

DÉMARCHES PÉDAGOGIQUES

Progressivité attendues des comportements observables



<ul style="list-style-type: none">• Jeu anarchique ;• des peurs perturbent la participation au jeu ;• Il n'applique pas les règles de base (ex : ne se situe pas dans l'équipe, pas d'intention visible de marquer un essai...)	<ul style="list-style-type: none">• L'enfant ne participe pas directement aux actions mais suit les mouvements du jeu (joueur satellite) ou refuse le contact ;• Il comprend et respecte les règles.	<ul style="list-style-type: none">• Le joueur est très engagé dans le jeu ;• Il gère de façon efficace les contacts ;• Il est capable de réaliser des choix avec la balle dans l'intention de marquer un essai.
---	---	---

QUE DISENT LES PROGRAMMES ?

Compétence : Coopérer et/ou s'opposer individuellement et collectivement

=> Coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre).

- **En maternelle (GS) :**

À la fin de l'école maternelle l'enfant est capable d' « Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique » pour :

- coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement ; accepter les contraintes collectives
- se repérer et se déplacer dans l'espace

Devenir élève :

- prendre confiance en soi ; contrôler ses émotions ;
- exécuter en autonomie des tâches simples et jouer son rôle dans des activités scolaires ;

- **CP-CE1 :**

Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement

- Jeux de lutte : agir sur son adversaire pour l'immobiliser.
- Jeux traditionnels et jeux collectifs avec ou sans ballon : coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre).

Compétences attendues à la fin du CE1 :

- pratiquer un jeu ou un sport collectif en respectant les règles.

- **Cycle 3**

Coopérer ou s'opposer individuellement et collectivement

- Jeux de lutte : amener son adversaire au sol pour l'immobiliser
- Jeux sportifs collectifs (type handball, basket-ball, football, rugby, volley-ball...) : coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre).

Compétences attendues en fin de CM2 :

- respecter les règles de la vie collective, notamment dans les pratiques sportives ;
- coopérer avec un ou plusieurs camarades ;
- montrer une certaine persévérance dans toutes les activités ;
- commencer à savoir s'auto-évaluer dans des situations simples ;
- s'impliquer dans un projet individuel ou collectif.

DÉMARCHE

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

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 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.*

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.

Jeux à thèmes comme contact avec le ballon, le sol ou le partenaire. L'utilisation 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 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. Attention, il s'agit bien à chaque stade de favoriser et valoriser la marque !

ATTENTION : à chaque stade, analyser le jeu à partir de la marque.

QUE DISENT LES PROGRAMMES DU CYCLE 3 ?

Compétence : Coopérer et/ou s'opposer individuellement et collectivement.

- Jeux de lutte : amener son adversaire au sol pour l'immobiliser.
- Jeux sportifs collectifs (type handball, basket-ball, football, rugby, volley-ball...) : coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre).

Compétences attendues en fin de CM2 :

- respecter les règles de la vie collective, notamment dans les pratiques sportives ;
- coopérer avec un ou plusieurs camarades ;
- montrer une certaine persévérance dans toutes les activités ;
- commencer à savoir s'auto-évaluer dans des situations simples ;
- s'impliquer dans un projet individuel ou collectif

Démarche : Une approche par le jeu, le contact, le mouvement et la sécurité.

Il s'agit de faire passer les enfants d'une pratique affective et égocentrique, centrée sur les émotions 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.

Etape 1 : Libérer les enfants de l'appréhension du contact et permettre l'appropriation des règles et des principes fondamentaux.

Jeux à thèmes comme contact avec le ballon, le sol ou le partenaire.

L'utilisation 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).

Etape 2 : Favoriser la coopération pour atteindre la marque et pour s'opposer à l'adversaire. Cette étape consiste à se décentrer par rapport au ballon et à adopter une attitude plus collective en attaque et en défense.

Situations de prise d'information relative à la pression exercée par l'adversaire (appréciation du rapport de force).
L'utilisation de terrains élargis accompagne cette évolution.

Etape 3 : Optimiser le choix et la mise en œuvre de solutions collectives tant en utilisation qu'en opposition.

Affiner la lecture du dispositif adverse et favoriser l'élaboration de principes d'efficacité.

ATTENTION : à chaque stade, analyser le jeu à partir de la marque.

Recommandations :

Modules de 10 à 12 séances.

Apprendre et assumer le rôle d'arbitre à l'élève accompagné de l'adulte.

Construire sa séance avec :

- une situation de mise en train (jeux de course, lutte ou manipulation)
- une ou deux situations d'apprentissage
- la situation de référence (jeu global) pour réinvestir ou mettre en pratique les apprentissages et évaluer les progrès.

LES SÉANCES :

- Chaque séance peut être doublée, c'est-à-dire qu'on peut reprendre son contenu deux fois consécutivement.
- La répétition est importante.
- Pour chaque séance, plusieurs situations ayant le même objectif vous sont proposées.
- La vitesse et la distance entre les joueurs sont 2 éléments importants qu'il faut surveiller.

Dimensions terrain :

- 22 m x 15 m pour un jeu à 5 contre 5 (**à privilégier**)
- 30 m x 22 m pour un jeu à 8 contre 8.

Temps de jeu : 3 à 5 minutes par match.

Consignes de sécurité à répéter avant chaque séance :

- Ne pas faire mal
- Ne pas se faire mal
- Ne pas se laisser faire mal

Thèmes à travailler :

- Ne pas avoir peur du ballon et apprendre à marquer
- Affectif : contact avec le sol, le partenaire et l'adversaire
- Affectif ; contact avec l'adversaire (lutte)
- Evitement et prise d'espace
- Avancer
- Défendre

Rappel pour le bon déroulement de la séance :

- Avoir le matériel : ballons taille 3, plots, dossards.
- Présentation et bilan de la séance en classe.
- Rappel des objectifs.
- Faire les groupes de travail (homogène).
- Avoir une tenue de sport adapté au sport en extérieur. Laisser les bijoux, montre,... à la maison.

Apporter des bouteilles d'eau.

La situation de référence (match) :

Elle permet :

- aux élèves de comprendre la logique de l'activité (marquer des essais), de se situer et de mesurer les obstacles et les progrès réalisés ou à réaliser.
- Aux enseignants de s'appuyer sur des résultats objectifs (nombre de points marqués), cf document « arrêt sur image », afin d'accompagner les élèves de faire progresser les élèves.

Deux formes de pratiques sont possibles :

- Rugby à plaquer.
- Rugby à ceinturer.

OBJECTIFS	DISPOSITIF	LANCEMENT	CONSIGNES
<p>Marquer plus d'essais que l'équipe adverse.</p> <p>Respecter les règles fondamentales : Marque, tenu et jeu au sol, droits et devoirs des joueurs/joueuses, hors-jeu.</p>	<p>Deux équipes avec des chasubles de couleurs différentes.</p> <p>Terrain 30 m x 20 m</p> <p>5 contre 5 ou 7 contre 7</p> <p>L'en-but doit être matérialisé (couleur différente pour les 2 équipes)</p> <p>Un ballon de rugby taille 3.</p> <p><u>Temps de jeu</u> : 5 à 7 minutes par match.</p> <p>Pas de jeu au pied au début pour favoriser l'échange.</p>	<p>Engagement générique (poser le ballon au sol à 3 m de toute ligne, désigner l'enfant qui jouera le ballon en veillant à ce que chacun passe, éloigner les adversaire à 3m, ligne de hors-jeu) pendant les 1ères séances.</p> <p>Puis, coup de pied franc : le joueur doit toucher le ballon avec le pied avant de le jouer.</p> <p><u>Variantes :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Dans les mains d'un joueur les 2 équipes très proches • En lançant le ballon en l'air • En le faisant rouler • En le donnant derrière les attaquants • En le donnant derrière les défenseurs • En le donnant aux non participants habituels • En le donnant à un leader de jeu entouré par des adversaires... • Attention à la distance entre joueurs et à la vitesse ! 	<p>Jouer en sécurité : Ne pas faire mal. Ne pas se faire mal. Ne pas se laisser faire mal.</p> <p>Adapter les consignes à l'acquisition des règles fondamentales</p> <p><u>Séance de départ :</u> marquer et empêcher de marquer</p> <p>Recommandation pour les regroupements debout : arrêt du jeu si le ballon ne sort pas dans une situation de blocage ; on redonne alors la balle à l'équipe qui a avancé pendant le regroupement.</p>

Règles :

Marque : 1 point par essai = ballon aplati dans l'en-but. La ligne de touche est extérieure au terrain.

➤ Remise en jeu sur touche, faute ou essai :

- balle au sol à 3m de toute ligne sur terrain 22m x 15 (5m si terrain 30 x 22) : au cycle 2, et en début de module au cycle 3, **l'engagement générique est recommandé** (cf. tableau précédent) ; ensuite, coup de pied de franc (le joueur doit toucher le ballon avec le pied avant de le jouer).
- équipe adverse à 3 m minimum du ballon au centre du terrain au début du match et après chaque essai.

➤ Pas de jeu au sol :

- pour jouer le ballon il faut être sur ses deux pieds (à genoux : interdit).
- Le joueur plaqué et tenu au sol doit lâcher le ballon.

➤ Hors jeu :

- Attaquants : Seuls les partenaires placés derrière le porteur du ballon peuvent jouer.
- Défenseurs : le ballon détermine une ligne imaginaire de hors-jeu qui sépare les deux camps. Les défenseurs doivent se placer dans leur camp entre le ballon et leur en but.

☒ l'arbitre peut replacer les joueurs sans arrêter le jeu tant que le joueur n'intervient pas dans l'action.

☒ Si le joueur hors jeu intervient dans l'action : arrêter le jeu et expliquer. L'équipe sanctionnée recule de 3m.

- On ne peut ni passer ni lâcher le ballon vers l'avant avec les mains (en-avant).

➤ Pas de jeu au pied : choix pédagogique dans un premier temps pour éviter de voir des enfants se débarrasser du ballon et refuser le contact/la lutte.

➤ Droits et devoirs du joueur : aucune prise autorisée au-dessus des épaules ; les poussées ne se font qu'en corps à corps. Tout croc en jambes, coup d'épaule, de pied..., raffut au-dessus des épaules et autre brutalité doivent être immédiatement sanctionnés et expliqués.

Recommandation pour les regroupements (debout) :

Les élèves sont attirés par le ballon et s'agglutinent autour formant une « grappe ». Ce type de grappe est à laisser se développer dans un premier temps car cela favorise la lutte pour la récupération du ballon debout. De plus, jusque vers 8 ans, l'enfant présente la particularité d'être égocentrique (Moi et le ballon) ce qui ne l'incite pas à passer son ballon.

En conséquence, arrêt du jeu si le ballon ne sort pas dans une situation de blocage : on redonne alors la balle à l'équipe qui a avancé pendant le regroupement.

Par la suite, on favorisera la continuité du jeu et la progression de la balle vers l'en-but adverse de façon collective pour éviter ce phénomène de grappe.

Comment adapter les situations ?

Variables.

Je veux limiter l'intensité des contacts entre les joueurs :

1. J'agis sur les formes de lancement de jeu :
 - En séparant le groupe d'attaquants et de défenseurs d'un 1 ou 2 mètres et en donnant le ballon à la main à l'équipe attaquante.
 - En donnant le ballon à un (aux) attaquant(s) en le faisant rouler au sol pour donner plus de temps aux défenseurs pour avancer.
2. J'agis sur les espaces :
 - En rapprochant les attaquants et les défenseurs.
 - En rétrécissant la largeur du terrain.

Je veux favoriser l'attaque :

1. J'agis sur les formes de lancement :
 - En retardant l'entrée du (des) défenseur(s) par rapport à celle du (des) attaquant(s) en décalant le signal d'entrée du (des) défenseur(s).
2. J'agis sur l'espace :
 - En faisant parcourir une distance plus importante au(x) défenseur(s).
 - En élargissant la largeur du terrain.
3. J'agis sur le nombre de joueurs :
 - En diminuant le nombre de défenseurs par rapport au nombre d'attaquants.
 - En rééquilibrant les gabarits (taille, poids, engagement)

Je veux favoriser la défense :

1. J'agis sur les formes de lancement :
 - En retardant l'entrée ou la disponibilité des attaquants par rapport aux défenseurs.
 - En lançant le ballon en l'air aux attaquants pour permettre aux défenseurs de s'approcher.
 - En faisant rouler le ballon au sol vers les attaquants pour approcher les défenseurs.
2. J'agis sur les espaces :
 - En réduisant l'espace entre les attaquants et les défenseurs.
 - En laissant la défense se replacer avant un nouveau lancement de jeu.
 - En diminuant la largeur du terrain.
3. J'agis sur le nombre de joueurs :
 - En diminuant le nombre d'attaquants par rapport aux défenseurs.
 - En rééquilibrant les gabarits (taille, poids, sexe, engagement).

Je veux favoriser le jeu dans les espaces libres :

1. J'agis sur les formes de lancement :
 - En introduisant un 2^{ème} ballon dans un espace libre et déclarant le 1^{er} ballon « injouable » (permet de sortir les enfants de la grappe et de leur faire prendre conscience des espaces libres : arrêts sur image)
2. J'agis sur les espaces :
 - En élargissant le terrain.
3. J'agis sur le nombre de joueurs :
 - En réduisant le nombre de joueurs.
 - En réduisant le nombre de défenseurs.