

JOURNÉE NATIONALE DU SPORT SCOLAIRE : **JOUONS COLLECTIF AU RUGBY !**

ENSEMBLE À L'ÉCOLE,
tous acteurs pour

la JOURNÉE NATIONALE DU
SPORT SCOLAIRE

20 SEPTEMBRE 2023

DES OBJECTIFS

- **Découvrir** et **participer** aux activités proposées de façon ludique et conviviale
- **Dynamiser** l'activité physique et sportives au sein des associations sportives
- **Renforcer** le lien Ecole/club par la carte passerelle

ORGANISATION

Cycles 2 et 3
CLASSES USEP
Ateliers rugby

PARTENAIRES

Éducation Nationale
CDOS 93
Comité départemental
de Rugby
Clubs

Le sport scolaire de l'École publique

L'USEP 93 S'ENGAGE À

- Proposer des jeux vers le rugby
- Être présent sur 45 mins - 1 heure
- Apporter et gérer le matériel pour les activités
- Assurer la sécurité des élèves
- Diffuser les ressources pédagogiques
- Vous envoyer un diplôme après inscription



L'ENSEIGNANT (E) S'ENGAGE À

- Mettre à disposition une cour d'école adéquate ou un lieu extérieur pour les différentes activités
- Respecter les horaires
- Informer les élèves pour qu'ils aient une tenue de sport
- Prévenir en cas de changement
- Tenir un atelier sportif ou culturel
- Accorder un temps d'échange aux organisateurs
- Nous transmettre des photos de l'action

ORGANISATION

BOUGER

Des **activités sportives autour du rugby** pour tous de la maternelle au CM2 pour faire vivre la **JNSS** !

PENSER - DÉBATTRE


Des **outils** pour **penser**, **échanger** **décider** et **choisir**.

PRODUIRE - CRÉER

Contribuer à une production collective : **Le rugby photographié**.

ÉCHÉANCIER

AVANT LE 25 SEPTEMBRE

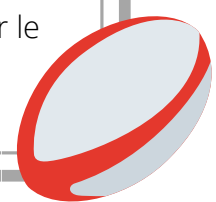
- Faire connaître votre intention de participation via le lien d'inscription 

DU 18 SEPTEMBRE au 20 OCTOBRE

- Vivre les activités sportives autour du rugby
- Débattre, penser, réfléchir
- Finaliser la construction de votre production photographiée

AVANT LE 20 OCTOBRE

envoyer les photos de votre productions au comité de Seine-Saint-Denis pour le concours : cdusep93@gmail.com 



Renseignements sur le site USEP 93 
cdusep93@gmail.com

Pascal : 06 99 77 00 93

Helno : 06 31 69 50 77

Toky : 06 76 98 55 79

RESSOURCES

- [USEP et développement durable](#)
- [Le débat associatif](#)

LE BERET BALLON RUGBY

Organisation type : jeu d'équipes en plusieurs manches

1/ But du jeu :

Une fois le numéro du joueur appelé et les passes des partenaires effectuées, revenir sur la ligne de départ avant les équipes adverses. Plus les équipes sont rapides, plus elles gagnent de points par manche.

2/ Objectifs pour l'enseignant :

Travailler courses, passes et réception avec la vitesse d'exécution.

3/ Organisation :

2 à 4 équipes de 5 à 7 joueurs seront opposées (en cas d'effectif inégal, un ou plusieurs joueurs porteront deux numéros)

Remarque : mettre en place 4 ou 5 équipes à petits effectifs, les joueurs seront plus actifs.

Matériel : 1 ballon par équipe, 1 cerceau (ou des coupelles) par équipe, des plots, des coupelles.

4/ Déroulement :

Les joueurs de chaque équipe choisissent un numéro (chiffre correspondant au nombre de joueurs)

Le meneur de jeu appelle un numéro. Chaque joueur portant ce numéro se précipite dans son cerceau (ou à l'emplacement délimité par des coupelles) et prend le ballon.

Une fois que le joueur appelé est arrivé dans son cerceau, les autres joueurs viennent se ranger en une seule colonne derrière le trait (délimité par des plots ou coupelles) -voir schéma.

Le joueur appelé lance alors le ballon à chacun de ses coéquipiers qui le lui renvoie en se déplaçant vers la porte à gauche ou à droite du joueur appelé afin d'effectuer une passe de côté (attention en cas de nombre inégal, un ou plusieurs joueurs devront passer une deuxième fois en retournant dans la colonne initiale)

Au fur et à mesure que les coéquipiers ont envoyé le ballon au joueur appelé, ils retournent sur la ligne de départ sauf s'ils doivent passer une deuxième fois pour équilibrer le nombre de passes.

Quand le ballon a été lancé à tous les joueurs, le joueur appelé repose le ballon dans le cerceau et rejoint son équipe sur la ligne de départ.

5/ Critères de réussite

Collectivement : L'équipe dont le joueur appelé est revenu le premier dans son camp marque X points.

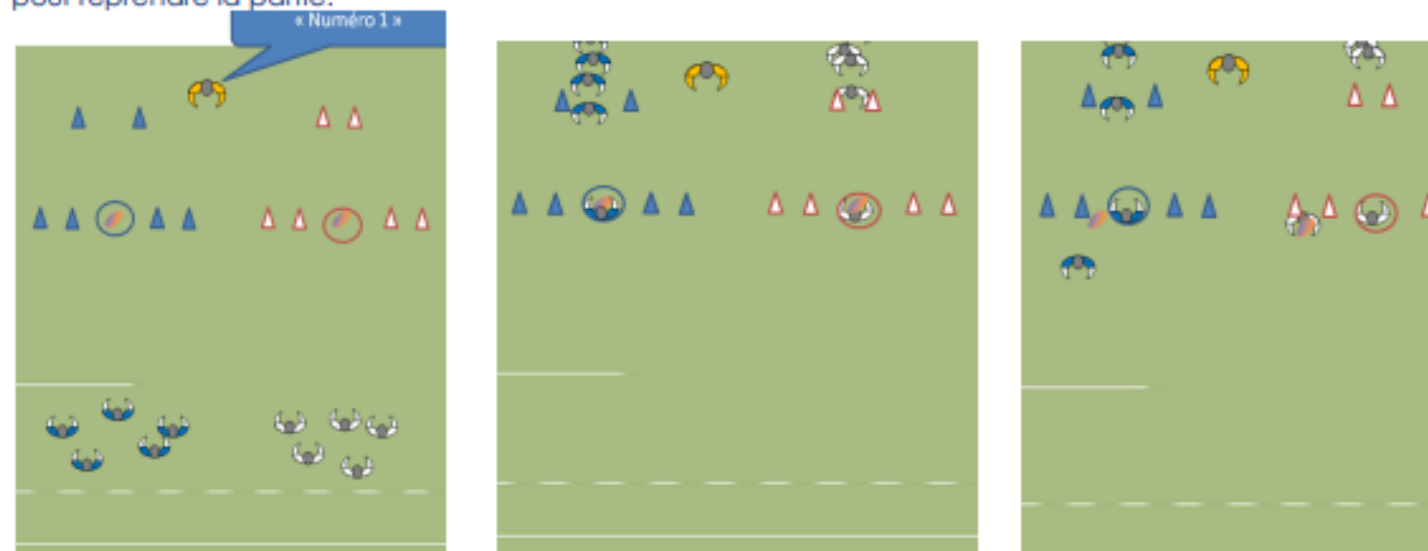
Si plus de deux équipes jouent, la première arrivée marque X points, X étant le nombre d'équipes, le second arrivé marque X-1 point, jusqu'au dernier 1 point.

Individuellement : Être réactif à l'appel de son numéro, effectuer passes et réceptions avec rapidité et précision, courir vite.

Interdiction :

- de gêner les joueurs des autres équipes.
- de modifier les distances entre lanceur et receveurs.

Lorsqu'un ballon tombe au sol, le lanceur ou le receveur va ramasser la balle et revient à son emplacement pour reprendre la partie.



Variantes :

- Varier la distance entre le joueur appelé et son équipe.
- Imposer les passes à droite ou à gauche.

L'ULTIMATE RUGBY

1/ But du jeu :

En se faisant des passes, faire progresser le ballon pour l'aplatir dans la zone d'en-but adverse.

2/ Objectifs pour l'enseignant :

Travailler les passes vers l'avant et vers l'arrière, les réceptions, savoir se démarquer, savoir être en soutien (derrière le porteur de ballon) ou en appui (devant le porteur de ballon), savoir défendre en gênant ou en interceptant.

3/ Organisation :

4 équipes de 5 à 7 joueurs.

Matériel : 2 ballons, des plots, des coupelles pour délimiter le terrain, des chasubles.

4/ Déroulement :

Deux équipes s'opposent sur un quart (ou un demi) terrain délimité par des plots. Le joueur en possession du ballon peut passer le ballon vers l'avant ou l'arrière à un partenaire pour s'approcher de la zone adverse (pas de passe de main en main). Les élèves ne peuvent ni marcher ni courir avec le ballon dans les mains. Lorsque le ballon va au sol, il change de main (ou d'équipe). Il est interdit d'accrocher, de bousculer, d'arracher le ballon des mains de l'adversaire.

Important :

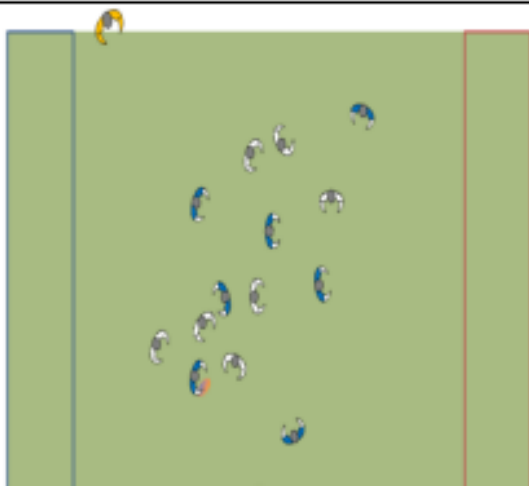
- **Le joueur ne peut conserver la balle plus de 5 secondes dans les mains.**
- **Un seul défenseur est autorisé à venir se placer devant le porteur du ballon.**

5/ Critères de réussite :

- En attaque, aplatir le plus de ballons possibles dans la zone d'en-but que l'équipe adverse, en se faisant des passes.
- En défense, empêcher les attaquants d'aller vers la cible en les gênant ou en interceptant le ballon.
- Être capable d'alterner les rôles d'attaque et de défense lors d'une même manche.

6/ Règles:

Il y a faute si...	Décision	Remise en jeu
<ul style="list-style-type: none">• L'élève se déplace avec le ballon• L'élève conserve le ballon plus de 5 secondes• Les élèves se passent le ballon de main en main• Les élèves se positionnent à plusieurs défenseurs autour du porteur du ballon	La balle change de main (ou d'équipe)	L'arbitre pose la balle au sol et fait reculer l'adversaire à 5m. Le jeu reprend quand l'attaquant s'est emparé du ballon



L'EPERVIER MODIFIE

Organisation : en 4 manches dont 3 comme attaquants et 1 en tant que défenseurs

1/ But du jeu :

Pour une équipe de 6 joueurs, marquer un essai face à 3 adversaires.

2/ Objectifs pour l'enseignant :

Travailler les passes vers l'arrière, les réceptions, savoir se démarquer, savoir être en soutien (derrière le porteur de ballon), savoir fixer le défenseur, savoir défendre en ceinturant ou en interceptant.

3/ Organisation :

Un terrain avec 2 camps. Les attaquants partent d'un camp (rouge) pour aller dans le camp opposé. Les défenseurs sont dans le champ de jeu et doivent empêcher les attaquants d'atteindre leur cible.

Matériel : des ballons, des chasubles, des plots.

4/ Déroulement :

Au signal les attaquants doivent emmener le ballon dans le camp opposé sans se faire prendre le ballon par les défenseurs. A chaque action, 3 nouveaux défenseurs prennent la place des 3 précédents.

Les défenseurs doivent récupérer le ballon en ceinturant leur adversaire et/ou en interceptant le ballon.

5/ Critères de réussite :

Pour les attaquants, gagner le plus grand nombre de manches.

Pour les défenseurs, empêcher le passage des équipes adverses.

6/ Dispositif :



Variantes :

- Simplifier le jeu en intégrant le toucher.
- Complexifier en intégrant le ceinturage.
- Rétrécir le terrain pour aider les défenseurs et l'augmenter pour aider les attaquants.
- Augmenter le nombre de défenseurs

LE BON CHOIX

1/ But du jeu :

Faire progresser et aplatir la balle en se faisant des passes jusqu'à la zone d'en-but.

2/ Organisation :

Deux équipes sont alignées le long de la touche face au terrain.

Les joueurs sont côte à côte.

L'entrée dans le terrain se fait par l'intérieur.

3/ Déroulement :

Le meneur de jeu appelle deux, trois, quatre ou cinq joueurs, en une fois ou en plusieurs fois.

Les élèves appelés doivent courir et contourner les plots situés face à eux.

Au retour, le meneur de jeu lance le ballon.

Chaque équipe doit faire progresser la balle, jusqu'à aplatir la balle dans la zone d'en-but.

Dès que la balle est aplatie dans la zone d'en-but, le point est marqué par une des deux équipes et les joueurs vont se replacer dans leur camp.

Le jeu continue avec les autres joueurs.

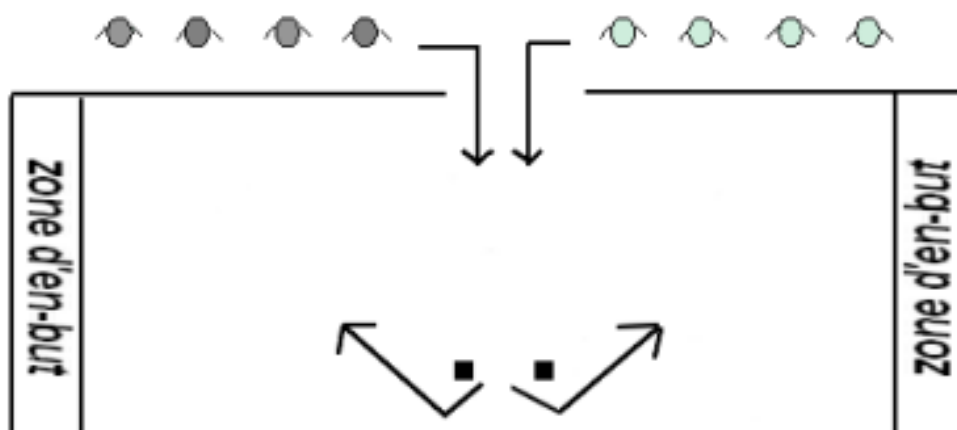
Les règles appliquées sont celles du rugby à toucher deux secondes.

4/ Critères de réussite :

L'équipe qui aura totalisé le plus grand nombre de points aura remporté la partie.

Être capable de se déplacer sur un terrain, de toucher le porteur de balle, et de se démarquer.

5/ Dispositif :



Variante :

- Autoriser le sumombre en cas d'équipe trop forte.

.....
Le sport scolaire de l'École publique

LE RUGBY PHOTOGRAPHIÉ

CHALLENGE USEP 93



LE RUGBY PHOTOGRAPHIÉ

ENSEMBLE À L'ÉCOLE,
tous acteurs pour

le RUGBY PHOTOGRAPHIÉ

Du 18 septembre au 20 octobre

DES OBJECTIFS

- **Découvrir** et **participer** aux activités proposées de façon ludique et conviviale
- **Valoriser** le rugby et la Coupe du monde de rugby
- **Renforcer** le lien entre les écoles et l'USEP 93

ORGANISATION

1 classe

1 mot sur le thème du rugby

1 photo

Challenge du
**18 septembre au
20 octobre 2023**

CRITÈRES DE PARTICIPATION

- Être affilié à l'USEP 93
- S'être inscrit avant le **25 septembre 2023**
- Retourner la photo avant le **20 octobre 2023**

Le sport scolaire de l'École publique



ÉCHÉANCIER

6 SEPTEMBRE 2023 : envoi du challenge aux écoles

25 SEPTEMBRE 2023 : clôture des inscriptions

20 OCTOBRE 2023 : retour des productions sur le mail cdusep93@gmail.com

6 NOVEMBRE 2023 : annonce des vainqueurs

LE CONCEPT

1. J'INSCRIS MA CLASSE

2. ON CHOISIT UN MOT

On choisit un mot en lien avec le thème du rugby.

3. ON CHOISIT UN LIEU

Choisir un lieu original en lien avec le thème et agrémentez votre tenue.

4. ON ÉCRIT LE MOT

La classe écrit le mot choisit avec leur corps.

5. ON ENVOIE LA PHOTO

On envoie la photo à l'USEP 93 : cdusep93@gmail.com



**LE RUGBY
PHOTOGRAPHIÉ**