

STAGE PLANETE OVALE

NIVEAUX 1 & 2

Châteaudun, vendredi 7 juin 2013

Christophe Greuzat : cgreuzat@free.fr

Philippe Cardoso : sophilcardoso@free.fr

Laurent Serinet : Laurent.Serinet@ac-orleans-tours.fr

Pierre Robin : Pierre.Robin@ac-orleans-tours.fr

Lien internet incontournable :

<http://www.unice.fr/ufrstaps/ntic/billi/pedarugby/> (Emmanuel Billy)

<http://eps.ac-creteil.fr/sites/rugby/co/general.html> (Mickaël Fleury)



Situation 1 : Passe à 5 évolutive

Objectif : Intégrer les règles du jeu.	
Organisation : 3 contre 3 (un grand nombre de participants peut engendrer des comportements d'évitement : joueurs en retrait qui ne participent pas). Terrain de 7 m sur 7. Le but du jeu est de réaliser 5 passes de suite sans perdre le ballon (ou le faire tomber – complexification) au sein de la même équipe. Les défenseurs peuvent intervenir sur la trajectoire de la balle (interception) ou sur le porteur de balle (un seul défenseur sur le porteur de balle : facilitation) dans la limite des droits définis (sécurité) et amener le porteur de balle dehors. Le défenseur ne peut pas, pour l'instant, prendre la balle de l'attaquant. Le porteur de balle peut courir avec la balle.	
Critères de réalisation : J'appelle la balle dans les espaces libres (démarquage). Je cherche rapidement des partenaires démarqués. Aider un partenaire qui ne peut pas donner son ballon	Critères de réussite : 5 passes sans perdre la balle.
À observer : Élèves : compter le nombre de passes / arbitrer. Professeur : démarquage, intervention sur le porteur de balle, (appui du porteur de balle pour éviter le défenseur).	Variables à apporter : Diminuer ou augmenter le nombre de passes à réaliser pour marquer. Interdire de rendre à celui qui a donné. Diminution de la taille du terrain (vers le contact).
Utilisation de la situation / évolutions : les défenseurs doivent respecter les droits d'intervention sur le porteur de balle (attraper au niveau du ventre et de la ceinture, pousser, accompagner). L'interdiction de prise de balle au porteur permet la concentration sur les modalités d'intervention sur le porteur de balle.	
<u>Puis intégration de la règle de la marque :</u> un en-but est déterminé pour chaque équipe. Le but n'est plus de faire un nombre de passes déterminé mais de poser le ballon dans l'en-but adverse. Les joueurs peuvent être devant le ballon à ce stade.	
<u>Enfin intégration de la règle du hors-jeu :</u> Afin de rendre plus propre et lisible la pratique des élèves, <u>il est alors nécessaire d'adapter la règle du hors jeu</u> : chacun (attaquants comme défenseurs) doit être dans son camp. La frontière entre les deux camps est alors déterminée par la ligne passant par le ballon (et perpendiculaire aux lignes de touche). À ce stade, les élèves jouent au rugby. les attaquants doivent se trouver derrière le porteur de balle. . Découle alors la <u>règle de l'en-avant</u> (la passe à un partenaire ne peut être faite en direction de l'en-but adverse) L'interdiction de défendre à plusieurs sur le porteur de balle permet alors d'éviter les regroupements (dangereux) souvent stériles, le jeu peut alors être fluidifié.	
Intégration de la règle du tenu si nécessaire (lâcher le ballon quand on est tenu au sol).	

Capacités du pratiquant en attaque et en défense :

- Changer rapidement de statut et se reconnaître défenseur.
- Gérer son effort pour réaliser plusieurs matchs de 6 à 8 min.
- S'organiser individuellement pour attraper et ceinturer le PB afin de le freiner, le bloquer le repousser ou l'amener au sol en défense.

Attitudes du pratiquant

- S'engager avec détermination quelque soit ses partenaires et adversaires.
- Accepter le contact physique avec les adversaires et le sol.
- Savoir perdre ou gagner dans le respect des adversaires, partenaires et arbitres.

Compétences du socle :

5 : Acquisition d'une culture plus fine de l'activité.

6 : Avoir un comportement responsable : Comprendre l'importance du respect mutuel et accepter toute les différences.

Commentaires / ajouts complémentaires

Situation 2 : 1*1 (lancements de jeu variés)

Objectifs :

1. S'engager, atténuer la crainte du contact (en toute sécurité)

Sécurité = gestion des distances et des gabarits

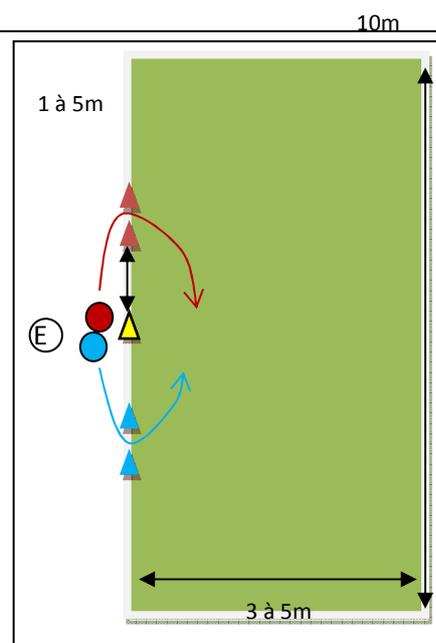
Variables :

- Eloigner ou rapprocher les portes du départ pour retarder ou donner de l'avance au défenseur ou à l'attaquant.
Plus les joueurs ont d'espace pour se lancer, plus ils auront de vitesse et plus l'impact peut être violent.
- Retarder le départ d'un des deux joueurs pour avantager l'autre.
- Masquer le défenseur ou l'attaquant
- Faire jouer un des deux joueurs en avançant

Ne pas annoncer qui va attaquer (réaction rapide en fonction du statut)

Critères techniques :

- Défenseur : attraper entre la ceinture et la poitrine (regard orienté vers le bassin de l'attaquant) = ceinturer./ (plaquer) (niveau 2 : chercher à gagner du terrain sur l'ensemble de l'action défensive : montée + mise au sol)
- Attaquant : s'engager pour avancer (plutôt dans les espaces) (Niveau 2 : fixer le défenseur sur un côté, déborder sur l'autre côté)
- (Tenir le ballon à deux mains / corps obstacle)
- Position de poussée



Professeur :

- Favorise l'avancée de l'attaquant **et** la prise par le défenseur.

En réussite :

L'attaquant avance.
Le défenseur ceinture et ne lâche pas.

Capacités du pratiquant en attaque :

- Percevoir l'espace libre et la zone d'en-but adverse pour l'attaquant.
- S'organiser pour protéger son corps et le ballon en attaque.
- S'organiser individuellement pour attraper et ceinturer le PB afin de le freiner, le bloquer le repousser ou l'amener au sol en défense.

Attitudes du pratiquant

- S'engager avec détermination
- Accepter le contact physique avec les adversaires et le sol.

Compétences du socle :

5 : Acquisition d'une culture plus fine de l'activité au niveau technique

6 : Avoir un comportement responsable : Respecter les règles de la vie collective (attente pour passer) / adopter des comportements favorables à sa santé et sécurité.

7 Etre capable de mobiliser ses ressources intellectuelles et physiques dans diverses situations : être autonome dans son travail.

Commentaires / ajouts complémentaires

Aller jusqu'au 3*3 ou (1+1+1*1+1+1). Au-delà de 3 participants dans l'équipe, il est plus facile de se reposer sur le travail et l'engagement des autres : stratégie de fuite (« satellite peureux ») plus aisée.

Situation : 1+1*1 (lancements de jeu variés) « Aide moi si j'ai besoin » Niveau 1

Objectif : chercher le soutien si je suis bloqué / aider un partenaire bloqué.

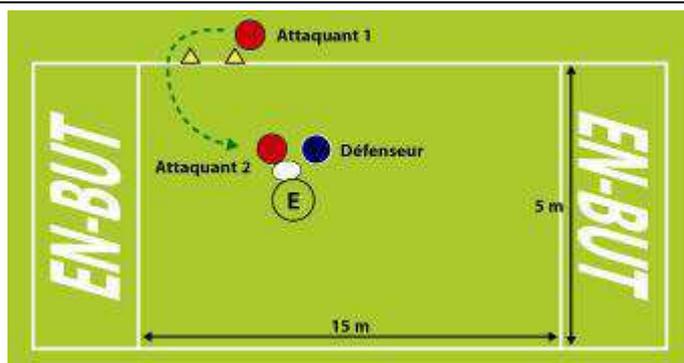
Organisation :

1 + 1 contre 1. Le lancement du jeu se fait en 1 contre 1, départ proche. Le deuxième attaquant est en retrait et n'intervient que si le premier joueur a besoin d'aide. Organisation possible en « défi-bataille ».

Critères de réalisation :

PB : si je suis bloqué, je cherche mon partenaire pour favoriser la continuité du jeu.

2^e attaquant : je ne viens aider (proche, au contact) le PB que s'il est bloqué.



Critères de réussite :

Les deux attaquants marquent.
Les attaquants avancent.

Variables à apporter :

Ajouter un deuxième défenseur.

L'attaquant 2 est déjà sur le terrain.

L'attaquant 2 attend dans son en-but et ne peut intervenir que si le PB est bloqué.

Utilisation de la situation :

Sur le lancement de jeu, en rapprochant l'attaquant et le défenseur, cela favorise le défenseur et donc la recherche d'une aide pour le PB. Cette distance est à moduler en fonction du rapport de force entre le premier attaquant et le défenseur.

L'objectif de la situation est que le premier attaquant soit bloqué afin que le PB cherche une aide et que le deuxième vienne aider le PB.

Capacités du pratiquant en attaque :

- S'informer avant d'agir pour le NPB : de quelle aide a besoin mon PB ? (prendre la balle à hauteur / arracher, pousser)
- Enchaîner quelques actions fondamentales : arracher / pousser en les orientant vers l'en-but adverse.
- Offrir un soutien proche et essentiellement axial pour pousser ou relayer le PB.

Attitudes du pratiquant

- Accepter le contact physique avec les adversaires et le sol.
- (Faire preuve d'attention et de rigueur.)

Compétences du socle :

5 : Acquisition d'une culture plus fine de l'activité au niveau stratégique

6 : Avoir un comportement responsable : Respecter les règles de la vie collective (attente pour passer) / adopter des comportements favorables à sa santé et sécurité.

6 : Avoir un comportement responsable : comprendre l'importance du respect mutuel et accepter les différences (gestion des gabarits).

7 : Faire preuve d'initiative : s'engager dans un projet collectif.

Commentaires / ajouts complémentaires

Situation 3 : Niveau 2

Objectifs :

1. Exploiter la largeur par du jeu déployé (création d'intervalles) / démarquage
2. Attaquer un intervalle (exploitation des intervalles).

Variables :

Varié la largeur du terrain

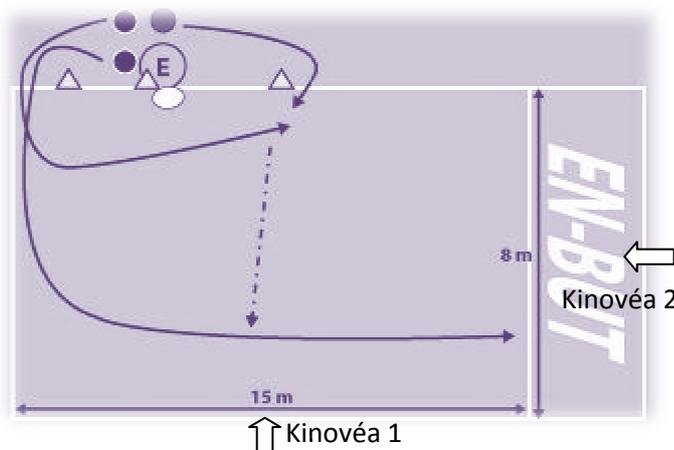
Lancer le jeu avec les attaquants et défenseurs déjà placés. Différer la rentrée du défenseur.

Ajouter un second défenseur en retard (2nd rideau pour réaliser un 2*(1+1)

Attention : passe à gauche plus facile pour les droitiers.

Critères techniques :

- Se placer au plus large en tenant compte des capacités de passe de ses partenaires.
- Tendre les mains vers le ballon pour se préparer à le recevoir (début du geste du balancier) et appeler le PB (communication)
- Prendre du retard pour récupérer le ballon en avançant.
- Orienter sa course vers l'en-but adverse (course redressée et non fuyante et latérale)
- Fixer / donner
- Se lancer face à un intervalle (notion de démarquage en rugby).



Professeur :

Les courses sont-elles orientées vers l'en-but adverse ? Sans empiéter le couloir de jeu du partenaire à côté ? Ou en cherchant à éloigner le défenseur du NPB (fixation à l'intérieur)

La largeur est-elle exploitée avant le lancement du jeu (placement au plus large pour ouvrir les intervalles).

En réussite :

Les courses sont orientées vers l'intérieur pour le PB (fixer).

La largeur est exploitée avant le lancement du jeu ; les intervalles sont les plus grands possibles.

Le NPB se place à distance de passe, en retrait, face à l'intervalle.

Essai en une passe maximum (en 0 passe avec feinte de passe ou prise de l'intervalle intérieur du défenseur).

Capacité du pratiquant en attaque :

- Régler sa course sur celle du PB pour offrir un soutien latéral proche et en mouvement
- Orienter les courses vers l'en-but adverse en accélérant à la prise de balle (pour franchir un intervalle ou fixer / passer).
- Prendre des informations.
- Pour le réceptionneur : appeler le PB
- Attaquer dans un intervalle
- Fixer / donner

Attitude du pratiquant :

- S'engager dans la construction et la réalisation d'un projet de jeu collectif.
- Accepter la répartition des rôles dans l'équipe.

Connaissances

- Ligne d'avantage et ligne de front

Compétences du socle :

3. Avec Kinovéo : exploiter les résultats de l'observation pour formuler des hypothèses de jeu et faire évoluer le projet collectif (très simple) en fonction des objectifs visés (Attention au placement de la caméra).

6. Coopérer et prendre des responsabilités (rôles de PB et NPB)

7. Gestion de la situation par les élèves : prise d'initiative dans le groupe pour gérer collectivement une situation d'apprentissage.

Commentaires / ajouts complémentaires

Kinovéo 1 : permet de voir si la passe est faite à hauteur, et que le NPB prend la balle avec de la vitesse et non à l'arrêt.

Kinovéo 2 : permet de voir si les deux attaquants exploitent bien la largeur : PB fixe à l'intérieur, NPB s'écarte bien.

www.kinovea.org/fr/

Varié la largeur du terrain ou définir des zones d'intervention pour les attaquants.

Attitudes du défenseur : coopérative, du plus facilitant au plus engagé.

1. Epouvantail
2. Toucher
3. « Flag », scratch (bandes ou chasubles 1/3 dans la ceinture)
4. Ceinturer
5. Plaquer.

Variables du lancement de jeu :

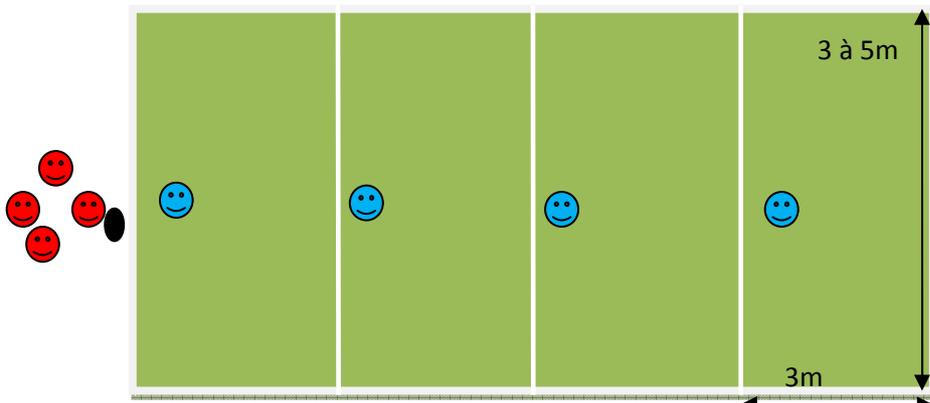
1. Sonore (hop, sifflet, jeu...)
2. Visuel (lancer/rattraper le ballon)
3. Simultané / décalé pour attaquants et défenseurs
4. Handicap au défenseur (gêner sa vision, sa course au départ), aux attaquants (faire rouler la balle, la poser, mauvaise passe volontaire, balle en l'air...)

Situation 4 : Création du maul

Objectif : s'organiser pour conserver la balle dans un regroupement.

Organisation :

4 attaquants contre 4 défenseurs. Terrain étroit (5 m de large). Le lancement se fait à 4 contre deux très proches, les deux autres défenseurs attendent dans la zone suivante. Le premier PB a pour obligation d'aller au contact avec son ballon sur le défenseur. Le regroupement doit s'organiser autour de lui. Les défenseurs peuvent prendre le ballon des mains des attaquants.



Critères de réalisation :

Des rôles sont à définir en attaque :

1. Le premier PB va au contact avec l'épaule, et présente son ballon à ses partenaires.
2. Le deuxième attaquant vient se lier en position de poussée au premier PB et lui prendre le ballon. Ainsi liés, ils créent un regroupement (donc des lignes de hors jeu plus éloignées du ballon). Le deuxième éloigne le ballon de la ligne de front, donc des défenseurs.
3. Les deux derniers attaquants viennent se lier au premier PB ou, à défaut au deuxième attaquant, pour former la muraille devant le ballon.

Critères de réussite :

Les attaquants conservent la balle. Celle-ci est disponible pour un éventuel relayeur. Les défenseurs n'arrivent pas à mettre les mains sur le ballon pour en empêcher la libération.

Variables à apporter :

Autoriser les liaisons avant le contact avec les défenseurs. Interdire temporairement aux défenseurs de prendre la balle aux attaquants. Leur donner un signal d'autorisation lorsque le regroupement est structuré.

À observer / faire observer :

Le placement de chacun dans le regroupement et les liaisons. Le professeur peut jouer le rôle du relayeur et commander le regroupement.

Permettre aux deux premiers défenseurs de défendre dans la deuxième zone ou leur interdire. Interdire aux attaquants de se lier avant le contact avec le ou les défenseurs.

Utilisation de la situation :

Il faut alors autoriser les défenseurs à prendre la balle des mains des attaquants (ce qui va poser des problèmes d'extraction de la balle, donc nécessiter une organisation particulière afin de la conserver et la rendre facilement disponible pour le relayeur : la muraille et l'éloignement de la ligne de front par le second).

Interdire aux attaquants de se lier avant le contact avec la défense doit favoriser le placage. En effet, le placage, s'il stoppe la progression de la balle, étouffe également toutes possibilités d'organisation de regroupement conduisant à resserrer la défense et à créer des espaces sur les côtés.

Capacités du pratiquant en attaque :

- S'informer avant d'agir pour le NPB : où vais-je être le plus utile pour assurer la conservation de la balle (et continuer à avancer).
- Enchaîner quelques actions fondamentales : arracher / pousser en les orientant vers l'en-but adverse.
- Offrir un soutien proche et essentiellement axial pour pousser ou relayer le PB.

Attitudes du pratiquant

- Accepter le contact physique avec les adversaires et le sol.
- (Faire preuve d'attention et de rigueur.)

Compétences du socle :

5 : Acquisition d'une culture plus fine de l'activité au niveau technique et stratégique.

7 : Faire preuve d'initiative : s'engager dans un projet collectif.

Commentaires / ajouts complémentaires

Situation 5 (échauffement) La croix double

Objectifs :

2. Réaliser une passe sur la largeur en mouvement.
3. Se placer par rapport au PB et prendre le ballon en avançant

Variables :

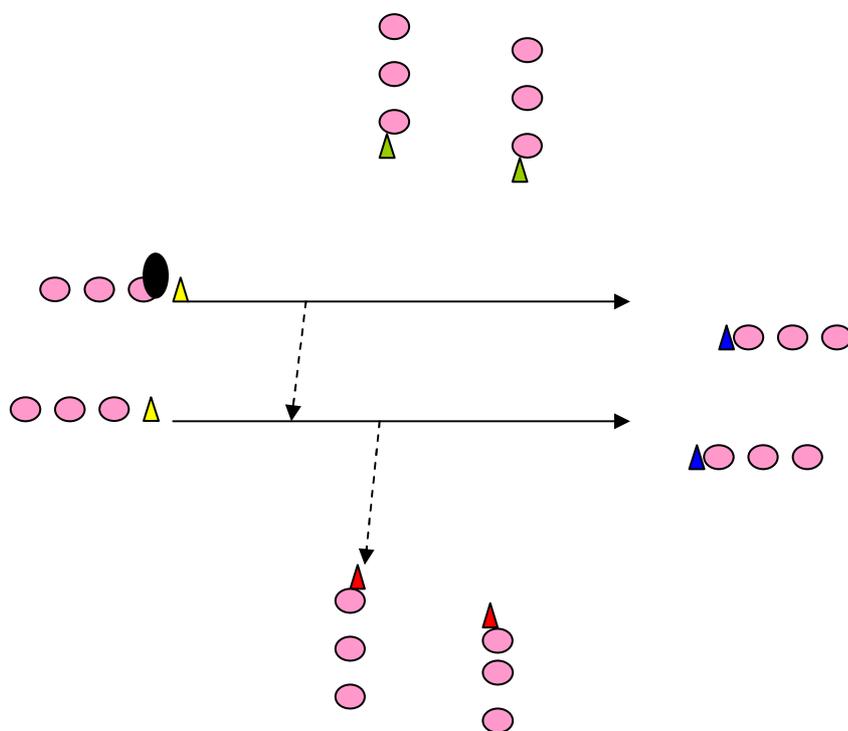
Faire varier l'espace entre les joueurs / le côté de passe / le nombre de joueurs / le placement au départ (NPB en retard ou non) / la zone de remplacement (passe et suit pour soutenir) / placer des plots au milieu pour déterminer une zone de passe...

Critères techniques :

- Tenir le ballon à deux mains sur sa longueur.
- Le mouvement des bras ressemble à un mouvement de balancier pour envoyer la balle à mon voisin.
- Tourner les épaules mais garder le bassin dans la direction de la course (vers l'avant).
- Regarder le réceptionneur (pose problème aux élèves en jeu : préfère regarder l'adversaire source du contact).
- À la fin du geste, les mains sont dans la direction du réceptionneur.

Tendre les mains vers le ballon pour se préparer à le recevoir (début du geste du balancier).

- NPB : prendre du retard par rapport au PB (placement escalier / voir son dos) pour prendre le ballon lancé.



Professeur :

- Les élèves dissocient-ils les épaules du bassin ? La passe est-elle tendue ? Les élèves s'arrêtent-ils pour donner le ballon.
- Le ballon est-il donné à hauteur ?

En réussite :

Le ballon arrive dans les mains du réceptionneur (à hauteur de la poitrine).

La passe est tendue (et non en cloche).

Le ballon est donné en mouvement : pas d'arrêt dans la course et le bassin reste orienté vers l'avant : les épaules tournent).

Le réceptionneur prend la balle en mouvement.

Capacités du pratiquant en attaque :

- Régler sa course sur celle du PB pour offrir un soutien latéral et en mouvement.
- Percevoir et décoder l'activité des partenaires (N2 collègue).
- En attaque : orienter les courses vers l'en-but adverse en accélérant à la prise de balle (pour franchir un intervalle ou) fixer/passé (N2 collègue).
- En attaque : régler sa course sur celle du PB pour offrir un soutien latéral (proche) et en mouvement (N2 collègue).
- Transmettre en course (Techniques et tactique, niveau Seconde).
- PB : Passe latérale longue/ NPB : mains tendues vers la balle pour recevoir à pleine vitesse (Connaissances sur l'APSA, Niveau 4 lycée).
- Passer à des joueurs en mouvement / exploiter un surnombre en fixant-transmettant.

Compétences du socle :

5 : Acquisition d'une culture plus fine de l'activité au niveau technique (et tactique)

Commentaires / ajouts complémentaires

Situation 6 (4*2+1 défenseur sur les rails + glisser)

Objectifs :

1. Identifier le partenaire démarqué.
2. Fixer / donner
3. Prendre le ballon à hauteur avec de la vitesse

Organisation :

Les attaquants peuvent changer de couloir après avoir fait une passe.

Les défenseurs 1 & 2 ne peuvent changer de couloir que lorsque la balle a quitté leur couloir. Le troisième défenseur doit être retardé et peut défendre dans tous les couloirs.

Variation :

Eloigner les plots (passes plus longues plus difficiles mais plus de temps pour éviter le retour des défenseurs) ou les rapprocher (passes plus courtes plus faciles mais plus contraignant au niveau timing pour éviter le retour des défenseurs).

Changer de côté de passe.

Faire partir de dos les attaquants et imposer une zone de défense pour les défenseurs (positions de départ 1 et 3 par exemple, donc attaquant 2 (et 4) démarqué si le n°3 prend bien la largeur).

Faire entrer les défenseurs en retard (attaquants placés) ou faire rentrer tous les joueurs par un côté pour forcer les attaquants à se placer sur la totalité de la largeur.

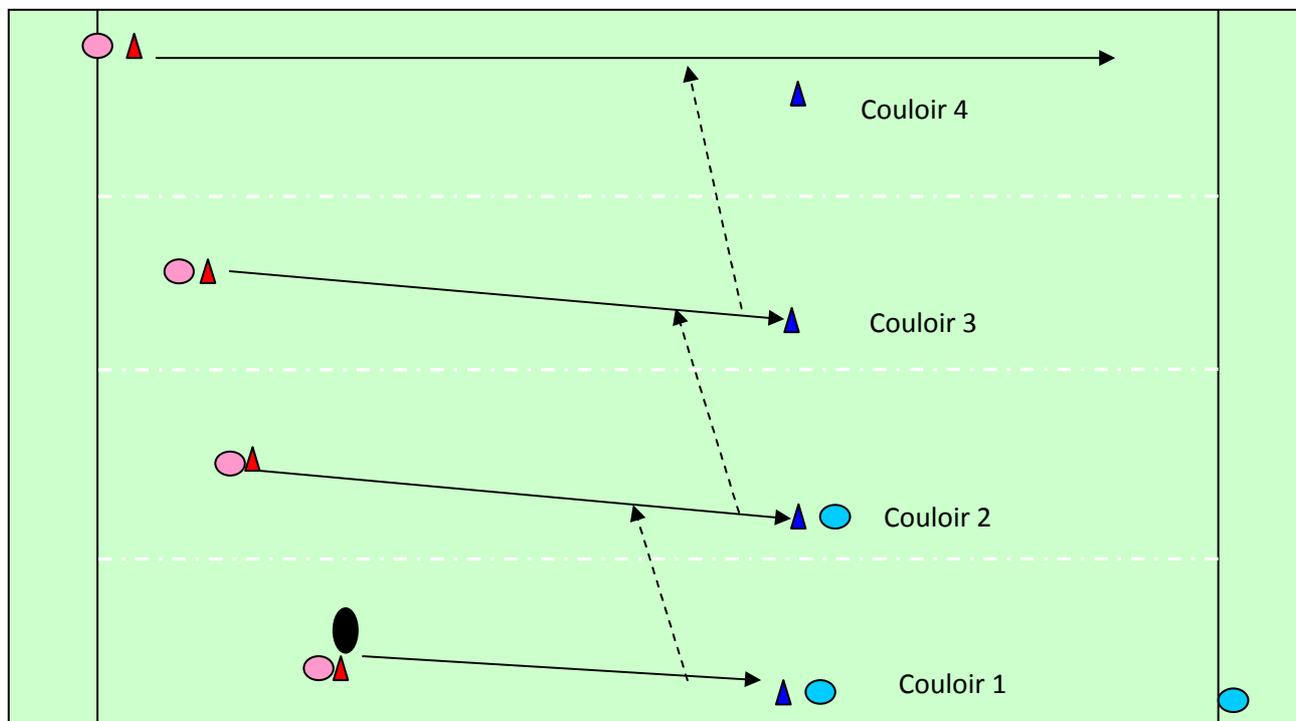
Supprimer les plots.

Evolution : le joueur 4 est en soutien derrière le porteur et peut rentrer dans un des intervalles (tableau blanc + vidéo ?)

Attention : passe à gauche plus facile pour les droitiers.

Critères techniques :

- Le mouvement des bras ressemble à un mouvement de balancier pour envoyer la balle au récepteur.
- Tourner les épaules mais garder le bassin dans la direction de la course (vers l'avant).
- Regarder le récepteur (pose problème aux élèves en jeu : préfèrent regarder l'adversaire source du contact).
- À la fin du geste, les mains sont dans la direction du récepteur.
- Tendre les mains vers le ballon pour se préparer à le recevoir (début du geste du balancier) et appeler le PB (communication)



Professeur :

Les porteurs de balle fixent-ils bien leur défenseur dans leur zone pour libérer un espace pour le dernier attaquant ?
Les attaquants prennent-ils des informations sur le placement défensif pour identifier des éventuels intervalles ?

En réussite :

Critères relatifs à la technique de passe en mouvement (placée, tendue, à hauteur...)
Chaque défenseur est-il fixé dans une zone du terrain permettant la libération d'autres espaces sur la largeur ?

Capacités du pratiquant en attaque :

- Prendre des informations.
- Pour le réceptionneur : appeler le PB
- Orienter les courses vers l'en-but adverse et transmettre sur le côté à un joueur en mouvement.
- Maîtrise technique d'une passe longue (plus rapide que les défenseurs)
- Fixer dans une zone du terrain / donner à un partenaire lancé sur une autre zone de largeur.
- Attaquer dans un intervalle

Compétences du socle :

5 : Acquisition d'une culture plus fine de l'activité au niveau technique (et tactique)

Commentaires / ajouts complémentaires

Kinovéa utilisable comme sur le 2 contre 1 terrain large avec vue dans l'axe du terrain (cf vue 2 dans la situation n°3.2) pour voir la direction des courses des attaquants et les zones de fixation des défenseurs.

Situation 7

Objectifs :

1. Alternier les formes de jeu : Jeu groupé / jeu déployé
2. Définir des rôles pour la réalisation d'un projet de jeu collectif

Commentaires :

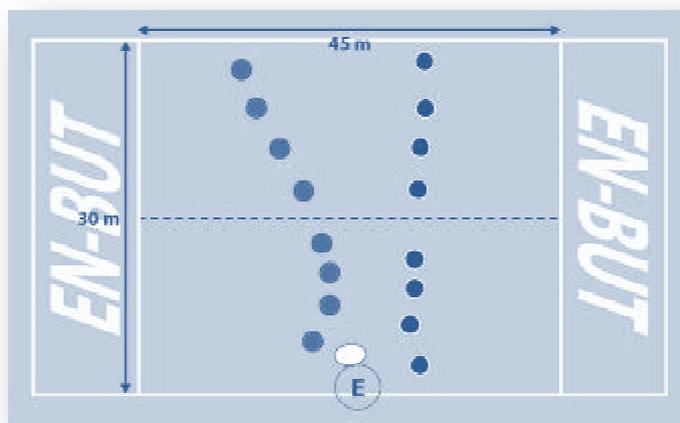
8*8 ou 9*9.

Chaque équipe est divisée en deux sous équipe. Chacune des demi-équipes va jouer dans son demi-terrain. Lorsqu'une demi-équipe aura exploité son demi-terrain en jeu déployé ou jeu groupé, un relayeur pourra extraire la balle et la transmettre à l'autre demi-équipe.

Le rôle de relayeur permet d'assurer la liaison entre les deux demi-équipes et permet la transformation du jeu groupé en jeu déployé.

8*8 : deux demi-équipes de 4 joueurs : 4 joueurs pour jouer en jeu groupé (structuration d'un regroupement ou déblayage). Les 4 autres joueurs, dont un sera relayeur, se répartissent la largeur.

9*9 : deux demi-équipes de 4 et un relayeur ou 7*7 (3 / 3 / 1 relayeur) : plus simple car relayeur unique clairement identifié.



Variables :

Interdire à la défense de prendre le ballon des mains des attaquants.

Les défenseurs peuvent être libres de défendre sur tout le terrain : dans ce cas, le jeu groupé doit permettre d'attirer un maximum de défenseurs et d'ouvrir les intervalles et les espaces sur la largeur pour le jeu déployé.

Critères techniques :

- Notion de rôles importante pour la réalisation du projet : accepter de laisser la balle au relayeur et ne pas multiplier les temps de jeu groupé.
- Introduction du relayeur
- Critères techniques de construction du regroupement / du jeu déployé

Professeur :

Les attaquants alternent-ils les formes de jeu ?
Y a-t-il liaison entre les deux demi-équipes ?

En réussite :

La transformation du jeu est opérée par le relayeur qui distribue le jeu d'une demi-équipe à l'autre.

Attitude du pratiquant :

- S'engager dans la construction et la réalisation d'un projet de jeu collectif.
- Accepter la répartition des rôles dans l'équipe.

Connaissances

- (Ligne d'avantage et ligne de front)
- Les rôles de chacun : joueur proche (soutien direct pour jeu groupé) / joueur en périphérie (jeu déployé)

Compétences du socle :

5. Acquisition d'une culture plus fine de l'activité au niveau (technique et) tactique.
6. Coopérer et prendre des responsabilités (rôles de PB et NPB)
7. Gestion de la situation par les élèves : prise d'initiative dans le groupe pour gérer collectivement une situation d'apprentissage.

Commentaires / ajouts complémentaires

Diminuer le nombre de défenseurs

Situation 7 : Alternier les formes de jeu / relayeur obligatoire.

Au choix : le terrain qui s'élargit (départ terrain étroit, puis terrain large après la phase de lutte axiale)

Ou départ avec dans chaque équipe deux groupes (avants et $\frac{3}{4}$), les $\frac{3}{4}$ derrière les avants, lutte des avants pendant que les $\frac{3}{4}$ se placent.

SCHEMA GENERAL

