

FÉDÉRATION **AUBE**

la **ligue** de
l'**enseignement**

un avenir par l'éducation populaire



PROJET PEDAGOGIQUE

RUGBY



CYCLE 2 et CYCLE 3

Sommaire

I. Qu'est-ce que le Rugby ?	Page 3
II. Pourquoi le Rugby à l'école ?	Page 3
III. Caractéristiques de l'activité	Pages 4 à 5
IV. Compétences à acquérir cycle 3	Page 6
V. Compétences à acquérir cycle 2	Page 7
VI. Tableau de progression cycle 2	Page 8
VI. Tableau de progression cycle 3	Page 9
VII. Situations d'apprentissage	Pages 10 à 24
VIII. Feuille d'évaluation cycle 2	Page 25
IX. Feuille d'évaluation cycle 3	Page 26

I. Qu'est-ce que le Rugby ?

► Le rugby est un sport collectif opposant deux équipes autour d'un ballon ovale particulier sur un terrain rectangulaire ayant des poteaux à chaque extrémité.

► **But du jeu** : aplatir le ballon dans l'en-but adverse au préalable et/ou botter le ballon entre les poteaux adverses et éviter que l'équipe adverse n'en fasse de même sans avoir enfreint les règles du jeu : le ballon peut être joué à la main ou au pied, mais ne peut progresser vers les buts adverses, que porté ou botté au pied, et les transmissions à la main ne doivent se faire qu'en arrière.

► **Pour gagner une partie** : l'équipe qui, à la fin du temps réglementaire, a marqué le plus de points, à gagner la rencontre.

► **Pour marquer des points** :

1. : pour marquer des essais, il faut qu'un joueur aplatisse le ballon dans le camp adverse (5 points). Lorsqu'une équipe marque un essai, elle doit taper une transformation (marquer un but) qui rapporte 2 points s'il le tir au but est réussi.
2. : pour marquer des buts, il faut botter le ballon entre les poteaux et au-dessus de la barre transversale (3 points).

II. Pourquoi le Rugby à l'école ?

Le rugby, activité collective d'opposition corporelle, permet à l'enfant de développer sa capacité à coopérer, se socialiser, vaincre l'appréhension du contact et s'investir dans un jeu de contact où la loyauté est une notion fondamentale.

Dans la définition du rugby, comme étant à la fois un sport collectif de combat et de circulation de balle, apparaît le double intérêt de ce jeu qui se caractérise par l'alternance permanente d'un affrontement collectif, avec des courses de contournement ou d'évitement. Le rugby est également intéressant car, parmi les jeux et sports collectifs, ce sport a certaines spécificités :

- de contact (ceinturage) pour stopper la progression du porteur du ballon ;
- de la passe (au partenaire) vers l'arrière pour faire progresser le ballon ;
- de la forme originale du ballon.

Sur un plan organisationnel, le principal avantage tient du fait que cette activité peut être pratiquée sur tout type de surface (ex : gymnase, cours d'école...) même si un terrain herbeux est fortement conseillé.

III. Caractéristiques de l'activité

Condition de jeu

- Un ballon spécifique au rugby
- Des maillots pour différencier les équipes
- Un terrain 12 X 30 (cycle 2) ou 20 X 30 mètres (cycle 3).
- Deux équipes de 6 joueurs s'opposent sur le terrain, avec au minimum de 2 filles et de 2 garçons sur le terrain.
- Les remplacements ont lieu au niveau de la ligne du milieu du terrain. Ils se font sur un arrêt de jeu.
- Tous les joueurs participeront à chaque match.
- Pas de chaussures à crampons ni vissés ni moulés.

Organisation de l'arbitrage

- 1 arbitre
- 1 chronométreur
- 1 marqueur de résultat

Règlement usep

La marque ou l'essai

- Pour marquer, il faut aplatir la balle dans l'en-but,
- Si on aplatit sur la ligne, l'essai est valable.
- Un essai : 1 point
- La remise en jeu s'effectue au centre du terrain par l'équipe qui a encaissé l'essai.

Manipulation du ballon

- Les passes doivent se faire vers l'arrière, vers son camp.
- Tout joueur peut se saisir du ballon, courir en le portant.
- Pour jouer un ballon au sol, il faut que le joueur soit en appui sur ses 2 pieds.

Le jeu au pied

- Le jeu au pied est interdit

Le contact

Le plaquage est autorisé sous la ligne des épaules avec les deux bras qui entourent. Le plaqueur doit accompagner au sol le plaqué.

Le plaquage ne peut se faire que sur le porteur de balle.

Il est accepté que le défenseur accompagne le porteur de balle pour le mettre en touche.

La remise en jeu sur une touche

- Il y a remise en jeu lorsque que le ballon touche le sol à l'extérieur du terrain ou sur la ligne, joueur porteur de balle compris.
- La remise en jeu s'effectue au niveau du point de sortie à **3 mètre de la ligne**.
- Les adversaires sont à 3 mètres.

Fautes

- Si un joueur fait tomber un adversaire en le prenant au dessus des épaules (remarque: le début du plaquage peut commencer au-dessus de la taille et se terminer au niveau des chevilles pour amener l'adversaire à terre)
- Si un joueur attrape un adversaire au-dessus des épaules
- Si le porteur de balle tombe par terre et ne libère pas la balle
- Si un joueur **à terre** joue le ballon
- Si un joueur est projeté par un adversaire
- Si un joueur retient un adversaire par les habits
- Si un joueur effectue une passe vers l'avant (faute d'en-avant)
- Si un joueur lâche le ballon devant lui (faute d'en-avant)

➡ **Pour toutes ces fautes : remise en jeu à l'endroit de la faute, les adversaires sont à 3 mètres**

- Si un joueur commet une faute grave ou a un comportement antisportif envers les joueurs et/ou l'arbitre: exclusion temporaire de 1 minute sans remplacement, voire exclusion définitive du match

Arbitrage :

Pour chaque remise en jeu, l'arbitre pose le ballon au sol et désigne un joueur qui va prendre le ballon (changer de joueur à chaque fois). Ensuite il avance de 2 pas, bras écartés, obligeant ainsi les adversaires à le contourner et à éviter l'affrontement de face.

L'arbitre doit toujours expliquer pourquoi il siffle (plaquage dangereux, sortie, en avant) et relance le jeu à l'endroit de la faute.

IV. Compétences à acquérir cycle 3

Coopérer ou s'opposer individuellement et collectivement

Développer des stratégies comme attaquant ou comme défenseur. Coopérer avec des partenaires pour affronter collectivement un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif : se reconnaître comme attaquant ou défenseur, développer des stratégies, identifier et remplir des rôles et des statuts différents dans les jeux pratiqués, respecter les règles.

En attaque

Conserver le ballon :

- Passer en arrière ou à hauteur le ballon à un partenaire, recevoir le ballon à l'arrêt ou en mouvement. Faire une passe avant de se faire plaquer. Rester toujours derrière le ballon pour pouvoir réceptionner celui-ci.

Marquer :

- Choisir une stratégie permettant d'emmener le ballon dans la zone d'en-but adverse.

En défense

Stopper l'attaque :

- Se placer devant le porteur du ballon et le plaquer, changer très vite de statut (de défenseur à attaquant).

Ralentir la progression de l'adversaire :

- Gêner le porteur du ballon dans sa progression et dans ses tentatives de passe.

Au cours d'un match :

- Assurer alternativement les rôles d'attaquant, de défenseur et d'arbitre. Participer à la marque en coopérant avec ses équipiers, en s'opposant individuellement et collectivement à l'équipe adverse et en respectant les règles définies.

Au cours d'un match :

- Assurer alternativement les rôles d'attaquant, de défenseur et d'arbitre. Participer à la marque en coopérant avec ses équipiers, en s'opposant individuellement et collectivement à l'équipe adverse et en respectant les règles définies.

V. Compétence à acquérir au Cycle 2

Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement

Développer des stratégies comme attaquant ou comme défenseur. Coopérer avec des partenaires pour affronter collectivement un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif : se reconnaître comme attaquant ou défenseur, développer des stratégies, identifier et remplir des rôles et des statuts différents dans les jeux pratiqués, respecter les règles.

En attaque :

Coordonner ses actions, en respectant les règles du jeu pour :

- progresser vers la cible, conserver le ballon (ou le passer à un partenaire), marquer.

Enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles, notamment :

- courir et transporter un ballon, passer un ballon, recevoir et passer, recevoir et courir vers le but pour aller marquer (passer le ballon à un partenaire, aller dans la zone d'en-but, aplatir le ballon dans la zone d'en-but).

En défense :

Coordonner ses actions, en respectant les règles du jeu pour :

- en tant que défenseur, reprendre le ballon, gêner la progression, empêcher de marquer, protéger sa zone d'en but

- Identifier son statut en fonction des actions.

Enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles, notamment :

- courir et plaquer le porteur du ballon, essayer d'intercepter le ballon, courir et s'interposer pour gêner la progression.

VI. Tableau de progression cycle 2.

Séance et thème	Objectifs	Exercices mis en place
Séance 1 : la marque et le tenu	EC de marquer des points (aplatir le ballon) EC de vaincre son appréhension avec l'adversaire	Le jeu du miroir Le loup dans la bergerie
Séance 2 : le tenu et le hors jeu	EC d'avancer individuellement vers une cible EC d'effectuer un placage en toute sécurité	Les policiers et les voleurs
Séance 3 : le hors jeu et les droits et devoirs du joueur	EC d'avancer avec le ballon EC de passer le ballon vers l'arrière	Le jeu de l'horloge
Séance 4 et 5 : les 4 règles fondamentales	EC de s'opposer en toute sécurité	Matches avec des variantes au niveau des dimensions du terrain pour varier l'intensité des contacts
Séance 6 et 7	Tournois et matchs	

Tableau de progression cycle 3

Séance et Thème	Objectifs	Exercices mis en place
Séance 1 : La marque et le tenu	EC de marquer des points EC d'effectuer les différentes étapes du placage en toute sécurité	Jeu du miroir Evolution de l'apprentissage du placage
Séance 2 : le tenu et le hors-jeu	EC d'avancer individuellement et collectivement vers une cible EC d'effectuer un placage en avançant et en sécurité EC de plaquer un joueur en mouvement	Parcours de motricité et coordination Les policiers et les voleurs
Séance 3 : le hors-jeu et les droits et devoirs des joueurs	EC d'avancer le plus rapidement possible vers une cible EC de soutenir un partenaire EC de communiquer avec ses partenaires	Passé à 10 Parcours avec des passes
Séance 4 et 5 : les 4 règles fondamentales	EC de s'opposer en toute sécurité EC de connaître et d'appliquer les 4 règles fondamentales	Matches avec des variantes au niveau de la distance pour favoriser l'affrontement ou l'évitement
Séances 6 et 7	Tournois et matchs	

VII. Situations d'apprentissage

Il existe 2 principes fondamentaux du rugby à faire intégrer aux élèves :

- **Avancer en continuité**
- **Lutter**

Il existe 4 règles fondamentales de rugby à faire intégrer aux élèves :

- **La marque** (l'essai)
- **Le tenu** (le placage)
- **Le hors-jeu** (l'en avant interdit)
- **Les droits et devoirs des joueurs** (on a le droit d'avancer, de plaquer, de marquer, de passer ; il est interdit de se mettre en danger ou de mettre en danger.)

Partie 1 : les droits et devoirs du joueur / la marque

Elle consiste à travailler sur le placage et sur la notion de marque (aplatir le ballon)

Partie 2 : le hors-jeu

Elle consiste à apprendre à effectuer les passes arrière en avançant vers une cible.

Partie 3 : les 4 règles fondamentales

Elle consiste à faire des petits jeux afin que les élèves puissent assimiler et travailler sur les placages, ainsi qu'effectuer des passes en arrière tout en jouant en équipe.

Evolution de l'apprentissage du placage

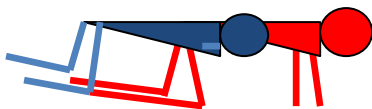
Etape 1 :

1 joueur rouge s'allonge sur le ventre. Le joueur bleu s'allonge à côté de lui, le ceinture à la taille avec ses deux mains, et garde sa tête en contact avec son partenaire.



Etape 2 :

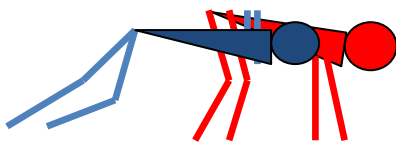
Le joueur rouge se met en position à genoux et les mains au sol. Le joueur bleu se met à côté de lui à genou. Il ceinture le joueur rouge en mettant sa tête sur le côté et en gardant le contact avec son partenaire. Puis le fait tomber du côté opposé de sa tête pour que le joueur rouge ne lui tombe pas dessus et il accompagne le joueur rouge dans sa chute.



Etape 3 :

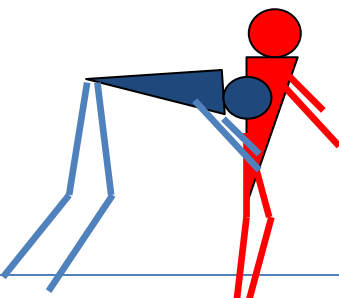
Le joueur rouge se met sur ses pieds et sur ses mains. Le joueur bleu se met dans la même position que le joueur rouge et fait le même exercice que l'étape 2 pour effectuer le placage.

Variante étape 1 et 2 : Les joueurs rouge avancent à quatre pattes jusqu'à ce qu'ils se fassent plaquer par les joueurs bleu.



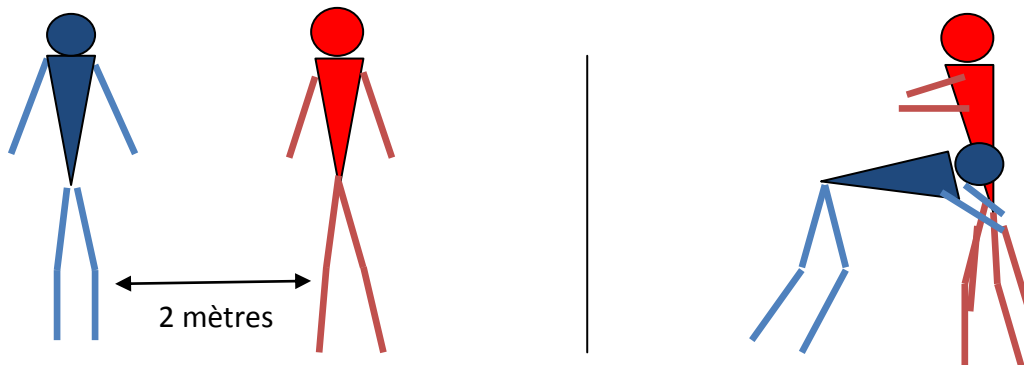
Etape 4 :

Le joueur rouge se tient debout. Le joueur bleu se trouve derrière lui. Il va ceinturer le joueur rouge au niveau de la taille tout en mettant sa tête sur le côté de ce joueur, il garde le regard au loin. Lors de la chute il garde le contact avec sa tête et son épaule pour le faire tomber. Le joueur A tombe sur le côté en accompagnant le mouvement tout en restant proche du joueur bleu.



Etape 5 :

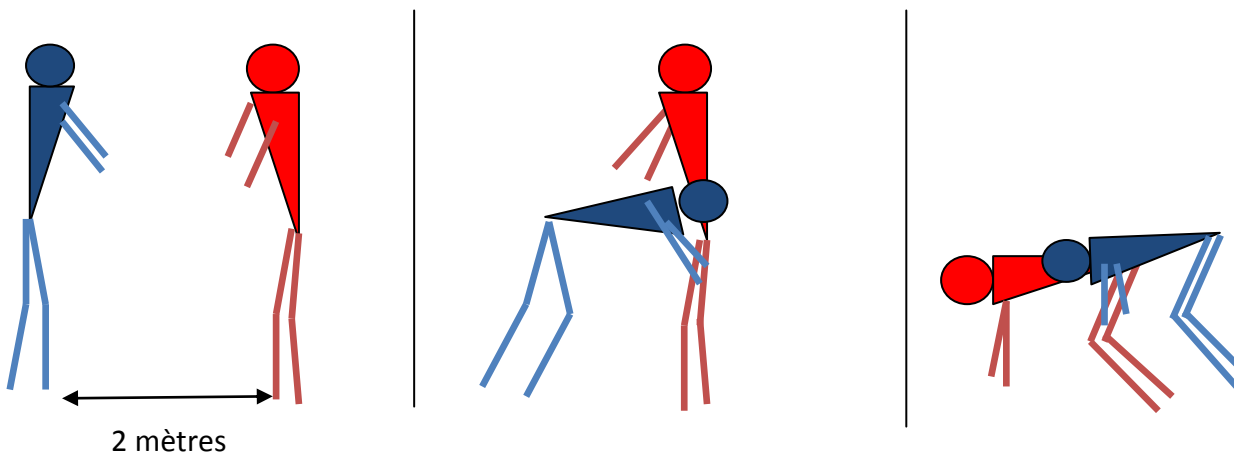
Le joueur bleu est celui qui doit plaquer le joueur rouge, qui se trouve à 2 mètres de lui. Le joueur rouge passe devant le joueur bleu qui le plaque. Si le joueur arrive du côté droit, le plaquage se fera de ce côté droit donc le joueur bleu doit mettre la tête du côté droit du joueur rouge pour que celui-ci ne tombe pas sur sa tête.



Etape 6 :

Les joueurs bleu et rouge se mettent face à face à une distance de 2 mètres chacun. Le joueur bleu va plaquer le joueur rouge qui vient vers lui, il le ceinture et le fait tomber devant lui.

Faire toujours tomber son partenaire sur le côté opposé à sa tête.



Exercices de passe :

Exercice 1 :

Deux équipes se mettent en file indienne. Les joueurs se mettront à une distance de un pas par rapport au coéquipier qui est devant lui. Le but est de faire une passe à deux mains à son coéquipier qui se trouve derrière et qui présente une cible à son camarade (bras tendus vers l'avant). Le dernier de la file à avoir le ballon passe devant et se met à un pas devant le premier et fait une passe. La première équipe qui arrive en premier à la ligne d'arrivée a gagné.

Variante : Augmenter le nombre de pas de distance entre les joueurs (2 puis 3 pas).

Exercice 2 :

Par deux, les joueurs démarrent de la ligne A et doivent aller à la ligne B en effectuant des passes. Dans un premier temps, le joueur A qui possède la balle avance puis fait une passe au joueur B qui présente une cible puis il s'arrête. Le joueur B court, dépasse le joueur A, fait une passe puis il s'arrête. Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'ils rejoignent la ligne B.

Variante :

1. les deux joueurs doivent rester en mouvement
2. le faire avec trois joueurs

Exercices de passes et placages :

Le carré magique :

Faire un carré de 25 mètres de côté, avec des plots de différentes couleurs pour chaque côté. (Ce carré peut-être installé au début de chaque séance et être utilisé pour chaque exercice.)



Exercice 1 : Le carré magique

Cela concerne tous les enfants.

On peut envisager de diviser le groupe en deux et alterner à tour de rôle. Les joueurs se mettent par deux avec un ballon. Ils doivent se faire des passes. Au signal le joueur qui a la balle doit aplatir le ballon derrière la ligne de la couleur indiquée.

Exercice 2

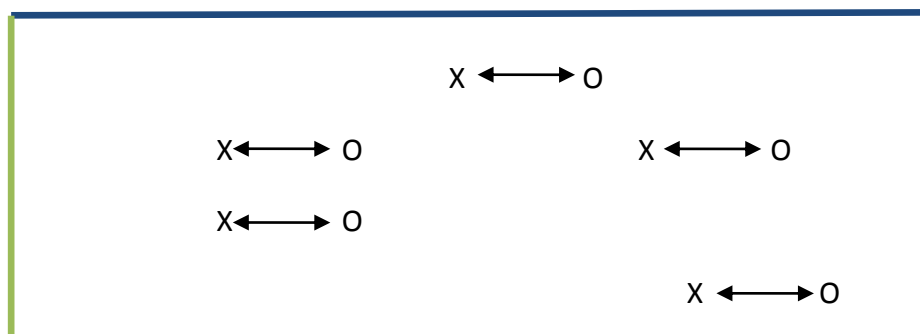
Tous les enfants sont au milieu du terrain. Par deux ils effectuent des passes. Au signal, le joueur qui n'a pas le ballon plaque le joueur qui le possède. Au bout de 20 secondes si le joueur n'arrive pas à plaquer son partenaire, ce dernier essaie de mettre moins de résistance.

Exercice 3 : Le jeu du miroir

Les joueurs se mettent deux par deux, face à face avec un seul ballon. L'enseignant donne des consignes de déplacement (avancer, reculer, pas chassés...) au porteur de balle. Le joueur en face doit effectuer les mêmes mouvements de déplacement (miroir). A un moment l'enseignant annonce une couleur, les deux joueurs doivent s'y rendre au plus vite et le porteur de balle doit marquer un essai

Variantes :

1. Pendant le déplacement le joueur et son miroir doivent se faire des passes.
2. Plus de mouvements plus rapidement.



Exercices cycle 3

Exercice 1: Ballon contact

But :

Marquer un maximum d'essais (aplatir le ballon derrière la ligne).

Equipe :

Deux équipes de 6 à 10 joueurs.

Règle :

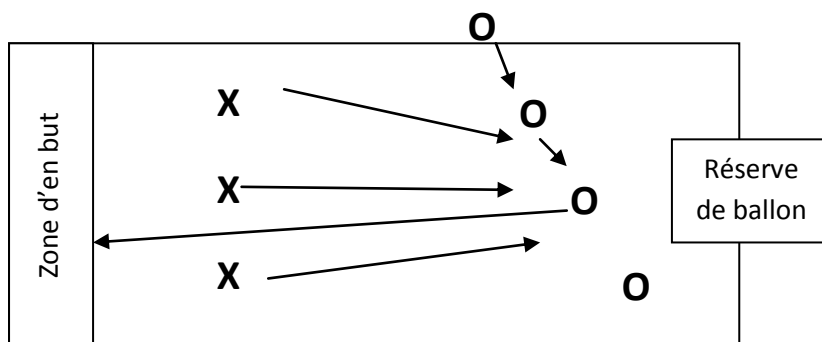
Il est permis de se déplacer avec le ballon à la main. Il est interdit d'intervenir sur un joueur qui n'a pas le ballon.

Déroulement :

Une équipe attaque (**O**) et doit porter les ballons dans la zone d'en-but. L'équipe qui défend (**X**) doit les en empêcher. Tout ballon perdu par les attaquants est mis en touche. Réattaquer avec un ballon pris dans la réserve.

Variante :

N'autoriser dans un premier temps que le touché de l'adversaire, puis ceinturer puis plaquer. 1 cible pour chaque équipe. Varier les dimensions du terrain.



Exercice 2 : Le rapport de force

But :

Conserver le ballon au maximum pour être en supériorité numérique.

Equipe :

Jeu à 4 contre 2 et jeu à 6 contre 4.

Règle :

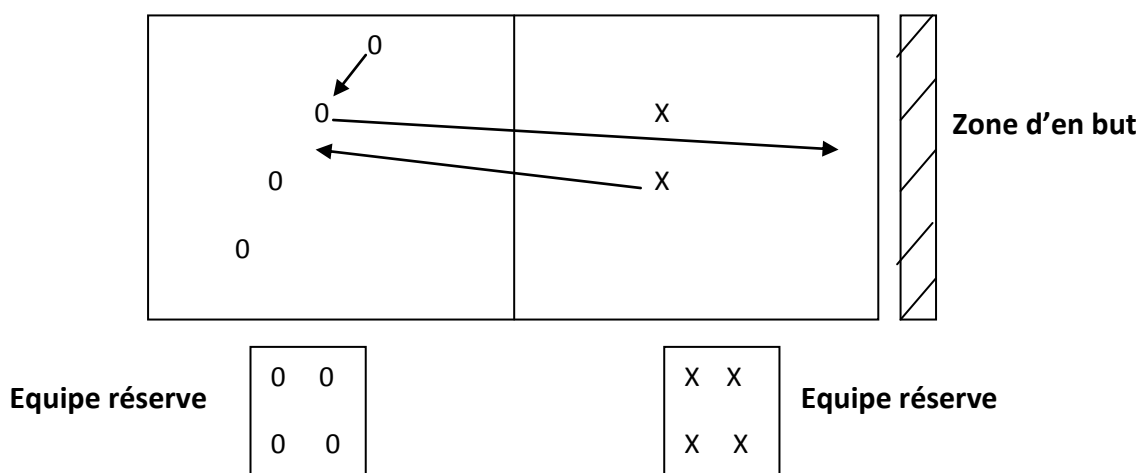
Je lâche le ballon lorsque je suis plaqué. Je ne passe pas en avant. Je dois prendre un adversaire lorsqu'il est sorti et porteur du ballon.

Déroulement :

Le ballon est envoyé aux joueurs 0 qui essaient d'avancer. Les X doivent les plaquer et récupérer le ballon.

Lorsque le ballon est récupéré par les X ; 2 (ou 3) joueurs de l'équipe réserve X entrent en jeu 2 (ou 3) joueurs de l'équipe 0 sortent (effectif inversé).

Le jeu continue jusqu'à ce qu'une équipe marque. Les joueurs ne peuvent effectuer que des passes en arrière.



Exercice 3 : Le passe-muraille

But :

Porter le ballon au-delà d'une haie de défenseurs.

Terrain :

25 à 30 m x 15 m. Autant de X que de O

Règle :

Interdit de faire des passes en avant. Immobiliser le porteur du ballon.

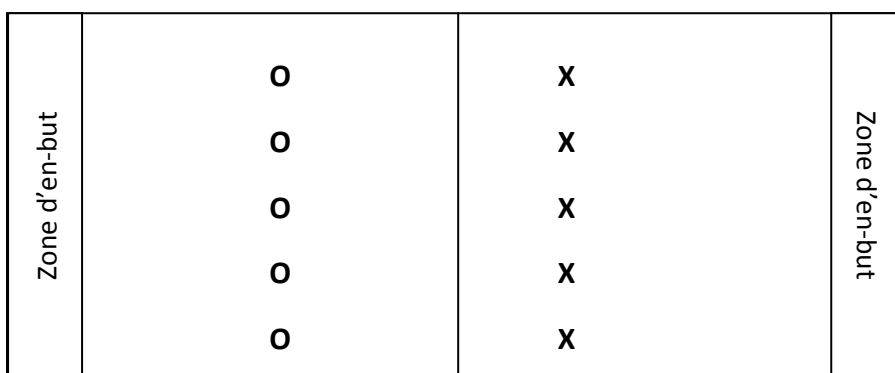
Déroulement :

Face au dispositif mis en place par l'équipe X (consigne donnée par l'animateur), ici placement sur une seule ligne, les joueurs O doivent franchir ce dernier pour aller marquer.

L'équipe X modifie son placement initial pour empêcher O de marquer.

Variante :

Placement de X groupés sur un côté, au niveau de la ligne médiane.



Exercice 4 : Le ballon ovale

But :

Aller marquer en aplatissant la balle dans une cible réduite, par la désorganisation de l'équipe adverse.

Terrain :

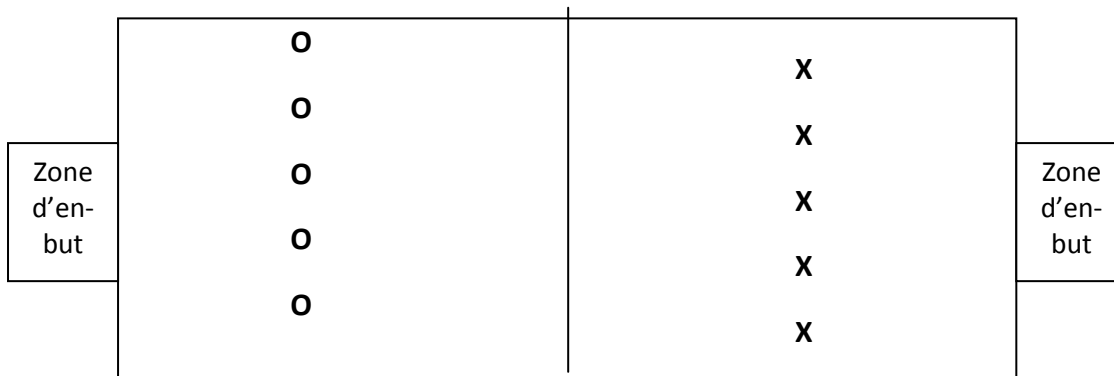
Ci-contre, nombre équivalent de joueurs dans chaque équipe.

Règle :

Pas de passe en avant

Déroulement :

Marquer dans une cible réduite (hachurée). Respecter la règle de la passe en arrière.



Exercice 5 : Conquête de l'en-but

But :

Pour chaque attaquant, franchir des zones de défense et aplatir dans la zone d'en-but.

Equipe :

1 attaquant O – 1 défenseur X

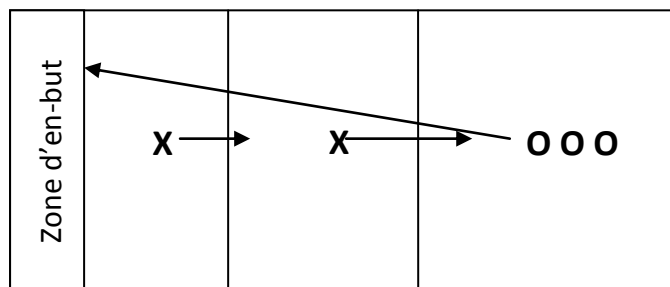
Déroulement :

Ballon en main, l'attaquant doit aller poser le ballon dans l'en-but. Dans les zones délimitées, le défenseur intervient. À chaque fois, le défenseur et l'attaquant changent. On compte les essais.

Variante :

Ballon posé à 2 ou 3 mètres devant l'attaquant qui doit le récupérer et marquer (le lancement de jeu varie à chaque passage : ballon posé, ballon donné par un joueur, ballon en mouvement). Placer deux zones de défense éloignées ou rapprochées. Placer des points dans chaque interzone.

- J'oriente mon corps en fonction de l'adversaire.
- Je m'équilibre et place mes bras au niveau du bassin de l'adversaire et pose ma tête contre une de ses hanches
- Je l'accompagne dans sa chute.



Exercice 7 : Le plaqueur

But :

Immobiliser celui qui possède le ballon.

Matériel :

1 cible, un ballon

0 attaquants - X défenseurs

Déroulement :

Le joueur 0 récupère le ballon et va marquer l'essai. Le joueur X doit plaquer l'adversaire avant l'en-but. Régler la distance du défenseur par rapport à sa vitesse.

Le plaquage est bien réalisé si le défenseur arrive au moment où l'attaquant reprend de la vitesse après la récupération du ballon.

Exercice 8 : Ballon-zone

But :

Aller porter un ballon dans une cible.

Terrain :

20 m x 5 m – 1 réserve de ballons (C)

Règle :

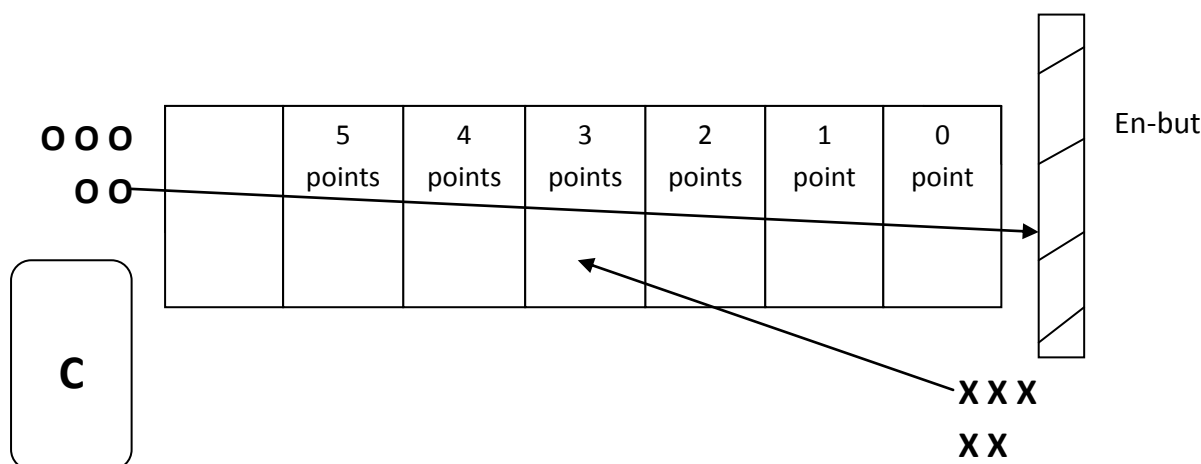
Je ne peux repartir si je suis plaqué ou ceinturé avec le ballon.

Déroulement :

L'attaquant O prend une balle dans la caisse C au signal et essaie de marquer dans l'en-but. Le défenseur X démarre lorsque O prend la balle et essaie d'arrêter le porteur de ballons le plus vite possible.

Variante :

Jeu 1 contre 1 ou 2 contre 2 (passe non en avant) - départ simultané ou non.



Exercice 9 :

But :

Passer une porte pour aller marquer.

Terrain :

Ci-contre. Nombre minimum de joueurs dans chaque équipe de 5 à 7.

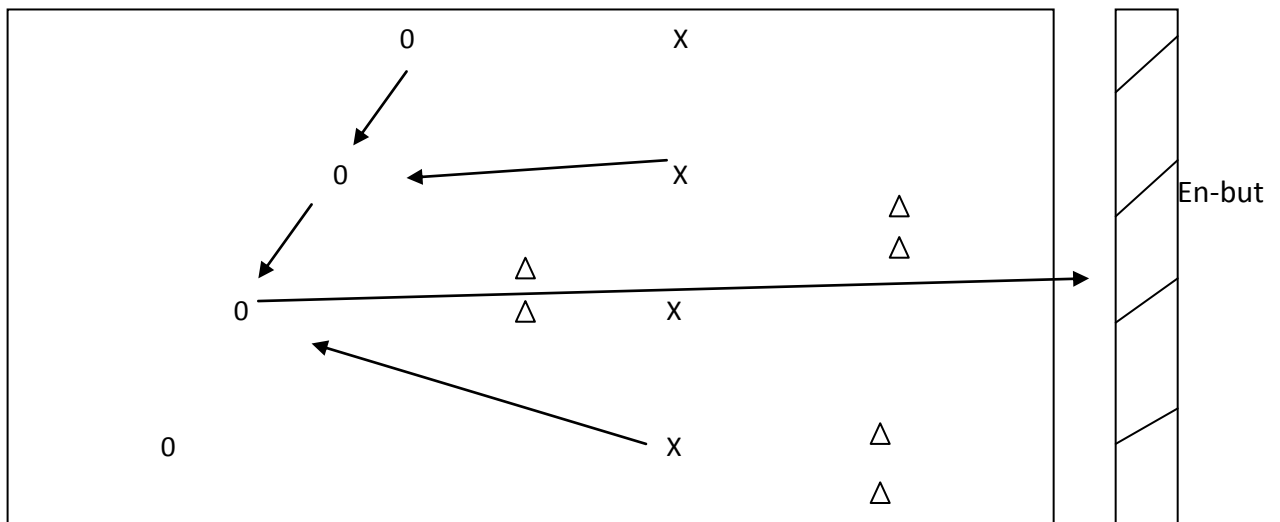
Règle :

Je ne peux pas passer le ballon en avant de ma ligne d'attaque (ou ligne de hors-jeu).

Déroulement :

L'équipe 0 marque 1 pt si elle amène le ballon dans l'en-but. 3 pts si le ballon passe la porte. L'équipe X empêche l'équipe 0 de développer son action et cherche à s'emparer du ballon. En cas de réussite, elle marque 2 pts.

Utiliser la règle du tenu « je dois maintenant lâcher obligatoirement le ballon en arrière si je suis mis au sol, si ne je peux plus progresser ».



Exercice 10 : L'entonnoir

But :

Faire progresser le ballon dans l'entonnoir et aplatir le ballon dans l'en-but.

Terrain :

Ci-dessous. X opposants situés dans chaque zone

4 attaquants O.

Règle :

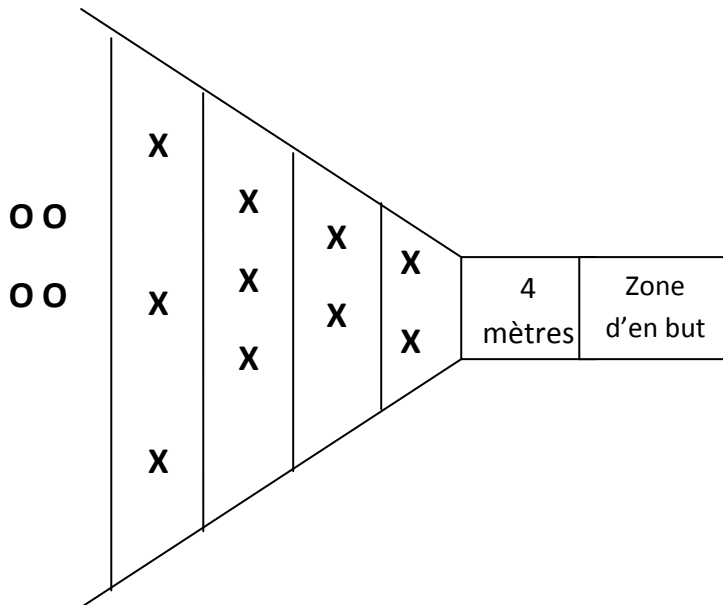
Les attaquants O passent le ballon en arrière de la ligne de hors-jeu (repères limites zone)

Déroulement :

Les opposants X n'interviennent que dans leur zone. Le jeu débute lorsque le maître (ou un élève) donne la balle aux attaquants.

Variante :

1. Agir sur le nombre d'opposants (rééquilibrer).
2. Mettre les défenseurs dans l'entonnoir. Au lancement du jeu, ils rejoignent leur zone respective.
- 3.



Exercice cycle 2

Exercice 1 : Le parcours du combattant

Deux équipes s'affrontent, les premiers de chaque équipe démarrent.

Zone 1 : ils doivent ramper

Zone 2 : ils marchent à quatre pattes.

Zone 3 : Ils se roulent par terre

Dès qu'ils sont arrivés au bout du terrain, ils doivent courir et taper la main à leurs coéquipiers qui partent à leur tour, et ainsi de suite. La première équipe arrivée a gagné.

Exercice 2 : Les duels

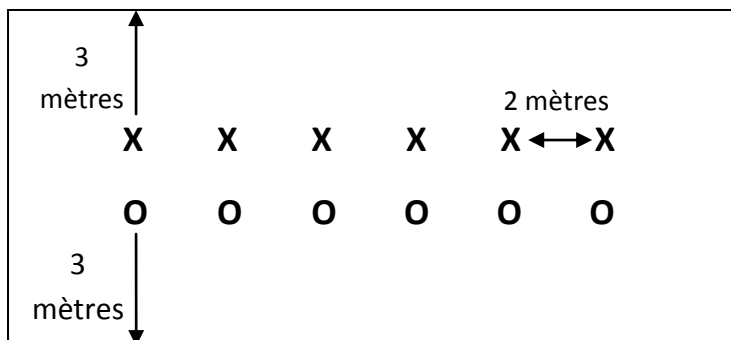
Consigne :

Rester debout (si je tombe, j'ai perdu)

Pendant le duel, pousser les adversaires avec les mains

But du jeu :

Deux équipes se mettent face à face. Pour gagner le duel les joueurs doivent pousser les adversaires derrière la ligne qui sont les limites du terrain. Au bout d'une minute l'équipe gagnante est celle qui a sorti le plus de joueurs adverses.



Exercice 3 : L'horloge

But du jeu :

Faire le plus rapidement possible des passes sans faire tomber le ballon par terre

Déroulement :

- 2 équipes s'opposent.

L'une d'entre elles se met en ronde et doit effectuer des passes (X). Dès que la balle fait un tour cela compte 1 point.

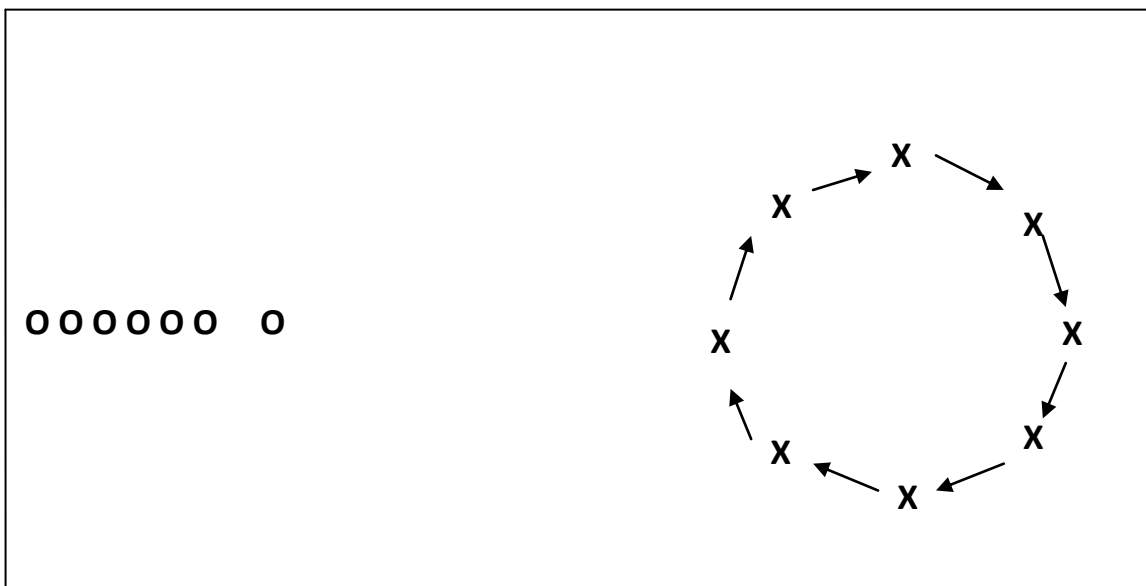
- l'autre équipe (O) doit effectuer un relais en tenant un ballon à 2 mains et en faisant le tour de la ronde. Dès que tous les joueurs sont passés ils arrêtent le compteur de point.

- inversement des rôles

- L'équipe qui a obtenu le plus de points à gagner.

Variante :

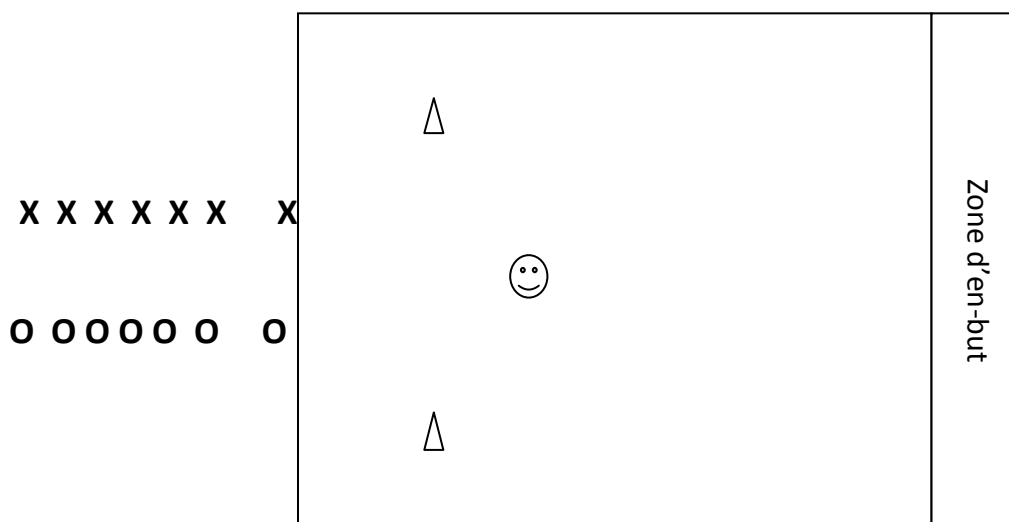
1. Agrandir la ronde
2. Ballon tombé, le compteur repart à zéro



Exercice4: Le 1 contre 1

Deux équipes se mettent en colonne. Au signal, les premiers joueurs de chaque équipe font le tour du plot qui se situe de leur côté.

L'instituteur fait une passe à l'un des deux joueurs qui doit marquer un essai. Le joueur qui n'a pas le ballon doit plaquer le joueur avant qu'il marque un essai.

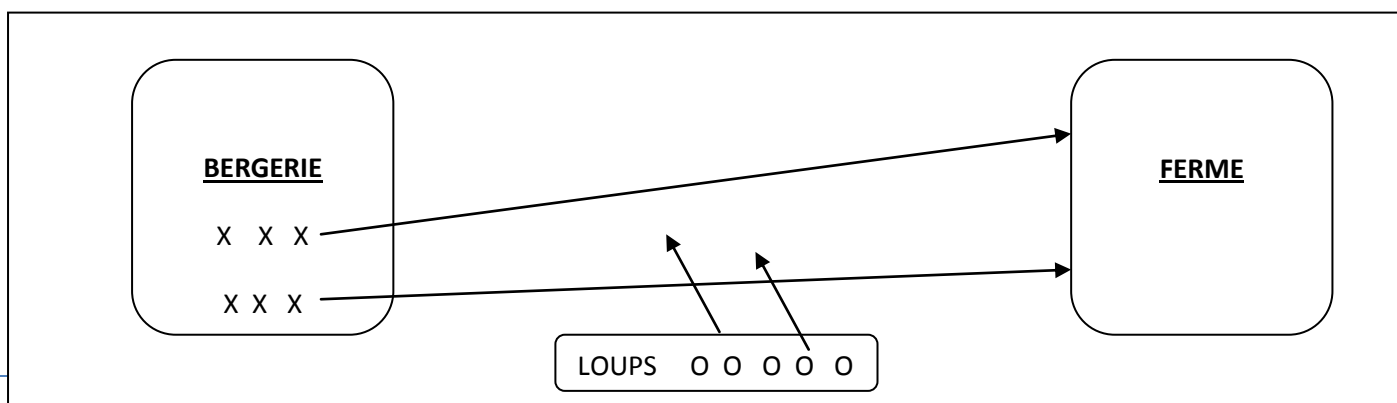


Exercice 5 : Le loup dans la bergerie


Deux équipes équilibrées ont 2 rôles différents, les loups (O) et les moutons (X). Les moutons pour commencer se déplacent uniquement à 4 pattes dans la bergerie. Au signal de l'éducateur ils doivent traverser le terrain à 4 pattes pour se rendre dans la ferme. Au même signal les loups rentrent sur le terrain et peuvent les attraper (en plaquant uniquement en sécurité). Un mouton attrapé devient un loup.

Variantes :


- Les moutons peuvent courir debout
- Changer la distance des loups aux moutons du plus près au plus loin



VIII. Feuille d'évaluation cycle 2

		
La Marque	<input type="radio"/> Je suis capable de tenir mon ballon à 2 mains.	
	<input type="radio"/> Je suis capable d'avancer vers l'en-but.	
	<input type="radio"/> Je suis capable d'aplatir mon ballon dans l'en-but pour marquer des points.	
Le tenu	<input type="radio"/> Je suis capable d'aller au sol sans appréhension.	
	<input type="radio"/> Je suis capable d'aller au contact d'un adversaire.	
	<input type="radio"/> Je suis capable d'effectuer un placage sécurisé.	
Le Hors-jeu	<input type="radio"/> Je suis capable de me placer derrière mon coéquipier	
	<input type="radio"/> Je suis capable de donner mon ballon vers l'arrière	
	<input type="radio"/> Je suis capable de réceptionner le ballon	
Droits et devoirs du joueur	<input type="radio"/> Je suis capable de jouer en sécurité	
	<input type="radio"/> Je suis capable de m'intégrer dans le groupe	
	<input type="radio"/> Je suis capable de ne pas me mettre en danger et de ne pas mettre en danger mes camarades	
	<input type="radio"/> Je suis motivé et volontaire	
	<input type="radio"/> Je prends plaisir à jouer	

IX. Feuille d'évaluation cycle 3

		
La Marque	<input type="radio"/> Je suis capable de tenir mon ballon à 2 mains.	
	<input type="radio"/> Je suis capable de contrôler le ballon en mouvement	
	<input type="radio"/> Je suis capable de marquer un essai	
	<input type="radio"/> Je suis capable de protéger et conserver mon ballon	
Le tenu	<input type="radio"/> Je suis capable de réaliser un placage en avançant	
	<input type="radio"/> Je suis capable de lutter avec un adversaire	
	<input type="radio"/> Je suis capable de plaquer un joueur et récupérer le ballon	
Le hors-jeu	<input type="radio"/> Je suis capable de me placer en profondeur en attaque	
	<input type="radio"/> Je suis capable de donner le ballon à un coéquipier placé derrière	
	<input type="radio"/> Je suis capable de passer et soutenir	
Droits et Devoirs des joueurs	<input type="radio"/> Je suis capable de jouer en sécurité	
	<input type="radio"/> Je suis capable de m'intégrer dans le groupe	
	<input type="radio"/> Je suis capable de ne pas me mettre en danger et de ne pas mettre en danger mes camarades	
	<input type="radio"/> Je suis motivé et volontaire	
	<input type="radio"/> Je prends plaisir à jouer	