



23 Boulevard de La Valla B.P. 77
36002 CHATEAUROUX CEDEX
☎ 02.54.61.34.45 ☎ 02.54.07.34.50
www.usep@fol36.org

UNION SPORTIVE de l'ENSEIGNEMENT du
PREMIER DEGRE

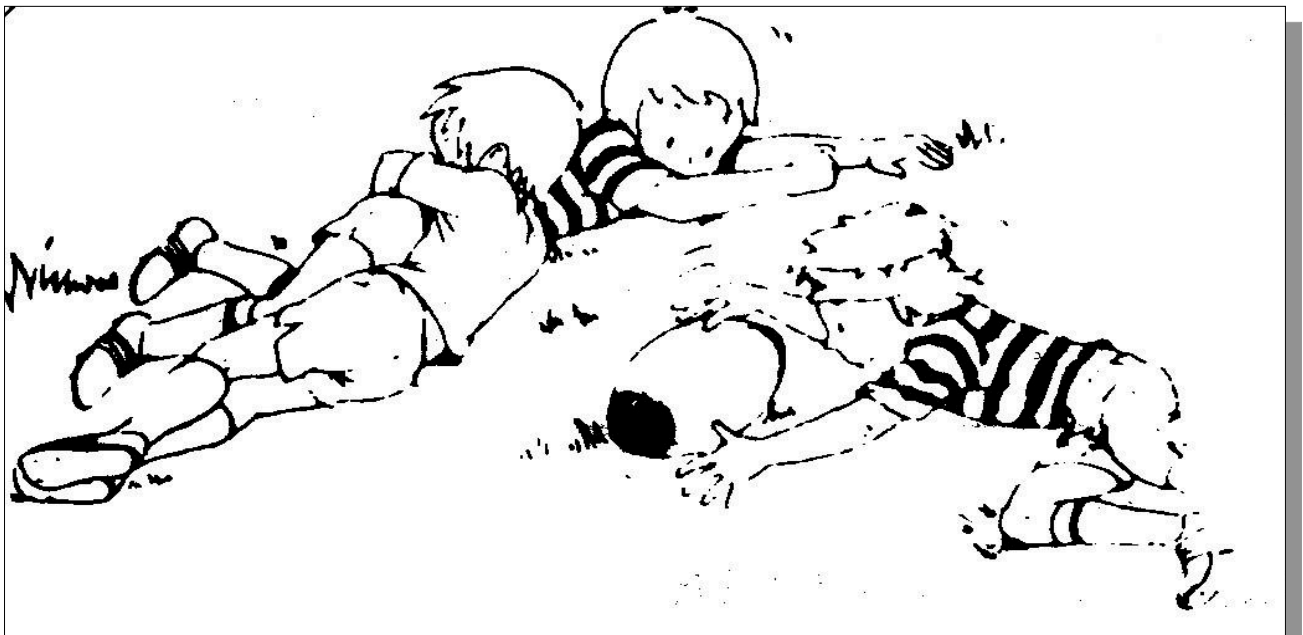
inspection académique
Indre 

académie
d'Orléans-Tours
jeunesse
éducation
recherche



équipe
eps 36

LE RUGBY A L'ECOLE UN MODULE D'APPRENTISSAGE AU CYCLE 2 & 3



F. F. R.
COMITÉ DU CENTRE



COMITÉ DÉPARTEMENTAL
DE L'INDRE

PREAMBULE

Le document que nous vous proposons, n'a pas pour ambition de balayer l'ensemble des utilisations possibles de la balle ovale. Les valeurs, les principes ne sont pas exhaustifs. Nous avons pris le parti d'envisager en priorité la notion de combat sans oublier celle du jeu de passe que l'on peut faire acquérir avec la «Balle ovale».

Ce document a été réalisé dans le cadre de la convention tripartite (Inspection Académique, USEP, Comité Départemental de Rugby 36) qui autorise la participation d'intervenants extérieurs qualifiés et agréés pour des actions rugby au cycle 3.

LES VALEURS DU RUGBY

Hormis la logique interne propre à cette activité, le rugby peut se caractériser par une lutte collective (avec contacts) nécessitant

- l'entraide et la solidarité entre les partenaires (combat collectif)
- l'abnégation
- le respect absolu des choix de l'arbitre.

C'est enfin un sport où chacun a sa place dans le collectif quelles que soient ses caractéristiques morphologiques.

PRINCIPES FONDAMENTAUX

1. La lutte entre les joueurs est première
2. Avancer = attaquer
3. L'action offensive trouve ses forces dans sa propre progression
4. Assurer la continuité du mouvement qui avance (tout en effectuant des passes en arrière)
5. Atteindre le but par la voie la plus directe, avec les moyens les plus simples, les plus économiques et efficaces.

OBJECTIF GENERAL

Mettre en œuvre des stratégies collectives d'attaque et de défense.

OBJECTIFS OPERATIONNELS

- S'organiser en fonction des rôles et des buts du jeu
- Maîtriser la conduite et la transmission de la balle à l'autre ou vers la cible
- Récupérer, conserver et faire progresser collectivement la balle vers la cible
- Organiser, observer, arbitrer
- Maîtriser ses émotions

COMPETENCES A DEVELOPPER AU CYCLE 3

COMPETENCES SPECIFIQUES

«S'affronter individuellement et/ou collectivement»

«Coopérer avec des partenaires pour s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif».

COMPETENCES GENERALES

Etre capable, dans diverses situations de

- s'engager lucidement dans l'action
- appliquer et construire des principes de vie collective

Avoir compris et retenu

- que l'on peut acquérir des connaissances spécifiques et des savoirs précis dans l'activité.

A la fin du cycle 3, l'élève est capable de tenir différents rôles dans un match de football, de handball, etc.... et dans un match de rugby à 8

- participer à la conservation du ballon, à la progression du ballon, à la marque
- participer à la récupération du ballon, s'opposer à la progression du ballon, s'opposer à la marque.

LA DEMARCHE PEDAGOGIQUE

Plutôt qu'une progression linéaire, nous baserons notre démarche sur l'observation et l'évaluation. Pour cela, il faudra considérer un ensemble de comportements facilement observables ☐ collectifs et individuels.

Après avoir fait une entrée dans l'activité (une à 2 séances) en proposant des jeux pour dédramatiser l'activité, nous partirons d'une situation référence ☐ un jeu global de rugby (8 contre 8, ou 10 contre 10). Lors de cette confrontation, l'enfant utilisera toutes ses ressources, conséquentes ou limitées. De ce jeu, émergera des manques, des lacunes donc des « Besoins » que l'on remarquera par une observation des comportements.

En fonction de ces manques, on mettra en place des situations d'apprentissages. Il n'est pas question de résoudre tous les problèmes simultanément ☐ il faudra donc les hiérarchiser. L'élève sera amené à faire un certain nombre d'acquisitions.

C'est dans un troisième temps que l'on reviendra à la situation de jeu global pour que l'élève réinvestisse ce qu'il a appris dans une situation plus complexe de jeu. Le jeu pourra être enrichi de nouvelles règles au fur et à mesure du déroulement de l'unité d'apprentissage.

LE MODULE D'APPRENTISSAGE :

Ce module pourrait se décomposer comme suit :

- Une entrée dans l'activité : une à deux séances où seront proposés des jeux avec balle ovale pour dédramatiser l'activité et notamment le contact.
- Une situation globale de référence : avec jeu à effectif total (voir règlement) avec quelques règles au départ. Cette observation (évaluation diagnostique) permettra de définir les objectifs pour la suite des séances
- Des situations d'apprentissage permettant de résoudre les problèmes rencontrés ☐
 - soit des situations avec des effectifs réduits (jeux à thème, jeux dirigés connus...)
 - soit des jeux à effectif total avec des thèmes particuliers
- Evaluation intermédiaire (situation globale) qui permettra de :
 - repérer les progrès
 - repérer les problèmes non encore résolus
- Une consolidation des apprentissages
- Un "test de sortie" qui peut être une rencontre inter écoles USEP, qui permettra de réinvestir les apprentissages dans des situations de matchs.

Remarques :

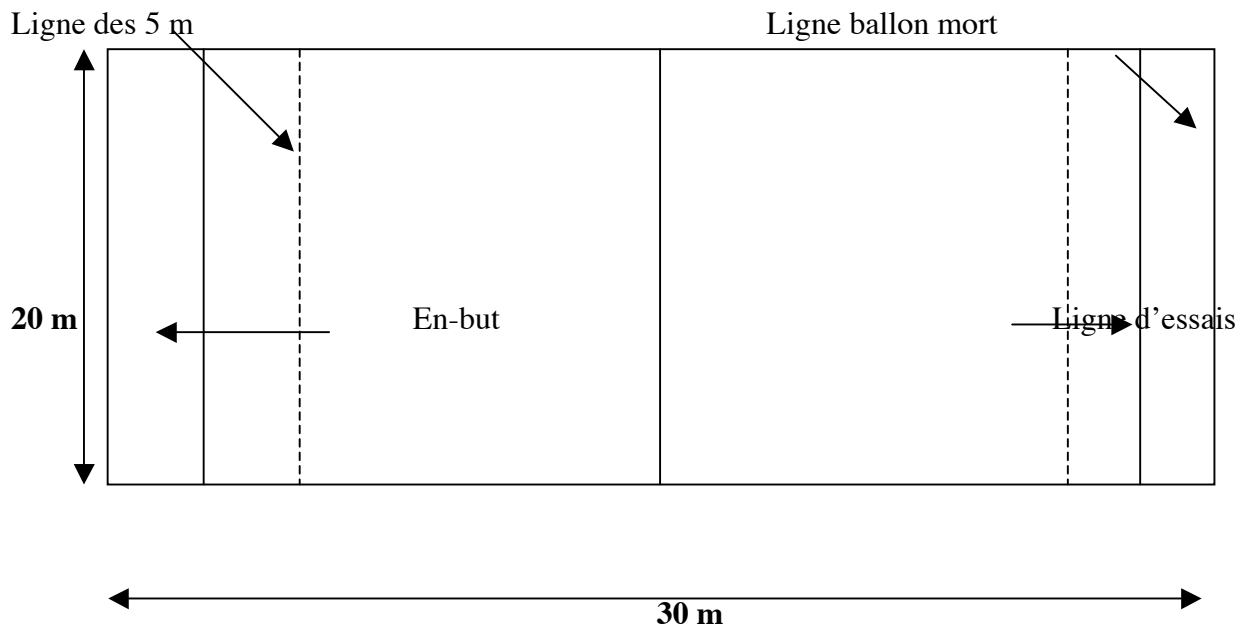
- Ce module peut varier en fonction du niveau des enfants et de leur vécu en EPS.
- On peut revenir à la situation de référence chaque fois qu'on le juge utile (une fois par séance, voire une fois sur deux)
- La rencontre finale donnera du sens à tous les apprentissages.

Le plan d'une séance peut donc être calqué sur ce module et pourrait donc se décomposer comme suit :
Une mise en train, un jeu à effectif total, (mise en évidence des problèmes), situations d'apprentissage, retour au jeu à effectif total du départ (réinvestissement)

INDICATEURS DES PROGRES DE L'ENFANT

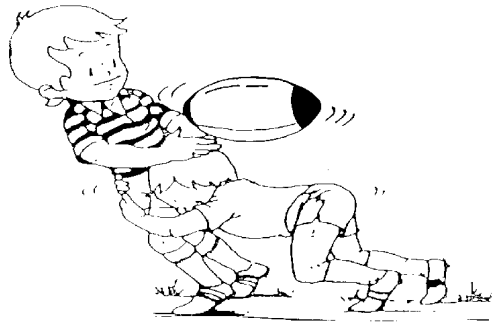
<u>En début d'Unité d'apprentissage</u>	<u>En fin d'unité d'apprentissage</u>
SUR LE PLAN COLLECTIF	
<p>La grappe se forme et est stérile (s'écroule, n'avance pas...)</p> <p>La grappe est la seule forme de jeu</p> <p>Le ballon recule en attaque</p>	<p>Le regroupement est efficace</p> <p>Les placements se situent dans les espaces libres. IL y a recherche de solutions alternatives en attaque</p> <p>Le ballon progresse vers la cible</p>
SUR LE PLAN INDIVIDUEL	
<p>L'élève est satellite passif (par crainte du contact) A ne pas confondre avec ceux qui cherchent à se démarquer volontairement</p> <p>Le joueur est "fonceur"</p> <p>L'élève est centré sur l'adversaire (prise d'informations réduites, attitude recroquevillée...)</p> <p>Le joueur intègre mal les règles</p>	<p>L'élève est actif (il s'engage, lutte, recherche le contact...)</p> <p>L'élève utilise les espaces libres (avec ou sans ballon)</p> <p>Le joueur est capable de réguler son engagement</p> <p>L'élève élargit ses prises d'informations visuelles (corps redressé)</p> <p>Le joueur respecte et applique les règles et décrit les fautes</p>

Règlement SCOLARUGBY Région Centre

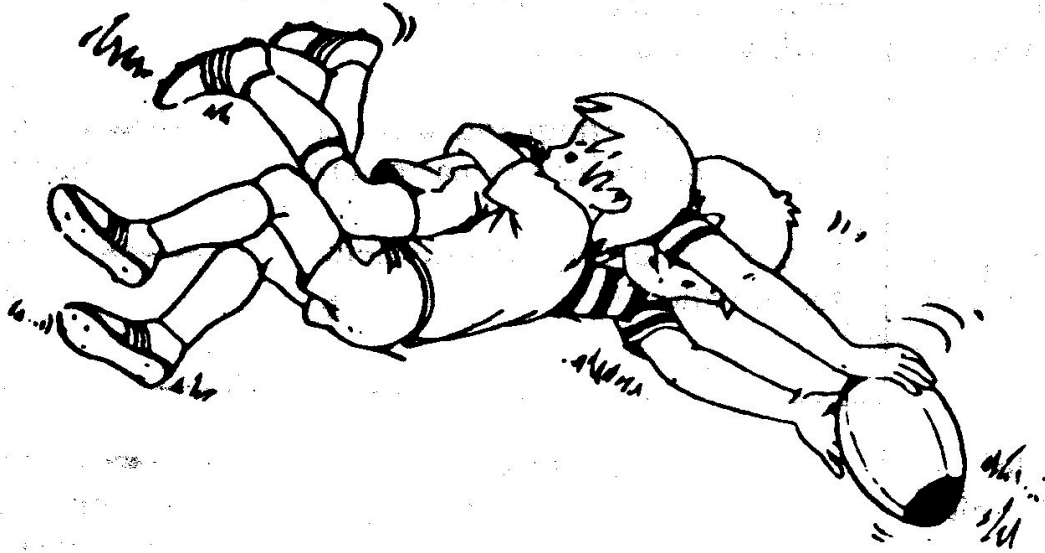


	<i>RÈGLES ET REMARQUES PÉDAGOGIQUES</i>
JOUEURS	Équipes mixtes de huit joueurs. Les remplaçants pourront entrer en jeu à n'importe quel moment de la partie. Pour éviter les affrontements disproportionnés, des équipes niveau seront constituées.
TERRAIN	30 m (de ligne de but à ligne de but) x 20 m.
DURÉE du JEU	La durée des matches dépendra du nombre d'équipe.
OBJECTIF	Poser le ballon au sol derrière la ligne de but adverse.
DEVOIRS ET DROITS DES JOUEURS	<p>Tout joueur peut attraper le ballon, courir en le portant à une ou deux mains, le passer,... le jeu au pied est interdit.</p> <p>L'arrêt du porteur se fait en le plaquant.</p> <p>Le joueur au sol doit immédiatement passer le ballon à un partenaire, le lâcher vers l'arrière ou marquer l'essai.</p> <p>Obligation pour tous d'être debout pour rejouer le ballon.</p> <p>Afin d'encourager la prise d'initiatives par les enfants, il n'y a pas de contraintes, mais le maître, dans certains cas, pourra limiter l'action d'un joueur dominant en imposant un nombre maximum d'essai : 3 par exemple.</p> <p>Il convient de porter une attention toute particulière aux joueurs pour empêcher des interventions dangereuses (sanctionner systématiquement toutes les actions au-dessus des épaules et les crocs en jambes).</p>
HORS-JEU	Tout joueur situé en avant d'un partenaire jouant le ballon n'a pas le droit de faire action de jeu.
EN-AVANT	Le ballon ne peut être passé à un partenaire hors-jeu.

DÉBUT de MATCH FAUTES ARRETS de JEU	LANCEMENT	LIEU
COUP D'ENVOI (début de partie)	<u>L'arbitre :</u> 1 : se positionne au centre du terrain 2 : pose le ballon au sol 3 : éloigne bras écartés les opposants à 3m (ligne de hors-jeu sur toute la largeur du terrain)	Adversaires à 5 m Au centre du terrain
COUP D'ENVOI (après essai)	Le jeu recommence dès que le ballon est en mouvement	Adversaires à 5 m Au centre du terrain
COUP DE RENOI		A 5 m de la ligne de but Adversaires à 3 m
EN-AVANT BALLON INJOUABLE	<u>L'arbitre :</u> 1 : se positionne rapidement à l'endroit de la faute 2 : annonce la nature de la faute 3 : pose le ballon au sol 4 : éloigne bras écartés les opposants à 3m (ligne de hors-jeu sur toute la largeur du terrain)	A l'endroit de la faute (5 m minimum de toute ligne)
PENALITE	Le jeu recommence dès que le ballon est en mouvement	A l'endroit de la faute (5 m minimum de toute ligne)
SORTIE en TOUCHE	Toute remise en jeu doit s'effectuer à 5m de toute ligne (touche, en-but) et adversaire à 3m	A l'endroit de la sortie en touche et à 5 m de la ligne
SANCTIONS	PENALITE (Faute grave, antijeu, énervement, non respect de la règle du placage) = exclusion temporaire puis définitive (durée du match)	



COMMENT BIEN PLAQUER



- Rentrer la tête sur le côté.
- Ceinturer l'adversaire à la taille et serrer fort avec les bras.
- On pousse (ou on tire) jusqu'à déséquilibrer l'adversaire.
- Accompagner le joueur plaqué au sol. (tomber avec lui).
- Dès que l'on est au sol, on lâche le ballon (dans son camp si possible).

USEP – SCOLARUGBY

Ce que doit faire l'élève-arbitre

FICHE D'AIDE

Elève

- 1 Avant tout, connaître les règles.
- 2 Vérifier avant de donner le coup d'envoi, que tous les acteurs de la rencontre sont en place (nombre de joueurs dans chaque camp, chronométreur, table de marque, juges de ligne ...).
- 3 Se déplacer en suivant toutes les actions de jeu.
- 4 Siffler immédiatement la faute et venir se placer à l'endroit où elle a été commise.
- 5 Annoncer la nature de la faute – dire qui l'a commise
Exemples : -« marcher du joueur jaune, ballon aux rouges »
-« touche du joueur rouge, ballon aux jaunes »...
- 6 Donner trois coups de sifflets pour indiquer la fin du match.

Les juges de ligne lèvent un bras quand il y a « touche »
(voir les règles de chaque sport collectif).
Ils annoncent à qui revient la balle
(ex. : « touche du joueur jaune, ballon aux rouges »).

USEP – SCOLARUGBY

Ce que fait l'enseignant au cours de la rencontre arbitrée par un élève

FICHE D'AIDE Enseignant

- 1 Il peut donner des explications individuelles à l'arbitre en évitant de le « désavouer publiquement » : **une faute sifflée est une faute sifflée même si l'arbitre s'est trompé.**
- 2 Il n'intervient que pour résoudre un conflit ou répondre à une demande de l'arbitre.
- 3 Sa place d'observateur, lui permet de dynamiser le jeu en donnant des indications aux joueurs (placement, tactique ...).
- 4 Il est le garant du bon déroulement de la rencontre.

BIBLIOGRAPHIE

- **Fichier MACOU**
- **Essai de réponse C.M.**
- **L'Education Sportive de l'Enfant et l'activité RUGBY USEP UFOLEP**
- **E.P.S. 1 numéros 69-65-67-75**
- **A l'école du rugby J.P. RUMIN EPS «33 jeux aux cycles 2 & 3»**
- **Plan d'Orgon numéros 1 & 2 (vidéo)**
- **Site internet ☐ <http://www.fol36.org/rpei2004/index.html>**
- **Courriel (mel) ☐ usep@fol36.org**