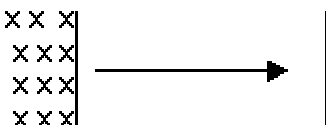
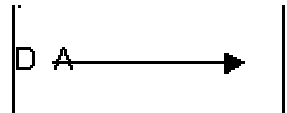
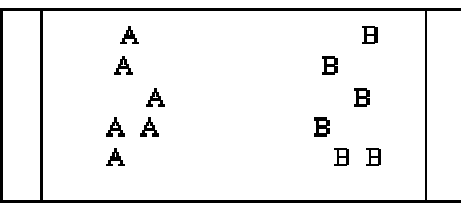


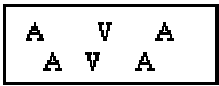
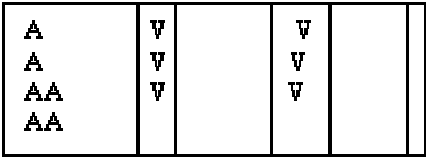
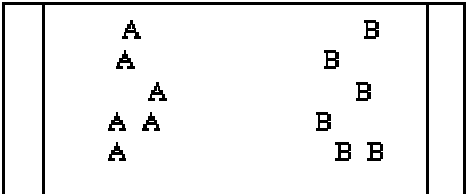
## CONSTRUIRE UN MODULE D'APPRENTISSAGE EN E.P.S. : RUGBY

RUGBY - CYCLE 3 : 8 à 15 séances consécutives intégrées à la programmation EPS de l'école		
1 à 2 séances	<b>ENTRER DANS UNE ACTIVITÉ NOUVELLE</b>  <b>« Un temps pour entrer dans l'activité »</b>	Phase permettant notamment  1) de régler les problèmes d'organisation  2) <u>d'amener les règles d'or</u> (règles de sécurité + règles de base du rugby)  3) d'aborder <u>les problèmes affectifs de contact</u>  <b>OUTILS :</b> Des situations d'échauffement, de découverte des différents éléments propres à l'activité (contact avec l'autre, contact avec le sol, manipulation du ballon ovale (passes, passes à l'arrière, poses au sol), jeux sur espaces inter-pénétrants, jeux d'opposition)
	<b>REPERER LES ACQUIS</b>  <b>« Un temps pour voir où on en est »</b>	Phase, souvent intégrée en fin de séance, de découverte, permettant notamment <u>d'évaluer le niveau</u> d'intégration des règles d'or et d'investissement affectif pour dégager des pistes de travail  <b>OUTILS:</b> La situation de référence ( match avec règles minimales) Nécessité de grilles d'observation simples
6 à 10 séances	<b>STRUCTURER LES APPRENTISSAGES</b>  <b>« Un temps pour apprendre et progresser »</b>	Phase permettant de <u>travailler les compétences propres au jeu collectif</u> , demandées dans les programmes:  § développer des habiletés motrices (lancer en arrière, attraper, se jeter au sol, ..)  § prendre des informations et construire un projet d'action (regarder à qui passer le ballon, regarder où se situe le passage éventuel avant de s'élancer, se démarquer, gêner l'adversaire, ...)  § coopérer, gérer (respecter les règles, assurer différents rôles, faire des passes à ses co-équipiers, ...)  et notamment, de rechercher des solutions aux problèmes suivants :  1) <u>Appliquer les règles d'or</u> : ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal + règles de base du rugby (interdiction totale de jouer au pied)  2) <u>Avancer et marquer</u> , collectivement  3) <u>Manipuler le ballon</u> : attraper le ballon et ne pas le passer vers l'avant; lâcher le ballon quand on tombe  4) <u>Défendre et récupérer le ballon</u> : travail du placage  Puis de <u>renforcer les solutions trouvées</u>  <b>OUTILS :</b> Situations d'apprentissage sous forme de situations-problèmes, de recherche puis d'ateliers La situation de référence peut être reprise au cours de la phase d'apprentissage pour évaluer les progrès en cours. Grilles d'observation sur des thèmes ciblés
1 à 2 séances	<b>RÉINVESTIR ET ÉVALUER</b>  <b>« Un temps pour mesurer les progrès »</b>	Phase permettant <u>d'évaluer les progrès</u> et de <u>réinvestir les acquis</u> sous des formes diverses : tournois, rencontre entre classes, rencontre USEP_  <b>OUTILS :</b> la situation de référence, des grilles d'observation, le règlement de rencontre (USEP par exemple)

## Exemples de séances

1ère séance de structuration des apprentissages		
<b>OBJECTIFS DE LA SÉANCE</b>	1) Installer les règles de fonctionnement de la classe 2) Première approche des règles d'or : - quels droits et devoirs du joueur - comment marquer? 3) Familiariser au contact (sol-joueurs) et à la manipulation de balle	
<b>ORGANISATION PRÉALABLE</b>	- de la classe : un bref historique en classe à partir de la soûle constitution des équipes (4 groupes de 6 environ): groupes de niveau si possible, faits suite à l'observation de la situation de référence - matériel: équipes identifiées par des maillots ou chasubles au moins 1 ballon (ovale de préférence) - terrain herbeux de préférence ou salle de sports	
OBJECTIFS	SITUATIONS	INTERVENTIONS
<p><b>Mise en train :</b></p> <p><b>Premiers contacts avec le sol, avec l'autre et le ballon</b></p>	1) Course en dispersion + rouleaux sur le côté + culbuto 2) Aller marquer derrière la ligne en portant le ballon (4 vagues successives) <div style="text-align: center;">  </div> 3) Jeu du " retourne-tortue " : par 2, sans faire mal, retourner sur le dos un camarade au départ à 4 pattes <p><b>Introduire lors de ces jeux les 3 règles d'or liées à la sécurité</b> (qui seront rappelées systématiquement à chaque séance)</p>	<p><i>La mise en train doit être assez longue pour que les enfants soient bien échauffés</i></p> <p>Jongler main droite, main gauche, deux mains, à 2, poser /ramasser</p> <p>Varié les binômes, varier l'organisation collective (en dispersion)</p>
<p><b>Le contact avec l'autre</b></p>	<p>Marquer malgré une opposition:            -aller marquer derrière la ligne pour le porteur de balle            -empêcher de marquer en s'opposant et en immobilisant pour le défenseur</p> <div style="text-align: center;">  </div>	<p>Insister sur "<b>immobilisé = lâcher le ballon</b>"</p> <p>Varié les positions du défenseur (derrière, côté, devant), les modes d'interventions (ceinturage à la taille, au bassin, aux jambes; interdire les prises au niveau poitrine et au-dessus)</p>
<p><b>Assimiler :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- les règles d'or</li> <li>- marquer</li> <li>- brutalités</li> <li>- hors-jeu</li> </ul>	<p>La situation de référence : 6 x 6 ; 2 équipes jouent, 2 équipes observent (1 joueur pour 1 observateur) : on utilise une grille d'observation: lâche le ballon quand il est plaqué/ brutalités</p> <div style="text-align: center;">  </div>	<p>Après chaque match de 6 minutes, faire un bilan des fautes commises en utilisant les observations</p> <p><i>Autre organisation possible:</i>            -2 équipes s'affrontent sans observateurs            -les autres travaillent en ateliers sur la manipulation du ballon (ballons ovales indispensables)            Puis inverser les rôles</p>
<p><b>PERSPECTIVES</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Les enfants ont-ils compris où et comment on peut marquer?</li> <li>2. Rentrent-ils facilement en contact physique?</li> <li>3. Tiennent-ils compte du partenaire ? Les joueurs sont-ils en soutien <b>derrière</b> leur porteur de balle?</li> <li>4. Libèrent-ils le ballon quand ils sont au sol ?</li> </ol>	<p>Travailler de nouveau sur la marque</p> <p>Travailler sur le contact</p> <p>Travailler sur la règle du hors-jeu</p> <p>Travailler sur la règle du tenu</p>

## Une autre séance de structuration des apprentissages (vers la fin)

<b>OBJECTIFS DE LA SÉANCE</b>	1) Évaluer le niveau d'assimilation des règles d'or et l'investissement affectif des élèves 2) Dégager des pistes de travail pour l'organisation collective (" avancer et marquer ") <i>On considère que les règles de base du rugby ont déjà été travaillées</i>	
<b>ORGANISATION PRÉALABLE</b>	- de la classe: 2 clubs de 2 équipes chacun (niveau des équipes équivalents) - matériel: chasubles, 12 ballons (peu importe l'état, la forme ...) - terrain herbeux: 1/4 terrain de football environ (plus le terrain est petit, moins les enfants prendront de vitesse (chocs moins violents) et plus ils feront de passes)	
<b>OBJECTIFS</b>	<b>SITUATIONS</b>	<b>INTERVENTIONS</b>
<b>MISE EN TRAIN</b>  <b>Manipuler le ballon et favoriser les contacts (sol-joueur)</b>	1) Course en dispersion, avec un ballon pour deux, lancer le ballon en l'air, l'autre l'attrape en sautant (idem en partant l'un derrière l'autre)  2) Par deux, combat à genoux : déséquilibrer l'autre et lui mettre une épaule au sol (1 point)  3) Dans un espace défini, 4 joueurs (chasubles) contre 2 voleurs (sans chasubles) : les joueurs doivent se faire 5 passes consécutives, les voleurs les en empêchent	1 équipe joue, 1 équipe compte les passes  
<b>Évaluer l'investissement affectif (contacts) des élèves</b>	<b>Les voleurs de ballon</b> : 6 joueurs contre 2 x 3 voleurs Les équipes se succèdent en attaque ; les voleurs restent 3 minutes puis se font remplacer par une autre équipe 1 point pour l'équipe qui marque un essai  	On observe si les élèves refusent le contact avec l'autre et on signale les fautes éventuelles Placage autorisé Les défenseurs ont une zone limitée d'intervention. Le travail des attaquants est privilégié.
<b>Évaluer l'assimilation des règles d'or</b> - marquer - brutalités - tenu - hors-jeu	La situation de référence : 6 x 6 ; 2 équipes jouent, 2 équipes observent (1 joueur pour 1 observateur) : on utilise la grille d'observation « joueur attaquant »  	Après chaque match de 6 minutes, faire un bilan des fautes commises en utilisant les observations  <i>Pas de travail en ateliers en parallèle, car il est nécessaire que les enfants s'observent à ce niveau des apprentissages.</i>
<b>PERSPECTIVES</b>	1. Si on observe encore un grand nombre de fautes, il faut revenir sur la (ou les) règle(s) non assimilée(s) 2. Où sont placés les partenaires du porteur de balle ? (juste derrière, au contact, loin derrière, sur les côtés : loin, proche...)  3. Quel type de circulation de balle est privilégié ? (dans l'axe du terrain, sur les côtés)	

## Un outil pour l'enfant: exemple de grilles d'observation

On utilisera ces grilles d'observation de **façon ciblée**, en rapport avec **un thème de travail abordé auparavant** : elles peuvent ainsi être très simplifiées (**3 critères d'observation maximum**) en fonction de ce qu'on souhaite en dégager.

Prénom du joueur observé :

Prénom de l'observateur :

<b>B A L L E</b>	<b>Il touche le ballon</b>									
	<b>Il passe le ballon correctement</b>									
	<b>Il marque un essai</b>									

<b>F A U T E S</b>	<b>Passe le ballon en avant</b>									
	<b>Ne lâche pas le ballon quand tenu</b>									
	<b>Brutalité</b>									

<b>Le joueur a le ballon : il est attaquant</b>	<b>Il avance</b>						
	<b>Il donne à un partenaire</b>						
	<b>Il perd le ballon</b>						

<b>Le joueur n'a pas le ballon, son équipe non plus : il est défenseur</b>	<b>Il ne réussit pas à arrêter le joueur avec le ballon</b>						
	<b>Il arrête le joueur avec le ballon</b>						
	<b>Il plaque le joueur</b>						

<b>Le joueur est arbitre</b>	<b>Il siffle à bon escient</b>						
	<b>Il est respecté</b>						
	<b>Il explique la faute</b>						