



**OUTIL DE FORMATION D'ANIMATEUR USEP / FFR**  
**Pour Activités Rugbystiques en milieu associatif sportif scolaire**  
**Spécifique Dispositif ACCOMPAGNEMENT EDUCATIF**

**Source : Document**  
**“Enseignement du jeu**  
**de rugby”**  
**FFR Grenoble**

## Le rugby et les compétences 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...)
Dans ce cycle, l'enfant affine et développe ses conduites motrices, en anticipant sur les actions à réaliser.	<i>Manifester une plus grande aisance dans ses actions, par affinement des habiletés acquises antérieurement</i>	<p><b>On recherche le développement du répertoire moteur de l'élève</b></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><i>Participer à des activités collectives en y tenant des rôles différents et en respectant les règles</i></p>	<p><b>On recherche la participation de l'élève à une action collective de coopération et d'opposition</b></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 (plots en plastique mou) ;

→ 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 permettre :  
 → 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 en début de séance pendant l'échauffement et qui 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 )

Les enjeux de formation (p )

Les compétences visées (p )

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

#### ◆ 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.*

## Les unités d'apprentissage

Dans chacune des trois unités d'apprentissage (étapes) 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
<input type="checkbox"/> <b>Situations d'appel</b> (jeux de course, de lutte, de manipulation...)  « se préparer à l'activité »	<input type="checkbox"/> <b>Situation de référence</b>  « lancer l'unité d'apprentissage »	<input type="checkbox"/> <b>Situations d'appel</b> <input type="checkbox"/> <b>Situations d'apprentissage</b>  • <i>Situations problèmes</i> → pour construire les savoirs et connaissances sur le jeu  • <i>Exercices</i> → pour consolider ces acquisitions  <input type="checkbox"/> <b>Situation de référence</b> → pour vérifier les progrès  « évaluer les progrès, repérer les difficultés ...et donner du sens aux apprentissages »	<input type="checkbox"/> <b>Situation de référence</b> → pour évaluer les apprentissages  <input type="checkbox"/> <b>Rencontre</b> (inter classes, inter écoles) → pour réinvestir les apprentissages et évaluer les compétences de fin de cycle  « finaliser l'activité »
EVALUATION DIAGNOSTIQUE		EVALUATION FORMATIVE	EVALUATION SOMMATIVE
<u>En classe</u> ↓	<u>En classe</u> ↓	<u>En classe</u> ↓	<u>En classe</u> ↓
<input type="checkbox"/> Rechercher des informations liées à l'activité : - histoire du jeu - organisation de la pratique (championnats, coupes...) - régions et pays dans lesquels le rugby est implanté...  <input type="checkbox"/> Préparer l'organisation de la situation de référence	<input type="checkbox"/> Identifier à partir des données recueillies les problèmes rencontrés  <input type="checkbox"/> 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,...)	<input type="checkbox"/> Expliciter le sens des règles, énumérer les gestes à risques <input type="checkbox"/> Formaliser, à partir des observations recueillies, les connaissances sur le jeu (principes et règles d'action)  <input type="checkbox"/> Réguler le projet collectif <input type="checkbox"/> Elaborer le code du citoyen sportif <input type="checkbox"/> Préparer la rencontre  <input type="checkbox"/> Construire/consolider les notions liées à la pratique (espace, temps, vitesse, énergie...) en relation avec les autres disciplines (maths, français, éducation civique...	<input type="checkbox"/> Faire un bilan : évaluer le projet et se situer dans les différents rôles : - joueur - arbitre - organisateur - spectateur - ...

