

ET SI ON JOUAIT AU RUGBY À L'ÉCOLE



Réalise par :

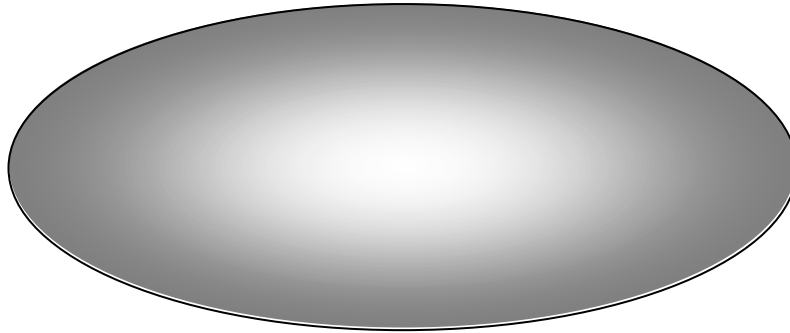


inspection
académique
de l'isère



USEP





⑨ Ont collaboré à la réalisation de ce document

<i>Pour l'Inspection Académique de l'Isère</i>	MIOCHE Patrick, Conseiller pédagogique départemental
<i>Pour le Comité Départemental FFR de l'Isère</i>	DJAIT Riadh, Conseiller technique sportif Lyonnais DOUBLIER Franck, Conseiller technique sportif Alpes POURCEL Frédéric, Conseiller sportif départemental RAVIX Richard, Conseiller sportif départemental
<i>Pour le Comité Départemental USEP de l'Isère</i>	MAUBOUCHE Bernard, Délégué départemental
<i>Pour la Ville de Grenoble</i>	MEUNIER Philippe, Educateur territorial des APS

Nous tenons à remercier

André PAPOZ, Educateur territorial des APS à Grenoble, pour sa contribution

Ainsi que :

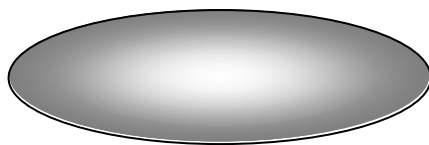
BIANCHIN Fabrice, Coordonnateur Ecole de Rugby GUC
BROCHARD Fabrice, Conseiller technique Sportif Lyonnais
DEVALUEZ Jean, Professeur agrégé d'EPS
GUIGA Jean-Pierre, Directeur d'école
GARCIA Valérie, Educateur territorial des APS
HUARD Frédérique, Conseillère pédagogique de circonscription
LOPEZ Jean-François, Directeur d'école
MOTTET Ivan, Conseiller technique FFR
TEMPIER Jean-Pierre, Conseiller pédagogique de circonscription
TRUMAUT Gérard, Conseiller pédagogique départemental

pour leur regard critique et constructif.

L'implication financière du Comité Départemental FFR de l'Isère, ainsi que l'aide des partenaires :

Le Conseil Général de l'Isère
La Mutuelle Accidents Elèves
La Direction Départementale de la Jeunesse et des Sports
France Télécom Isère
La Ville de Grenoble

ont permis la diffusion gratuite du document dans toutes les écoles élémentaires de l'Isère.



* Préface	p 5
-----------------	-----

* Introduction	p 7
----------------------	-----

Pourquoi ce document ?

- Les enjeux du document
- Les auteurs du document
- Les options développées dans ce document

* Lexique.....	p 9
----------------	-----

1ère Partie:

* Pourquoi et comment aborder le rugby à l'école ?.....	p 13
---	------

- Ce qu'il faut savoir à propos de l'activité.....p 14
- Le rugby et les compétences du cycle 3.....p 16
- Les conditions de mise en œuvre de l'activité.....p 17

2ème Partie :

* Quels objectifs et quels contenus d'enseignement privilégier ?p	21
---	----

- Les étapes de l'apprentissagep 22
- Le rugby et l'interdisciplinaritép 24
- Les unités d'apprentissagep 27
 - Guide méthodologiquep 28
 - Situations d'appelp 31
 - Liste des situations d'apprentissagep 37
 - Présentation des situations d'apprentissagep 38
 - Etape 1 : *Situation de référence ; Observation ; Situations d'apprentissage*.....p 41
 - Etape 2 : *Situation de référence ; Observation ; Situations d'apprentissage*p 47
 - Etape 3 : *Situation de référence ; Observation ; Situations d'apprentissage*p 57

3ème partie :

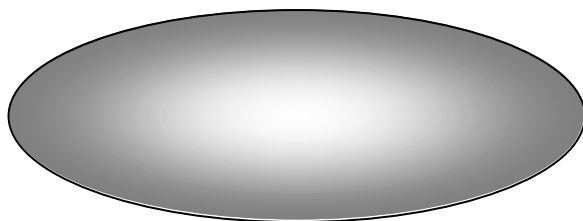
* Comment évaluer les acquisitions ?.....	p 67
---	------

- La rencontre USEP.....p 68
- Le code du citoyen sportif.....p 72
- Les fiches de la rencontrep 73
- L'évaluation des compétences en fin de cycle 3.....p 79

* Bibliographie.....	p 83
----------------------	------

* Annexe	p 85
----------------	------

- La convention départementalep 86



Et si on jouait au rugby à l'école ?

Les auteurs de ce document nous interrogent. Mais le rugby, fût-il un jeu, at-il sa place à l'école élémentaire ?

Apparemment cette activité doit faire la preuve de son caractère éducatif auprès des enseignants et des parents pour être adoptée comme support de l'éducation physique et sportive.

Son image véhiculée par les médias alimente en effet des résistances, à cause surtout des brutalités qu'elle donne parfois à voir.

Sur cette question le document rassemble des réponses comme autant d'arguments en faveur d'une pratique scolaire du rugby.

Pour ma part, après une lecture attentive de cet ouvrage, ma représentation de l'activité s'est trouvée modifiée. Je voudrais évoquer deux idées fortes qui ont retenu mon attention.

Le jeu de rugby mobilise les ressources des élèves de façon particulière et les sollicite dans leur relation à l'environnement physique et la communication aux autres.

Sur le premier point le rugby m'apparaît comme une des rares activités à privilégier un rapport physique à la terre. Une fois dépassée l'appréhension du contact avec le sol, les enfants découvrent les vertus et les sensations d'une activité de plein air. Certains semblent même prendre du plaisir à se rouler dans l'herbe tendre ou dans la boue. Les maillots maculés témoignent de l'ardeur et parfois de la rudesse de l'activité déployée. L'enjeu se mesure dans le domaine de la santé, par le développement de la résistance et le goût de l'effort.

Concernant le deuxième point, il semble bien que le rugby soit un jeu de combat, où il est non seulement permis mais tout à fait nécessaire de saisir l'adversaire, de le ceinturer, de le pousser, de le mettre au sol...

La dimension collective de la confrontation désigne une forme de sociabilité originale. Elle renforce les liens entre les équipiers et peut à l'inverse exacerber les tensions avec l'adversaire. La communication entre les partenaires d'une équipe constitue en effet une des conditions nécessaires de son efficacité. En revanche le rapport physique à l'adversaire, inscrit dans les règles, ne doit pas conduire à la violence ni au mépris. L'esprit du jeu appelle l'interdépendance et le respect des joueurs. Les enjeux s'expriment ici en termes de solidarité et de responsabilité.

Je tiens également à souligner la densité, la cohérence et la richesse du travail effectué par les concepteurs du document.

Un des mérites de ce livre est d'inscrire la pratique du rugby dans le cadre de l'éducation physique et de la polyvalence des apprentissages scolaires.

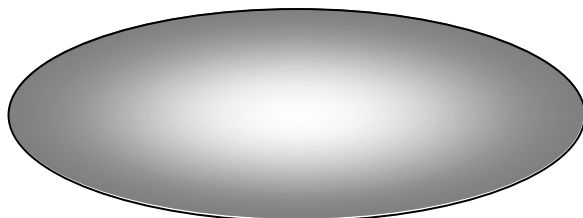
Son autre mérite est de favoriser une démarche d'enseignement fondée sur la construction des savoirs par les élèves.

Toutes les qualités de ce document ne peuvent être évoquées ici.

Je vous encourage à le lire et à l'utiliser.

Il constituera une référence dans le département et permettra à tous les enseignants d'intégrer à leur expérience professionnelle les propositions constructives que leur soumettent les auteurs.

André CLAUSSE
Inspecteur d'Académie de l'Isère



Le rugby occupe une place particulière parmi les jeux sportifs collectifs pouvant être pratiqués à l'école. La possibilité d'intervenir physiquement sur l'adversaire, dans des conditions réglementées, détermine l'esprit et la spécificité de ce jeu. Cette modalité d'action contient une dimension à la fois motrice et affective. Elle représente, pour les joueurs, un obstacle à franchir, un problème permanent à résoudre. Pour l'enseignant ou l'éducateur, elle recèle un formidable enjeu de formation.

Ces caractéristiques positionnent le rugby comme un moyen privilégié pour apprendre aux enfants à agir dans une situation d'épreuve. Elles contribuent à développer leur autonomie et leur responsabilité, en mobilisant chez eux des valeurs de courage, de respect, de solidarité et de décision.

Cet ouvrage a donc été conçu pour faciliter l'utilisation du rugby lors des séances d'EPS à l'école primaire, afin de permettre aux élèves de construire des apprentissages durables dans ces domaines, tant au niveau des connaissances que des valeurs et des comportements.

Il a été réalisé par un groupe de travail réunissant l'Inspection Académique de l'Isère, le Comité Départemental FFR, l'USEP et des Educateurs Territoriaux des APS de la ville de Grenoble. Il répond à une préoccupation institutionnelle inscrite dans la **convention départementale « pour le rugby à l'école »**, dont l'objet est d'établir les conditions d'une réelle coopération au service de l'éducation des enfants.

Cette production s'adresse prioritairement aux enseignants du cycle 3, ainsi qu'aux partenaires de l'école qui peuvent être amenés, sous réserve d'agrément, à exercer une mission d'aide à l'enseignement (Educateurs territoriaux des APS, intervenants de la Fédération, animateurs USEP).

Son ambition est de rassembler à la fois des arguments, des repères et des outils, pour favoriser un enseignement conforme aux exigences scolaires actuelles : identifier les compétences que l'activité permet de développer ; organiser l'enseignement en unités d'apprentissage ; déterminer les objectifs et les connaissances à acquérir ; lier l'apprentissage moteur et l'apprentissage des rôles sociaux ; établir des relations avec les contenus transversaux et les autres disciplines, évaluer les compétences visées...

L'importance du contact en rugby apparaît de toute évidence à l'analyse des règles fondamentales. Les droits des joueurs sur le plan des possibilités d'intervention sur l'adversaire, mettent en avant l'activité de combat, tant pour le porteur du ballon que pour le non porteur adverse.

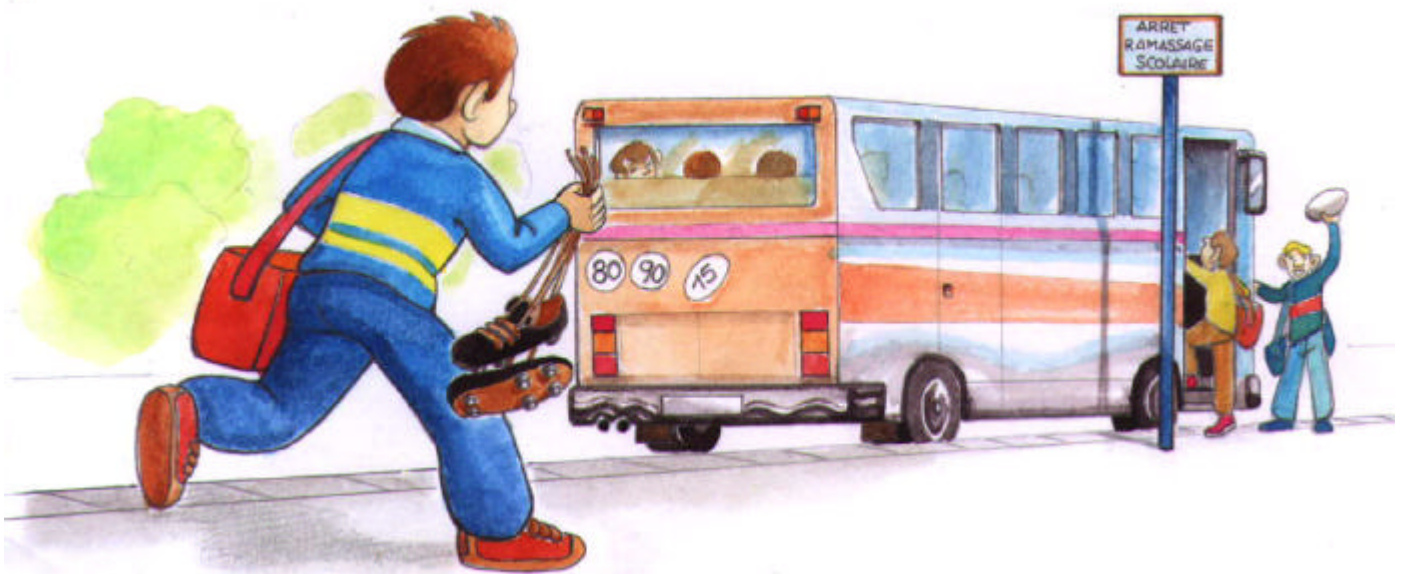
Le combat s'avère être un contenu essentiel, sans la maîtrise duquel la continuité des actions et les possibilités de marque ne seraient pas possibles.

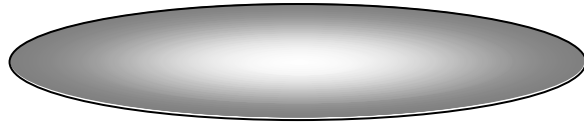
D'où notre choix de programmer, dès le début de l'apprentissage, ce contenu d'enseignement spécifique.

Compte tenu des conditions d'enseignement (temps réduit, polyvalence du maître...) et des caractéristiques de la population scolaire (hétérogénéité des élèves), nous estimons que la possibilité d'amener tous les élèves à la fin de l'étape 2 constitue, pour la majorité des écoles, une perspective réaliste et satisfaisante.

Les propositions contenues dans l'étape 3 s'adressent prioritairement à des enfants ayant une pratique hors temps scolaire (USEP, école de rugby) ou à des élèves qui ont un vécu important dans l'activité.

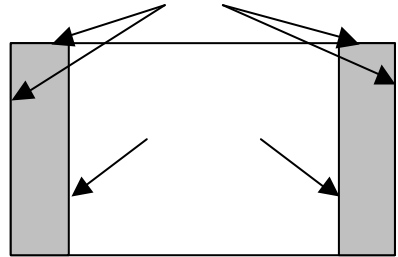
Lexique





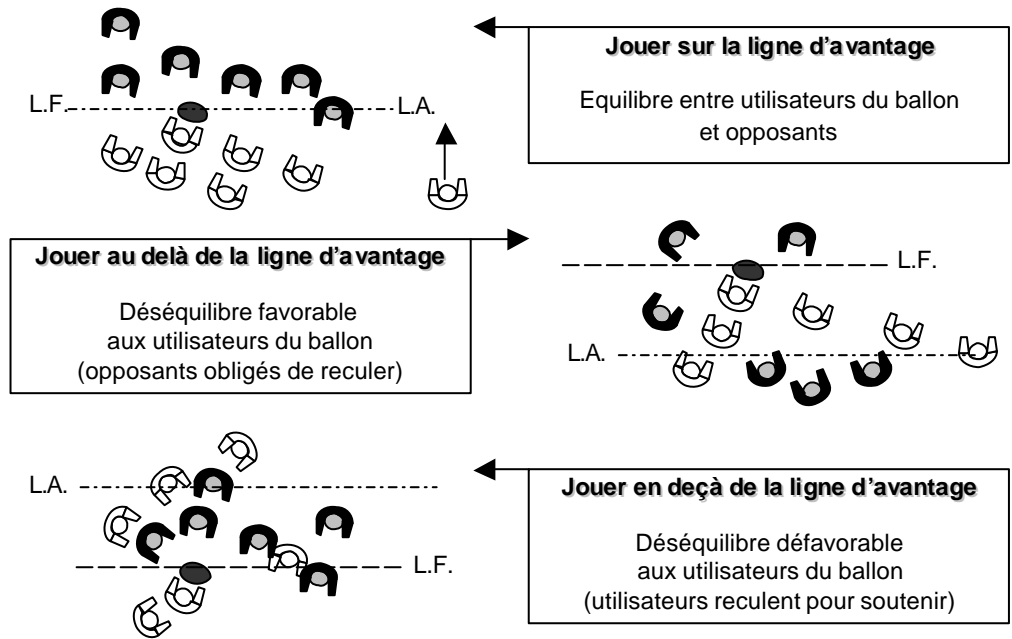
Termes Spécifiques au Rugby

- EN-BUT :** Cible à atteindre occupant toute la largeur du terrain.
- TERRAIN :** la ligne d'en-but appartient à l'en-but, la ligne de ballon mort n'en fait pas partie.
les lignes de touches ne font pas partie du terrain.
- MARQUE (ou essai) :** Aplatis le ballon sur ou en arrière de la ligne d'en-but.
- UTILISATEURS :** Equipe qui possède le ballon.
- OPPOSANTS :** Equipe qui ne possède pas le ballon.
(termes préférés à ceux d'attaquants et de défenseurs car des utilisateurs peuvent par exemple subir la pression adverse. Dans ce cas peuvent-ils être considérés comme attaquants ?).
- REGROUPEMENT(S) :** Plusieurs joueurs debout et liés qui s'opposent:
maul : plusieurs joueurs debout et liés qui s'opposent (au moins le porteur du ballon (PB) et un joueur de chaque équipe).
mêlée spontanée : deux adversaires luttant debout au dessus du ballon au sol.
- HORS JEU (joueur) :** dans les phases sans regroupement :
joueur situé en avant du ballon joué par un partenaire
dans les phases de regroupement :
joueur non participant au regroupement situé devant les pieds du dernier participant de son équipe.
- PLACAGE :** Ceinturer et faire chuter le PB en intervenant sur lui au niveau des hanches et /ou des jambes.
- JEU AU SOL :** Tout joueur doit être debout sur ses deux pieds pour pouvoir jouer :
le joueur plaqué doit immédiatement lâcher ou passer le ballon et se relever ou s'éloigner du ballon.
le joueur plaqueur doit immédiatement relâcher le PB une fois au sol et se relever ou s'éloigner du plaqué et du ballon.
- EN AVANT :** Le ballon se dirige vers la ligne de ballon mort adverse après qu'un joueur :
l'ait propulsé avec son bras ou ses mains et qu'il touche le sol ou un autre joueur,
l'ait passé à un partenaire en direction de la ligne de ballon mort adverse.
- REMISES EN JEU :** Au début du jeu, après un essai, un arrêt, une faute ou une sortie du terrain, modalités précisant:
le lieu de la remise en jeu,
la position des joueurs (futurs utilisateurs, opposants),
l'utilisation du ballon.
- PRESSION :** Action ou force exercée par un joueur ou une équipe sur l'adversaire, visant à provoquer un déséquilibre.
- LIGNE D'AVANTAGE (L.A.) :** Ligne fictive parallèle à l'en-but qui départage momentanément le collectif en « deux camps » numériquement identiques. Elle constitue un indicateur du terrain conquis ou concédé par une équipe, donc de la pression exercée.



LIGNE DE FRONT (L.F.):

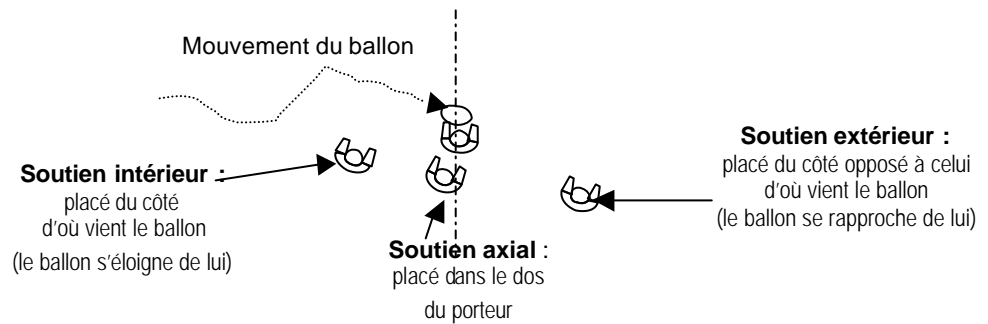
Ligne fictive parallèle à l'en-but séparant les deux équipes au niveau du ballon.



JEU GROUPE PENETRANT : Jeu collectif dans l'axe profond du terrain en utilisant les soutiens proches.

JEU DEPLOYE : Jeu collectif dans l'axe latéral permettant d'avancer dans l'axe profond en utilisant des soutiens éloignés.

SOUTIEN A « L'INTERIEUR », « A L'EXTERIEUR », « DANS L'AXE » du porteur du ballon : Positionnement des joueurs soutiens (utilisateurs ou opposants) défini par rapport au mouvement du ballon.



RIDEAUX DEFENSIFS : Organisation collective en opposition, afin de fermer les espaces, constituée d'un barrage (1^{er} rideau), et de joueurs soutiens se répartissant dans les 2^{ème} et 3^{ème} rideaux.

Termes spécifiques à l'EPS

APS : Activités physiques et sportives pouvant être pratiquées à l'école primaire dans le cadre des programmes d'EPS.

UNITE D'APPRENTISSAGE (OU D'ENSEIGNEMENT) : Unité de travail coordonnant un ensemble de séances, à partir d'une APS, pour faire acquérir aux élèves des connaissances et des compétences déterminées.

EVALUATION :

- EVALUATION DIAGNOSTIQUE :** Elle se situe en début d'apprentissage et permet de repérer le niveau initial des élèves ainsi que leurs besoins. Elle contribue au choix des objectifs, des contenus et des conditions d'enseignement (organisation pédagogique, formes de travail...).
- EVALUATION FORMATIVE :** Elle se situe pendant l'apprentissage et renseigne les élèves et le maître sur les progrès réalisés et les difficultés rencontrées. Elle a une fonction de régulation.
- EVALUATION CERTIFICATIVE (sommativ) :** Elle se situe à la fin de l'apprentissage et permet de mesurer les acquisitions. Elle a une fonction de contrôle.

SITUATIONS DE JEU :

- SITUATIONS D'APPEL :** Situations de jeu préparatoires à l'activité (jeux de course, de lutte...) que l'on peut utiliser en début de séance pendant l'échauffement ou pour lancer l'unité d'apprentissage avec des débutants.
- SITUATION DE REFERENCE :** Situation de jeu global à laquelle on se réfère dans l'unité d'apprentissage :
au début, pour situer le niveau initial des élèves,
pendant, pour permettre le réinvestissement des acquisitions,
à la fin, pour évaluer les progrès.
- SITUATIONS D'APPRENTISSAGE :** Situations de jeu aménagées pour favoriser la transformation des conduites motrices des élèves.
- SITUATION-PROBLEME :** Situation conçue pour amener les élèves à résoudre un problème particulier,
- EXERCICE :** Situation conçue pour renforcer les réponses motrices.

TACHE :

Prescription donnée par le maître aux élèves précisant :
le dispositif : aménagement du milieu, modalités de groupement...,
le but : ce qu'il faut faire,
les consignes : règles et contraintes conditionnant les actions à mettre en œuvre,
les critères de réussite : indices concrets qui permettent aux élèves et à l'enseignant de savoir si le but de la tâche est atteint.

SITUATIONS DE NON JEU :

Moments organisés par l'enseignant au cours desquels les élèves observent, apprécient le jeu, échangent, s'organisent, élaborent une stratégie... Ces activités contribuent à l'acquisition des connaissances et des compétences visées.

VARIABLES :

Paramètres de la tâche permettant de réguler l'activité des élèves :
le nombre de joueurs (égalité, surnombre...),
le statut des joueurs (utilisateur, opposant, plaqueur...),
l'espace de jeu (largeur, longueur du terrain, zones, couloir, porte...),
le droit des joueurs (sur le matériel, l'espace, les adversaires...),
le matériel (médecine-ball, ballon),
le lancement de jeu (équilibre, déséquilibre).

CONTENUS D'ENSEIGNEMENT (savoirs, connaissances, attitudes, principes et règles d'action) :

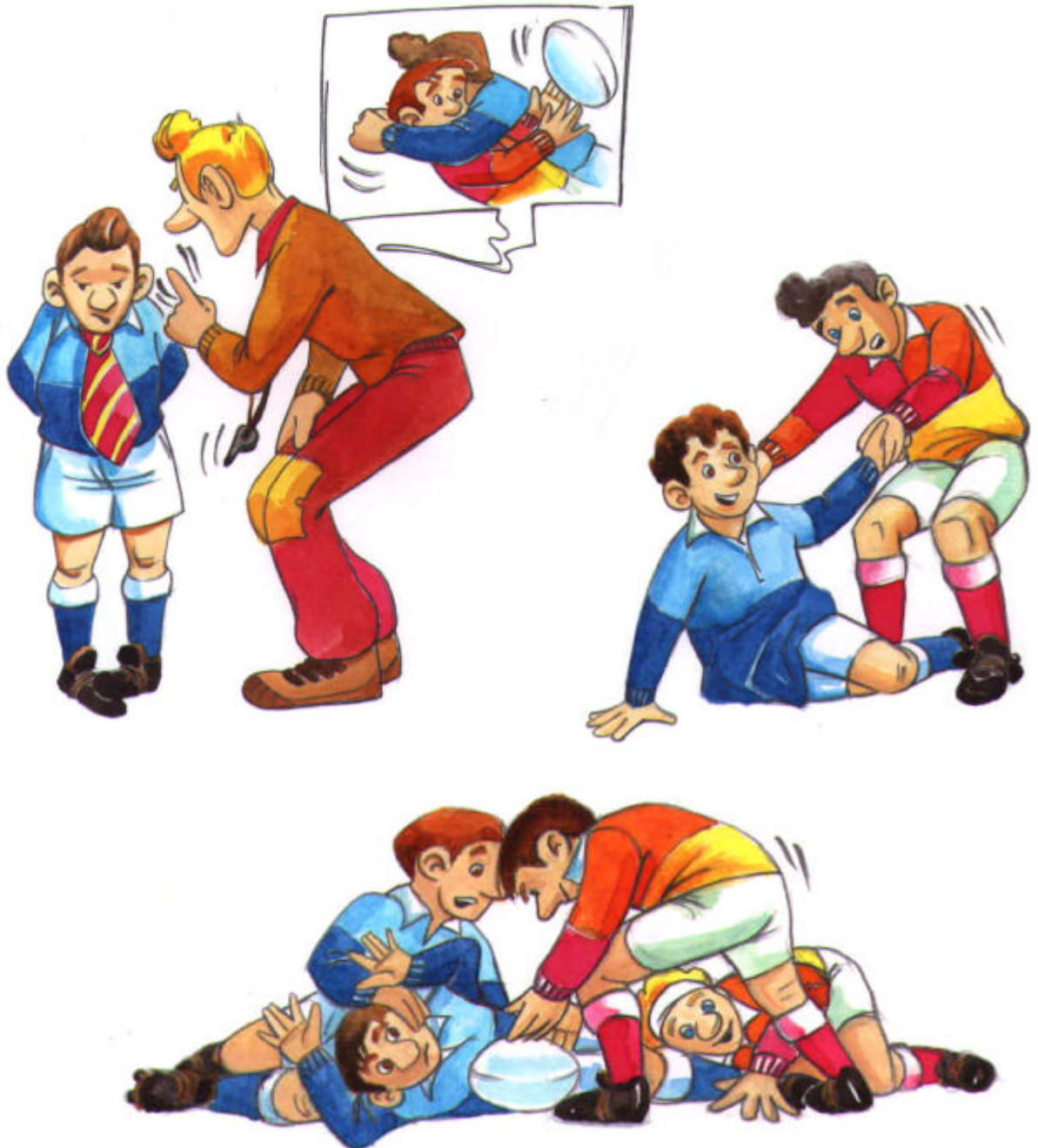
Ensemble des éléments que les élèves doivent s'approprier et intégrer pour modifier leur comportement et progresser. Ces éléments sont construits par les élèves. Ils constituent des outils leur permettant d'interpréter une situation et d'organiser une réponse motrice efficace.

COMPETENCE (S) :

Ensemble structuré de ressources, intégrant des connaissances, des habiletés et des attitudes, qui permet d'être efficace dans plusieurs domaines d'action.

1^{ère} Partie

Pourquoi et comment aborder le rugby à l'école ?



CE QU'IL FAUT SAVOIR A PROPOS DE L'ACTIVITE

Définition

* *Ou les traits caractéristiques de l'activité (son essence)*

Le rugby est un jeu collectif de combat.

Il s'agit de la confrontation de deux équipes qui luttent et se déplacent dans un espace délimité et en respectant des règles définies, pour atteindre une cible par l'intermédiaire d'un ballon.

Toute situation de jeu ou d'apprentissage comportera à minima :

- un ou plusieurs utilisateurs confrontés à un ou plusieurs opposants ;
- un ballon ou un médecine-ball ;
- un espace délimité et orienté (une cible à attaquer/à défendre) ;
- des règles définies à l'avance.

Esprit, règles et principes fondamentaux de l'activité

* *Ou ce qui organise et donne sens à l'activité des joueurs*

ESPRIT DU JEU	PRINCIPES FONDAMENTAUX	REGLES FONDAMENTALES	DESCRIPTION
Matérialiser la conquête d'un territoire	<ul style="list-style-type: none"> ● Avancer en continuité ● Lutter <p>Avec ou sans le ballon</p> <p>→ Pour les utilisateurs il est nécessaire d'avancer vers la cible adverse et de lutter pour conserver le ballon et pour marquer</p> <p>→ Pour les opposants il est nécessaire d'avancer vers l'adversaire et de lutter pour récupérer le ballon et pour protéger sa cible</p>	La marque	Toucher (aplatir le ballon) en-but
Respecter et protéger le joueur Equilibrer les possibilités d'action entre les utilisateurs et les opposants		Les droits et devoirs des joueurs	<p><u>Ce qui est autorisé :</u> Courir avec le ballon, le passer, le garder, le botter... Intervenir sur le porteur du ballon (droit de charge) : saisir, ceinturer, mettre au sol...</p> <p><u>Ce qui est interdit :</u> Les actions dangereuses ou déloyales : placage au cou, croc en jambe, agression verbale...</p>
Respecter et protéger le joueur Rendre le ballon disponible (continuité du jeu)		Le jeu au sol	Pour pouvoir jouer il faut être debout sur ses deux pieds
Favoriser la lutte et la participation collective à la progression du ballon		Le hors jeu (l'en avant)	Seuls les partenaires placés derrière le porteur du ballon peuvent jouer

Problème fondamental

* *Ou la contradiction essentielle à résoudre par les joueurs*

□ **Contradiction commune à tous les jeux collectifs :**

Agir en tenant compte à la fois du but à atteindre et du but à défendre.

□ **Contradiction spécifique au rugby :**

Avancer en tenant compte à la fois du droit de charge sur le porteur du ballon et du mode d'échange exclusivement vers l'arrière.

L'affrontement corporel est bien le premier problème à résoudre. Il place les joueurs (porteur du ballon et opposant) dans une situation d'épreuve qui fait émerger le problème de la gestion du couple risque/sécurité.

Enjeux de formation

* *Ou ce que gagne l'enfant à pratiquer l'activité*

□ **L'apport des jeux collectifs**

Apprendre à agir efficacement au sein d'un collectif lié par un projet commun et confronté à un autre collectif :

- Coopérer au sein d'un groupe (différencier, coordonner et échanger des rôles...).
- Elaborer des stratégies.
- Prendre des décisions .
- Résoudre au travers de la manipulation du ballon des problèmes moteurs...

□ **L'apport spécifique du rugby**

Apprendre à :

- Agir dans une situation d'épreuve (maîtriser le contact corporel...).
- Se situer et s'orienter dans l'espace (identifier les cibles, les limites, la ligne d'avantage, les adversaires, les partenaires...).
- Gérer sa sécurité et celle des autres (contrôler son agressivité, connaître et respecter les règles...).
- S'entraider, être solidaire (soutenir l'action des partenaires...).

Les vertus éducatives du rugby résident dans sa spécificité. La maîtrise des émotions liées à l'affrontement corporel va développer des vertus de courage, de loyauté et de détermination.

Apprendre à circuler avec lucidité dans un milieu « hostile » oblige en effet à une éducation de la perception, de l'intelligence et de la décision.

La faible technicité du jeu (liberté de déplacement et de manipulation du ballon, liberté d'intervention sur le PB...) autorise la participation et l'expression de tous les enfants (garçons / filles, petits / grands...).

La dimension collective de l'affrontement renforce également les rapports d'entraide, de solidarité et de respect entre les joueurs.

Enfin l'expérience montre que la pratique du rugby à l'école constitue souvent un levier de transformation et de régulation de la vie du groupe dans la classe (modification des positions et des statuts de dominants, dominés...).

En résumé...quatre bonnes raisons au moins de programmer l'activité pour les élèves :

- | | |
|--------------------------------|---|
| ● <i>Sur le plan affectif</i> | Agir dans une situation d'épreuve (maîtrise de la charge émotionnelle) |
| ● <i>Sur le plan perceptif</i> | Diversifier ses prises d'informations visuelles (devant / sur le côté / derrière), tactiles et kinesthésiques (poussées, corps à corps..) |
| ● <i>Sur le plan moteur</i> | Enrichir ses conduites motrices par les courses, la lutte et l'échange de balle |
| ● <i>Sur le plan social</i> | Contribuer à transformer et à enrichir le réseau des relations et le climat de la classe |

LE RUGBY ET LES COMPETENCES DU CYCLE 3

Les activités pratiquées dans le cadre de l'EPS à l'école constituent autant de moyens différents pour permettre l'acquisition par les élèves des **compétences** (disciplinaires et transversales) définies dans les programmes.

La pratique scolaire du rugby offre un support privilégié pour contribuer, avec le concours d'autres activités, au montage de deux d'entre elles. Celles-ci seront d'autant plus mobilisées que l'enseignant prendra appui sur la démarche de l'élève et s'attachera à réunir certaines conditions (sens des interventions : dispositif, consignes...).

Démarche de l'élève au cycle 3 (1)	Compétences à acquérir (1)	Contribution du rugby au développement de la compétence	Sens des interventions (placer les élèves en situation de...)
<p>Dans ce cycle, l'enfant affine et développe ses conduites motrices, en anticipant sur les actions à réaliser.</p>	<p>Manifester une plus grande aisance dans ses actions, par affinement des habiletés acquises antérieurement.</p>	<p>On recherche le développement du répertoire moteur de l'élève.</p> <p>La pratique du rugby sollicite la maîtrise de ses déplacements et de ses actions motrices pour les adapter aux trajets des joueurs, à la trajectoire du ballon, à la pression de l'adversaire, aux règles et à l'esprit du jeu.</p>	<p>Rechercher, diversifier et stabiliser des comportements adaptés en réponse aux différents types de problèmes rencontrés (avancer, conserver ou récupérer le ballon, arrêter l'adversaire...).</p> <p>Décider, prendre des initiatives et réguler son énergie pendant le jeu, pour préserver sa sécurité et celle des autres.</p>
<p>Il choisit les stratégies d'action les plus efficaces parmi celles qu'on lui propose ou qu'il conçoit.</p> <p>Ses compétences sont développées à partir d'activités physiques sportives et non sportives, dans des situations d'apprentissage qui lui permettent d'acquérir des savoirs et de mettre en œuvre des projets d'action.</p>	<p>Participer à des activités collectives en y tenant des rôles différents et en respectant les règles.</p>	<p>On recherche la participation de l'élève à une action collective de coopération et d'opposition.</p> <p>La pratique du rugby sollicite la coopération au sein d'un groupe pour élaborer et mettre en œuvre des stratégies de progression du ballon, de conquête et/ou de défense du territoire, par la lutte et les courses, dans des conditions réglementées d'affrontement corporel.</p> <p>Elle favorise également l'implication des élèves dans l'organisation sociale de l'activité.</p>	<p>Jouer selon des formes de regroupements variées avec et/ou contre d'autres.</p> <p>Participer à l'élaboration des règles du jeu et des connaissances sur le jeu (principes et règles d'action).</p> <p>Tenir différents rôles dans le jeu (être porteur du ballon, relayeur, plaqueur...) et comme aide à l'apprentissage (observer, arbitrer, chronométrer...).</p> <p>Participer à l'organisation des conditions de la pratique (aménagement matériel, constitution des équipes, préparation d'une rencontre...).</p>

(1) Programmes de l'école primaire (1995)

LES CONDITIONS DE MISE EN ŒUVRE DE L'ACTIVITÉ

Le rugby, abordé du point de vue de l'école, est une pratique scolaire originale. Elle doit être adaptée à la fois aux exigences du système éducatif (acquisition de compétences, polyvalence des apprentissages...), à ses contraintes (conditions matérielles, temps limité...) et aux possibilités des élèves, tout en étant l'écho d'une pratique culturelle dont elle doit respecter l'essentiel (ce qui organise le jeu et donne sens à l'activité de tous les pratiquants).

En conséquence, plusieurs conditions doivent être réunies :

1/ Les conditions matérielles

- Utiliser un terrain souple engazonné et sécurisé.

Chaque espace sera :

- nettement matérialisé par des tracés et des jalons (balises en plastique souple) ;
- orienté et structuré par des cibles situées aux 2 extrémités (la surface horizontale de marque, privilégiée dans le cadre scolaire, occupe toute la largeur du terrain).

Les espaces de jeu et les cibles pourront être modulés en fonction des objectifs recherchés.

- S'assurer, avant le début de la séance, que les élèves ont ôté tous les objets susceptibles d'être dangereux (lunettes, montres, chaînes, bracelets, boucles d'oreille...) et possèdent une tenue adaptée à l'activité (pas de crampons en alu ou longs).
- Prévoir des ballons en nombre suffisant, de volume et de poids adaptés aux acquisitions visées (médecine-ball de 2 à 4 kg, ballons d'initiation au rugby de la FFR pas trop gonflés...).
- Prévoir au moins deux jeux de maillots (ou chasubles) de couleur différente pour différencier les équipes.
- Prévoir une trousse de secours pour les petits « bobos ».

2/ Les conditions pédagogiques

* *L'organisation de la classe*

Celle-ci peut varier en fonction des effets recherchés.

- Au début de l'apprentissage (ou lorsque les conditions météorologiques sont défavorables) on pourra privilégier momentanément une organisation en **2 équipes** pour favoriser la participation au jeu de tous les élèves.
- Une organisation progressive en **3 équipes stables** aura l'avantage de solliciter :
 - l'implication des élèves dans des tâches d'aide à l'organisation (arbitrer, chronométrer...) et à l'apprentissage (observer...);
 - l'élaboration et l'évolution dans chaque équipe d'un projet collectif d'action.
- Certaines situations nécessitent la constitution de **plusieurs groupes de jeu à effectifs réduits**, pour permettre une pratique différenciée et pour favoriser la quantité et la continuité des actions. Le regroupement de plusieurs classes facilite la constitution de groupes et d'équipes de niveau.

Critères possibles de constitution des équipes : le nombre de joueurs, le potentiel, l'engagement physique, l'habileté motrice.

Quelle que soit l'organisation retenue, les forces en présence doivent toujours être équilibrées (chaque équipe ayant les mêmes chances de gagner et le même risque de perdre).

* La mise en activité des élèves

A l'occasion des différentes séances d'une unité d'apprentissage les élèves seront confrontés à un ensemble de situations organisées en cohérence avec les objectifs visés.

■ Des situations de jeu

Les situations d'appel

Ce sont des **situations de jeu préparatoires à l'activité** (jeux de course, jeux d'opposition ou de lutte, jeux de manipulation) que l'on peut utiliser au début de l'unité d'apprentissage et en début de séance pendant l'échauffement. Elles sont liées aux apprentissages recherchés.

La situation de référence

C'est une **situation de jeu global**, adaptée aux ressources des élèves et qui vise à leur faire vivre **l'ensemble des problèmes posés par l'activité** : défendre son propre camp/attaquer le camp adverse, accepter l'affrontement corporel, conserver le ballon, soutenir les partenaires, s'approprier les règles du jeu...

On l'utilise :

- au début de l'unité d'enseignement pour repérer les difficultés que rencontrent les élèves à s'inscrire dans le rapport d'opposition et de coopération ;
- pendant et à la fin de l'unité d'enseignement pour permettre aux élèves de réinvestir, de stabiliser et d'évaluer leurs acquisitions.

Les situations d'apprentissage

Elles sont élaborées à partir de l'observation des comportements et des difficultés des élèves pendant la situation de référence.

Nous distinguons :

- **Les situations-problèmes :**
Ce sont des situations aménagées (au plan de l'espace, des effectifs et des règles) visant à confronter les élèves à **un problème prioritaire à résoudre** (ex : accepter le contact, avancer, lutter pour conquérir le ballon...) et les incitant à réorganiser leurs conduites, leurs repères, leurs relations... L'apparition de nouveaux comportements n'indique pas pour autant que l'apprentissage est terminé. Celui-ci doit être prolongé dans d'autres situations.
- **Les exercices :**
Ce sont des **situations de jeu connues des élèves** et vis-à-vis desquelles ils possèdent des réponses adaptées. Leur utilisation pendant les séances vise à **renforcer et à diversifier, par la répétition, ces réponses.**

■ Des situations de non jeu

Même si l'activité motrice revêt un caractère prioritaire, l'alternance de temps de jeu et de temps de non jeu est nécessaire pour permettre aux élèves d'accéder à la connaissance du résultat de leurs actions, de s'approprier des repères, d'évaluer leurs stratégies et d'en établir de nouvelles. Une observation ciblée, un questionnement guidé et des échanges organisés les aideront à développer cette activité cognitive.

Celle-ci pourra être utilement prolongée lors de séances de travail en classe afin de favoriser un approfondissement des connaissances sur le jeu et des notions (espace, temps, énergie, vitesse, responsabilité, solidarité...), en relation avec les autres disciplines (mathématiques, français, éducation civique...).

L'articulation et l'organisation dans le temps de ces différentes situations (jeu / non jeu, action / réflexion, questionnement / échange, recherche / répétition...) favorisent progressivement l'acquisition par les élèves des connaissances et des compétences visées.

L'organisation d'une rencontre (inter classes ou inter écoles) à la fin de l'unité d'apprentissage permet aux élèves de réinvestir ce qu'ils ont appris à travers la confrontation aux autres. Cela constitue également un moyen privilégié pour à la fois renforcer et valider leurs compétences.

* *L'activité de l'enseignant*

□ **Les connaissances préalables**

L'esprit, les règles et les principes fondamentaux de l'activité (p. 14)

Les enjeux de formation (p. 15)

Les compétences visées (p. 16)

Les objectifs et les contenus choisis en fonction du niveau initial des élèves (p. 22 et 23).

□ **Des repères pour l'intervention pédagogique**

En autorisant le contact corporel, le jeu de rugby donne au rapport d'opposition entre deux équipes une dimension particulière. Cette caractéristique représente à la fois l'enjeu de formation majeur et l'obstacle à franchir pour les élèves.

Il s'agit de les faire passer :

- *d'une pratique affective et égocentrique, centrée sur les émotions nées de la confrontation avec l'activité (droit de charge, pression temporelle...) et qui peut engendrer des comportements tels que l'appréhension, la transgression des règles, l'agressivité...*
- *à une pratique plus socialisée, centrée sur la maîtrise des émotions, la coordination des rôles et des actions sur le (et en dehors du) terrain.*

Pour conduire ce projet de formation le maître doit s'appuyer sur une démarche d'enseignement qui privilégie :

⑨ **Une approche centrée sur la responsabilité et la solidarité**

□ **Rendre tous les élèves acteurs** (c'est-à-dire décideurs, créateurs d'événements... et pas exécutants passifs de consignes..) en les confrontant à trois rôles complémentaires :

- **le rôle de joueur** (l'élève en situation de jeu)
- **le rôle de futur joueur** (tout ce que fait l'élève pour se préparer à jouer et tirer parti de sa pratique : analyser un résultat, élaborer une stratégie...)
- **le rôle d'aide** (l'intervention sur la pratique des autres comme organisateur, observateur, évaluateur, arbitre...)

□ **Rechercher l'acquisition par tous les élèves des connaissances et des attitudes relatives aux règles** (les règles du jeu, les règles de l'esprit sportif, les règles de vie du groupe, de l'équipe, de la classe), **aux relations avec les autres** (les partenaires, les adversaires, l'arbitre...) **et au jeu** (les règles et les principes d'action pour marquer et pour s'opposer).

Ils doivent être progressivement capables :

- de comprendre le sens des règles (protection des joueurs, continuité du jeu), de les appliquer et de les faire appliquer ;
- d'énumérer les gestes à risques (cravates, croche-pieds, placages sans ballon, jeu à terre, coups volontaires...);
- de s'entraider (aider, soutenir le porteur du ballon, transmettre le ballon au partenaire le mieux placé...);
- de confronter leur point de vue, de porter un jugement personnel, de prendre une décision collective dans l'équipe, d'accepter de modifier leur comportement en fonction des règles et de l'intérêt du groupe...

⑨ Une approche par le jeu, le contact, le mouvement et la sécurité

- **L'approche par le jeu** (et non par la technique ou les schémas de l'adulte à reproduire) mobilise les élèves. Elle leur permet de s'engager, de déployer une activité d'adaptation en recherchant eux-mêmes les solutions pour résoudre les problèmes qu'ils rencontrent.

Cette approche correspond à un **processus de construction des connaissances qui peut être représenté sous la forme d'un continuum marqué par des étapes successives** (voir tableaux p 22 et 23). **Chaque étape contient des apprentissages spécifiques qui préparent les acquisitions futures.**

Au cours de l'étape 1 : *L'intention prioritaire est de libérer les élèves de l'appréhension du contact et de permettre l'appropriation des règles et des principes fondamentaux.*

L'utilisation du médecine-ball et de terrains étroits, au début de l'apprentissage, favorisera l'affrontement corporel (qui est aussi l'obstacle à franchir) dans des conditions de sécurité optimales (ralentissement du jeu, des courses : réduction de l'intensité des contacts).

Au cours de l'étape 2 : *L'intention prioritaire est de favoriser la recherche par les élèves d'une coopération pour atteindre la marque et pour s'opposer à l'adversaire.*

On s'appuiera sur un travail de prise d'information relative à la pression exercée par l'adversaire (appréciation du rapport de force). L'utilisation du ballon de rugby et de terrains élargis accompagne cette évolution.

Au cours de l'étape 3 : *L'intention prioritaire est d'optimiser le choix et la mise en œuvre par les élèves de solutions collectives tant en utilisation qu'en opposition.*

On cherchera à affiner la lecture du dispositif adverse et à favoriser l'élaboration de principes d'efficacité.

Pendant ces trois étapes :

- **L'attitude de l'enseignant est déterminante dans la démarche de construction de la sécurité.** Celui-ci doit laisser vivre les situations d'affrontement et de lutte, tout en les régulant (rappeler la règle, dédramatiser le contact ou la chute, interpeller un fautif, aider un enfant qui tarde à se relever...). Il arrêtera le jeu s'il estime qu'il y a un réel danger pour les enfants, **ce qui nécessite sa présence le plus près possible des actions de lutte.**

Ses interventions encourageront les initiatives et valoriseront les conduites prometteuses (s'engager physiquement en sécurité pour soi et pour les autres).

- **Les lancements de jeu à partir du mouvement** et non pas des phases statiques (mêlées, touches...) seront privilégiés car le mouvement du ballon et des joueurs est la condition à créer pour accéder à la marque. On cherchera à diversifier ces modes de lancement du jeu tout en limitant la distance entre les opposants.

2^{ème} Partie

Quels objectifs et quels contenus d'enseignement privilégier ?



LES ETAPES DE L'APPRENTISSAGE

Trois étapes jalonnent l'évolution des conduites des élèves au cycle 3. Chaque étape représente les **objectifs**, les **contenus d'enseignement** et les **comportements** que l'on peut rechercher après une unité d'apprentissage de 8 à 10 séances au moins (de 1h à 1h30).

Les propositions ci-dessous ne sont qu'indicatives. Elles constituent des repères pour l'enseignement et peuvent être modulées en fonction de l'observation des enfants et des conditions locales de la pratique (représentations de l'activité, pratique extra scolaire, durée de l'unité d'apprentissage...).

ETAPES	ETAPE 1 « J'AVANCE, JE LUTTE »	ETAPE 2 « JE FAIS DES RELAIS, JE M'OPPOSE »	ETAPE 3 « JE CHOISIS, JE M'OPPOSE EN EQUIPE »
OBJECTIFS COMMUNS	<ul style="list-style-type: none"> • PRENDRE du PLAISIR à jouer. • REGULER son ENERGIE dans le jeu. • RESPECTER L'ADVERSAIRE et les AUTRES. 		
OBJECTIFS PRIORITAIRES <i>Ce sont les intentions du maître en terme de progrès pour les élèves, ou les effets recherchés...</i>	<ul style="list-style-type: none"> • ACCEPTER les contacts avec l'adversaire et le sol. • PARTICIPER à la lutte collective. • AVANCER seul ou en grappe. • EMPECHER D'AVANCER seul ou collectivement dans la grappe. • COMPRENDRE ET RESPECTER les règles fondamentales du jeu : la marque, les droits et devoirs, le jeu au sol, le hors jeu. • OBSERVER ET APPRECIER le jeu (qui avance ? qui lutte ? qui ne respecte pas les règles ?...). 	<ul style="list-style-type: none"> • AVANCER en utilisant les partenaires proches (relais). • EMPECHER D'AVANCER seul et s'organiser pour s'opposer avec les partenaires proches. • S'ORGANISER individuellement et collectivement pour conserver ou récupérer le ballon. • COMPRENDRE ET RESPECTER les règles complémentaires du jeu : le hors jeu (l'en avant) sur regroupement, sur remises en jeu. • OBSERVER ET APPRECIER le jeu (qui joue en relais ? qui lutte lors des phases de blocage ? qui s'oppose ? qui récupère le ballon ?...). • PARTICIPER aux tâches d'arbitrage (chronométrer, être juge de ligne...). 	<ul style="list-style-type: none"> • AVANCER en utilisant les partenaires proches (relais) et éloignés. • EMPECHER D'AVANCER collectivement en s'opposant avec ses partenaires pour fermer les espaces. • FRANCHIR la ligne d'avantage dans les situations d'équilibre (remises en jeu ou blocages). • COMPRENDRE ET RESPECTER les règles complémentaires liées aux différentes situations de jeu. • ASSURER les différents rôles sociaux (observer le jeu, arbitrer, organiser une situation d'apprentissage, une rencontre, apprécier le jeu...).

Remarque : Les acquisitions visées à une étape se prolongent au cours de l'étape suivante (notion de continuité des apprentissages)

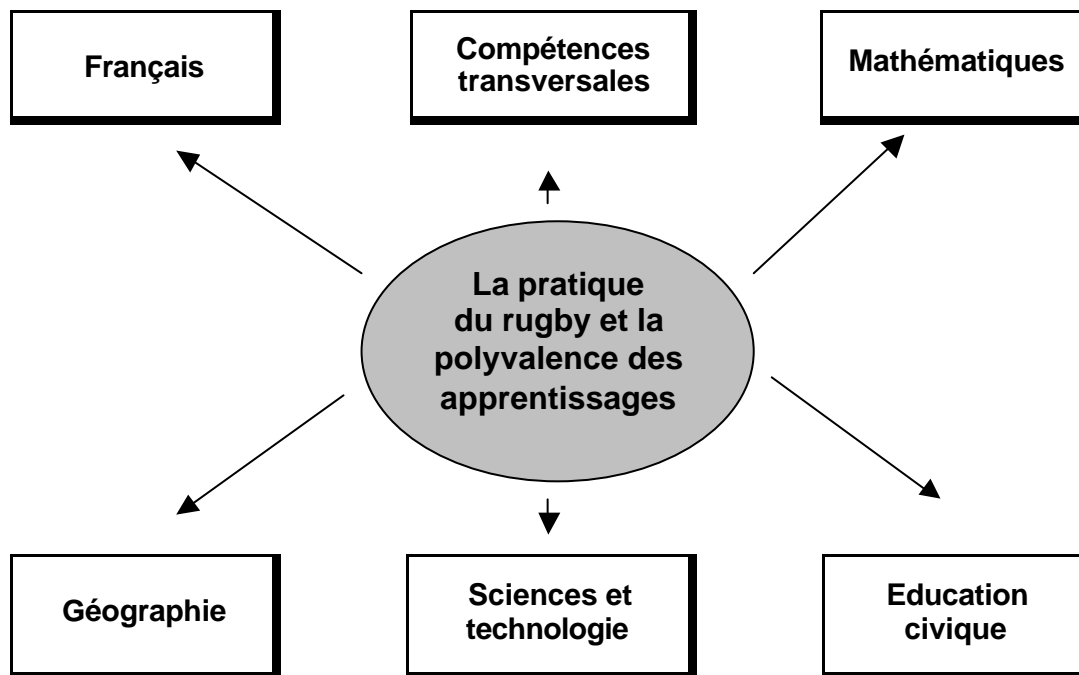
<p>CONTENUS D'ENSEIGNEMENT</p> <p><i>Ce sont les éléments (savoirs, savoir faire, savoir être) que les élèves doivent découvrir, connaître, comprendre, maîtriser...</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Le terrain : surface et limites. • L'espace orienté : cible à atteindre, cible à protéger. • Les principes fondamentaux du jeu : <ul style="list-style-type: none"> - Progression individuelle et collective vers la cible adverse. - Opposition individuelle et collective pour protéger sa cible. • L'appréciation de son engagement physique et de ses réactions émotives. • Les règles fondamentales du jeu. • L'utilisation d'une fiche d'observation simple (1 critère). 	<ul style="list-style-type: none"> • L'appréciation de la pression exercée par le ou les opposants : <ul style="list-style-type: none"> - Pour le PB : transmission du ballon au partenaire proche avant d'être bloqué. - Pour le partenaire : placement en soutien du PB. • L'appréciation de la pression exercée par le ou les utilisateurs : <ul style="list-style-type: none"> - Placement face au PB et à ses partenaires. - Placage du PB. • La protection du ballon pour les utilisateurs. • Les règles complémentaires du jeu. • L'application des règles en tant qu'aide arbitre. • L'utilisation d'une fiche d'observation en rapport avec les objectifs visés. 	<ul style="list-style-type: none"> • La perception du dispositif adverse : l'utilisation ou la fermeture des espaces libres, l'exploitation des points faibles : <ul style="list-style-type: none"> - Pour le PB : transmission du ballon au partenaire proche ou éloigné. - Pour le partenaire : placement et remplacement en soutien du PB proche ou éloigné afin de collectivement : <ul style="list-style-type: none"> → contourner une défense regroupée, → pénétrer une défense étalée, → conserver le ballon et enchaîner les actions. - Pour les opposants : placement face à l'équipe adverse en relation avec ses partenaires, pour avancer et récupérer le ballon. • Le franchissement de la ligne d'avantage. • Les décisions liées aux différents rôles sociaux. • L'utilisation d'une fiche d'observation en rapport avec les objectifs visés.
<p>COMPORTEMENTS ATTENDUS</p> <p><i>Leur manifestation indique que les objectifs sont acquis ou en voie d'acquisition...</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Le porteur du ballon (PB) avance vers la surface de marque adverse. • Les partenaires suivent le mouvement du ballon et aident le porteur bloqué en le poussant. • Les joueurs engagent la face et les épaules dans les regroupements. • Ils poursuivent l'action après une chute ou un contact. • Les élèves participent en dehors du terrain à l'observation des joueurs. • Ils participent par l'échange avec le maître, les observateurs et les autres joueurs à l'élaboration des règles du jeu. 	<ul style="list-style-type: none"> • Le PB passe le ballon, avant d'être bloqué, à un partenaire qui avance. • Les joueurs restent debout au contact de l'adversaire et conservent le ballon. • Les opposants ceinturent le PB adverse pour l'amener au sol. • Les élèves participent aux tâches d'aide au jeu (observation, co-arbitrage...). • Ils établissent avec le maître, les observateurs et les autres joueurs des relations entre le but du jeu, les manières de faire et les résultats de l'action. 	<ul style="list-style-type: none"> • Les utilisateurs avancent en alternant jeu déployé/jeu groupé pénétrant. • Les utilisateurs franchissent la ligne d'avantage. • Les utilisateurs libèrent le ballon dans un regroupement bloqué. • Les opposants avancent répartis en grand nombre sur la ligne de front et en petit nombre en soutien. • Les élèves prennent en charge toutes les tâches d'aide à la pratique (observation, co-arbitrage, organisation...). • Ils participent par l'échange avec le maître, les observateurs et les autres joueurs à l'élaboration de règles d'action (« que doit-on faire pour être plus efficaces ? »).

Remarque : un décalage peut exister entre les acquisitions attendues pour l'élève joueur et celles liées aux rôles sociaux (observer, arbitrer, organiser...)

LE RUGBY ET L'INTERDISCIPLINARITE

La pratique du rugby confronte les élèves à de nombreux problèmes et questions à résoudre (exemples : s'organiser à plusieurs, créer un surnombre, gérer des efforts, s'orienter dans l'espace, jouer plus vite que l'adversaire, respecter des règles, observer le jeu, assurer des responsabilités...).

Ces activités font émerger des notions et des connaissances qui peuvent être travaillées en classe (avant et/ou après les séances sur le terrain), afin de consolider les apprentissages dans d'autres domaines disciplinaires (Français, Mathématiques...) et transversaux (éducation civique et compétences transversales).



La pratique du rugby permet aux élèves de :

□ En Français

- Raconter, décrire, expliquer, questionner et justifier.
- Commencer à apprendre ou à exprimer des sentiments.
- Exposer une idée et prendre part à un dialogue.
- Saisir l'essentiel d'un texte, prélever des informations ponctuelles, accéder à une compréhension fine.
- Rédiger un texte (compte rendu, correspondance, journal...).

Exemples :

- Préparer la rencontre :
 - rédiger la lettre de candidature ou d'invitation, la demande de réservation du stade, l'article de presse...
 - préparer une entrevue avec le maire,
 - élaborer des brochures, des affiches...
- Participer à un débat sur la violence dans le sport.
- Commenter et analyser un match de rugby sur le thème du rapport des joueurs aux règles (respect/transgression) : comportements des joueurs, des spectateurs, rôle des arbitres...
- Construire et rédiger le code du citoyen sportif.
- Rechercher dans la presse et analyser des commentaires de matches.
- ...

□ **Dans les compétences transversales**

- *Connaître et exercer des responsabilités personnelles, énoncer des règles.*
- *Comprendre et respecter les règles de vie.*
- *Émettre des hypothèses, faire des choix, contrôler leurs réponses.*
- *Mettre en relation les concepts d'espace et de temps.*
- *Acquérir des méthodes de travail.*
- *Savoir sélectionner des informations utiles et les organiser logiquement.*
- *Communiquer leurs démarches.*

Exemples :

- Établir des relations entre les décisions et les réalisations motrices effectués lors d'une séquence de jeu et le résultat de leurs actions.
- Réorganiser le projet d'action de l'équipe.
- Formuler des hypothèses tactiques en fonction de l'occupation de l'espace de jeu des adversaires (prendre l'adversaire de vitesse, le déborder, être plus nombreux au point de combat...).
- Identifier, classer et hiérarchiser les différentes tâches liées à l'organisation d'une rencontre.
- Établir un cahier des charges et une répartition des tâches.
- Rechercher les documents, le matériel, les ressources nécessaires à la réalisation des tâches .
- Assurer les tâches qu'ils ont choisies ou qu'on leur a proposées.

...

□ **En mathématiques**

- *S'initier à la logique et à la rigueur.*
- *Porter une attention particulière aux procédures mises en œuvre et aux méthodes de travail.*
- *Résoudre des problèmes.*
- *Effectuer des calculs.*
- *Réaliser des tracés géométriques.*
- *Réaliser différentes mesures (longueur, masse, aire, volume...).*

Exemples :

- Organiser une rencontre :
 - expliquer le déroulement d'une poule de 3, de 4 équipes (avec un terrain, deux terrains, trois terrains),
 - élaborer un système de points et de calcul des résultats,
 - représenter à l'aide d'un schéma les différents terrains,
 - différencier périmètre et aire de jeu,
 - calculer le budget nécessaire à l'organisation de la rencontre (déplacements, goûter...).
- Calculer la surface d'un terrain.
- Calculer le nombre de points marqués (à la main, au pied) par des équipes du championnat de France.
- Identifier les scores impossibles.
- Rechercher le nombre de poules organisant le championnat de France.
- Expliquer les différentes phases de ce championnat.

...

□ **En Géographie**

- *Connaître la France, la situer dans l'ensemble européen et mondial.*
- *Localiser et nommer les grands ensembles du monde, de l'Europe et de France métropolitaine et d'outre-mer.*
- *Connaître quelques aspects de l'activité des hommes.*
- *Situer la France en Europe et dans le monde.*

Exemples :

- Citer les villes qui participent au championnat de France de rugby.
- Repérer et nommer les régions dans lesquelles le rugby est plus implanté.
- Identifier les pays participant au tournoi des six nations.
- Nommer les capitales de ces pays.
- Identifier les pays du monde dans lesquels le rugby est implanté.

...

□ En Sciences et technologie

- *Formuler des questions, proposer des solutions raisonnées à partir d'observations, de mesures, de mises en relation de données et d'exploitation de documents.*
- *Comprendre progressivement le monde dans lequel ils vivent et agir sur lui.*
- *Appréhender le corps humain et l'éducation à la santé (les mouvements corporels dans le sport et le travail).*
- *Appréhender la matière et l'énergie (consommation et économie d'énergie).*

Exemples :

- Formuler en s'appuyant sur le vécu du jeu les principes fondamentaux du jeu (avancer en continuité, lutter...).
- Extraire à partir de représentations de séquences de jeu (ex : dispositif défensif) les principes et les règles de l'action efficace (contourner une défense regroupée, pénétrer une défense étalée...).
- Formaliser les postures et les organisations motrices adaptées aux exigences du jeu (pour protéger/conservé le ballon, pour soutenir/pousser les partenaires, pour plaquer l'adversaire...).
- Identifier le sens des règles fondamentales (protection des joueurs, continuité du jeu...).
- Elaborer et utiliser une fiche d'observation (trajet du porteur de balle, actions de l'opposant direct ...).
- Interpréter et exploiter les données de l'observation.
- Mettre en relation les notions de masse, de vitesse et d'énergie.

...

□ En éducation civique

- *Prendre conscience de la responsabilité de chacun dans la société.*
- *Réfléchir sur les valeurs relatives à la personne et sur les normes de la vie en commun.*
- *Développer une citoyenneté responsable :*
 - *respect de soi (sens de la vérité, de l'honnêteté, du courage...),*
 - *respect de l'autre (respect de l'intégrité physique...),*
 - *devoir de responsabilité (sens du travail en équipe, du débat démocratique...).*

Exemples :

- Participer à l'élaboration des règles du jeu.
- Identifier les différents rôles à assurer dans une équipe (en utilisation et en opposition).
- Décrire les situations, les comportements et les gestes portant atteinte à la sécurité et à la dignité des joueurs et des organisateurs.
- Construire le code du citoyen sportif.
- Formuler les objectifs et les valeurs recherchés par la pratique du rugby.
- Identifier les compétences liées à l'arbitrage (connaissance des règles, placement, décisions...).
- S'impliquer dans le projet de rencontre en assurant un ou plusieurs rôles.

...

LES UNITES D'APPRENTISSAGE

Dans chacune des trois unités d'apprentissage (étapes p 22 et 23) traitées dans ce document nous proposons des **situations d'appel**, une **situation de référence** et des **situations d'apprentissage**.

❑ **Exemple de déroulement d'une unité d'apprentissage (8 à 10 séances) pour l'Etape 1 :**

Remarque : L'entrée dans l'unité d'apprentissage par des situations d'appel n'est pas une obligation ;

- Avec des élèves « débutants » cela permet d'effectuer un travail de sensibilisation aux exigences de l'activité (contact, règles, rôles...) qui peut s'avérer utile et rassurant (à la fois pour les élèves et l'enseignant).
- Avec des élèves « débrouillés » cette phase, n'étant pas jugée nécessaire par l'enseignant, pourra être supprimée au profit d'une entrée par la situation de référence. Les situations d'appel sont alors utilisées dans l'échauffement.

Séances 1 2		Séance 3	Séances 4 5 6 7 8 9							Séance 10
Entrer dans l'activité Repérer le niveau initial des élèves			Faire apprendre et progresser							Repérer les acquisitions des élèves
❑ Situations d'appel (jeux de course, de lutte, de manipulation...)		❑ Situation de référence	❑ Situations d'appel	❑ Situations d'apprentissage						❑ Situation de référence → Pour évaluer les apprentissages
			<ul style="list-style-type: none"> ● <u>Situations problèmes</u> → Pour construire les savoirs et connaissances sur le jeu ● <u>Exercices</u> → Pour consolider ces acquisitions 						<ul style="list-style-type: none"> ❑ Rencontre (inter classes, inter écoles) → Pour réinvestir les apprentissages et évaluer les compétences de fin de cycle 	
« Se préparer à l'activité »		« Lancer l'unité d'apprentissage »	« Evaluer les progrès, repérer les difficultés ... et donner du sens aux apprentissages »							« Finaliser l'activité »
EVALUATION DIAGNOSTIQUE			EVALUATION FORMATIVE					EVALUATION SOMMATIVE		
En classe ↓		En classe ↓	En classe ↓					En classe ↓		
<ul style="list-style-type: none"> ❑ Rechercher des informations liées à l'activité : <ul style="list-style-type: none"> ▪ histoire du jeu ▪ organisation de la pratique (championnats, coupes...) ▪ régions et pays dans lesquels le rugby est implanté... ❑ Préparer l'organisation de la situation de référence 	<ul style="list-style-type: none"> ❑ Identifier à partir des données recueillies les problèmes rencontrés ❑ Participer à l'élaboration du projet collectif (comment mieux jouer ? s'entraîner, prévoir une rencontre..), à la définition des rôles (arbitrer, observer...) et des conditions de la pratique (prévoir l'équipement, le matériel, la constitution des équipes,...) 	<ul style="list-style-type: none"> ❑ Expliciter le sens des règles, énumérer les gestes à risques ❑ Formaliser, à partir des observations recueillies, les connaissances sur le jeu (principes et règles d'action) ❑ Réguler le projet collectif ❑ Elaborer le code du citoyen sportif ❑ Préparer la rencontre ❑ Construire/consolider les notions liées à la pratique (espace, temps, vitesse, énergie...) en relation avec les autres disciplines (maths, français, éducation civique...) 	<ul style="list-style-type: none"> ❑ Faire un bilan, évaluer le projet et se situer dans les différents rôles : <ul style="list-style-type: none"> ▪ joueur ▪ arbitre ▪ organisateur ▪ spectateur ▪ ... 							

GUIDE METHODOLOGIQUE

1/ La situation de référence



Comment la préparer ?

Sur le terrain

Faire vivre et comprendre aux élèves (surtout s'ils sont débutants), à travers des situations d'appel, les notions de contact, de règles, de gain, d'équipes, de rôles... Avec des élèves débrouillés cette séquence n'est pas nécessaire.

En classe

Avec les élèves :

Constituer, à partir des comportements observés dans les différentes situations (engagement, appréhension...), des équipes aussi homogènes que possible.

Expliciter la notion d'égalité des chances.

Expliciter le sens, les règles et le dispositif de la situation de référence.

Organiser la classe (joueurs, observateurs...).

Présenter les outils d'observation (critères et indicateurs).



Comment la mettre en œuvre ?

Sur le terrain (au début, pendant et à la fin de l'unité d'apprentissage)

2 équipes jouent.

1 équipe observe.

Chaque équipe joue deux fois et observe une fois.

L'enseignant arbitre.

Remarques :

Il est possible, en fonction des effectifs, de fonctionner avec 2 équipes. L'enseignant doit alors arbitrer et observer en même temps les comportements.

La situation de référence est la même pendant toute l'unité d'apprentissage.

En début et à la fin de l'unité d'apprentissage, le travail d'observation nécessite l'utilisation d'une séance entière pour mettre en œuvre la situation de référence.

En cours d'unité d'apprentissage, elle peut être proposée pendant un temps plus court, après une ou deux situations d'apprentissage.



Comment l'exploiter ?

Sur le terrain

Communiquer les résultats des observations (si le temps et les conditions météo le permettent).

En classe

Avec les élèves :

Identifier les problèmes rencontrés.

Réguler si besoin la composition des équipes.

Déterminer les objectifs prioritaires et formuler un projet collectif d'action (en début d'unité d'apprentissage).

Repérer les progrès (en cours d'unité d'apprentissage).

Faire un bilan (à la fin de l'unité).

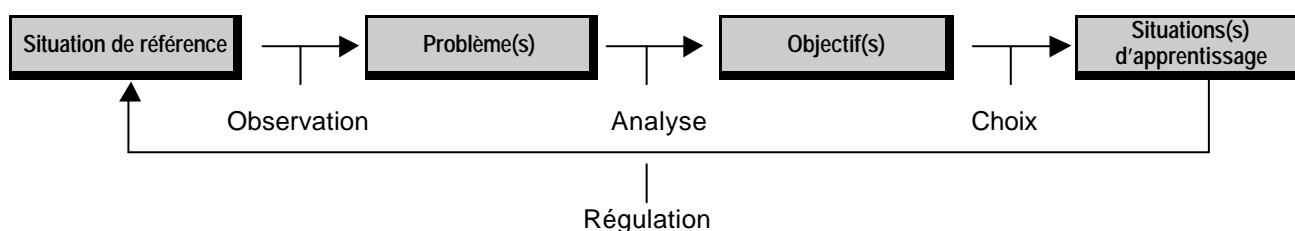
2/ Les situations d'apprentissage



Comment les choisir ?

- ❑ Les situations d'apprentissage sont choisies en fonction des problèmes et des besoins des élèves, identifiés lors de la situation de référence initiale. Les outils proposés (fiche d'observation, questionnement et exploitation de la situation de référence) permettent le repérage de ces problèmes (ex : à l'étape 1, un faible nombre de luttas et de placages, dans un rapport de force équilibré, indique une appréhension des contacts).
- ❑ Elles doivent répondre aux objectifs prioritaires déterminés avec les élèves (ex : accepter les contacts avec l'adversaire et le sol).

Les choix opérés par l'enseignant peuvent être représentés de la manière suivante :



Comment les mettre en œuvre ?

- ❑ Les informations contenues sur les fiches de situation ainsi qu'aux pages 38 et 39 (présentation des situations d'apprentissage et des différentes formes de lancement) offrent des repères précis quant au rôle et à l'activité de l'enseignant :

Rappeler l'objectif.

Expliciter le dispositif et l'organisation de la classe.

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...

- ❑ La place des situations d'apprentissage au cours d'une séance peut être envisagée de plusieurs façons.

Exemples de séances :

Séance A :

2 ou 3 situations d'appel (choisies en fonction de leur intérêt par rapport à l'objectif).

1 à 2 situations d'apprentissage (avec une utilisation des variables pour adapter les problèmes aux réponses des élèves).

Séance B :

1 ou 2 situations d'appel.

1 situation d'apprentissage.

La situation de référence (pour vérifier le réinvestissement des acquisitions).

Séance C :

1 ou 2 situations d'appel.

La situation de référence (pour mettre en évidence les progrès, les difficultés persistantes).

1 situation d'apprentissage (pour faire progresser les élèves).

Remarque : Ces propositions peuvent être modulées en fonction de la durée de la séance, du niveau des élèves ou encore de la compétence de l'enseignant.

3/ Les rôles sociaux



Pourquoi les proposer aux élèves ?

- ❑ Les unités d'apprentissage présentent des situations qui suscitent des relations entre les élèves et nécessitent la construction de rôles sociaux spécifiques (l'arbitre, le juge de touche, le spectateur, l'organisateur, l'observateur...). Ce « tissu social » est nécessaire à la pratique. De plus, l'exercice des rôles sociaux constitue un moyen privilégié pour :

intégrer les règles fondamentales,
apprendre à mieux jouer (distance/action).



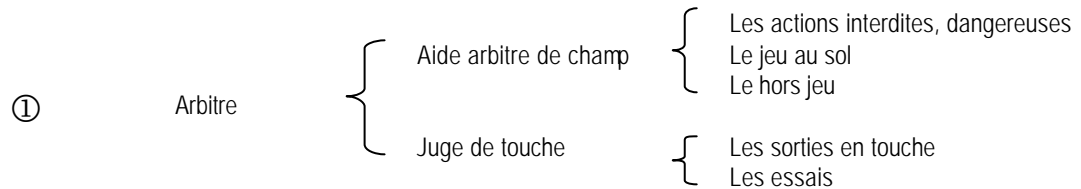
Comment les proposer ?

- ❑ Reconnaître l'importance des rôles sociaux c'est les considérer comme des contenus d'enseignement à part entière. Ce sont des objets d'apprentissage qui doivent, comme ceux relevant de la motricité, être organisés et adaptés, de sorte que les élèves puissent se les approprier et les exercer dans les différentes situations de l'unité d'apprentissage.

- ❑ **Solutions possibles :**

Réduire les difficultés en différenciant et en répartissant les tâches liées à l'exercice d'un même rôle.

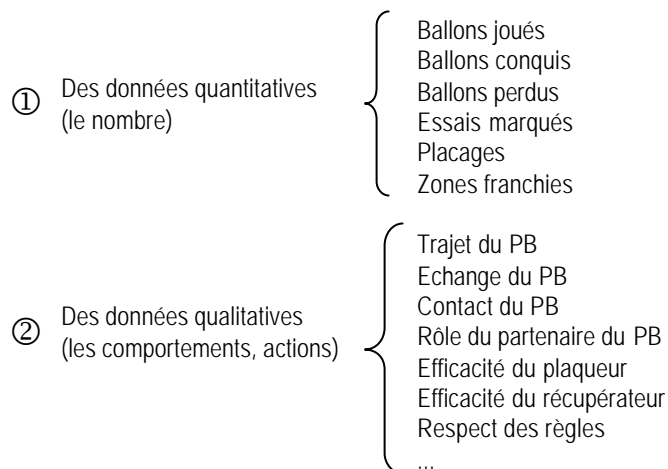
■ Exemples pour l'arbitrage :



Remarque : Le souci de sécurité ajouté à la difficulté d'arbitrage en rugby nous conduisent à limiter l'implication des élèves dans un rôle **d'aide ou de co-arbitre**. Un adulte tuteur intervient à tout moment s'il le juge nécessaire.

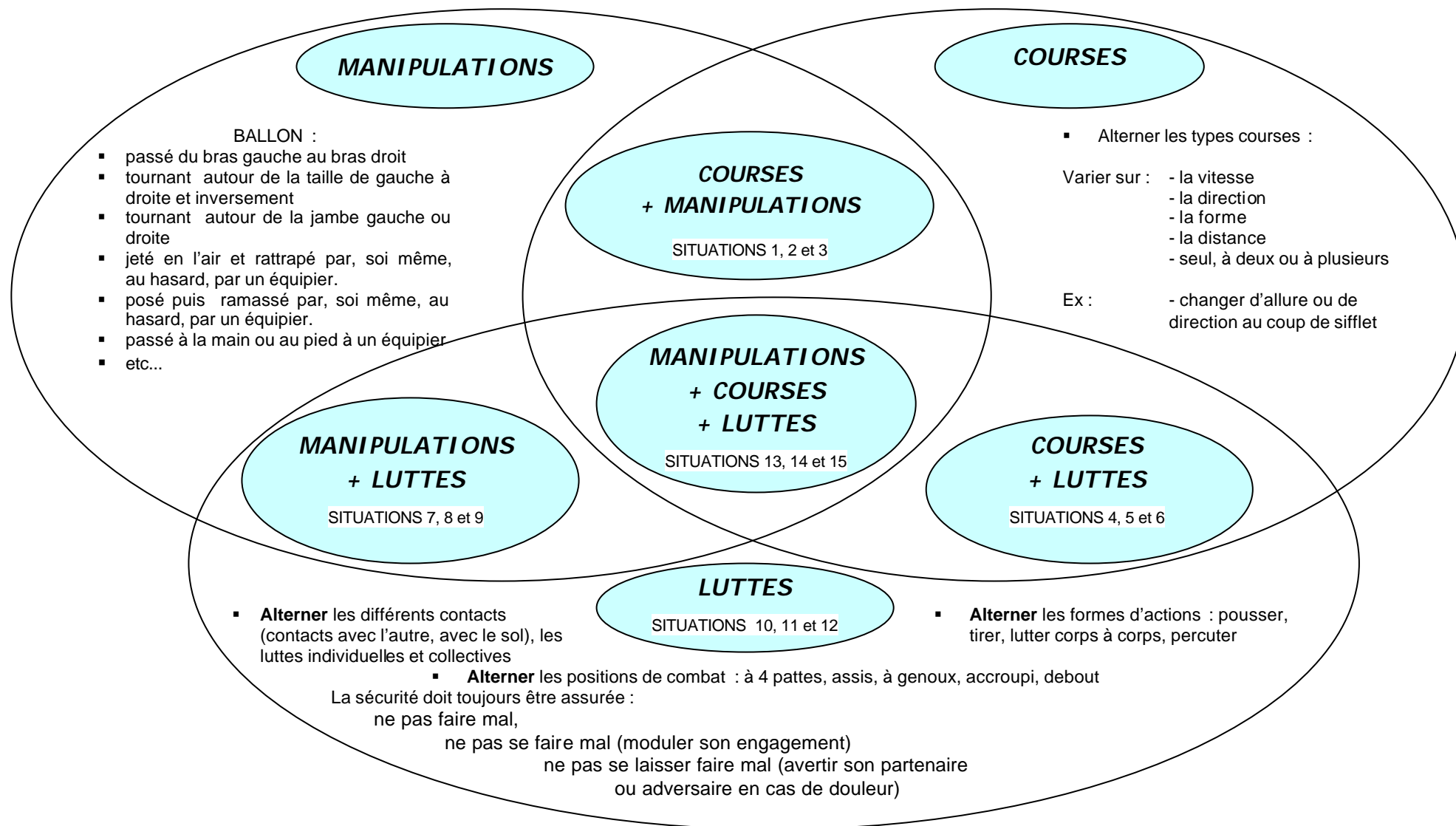


■ Exemple pour l'observation :



LES SITUATIONS D'APPEL

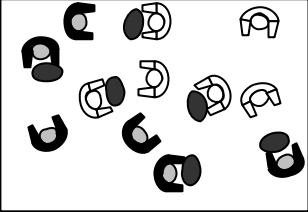
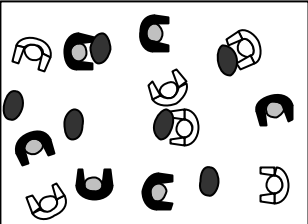
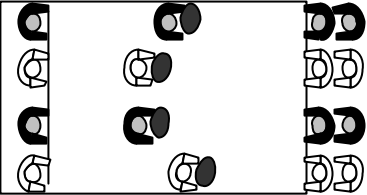
Les situations d'appel sont des jeux utilisés pour préparer l'enfant à l'activité dans trois grands axes, la lutte individuelle ou collective, la course, la manipulation d'un ballon. Il est donc conseillé pour construire des situations d'appel, d'utiliser ces trois grands axes, seul ou associés, de façon à les rendre ludiques. C'est en utilisant quelques situations d'appel dans les différents domaines que l'on préparera l'enfant à entrer dans les situations d'apprentissage ou de référence **en pleine sécurité**.



SITUATIONS D'APPEL :

COURSES + MANIPULATIONS

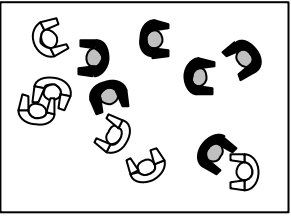


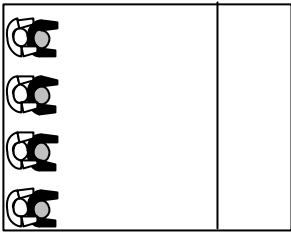











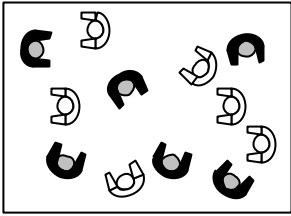










OBJECTIFS : Maîtriser le ballon lors des déplacements.

N°	BUT	DISPOSITIF	LANCEMENT	CONSIGNES	VARIABLES
MELIMELO					
1	Courir et passer le ballon.	2 équipes de 6 à 10 joueurs. Maillots de 2 couleurs différentes. Terrain 10x10, 15x15. Ballons 	Les deux équipes trottaient dans l'espace.	Passer à un joueur lorsqu'on le croise, sans distinction d'équipe. Ne pas se toucher. Se regarder dans les yeux au moment de la passe, puis regarder le ballon. Tendre les bras pour recevoir le ballon en ouvrant les mains (cible). Passer le ballon à hauteur des hanches de son partenaire.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Nombre de ballons de plus en plus important. ▪ Espace de jeu plus ou moins grand. ▪ Passe à un partenaire ayant la même couleur de maillot. ▪ Passe à un partenaire ayant une couleur de maillot différente.
LES RAMASSES MIETTES					
2	Courir, ramasser et poser le ballon.	2 équipes de 6 à 10 joueurs. Maillots de 2 couleurs différentes. Terrain 10x10, 15x15. Ballons (1 pour 2 à 1 pour 3). 	Les deux équipes trottaient dans l'espace.	Au départ les ballons sont posés au sol. Au signal, ramasser le ballon puis le reposer. Ne pas se toucher.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Nombre de ballons de plus en plus important. ▪ Espace de jeu plus ou moins grand. ▪ Réaliser un lancer en l'air avant de le poser. ▪ Passer le ballon à un partenaire de son équipe, ou de l'équipe adverse qui le pose à terre.
LA COURSE EN RELAIS					
3	Courir et passer le ballon à un partenaire à l'arrêt (relais).	Equipe de 4 joueurs. 2 Joueurs de chaque côté. 1 ballon. 	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.	Ne pas partir avant d'avoir la balle dans les mains. Ne pas faire des équipes de plus de 4 joueurs. Effectuer l'exercice dans un temps donné (en fonction de l'âge de l'enfant).	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Poser la balle au sol à chaque passage. ▪ Passer la balle à son partenaire. ▪ Augmenter la distance. ▪ Courir en tenant la balle de différentes façons (à 2 mains, d'une main).

SITUATIONS D'APPEL :

COURSES + LUTTES

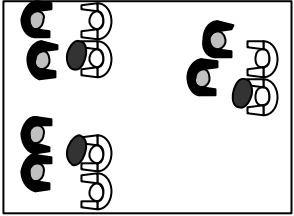





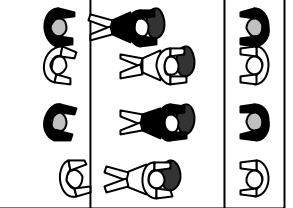
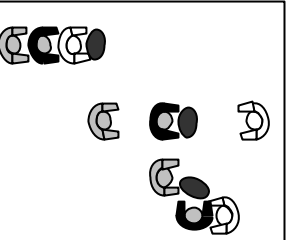




OBJECTIFS : Maîtriser le contact avec le sol et avec les partenaires lors des déplacements.

N°	BUT	DISPOSITIF	LANCEMENT	CONSIGNES	VARIABLES
LE JEU DES CEINTURES					
4	Courir et se toucher.	2 équipes de 6 à 10 joueurs. Terrain de 10x10 à 15x15. Maillots de 2 couleurs différentes. <div style="text-align: center; margin-top: 10px;">  </div>	Les élèves trottinent dans l'espace en se mélangeant.	Une équipe ceinture l'autre. Lorsqu'un élève croise un autre élève, il l'attrape par la taille. Respect de la règle : Ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Réduire ou augmenter l'espace ▪ Augmenter le nombre d'élèves. ▪ Se donner des coups d'épaules en se croisant avec ou sans ballon, et seulement quand celui à qui on donne le coup d'épaule nous regarde dans les yeux. ▪ Ne se touchent ou s'attrapent que ceux qui ont des maillots de même couleur, ou de couleurs différentes.
LES LAPINS ET LES RENARDS					
5	 : attraper et mettre au sol.  : franchir la ligne.	2 équipes de 6 à 10 joueurs. Ligne à 3 mètres. <div style="text-align: center; margin-top: 10px;">  </div>	Les  sont à 4 pattes. Les  à genoux ceinturent les  Au signal les  doivent rejoindre la ligne.	Utiliser l'ensemble des bras pour ceinturer Les  doivent rester à 4 pattes. Jeu dans un temps donné. Un point pour les  si ligne franchie. Respect de la règle : Idem 4.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Départ côte à côte sans contact préalable. ▪ Départ debout avec ou sans ballon pour les . ▪ Départ debout avec ou sans prise préalable pour les . ▪ Eloigner ou rapprocher la ligne d'arrivée.
LES COYOTES ET LES KANGOUROUS					
6	 : se déplacer pieds joints sans se faire attraper.  : attraper et faire tomber les  .	2 équipes de 6 à 10 joueurs. Terrain de 10x10 à 15x15. <div style="text-align: center; margin-top: 10px;">  </div>	Les  se déplacent pieds joints, les  se déplacent à 4 pattes sans sortir de l'espace.	Un  pour un  . Le  n'attrape pas plus haut que la ceinture (ceinturer). Les  tombés sortent de l'espace à quatre pattes (sécurité). Jeu dans un temps donné. Un point par  tombé. Respect de la règle : Idem 4.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Les  ont un ballon dans les mains. ▪ Les  peuvent faire tomber autant de  qu'ils veulent. ▪ Réduire l'espace du terrain. ▪ Augmenter le nombre de joueurs.

SITUATIONS D'APPEL :

MANIPULATIONS + LUTTES

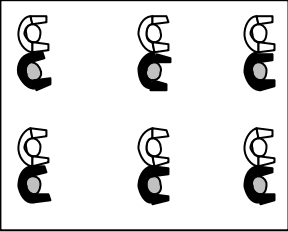
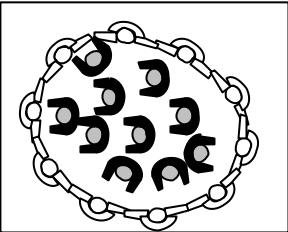
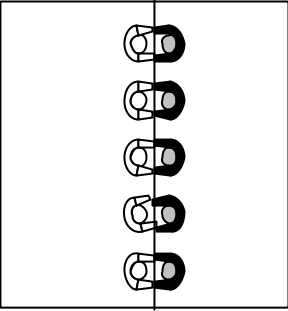
OBJECTIFS : Maîtriser le contact avec le sol et avec l'autre en tenant compte du ballon.

N°	BUT	DISPOSITIF	LANCEMENT	CONSIGNES	VARIABLES
LES VOLEURS ET LES GENDARMES					
7	Lutter pour conserver le ballon ou le récupérer.	2 équipes de 6 à 10 joueurs. Terrain de 10x10 à 15x15. Maillots de 2 couleurs différentes. <div style="text-align: center; margin-top: 10px;">  </div>	2  et 2   porteurs du ballon. Au signal les  doivent conserver le ballon le plus longtemps possible et les  doivent essayer de le récupérer.	Le ballon ne peut être lancé. Personne n'a le droit de faire tomber l'autre. Respect de la règle : Ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Réduire ou augmenter l'espace. ▪ Augmenter le nombre d'élèves. ▪ Autoriser les passes.
LE JEU DES LEZARDS					
8	Passer le ballon en étant au sol.	2 équipes de 6 à 10 joueurs. Ligne à 3 mètres. <div style="text-align: center; margin-top: 10px;">  </div>	Au signal, course en relais. En rampant avec le ballon dans les mains, une fois franchie la ligne, donner le ballon au partenaire, qui à son tour se met à plat ventre et rampe avec le ballon dans les mains.	Donner le ballon au partenaire en restant au sol et non en se mettant à genoux. Respect de la règle : Ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Départ debout. ▪ Départ debout avec ou sans ballon. ▪ Eloigner ou rapprocher la ligne d'arrivée.
BLOC PASSE					
9	Ramasser. Pousser. Donner.	Par 3 joueurs. Terrain de 10x10 à 15x15. 1 ballon pour 3. <div style="text-align: center; margin-top: 10px;">  </div>	Au signal  porteur du ballon, le pose au sol et se place en défense.  ramasse le ballon et va au contact de  et donne à  qui pose la balle au sol etc.	Le joueur en défense ne joue pas la balle. Respect de la règle : Ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ballon posé au sol au lieu d'être passé. ▪ Réduire l'espace du terrain. ▪ Augmenter le nombre de joueurs.

SITUATIONS D'APPEL :

LUTTES et CONTACT

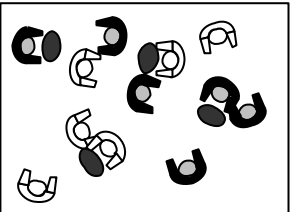
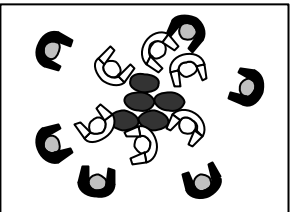









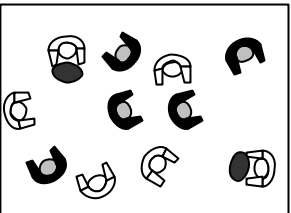









OBJECTIFS : Maîtriser le contact avec le sol et avec l'adversaire.

N°	BUT	DISPOSITIF	LANCEMENT	CONSIGNES	VARIABLES
LES TORTUES QUI LUTENT					
10	<p>☺ : rester sur ses appuis.</p> <p>☹ : retourner les ☺.</p>	 <p>2 groupes de 8 à 12 joueurs.</p>	<p>Les ☺ et les ☹ sont à 4 pattes.</p> <p>1 ☺ pour 1 ☹.</p> <p>Au signal les ☹ retournent les ☺ pour les mettre épaules au sol.</p>	<p>Les ☹ retournés ne bougent plus.</p> <p>Les ☺ ne retournent que leur tortue.</p> <p>Jeu dans un temps donné.</p> <p>Un point par ☹ retourné.</p> <p>Respect de la règle : Idem 9.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Les ☹ peuvent retourner plusieurs ☺ : coopération. Dans un temps donné combien de fois le ☹ a retourné son ☺. Départ des ☺ et ☹ en mouvement.
LE FILET A POISSONS					
11	<p>☺ : sortir du filet (poissons)</p> <p>☹ : empêcher les poissons de sortir.</p>	 <p>2 groupes de 8 à 12 joueurs.</p>	<p>Les ☹ se tiennent mains poignets ensemble en cercle.</p> <p>Les ☺ à l'intérieur.</p> <p>Au signal les ☺ doivent sortir du filet.</p>	<p>Les ☹ et les ☺ sont debout et doivent le rester.</p> <p>Jeu dans un temps donné.</p> <p>Un point par ☺ sorti.</p> <p>Respect de la règle : Ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Augmenter le nombre de joueurs. Les ☺ et ☹ se mettent sur les genoux.
JEU DE LA FRONTIERE					
12	<p>Les ☹ tirent.</p> <p>les ☺ résistent.</p>		<p>Les ☹ et les ☺ de chaque côté de la ligne se tiennent par les mains aux poignets.</p> <p>Au signal les ☹ tirent les ☺ pour leur faire franchir la ligne.</p>	<p>Les ☹ et ☺ doivent rester debout sans se lâcher.</p> <p>Jeu dans un temps donné.</p> <p>Un point pour les ☹ lorsqu'un ☺ franchit complètement la ligne.</p> <p>Respect de la règle : Idem 11.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Les ☹ et les ☺ jouent à la fois les deux rôles. Départ dos contre dos, ligne au milieu des 2 joueurs. Les ☹ et ☺ du même côté de la ligne sont l'un derrière l'autre. ☹ doit pousser ☺ pour lui faire franchir la ligne.

SITUATIONS D'APPEL :

COURSES + LUTTES + MANIPULATIONS

OBJECTIFS : Maîtriser le contact avec le sol et avec les partenaires lors des déplacements avec le ballon

N°	BUT	DISPOSITIF	LANCEMENT	CONSIGNES	VARIABLES
LES AUTOS TAMPONNEUSES					
13	Courir, faire des passes et se toucher.	2 équipes de 6 à 10 joueurs. Terrain de 10x10 à 15x15. Maillots de 2 couleurs différentes. 	Les élèves trottinent dans l'espace en se mélangeant et en se faisant des passes entre partenaires. Au signal on poursuit l'exercice en se donnant des petits coups d'épaule.	On ne se donne un petit coup d'épaule que lorsqu'on croise un autre élève et qu'on se regarde dans les yeux. Respect de la règle : Ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Réduire ou augmenter l'espace. ▪ Augmenter le nombre d'élèves. ▪ Se donner des coups d'épaules en se croisant avec ou sans ballon. ▪ Ne se touchent que ceux qui ont des maillots de même couleur. ▪ ou de couleurs différentes.
LES POULES ET LES RENARDS					
14	Conserver ou récupérer le ballon.	2 équipes de 6 à 10 joueurs. 	Les joueurs  ont un ballon chacun et courent avec les  dans l'espace. Au signal les  doivent se regrouper à 4 pattes et faire un cercle avec les ballons au milieu d'eux, les  doivent essayer de récupérer les ballons.	Les  et les  doivent rester à 4 pattes. Jeu dans un temps donné. Un point pour les  par ballon récupéré. Respect de la règle : Idem 13.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Se regrouper en faisant un cercle debout.
LES CHATS ET LES OISEAUX					
15	 : ne pas se faire attraper avec le ballon.  : attraper et faire tomber les porteurs de balle.	2 équipes de 6 à 10 joueurs. Terrain de 10x10 à 15x15. 	Les  ont 2 ballons et se font des passes entre eux. Les  doivent essayer d'attraper les joueurs  porteurs de balle.	Un  pour un  . Les  n'attrapent pas plus haut que la ceinture (ceinturer). Jeu dans un temps donné. Un point par  tombé. Respect de la règle : Ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Les  peuvent faire tomber autant de  qu'ils veulent. ▪ Réduire l'espace du terrain. ▪ Augmenter le nombre de joueurs.

LISTE DES SITUATIONS D'APPRENTISSAGE

(situations - problèmes et exercices)

Les situations sont classées par étapes et par objectifs ou thèmes.



Quelles situations en rapport avec les objectifs ?

LES OBJECTIFS DES ETAPES		SITUATIONS PROPOSEES ET VARIANTES (V n°)	Numéro & Page
E T A P E 1	<ul style="list-style-type: none"> • ACCEPTER les contacts avec l'adversaire et le sol. • PARTICIPER à la lutte collective. • AVANCER seul ou en grappe. • EMPECHER D'AVANCER seul ou collectivement dans la grappe. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Jeu ancien..... ▪ Jeu du maillot (variante)..... ▪ Jeu de bataille avec zones..... ▪ Jeu multi ballons..... ▪ Jeu avec score/plaquage (variante)..... ▪ Exercices de plaquages et poussée collective (cf. situations d'appel). 	1 p 44 V1 p 44 2 p 45 3 p 46 V2 p 45
	<ul style="list-style-type: none"> • COMPRENDRE ET RESPECTER les règles fondamentales du jeu : la marque, les droits et devoirs, le jeu au sol, le hors jeu. • OBSERVER ET APPRECIER le jeu (qui avance ? qui lutte ? qui ne respecte pas les règles ? ...). 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Jeu ancien avec score spécifique sur les règles (pour réguler)..... <p><i>Dans les différents types de situations de l'étape 1.</i></p>	1 p 44
E T A P E 2	<ul style="list-style-type: none"> • AVANCER en utilisant les partenaires proches (relais). 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Les relais..... ▪ Les surnombres (variante)..... ▪ Le passe muraille..... ▪ Le 2c 1 + 1..... ▪ Le béré aménagé..... ▪ Le miroir..... ▪ Les plaquages en effectif complet..... ▪ Le passe muraille avec score/blocages (variante)..... 	4 p 50 V4 p 50 5 p 51 8 p 54 9 p 55 6 p 52 7 p 53 V5 p 51
	<ul style="list-style-type: none"> • EMPECHER D'AVANCER seul et s'organiser pour s'opposer avec les partenaires proches. • S'ORGANISER individuellement et collectivement pour conserver ou récupérer le ballon. • COMPRENDRE ET RESPECTER les règles complémentaires du jeu : le hors jeu sur regroupements, sur remises en jeu. • OBSERVER ET APPRECIER le jeu (qui joue en relais ? qui lutte lors des phases de blocage ? qui s'oppose ? qui récupère le ballon ?...). • PARTICIPER aux tâches d'arbitrage (chronométré, être juge de ligne...) et au fonctionnement des situations. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Score/règles : hors jeu sur regroupement..... <p><i>Dans les différents types de situations de l'étape 2.</i></p>	V4 p 50 V5 p 51
E T A P E 3	<ul style="list-style-type: none"> • AVANCER en utilisant les partenaires proches (relais) et éloignés. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Le bon choix..... ▪ Les relais (évolution score selon le choix)..... ▪ Les défenses étagées (7 contre 3 + 2 + 2)..... ▪ Le 4c 4..... ▪ Exercices de plaquage (variante)..... 	10 p 60 V4 p 50 11 p 61 12 p 62 V8 p 54
	<ul style="list-style-type: none"> • EMPECHER D'AVANCER seul et s'opposer avec ses partenaires pour fermer les espaces. • S'ORGANISER individuellement et collectivement pour conserver ou récupérer le ballon. • FRANCHIR la ligne d'avantage dans les situations d'équilibre (remises en jeu ou blocages). • COMPRENDRE ET RESPECTER les règles complémentaires du jeu. • ASSURER Les différents rôles sociaux (observer le jeu, arbitrer, organiser une situation d'apprentissage, une rencontre, apprécier le jeu...). 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ L'organisation collective en opposition..... ▪ Les blocages..... ▪ Le lancement du jeu à l'équilibre..... ▪ La relance sur blocage..... <p><i>Dans les différents types de situations de l'étape 3.</i></p>	13 p 63 14 p 64 15 p 65 16 p 66

PRESENTATION DES SITUATIONS D'APPRENTISSAGE



Comment sont-elles organisées ?

NOM DE LA SITUATION		ETAPE	N°
<p>Objectif(s) de l'enseignant</p> <ul style="list-style-type: none"> Ce que l'enseignant cherche à enseigner en terme de principes. 	<p>Règle(s) d'action/Attitude(s) à construire par les élèves</p> <p style="text-align: center;">A quelles conditions et comment faire concrètement?</p>		
<p>Dispositif : Comment la situation est-elle organisée ?</p> <p><u>Groupe</u> : Nombre de joueurs par équipe ou organisation.</p> <p><u>Espace</u> : Largeur et longueur. Cibles si elles existent.</p> <p><u>Temps</u> : Durée = séquence de jeu. Nombre de manches ou nombre de ballons joués.</p> <p><u>Matériel</u> : Ballons, balises, chasubles ...</p> <p>But : But de la tâche motrice proposée.</p> <p>Score : En relation avec le but du jeu mais également avec un ou des principes recherchés.</p> <p>Lancement du jeu : Préciser comment le jeu démarre, la circulation des joueurs sur et hors du terrain. Il est en cohérence avec le niveau des joueurs et les objectifs poursuivis.</p>			<p>Consignes, règles</p> <p>Précisions sur le fonctionnement (type d'opposition, d'utilisation), aménagement possible de règles.</p> <p>Critères de réussite</p> <p>Éléments qui permettent à l'apprenant et à l'Enseignant de savoir si le but de la tâche est atteint.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin-left: auto; margin-right: auto;"> <p>Flèche indiquant le sens d'attaque</p> </div>
POUR EVALUER - REGULER			
<p style="text-align: center;">COMPORTEMENTS OBSERVES</p> <ul style="list-style-type: none"> Les comportements habituellement repérés. 		<p style="text-align: center;">INTERVENTIONS POSSIBLES</p> <ul style="list-style-type: none"> Les régulations à envisager, afin que la situation reste dans la fourchette de réussite de l'élève avec un décalage optimum. 	
POUR FAIRE EVOLUER LA SITUATION			
<p style="text-align: center;">VARIANTES</p> <p>Différents types de variables :</p> <ul style="list-style-type: none"> Espace : Largeur, profondeur, zone. Rapport numérique, rapport de force (cf. comment créer un rapport de force au lancement ? page suivante). Effectif : Complet ou réduit. Type d'opposition Type d'utilisation } Avec ou sans consigne Ballon(s) : Nombre, posés, lancés, où ? Quand ? Comment ? A qui ? Règles : Aménagées ou non. Système de score 		<p style="text-align: center;">EFFETS RECHERCHES</p> <ul style="list-style-type: none"> Afin de varier les situations, les rendre plus ou moins difficiles ou complexes 	

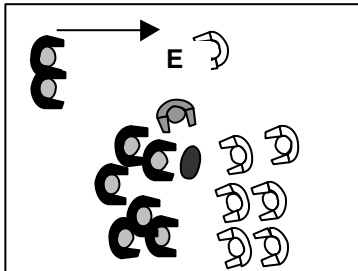
* **Comment créer des rapports de force différents lors des lancements ?**
(Quand le ballon devient disponible pour le jeu)

FAVORISER LA PREACTION DES JOUEURS, dès les premières séances, en utilisant des PRE-LANCEMENTS (courses de l'Enseignant, ballon lancé en l'air et récupéré par l'Enseignant puis donné, ballon qui roule au sol, passages de balises, signaux sonores de départ, jeu ou consignes préalables...)

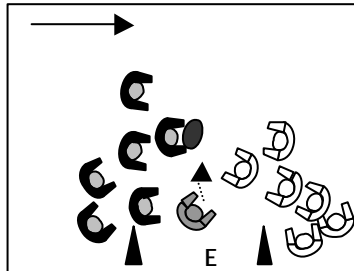
En équilibre : Il y a autant de joueurs qui peuvent jouer en avançant d'un côté comme de l'autre.

Conséquences possibles : Des blocages rapides du jeu, l'obligation pour les utilisateurs de rompre cet équilibre en leur faveur, une facilitation des réponses défensives...

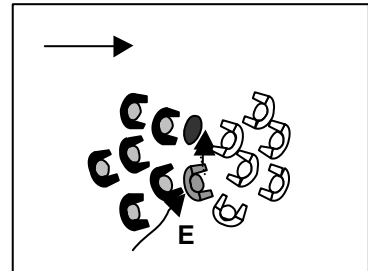
EXEMPLES avec ou sans pré-lancements



Ballon donné à l'arrêt, pas de pré-lancement.



Pré-lancement par passage de balises « symétriques » en même temps par les deux groupes.



Pré-lancement par course de E, tous les joueurs peuvent avancer quand E donne le ballon.

En déséquilibre : Qui évoluera du très favorable (beaucoup de partenaires en situation d'avancer contre beaucoup d'adversaires en obligation de reculer pour jouer) au très défavorable (l'inverse) soit pour les utilisateurs, soit pour les opposants.

Conséquences possibles : Favoriser le jeu de l'un des deux groupes, minimiser le rôle des dominants, faciliter la mise en évidence de l'efficacité du respect des principes fondamentaux du jeu, simplifier ou complexifier la tâche.

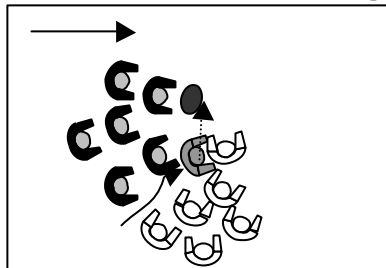
EXEMPLES

Du très FAVORABLE pour les

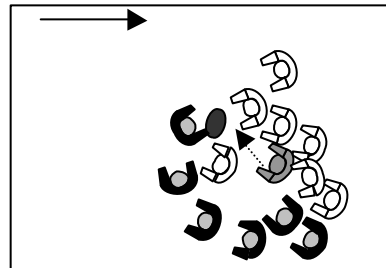


au

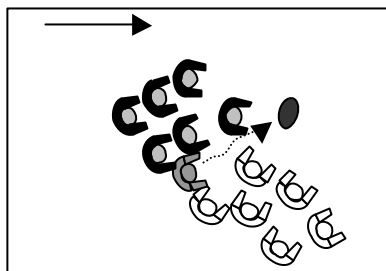
très DEFAVORABLE pour les



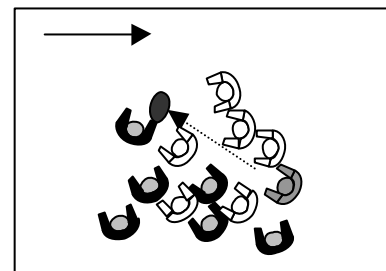
Par sa course et en obligeant les opposants à ne pas le dépasser, E met tous les utilisateurs en avançant et beaucoup d'opposants en reculant.



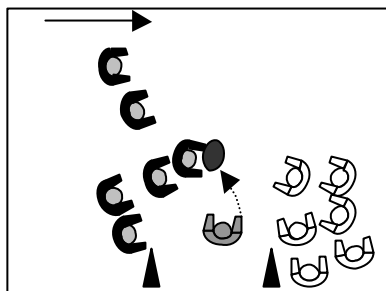
Par sa course et en obligeant les opposants à le suivre de très près, E met tous les utilisateurs en reculant et tous les opposants en avançant.



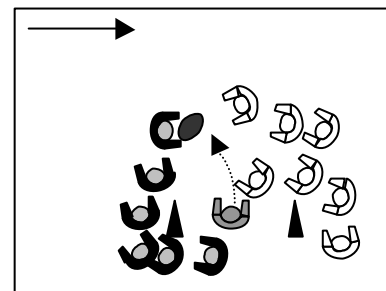
E fait rouler le ballon dans le camp des opposants, seuls les utilisateurs peuvent le ramasser et jouer.



E fait rouler le ballon dans le camp des utilisateurs, seuls les utilisateurs peuvent le ramasser et jouer.



Quand E lance le ballon en l'air les utilisateurs entrent sur le terrain, quand E reçoit le ballon dans les mains entrée des opposants.



E lance le ballon en l'air les opposants entrent sur le terrain, quand E reçoit le ballon dans les mains entrée des utilisateurs.



ETAPE 1

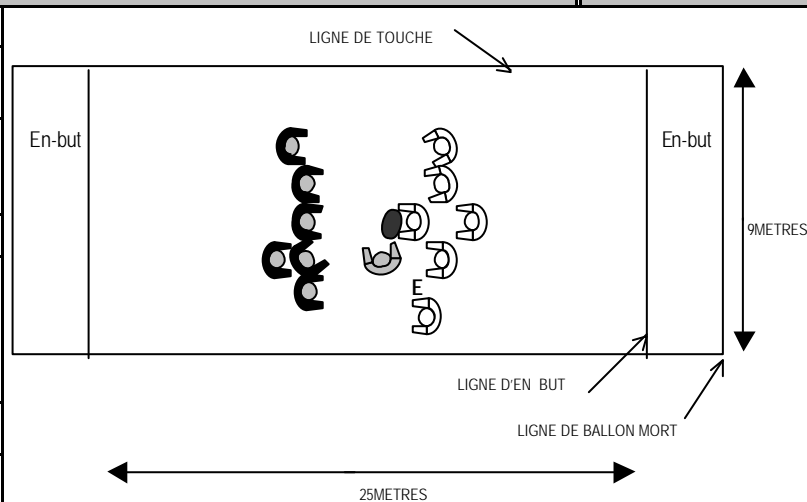
■ SITUATION DE REFERENCE



**TAPE
1**

■ DISPOSITIF

Groupe	6 contre 6 ou 7 contre 7 ou 8 contre 8 selon l'effectif de la classe.
Espace	Largeur = 1.5 mètre par joueur d'une équipe (ex : équipe de 6 = 9 m). Longueur = 25 mètres.
Marque	1 point par essai marqué.
Matériel	Terrain en herbe éloigné de poteaux ou barrière (pas à moins de 5 m). 1 médecine-ball, ou un ballon. 2 jeux de maillots. plots en plastique souple (traçage).
But	MARQUER et EMPECHER DE MARQUER.
Consignes	JEU REEL en RESPECTANT les REGLES FONDAMENTALES.



■ REGLES

	Mise et Remise en jeu	OÙ ?	COMMENT ?	BALLON POUR
LA MARQUE	En début de situation. Après essai.	Au centre du terrain.	L'arbitre de profil (ligne des épaules parallèle aux lignes de touches) présentera le ballon à bout de bras à l'équipe qui doit en bénéficier et s'assurera que les adversaires sont bien à 3 m.	On donnera toujours 5 ballons de suite à une équipe et 5 ballons de suite à l'autre. Et ainsi de suite...
LE HORS JEU				
L'EN AVANT	Après faute ou sortie en touche.	Au point de faute, mais pas à moins de 3 m de toutes lignes.		
LE JEU AU SOL				
DROITS et DEVOIRS	Tout joueur peut porter, passer, le ballon, et plaquer (ref lexique) un adversaire. Tout joueur doit se contrôler et respecter ses adversaires, partenaires et arbitre.			

■ COMMENT UTILISER LA SITUATION DE REFERENCE

SITUER L'EVOLUTION DES RESULTATS ET DES SCORES

Dans un rapport d'opposition équilibré : * Nombre d'essais marqués * Nombre d'essais encaissés
* Les écarts sont-ils importants ou non ? * Les victoires sont-elles partagées ou non ?

SITUER L'EVOLUTION DE LA PARTICIPATION DES JOUEURS

Les points sont-ils de plus en plus partagés au sein de chaque équipe ? * Qui marque et combien de points ? * Qui lutte pour posséder le ballon ?
* Qui avance ? * Qui refuse le contact ? * Qui s'oppose au porteur du ballon ?

SITUER L'EVOLUTION DE LA CONNAISSANCE DES REGLES

Qui respecte les règles fondamentales ? Qui comprend ces règles ?

SITUER L'EVOLUTION DES REACTIONS EMOTIVES DES JOUEURS

Qui refuse de participer ? Qui réagit aux réussites et aux échecs de son équipe ? Qui se plaint ?

Comportements observés au début de l'unité d'apprentissage

Comportements attendus à la fin de l'unité d'apprentissage

Porteur	Reculé ou contourne et/ou joue seul. Il se débarrasse de la balle ou la perd au contact.	Porteur	Avance vers la surface de marque adverse. S'engage au contact.
Non porteur	Ils sont éloignés du porteur ou de l'action.	Non porteur	Suit le mouvement du ballon et aide le porteur bloqué en le poussant.
Opposant direct	Les opposants suivent le porteur, le touchent ou l'accrochent par le maillot.	Opposant direct	Il se place en face du porteur du ballon.
Opposant indirect	Ils restent éloignés de l'action.	Opposant indirect	Les joueurs engagent la face et les épaules dans les regroupements.
Joueur	Le joueur ne contrôle pas son niveau d'engagement. Il commet des actions dangereuses et ou conteste les décisions de l'arbitre.	Joueur	Les joueurs poursuivent l'action après une chute ou un contact. Les joueurs ne font plus de fautes sur les règles fondamentales.

FICHE D'OBSERVATION *

Match N°

Equipe :

Situation de référence de l'Etape 1

■ CRITERES	* INDICATEURS (observables)			
	Mettre une barre chaque fois que			
<input type="checkbox"/> Accepter les contacts (adv/sol). <input type="checkbox"/> Participer à la lutte collective. <input type="checkbox"/> Avancer seul ou en grappe. <input type="checkbox"/> Empêcher d'avancer seul ou dans la grappe. <input type="checkbox"/> Comprendre et respecter les règles fondamentales.	Les joueurs de l'équipe ont le ballon		Les joueurs de l'équipe n'ont pas le ballon	
	Ils luttent		Ils luttent	
	Ils avancent		Ils avancent	
	Ils marquent		Ils plaquent	
	Ils commettent une faute		Ils commettent une faute	

* **Observation possible avec les élèves** : indicateurs à répartir (4 élèves au moins pour une équipe)

Observation de l'enseignant : les joueurs qui ne participent pas

⑨ EXPLOITATION

① L'écart entre les points marqués et les points encaissés indique l'équilibre des équipes.

② Le rapport $\frac{\text{Nombre de luttés et de placages}}{\text{Nombre de ballons joués}}$ ➤ indique la disponibilité par rapport au combat

③ Le rapport $\frac{\text{Nombre de fois où les joueurs avancent}}{\text{Nombre de ballons joués}}$ ➤ indique l'appropriation d'un principe fondamental du jeu

④ Le rapport $\frac{\text{Nombre d'essais}}{\text{Nombre de ballons joués}}$ ➤ indique l'efficacité en utilisation

⑤ Le rapport $\frac{\text{Nombre de fautes}}{\text{Nombre de ballons joués}}$ ➤ indique l'appropriation des règles fondamentales

⑥ Le rapport $\frac{\text{Nombre d'élèves refusant de participer}}{\text{Nombre total d'élèves de l'équipe}}$ ➤ indique la participation des élèves au jeu

JEU ANCIEN	ETAPE 1	N° 1
-------------------	----------------	-------------

Objectif(s) de l'enseignant <ul style="list-style-type: none"> • ACCEPTER les contacts avec l'adversaire et le sol. • AVANCER seul ou en grappe vers la cible. • EMPECHER D'AVANCER seul ou collectivement dans la grappe. • COMPRENDRE ET RESPECTER les règles fondamentales du jeu : la marque, les droits et devoirs, le jeu au sol. 	Règle(s) d'action/Attitude(s) à construire par les élèves	
	Porteur	<ul style="list-style-type: none"> ▪ J'avance au contact avec le ballon sur les points fragiles et vers le camp adverse. ▪ Si j'arrive au contact, je m'organise (tête, dos, bassin) pour conserver le ballon. ▪ Je ne me débats pas afin de ne pas blesser les autres. ▪ Si je suis au sol, je lâche le ballon dans mon camp.
	Non Porteur	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Je me place près du porteur afin de pouvoir protéger ou participer à la poussée collective.
	Opposant direct	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Je maîtrise mon action sur l'adversaire, afin de ne pas le blesser.

Dispositif : <u>Groupe</u> : 6 à 8 par équipe. <u>Espace</u> : Larg : env. 1m / joueur. Long : 2 fois largeur + 2 en-buts. <u>Temps</u> : Séquences de jeu 2 à 3 min. <u>Matériel</u> : Médecine-ball. 2kg ou + si nécessaire. But : Marquer plus que l'adversaire. Score : 5 pts par essai.		Critères de réussite : Sur une séquence de jeu 2 à 3 minutes : investissement global à la lutte et peu de fautes observées sur la loyauté ou sur le jeu au sol.
Lancement du jeu : par l'Enseignant favorisant le combat au départ les 2 équipes proches (env 2m) : ballon présenté aux joueurs.		
Consignes, règles : Les règles sont évolutives, elles apparaissent par NECESSITE <ul style="list-style-type: none"> - pour les utilisateurs : respecter le jeu au sol ; - pour les opposants : respecter le jeu au sol, interdire toutes formes d'opposition dangereuses, les charges sur les joueurs sans ballon ; - pour les observateurs : évaluer par rapport aux objectifs : qui lutte ? qui avance ? qui respecte les règles ? 		

POUR EVALUER - REGULER

COMPORTEMENTS OBSERVES <ul style="list-style-type: none"> ▪ Des joueurs ne participent jamais aux phases de lutttes. ▪ Des joueurs gardent le ballon au sol. ▪ Joueurs dominants physiques. 	INTERVENTIONS POSSIBLES <ul style="list-style-type: none"> ➤ Lancer le jeu avec ceux-ci dans une situation d'opposition proche ou mettre en place un système de score pour la participation. ➤ Score en rapport avec les règles par ex : 2pts aux adversaires. ➤ Mettre en place des groupes de niveaux. ➤ Score par rapport à l'arrêt des dominants, valoriser le blocage collectif
---	---

POUR FAIRE EVOLUER LA SITUATION

VARIANTES <ul style="list-style-type: none"> ▪ Jeu du maillot : jouer sans ballon, un joueur, avec un maillot différent, doit aller (être amené) dans l'en-but adverse : il remplace le ballon (lui permettre de se relever après un plaquage). ▪ Introduire les règles du hors jeu à partir d'une séquence avec droit de charge sur tous (avec ou sans ballon). ▪ Possibilité de ne pas utiliser le médecine-ball mais un ballon avec consigne : donner la balle de « mains à mains » ou lancement très proche. 	EFFETS RECHERCHES <ul style="list-style-type: none"> ➤ Augmenter la lutte pour l'avancée. ➤ Apprentissage des règles essentielles (hors jeu). ➤ Gérer la représentation de l'activité pour les enfants.
--	---

JEU DE BATAILLE AVEC ZONES

ETAPE 1

N° 2

Objectif(s) de l'enseignant

- AVANCER seul ou en grappe.
- EMPECHER D'AVANCER seul ou collectivement dans la grappe.
- RESPECTER les règles fondamentales du jeu : la marque, les droits et devrs, le jeu au sol, le hors jeu.

Règle(s) d'action/Attitude(s) à construire par les élèves

Porteur

- J'avance avec le ballon dans les espaces libres pour franchir les zones.
- Près de l'adversaire, je m'organise pour continuer à faire avancer l'équipe, en passant à un partenaire près de moi qui peut avancer.
- Si je suis au contact, je m'organise pour conserver le ballon, je me tourne vers mes partenaires.
- Si je suis au sol, je lâche le ballon vers mes partenaires.

Non Porteur

- Je me place près du porteur afin de pouvoir recevoir le ballon, pousser, ou protéger (jambes fléchies, dos placé, tête relevée) pour continuer d'avancer.

Opposant direct

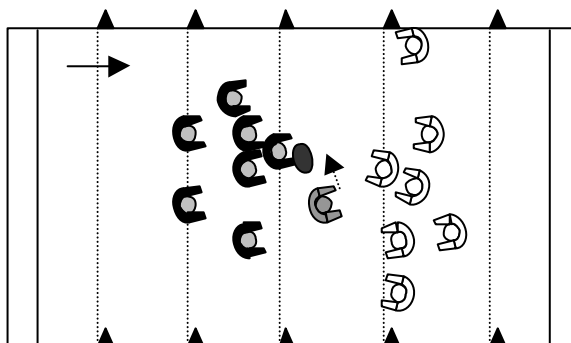
- Je me place en face du porteur afin d'empêcher le franchissement des zones et d'avancer moi même.
- Je me baisse en regardant la taille, je ceinture, je serre les jambes pour aller au sol avec le porteur.

Opposant en soutien

- Je me déplace pour être en face des futurs porteurs de ballon, sur les blocages, je pousse (tête placée).

Dispositif :

- Groupe :** 6 à 8 par équipe.
Espace : Larg : env. 1,5 m à 2 m par joueur.
 Long : 2 fois largeur + 2 en - buts.
Temps : Séquences de 2 à 3 min.
Matériel : Médecine-ball 2kg.
 ou + si nécessaire ou ballon.
 Balises tous les 5 m.
But : Marquer plus que l'adversaire.
Score : 5 points par zone franchie du ballon
 1 point pour les opposants.



Consignes, règles :

- Règles fondamentales : hors jeu, en avant, le jeu au sol.
 Respect du lancement de jeu, les opposants restent sur une ligne tant que le joueur utilisateur n'a pas reçu le ballon.
 - pour les observateurs : évaluer par rapport aux objectifs : combien de zones franchies ? qui avance ? comment ? (passe, en poussée collective) qui s'oppose ? comment ? qui respecte les règles ?

Lancement du jeu : Favorisant au départ l'avancée d'un joueur dans un espace libre, les opposants sur la première ligne à 5m. Retour après essai au milieu, sinon sur la ligne de l'arrêt de jeu.

Critères de réussite :

Sur une séquence de jeu 2 à 3 minutes : investissement global à la lutte et peu de fautes observées sur la loyauté ou sur le jeu au sol. Les joueurs avancent dans les espaces libres et marquent des essais.

POUR EVALUER - REGULER

COMPORTEMENTS OBSERVES

- Trop de difficultés à avancer.
- Joueurs dominants physiquement.
- Des joueurs partent en contournant, vers l'arrière, vers les touches.
- Des joueurs se placent en avant du porteur de balle.
- Les joueurs ne s'opposent pas efficacement.

INTERVENTIONS POSSIBLES

- Lancer le jeu face à des opposants moins organisés.
- Mettre en place des groupes de niveaux en collectif réduit.
- Utiliser un score par rapport à l'arrêt des dominants, valoriser le blocage collectif.
- Réduire l'espace sur la largeur, insister sur la notion d'avancer en donnant un score plus important.
- Insister sur la notion de hors jeu, score en rapport avec les règles : 2 pts pour les adversaires si hors jeu.
- Proposer des exercices de renforcement du plaquage (cf. situation d'appel).

POUR FAIRE EVOLUER LA SITUATION

VARIANTES

- Introduire le hors jeu sur regroupement.
- Augmenter la largeur du terrain.
- Jeu avec score/placage : ne plus compter de points pour les relais, valoriser les plaquages efficaces (qui mettent au sol le porteur) 5 points par essai et 2 pts par plaquage.

EFFETS RECHERCHES

- Apprentissage des nouvelles règles.
- Augmenter progressivement les espaces libres.
- Ressentir l'utilité du soutien si placage efficace, renforcer l'opposition en jeu.

JEU MULTI BALLONS	ETAPE 1	N° 3
-------------------	---------	------

Objectif(s) de l'enseignant <ul style="list-style-type: none"> • RENFORCER le statut d'utilisateur ou d'opposant. • ACCEPTER les contacts individuels. • AVANCER seul vers la cible. • EMPECHER D'AVANCER seul ou collectivement. • COMPRENDRE ET RESPECTER les règles fondamentales du jeu : la marque, les droits et devoirs, le jeu au sol, le hors jeu. 	Règle(s) d'action/Attitude(s) à construire par les élèves	
	Porteur	<ul style="list-style-type: none"> ▪ J'avance avec le ballon sur les points fragiles et vers le camp adverse. ▪ Si j'arrive au contact, je m'organise (tête, dos, bassin) pour conserver le ballon.
	Non Porteur	<ul style="list-style-type: none"> ▪ (Evolution au cours du jeu) je me place près du porteur afin de pouvoir protéger ou participer à la poussée collective.
	Opposant direct	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Je maîtrise mon action sur l'adversaire afin de ne pas le blesser, pour l'amener au sol ou en touche. ▪ Je me baisse en regardant la taille, je ceinture, je serre les jambes pour aller au sol avec le porteur.
	Opposant en soutien	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Je me replace en face d'un futur porteur.

Dispositif : <u>Groupe :</u> 6 à 8 par équipe. <u>Espace :</u> Larg: env 1 m à 1.5 m/ joueur. Long: 1,5 à 2 fois largeur + 2 en-but. <u>Temps :</u> Durée limitée = séquence de jeu 1 à 2 min. <u>Matériel :</u> Médecine-ball 2kg ou ballons (1 par joueur). But : Marquer dans le camp adverse. Score : 1 point par ballon séquence.		Lancement du jeu : les utilisateurs partent de leur camp sans élan. Les opposants sont dispersés dans le terrain proche, le jeu démarre au signal. Critères de réussite : Sur une séquence de jeu : peu de fautes observées sur la loyauté ou sur le respect des consignes, le plus grand nombre de ballons est apporté dans l'en-but.
Consignes, règles : <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Pour les utilisateurs :</i> si je suis plaqué, ou poussé en touche, je lâche le ballon dans mon camp, je sors du terrain et je retourne dans mon camp afin de me remettre en jeu. Si je marque, je sors du terrain et retourne dans mon camp pour aider mes partenaires. ▪ <i>Pour les opposants :</i> je n'utilise JAMAIS le ballon, laisser les utilisateurs prendre les ballons au sol. ▪ <i>Pour les observateurs :</i> évaluer par rapport aux objectifs : qui avance ? comment ? qui respecte les consignes ? en utilisation et en opposition. 		

POUR EVALUER - REGULER

<p style="text-align: center; font-weight: bold; background-color: #cccccc; padding: 2px;">COMPORTEMENTS OBSERVES</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Des joueurs ne respectent pas les consignes de fonctionnement. ▪ Des joueurs n'avancent pas vers la cible. ▪ Des joueurs ne plaquent pas. ▪ Des joueurs dominants physiques. ▪ Des joueurs ne se régulent pas (coursées désordonnées, attitudes dangereuses). ▪ Des ballons sont lancés vers la cible. 	<p style="text-align: center; font-weight: bold; background-color: #cccccc; padding: 2px;">INTERVENTIONS POSSIBLES</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Lancer le jeu en faisant rappeler les consignes par un élève et mettre en place un système de score sur le respect des consignes. ➤ Mettre en place des groupes de niveaux et valoriser. ➤ Proposer des groupes de niveaux, et des exercices spécifiques. ➤ Mettre en place des groupes de niveau, leur donner des médecine-ball, leur limiter le nombre de ballons utilisables. ➤ Rappel des consignes, les placer en position d'observateurs. ➤ Rappel de la règle pour la marque « aplatir le ballon ».
---	--

POUR FAIRE EVOLUER LA SITUATION

<p style="text-align: center; font-weight: bold; background-color: #cccccc; padding: 2px;">VARIANTES</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Permettre aux opposants d'arracher les ballons au porteur debout. ▪ Si le joueur sort en touche, le ballon est définitivement perdu. ▪ Matérialiser des zones (cf. jeu des zones), points par zones atteintes par les ballons. ▪ Jouer le ballon « mains à mains », pas de passes. ▪ Varier la durée, compter le nombre d'essais sur 30 sec. 	<p style="text-align: center; font-weight: bold; background-color: #cccccc; padding: 2px;">EFFETS RECHERCHES</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Renforcer l'attitude au contact. ➤ Valoriser les efforts afin de rester sur le terrain. ➤ Pour ceux qui n'atteignent pas la cible. ➤ Limiter le désordre si la situation génère trop de risque. ➤ Ajouter une pression d'apprentissage, valoriser l'investissement défensif.
---	---



ETAPE 2

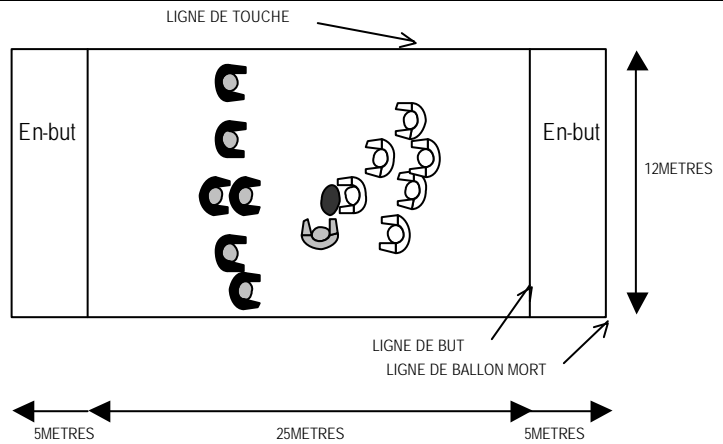
■ SITUATION DE REFERENCE



TAPE
2

DISPOSITIF

Groupe	6 contre 6 ou 7 contre 7 ou 8 contre 8 selon l'effectif de la classe.
Espace	Largeur = 2 mètres par joueur d'une équipe (ex : équipe de 6 = 12m). Longueur = 25 mètres + en-but (2x5m).
Marque	1 point par essai marqué.
Matériel	Terrain en herbe éloigné de poteaux ou barrière (pas à moins de 5m). 1 médecine-ball, ou un ballon. 2 jeux de maillots. plots en plastique souple (traçage).
But	MARQUER et EMPECHER DE MARQUER.
Consignes	JEU REEL en RESPECTANT les REGLES FONDAMENTALES.



■ REGLES

		Mise et Remise en jeu	OÙ ?	COMMENT ?	BALLON POUR
LA MARQUE	ESSAI= Ref lexicque.	En début de situation Après essai	Au centre du terrain	L'arbitre de profil (ligne des épaules parallèle aux lignes de touches) présentera le ballon à bout de bras, à l'équipe qui doit en bénéficier et s'assurera que les adversaires sont bien à 3m.	On donnera toujours 10 ballons en alternance 1ballon à une équipe, un ballon à l'autre et ainsi de suite. L'action prendra fin quand le ballon deviendra mort (sortie du terrain) ou qu'une faute sera commise. On permettra donc à l'équipe en opposition au départ de l'action, de récupérer le ballon et contre attaquer. Attention tout de même que les temps de jeu ne soient pas trop longs.
LE HORS JEU	Ref/ lexicque. Dans le jeu courant et sur regroupements.	Après faute ou sortie en touche.	Au point de faute, mais pas à moins de 3m de toutes lignes.		
L'EN AVANT	Ref/ lexicque. Doit être sanctionné sur passe volontaire mais pas sur maladresse.				
LE JEU AU SOL	Ref/ lexicque.				
DROITS et DEVOIRS	Tout joueur peut porter, passer, botter le ballon, et plaquer (ref. lexicque) un adversaire. Tout joueur doit se contrôler et respecter ses adversaires, partenaires et arbitre.				

■ COMMENT UTILISER LA SITUATION DE REFERENCE

SITUER L'EVOLUTION DES RESULTATS ET DES SCORES

Dans un rapport d'opposition équilibré :

- * Nombre d'essais marqués
- * Nombre d'essais encaissés.
- * Les écarts sont-ils importants ou non ?
- * Les victoires sont-elles partagées ou non ?

SITUER L'EVOLUTION DE LA PARTICIPATION DES JOUEURS

- * Qui conserve au contact ?
- * Qui passe le ballon avant d'être bloqué ?
- * Qui se place pour recevoir le ballon et pour avancer ?
- * Qui plaque le porteur du ballon ?
- * Qui s'organise sur les espaces fragiles de sa défense ?

SITUER L'EVOLUTION DE LA CONNAISSANCE DES REGLES

JOUEURS

- * Qui respecte les règles fondamentales et complémentaires ?
- * Qui les comprend ?
- * Qui fait respecter les règles fondamentales ? (co-arbitre)
- * Qui hésite ?
- * Qui participe à l'organisation ?
- * Qui participe à l'observation ?

NON JOUEURS

Comportements observés au début de l'unité d'apprentissage

Comportements attendus à la fin de l'unité d'apprentissage

Comportements observés au début de l'unité d'apprentissage		Comportements attendus à la fin de l'unité d'apprentissage	
Porteur	Il avance droit et/ou passe le ballon sans pression ou au moment du blocage.	Porteur	Le porteur du ballon avance, garde le ballon au contact et ou passe à un partenaire proche avant d'être bloqué.
Non porteur	Ils sont nombreux dans l'axe du porteur et peu sur le plan latéral. Les soutiens sur blocages commencent à être organisés en rôles.	Non porteur	Le partenaire du porteur peut avancer dans les espaces quand il reçoit le ballon ou s'investit dans la lutte immédiatement pour conserver le ballon. Les partenaires du porteur se placent dans l'axe du ballon et sur le plan latéral.
Opposant direct	Il est centré sur le porteur du ballon, le bloque et le plaque de temps en temps.	Opposant direct	L'opposant direct du porteur est placé en face de lui et le plaque.
Opposant indirect	Ils se déplacent en direction du ballon.	Opposant indirect	Les opposants se placent dans les espaces fragiles de leur défense.
Joueur	Le joueur participe par à coup quand il est sollicité Les regroupements avancent mais le ballon n'est pas toujours libéré.	Joueur	Tout le monde participe à la lutte en engageant la face et les épaules dans les regroupements. Les regroupements avancent et le ballon est conservé Toutes les règles sont respectées.

FICHE D'OBSERVATION*

Match n°
Equipe :

Situation de référence de l'Etape 2

* RITERES	INDICATEURS (observables)			
	■ <i>Mettre une barre chaque fois que</i>			
<input type="checkbox"/> Avancer en relais <input type="checkbox"/> Empêcher d'avancer seul et avec les partenaires proches <input type="checkbox"/> Conserver ou récupérer collectivement <input type="checkbox"/> Comprendre et respecter les règles complémentaires (hors jeu sur regroupement)	Les joueurs de l'équipe ont le ballon		Les joueurs de l'équipe n'ont pas le ballon	
	Ils avancent en relais		Ils plaquent	
	Ils conservent le ballon au contact		Ils récupèrent le ballon	
	Ils marquent			
	Ils commettent une faute de hors jeu		Ils commettent une faute de hors jeu	

* **Observation possible avec les élèves** : indicateurs à répartir (3 élèves au moins pour une équipe)

⑨ EXPLOITATION

① L'écart entre les points marqués et les points encaissés indique l'équilibre des équipes.

② Les rapports

<u>Nombre de relais</u>	}	➤ indiquent l'appréciation de la pression exercée par le ou les opposants et l'efficacité en utilisation
Nombre de ballons joués		
<u>Nombre de ballons conservés</u> Nombre de ballons joués		
<u>Nombre d'essais marqués</u> Nombre de ballons joués		

③ Les rapports

<u>Nombre de placages</u>	}	➤ indiquent l'appréciation de la pression exercée par le ou les opposants et l'efficacité en opposition
Nombre de ballons joués par l'adversaire		
<u>Nombre de ballons récupérés</u>		
Nombre de ballons joués par l'adversaire		

④ Le rapport

<u>Nombre de fautes de hors jeu</u>	➤	indique l'appropriation des règles complémentaires
Nombre de ballons joués		

Objectif(s) de l'enseignant

- AVANCER en utilisant les partenaires proches (au blocage et avant le blocage).
- AVANCER en opposition.

Règle(s) d'action/Attitude(s) à construire par les élèves

Pour tous

- Prendre des initiatives

Porteur

- J'avance avec le ballon dans les espaces libres.
- Avant de ne plus pouvoir avancer, je m'organise pour continuer à faire avancer l'équipe, je passe à un partenaire près de moi qui peut continuer.
- Si je suis au contact, je m'organise pour conserver le ballon, je me tourne vers mes partenaires.
- Si je suis au sol, je lâche le ballon vers mes partenaires.

Non Porteur

- Je me place près du porteur afin de pouvoir recevoir le ballon, pousser, ou protéger (jambes fléchies, dos placé, tête relevée) pour continuer d'avancer.

Opposant direct

- Je me place en face du porteur en avançant, pour l'amener au sol ou en touche.
- Je me baisse en regardant la taille, je ceinture, je serre les jambes pour aller au sol avec le porteur.

Opposant en soutien

- Je me replace, afin de revenir opposant direct pour être en face des futurs porteurs de ballon.

Dispositif :

Groupe : 6 à 8 par équipe.

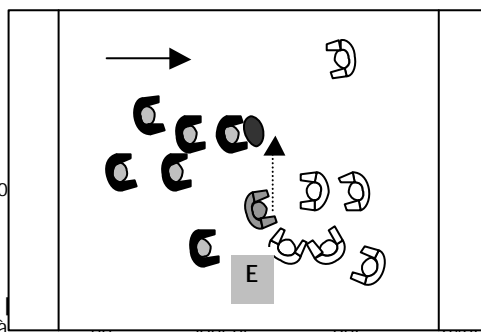
Espace : Larg : env. 1,5 m à 2 m/ joueur (15 m).
Long : 2 fois largeur + en- buts (25 m).

Temps : Durée = séquence de jeu 2 à 3 min.
Plusieurs manches.

Matériel : Médecine-ball 2kg
ou ballon.

But : Marquer plus que l'adversaire.

Score : 5 pts par essai
par relais (donner et me dépasse).



Critères de réussite :

Les utilisateurs avancent en continuité, le soutien se déplace afin d'être efficace, les blocages restent brefs dans le temps.

Lancement du jeu : dans un premier temps favorisant, l'enseignant donne le ballon en avançant à un joueur démarqué et sans attendre l'organisation des opposants après essai.

Consignes, règles :

Règles fondamentales : hors jeu, en avant, le jeu au sol.

Respect du lancement de jeu, les opposants se replient tant que le joueur utilisateur n'a pas reçu le ballon.

Préciser et faire répéter ce qu'est un relais efficace.

Pour les observateurs : évaluer par rapport aux objectifs : qui fait des relais ? qui s'oppose ? comment ? qui respecte les règles ?

POUR EVALUER - REGULER

COMPORTEMENTS OBSERVES

- Des joueurs n'avancent pas avec le ballon.
- Les joueurs passent le plus souvent au contact, beaucoup de blocages.
- Les utilisateurs avancent très facilement.

INTERVENTIONS POSSIBLES

- Revenir au jeu des zones par niveau.
- Rappel des principes de l'étape précédente.
- Compter les bons relais AVANT le blocage.
- Points pour les opposants, si le blocage est trop long.
- Lancement plus difficile : en équilibre ou en reculant.

POUR FAIRE EVOLUER LA SITUATION

VARIANTES

- Utiliser encore le médecine-ball au début d'étape.
- Lancer le jeu par un joueur sous pression en reculant.
- La largeur du terrain.
- Evolution score : points pour les relais extérieurs au mouvement.
- Les surnombres : début du jeu avec opposants SUR ET HORS du terrain et entrée progressive à l'appel de numéros.
- Score/règles : points pour l'adversaire si hors jeu sur regroupements.

EFFETS RECHERCHES

- Facilite l'opposition, le rôle des soutiens.
- Pour mettre en difficulté les joueurs dominants ou pour favoriser l'opposition.
- Augmenter ou diminuer la densité du barrage défensif.
- Sensibiliser pour un soutien plus efficace.
- Désordre pour les opposants.
- Renforcer la connaissance du règlement.

Objectif(s) de l'enseignant

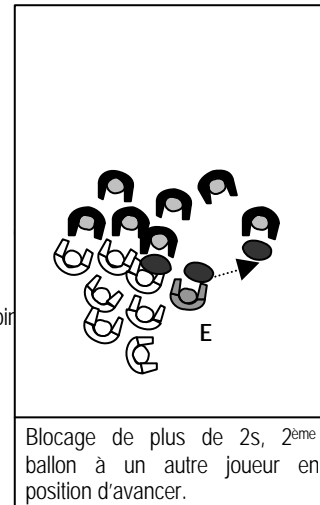
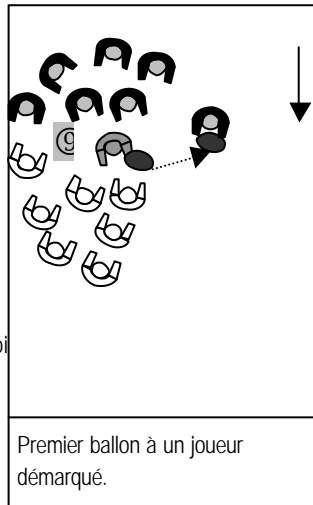
- AVANCER en utilisant les partenaires proches (au blocage et avant le blocage).
- ETRE INTELLIGENT dans le combat.
- AVANCER en opposition.

Règle(s) d'action/Attitude(s) à construire par les élèves

Porteur	<ul style="list-style-type: none"> ▪ J'avance avec le ballon dans les espaces libres. ▪ Avant de ne plus pouvoir avancer, je m'organise pour continuer à faire avancer l'équipe, je passe à un partenaire près de moi qui peut continuer. ▪ Si je suis au contact, je m'organise pour conserver le ballon, je me tourne vers mes partenaires. ▪ Si je suis au sol, je lâche le ballon vers mes partenaires.
Non Porteur	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Je me place et me replace à l'intérieur, l'extérieur ou dans l'axe (le dos) du porteur du ballon, afin de pouvoir recevoir le ballon pour continuer d'avancer ou l'aider s'il est bloqué.
Opposant direct	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Je me place en face du porteur en avançant, pour l'amener au sol ou l'amener en touche. ▪ Je me baisse en regardant la taille, je ceinture, je serre les jambes pour aller au sol avec le porteur.
Opposant en soutien	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Je me replace, afin de revenir opposant direct pour être en face des futurs porteurs de ballon.

Dispositif :

Groupe : 6 à 8 par équipe.
Espace : Larg : env. 1,5 m à 2 m/ joueur (15 m).
 Long : 2 fois largeur + 2 en-buts (25 -30 m).
Temps : Durée = séquence de jeu 2 à 3 min.
 Plusieurs manches.
Matériel : 2 ballons.
But : Marquer en utilisant ballons possibles.
Score : Capital essai
 Valeur essai :10
 blocages. moi



Lancement du jeu : favorisant, l'Enseignant (avec au moins 2 ballons) donne le ballon en avançant à un joueur démarqué sans attendre l'organisation des opposants près de l'en-but des utilisateurs (idem après essai) , il introduit un nouveau ballon à chaque blocage (+ de 2s) dans une situation favorisante, il récupère le 1^{er} ballon.

Consignes, règles :

Règles fondamentales : hors jeu, en avant, le jeu au sol, pas de jeu au pied.
 Respect du lancement de jeu, les opposants se replient tant que le joueur utilisateur n'a pas reçu le ballon. Après blocage, un joueur rapporte le ballon à E.
Pour les observateurs : évaluer par rapport aux objectifs : qui fait des relais ? qui s'oppose ? comment ? qui respecte les règles ?

Critères de réussite :

Les utilisateurs avancent en continuité, le soutien se déplace afin d'être efficace, les blocages restent brefs dans le temps (valeur essai la plus grande possible).
 Score par rapport au nombre de ballons utilisés.

POUR EVALUER - REGULER

COMPORTEMENTS OBSERVES

- Des joueurs n'avancent pas avec le ballon.
- Les joueurs passent le plus souvent au contact beaucoup de blocages.
- Les utilisateurs avancent très facilement.

INTERVENTIONS POSSIBLES

- Revenir au jeu des zones par niveau.
- Les opposants n'interviennent pas sur le ballon.
- Lancement plus difficile en équilibre ou en reculant.

POUR FAIRE EVOLUER LA SITUATION

VARIANTES

- Utiliser encore le médecine-ball au début d'étape.
- Utiliser 4 à 5 ballons par équipe.
- Lancer le jeu par un joueur sous pression en reculant.
- Augmenter la largeur du terrain.
- Score/blocages : mettre en place un système de score sur l'organisation lors des blocages.
- Score/règles : points pour l'adversaire si hors jeu sur regroupements.

EFFETS RECHERCHES

- Facilite l'opposition, le rôle des soutiens.
- Evaluer d'une manière plus objective.
- Pour mettre en difficulté les joueurs dominants ou pour favoriser l'opposition.
- Diminuer la densité de joueurs sur le barrage défensif.
- Renforcement des aspects décisionnels et techniques.
- Renforcer la connaissance du règlement.

LE MIROIR

ETAPE 2

N° 6

Objectif(s) de l'enseignant

- AVANCER collectivement en opposition.
- EMPECHER D'AVANCER seul et s'organiser pour s'opposer avec les partenaires proches.

Règle(s) d'action/Attitude(s) à construire par les élèves

Pour tous	<ul style="list-style-type: none"> ▪ COMMUNIQUER (avec les gestes et les paroles).
Opposant direct	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Je me place à l'intérieur du porteur en avançant, pour l'amener au sol ou l'amener en touche. ▪ Je me baisse en regardant la taille, je ceinture, je serre les jambes pour aller au sol avec le porteur.
Opposant en soutien	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Je me déplace sur la même ligne que l'opposant direct, et à l'intérieur des futurs porteurs de ballon. ▪ Je ne défends pas sur le même joueur qu'un partenaire, je regarde mon opposant direct et non le ballon.
Porteur	<ul style="list-style-type: none"> ▪ J'avance avec le ballon dans les espaces libres.
Non Porteur	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Je me place près du porteur afin de pouvoir recevoir le ballon, et je me démarque par rapport aux opposants.

Dispositif :

- Groupe:** 6 à 8 par équipe.
Espace: Larg : env. 2 m à 2.5 m/ joueur (15 -20m).
 Long : 2 fois largeur + 2 en-butts (30 m).
Temps: Durée = séquence de jeu 1 à 2 min.
 Plusieurs manches.
Matériel: 1 ballon.

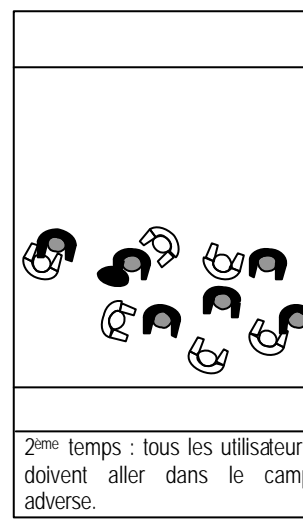
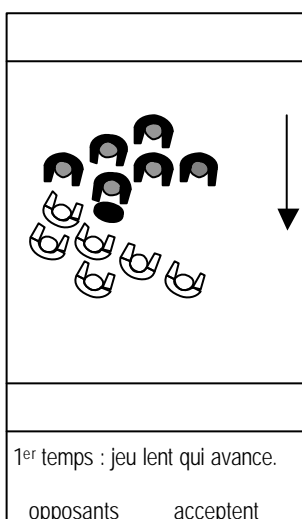
- But :** Plaquer le plus grand nombre de joueurs.
Score : Nombre de placages obtenus par les opposants.

Lancement du jeu : 1^{er} temps du jeu au ralenti, les utilisateurs n'accélèrent pas, les opposants s'organisent en reculant, puis jeu au SIGNAL : tous les joueurs utilisateurs (avec ou sans ballon) doivent aller dans le camp adverse, les opposants peuvent plaquer tous les utilisateurs.

Consignes, règles :

Respect du lancement de jeu, les opposants ne pas accélérer avant le signal.

Pour les observateurs : évaluer par rapport aux objectifs : qui s'oppose ? comment ? qui respecte les règles ?



Critères de réussite :

Peu de plaquages sont manqués, le barrage défensif devient efficace.

POUR EVALUER - REGULER

COMPORTEMENTS OBSERVES

- Trop de joueurs opposants regardent le ballon.
- Les joueurs ne sont pas efficaces sur l'homme.

INTERVENTIONS POSSIBLES

- Utiliser un « ARRET sur IMAGE » afin de mettre en évidence, la mauvaise prise d'information.
- Utiliser des exercices de plaquage et insister sur la proximité des 2 équipes, les opposants doivent AVANCER et non attendre les utilisateurs.

POUR FAIRE EVOLUER LA SITUATION

VARIANTES

- Le jeu des utilisateurs peut être dirigé par l'Enseignant.

EFFETS RECHERCHES

- Réguler les formes de jeu.

LES PLAQUAGES EN EFFECTIF COMPLET

ETAPE 2

N°7

Objectif(s) de l'enseignant

- EMPECHER D'AVANCER seul.
- AVANCER en opposition.

Règle(s) d'action/Attitude(s) à construire par les élèves

Pour tous	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Maîtriser son engagement physique, mieux communiquer.
Opposant direct	<ul style="list-style-type: none"> ▪ J'accélère lorsque le ballon est en l'air et si je suis près de l'adversaire. ▪ Je place ma tête, mon dos à l'impact, je serre les bras et pousse avec mes jambes.
Opposant en soutien	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Je communique pour la répartition sur les différents adversaires et ne pas prendre le même joueur qu'un partenaire. ▪ Je me replace lorsque je n'ai plus d'adversaire face à moi (je m'informe pour trouver les adversaires sans opposant direct).
Porteur	<ul style="list-style-type: none"> ▪ J'avance et passe avant le plaquage si possible ou en tombant si nécessaire.
Non Porteur	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Je viens près du joueur plaqué, si possible dans un espace libre.

Dispositif :

Groupe : 6 à 8 par équipe.

Espace : Larg : env. 1.5 m à 2 m/ joueur.
Long : 2 fois largeur + 2 en-buts.

Temps : Durée = séquence de jeu 1 à 2 min.
Plusieurs manches.

Matériel : 2 ballons.
Chasubles.

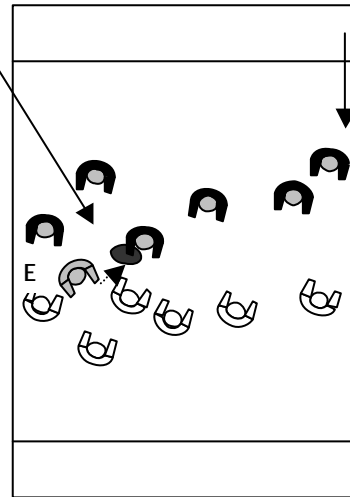
But : Empêcher de marquer.

Score : 2 pts / plaquage et 5 pts pour
Plaquage sur dominants.
Nombre de plaquages sur une séquence de jeu.

Plaquage 1 contre 1

1^{er} temps : jeu lent qui avance
pour les opposants

2^{ème} temps : lancement plus
défavorable pour les opposants



Lancement du jeu :

Par l'Enseignant, favorisant le mouvement initial, les opposants sont dispersés au départ.

Les utilisateurs conservent le ballon pendant toute une séquence de jeu.

Consignes, règles :

En opposition : ne pas prendre le ballon au contact, et ne plaquer le porteur du ballon qu'à **1 contre 1**.

Critères de réussite :

Une équipe qui utilise le ballon, n'arrive pas à progresser pendant 1 minute, les joueurs porteurs du ballon sont plaqués 4 fois sur 5 dans le respect des règles.

POUR EVALUER - REGULER

COMPORTEMENTS OBSERVES

- Peu de plaquages, les utilisateurs évitent.
- Trop de plaquages à plusieurs sur un joueur.
- Des joueurs sont dominants en utilisation.
- Les opposants attrapent au maillot.

INTERVENTIONS POSSIBLES

- Réduire pendant un temps la largeur.
- Rappel des consignes et mise en place de bonus pour les utilisateurs (séquence plus longue ou points bonus).
- Augmenter le capital points pour les plaquages sur des dominants.
- Enfiler des chaussettes sur les bras pour obliger à ceinturer (impossibilité d'agripper).

POUR FAIRE EVOLUER LA SITUATION

VARIANTES

- Changement d'utilisateur sur plaquage positif (arrêt net du porteur et perte de balle).
- Changement d'utilisateur si l'opposition reste efficace par rapport à une limite sur un certain temps (20 sec).

EFFETS RECHERCHES

- Insister sur la notion d'avancer en opposition (aboutit à la récupération du ballon pour contre-attaquer).
- Insister sur la notion d'avancer collectivement en opposition.

Objectif(s) de l'enseignant

- AVANCER en utilisant le partenaire proche.
- SOUTENIR le porteur du ballon.
- EMPECHER D'AVANCER seul et s'organiser pour s'opposer avec les partenaires proches.

Règle(s) d'action/Attitude(s) à construire par les élèves

Porteur

- J'avance le plus droit possible, place mon regard pour voir adversaires et partenaire, fais avancer mon partenaire avant d'être bloqué et cours rapidement pour le soutenir.
- Si j'arrive au contact, je m'organise (tête, dos, bassin) pour rendre le ballon disponible pour E qui le passera à mon partenaire.

Non Porteur

- Je soutiens mon partenaire en me plaçant devant l'espace libre (« à l'extérieur ») et en me tenant prêt à recevoir le ballon.
- S'il se fait prendre avec le ballon, je me prépare à recevoir la passe de E qui va récupérer le ballon.

1^{er} Opposant

- J'avance rapidement puis contrôle ma vitesse pour plaquer le porteur avant qu'il passe le ballon.
- Si je ne suis pas fixé par la passe, je vais vite plaquer le partenaire du porteur qui reçoit le ballon.

2^{ème} Opposant

- Je respecte les consignes qui concernent mon intervention et idem 1^{er} défenseur.

Dispositif :

Groupe : 2 utilisateurs et 2 opposants.

Espace : Larg : env. 10 m.

Long : env. 20 m.

Temps : 3 à 4 ballons par équipe.

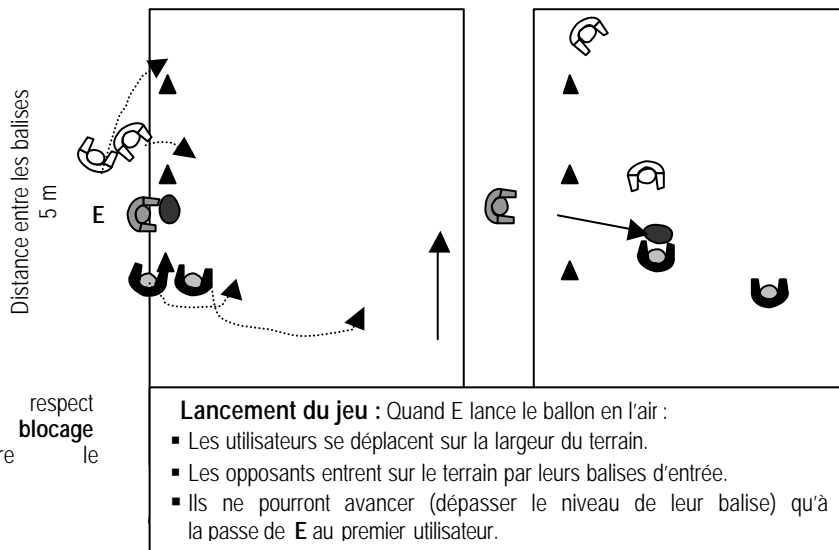
Matériel : Ballon, balises et maillots.

But : Marquer plus que l'adversaire.

Score : 5 pts par essai.
+ 2 pts si passe au temps juste.
2 points si blocage et utilisation de E.

Consignes, règles :

- *Pour tous* : respect du règlement.
- *Pour les utilisateurs* : respect au lancement. **Si 1^{er} attaquant, E récupère le 2^{ème} attaquant.**
- *Pour les 1^{er} opp* : je me charge du 1^{er} attaquant.
- *Pour les 2^{ème} opp* : je m'adapte à la situation pour empêcher les utilisateurs de marquer.
- *Pour les observateurs* : évaluer par rapport aux objectifs : qui avance? qui fait avancer? qui soutient? qui plaque?



Critères de réussite :

Essais marqués sans arrêt du mouvement du ballon.

POUR EVALUER - REGULER

COMPORTEMENTS OBSERVES

- Les joueurs hésitent à avancer, fuient les défenseurs.
- Tendance à aller au contact avant d'essayer de faire avancer le partenaire.
- Peu d'implication sur le plan défensif.
- Joueurs dominants physiques.

INTERVENTIONS POSSIBLES

- Utiliser des situations d'appel aidant à résoudre les problèmes affectifs.
- Faciliter le lancement en plaçant les joueurs sur le terrain avant le lancement.
- Jouer sur le temps de départ du 1^{er} opposant.
- Arrêts sur image, faire chercher...
- Score sur les plaquages réussis.
- Faire des groupes de niveau.
- Si dominants utilisateurs : faire avancer plus rapidement les opposants, si dominants opposants faire l'inverse.

POUR FAIRE EVOLUER LA SITUATION

VARIANTES

- Faire évoluer le nombre de joueurs (2 x 1, 2 + 1 x 2 ...), les temps d'entrée...
- Action terminée si blocage du porteur du ballon.
- Arrivée d'un autre joueur si blocage du porteur du ballon, pour aider à la conservation et à l'utilisation.
- Exercice de placage : axer le travail sur la défense en donnant des consignes aux attaquants (garde, donne, feinte de passe...).

EFFETS RECHERCHES

- Faire vivre un grand nombre de situations, éviter une forme de stéréotype.
- Renforcer les exigences sur les bons choix du porteur du ballon
- Apprentissage du rôle du soutien « axial ».
- Apprentissage sur la coopération défensive.

Objectif(s) de l'enseignant <ul style="list-style-type: none"> • AVANCER ET CONSERVER le ballon en utilisant le partenaire proche. • SOUTENIR le porteur du ballon. • EMPECHER D'AVANCER, RECUPERER le ballon en s'organisant avec les partenaires proches. 	Règle(s) d'action/Attitude(s) à construire par les élèves	
	Porteur	<ul style="list-style-type: none"> ▪ J'avance et fait avancer mon partenaire avant d'être bloqué. ▪ Si j'arrive au contact, je m'organise (tête, dos, bassin) pour conserver le ballon et le rendre disponible pour mon partenaire.
	Non Porteur	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Je soutiens mon partenaire. S'il se fait prendre avec le ballon, je viens l'aider à le conserver et à l'utiliser.
	Opposants	<ul style="list-style-type: none"> ▪ J'avance rapidement puis contrôle ma vitesse pour plaquer le porteur avant qu'il passe le ballon. ▪ Si je ne suis pas fixé par la passe, je vais vite plaquer le partenaire du porteur qui reçoit le ballon. ▪ Je cherche à récupérer le ballon. ▪ Si je suis à la poursuite, je rattrape très vite mon retard pour pouvoir aider mon partenaire en défense.

Dispositif :

Groupe : 3 groupes numérotés de 2 joueurs par équipe.

Espace : Larg : env. 10 m.
Long : env. 15 m.

Temps : Environ 4 numéros.

Matériel : Ballon, balises et maillots.

But : Marquer (même que pour un essai).

Score : 5 pts par essai.

Consignes, règles :

- Pour tous : respect du règlement.
- Pour les observateurs : évaluer par rapport aux objectifs : qui avance ? qui fait avancer ? qui soutient ? qui plaque ?

Critères de réussite :
Les essais sont marqués sans arrêt du ballon.

Lancement du jeu : Quand E appelle un numéro, tous les joueurs concernés entrent sur le terrain en passant par les portes :

- les utilisateurs entrent tous par la même porte,
- les opposants entrent par 2 portes différentes.

Le ballon peut être donné de main à main, mis au sol, lancé en l'air et à conquérir

ATTENTION : tout mettre en œuvre pour éviter les courses frontales et dangereuses (E se déplace et coupe les élans par exemple).

Possibilité d'appel au secours d'un autre numéro en cours d'action.

POUR EVALUER - REGULER

COMPORTEMENTS OBSERVES <ul style="list-style-type: none"> ▪ « Refus » de venir chercher le ballon. ▪ Manque d'implication en situation d'opposant. ▪ Joueurs dominants physiques. 	INTERVENTIONS POSSIBLES : <ul style="list-style-type: none"> ➤ Utiliser des situations d'appel aidant à résoudre les problèmes affectifs. ➤ Donner des points pour les placages réussis. ➤ Faire des groupes de niveau en faisant attention à la numérotation. Si plusieurs groupes interviennent, commencer par faire rentrer les dominants.
---	---

POUR FAIRE EVOLUER LA SITUATION

VARIANTES <ul style="list-style-type: none"> ▪ Varier les effectifs (par numéro de 1 à 4 joueurs) et les placements des portes d'entrée (rapports de force en équilibre, plus désavantageux...). ▪ Score si la passe est faite au bon moment (le partenaire marque ou avance très fortement). 	EFFETS RECHERCHES <ul style="list-style-type: none"> ➤ Favoriser l'implication de tous les élèves et leur faire vivre des rapports d'opposition différents (adversaires à la poursuite, sur le côté, de face...). ➤ Améliorer les prises de décision, les attitudes proches de l'adversaire.
--	---



ETAPE 3

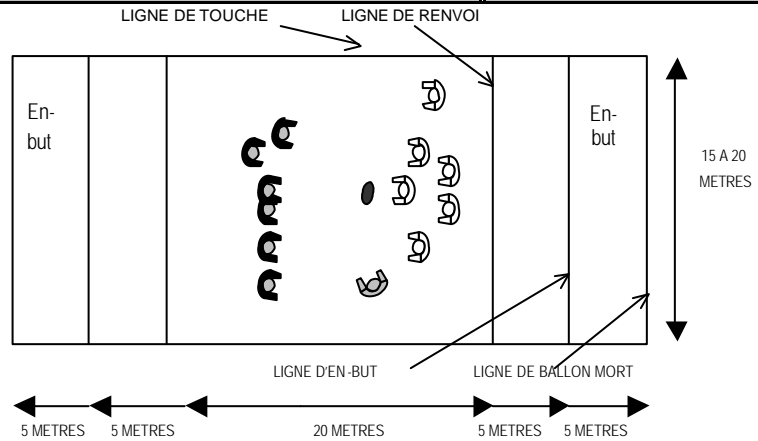
■ SITUATION DE REFERENCE



TAPE 3

⑨ DISPOSITIF

Groupe	6 contre 6 ou 7 contre 7 ou 8 contre 8 selon l'effectif de la classe.
Espace	Largeur = 2,5 mètres par joueur d'une équipe (ex : équipe de 6 = 15m). Longueur = 30mètres + en-but (2x5m).
Marque	1 point par essai marqué.
Matériel	Terrain en herbe éloigné de poteaux ou barrière (pas à moins de 5m). 1 ballon, 2 jeux de maillots. plots en plastique souple (traçage).
But	MARQUER et EMPECHER DE MARQUER.
Consignes	JEU REEL en RESPECTANT les REGLES FONDAMENTALES et COMPLEMENTAIRES.



■ REGLES

	Mise et Remise en jeu	OÙ ?	COMMENT ?	BALLON POUR
LA MARQUE	ESSAI= Ref lexique.	En début de situation. Après essai.	Au centre du terrain	On donnera toujours 10 ballons en alternance 1 ballon à une équipe un ballon à l'autre et ainsi de suite. L'action prendra fin quand le ballon deviendra mort (sortie du terrain) ou qu'une faute sera commise. On permettra donc à l'équipe en opposition au départ de l'action, de récupérer le ballon et contre attaquer. Attention tout de même que les temps de jeu ne soient pas trop longs.
LE HORS JEU	Ref/ lexique. Dans le jeu courant et sur regroupements.	Après faute ou sortie en touche.	L'arbitre pose le ballon au point de faute et s'assure que les adversaires sont bien à 5m. Le jeu débute dès qu'un joueur joue le ballon. (jouer = pousser légèrement le ballon avec le pied, le ramasser et jouer).	
L'EN AVANT	Ref/ lexique. Doit être sanctionné sur passe volontaire mais pas sur maladresse.			
LE JEU AU SOL	Ref/ lexique.			
DROITS et DEVOIRS	Tout joueur peut porter, passer, botter le ballon, et plaquer (ref lexique) un adversaire. Tout joueur doit se contrôler et respecter ses adversaires, partenaires et arbitre.			

■ COMMENT UTILISER LA SITUATION DE REFERENCE

SITUER L'EVOLUTION DES RESULTATS ET DES SCORES

Dans un rapport d'opposition équilibré : * Nombre d'essais marqués. * Nombre d'essais encaissés
* Les écart sont-ils importants ou non ? * Les victoires sont-elles partagées ou non ?

SITUER L'EVOLUTION DE LA PARTICIPATION DES JOUEURS

* Qui avance en alternant les formes de jeu ? * Qui conserve et rejoue ? (continuité dans les formes de jeu)
* Qui s'organise efficacement en défense pour récupérer le ballon et jouer ?

SITUER L'EVOLUTION DE LA CONNAISSANCE DES REGLES

JOUEUR * Qui respecte et comprend toutes les règles ?
NON JOUEUR * Qui fait respecter les règles fondamentales ? * Qui participe à l'organisation ? * Qui participe à l'observation ?

Comportements observés au début de l'unité d'apprentissage

Comportements attendus à la fin de l'unité d'apprentissage

	Comportements observés au début de l'unité d'apprentissage		Comportements attendus à la fin de l'unité d'apprentissage
Porteur	Le porteur du ballon avance et passe le plus souvent avant d'être pris mais ne choisit pas toujours le partenaire le mieux placé.	Porteur	Le porteur du ballon avance et alterne jeu déployé et jeu pénétrant.
Non porteur	Les partenaires se placent dans l'axe et sur la largeur mais pas toujours en fonction de l'adversaire.	Non porteur	Le partenaire du porteur franchit la ligne d'avantage quand il reçoit le ballon et son soutien au porteur est efficace sur les blocages. Les partenaires du porteur se placent dans l'axe du ballon et sur le plan latéral en fonction de l'opposition.
Opposant direct	L'opposant se décentre du ballon.	Opposant direct	L'opposant direct du porteur est placé en face de lui, avance et le plaque en le mettant au sol et continue à jouer immédiatement après.
Opposant indirect	L'opposition est organisée sur une ligne de front mais pas toujours en couverture.	Opposant indirect	Les opposants se placent dans les espaces fragiles de leur défense et en face des partenaires du porteur, placés pour recevoir le ballon.
Joueur	Le joueur participe activement en régulant son niveau d'engagement.	Joueur	Tout le monde participe à la lutte en engageant la face et les épaules dans les regroupements. Les regroupements avancent et le ballon est conservé Toutes les règles sont respectées.

FICHE D'OBSERVATION *

Match n°
Equipe :

Situation de référence de l'Etape 3

CRITERES	■ INDICATEURS (observables) <i>Mettre une barre chaque fois que</i>			
<input type="checkbox"/> Avancer avec les partenaires proches et éloignés.	Les joueurs de l'équipe ont le ballon.		Les joueurs de l'équipe n'ont pas le ballon.	
	Ils avancent en jeu groupé (utilisation des soutiens proches).			
<input type="checkbox"/> Empêcher d'avancer collectivement.	Ils avancent en jeu déployé (utilisation des soutiens éloignés).			
	Ils marquent.		Ils plaquent.	
<input type="checkbox"/> Franchir la ligne d'avantage.	Ils conservent et libèrent le ballon dans un regroupement bloqué.		Ils récupèrent le ballon.	
<input type="checkbox"/> Comprendre et respecter les règles complémentaires.	Ils commettent une faute ■ signalée par l'arbitre, ■ signalée par le co-arbitre.		Ils commettent une faute ■ signalée par l'arbitre, ■ signalée par le co-arbitre.	

* **Observation possible avec les élèves** : indicateurs à répartir (3 élèves au moins pour une équipe)



EXPLOITATION

① L'écart entre les points marqués et les points encaissés indique l'équilibre des équipes.

② Les rapports

<u>Nombre de fois où les joueurs avancent en jeu groupé</u>	}	➤ indiquent la perception du dispositif adverse, l'utilisation des espaces libres, l'exploitation des points faibles et l'efficacité en utilisation
Nombre de fois où les joueurs avancent		
<u>Nombre de fois où les joueurs avancent en jeu déployé</u>		
Nombre de fois où les joueurs avancent		
<u>Nombre de ballons conservés et libérés</u>		
Nombre de ballons joués		

③ Le rapport

<u>Nombre de fois où les joueurs plaquent et récupèrent le ballon</u>	➤ indique la perception du dispositif adverse, la fermeture des espaces libres et l'efficacité en opposition
Nombre de ballons joués par l'adversaire	

④ Le rapport

<u>Nombre de fautes</u>	➤ indique l'approbation des règles complémentaires
Nombre de ballons joués	

⑤ Le rapport

<u>Nombre de fautes sifflées par le co-arbitre</u>	➤ indique l'approbation du rôle d'arbitre
Nombre total de fautes	

Objectif(s) de l'enseignant	Règle(s) d'action/Attitude(s) à construire par les élèves	
<ul style="list-style-type: none"> • AVANCER en utilisant les partenaires proches et éloignés. • EMPECHER D'AVANCER seul et S'OPPOSER avec ses partenaires pour fermer les espaces. • SOUTENIR en utilisation et en opposition. 	Porteur	<ul style="list-style-type: none"> ▪ J'avance et utilise le partenaire le mieux placé pour avancer avant d'être bloqué. ▪ Si j'arrive au contact, je m'organise (tête, dos, bassin) pour conserver le ballon et le rendre disponible pour mes partenaires.
	Non Porteur	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Si je suis à l'extérieur de mon partenaire (le ballon se rapproche de moi), je cherche à me démarquer sur la largeur du terrain. ▪ Si je suis à l'intérieur du ballon (il s'éloigne de moi), je soutiens le porteur du ballon en me plaçant dans son axe (dans son dos). S'il se fait prendre avec le ballon, je viens l'aider à le conserver et à l'utiliser.
	Opposants	<ul style="list-style-type: none"> ▪ J'empêche le plus rapidement possible les adversaires d'avancer. ▪ Si je suis proche du porteur je le plaque. ▪ Si je suis éloigné du porteur je m'informe sur le placement de mes partenaires et des adversaires, je prends en charge l'un d'eux et cherche à avancer rapidement avec les autres.

Dispositif :

Groupe : 6 à 8 Equipes.

Espace : Larg : env. 20 m.
Long : env. 25 m.

Temps : 4 à 5 ballons par équipe.

Matériel : Ballon, balises et maillots.

But : Marquer plus que l'adversaire.
8 joueurs

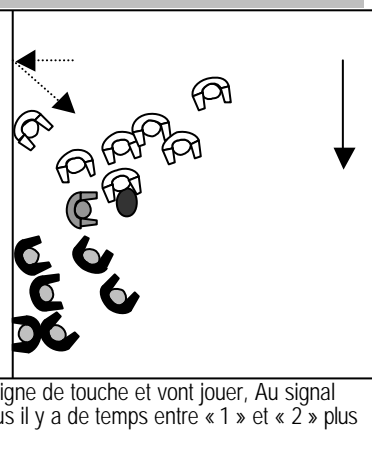
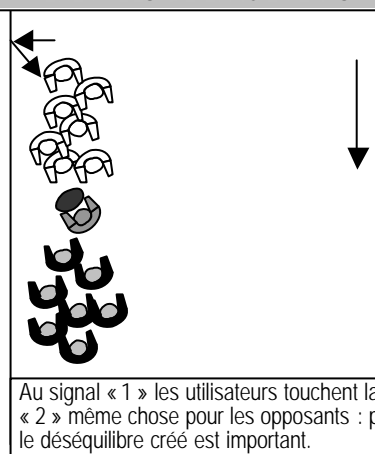
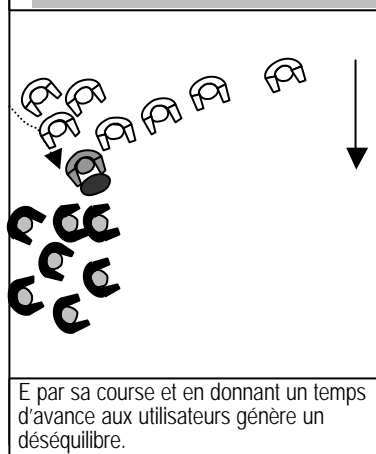
Score : 5 pts par essai.
Points sur le bon choix du partenaire.

Consignes, règles :

par **« Pour tous »** : respect du règlement.
respect des consignes.

« Pour les observateurs » : évaluer par rapport aux objectifs : qui avance ? qui fait avancer ? qui soutient ? qui plaque ?

Critères de réussite :
Les utilisateurs battent le rideau défensif sans blocage prolongé.

EXEMPLES DE LANCEMENTS**POUR EVALUER - REGULER****COMPORTEMENTS OBSERVES**

- Courses en travers du porteur du ballon.
- Difficultés à se déplacer pendant la phase de pré-lancement.
- Répartition des rôles inefficace (« ils font tous la même chose »).
- Les opposants ne posent pas assez de problèmes aux utilisateurs.

INTERVENTIONS POSSIBLES

- Démontrer par arrêts images les « fermetures de portes » provoquées par ces courses.
- Insister sur la notion de démarquage et aider les élèves à choisir les bonnes répartitions de rôle (qui soutient dans l'axe, qui se démarque plus loin ?).
- Utiliser des situations en collectif très réduit (3+1c 2+2 ...).
- Réduire le déséquilibre généré par le pré-lancement.

POUR FAIRE EVOLUER LA SITUATION**VARIANTES**

- Toutes les variations possibles de rapport de force (de très favorable à très défavorable).
- Sur la même structure renforcement de la répartition défensive des élèves, en donnant des consignes aux utilisateurs.

EFFETS RECHERCHES

- Tenir compte de l'évolution du niveau des élèves, construire avec eux des repères qui les aideront à bien se répartir les rôles en attaque comme en défense.
- Le jeu au pied va apparaître si les opposants sont organisés en barrage.
- Améliorer les réponses défensives collectives.

Objectif(s) de l'enseignant	Règle(s) d'action/Attitude(s) à construire par les élèves	
	Pour tous	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Communiquer.
	Porteur	<ul style="list-style-type: none"> ▪ J'avance et utilise le partenaire le mieux placé pour avancer avant d'être bloqué. ▪ Si j'arrive au contact, je m'organise (tête, dos, bassin) pour conserver le ballon et le rendre disponible pour mes partenaires
	Non Porteur	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Si je suis à l'extérieur de mon partenaire (le ballon se rapproche de moi), je cherche à me démarquer sur la largeur du terrain. ▪ Si je suis à l'intérieur du ballon (il s'éloigne de moi), je soutiens le porteur du ballon en me plaçant dans son axe (dans son dos). S'il se fait prendre avec le ballon, je viens l'aider à le conserver et à l'utiliser.
	Opposants	<ul style="list-style-type: none"> ▪ J'empêche le plus rapidement possible les adversaires d'avancer. Si je suis proche du porteur, je le plaque. Si je suis éloigné du porteur je m'informe sur le placement de mes partenaires et des adversaires, je prends en charge l'un d'eux et cherche à avancer rapidement avec les autres.

Dispositif :
Groupe : 6 à 8 joueurs par équipe.
Espace : Larg. :
 Long : env. 25 m.
Temps : 4 à 5 ballons par équipe.
Matériel : Ballon, balises et maillots.

Score : 5 pts par essai.
 1 point par groupe de défense battu.
 env. 20

Critères de réussite :
 Les utilisateurs battent les différents rideaux défensifs sans blocage prolongé.
 Présence active d'un soutien dans un espace libre.

Consignes, règles :

- *Pour tous :* respect du règlement. respect des consignes.
- *Pour les observateurs :* évaluer par rapport aux objectifs : qui avance ? qui fait avancer ? qui soutient ? qui plaque ?

But :
 Marquer plus l'adversaire.

Lancement :
 Quand E lance le ballon en l'air tous les joueurs entrent sur le terrain par les balises qui les concernent :
 Les utilisateurs rentrent tous par la même.
 Les opposants (3 groupes) par 3 différentes.

Ballon donné au 3^{ème} utilisateur entré sur le terrain, il peut utiliser des partenaires qui se sont démarqués sur la largeur.

Ballon donné au 1^{er} utilisateur entré sur le terrain : attention, aucun partenaire ne peut être démarqué sur la largeur, ils sont tous « dans son dos ».

POUR EVALUER - REGULER

COMPORTEMENTS OBSERVES	INTERVENTIONS POSSIBLES
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Courses en travers du porteur. ▪ Des difficultés pour se positionner sur le terrain, les utilisateurs restent centrés sur le ballon. ▪ Faible implication défensive des défenseurs qui rentrent par les balises plus profondes. 	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Faire ressortir les « fermeture des portes » par des arrêts sur image. ➢ Insister sur la notion de démarquage, et construire avec les élèves une répartition logique des rôles (qui se démarque au large, qui soutient dans l'axe). ➢ Valoriser par le score les bonnes attitudes défensives.

POUR FAIRE EVOLUER LA SITUATION

VARIANTES	EFFETS RECHERCHES
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utiliser toutes les variantes possibles d'échelonnement de l'opposition (placement des balises, défense à la poursuite qui rentre par la même balise que les utilisateurs...). ▪ Utiliser le même type de structure pour le travail de renforcement de la répartition défensive, en donnant des consignes aux utilisateurs et en demandant à l'opposition de s'adapter (rajouter score sur placages, zone de terrain atteinte...). 	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Faire vivre la diversité des oppositions et faire émerger l'efficacité d'une bonne répartition des rôles (efficace quelles que soient les situations). ➢ Faire émerger l'efficacité d'une bonne répartition des rôles défensifs, travailler sur le type de communication nécessaire pour défendre collectivement.

Objectif(s) de l'enseignant <ul style="list-style-type: none"> • AVANCER en utilisant les partenaires proches et éloignés • EMPECHER D'AVANCER seul et S'OPPOSER avec ses partenaires pour fermer les espaces. • SOUTENIR en utilisation et en opposition. 	Règle(s) d'action/Attitude(s) à construire par les élèves	
	Pour tous	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Communiquer.
	Porteur	<ul style="list-style-type: none"> ▪ J'avance et utilise le partenaire le mieux placé pour avancer avant d'être bloqué. ▪ Si j'arrive au contact, je m'organise (tête, dos, bassin) pour conserver le ballon et le rendre disponible pour mes partenaires.
	Non Porteur	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Si je suis à l'extérieur de mon partenaire (le ballon se rapproche de moi), je cherche à me démarquer sur la largeur du terrain. ▪ Si je suis à l'intérieur du ballon (il s'éloigne de moi), je soutiens le porteur du ballon en me plaçant dans son axe (dans son dos). S'il se fait prendre avec le ballon, je viens l'aider à le conserver et à l'utiliser.
	Opposants	<ul style="list-style-type: none"> ▪ J'empêche le plus rapidement possible les adversaires d'avancer. Si je suis proche du porteur, je le plaque. Si je suis éloigné du porteur je m'informe sur le placement de mes partenaires et des adversaires, je prends en charge l'un d'eux et cherche à avancer rapidement avec les autres.

Dispositif :

Groupe : 4 par équipe.
Espace : Larg : env. 2 m à 2.5 m/ joueur (15 - 20m).
 Long : 2 fois largeur + 2 en-butts (30 m).
Temps : Durée = séquence de jeu 1 à 2 min.
 Plusieurs manches.
Matériel : 1 ballon.

But : Marquer plus que l'adversaire.

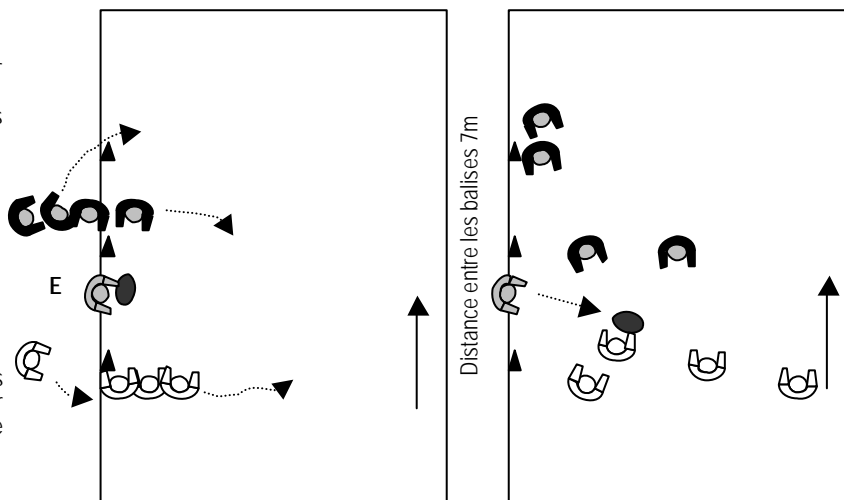
Score : 5 points par essai.

Consignes, règles :

Les opposants varient leurs montées défensives : dans un 1^{er} temps sur consignes de E, puis de leur propre initiative.

Critères de réussite :

Les utilisateurs battent les différents rideaux défensifs sans blocage prolongé.
 Présence active d'un soutien dans un espace libre.



Lancement du jeu : Dès que l'Enseignant lance la balle en l'air pour lui même :

- les utilisateurs peuvent se déplacer sur la largeur du terrain,
- les opposants entrent sur le terrain, répartis en deux groupes par les balises d'entrée différentes, avec des consignes sur les formes d'opposition (prises en charges défensives différentes).

A la passe de E, les opposants peuvent avancer vers les utilisateurs.

POUR EVALUER - REGULER

COMPORTEMENTS OBSERVES	INTERVENTIONS POSSIBLES
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Courses en travers du porteur. ▪ Des difficultés pour se positionner sur le terrain, les utilisateurs restent centrés sur le ballon. ▪ Faible implication défensive des défenseurs qui rentrent par les balises plus profondes. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Faire ressortir les « fermeture des portes » par des arrêts sur image. ➤ Insister sur la notion de démarquage, et construire avec les élèves une répartition logique des rôles (qui se démarque au large, qui soutient dans l'axe). ➤ Valoriser par le score les bonnes attitudes défensives.

POUR FAIRE EVOLUER LA SITUATION

VARIANTES	EFFETS RECHERCHES
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utiliser toutes les variantes possibles d'échelonnement de l'opposition (placement des balises, défense à la poursuite qui rentre par la même balise que les utilisateurs...) jusqu'à situation d'équilibre, voire déséquilibre défavorable aux utilisateurs. ▪ Utiliser le même type de structure pour le travail de renforcement de la répartition défensive, en donnant des consignes aux utilisateurs et en demandant à l'opposition de s'adapter (rajouter score sur placages, zone de terrain atteinte...). 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Faire vivre la diversité des oppositions et faire émerger l'efficacité d'une bonne répartition des rôles (efficace quelques soient les situations). ➤ Aborder les situations générant l'utilisation du jeu au pied. ➤ Faire émerger l'efficacité d'une bonne répartition des rôles défensifs, travailler sur le type de communication nécessaire pour défendre collectivement.

Objectif(s) de l'enseignant

- EMPECHER D'AVANCER et S'OPPOSER avec ses partenaires pour fermer les espaces.

Règle(s) d'action/Attitude(s) à construire par les élèves

Pour les opposants

- Je m'informe sur le placement des adversaires pendant que E lance le ballon en l'air et le réceptionne, je me place en face d'un adversaire qui n'est pas encore « marqué défensivement » par un de mes partenaires. Je communique avec mes partenaires en leur signalant qui je prends en charge défensivement et pour assurer une avancée collective dès la passe de E. Je reste un peu à l'intérieur de mon adversaire direct, je plaque le porteur du ballon.
- Si je ne suis pas directement impliqué dans l'action, je m'informe très rapidement pour aller là où il y a un risque possible que l'adversaire avance.

Pour les utilisateurs

- Je cherche à me démarquer et à produire un jeu qui avance pour poser le maximum de problèmes aux opposants (cf. situations n° 10, 11, 12).

Dispositif :

Groupe : 6 à 8 par équipe.

Espace : Larg : env. 3 m joueur (20 à 25m).
Long : env. 35 m + 2 en-buts.

Temps : Durée = 6 ballons par équipe.

Matériel : Ballons, balises, maillots.

But : Empêcher de marquer.
Contre-attaquer et marquer.

Score :

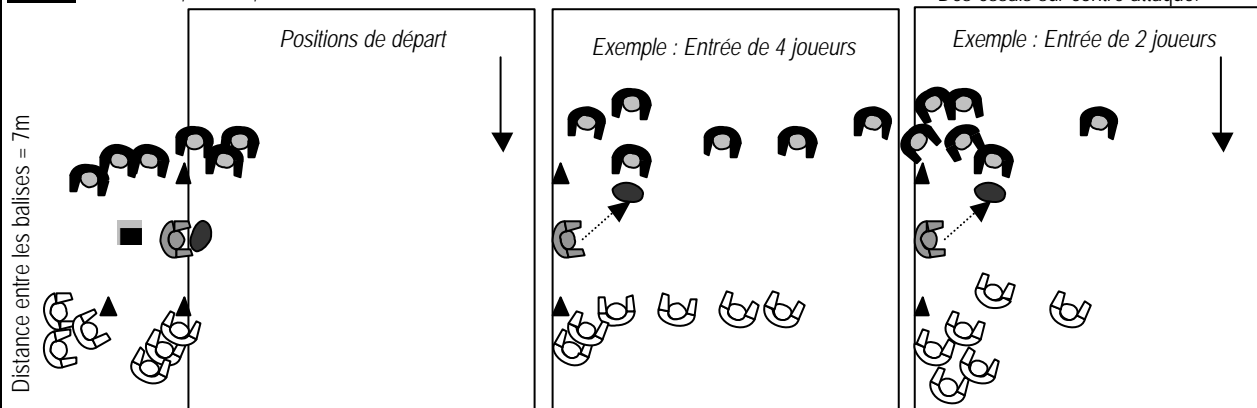
- Opposants :*
- Pas d'essai encaissé : 2 pts
 - Essai sur contre attaque : 5pts
 - Essai encaissé : 3 pts pour utilisateurs

Consignes, règles :

Pour tous : respect du règlement et des consignes.

Critères de réussite :

- Blocage très rapide de l'attaque.
- Pas d'essais encaissés.
- Des essais sur contre attaque.



Lancement du jeu : E, à l'insu des opposants, indique le nombre d'utilisateurs qui pénétreront sur le terrain, lorsqu'il lancera le ballon en l'air. Les autres pénètrent quand E réceptionne le ballon. Les opposants entrent sur le terrain, en s'adaptant au placement des utilisateurs, quand E réceptionne le ballon lancé en l'air, ils ne pourront avancer qu'à sa passe.

POUR EVALUER - REGULER

COMPORTEMENTS OBSERVES

- Les opposants ne se répartissent pas en fonction des utilisateurs.
- Les utilisateurs avancent beaucoup.
- Peu de placages réussis.
- Des dominants gênent le réglage de la situation (trop facile ou trop difficile).

INTERVENTIONS POSSIBLES

- Décomposer la situation en leur faisant chercher quel type d'information est nécessaire et quelle répartition est la plus judicieuse (qui prend qui ?).
- Revenir au jeu du miroir.
- Renforcer la sensation de montée collective en rajoutant par exemple un score sur la zone d'arrêt des utilisateurs (cf. jeu des zones).
- Vérifier le « marquage » défensif (montée à l'intérieur pour ne laisser qu'un passage possible) en jouant à effectif très réduit (1x1,2x2...).
- Il suffit de jouer sur les temps d'entrée qui rendront la situation plus ou moins complexe pour les différents groupes de joueurs.

POUR FAIRE EVOLUER LA SITUATION

VARIANTES

- Varier les rapports de force en augmentant ou diminuant la différence de temps d'entrée entre les deux groupes de joueurs.
- Insérer des séquences de très forte pression où les opposants sont juste devant leur en-but.
- Sur la même structure, diminuer le nombre de joueurs.
- Interdire aux opposants de jouer le ballon.

EFFETS RECHERCHES

- Faire émerger l'efficacité de la communication et des répartitions défensives, quelque soit le rapport de pression.
- Mise en place de temps forts défensifs.
- Régler les problèmes de communication, de cadrage défensif et de placage.
- Obliger les opposants à renouveler l'organisation défensive.

Objectif(s) de l'enseignant • S'ORGANISER individuellement et collectivement pour CONSERVER ou RECUPERER le ballon.	Règle(s) d'action/Attitude(s) à construire par les élèves	
	Pour tous	▪ Je régule mon énergie, j'adopte une attitude basse au contact, je baisse mes hanches afin d'être plus stable.
	Porteur (sol ou debout)	▪ Si j'arrive au contact, je m'organise (tête, dos, bassin) pour conserver le ballon et le rendre disponible pour mes partenaires, je l'éloigne de l'adversaire.
	Non Porteur	▪ Je soutiens mon partenaire. ▪ S'il se fait prendre debout avec le ballon, et que je suis proche de lui, je viens l'aider à le conserver. ▪ S'il est au sol avec adversaire proche, je l'enjambe en me liant à un autre partenaire, en participant à la poussée collective de bas en haut.
	Opposants	▪ Je participe à la poussée collective. ▪ Je plaque le porteur de ballon s'il est dans ma zone de placage, si le ballon est disponible, je le récupère sans aller au sol.

Dispositif :

Groupe : Groupes de 3 opposants avec 1 porteur du ballon et groupes de 3 utilisateurs « mobiles ».

Espace : Larg : 15-20 m.
Long : 40m 50m en aller retour.

Temps : Durée = séquence de jeu 2 à 3 min.

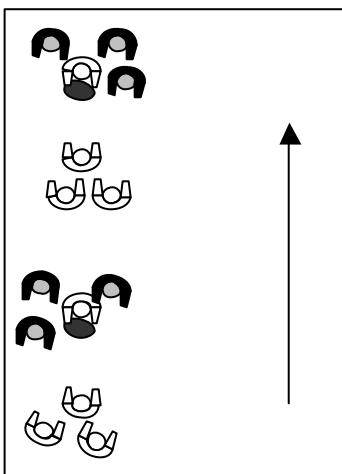
Matériel : 4 à 5 ballons.

But : Récupérer, libérer les ballons le plus vite possible.

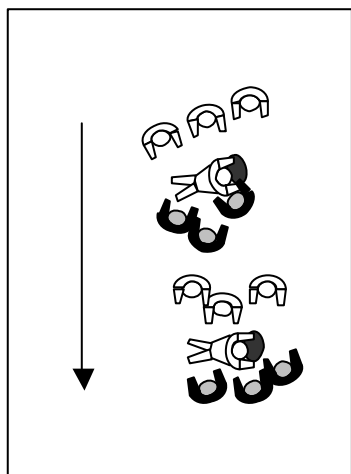
Score : Nombre de blocages bien réalisés (sans perte de balle).

Lancement du jeu :
 Les groupes d'opposants sont répartis dans l'espace, avec 1 joueur porteur du ballon, (debout à l'aller, au sol au retour).
 A chaque contact, entre le groupe d'opposants et celui des utilisateurs qui se déplacent, une lutte s'engage pour la possession du ballon (pas plus de 6 à 10 secondes).

Consignes, règles :
 Pas de choc avec vitesse, la lutte s'engage au contact.



Aller : Les porteurs du ballon sont debout.



Retour : Les porteurs du ballon sont au sol

Critères de réussite :
 Les opposants sont repoussés, ils ne peuvent récupérer aucun ballon.

POUR EVALUER - REGULER

<p>COMPORTEMENTS OBSERVES</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Les attitudes en déséquilibre au contact. ▪ Les utilisateurs prennent de l'élan sur les blocages. 	<p>INTERVENTIONS POSSIBLES</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Rappel des principes d'efficacité, les opposants peuvent varier la pression, les utilisateurs ne doivent pas tomber. ➢ Rappel des consignes, ils deviennent opposants.
---	---

POUR FAIRE EVOLUER LA SITUATION

<p>VARIANTES</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Fonctionner avec des groupes de 4 ou 5 en utilisant le même ballon. 	<p>EFFETS RECHERCHES</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Gestion de blocage plus complexe, impliquant plus de monde.
---	---

LE LANCEMENT DU JEU A L'EQUILIBRE

■ ETAP
E 3

■ N° 15

Objectif(s) de l'enseignant	Règle(s) d'action/Attitude(s) à construire par les élèves	
	Pour tous	<ul style="list-style-type: none"> S'informer, pré-agir, anticiper, communiquer.
	Porteur	<ul style="list-style-type: none"> J'avance le plus vite possible seul dans l'espace libre, ou je fais avancer (passe ou jeu au pied) un partenaire situé face à un espace fragile (en fonction de l'organisation de l'adversaire et de ses points faibles). Je donne un signal à mes partenaire pour qu'ils se déplacent avant d'avoir le ballon.
	Non Porteur	<ul style="list-style-type: none"> Je cache mon jeu, je me lance dans un espace fragile avant d'avoir la balle. Si je suis éloigné, je prépare la suite du jeu en me replaçant dans les espaces libres.
	Opposants	<ul style="list-style-type: none"> Je plaque le porteur de ballon s'il est dans ma zone de placage. Si je suis éloigné, je m'informe des placements et déplacements des adversaires et participe à l'avancée collective dès que le règlement le permet.

Dispositif :

Groupe : 6 à 8 par équipe.

Espace : Larg : env. 3 m / joueur (20-25m)
Long : 1.5 fois largeur + 2 en-but (30 - 40 m).

Temps : Durée = séquence de jeu 1 à 2 min.
4 à 5 ballons par équipe.

Matériel : 2 ballons.

But : Marquer à partir du lancement de jeu.

Score : - 5 pts si essai.
- 3 points si la Ligne d'Avantage est franchie et le ballon conservé.

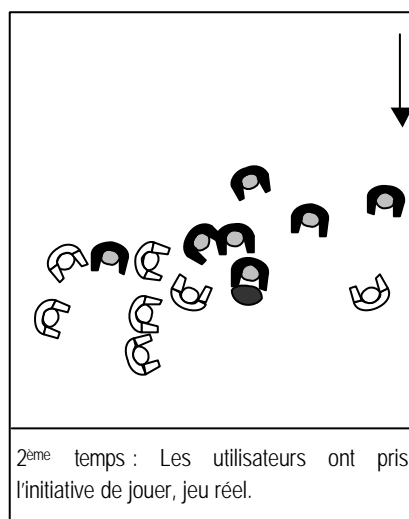
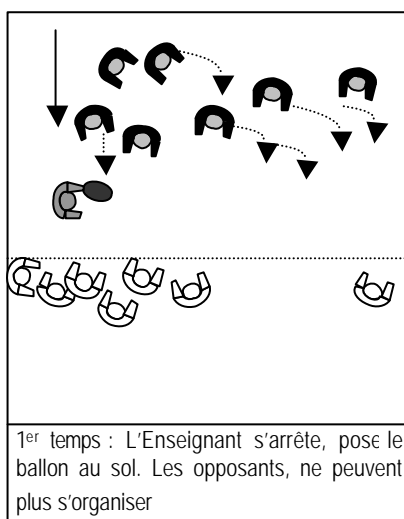
Consignes, règles :

Respecter le hors jeu sur lancement de jeu pour les opposants .(à 5m cf. règlement).
Ils ne bougent pas jusqu'au déclenchement.

Critères de réussite :

L'équipe qui utilise est capable d'effectuer plusieurs relais en avançant avant d'être bloquée.

Le point faible de l'adversaire est le plus souvent attaqué (au pied ou à la main).



Lancement du jeu :

L'Enseignant se déplace avec les 2 équipes. Il s'arrête et pose immédiatement le ballon au sol pour l'une des équipes.

Les opposants n'ont plus le droit de se déplacer (ils se retirent simplement à 5m).

Par contre les utilisateurs peuvent encore se déplacer, et prennent l'initiative de jouer.

Au déclenchement du jeu, jeu réel.

POUR EVALUER - REGULER

COMPORTEMENTS OBSERVES

- Les joueurs reçoivent le ballon arrêtés.
- Les joueurs perçoivent les espaces libres mais ne savent pas les attaquer.
- Pas de variation des lancements, uniquement utilisation des points forts.

INTERVENTIONS POSSIBLES

- Rappeler les règles d'action, proposer un repère de communication (signal pour le temps de départ).
- Avec questionnement suggérer une organisation avec un choix pour le porteur du ballon au départ.

POUR FAIRE EVOLUER LA SITUATION

VARIANTES

- Temps laissé pour la mise en place des stratégies plus ou moins long.
- Donner des consignes aux opposants afin de créer des points faibles.

EFFETS RECHERCHES

- Prendre de moins en moins de temps pour choisir une stratégie.
- S'adapter sur le plan stratégique.

Objectif(s) de l'enseignant	Règle(s) d'action/Attitude(s) à construire par les élèves	
	Pour tous	<ul style="list-style-type: none"> Investissement loyal et régulé dans les phases de blocages.
	Porteur	<ul style="list-style-type: none"> J'avance et fait avancer mon partenaire avant d'être bloqué (cf. les relais). Si j'arrive au contact, je m'organise (tête, dos, bassin) pour conserver le ballon et le rendre disponible pour mes partenaires, je l'éloigne de l'adversaire et le place immédiatement du côté de mon camp.
	Non Porteur	<ul style="list-style-type: none"> Je soutiens mon partenaire: S'il se fait prendre avec le ballon debout, et que je suis proche de lui, je viens l'aider à le conserver. S'il est au sol : Si l'adversaire est proche, j'enjambe en me liant à un autre partenaire, en participant à la poussée collective. Si l'adversaire est éloigné, je ramasse et j'avance. Si je suis éloigné, je prépare la suite du jeu en me replaçant avant que le ballon ne soit disponible.
	Opposants	<ul style="list-style-type: none"> Si je suis concerné par le blocage du porteur du ballon, je participe à la poussée collective, en cherchant à arracher le ballon. Si je suis éloigné, je m'informe des placements et déplacements des adversaires et participe à l'avancée collective dès que le règlement le permet. Je plaque le porteur de ballon s'il est dans ma zone de placage.

Dispositif :

Groupe : Environ par équipe.

Espace : Larg : Long : env. 25 m.

Temps : 4 équipe.

Matériel : Ballon, et maillots.

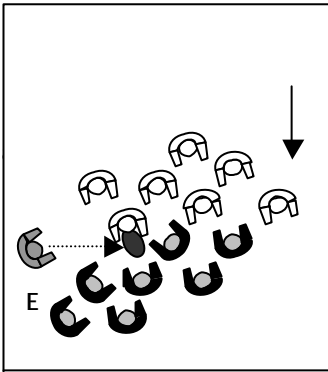
But : Marquer l'adversaire.

Score : 2 pts

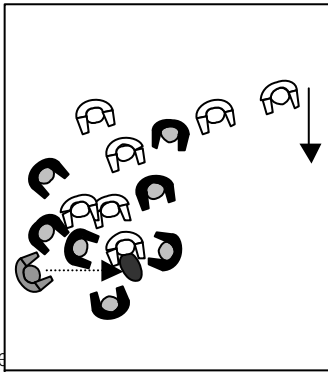
permet du ballon en avançant.

Lancement :

Donner en plein mouvement à un joueur, ou un groupe de joueurs susceptibles d'être rapidement en situation de blocage (adversaires proches) en modulant les rapports de force (en avançant, en reculant, en équilibre)



Exemple : E donne le ballon à un joueur sous forte pression, en équilibre.



Exemple : E donne le ballon en avançant à un joueur menacé par des adversaires.

Consignes, règles :

- Pour tous :* respect du règlement.
- Pour les observateurs :* évaluer par rapport aux objectifs : qui avance ? qui fait avancer ? qui soutient ? qui plaque ?

Critères de réussite :

Les ballons ne sont pas perdus.
Les blocages sont gérés efficacement, soit le groupe progresse, soit le ballon est libéré en situation favorisant l'avancée.

POUR EVALUER - REGULER

COMPORTEMENTS OBSERVES	INTERVENTIONS POSSIBLES
<ul style="list-style-type: none"> Des ballons perdus au contact. Les regroupements n'avancent pas. Les joueurs ne se replacent pas ou attendent le dernier moment pour le faire. Trop de différences sur le plan physique. 	<ul style="list-style-type: none"> Utiliser des situations d'appel, ou réduire le nombre de joueurs pour résoudre les problèmes. Points donnés pour les avancées significatives, faire des éducatifs à la poussée. Centrer ses interventions sur ces joueurs, faire vivre des situations en collectifs réduits en remplaçant les regroupements par des pré-lancements. Faire des groupes de niveau.

POUR FAIRE EVOLUER LA SITUATION

VARIANTES	EFFETS RECHERCHES
<ul style="list-style-type: none"> Varié les lancements en faisant intervenir des ballons au sol ou en l'air. Utiliser différents types d'opposition, sur le joueur (interdit de jouer le ballon en défense), en variant la pression. Après un 1^{er} temps de jeu ralenti, au signal « garde » le porteur avance jusqu'au blocage. Utiliser ces situations pour renforcer l'efficacité défensive dans ces phases de jeu. 	<ul style="list-style-type: none"> Faire vivre la palette des formes de lutte collective rencontrées dans le jeu. Faciliter dans un premier temps la conservation puis augmentation de la pression. Permet à l'Enseignant de choisir des situations de blocage à coup sûr. S'opposer pour récupérer et contre attaquer.

3^{ème} Partie

Comment évaluer les acquisitions ?



LA RENCONTRE USEP

L'organisation d'une rencontre (inter classes ou inter écoles) à la fin d'une unité d'apprentissage, permet aux élèves de réinvestir ce qu'ils ont appris à travers une situation de confrontation et de coopération. Cela constitue également un moyen pour à la fois renforcer et valider leurs compétences (fin de cycle 3). Contrairement à la compétition, qui induit la recherche pour une équipe d'une performance, au détriment de l'équipe adverse, la confrontation propose un modèle différent, basé sur la solidarité, c'est-à-dire l'interdépendance des joueurs (entre les équipes et au sein de chaque équipe).

1/ Les principes

- La rencontre appartient aux enfants. Elle est conçue pour et parfois par eux.
- Les adultes favorisent l'autonomie et la responsabilité des équipes. Leurs attitudes et leurs interventions privilégient l'enjeu éducatif et relativisent l'enjeu sportif.
- Les enfants sont impliqués, selon le type de rencontre, dans différents rôles (joueur, arbitre, organisateur, spectateur, responsable d'équipe...).
- Les équipes disputent plusieurs matches. Elles participent à un même objectif de développement et de maîtrise des projets, des actions et des émotions.
- Les équipes en présence doivent toujours être équilibrées (équipes aussi homogènes que possible).
- Des temps de non jeu sont organisés pour favoriser la communication entre les équipiers et les régulations nécessaires.
- Les règles peuvent être aménagées en fonction du niveau des enfants (jeu de bataille, rugby...) et sont connues à l'avance.
- Les résultats sont annoncés et portés à la connaissance de tous.
- Des récompenses (goûter, diplôme...) sont attribuées à chaque participant.

2/ Les formes de rencontre

- La *mini rencontre* permet la confrontation de deux ou trois classes. Elle autorise la participation des enfants aux différents rôles (ceux-ci auront été travaillés pendant l'unité d'apprentissage).
- Le *plateau*, ou *rencontre de masse*, rassemble des effectifs beaucoup plus importants. Les enfants ne sont sollicités qu'en tant que joueurs. L'organisation nécessite la constitution, au sein de la classe, d'équipes de niveau. Des temps de non jeu leur permettent toutefois de se situer et d'échanger (évaluer leurs stratégies, en établir de nouvelles...).
- La *rencontre hors temps scolaire* réunit les enfants volontaires. Elle doit prendre en compte l'hétérogénéité des participants.

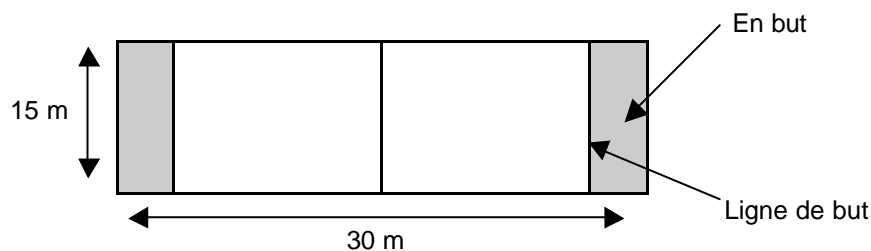
3/ L'organisation de la rencontre

- Les équipes sont regroupées en poules de trois ou quatre, par niveaux de jeu éventuellement.
- Chaque poule bénéficie, selon les possibilités matérielles, d'un terrain.
- Les terrains sont tracés et adaptés au type de jeu attendu.
- Les équipes qui se rencontrent sont dotées de maillots de couleur différente (le ou les arbitres sont également différenciés).
- Chaque équipe dispose d'une fiche de marque qu'elle utilise pendant la rencontre afin de se situer et d'établir son classement (cette fiche est connue des enfants avant la rencontre).
- Une affiche située à proximité de la table de marque rappelle aux participants les règles du jeu ainsi que le code du citoyen sportif.
- Une autre affiche informe les équipes avant le début des matches sur le déroulement de la rencontre (nombre de poules, terrains, nombre de matches par poule, ordre des matches...).
- Un adulte par terrain est chargé de veiller au bon déroulement de la rencontre (temps de jeu, arbitrage, sécurité, enregistrement des résultats...). Les tâches d'organisation et d'arbitrage peuvent être tenues par les enfants. Dans ce cas son rôle est celui d'un tuteur : il peut et doit intervenir à tout moment pour prévenir, réparer ou sanctionner le jeu dangereux, la tricherie, l'erreur, en veillant au caractère pédagogique de ses interventions.

LA RENCONTRE DE JEU DE BATAILLE - ETAPE 1

Ce jeu a été créé pour faciliter l'accès des enfants au rugby. Ses caractéristiques essentielles reposent sur l'utilisation d'un médecine-ball et d'un terrain étroit, visant à créer chez les enfants une disponibilité par rapport au contact réel ou potentiel. Dans notre démarche, nous lui donnons le statut de situation d'apprentissage (voir étape 1 : jeu ancien et jeu de bataille avec zones). Il peut être utilisé comme support d'une rencontre avec des enfants que l'on situe en fin d'étape 1.

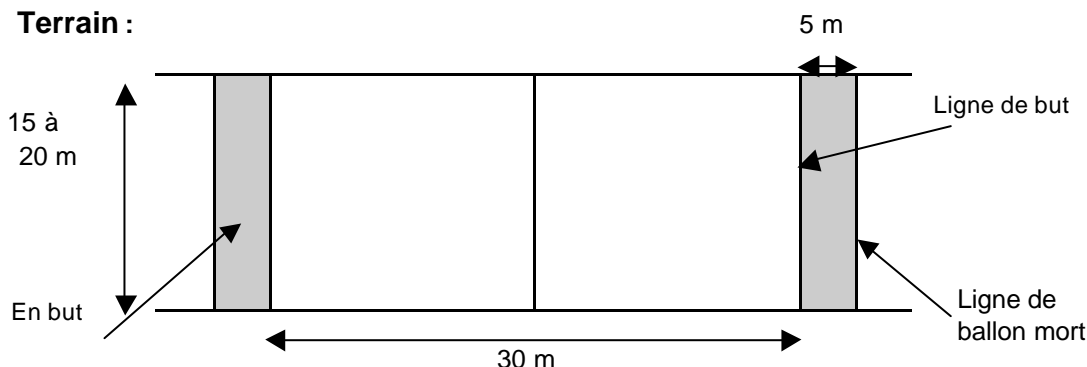
□ Terrain :



- **Matériel :**
 - *Ballon* : médecine-ball de 2 à 4 kg ou ballon d'initiation FFR
 - *Tenue* : pas de chaussures à crampons ni d'objets dangereux (montres, bracelets, chaînes...)
- **Equipes** : Equipes de 6 à 8 joueurs différenciés (maillots ou chasubles)
- **Durée de jeu :** 6 à 8 mn
- **But du jeu :** Toucher (aplatir le ballon) en but
- **Règles :**
 - **Les droits et devoirs des joueurs**
 - Ce qui est autorisé* : courir avec le ballon, le passer, le garder ; saisir, ceinturer, mettre au sol le porteur de ballon.
 - Ce qui est interdit* : placage au cou, croc en jambes, coup, plongeon sur joueur au sol ou dans un regroupement...
 - **Le jeu au sol**
 - Le joueur qui est tombé au sol doit lâcher le ballon.
 - Pour pouvoir jouer, il faut être debout sur ses deux pieds.
 - **Le hors jeu**
 - Etre en jeu c'est être dans son camp derrière le ballon et le point de lutte.
 - **Les mises et remises en jeu**
 - L'adversaire se situe toujours à 3 m du ballon.
 - L'arbitre remet le ballon à la main à l'équipe bénéficiaire.
 - Au début du jeu et après un essai* : au centre du terrain.
 - Après une faute ou une touche* : à l'endroit de la faute ou de la sortie et à 3 m à l'intérieur du terrain.
- **Arbitrage :**
 - Favoriser la continuité du jeu (vers la règle de l'avantage) et ne pas sanctionner les maladresses (en avant involontaire).
 - Sanctionner les brutalités. Les fautes volontaires ou répétées peuvent entraîner une exclusion temporaire (1 à 2 mn) ou définitive.
 - Le joueur coupable d'actes répréhensibles peut être désigné comme co-arbitre.

LA RENCONTRE DE RUGBY - ETAPES 2 ET 3

□ Terrain :



- **Matériel :**
- *Ballon* : initiation FFR
 - *Tenue* : pas de chaussures à crampons ni d'objets dangereux (montres, bracelets, chaînes...)

- **Equipes** Equipes de 6 à 8 joueurs différenciés (maillots ou chasubles)

:

- **Durée de jeu :** 8 à 10 mn

- **But du jeu :** Toucher (aplatir le ballon) en but

- **Règles :**
- **Les droits et devoirs des joueurs** *Ce qui est autorisé* : courir avec le ballon, le passer, le garder ; le botter. ; saisir, ceinturer, mettre au sol le porteur du ballon.
Ce qui est interdit : placage au cou, croc en jambes, coup, plongeon sur joueur au sol ou dans un regroupement...
 - **Le jeu au sol** Tout joueur doit être debout sur ses deux pieds pour pouvoir jouer :
Le joueur plaqué doit immédiatement lâcher ou passer le ballon et se relever ou s'éloigner du ballon.
Le joueur plaqueur doit immédiatement relâcher le PB et se relever ou s'éloigner du plaqué et du ballon.
 - **Le hors jeu** Dans les phases sans regroupement : joueur situé en avant du ballon joué par un partenaire.
Dans les phases de regroupement : joueur non participant situé devant les pieds du dernier participant de son équipe.
 - **Les mises et remises en jeu** L'adversaire se situe toujours à 3 m du ballon.
L'arbitre remet le ballon à la main à l'équipe bénéficiaire.
Au début du jeu et après un essai : au centre du terrain.
Après une faute ou une touche : à l'endroit de la faute ou de la sortie et à 5 m à l'intérieur du terrain.

- **Arbitrage :**
- *Jeu au pied* : tout coup de pied envoyé au-delà de la ligne de ballon mort adverse doit être sanctionné par une remise en jeu par l'adversaire à l'endroit où il a été donné.
 - *Interdire tout ce qui n'est pas une attitude de placage* : percussions debout de l'opposant sur l'utilisateur, attraper le maillot en faisant tourner le joueur, le bousculer violemment en touche en sanctionnant par une exclusion temporaire le joueur récidiviste (le remplacer), ou définitive.
 - *Etre particulièrement vigilant sur les fautes suivantes* : brutalités, placage au cou ou à retardement, jeu dangereux, hors jeu, jeu au sol, écroulement volontaire d'un regroupement.

LE CODE DU CITOYEN SPORTIF

Ce code est à construire en classe avec les élèves et avant la rencontre (voir le rugby et l'interdisciplinarité : éducation civique).

- ① Je connais les règles du jeu et je les applique
- ② Je respecte les décisions de l'arbitre
- ③ J'accepte et je respecte :
 - mes adversaires
 - mes partenaires
 - les organisateurs
- ④ J'accepte les différences et les erreurs des autres ainsi que de perdre
- ⑤ J'accepte et j'assume les rôles qui me sont confiés (joueur, arbitre, observateur...)
- ⑥ Je respecte les installations et le matériel
- ⑦ Je refuse toute forme de violence et de tricherie
- ⑧ Je reste maître de moi en toutes circonstances
- ⑨ Je suis honnête sur le terrain et en dehors



FEUILLE DE MATCH

CATEGORIE

NIVEAU DE JEU

POULE

A remplir soigneusement

		Première mi-temps	A	Deuxième mi-temps	B
EQUIPE :	POINTS		SCORE <input type="checkbox"/>		SCORE <input type="checkbox"/>
COULEUR :	FAUTES				
	N° ou nom				
EQUIPE :	POINTS		SCORE <input type="checkbox"/>		SCORE <input type="checkbox"/>
COULEUR :	FAUTES				
	N° ou nom				
			Score total	Score total	
RESULTAT FINAL					

Signature des arbitres

et des capitaines



FEUILLE DE MATCH

CATEGORIE

NIVEAU DE JEU

POULE

A remplir soigneusement

		Première mi-temps	A	Deuxième mi-temps	B
EQUIPE :	POINTS		SCORE <input type="checkbox"/>		SCORE <input type="checkbox"/>
COULEUR :	FAUTES				
	N° ou nom				
EQUIPE :	POINTS		SCORE <input type="checkbox"/>		SCORE <input type="checkbox"/>
COULEUR :	FAUTES				
	N° ou nom				
			Score total	Score total	
RESULTAT FINAL					

Signature des arbitres

et des capitaines



■ DEROULEMENT D'UNE POULE DE 3 EQUIPES

en liaison avec le code du citoyen sportif

Journée du :

Terrain :

à :

Poule :

A :

Equipes (tirage au sort)

B :

C :

MATCHES entre :	MATCHES scores :	. ARBITRAGE et GESTION → une ½ équipe . SPECTATEUR → l'autre ½ équipe <i>avec changement des rôles à la mi-temps</i>	POINTS		
			A	B	C
1) A		C			
B					
2) A		B			
C					
3) B		A			
C					
TOTAL :					

CLASSEMENT DE LA JOURNEE

1. avec points

2. avec points

3. avec points

* pour le match : gagné = 3 points

perdu = 1 point

nul = 2 points

* pour l'arbitrage et la gestion du match ainsi que pour le rôle de spectateur, voir pages suivantes.

■ DEROULEMENT D'UNE POULE DE 4 EQUIPES

en liaison avec le code du citoyen sportif

Journée du :

Terrain :

à :

Poule :

A _____

Equipes (tirage au sort)

C _____

B _____

D _____

	MATCHES entre :	MATCHES scores :	Equipes → sont à évaluer		POINTS *				
			Arbitres	Spectateurs	A	B	C	D	
1)	A ----- B		C	D					
2)	C ----- D		A	B					
3)	B ----- C		D	A					
4)	A ----- D		B	C					
5)	A ----- C		B ou D	B ou D					
6)	B ----- D		A ou C	A ou C					
					TOTAL :				

Lors des 2 derniers matches, on pourra « rattraper » en évaluation arbitrage ou spectateurs, 1 équipe qui aurait eu des difficultés lors de sa 1^{ère} évaluation. Dans ce cas, garder uniquement la meilleure note pour le classement.

CLASSEMENT DE LA JOURNEE

1. avec points
2. avec points
3. avec points
4. avec points

* pour le match : gagné = 3 points
 perdu = 1 point
 nul = 2 points

* pour l'arbitrage et la gestion du match ainsi que pour le rôle de spectateur, voir pages suivantes.

FICHE D'EVALUATION

EQUIPE :

I. COMPORTEMENT DE NOTRE EQUIPE POUR

L'ARBITRAGE
et la GESTION
DU MATCH

On peut marquer 0, 1 ou 2 points avec les croix marquées pour trois critères

A. NOUS CONNAISSONS LES REGLES

B. NOUS ARBITRONS TOUT LE MATCH.....

C. NOUS SAVONS CHRONOMETRER.....
TENIR LA FEUILLE DE MARQUE

TOTAL

croix

3 croix 2 points
2 croix 1 point
0 ou 1 croix 0 point

Mon équipe marque :

Points

II. COMPORTEMENT DE NOTRE EQUIPE COMME

SPECTATEURS

On peut marquer 0, 1 ou 2 points avec les croix marquées pour trois critères

A. NOUS RESPECTONS L'EQUIPE QUI ARBITRE

B. NOUS RESPECTONS LES EQUIPES QUI JOUENT.....

C. NOUS RESPECTONS LES PERSONNES ET LES LIEUX

TOTAL

croix

3 croix 2 points
2 croix 1 point
0 ou 1 croix 0 point

Mon équipe marque :

Points

LISTE DE CRITERES POUR REMPLIR LA FEUILLE D'EVALUATION

I - Arbitrage et gestion du match

* * NOUS CONNAISSONS LES REGLES

-

voir le règlement départemental
savoir expliquer pourquoi on a sifflé

* * NOUS ARBITRONS TOUT LE MATCH

-

ne pas abandonner le rôle d'arbitre
savoir siffler clairement
savoir siffler quand il faut

* * NOUS SAVONS CHRONOMETRER ET TENIR LE TABLEAU DE MARQUE

-

bien utiliser le chronomètre
être attentif à ne rien oublier
écrire proprement

II - Rôle de spectateurs

* * NOUS RESPECTONS L'EQUIPE QUI ARBITRE

-

ne pas discuter les décisions
ne pas influencer, injurier ou menacer les arbitres
ne pas gêner les arbitres de touche

* * NOUS RESPECTONS LES EQUIPES QUI JOUENT

-

encourager les équipes
applaudir les beaux gestes
ne pas siffler, injurier, gêner les joueurs

* * NOUS RESPECTONS LES PERSONNES ET LES LIEUX

-

respecter tous les adultes et leurs consignes
laisser propres les lieux et ne pas détériorer le matériel
respecter les affaires des autres

NIVEAUX DE JEU POUR LES RENCONTRES U.S.E.P. EN RUGBY



jeu ?

Comment organiser une rencontre par niveaux de

ORGANISATION	→ OCCUPATION DE L'ESPACE ET FORME	→ COMPORTEMENTS ET ROLES DES JOUEURS
<p>DEBUTANTS</p> <p>Niveau 1</p>	<p><i>Couloir restreint</i></p> <p>La grappe progresse peu vers l'en-but → utilisation du médecine-ball.</p> <p>Joueurs satellites qui ne s'investissent pas (problèmes affectifs)</p>	<p><i>Peu de réponses et d'adaptations aux difficultés proposées par l'adversaire</i></p> <p>Porteur de ballon : l'action s'arrête souvent avec lui</p> <p>Non porteur de ballon : pas d'anticipation, centré uniquement sur le ballon et l'adversaire "physique"</p>
<p>DEBROUILLES</p> <p>Niveau 2</p>	<p><i>Couloir + espaces latéraux proches</i></p> <p>La grappe est plus dynamique et progresse vers l'en-but</p> <p>Les joueurs s'organisent sur les côtés (diminution de la durée des grappes)</p>	<p><i>Réactionnels à la difficulté proposée</i></p> <p>→ stratégie non anticipée</p> <p>Porteur de ballon : s'organise avec les joueurs proches</p> <p>Non porteur de ballon : cherche des solutions pour aider à avancer et se positionne en se décentrant du ballon</p>
<p>CONFIRMES</p> <p>Niveau 3</p>	<p><i>Espace profond et espaces latéraux</i></p> <p>La grappe s'organise rapidement et les joueurs utilisent les espaces latéraux pour aller vers l'avant</p>	<p><i>Intentionnels pour résoudre les problèmes</i></p> <p>→ stratégie élaborée et anticipée</p> <p>Porteur de ballon : s'organise avec tous les autres (même hors de la grappe), élabore des stratégies</p> <p>Non porteur de ballon : capable de réagir en fonction des différents rôles (utilisateur et opposant) et de différencier les zones d'intervention possibles</p>

L'ÉVALUATION DES COMPÉTENCES

- L'acquisition d'une compétence disciplinaire nécessite l'apprentissage de savoirs, de savoir-faire et de savoir-être, spécifiques à plusieurs activités supports (au moins trois activités différentes).

La pratique du rugby pourra contribuer à cette acquisition si, au cours du cycle 3, les élèves ont bénéficié d'une vingtaine de séances, réparties sur deux ou trois unités d'apprentissage. En deçà de ce seuil le « montage » de la compétence nous semble aléatoire.

L'atteinte des objectifs de l'étape 2 constitue un niveau de pratique suffisant pour évaluer les compétences.

- L'évaluation d'une compétence s'effectue à la fin du cycle 3 (ou dans le courant de l'année de CM2, après la dernière unité d'apprentissage), à l'aide d'un test.

La rencontre USEP (inter classes ou inter écoles) constitue un support intéressant pour réaliser cette évaluation, car elle place les élèves devant une situation nouvelle par rapport à celles vécues pendant l'apprentissage, autorisant ainsi un réinvestissement des savoirs et des connaissances.

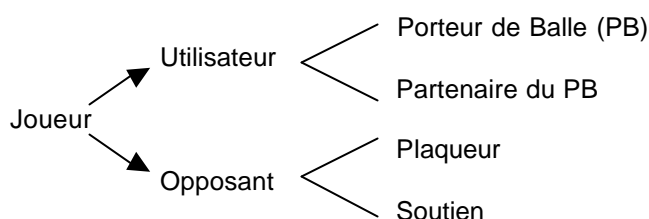
Remarque : La compétence ne sera validée qu'après la réussite de chacun des tests organisé dans les trois activités choisies.

Proposition 1 : Pour évaluer la compétence « *Manifester une plus grande aisance dans ses actions, par affinement des habiletés acquises antérieurement* »

Situation test

Rencontre inter écoles ou inter classes (voir règlement Rencontre USEP p.71)

Rôles occupés par les élèves :



Evaluation

L'évaluation peut être conduite par les élèves (non joueurs).

Deux conditions sont nécessaires :

- appropriation des critères et des indicateurs pendant l'unité d'apprentissage
- répartition des observables (pas plus de 2 critères par élève)

Chaque élève est situé dans les différents rôles, au cours de plusieurs matches contre des équipes différentes, à l'aide de l'outil ci-dessous :

Rôles	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
<input type="checkbox"/> Utilisateur ♦ Porteur de balle <ul style="list-style-type: none"> • Trajet • Echange • Contact ♦ Partenaire du PB	Reculé et contourne	Avance de manière rectiligne	Avance de manière rectiligne ou en évitant les obstacles
	Se débarrasse de la balle	Passe sans pression	Passe avec pression
	Perd le ballon au contact	Conserve au contact	Conserve et libère
	Eloigné du PB	Pousseur sur PB bloqué	Pousseur et/ou relayeur
<input type="checkbox"/> Opposant ♦ Plaqueur ♦ Soutien	Suit le PB, le touche ou l'accroche par le maillot	Ceinture et bloque le PB	Fait tomber le PB en le plaquant
	Reste éloigné de l'action du plaqueur	Se déplace en direction du ballon	Se place dans les espaces fragiles de sa défense

Résultats de l'évaluation

A l'issue des matches et sur l'ensemble des rôles occupés, si le joueur se situe plutôt :

- dans le **niveau 1**, alors la compétence *n'est pas acquise*
- dans le **niveau 2**, alors la compétence *est en voie d'acquisition*
- dans le **niveau 3**, alors la compétence *est acquise*

Rappel : une évaluation devra être réalisée dans au moins deux autres activités pour valider la compétence.

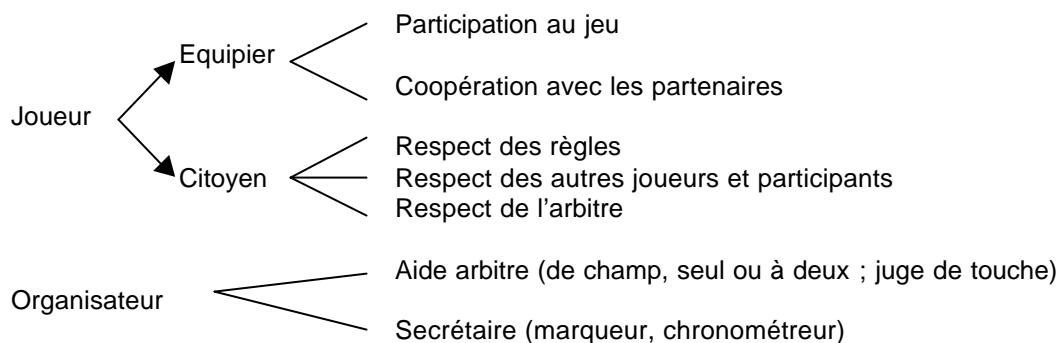
Proposition 2 : Pour évaluer la compétence « *Participer à des activités collectives en y tenant des rôles différents et en respectant les règles* »

Situation test

Rencontre inter classes (voir règlement Rencontre USEP p.71)

Prévoir au moins trois classes (1 classe organise, les 2 autres jouent)

Rôles occupés par les élèves pendant la rencontre :



Evaluation

Chaque élève est situé dans chacun des rôles à l'aide de l'outil ci-dessous :

Rôles	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
<input type="checkbox"/> Joueur ♦ Equipier ♦ Citoyen	Eloigné de l'action, « satellite », ou joue seul, sans contrôler son engagement	Participe par à coups, quand il est sollicité, coopère avec quelques joueurs	Participe et coopère activement avec tous ses partenaires pendant toute la durée du jeu
	Commet des actions dangereuses ou déloyales (cravates, croche-pieds..), conteste les décisions de l'arbitre	Commet quelques fautes (hors jeu, tenu...), tolère les erreurs de ses partenaires et de l'arbitre	Respecte les règles fondamentales, les adversaires, ses partenaires et accepte les décisions de l'arbitre
<input type="checkbox"/> Organisateur ♦ Aide arbitre / de champ \ de touche ♦ Secrétaire	Siffle la marque et le jeu déloyal Signale les sorties	Juge le jeu au sol Signale les actes déloyaux	Juge le hors jeu Coopère avec l'arbitre
	Comptabilise les essais chronomètre	Gère les changements	Gère la table en autonomie

D'autres rôles liés à l'organisation pourront être confiés aux élèves et évalués, en fonction du projet élaboré par la classe (exemples : manager, animateur, spectateur, reporter...)

Résultats de l'évaluation

A l'issue des matches et sur l'ensemble des rôles occupés, si le joueur se situe plutôt :

- dans le niveau 1, alors la compétence *n'est pas acquise*
- dans le niveau 2, alors la compétence *est en voie d'acquisition*
- dans le niveau 3, alors la compétence *est acquise*

Rappel: une évaluation devra être réalisée dans au moins deux autres activités pour valider la compétence.

BIBLIOGRAPHIE

Nous avons été inspirés par des documents :

□ **Spécifiques à l'activité :**

- *CONQUET P., DEVALUEZ J., Les fondamentaux du rugby*, 1978
- *DELEPLACE R., Rugby de mouvement, rugby total*, 1979
- *CONQUET P., Les fondamentaux du rugby moderne*, 1994
- *SARTHOU J.J., A la conquête du rugby*, 1997
- *FFR, Guide de la formation*, 1990

□ **Traitant des rapports Rugby /EPS :**

- *CRDP Limoges, Rugby et pédagogie*, 1987
- (article de *GIMENEZ A. et QUILIS A.*), *AEEPS, Education physique et didactique des APS*, 1990
- *Commission USEP-UFOLEP-FFR, L'éducation sportive de l'enfant et l'activité rugby*, 1990
- *DEVALUEZ J., Du jeu de bataille au rugby évolué au club et à l'école*, 1993
- *DEVALUEZ J., Rugby et apprentissage* (document vidéo), 1994
- *Comité FFR-USEP et Inspection Académique de Haute Savoie, Jouer au rugby à l'école*, 1996
- *GERARD N. et MICHAUD R., L'activité rugby à l'école élémentaire*, 1996
- *RIZZI C. et GROS S. (Comité FFR de l'Isère), Jeu de bataille*, 1997
- *BRIAT P., DOUBLIER F. et RETIERE D.*, *Revue EPS n°271, Les niveaux de jeu*, 1998
- *ROUX A.*, *Revue EPS n°278, Le regroupement ballon porté*, 1999

□ **Relatifs à l'EPS :**

- *FAMOSE J.P., Tâches motrices et stratégies pédagogiques en EPS*, 1983
- *CNDP, Programmes de l'école primaire*, 1995
- *AEEPS et revue EPS, Le guide de l'enseignant, Tome 1*, 1995
- *PIEDNOIR J.P., A l'école de l'éducation physique*, 1995
- *ADEPS Rhône, MICHAUD R., Evaluer - Contrôler l'acquisition d'une compétence*, 1996
- *BONNEFOY G., LAHUPPE H. et NE R. Sports collectifs. Jouer en équipe*, 1997
- *Equipe départementale EPS du Tarn, L'EPS aux cycles 2 et 3*, 1997

□ **Relatifs à l'USEP**

- *USEP Isère, Commission pédagogique sports collectifs*
- *USEP du Rhône, L'Association Sportive USEP d'école*



ANNEXE

CONVENTION POUR L'ACTIVITE RUGBY A L'ECOLE

Préambule

L'école primaire est le lieu où tous les élèves, sous la responsabilité de leurs enseignants, peuvent acquérir, dans le cadre de leurs séances régulières d'E.P.S, les compétences permettant :

- de développer leurs capacités organiques et motrices,
- de s'approprier les éléments de la culture moderne,
- de gérer leur vie physique.

Le RUGBY, en tant que pratique sportive, éducative et culturelle, peut contribuer à la construction de ces compétences.

La présente convention est l'occasion de préciser que cette contribution doit obligatoirement s'inscrire dans le cadre du projet pédagogique de la classe et/ou de l'école, le respect des orientations pédagogiques arrêtées par le Ministre de l'Education Nationale et l'application des dispositions prévues par les textes permettant la participation des intervenants extérieurs.

La présente convention vise à établir et favoriser les contacts entre l'école, l'U.S.E.P et le Comité départemental F.F.R de l'Isère, à déterminer leurs rôles et responsabilités respectives afin d'aider les enseignants d'école dans leur enseignement de l'E.P.S, ainsi que les animateurs des activités péri-éducatives dans les actions qui prolongent et amplifient les enseignements de l'école.

L'U.S.E.P, en tant que mouvement pédagogique et fédération sportive scolaire habilitée par le ministère de l'Education Nationale, parce qu'il représente un lien privilégié entre le milieu scolaire et le milieu associatif, constitue le partenaire central de la convention.

ENTRE :

- L'Inspecteur d'Académie, Directeur des services départementaux de l'Education Nationale.
- Le Président du Comité Départemental U.S.E.P de l'Isère.
- Le Président du Comité Départemental F.F.R de l'Isère, représentant la délégation Isère Sud du Comité des Alpes et la Délégation Isère Nord du comité du Lyonnais

IL EST CONVENU :

Article 1 :

L'Inspection Académique, l'U.S.E.P et le Comité Départemental F.F.R de l'Isère s'engagent, dans le respect de leurs spécificités et de leurs champs d'intervention, à établir une réelle coopération au service de l'éducation des enfants, par le moyen d'une concertation régulière et la mise en place d'actions coordonnées dans les domaines de l'enseignement de l'E.P.S, de l'animation sportive, de la réflexion pédagogique et de la formation.

Article 2 :

Parmi les activités physiques et sportives figurant dans les différents domaines d'action, le rugby peut être utilisé par les enseignants pour atteindre les objectifs de l'E.P.S et faire acquérir aux élèves les compétences définies dans les programmes de l'école primaire.

Article 3 :

Pour favoriser cette utilisation du rugby par les enseignants dans de bonnes conditions d'efficacité, l'U.S.E.P et le Comité Départemental F.F.R de l'Isère se sont associés pour apporter une aide aux écoles en prêt de matériel et d'installation.

Dans le cadre de la réglementation actuelle concernant l'intervention de personnels extérieurs à l'école, les enseignants pourront, en tant que de besoin, solliciter des aides techniques ponctuelles auprès de cadres qualifiés de la Fédération Française de RUGBY.

Article 4 :

L'Inspection Académique organisera, selon des modalités à définir (demi-journées, journées, stages), des actions de formation en faveur des enseignants impliqués dans des projets, afin de répondre à leurs besoins et d'augmenter leurs compétences. Les cadres techniques désignés par les instances fédérales pourront être associés à ces formations. L'U.S.E.P pourra également faire appel aux formateurs de la F.F.R et de l'Education Nationale pour la formation de ses animateurs.

Article 5 :

Les signataires s'engagent à respecter et à faire respecter les principes essentiels de l'institution scolaire et notamment celui de la responsabilité d'enseignement du maître polyvalent figurant à l'annexe de la présente convention.

Article 6 :

Le suivi des actions sera assuré par un groupe constitué paritairement de représentants de chacune des institutions concernées et placé sous la responsabilité de l'Inspecteur d'Académie.

Article 7 :

Les savoirs acquis par les élèves devront leur permettre, s'ils en font le choix, de s'intégrer facilement au sein des structures d'accueil éducatives périscolaires et aux activités mises en place par les clubs de la F.F.R.

Article 8 :

La présente convention est conclue pour la durée de l'année scolaire 1998/1999.

Elle est renouvelable par tacite reconduction à chaque rentrée scolaire.

Elle peut être dénoncée par l'un des signataires avec un préavis de trois mois.

Fait à _____ le _____

L'Inspecteur d'Académie
Directeur des services départementaux
de l'Education Nationale

Le Président du Comité
Départemental U.S.E.P
de l'Isère

Le Président du Comité
Départemental F.F.R
de l'Isère

André Clausse

André Clausse

Michel Rozand

ANNEXE A LA CONVENTION

Principes de l'Institution Scolaire

- ❑ L'école doit développer des apprentissages moteurs. Le rugby, en confrontant les élèves à des situations inédites par rapport aux autres jeux collectifs, y contribue. L'école n'a pas, pour autant, la mission de sélectionner les futurs adhérents des clubs sportifs ; rejoindre une association relève du choix personnel de l'enfant ; l'école lui donne les moyens de ses choix.
- ❑ Le maître est l'enseignant chargé de toutes les disciplines. A ce titre l'utilisation du rugby à des fins d'enseignement relève, comme les autres pratiques de l'E.P.S, de sa responsabilité propre.
- ❑ L'intervention pédagogique doit privilégier l'aspect transversal de la construction par les élèves des connaissances, des notions et des attitudes liées à la pratique. C'est pourquoi le maître de la classe ne devra jamais concéder son enseignement de l'E.P.S.
- ❑ L'intervention pédagogique doit également privilégier une approche centrée sur le développement de la responsabilité et de la solidarité, ainsi que l'implication effective de tous les élèves dans plusieurs rôles (joueur, arbitre, observateur, organisateur, spectateur...).
- ❑ En cas de collaboration avec un intervenant extérieur, ces aspects de l'intervention devront être pris en compte dans les compétences pédagogiques à satisfaire pour obtenir l'agrément préalable. En conséquence, celui-ci sera soumis à la possession d'un *diplôme* (B.E.E.S option rugby ou Brevet fédéral 2^{ème} cycle option école de rugby) accompagné d'une *attestation* délivrée par le Comité Départemental F.F.R de l'Isère, faisant état d'une expérience reconnue dans l'animation de groupes d'enfants de la tranche d'âge concernée (école de rugby).
- ❑ L'intervention ne concernera que des classes du cycle des approfondissements et ne pourra pas excéder trois années de collaboration avec le même enseignant. Elle sera toujours précédée d'une réunion au cours de laquelle les objectifs, les modalités et le contenu de l'enseignement seront discutés et arrêtés avec les maîtres. La durée des unités d'apprentissage tendra vers un minimum de 8 séances.
- ❑ Les maîtres restent totalement libres des choix concernant les activités sur lesquelles s'appuie leur enseignement de l'E.P.S ; nul ne peut leur imposer une activité physique particulière (y compris le rugby).
- ❑ Un document pédagogique, conçu à l'attention des maîtres, est en cours d'élaboration. Il sera présenté aux partenaires, et plus particulièrement aux cadres techniques de la fédération française de rugby. Ce document pédagogique sur l'activité rugby à l'école sera la référence commune des partenaires de la convention ; il conviendra d'en respecter les principes conditionnant la qualité et la cohérence des apprentissages.
- ❑ L'U.S.E.P apportera sa contribution à l'école pour favoriser la mise en place d'unités d'apprentissage et la réalisation de rencontres. Elle veillera, de plus, à impulser et à développer l'implantation du rugby dans les actions complémentaires de l'école.
- ❑ Dès l'année scolaire 1998 – 1999, toutes les actions de partenariat devront respecter ces principes qui visent tous à la qualité des actions éducatives.



Avec le soutien de :



DIRECTION

