



Des jeux collectifs ...  
vers le rugby

*Document P.Hirigoyen, CPC EPS St Jean de Luz*

# QUE DISENT LES PROGRAMMES ?


## CP-CE1 :

- **Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement**
  - 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 (socle commun) :**
  - pratiquer un jeu ou un sport collectif en en respectant les règles.



## Cycle 3 :

- **Coopérer ou s'opposer individuellement et collectivement**
  - 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 (socle commun):**
  - 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.



**Logique interne** = quels sont les éléments permanents du rugby?

Le rugby est:

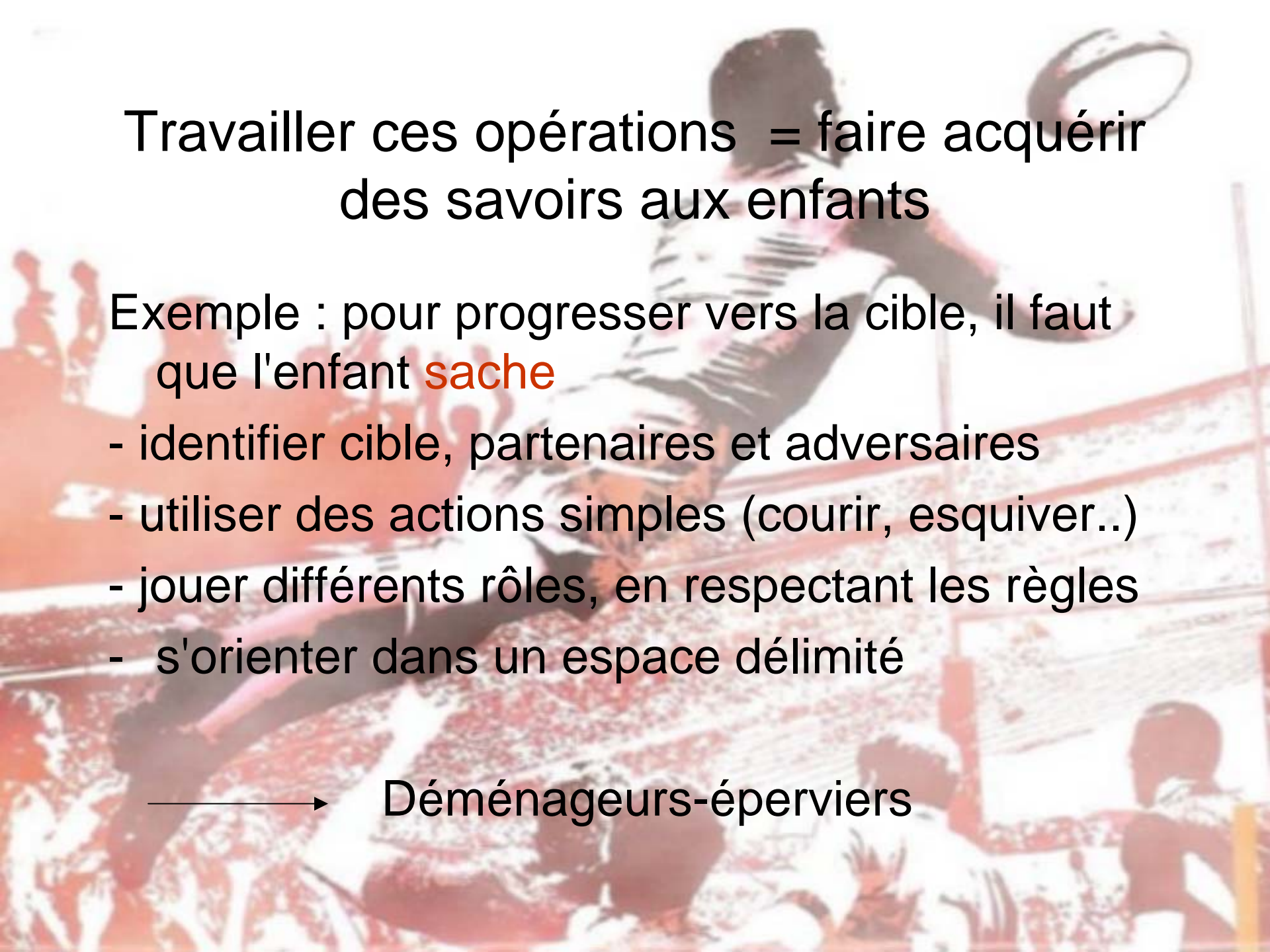
- un sport (jeu socialement codifié) collectif entre **deux équipes**
- qui se déplacent dans **un espace délimité**
- et **luttent**
- en respectant **des règles définies,**
- pour **atteindre une cible par l'intermédiaire d'un ballon.**





Quels sont **les principes opérationnels** à travailler au regard de cette logique interne?

- **commun** aux jeux collectifs : progression vers la cible / contrôle individuel et collectif du ballon/ enchaînement des actions et réversibilité des rôles/ exploitation voire création d'un déséquilibre (sport co C3)
- **spécifique** au rugby: acceptation du contact, de la lutte individuelle et collective.

A child in a striped shirt is jumping to shoot a basketball into a hoop. The background shows other children and a basketball court.

Travailler ces opérations = faire acquérir  
des savoirs aux enfants

Exemple : pour progresser vers la cible, il faut  
que l'enfant **sache**

- identifier cible, partenaires et adversaires
- utiliser des actions simples (courir, esquiver..)
- jouer différents rôles, en respectant les règles
- s'orienter dans un espace délimité

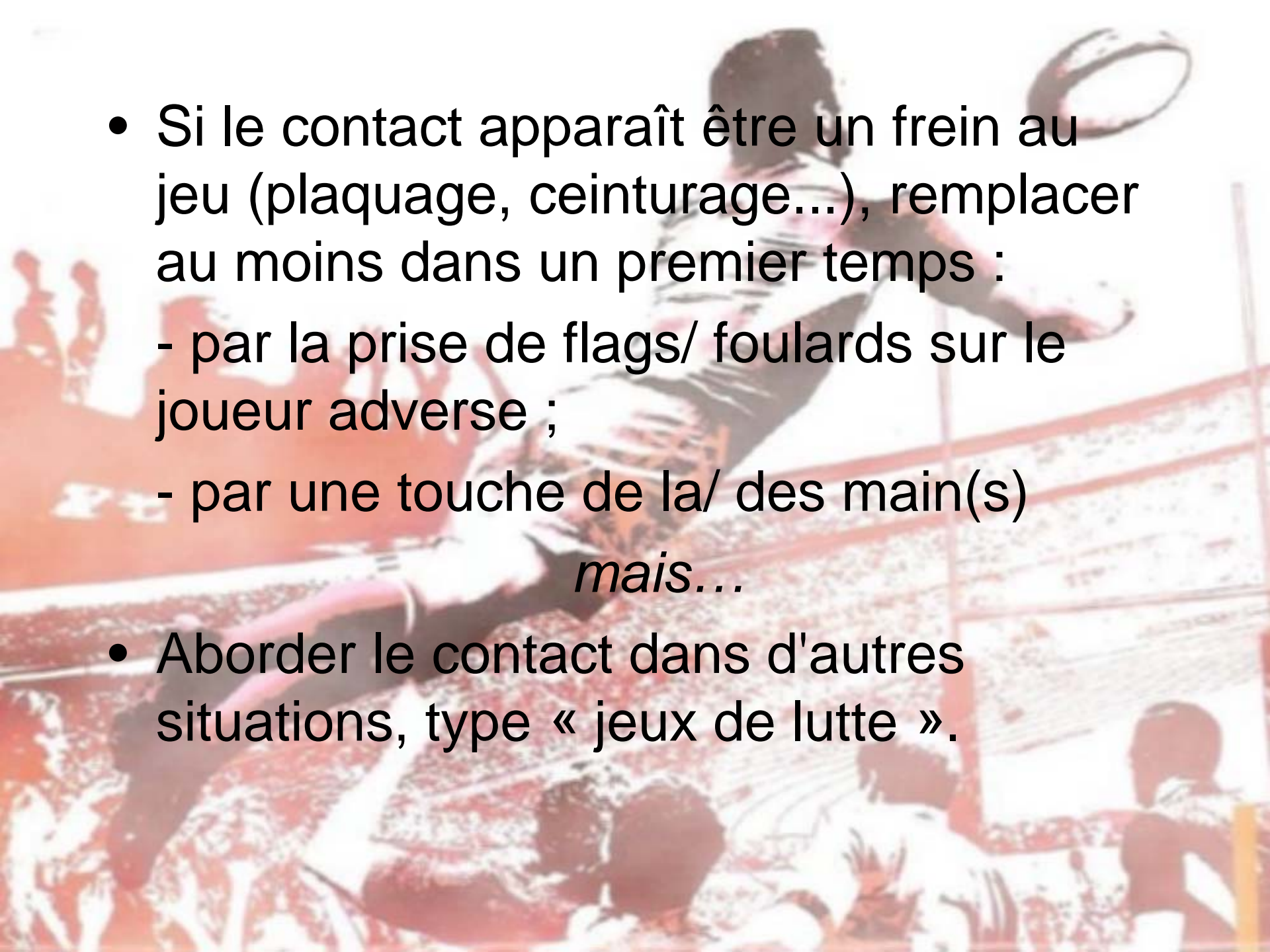
—————> Déménageurs-éperviers



# Quelle place pour l'acceptation du contact?

L'affrontement corporel est un problème important à résoudre, à **ne pas éluder** mais..

les problèmes communs aux jeux/ sports collectifs **le sont tout autant** (notamment exploitation/ création de déséquilibres).

- 
- Si le contact apparaîtrait être un frein au jeu (plaquage, ceinturage...), remplacer au moins dans un premier temps :
    - par la prise de flags/ foulards sur le joueur adverse ;
    - par une touche de la/ des main(s)

*mais...*

- Aborder le contact dans d'autres situations, type « jeux de lutte ».





**Démarche :**  
**une approche par le jeu, le mouvement, le contact en sécurité.**

Il s'agit de les faire passer :

*d'une pratique **affective et égocentrique**, centrée sur les émotions (appréhension..)*

à

*... une pratique plus **socialisée**, centrée sur la **maîtrise des émotions**, la **coordination des rôles et des actions** sur le terrain.*

*A chaque stade : **favoriser et valoriser la marque !***

# Recommandations



- Module d'apprentissage de 8 à 12 séances
- Privilégier la mixité filles/ garçons
- Lorsque le contact est présent, répartir les enfants en fonction de leur engagement et de leur gabarit
- Confier progressivement le rôle de l'arbitrage aux élèves (surtout cycle 3).



# 1ère étape

*Permettre l'appropriation des règles et des principes fondamentaux en partant de jeux collectifs basiques.*

*On veut mettre au clair :*

- *La notion de cible*
- *Les partenaires, les adversaires*

# En même temps...

## ***libérer les élèves de l'appréhension du contact :***

- en séparant contact et course : jeux de lutte dans petits espaces
- en réinvestissant dans des jeux avec courses sur terrains étroits, pour des conditions de sécurité optimales (ralentissement du jeu, des courses : réduction de l'intensité des contacts).



## 2ème étape

*Favoriser la **coopération** pour atteindre la marque et pour s'opposer à l'adversaire.*

Travail de **prise d'information** relative à la pression exercée par l'adversaire (nombre d'adversaires? espace disponible?).

# 3ème étape



***Optimiser les solutions collectives :***

***- leur choix***

***- leur mise en œuvre (comme attaquant et défenseur)***

- en affinant la lecture du dispositif adverse ;
- en favorisant l'élaboration de principes d'efficacité (la « cocotte » par exemple).



# Séance-type



- une situation de mise en train (jeux de course, de manipulation)
- 2 ou 3 situations d'apprentissage qui se succèdent ou en ateliers (dont une centrée sur le contact)
- retour à la la situation de référence (jeu global) pour réinvestir et évaluer les progrès.

# Situation de référence cycle 2

Activité	Aménagement	But et règles	Aider à réaliser
<b>Rugby à 5</b>	<p><b>MATÉRIEL :</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>-Espace en herbe délimité (17 mx12)</li><li>- Maillots ou chasubles de couleur différente pour chaque équipe.</li><li>- Un ballon de rugby</li><li>- Cibles (en buts) bien définies.</li><li>- Un chronomètre</li></ul> <p><b>HUMAIN :</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- 2 équipes de 5 clairement identifiées. (1 ou 2 remplaçants)</li><li>- Un arbitre (possible arbitres touches et en buts)</li></ul>	<p><b>Marquer plus d'essais que l'équipe adverse</b> en 5 à 6 minutes (= déposer le ballon dans l'en but opposé puis en chercher un autre)</p> <p>1 essai = 5 points</p> <p>Respecter les règles :</p> <p><b>Règles d'or (ne pas faire mal – ne pas se faire mal – ne pas se laisser faire mal)</b></p> <p>Règle du hors-jeu (donc l'en-avant)</p> <p>Remise en jeu : ballon au sol puis passe, équipe adverse à 3 mètres :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- au centre après un essai</li><li>- à l'endroit d'une faute, d'une touche</li><li>- 5 m devant la ligne d'en but après un ballon mort</li></ul>	<p><b>Attaquant :</b></p> <p><b>avec le ballon :</b> Porter le ballon vers l'avant dans un espace libre ; transmettre à un partenaire disponible ; éviter la défense. Marquer des essais.</p> <p><b>sans le ballon :</b> Se (re)placer derrière le porteur de balle, se démarquer.</p> <p><b>Défenseur :</b></p> <p>S'opposer à la progression de l'adversaire : combler les espaces libres, ceinturer</p>



# Exemple d'évaluation en cycle 2

<b>Nom :</b> .....		<b>Date :</b> .....		
<b>Prénom :</b> .....				
<b>Critères d'évaluation</b>				
		Niveau1	Niveau 2	Niveau 3
attaquant	Progresser vers la cible	Ne va pas vers la cible	Va vers la cible	Cherche les espaces libres
	Accepter le contact	Refuse le contact	Participe périodiquement	S'engage activement
	Coopérer	Reste éloigné	S'approche	Soutient et cherche le soutien
défenseur		Ne va pas sur le porteur du ballon	Va sur le porteur du ballon	Va sur le porteur et récupère le ballon

# Situation de référence cycle 3

Activité	Aménagement	But et règles	Aider à réaliser
<p><b>Rugby à 7</b></p>	<p><b>MATÉRIEL :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Espace en herbe délimité (30x20 m)</li> <li>-Maillots ou chasubles de couleur différente pour chaque équipe.</li> <li>- Un ballon de rugby</li> <li>- Cibles (en buts) bien définies.</li> <li>- Un chronomètre</li> </ul> <p><b>HUMAIN :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 2 équipes de 7 clairement identifiées. (1 ou 2 remplaçants)</li> <li>- Un arbitre (possible arbitres touches et en buts)</li> </ul>	<p><b>Marquer plus d'essais que l'équipe adverse</b> en 8 à 10 minutes (= déposer le ballon dans l'en but opposé)</p> <p>1 essai = 5 points</p> <p>Respecter les règles :</p> <p>Règle du hors-jeu</p> <p>Règle de l'en-avant</p> <p>Règle du tenu au sol</p> <p>Règle du jeu au sol</p> <p>Droits et devoirs du joueur :</p> <p>Pas de jeu au pied - Pas de mêlée ordonnée – Respect des « règles d'or »</p> <p>Remise en jeu : ballon au sol puis passe, équipe adverse à 5 mètres :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- au centre après un essai</li> <li>- à l'endroit d'une faute, d'une touche</li> <li>- 5 m devant la ligne d'en but après un ballon mort</li> </ul>	<p><b>Attaquant :</b></p> <p><b>avec le ballon :</b> Porter le ballon vers l'avant dans un espace libre ; transmettre à un partenaire disponible ; <b>Éviter la défense.</b> Marquer des essais.</p> <p><b>sans le ballon :</b> Se (re)placer derrière le porteur de balle, se démarquer ou venir au soutien du porteur.</p> <p><b>Défenseur :</b> S'opposer à la progression de l'adversaire et être actif pour récupérer le ballon : plaquer, venir au soutien du plaqueur</p>



# Exemple d'évaluation en cycle 3

ÉVALUATION RUGBY		Nom des élèves observés										COMPÉTENCES, SAVOIRS À DÉVELOPPER	
NIVEAU DE JEU	COMPORTEMENTS OBSERVÉS												
<b>1</b> Jeu anarchique par grappes Découvre l'affrontement, les règles	1. Garde le ballon (l'enterre) ou s'en débarrasse 2. Ne maîtrise pas le ballon 3. Privilégie les actions individuelles 4. Ne cherche pas les espaces libres 5. Accepte peu le contact, accroche au lieu de plaquer 6. Reste passif ou suit le ballon sans s'engager 7. Connaît un peu les règles												- Vaincre l'appréhension du contact : sol et adversaire - Maîtriser le ballon : réception, passe - Vaincre l'égoïsme - Intégrer les règles fondamentales
<b>2</b> Comprend le but du jeu Met en pratique les fondamentaux de l'activité	1. Fait une passe après blocage 2. Maîtrise le ballon 3. Enchaîne des actions plutôt individuelles 4. Ne cherche pas les espaces libres 5. Accepte le contact, plaque 6. Sait se placer : agit en soutien du porteur, du plaqueur 7. Connaît les règles												- Développer une perception plus large : espaces, vitesse du ballon, des joueurs. - Passer d'un projet à 2 à un projet plus collectif - Développer les capacités tactiques et d'anticipation
<b>3</b> Prend en compte toutes les opérations propres à l'activité A un projet individuel et collectif Propose des réponses adaptées	1. Passe pour continuer le jeu 2. Fait preuve d'habileté dans la maîtrise du ballon et la gestuelle 3. Fait jouer les autres, élabore une stratégie collective 4. Joue dans les espaces libres 5. Assure la continuité du jeu au contact ou à la perte du ballon 6. Sait se placer par rapport au ballon, aux joueurs, aux espaces 7. S'adapte aux règles 8. Prend des initiatives, des responsabilités												- Développer ses capacités techniques et physiques - Être capable d'auto évaluation (individuelle et collective) - Conseiller ses partenaires pour les aider à progresser