOLUER LA SITUATION		
<i>variantes</i> - ils partent à 2, le porteur de balle fait la passe à celui qui le suit.		<i>effets recherchés</i> - continuité du jeu

enseignant A : béret		séance 5
objectif: - avancer collectivement/individuellement vers la cible		comportements attendus: - les non porteur de balle se situent derrière le porteur de balle - les défenseurs plaquent
dispositif: <i>groupe: 2 équipes de 6 à 9 joueurs</i> <i>espace: 15m - 20m</i> <i>temps: 15-20 mn</i> <i>matériel: ballons plots chasubles</i>		
but: aplatir le ballon dans le camp adverse		
score : 1 point = 1 essai ou 1 placage		
lancement de jeu : lorsque l'enseignant appelle 1 ou plusieurs numéros		
consignes : - sortir de son camp lorsque le numéro est appelé prendre la balle et l'aplatir dans le camp adverse - si on ne récupère pas la balle on est défenseur donc on peut marquer un point si on plaque		
règles : - les passes se font en arrière - lorsqu'un joueur est au sol il lâche la balle		
critères de réussites : - l'équipe arrive à marquer des essais - le ballon progresse vers la cible		
POUR EVALUER / REGULER		
<i>comportements observés</i> - le porteur de balle s'arrête quand il a la balle - le non porteur de balle se situe devant le porteur de balle	<i>interventions possibles</i> - on donne un point à l'adversaire si le porteur de balle recule - lui expliquer la règle du hors jeu en faisant un arrêt sur image	
POUR FAIRE EVOLUER LA SITUATION		
<i>variantes</i> on élargit ou on rétrécit le terrain	<i>effets recherchés</i> soit l'on travaille la défense, soit l'on travaille l'attaque	

enseignant A : les zones		séance 6
objectif: avancer collectivement vers la cible		comportements attendus: - s'opposer à la progression de l'adversaire - avancer et faire progresser le ballon individuellement et collectivement
dispositif: <i>groupe: 3 équipes de 5 à 6</i> <i>espace: 5m -15m</i> <i>temps: 15-20 min</i> <i>matériel: plots ballons</i>		
but: marquer derrière la ligne		
<u>score :</u> 1 point par zone		
<u>lancement de jeu :</u> l'enseignant passe la balle au 1 ^{er} attaquant		
consignes : - les défenseurs agissent que dans leur zone - si le ballon tombe au sol = fin de l'action		
règles : - passe en arrière - tenu - placage		
critères de réussites : - arrive au bout sans se faire prendre la balle		
POUR EVALUER / REGULER		
<i>comportements observés</i> certains joueurs ne touchent jamais la balle certains arrivent à traverser le terrain tout seul		<i>interventions possibles</i> le porteur de balle doit être différent à chaque lancement
POUR FAIRE EVOLUER LA SITUATION		
<i>variantes</i> à chaque fois qu'un joueur est plaqué dans une zone il ne peut plus jouer dans la zone suivante		<i>effets recherchés</i> faire participer tous les élèves

DESCRIPTIF DES 6 SEANCES / ENSEIGNANT B

enseignant B : ultimate		séance 1
objectif: - développement des habiletés motrices - manipulation de la balle		comportements attendus: - démarquage - réceptionner et envoyer la balle de plusieurs façons
dispositif: <i>groupe: 2 équipes de 6-8 joueurs</i> <i>espace: 20m-20m</i> <i>temps: 15-20 mn</i> <i>matériel: chasuble plot ballon</i>		
but: Emmener la balle derrière la ligne adverse		
score : - 1 point si un joueur de mon équipe réceptionne la balle dans le camp de l'équipe adverse		
lancement de jeu : - l'éducateur lance la balle à l'une des 2 équipes		
consignes : - quand on a la balle on a pas le droit de bouger (donc on est obligé de faire des passes) - en défense on ne touche pas le porteur de balle - si la balle tombe : balle à l'adversaire		
critères de réussites : - les joueurs sont démarqués - il y a beaucoup de passes - il y a peu de ballon au sol - il y a beaucoup d'essais		
POUR EVALUER / REGULER		
<i>comportements observés</i> des joueurs restent statiques	<i>Interventions possibles</i> on a un 2 ^{ème} ballon afin de relancer le jeu dès qu'il y a une faute.	
POUR FAIRE EVOLUER LA SITUATION		
<i>variantes</i> un joueur n'a pas le droit de refaire la passe à celui qui vient de la lui faire	<i>effets recherchés</i> faire jouer tout le monde	

enseignant B : le carré magique		séance 2
objectif: développement des habiletés motrices		comportements attendus: faire des passes de différentes manières et dans les mains de son partenaire
<p>dispositif: <i>groupe: 16-18 élèves</i> <i>espace: carré de 5m</i> <i>temps: 15-20 mn</i> <i>matériel: plots + 2 ballons</i></p> <p>but: faire des passes sans faire tomber la balle</p> <p>score : 1 point à la 1^{ère} équipe qui termine</p> <p>lancement de jeu : - 1 ballon dans chaque ligne - le jeu part au signal de l'enseignant</p> <p>consignes : - faire la passe quand on arrive au plot</p> <p>règles : - ne pas partir avant qu'on ait la balle dans les mains</p> <p>critères de réussites : - les passes se font au niveau du ventre - les ballons ne tombent pas - les joueurs tendent les bras pour recevoir la balle</p>		
POUR EVALUER / REGULER		
<i>comportements observés</i> s'arrête au plot pour faire sa passe		<i>interventions possibles</i> le faire verbaliser en lui demandant s'il ne gagnerait pas plus de temps en faisant sa passe directement
POUR FAIRE EVOLUER LA SITUATION		
<i>variantes</i> passe à droite/à gauche/en cloche poser la balle devant le plot		<i>effets recherchés</i> varier le type de passe varier la prise de balle et gérer sa course

enseignant B : épervier crocodile		séance 3
objectif: développement des habiletés motrices entrer en contact avec son partenaire		comportements attendus: plaquer
dispositif: <i>groupe: 16-18 élèves</i> <i>espace: 15m- 20m</i> <i>temps: 15-20 mn</i> <i>matériel: plots</i>		
but: crocodile : attraper les chasseurs chasseurs : traverser la rivière (le terrain)		
<u>lancement de jeu :</u> - au signal de l'enseignant		
consignes : - les chasseurs ont interdiction de courir - les crocodiles doivent plaquer les chasseurs - les crocodiles se déplacent à 4 pattes		
<u>règles :</u> - quand un chasseur à été mis au sol il devient crocodile		
critères de réussites : - les crocodiles font tomber les chasseurs - ils utilisent la technique de placage vu au préalable		
POUR EVALUER / REGULER		
<i>comportements observés</i> les crocodiles n'osent pas attraper les chasseurs	<i>interventions possibles</i> dire aux chasseurs de ralentir la marche et de ne pas se débattre quand ils se font attraper	
POUR FAIRE EVOLUER LA SITUATION		
<i>variantes</i> les crocodiles se lèvent et les chasseurs ont le droit de courir	<i>effets recherchés</i> entrer dans l'activités avec le contact et notamment le placage	

enseignant B : se repérer dans l'espace		séance 4
objectif: se repérer dans l'espace		comportements attendus: - le porteur de balle garde la balle près du corps au moment de tomber puis l'orienté vers la couleur suivante
dispositif: <i>groupe: 16-18 élèves en 1c1 + 1 joueur qui annonce la couleur à son camarade porteur de balle</i> <i>espace: 2m-2m</i> <i>temps: 15-20 mn</i> <i>matériel: plots de couleur + ballons</i>		
but: - mettre le ballon du côté de la couleur demandée		
score : 1 point si il arrive à mettre le ballon au bon endroit		
lancement de jeu : - le 3 ^{ème} élève annonce la couleur où le porteur de balle doit poser le ballon		
consignes : - orienter le ballon du côté de la couleur - le défenseur plaque à genou		
règles : - l'élève donne la couleur au moment du placage		
critères de réussites : - le corps et le ballon sont orientés dans la direction de la couleur indiquée		
POUR EVALUER / REGULER		
<i>comportements observés</i> - fait tomber la balle avant de tomber au sol	<i>interventions possibles</i> lui dire de bien garder la balle collée contre lui jusqu'à ce qu'il tombe au sol et ensuite d'orienter le ballon vers la couleur demandée.	
POUR FAIRE EVOLUER LA SITUATION		
<i>variantes</i> - le défenseur plaque debout	<i>effets recherchés</i> - placage réel	

enseignant B : la quintette		séance 5
objectif: avancer collectivement et individuellement vers la cible		comportements attendus: prendre conscience qu'il faut faire des passes lorsqu'on est à égalité de joueurs et avancer vers la cible
dispositif: <i>groupe: 3 équipes de 5 à 6 joueurs</i> <i>espace: 20m - 25m</i> <i>temps: 15-20 mn</i> <i>matériel: plots chasubles ballons</i>		
but: - marquer en situation de surnombre - défendre sa cible score : 5pts : 5 contre 5 4pts : 5c4 3pts : 5c3 2pts : 2pts :5c2 1pt : 5c1 lancement de jeu : - les attaquants partent de derrière leur ligne et l'enseignant quand il le souhaite leur fait la passe		
consignes : - marquer derrière la ligne - le jeu s'arrête quand : - l'équipe attaquante marque - la défense récupère le ballon - l'équipe attaquante fait une faute		
règles : - la marque - passe en arrière - le tenu - hors jeu		
critères de réussites : - réussi à marquer en surnombre - prend conscience qu'il faut faire des passes quand ils sont à égalité		
POUR EVALUER / REGULER		
<i>comportements observés</i> même à 5 contre 5 l'élève arrive à marquer		<i>interventions possibles</i> pour que le point soit valable une passe est obligatoire
POUR FAIRE EVOLUER LA SITUATION		
<i>variantes</i> placer la défense de différentes manières et mettre l'attaque dos à la défense au moment de partir		<i>effets recherchés</i> l'attaque réagit aux différents comportements défensif de leurs adversaires

enseignant B : le bon choix		séance 6
objectif: - la continuité du jeu		comportements attendus: - le porteur de balle fait la passe au bon moment
dispositif: <i>groupe: 16-18 élèves</i> <i>espace: 10m - 15m</i> <i>temps: 15-20 in</i> <i>matériel: plots de couleur</i>		
but: - marquer un essai		
score : 1point = 1 essai		
lancement de jeu : l'enseignant fait la passe		
consignes : - le défenseur peut récupérer le ballon, plaquer ou faire sortir le porteur de balle - les attaquants doivent marquer derrière la ligne		
règles : - en avant - placage - tenu		
critères de réussites : - le porteur de balle fixe le défenseur - le non porteur de balle reçoit le ballon - il y a des essais		
POUR EVALUER / REGULER		
<i>comportements observés</i> le porteur de balle se fait tout le temps prendre avec la balle		<i>interventions possibles</i> dire au défenseur de rester au milieu et de se déplacer uniquement latéralement
POUR FAIRE EVOLUER LA SITUATION		
<i>variantes</i> on ajoute un défenseur supplémentaire en retard		<i>effets recherchés</i> l'attaquant non porteur de balle joue un 1 contre 1 et finit l'action

DESCRIPTIF DES 6 SEANCES / INTERVENANT

intervenant: la soule (la marque)		séance 1
objectif: découverte de la marque		comportements attendus: défendre sa cible faire tomber la cible des adversaires
<p>dispositif: <i>groupe: 16 18 élèves</i> <i>espace: illimité</i> <i>temps: 15-20 mn</i> <i>matériel: chasubles plots 3 ballons</i></p> <p>but: - faire tomber la cible</p> <p>score : 1 point à chaque fois que la cible tombe</p> <p>lancement de jeu : par une passe</p> <p>consignes : - ne pas faire mal - faire tomber la cible avec le ballon - puis marquer derrière la ligne</p> <p>critères de réussites : - l'équipe fait tomber la cible - l'équipe défend sa cible</p>		
POUR EVALUER / REGULER		
<i>comportements observés</i> tous les élèves sont autour de la cible		<i>interventions possibles</i> on agrandit la cible et marquer derrière la ligne
POUR FAIRE EVOLUER LA SITUATION		
<i>variantes</i> on met des limites au terrain		<i>effets recherchés</i> rentrer dans l'activité en leur expliquant qu'il y a des limites au terrain

intervenant: la soule (droits et devoirs)	séance 2
Objectif : Découverte des droits et devoirs du joueur	
<p>dispositif: <i>groupe: 16 18 élèves</i> <i>espace: 20m 30m</i> <i>temps: 15-20 mn</i> <i>matériel: ballons plots chasubles</i></p> <p>but: marquer derrière la ligne</p> <p>score : 1 point = 1 essai lancement de jeu : par une passe</p> <p>consignes : le porteur de balle a le droit de courir, marcher faire une passe, taper dans la balle le non porteur de balle a le droit de courir, marcher le défenseur à le droit d'agir sur le porteur de balle uniquement le placage s'effectue au niveau de la ceinture</p> <p>règles : - la marque - le placage</p> <p>critères de réussites : - comprend les droits et devoirs du joueur - ils courent avec la balle, se font des passes, essayent de plaquer, marquent des essais</p>	
POUR EVALUER / REGULER	
<i>comportements observés</i> certains n'ont jamais la balle le porteur de balle n'ose pas bouger avec la balle	<i>interventions possibles</i> - avoir un 2 ^{ème} ballon pour leur passer si il y a une faute - donner la balle à l'adversaire si il ne bouge pas

intervenant: atelier placage		séance 3
objectif: découverte du placage	Comportements attendus: savoir plaquer appréhender le passage au sol et le contact avec le partenaire	
dispositif: <i>groupe: 16 18 élèves</i> <i>espace:</i> <i>temps: 15-20 mn</i> <i>matériel:</i>		
but: - faire tomber son partenaire		
lancement de jeu : au signal, le plaqueur fait tomber son partenaire		
consignes : - le plaqueur est à genou - il colle son oreille contre la cuisse de son partenaire il sert les bras autour des jambes de son partenaire et pousse avec sa tête sur le coté, il garde sa tête collée tout le temps - il garde sa tête collée pendant 2 secondes au sol pour bien montrer qu'il a l'accompagné		
critères de réussites : - le plaqueur a fait tombé son partenaire - il est resté 2 secondes au sol avec lui avec les bras encore serrés autour de ses jambes		
POUR EVALUER / REGULER		
<i>comportements observés</i> il pousse avec sa tête mais ne fait pas tomber	<i>interventions possibles</i> dire à l'élève d'utiliser la jambe du coté où il pousse pour lui donner un peu plus de force et lui faire comprendre qu'on va également pousser avec ses jambes	
POUR FAIRE EVOLUER LA SITUATION		
<i>variantes</i> on met le partenaire en mouvement	<i>effets recherchés</i> mettre de la vitesse dans l'exécution du placage et avoir du contact proche de la réalité	

intervenant: la soule (le tenu)	séance 4
<p><u>objectif:</u> découverte de la règle du tenu</p>	<p><u>comportements attendus:</u> comprendre et respecter la règle du tenu</p>
<p><u>dispositif:</u> <i>groupe: 16 18 élèves</i> <i>espace: 15m 20m</i> <i>temps: 15-20 mn</i> <i>matériel: plots et chasubles</i></p> <p><u>but:</u> - marquer des essais</p> <p><u>score :</u> 1 point = 1 essai lancement de jeu : une passe à l'équipe que l'on veut</p> <p><u>consignes :</u> quand le joueur est au sol avec le ballon:</p> <ul style="list-style-type: none"> - soit il fait une passe de suite - soit il la lâche de suite - soit il se relève de suite <p><u>règles :</u> - la marque - droits et devoirs du joueur - le tenu</p> <p><u>critères de réussites :</u> lorsque l'élève est au sol il réalise l'une des trois actions demandées</p>	

intervenant: la soule (le hors jeu)		séance 5
objectif: découverte du hors jeu		comportements attendus: - être situé derrière le porteur de balle
<p>dispositif: <i>groupe: 16 18 élèves</i> <i>espace : 20m 30m</i> <i>temps: 15-20 mn</i> <i>matériel: plots chasubles</i></p> <p>but: marquer des essais</p> <p>score : 1 essai = 1 point</p> <p>lancement de jeu : traditionnel</p> <p>consignes : - l'élève doit se situer entre son camp et le ballon sinon il est hors jeu... ...donc on fait des passes en arrière</p> <p>règles : la marque les droits et devoirs le tenu le hors jeu</p> <p>critères de réussites : - les élèves ont compris lorsqu'ils sont placés derrière le porteur de balle - ils ont compris s'ils arrivent à le ré expliquer à leur camarades</p>		
POUR EVALUER / REGULER		
<i>comportements observés</i> un élève reste devant le ballon		<i>interventions possibles</i> on fait un arrêt sur image et on le fait verbaliser ; on lui demande où il se situe par rapport au ballon et à son camp.
POUR FAIRE EVOLUER LA SITUATION		
<i>variantes</i> utiliser un 2 ^{ème} ballon		<i>effets recherchés</i> se replacer derrière le ballon et réagir au fait que l'élève est hors jeu

intervenant: la soule (le hors jeu)		séance 6
objectif: découverte du hors jeu		comportements attendus: - être situé derrière le PB
<p>dispositif: <i>groupe: 16 18 élèves</i> <i>espace : 20m 30m</i> <i>temps: 15-20 mn</i> <i>matériel: plots chasubles</i></p> <p>but: marquer des essais</p> <p>score : 1 essai = 1 point</p> <p>lancement de jeu : traditionnel</p> <p>consignes : - l'élève doit se situer entre son camp et le ballon sinon il est hors jeu... ...donc on fait des passes en arrière</p> <p>règles : la marque les droits et devoirs le tenu le hors jeu</p> <p>critères de réussites : - les élèves ont compris lorsqu'ils sont placés derrière le porteur de balle - ils ont compris s'ils arrivent à le ré expliquer à leur camarades</p>		
POUR EVALUER / REGULER		
<i>comportements observés</i> un élève reste devant le ballon		<i>interventions possibles</i> on fait un arrêt sur image et on le fait verbaliser ; on lui demande où il se situe par rapport au ballon et à son camp.
POUR FAIRE EVOLUER LA SITUATION		
<i>variantes</i> utiliser un 2 ^{ème} ballon		<i>effets recherchés</i> se replacer derrière le ballon et réagir au fait que l'élève est hors jeu