**PROGRESSIONS RUGBY**

|  |  |
| --- | --- |
| **Séance 1** | **Objectifs** : Passer le ballon en arrière (en jeu déployé) et réceptionner le ballon en le bloquant  **Situation d’apprentissage en atelier-jeu**: La passe à 10  **Situation de référence**: évaluation Ballon aplati |
| **Séance 2** | **Objectifs**: Passer le ballon en arrière (en jeu déployé) et réceptionner le ballon en le bloquant - Avancer vers la cible  **Situation d’apprentissage en atelier-jeu**: Les facteurs  **Situation de référence :** match Ballon aplati |
| **Séance 3** | **Objectif** : Lutter collectivement. Accepter le contact.  Connaître et respecter les règles de sécurité  **Situation d’apprentissage avec atelier-jeu**: Les bulldozers  **Situation de référence :** match Ballon aplati |
| **Séance 4** | **Objectif** : Lutter collectivement. Accepter le contact.  Connaître et respecter les règles de sécurité  **Situation d’apprentissage avec atelier-jeu**: Le tracteur  **Situation de référence :** Match Rugby |
| **Séance 5** | **Objectifs** : Avancer et gagner du terrain - Gêner l’adversaire pour empêcher une passe, pour récupérer le ballon, Intercepter le ballon  **Situation d’apprentissage avec atelier-jeu :** Franchir les zones  **Situation de référence :** match |
| **Séance 6** | **Objectifs** : Avancer et gagner du terrain – Gêner l’adversaire pour empêcher une passe, pour récupérer le ballon, Intercepter le ballon  Lutter collectivement - Adapter son jeu selon un signal donné.  **Situation d’apprentissage avec atelier-jeu :** Avance ou passe  **Situation de référence :** match |
| **Séance 7** | **Objectifs :** Avancer et gagner du terrain – Gêner l’adversaire pour empêcher une passe, pour récupérer le ballon, Intercepter le ballon  Lutter collectivement  **Situation d’apprentissage avec ateliers-jeux:** Mixte des jeux vus précédemment  **Situation de référence :** match |
| **Séance 8** | Evaluation |
| **Séance 9** | **Rencontre montreuilloise de rugby** |

**ATELIERS JEUX LANCER**

1. **LA PASSE A DIX**

|  |  |
| --- | --- |
| Objectifs | Se faire des passes sans perdre le ballon |
| Matériel | Un ballon pour 2 équipes (5 joueurs par équipe) |
| Déroulement | Mise en jeu par l’enseignant.  L’équipe qui réceptionne le ballon commence à faire des passes.  Le ballon est donné à l’équipe adverse :  Si les joueurs sont parvenus à faire 10 passes  Si la balle tombe  Si le porteur du ballon conserve le ballon ou fait plus de 3 pas.  Les opposants ne peuvent arracher le ballon des mains de son adversaire mais peut faire écran et intercepter le ballon. |
| Durée | 6 à 8 min |
| Variables didactiques | 5 passes pour commencer  On ne peut lancer le ballon à celui qui vient de vous le lancer |

1. **LES FACTEURS**

|  |  |
| --- | --- |
| Objectifs | Passer le ballon en arrière (en jeu déployé) et réceptionner le ballon en le bloquant  Avancer vers la cible |
| Organisation et Matériel | La classe est divisée en groupes de 6 (4 attaquants et 2 défenseurs)  5 ballons (les lettres) par zone de jeu |
| Déroulement | Pour les attaquants : avancer en se faisant des passes en arrière jusqu’à la boîte aux lettres située de l’autre coté du camp des défenseurs.  Déposer le ballon puis retourner en chercher un autre jusqu’à épuisement du stock.  Pour les défenseurs : Intercepter le courrier lorsque les facteurs se trouvent dans leur zone. |
| Durée | Jusqu’ à épuisement du stock. 10 min maximum. |
| Variables didactiques | Le nombre de lettres (ballons) à déposer dans la boîte  Le nombre de défenseurs  La taille de la zone des défenseurs |

**ATELIERS JEUX S’OPPOSER**

1. **LES BULLDOZERS**

|  |  |
| --- | --- |
| Objectifs | Lutter collectivement. Accepter le contact  Connaître et respecter les règles de sécurité |
| Matériel | Une balle par équipe de 3 |
| Déroulement | Des cibles sont placées sur un mur (en haut, au milieu, en bas).  Chaque joueur doit avancer en dribblant puis tirer sans mordre sur la ligne de tir |
| Durée | 5 à 8 min d’activité |
| Variables didactiques | La zone de tir.  Des points par cible : 3 points pour le bas, 2 pour le haut et 1 pour le milieu. |

1. **LE TRACTEUR**

|  |  |
| --- | --- |
| Objectifs | Lutter collectivement. Accepter le contact.  Connaître et respecter les règles de sécurité  Réagir rapidement à un signal. |
| Organisation et Matériel | Par 2, un attaquant et un défenseur  Un ballon pour 2  Un espace de 5mx2 |
| Déroulement | Chaque défenseur pose une main sur l’épaule de l’attaquant qui a le ballon en main. Au signal de l’enseignant, l’attaquant doit se dégager pour aller déposer le ballon dans l’en-but de son adversaire. Le défenseur doit saisir son adversaire plus bas que les épaules et le mettre au sol. |
| Durée | 6 à 8 min avec changement des rôles à mi- jeu. |
| Variables didactiques | 2 attaquants pour un défenseur |

**ATELIERS JEUX MARQUER SE DEMARQUER**

1. **FRANCHIR LES ZONES**

|  |  |
| --- | --- |
| Objectifs | Avancer et gagner du terrain - Gêner l’adversaire pour empêcher une passe, pour récupérer le ballon, Intercepter le ballon |
| Organisation et Matériel | Un terrain de 30mx20m (si possible) est divisé en zones espacées de 3m.  Un ou 2 arbitre pour comptabiliser les points. |
| Déroulement | Par les attaquants, avancer le plus loin possible (jusqu’à l’en-but), sachant que chaque zone leur rapporte 1 point supplémentaire.  Les défenseurs doivent empêcher les attaquants de progresser par interception ou blocage de l’adversaire si celui-ci a la balle.  A chaque interception, les attaquants repartent de leur point de départ.  Le ballon est donné 5 fois de suite à la même équipe. Puis inversion des rôles. |
| Durée | 5 mises en jeu par équipe. Maximum 10 min de jeu. |
| Variables didactiques | La dimension du terrain |

1. **AVANCE OU PASSE**

|  |  |
| --- | --- |
| Objectifs | Avancer et gagner du terrain – Gêner l’adversaire pour empêcher une passe, pour récupérer le ballon, Intercepter le ballon  Lutter collectivement.  Adapter son jeu selon un signal donné. |
| Organisation et Matériel | Des équipes de 5  Un ballon par terrain de jeu de 30x20m (si possible) |
| Déroulement | Dans un premier temps, les défenseurs ne peuvent intervenir et se trouvent à 5 mètres des attaquants. Un attaquant a le ballon en main.  Si l’enseignant annonce Avance, l’attaquant doit partir vers l’en-but adverse en se frayant un passage entre les défenseurs puis faire des passes.  Si l’enseignant annonce Passe, alors l’attaquant doit passer le ballon et l’équipe doit se positionner pour élargir le jeu.  Puis inverser les rôles |
| Durée | 4 min pour chaque équipe en situation d’attaque. |
| Variables didactiques | La distance de départ entre attaquants et défenseurs.  La taille du terrain |

**VERS LE RUGBY**

**LE BALLON APLATI**

|  |  |
| --- | --- |
| Objectifs | Avancer et gagner du terrain – Faire progresser le ballon - Coopérer |
| Organisation et Matériel | Un terrain de 15mx20m- Un ballon - Des maillots  Possibilité de faire 2 terrains en parallèle |
| But du jeu | Aplatir le ballon dans l’en-but opposé à son terrain. |
| Déroulement | Les joueurs doivent amener la balle jusqu’à l’en-but opposé à leur terrain par des passes et aplatir la balle derrière la ligne d’en-but.  Si le ballon est lancé, le but ne compte pas.  Les dribbles et les marchés sont interdits. |
| Durée | 5 à 7 min par match. |
| Variables didactiques | Limiter le nombre de passes.  Le nombre de joueurs dans chaque équipe.  Accepter le dribble |