

EPS et Compétence 3



Le RUGBY à l'école... ...en partenariat

Projet pédagogique élaboré par :

Paul BOUVARD CPD-EPS Rhône
Eric EVIEUX, CPC EPS St Fons- Corbas- Feyzin
Lilian ROSTAING CRT Rugby Rhône

SOMMAIRE

TABLEAU DES VOIES DE PROGRES DE LA COMPETENCE SPECIFIQUE N° 3 (SAVOIRS CONSTITUTIFS)	4
Compétence spécifique 3 : S'opposer individuellement ou collectivement.....	5
Caractéristiques des situations de référence et d'évaluation de la compétence.	6
S'opposer individuellement ou collectivement, respecter des contraintes collectives au cycle 2	7
S'opposer individuellement ou collectivement, respecter des contraintes collectives au cycle 3	8
Le Rugby à l'école	9
LES FONDAMENTAUX DE L'ACTIVITE	10
Les conditions de mise en œuvre :	11
DEROULEMENT DU MODULE D'APPRENTISSAGE CYCLE 2	13
PHASE DE DECOUVERTE / Cycle 2	14
LE JEU ANCIEN	14
TOUS PASSEURS	15
PHASE DE REFERENCE / CYCLE 2 : Préparation et exploitation	16
PHASE D'APPRENTISSAGE: Cycle 2 / Choix et organisation	16
PHASE DE REFERENCE / CYCLE 2	17
JEU DES DEMENAGEURS	17
LE GAGNE TERRAIN	18
PHASE D'APPRENTISSAGE: Cycle 2	19
LE CARRE MAGIQUE	19
LES POULES ET LES RENARDS	20
COURSES DE RELAIS / PARCOURS DE MOTRICITE	21
LES VOLEURS ET LES GENDARMES	22
LA COCOTTE	23
LE POUSSE-POUSSE	24
JEU DES COULOIRS	25
LE BERÊT AMENAGE	26
DEROULEMENT DU MODULE D'APPRENTISSAGE CYCLE 3	28
PHASE DE DECOUVERTE : cycle 3	29
LES LAPINS ET LES RENARDS	29
LES PIRATES ET LE TRESOR	30
PHASE DE REFERENCE / CYCLE 3	31
JEU DE BATAILLES AVEC ZONES	31
FICHE DIDACTIQUE	32
PHASE de STRUCTURATION : Cycle 3	35
LE CARRE MAGIQUE	35
COURSES DE RELAIS / PARCOURS DE MOTRICITE	36
LE MIROIR	37
LA COCOTTE II	38
LE SURNOMBRE	39
PHASE D'APPRENTISSAGE: Cycle 3	40
LES LAPINS ET LES RENARDS	40
PASSE A DIX	41
PHASE DE BILAN Cycle 3	42
JEU DE BATAILLES AVEC ZONES	42
Annexes	42



ANALYSE DE LA COMPETENCE SPECIFIQUE N°3 (SENS ET E NJEUX)

S'OPPOSER

INDIVIDUELLEMENT OU COLLECTIVEMENT

Le terme **d'opposition** ne doit pas être abordé par le côté négatif de la définition : « un rapport de choses opposées qui ne peuvent coexister sans se nuire ». Au contraire, il y a une vertu pédagogique à s'opposer à quelqu'un dans le cadre de règles précises et concrètes qui favorisent et régulent les situations d'affrontement. L'enjeu éducatif de cette entreprise réside dans le fait qu'en s'opposant, on se construit, on connaît ses propres limites, on peut s'évaluer, se situer en tant que « joueur », mais aussi en tant que « citoyen » d'une collectivité à laquelle on appartient.




Aussi chaque situation, chaque jeu d'opposition individuel (seul) ou collectif (à plusieurs) doit permettre aux joueurs de construire des connaissances et des compétences autour de la notion de règles. Celles-ci peuvent se décliner en plusieurs catégories :

- ⇒ **les règles du jeu** édictées en règlement,
- ⇒ **les règles de vie** démocratique du groupe (joueur, arbitre, chronométreur...),
- ⇒ **les règles de sécurité** liées à la pratique de ces jeux (règle d'or, droits et devoirs des joueurs...),
- ⇒ **les règles liées à la recherche d'efficacité** dans les statuts et rôles des situations pratiquées...

« **Individuellement** » doit s'entendre dans une situation de « un contre un ». Cette situation peut proposer des activités qui impliquent plus ou moins corporellement les élèves. Les activités de combat ou de lutte sont beaucoup plus impliquantes que celles qui sont médiées par un engin comme les jeux de raquettes (tennis de table, badminton...).

« **Collectivement** » fait référence au groupe, à l'équipe. Cette opposition, là aussi, peut être plus ou moins engagée en fonction de la nature des jeux choisis, qu'ils soient traditionnels, du patrimoine, collectifs ou sportifs.

TABLEAU DES VOIES DE PROGRES DE LA COMPETENCE SPECIFIQUE N° 3 (SAVOIRS CONSTITUTIFS)

S'OPPOSER	INDIVIDUELLEMENT	COLLECTIVEMENT
<p>Oser s'engager dans un rapport d'opposition dans lequel les statuts d'attaquant et de défenseur sont différenciés. Chaque opposant réalise une tâche simple, bien définie, dont le but est contraire à celui de son adversaire. Exemple : Faire sortir du tapis pour l'un et rester sur le tapis pour l'autre. Cette différenciation permet aux élèves de comprendre la tâche et d'identifier facilement le résultat de l'action.</p> <p style="text-align: center;"></p> <p>ETRE CAPABLE d'une opposition construite de façon plus intentionnelle (engagement volontaire, compréhension affirmée de la tâche, respect de la règle d'or, intégration des règles essentielles de l'activité physique support...), dans laquelle les statuts sont différenciés et peuvent changer en fonction de l'évolution du rapport de force au cours du déroulement de l'action. En fin de cycle 3, les élèves doivent avoir construit une plus grande maîtrise de l'activité d'opposition et notamment analyser l'évolution du score, reconnaître pour chaque situation de jeu les stratégies les plus efficaces pour eux (de 2 à 3 pour chacun des élèves).</p>	<p>Le rapport un contre un avec statuts différenciés est privilégié. Les aires d'évolution doivent être bien matérialisées (but de la tâche et critères de réussite inscrits dans le dispositif autorisent un guidage perceptif de l'activité de l'élève). Les actions motrices utilisées sont simples, globales et peu nombreuses.</p> <p>Peu à peu émergent d'autres rôles nécessaires au bon déroulement de l'opposition (arbitre, chronométreur, « entraîneur »).</p> <p style="text-align: center;"></p> <p>ACQUERIR une « maîtrise oppositionnelle » qui se manifeste par :</p> <ul style="list-style-type: none"> - la connaissance et la pratique de plusieurs activités et jeux d'opposition, - la réalisation d'une combinaison d'actions motrices différentes et adaptées aux jeux d'opposition, - l'utilisation de plusieurs stratégies d'opposition (2 à 3), - la possibilité de jouer tous les rôles nécessaires au déroulement des jeux. 	<p>Les jeux collectifs proposés avec ou sans ballon sont simples dans leurs règles et bien matérialisés dans leurs dispositifs. Organisés prioritairement sur la base de statuts différenciés, ils permettent la connaissance de l'évolution du score par tous les participants. Les équipes sont restreintes (4 à 5 joueurs). Les actions motrices exigées sont peu nombreuses et simples du point de vue de la motricité (attraper, lancer, bloquer...).</p> <p style="text-align: center;"></p> <p>DEVELOPPER une première construction par le groupe d'un projet de jeu collectif simple, mais connu de tous les joueurs. Ce projet s'appuie sur l'utilisation de quelques stratégies globales retenues par le collectif de l'équipe. Chacun des participants accepte de jouer les différents rôles nécessaires au déroulement du jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> - attaquant et/ou défenseur, - arbitre et/ou secrétaire, - observateur et/ou entraîneur.

Compétence spécifique 3 : S'opposer individuellement ou collectivement.

	CYCLE 2	CYCLE 3
Enjeu éducatif pour le cycle	<p align="center">Savoir jouer ensemble : Pouvoir partager un espace, une règle, des relations.</p> <p align="center">C1 Construire le répertoire moteur de base du joueur collectif, jouer avec les autres. C2 : Gérer le jeu et ses résultats, s'exercer pour mieux jouer. C3 : gérer le jeu et ses résultats, s'organiser pour s'exercer.</p>	
Progrès identifiables	<p align="center">Coordination d'actions (courir et attraper, courir et lancer) Respect des règles du jeu en situation plus complexe</p>	<p align="center">Variation et intensité du rythme des actions du répertoire moteur Projet d'action et stratégie en fonction de ses ressources (individuelles ou collectives)</p>
Connaissances	<p>Sur soi : Connaître son rôle dans le jeu.</p> <p>Sur l'activité : Règles du jeu. Manière de faire collectif efficace. Règles d'or.</p>	<p>Sur soi : Reconnaître son statut (Att ou D), s'engager en fonction de ses ressources.</p> <p>Sur l'activité : Connaître les règles du jeu. Connaître et mettre en oeuvre une alternative de jeu en fonction du rapport de force.</p>
Attitudes	<p align="center">Accepter le contact et les règles d'Or.</p> <p>Gérer le jeu et les résultats :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les statuts (attaquants /défenseurs). - Les rôles : observateur/joueur. <p>Observateur : 1 règle par joueur. Enchaîner les actions. Accepter différents rôles sociaux. S'exercer pour mieux jouer.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Agir en fonction de l'adversaire (module et adapte ses actions). - S'organiser pour s'exercer et jouer. - S'investir dans les rôles sociaux. - Accepter d'aider et d'être aidé.
Capacités	<p>Répertoire moteur du joueur collectif : Courir, attraper le ballon, lancer le ballon, attraper l'adversaire, esquiver l'adversaire</p>	<p>Répertoire moteur du joueur collectif en attaque, en défense.</p>

Caractéristiques des situations de référence et d'évaluation de la compétence.

Contenus d'enseignements relatifs à	Au cycle 2	Au cycle 3
	<i>Bien connaître les règles pour réussir à jouer ensemble, jouer et s'entraîner pour courir attraper le ballon, lancer, attraper l'adversaire.</i>	<i>S'organiser pour jouer en respectant les règles. S'organiser pour s'entraîner et progresser.</i>
L'espace de jeu	Jouer dans un espace, de non-orienté à orienté par une cible.	Jouer dans un espace, orienté par 1, 2 ou plusieurs cibles face à face.
L'opposition	Jouer à des jeux avec une opposition qui peut être différée jusqu'à interpénétrée avec statut différencié, surnombre possible.	D'interpénétrée avec statuts différenciés jusqu'à interpénétrée avec statuts indifférenciés, surnombre possible.
Le gain	Connaître le résultat de la partie et de la rencontre. L'utiliser pour modifier des éléments stratégiques après l'action.	Connaître et analyser le résultat de la partie et de la rencontre.
Le score	Connaître le score en cours de partie.	Connaître le score et l'utiliser pour faire des choix tactiques.
La règle	Accepter les règles, être capable d'en juger une.	Comprendre et expliquer les règles et être capable d'en juger une.
Les rôles	Se reconnaître attaquant ou défenseur en fonction de la partie. Se reconnaître et s'organiser individuellement en tant que porteur ou non porteur de balle. Assumer collectivement l'observation et l'arbitrage. Individuellement, faire respecter une règle et une seule.	Se reconnaître et s'organiser collectivement comme attaquants ou défenseurs pendant la partie. Assumer collectivement l'observation du jeu et l'arbitrage. Individuellement être capable de repérer un indicateur et de faire comprendre et respecter 1 règle et une seule. S'organiser pour s'entraîner.
Exemples	Tous passeurs Le gagne terrain (S1, 2, 3) Le jeu des déménageurs	Le gagne terrain (S2, S3) Le voleur de ballons Tous marqueurs

S'opposer individuellement ou collectivement, respecter des contraintes collectives au cycle 2

Eléments constitutifs de la compétence	Capacités	Connaissances	Attitudes
	Faire	Dire	Mettre en relation Faire et Dire
Phase de découverte	<p>S'engage dans l'action. Utilise les actions motrices du répertoire moteur du joueur collectif. Joue dans l'espace limité. Respecte les signaux de début et de fin de jeu.</p>	<p>Connaît les règles de fonctionnement. Nomme le matériel, le dispositif du jeu Répète le but du jeu. Comprend le critère de réussite individuel. Comprend le critère de réussite Collectif.</p>	<p>S'équipe, met sa tenue. Accepte l'opposition des groupes. Accepte les conditions du jeu (état du terrain, météo...). Respecte les règles de fonctionnement. Accepte de disposer et/ou de ranger le matériel. Accepte le résultat. Attend son tour autour de l'espace de jeu.</p>
Phase de structuration Et de référence	<p>Se tient prêt pour le début du jeu. Respecte les règles du jeu. S'arrête au signal de fin de jeu. Gère le résultat des jeux. Juxtapose et combine les actions motrices du répertoire moteur du joueur collectif.</p>	<p>Répète les règles des jeux. Annonce le résultat. Lit une affiche de résultats. Remplit une fiche de résultats. Explique le résultat.</p>	<p>Accepte les rôles (attaquant, défenseur, juge, observateur). Accepte de perdre ou de gagner. Accepte de jouer contre différents camarades.</p>
Phase de bilan, situation de réinvestissement	<p>Ne fait pas ou peu de fautes par rapport à la règle. Gère le jeu et les résultats de son groupe. Combine les actions du répertoire moteur du joueur collectif.</p>	<p>Connaît le nom des différents jeux (but, critères de réussites). Lit et connaît les affiches de la classe. Identifie les réussites de l'équipe et les siennes.</p>	<p>Accepte un rôle qu'il n'a pas choisi. Il tient les différents rôles sociaux. Accepte la décision des arbitres. Aide conseille les autres. Accepte l'effort et la répétition en vue de progresser.</p>

S'opposer individuellement ou collectivement, respecter des contraintes collectives au cycle 3

Éléments constitutifs de la compétence	Capacités	Connaissances	Attitudes
	Faire	Dire	Mettre en relation Faire et Dire
Phase de découverte	<p>S'engage dans l'action. Utilise les actions motrices du répertoire moteur du joueur collectif. Joue dans l'espace limité. Respecte les signaux de début et de fin de jeu.</p>	<p>Connaît les règles de fonctionnement, nomme le matériel, le dispositif du jeu, répète le but du jeu. Comprend le critère de réussite individuel. Comprend le critère de réussite Collectif.</p>	<p>S'équipe, met sa tenue. Accepte l'opposition des groupes. Accepte les conditions du jeu (état du terrain, météo...). Respecte les règles de fonctionnement. Accepte de disposer et/ou ranger le matériel. Accepte le résultat. Attend son tour autour de l'espace de jeu.</p>
Phase de structuration	<p>Se tient prêt pour le début du jeu. Respecte les règles du jeu. Gère le résultat des jeux. Combine les actions du répertoire moteur du joueur collectif. Identifie les points forts et points faibles de l'équipe. S'entraîne.</p>	<p>Répète les règles des jeux. Annonce le résultat. Lit une affiche de résultats. Remplit une fiche de résultats. Explique le résultat. Connaît au moins une alternative de jeu. Connaît les situations d'entraînement.</p>	<p>Accepte les rôles (attaquant, défenseur, juge, observateur). Accepte de perdre ou de gagner. Accepte de jouer contre différents camarades. Accepte de s'entraîner de répéter en vue de progresser. Aide les autres.</p>
Phase de bilan, situation de réinvestissement	<p>Ne fait pas ou peu de fautes par rapport à la règle. Tient les différents rôles sociaux. Gère le jeu et les résultats de son groupe. Combine les actions du répertoire moteur du joueur collectif. Identifie les progrès et les limites de l'équipe.</p>	<p>Connaît le nom des différents jeux (but, critères de réussite). Lit et connaît les affiches de la classe. Connaît les points forts et faibles de l'équipe, le rapport de force.</p>	<p>Accepte un rôle qu'il n'a pas choisi. Accepte la décision des arbitres. Aide conseille les autres. Accepte l'effort et la répétition en vue de progresser.</p>

Le Rugby à l'école

Le rugby est un jeu collectif de combat et de gagne terrain réglementés. Deux équipes luttent et se déplacent dans un espace limité pour atteindre une zone de marque par l'intermédiaire d'un ballon.

Le rugby est une activité support permettant aux élèves de construire des éléments, d'une ou plusieurs compétences des programmes pour l'E.P.S. (BO HS n°3 du 19/06/2008).

La compétence travaillée au cycle deux et au cycle trois sera :

- **Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement.**

L'idée force de cette compétence est d'amener l'élève à partager des règles des espaces et des relations dans un cadre "civilisé".

La démarche pédagogique proposera des situations où l'organisation sociale et les dispositifs permettent à l'élève de connaître le résultat de son action et d'identifier ses ressources.

Les activités supports: les Jeux traditionnels et les jeux collectifs avec ou sans ballon : coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquants, défenseurs, arbitre).

L'organisation pédagogique doit permettre à l'élève :

- ✓ D'identifier au moins une voie de progrès, de la mettre en œuvre et de mesurer les savoirs construits.
- ✓ De stabiliser des performances, de faire des projets individuels et de participer à l'élaboration de projets collectifs.



Respect de la règle d'or : ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal

LES FONDAMENTAUX DE L'ACTIVITE

Rapports entre esprit du jeu, principes et règles fondamentales...

L'Esprit	Principes Fondamentaux	Règles Fondamentales	Définition
<p>Rugby : sport collectif de combat où le joueur est responsable de sa sécurité, de celle de ses partenaires et adversaires.</p>	<p>Liberté dans les actions de courir, botter, passer, plaquer dans le respect des règles</p> 	<p>DROITS ET DEVOIRS DES JOUEURS. Si l'intensité du contact est illimitée, les modalités en sont réglementées.</p>	<p>L'utilisateur du ballon, peut le porter dans toutes les directions, le passer, le botter. L'opposant peut appréhender le porteur dans sa course. Cette liberté entraîne nécessairement l'affrontement loyal.</p>
<p>Chercher à gagner. Marquer des points. Ne pas encaisser. Ne pas hacher le jeu : continuité = spectacle, Plaisir. Egalité des chances, valoriser l'action défensive (obliger le plaqué à lâcher ou jouer immédiatement le ballon). Protéger le joueur.</p>	 <p>Avancer... Pour marquer et empêcher de marquer.</p> <p>... En continuité... Pour modifier le rapport de force à son avantage.</p> 	<p>But du jeu : LA MARQUE</p> <p>ACTIONS : la règle du TENU LE PLAQUAGE</p>	<p>Marquer (un Essai): Faire un toucher à terre dans l'en-but adverse (la ligne de but fait partie de l'en-but)</p> <p>Tout joueur plaqué doit immédiatement lâcher ou passer le ballon et se relever ou s'éloigner du ballon. Les participants au PLAQUAGE doivent se remettre debout pour rejouer (rejouer = jouer le ballon ou plaquer un adversaire). Il y a plaquage lorsqu'un joueur porteur du ballon est tenu ET mis au sol par un adversaire. Un joueur n'ayant plus ses deux appuis au sol (debout) est considéré « mis au sol ».</p>
<p>Maintenir la notion d'affrontement : la ligne de front existe en permanence à hauteur du ballon.</p>		<p>LE HORS-JEU → L'EN-AVANT</p>	<p>Un joueur situé en avant d'un PARTENAIRE jouant le ballon, ne peut pas faire action de jeu. Il est en position de HORS-JEU. Le ballon ne peut pas être passé à un partenaire HORS-JEU. Il y a un en-avant lorsque le ballon est passé ou projeté, avec la main, le bras ou l'avant-bras en direction de la ligne de ballon mort adverse.</p>

Les conditions de mise en œuvre :

LES CONDITIONS MATERIELLES :

- Utiliser un **terrain** souple engazonné et sécurisé (terrain herbeux, sans présence de trous).
- Chaque **espace** sera :
 - Matérialisé par des tracés et des jalons (balises en plastique souple).
 - Orienté et structuré par des zones de marque situées aux 2 extrémités (la zone de marque privilégiée dans le cadre scolaire occupe toute la largeur du terrain).
- Prévoir des **ballons** en nombre suffisant, de volume et de poids adaptés aux acquisitions visées.
- Prévoir au moins 2 jeux de **maillots** ou chasubles de couleurs différentes.
- S'assurer avant la séance que les élèves ont ôté tous les **objets susceptibles d'être dangereux** (lunettes, montres, bracelets, boucles d'oreilles..) et possèdent une **tenue adaptée** à l'activité (chaussures attachées)
- Prévoir une **trousse de secours**

LES CONDITIONS PEDAGOGIQUES

Travail en classe : Ce travail de préparation (en amont) et de retour sur l'activité (en aval) est primordial pour permettre l'acquisition par les élèves des connaissances et des compétences visées.

Il y a 3 questions à poser aux élèves :

- **AVANT : Qu'est-ce que tu dois faire ?** relatif au **but** ; connaissance de la tâche et de ses éléments pour la conceptualisation et la compréhension
- **APRES : Qu'est-ce que tu as fait ?** relatif au **résultat** ; connaissance et conscience du résultat de l'action
- **APRES : Comment as-tu fait ?** relatif à la **manière de faire** ; mise en relation entre les moyens et les buts pour l'émergence des procédures utilisées.

Sur le terrain : L'action est privilégiée, elle est accompagnée de questionnement relatif à l'activité (fiche en annexe)

+ Sécurité : *L'attitude de l'enseignant est déterminante dans la démarche de construction de la sécurité active. La connaissance de la tâche (dispositif, but, consignes, critères de réussite) permet aux élèves d'être responsable de leur propre sécurité et de celle des autres.*



CYCLE 2



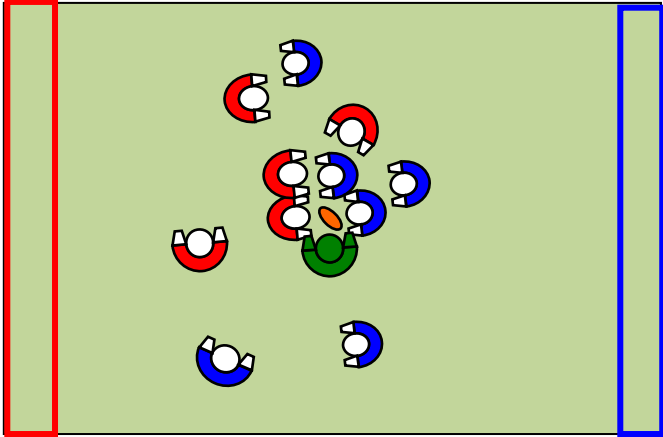
DEROULEMENT DU MODULE D'APPRENTISSAGE CYCLE 2

COMPETENCE DU CYCLE 2 VISEE : Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement.

PHASE DE DECOUVERTE	PHASE DE REFERENCE	PHASE DE STRUCTURATION	PHASE BILAN et REINVESTISSEMENT
Séance 1, 2, 3 Construire du sens	Séance 4 Résoudre un problème	Séance 5, 6, 7, 8, 9, 10 Construire des savoirs	Séance 11,12 Evaluer les savoirs acquis
Phase de mise en activité fonctionnelle et de prise de sens par rapport à la compétence spécifique visée. L'élève mobilise ses ressources pour : - entrer dans une activité de coopération et d'opposition - utiliser les actions liées à l'activité rugby prendre le ballon, progresser, s'opposer - découvrir des paramètres de l'activité : notions de coordination de distance, de direction, de trajectoire, ... - régler la sécurité et établir les règles de fonctionnement nécessaires à l'activité.	Phase de repérage des savoirs dans des situations de jeu référencées à un sport codifié : le rugby L'élève participe à des situations pour : - identifier les savoirs - repérer ses manques - organiser - aider à juger et à arbitrer - acquérir une attitude de sécurité dans les actions, apprendre à : - avancer et coopérer - coopérer et récupérer le ballon	Phase d'entraînement qui vise à transformer, développer, stabiliser les habiletés motrices de chacun. Chaque séance doit obligatoirement comporter une situation de jeu (Béret aménagé, le déménageur, jeu des couloir, gagne terrain, jeu ancien) L'élève s'entraîne pour : - Augmenter ses habiletés motrices dans les différentes actions. - Identifier et comprendre les paramètres pour se donner les moyens de choisir une action reconnue comme la plus adaptée pour être efficace. - Connaître le résultat de ses actions. Il participe à l'organisation pour aider à faire vivre le jeu en toute sécurité.	Phase de bilan pour identifier ses nouveaux savoirs et mesurer les progrès réalisés dans des situations de coopération, d'opposition, d'organisation du jeu et de respect des règles. Réinvestissement: une rencontre.
<u>Situations d'appui</u> : - tous passeurs - jeu ancien	<u>Situations d'appui</u> : - le gagne terrain - les déménageurs	<u>Situations d'appui</u> : - le carré magique, les poules et les renards, le parcours de motricité, le voleur et les gendarmes, la cocotte, le pousse-pousse, le béret aménagé. jeu des couloirs	<u>Situations d'appui</u> : - Le gagne terrain - jeu ancien (+ règle de l'en-avant)
En référence au socle, le souci permanent sera de développer les éléments suivants :			
- Construire et respecter des principes de vie collective	- Construire et respecter des principes de vie collective - Construire et s'impliquer dans un projet d'action	- Construire et respecter des principes de vie collective	- Construire et respecter des principes de vie collective - Construire un projet d'action
↓	↓	↓	↓
Construire les éléments de la sécurité active, connaître avant la séance les règles, les rôles, les espaces de jeu. Expliciter le sens des règles Construire / consolider les notions liées à la pratique (espace, temps,..) en relation avec les autres disciplines	EN CLASSE Identifier les problèmes rencontrés Participer à l'élaboration du projet collectif : comment mieux jouer ?	Garder une trace : - des règles d'action efficace - du projet collectif de chaque équipe	Faire un bilan des progrès réalisés

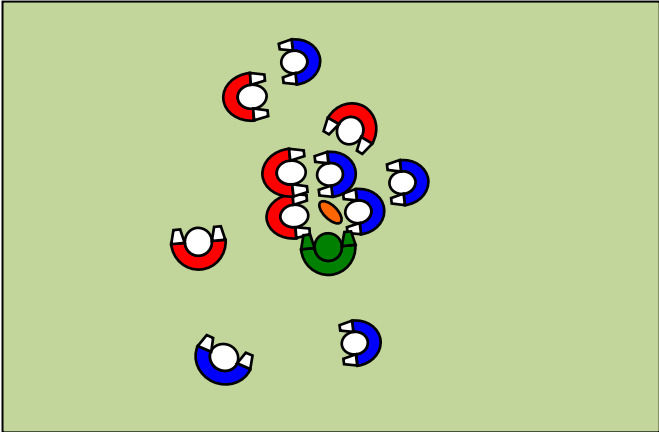
PHASE DE DECOUVERTE / Cycle 2

LE JEU ANCIEN

DISPOSITIF	OBJECTIFS	REGLES de FONCTIONNEMENT	CRITERES de REUSSITE
<ul style="list-style-type: none"> - Plots, chasubles, un ballon. - 2 équipes de 4 joueurs par terrain de 10 x 20m ; en but de 3m inclus 	<p>Améliorer l'apprentissage et la compréhension des règles fondamentales du rugby.</p> <p>La marque Les droits et devoirs des joueurs. Le tenu. Le hors jeu.</p>	<p>Les règles fondamentales utilisées sont uniquement la marque, les droits et devoirs et le tenu. On ne prend pas en compte la règle du hors jeu, donc les passes en-avant sont autorisées.</p> <p>Les lancements de jeu se font par l'enseignant.</p> <p>Lancement de jeu en sécurité, joueurs très proches les uns des autres.</p> <p>Les Attaquants doivent aller déposer la balle dans la zone de marque adverse.</p> <p>L'attaque prend fin quand les Défenseurs récupèrent la balle.</p>	<p>Avoir marqué un essai de plus que l'équipe adverse.</p> <p>Chaque joueur a marqué au moins une fois.</p>
	<p>BUT de la TACHE</p> <p>Le but du jeu est de marquer plus que l'adversaire.</p>	<p>VARIABLES</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dimension du terrain. 2. Augmenter la distance entre les attaquants et défenseurs (pas plus d'un 1,5 m). 3. L'enseignant fait varier les rapports de forces. C'est à dire mettre les attaquants en situation de réussite ou idem pour les défenseurs. 4. Instaurer la règle du hors jeu, donc plus de passe en-avant. 5. L'enchaînement attaque contre-attaque devient possible. 	




Respect de la règle d'or : ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal

TOUS PASSEURS

DISPOSITIF	OBJECTIFS	REGLES de FONCTIONNEMENT	CRITERES de REUSSITE
<ul style="list-style-type: none"> - Plots, chasubles, un ballon. - 2 équipes de 4 joueurs - terrain de 10 x 20m ; <div style="text-align: center; margin-top: 10px;">  </div>	<p>Améliorer l'apprentissage et la compréhension des règles fondamentales du rugby.</p> <p>La passe Les droits et devoirs des joueurs. Le tenu. Eventuellement le hors jeu.</p>	<p>Au signal donné par l'adulte, les élèves doivent assurer leurs passes sans que le ballon ne soit intercepté ni ne tombe au sol. Il faut que chaque élève ait fait au moins une passe. En cas d'interception ou de perte, le ballon est donné à l'équipe adverse.</p> <p>En cas de tenu, soit le ballon réussit à être donné à un partenaire soit il est gagné par l'adversaire.</p> <p>Un passage hors des limites du terrain rend la balle à l'équipe adverse.</p>	<p>Pour les attaquants: Avoir tous fait une passe.</p> <p>Pour les défenseurs : Intercepter la balle.</p>
	BUT de la TACHE	VARIABLES	
	<p>Réussir à être tous passeurs : pour gagner il faut que tous les joueurs aient réalisé une passe.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dimension du terrain. 2. Autoriser les tenus. <p>Complexification du jeu : tous passeurs orienté : lorsque tous ont effectué une passe, le jeu devient orienté vers une zone de marque (Instaurer la règle du hors jeu).</p>	



Respect de la règle d'or : ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal

PHASE DE REFERENCE / CYCLE 2 : Préparation et exploitation

 Comment la préparer ?	 Comment la mettre en oeuvre ?
En classe	Sur le terrain (au début, pendant et à la fin de l'unité d'apprentissage)
1 / Expliciter le sens, les règles de sécurité active et le dispositif de la situation de référence. 2 / Organiser la séance (joueurs, observateurs...) 3 / Présenter les outils d'observation (critères et indicateurs).	Prévoir le matériel nécessaire (support rigide, crayons...) 2 équipes jouent, 1 équipe observe. La quantité d'action doit être primordiale.
 Retour en classe	Comment l'exploiter ?
Retour en classe	Sur le terrain
<u>Avec les élèves, à l'aide d'une trace écrite :</u> - Identifier les problèmes rencontrés : s'organiser pour jouer ensemble, s'organiser pour mieux jouer. - Déterminer les objectifs prioritaires et formuler un projet collectif d'action (en début d'unité d'apprentissage). - Faire un bilan (à la fin de l'unité).	Communiquer les résultats des observations.

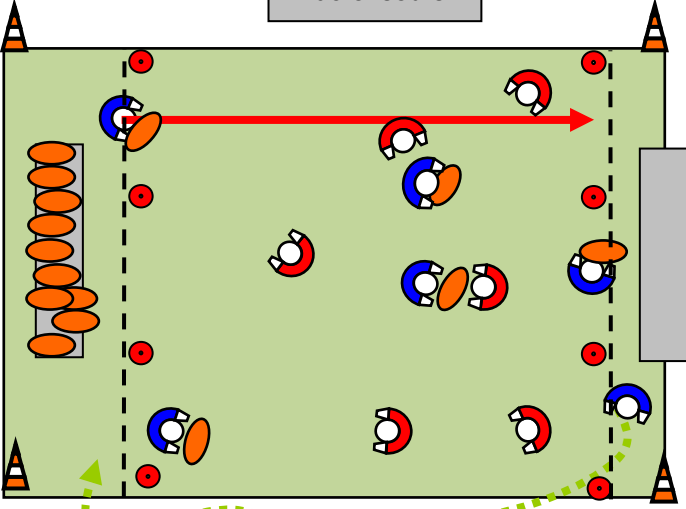
Tout le travail effectué en classe contribue à développer la maîtrise du langage (lecture, écriture, vocabulaire...).
Les concepts d'espace et de temps se développent aussi à partir de ces activités.

PHASE D'APPRENTISSAGE: Cycle 2 / Choix et organisation

 Comment choisir les situations d'apprentissage ?	 Comment les mettre en oeuvre ?
En classe	Sur le terrain
<input type="checkbox"/> Les situations d'apprentissage sont choisies en fonction des problèmes et des besoins des élèves, identifiés lors de la situation de référence initiale. <i>L'exploitation des bilans de séance au cours de la phase de référence permet le repérage des problèmes (ex : à l'étape 1, un faible nombre de luttés et de placages, dans un rapport de force équilibré, indique une appréhension des contacts).</i> <input type="checkbox"/> Les situations d'apprentissage doivent répondre aux objectifs prioritaires déterminés avec les élèves (ex : accepter les contacts avec l'adversaire et le sol). <input type="checkbox"/> A partir des observations, les règles du jeu se construisent.	- Rappeler le dispositif - Préciser le but de la tâche ; - Lancer le jeu ; - Solliciter l'activité adaptative des élèves (recherche des solutions au(x) problème(s) posé(s)) ; - Faire jouer les variables en fonction des comportements obtenus ; - Permettre la verbalisation et la validation des réponses, des stratégies, des règles d'action...

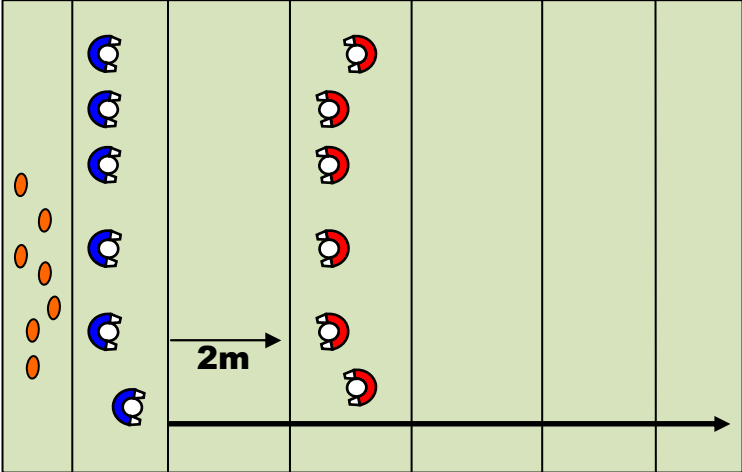
PHASE DE REFERENCE / CYCLE 2

JEU DES DEMENAGEURS

DISPOSITIF	OBJECTIFS	REGLES de FONCTIONNEMENT	CRITERES de REUSSITE
<ul style="list-style-type: none"> - Chasubles, plots, une dizaine de ballons. - 6 attaquants et 4 défenseurs. - Durée : soit 1min30 de jeu, - Terrain de 10/12 m maximum - Une équipe organise, une équipe juge. <div style="text-align: center; margin-top: 10px;"> <p>Caisse des défenseurs</p>  </div>	<p>Améliorer l'apprentissage et la compréhension des règles et des principes fondamentaux du jeu</p>	<p>Les attaquants vont prendre un ballon dans la caisse, ils sont dans une zone de non-jeu. Ils doivent emmener le ballon dans la caisse située de l'autre côté du terrain. S'ils se font toucher ou arrêter, ils doivent lâcher la balle au sol. Une fois le ballon déposé dans la caisse, il est possible, en passant à l'extérieur des zones de jeu, de retourner chercher un ballon pour jouer à nouveau.</p> <p>Les défenseurs pour récupérer les ballons, doivent selon la règle retenue toucher, arracher les foulards, bloquer les porteurs de balle. Les défenseurs déposent les ballons dans la caisse prévue.</p>	<p>Pour les attaquants : avoir réussi à déposer un maximum de ballons</p> <p>Pour les défenseurs: avoir réussi à récupérer un maximum de ballons.</p>
	<p>BUT de la TACHE</p> <p>Attaquants : Emmener de l'autre côté le plus de ballons possible en un temps donné</p> <p>Défenseurs : récupérer Le maximum de ballons</p>	<p>VARIABLES</p> <p>La règle de récupération des ballons : toucher l'adversaire, attraper le foulard, bloquer l'adversaire</p> <p>Le nombre de défenseurs varie entre 3 et 6 pour 6 attaquants</p> <p>1 seul ballon en jeu à la fois les passes sont autorisées.</p>	<p>MANIERES DE FAIRE ATTENDUES</p> <p>Attaquants Les élèves jouent-ils dans un espace libre? Utilisent-ils la feinte, l'esquive.</p> <p>Défenseurs L'élève est-il capable de s'opposer à la progression de l'adversaire et être actif pour récupérer la balle?</p>

PHASE DE REFERENCE / CYCLE 2

LE GAGNE TERRAIN

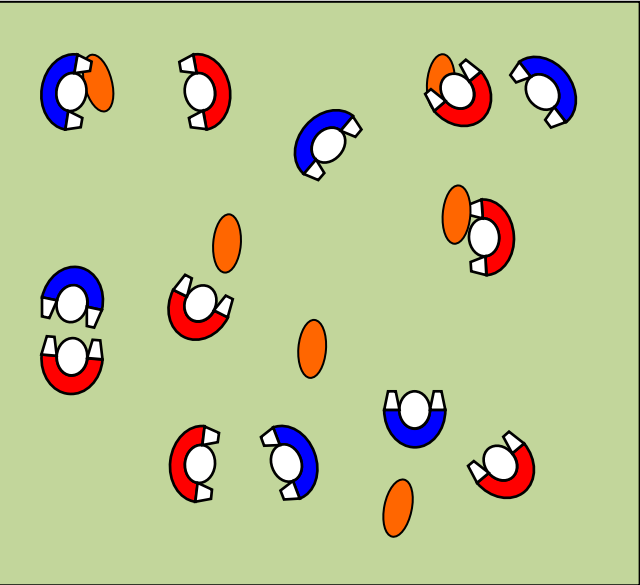
DISPOSITIF	OBJECTIFS	REGLES de FONCTIONNEMENT	CRITERES de REUSSITE				
<ul style="list-style-type: none"> - 6 contre 6. - Plots, ballons (7/8) - chasubles. - Organisateurs, juges <div style="text-align: center; margin: 10px 0;"> <table style="margin: auto;"> <tr> <td style="padding: 0 10px;">Zone 1pt</td> <td style="padding: 0 10px;">Zone 2 pts</td> <td style="padding: 0 10px;">Zone 3 pts</td> <td style="padding: 0 10px;">Zone 5 pts</td> </tr> </table> </div>  <p style="text-align: center; margin-top: 10px;">10 à 15 m</p>	Zone 1pt	Zone 2 pts	Zone 3 pts	Zone 5 pts	<p>Améliorer le principe fondamental du rugby qui est d'AVANCER collectivement pour aller marquer.</p>	<p>Le jeu s'arrête quand il n'y a plus de ballon. Chaque équipe passe dans les deux statuts. Au signal, les attaquants vont se saisir d'un ballon dans la caisse. Les défenseurs empêchent les attaquants de poser le ballon dans une des quatre zones. Les observateurs se répartissent sur les zones, récupèrent le ballon et comptent les points. Ils veillent à la régularité du jeu.</p>	<p>Pour les attaquants: Marquer le plus de points possible.</p> <p>Pour les défenseurs: Empêcher les attaquants de marquer.</p> <p>L'équipe gagnante est celle qui marque le plus de point dans le rôle d'attaquants.</p>
Zone 1pt	Zone 2 pts	Zone 3 pts	Zone 5 pts				
	BUT de la TACHE	VARIABLES	MANIERES DE FAIRE ATTENDUES				
	<p>Attaquants : Avoir réussi à progresser collectivement vers la zone la plus éloignée du point de départ.</p> <p>Défenseurs : bloquer le porteur du ballon le plus rapidement possible pour l'obliger à le passer ou à le poser.</p> <p>Organisateurs : récupérer les ballons</p> <p>juges : Compter les points, veiller à la régularité du jeu.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Diminuer le nombre de ballon. 2. Varier la taille des zones. 3. Limite de temps (15 secondes pour marquer). 	<p>Attaquants : les élèves sont-ils capables de courir, passer et/ou porter le ballon dans une des zones définies, de feinter, esquiver ou passer, de marquer des essais.</p> <p>Défenseurs : Les élèves sont-ils capables de s'opposer à la progression de l'adversaire en le bloquant.</p>				

PHASE D'APPRENTISSAGE: Cycle 2

Avancer en conservant le ballon

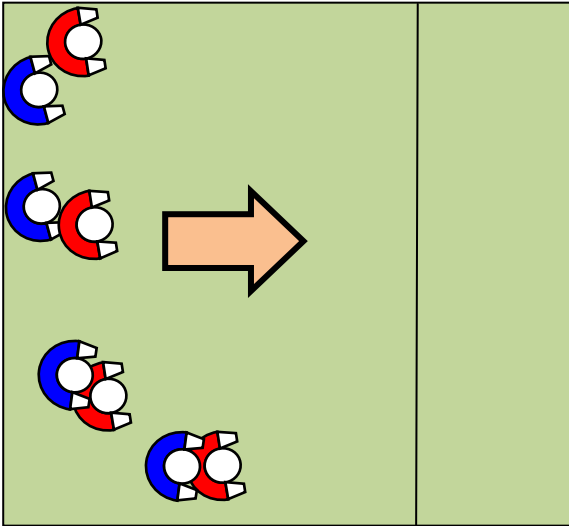
- Permettre aux élèves
 - De maîtriser le ballon lors des déplacements.
 - De maîtriser le contact avec le sol et avec l'autre en tenant compte du ballon.

LE CARRE MAGIQUE

DISPOSITIF	OBJECTIFS	REGLES de FONCTIONNEMENT	CRITERES de REUSSITE
<ul style="list-style-type: none"> - 2 équipes de 6 à 10 joueurs. - Terrains 10X10 ou 15X15. - Maillots de couleurs différentes. - Ballons (1 pour 2 à 1 pour3). 	<p>Améliorer :</p> <p>La manipulation d'un objet. Les différentes formes de déplacements.</p>	<p>Tout le monde trotte dans l'espace délimité. L'enseignant annonce à haute voix les différentes consignes.</p> <p>→ Différents types de déplacements + manipulations + contacts.</p>	<p>Avoir réussi à manipuler le ballon, sans le faire tomber, sans sortir de l'espace délimité.</p>
	<p>BUT de la TACHE</p> <p>Réaliser les actions demandées avec un maximum d'application.</p>	<p>VARIABLES</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Avancer, reculer, pas chassés des 2 côtés, à 4 pattes, à 6 pattes. 2. Prendre la balle au sol, faire 3 ou 4 pas, le reposer. 3. Faire une passe à un partenaire qui regarde et qui veut recevoir la balle. 4. Un rouge arrache la balle à un bleu. 5. Au signal tous les porteurs de balle doivent être mis en dehors du terrain. 	<p>MANIERES DE FAIRE ATTENDUES</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tout le monde doit être en mouvement. 2. Quand je ramasse ou pose la balle, je regarde devant moi. 3. Le receveur appelle son partenaire et fait « la cible » (il tend les mains). 4. On fait « la pelleteuse », on arrache en poussant. 5. Prise au niveau du short, tête placé sur le côté et on POUSSE (on ne tire pas).

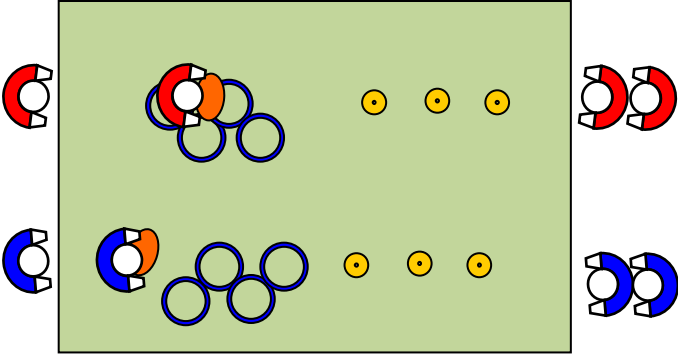
Respect de la règle d'or : ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal

LES POULES ET LES RENARDS

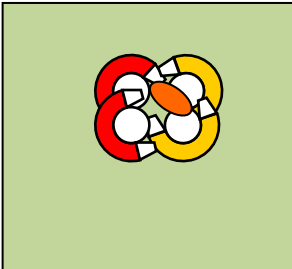
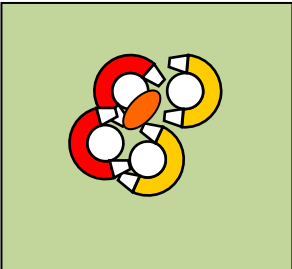
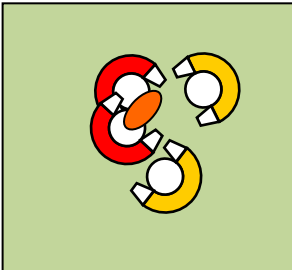
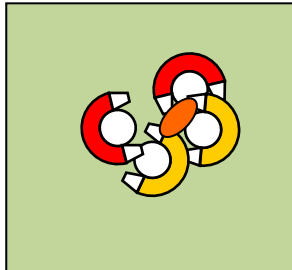
DISPOSITIF	OBJECTIFS	REGLES de FONCTIONNEMENT	CRITERES de REUSSITE
<p>- Mettre les joueurs deux par deux (tailles et poids similaires).</p> <p>- Repartir les groupes, chacun espacés de 2m.</p> 	<p>Améliorer : Le placage.</p> <p>serrage, placement des bras et de la tête, accompagnement du joueur au sol</p>	<p>Au signal, le plaqueur (renard) doit se mobiliser afin de stopper la progression de son partenaire de jeu le plus rapidement et efficacement possible. Le partenaire (poule) doit se rendre à son poulailler, en respectant les consignes données.</p>	<p>Avoir réussi à stopper son partenaire le plus tôt possible. En gardant les bras serrés autour de lui, avec la tête placée du bon côté (et non entre le joueur et le sol...). Les deux joueurs doivent être au sol, immobiles.</p>
	BUT de la TACHE	VARIABLES / EVOLUTIONS	MANIERES DE FAIRE ATTENDUES
<p>Amener le joueur au sol, et le tenir immobile.</p> <p>Plaquer, mettre le partenaire de jeu au sol en sécurité.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Départ des joueurs déjà en contact. 2. Puis avec les mains sur les cuisses. 3. Puis avec les mains dans le dos. 4. Dos à dos. 5. Départ à 6 pattes. 6. Départs à 4 pattes. 7. Départs à genoux. 8. Départ debout : poursuite, de face, de côté (distance max 1m). 9. Avec ou sans incertitude. (= Mouvement de l'un ou de l'autre joueur). 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Serrage des BRAS autour de la taille (au short). 2. Tête placée sur le côté, de telle sorte qu'elle ne se retrouve pas coincée entre le partenaire et le sol. 3. Les deux joueurs sont au sol Immobiles. 4. Jambes pliées afin d'avoir le centre de gravité le plus bas possible. 	

Respect de la règle d'or : ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal

COURSES DE RELAIS / PARCOURS DE MOTRICITE

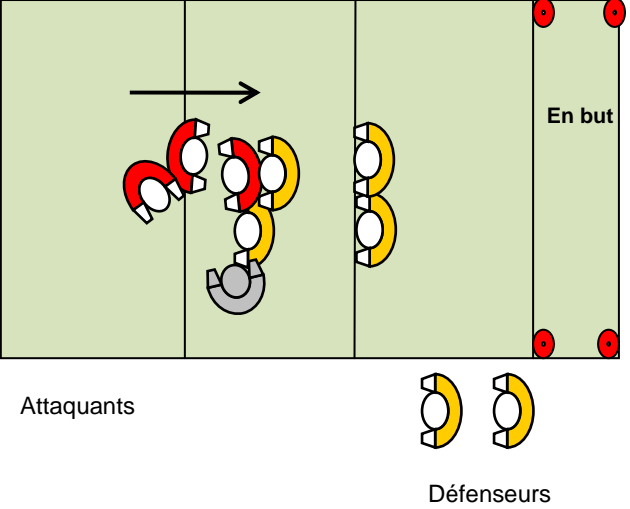
DISPOSITIF	OBJECTIFS	REGLES de FONCTIONNEMENT	CRITERES de REUSSITE
<ul style="list-style-type: none"> - 4 joueurs par équipe. - Au moins deux passages par joueur. - Longueur de courses variables. - Ballons, plots, cerceaux, quilles... <div style="text-align: center; margin-top: 20px;">  </div>	<p>Améliorer :</p> <ul style="list-style-type: none"> La manipulation d'un objet. Les différentes formes de déplacements. Découvrir ses capacités de déplacements. 	<p>Les équipes sont à l'arrêt. Au signal, le porteur de la balle court la donner à son partenaire en face et ainsi de suite.</p>	<p>Avoir réussi à réaliser le parcours le plus rapidement possible, en ayant respecté toutes les consignes.</p>
	BUT de la TACHE	VARIABLES / EVOLUTIONS	MANIERES DE FAIRE ATTENDUES
	<p>Réaliser les actions demandées avec un maximum d'application.</p> <p>Manipuler c'est porter, ramasser, passer, marquer.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Varier les ateliers. 2. Faire les parcours plus long. 3. Ajouter le transport d'un ballon. 4. Donner différentes consignes : passer dans un cerceau, slalom, passes, plaquage... 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le respect des consignes. 2. La manière dont le parcours est réalisé.

LES VOLEURS ET LES GENDARMES

DISPOSITIF	OBJECTIFS	REGLES de FONCTIONNEMENT	CRITERES de REUSSITE
<ul style="list-style-type: none"> - 2 équipes de 2 joueurs par terrain. - 1 ballon par groupe. - Terrain de 4m x 4m. - Temps de jeu 45 secondes <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 20px;">   </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 20px;">   </div>	<p>Résoudre les problèmes liés aux différents contacts (partenaires, adversaires, objets).</p>	<p>Le jeu est lancé par l'enseignant (signal sonore ou autre, au choix). Personne n'a le droit de faire tomber l'autre.</p> <p>Au signal, les Attaquants (porteurs de la balle) doivent conserver le ballon le plus longtemps possible.</p> <p><u>Respect de la règle : ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal</u></p>	<p><u>Attaquants</u> : avoir réussi à conserver le ballon et être resté dans l'air de jeu.</p> <p><u>Défenseurs</u> : avoir réussi à récupérer le ballon</p>
	BUT de la TACHE	VARIABLES / EVOLUTIONS	MANIERES DE FAIRE ATTENDUES
	<p>Lutter pour conserver le ballon ou le récupérer.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mettre en place des zones de marques afin de donner un sens au jeu (principes fondamentaux). 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tout le monde participe à la lutte collective. 2. Les joueurs respectent les devoirs des joueurs. 3. Engagement des épaules. 4. Arracher en poussant.

Respect de la règle d'or : ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal

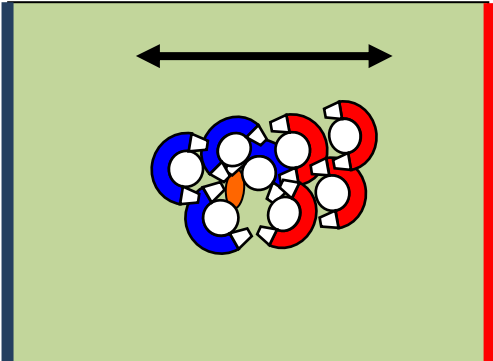
LA COCOTTE

DISPOSITIF	OBJECTIFS	REGLES de FONCTIONNEMENT	CRITERES de REUSSITE
<ul style="list-style-type: none"> - Espace en herbe étroit (12 X 8) favorisant un jeu groupé, délimité (8 plots). - Dossards de couleur différente pour chaque équipe - 1 ballon de rugby. - 4 attaquants et 4 défenseurs puis passer de 4 à 6 défenseurs (2 défenseurs par zone). <div style="text-align: center; margin-top: 20px;">  </div>	<p>Améliorer la notion de coopération afin d'avancer efficacement.</p>	<p>- Lancement du jeu : La balle est donnée à un bleu par l'enseignant. Au 1^{er} contact les partenaires du porteur viennent en aide pour aider à la progression. L'intervalle entre les attaquants et les défenseurs doit être réduit (inférieur à 1 m). Les défenseurs supplémentaires ne peuvent avancer avant le contact avec les attaquants. Les rôles s'inversent.</p>	<p>Pour les attaquants : Avoir réussi se regrouper, à coopérer afin de travailler collectivement pour avancer.</p> <p>Pour les défenseurs : Avoir réussi à empêcher la progression.</p>
	BUT de la TACHE	VARIABLES / EVOLUTIONS	MANIERES DE FAIRE ATTENDUES
	<p>Attaquants : Faire progresser le ballon le plus loin possible dans les zones. Aplatir le ballon dans l'en but.</p> <p>Défenseurs : Stopper la progression en se regroupant, récupérer le ballon.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dimensions des zones. 2. Les défenseurs ne peuvent agir que dans leur zone. 3. Les défenseurs peuvent jouer la balle. 	<p>Avancer en coopération Protéger le ballon : placer son corps entre le ballon et les adversaires. Consignes sur les attitudes de poussée : Trouver une posture efficace pour contrer : centre de gravité bas, jambes fléchies pieds décalés et dos plat.</p>

Respect de la règle d'or : ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal

Sécurité : l'enseignant veille à ce que les joueurs restent debout. Il peut les soutenir, les remonter ou arrêter le jeu si nécessaire.

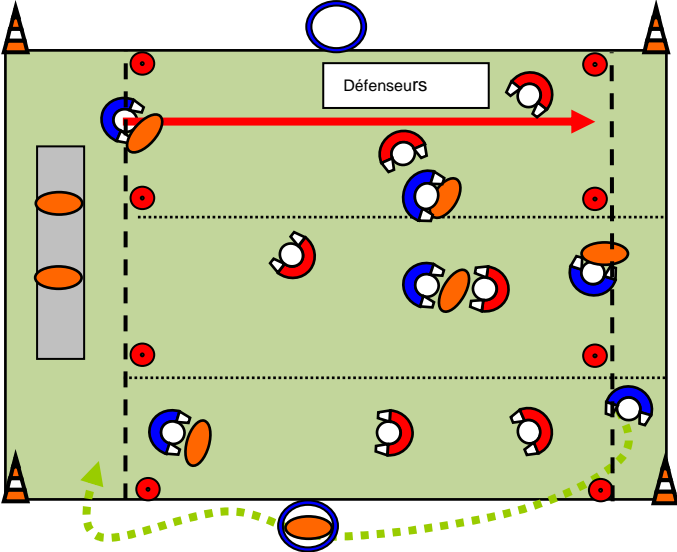
LE POUSSE-POUSSE

DISPOSITIF	OBJECTIFS	REGLES de FONCTIONNEMENT	CRITERES de REUSSITE
<ul style="list-style-type: none"> - 2 équipes de 3 à 4 joueurs - Terrains 10X10 avec 2 en-but. - Maillots de couleur différente - Ballon - Temps 2 X 1'30 	<p>Améliorer la conservation de la balle. Améliorer la coopération afin d'avancer efficacement.</p>	<p>Les 2 équipes se passent la balle de façon à être très proche les uns des autres. Au signal de l'enseignant, les Attaquants doivent conserver la balle et avancer collectivement vers le camp adverse.</p>	<p>Tous les joueurs ont franchi la ligne d'en-but.</p>
	BUT de la TACHE	VARIABLES / EVOLUTIONS	MANIERES DE FAIRE ATTENDUES
	<p>Attaquants : Franchir collectivement la ligne avec le ballon.</p> <p>Défenseurs : Empêcher les attaquants de franchir la ligne.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mettre plus d'espace entre les joueurs lors du lancement de jeu, lorsqu'ils se font des passes (1 m maximum). 2. Donner un temps minimum pour aller marquer. 3. le jeu s'arrête quand l'équipe a récupéré la balle. 4. contre attaque possible. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tout le monde doit être actif dans la grappe. 2. Les joueurs doivent pousser en ayant les épaules en contact avec leurs partenaires / adversaires. 3. Le porteur conserve la balle et ses coéquipiers l'aident à conserver et à avancer. Pas tous sur le ballon. 4. On fait « la pelleteuse », on arrache en poussant. <p>Prise au niveau du short, tête placé sur le côté et on POUSSE (on ne tire pas).</p>

Respect de la règle d'or : ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal

Sécurité : l'enseignant veille à ce que les joueurs restent debout. Il peut les soutenir, les remonter ou arrêter le jeu si nécessaire.

JEU DES COULOIRS

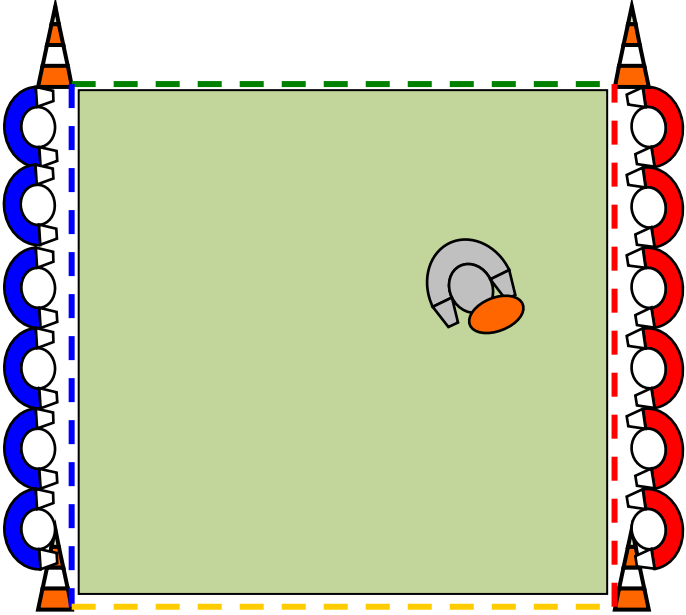
DISPOSITIF	OBJECTIFS	REGLES de FONCTIONNEMENT	CRITERES de REUSSITE
<ul style="list-style-type: none"> - Chasubles, plots, une dizaine de ballons. - 6 attaquants et 6 défenseurs. - Durée : soit 1min30 de jeu, soit une dizaine de ballon par équipe. - Terrain de 10/12 m maximum - Une équipe organise, une équipe juge. 	<p>Améliorer l'apprentissage et la compréhension des règles et des principes fondamentaux du rugby.</p>	<p>Les attaquants vont prendre un ballon chacun dans le rectangle prévu, ils sont dans une zone de non-jeu.</p> <p>Les défenseurs doivent mettre au sol les porteurs de balle (un contre un) afin de récupérer la balle (règle du tenu) les attaquants doivent lâcher la balle au sol. Les défenseurs déposent les ballons dans une zone délimitée prévue. Si un attaquant sort de son couloir, il est éliminé.</p> <p>Une fois l'essai marqué, il est possible, en passant à l'extérieur des zones de jeu, de retourner chercher un ballon pour marquer à nouveau.</p>	<p>Pour l'attaquant : avoir réussi à aller marquer au minimum un essai.</p> <p>Pour le défenseur: avoir réussi à stopper la progression de l'adversaire et récupérer le ballon.</p>
	BUT de la TACHE	VARIABLES	MANIERES DE FAIRE ATTENDUES
	<p>Marquer le plus d'essais possible.</p> <p>Plaquer le plus de joueur possible.</p>	<p>1 seul ballon en jeu à la fois les passes sont autorisées.</p> <p>Le porteur de balle ne peut sortir de son couloir, seule la passe permet au ballon de changer de couloir.</p>	<p>Attaquants Les élèves jouent-ils dans un espace libre? Utilisent-ils la feinte, l'esquive.</p> <p>Défenseurs L'élève est-il capable de s'opposer à la progression de l'adversaire et être actif pour récupérer la balle?</p>

1/ Respect de la règle d'or : ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal

C'est l'action qui est privilégiée. Pas de prises de notes.

2/ Observation et verbalisation des actions. La règle fondamentale du hors jeu est introduite progressivement : lorsque je fais une passe, le ballon ne doit pas aller en direction de la ligne adverse. Utiliser un arrêt sur image pour aider à visualiser les joueurs hors jeu.

LE BERÊT AMENAGE

DISPOSITIF	OBJECTIFS	REGLES de FONCTIONNEMENT	CRITERES de REUSSITE
<ul style="list-style-type: none"> - 2 équipes. - Plots de 4 couleurs différentes. - Terrain de 10 12 mètres - Temps de jeu après lancement 1 minute pour marquer. 	<p>Améliorer son jeu individuel.</p>	<p>Une équipe avec un numéro chacun, une autre avec une lettre chacun. A l'appel de son numéro et de sa lettre, aller le plus vite possible récupérer la balle et aller marquer un essai derrière une ligne de couleur annoncée par l'enseignant. Le non porteur plaque pour empêcher de marquer.</p> <p>1 point par essai ou par plaquage réussi.</p>	<p>Pour les attaquants : Avoir réussi à marquer le plus rapidement possible.</p> <p>Pour les défenseurs : Avoir réussi un plaquage dans les règles.</p>
	BUT de la TACHE	VARIABLES / EVOLUTIONS	MANIERES DE FAIRE ATTENDUES
	<p>Marquer et empêcher de marquer (Plaquage).</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Appeler 1, 2, 3. 2. Appeler 1 numéro puis un autre qui vient en soutien. 3. Ne mettre que 2 zones de marque (jaune et bleue). 4. Autoriser la contre attaque. 5. Jouer avec le surnombre (2/1, 3/2). <p>Varié les types de lancements selon le potentiel des joueurs (on favorise les plus faibles).</p>	<p>Plaquage au short, engager en premier l'épaule, ceinturer et descendre au niveau des cuisses, accompagner le porteur au sol = le plaqueur doit aller au sol avec le porteur (tenu).</p>

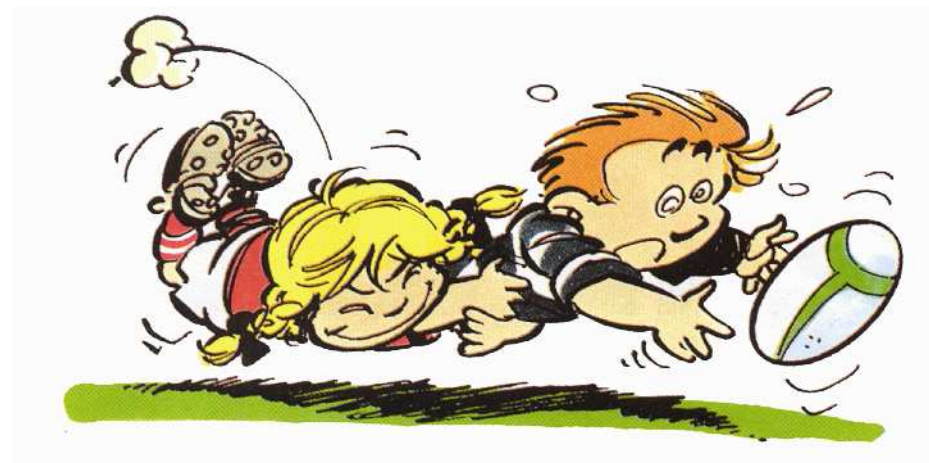
Respect de la règle d'or : ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal

ATTENTION : Lancement de jeu très important, prendre en compte le potentiel des joueurs.

A la fin de la phase de structuration, retour à la situation de référence afin que les élèves puissent mesurer leurs progrès.



CYCLE 3



DEROULEMENT DU MODULE D'APPRENTISSAGE

COMPETENCE DU CYCLE 3 VISEE : coopérer ou s'opposer individuellement ou collectivement.

PHASE DE DECOUVERTE	PHASE DE REFERENCE	PHASE DE STRUCTURATION	PHASE BILAN et REINVESTISSEMENT
Séance 1,2, 3 Construire du sens	Séance 4 Résoudre un problème	Séance 5, 6, 7, 8, 9, 10 Construire des savoirs	Séance 11, 12 Evaluer les savoirs acquis
Phase de mise en activité fonctionnelle et de prise de sens par rapport à la compétence spécifique visée. L'élève mobilise ses ressources pour : - entrer dans une activité de coopération et d'opposition - utiliser les actions liées à l'activité rugby prendre le ballon, progresser, s'opposer - découvrir des paramètres de l'activité : notions de coordination de distance, de direction, de trajectoire, ... - régler la sécurité et établir les règles de fonctionnement - accepter les différents rôles	Phase de jeu global qui vise à faire vivre l'ensemble des problèmes posés par l'activité : défendre son propre camp/ attaquer le camp adverse, conserver le ballon, soutenir les partenaires, s'approprier les règles du jeu L'élève participe à des situations pour : - identifier les savoirs - repérer ses manques dans les actions de : - conserver le ballon et avancer - progresser pour marquer	Phase d'entraînement qui vise à transformer, développer, stabiliser les habiletés motrices de chacun. L'élève s'entraîne pour : - Augmenter ses habiletés motrices dans les différentes actions. - Identifier et comprendre les paramètres pour se donner les moyens de choisir une action reconnue comme la plus adaptée pour être efficace. - Connaître le résultat de ses actions. Il participe à l'organisation pour aider ses partenaires.	Phase de bilan : pour identifier ses nouveaux savoirs et mesurer les progrès réalisés dans des situations de coopération et d'opposition Phase de réinvestissement : Il participe à une rencontre pour réinvestir ses acquis.
<u>Situations d'appui</u> : - les lapins et les renards - tous passeurs (cf. cycle 2) - les pirates et le trésor - Le jeu des couloirs (cf. cycle 2)	<u>Situations d'appui</u> : - gagne terrain situation 2 et 3 du cycle 2 - jeu de batailles avec zones	<u>Situations d'appui</u> : - conserver le ballon et avancer : la cocotte aménagée (6 contre 6) - progresser pour marquer : les poules et les renards en zone, le miroir	<u>Situations d'appui</u> : - jeu de batailles avec zones - la rencontre
En référence au socle, le souci permanent sera de développer les éléments suivants :			
- Construire et respecter des principes de vie collective	- Construire et respecter des principes de vie collective - Construire un projet d'action	- Construire et respecter des principes de vie collective	- Construire et respecter des principes de vie collective - Construire un projet d'action

↓
EN CLASSE

Construire les éléments de la sécurité active, connaître avant la séance les règles, les rôles, les espaces de jeu.
Expliciter le sens des règles
Construire / consolider les notions liées à la pratique (espace, temps,..) en relation avec les autres disciplines

↓

Identifier les problèmes rencontrés
Participer à l'élaboration du projet collectif : comment mieux jouer ?

↓
EN CLASSE

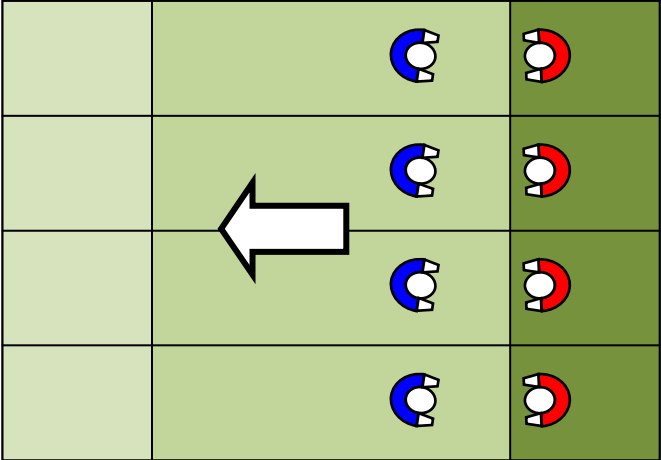
Garder une trace :
- des règles d'action efficace
- du projet collectif de chaque équipe

↓

Faire un bilan des progrès réalisés

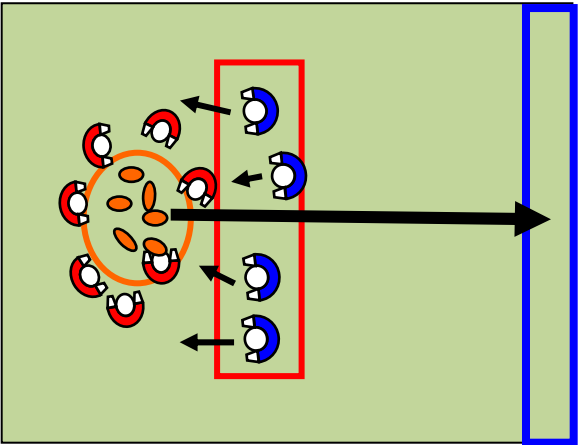
PHASE DE DECOUVERTE : cycle 3

LES LAPINS ET LES RENARDS

DISPOSITIF	OBJECTIFS	REGLES de FONCTIONNEMENT	CRITERES de REUSSITE
<ul style="list-style-type: none"> - Mettre les joueurs deux par deux (tailles et poids identiques). - Repartir les groupes, chacun espacés de 2m. - Ligne à 3 mètres. 	<p>Améliorer la notion de serrage, le placement des bras et de la tête, l'accompagnement du joueur au sol → LE PLACAGE.</p>	<p>Le lapin (joueur rouge) doit sortir de sa zone pour aller dans son terrier (la zone en face).</p> <p>Pour le renard (défenseur), il s'agit de bloquer ou plaquer le lapin le plus tôt possible et le plus loin du terrier.</p>	<p>Avoir réussi à empêcher les lapins d'avancer</p>
	<p>BUT de la TACHE</p> <p><u>Courir et lutter</u></p> <p>Lutter c'est accepter le contact avec ses coéquipiers, ses adversaires et le sol.</p> <p>Plaquer, mettre le partenaire de jeu au sol en sécurité.</p>	<p>VARIABLES / EVOLUTIONS</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Faire partir les joueurs très proches, voir déjà en contact. 2. Agrandir en largeur. 3. Agrandir en longueur. 4. Plaquage de côté. 5. Plaquage en poursuite. 6. Avec un ballon. 	<p>MANIERES DE FAIRE ATTENDUES</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Serrage des BRAS autour de la taille (au short). 2. Tête placé sur le côté, de telle sorte qu'elle ne se retrouve pas entre le partenaire et le sol, coincé. 3. Les deux joueurs sont au sol. Immobile. 4. Jambe plié afin d'avoir le centre de gravité le plus bas possible.

Respect de la règle d'or : ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal

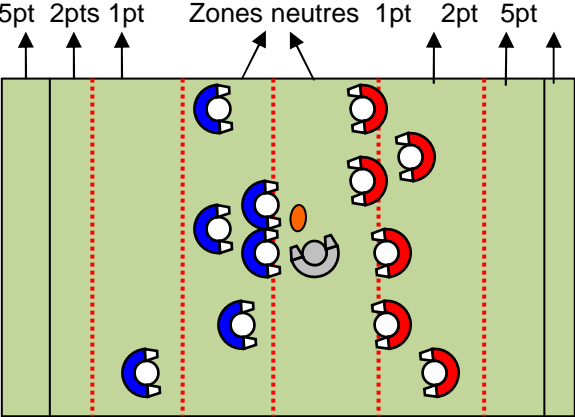
LES PIRATES ET LES CORSAIRES

DISPOSITIF	OBJECTIFS	REGLES de FONCTIONNEMENT	CRITERES de REUSSITE
<p>- 2 équipes. - Chasubles, 1 ballon chacun en utilisation.</p> <div style="text-align: center; margin: 10px 0;"> Caisse des corsaires (défenseurs) </div> 	<p>Améliorer la compréhension des principes fondamentaux du jeu de rugby. Avancer pour marquer et s'opposer pour récupérer.</p>	<p>Les pirates (attaquants) courent autour des ballons. Au signal, ils prennent les ballons et doivent aller aplatir le ballon dans la zone de marque. Les corsaires (défenseurs) doivent mettre au sol ou faire sortir du terrain les pirates. Ils les empêchent de marquer.</p>	<p>Attaquants : avoir réussi à conserver le ballon. Défenseurs : avoir réussi à récupérer le ballon.</p>
	BUT de la TACHE	VARIABLES / EVOLUTIONS	MANIERES DE FAIRE ATTENDUES
	<p>Marquer le maximum d'essai.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Nombre de ballons (→ Passe autorisé) 2. Uniquement des plaquages. 3. Surnombre. 4. Sous nombre. 5. Dimension du terrain. <p>Augmenter la distance entre les attaquants et défenseurs.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Si les joueurs avancent immédiatement pour aller marquer. 2. Si les joueurs avancent immédiatement pour aller s'opposer. <p>Les défenseurs font corps obstacle.</p>

Respect de la règle d'or : ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal

PHASE DE REFERENCE / CYCLE 3

JEU DE BATAILLES AVEC ZONES

DISPOSITIF	OBJECTIFS	REGLES de FONCTIONNEMENT	CRITERES de REUSSITE
<ul style="list-style-type: none"> - Espace en herbe délimité - Maillots de couleur différente pour chaque équipe. - Ballon, plots, chasubles. - 6 attaquants et 6 défenseurs (doubler ce dispositif pour une classe). 	<p>Avancer seul ou en grappe. Empêcher d'avancer seul ou collectivement, avancer à son tour. Respecter les règles.</p>	<p>Lancement de jeu effectué par l'enseignant. Lancement de jeu en sécurité.</p> <p>Le porteur de balle et son équipe doit traverser le terrain afin de se rapprocher de la ligne de but et ainsi pouvoir marquer un essai. Les Défenseurs peuvent marquer aussi, s'ils font reculer les Attaquants.</p>	<p>Avoir réussi à progresser vers l'en but.</p> <p>Avoir réussi à stopper la progression de l'adversaire et récupérer le ballon.</p> <p>Avoir réussi à avancer peut importe son rôle.</p>
<p>Franchir les zones pour aller marquer.</p>	<p>BUT de la TACHE</p>	<p>VARIABLES / EVOLUTIONS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Varier la taille des zones. - Limite de temps (10 secondes pour marquer). - Distance entre les Attaquants et les Défenseurs. 	<p>MANIERES DE FAIRE ATTENDUES</p> <ul style="list-style-type: none"> -Franchir la défense : porter le ballon dans un espace libre ou le transmettre à un partenaire disponible -Feinter, esquiver -Marquer des essais - Se (re)placer derrière un porteur de ballon - Se démarquer ou venir en soutien au porteur -S'opposer à la progression de l'adversaire et être actif pour récupérer la balle : plaquer, venir au soutien du plaqueur

Respect de la règle d'or : ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal

FICHE DIDACTIQUE

La présence d'un intervenant extérieur en Rugby au cycle 3 doit permettre de proposer une EPS riche sur les plans didactique et pédagogique. Elle ne peut en aucun cas se limiter à une animation sportive telle que les enfants la trouvent en dehors de l'école, que ce soit dans le cadre périscolaire ou dans le cadre du club. C'est bien d'une pratique scolaire dont il s'agit.

La circulaire N° 92.196 du 3 juillet 1992 nous rappelle que l'enseignant reste le maître d'œuvre de l'organisation pédagogique dans sa classe. Les programmes de 2008 en EPS imposent l'acquisition de 4 compétences en lien avec les compétences attendues au 2° palier du socle commun de connaissances et de compétences.

Les recommandations départementales invitent également au traitement de la compétence « s'opposer individuellement ou collectivement » avec une activité collective comme support des apprentissages chaque année.

Ainsi, si l'éducation des conduites motrices est l'enjeu fondamental, elle ne se fait qu'à travers des situations qui permettent à l'élève d'identifier ses ressources, de les évaluer, d'envisager des progrès qui seront le support à la fois des projets de l'équipe et de son projet individuel.

Il est fondamental que l'enseignant veille à ce que l'enchaînement des séances ait une cohérence et un sens pour les élèves.

On veillera lors des situations de découverte à favoriser la pratique et l'engagement de tous les élèves dans les différents rôles sociaux. L'attention de l'enseignant et de l'intervenant, lors de ces premières séances, sera centrée sur l'apprentissage des règles des jeux mais aussi celui des règles de vie, de façon à ce que lors des séances de référence, on puisse se centrer alors sur l'apprentissage de l'observation.

Cette phase est importante pour permettre à chaque équipe d'envisager un projet d'apprentissage collectif en fonction des problèmes identifiés.

C'est en classe, avec l'enseignant, que se fait l'analyse des résultats. Ce sont ces analyses qui définissent les voies de progrès pour les équipes. C'est l'intervenant qui propose et met en œuvre les situations d'apprentissages apparues nécessaires.

Nous ne présentons qu'une fiche de match. Il est bien évident que c'est à la suite de la compilation des fiches faites lors d'au moins trois rencontres différentes que l'on peut tirer de tels renseignements.

Equipe :		Composition de l'équipe :						
Contre :								
Ballons joués	Ballon perdu 5pts	Ballon perdu 3 pts	Ballon perdu 1pt	Ballon perdu Zone neutre	Ballon gagné Zone neutre	Ballon gagné 1 pt	Ballon gagné 3 pts	Ballon gagné 5 pts
1			X					
2		X						
3				X				
4					X			
5			X					
6		X						
7			X					
8	X							
9	X							
10				X				
11							X	
12				X				
Totaux	2	2	3	3	1	0	1	0

Cette équipe a du mal à conserver le ballon : Elle va devoir apprendre dans un premier temps à **conserver le ballon et à progresser**.

Cette équipe conserve bien ses ballons mais n'arrive pas à être dangereuse en attaque : **Apprendre à progresser vers la zone d'essai**.

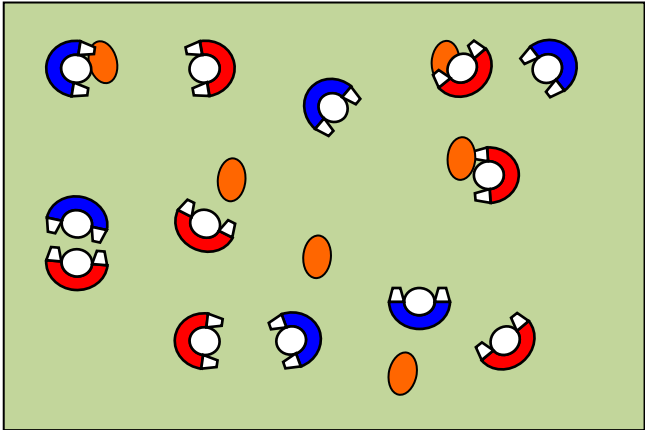
Mise en relation d'un problème identifié avec un thème d'entraînement et les situations qui s'y rattache.

Problème identifié par l'équipe	Thème d'entraînement	Situations d'entraînement
<i>Nous perdons beaucoup de ballons.</i>	Conserver le ballon. Rester debout.	Carré magique Course relais Le miroir
<i>Nous perdons les ballons en zone neutre Nous marquons prioritairement des 1pt.</i>	Avancer pour gagner du terrain et marquer. Améliorer le rôle des soutiens.	Lapins et renards Passe à dix
<i>Nous ne perdons pas beaucoup de ballons et marquons des 1pt en priorité.</i>	Progresser pour marquer. Conserver le ballon.	Carré magique Course relais Surnombre Le miroir
<i>Nous perdons beaucoup de ballons mais nous marquons des 3pts et 5 pts.</i>	Améliorer le rôle des soutiens.	La cocotte II Jeu des couloirs (cf cycle 2)

PHASE de STRUCTURATION : Cycle 3

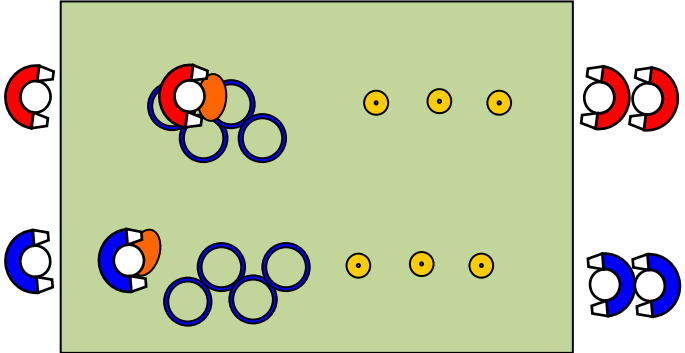
Conserver le ballon et avancer/progresser pour marquer

LE CARRE MAGIQUE

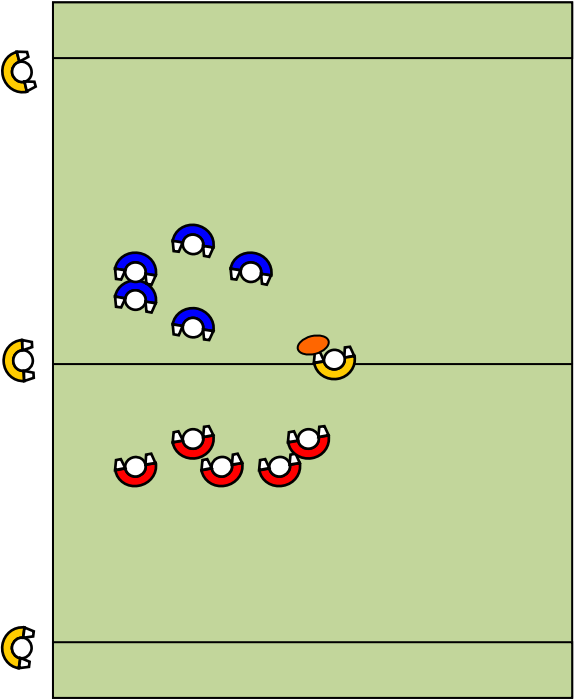
DISPOSITIF	OBJECTIFS	REGLES de FONCTIONNEMENT	CRITERES de REUSSITE
<ul style="list-style-type: none"> - 2 équipes de 6 à 10 joueurs. - Terrains 10X10 ou 15X15. - Maillots de couleurs différentes. - Ballons (1 pour 2 à 1 pour3). 	<p>Améliorer :</p> <p>La manipulation d'un objet. Les différentes formes de déplacements.</p>	<p>Tout le monde trotte dans l'espace délimité. L'enseignant annonce à haute voix les différentes consignes.</p> <p>→Différents types de déplacements + manipulations + contacts.</p>	<p>Avoir réussi à manipuler le ballon, sans le faire tomber, sans sortir de l'espace délimité.</p>
	BUT de la TACHE	VARIABLES / EVOLUTIONS	MANIERES DE FAIRE ATTENDUES
	<p>Réaliser les actions demandées avec un maximum d'application.</p>	<p>Avancer, reculer, pas chassé des 2 côtés, à 4 pattes, à 6 pattes. Prendre la balle au sol, faire 3.4 pas, le reposer. Faire une passe à un partenaire qui nous regarde et qui veut recevoir la balle. Un rouge arrache la balle à un bleu. Au signal tous les porteurs de balle doivent être mis en dehors du terrain.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 6. Tout le monde doit être en mouvement. 7. Quand je ramasse ou pose la balle, je regarde devant moi. 8. Le receveur appelle son partenaire et fait « la cible » (il tend les mains). 9. On fait « la pelleteuse », on arrache en poussant. 10. Prise au niveau du short, tête placée sur le côté et on POUSSE (on ne tire pas).

Respect de la règle d'or : ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal

COURSES DE RELAIS / PARCOURS DE MOTRICITE

DISPOSITIF	OBJECTIFS	REGLES de FONCTIONNEMENT	CRITERES de REUSSITE
<ul style="list-style-type: none"> - 2 à 4 équipes de mêmes nombres. - Longueur de courses variables. - Ballons, plots, cerceaux, quilles... 	<p>Améliorer la manipulation d'un objet. Les différentes formes de déplacements. Découvrir ses capacités de déplacements.</p>	<p>Les équipes sont à l'arrêt. Au signal, le porteur de la balle court la donner à son partenaire en face et ainsi de suite.</p>	<p>Avoir réussi à réaliser le parcours le plus rapidement possible, en ayant respecté toutes les consignes.</p>
	BUT de la TACHE	VARIABLES / EVOLUTIONS	MANIERES DE FAIRE ATTENDUES
	<p>Réaliser les actions demandées avec un maximum d'application.</p> <p>Manipuler c'est porter, ramasser, passer, marquer.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Varier les ateliers. 2. Faire les parcours plus long. 3. Ajouter le transport d'un ballon. 4. Donner différentes consignes : Faire faire une roulade. Passer dans un cerceau. Slalom. Passes. Plaquage... 5. Varier selon le niveau de votre public. 	<p>Le respect des consignes. La manière dont le parcours est réalisée.</p>

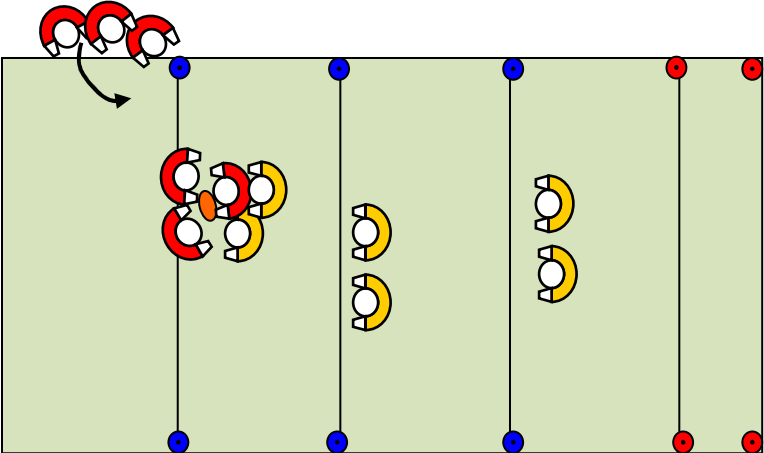
Le Miroir

DISPOSITIF	OBJECTIFS	REGLES de FONCTIONNEMENT	CRITERES de REUSSITE
<ul style="list-style-type: none"> - Terrain 22m x 15m. - Ballon, plots, chasubles. - Ligne à 3 mètres. - 1 ballon.. - 2 équipes de 4 à 5 joueurs - 1 équipe arbitre (2 juges d'essai, 1 règle du hors jeu, 1 lanceur de jeu, garant de la sécurité) - 5 mises en jeu par équipe. (3minutes maximum par ballon) 	<p>Faire le bilan des apprentissages en attaque et en défense et sur le respect des règles.</p>	<p>Au premier signal, chaque équipe se déplace dans son espace de jeu et au deuxième signal le ballon entre en jeu.</p>	<p>Attaquants: Marquer le plus d'essais possibles en 5 ballons</p> <p>Défenseurs: récupérer et contrôler le plus de ballons possible.</p>
	BUT de la TACHE	VARIABLES / EVOLUTIONS	MANIERES DE FAIRE ATTENDUES
	<p>Attaquants: emmener le ballon derrière la ligne d'essai.</p> <p>Défenseurs: Empêcher les attaquants de marquer, récupérer la balle.</p>	<p>Taille du terrain</p> <p>Nombre de joueurs</p>	<p>On observe plus particulièrement le respect des règles de sécurité.</p>

Respect de la règle d'or : ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal

Progresser pour marquer

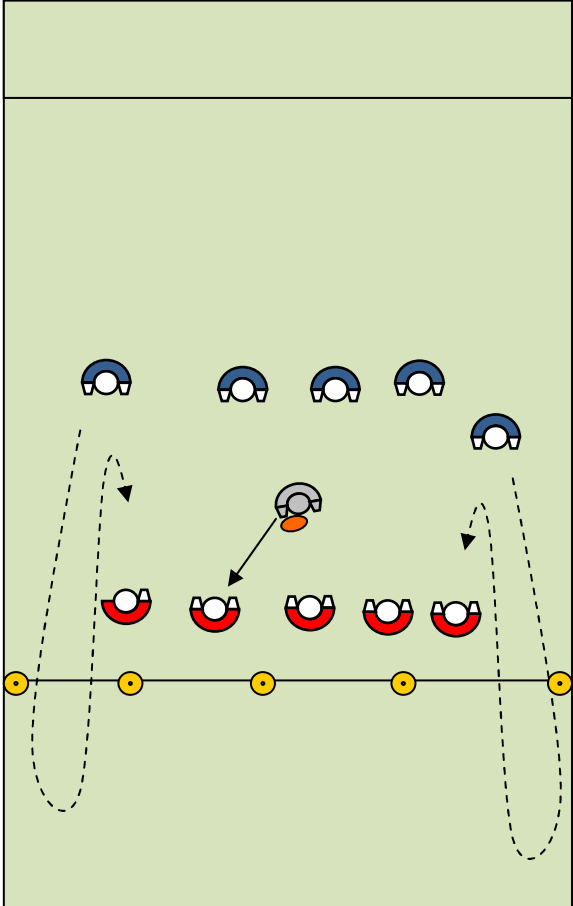
LA COCOTTE II

DISPOSITIF	OBJECTIFS	REGLES de FONCTIONNEMENT	CRITERES de REUSSITE
<ul style="list-style-type: none"> - Espace en herbe étroit (20 X 8) favorisant un jeu groupé, délimité (8 plots). - Dossards de couleur différente pour chaque équipe - 1 ballon de rugby. - 4 attaquants et 4 défenseurs puis passer de 4 à 6 défenseurs (2 défenseurs par zone). 	<p>Améliorer la progression et accepter le contact.</p>	<p>Lancement du jeu : Faire varier le rapport de force entre attaquants et défenseurs (variation sur le nombre et le potentiel des joueurs), sur le temps d'action (mise en jeu), et sur la distance (plus près plus loin)</p>	<p>Avoir réussi se regrouper pour avancer</p> <p>Avoir réussi à se regrouper pour défendre</p>
	<p>BUT de la TACHE</p> <p>Attaquants : Faire progresser le ballon le plus loin possible dans les zones Aplatir le ballon dans l'en but Défenseurs : Stopper la progression, récupérer le ballon.</p>	<p>VARIABLES / EVOLUTIONS</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dimensions du terrain. 2. Dimensions des zones. 3. Départ des défenseurs depuis la touche. 4. Les défenseurs ne peuvent agir que dans leur zone. 5. Les défenseurs peuvent jouer la balle. 	<p>MANIERES DE FAIRE ATTENDUES</p> <ul style="list-style-type: none"> - Avancer en coopération - Protéger le ballon : placer son corps entre le ballon et les adversaires. Consignes sur les attitudes de poussée : - Trouver une attitude efficace pour contrer : centre de gravité bas, jambes fléchies-pieds décalés et dos plat.

Respect de la règle d'or : ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal

Progresser pour marquer

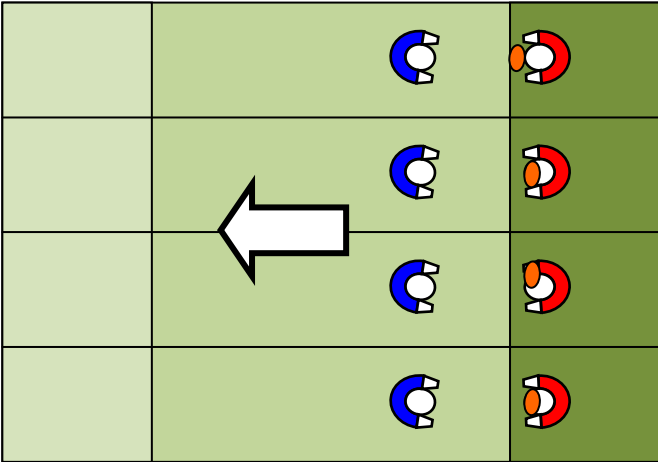
LE SURNOMBRE

DISPOSITIF	OBJECTIFS	REGLES de FONCTIONNEMENT	CRITERES de REUSSITE
<ul style="list-style-type: none"> - Ballons, plots, chasubles. - 2 équipes de 5 à 6 joueurs. 	<p>Avancer avec plus d'efficacité.</p>	<p>Le lancement du jeu est fait par l'enseignant. L'enseignant doit toujours être proche du jeu, du ballon et des joueurs.</p> <p>La balle est donnée à un joueur. C'est le signal pour que 2 joueurs de l'équipe adverse passent derrière la ligne située en arrière des attaquants. Ils ne peuvent jouer qu'après être revenus derrière le ballon (règle du hors jeu). Cette situation a pour but de créer un surnombre favorable pour les attaquants.</p> <p>5 ballons joués par équipe. Temps de jeu par ballon: 3 minutes maximum.</p>	<p>Attaquants: Avoir réussi à marquer le plus de points possibles en 5 ballons</p> <p>Défenseurs: avoir réussi à récupérer et contrôler le plus de ballons possibles en 5 ballons.</p>
	BUT de la TACHE	VARIABLES / EVOLUTIONS	MANIERES DE FAIRE ATTENDUES
	<p>Pour les attaquants: Franchir la ligne d'essai avec le ballon.</p> <p>Pour les défenseurs: empêcher la progression des attaquants, récupérer le ballon.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Varier le nombre de joueur en poursuite. 2. Varier la distance entre les Attaquants et les joueurs en poursuite. 3. Varier la pression sur les Attaquants en variant les lancements de jeu. 4. distance des attaquants à la ligne située derrière les défenseurs. 	<ul style="list-style-type: none"> - Le premier porteur de balle avance et met son équipe dans le sens de la marche. - Les soutiens du porteur sont proches, ils suivent le porteur afin de pouvoir intervenir si blocage il y a.

PHASE D'APPRENTISSAGE: Cycle 3

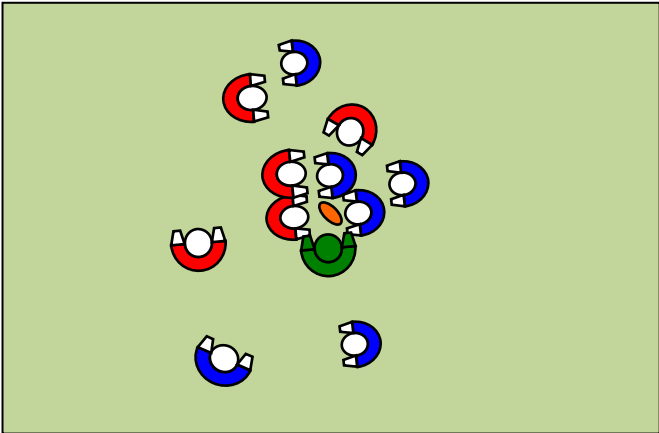
Conserver le ballon

LES LAPINS ET LES RENARDS

DISPOSITIF	OBJECTIFS	REGLES de FONCTIONNEMENT	CRITERES de REUSSITE
<ul style="list-style-type: none"> - Mettre les joueurs deux par deux (tailles et poids identiques). - Repartir les groupes, chacun espacés de 2m. - Ligne à 3 mètres. - 1 ballon par joueur. 	<p>Améliorer le plaquage: serrage, le placement des bras et de la tête, l'accompagnement du joueur au sol</p>	<p>Le lapin (joueur rouge) doit sortir de sa zone pour aller dans son terrier (la zone en face).</p> <p>Pour le renard (défenseur), il s'agit de bloquer ou plaquer le lapin le plus tôt possible et le plus loin du terrier.</p> <p>Changement de rôle au bout de 5 ballons joués.</p>	<p>Défenseurs: Plaquer et récupérer le ballon.</p> <p>Attaquant: Marquer le plus de fois possible</p>
	<p>BUT de la TACHE</p> <p>Défenseur: plaquer, mettre le partenaire de jeu au sol en sécurité.</p> <p>Attaquant: Ne pas se faire plaquer. Accepter de se faire plaquer.</p>	<p>VARIABLES / EVOLUTIONS</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Faire partir les joueurs très proches, voir déjà en contact. 2. Agrandir en largeur. 3. Agrandir en longueur. 4. Plaquage de côté. 5. Plaquage en poursuite. 6. Avec un ballon. 	<p>MANIERES DE FAIRE ATTENDUES</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Serrage des BRAS autour de la taille (au short). 2. Tête placé sur le côté, de telle sorte qu'elle ne se retrouve pas entre le partenaire et le sol, coincé. 3. Les deux joueurs sont au sol. Immobile. 4. Jambe plié afin d'avoir le centre de gravité le plus bas possible.

Respect de la règle d'or : ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal

PASSE A DIX

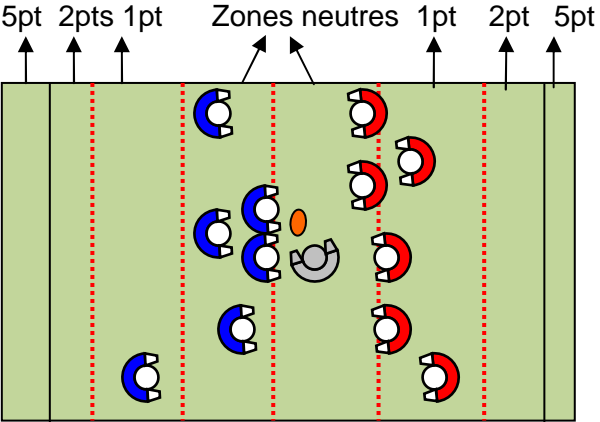
DISPOSITIF	OBJECTIFS	REGLES de FONCTIONNEMENT	CRITERES de REUSSITE
<ul style="list-style-type: none"> - Plots, chasubles, un ballon. - 2 équipes de 6 à 7 joueurs - terrain de 10 x 20m ; 	<p>Améliorer l'apprentissage et la compréhension des règles fondamentales du rugby.</p> <p>La passe Les droits et devoirs des joueurs. Le tenu. Eventuellement le hors jeu.</p>	<p>Au signal donné par l'enseignant, les élèves doivent se faire 10 passes sans que le ballon ne soit intercepté ni ne tombe au sol. En cas d'interception ou de perte, le ballon est donné à l'équipe adverse.</p> <p>En cas de tenu, soit le ballon réussi à être donné à un partenaire et le décompte continue soit il est gagné par l'adversaire.</p> <p>Un passage hors des limites du terrain rend la balle à l'équipe adverse.</p>	<p>Pour les attaquants: faire 10 passes de suite.</p> <p>Pour les défenseurs : Intercepter la balle.</p>
	BUT de la TACHE	VARIABLES	
	<p>faire 10 passes de suite sans que le ballon ne soit intercepté par l'adversaire ou qu'il ne tombe au sol.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dimension du terrain. 2. Autoriser les tenus. <p>Complexification du jeu : Passe à dix orientée : Après 10 passes, le jeu devient orienté vers une zone de marque (Instaurer la règle du hors jeu).</p>	

Respect de la règle d'or : ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal

A la fin de la phase de structuration, retour à la situation de référence afin que les élèves puissent mesurer leurs progrès

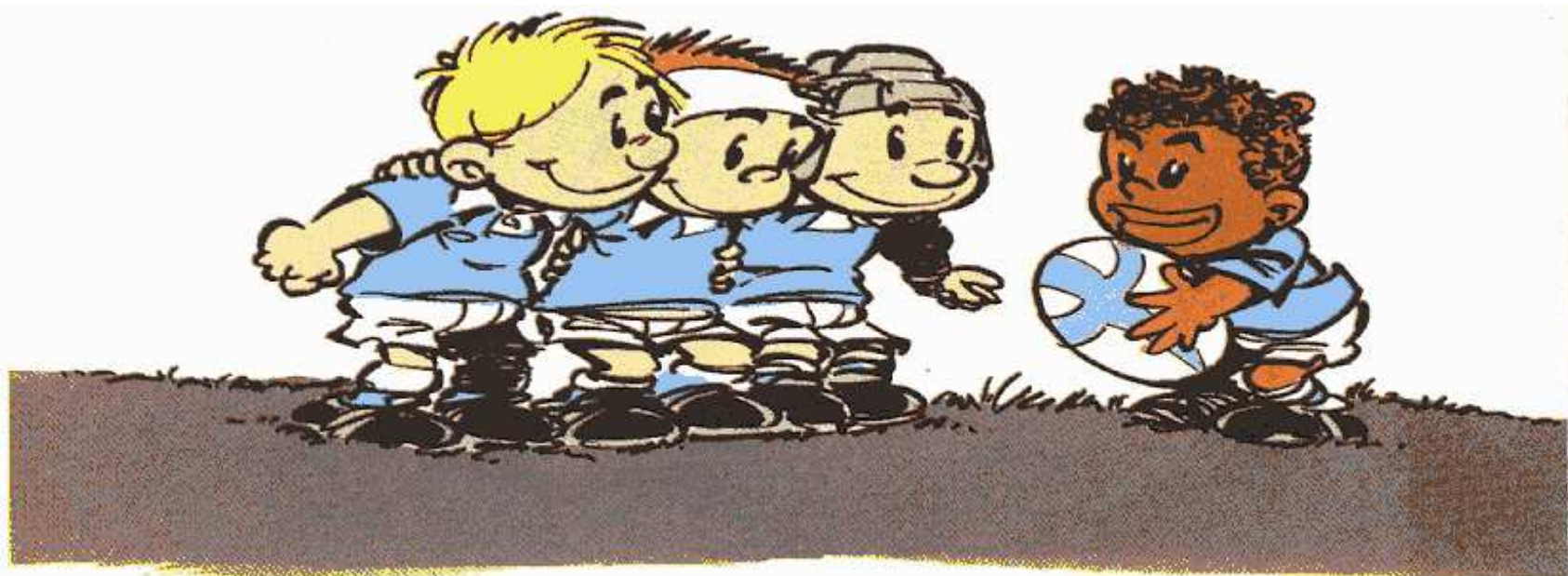
PHASE DE BILAN Cycle 3

JEU DE BATAILLES AVEC ZONES

DISPOSITIF	OBJECTIFS	REGLES de FONCTIONNEMENT	CRITERES de REUSSITE
<ul style="list-style-type: none"> - Espace en herbe délimité - Maillots de couleur différente pour chaque équipe. - Ballon, plots, chasubles. - 6 attaquants et 6 défenseurs (doubler ce dispositif pour une classe). 	<p>Avancer seul ou en grappe. Empêcher d'avancer seul ou collectivement, avancer à son tour. Respecter les règles.</p>	<p>Lancement de jeu effectué par l'enseignant. Lancement de jeu en sécurité.</p> <p>Le porteur de balle et son équipe doit traverser le terrain afin de se rapprocher le la ligne de but et ainsi pouvoir marquer un essai. Les Défenseurs peuvent marquer aussi, s'ils font reculer les Attaquants.</p>	<p>Avoir réussi à progresser vers l'en but.</p> <p>Avoir réussi à stopper la progression de l'adversaire et récupérer le ballon.</p> <p>Avoir réussi à avancer peut importe son rôle.</p>
	<p>BUT de la TACHE</p> <p>Franchir les zones pour aller marquer.</p>	<p>VARIABLES / EVOLUTIONS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Varier la taille des zones. - Limite de temps (10 secondes pour marquer). - Distance entre les Attaquants et les Défenseurs. 	<p>MANIERES DE FAIRE ATTENDUES</p> <ul style="list-style-type: none"> -Franchir la défense : porter le ballon dans un espace libre ou le transmettre à un partenaire disponible -Feinter, esquiver -Marquer des essais - Se (re)placer derrière un porteur de ballon - Se démarquer ou venir en soutien au porteur -S'opposer à la progression de l'adversaire et être actif pour récupérer la balle : plaquer, venir au soutien du plaqueur

Respect de la règle d'or : ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal

ANNEXES



ATTITUDES ET COMPORTEMENTS

ATTITUDES CONSEILLEES EN UTILISATION

- **Pré action** : anticiper sur le fait de se faire plaquer.
- **Au contact** : placement du dos, centre de gravité bas, garder les yeux ouverts.

POINTS CLES

PREACTION

- Menton levé.
- Yeux ouverts.
- Jambes fléchies.
- Dos placé.
- Sur l'avant des pieds.
- Equilibrage
(Aplomb épaules/genoux)



ACTION

- Menton levé.
- Yeux ouverts.
- Dos placé.
- Jambes fléchies.

ATTITUDES DECONSEILLEES OU INTERDITES EN UTILISATION

Raffuts poings fermés.



Raffuts coudes en avant.



Se jeter dans les pieds pour ne pas être plaqué.



Sauter à la percussive.



Percussions en pertes d'équilibres.



Percussions avec la tête.

Mettre la main au sol lors de la chute.



Bridging, squeeze Ball.

ATTITUDES CONSEILLÉES AU PLAQUAGE

- PRE ACTION.
 - Dos placé.
 - Tête relevée.
 - Yeux ouverts.
- Epaules en contact.
- Bras liés à l'adversaire.
 - Jambes fléchis.
- Sur l'avant du pied.

POINTS CLES

PREACTION

- Menton levé.
- Yeux ouverts.
- Jambes fléchies.
- Dos placé.
- Sur l'avant des pieds.
- Equilibrage
(Aplomb épaules/genoux)



ACTION



- Menton levé.
- Yeux ouverts.
- Epaule au contact.
- Bras liés à l'adversaire.
- Dos placé.
- Jambes fléchies.

ATTITUDES DECONSEILLEES OU INTERDITES AU PLAQUAGE

Plaquage au cou (cravate)



Plaquages aux épaules en poursuite.



Plaquage en plongeant (sur pick & go)



Projection, poussée.



Cuillère.



Plaquage avec jambes en barrage



Plaquage en étant déjà au sol.



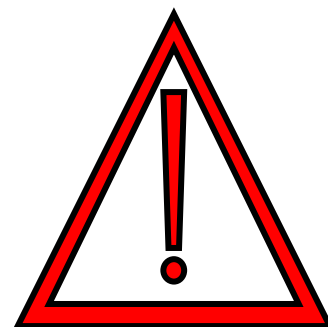
Plaquage en « bélier » avec la tête.



Plaquage en percussion avec l'épaule.



Plaquage en 2 temps, impact + soulevé (cathédrale).



L'Histoire du Rugby

Le rugby est un jeu d'affrontement qui contrairement à l'idée la plus répandue, n'a pas été inventé par les anglais !

Sans remonter à l'antiquité, durant l'époque médiévale on trouve trace de nombreux jeux de balles extrêmement virils où l'on joue à se battre.



Le jeu de la soule dans l'ouest de la France, de la barette dans le sud et le calcio en Italie. Ancêtre du rugby, la soule était un jeu collectif. Bien qu'elle fut pratiquée, à partir du XIIe siècle en France, par les nobles et même par les religieux, voire par les rois, elle demeura un jeu du peuple, opposant souvent deux

paroisses et de nombreux joueurs, parfois plus de mille ...

A l'origine la " soule " était une boule, soit en bois, soit en cuir, remplie de foin, de son ou même gonflée d'air. Les règles étaient quasiment inexistantes ; on jouait dans les rues des villes, dans les champs et parfois plusieurs jours de suite. Ce sont les jeunes gens des couches aisées de la population anglaise qui vont reprendre la pratique des jeux anciens et la codifier.

Afin de réduire les excès de ce jeu dangereux ; on interdit de s'en prendre aux joueurs qui ne possèdent pas le ballon, ce qui va créer le hors jeu.

Et surtout on permet de prendre de ballon avec les mains ; combinant ainsi un jeu de balle et le contact avec l'adversaire.

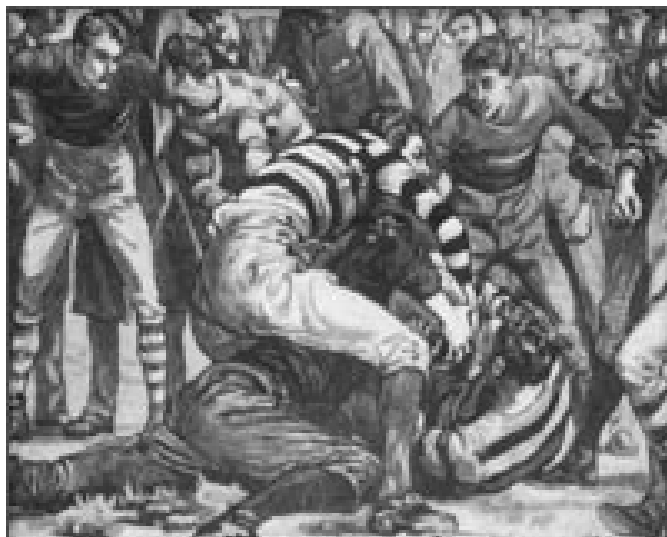
Bien entendu c'est le célèbre William Web Ellis qui en novembre 1823, aurait attrapé le ballon avec les mains et fait naître le rugby.

"C'est un jeu dur et c'est un de ses vertus principales. L'homme qui joue au rugby doit s'attendre à recevoir des coups. Il faudra du courage et de la détermination, il apprendra ce qu'est l'altruisme."

Lord Wavel Wakefield "Rugger".

Le premier club de rugby français se crée en 1872 ; il s'agit du Havre Athlétic Club, Dans le Lot, le Stade Cadurcien voit le jour en 1907 De nombreux jeux ont pour origine le jeu ancestral de la bataille.

Ils gardent tous pour point commun que des points sont marqués avec les pieds. Citons le football australien, le football américain, le football dit association, le football gaélique, le Jeu à XIII. Ce dernier est né du désir de certains clubs du nord de l'Angleterre et du pays de Galles de verser un manque à gagner aux joueurs souvent modestes.



En désaccord avec la Rugby Union ces clubs se séparèrent en 1895 et permirent à tous les joueurs de percevoir de l'argent. Pour assurer le spectacle devenu nécessaire ; ils aménagèrent les règles en instaurant le tenu et en supprimant les deux troisièmes lignes ailes qui entravaient la circulation de la balle.

« Si le Rugby moderne est le digne héritier de ses ancêtres, s'il n'est pas un simple jeu de passes banal, mais s'il est bien un sport collectif de combat, nous devons admettre que l'agressivité et la combativité en sont les qualités premières et elles doivent être celles de tous les rugbymen modernes ».

" Pierre Conquet - Jean Dévaluez Midi Olympique du 28-9-1971 "Les fondamentaux du rugby".

Apprentissage des règles fondamentales.

Quel est le but du jeu du rugby ?

- Il faut **marquer** des essais dans le camp adverse.



Quels sont mes droits ?

- J'ai le **droit** de courir, de transmettre de botter le ballon, de plaquer.

Quels sont mes devoirs ?

- J'ai le **devoir** de respecter le règlement et l'arbitre, de respecter la règle d'Or : **Ne pas faire mal, Ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal.**

Quand j'ai le ballon, où doivent être mes coéquipiers ?

- Ils doivent être placés derrière moi.

Pourquoi ?

Pour des raisons de sécurité . Ainsi :

- Si je fais la passe à un partenaire placé devant moi, il y aura **en avant** car il est **hors jeu**.

Quels sont mes droits quand je suis au sol ?

- Quand je suis **tenu** au sol, je n'ai pas le droit de jouer le ballon, de plaquer, d'avancer.

Quels sont mes devoirs quand je suis au sol ?

- Quand je suis **tenu** au sol, j'ai le devoir de me relever sur mes deux pieds, de me replacer dans mon camp le plus vite possible pour pouvoir à nouveau jouer.



Apprentissage des principes fondamentaux.

Comment fait-on pour marquer des essais ?

- Il faut **avancer** en direction de la ligne d'essai adverse et aplatir sur celle-ci.

De quelle façon ?

- Je fais avancer le ballon **seul** ou **collectivement**, quand je transmets le ballon à mes partenaires démarqués. S'il y a un regroupement, je le fais avancer en poussant avec mon épaule.

Quel est mon rôle quand je n'ai pas le ballon ?

- Je dois m'**opposer** à l'avancée adverse, **plaquer**, **lutter** et **combattre** pour récupérer le ballon.

LA PASSE

Quand puis je faire la passe ?

- A l'instant où j'ai trouvé un partenaire démarqué, placé derrière moi et qui me regarde.

Quelle cible dois-je viser ?

- Le ballon doit atteindre la **cible du haut** qui va de la taille à la poi

De quelle façon dois-je transmettre le ballon ?

- Je le transmets avec les deux mains.



Pourquoi dois-je transmettre le ballon avec les deux mains ?

- Je transmets toujours le ballon avec les deux mains pour être plus précis et plus sûr de ne pas le faire tomber.



LE PLAQUAGE

Qui est-ce que je dois plaquer ?

- Je dois plaquer un adversaire seul et qui a le ballon.

Pourquoi plaquer un adversaire ?



- Je plaque un adversaire pour l'empêcher d'avancer et ensuite pour récupérer le ballon.

Quand commence un plaquage ?

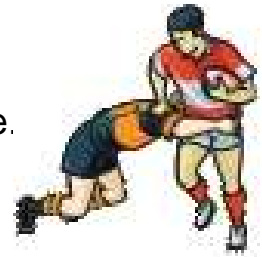
- Quand j'avance vers un adversaire, qui a le ballon, pour le mettre au sol.

Quelle est la cible à atteindre avec mon épaule ?

- Je dois atteindre la **cible du bas**, le haut de la cuisse de mon adversaire.

Quelle est la cible à atteindre avec ma tête ?

- Je dois placer ma tête au niveau du short de mon adversaire.



De quelle façon ?

- Je fléchis les jambes et je ceinture fort mon adversaire avec les bras et je vais au sol avec lui.

Comment le faire tomber au sol ?

- Je fais les quatre actions en même temps, je sers fort mes bras autour des jambes de mon adversaire. Je continue à avancer. Je me laisse glisser le long de ses jambes.
- J'utilise ma vitesse et mon poids de corps pour aller au sol avec lui.

A quel moment le plaquage est terminé ?

- Le plaquage est terminé quand j'ai accompagné mon adversaire au sol.

Qu'est ce que je n'ai pas le droit de faire ?

- Je n'ai pas le droit de plaquer un adversaire sans ballon, de le pousser avec les mains, ni de le projeter, de lui faire mal volontairement.

RUGBY

REGLEMENT POUR LA MISE EN PLACE D'UN MATCH OU UN TOURNOI DE FIN DE
MODULE D'APPRENTISSAGE.

Compétence visée : S'AFFRONTER COLLECTIVEMENT...

I. ORGANISATION MATERIELLE ET HUMAINE.

- Dimensions du terrain : 30M X 20M + en-but de 5M.
- Terrain gazonné.
- 1 ballon ovale
- 1 enseignant arbitre + des élèves arbitres assistants.
- Sifflet.
- Equipes mixtes de 7 joueurs avec des remplaçants. Un joueur ne peut pas faire partie de 2 équipes différentes.
- Durée des matchs : selon le nombre d'équipe (40min au total par joueur sur un tournoi).

II. LES REGLES

- Respect des **REGLES FONDAMENTALES** :

→ Droits et devoirs des joueurs (= SECURITE du joueur)

→ La marque (= BUT DU JEU / ESPACE DELIMITE)

→ Le hors-jeu (= le jeu doit pouvoir se faire / Pas de passe en avant)

→ Le tenu (=SECURITE du joueur / Plaquage dans les règles / le jeu doit pouvoir se faire).

- Lancement du jeu : à 5M de toutes lignes.

→ **Sortie en touche** : remise en jeu à la main à l'endroit de la sortie de balle. Les adversaires sont à 5M de celui qui remet en jeu.

→ **En-avant / faute de jeu / faute grave (avertissement possible)** : remise en jeu à la main à l'endroit de la sortie de balle. Les adversaires sont à 5M de celui qui remet en jeu.

→ **Si un joueur rentre la balle dans son propre en-but et aplatit la balle** : remise en jeu par l'équipe adverse, à la main à 5M dans l'axe où la balle a été aplatit. Les défenseurs sont sur leur ligne d'en-but.

→ **Si un joueur aplatit la balle dans son propre en-but, la balle y est entrée après une action des adversaires** : remise en jeu à la main à 5M de la ligne d'en-but. Pour l'équipe défendant son camp. Les adversaires sont à 5M de celui qui remet en jeu.

- renvoi après essai : remise en jeu au centre du terrain par l'équipe ayant encaissé l'essai.

LE TERRAIN

