

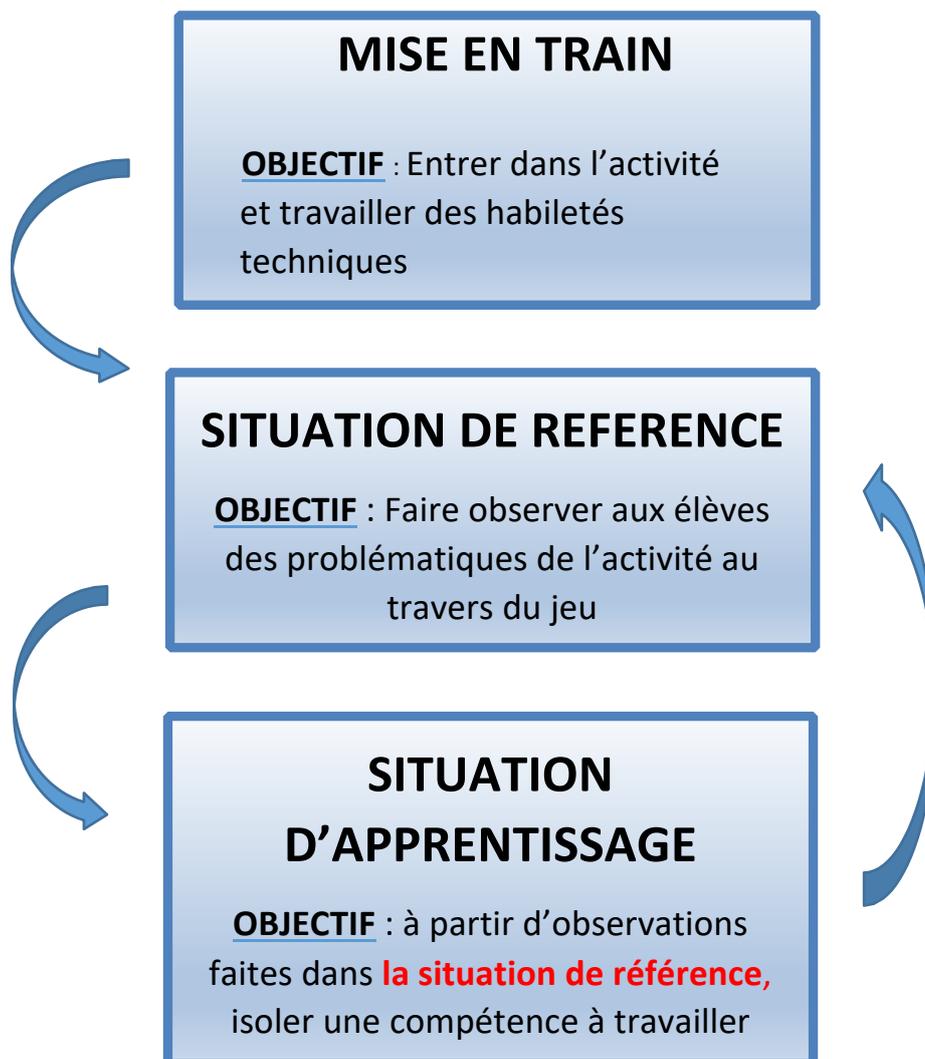
# MODULE D'APPRENTISSAGE

## « RUGBY Toucher 2 secondes »

### CYCLE 3

#### Organisation d'une séance :

Le parti pris est de proposer une seule et même organisation de séance pour tout le module.



## Organisation du Module :

La situation de référence est travaillée à chaque séance. Un jeu ou atelier est proposé en complément pour répondre à un problème posé.

**Comportements observés :** les élèves ne recherchent pas l'évitement

**Objectif :** Repérer l'espace libre et adapter son action

### Situation « le dos tourné »

**Comportements observés :** il n'y a pas d'équité (individualités, joueurs pas concernés etc)

**Objectif d'apprentissage :** renforcer les stratégies collectives

### Situation « carte coup de pouce et coup d'éclat »



**SITUATION DE REFERENCE : « LE TOUCHER 2S »**

**Comportements observés :** les ballons tombent toujours par terre.

**Objectif d'apprentissage :** développer les habiletés motrices des élèves

### Situation « Ateliers techniques »

**Comportements observés :** la grappe, les élèves reculent

**Objectif d'apprentissage :** se repérer sur le terrain, avancer ou faire avancer

### Situation « le gagne terrain »

**Comportements observés :** les élèves ont peur de s'engager, peur de toucher les autres, problèmes affectifs avec le contact

**Objectif d'apprentissage :** entrer en contact avec ses pairs

### Situation « le contact /le plaquage »



## **SITUATION DE REFERENCE « Jeux à toucher 2s »**

**Objectifs : MARQUER des essais seul ou à plusieurs ; éviter les adversaires OU les toucher ; repérer l'en-but ; jouer en continu.**

CONSIGNES	BUT	DISPOSITIF	CRITERES DE REUSSITE
<p><b>L'équipe attaquante</b> engage par un coup de pied franc. Il peut être joué :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- pour soi-même après avoir botté le ballon (ballon au sol ou quittant les mains),</li> <li>- par une passe à un partenaire après avoir botté le ballon (au sol ou de volée)</li> </ul> <p>✓ Elle jouera dans les limites du terrain pour marquer un essai dans l'en-but clairement identifié (aplatir le ballon au sol).</p> <p>✓ Lorsque le porteur de balle est touché <u>à 2 mains simultanément entre la ceinture et les épaules / sur le maillot</u>, l'arbitre annonce (audible pour tout le monde) :</p> <p><b>"Toucher"</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>→ Le porteur de balle "touché" continue son action puis fait une passe « en arrière » à un partenaire situé à côté ou derrière, <u>sans obligation de s'arrêter</u>.</li> <li>→ Si le ballon est transmis <b>au-delà de 2 secondes</b>, le ballon est rendu à l'adversaire : Ballon posé au sol - adversaires à 5m</li> </ul> <p><b>Les défenseurs</b> doivent toucher le porteur de balle à <b>2 mains simultanément entre la ceinture et les épaules</b>.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Si l'action de "toucher" n'est pas faite à 2 mains simultanément entre la ceinture et les épaules, le jeu continue. L'arbitre annonce <b>"Jouez"</b>.</li> <li>➤ Les défenseurs ne peuvent pas jouer le ballon dans les mains du porteur de balle.</li> <li>➤ Les défenseurs peuvent récupérer le ballon sur interception ou sur ballon au sol pour contre-attaquer.</li> </ul> <p><b>Pas de jeu au pied.</b></p>	<p><u>Pour les attaquants (PB = porteur de balle) :</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Marquer un essai dans l'en-but, seul ou à plusieurs.</li> <li>2. Eviter de se faire toucher par les défenseurs à deux mains simultanées entre la ceinture et les épaules (buste/maillot).</li> </ol> <p><u>Pour les défenseurs :</u></p> <p>Toucher les PB à deux mains simultanées entre la ceinture et les épaules (buste/maillot) pour les empêcher de marquer.</p>	<p><u>Terrain :</u> 25m x 15m (cycle2) ou 30m x 25m (cycle 3), avec deux en-but identifiés.</p> <p>Jeu à 5 contre 5.</p> <p><u>Temps de jeu :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cycle 3 : 7 minutes</li> <li>- Temps de pose entre rencontre 3 minutes</li> </ul> <p>Ballons ; chasubles ; sifflets</p> <p><u>Arbitrage :</u> un adulte au départ puis une équipe sera chargée de l'arbitrage en se répartissant les rôles (touche, central, marque)</p>	<p>En X minutes, mon équipe marque plus d'essais que l'équipe adverse.</p>

### **COMMENT FAIT-ON ?**

*PB: repérer l'en-but ; travailler le défenseur en variant la vitesse et la direction de sa course pour se diriger dans l'espace libre et marquer l'essai. Une fois touché, chercher un partenaire pour lui transmettre la balle dans les deux secondes.*

*Du soutien : se démarquer, venir au plus près du porteur de balle dès qu'il est touché*

*Du défenseur : se rapprocher du porteur de balle le plus tôt possible pour faciliter le toucher à deux mains simultanées.*

## SITUATION : « le dos tourné »

(vous constatez que les élèves ne recherchent pas l'évitement, ni les espaces libres)

Objectifs : repérer l'espace libre et adapter son action pour aller marquer

CONSIGNES	BUT	DISPOSITIF	CRITERES DE REUSSITE
<p>L'équipe attaquante a le <b>dos tourné</b> aux défenseurs.</p> <p>L'enseignant demande aux défenseurs de se positionner :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tous sur un côté ou</li> <li>- Tous au milieu ou</li> <li>- 2 de chaque côté ou</li> <li>- disposés partout sur le terrain...</li> </ul> <p>Au « top » de l'enseignant, les attaquants se retournent et doivent s'adapter à la défense.</p> <p>Chaque manche du jeu s'arrête quand les essais sont marqués ou lorsque le ballon sort des limites du terrain. Faire 4 passages par équipe.</p> <p>Compter les essais marqués (1 point /essai).</p> <p>L'équipe qui aura le plus de points gagne le jeu.</p> <p>Une fois que l'équipe d'attaquants est passée, elle fait le tour par l'extérieur avant de repasser.</p>	<p><u>But pour les attaquants PB :</u></p> <p>aller marquer un essai en évitant de se faire toucher par les défenseurs avec deux mains simultanément entre la ceinture et les épaules (buste/maillot).</p> <p><u>But pour les défenseurs :</u></p> <p>au signal « jeu », Toucher les PB à deux mains simultanées entre la ceinture et les épaules (buste/maillot).</p>	<p>Description : Le terrain 20m x 15m (cycle 3)</p> <p>Jeu à 4 contre 4.</p>	<p><b>Pour le PB</b></p> <p>J'ai réussi si :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• je parviens à éviter les défenseurs</li> <li>• je fais la passe pour le partenaire qui est dans l'espace libre</li> <li>• je cours dans l'espace libre pour marquer</li> </ul> <p>Mon équipe a réussi si je marque 3 fois sur 4 passages.</p>

### Pour simplifier la tâche :

Des PB : diminuer le nombre de défenseurs ou augmenter l'espace d'action des attaquants.

### COMMENT FAIT-ON ?

1. Du PB : courir dans l'espace libre s'il est devant moi ou faire la passe à un partenaire.
2. Du défenseur : se rapprocher du porteur de balle le plus tôt possible pour faciliter le toucher deux mains simultanées au niveau du maillot

### Pour aller plus loin :

Diminuer l'espace ;  
Augmenter le nombre de défenseurs.  
L'enseignant donne le ballon au dernier moment

**SITUATION : « Carte coup de pouce et coup d'éclat»** (vous constatez des individualités, des élèves peu concernés, un manque d'équité)

Objectif : renforcer les stratégies collectives

CONSIGNES	BUT	DISPOSITIF	CRITERES DE REUSSITE
<p>Les élèves évoluent sur la situation de référence.</p> <p>Lors de la mi-temps ou lorsque le score évolue très vite en faveur d'une équipe :</p> <p>L'équipe qui, à cet instant, perd choisit de piocher au hasard une carte « coup de pouce » (avantage) pour son équipe ou une carte « coup d'éclat» pour l'équipe adverse. La carte coup d'éclat donne une difficulté supplémentaire à l'équipe qui dominerait largement son adversaire.</p> <p>Le jeu reprend alors en tenant compte de cette nouvelle condition.</p>	Gagner le match	<p>Jeu à 5 contre 5. 4 équipes sur 2 terrains. La 5<sup>ème</sup> équipe s'occupe de l'arbitrage.</p> <p>Les règles du jeu sont celles de la situation de référence</p>	<p>J'ai réussi si je continue de marquer des essais malgré la carte coup de frein.</p> <p>Je parviens à marquer plus d'essais après l'utilisation d'une carte coup de pouce.</p>

**COMMENT FAIT-ON ?**

**Pour simplifier la tâche :**

Cumuler des cartes coup de pouce.

Du PB : travailler le défenseur en variant la vitesse et la direction de sa course.  
 Du défenseur : se rapprocher du porteur de balle le plus tôt possible pour faciliter le toucher 2 mains simultanées au niveau du maillot  
 Du soutien/partenaire : se démarquer/gérer sa course et son positionnement en arrière du porteur de balle pour recevoir le ballon.

**Pour aller plus loin :**

Faire construire de nouvelles cartes par les élèves  
 Cumuler des cartes coup de frein

**ci-dessous les cartes à imprimer et plastifier**

*Carte « coup de pouce »*

Toutes les remises  
en jeu sont à  
notre avantage.

*Carte « coup de pouce »*

A partir de  
maintenant,  
chaque premier  
essai marqué  
compte double.

*Carte « coup de pouce »*

Nous sommes en  
supériorité  
numérique :  
+ 1 joueur.

*Carte « coup d'éclat »*

2 joueurs désignés  
de notre équipe ne  
peuvent pas  
marquer d'essai  
jusqu'à l'essai  
suivant.

*Carte « coup de pouce »*

A partir de  
maintenant,  
chaque premier  
essai marqué  
compte triple.

*Carte « coup d'éclat »*

Nous sommes en  
infériorité  
numérique :  
- 1 joueur.

*Carte « coup d'éclat »*

Pour le même joueur :

- le premier essai  
vaut 5 points
- le deuxième vaut  
2 points
- Le troisième et  
les suivants 1  
point

*Carte « coup d'éclat »*

Notre équipe doit  
marquer avant le  
4<sup>ème</sup> toucher 2  
secondes

*Carte « coup de pouce »*

Mon équipe a 5  
secondes pour  
faire la passe

*Carte « coup de pouce »*

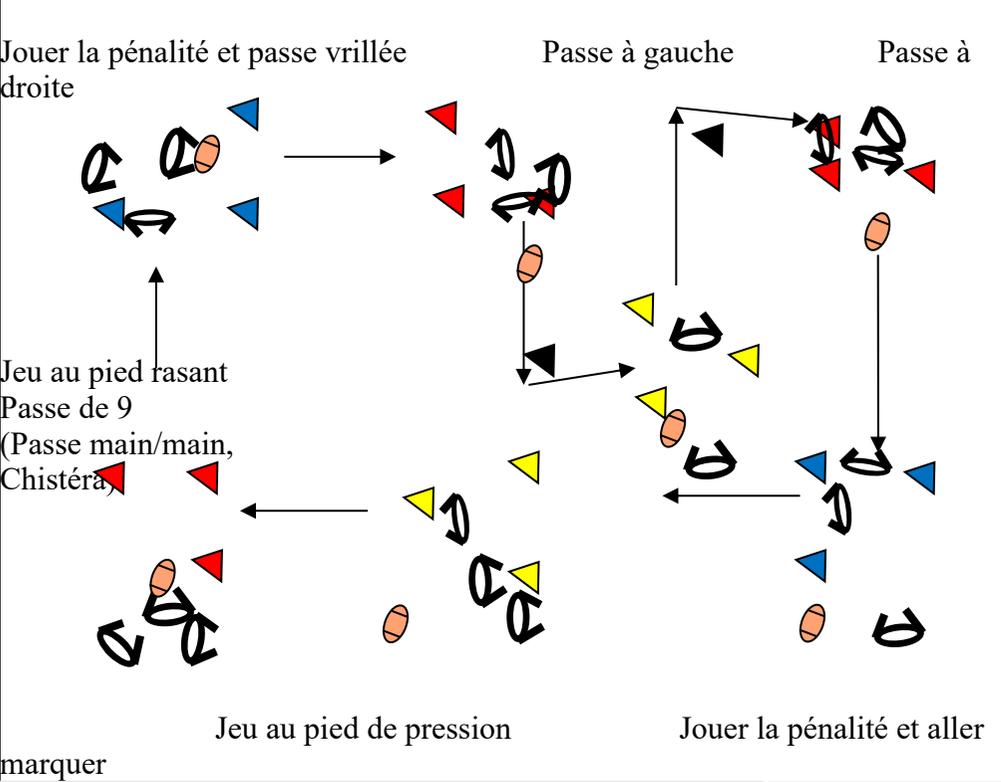
« Le garde du corps du  
dominant »

Nous avons un  
joueur en plus en  
défense

# SITUATION : « Ateliers techniques »

(vous constatez que les ballons tombent souvent par terre et que les passes sont imprécises)

Objectif : développer des habiletés motrices

CONSIGNES	BUT	DISPOSITIF	CRITERES DE REUSSITE
<p>Les ballons se déplacent à partir de chaque triangle dans le même sens, après avoir réalisé la tâche technique entre 2 triangles, l'élève suit son ballon.</p> <p>L'élève attend son tour dans le prochain triangle pour continuer son parcours</p> <p>Dans un deuxième temps, l'enseignant peut mettre en place un chronomètre pour ajouter de la vitesse d'exécution ;</p> <p>Ou jouer au « chat et à la souris » : un binôme doit rattraper le binôme de devant.</p>	<p>Ne pas faire tomber le ballon</p>	<p>Jouer la pénalité et passe vrillée droite</p> <p>Passe à gauche</p> <p>Passe à droite</p>  <p>Jeu au pied rasant Passe de 9 (Passe main/main, Chistéra)</p> <p>Jeu au pied de pression</p> <p>marquer</p>	<p>La tâche est réussie 3 fois sur 4 sans faire tomber le ballon</p>

## COMMENT FAIT-ON ?

### Pour simplifier la tâche :

Des PB : réduire les distances de passe

**Passe** : je tiens le ballon à deux mains, je finis mon geste vers l'endroit où je veux faire la passe, je regarde avant de passer

**Pied rasant** : Buste vers l'avant, amener d'une main le ballon vers le pied (cheville en extension) et le frapper avant qu'il touche le sol (ventre du ballon).

**Pied pression** : Buste plus vers le haut, frapper le ballon sur sa pointe avec cheville en flexion

### Pour aller plus loin :

Augmenter les distances de passes

# SITUATION : « Ateliers techniques »

(vous constatez que les ballons tombent souvent par terre et que les passes sont imprécises)

Objectif : développer des habiletés motrices

CONSIGNES	DISPOSITIF	CRITERES DE REUSSITE
<p>Groupe de 8 à 12 élèves. 4 ballons (1 par plot)</p> <p>Traverser en direction du plot de même couleur, en effectuant une consigne, sans contact avec les autres joueurs.</p> <p>Les différentes consignes :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lancer et rattraper le ballon</li> <li>- faire tourner le ballon autour de la taille</li> <li>- ballon au sol, dribbler</li> <li>- aplatir le ballon devant le partenaire</li> <li>- donner le ballon au partenaire</li> <li>- faire une roulade avant sur l'épaule avec le ballon.</li> <li>- par 2, le PB avance et passe au sol (libération du ballon), le soutien ramasse et continue de traverser.</li> </ul>		<p>Le ballon ne tombe pas au sol</p>

## Pour simplifier la tâche :

Des PB : réduire les distances de passe

## COMMENT FAIT-ON ?

1. PB : je tiens le ballon à deux mains, je finis mon geste vers l'endroit où je veux faire la passe, je regarde avant de passer,
2. Soutien : je regarde le porteur de balle, je tends les bras pour accompagner la réception, je parle à mon partenaire pour lui dire où je suis.

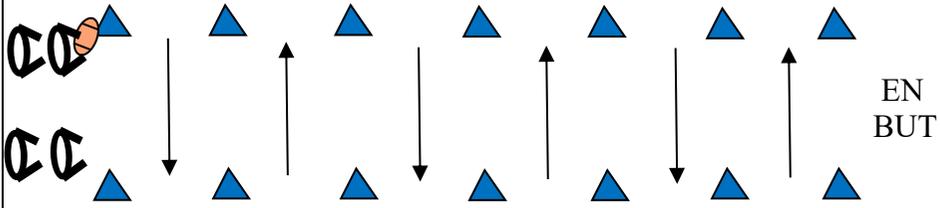
## Pour aller plus loin :

- avec 2 ballons
- course relais entre 2 équipes.
  - avancer avec le ballon, faire la passe sur un côté après avoir dépassé le plot central
  - passe à droite ou à gauche
  - se replacer au plot où j'ai donné le ballon

## SITUATION : « Ateliers techniques »

(vous constatez que les ballons tombent souvent par terre et que les passes sont imprécises)

Objectif : développer des habiletés motrices

CONSIGNES	BUT	DISPOSITIF	CRITERES DE REUSSITE
<p>1 ballon pour 3 à 4 élèves. Chaque groupe est dans un couloir de 2 à 3m de large, découpé en plusieurs zones de 5m en longueur. Traverser le couloir en faisant une passe dans chaque zone, pour marquer l'essai dans l'en-but. Après la passe, le joueur se replace derrière son partenaire. Si le ballon tombe au sol, il faut repartir au départ du couloir.</p>	<p>Gagner la course en marquant l'essai en 1<sup>er</sup> dans l'en-but</p>		<p>Traverser le couloir sans faire tomber le ballon.</p>

### Pour simplifier la tâche :

Des PB : réduire les distances de passe

### COMMENT FAIT-ON ?

1. **PB** : je tiens le ballon à deux mains sur les grands côtés, je regarde mon partenaire, je pousse le ballon en faisant un mouvement de balancer, je cours vers l'en-but et je tourne la tête, les épaules, le bassin vers le partenaire, j'ai le pied droit devant quand je passe à gauche et inversement, je finis mon geste avec les mains vers mon partenaire.
2. **Soutien** : je regarde le porteur de balle, je tends les bras pour accompagner la réception, je parle à mon partenaire pour lui dire où je suis.

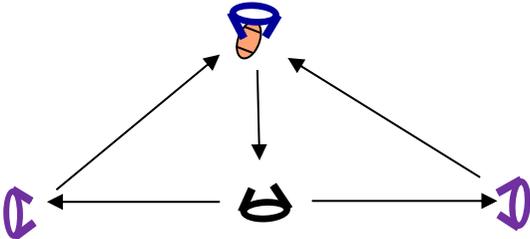
### Pour aller plus loin :

- Augmenter les distances de passes.
- le passeur change de côté du couloir après la passe.

# SITUATION : « Ateliers techniques »

(vous constatez que les ballons tombent souvent par terre et que les passes sont imprécises)

Objectif : développer des habiletés motrices

CONSIGNES	BUT	DISPOSITIF	CRITERES DE REUSSITE
<p>1 ballon pour 4 élèves. Distance entre les joueurs : 2 à 3m</p> <p>Le joueur PASSEUR  doit réaliser 10 passes en alternant 1 passe à droite, 1 passe à gauche.</p> <p>Les joueurs RECEVEURS  renvoient toujours le ballon au joueur RELAYEUR </p> <p>Les joueurs changent de rôles après les 10 passes, afin que chacun soit dans le rôle du PASSEUR 1 fois.</p> <p>Compétition entre les équipes : comptabiliser le nombre de passes réussies par le groupe.</p>	<p>Gagner le concours de passe de la classe</p>		<p>Réaliser 7 passes sur 10 sans faire tomber le ballon</p>

## Pour simplifier la tâche :

Des PB : réduire les distances de passe

## COMMENT FAIT-ON ?

1. PB : je tiens le ballon à deux mains sur les grands côtés, je regarde mon partenaire, je pousse le ballon en faisant un mouvement de balancer, je tourne la tête, les épaules, le bassin vers le partenaire, j'ai le pied droit devant quand je passe à gauche et inversement, je finis mon geste avec les mains vers mon partenaire.
2. Soutien : je regarde le porteur de balle, je tends les bras pour accompagner la réception, je parle à mon partenaire pour lui dire où je suis.

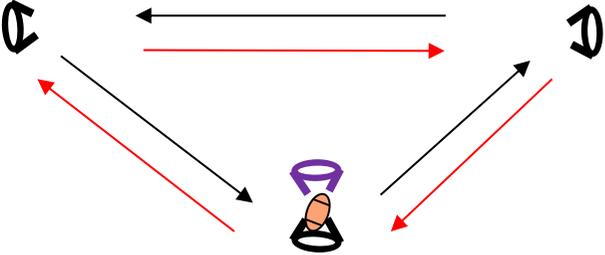
## Pour aller plus loin :

- Augmenter les distances de passes, jouer avec 2 ballons.
- le passeur est à genoux
- le relayeur donne le ballon de différentes façons (lance, roule)

# SITUATION : « Ateliers techniques »

(vous constatez que les ballons tombent souvent par terre et que les passes sont imprécises)

Objectif : développer des habiletés motrices

CONSIGNES	BUT	DISPOSITIF	CRITERES DE REUSSITE
<p>Groupe de 4 élèves. 1 ballon par groupe d'élève.</p> <p>3 joueurs  placés en triangle + 1 joueur central </p> <p>Espacement entre les joueurs : entre 2 et 3m</p> <p>Le joueur  doit faire successivement la passe à chacun des joueurs </p> <p>Il fait 1 tour en faisant des passes à droite, 1 tour en faisant des passes à gauche.</p> <p>Les joueurs  doivent recevoir puis donner le ballon à </p> <p>Les joueurs changent de rôles après les 2 tours.</p> <p>Compétition entre les équipes : comptabiliser le nombre de passes réussies par le groupe.</p>	<p>Gagner le concours de la classe</p>		<p>Réaliser 4 passes sur 6 sans faire tomber le ballon.</p>

## COMMENT FAIT-ON ?

### Pour simplifier la tâche :

Des PB : réduire les distances de passe

1. PB : je tiens le ballon à deux mains sur les grands côtés, je regarde mon partenaire, je pousse le ballon en faisant un mouvement de balancer, je tourne la tête, les épaules, le bassin vers le partenaire, j'ai le pied droit devant quand je passe à gauche et inversement, je finis mon geste avec les mains vers mon partenaire.
2. Soutien : je regarde le porteur de balle, je tends les bras pour accompagner la réception, je parle à mon partenaire pour lui dire où je suis.

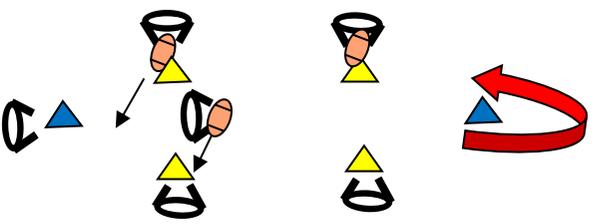
### Pour aller plus loin :

- Augmenter les distances de passes
- le relayeur donne le ballon de différentes façons (lance, roule)

# **SITUATION : « Ateliers techniques »**

(vous constatez que les ballons tombent souvent par terre et que les passes sont imprécises)

Objectif : développer des habiletés motrices

CONSIGNES	BUT	DISPOSITIF	CRITERES DE REUSSITE
<p>Groupe de 5 élèves. 2 ballons par groupe d'élève.</p> <p>1 joueur fixe sur chaque plot jaune. 1 joueur sur le plot bleu</p> <p>Le joueur du plot bleu doit traverser le couloir en aller-retour, en enchainant 4 réceptions/passes en arrière. Il reçoit le ballon avant le plot bleu et le passe après le plot bleu</p> <p>Les joueurs décalent d'un cran à l'issue de l'aller-retour.</p> <p>La course s'arrête quand chacun des 5 joueurs a réalisé son aller-retour.</p>	<p>Gagner le concours de la classe</p>	 <p>Espace entre les plots jaunes = 4 à 5m Changer le côté de départ des ballons pour travailler les 2 côtés de passe.</p>	<p>Réaliser 3 passes sur 4 sans faire tomber le ballon.</p>

## **Pour simplifier la tâche :**

Des PB : réduire les distances de passe

## **COMMENT FAIT-ON ?**

1. PB : je tiens le ballon à deux mains sur les grands côtés, je regarde mon partenaire, je pousse le ballon en faisant un mouvement de balancer, je cours droit et je tourne la tête, les épaules, le bassin vers le partenaire, j'ai le pied droit devant quand je passe à gauche et inversement, je finis mon geste avec les mains vers mon partenaire.
2. Soutien : je regarde le porteur de balle, je tends les bras pour accompagner la réception, je parle à mon partenaire pour lui dire où je suis.

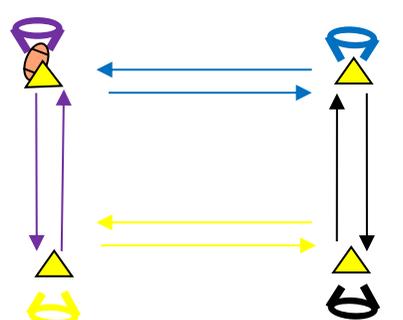
## **Pour aller plus loin :**

- Augmenter les distances de passes

## **SITUATION** : « Ateliers techniques »

(vous constatez que les ballons tombent souvent par terre et que les passes sont imprécises)

Objectif : développer des habiletés motrices

CONSIGNES	BUT	DISPOSITIF	CRITERES DE REUSSITE
<p>Groupe de 4 élèves. 1 ballon par groupe d'élève. 1 carré de 3 x 3m à 5 x 5m</p> <p>Les joueurs se font des passes pour que le ballon fasse le plus de tours du carré en X minutes.</p> <p>Je passe le ballon à un partenaire, je suis le ballon pour toucher le plot avec une main, je reviens au plot d'origine.</p>	<p>Gagner le concours de la classe</p>	 <p>Changer le sens de passe pour travailler les 2 côtés de passe</p>	<p>Le ballon ne tombe pas au sol</p>

### **Pour simplifier la tâche :**

Des PB : réduire les distances de passe

### **COMMENT FAIT-ON ?**

1. PB : je tiens le ballon à deux mains sur les grands côtés, je regarde mon partenaire, je pousse le ballon en faisant un mouvement de balancer en passant le ballon sous le bassin, je tourne la tête, les épaules, le bassin vers le partenaire, j'ai le pied droit devant quand je passe à gauche et inversement, je finis mon geste avec les mains vers mon partenaire.
2. Soutien : je regarde le porteur de balle, je tends les bras pour accompagner la réception, je parle à mon partenaire pour lui dire où je suis.

### **Pour aller plus loin :**

- Augmenter les distances de passes

## **SITUATION** : « Le gagne terrain »

(vous constatez que les élèves reculent, ou un phénomène de grappe)

Objectif : se repérer sur le terrain, avancer ou faire avancer.

CONSIGNES	BUT	DISPOSITIF	CRITERES DE REUSSITE
<p>Au signal « jeu », les attaquants tentent de franchir les 2 zones pour aller marquer l'essai.</p> <p>Les défenseurs s'opposent en touchant deux mains simultanées sur le maillot. Annoncer à haute voix « Toucher » puis compter 1-2.</p> <p>Une fois touché, le PB doit transmettre son ballon dans les 2 secondes à un partenaire sinon ballon perdu.</p> <p>Chaque défenseur a une zone de défense à respecter et ne doit pas en sortir.</p> <p>Pas d'interception mais possibilité de gagner le ballon</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• quand le ballon tombe au sol (possibilité de le ramasser),</li> <li>• quand le PB sort en touche ou quand il commet un en-avant.</li> </ul> <p>Chaque équipe a 5 ballons d'attaque puis on change les rôles. L'équipe qui a le plus de points a gagné.</p>	<p>Marquer le plus de points possibles.</p> <p><u>Pour les attaquants</u> : avancer et aller marquer l'essai sans commettre d'en-avant ni se faire arrêter par les défenseurs.</p> <p>Si je suis touché, réussir à transmettre correctement mon ballon en 2 secondes à un partenaire situé en arrière pour assurer la continuité du jeu et marquer.</p> <p>Comptage des points :            Essai marqué : 5 pts            Ballon perdu en zone 2 : 2 pts,            en zone 1 : 1 pt.</p>	<p>Terrain de 30m x 25m (ou 25m x 15m) découpé en 3 zones égales. 2 défenseurs par zone.</p> <p>2 équipes avec chasubles.</p>	<p>Je réussis si je marque 3 essais sur 5 passages.</p>

### Pour simplifier la tâche

Des PB : diminuer le nombre de défenseurs ou augmenter l'espace d'action des attaquants.

Faire une zone centrale sans défenseurs permettant à l'attaque de se réorganiser.

### COMMENT FAIT-ON ?

**PB** : Avancer vers l'en-but, varier les directions et la vitesse de course pour déstabiliser le défenseur. Chercher rapidement le soutien dès le toucher pour lui transmettre le ballon dans les 2 sec.

**Défenseur** : Se rapprocher du porteur de balle le plus tôt possible pour faciliter le toucher à deux mains simultanées au niveau du maillot

**Soutien** : se démarquer tout en restant derrière le PB pour lui offrir une solution de passe. S'approcher du PB pour faciliter la transmission du ballon et éviter l'interception.

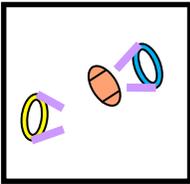
### Pour aller plus loin :

Enlever les zones et permettre aux défenseurs de défendre partout tout en respectant la règle du Hors-Jeu.

## **SITUATION : « le sumo »**

(vous constatez que les élèves ont peur du contact)

Objectif : dédramatiser le contact avec l'adversaire

CONSIGNES	BUT	DISPOSITIF	CRITERES DE REUSSITE
Les deux joueurs sont dans le terrain. Il sont à genoux dans un 1 <sup>er</sup> temps. 2eme temps : départ debout. Au signal « jeu » de l'enseignant, celui qui a le ballon tente de rester sur le terrain tandis que le non porteur de balle tente de le sortir du terrain.	Sortir le porteur du ballon du carré ou voler le trésor.	Terrain de 1m par 1m à 3 m par 3 m 1 porteur de balle 1 non porteur de balle. 	J'ai réussi si : <ul style="list-style-type: none"><li>• Je parviens à sortir le porteur de balle du carré</li><li>• Je réussis à prendre le ballon au PB</li><li>• Je réussis à garder le ballon et à ne pas être sorti de la zone</li></ul>

**Pour simplifier la tâche :**  
Partir sans ballon

### COMMENT FAIT-ON ?

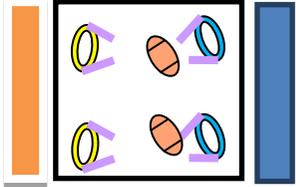
1. Du PB : résister à la poussée du non porteur de ballon.  
Protéger son ballon : travail d'esquive et d'appuis.
2. Du défenseur : se rapprocher du porteur de balle, le saisir et adopter une posture de poussée (bas sur les appuis, épaules engagée, jambes fléchies) pour le sortir du carré.  
Saisir le ballon et engager l'épaule pour l'arracher des mains du PB

**Pour aller plus loin :**  
Augmenter l'espace ;  
Définir un temps d'action de 30 secondes où les deux joueurs peuvent changer de rôle. Un ballon chacun

## **SITUATION : « le jeu du trésor »**

(vous constatez que les élèves ont peur du contact)

Objectif : dédramatiser le contact avec l'adversaire et coopérer pour aller marquer

CONSIGNES	BUT	DISPOSITIF	CRITERES DE REUSSITE
<p>Les deux à 4 joueurs sont dans le terrain.</p> <p>Ils sont à genoux dans un 1<sup>er</sup> temps.</p> <p>2eme temps : départ debout.</p> <p>Au signal « jeu » de l'enseignant, celui qui a le ballon tente d'aller marquer tandis que le non porteur de balle tente de le mettre au sol.</p> <p>Quand le PB est au sol il doit lâcher le ballon.</p>	<p>Amener le trésor dans le château d'en face.</p> <p>(Marquer l'essai dans l'en-but adverse).</p> <p>Mettre au sol le PB pour l'empêcher d'aller marquer.</p>	<p>Terrain de 3 m par 3 m</p> <p>1 ou 2 porteurs de balle</p> <p>1 ou 2 défenseurs</p> 	<p>J'ai réussi si :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Je parviens marquer.</li><li>• Je réussis à mettre au sol le PB.</li><li>• Je réussis si je récupère le ballon et vais marquer à mon tour</li></ul>

### **Pour simplifier la tâche :**

Diminuer le nombre de défenseur.  
Diminuer l'espace  
Rapprocher le défenseur du porteur de balle

### **COMMENT FAIT-ON ?**

1. Du PB : aller dans l'espace libre et marquer l'essai. Si pris chercher le partenaire sans ballon pour lui passer.
2. Non porteur : soutenir le PB / se placer dans l'espace libre.
3. Du défenseur : se rapprocher du porteur de balle, le saisir pour le mettre au sol. Récupérer le ballon une fois que le PB est au sol pour contre attaquer

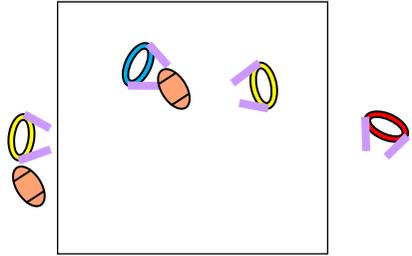
### **Pour aller plus loin :**

Possibilité de le récupérer et contre attaquer pour le défenseur.  
1 ballon pour 2 : coopération.

## SITUATION : « le plaquage »

(vous constatez que les élèves ont peur du contact)

Objectif : faire tomber son adversaire en sécurité

CONSIGNES	BUT	DISPOSITIF	CRITERES DE REUSSITE
A GENOUX, le porteur de balle attaque et doit rejoindre le côté opposé sans se faire plaquer. Le défenseur au milieu en jaune doit plaquer le porteur. 2 joueurs en attente.	Plaquer sans peur et douleur. Empêcher de marquer l'adversaire	1 contre 1 à genoux 7 carrés de 4 joueurs (3mx3m) 	Je plaque à chaque fois

### Pour simplifier la tâche :

Le plaqueur ceinture le PB avant que le jeu ne démarre

### COMMENT FAIT-ON ?

Plaqueur : Reste proche ou se rapproche du PB, engage le bon bras et la bonne épaule au niveau de la taille de l'attaquant, serre ses bras et pousse à l'aide de tout son corps (poids, vitesse et appuis sur ses genoux) pour le mettre au sol et se retrouver sur le PB (**la tête sur le coussin et non pas dessous**).

Porteur : Cherche à éviter le défenseur, joue dans l'espace libre et ne se laisse pas dominer.

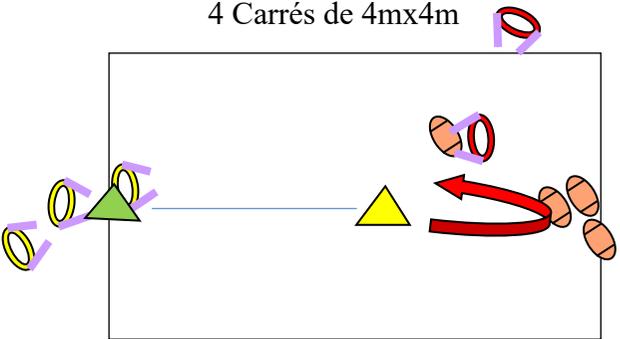
### Pour aller plus loin :

Agrandir l'espace

# SITUATION : « le cadrage défensif »

(vous constatez que les élèves ont peur du contact)

Objectif : faire entrer les élèves en contact en sécurité

CONSIGNES	BUT	DISPOSITIF	CRITERES DE REUSSITE
<p>L'attaquant part du plot jaune, ramasse un ballon dans la réserve et choisit d'attaquer le couloir de gauche ou de droite.</p> <p>Le défenseur part du plot vert et doit placer l'ADV entre la touche et lui (cadrage défensif).</p>	<p>Empêcher de marquer l'ADV</p>	<p>4 Carrés de 4mx4m</p> 	<p>J'attrape le foulard ou je plaque au moins 3 fois sur 5 passages.</p>

## Pour simplifier la tâche :

Réduire l'espace, faire avancer le défenseur plus tôt, toucher le porteur de balle

## COMMENT FAIT-ON ?

Le défenseur respecte le repère de **mettre l'attaquant entre lui et la touche.**  
Se baisse à l'approche de l'attaquant et touche le short ou saisit le foulard  
ou engage l'épaule et le bas correspondants,  
serre ses bras à hauteur de taille et pousse sur ses appuis afin de mettre au sol son adversaire. Finir sur le PB.

## Pour aller plus loin :

Agrandir l'espace  
Donner du retard au défenseur  
Faire plaquer

## REGLEMENT CYCLE 2 ET CYCLE 3 "TOUCHER – 2s"

NOMBRE DE JOUEURS	5 contre 5	
REMPACEMENTS	Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure (7 joueurs max par équipe)	
TERRAIN	Cycle 3 : 30m x 25m	
BALLON	Taille 3	
TEMPS DE JEU	Cycle 3 : 7 minutes	
ARBITRAGE	Deux enfants accompagnés d'un adulte, deux juges de touche, un chronométrateur et un enfant qui note le score.	
JEU DELOYAL	Du remplacement temporaire de 2 minutes à l'exclusion définitive, selon la gravité de la faute. Le remplacement est obligatoire. Le ballon est posé à l'endroit de la faute et est rendu à l'équipe adverse.	
UTILISATEURS	Lorsque le porteur de balle est touché à 2 mains simultanément entre la ceinture et les épaules, l'arbitre annonce : "Toucher", "1" "2" Le porteur de balle "touché" a 2 secondes pour faire une passe, sans obligation de s'arrêter. Le ballon est transmis au-delà des 2 secondes : ballon à l'opposant = CF - adversaires à 5m Le joueur "touché" n'a plus le droit de jouer le ballon au pied : ballon à l'opposant = CF - adversaires à 5m	
OPPOSANTS	L'opposant doit toucher le porteur de balle à 2 mains simultanément entre la ceinture et les épaules. Il ne peut pas jouer le ballon dans les mains du porteur de balle.	
	Le toucher + 2 secondes = un plaquage donc les soutiens défensifs doivent arriver du côté de leur ligne de but avant de jouer le ballon = CF – adversaires à 5 m	
	Si l'action de "toucher" n'est pas faite à 2 mains simultanément entre la ceinture et les épaules, le jeu continue. L'arbitre annonce "Jouez".	
	Lorsque le ballon tombe au sol lors d'une passe : si le ballon est récupéré par un utilisateur le jeu se poursuit ; si le ballon est récupéré par un opposant : le jeu se poursuit.	
CONSIGNES ARBITRAGE	Valider le toucher = les deux mains simultanément + hauteur du toucher (entre ceinture et épaules) : Communication verbale de l'arbitre : « Toucher », « 1 et 2 »	
MARQUE	Essai = 5 points. Un joueur touché dans l'en-but peut marquer. Un joueur touché avant l'en-but à 3 secondes pour marquer ou passer.	
REMISES EN JEU	Où	COMMENT
COUP d'ENVOI	Au milieu du terrain	Un CPF peut être joué de plusieurs façons : - en bottant le ballon (le ballon quittant les mains) - ballon au sol, en lui donnant un petit coup de pied
RENVOI APRES ESSAI	Au milieu du terrain par l'équipe qui a concédé l'essai.	
EN AVANT	A l'endroit de la faute.	
SORTIE EN TOUCHE	A l'endroit de la sortie. Remise en jeu par CPF à 5 m de toutes lignes	
LE JEU AU PIED EST INTERDIT		

## Proposition 1 Synthèse CYCLE 3 : cycle de consolidation

L'EPS a pour finalité de former un citoyen lucide, autonome, physiquement et socialement éduqué, dans le souci du vivre ensemble.

- Amener les enfants et les adolescents à rechercher le bien-être et à se soucier de leur santé.
- Assurer l'inclusion, dans la classe, des élèves à besoins éducatifs particuliers ou en situation de handicap.
- Initier au plaisir de la pratique sportive.

### Programmation

Chaque cycle doit permettre aux élèves de rencontrer les 4 champs d'apprentissage permettant de construire des compétences motrices, méthodologiques et sociales.  
Un projet pédagogique définit un parcours de formation.

Socle commun	Compétences générales	Champ d'apprentissage	Attendus de fin de cycle
<b>Domaine 1</b> Les langages pour penser et communiquer	Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps. <ul style="list-style-type: none"> <li>- Adapter sa motricité à des situations variées</li> <li>- Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité</li> <li>- Mobiliser différentes ressources (physiologique, biomécanique, psychologique, émotionnelle) pour agir de manière efficiente</li> </ul>	Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée	Activités athlétiques (courses, sauts, lancers) et natation <ul style="list-style-type: none"> <li>- Réaliser des efforts et enchaîner plusieurs actions motrices dans différentes familles pour aller plus vite, plus longtemps, plus haut, plus loin.</li> <li>- Combiner une course un saut un lancer pour faire la meilleure performance cumulée.</li> <li>- Mesurer et quantifier les performances, les enregistrer, les comparer, les classer, les traduire en représentations graphiques.</li> <li>- Assumer les rôles de chronométreur et d'observateur.</li> </ul>
<b>Domaine 2</b> Les méthodes et outils pour apprendre	S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et outils <ul style="list-style-type: none"> <li>- Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et de celle des autres</li> <li>- Répéter un geste pour le stabiliser et le rendre plus efficace</li> <li>- Utiliser des outils numériques pour observer, évaluer et modifier ses actions</li> </ul>	Adapter ses déplacements à des environnements variés	Activités de roule et de glisse, activités nautiques, équitation, parcours d'orientation, parcours d'escalade, savoir nager etc <ul style="list-style-type: none"> <li>- Réaliser, seul ou à plusieurs, un parcours dans plusieurs environnements inhabituels, en milieu naturel aménagé ou artificiel</li> <li>- Connaître et respecter les règles de sécurité qui s'appliquent à chaque environnement</li> <li>- Identifier la personne responsable à alerter ou la procédure en cas de problème</li> <li>- Valider l'attestation scolaire du savoir nager (ASSN), conformément à l'arrêté du 9 juillet 2015</li> </ul>
<b>Domaine 3</b> La formation de la personne et du citoyen	Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités <ul style="list-style-type: none"> <li>- Assumer les rôles sociaux spécifiques aux différentes APSA et à la classe (joueur, coach, arbitre, juge, observateur, tuteur, médiateur, organisateur, ...)</li> <li>- Comprendre, respecter et faire respecter règles et règlements</li> <li>- Assurer sa sécurité et celle d'autrui dans des situations variées</li> <li>- S'engager dans les activités sportives et artistiques collectives</li> </ul>	S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique	Danses collectives, activités gymniques, arts du cirque, danse de création <ul style="list-style-type: none"> <li>- Réaliser en petits groupes 2 séquences : une à visée acrobatique destinée à être jugée, une autre à visée artistique destinée à être appréciée et à émouvoir.</li> <li>- Savoir filmer une prestation pour la revoir et la faire évoluer</li> <li>- Respecter les prestations des autres et accepter de se produire devant les autres</li> </ul>
<b>Domaine 4</b> Les systèmes naturels et les systèmes techniques	Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière <ul style="list-style-type: none"> <li>- Évaluer la quantité et la qualité de son activité physique quotidienne dans et hors l'école</li> <li>- Connaître et appliquer des principes d'une bonne hygiène de vie</li> <li>- Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger</li> </ul>	Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel	Jeux traditionnels plus complexes (thèque, bérêt, balle au capitaine, poules- vipères- renards, etc.), jeux collectifs avec ou sans ballon et jeux pré-sportifs collectifs (type handball, basket-ball, football, rugby, volley-ball,...), jeux de combats (de préhension), jeux de raquettes (badminton, tennis).
<b>Domaine 5</b> Les représentations du monde et l'activité humaine	S'approprier une culture physique sportive et artistique <ul style="list-style-type: none"> <li>- Savoir situer des performances à l'échelle de la performance humaine</li> <li>- Comprendre et respecter l'environnement des pratiques physiques et sportives</li> </ul>		En situation aménagée ou à effectif réduit : <ul style="list-style-type: none"> <li>- S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque.</li> <li>- Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.</li> <li>- Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre.</li> <li>- Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe.</li> <li>- Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.</li> </ul>



## Proposition d'une évaluation rugby niveau 1 (réalisée avec une classe de 6<sup>o</sup>)

### ✓ La situation

- tournoi à 3 équipes composées de 3 à 4 joueurs et joueuses de niveau proche.
- Co-arbitrage et observation assuré par l'équipe qui ne joue pas.
- jeu à 3 x 3 sur un terrain de 30 x 8m ou 4 x 4 sur un terrain de 30 x 10m.
- chaque équipe joue 2 matches de 6' à 8'.
- règles du jeu : marque, en avant, hors jeu, tenu au sol, plaquage du PB à 1 joueur, plaquage par l'arrière interdit, reprise du jeu par un coup franc avec défense à 3m.
- scores : chaque essai marqué fait gagner 5 points.

### ✓ La notation

	Maitrise fragile	Maitrise insuffisante	Maitrise satisfaisante	Très bonne maitrise
Faire des choix d'actions pour faire progresser le ballon vers l'en-but.	<b>Le craintif</b>	<b>Le fonceur</b>	<b>L'individualiste</b>	<b>Le créateur</b>
	Le joueur n'avance pas, recule parfois et lance le ballon.	Le joueur tente d'avancer vers l'en-but, il se fait bloquer avec le ballon. Il ne marque pas d'essai.	Le joueur avance vers l'en-but, dans les intervalles, sans enchaîner les actions de passe, de soutien. Il marque des essais.	Le joueur avance vers l'en-but, dans les intervalles en enchaînant les actions de passe, soutien avant et après contact. Il marque des essais.
<i>Note</i>	<i>1</i>	<i>2</i> <i>3</i>	<i>4</i> <i>5</i>	<i>6</i> <i>8</i>
S'opposer pour freiner ou bloquer la progression adverse	<b>L'émotif</b>	<b>Le craintif</b>	<b>Le bloqueur</b>	<b>Le plaqueur</b>
	Il évite le contact.	Il subit le contact, attrape le maillot mais ne bloque pas	Il bloque debout en ceinturant le PB	Il plaque le PB
<i>Note</i>	<i>0,5</i>	<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i> <i>4</i>
Coopérer pour rechercher le gain des matches	Gagner ou perdre le match avec la manière bonus offensif = marquer au moins 3 essais bonus défensif = encaisser au maximum 3 essais			
	10 / 11 points	12 / 13 points	14 / 15 points	16 / 20 points
	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>5</i>	<i>6</i>
Arbitrer	N'arbitre pas = <i>0,5</i>	Arbitre sous la contrainte = <i>1</i>	Arbitre avec de l'aide = <i>1,5</i>	Arbitre avec peu d'erreurs = <i>2</i>

Valeur des matches			
	2 bonus	1 bonus	0 bonus
Victoire	10	9	
Egalité	8	7	
Défaite	7	6	5

Proposition de synthèse des apprentissages attendus **en fin de 6<sup>ème</sup>**

CYCLE 3	CHAMP D'APPRENTISSAGE N°4 conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel			APSA RUGBY	
Domaines du socle commun	Domaine 1 Langages	Domaine 2 Les méthodes et outils pour apprendre	Domaine 3 La formation de la personne et du citoyen	Domaine 4 Les systèmes naturels et les systèmes techniques	Domaine 5 Les représentations du monde et l'activité humaine
Compétences générales EPS à choisir	Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps	S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et outils	Partager des règles, assumer des rôles et responsabilités	Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière	S'approprier une culture physique sportive et artistique
	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Mobiliser différentes ressources (physiologique, biomécanique, psychologique, émotionnelle) pour agir de manière efficiente.</li> <li>✓ Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité.</li> <li>✓ Adapter sa motricité à des situations variées.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et de celle des autres.</li> <li>✓ Répéter un geste pour le stabiliser et le rendre plus efficace.</li> <li>✓ Utiliser des outils numériques pour observer, évaluer et modifier ses actions.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Comprendre, respecter et faire respecter règles et règlements.</li> <li>✓ Assumer les rôles sociaux spécifiques aux différentes APSA et à la classe (joueur, coach, arbitre, juge, observateur, tuteur, médiateur, organisateur...).</li> <li>✓ Assurer sa sécurité et celle d'autrui dans des situations variées.</li> <li>✓ S'engager dans les activités sportives et artistiques collectives.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Adapter l'intensité de son engagement physique.</li> <li>✓ Évaluer la quantité et la qualité de son activité physique quotidienne dans et hors l'école.</li> <li>✓ Connaître et appliquer des principes d'une bonne hygiène de vie.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Comprendre et respecter l'environnement des pratiques physiques et sportives.</li> <li>✓ Savoir situer des performances à l'échelle de la performance humaine.</li> </ul>
Les attendus de fin cycle 3	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ S'organiser tactiquement pour gagner le match en identifiant les situations favorables de marque</li> <li>✓ Accepter le résultat de la rencontre et être capable de commenter</li> <li>✓ Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre</li> <li>✓ Assurer différents rôles sociaux inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe</li> <li>✓ Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.</li> </ul>				
Les acquisitions prioritaires	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Se reconnaître attaquant ou défenseur et réagir rapidement au changement de statut pour se situer et s'orienter sur le terrain.</li> <li>✓ Enchaîner quelques actions fondamentales (passer, arracher, pousser, ramasser, esquiver, bloquer et plaquer) en les orientant en direction de la zone de marque adverse.</li> <li>✓ Observer le rapport de force (espace, nombre de joueurs)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Exploiter des données chiffrées liées au score et à l'observation en termes de pourcentage ou de rapport (essais / possessions, pertes / possessions, gain de zones / possessions).</li> <li>✓ Analyser les critères d'efficacité du projet de jeu (proportion ou pourcentage des possessions arrivant en zone de marque).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Respecter les règles et l'esprit du jeu. Les reconnaître comme garantes de l'intégrité physique des joueurs et du plaisir de lutter collectivement dans des conditions équitables.</li> <li>✓ Assumer avec responsabilité les rôles sociaux confiés pour permettre à chacun de progresser.</li> <li>✓ Arbitrer à plusieurs en se répartissant les rôles.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Connaître et éviter les gestes et comportements dangereux (plaquage par derrière, à plusieurs, plaquage d'un joueur dans un maul,...) pour soi et/ou pour les autres.</li> <li>✓ Respecter et faire respecter la règle d'or : « ne pas (se) faire mal ».</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Apprécier certains critères d'observation, sur un plan quantitatif (nombre de franchissements...) et sur un plan qualitatif (jeu adapté / défense adverse, utilisation des zones appropriées du terrain...).</li> <li>✓ Connaître le vocabulaire spécifique et les règles essentielles</li> </ul>

	<p>partenaire et adversaire) pour faire des choix d'actions (avancer en pénétrant, en contournant, passer) favorisant l'avancée vers l'en-but et la conservation du ballon.</p> <p>✓ S'exprimer en utilisant un vocabulaire précis et adapté à l'activité. (essai, plaquage, hors-jeu, etc.).</p>				<p>du rugby (la passe en arrière, le placage, le hors jeu, l'en-avant et le tenu, les limites du terrain, les règles de sécurité relatives au contact, la marque).</p>
<p>La compétence attendue en fin de cycle 3</p>	<p><u>Plan moteur</u> : dans un jeu à effectif réduit (du 3 x 3 au 5 x 5), rechercher le gain d'un match par des choix pertinents permettant de conserver et de faire avancer le ballon jusqu'à l'en-but adverse face à une défense qui cherche à freiner ou bloquer sa progression. S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié à la progression du ballon.</p> <p><u>Plan méthodologique</u> : coopérer pour analyser l'efficacité du projet de jeu en exploitant des données chiffrées liées aux scores, à la progression du ballon, aux pertes du ballon.</p> <p><u>Plan social</u> : jouer en sécurité, arbitrer à plusieurs, observer et relever des indices fiables.</p>				

# Lexique spécifique au rugby

**EN-BUT** : Cible à atteindre occupant toute la largeur du terrain.

**TERRAIN** : la ligne d'en-but appartient à l'en-but, la ligne de ballon mort n'en fait pas partie. Les lignes de touches ne font pas partie du terrain.

**MARQUE (ou essai)** : Aplatir le ballon sur ou en arrière de la ligne d'en-but.

**REGROUPEMENT(S)** :

1. MAUL : regroupement au minimum de 3 joueurs au contact et debout (le porteur du ballon, un partenaire, un adversaire)
2. MÊLÉE OUVERTE : le ballon étant mis au sol, la lutte pour sa possession peut se faire de 1 contre 1 à x contre x

**HORS JEU** (joueur) : position irrégulière d'un joueur par rapport au but adverse et aux adversaires.

**PLAQUAGE** : Ceinturer et faire chuter le PB en intervenant sur lui au niveau des hanches et /ou des jambes.

**EN AVANT** : faute commise par un joueur qui passe le ballon à la main :

1. à un partenaire placé devant lui
2. en avant d'une ligne imaginaire passant par le ballon et perpendiculaire aux lignes de touche
3. laisse tomber le ballon devant lui

**REMISES EN JEU** : Au début du jeu, après un essai, un arrêt, une faute ou une sortie du terrain, modalités précisant:

- le lieu de la remise en jeu,
- la position des joueurs (futurs utilisateurs, opposants),
- l'utilisation du ballon.
- Le joueur effectuant la remise en jeu doit toucher le ballon avec le pied avant de faire une passe.

**TOUCHE** : désigne la sortie du ballon en touche ou sa remise en jeu à la main depuis la ligne de touche, à l'endroit de la sortie du ballon.

**CADRAGE** : mobiliser, attirer par sa course les adversaires les plus proches.

**PASSE DE 9** : passe, ballon au sol. Critère de réalisation : ne pas porter le ballon.

