

RENCONTRE USEP COOPETITIVE

« RUGBY A L'ECOLE »

CM1 – CM2



PROGRAMMES DE L'ÉCOLE ÉLÉMENTAIRE 2016

- Champ d'apprentissage : **Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.**
- Compétences travaillées au cours du module d'EPS :
 - ✓ **Rechercher le gain de l'affrontement (du jeu ou de la rencontre) par des choix tactiques simples.**
 - ✓ **Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires.**
 - ✓ **Coordonner des actions motrices simples.**
 - ✓ **Se reconnaître attaquant / défenseur**
 - ✓ **Coopérer pour attaquer et défendre**
 - ✓ **Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur.**
 - ✓ **S'informer pour agir.**
- CONDITIONS MATERIELLES
 - Dimensions du terrain : 25 m x 18 m + en-but 5 m
 - Terrain herbe ou synthétique
 - 1 ballon ovale
 - Pas de chaussures à crampons
- ORGANISATION DE LA CLASSE
 - Chaque classe constitue des équipes de niveau (4 niveaux différents)
A = Très Forts B= Forts C = Moyens D = Faibles
 - Un bon joueur ne doit pas jouer en C ou D.**
 - Équipes mixtes de 5 joueurs (avoir 1 filles et 1 garçon au minimum en permanence sur le terrain) avec remplaçants.
Un joueur ne peut pas faire partie de 2 équipes différentes.
 - Chaque équipe désigne 2 arbitres, reconnus pour leurs compétences
Lors de certaines rencontres, l'arbitrage sera effectué par des collégiens.
- LES REGLES
 - Mise en jeu soit au pied (drop), soit à la main en milieu de terrain par l'équipe désignée par tirage au sort.
 - La balle doit être passée à la main et en arrière.

USEP Rhône – Métropole de Lyon

Nicolas DE SAINT JEAN

06.14.42.58.51

ndesaintjean@usep69.org

Sébastien CHATAING

06.45.13.89.50

schataing@usep69.org

Union Sportive de l'Enseignement du Premier Degré

la ligue de
l'enseignement

un avenir pour le sport scolaire

- **Les placages ne sont pas autorisés.** La règle du « toucher 2 mains/2 secondes » sera appliquée :
Tout joueur touché avec les 2 mains de l'adversaire doit s'arrêter et a 2 secondes pour lâcher le ballon.
C'est l'arbitre qui compte les 2 secondes. Si le ballon n'est pas lâché dans les 2 secondes, le ballon sera rendu à l'équipe adverse.
- Sortie en touche : remise en jeu à la main à l'endroit de la sortie de balle 2 mètres à l'intérieur du terrain.
Adversaires à 5 m de celui qui remet en jeu.
- Si 1 joueur aplatit dans son propre en-but, remise en jeu par l'adversaire à 5 m de la ligne d'en-but.
- Une équipe marque 1 point par essai.
- Après un essai, remise en jeu au centre du terrain par l'équipe n'ayant pas marqué en jouant soit au pied (drop) soit à la main.
- **FAUTES** de jeu:
 - passe à l'avant ;
 - garder ou jouer le ballon au sol ;
 - lâcher le ballon en avant.

Remise en jeu à l'endroit de la faute, à la main, l'adversaire est à 5 m (+ ou – 5 pas)

- **FAUTES** graves :
 - plaquer un adversaire;
 - croche-pied, brutalités, anti-jeu, contestations ;
 - projection en touche.

Remise en jeu à 5 pas de l'endroit de la faute, à la main, l'adversaire est à 5 m (+ ou – 5 pas)

En cas de faute intentionnelle grave à moins de 3 m de l'en-but adverse, un essai sera accordé.

Pour toute faute grave, le joueur en question est exclu 2 minutes.

➤ **ORGANISATION DE LA RENCONTRE COOPETITIVE**

Les enfants sont joueurs, marqueurs, chronométrateurs et arbitres.

Une feuille de marque et un tableau des résultats organiseront les rotations des matchs et les différents rôles cités précédemment.

Durée du match : 5 à 8 mn (la durée des matchs pourra varier selon le nombre de classes et l'avance ou le retard de la rencontre)

Chaque équipe de la classe fera partie d'une poule de son niveau et rencontrera toutes les équipes de la poule.

Match Gagné = 3 points

Match Nul = 2 points

Match Perdu = 1 point

Utilisation des cartes coopératives : « coup de pouce » / « coup d'éclat » (voir ci-après)

Les cartes sont tenues par l'un des arbitres qui se présente au milieu du terrain à chaque fois qu'il y a 3 essais consécutifs pour la même équipe. Il propose :

- au capitaine de l'équipe qui vient de marquer de choisir une carte coup d'éclat
et
- au capitaine de l'équipe qui vient d'encaisser le 3^{ème} essai de choisir une carte coup de pouce.

Ce dernier, en concertation avec son équipe, doit choisir l'une des 2 cartes (coup de pouce pour son équipe ou coup d'éclat pour l'autre équipe). Il doit lire cette carte à voix haute pour que l'ensemble des acteurs entendent la nouvelle règle qui s'appliquera. La carte s'applique durant tout le reste du match et peut se cumuler avec une autre carte. L'arbitre quitte le terrain, met la carte choisie de côté et le jeu reprend.

Ce procédé ne devra pas prendre plus de 45 secondes à partir du moment où les enfants connaîtront bien les cartes et auront pratiqué ce dispositif lors du module d'apprentissage en EPS.

➤ **ROLE DES ADULTES**

L'enseignant veille à la sécurité, règle les litiges et aide à l'autogestion des groupes.

Il est secondé par un parent qui en aucun cas ne peut tenir de rôle pédagogique.