

Semaine Olympique et Paralympique

Intervention au Collège Pasteur de Strasbourg

Dans le cadre de la semaine Olympique et Paralympique 2024, Touch France intervient auprès du Collège Pasteur de Strasbourg pour des initiations au touch rugby les 2 et 3 avril 2024.

- Créneaux de 1 heure
- Classe de sixièmes, 30 élèves par classe
- Gymnase ou cour bitumée
- Élèves avec 0 connaissances de sports de balle ovale

Objectif : En un temps très court, découvrir les éléments de base de l'activité touch rugby au travers des valeurs qu'elle inculque, comme l'entraide, le vivre-ensemble et le fair-play.

Plan de séance :

Dès le début de séance, constituer 4 équipes de 7 ou 8 joueurs, et les garder toute l'heure pour se mettre facilement en place. Les groupes sont mixtes filles / garçons.

- **Accueil** et présentation de l'intervenant / de la séance - **5'**

- **Echauffement** : Le jeu des quatre en-buts - **10'**

Diviser le groupe sur deux espaces de jeu, deux équipes par espace

- **Exercice 1** : exercices de vitesse de passe en coopération - **5'/10'**

Toutes les équipes ensemble.

- **Exercices 2.1 et 2.2** : Exercices de duel et d'évitement du défenseur - **20' (2 x 10')**

- 2.1 : La rivière au crocodile

- 2.2 : Essais rusés

Séparer le groupe en deux, puis échanger

- **Exercice 3** : classique 2 vs 1 : attaquer individuellement ou collectivement en fonction de la défense - **15'**

Faire 2 ateliers, deux équipes par atelier

- **Retour au calme** et fin de séance - **5'**

Exercice d'échauffement - 10'

<p><u>Nom :</u></p> <p>Le jeu des quatre en-buts</p>	<p><u>Compétences travaillées :</u></p> <p>Se repérer dans l'espace Repérer ses coéquipiers Repérer la cible pour marquer</p>
<p><u>Objectif de l'enseignant :</u></p> <p>Échauffer les élèves avec un jeu coopératif de prise de repères</p>	<p><u>But des élèves :</u></p> <p>Marquer tous les essais avant les joueurs de l'équipe adverse.</p>
<p><u>Mise en place humaine :</u></p> <p>2 équipes par aire de jeu carrée 2 à 3 ballons par équipe Chaque ligne de l'aire est d'une couleur différente des autres</p>	<p><u>Consignes :</u></p> <p>Les deux équipes circulent dans l'aire de jeu, sans se toucher, tous les joueurs sont en mouvement. Chaque équipe a un ou plusieurs ballons, les joueurs se font des passes au sein de chaque équipe. L'enseignant donne un coup de sifflet aléatoire et annonce la couleur d'une des quatre lignes. A ce moment, les porteurs de balle de chaque équipe doivent aller marquer un essai derrière la ligne annoncée le plus vite possible. Les autres joueurs se figent, ils n'ont pas le droit d'arrêter les porteurs de balle. Pour marquer un essai, il suffit de traverser la ligne ballon en main. L'équipe dont les porteurs de balle ont traversé la bonne ligne avant ceux de l'autre équipe gagnent.</p>
<p><u>Spatio-temporelle :</u></p> <p>10'</p>	
<p><u>Matérielle :</u></p> <p>Couppelles de 4 couleurs différentes 2 jeux de chasubles par aire de jeu</p>	
<p><u>Critères de réalisation :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Faire des passes à deux mains - Reconnaître son statut rapidement - S'orienter vers la bonne cible rapidement 	<p><u>Critères de réussite :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Marquer tous ses essais avant l'équipe adverse - Faire tomber aucun ballon au sol
<p><u>Schéma :</u></p>	
<p><u>Variantes plus difficiles :</u></p>	<p><u>Variantes plus faciles :</u></p>

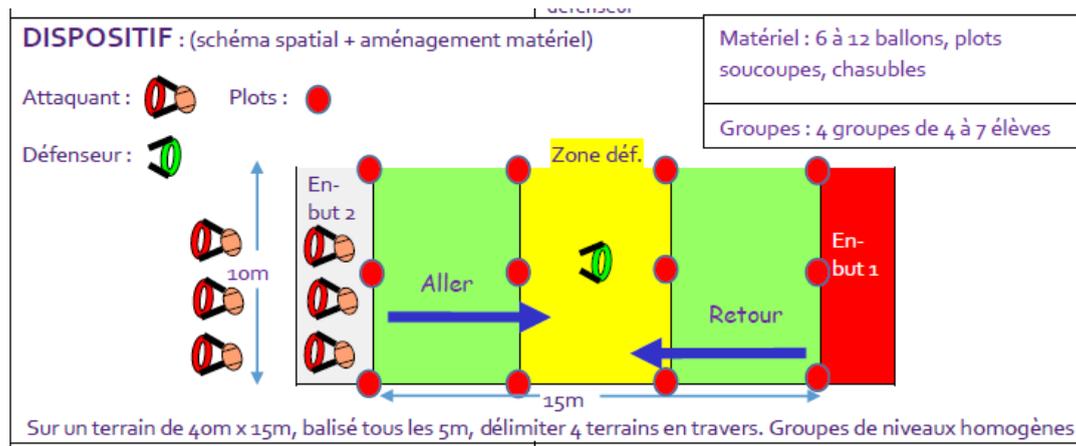
Exercice 1 - 5 à 10'

<p><u>Nom :</u></p> <p>Course de passes statique</p>	<p><u>Compétences travaillées :</u></p> <p>Faire des passes Manipuler le ballon Coopérer efficacement</p>
<p><u>Objectif de l'enseignant :</u></p> <p>Aborder la passe de rugby dans des conditions stables mais ludiques</p>	<p><u>But des élèves :</u></p> <p>Réaliser l'aller retour de passes plus vite que les autres équipes</p>
<p><u>Mise en place humaine :</u> Chaque équipes est répartie en ligne, chaque élève est espacé de 3 mètres</p>	<p><u>Consignes :</u> Les joueurs sont placés de façon similaires en ligne, les joueurs sont espacés de trois mètres (utiliser des coupelles si besoin). Ils n'ont pas le droit de se déplacer. Le ballon commence au sol, au début de chaque ligne. Au coup de sifflet, le premier joueur peut saisir le ballon. Le but est alors de faire faire l'aller retour le plus rapidement possible au ballon en se faisant des passes, sans sauter de joueurs. Pour finir l'aller retour le premier/dernier joueur repose le ballon à son point de départ.</p>
<p><u>Spatio-temporelle :</u> Départ au coup de sifflet</p>	
<p><u>Matérielle :</u> 4 ballons</p>	
<p><u>Critères de réalisation :</u></p> <p>Faire des passes à deux mains Préparer ses deux mains pour recevoir le ballon Enchaîner vite, mais en se contrôlant, réception et passe</p>	<p><u>Critères de réussite :</u></p> <p>Finir l'aller retour avant les autres équipes</p>
<p><u>Schéma :</u></p>	
<p><u>Variante plus difficiles :</u></p>	<p><u>Variante plus faciles :</u></p>

Exercice 2.1 - La rivière au crocodile - 2 x 10'

<p>Nom : La rivière au crocodile</p>	<p>Compétences travaillées : Avancer individuellement en évitant le défenseur</p>
<p>Objectif de l'enseignant : Appréhender le duel pour tenter de marquer en évitant le défenseur</p>	<p>But des élèves : Traverser la rivière pour aller marquer sans être touché</p>
<p>Mise en place humaine : 3 colonnes de joueurs d'un côté de l'aire de jeu, un crocodile dans la zone centrale</p>	<p>Consignes : Les attaquants passent trois par trois. Ils ont chacun un ballon en main. Leur but est de traverser le terrain pour atteindre l'en-but sans être touché et marquer un essai. Le défenseur doit rester dans sa zone, il n'a pas le droit d'en sortir. Dans sa zone, il peut toucher les attaquants pour les arrêter. Au "Top" de l'enseignant, les trois attaquants doivent aller marquer (si les attaquants prennent trop de temps, l'enseignant peut choisir dès le départ de ne leur laisser que 15 secondes). Une fois passés, les défenseurs se replacent en contournant l'aire de jeu et donnent les ballons aux élèves suivants.</p>
<p>Spatio-temporelle : Les 3 joueurs se lancent au "Top" de l'enseignant. Le terrain fait 15 mètres de profondeur, 10 mètres de largeur</p>	<p>Si les 3 joueurs marquent sans être touchés, ils gagnent Si le défenseur touche un joueur ballon main, on considère que c'est un match nul. Si le défenseur touche 2 ou les 3 attaquants, il gagne.</p>
<p>Matérielle : Au moins 3 ballons + coupelles / plots</p>	<p>Critères de réussite : Les 3 joueurs marquent un essai sans être touchés.</p>
<p>Critères de réalisation : Viser un espace libre Traverser rapidement quand le défenseur est tourné dans une autre direction</p>	

Schéma :

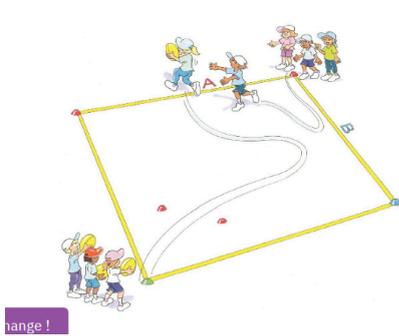


Variantes plus difficiles :

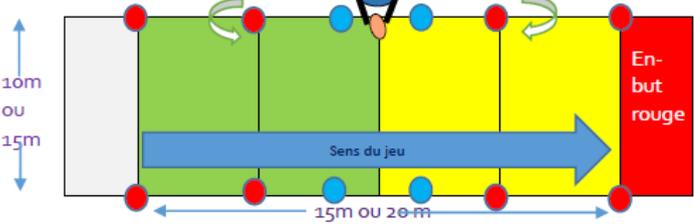
- Réduire la largeur du terrain
- Réduire le temps qu'on les attaquants pour marquer
- Faire faire le retour aux attaquants encore en jeu

Variantes plus faciles :

Exercice 2.2 - Essais rusés - 2 x 10'

<p>Nom : Essais rusés</p>	<p>Compétences travaillées : Apprendre à marquer Toucher de façon sécuritaire</p>
<p>Objectif de l'enseignant : Apprendre à l'élève à porter le ballon vers la zone de marque pour marquer un essai</p>	<p>But des élèves : Marquer un essai</p>
<p>Mise en place humaine : Un groupe de joueurs (les rôles varient) divisés en deux colonnes</p>	<p>Consignes : L'attaquant se lance ballon en main à l'intérieur du carré. Il doit traverser la porte puis aller marquer derrière l'une des deux lignes d'en-but, il choisit. Au moment où il traverse la porte, le défenseur a le droit de rentrer dans le carré à son tour, pour empêcher l'attaquant de marquer en le touchant à une main.</p>
<p>Spatio -temporelle : Un carré de 7 mètres de côté, une colonne d'attaquant et une colonne de défenseur à l'extérieur du carré, sur deux coins d'une diagonale. Deux lignes d'essais matérialisés de part et d'autre de la colonne de défenseurs</p>	
<p>Matérielle : Cônes pour les coins et la porte Coupelles pour matérialiser les deux lignes d'essais Un ballon minimum</p>	
<p>Critères de réalisation : - Poser le ballon derrière une ligne sans l'échapper - Eviter le défenseur - Se déplacer rapidement - Pour le défenseur : toucher sans pousser, sans se jeter</p>	<p>Critères de réussite : - L'attaquant marque l'essai - Un attaquant marque plus de 5 fois sur 10</p>
<p>Schéma :</p> 	
<p>Variantes : - L'attaquant peut se lancer en recevant le ballon d'un joueur placé à l'extérieur du carré - En fonction du taux de réussite des attaquants, on peut rétrécir ou agrandir le carré (objectif, être entre 4 et 7 essais marqués sur 10 tentatives)</p>	

Exercice 3 - Classique 2 vs 1 - 15'

<p>Nom : Le 2 contre 1</p>	<p>Compétences travaillées : Avancer individuellement ou collectivement pour marquer</p>
<p>Objectif de l'enseignant : Amener l'élève à attaquer la cible en choisissant s'il doit porter le ballon ou faire une passe</p>	<p>But des élèves : Marquer un essai sans être touché</p>
<p>Mise en place humaine : Une colonne d'attaquants et une colonne de défenseurs Les attaquants partent 2 par 2, un ballon pour 2, le défenseur part seul</p>	<p>Consignes : Sur le côté du terrain, 2 attaquants se positionnent au repère rouge, 1 défenseur au repère bleu. Au top du porteur de balle, tout le monde se met en mouvement. Le défenseur contourne la coupelle bleue au coin de l'en-but et doit défendre dans l'aire de jeu. L'attaquant porteur de balle contourne la première coupelle rouge et rentre dans l'aire de jeu, son partenaire sans ballon va contourner la deuxième. Les attaquants doivent marquer un essai sans être touchés. Pour cela, les attaquants peuvent porter le ballon ou faire une passe, uniquement vers l'arrière. Si l'attaquant ballon en main est touché, c'est perdu. Si le ballon tombe, c'est perdu. Si une passe est faite vers l'avant, c'est perdu. Si un attaquant marque un essai sans être touché, c'est gagné. Les trois joueurs sortent du terrain et se replacent dans les colonnes.</p>
<p>Spatio-temporelle : L'attaquant avec ballon donne le "Top !" à voix haute pour les trois joueurs Les suivants ne commencent que quand les joueurs précédents ont quitté le terrain</p>	
<p>Matérielle : Minimum deux ballons Cônes de deux couleurs</p>	
<p>Critères de réalisation : Chercher en priorité à marquer l'essai Attaquer un espace libre Prendre la décision entre porter le ballon et faire une passe en fonction du défenseur</p>	<p>Critères de réussite : Marquer l'essai</p>
<p>Schéma :</p> <div style="display: flex; align-items: flex-start;"> <div style="flex: 1;"> <p>DISPOSITIF : (schéma spatial + aménagement matériel)</p> <p>Attaquant :  Professeur </p> <p>Défenseur :  Att. : 1  Déf. : 1 </p> <p>Plots :   </p>  <p>2 équipes peuvent se placer en face. Un lancement de jeu peut y être réalisé pour fa</p> </div> <div style="flex: 0.5; padding-left: 10px;"> <p>Matériel : 12 Soucou</p> <p>Groupes : Attaquant seul défen</p> </div> </div>	
<p>Variantes plus difficiles :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Autoriser l'attaque à continuer à jouer après 1 toucher - Réduire la largeur 	<p>Variantes plus faciles :</p>