

Séquence RUGBY Emile cycles 2 et 3 (formation du 25/01/23)

Objectifs en EPS : conduire et maîtriser un affrontement collectif

Objectifs en anglais : Réinvestir et mobiliser du lexique en situation active (verbes action, parties du corps, nombres, lexique spatial...)

Objectifs culturels et plus-values Emile : Faire entrer la culture par les jeux traditionnels et un sport collectif anglo-saxon / L'anglais peut être une motivation supplémentaire pour agir en EPS (pour s'engager dans l'échauffement, plaisir de jeux traditionnels connus...)/ L'EPS conforte la dynamique EMILE : faire entrer la langue le plus souvent possible au sein du groupe classe

Modalités du projet (10 à 12 séances) :

Les activités à mobiliser :

- Jeu traditionnel « le carré magique » (*the magical square*) pour l'échauffement et la progression dans les actions motrices (sans ballon, puis avec ballon) ; ce jeu peut démarrer chacune des séances (échauffement) et il tient lieu de séance de découverte et 1^{ère} séance de structuration avec évolutions (précisions à l'intérieur du déroulement)
- « Bulldog game » (L'épervier) pour la séance découverte
- Le « rugby avec zones » pour la situation de référence
- Le jeu « 2 contre 1 ou 3 contre 2 » comme 2^{ème} étape de structuration (en plus des activités « épervier » à mobiliser plusieurs fois)

Alternance français/anglais : les descriptions des jeux se feront en français, les consignes également mais très vite les actions à réaliser et les injonctions des différents rôles (arbitres et observateurs) en anglais. Chacun pourra faire évoluer la place de l'anglais en fonction de sa pratique et de l'exposition de ses élèves à l'anglais.

NB : pour les CP et CE1 : on progressera moins vite, on ira moins vite dans « l'interpénétré » c'est-à-dire les situations dans lesquelles attaquants et défenseurs sont dans la même zone, (ex ajouter le déménageurs pour les CP avec 2 zones bien distinctes) ; en CP, pas plus de 3 par équipe et peu d'opposants, un ballon chacun le plus souvent.

Supports images pour « referee, watchers, defensive player, offensive player, the golden rules”;

Lexique: referee (arbitre), watchers (observateurs), offensive players (attaquants), defensive players (défenseurs), team (équipe); team mate (partenaire); bibs (dossards), whistle (sifflet ou siffler), A stop watch : chronomètre; A timekeeper (chronométrateur); A cone (un plot); A field (un terrain de jeu); a rugby pitch (terrain de rugby); Lines (lignes de terrain); Opposing side (camp adverse); Change of sides (changement de camp); A corner (un coin)

The golden rules: Don't hurt others/Don't hurt yourself/ Protect yourself (règles d'or),

LE CARRE MAGIQUE

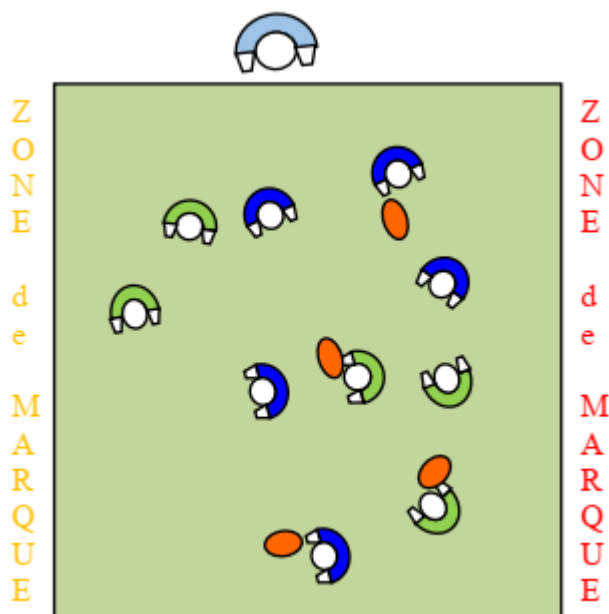
Objectifs EPS

- Entrer progressivement en activité
- Améliorer la manipulation du ballon
- Améliorer les différentes formes de déplacements
- Respecter un espace, des partenaires et adversaires, des consignes simples

DECOUVERTE
STRUCTURATION

Dispositif

- 3 espaces de 15m X 15m (3 squares), 2 équipes de 4 à 5 joueurs par espace (2 teams in each square), 3 jeux de maillots (bibs), ballons (1 pour 2 ou 3 ou 1 par équipe selon les consignes) (balls), un flag par joueur (flags).
- 2 équipes évoluent simultanément dans le même espace.



But, consignes et déroulement

But : Respecter les consignes données.

1. Echauffement : Tout le monde trotte dans l'espace délimité par des repères de couleur. Au signal, avancer, reculer, pas chassés des 2 côtés, se mettre au sol (ventre, dos...), accélérer, sauter à pieds-joints, stopper, courir...

NB : les consignes suivantes correspondent à 5 modalités de jeux : on ne les fera pas toutes dans une même séance. Reprendre le Carré magique à chaque début de séance en faisant évoluer les consignes.

2. Les verts doivent prendre les flags de tous les joueurs bleus le plus vite possible. Dès qu'un bleu a perdu son flag, il va en chercher un autre. A la fin du jeu, il faut comptabiliser le nombre de flags récupérés par les verts

3. Au signal, prendre la balle au sol, faire 3 ou 4 pas, la passer à un camarade qui la repose au sol.

4. Au signal, prendre la balle au sol, faire une passe à un camarade qui doit aller marquer dans la zone annoncée.

En anglais

1 Jog within the square.
At the signal/when I whistle/when I clap twice: Run/walk/hop...
Forward, backward,
Sidesteps to the right, Sidesteps to the left; Speed up/slow down; lay on the ground on your stomach, on your back/tap one player with 2 hands/ freeze/run...

2/Take the flags of the blue players/team as fast as possible.
When you lose your flag, go and get another one.

Count the number of flags taken by the greens

3/ At the signal, take the ball from the ground, walk 3 or 4 steps, pass the ball to a teammate; he puts the ball back on the floor.

4/At the signal, take the ball from the floor, pass the ball to a

Critères de réussite

1. Respect de la consigne proposée, sans sortir de l'espace délimité, sans percuter les autres joueurs.

2. nombre de flags récupérés

3. le ballon ne tombe pas par terre au cours de la passe

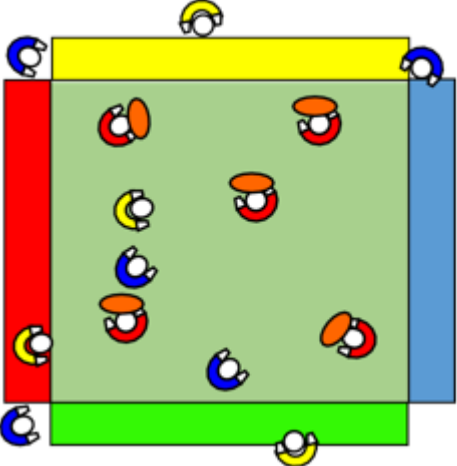
4. atteindre la zone annoncée

5. le ballon est attrapé par le partenaire

6. Réussir à faire 5 passes d'affilée sans faire tomber la balle.

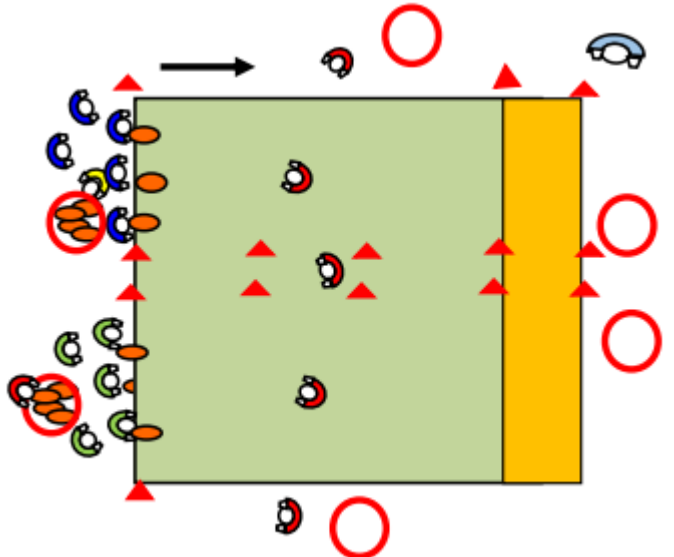
	<p>5. (Faire une passe (libre puis en arrière) à un partenaire qui regarde et qui veut recevoir la balle. Il est obligatoire de changer de partenaire à chaque passe.) Insister sur le regard vers le joueur.</p> <p>6. Passe à 5 sans opposition, puis avec opposition très modérée dans un 1er temps (1 adversaire puis 2).</p> <p>SECURITE : mise en place de la règle d'or (ne pas faire mal, ne pas se faire mal).</p> <p>L'arbitre peut commencer à intervenir dans l'étape 6 : avec images arbitre (referee) et observateurs (watchers)</p>	<p>teammate: he takes the ball to the in-goal zone. 5/ pass the ball (backwards) when you have eye contact. Change partners every pass.</p> <p>6/ pass 5 times without dropping the ball (first with no defensive players, 1 defensive player, 2...) The golden rule : Don't hurt others/Don't hurt yourself/ Protect yourself</p> <p>NB: presenter les rôles « referee, watchers, defensive/offensive player » en classe avant ou après, avec supports images ; sur le terrain pendant le jeu, dans les 1ères séances, donner le carton aux élèves « referee et watchers »</p>	
--	---	---	--

		POULES ET RENARDS		STRUCTURATION
Objectifs EPS	-	- Attaquants : Percevoir les espaces libres qui doivent permettre d'atteindre l'es pace de marque (en-but). - Défenseurs : Se positionner pour empêcher l'accès à l'en-but.		
Dispositif	But, consignes et déroulement		En anglais	Critères de réussite
- Terrain de 15m X 15m, 1 ballon par joueur, 3 jeux de maillots. 4 zones d'en-but délimitées et « colorées » - Trois équipes de 4 à 5 joueurs. 2 équipes s'opposent, la 3ème équipe arbitre et observe. - 5 poules et 2 à 3 renards maximum sur un même espace de jeu. Les joueurs sont tous endéplacement (course lente) au	<p>But : atteindre le plus rapidement possible l'en-but annoncé en évitant de se faire prendre le flag par les défenseurs.</p> <p>ATTAQUANTS : « l'enseignant va annoncer la couleur de l'en-but à atteindre. Vous allez devoir repérer l'en-but annoncé et aller y déposer votre ballon sans vous faire prendre votre flag. Vous marquez un point à chaque ballon déposé dans l'en-but annoncé ».</p> <p>DEFENSEURS : « dès l'annonce de la couleur de l'en-but à atteindre, vous allez devoir empêcher les attaquants Porteur de</p>		Score in the opposite in-goal as quickly as possible without losing your flag. Offensive players: 1 ball in the (color) in-goal zone = 1 point Defensive players 1 flag taken= 1	- Attaquants : nombre de points marqués - Défenseurs : nombre de points marqués. - Arbitres et observateurs : ne pas laisser passer une action qui doit être

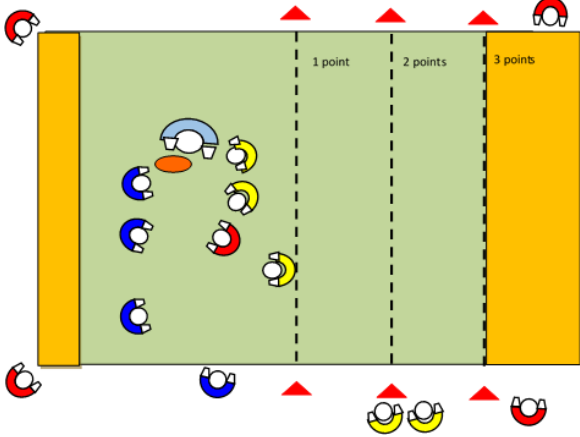
<p>début de la situation.</p> 	<p>balle d'atteindre l'en-but en prenant leur flag. Vous marquez un point par flag attrapé. »</p> <p>ARBITRES: 2 arbitres jugent la prise des flags, 2 arbitres jugent le respect des lignes. Un arbitre central juge du respect des consignes relatives au respect des joueurs.</p> <p>Les équipes gardent le même rôle 5 à 6 fois d'affilée. Puis les rôles tournent. Les arbitres deviennent défenseurs. Les défenseurs deviennent attaquants. Les attaquants deviennent arbitres.</p>	<p>point</p> <p>Referees</p> <p>Same role 5 times in a row then switch roles</p>	<p>sanctionnée (sortie du terrain par exemple) Les décisions prises sont validées par l'enseignant.</p>
---	--	---	---

Manières de faire attendues	Variables, progressivité
<p>- ATTAQUANTS : réagir très vite à l'annonce, repérer l'en-but annoncé et le plus vite possible, repérer la position des défenseurs pour identifier la meilleure trajectoire pour rejoindre l'en-but annoncé.</p> <p>- DEFENSEURS : réagir très vite à l'annonce, repérer l'en-but annoncé et le plus vite possible, se positionner entre les porteurs de balle et l'en-but pour empêcher l'atteinte de l'en-but par les attaquants</p>	<p>Le rapport entre le nombre d'attaquants et le nombre de défenseurs est une variable fondamentale. La réussite des attaquants (faible voire nulle, moyenne ou importante) doit piloter le nombre de défenseurs qu'il faut proposer (1 au maximum, 2 à 3, presque toute l'équipe si le résultat des attaquants est élevé).</p> <p>Si l'on ne touche pas au nombre de joueurs (Att. et Déf.) en présence, un terrain plus grand va avantager les attaquants (plus d'espace pour rejoindre l'en-but annoncé).</p> <p>Le jeu peut être complexifié par l'obligation de faire une passe à un partenaire avant de marquer un essai. Le moment de cette passe est libre. Sa direction (avant, arrière) aussi dans un 1^{er} temps.</p>

L'EPERVIER/the bulldog game			
Objectifs EPS	-	<p>- Attaquants : adapter sa course pour échapper aux défenseurs. Percevoir les espaces libres.</p> <p>- Défenseurs : se mettre d'accord sur une stratégie pour limiter les possibilités des attaquants.</p> <p>- Respecter les règles d'or en situation de jeu.</p>	
Dispositif	But, consignes et déroulement	En anglais	Critères de réussite
<p>- Terrain de 12m X 8m, autant de ballons que d'attaquants, 3 jeux de maillots, des flags (2 par élève).</p> <p>- 2 équipes échappent aux éperviers. La 3^e équipe fournit les juges de ligne (1 de chaque côté par terrain) et les</p>	<p>But : Aller marquer dans l'en-but opposé, le plus rapidement possible sans s'être fait prendre son flag.</p> <p>ATTAQUANTS : "Vous devez aller marquer un essai. Si vous perdez votre flag, vous devenez épervier."</p>	<p>Score in the opposite in-goal as quickly as possible without losing your flag.</p>	<p>Pour tous les joueurs : Rester dans les limites du terrain (rôle des juges de ligne)</p>

<p>deux premiers éperviers. L'enseignant supervise les 2 terrains placés en parallèle.</p> 	<p>DEFENSEURS : "Vous devez prendre le flag des porteurs de balle».</p> <p>Je respecte l'espace de jeu et les règles d'or.</p> <p><u>Arbitre</u> : juger si le flag est pris ou si la personne est touchée (2 sec ou pas) ;</p> <p>Observateurs : pas besoin ici En parallèle sur 2 terrains</p> <p>Evolution : c'est le 2 contre 1 avec surnombre (on se rapproche du rugby) <i>NB : avec cy2 : bcp moins d'interpénétré (on n'est pas dans la même zone, ex déménageurs) et en CP, pas plus de 3 par équipe et peu d'opposants, un ballon chacun...</i></p>	<p>Offensive players /Hunters, score a try. If you lose your flag, you become a bulldog.</p> <p>Defensive players/ Bulldogs: take the flags! Respect the field limits and the golden rules.</p> <p>Referee : watch, say stop if something wrong</p>	<p>Attaquants : Atteindre l'en-but opposé</p> <p>Éperviers : Prendre les flags</p>
<p>Manières de faire</p>	<p>Variables, progressivité</p>		
<p>- DEFENSEURS (éperviers) : Occuper l'espace (par exemple côte à côte, bras écartés), réduire les intervalles, glisser vers les attaquants visés.</p> <p>- ATTAQUANTS : pendant la course, repérer les espaces libres. Adapter sa course pour échapper aux défenseurs, feinter ses déplacements</p>	<p>Sans ballon, avec ceintures flag. Puis 1 ballon par attaquant avec ceintures flag. Le rapport de force évolue constamment au cours du jeu. Réduire la largeur du terrain (moins d'espace pour échapper aux éperviers) ou l'agrandir pour faciliter la fuite des attaquants. Les liaisons entre éperviers. Possibilité de dédoubler l'atelier</p>		


<p>RUGBY AVEC ZONES</p>			<p>REFERENCE</p>
<p>Objectifs EPS</p>	<p>-</p>	<p>- Avancer seul ou en grappe. - Empêcher d'avancer seul ou collectivement, avancer à son tour. - Respecter les règles.</p>	

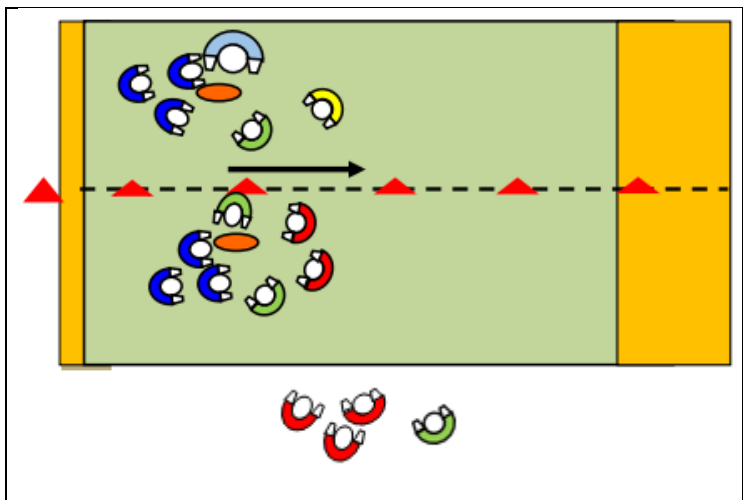
Dispositif	But, consignes et déroulement	En anglais	Critères de réussite
<p>- Terrain de 30m X 20m, 1 ballon, 3 jeux de maillots. - Trois équipes de 4 à 5 joueurs. 2 équipes jouent, la 3^{ème} équipe observe (Cf. fiches d'observation en annexe).</p> 	<p>But : Avancer en attaque pour marquer le plus de points possibles.</p> <p>ATTAQUANTS : « Vous devez traverser le terrain pour marquer le maximum de points. Vous avez 5 ballons d'attaque d'affilée ». Au bout de 5 ballons, on change les rôles. Si un défenseur prend le flag du Porteur de balle, le jeu s'arrête. Les défenseurs reculent à 5 m et le jeu reprend. A chaque ballon, les attaquants ont droit à 3 flags arrachés maximum. Au bout de 3 flags arrachés, le ballon est perdu et on passe au ballon suivant.</p> <p>Règle supplémentaire du toucher 2 sec à introduire si le niveau de jeu le permet : Si vous êtes touchés, vous avez 2 sec pour passer votre ballon à un partenaire ou pour marquer.</p> <p>DEFENSEURS : « Vous devez empêcher les attaquants d'avancer ». Vous pouvez stopper un attaquant en prenant son flag.</p> <p>Règle supplémentaire du toucher 2 sec. à introduire si le niveau de jeu le permet : vous pouvez arrêter le joueur porteur de balle en le touchant à 2 mains simultanément, entre la ceinture et les épaules.</p> <p>Toutes les règles s'appliquent : marque, hors-jeu, droits et devoirs des joueurs, toucher 2 sec.</p> <p>En cas de sortie en touche, d'en-avant des attaquants, le ballon est perdu.</p> <p>La zone où est perdu le ballon rapporte le nombre de points correspondants (zone à 1, 2 ou 3 points selon la zone où le ballon a été perdu).</p>	<p>Move forward to score</p> <p>-Offensive players : If the player with the ball loses his flag, the game stops. If 3 flags are taken, the game stops. The game starts again (5 attempts by team)</p> <p>Defensive players: stop the players from advancing by taking their flags.</p> <p>Extra rule: If the player with the ball is touched, he has 2 sec to score or pass the ball.</p>	<p>- Attaquants : Atteindre les zones les plus proches de l'en-but adverse (voire l'en-but lui-même)</p> <p>- Défenseurs : empêcher les attaquants de marquer des points ou réduire le nombre de points marqués par les attaquants</p> <p>- Arbitres et observateurs : Le compte des points marqués est exact.</p>
<p>Manières de faire</p>	<p>Variables, progressivité</p>		
<p>- PORTEUR de balle: Avancer et franchir la défense :</p>	<p>L'affrontement doit être équilibré. Choix des joueurs (à anticiper et à tester au cours d'une séance)</p>		

<p>porter le ballon dans un espace libre ou le transmettre à un partenaire disponible. Avant le contact, s'organiser pour éviter l'adversaire ou passer à un partenaire bien placé.</p> <p>- ATTAQUANTS : Se placer derrière le porteur afin de pouvoir recevoir le ballon sans être hors-jeu. Se répartir sur le terrain pour donner des solutions au porteur.</p> <p>- DEFENSEURS : Se placer en face du porteur afin d'empêcher le franchissement des zones et avancer soi-même. Prendre le flag du porteur de balle. Se déplacer pour être en face des futurs porteurs de ballon. Se répartir sur le terrain pour laisser le moins d'espace possible aux attaquants.</p>	<p>précédente). En cas de grande difficulté liée à la règle de l'en-avant, la passe vers l'avant peut être permise.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Surnombre important à utiliser rapidement pour les attaquants s'ils ne parviennent pas à marquer de points. - Largeur du terrain (+ large : favorise les attaquants puisque cela augmente les espaces par où passer) - <u>Séance précédente et séance de référence</u> : Attaque/défense (rôles non réversibles). Chaque équipe a 5 ballons d'attaque puis on change les rôles. On joue avec des ceintures flag. Le plaquage peut être autorisé si les élèves ont déjà vécu 1^{er} module complet de rugby. - <u>Séance d'évaluation finale</u> : Rôles réversibles : quand une équipe récupère le ballon, elle devient attaquante. L'observation des points marqués doit mobiliser 4 joueurs (2 par équipe qui jouent). Le plaquage peut être autorisé si les élèves ont déjà vécu 1^{er} module complet de rugby.
--	--

Le 2 contre 1 ou 3 contre 2 (ou 1)

STRUCTURATION

Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> - Gérer une situation de surnombre offensif, apprendre à repérer une situation favorable. - Apprendre à faire des choix (Attaquant : passer, contourner - Défenseur : monter, défendre entre 2 adversaires, suivre le ballon). 		
Dispositif	But, consignes et déroulement	En anglais	Critères de réussite
<p>- Terrains de 30m X 7m (terrain habituel coupé en 2 dans le sens de la longueur, Cf. ci-dessous), 3 ballons par terrain, 3 jeux de maillots.</p> <p>- 2 équipes jouent, une équipe arbitre et note les essais marqués et les ballons interceptés par la défense.</p> <div style="text-align: center; margin-top: 10px;">  </div>	<p>But : attaquants : marquer le maximum de points sur 5 à 10 ballons en jeu en surnombre offensif (2c1, 3c1...)</p> <p>Défenseurs : faire échouer l'attaque adverse.</p> <p>ATTAQUANTS : Si je suis touché et que j'entends « 1, 2 », je dois avoir passer mon ballon avant la fin des 2 sec ou aplatir si je suis près de l'en-but. Sinon, le ballon sera perdu. Je dois jouer en essayant de voir ce que fait (font) les adversaires et choisir entre les différentes actions de jeu (porter la balle ou passer). Je dois faire attention à la règle de l'en-avant.</p> <p>DEFENSEURS : Pour arrêter un attaquant, il faut le « toucher, 2 secondes ». Dès que j'ai touché un attaquant, je peux intervenir sur un autre attaquant. Je dois choisir entre les</p>	<p>Score as much as possible</p> <p>Offensive players :</p> <p>If you are touched and hear 1...2, pass the ball or score a try if you are in the in-goal zone.</p> <p>Make a smart choice! Passing the ball or keeping it !</p> <p>Defensive players: touch a offensive player with the ball.</p>	<p>Attaquants : nombre d'essais marqués</p> <p>Défenseurs : nombre de ballons récupérés et d'attaques empêchées</p> <p>Arbitres : les décisions sont validées par l'enseignant. Les explications données sont comprises et acceptées par les joueurs.</p>

	<p>différentes actions de jeu (aller vers un adversaire, me situer entre 2 attaquants, feinter une action, etc.)</p> <p>ARBITRES : siffler ou signaler les règles qui n'ont pas été respectées par les joueurs. Expliquer vos décisions aux joueurs qui vous le demandent.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le passage prend fin lorsque le ballon est aplati, s'il sort des limites du terrain ou s'il est récupéré par un défenseur. - En cas de faute des attaquants (en-avant par exemple), le ballon est perdu pour les attaquants. On passe au ballon suivant. 	<p>Make a smart choice: staying close to one player, between 2, pretending to do something...</p> <p>Referees: whistle when the rules are not respected. Explain your decisions.</p>	
<p style="text-align: center;">Manières de faire</p>		<p style="text-align: center;">Variables, progressivité</p>	
<ul style="list-style-type: none"> - PORTEUR : avancer vers l'en-but adverse, regarder comment agit l'adversaire, choisir de le contourner ou de passer à son partenaire suivant les déplacements du défenseur, fixer son adversaire (attendre qu'il soit proche de soi) puis faire la passe à son partenaire libre de tout marquage adverse. - ATTQUANTS partenaires: se placer à des endroits permettant de recevoir le ballon (1. pas en avant du ballon, 2. à distance de passe du porteur et 3. loin d'un adversaire). - DEFENSEURS : défendre en montant vers les adversaires et en essayant de toucher le porteur de balle à 2 mains. A 2 défenseurs, défendre en se coordonnant avec son partenaire. 		<p>Il est possible de travailler à 2 C 1, 3 contre 1, 3 contre 2 ou 4 C 2 selon le rapport de force.</p> <p>En cas de difficulté pour l'attaque, d'abord diminuer le nombre de défenseurs puis augmenter le nombre d'attaquants.</p> <p>La situation peut permettre le plaquage si les élèves ont déjà vécu un 1^{er} module complet de rugby.</p>	