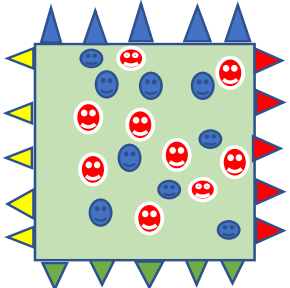
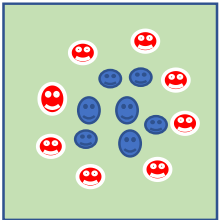
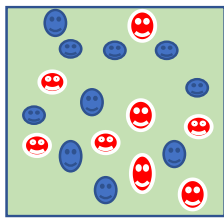
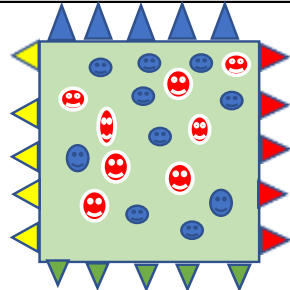




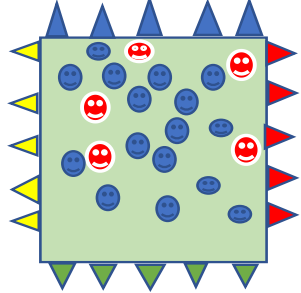

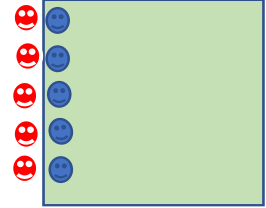
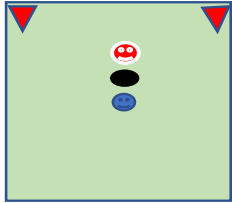
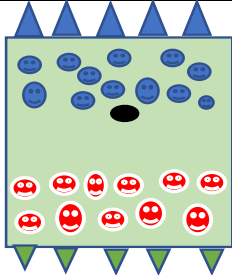
Projet Rugby

Avec la collaboration de

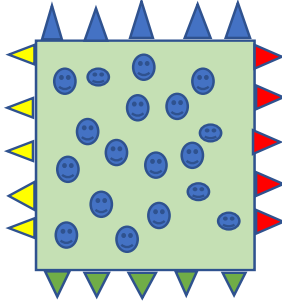
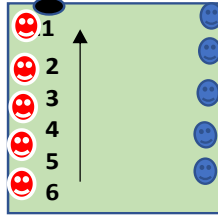
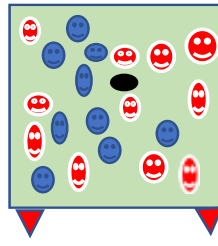
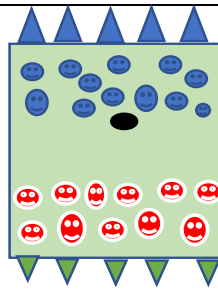
- Jean Philippe Laine, Club de Clermont
- Marouane Farhati, Club de Beauvais
- Antoine Seltzer, Club de Compiègne

Plan de séance	Durée	Déroulement du jeu	Critères de réussite	Dessin	Matériel
<p>découverte:</p> <p>de la marque</p> <p>du ballon</p> <p>Motivité/coordination</p> <p>dimensions terrain</p> <p>25X25m</p>	10'	<p>1 ballon pour deux, courir dans le carré en se faisant des passes</p> <p>Au coup de sifflet:</p> <p>Aller marquer derrière la ligne de la couleur demandée</p> <p>Evolutions:</p> <p>Passer la balle à un joueur qui n'a pas la même couleur de chasuble,</p> <p>faire passer la balle dans son dos, entre ses jambes, la lancer en l'air, etc avant de faire la passe</p>	<p>Poser le ballon derrière la ligne de la couleur demandée.</p> <p>Ne pas faire tomber le ballon</p>		<p>15 ballons</p> <p>15 chasubles</p> <p>plots de 4 couleurs</p>
<p>Situation d'apprentissage:</p> <p>contact adversaires</p> <p>contact partenaires</p> <p>dimensions terrain</p> <p>25X25m</p>	15'	<p>Les joueurs rouges (puis bleus) font une ronde en se liant par les mains</p> <p>Au coup de sifflet:</p> <p>Les joueurs avec ballon à l'intérieur du cercle doivent sortir</p> <p>Evolutions:</p> <p>les joueurs à l'extérieur sont face aux joueurs</p> <p>les joueurs à l'extérieur sont dos aux joueurs</p>	<p>Sortir du cercle en conservant son ballon</p> <p>jeu: le filet de pêche</p>		<p>15 ballons</p> <p>15 chasubles</p>
Pause	5'				
<p>Situation d'apprentissage:</p> <p>contact adversaires</p> <p>contact partenaires</p> <p>dimensions terrain</p> <p>25X25m</p>	15'	<p>Les joueurs rouges se déplacent dans le terrain avec ballons (1/joueur)</p> <p>Au coup de sifflet:</p> <p>Les joueurs rouges s'arrêtent. Les joueurs bleus "arrachent" les ballons aux joueurs rouges</p> <p>Evolutions:</p> <p>Les joueurs rouges s'arrêtent. Les joueurs bleus poussent en dehors du terrain les joueurs rouges en les ceinturant à la taille</p>	<p>Ballon pris dans un délai de 20s=1pt</p> <p>joueur sorti du terrain dans un délai de 20s=1pt</p> <p>ceinturer: épaule au niveau de la taille en liant ses bras autour de la taille</p>		<p>15 ballons</p> <p>15 chasubles</p>
<p>La marque</p> <p>dimensions terrain</p> <p>25X25m</p>	15'	<p>Les joueurs rouges se déplacent dans le terrain avec ballons (1/joueur)</p> <p>Au coup de sifflet:</p> <p>les joueurs rouges doivent aller marquer derrière la ligne de la couleur demandée</p> <p>les joueurs bleus doivent les en empêcher en arrachant le chasuble accroché à la taille</p>	<p>Aller marquer en évitant les opposants.</p> <p>Marquer sans se faire prendre son chasuble</p> <p>Marque=3pts</p> <p>chasuble arraché=1pt</p>		<p>15 ballons</p> <p>15 chasubles</p> <p>plots de 4 couleurs</p>

Plan de séance	Durée	Déroulement du jeu	Critères de réussite	Dessin	Matériel
dimensions terrain 25X25m	10'	Les joueurs rouges se déplacent dans le terrain avec ballons (1/joueur) Au coup de sifflet: Les joueurs rouges s'arrêtent. Les joueurs bleus "arrachent" les ballons aux joueurs rouges Evolutions: Les joueurs rouges s'arrêtent. Les joueurs bleus poussent en dehors du terrain les joueurs rouges en les ceinturant à la taille	Ballon pris dans un délai de 20s=1pt joueur sorti du terrain dans un délai de 20s=3pts ceinturer: épaule au niveau de la taille en liant ses bras autour de la taille		15 ballons 15 chasubles plots de 4 couleurs
S'opposer individuellement dimensions terrain 25X25m	15'	Par deux, les joueurs rouges et bleus se positionnent à genoux l'un derrière l'autre. Au coup de sifflet: Le joueur bleu se lève et doit aller marquer. Le joueur rouge doit le ceinturer le plus rapidement possible	Pour le joueur bleu, marquer pour le joueur rouge ceinturer ceinturer zone 1 3pts ceinturer zone 2 2pts ceinturer zone 3 1pt		15 ballons 15 chasubles
Pause	5'				
Avancer vers la cible (marque) S'opposer individuellement dimensions terrain 10X10m	15'	Deux équipes sont assises l'une en face de l'autre. A chaque joueur correspond un numéro. A l'appel de leur numéro les joueurs concernés passent entre les plots. Le premier ramasse le ballon pour aller marquer, le deuxième l'en empêche en le ceinturant.	Pour l'utilisateur: marquer (1pt) Pour l'opposant: ceinturer pour empêcher la marque (1pt). Jeu: le bérêt		1 ballon 15 chasubles
S'opposer collectivement Adapter sa stratégie individuelle pour marquer dimensions terrain 25X25m	15'	Les joueurs rouges se déplacent autour du carré. Les joueurs bleus se déplacent à l'intérieur du grand carré. Au coup de sifflet: Les joueurs rouges rentrent sur le terrain prennent un ballon et doivent aller marquer vers la couleur indiquée. Les joueurs bleus doivent les en empêcher.	Pour les utilisateurs: . Marquer . Ne pas se faire plaquer Pour les opposants: . Ceinturer jeu: le loup et les brebis		15 ballons 15 chasubles plots de 4 couleurs

Plan de séance	Durée	Déroulement du jeu	Critères de réussite	Dessin	Matériel
dimensions terrain 25X25m	10'	Les brebis (joueurs bleus) se déplacent dans l'aire de jeu en faisant passer le ballon autour de la taille pendant ce temps les loups (joueurs rouges) se déplacent librement. Au coup de sifflet: Les loups doivent toucher les brebis, ce qui les glacent jusqu'à ce qu'elles soient délivrées par une autre brebis, qui devra passer entre leurs jambes pour les délivrer Évolution possible les brebis se font des passes, le loup ne peut toucher qu'une brebis en possession du ballon.	Séquence de 2min. A la fin du temps on comptabilise le nombre de brebis glacées. A faire plusieurs fois		20 ballons plots de 4 couleurs
S'opposer individuellement dimensions terrain 25X25m	15'	Les joueurs sont face à face. Au coup de sifflet: Le joueur rouge tire, en tenant les avants bras, le joueur bleu au delà de la ligne le joueur rouge pousse le joueur bleu pour dépasser la ligne le joueur rouge en position ceinturer empêche le joueur bleu de marquer	1pt réussite. On comptabilise les points 		15 ballons 15 chasubles
Pause	5'				
Avancer vers la cible (marque) S'opposer individuellement dimensions terrain 5x5m	15'	Au coup de sifflet: Le joueur rouge passe la balle au joueur bleu puis l'empêche de marquer derrière la ligne en le ceinturant. Evolution possible Deux joueurs bleus/joueur rouge avec possibilité de passe	Pour l'utilisateur: marquer (1pt) Pour l'opposant: ceinturer pour empêcher la marque (1pt).		15 ballons 15 chasubles
S'opposer collectivement Adapter sa stratégie individuelle pour marquer dimensions terrain 25X25m	15'	Les joueurs rouges et les joueurs bleus se placent à l'intérieur du grand carré. Au coup de sifflet: Les joueurs rouges doivent aller marquer	Pour les utilisateurs: . Marquer Pour les opposants: . Ceinturer		15 ballons 15 chasubles plots de 4 couleurs

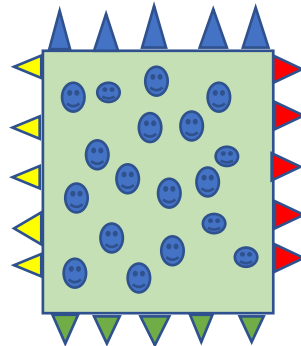

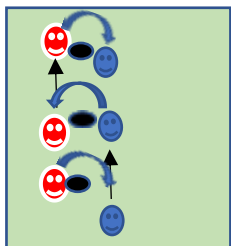
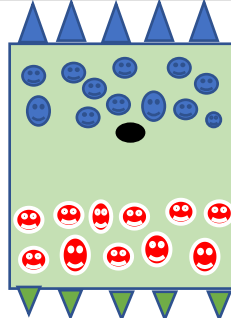
introduire la notion de hors jeu, ligne qui passe par le ballon et les deux lignes de touche et qui sépare les deux équipes

Plan de séance	Durée	Déroulement du jeu	Critères de réussite	Dessin	Matériel
<p>Manipulations</p> <p>dimensions terrain 25X25m</p>	10'	<p>Chaque enfant se déplace avec un ballon.</p> <p>Au coup de sifflet:</p> <p>Les enfants effectuent les consignes demandées par l'enseignant:</p> <p>passer le ballon autour de la taille</p> <p>jongler main gauche-main droite avec la balle</p> <p>jeter le ballon en l'air et le rattraper</p> <p>passer le ballon entre ses jambes</p>			<p>20 ballons</p> <p>plots de 4 couleurs</p>
<p>S'opposer collectivement</p> <p>dimensions terrain 25X25m</p>	15'	<p>Passe/relais</p> <p>4 équipes de 6 joueurs forment 4 colonnes.</p> <p>Au coup de sifflet:</p> <p>le joueur 1 de chaque relais passe la balle au joueur 2 ainsi de suite jusqu'au joueur 6. A la réception du ballon le joueur 6 remonte le ballon en enjambant les autres joueurs qui se seront couchés à plat ventre.</p>	<p>La première équipe à avoir replacé le joueur 1 en premier a gagné.</p> <p>On ne doit pas faire tomber le ballon.</p> <p>Si le ballon tombe on recommence.</p>		4 ballons
Pause	5'				
<p>S'opposer collectivement</p> <p>dimensions terrain 5x5m</p>	15'	<p>Au coup de sifflet:</p> <p>Passe à 10. L'équipe rouge se fait des passes. Les joueurs bleus essayent de les en empêcher en ceinturant le porteur du ballon qui, s'il est pris, a alors deux secondes pour faire la passe.</p>	réaliser 10 passes		<p>1 ballon</p> <p>15 chasubles</p>
<p>S'opposer collectivement</p> <p>Adapter sa stratégie individuelle pour marquer</p> <p>dimensions terrain 25X25m</p>	15'	<p>Les joueurs rouges et les joueurs bleus se placent à l'intérieur du grand carré.</p> <p>Au coup de sifflet:</p> <p>Les joueurs rouges doivent aller marquer</p>	<p>Pour les utilisateurs:</p> <p>. Marquer</p> <p>Pour les opposants:</p> <p>. Ceinturer</p>		<p>1 ballon</p> <p>15 chasubles</p> <p>plots de 2 couleurs</p>

introduire la notion de hors jeu, ligne qui passe par le ballon et les deux lignes de touche et qui sépare les deux équipes

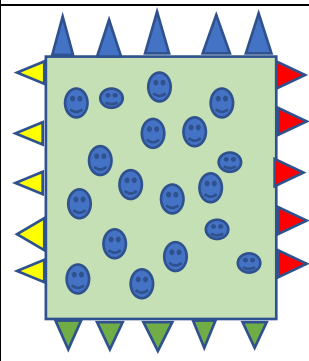
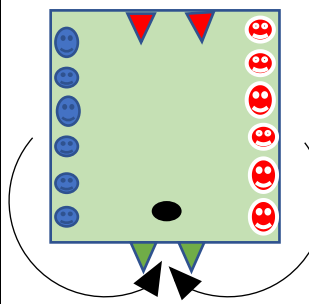
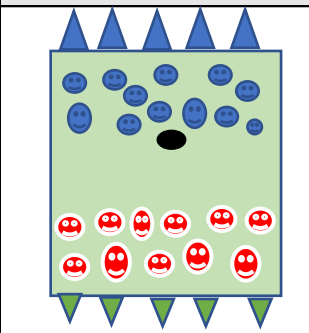
FICHE DE SÉANCE 5

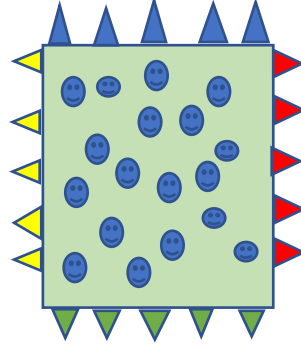
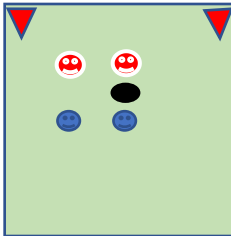
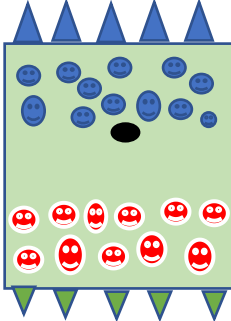
Objectif séance: Manipulation, avancer pour marquer, règle de l'en avant

Plan de séance	Durée	Déroulement du jeu	Critères de réussite	Dessin	Matériel
<p>Manipulations</p> <p>dimensions terrain 25X25m</p>	<p>10'</p>	<p>Un ballon pour deux</p> <p>Au coup de sifflet:</p> <p>Les enfants effectuent les consignes demandées par l'enseignant:</p> <p>1/passer le ballon autour de la taille puis passe à un joueur sans ballon</p> <p>2/jongler main gauche-main droite avec la balle puis passe à un joueur sans ballon</p> <p>3/jeter le ballon en l'air et le rattraper puis passe à un joueur sans ballon</p> <p>4/passer le ballon entre ses jambes puis passe à un joueur sans ballon</p>	<p>pas de ballon tombé</p>		<p>15 ballons</p> <p>plots de 4 couleurs</p>
<p>Avancer collectivement</p> <p>pas en arrière</p> <p>dimensions terrain 25X25m</p>	<p>15'</p>	<p>Les élèves par groupe de deux devront avancer en se faisant des passes en arrière.</p> <p>Le premier joueur fait la passe au deuxième qui doit le dépasser pour pouvoir à nouveau lui faire la passe. Le deuxième joueur doit donc accélérer à la réception du ballon pendant que le premier relache sa course.</p> <p>Evolutions possibles avec 3, 4 et 5 joueurs</p>	<p>Pas de passe en avant</p> <p>pas de ballon tombé</p> 		<p>15 ballons</p>
<p>Pause</p>	<p>5'</p>				
<p>en avant/hors jeu</p> <p>S'opposer collectivement</p> <p>Adapter sa stratégie individuelle pour marquer</p> <p>dimensions terrain 25X25m</p>	<p>30'</p>	<p>Les joueurs rouges et les joueurs bleus se placent à l'intérieur du grand carré.</p> <p>Au coup de sifflet:</p> <p>Les joueurs rouges doivent aller marquer</p>	<p>Pour les utilisateurs:</p> <ul style="list-style-type: none"> . Marquer . Pas de passe en avant <p>Pour les opposants:</p> <ul style="list-style-type: none"> . Ceinturer . Empêcher la marque 		<p>1 ballon</p> <p>15 chasubles</p> <p>plots de 2 couleurs</p>

FICHE DE SÉANCE 6


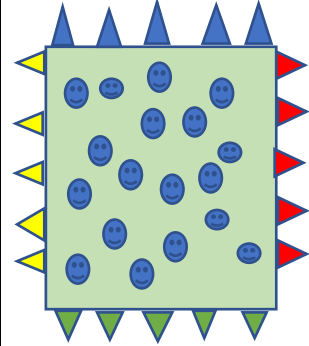

Objectif séance: Manipulation, avancer pour marquer, règle de l'en avant

Plan de séance	Durée	Déroulement du jeu	Critères de réussite	Dessin	Matériel
<p>Manipulations</p> <p>dimensions terrain 25X25m</p>	<p>10'</p>	<p>Un ballon pour deux</p> <p>Au coup de sifflet:</p> <p>Les enfants effectuent les consignes demandées par l'enseignant:</p> <p>1/passer le ballon autour de la taille puis passe à un joueur sans ballon</p> <p>2/jongler main gauche-main droite avec la balle puis passe à un joueur sans ballon</p> <p>3/jeter le ballon en l'air et le rattraper puis passe à un joueur sans ballon</p> <p>4/passer le ballon entre ses jambes puis passe à un joueur sans ballon</p>	<p>pas de ballon tombé</p>		<p>15 ballons</p> <p>plots de 4 couleurs</p>
<p>Avancer vers la cible (marque)</p> <p>S'opposer individuellement</p> <p>dimensions terrain 10X10m</p>	<p>15'</p>	<p>Deux équipes sont assises l'une en face de l'autre. A chaque joueur correspond un numéro.</p> <p>A l'appel de leur numéro les joueurs concernés passent entre les plots. Le premier ramasse le ballon pour aller marquer, le deuxième l'en empêche en le ceinturant.</p>	<p>Pour l'utilisateur: marquer (1pt)</p> <p>Pour l'opposant: ceinturer pour empêcher la marque (1pt).</p>		<p>15 ballons</p> <p>15 chasubles</p>
<p>Pause</p>	<p>5'</p>				
<p>en avant/hors jeu</p> <p>S'opposer collectivement</p> <p>Adapter sa stratégie individuelle pour marquer</p> <p>dimensions terrain 25X25m</p>	<p>30'</p>	<p>Les joueurs rouges et les joueurs bleus se placent à l'intérieur du grand carré.</p> <p>Au coup de sifflet:</p> <p>Les joueurs rouges doivent aller marquer</p>	<p>Pour les utilisateurs:</p> <ul style="list-style-type: none"> . Marquer . Pas de passe en avant <p>Pour les opposants:</p> <ul style="list-style-type: none"> . Ceinturer . Empêcher la marque 		<p>1 ballon</p> <p>15 chasubles</p> <p>plots de 2 couleurs</p>

Plan de séance	Durée	Déroulement du jeu	Critères de réussite	Dessin	Matériel
<p>Manipulations</p> <p>dimensions terrain 25X25m</p>	10'	<p>Un ballon pour deux</p> <p>Au coup de sifflet:</p> <p>Les enfants effectuent les consignes demandées par l'enseignant:</p> <p>1/passer le ballon autour de la taille puis passe à un joueur sans ballon</p> <p>2/jongler main gauche-main droite avec la balle puis passe à un joueur sans ballon</p> <p>3/jeter le ballon en l'air et le rattraper puis passe à un joueur sans ballon</p> <p>4/passer le ballon entre ses jambes puis passe à un joueur sans ballon</p>	pas de ballon tombé		<p>15 ballons</p> <p>plots de 4 couleurs</p>
<p>Avancer vers la cible (marque)</p> <p>S'opposer individuellement</p> <p>dimensions terrain 5x5m</p>	15'	<p>Au coup de sifflet:</p> <p>Les joueurs rouges passent la balle aux joueurs bleus puis les empêchent de marquer derrière la ligne en les ceinturant.</p> <p>Evolution possible</p> <p>(3/4) joueurs bleus/(3/4) joueurs rouges</p>	<p>Pour l'utilisateur: marquer (1pt)</p> <p>Pour l'opposant: ceinturer pour empêcher la marque (1pt).</p>		<p>5 ballons</p> <p>15 chasubles</p>
<p>Pause</p>	5'				
<p>en avant/hors jeu</p> <p>S'opposer collectivement</p> <p>Adapter sa stratégie individuelle pour marquer</p> <p>dimensions terrain 25X25m</p>	30'	<p>Les joueurs rouges et les joueurs bleus se placent à l'intérieur du grand carré.</p> <p>Au coup de sifflet:</p> <p>Les joueurs rouges (bleus) doivent aller marquer</p> <p>3 équipes mixtes. Deux équipes sur le terrain la 3ème attend et participe à l'arbitrage avec un arbitre sur le terrain et deux arbitres de touche.</p> <p>L'équipe qui marque reste sur le terrain. Changement à chaque essai</p>	<p>Pour les utilisateurs:</p> <ul style="list-style-type: none"> . Marquer . Pas de passe en avant <p>Pour les opposants:</p> <ul style="list-style-type: none"> . Ceinturer . Empêcher la marque 		<p>1 ballon</p> <p>15 chasubles</p> <p>plots de 2 couleurs</p>

FICHE DE SÉANCE 8

Objectif séance: Fin de cycle, matchs sous forme de tournoi

Plan de séance	Durée	Déroulement du jeu	Critères de réussite	Dessin	Matériel
<p>Manipulations</p> <p>dimensions terrain 25X25m</p>	<p>10'</p>	<p>Un ballon pour deux</p> <p>Au coup de sifflet:</p> <p>Les enfants effectuent les consignes demandées par l'enseignant:</p> <p>1/passer le ballon autour de la taille puis passe à un joueur sans ballon</p> <p>2/jongler main gauche-main droite avec la balle puis passe à un joueur sans ballon</p> <p>3/jeter le ballon en l'air et le rattraper puis passe à un joueur sans ballon</p> <p>4/passer le ballon entre ses jambes puis passe à un joueur sans ballon</p>	<p>pas de ballon tombé</p> 		<p>15 ballons</p> <p>plots de 4 couleurs</p>
<p>Pause</p>	<p>5'</p>				
<p>Tournoi</p>	<p>40'</p>	<p>4 équipes de 7 joueurs se rencontrent sous forme de tournoi.</p> <p>1 arbitre par terrain</p> <p>terrain 25x25m</p>	<p>Prendre du plaisir</p> <p>Garçons/filles mélangés</p> <p>Arbitrage</p> <p>respecter la règle/l'adversaire/le partenaire</p>		<p>1 ballon</p> <p>15 chasubles</p> <p>plots de 2 couleurs</p>