



# Enseigner le rugby par compétences



« Formation Planète Ovale 2017-2018 »



M.MATHIEU Jérôme  
M.REVERT Emmanuel

# PROGRAMME

## Lundi 14 mai :

- 9h-9h30 : accueil-présentation-tour de table
- 9h30-10h30 : - approche réglementaire  
- approche pédagogique cycle 3
- 10h30-12h : illustration sur le terrain (1<sup>ère</sup> partie)
- 12h-13h30 : pause déjeuner
- 13h30-15h30 : terrain( 2<sup>ème</sup> partie)
- 15h30-16h30 : retour en salle : bilan et questions

 LE SOCLE COMMUN  
DE CONNAISSANCES,  
DE COMPÉTENCES  
ET DE CULTURE

**COMPETENCES GENERALES**

**ENJEUX CA<sub>4</sub> : attendus de fin de cycle/compétences générales**

PROJET ETABLISSEMENT



PROJET EPS CYCLE 3 OU 4

CONDITIONS MATERIELLES



PROJET D'AS

**APSA support : rugby**

**Projet de séquence**

PROFIL DE CLASSE

**TACHES COMPLEXES et situations d'apprentissages**

CHAMPS D'APPRENTISSAGE 4		ATTENDUS DE FIN DE CYCLE POUR LE CA 4				
« Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel »		Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe	Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force	Être solidaire de ses partenaires et respectueux de son (s) adversaire(s) et de l'arbitre	Observer et co-arbitrer	Accepter le résultat de la rencontre et savoir analyser avec objectivité
DOMAINES DU SOCLE ET COMPETENCES GENERALES		EMILIAU D'APPRENTISSAGE				
<p><b>D1 Des langages pour penser et communiquer</b> <b>CG1 Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer avec son corps</b></p>	<p><u>Acquérir et stabiliser des techniques spécifiques pour construire et mettre en œuvre un projet de jeu afin de battre l'adversaire. Communiquer par des langages corporels et verbaux.</u> Il s'agit pour l'élève de :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* s'approprier les armes techniques et tactiques nécessaires à la bascule du rapport de force en sa faveur et remporter une opposition interindividuelle ou collective ;</li> <li>* reconnaître, exploiter, provoquer une situation favorable de marque ;</li> <li>* construire un projet tactique en attaque ou en défense (seul ou à plusieurs) ;</li> <li>* s'approprier un code commun (verbal et/ou corporel) pour donner à voir à ses partenaires ses intentions et comprendre les leurs ;</li> <li>* masquer ses intentions à ses adversaires, voire donner de fausses informations (feintes).</li> </ul> <p><a href="#">APSA support(s)</a></p>				<p><i>S'approprier une gestuelle, des déplacements et un vocabulaire adapté à l'arbitrage et à l'observation.</i> Il s'agit pour l'élève de connaître et maîtriser une gestuelle, des déplacements et un vocabulaire adapté pour arbitrer et être le garant du bon déroulement du jeu en assurant le respect des règles.</p> <p><a href="#">APSA support(s)</a></p>	
<p><b>D2 Les méthodes et outils pour apprendre</b> <b>CG2 S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre</b></p>	<p><i>Analyser et réguler un projet de jeu.</i> Il s'agit pour l'élève de :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* relever des données pertinentes pour caractériser le rapport de force (durant ou après l'action) ;</li> <li>* analyser des données (critères, observables, indicateurs objectifs, etc.) avec l'aide éventuelle de différents outils (dont les outils numériques) ;</li> <li>* réorganiser son action ou son projet stratégique à partir des résultats de l'analyse.</li> </ul> <p><a href="#">APSA support(s)</a></p>	<p><i>Gérer sa dépense énergétique pour préserver ses capacités d'analyse.</i> Il s'agit pour l'élève de réguler l'intensité de son engagement en fonction de l'évolution du rapport de force et du score afin de préserver sa lucidité et ses capacités d'analyse (gérer la fatigue).</p> <p><a href="#">APSA support(s)</a></p>	<p><i>Collaborer pour élaborer des projets d'actions offensives ou défensives.</i> Il s'agit pour l'élève d'échanger et de prendre en compte le point de vue de ses partenaires pour définir un projet de jeu collectif ou individuel.</p> <p><a href="#">APSA support(s)</a></p>	<p><i>Recueillir et interpréter des données dans la situation de jeu.</i> Il s'agit pour l'élève de :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* utiliser différents outils d'observation (dont les outils numériques) pour recueillir des informations, les analyser et évaluer divers aspects de la situation de jeu (points forts et faibles de son équipe ou des joueurs adverses, caractéristiques techniques...);</li> <li>* s'appuyer sur ces analyses pour conseiller ses camarades.</li> </ul> <p><a href="#">APSA support(s)</a></p>	<p><i>Analyser le déroulement d'une rencontre et identifier ses moments clés.</i> Il s'agit pour l'élève de :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* utiliser, après la rencontre, des outils numériques pour analyser et évaluer ses actions et celles des autres dans le but de construire et mettre en œuvre des projets d'apprentissage individuels ou collectifs;</li> <li>* se remémorer (sans l'aide d'artefacts cognitifs) les moments clés du déroulement de la rencontre ;</li> <li>* adopter une attitude critique objective par rapport aux choix offensifs et défensifs réalisés.</li> </ul> <p><a href="#">APSA support(s)</a></p>	
<p><b>D3 La formation de la personne et du citoyen</b> <b>CG3 Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités</b></p>	<p><i>Exploiter au mieux le potentiel de l'équipe et/ou son propre potentiel pour élaborer un projet de jeu (collectif ou individuel).</i> Il s'agit pour l'élève de :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* assumer la responsabilité d'un rôle et/ou d'actions permettant de mettre en œuvre un projet tactique en attaque ou en défense pour faire basculer le rapport de force ;</li> <li>* exploiter au mieux les caractéristiques de chacun pour élaborer un projet tactique dans une situation d'interaction duelle ou collective.</li> </ul> <p><a href="#">APSA support(s)</a></p>	<p><i>Contrôler son engagement dans des situations d'affrontement pour ne pas mettre l'adversaire en danger.</i> Il s'agit pour l'élève de :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* reconnaître, réguler, anticiper les effets psychologiques et physiologiques liés à l'épreuve d'émotions intenses (perte de lucidité, désorganisation de la motricité, inhibition...);</li> <li>* contrôler et mesurer son engagement physique et les actions réalisées (dans un contexte offensif et défensif) pour ne pas blesser son adversaire ;</li> <li>* évaluer les caractéristiques de l'adversaire ;</li> <li>* adapter son engagement physique et les actions réalisées aux caractéristiques physiques et techniques de son adversaire.</li> </ul> <p><a href="#">APSA support(s)</a></p>	<p><i>Respecter des règles de fonctionnement collectif. Exprimer ses émotions de manière adaptée à la situation.</i> Il s'agit pour l'élève de :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* respecter, construire et faire respecter des règles et règlement;</li> <li>* prendre et assumer des responsabilités au sein d'un collectif pour réaliser un projet ou remplir un contrat collectif ;</li> <li>* agir avec et pour les autres en prenant en compte leurs caractéristiques ;</li> <li>* respecter une organisation collective définie par l'équipe ;</li> <li>* accepter les erreurs des partenaires, les sécuriser et les encourager ;</li> <li>* maîtriser les émotions générées par l'affrontement et moduler l'expression des émotions ressenties.</li> </ul> <p><a href="#">APSA support(s)</a></p>	<p><i>Faire respecter un règlement sportif pour assurer le bon déroulement du jeu/combat.</i> Il s'agit pour l'élève de :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* être attentif au déroulement du jeu afin d'identifier et de signaler les actions non réglementaires ;</li> <li>* être équitable dans ses prises de décisions et les faire respecter ;</li> <li>* utiliser à bon escient le pouvoir qui lui est conféré.</li> </ul> <p><a href="#">APSA support(s)</a></p>	<p><i>Relativiser le gain et la perte d'une rencontre.</i> Il s'agit pour l'élève de :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* saluer ses adversaires et l'arbitre en fin de rencontre quel que soit son résultat ;</li> <li>* d'exprimer les émotions générées par le résultat de la rencontre de manière sincère mais sans excès et sans "provocuer" l'adversaire ;</li> <li>* gagner avec modestie ("sans en rajouter" par des commentaires ou comportements inadaptés) ;</li> <li>* reconnaître la supériorité de son adversaire et accepter la défaite ;</li> <li>* évaluer a posteriori son engagement sur les plans affectif et énergétique pour s'assurer du respect des règles (la distance de charge autorisée, droits et devoirs du joueur, etc.) lors de l'affrontement.</li> </ul> <p><a href="#">APSA support(s)</a></p>	
<p><b>D4 Les systèmes naturels et les systèmes techniques</b> <b>CG4 Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière</b></p>		<p><i>Contrôler son engagement dans des situations d'affrontement pour préserver son intégrité physique.</i> Il s'agit pour l'élève de :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* réguler sa dépense physique ;</li> <li>* adapter les actions réalisées et l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour préserver son intégrité physique.</li> </ul> <p><a href="#">APSA support(s)</a></p>				
<p><b>D5 Les représentations du monde et l'activité humaine</b> <b>CG5 S'approprier une culture physique sportive et artistique pour construire progressivement un regard lucide sur le monde contemporain</b></p>	<p><i>S'approprier des principes d'efficacité des techniques et tactiques sportives.</i> Il s'agit pour l'élève de connaître, expliquer et s'approprier les principes simples d'efficacité de différentes techniques et tactiques sportives.</p> <p><a href="#">APSA support(s)</a></p>		<p><i>S'engager de manière royale dans un duel ou un match.</i> Il s'agit pour l'élève de :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* accepter la confrontation avec des adversaires dans le cadre d'un règlement expliciter ;</li> <li>* connaître et respecter les "codes" d'une confrontation sportive (rituel, cérémonial codifié, règlements, salut de ses adversaires et de l'arbitre en fin et début de rencontre) ;</li> <li>* s'engager dans une symbolique de l'affrontement sportif (respect des rituels de la confrontation, réversibilité de la victoire et de la défaite, donner le "meilleur de soi-même", reconnaître les mérites de son adversaire, fair-play) ;</li> <li>* comprendre et accepter les décisions de l'arbitre.</li> </ul> <p><a href="#">APSA support(s)</a></p>	<p><i>S'approprier les principes tactiques d'un affrontement.</i> Il s'agit pour l'élève de :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* connaître, reconnaître et respecter des organisations collectives offensives et défensives simples (systèmes de jeu) ;</li> <li>* reconnaître des organisations collectives offensives et défensives plus complexes ;</li> <li>* caractériser l'évolution d'un rapport de force entre deux équipes ou deux adversaires.</li> </ul> <p><a href="#">APSA support(s)</a></p>	<p><i>S'approprier la symbolique d'un affrontement sportif.</i> Il s'agit pour l'élève de comprendre et accepter la symbolique d'un affrontement sportif (réversibilité de la victoire et de la défaite, redonner une "chance" à son adversaire, notion de "revanche").</p> <p><a href="#">APSA support(s)</a></p>	

**CYCLE 4 Champ d'apprentissage 4**

**APSA support : Rugby**

	Attendu de fin de cycle A1	Attendu de fin de cycle A2	Attendu de fin de cycle A3	Attendu de fin de cycle A4	Attendu de fin de cycle A5
Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel	Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe	Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force	Etre solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaires(s)	Observer et co-arbitrer	Accepter un vocabulaire spécifique et savoir analyser avec objectivité
<b>Enjeux d'apprentissage et acquisitions prioritaires</b>					
<b>D1 Des langages pour penser et communiquer</b> <b>CG1 Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer avec son corps</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Créer une situation favorable de marque (progresser)</li> <li>- Exploiter une situation favorable de marque (soutien proche)</li> <li>- Faire basculer une situation favorable de marque (bloquer/plaquer)</li> <li>- S'approprier les armes tactiques en attaque (jeu déployé/groupé) ou en défense (défense en ligne, montée rapide)</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>- S'approprier le vocabulaire « de base » pour arbitrer et observer</li> </ul>	
<b>D2 Les méthodes et outils pour apprendre</b> <b>CG2 S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Respecter l'organisation collective offensive et défensive) afin de gérer sa dépense énergétique</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- S'approprier des principes de jeu à travers l'observation de critères simples (possession, progression, soutien proche)</li> </ul>	
<b>D3 La formation de la personne et du citoyen</b> <b>CG3 Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Adapter ses actions en fonction du rapport de force : percuter-éviter, bloquer-plaquer-arracher</li> <li>- Respecter et faire respecter une organisation défensive (défense en ligne)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Maîtriser son engagement en fonction de son adversaire direct afin de ne pas le blesser</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jouer avec tous</li> <li>- Comprendre le caractère indispensable de l'aide de ses partenaires</li> <li>- Respecter l'organisation défensive (ligne)</li> <li>- Accepter les erreurs offensives et défensives de ses partenaires et y palier</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- En co-arbitrage, faire respecter un élément simple du règlement (touche, marque, tenu, « en-avant »)</li> <li>- Prendre conscience de la difficulté du rôle d'arbitre</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Respecter le rituel de fin de match (saluer ses adversaires et l'arbitre)</li> <li>- Prendre conscience de la relativité d'une victoire en rugby</li> </ul>
<b>D4 Les systèmes naturels et les systèmes techniques</b> <b>CG4 Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- S'approprier les placements et attitudes permettant de ne pas se blesser</li> </ul>			
<b>D5 Les représentations du monde et l'activité humaine</b> <b>CG5 S'approprier une culture physique sportive et artistique pour construire progressivement un regard lucide sur le monde contemporain</b>				<ul style="list-style-type: none"> <li>- Connaître, reconnaître et respecter des organisations collectives offensives et défensives simples et les principes tactiques inhérents (Percuter, éviter, défendre en ligne)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Prendre conscience des valeurs véhiculés par le rugby quelque soit le niveau de pratique (scolaire, UNSS, amateur, professionnel)</li> </ul>

# Définition de l'activité

Sport collectif de **combat** fait d'affrontements et d'évitements. Deux équipes, jouant loyalement, conformément **aux règles** et dans un esprit sportif, cherchent à **avancer** pour marquer plus de points que l'adversaire en pouvant porter, passer ou botter le ballon.

# Quatre règles fondamentales

- **LES DROITS ET DEVOIRS DU JOUEURS**
- **LA MARQUE**
- **LE TENU**
- **LE HORS-JEU**

# LES DROITS ET DEVOIRS DU JOUEURS.

**Règles d'or : Je ne dois pas faire mal à l'autre, ne pas me faire mal et ne pas me laisser faire mal.**

- J'ai le droit de :

- courir avec le ballon, le passer, le garder, le botter...
- intervenir sur le porteur du ballon (droit de charge) : saisir, ceinturer, mettre au sol...

- Je n'ai pas le droit : d'effectuer des actions dangereuses ou déloyales : Placage au cou, agression verbale, contestation de l'arbitrage, coup de poings, jeu dangereux au pied...



# LA MARQUE

**LA MARQUE** : Le ballon doit être *aplati* dans l'en-but de l'adversaire.

Lorsque le ballon est au sol dans l'en-but et que le joueur exerce sur celui-ci une pression de haut en bas, de la/les mains, du/des bras ou de la partie avant du corps comprise entre la taille et le cou.



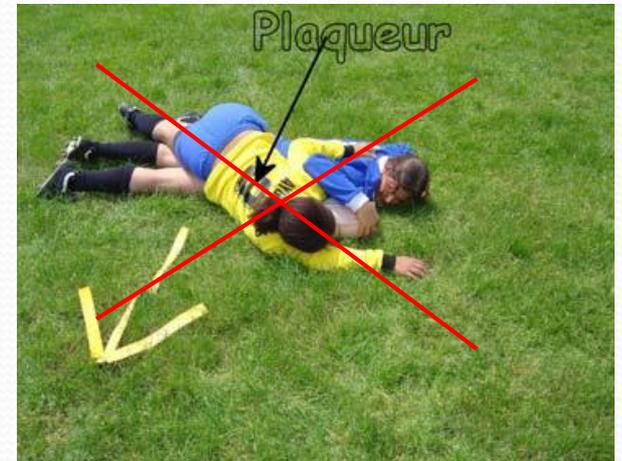
# LE TENU

- Tout joueur plaqué au sol par un adversaire doit *immédiatement* lâcher ou passer le ballon, et se relever et s'éloigner du ballon.



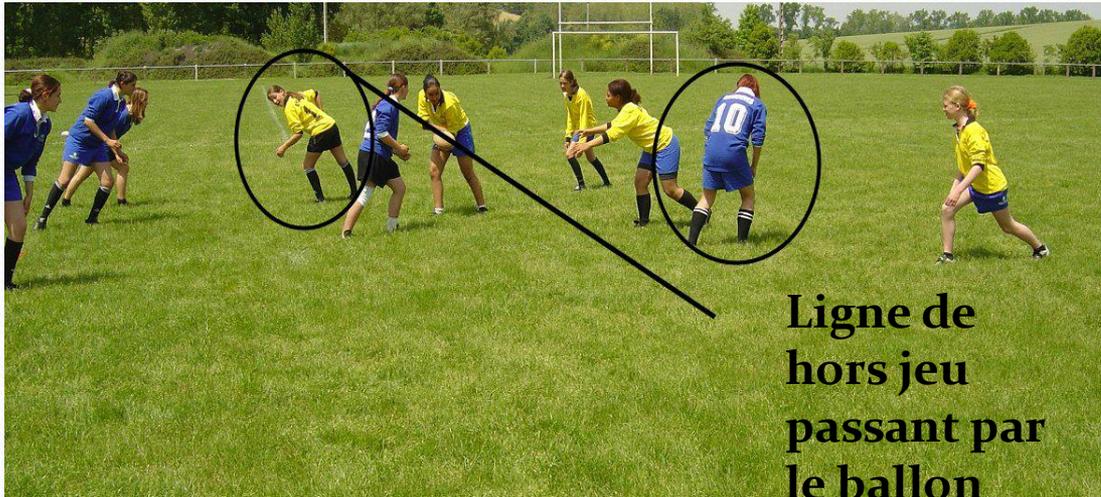
BALLON NON LIBÉRÉ IMMÉDIATEMENT

- Le plaqueur doit lâcher le joueur plaqué, ne pas gêner la sortie du ballon en s'éloignant de la zone de plaquage et se relever.



# LE HORS-JEU :

- Tout joueur *devant* un partenaire jouant le ballon ne peut faire action de jeu. Le ballon ne peut être passé à un joueur Hors-jeu. (« L'en-avant » découle de cette règle).



*Le joueur jaune est hors-jeu, il est devant le ballon.  
Le joueur bleu n'est pas hors-jeu, seul un partenaire  
du porteur de balle peut être hors-jeu.*



**EN-AVANT**  
*Mains à hauteur de la  
tête, les  
doigts d'une main tapant  
la paume  
de l'autre main*



**PASSE EN AVANT**  
*Les mains font le  
geste de passer  
le ballon en avant.*

# Pourquoi enseigner le rugby ?

## 1. Spécificité de l'activité :

Le caractère spécifique de l'activité implique la maîtrise affective des situations de **contact et de combat collectif**.

A l'heure où la société actuelle est en pleine mutation et en pleine recherche de ses valeurs, le rugby apporte des spécificités très intéressantes pour l'Ecole, d'une part la notion de **contact corporel** (accepter le corps de l'autre, se lier à l'autre, s'affronter « corps à corps » en respectant l'autre) ; d'autre part, la notion **de collectif** (être plus fort ensemble, avancer et s'opposer collectivement...).

## 2. En adéquation avec les axes du projet académique

- **AXE 1 : Des parcours de réussite : l'excellence pour tous**

- ✓ *Des savoirs fondamentaux et des compétences consolidés pour tous :*

Les compétences spécifiques du rugby (fiche APSA) et transversales au champs d'apprentissage 4 (fiche CA1)

- ✓ *Persévérance, réussite et insertion professionnelle*

Le rugby, comme APSA vecteur de réussite

- **AXE 2 : Un environnement serein pour renforcer la confiance**

- ✓ *Un climat scolaire apaisé pour tous*

Le rugby, comme APSA porteuse de valeurs fortes : loyauté, entraide, responsabilité, respect des autres (joueurs, arbitre), ...

- **AXE 3 : Une école républicaine, inclusive et innovante**

- ✓ *Enseigner et évaluer autrement pour faire réussir*

Systematisation des tâches complexes, évaluation bienveillante ( « au fil de l'eau », ce qui a été enseigné, ...)

# RUGBY ET SECURITE





Le poids des représentations est tel qu'il freine la mise en place des séquences.

En d'autres termes, les questions liées à la sécurité sont un obstacle à la programmation du rugby.

La gestion de la sécurité dans l'activité rugby est avant tout le **respect de son éthique**.

C'est refuser la mise en danger volontaire ou involontaire d'un élève-joueur.

La sécurité repose sur **l'implication totale des différents intervenants** :

- **l'enseignant** (mise en place d'un cadre de pratique sécurisant),
- **les élèves** (développement des ressources et appropriation des savoirs sécuritaires),
- **les arbitres** (connaissances et gestion du respect des règles).

# Intégration des exigences de SECURITE dans le dispositif pédagogique

- Mise en place de compétences sécuritaires en rugby
  - ⇒ Passer d'un contact fortuit et/ou dangereux à un contact provoqué et/ou maîtrisé.
- Maîtrise du déroulement du cours
  - ⇒ Gestion du rapport de force
  - ⇒ Variables didactiques pour un enseignement adapté.
  - ⇒ L'arbitrage au centre des préoccupations.

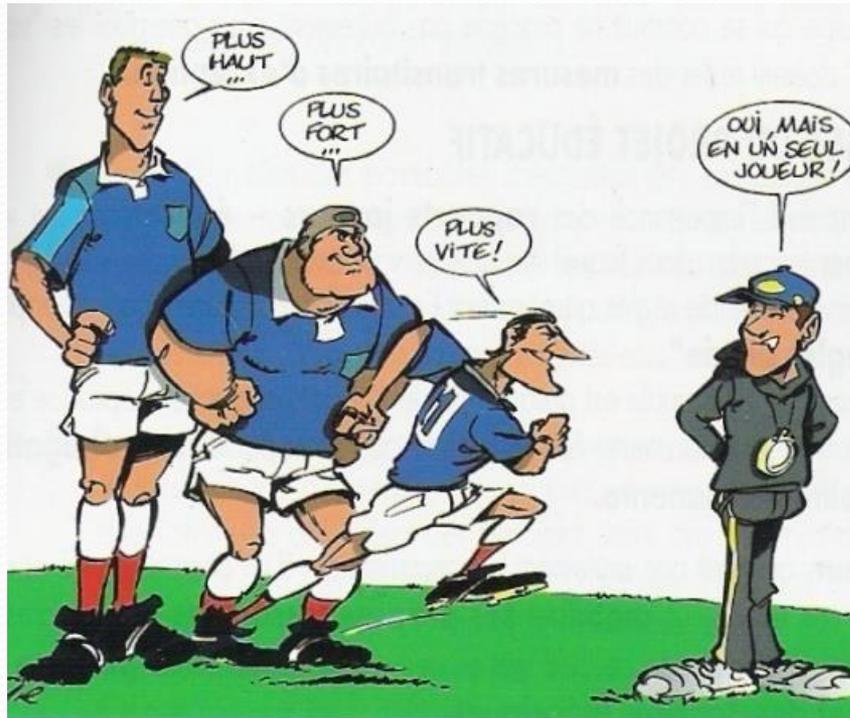
# Maîtrise du déroulement du cours.

- **Gestion du rapport de force** : dans les gabarits, les niveaux de jeu et au sein de la mixité.
- **Utilisation des variables didactiques pour un enseignement adapté** :
  - les vitesses de déplacement
  - le nombre de joueurs
  - la taille des terrains (rapport nombre de joueurs sur largeur)
  - les lancements de jeu (manière dont l'élève se saisit du ballon) : en avançant, en reculant, protéger par le corps de l'enseignant...
  - le niveau d'engagement (intervention sur le PB : freiner, bloquer, ceinturer, plaquer...)
  - la mise en place de stratégie collectives : S'opposer à plusieurs au « fort »...
- **L'arbitrage au centre de nos préoccupations** :
  - Les règles fondamentales au rugby sont les garants de la sécurité des joueurs
  - L'intervention de l'enseignant comme médiateur du jeu et des conduites des joueurs
  - L'adulte régule l'intensité des contacts dans l'esprit de la règle

# LES RESSOURCES DE L'ÉLÈVE

Affectives,  
relationnelles et  
mentales

Energétiques



Perceptives et  
décisionnelles

Motrices

Biomécaniques

*Quelles ressources sont mobilisées  
prioritairement ?*

# L'élève joueur doit être capable de répondre aux problèmes liés:

- À sa participation au **jeu de mouvement** : **Avancer en continuité** (attaquants et défenseurs)
- À la gestion des **contacts** et des **lutttes**
- À la capacité à **relancer le jeu ou à contre-attaquer**
- En utilisant le **règlement**.

Regardez les vidéos suivantes  
et  
déterminer les **COMPORTEMENTS OBSERVABLES**  
en fonction de ces 4 critères

# *Cycle 3*

## *Séquence 1*





*Cycle 3*  
*Séquence 1*

**COMPORTEMENTS OBSERVABLES**

## ***AVANCER EN CONTINUITE***

- **Actions individuelles de course ou peu de mouvement en avançant.**
- **Maladresses**
- **Passes au hasard ou sont effectuées pour se débarrasser du ballon**

# LA GESTION DES *CONTACTS* ET DES *LUTTES*

- ✓ **Craintes** (contacts: sol, adversaires, ballon)
- ✓ Regroupements nombreux (**grappe**)
- ✓ Joueurs actifs, **satellites**
- ✓ Pas de différence de rôles.
- ✓ Blocages debout

# RELANCER LE JEU OU CONTRE-ATTAQUER

- ✓ Beaucoup de blocages sans continuité
- ✓ Pas de jeu sans ballon
- ✓ Se déclenchent par des actions individuelles.

# ***LE REGLEMENT***

✓ **Méconnaissance** des Règles Fondamentales et des règles complémentaires relatives au regroupement.

# Cycle 3

## ATTENDUS de fin cycle

**BO spécial N° 11 du 26 novembre 2015**

### En situation aménagée ou à effectif réduit :

- S'organiser tactiquement pour **gagner le duel ou le match** en identifiant les situations favorables de marque
- Maintenir **un engagement moteur** efficace sur tout le temps de jeu prévu
- **Respecter** les partenaires, les adversaires et l'arbitre
- Assurer différents **rôles sociaux** (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe
- **Accepter** le résultat de la rencontre et être capable de le **commenter**

# Cycle 3

## OBJECTIFS

Priorités: **AFFECTIF et RELATIONNEL**

Le plaisir du jeu en donnant plus de moyens pour franchir le dispositif adverse

Avancer pour marquer

Empêcher d'avancer, seul ou en groupe

S'investir dans le combat collectif

Jouer à se battre,  
vaincre l'appréhension



**Intégration des règles fondamentales**

# SITUATIONS de JEU

**Jeux préparatoires de lutte, individuels et collectifs, avec ou sans ballon**



**Jeux de manipulation de balle**  
**Jeux anciens**  
**Jeux de bataille**  
**Jeux sur terrain étroit**  
**Jeux à effectif réduit**  
**1 contre 1**

# TACHE COMPLEXE

## Séquence 1 Leçon 3/8 Cycle 3 ou 4

**LE PROBLEME DU JOUR** : « 4 équipes homogènes de 7 ou 8 joueurs, terrain de taille limitée (15X40) et balisé tous les 5 mètres, temps de jeu : 2X3', les défenseurs ne disputent pas la balle

L'équipe gagnante est celle qui aura marqué le plus de points sachant que :

- 1 point par zones dépassées en progression (**attaquant et défenseur**)
- 5 points par essai marqué
- -1 point par faute commise (sanctions : « en avant », jeu dangereux)

Les équipes qui ne jouent pas observent par rapport à 2 critères : l'ATTAQUE (progression individuelle et collective), le REGLEMENT (sanctions) »

La mi-temps sera un moment de bilan et de régulation avec l'aide des observateurs.

La tâche a **du sens** : but de défi en lien avec une activité d'opposition collective

La tâche est un lieu privilégié pour **l'évaluation formative** : bilan et connaissance des capacités individuelles

La tâche est un **levier pour différencier** : en lien avec les critères observés

La tâche favorise **l'accès à l'autonomie** : interactions (coéquipiers, adversaires, observateurs)

La tâche est évolutive (vers une autre tâche complexe ou la tâche complexe finale )

# EXPLOITATION DES OBSERVATIONS ET OBJECTIFS PRIORITAIRES DE TRAVAIL DANS LA SEQUENCE

Attendus de fin de cycle/Rôles	Constats	Personnalisation des objectifs prioritaires de travail pour les leçons suivantes
Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en faveur de son équipe – JOUEUR (attaquant)	Pas de progression du PB	1X1, terrain réduit avec lancement favorable
	Progresse mais loin des défenseurs	1X1, terrain réduit
	Progresse face aux défenseurs	Travailler le soutien proche debout
	Fait progresser la balle	Travailler l'organisation collective
Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force – JOUEUR (règlement)	1 règle maîtrisée	-«Le tenu » : à intégrer dans toutes les situations - « La marque » : échauffement - « L' en avant » : situation spécifique - « Droits et devoirs » : 1x1, attitude au contact
	2 règles	
	3 règles	
	4 règles	

## Mardi 15 mai :

- 9h-10h : approche pédagogique cycle 4
- 10h-12h : illustration sur le terrain
- 12h-13h30 : pause déjeuner
- 13h30-14h15 : approche pédagogique niveau 3
- 14h30-16h00 : illustration sur le terrain
- 16h-16h30 : retour en salle : bilan et questions

# *Cycle 4*

## *Séquence 2*



# TACHE COMPLEXE

## Séquence 1 Leçon 5/8 / Evaluation diagnostique séquence 2

**LE PROBLEME DU JOUR** : « 4 équipes homogènes de 7 ou 8 joueurs, terrain de taille limitée (15X40) et balisé tous les 5 mètres, temps de jeu : 2X3', les défenseurs ne disputent pas la balle

L'équipe gagnante est celle qui aura marqué le plus de points sachant que :

- **1 point par soutien (action positive de relais ou de poussée)**
- 5 points par essai marqué
- -1 point par faute commise (sanctions : « en avant », règle du « tenu », jeu dangereux)
- **1 point pour avoir bloqué/ceinturé le porteur de balle**

Les équipes qui ne jouent pas observent par rapport aux 3 critères : l'ATTAQUE (progression individuelle et collective), le REGLEMENT (sanctions) et la DEFENSE (bloquer/ceinturer/plaquer) »

La mi-temps sera un moment de bilan et de régulation avec l'aide des observateurs.

La tâche a **du sens** : but de défi en lien avec une activité d'opposition collective

La tâche est un lieu privilégié pour **l'évaluation formative** : bilan et connaissance des capacités individuelles et collectives

La tâche est un **levier pour différencier** : en lien avec les 3 critères observés

La tâche favorise **l'accès à l'autonomie** : interactions (coéquipiers, adversaires, observateurs)

La tâche est évolutive (vers tâche complexe finale )

# EXPLOITATION DES OBSERVATIONS ET OBJECTIFS PRIORITAIRES DE TRAVAIL DANS LA SEQUENCE

Attendus de fin de cycle/Rôles	Constats	Personnalisation des objectifs prioritaires de travail pour les leçons suivantes
Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en faveur de son équipe – JOUEUR (attaquant PB et NPB)	Progresse mais loin des défenseurs	1X1, terrain réduit avec lancement favorable
	Progresse face aux défenseurs	1X1, terrain réduit
	Fait progresser la balle	Travailler le soutien proche debout
	Action de relance (soutien proche)	Travailler l'organisation collective (jouer avec)
Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force – JOUEUR (défenseur)	Refuse le contact	Jeux de lutte
	Tente de bloquer	Idem + 1X1 dirigé
	Bloque	1X1 dirigé
	Ceinture	Travailler l'amené au sol (plaquage)
Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force – JOUEUR (règlement)	1 règle maîtrisée	-«Le tenu » : à intégrer dans toutes les situations - La marque : échauffement -«L' en avant » : situation spécifique - « Droits et devoirs » : 1x1, attitude au contact
	2 règles	
	3 règles	
	4 règles	

***Cycle 4***

***Séquence 2***

**COMPORTEMENTS OBSERVABLES**

## ***AVANCER EN CONTINUITE***

- ✓ Les joueurs avancent individuellement **mais passent le plus souvent au moment du blocage**, ils attendent d' être pris pour assurer la continuité.
- ✓ **Le soutien au porteur est peu efficace**. Les joueurs sont nombreux dans l' axe, plus ou moins éloigné du porteur mais peu nombreux sur le plan latéral.
- ✓ **Les joueurs en opposition ne sont pas encore organisés collectivement**, il ne constitue pas un rideau efficace.

## ***LA GESTION DES CONTACTS et des LUTTES***

- ✓ **Les regroupements avancent, le ballon n'est pas toujours disponible et/ou n'est pas libéré au bon moment.**
- ✓ **Les attitudes sont plus efficaces pour la poussée et les blocages.**
- ✓ **L'organisation au contact n'est pas maîtrisée : le ballon n'est pas éloigné rapidement de l'adversaire.**
- ✓ **Le soutien sur les blocages commence à devenir efficace (soutien proche)**
- ✓ **Les joueurs opposants sont centrés sur le porteur de balle, ils commencent à être efficace lors des blocages.**

# RELANCER LE JEU OU CONTRE-ATTAQUER

- ✓ Les relances et les contre-attaques ne sont pas adaptées aux points faibles de l'adversaire.
- ✓ Pas de différenciation des actions de soutien : avancer ou faire avancer

# ***LE REGLEMENT***

- ✓ Les joueurs ont **intégré les règles fondamentales** (la marque, le jeu au sol, l'aire de jeu).
- ✓ **Les règles complémentaires** liées aux regroupements ne sont pas maîtrisées

# Cycle 4

## ATTENDUS de fin de cycle

BO spécial N° 11 du 26 novembre 2015

En situation d'opposition réelle et équilibrée :

- Réaliser des **actions décisives** en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe
- **Adapter son engagement moteur** en fonction de son état physique et du rapport de force
- **Être solidaire** de ses partenaires et **respectueux** de ses adversaires et de l'arbitre
- Observer et co arbitrer
- Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité

## OBJECTIFS

Priorités: *Perceptif et décisionnel*

Prendre en compte  
l'adversaire et le partenaire,  
**jouer avec l'adversaire**

**PERCEVOIR**  
l'adversaire,  
les partenaires,  
les espaces



**COOPERER POUR AVANCER**  
**AVEC OU SANS LE BALLON**

# SITUATIONS de JEU

Jeu de bataille avec zones sur terrain étroit  
Alternance de jeu sur terrain étroit et sur terrain large.  
Jeu à effectif réduit sur terrain large  
Jeux avec ballon



*1 contre 1*

*1+1 contre 1*

*1+1 contre 1+1*

*2 contre 1+1*

# TACHE COMPLEXE Séquence 2 cycle 4

## Evaluation

**LE PROBLEME DU JOUR** : « 4 équipes homogènes de 7 ou 8 joueurs, **terrain 30X40**, temps de jeu : 2X3'

**Le jeu s'effectue à 8 attaquants et 6 défenseurs**

*L'équipe gagnante est celle qui aura marqué le plus de points sachant que :*

- 5 points par essai marqué
- 1 point par **action de relance** (jouer ou jouer avec)
- -1 point par faute commise (sanctions : « en avant », règle du « tenu », jeu dangereux)
- 1 point pour avoir **plaqué** le porteur de balle

*Les équipes qui ne jouent pas observent par rapport aux 3 critères : l'ATTAQUE (progression individuelle et collective), le REGLEMENT (sanctions) et la DEFENSE (plaquer) »*

*La mi-temps sera un moment de bilan et de régulation avec l'aide des observateurs.*

La tâche a **du sens** : but de défi en lien avec une activité d'opposition collective

La tâche est un lieu privilégié pour **l'évaluation formative** : bilan et connaissance des capacités individuelles et collectives

La tâche est un **levier pour différencier** : en lien avec les 3 critères observés

La tâche favorise **l'accès à l'autonomie** : interactions (coéquipiers, adversaires, observateurs)

La tâche est évolutive (vers tâche complexe finale )

# ***NIVEAU 3***



# TACHE COMPLEXE Niveau 3

## Evaluation diagnostique séquence 3

**LE PROBLEME DU JOUR** : « 4 équipes homogènes de 7 ou 8 joueurs, **terrain 30X40**, temps de jeu : 2X3'

**Le jeu s'effectue à 8 attaquants et 6 défenseurs**

*L'équipe gagnante est celle qui aura marqué le plus de points sachant que :*

- 5 points par essai marqué
- 1 point par **action de relance** (jouer ou jouer avec)
- -1 point par faute commise (sanctions : « en avant », règle du « tenu », jeu dangereux)
- 1 point pour avoir **plaqué** le porteur de balle

*Les équipes qui ne jouent pas observent par rapport aux 3 critères : l'ATTAQUE (progression individuelle et collective), le REGLEMENT (sanctions) et la DEFENSE (plaquer) »*

*La mi-temps sera un moment de bilan et de régulation avec l'aide des observateurs.*

La tâche a **du sens** : but de défi en lien avec une activité d'opposition collective

La tâche est un lieu privilégié pour **l'évaluation formative** : bilan et connaissance des capacités individuelles et collectives

La tâche est un **levier pour différencier** : en lien avec les 3 critères observés

La tâche favorise **l'accès à l'autonomie** : interactions (coéquipiers, adversaires, observateurs)

La tâche est évolutive (vers tâche complexe finale )

# EXPLOITATION DES OBSERVATIONS ET OBJECTIFS PRIORITAIRES DE TRAVAIL DANS LA SEQUENCE

Rôles	Constats	Personnalisation des objectifs prioritaires de travail pour les leçons suivantes
JOUEUR (attaquant PB)	Progresse face aux défenseurs ou en travers	1X1, terrain réduit
	Progresse mais perd souvent la balle au contact	1X1, 2X1 attitude au contact
	Progresse et passe la balle	Situations aménagées en surnombre
	Progresse et passe la balle au joueur le mieux placé	Travail de postes
JOUEUR (attaquant NPB)	Joueur satellite	2X1, soutien proche
	Soutien proche	Travailler l'organisation collective
	Soutien en largeur	Idem/l'adversaire
	S'intègre dans le jeu de mouvement	Travailler la stratégie collective
JOUEUR (défenseur)	Tente de bloquer	Idem + 1X1 dirigé
	Bloque	1X1 dirigé
	Ceinture	Travailler l'amené au sol (plaquage)
	Plaque	Travailler la récupération de balle
JOUEUR (règlement)	Les règles fondamentales sont maîtrisées	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Travailler les règles complémentaires liées aux regroupements</li> <li>-Travailler la règle du plaqueur/plaqué</li> <li>-Travailler la règle du maul/ruck</li> </ul>



# ***NIVEAU 3***

**COMPORTEMENTS OBSERVABLES**

# ***AVANCER EN CONTINUITE***

- ✓ Les joueurs **avancent et passent le plus souvent avant d'être pris**, sans forcément toujours choisir le partenaire le mieux placé
- ✓ **Soutien au PB efficace (dans l'axe et sur la largeur)** mais pas forcément en fonction de l'adversaire
- ✓ **Début d'opposition organisée collectivement** par les joueurs les plus proches au PB, se réorganise sur la largeur après blocage

# ***GÉRER LES CONTACTS ET LES LUTTES***

- ✓ **Les regroupements avancent** : le ballon est conservé mais pas toujours libéré au bon moment
- ✓ **Organisation du joueur au sol plus efficace (libère et pose la balle du bon côté).**
- ✓ **Soutien pas toujours efficace sur les balles au sol (conservation)**
- ✓ **Attitudes plus efficaces (plaquages).**

# RELANCER LE JEU OU CONTRE-ATTAQUER

- ✓ Les joueurs commencent à **s'adapter aux points faibles de l'adversaire**
- ✓ Opposition capable de **recupérer et contre-attaquer** en situation favorable (en-avant adverse, pertes de balle, ...)

# ***LE REGLEMENT***

- ✓ Les joueurs ont **intégré les règles fondamentales.**
- ✓ Les joueurs **commencent à respecter les règles complémentaires liées aux regroupements (ruck, maul, plaqueur/plaqué)**

# NIVEAU 3

## COMPETENCES ATTENDUES

BO N°4 du 29 avril 2010

NIV 3 : Pour gagner le match, mettre en œuvre une organisation offensive capable de **créer et exploiter le déséquilibre** en **perforant** et/ou **contournant** la défense qui cherche à **bloquer le porteur** de balle le plus tôt possible.

S'approprier les règles liées au contact corporel

# FICHE RESSOURCE Niveau 3

CP 4 RUGBY		
COMPETENCE ATTENDUE DE NIVEAU 3 :		
-pour la voie professionnelle, au BO n°2 du 19 février 2009. -pour la voie générale et technologique, au BO spécial n°4 du 29 avril 2010.		
Connaissances	Capacités	Attitudes
<p><b>Sur l'APSA :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Les principes d'efficacité tactique : Les relations entre le placement, le rôle et les actions à envisager (avancer en conservant, enchaîner après contact, opposer le fort au faible, ne pas s'isoler, créer un déséquilibre dans une zone...).</li> <li>• Les principes d'efficacité technique : Le placement et la posture des joueurs sur les points de regroupement.</li> <li>• Le vocabulaire spécifique : Les différentes formes de jeu groupé : maul (ballon porté), ruck (balle au sol) et jeu axial en passe courte.</li> <li>• Les règles associées aux niveaux de jeu : hors-jeu, tenu, contact, marque.</li> <li>• Les routines de préparation à l'effort : Déverrouillage articulaire, préparation au contact.</li> </ul> <p><b>Sur sa propre activité :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ses points forts et faibles : vitesse, puissance, morphologie, appuis, qualité défensive...</li> <li>• Les critères d'efficacité : conservation de la balle, nombre d'essai encaissé.</li> </ul> <p><b>Sur les autres :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Les points forts et les points faibles de l'adversaire.</li> <li>• Les règles liées au plaquage et au blocage (entrée axiale dans le regroupement).</li> <li>• Les zones corporelles où le contact est permis, interdit, dangereux.</li> <li>• Les repères caractérisant les décisions : pertinentes, dangereuses (placage retourné, attitude du haut vers le bas dans les rucks), prometteuses (lecture dans la préaction et anticipation).</li> </ul>	<p><b>Savoir-faire en action</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Réaliser une préparation à l'effort collectif générale et spécifique.</li> </ul> <p><b>Au plan collectif</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Créer à plusieurs un déséquilibre dans un lieu précis du système défensif (jeu groupé) et exploiter ce déséquilibre.</li> <li>• Communiquer (forme de jeu, remplacement) avant et pendant l'action pour se rassurer et optimiser la cohérence collective.</li> </ul> <p><b>Au plan individuel</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tenir et soutenir un effort optimal sur une période de jeu.</li> </ul> <p><i>Porteur de balle</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Décider de façon pertinente pour exploiter le déséquilibre (jouer seul ou transmettre, fixer et donner, prendre l'espace libre, soutenir ou se replacer).</li> <li>• Protéger son ballon (en particulier à l'impact) pour assurer la conservation.</li> </ul> <p><i>Aide au porteur de balle</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se répartir l'espace pour conserver la balle au point de blocage (répartition des rôles):             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sur joueur bloqué debout : arracher la balle puis se lier à lui afin d'isoler la balle.</li> <li>• Sur joueur au sol : enjamber de bas en haut.</li> <li>• Ejecter pour accélérer le jeu dans une autre zone.</li> <li>• Se placer dans la latéralité pour jouer en déployé.</li> </ul> </li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Etre toujours en soutien du porteur.</li> <li>• Tenir compte des autres et modifier ses placements et remplacements en fonction de ses partenaires.</li> </ul> <p><i>Défenseur</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• S'organiser pour défendre (bloquer très tôt la progression du ballon, distinguer les attaques ballon porté, ballon au sol, ballon au large).</li> <li>• Bloquer le porteur ou le plaquer.</li> <li>• Adopter une posture préparatoire au placage (se baisser, attraper à bras le corps) efficace et non dangereuse.</li> <li>• Récupérer le ballon en l'arrachant vers le bas.</li> <li>• Récupérer le ballon en repoussant l'adversaire dans le ruck.</li> <li>• Décentrer son regard du ballon (vers ses adversaires et partenaires).</li> </ul> <p><b>Savoir-faire pour aider aux apprentissages</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifier, sélectionner les informations pour prendre des décisions individuellement et collectivement.</li> <li>• Co-arbitrer en associant une gestuelle à la décision.</li> <li>• Repérer à l'observation une décision pertinente, dangereuse, prometteuse.</li> <li>• Assurer le rôle de partenaire d'entraînement.</li> </ul>	<p><b>En direction de soi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Respecter les adversaires et les règles de jeu .</li> <li>• Maîtriser les émotions en particulier lors des contacts avec les adversaires.</li> <li>• S'inscrire dans un projet commun au service de l'efficacité collective.</li> <li>• S'impliquer dans toutes les phases de jeu en attaque comme en défense.</li> <li>• S'engager en respectant son intégrité physique.</li> <li>• Assumer et reconnaître ses fautes et ses erreurs.</li> <li>• Ecouter les conseils d'un partenaire / observateur.</li> <li>• Accepter de répéter, de s'entraîner pour progresser.</li> <li>• Accepter différents rôles (joueur, observateur, arbitre, conseiller...).</li> </ul> <p><b>En direction d'autrui</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• S'engager en respectant l'intégrité physique d'autrui.</li> <li>• Assumer les différents rôles dans et en dehors du jeu.</li> <li>• Respecter les règles et les décisions de l'arbitre.</li> <li>• Rester fair-play et loyal dans et autour du jeu.</li> <li>• Partager la tâche d'arbitrage.</li> <li>• Accepter les erreurs de ses partenaires</li> <li>• Saluer ses adversaires et le(s) arbitre(s) à l'issue d'un match.</li> </ul>

# OBJECTIFS

**Organiser la circulation des joueurs (référentiel) afin d'avoir la possibilité d'alterner les formes de jeu**



**Prise d'initiative  
Renforcement de la technique  
Changement rapide de statut:  
UTILISATEURS / OPPOSANTS**

***UTILISER LES DIFFERENTES FORMES DE JEU***

# SITUATIONS de JEU

Alternance de jeu sur terrain étroit et terrain large.



Situations aménagées  
en donnant des consignes et repères

*2+1 contre 2+1*

*2+2 contre 2+2*

*Jeu à toucher 2 secondes + variables*

# TACHE COMPLEXE 4

**LE PROBLEME DU JOUR** : « 4 équipes homogènes de 7 ou 8 joueurs, **terrain 30X40**, temps de jeu : 2X3'

**Changement de statut après 2 secondes de blocage**

*L'équipe gagnante est celle qui aura marqué le plus de points sachant que :*

- 5 points par essai marqué
- 1 point par **action de relance** (jouer ou jouer avec)
- -1 point par faute commise (sanctions : « en avant », règle du « tenu », jeu dangereux)
- 1 point pour avoir **plaqué** le porteur de balle

*Les équipes qui ne jouent pas observent par rapport aux 3 critères : l'ATTAQUE (progression individuelle et collective), le REGLEMENT (sanctions) et la DEFENSE (plaquer) »*

*La mi-temps sera un moment de bilan et de régulation avec l'aide des observateurs.*

La tâche a **du sens** : but de défi en lien avec une activité d'opposition collective

La tâche est un lieu privilégié pour **l'évaluation formative** : bilan et connaissance des capacités individuelles et collectives

La tâche est un **levier pour différencier** : en lien avec les 3 critères observés

La tâche favorise **l'accès à l'autonomie** : interactions (coéquipiers, adversaires, observateurs)

La tâche est évolutive (vers tâche complexe finale )

# EVALUATIONS : périodique ou de cycle

*« Estimer, apprécier, donner de la valeur aux progrès et acquis des élèves »*

Cf. projet de séquence et de cycle

L'évaluation doit être **globale** et **synthétique**

Une évaluation qui doit mesurer **le degré d'acquisition des connaissances et des compétences**

**Un principe** : évaluer au fil des apprentissages, « au fil de l'eau », peut aussi permettre de « certifier »

# LE RUGBY ET LES TICE

- **L'observation et l'analyse vidéo** : applications (Ex : Coach eyes)
- **« Classes inversées »** : utilité d'accès de connaissances en amont (règles, organisation de jeu, ..)
- **Travail en autonomie** : tablettes + routeur (réseau WIFI fermé)