



# JEUX DU VAL DE MARNE CD94 Rugby

SESSION 2018

**JEUX  
DU VAL DE  
MARNE**  
2 AU 17 JUIN 2018



Scola Rugby  
07 Juin 2018  
Parc interdépartemental des sports  
Plaine sud (Stade d'honneur)

Coordinateur: Edouard Normand

**JEUX  
VAL DE  
MARNE**  
2 AU 17 JUIN 2018



# Journée « Scola Rugby »

- 07 juin de 9h à 15h30: 12 classes (7 classes de CM1-CM2, 5 classes de CP-CE1-CE2)
- 14 éducateurs présents sur l'ensemble de la première journée + 3 contrats services civiques + un coordinateur USEP + 1 coordinateur rugby présent au début de chaque demi-journée + 2 bénévoles du cd94
- Matériel mise à disposition par l'USEP: 150 ballons, 400 chasubles, 400 coupelles
- Public: scolaire
- Objectifs : initiation, découverte et promotion du rugby, apprentissage des règles fondamentales le matin, évaluation à travers des mini matches l'après midi.

**JEUX  
VAL DE  
MARNE**  
2 AU 17 JUIN 2018



# Journée « Scola Rugby »

- Un éducateur par classe avec si possible une répartition en fonction de la provenance de la classe, et de l'appartenance du club du coach
- Chaque éducateur reste avec sa classe sur l'ensemble de la journée et aura son emplacement défini pour la matinée
- Chaque éducateur disposera de:
  - Ballons, chasubles et coupelles 1h30 à 1h45 de rugby le matin, 1h45 l'après midi
- 12h-13h15: coupure du midi / « haka des écoles »

**JEUX  
VAL DE  
MARNE**  
2 AU 17 JUIN 2018



# Journée « Scola Rugby »

- 13h15-15h00: tournoi de rugby

tournoi interclasses, l'objectif est de remettre en situation ce que nous avons vu le matin par un petit tournoi. Nous opposerons les joueurs de CM1 avec des CM2, et les CP, CE1, CE2 ensembles.

Organisation du tournoi: à la fin de la matinée, l'éducateur et l'enseignant établiront 2 groupes de niveaux: les aguerris et les confirmés.

Les aguerris s'opposeront contre des aguerris d'autres classes (idem en confirmés)

Nous couperons le terrain en 2, une moitié de terrain par niveau. Il y'aura un terrain avec tous les CM1 et CM2 et un avec tous les CP-CE1-CE2.



JEUX  
VAL DE  
MARNE  
2 AU 17 JUIN 2018



# Journée « Scola Rugby »

- Matin: objectifs: résoudre les problèmes d'ordre affectif et sensibiliser nos joueurs aux règles fondamentales de l'activité
  - mise en place d'un échauffement orienté sur la marque: Koh Lanta (15min)
  - Échauffement (suite): tapis roulant (5min)
  - Atelier collectif HcH: crabes/langouste (la marque, avancer pour marquer par l'évitement) (15min)
  - Atelier collectif réduit: taureau (coopération par la passe) (15min)
  - Atelier collectif HcH: la charrette et le bœuf (le tenu, droits et devoirs du joueur) (10min)
  - Atelier collectif total: les gladiateurs (le tenu, droits et devoirs du joueur) (15min)
  - Mini match au sein de la classe (4 règles fondamentales) (20min)

**Soit un total de 95min si on rajoute, les explications, les pauses pour boire, nous arriverons à 120min**

**JEUX  
VAL DE  
MARNE**  
2 AU 17 JUIN 2018



# Journée « Scola Rugby »

KOH LANTA, la marque : 15min

Faire 2 équipes de même niveau. Espace terrain d'un minipoussin (35mx20m)

Chaque équipe choisit son nom, le terrain représente l'île déserte, le petit rectangle jaune, la forêt tropicale avec les fruits dedans (ballons=noix de coco, mangue, bananes, ananas, etc...), les cerceaux sont les garde-mangers de chaque équipe (les joueurs bleus posent dans les cerceaux bleus et pareil pour les rouges)

Objectif : dans un temps choisi par l'entraîneur avoir le maximum de fruits dans ses garde-mangers (possibilité d'avoir plusieurs fruits par cerceaux)

Score : 1 point par fruit récupéré, l'équipe qui gagne est celle qui a le plus de ballons

Lancement : les joueurs courent d'une certaine façon dans l'île déserte (à pieds joints en sautant, pas chassés, à 4 pattes) au signal du coach, ils partent récupérer les fruits dans la forêt

Consigne :

Le PB ne peut prendre qu'une seule noix de coco à la fois, droit d'aller piquer des fruits dans les cerceaux adverses, droit d'arracher le ballon dans les mains de l'adversaire, **droit de plaquer le PB pour récupérer son ballon une fois qu'il est au sol**, droit de faire des passes si je suis pris, interdiction de taper au pied dans les cerceaux des adversaires, interdiction de couvrir les noix de coco au sol

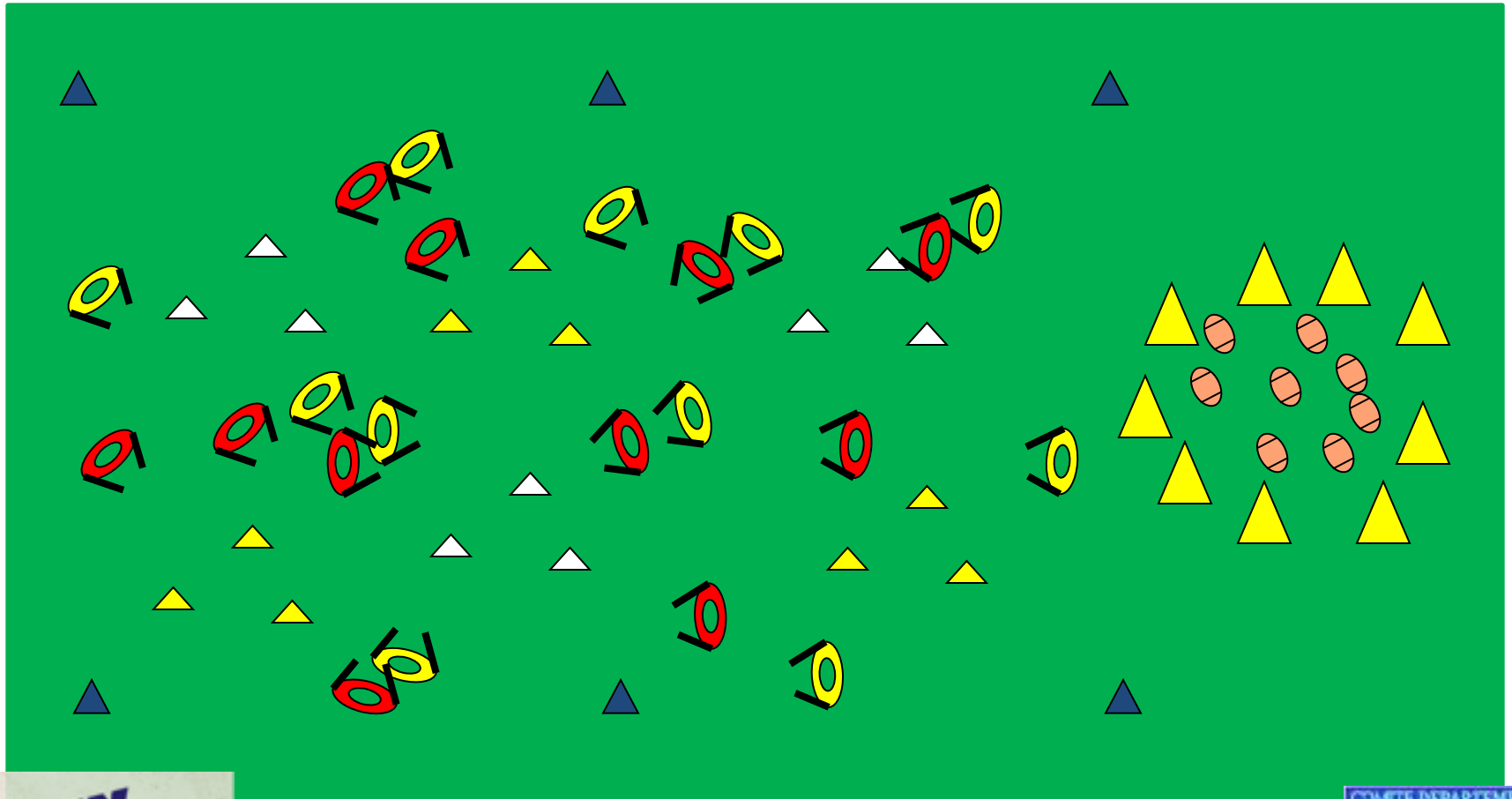
Comportements attendus : lorsque j'arrive avec mon ballon dans le cerceau que j'ai choisi, il faut que je ralentisse pour assurer mon geste, je dois poser ou aplatir le ballon dans le cerceau de mon choix (la main, le ballon et le sol doivent être en contact en même temps), se fléchir sur les jambes pour se rapprocher du sol, avoir les doigts le plus écartés possible pour avoir un maximum de surface sur le ballon (attitudes à proscrire, lâcher ou jeter le ballon, exemple du verre que je pose sur une table)

Evolutions mettre les cerceaux de chaque côté pour définir des zones de marque comme en match

**JEUX  
VAL DE  
MARNE**  
2 AU 17 JUIN 2018



# Journée « Scola Rugby »



**JEUX  
VAL DE  
MARNE**  
2 AU 17 JUIN 2018





# Journée « Scola Rugby »

Tapis Roulant:

2 équipes. Les joueurs se mettent à plat ventre

Objectif : résoudre la peur du contact avec les partenaires et le sol

Comportements attendus : pour les joueurs qui font le tapis : Se protéger le visage au sol, les bras sont fléchis, l'avant-bras protège l'oreille, les coudes sont dans l'axe du menton, les mains derrière la tête, pour le joueur qui avance sur le tapis, roulé sur les copains

Score : l'équipe qui gagne est la première à avoir parcouru les 5m.

Rotations : une fois que le joueur est passé au-dessus des copains, il annonce au 1<sup>er</sup> joueur le départ

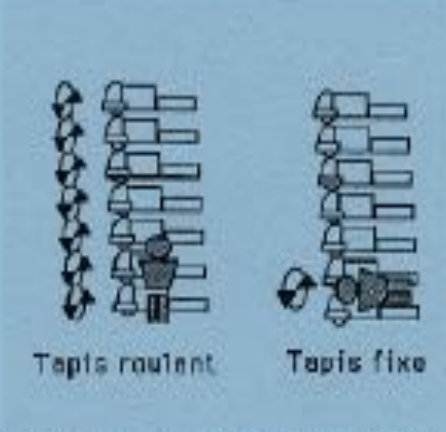
Evolutions : demander aux joueurs de ramper par-dessus les copains, ou faire passer tous les joueurs avec le tapis roulant en mouvement

**JEUX  
VAL DE  
MARNE**  
2 AU 17 JUIN 2018



# Journée « Scola Rugby »

Tapis Roulant:

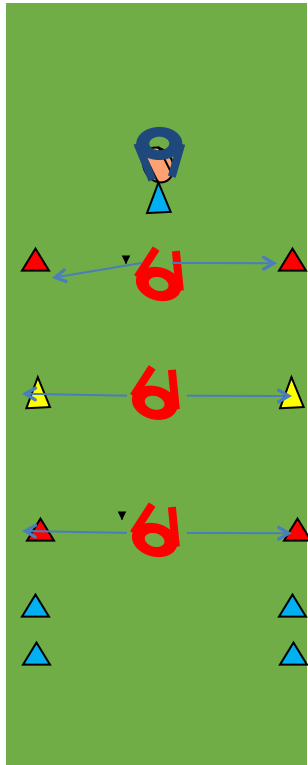
Tapis roulant	 <p>Tapis roulant      Tapis fixe</p>	<p>Des joueurs sont allongés sur le sol, côte à côte, serrés.</p> <p>Un joueur se place délicatement sur le tapis ainsi formé.</p> <p>Les joueurs formant le tapis roulent sur eux-mêmes, tous en même temps et font donc se déplacer le joueur porté.</p> <p>Une fois le tapis traversé, le joueur se replace en bout de tapis et un autre le remplace.</p> <p><u>Relances :</u></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• 2 joueurs portés en même temps; le suivant démarre dès que le précédent lui laisse la place suffisante pour s'allonger.</li><li>• Allonger le tapis en ajoutant des joueurs.</li></ul>
---------------	--	--

**JEUX  
VAL DE  
MARNE**  
2 AU 17 JUIN 2018



# Journée « Scola Rugby »

Crabes- langoustes:



Thème: avancer pour marquer

Objectifs: marquer le plus rapidement possible en esquivant les crabes  
C-Att: mettre de la vitesse, changer de directions, regarder, anticiper le déplacement du crabe pour aller à l'inverse, tenir son ballon à 2 mains, ralentir pour assurer la marque, rajouter un bouclier et plonger dessus

Lancement: par le PB par un coup d'envoi

Consignes: le crabe se déplace en pas chassé et n'a pas le droit de changer de direction tant qu'il n'a pas touché son plot

Attention: pensez à doubler ou tripler cet atelier, pour multiplier les temps de passage

Rotations: dès que le PB a marqué, il remplace le dernier crabe, qui devient 2<sup>ème</sup>, le 2<sup>ème</sup> 1<sup>er</sup> crabe et le 1<sup>er</sup> crabe se met dans la colonne des PB en Attente

**JEUX  
VAL DE  
MARNE**  
2 AU 17 JUIN 2018



# Journée « Scola Rugby »

## Taureau Rugby : coopération par la passe 15min

But : se faire le plus de passes possibles en laissant le même taureau au milieu

Comportements attendus /Attitude(s) à construire :

Pour l'équipe utilisatrice se déplacer en restant dans le carré, se démarquer, casser la liaison entre le taureau et le PB pour donner des solutions possibles au PB

PB : regarder avant de faire sa passe / tourner les épaules et finir ses doigts en direction de la cible au moment de la passe (repère, une passe est un cadeau, une offrande elle doit permettre au partenaire d'avancer) / dissociation haut et bas du corps

Non PB : appeler le PB / préparer ses mains et ses doigts (être gainé) / tendre les bras pour « catcher le ballon » / chercher à attraper le ballon sans se servir d'un 3<sup>ème</sup> appui (le ballon ne doit pas toucher le torse)

Lancement du jeu :

1<sup>er</sup> temps : le PB est immobile, les soutiens sont en mouvement et proposent des solutions de passe facile

2<sup>ème</sup> temps : le PB et les soutiens sont en mouvement

3<sup>ème</sup> temps : le PB et les soutiens sont en mouvement



# Journée « Scola Rugby »

## Taureau Rugby : coopération par la passe 15min

Matériel : plots / 1 Ballon pour 5 ou 6 joueurs

Terrain : Carré de 7-8m de côté / Faire des groupes de 5 ou 6 joueurs, et autant de carré qu'il y a de groupe

### Consignes:

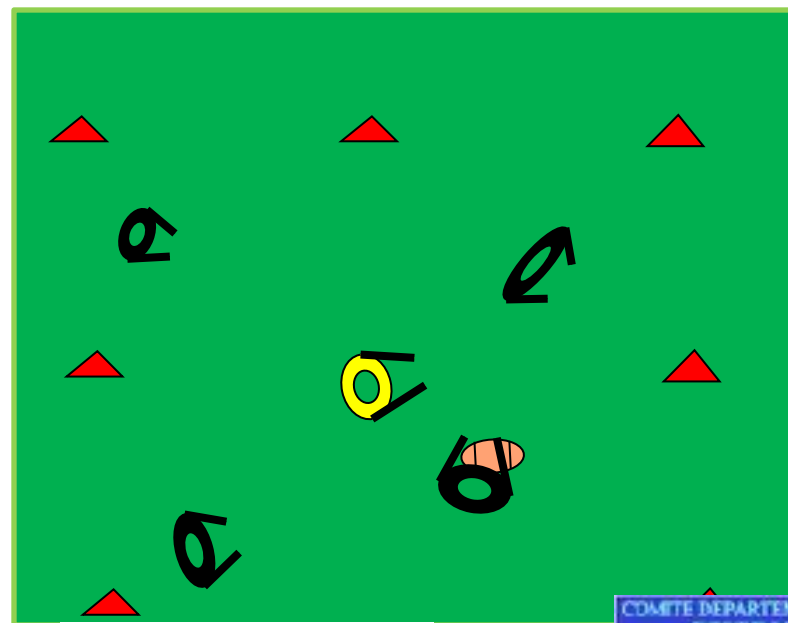
1<sup>ère</sup> consigne : PB a 5s pour faire sa passe, le défenseur doit intercepter le ballon

2<sup>ème</sup> consigne : PB a 5s pour faire sa passe, le défenseur doit intercepter le ballon

3<sup>ème</sup> consigne : le taureau peut intercepter le ballon ou toucher le PB à deux mains.

Règles : Si le ballon est intercepté, c'est le passeur qui devient taureau

Ne pas sortir du carré, sinon le Pb devient



# Journée « Scola Rugby »

## La Charrette et le Boeuf : 10min

Les joueurs sont par 2, un bœuf (joueur plaqué), une charrette (le plaqueur). On change de rôle à chaque passage.

Objectif : la charrette doit plaquer le boeuf

## Lancement :

- 1/la charrette parcourt 5 m en étant lié au short du bœuf (puis on change les rôles)
- 2/ idem, sauf que la charrette colle sa tête sur le côté et au niveau du flanc du taureau
- 3/idem mais la charrette se laisse trainer
- 4/idem, mais la charrette emmène volontairement le bœuf au sol.

## Consigne :

Le bœuf ne résiste pas, il fait travailler et répéter son partenaire.

Comportements attendus : charrette, garde tête-oreille-épaules collés au bœuf, serre fort ses bras et cherche à tirer dessus en poussant sur ses jambes pour créer un déséquilibre, dos droit, jambes fléchies, tronc gainée. Accompagne le bœuf au sol.

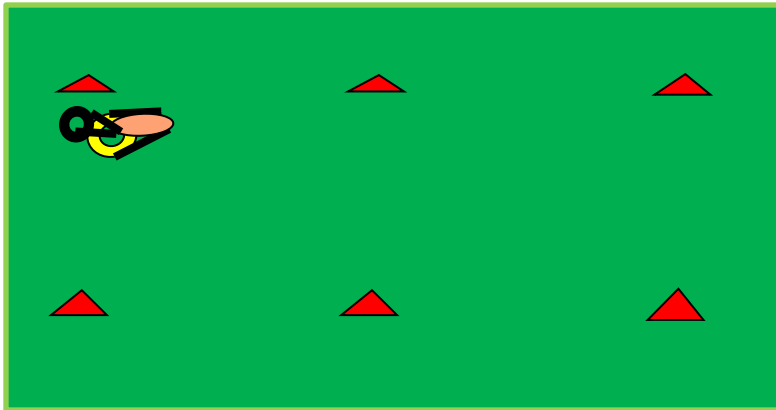
Evolutions de face ou de côté



# Journée « Scola Rugby »

## La Charrette et le Boeuf : 10min

- dispositif: mettre en place des binômes qui ont 5m à parcourir.
- Rotations: à tous les passages on change



**JEUX  
VAL DE  
MARNE**  
2 AU 17 JUIN 2018



# Journée « Scola Rugby »

## Les gladiateurs, la règle du tenue : 15min

Faire 2 équipes de même niveau. Espace terrain d'un lutin (25mx12m)

Chaque équipe représente soit les gladiateurs, soit les fauves, le terrain représente l'arène des gladiateurs, le petit rectangle jaune et la cage des lions

Objectif : faire tomber tous les gladiateurs le plus vite possible

Score : 3 points par joueur tombé, 1 point par joueur sorti de l'arène

Lancement : les gladiateurs circulent dans l'arène avec leur ballon (bouclier), quand le coach ouvre la cage aux lions, les fauves entrent dans l'arène et le jeu démarre

Consigne : Les fauves peuvent se mettre à plusieurs sur un seul gladiateur, les gladiateurs une fois plaqués attendent la fin du jeu

Rotations : Changer de rôle dès que tous les gladiateurs sont plaqués

Pour plaquer les Comportements attendus : mettre son regard à hauteur de la cible, chercher à coller sa tête et son épaule sur le short de son adversaire, mettre sa tête sur le côté, serrer le plus fort possible son adversaire, le tirer et l'accompagner au sol en l'entraînant dans ma chute (pour faire tomber il faut que je tombe moi aussi) ou pousser sur les jambes et tirer sur les bras pour créer le déséquilibre, chercher à mettre entre les jambes de l'adversaire, l'appui de l'épaule engagé

Evolutions mettre les gladiateurs à l'extérieur de l'arène et leur demander de traverser la fausse aux lions, si je suis plaqué dans l'arène je me transforme en lion

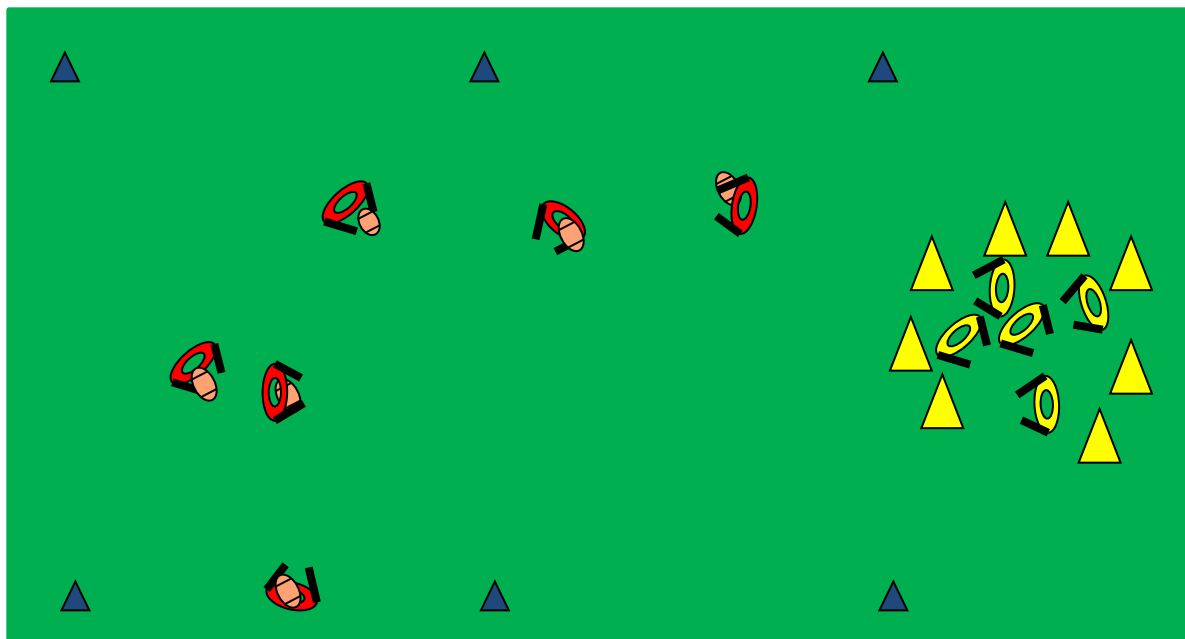
**JEUX  
VAL DE  
MARNE**  
2 AU 17 JUIN 2018





# Journée « Scola Rugby »

Les gladiateurs, la règle du tenue : 15min



**JEUX  
VAL DE  
MARNE**  
2 AU 17 JUIN 2018



# Journée « Scola Rugby »

Mini match au sein de la classe pour préparer l'après midi

**JEUX  
VAL DE  
MARNE**  
2 AU 17 JUIN 2018



# Journée « Scola Rugby »

- Après-midi: objectifs: mettre en place ce que nous avons vu le matin sous forme de matches
  - Tournoi entre les 7 classes de CM1-CM2
  - Tournoi entre les 5 classes de CP-CE1-CE2



# Journée « Scola Rugby »

- Répartition des éducateurs par classe Jeudi 08 juin: CM1/2

Educateur	Club	Niveau	Enseignant	Effectif	Ville
SMAIL Mohand	RCVB	CM2	Mme Mauvignant	21	Chevilly Larue
GIFFAUT Sullyvan et service civique	RCCC	CM1	M. Picard	24	Villeneuve S.G.
GOUFFRAN Thomas	RCCC	CM2	M. Darde	24	Villeneuve S.G.
MOGHRANI Yazid et service civique	UBM	CM2	M. Courreges	23	Chennevieres
LACHARTRE John et service civique	RSCC	CM1	M. Rossignol	25	Chennevieres
MELIANI Nasser	COMB	CM1CM2	Mme Courreges	19	Chennevieres
Mathieu Lesbats	RC Sucy	CM2	M. Foucault	25	Sucy e

# Journée « Scola Rugby »

- Répartition des éducateurs et des classes sur le terrain jeudi 07 Juin: CM1/2
- Nous sommes 7 classes nous découperons le terrain en 8
- Chaque éducateur restera sur sa partie de terrain et mettra en place ses ateliers sur sa partie de terrain

**JEUX  
VAL DE  
MARNE**  
2 AU 17 JUIN 2018



**SMAIL Mohand et Mme Mauvignant**

**GIFFAUT Sullyvan et M. Picard**

**MOGHRANI Yazid et M. Courreges**

**GOUFRAN Thomas et M. Darde**

**LACHARTRE John et M. Rossignol**

**MELIANI Nasser et Mme Courreges**

**LESBATS Mathieu et M. Foucault**

# Journée « Scola Rugby »

**Tournoi Jeudi 07 Juin 13h15-15h:** tournoi CM1 et CM2, nous ferons une poule unique de 7 équipes. Chaque classe jouera 6 matches. Chaque rencontre durera 8 min. Les équipes tournent et les éducateurs restent sur leur terrain

- Poule unique CM1-CM2: Mme Mauvignant / M. Picard / M. Darde / M. Courreges / M. Rossignol / Mme Courreges / M. Foucault

**JEUX  
VAL DE  
MARNE**  
2 AU 17 JUIN 2018



Terrain 1

Terrain 2

Terrain 3

# Terrain des confirmés

Terrain 4

Terrain 5

Terrain 6

# Terrain des aguerris



# Journée « Scola Rugby »

- Match1:
  - Terrain 1 et 4: Mme Mauvignant / M. Picard
  - Terrain 2 et 5: M. Darde / M. Courreges
  - Terrain 3 et 6: M. Rossignol / Mme Courreges
  - Exempt: M. Foucault
- Match2:
  - Terrain 1 et 4: Mme Mauvignant / M. Foucault
  - Terrain 2 et 5: M. Picard / M. Darde
  - Terrain 3 et 6: M. Courreges / M. Rossignol
  - Exempt: Mme Courreges
- Match3:
  - Terrain 1 et 4: Mme Mauvignant/M. Courreges
  - Terrain 2 et 5: M. Foucault / M. Picard
  - Terrain 3 et 6: Mme Courreges / M. Darde
  - Exempt: M. Rossignol
- Match 4:
  - Terrain 1 et 4: Mme Mauvignant/ M.Rossignol
  - Terrain 2 et 5: M. Darde/M.Foucault
  - Terrain 3 et 6: M. Picard / MmeCourreges
  - Exempt: M. Courreges
- Match 5:
  - Terrain 1 et 4: Mme Mauvignant/MmeCourreges
  - Terrain 2 et 5: M. Rossignol/ M. Picard
  - Terrain 3 et 6: M. Foucault / M. Courreges
  - Exempt: M. Darde
- Match 6:
  - Terrain 1 et 4: Mme Mauvignant / M. Darde
  - Terrain 2 et 5: M. Courreges / Mme Courreges
  - Terrain 3 et 6: M. Rossignol / M. Foucault
  - Exempt: M. Picard
- Match 7:
  - Terrain 1 et 4: M. Darde / M. Rossignol
  - Terrain 2 et 5: Mme. Courreges / M Foucault
  - Terrain 3 et 6: : M. Picard / M. Courreges
  - Exempt: Mme Mauvignant

**JEUX  
VAL DE  
MARNE**  
2 AU 17 JUIN 2018



# Journée « Scola Rugby »

- Répartition des éducateurs par classe Jeudi 07 juin: CP/CE1/CE2

Educateur	Club	Niveau	Enseignant	Effectif	Ville
GRENOT Juliette	RSCC	CE2	Mme Orfila	24	Chennevieres
HASCOUT DAvid	RCVB	CP	Mme. Luzi	24	Sucy en Brie
BAFOIL Neil et Selym	RCVB	CE1	Mme Gorge	18	Sucy en Brie
PHAN Tancrede	COMB	CE1	Mme Pandor	21	Villeneuve ST G
REBENA Corentin et Romain	COMB	CP	Mme Nallet	21	Chennevieres

**JEUX  
VAL DE  
MARNE**  
2 AU 17 JUIN 2018



# Journée « Scola Rugby »

- Répartition des éducateurs et des classes sur le terrain jeudi 07 Juin: CP / CE1 / CE2
- Nous sommes 5 classes nous découperons le terrain en 6
- Chaque éducateur restera sur sa partie de terrain et mettra en place ses ateliers sur sa partie de terrain

**JEUX  
VAL DE  
MARNE**  
2 AU 17 JUIN 2018

**VAL de  
MARNE**  
Le département



**GRENOT Juliette et Mme Orfila**

**HASCOUT David et Mme Luzi**

**BAFOIL Neil et Selym et Mme Gorge**

**PHAN Tancrede et Mme Pandor**

**REBENA Corentin et Romain et Mme  
Nallet**

# Journée « Scola Rugby »

**Tournoi Jeudi 07 Juin 13h15-15h:** tournoi CP, CE1, CE2, nous ferons une poule unique de 5 équipes. Chaque classe jouera 4 matches.

Chaque rencontre durera 2 x 7 min. Les équipes tournent et les éducateurs restent sur leur terrain

- Poule unique CP-CE1-CE2: Mme Orfila/ Mme Pandor/ Mme Nallet / Mme Gorge / Mme Luzi

**JEUX  
VAL DE  
MARNE**  
2 AU 17 JUIN 2018



Terrain 1

Terrain 3

Terrain 2

Terrain 4

Terrain des confirmés

Terrain des aguerris

# Journée « Scola Rugby »

- Match1:
  - Terrain 1 et 3: Mme Orfila / Mme Pandor
  - Terrain 2 et 4: Mme Nallet / Mme Gorge
  - Exempt: Mme Luzi
  
- Match2:
  - Terrain 1 et 3: Mme Orfila / Mme Nallet
  - Terrain 2 et 4: Mme Luzi / Mme Gorge
  - Exempt: Mme Pandor
  
- Match 3 :
  - Terrain 1 et 3: Mme Orfila / Mme Gorge
  - Terrain 2 et 4: Mme Luzi / Mme Pandor
  - Exempt: Mme Nallet
  
- Match 4:
  - Terrain 1 et 3: Mme Orfila / Mme Luzi
  - Terrain 2 et 4: Mme Nallet/ Mme Pandor
  - Exempt: Mme Gorge
  
- Match 5:
  - Terrain 1 et 3: Mme Gorge / Mme Pandor
  - Terrain 2 et 4: Mme Luzi / Mme Nallet
  - Exempt: Mme Orfila

