

# Stage FPC EPS rugby

## Année 2005 : Soustons

(Encadré par : D. Dupouy, A. Gimenez, P. Lauginie, & B. Lom)

Pages 1 : [Programme du stage](#).

Page 2 : [Objectif central du stage](#)

Page 3 : [Compétences retenues dans le programme de 6<sup>ème</sup>](#)

Page 4, 5, 6, 7 et 8: [Les échauffements](#) (vidéo)

Page 9, 10 et 11: [L'évaluation](#) : une situation globale ou une approche plus ciblée des compétences travaillées (vidéo)

Page 12, 13 et 14 : [Le descriptif du vécu](#) sur le terrain lors la 1<sup>ère</sup> demi-journée (vidéo)

Page 15 : [4 axes de travail](#) E=MC<sup>2</sup>

Page 16 et 17 : [Les comportements observables](#) : PB, NPB et Opposant.

Page 18 et 19 : [Les contenus d'enseignement](#)

Page 20 : [Les règles de construction des situations d'apprentissage](#)

Page 21 et 22 : [L'évaluation du stage](#)

**RUGBY :**  
**à SOUSTONS les 14 et 15 Décembre 2005 :**  
**Stage de FPC avec pour thème :**  
**« Logique interne de l'activité, contenus scolaires**  
**et évaluation, une démarche pour un premier cycle**  
**scolaire. »**

**I] Découverte des caractéristiques du jeu :**

(1ère demi-journée)

Après l'accueil des stagiaires et présentation du déroulement du stage, tous en tenue :

- Découverte de l'activité pour les stagiaires sur le terrain : « comment entrer dans l'activité rugby, découverte des caractéristiques du jeu. » (utilisation des inaptes...), 4 fondamentaux : la marque, le hors-jeu, le tenu, les droits et devoirs du joueur.
- Quelques échauffements (Daniel et manipulations, jeux de combat et Bruno) Entrée dans l'activité : quelque part en Italie (Pascal, construction des fondamentaux)
- Du 1c1 au 4c4 (avec Bruno), l'évaluation (avec Pascal), l'évitement (avec Daniel).
- Bilan en salle sur vécu et caractéristiques. Pourquoi le rugby à l'école ?

**II ] Quels contenus au regard des caractéristiques observées :**

(2<sup>ème</sup> demi-journée.)

- Rappel de la construction et des conditions du stage, quelques lois sur l'exercice : Pascal et Daniel.
- Travail sur une évaluation terminale, des outils ? une moitié observe, quoi ? une moitié joue, comment ? ou plutôt des mini-ateliers. (Pascal)
- Concevoir la trame d'un cycle et la séance du lendemain (échauffement, global, 3 situations d'apprentissages, global).

**III ] confrontation des caractéristiques du jeu à des élèves de 6<sup>ème</sup> :**

(3<sup>ème</sup> demi-journée)

- Par groupes, revoir et approfondir la préparation d'une première séance de rugby avec une classe de 3<sup>ème</sup> et d'une observation individuelle des élèves (cf. doc d'appoint)
- Animation d'une séance avec des élèves de 3<sup>ème</sup> de 10h30 à 12h 30.
- Regroupement des comportements caractéristiques observés sur les élèves. (quelle fiche d'observation ?)

**IV ] Comment évaluer les élèves à l'issue d'un premier cycle, la sécurité et l'activité, les documents FFR (la mallette), questions diverses :**

- A partir des caractéristiques et de l'observation de vidéos déterminer des objectifs d'un premier cycle : voir quand et comment introduire la règle (Daniel).
- La sécurité des élèves, quels groupements à privilégier, quelles formes d'entrée, etc.(Bruno et Daniel)
- La mallette fournie par la fédération Française de Rugby, son contenu. (Daniel)
- Récapitulatif de la démarche (Bruno) et questions diverses (Bruno et Daniel)

**Bilan du stage : ensemble à partir d'une fiche type.**

[Retour au plan du document](#)

**Problématique des deux journées ou**

**Objectif central du stage de FPC**

**en Rugby**

**en 2005, académie de BORDEAUX**

**secteur Landes/Pays Basque:**

**« A partir de son vécu en situation d'enseigné et d'enseignant, il s'agit de permettre à un stagiaire-enseignant d'encadrer un premier cycle de rugby dans le cadre de l'Education Nationale avec des élèves majoritairement débutants. »**

[Retour au plan du document](#)

## 1 ) Un cycle 1 dans un projet d'EPS : les compétences retenues :

### Compétences Spécifiques à : ( / 15 pts)

- Vaincre l'appréhension du duel physique. (travail sur un espace étroit et peu profond, et à partir de jeux : bérêt, épervier ou encore en situation de jeu réduite avec ou sans surnombre avec ou sans départ des défenseurs étagé, ou retardé,.. il s'agira d'envisager les déséquilibres avant, chute seul et avec ballon, chute avec adversaire et ballon.)

#### 1. PB ( / 5 pts) :

- avancer, conserver le ballon, accepter le duel physique sous toutes ses formes (évitement, affrontement) dans une opposition de 1c1, de niveau équilibré et dans un collectif.
- Savoir marquer

#### 2. NPB ( / 5 pts) :

- Soutenir le PB à proximité en le poussant, en se liant à lui pour l'aider à avancer, à conserver, à libérer.
- Se situer en tant qu'attaquant, joue avec, s'orienter.

EVALUATION: **Leçon 7:** Sur 10 points.

#### 3. Défenseur ( / 5 pts) :

- S'opposer en corps obstacle à l'avancée (blocage), pour récupérer.
- Approche du placage (agripper, attraper, bloquer vers un ceinturage et faire tomber).
- Appréhender la chute au sol (seul puis avec l'autre) ;

EVALUATION: **Leçon 8 :** Sur 5 points.



### Compétences propres au groupe d'activités : ( / 5 pts)

- Progresser vers l'espace adverse en conservant la balle, individuellement ou collectivement en soutenant le Porteur de Ballon (PB). Le Non Porteur de Ballon, attaquant, assure un soutien proximal (aide à pousser ou à libérer le ballon).

EVALUATION: **Leçon 8 :** Sur 5 points observation des progressions collectives.



### Connaissances à intégrer, transformation attendue : ( / dans les 20 pts)

- Intégrer le noyau central réglementaire : la marque (essai), droits et devoirs des joueurs (sécurité), tenu, hors-jeu (camp, en avant), ...visible à travers le nombre de fautes réalisées (repérage du nombre de fautes individuelles en fin de cycle).
- Passer d'un engagement craintif ou agressif à un engagement approprié.

EVALUATION: **Leçon 8.**

[Retour au plan du document](#)

## 2) Les échauffements :

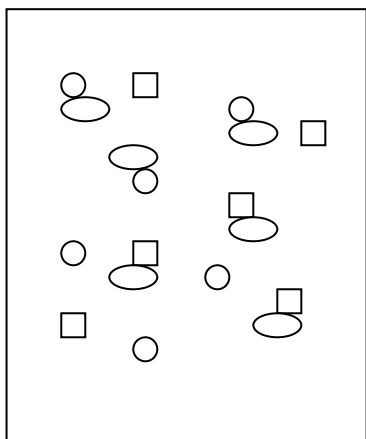
**Définition préalable de l'APSA :** le rugby est une activité sportive collective de combat et d'évitement pour aller conquérir un territoire adverse et on y réussit chaque fois qu'un essai est marqué.

C'est une activité où l'on est aussi responsable de **la sécurité** des joueurs.

**Les ECHAUFFEMENTS** proprement dits (sens de marque et conservation ballon)

- par classe entière (le prof est « plus performant » en vigilance)
- ou comme ci-dessous par  $\frac{1}{2}$  demi classe donc 2 mini terrains

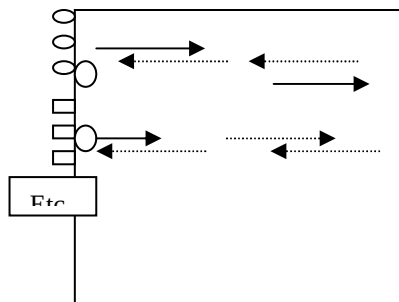
**A) Evolution en désordre** - par terrain : 6é + 6é - 6 ballons (ou moins) - dossards : 2 jeux (ballon)  
- partenaires : aléatoires ou non



- 1-en trotinant, se passer ballon (en l'air) (passes latérales, passes pop ...  
CR : pas de ballon tombant au sol
- 2- en trotinant, poser le ballon, aplatir, (compter le nombre d'essais marqués en 30 sec), se passer le ballon au sol, faire rouler vers un autre joueur...
- 3- idem mais en +, celui qui reçoit protège debout son ballon et « résiste » au joueur qui cherche à le conquérir
- 4-Idem mais faire une roulade avec le ballon dans les mains avant de passer, de poser ...
- 5-en trotinant, les joueurs se font des passes, au signal de l'éducateur, Sortir les porteurs de balle de l'espace de jeu (possibilité de se mettre à plusieurs sur un porteur) Si les joueurs sont différenciés en 2 équipes, possibilité d'aider les partenaires porteurs à rester sur le terrain.
- 6- En trotinant, se faire des passes. Au signal, l'éducateur indique la ligne où doivent marquer le plus vite possible les porteurs de balle.

**B) transmettre et résister**

– Par 3 - 1 ballon pour 3 –



- 1-trotiner sans discontinuité d'une base à une autre «en passes »  
-à un signal prof, le PB debout « résiste »  
-les 2 autres doivent conquérir ballon  
- celui qui conquiert essaie de marquer sur une des 2 bases

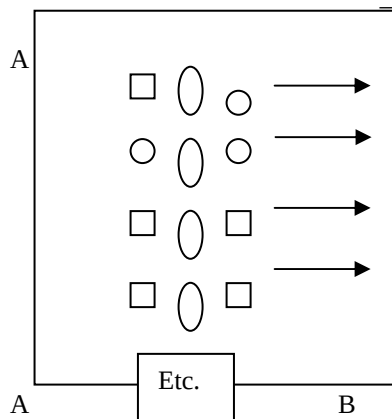
(Variables: - base déterminée  
- avec ou sans opposant)



**C) aller marquer**

Un ballon pour chaque joueur

Par 2 - 1 ballon pour 2 partenaires (rond/carré indifférent)–



- 1-au signal prof (ex : « B » ou « A » (ou ligne de plots bleu /rouge etc.)  
- passer ballon à partenaire (qui court vers **sa** base appelée) pour marquer  
Ex : (cf. le 1<sup>er</sup> binôme en haut du croquis (la base du rond est **vers B/B**)  
si prof dit « B »

Le « rond » court vers base B/B tandis que , vite , son partenaire (carré) ramasse ballon et le lui passe

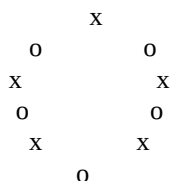
CR : être le 1<sup>er</sup> de la base B/B à marquer (ou dans les 3 premiers. 1pt chacun par ex)

Le prof donne le résultat, fait replacer les joueurs et annonce base **A** ou **B** »

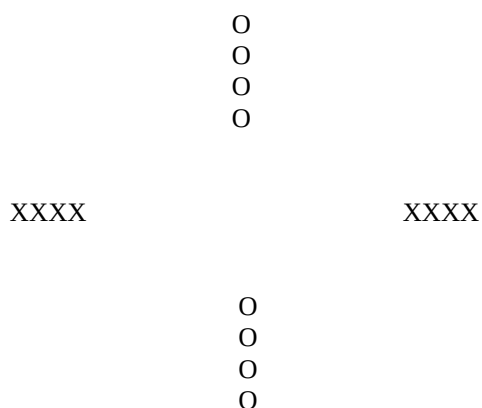
Le jeu a été présenté avec un 'objet volant 'pour déterminer la ligne de marque

**D) Manipulation**

- En rond, à l'arrêt ou en mouvement, (course normale, pas chassés) joueurs face au centre (ou de dos au centre) (12 joueurs, 4, 5, 6 ? ballons) se faire des passes en augmentant progressivement la vitesse de transmission
- En rond, à l'arrêt ou en mouvement, 2 équipes, 2 ballons : objectif : rattraper le ballon de l'équipe adverse (les x se font des passes entre eux, les ronds également, pas de passe sautée)



#### - Croix



Différents types de passes :

- passes pop en se croisant
- passes latérales vers la gauche, vers la droite..
- Varier les temps de départ du réceptionneur, le passeur peut se replacer en face ou suivre sa passe ;

Varier le nombre de ballons

Compter le nombre de passes en 30 sec par exemple  
Améliorer l'attention des joueurs en se signalant au réceptionneur (par l'appel de son prénom)

#### - Chat

- Evitement : plusieurs joueurs dans un carré, un joueur porteur de balle essaie de toucher avec sa main libre un Adversaire. Le joueur touché prend le ballon et essaie de toucher un adversaire ...  
Possibilité de mettre deux porteurs en même temps.
- Evitement et manipulation : 8 joueurs dans un carré se font des passes sous la menace d'un adversaire qui essaie de toucher le porteur de balle .  
Objectif pour les 8 joueurs : ne pas se faire toucher balle en main, sinon le joueur touché devient défenseur  
Possibilité de mettre deux défenseurs en même temps, de compter le nombre de passes en 30 sec par exemple..
- Possibilité de varier l'espace et le nombre de joueurs : 3 contre 1 dans un carré de 5m x 5m, 5 x 2 dans 10m x 10m..

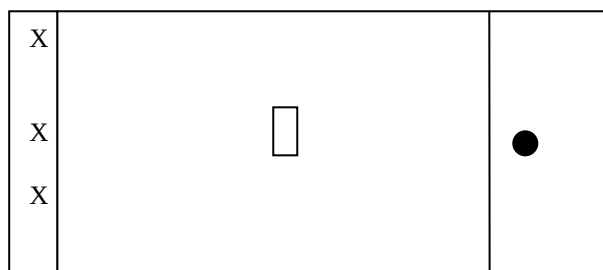
#### - Manipulation, coopération, jeu sans ballon ...

8 joueurs contre 1 . Objectifs : pour les 8 joueurs, toucher l'adversaire avec le ballon (ballon tenu dans les mains)  
Interdiction de se déplacer avec le ballon dans les mains.  
Commencer par un terrain réduit, possibilité de varier le nombre de joueurs en conservant un déséquilibre numérique ou en jouant 10 contre 10 par exemple.  
Possibilité d'interception ou non, le ballon change d'équipe s'il tombe par terre .....

#### - Rugby – volley

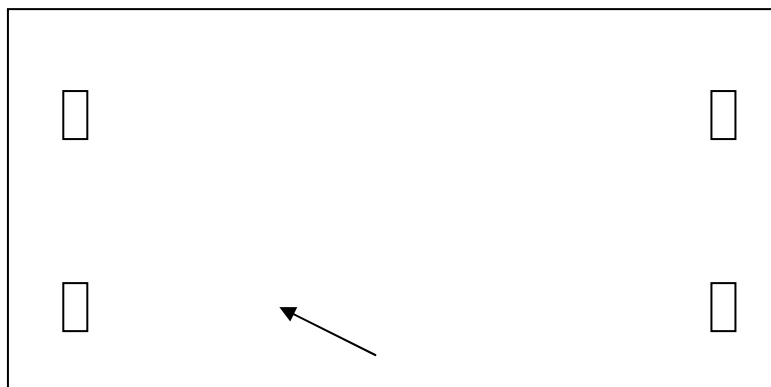
Tracer un terrain de part et d'autre des poteaux de rugby ( 20 m x 10 m ) 2 équipes de 4, 5, 6 ? joueurs, chacune dans son camp.  
Objectif : faire tomber le ballon dans le camp adverse en le faisant passer au-dessus de la barre transversale.  
Possibilité de jouer avec deux ballons

#### - Evitement, perception des espaces libres, choix tactiques.



3 attaquants contre 1 défenseur.  
 Objectifs : pour les attaquants, aller dans la zone du ballon sans se faire toucher par le défenseur (attaquant touché est éliminé), récupérer le ballon et revenir marquer dans leur zone de départ sans se faire toucher ballon en main.  
 Le défenseur ne peut pas entrer dans la zone du ballon.  
 Possibilité de chronométrer...  
 Idem à plaquer.

- 3 joueurs (bleu, rouge, vert) dans un carré. 4 lignes de marque. Au signal l'educateur envoie un ballon, annonce la couleur des 2 joueurs attaquants (le troisième défend) et montre la ligne de marque.  
Possibilité d'augmenter le nombre de joueurs par couleur en augmentant l'espace...
- 5 attaquants (chacun son ballon) contre 5 défenseurs. Les 5 attaquants partent en même temps et doivent marquer sans se faire toucher par un défenseur (un défenseur peut toucher plusieurs attaquants..)  
Après leur passage, les 5 attaquants deviennent défenseurs contre 5 autres attaquants ....  
(Idem à plaquer)
- 4 attaquants contre 4 défenseurs (2 devant chaque ligne de marque)  
Objectif pour les attaquants, marquer sans se faire toucher ballon dans les mains. Les attaquants jouent tant qu'ils marquent des essais en changeant de ligne de marque à chaque essai. Si le porteur de balle est touché, on inverse les rôles attaquants- défenseurs. Les défenseurs ne défendent que leur ligne.  
But : la première équipe qui totalise 5 (10 ?) essais a gagné...  
(Idem à plaquer)



|   |   |
|---|---|
| X | X |
| X | X |

#### - Jeu à toucher

3 contre 3 .....8 contre 8

But : attaquants : marquer sans se faire toucher le ballon dans les mains

Défenseurs : Empêcher de marquer en touchant le porteur de balle

Les défenseurs récupèrent le ballon après un essai,

Après le troisième touché consécutif

A chaque touché

A chaque faute (touche, en-avant,ballon tombé....)

Sur interception.....

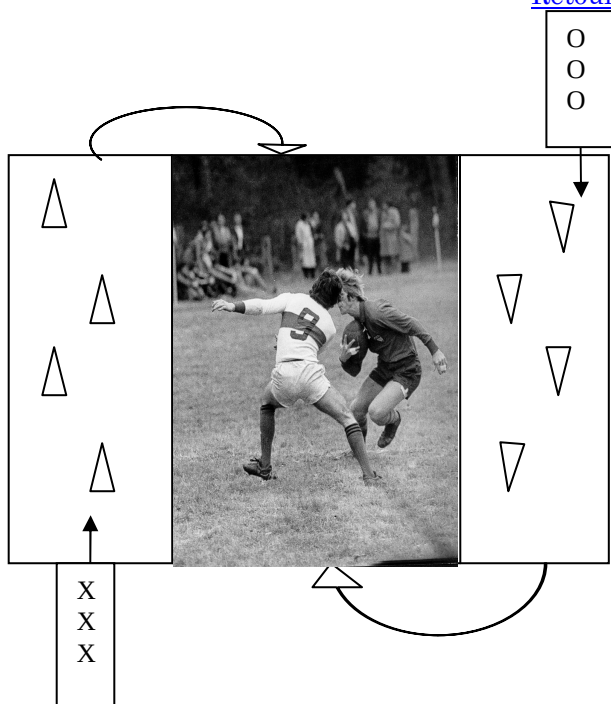
On peut jouer à toucher le ballon pour pouvoir le récupérer...

Autre possibilité : le porteur de balle peut 'se sauver' en posant le ballon au sol devant lui avant d'être touché, les adversaires n'ayant pas le droit à ce moment là de récupérer le ballon au sol.

- **Exemple de jeu avec association de situation fermée (amélioration de la technique individuelle) et de situation réelle (mise en pratique immédiate)**

Au signal, départ du premier joueur de chaque colonne qui doivent enchaîner 4 'crochets' face à des plots .  
Celui qui marque l'essai le premier sur la ligne opposée conserve le ballon et joue un 1 contre 1 contre son adversaire dans l'espace du milieu. On peut jouer à toucher ou à plaquer.

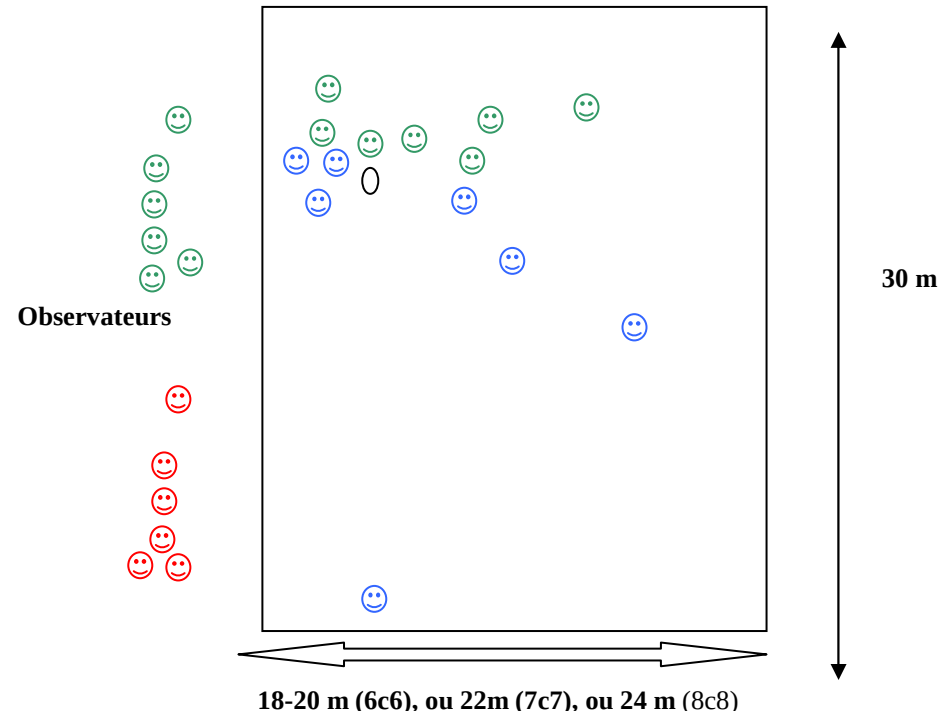
[Retour au plan du document](#)





3 ) L'évaluation : Une situation globale de référence proposée en Rugby (en fin de niveau 1) :

**Match de 2 x 10 minutes**, en opposition homogène (4 groupes par classes 2 forts, 2 plus timides) ou opposition hétérogène (3 groupes 8 c 8).  
Observation individuelle de chaque joueur par un autre joueur.  
(Formation à l'observation en séance 4 pour dépister les problèmes rencontrés d'observation chez certains élèves) :

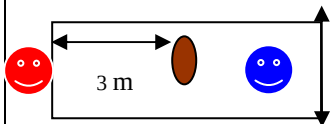
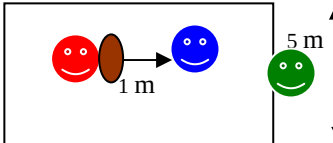
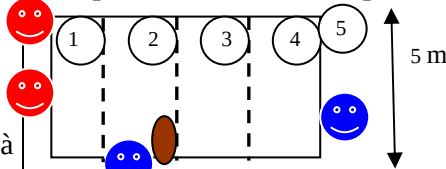
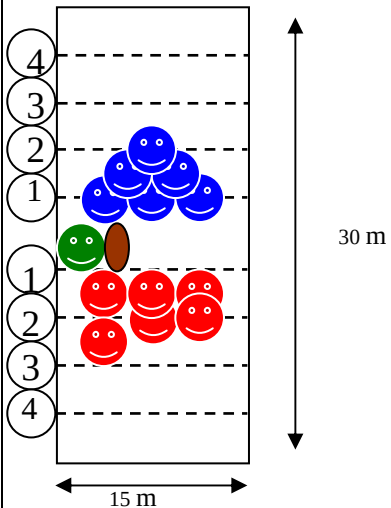


Soit cette situation avec une observation individuelle en jeu de chaque joueur sur la base de ce type de fiche à **construire** :

Nom : Prénom Classe :

| PB               |        |        | NPB                                                                      | DEF                   |                     |             |                                                                 |                    | Fautes |     |
|------------------|--------|--------|--------------------------------------------------------------------------|-----------------------|---------------------|-------------|-----------------------------------------------------------------|--------------------|--------|-----|
| Saisit le ballon | Avance | Marque | Soutient le PB et Participe à la progression (maul) collective du ballon | Se place devant Le PB | Arrête le PB Bloque | Tombe le PB | Participe à l'arrêt de la progression (maul) collective adverse | Récupère le ballon | Att.   | Déf |

**Ou une évaluation plus ciblée du travail et situations de références proposées en Rugby (en fin de niveau 1)**

|                                                     | <b>PB</b><br><b>Leçon 7</b> 😊                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | <b>NPB</b><br><b>Leçon 7</b> 😊                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | <b>Opposants</b><br><b>Leçon 8</b> 😊                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | <b>Collectivement</b><br><b>Leçon 8</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|-----------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Niveau 1</b>                                     | <p><b>Avancer vers la cible et marquer.</b><br/> <b>Situation :</b><br/> <b>En 1c1,</b> en opposition équilibrée, sur terrain étroit de 5m sans grande vitesse.<br/> <b>Etre capable sur 10 tentatives d'aplatir au moins 5 fois.</b></p>  <p>Le défenseur ne peut démarrer que lorsque l'attaquant démarre.</p> <p><b>Par groupe de 3</b> de niveau rugbyistique et physique homogènes :<br/>         A s'oppose à B 5 fois,<br/>         B s'oppose à C 5 fois,<br/>         C s'oppose à A 5 fois,<br/>         A s'oppose à C 5 fois,<br/>         B s'oppose à A 5 fois,<br/>         C s'oppose à B 5 fois.</p> | <p><b>Aider le porteur de balle à avancer vers la cible.</b><br/> <b>Situation :</b><br/> <b>En 1+1c1,</b> en opposition équilibrée, sur terrain étroit de 5m sans grande vitesse.<br/> <b>Etre capable sur 10 tentatives d'aplatir ou de faire aplatir au moins 5 fois.</b></p>  <p>Le défenseur donne le ballon à l'attaquant et le soutien démarre dès que le contact déf-att. a lieu.</p> <p><b>Par groupe de 3</b> de niveau rugbyistique et physique homogènes :<br/>         A soutient B contre C 5 fois,<br/>         B soutient C contre A 5 fois,<br/>         C soutient A contre B 5 fois,<br/>         B soutient A contre C 5 fois,<br/>         C soutient B contre A 5 fois,<br/>         A soutient C contre B 5 fois.</p> <p><b>Le placage</b> est autorisé (n'apparaît que dans les meilleurs groupes)</p> | <p><b>Etre capable d'empêcher de marquer :</b><br/> <b>- pour récupérer la balle</b><br/> <b>et</b><br/> <b>- pour marquer.</b><br/> <b>Situation :</b><br/> <b>En 1(+1)c2,</b> en opposition équilibrée sur terrain de 5m de large sans grande vitesse.<br/> <b>Etre capable sur 10 tentatives marquer un maximum de points.</b></p>  <p>Les défenseurs démarrent que lorsque l'attaquant (placé en 2) a ramassé le ballon.</p> <p>Le soutien au PB (placé en 5) n'intervient que si les défenseurs récupèrent la balle.</p> <p><b>Par groupe de 6</b> de niveau rugbyistique et physique homogènes : * AB c. C(D) 5 fois EF observent,<br/>         * CD c. E(F) 5 fois AB observent,<br/>         * EF c. A(B) 5 fois CD observent,<br/>         * CD c. (A)B 5 fois EF observent,<br/>         * EF c.(C)D 5 fois AB observent.</p> | <p><b>Etre capable de progresser collectivement</b></p>  <p><b>En 6c6,</b> en opposition équilibrée. Sur terrain de 15 m de large sans grande vitesse.<br/> <b>Faire progresser le ballon le plus loin possible</b> (en franchissant le plus de zones possible) <b>pour marquer.</b><br/> <b>Par équipes de 6,</b> de niveau homogène et mixtes, comportant des élèves de niveau hétérogène. 5 tentatives/équipe</p> |
| <b>Evaluation</b><br><b>(5+5+5+5)</b><br><b>/20</b> | <b>8/10= 5/5,</b><br><b>6/10=4/5,</b><br><b>5/10=3/5</b><br><b>4/10=2/5</b><br><b>2/10=1/5</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | <b>8/10= 5/5,</b><br><b>6/10=4/5,</b><br><b>5/10=3/5</b><br><b>4/10=2/5</b><br><b>2/10=1/5</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | <b>24/40= 5/5,</b><br><b>20/40=4/5,</b><br><b>16/40=3/5</b><br><b>12/40=2/5</b><br><b>8/40=1/5</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | <b>24/40= 5/5,</b><br><b>20/40=4/5,</b><br><b>16/40=3/5</b><br><b>12/40=2/5</b><br><b>8/40=1/5</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |

Fiches utilisées : en leçon 7 (groupes à 3 ou à 4 joueurs)

Le 1c1 : inscrire les essais marqués ainsi sous forme de barres jusqu'à 5

| Noms attaq. | Contre B | Contre C | Contre A | Total |
|-------------|----------|----------|----------|-------|
| A           | 1        | 4        |          |       |
| B           |          | 2        | 5        |       |
| C           | 6        |          | 3        |       |

o Le 1c1 : inscrire les essais marqués ainsi sous forme de barres jusqu'à 5  
(à 4 joueurs cela permet d'avoir un évaluateur et un arbitre)

| Noms attaq. | Contre B | Contre C | Contre A | Contre D | Total |
|-------------|----------|----------|----------|----------|-------|
| A           | 1        |          |          | 4        |       |
| B           |          | 5        |          | 8        |       |
| C           | 3        |          | 7        |          |       |
| D           | 6        | 2        |          |          |       |

Le 1(+1) c1 : inscrire les essais marqués ainsi sous forme de barres jusqu'à 5

| Noms attaq. | Contre B  | Contre C  | Contre A  | Total |
|-------------|-----------|-----------|-----------|-------|
| A           | 1(avec C) | 4(avec B) |           |       |
| B           |           | 2(avec A) | 5(avec C) |       |
| C           | 6(avec A) |           | 3(avec B) |       |

Le 1(+1) c1 : inscrire les essais marqués ainsi sous forme de barres jusqu'à 5  
(à 4 joueurs cela permet d'avoir un évaluateur et un arbitre)

| Noms attaq. | Contre B  | Contre C  | Contre A  | Contre D  | Total |
|-------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-------|
| A           | 1(avec D) |           |           | 4(avec C) |       |
| B           |           | 5(avec D) |           | 8(avec A) |       |
| C           | 3(avec A) |           | 7(avec B) |           |       |
| D           | 6(avec C) | 2(avec B) |           |           |       |

[Retour au plan du document](#)

en leçon 8

Le 1(+1) c 2 : inscrire sous forme de points ainsi dans case : 1<sub>contre C(D)</sub>  
3-2-5-1-0

| Noms défenseurs | Contre CD | Contre EF | Contre AB | Total |
|-----------------|-----------|-----------|-----------|-------|
| A               | 1         | 4         |           |       |
| B               | ...       |           |           |       |
| C               |           | 2         | 5         |       |
| D               |           |           |           |       |
| E               | 6         |           | 3         |       |
| F               |           |           |           |       |

Le 1(+1) c 2 : inscrire sous forme de points ainsi dans case : 1<sub>contre C(D)</sub>  
3-2-5-1-0

| Noms défenseurs | Contre CD | Contre EF | Contre AB | Total |
|-----------------|-----------|-----------|-----------|-------|
| A               | 1         | 4         |           |       |
| B               |           |           |           |       |
| C               |           | 2         | 5         |       |
| D               |           |           |           |       |
| E               | 6         |           | 3         |       |
| F               |           |           |           |       |

En 6 c 6 : progresser collectivement ou individuellement

| Eq | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | Tot |
|----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|-----|
| A  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |     |
| B  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |     |

En 6 c 6 : progresser collectivement ou individuellement

| Eq | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | Tot |
|----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|-----|
| A  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |     |
| B  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |     |

#### 4) Le descriptif du vécu sur le terrain lors la 1<sup>ère</sup> demi-journée :

- o Pratique du matin : l'objectif de cette matinée est de savoir gérer le couple risque-sécurité, comprendre les variables didactiques des situations et les lois de construction des situations. Découvrir l'essence du jeu (avancer-s'opposer-soutenir-continuer) et les fondamentaux (s'approprier-avancer-marquer-lutter-conserver-échanger-soutenir, s'opposer-attrapper-plaquer-récupérer-soutenir)

##### Le couple risque-sécurité :

- o les règles fondamentales : le règlement mis en place droits et devoirs des joueurs : (constat du comportement des 6<sup>èmes</sup> : peu de passe, pas ou très peu de jeu au sol, etc.) .
- o les variables didactiques, la réversibilité des actions et des rôles et les moyens pédagogiques.

##### Comprendre les variables didactiques des situations :

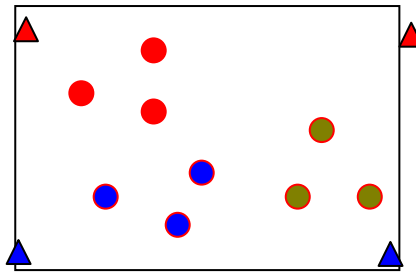
1. les lancements de jeux adaptés,
2. les distances entre les acteurs
3. l'espace,
4. l'équilibre ou non numérique,
5. le rapport de force,
6. le temps (la durée des séquences).

##### Les lois de construction des situations avec des débutants :

1. l'égalité des chances dans la réussite de l'action,
2. la réversibilité des rôles,
3. l'alternative des choix,
4. l'incertitude pour créer l'émotion,
5. être simple et auto gérable par les élèves,
6. limiter les raisons d'arrêt (sortie des limites, marque, grosse faute, et nouvelles consignes),
7. alterner l'effectif global et l'effectif réduit (du 8C8 au 1C1 en passant par toutes les variantes de déséquilibres comme 3 c 1 + 1 + 1...),
8. privilégier les situations d'opposition et les consignes adaptées.

##### Notre pratique sur le terrain : Jeux de lutte (exemples) : (cf. vidéo Situations Bruno)

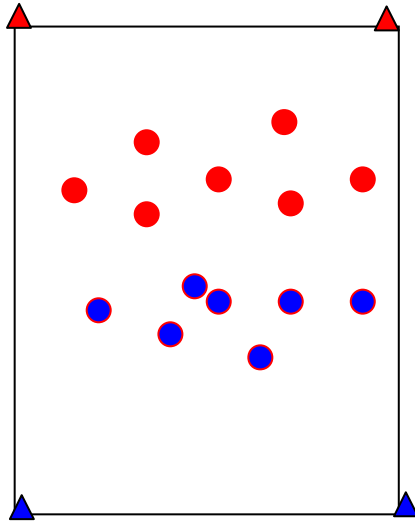
- o **Par groupe de trois**, dans un espace limité, avec un ballon. Au signal, le porteur se bloque et les autres lui arrachent le ballon (analyser comment). **Idem à 4**
- o **Par groupe de trois**, dans un espace limité, avec un ballon. Au signal, faire une roulade avec ou sans ballon, puis faire tomber le porteur de balle (PB). **Idem à 4**
- o **Par groupe de trois**, dans un espace limité, avec un ballon. Le PB est entre ses 2 joueurs qui se tiennent par les mains. Au signal, il doit sortir du cercle. **Idem à 4**
- o **Par groupe de trois**, dans un espace limité, avec un ballon. Le ballon, placé au sol, se trouve sous 2 joueurs à 4 pattes qui doivent le protéger. Le 3<sup>ème</sup> essaie de le récupérer. **Idem à 4**
- o **Par groupe de quatre**, dans un espace limité, avec un ballon. 3 joueurs se tiennent par la main, le PB désigne un joueur qu'il doit toucher avec le ballon. (aussi sans ballon)
- o **Par groupe de quatre**, dans un espace limité, avec un ballon. 3 joueurs accrochés par la ceinture forment une chaîne. Le PB doit toucher le dernier de la chaîne avec le ballon.
- o **Par groupe de six**, dans un espace limité, avec un ballon. 3 joueurs doivent garder le ballon sans se faire de passes. Les 3 autres doivent essayer de le récupérer.



- o **Le triangle : Par groupe de quatre**, avec un ballon, sur un terrain triangulaire équilatéral de 6m x 10m de côté. Trois cibles de 1,5m sont situées aux angles. Le jeu débute au milieu du terrain ou le 4<sup>ème</sup> joueur (arbitre) donne le ballon (passe, en l'air) à un joueur. Chaque joueur défend sa cible et doit marquer dans les deux autres cibles. Changer le rôle d'arbitre après 3pts marqués par ex.
- o **Le voleur de ballons ou multi-ballons : Par groupe de douze (6 c. 6)**, trois ballons, sur un espace délimité avec une zone de 6m x 2m, pour rapporter les ballons « volés ». Au signal, une équipe de 6 doit rentrer dans le terrain pour voler les ballons et les rapporter sans opposition dans leur zone.
- o **La porte : Idem avec plusieurs ballons** mais sur deux terrains (8m x 6m) séparés par une porte (2 plots). Obligation de passer par la porte pour rentrer dans le terrain adverse et pour ramener les ballons dans son camp.
- o **Les chats et les oiseaux : Idem avec plusieurs ballons**. Faire tomber les PB, en les ceinturant, pour récupérer les ballons

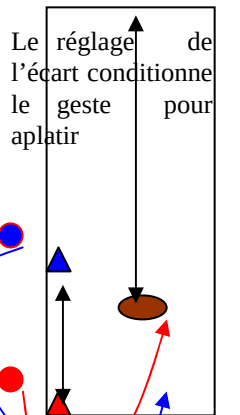
- o **Collectif total** : recréer les principales règles (fondamentaux) du rugby **autour d'un conte** : la marque, le tenu, le hors-jeu, les droits et devoir des joueurs ; Faire ressortir les règles

(avancer, marquer, soutenir, bloquer, plaquer, ....) (cf. vidéo Situations Pascal)



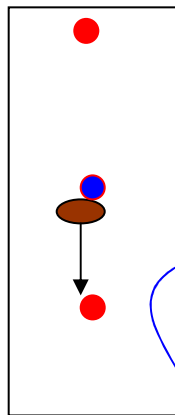
- nature des groupes (pourquoi homogène)
- le lancement du jeu (le prof donne médecine-ball (une pizza) puis ballon, de la main à la main, ne vole pas ou vole)
- les 2 règles fondamentales (la marque et l'anti-marque)
- Avec les stagiaires envisager d'abord le **tenu au sol** (si on n'oriente pas le jeu : les 2 équipes peuvent marquer sur les 4 ou 2 côtés choisis) puis **le hors-jeu** (on oriente alors le jeu chaque équipe ayant son camp à défendre et pour marquer).

0 Du 1c1 vers le 4 c 4 : ● attaquant ou utilisateur ● défenseur ou opposant (cf. vidéo Situations Bruno)

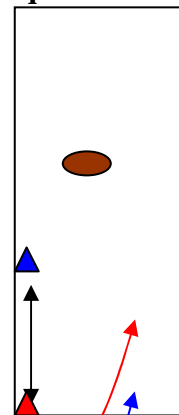


Le réglage de l'écart conditionne le geste pour aplatir

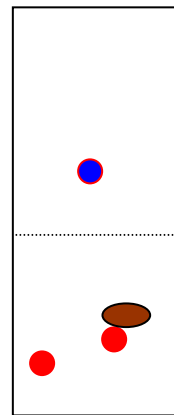
Le défenseur démarre en même temps que l'attaquant Le réglage des plots permet au début à l'attaquant de marquer.



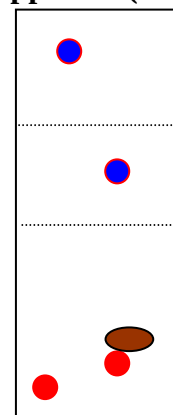
Le défenseur donne le ballon à l'attaquant, le partenaire de l'attaquant doit se replacer pour l'aider



Le défenseur démarre en même temps que l'attaquant Le réglage des plots permet au défenseur de rattraper l'attaquant de marquer

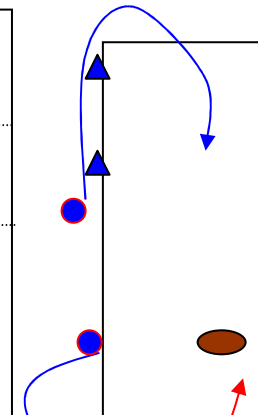


2 c 1

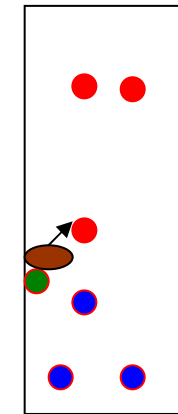


2 c 1 + 1

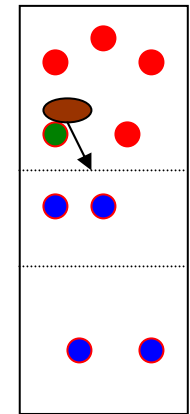
avec le premier qui intervient que sur la première zone puis sur les 2 ;



Dans ce type de 1 c 2 le temps de conservation peut être un critère de réussite pour l'attaquant



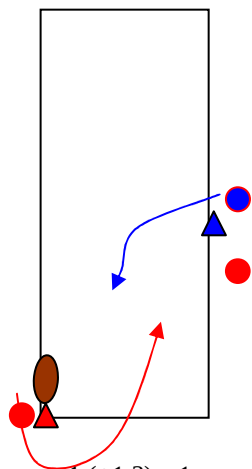
Au début, le ballon ne vole pas jusqu'à l'arrivée des 2 partenaires



4 c 2 + 2.

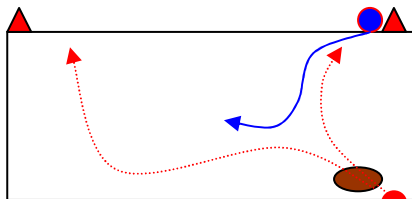
Les attaquants s'organisent collectivement pour conserver. Les 2 premiers peuvent être confinés dans leur zone ou défendre sur l'ensemble.

o MULTIPLIER LES EXERCICES : ● attaquant ou utilisateur ● défenseur ou opposant.



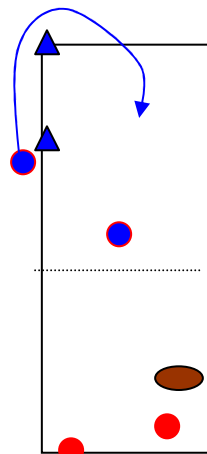
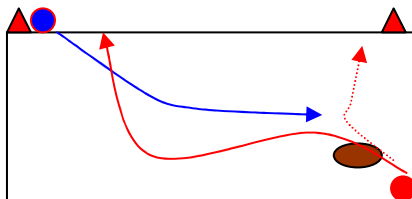
1 (+1 ?) c 1  
Le défenseur est placé à l'opposé. Il faut fixer pour marquer.

On peut proposer à un 2ème joueur de soutenir son partenaire si nécessaire pour marquer



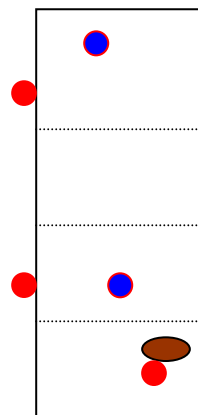
1 c 1

En jouant sur l'espace, on observera les comportements face à un défenseur proche ou éloigné ainsi que les capacités techniques des joueurs..

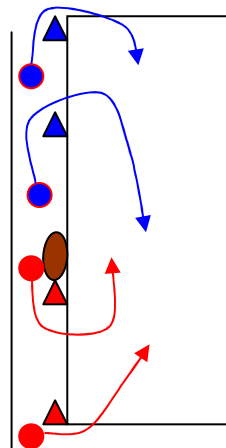


2 c 1+1

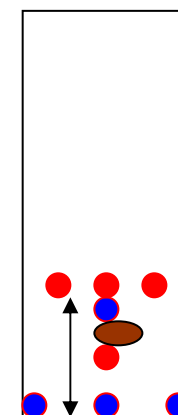
Profiter au maxi. du surnombre et de la vitesse pour marquer  
Variantes :  
L'exercice débute par une passe au 1er joueur (ou au 2ème).



1(+1)(+1) c 1+1  
L'utilisateur doit franchir les 2 zones avec l'aide ou pas d'un partenaire situé en bordure (rôle de joker)  
Varier les consignes



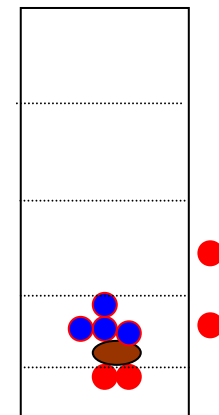
1+1 c 1+1  
On peut avantager l'attaque ou la défense (retard ou avance) en utilisant des plots pour les contourner ou pour faire démarrer les joueurs.



4 c 4 mais  
1 C 4 puis 4 c 3

Conservation du ballon en avançant  
Changement de rôles

Au début, 1 joueur s'oppose à 4 défenseurs. Lorsque ceux-ci récupèrent le ballon, ils vont affronter à leur tour, en sens inverse, 3 défenseurs pour marquer



2 c 4 puis 3 c 4 puis 4 c 4

Franchir le plus de zones possible pour conserver et marquer.

Ajouter un joueur utilisateur supplémentaire à chaque zone franchie

## 5) Les 4 axes de travail ( $E=MC^2$ )

### 1. Découvrir l'Espace :

Occuper l'espace, s'orienter (pour marquer, empêcher de marquer, sortir un adversaire des limites du terrain ...) :

Jeux de démarquage

Jeux avec déséquilibre (joueurs en avance, en retard)

Jeux avec 1, 2, 3, 4 lignes de marque ...

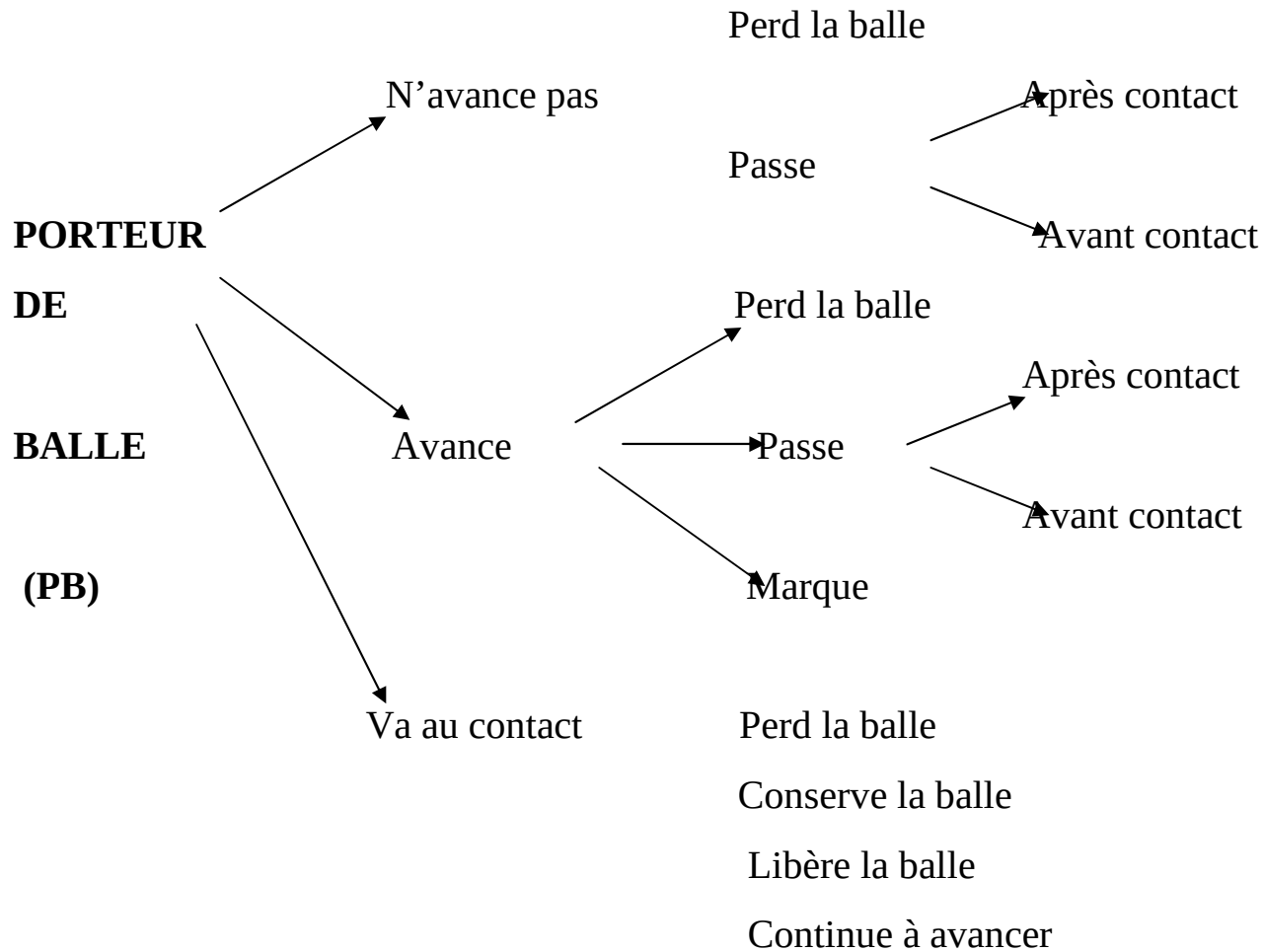
Jeux d'évitement

### 2. Manipulations (sans et avec opposition), Maîtrise du ballon (dans les déplacements, dans les échanges, dans les chutes et les contacts, pour marquer). (Avec et sans chrono) Relais ...

### 3. Maîtriser les Contacts individuels et collectifs (debout, au sol)

### 4. Maîtriser les Chutes : seul, sans et avec ballon, avec adversaire, avec adversaire et ballon

## 6) Les comportements observables : PB, NPB et Op.





## NON PORTEUR UTILISATEUR (NPB)

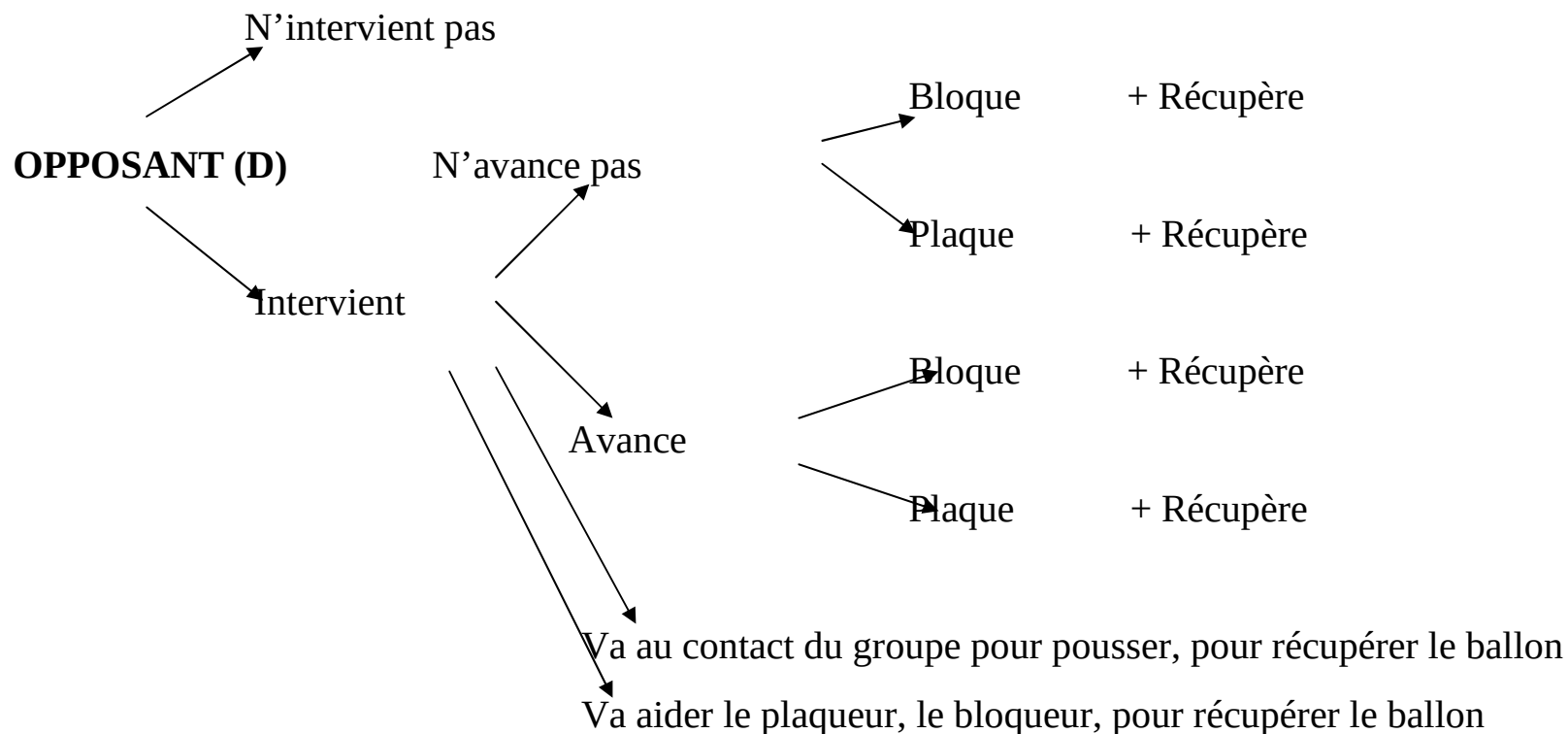
Je ne joue que lorsque je suis en possession du ballon

Je me replace près du porteur de balle

Je me démarque

Je vais au contact pour pousser et avancer collectivement

Pour récupérer le ballon

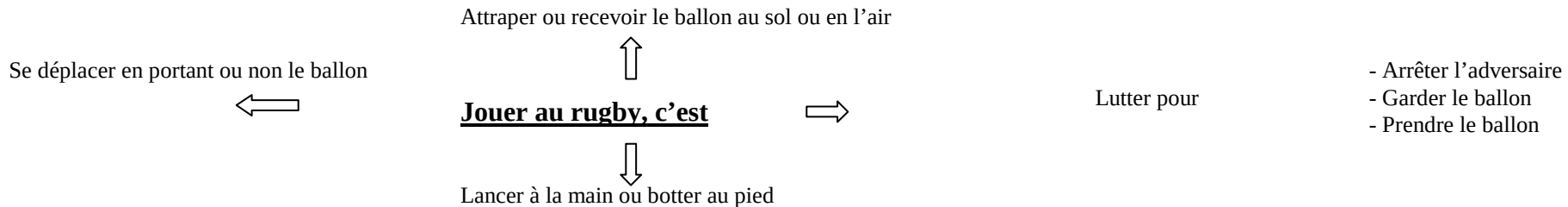


[Retour au plan du document](#)

## 7) les contenus d'enseignement

**Définition** : le rugby est un jeu de conquête de territoire par les courses et les luttes. Conquête constamment remise en cause dans l'affrontement corporel où la position du ballon est témoin et indicateur momentané d'une domination

### Catégories d'actions nécessaires pour marquer un essai ou un but



### Que faut-il apprendre en rugby ?

#### 1 – Franchir et/ou éviter les obstacles adverses

- produire des trajets
- moduler sa vitesse

#### 2 – Construire un système de déplacement

- avoir des repères stables dans le mouvement général pour réduire l'incertitude

#### 3 – Construire un système de repères sensitivo-sensoriels

- moduler ses déplacements
- ajuster ses actions en préservant son équilibre

#### 4 – Coordonner son action avec celle des partenaires

- construction de savoirs alimentant les rapports PB – NPB dans les actions d'échanges de balle

## COMPETENCES A ACQUERIR

- Compétence à s'approprier un ballon à l'arrêt ou en mouvement – adversaire près ou éloigné
- Compétence à passer ou botter (non utilisée au niveau 1)
- Compétence à éviter, percuter, s'engager (déborder, prendre à contre-pied, franchir)
- Compétence à pousser, agripper, attraper, plaquer pour récupérer le ballon
- Compétence à lutter pour conserver le ballon
- Compétence à moduler sa course (vitesse – trajet) pour le PB et son partenaire immédiat

### OBJET D'ETUDE

**1** - Passer d'un modèle de jeu dépendant des actions immédiates dans le temps et l'espace à un modèle de jeu où les actions sont organisées par la cible à atteindre ou à défendre

**2** – Passer d'un modèle de jeu résultant d'actions juxtaposées à un modèle de jeu où les actions sont liées à une perception plus ou moins différenciée des positions et des placements de l'adversaire

**3** – Passer d'un modèle de jeu où l'occupation de l'espace adverse prend du sens à un modèle de jeu où la coordination des actions résulte d'une interprétation du dispositif adverse et rend le partenaire signifiant comme aide

**4** – Passer d'un modèle de jeu interactif attaque/défense à un modèle de jeu qui envisage tous les possibles dans les déplacements offensifs et défensifs

[Retour au plan du document](#)

## 8 ) Les règles de construction des situations d'apprentissage

### La situation d'apprentissage doit :

- se dérouler dans un espace **limité et orienté**
- permettre :
  - o la **réversibilité** des rôles
  - o l'**alternative** (choix entre plusieurs réponses possibles)
  - o l'**égalité des chances** (équilibre des rapports de forces)
- être :
  - o porteuse d'**incertitude** et d'**émotion**
  - o **gérée** par les élèves (changement de rôles – règles – variables de complexification et de simplification)

Les raisons de l'arrêt de son déroulement doivent être rares :

- o sortie des limites
- o marque
- o grosse faute
- o nouvelle consigne

La situation d'apprentissage doit alterner les situations à **effectif important** (équipe contre équipe) et des situations à **effectif réduit** (1 C 1 – 2 C 2 – 3 C 3...)

Les **contraintes** de situation doivent être **modulées** en fonction du niveau des élèves et de leurs réponses

[Retour au plan du document](#)

## 9 ) L'évaluation du stage

### Evaluation de stage Planète Ovale Niveau 1

**Nom :**

**Prénom :**

**Etablissement :**

**1. A-t-on modifié:**

- votre représentation de l'activité ?
  
  
  
  
  
  
  
- votre représentation de l'enseignement de l'activité ?

**2. Avez-vous dans votre projet l'activité rugby ?**

- Oui
  - Non
  - Si oui : la formation vous a-t-elle apporté de nouveaux éléments dans l'approche didactique de cette activité ? Lesquels ?
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- Si non : l'APSA rugby peut-elle s'inclure à partir de maintenant dans le projet EPS de vos classes ? A quel niveau de classe ?

**3. Qu'est-ce qui a le plus contribué à votre formation ? Les classer (1,2,3, et 4 du + intéressant au moins)**

- La séance pratique sur le terrain, Pourquoi ?

☐

- La séquence théorique (2<sup>ème</sup> ½ journée), Pourquoi ? ☐
- La séquence construction – animation – observation - évaluation des élèves de classe de 3<sup>ème</sup>. Pourquoi ? ☐
- La séquence distribution des outils fédéraux. Pourquoi ? ☐

4. **Dans l’optique d’un second stage**, accepteriez-vous de communiquer vos situations d’apprentissages et leurs bilans ainsi que vos réflexions sur l’application :

5. **Remarques libres** que vous souhaitez apporter et propositions éventuelles :

[Retour au plan du document](#)