

Le rugby à l'école : proposition d'unité d'apprentissage : **Circonscription de Bourgoin 1 et La Tour du Pin : Janvier 2005**

Contacts CPC : sophie.bichet@ac-grenoble.fr michel.guetat@ac-grenoble.fr

Travail collectif, bilan d'une animation pédagogique, avec des enseignants du secteur, Mr Cuvillier, éducateur du club de rugby des Vallons de la Tour du Pin et Mr Hoarau, conseiller technique régional de la délégation Nord-Isère de rugby et les conseillers pédagogiques de circonscription.

Merci à tous...

Documents de référence :

« Et si on jouait au rugby à l'école » document départemental distribué dans les écoles en 2001, disponible dans les IEN et sur le site : www.ac-grenoble.fr/eps1

« Du rugby à l'école à l'école de rugby », document élaboré par Roger Cuvillier, éducateur du club de rugby des Vallons de la Tour du Pin disponible sur le site : http://www.ac-grenoble.fr/circo/article.php3?id_article=859&recalcul=oui

Plan de l'unité d'apprentissage : cycle 3 (à adapter au cycle 2)

Compétence EPS : *coopérer avec des partenaires pour s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif.*

Dispositif :

L'enseignant est seul avec sa classe → suivant les situations : travail avec toute la classe (ex : échauffement, situation d'appel...) ou travail en 3 groupes (3 x 8 ou 3 x 9 élèves) : 2 groupes en action, 1 groupe : co-arbitrage avec l'enseignant, chronométrateur, marqueur, observateur (avec grilles...).

L'enseignant travaille en collaboration avec un intervenant → travail avec toute la classe (ex : échauffement, situation d'appel...) ou travail en groupes 2 x 2 groupes : 2 avec l'intervenant, 2 avec l'enseignant sur des exercices identiques ou différents si ateliers.

Matériel : 1 ballon pour 3 élèves, des maillots, des plots ou des coupelles plastiques (voir prêt dans les IEN ou auprès des Clubs), un chronomètre.

Règlement du jeu :

• **organisation :**

- taille du terrain pour le jeu : largeur = (« envergure » de chaque élève) X (nombre d'élèves de l'équipe), longueur = 2X largeur (ex : équipe de 7 joueurs : largeur = 1,5 x 7 = 10,50 m, longueur = 2 x 10,50 = 21 m)
- pour les ateliers : dimensions à voir suivant le type : on peut utiliser des tracés existant ou baliser le terrain avec des coupelles.
- 6/7 ou 8 joueurs par équipe (possibilité d'un remplaçant), faire varier le nombre de joueurs en fonction de l'engagement de l'équipe.
- marque : 1 point par essai

• **règles :**

- pas de jeu au sol : pour jouer le ballon il faut être sur ses pieds (à genoux : interdit)

- pas de jeu au pied
- hors jeu : l'arbitre replace 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
- remise en jeu sur touche, faute ou essai : - Balle au sol (l'arbitre peut faire passer le ballon entre ses jambes ou en profiter pour donner le ballon à un joueur qui participe peu) : le joueur doit obligatoirement donner son ballon à un partenaire
 - équipe adverse à 3 m minimum de la ligne du ballon
- contacts : aucune prise autorisée au-dessus de la taille , pas de poussée du joueur en touche mais accompagnement (rester en contact avec lui)
- regroupement debout autorisé mais arrêt du jeu si le ballon ne sort pas rapidement : on redonne la balle à l'équipe qui a avancé pendant le regroupement

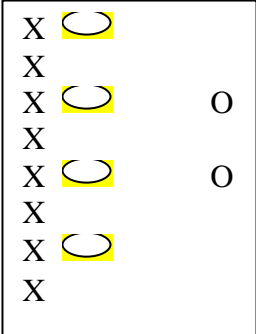
Répartition des séances :

Séances	1ère séance	2ème séance	3ème séance	4ème séance	5ème séance	6ème séance	7ème séance	8ème séance	9ème séance	10ème séance
Objectif principal	Mise en place du jeu, des règles, de la sécurité, évaluation	Accepter le contact avec le sol	Accepter le contact avec le sol	Accepter le contact avec les adversaires et ses partenaires	Accepter le contact avec les adversaires et ses partenaires	Accepter le contact avec les adversaires et ses partenaires	Avancer pour marquer	Avancer pour marquer	Mise en place du jeu, évaluation	Evaluation par la participation à une rencontre
Pagination	Page 3	Pages 4	Pages 4	Pages 5	Pages 6	Page 7	Pages 7	Pages 7	Page 8	Page 8
Commentaires	Avec, si possible, un intervenant		Enseignant seul	Avec, si possible, un intervenant	Avec, si possible, un intervenant	Enseignant seul	Avec, si possible, un intervenant	Enseignant seul	Enseignant seul	Avec d'autres écoles, les intervenants, les CPC EPS

Niveaux de jeu déterminés pour évaluer les élèves et les répartir en vue d'une rencontre.

- **niveau 1 (brassard au chasuble jaune)** : enfant ne participant pas directement aux actions mais suivant les mouvements du jeu (joueur satellite) ou refusant le contact mais comprenant et respectant les règles
- **niveau 2 (brassard ou chasuble bleu)** : joueur s'impliquant dans le jeu , acceptant le contact mais peu efficace dans la réalisation des passes, plaquages, ... joueur donnant peu sa balle ou trop tard
- **niveau 3 (brassard ou chasuble rouge)** : joueur très engagé dans le jeu , gérant de façon efficace les contacts , capable de réaliser des choix avec la balle .

Séance 1

Situations	Temps	Objectifs	Déroulement	Dispositif	Difficultés / régulations
Echauffement (situation d'appel)	20'	Accepter le contact physique, d'aller au sol Augmenter le rythme cardiaque	Face à face, par deux, toucher les genoux (deux mains puis une main), idem chevilles		<ul style="list-style-type: none"> - Déceler les enfants réticents au contact au sol, à l'engagement. - Jouer sur la largeur du terrain suivant le nombre d'élèves - Faire varier le nombre de ballons - Si les attaquants reculent, réexpliquer la notion d'avancer. Le porteur devient épervier <ul style="list-style-type: none"> - Passes en arrière - Stratégie de Plaquage
		Se mettre en position de plaquer Attaquant/défenseur Aller marquer	L'épervier : Sans ballon : <ul style="list-style-type: none"> • Défenseur : attraper par les hanches • Attaquant : évitement Introduction du ballon/plusieurs ballons : <ul style="list-style-type: none"> • Défenseur : Empêcher/gêner la progression du ballon en plaquant le porteur ou en faisant reculer. • Attaquant : faire progresser le ballon vers l'avant en évitant ou en affrontant. 		
Situation de référence (jeu)	20'	Mise en place du jeu, des règles, de la sécurité,	1 ^{ère} phase : mettre les élèves en situation de jeu pour expliquer la mise en place des règles.	Voir aussi document « Si on jouait au rugby à l'école » Pages 42 et 43	
	20'	Evaluation	2 ^{ème} phase : évaluer : toujours à partir du jeu, voir fiches d'observation tirées du document « Et si on jouait au rugby à l'école »		

Séances 2 et 3

Objectif principal: Accepter le contact physique, aller au sol.

Situations	Temps	Objectifs	Déroulement	Dispositif	Difficultés / régulations
Echauffement	20'	Accepter le contact physique, d'aller au sol	<ol style="list-style-type: none"> Le joueur doit plonger sur le ballon (zone 1) et se relever avec le ballon. Il court vers l'extrémité du terrain (zone 2) Il fait une roulade avec le ballon sans le lâcher (zone 3) Il pose le ballon en plongeant. 	Par 8 - 4 joueurs X - 4 joueurs O - 4 zones de terrain (10m x 2m) 	
			Les lapins et les renards Les X doivent attraper et mettre au sol. Les O doivent franchir la ligne Les O sont à quatre pattes, les X , à genoux, ceinturent les O . Au signal, les O doivent rejoindre la ligne.	 3 mètres	Voir aussi document « Si on jouait au rugby à l'école » Page 33
Situation de référence (jeu)	10'	Retour sur le sens de l'activité, lien avec la séance précédente	Mettre les élèves en situation de jeu (idem séance 1) Voir aussi document « Si on jouait au rugby à l'école » Pages 42 et 43		
Situation d'apprentissage	20'	Accepter le contact au sol	Les coyotes et les kangourous. Les O se déplacent pieds joints. Les X se déplacent à 4 pattes, sans sortir de l'espace et font tomber les O .	2 équipes de 6 à 10 joueurs Terrain de 10x10 à 15x15	Les O ont un ballon.
		Accepter le contact Coopérer pour avancer.	Jeu de rugby avec « médecine ball »		
Situation de référence (jeu)	10'	Retour sur le sens de l'activité, lien avec la situation d'apprentissage	Mettre les élèves en situation de jeu, observer l'évolution des pratiques en pointant le nombre de joueurs mis au sol (surtout après la séance 3). Voir fiche d'observation : le joueur n'a pas le ballon et il lutte.		

Séance 4 Objectif principal : Accepter le contact avec les adversaires et ses partenaires.

Situations	Temps	Objectifs	Déroulement	Dispositif	Difficultés / régulations												
Echauffement (situation d'appel)	5'	Maîtriser le contact avec le sol et avec l'adversaire	Les tortues (N° 10 p 35) X : rester sur ses appuis O : retourner X pour plaquer épaules au sol	Situation duelle au sol : O et X à quatre pattes	Sortir les tortues retournées de l'aire de jeu pour des raisons de sécurité												
Echauffement suite (situation d'appel)	2 x 5' (inverser les rôles)	Maîtriser le contact sol + partenaires avec déplacements et ballon.	Les poules et les renards (N° 14 page 36) X : se déplace avec ballon : au signal, les X se rassemblent à 4 pattes et protègent les ballons. Les O tentent, à 4 pattes, de récupérer les ballons.	2 équipes, 1 ballon par X	Idem mais debout												
Situation de référence Evaluation diagnostique : jeu global	3 x 3'	Observer le comportement des enfants au niveau des regroupements : <ul style="list-style-type: none"> • acceptation contacts • enfants satellites 	Mettre les élèves en situation de jeu.	Espace réduit pour favoriser les contacts 2 équipes + un groupe d'observateurs	2 possibilités en fonction du comportement des enfants 1) satellites 2) acceptent mieux le contact												
Situation d'apprentissage 1^{ère} possibilité : enfants satellites : OU 2^{ème} possibilité : Accepte mieux le ballon	20'	Maîtriser le contact avec l'adversaire (+ ballon après régulation) Contact partenaire/adversaire	jeu de la frontière (N° 12 page 35) O tirent ou poussent } faire franchir une ligne X résistent } 2 équipes de chaque côté d'une ligne : inversion des rôles (autre document Roger) X : avancer en se tenant et en tenant le ballon O : empêcher de progresser	<table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr><td>X</td><td>O</td></tr> <tr><td>X</td><td>O</td></tr> <tr><td>X</td><td>O</td></tr> <tr><td>X</td><td>O</td></tr> <tr><td>X</td><td>O</td></tr> <tr><td>X</td><td>O</td></tr> </table> 4 X contre 4 O terrain 10 x 2 m	X	O	X	O	X	O	X	O	X	O	X	O	On introduit le ballon : les enfants tirent ou poussent en tenant le ballon : <ul style="list-style-type: none"> • dos à dos • l'un derrière l'autre Faire varier le nombre de X ou de O
X	O																
X	O																
X	O																
X	O																
X	O																
X	O																
Situation de référence Evaluation finale : jeu global	10'	Retour sur le sens de l'activité, lien avec la situation d'apprentissage	Mettre les élèves en situation de jeu, observer l'évolution des pratiques.	Voir aussi document « Si on jouait au rugby à l'école » Pages 42 et 43													

Séance 5 Objectif principal : Accepter le contact avec les adversaires et ses partenaires : plaquer, être plaqué.

Situations	Temps	Objectifs	Déroulement	Dispositif	Difficultés / régulations
Echauffement (Situation d'appel)	10'	Echauffer les différentes parties du corps	Courses, roulades		1. Au sol à 4 pattes
		Prendre contact avec le sol	Roulades		2. Au sol accroupi 3. Debout
		Prendre contact avec les adversaires : - Faire reculer l'adversaire ; - Essayer de faire tomber l'adversaire - Partenariat	Epaule contre épaule	Face à face 2 contre 2	☞ Niveau 3 dangereux si pas d'étapes précédentes.
	5-10'	Saisir l'adversaire aux hanches pour l'empêcher de progresser Initiation au placage : - plaquer ; être plaqué	Par 2 l'un derrière l'autre, à genoux : le 2 ^{ème} empêche le 1 ^{er} d'avancer en le saisissant aux hanches Le 1 ^{er} doit atteindre 1 cible à 10 mètres environ.		Partir à 4 pattes , vers une situation debout. « Partir du sol pour arriver debout »
Situation de référence (jeu)	15'	Retour sur le sens de l'activité, lien avec la séance précédente	2 équipes qui doivent marquer dans le camp adverse : « Pour bloquer l'adversaire, le prendre aux hanches » En cas de non-respect, on rend le ballon à l'adversaire.		
Situation d'apprentissage		Placer la tête, le corps dans le placage (dans le dos de l'adversaire)	0 : ne doit pas sortir du couloir. X : doit empêcher l'adversaire d'atteindre la ligne en le poussant ou en le saisissant aux hanches (1 contre 1)		<u>Variantes</u> : délimiter le couloir en différentes zones : X saisit le 0 dans différentes zones.
		Progresser et sortir le ballon derrière soi.	2 équipes face à face proches les uns des autres. 3 joueurs liés par les bras. Intro du ballon		
Situation de référence		Retour sur le sens de l'activité, réinvestir la situation d'apprentissage.	2 équipes. On doit porter le ballon dans le camp adverse en appliquant les règles vues	Voir aussi document « Si on jouait au rugby à l'école » Pages 42 et 43	

Séance 6 : En fonction des élèves, reprendre les situations des séances 4 et 5
Objectif principal : Accepter le contact avec les adversaires et ses partenaires

Séances 7 et 8 Objectif principal : Avancer pour marquer

Situations	Temps	Objectifs	Déroulement	Dispositif		Difficultés / régulations
Echauffement (situation d'appel)	15'		Jeu du cerceau ou tapis : 1 contre 1 , faire sortir l'adversaire de la zone. Reprise d'exercices précédents.			Variante : 2 contre 1
Situation de référence (jeu)	10'	Retour sur le sens de l'activité, lien avec la séance précédente	2 équipes qui doivent marquer dans le camp adverse : « Pour bloquer l'adversaire, le prendre aux hanches » En cas de non-respect, on rend le ballon à l'adversaire.			
Situation d'apprentissage	5'	Traverser le terrain (avancer) Accepter le contact (toucher, bloquer, plaquer)	<u>Epervier sans ballon :</u> 1. Traverser le terrain. Les personnes touchées sous la ceinture deviennent épervier. 2. Traverser le terrain : les personnes plaquées ou bloquées deviennent éperviers.	X X X X	— 0	
	5'	Traverser le terrain (avancer) Aplatir le ballon	<u>Epervier avec ballon :</u> 1 contre 2 sans se faire de passe. Chaque X a un ballon. Consigne : X : Traverser le terrain avec le ballon ; 0 : Plaquer le porteur de ballon et récupérer les ballons. Les 0 viennent en aide aux autres 0	X X X X X	0 0 — 0 0 0	
	5'	Introduire la passe	<u>Béret :</u> jeu jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un ballon et arriver à un regroupement. Chaque X a un ballon.	X X X X	—	0 0 0 0
	5'	- Introduire la passe	<u>Béret :</u> par équipe X et 0 et 1 ballon Consigne : X : Traverser le terrain et aplatir le ballon derrière la ligne ; 0 : Empêcher les X de traverser.	X X X X	—	0 0 0 0
Situation de référence	15'	Parvenir à une organisation collective (stratégie d'équipe)	2 équipes, 1 ballon Consigne : apporter le ballon derrière la ligne. Réf. Pages 42/43	X X X X		0 0 0 0

Séance 9 :

- Reprise de la séance 1 en travaillant sur le jeu et les fiches d'observation.
- Analyse avec les élèves des progrès constatés ou non.

Séance 10 : Organiser ou participer à une rencontre.

Pourquoi ? : pour les élèves : Donner du sens : motiver les enfants dans leur projet d'apprentissage		
Investir et transférer les compétences en EPS acquises au cours d'une unité d'apprentissage	Investir des compétences liées à d'autres champs disciplinaires :	
	la rencontre peut être organisée par une classe : Les enfants sont alors investis dans un projet interdisciplinaire : → production d'écrit, lecture documentaire, langue orale, problèmes mathématiques, éducation civique ...	les enfants participants peuvent communiquer autour de la rencontre : → Les enfants peuvent s'informer sur le déroulement, les critères de réussites, acquérir des connaissances sur l'activité et/ou sur l'événement culturel support .

Pourquoi ? : pour les enseignants :	
Programmer, mettre en oeuvre : <ul style="list-style-type: none">➤ Donner un but et finaliser le travail de la classe➤ S'engager dans une démarche interdisciplinaire	Communiquer avec des collègues, des partenaires : <ul style="list-style-type: none">➤ Rompre son isolement➤ Echanger, se former

Rappel des Règles/lexique

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 partie.

MARQUE(ou essai) : aplatir le ballon sur ou en arrière de la ligne d'en-but.

UTILISATEURS : équipe qui possède le ballon. **OPPOSANTS** : équipe qui ne possède pas le ballon

REGROUPEMENT : plusieurs joueurs debout et liés qui s'opposent :

- Maul : plusieurs joueurs debout et liés qui s'opposent(au moins le PB et un joueur de chaque équipe
- Mêlée spontanée : 2 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 de 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 : ligne fictive parallèle à l'en-but qui départage momentanément le collectif en 2 camps numériquement identiques. Elle constitue un indicateur du terrain conquis ou concédé par une équipe, donc de la pression exercée.

LIGNE DE FRONT : 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 proche.

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

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 2èmes et 3èmes rideaux.