



BALLE OVALE A L'ECOLE PRIMAIRE PROJET PEDAGOGIQUE PARTENARIAL



Direction des services départementaux
de l'éducation nationale
de l'Oise

Le sport scolaire de l'École publique



La « Balle ovale » à l'école s'inscrit tout naturellement dans une **programmation des activités d'Education Physique et Sportive** à l'école.

Textes de référence

Bulletin Officiel du 26 février 2015 *Tout au long de la scolarité, l'E.P.S. a pour finalité de former un citoyen lucide, autonome, physiquement et socialement éduqué, dans le souci du vivre ensemble. Elle amène les enfants et les adolescents à rechercher le bien-être et à se soucier de leur santé. Elle assure l'inclusion, dans la classe, des élèves à besoins éducatifs particuliers ou en situation de handicap. L'E.P.S. initie au plaisir de la pratique sportive. L'E.P.S. répond aux enjeux de formation du socle commun.*

Socle commun	Compétences Générales
<p><u>Domaine 1</u> Les langages pour penser et communiquer</p>	<p>Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps</p> <p>Adapter sa motricité à des situations variées Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité Mobiliser différentes ressources (physiologique, biomécanique, psychologique, émotionnelle) pour agir de manière efficiente</p>
<p><u>Domaine 2</u> Les méthodes et outils pour apprendre</p>	<p>S'approprier par la pratique physique et sportive des méthodes et outils</p> <p>Apprendre par l'action Répéter un geste pour le stabiliser et le rendre plus efficace Utiliser des outils numériques pour observer, évaluer et modifier ses actions</p>
<p><u>Domaine 3</u> La formation de la personne et du citoyen</p>	<p>Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités</p> <p>Assumer les rôles sociaux spécifiques aux différentes APSA et à la classe (joueur, coach, arbitre, juge, observateur, tuteur, médiateur, organisateur...) Comprendre, respecter et faire respecter règles et règlements Assurer sa sécurité et celle d'autrui dans des situations variées S'engager dans les activités sportives et artistiques collectives</p>
<p><u>Domaine 4</u> Les systèmes naturels et les systèmes techniques</p>	<p>Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière</p> <p>Evaluer la quantité et la qualité de son activité physique quotidienne dans et hors l'école Connaître et appliquer des principes d'une bonne hygiène de vie Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger</p>
<p><u>Domaine 5</u> Les représentations du monde et de l'activité humaine</p>	<p>S'approprier une culture physique sportive et artistique</p> <p>Savoir situer des performances à l'échelle de la performance humaine Comprendre et respecter l'environnement des pratiques physiques et sportives</p>

L'activité « Balle ovale » offre de nombreuses opportunités d'apprentissage et d'expériences sur les 5 domaines du socle commun de compétences de connaissance et de culture.

Domaine 1 Les langages pour penser et communiquer

Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps

Construire le langage de son corps :

Utiliser son corps pour **coopérer ou s'opposer aux autres dans un affrontement pour gagner** une rencontre.

Se doter d'une motricité habile dans l'usage du ballon pour réaliser l'affrontement et les coopérations nécessaires.

Réaliser des actions d'attaque et/ou de défense individuelles et/ou collectives opportunes et efficaces dans un contexte d'affrontement équilibré.

Apprendre à lire le langage du corps des autres :

Utiliser les prises d'informations, l'analyse du jeu pour identifier les partenaires / adversaires et le rapport de forces ;

Repérer dans l'espace de rencontre les indices pertinents, les codes du langage corporel pour voir et prévoir le jeu de l'adversaire ;

Prendre des repères extérieurs à son corps puis sur son corps pour situer l'espace libre occupé, les partenaires et adversaires.

Le langage corporel pacifique :

Se doter d'une motricité habile pour contrôler son engagement physique, l'affrontement.

Domaine 2 Les méthodes et outils pour apprendre

S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et outils

Apprendre à apprendre :

Par l'action, répéter pour construire, puis stabiliser des habiletés motrices, de prise d'informations, sur les indices pertinents. Apprendre en faisant, en observant, en analysant les résultats ;

Apprendre à réinvestir dans un contexte différent d'affrontement et/ou en jeu réduit ; apprendre en identifiant et en gérant en permanence les dilemmes ou alternatives de jeu : conserver / perdre l'avantage ; progresser seul ou avec un partenaire ; attaquer / défendre.

Apprendre à lier : projet de faire ← savoir-faire (individuel et collectif) :

Exploiter les armes, les stratégies d'actions mises en place pour rechercher le gain du match ou du duel et les analyser pour soi et pour les autres.

Exploiter les outils pour observer et prendre seul ou collectivement des décisions :

Observations croisées, outils matériels directs, outils numériques.

Domaine 3 La formation de la personne et du citoyen

Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités

Respecter les règles de sécurité, le règlement pour faire et permettre de faire.

Respecter et comprendre les rôles à assurer (partenaire, adversaire, arbitre, observateur, coach) **et les règles du jeu.**

Se doter d'une posture sociale :

- Accepter le résultat, perdre et gagner loyalement sans se laisser dépasser par l'enjeu ;
- Garantir en tant qu'arbitre ou juge la sécurité du ou des pratiquants dans un contexte de match ou duel règlementé ;
- Accepter la victoire et la défaite en respectant les rituels des duels ou matchs ;
- Organiser un tournoi ;
- Savoir remplir une feuille de match (systèmes « coupe, championnat, montante / descendante »).

Domaine 4 Les systèmes naturels et les systèmes techniques

Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière

Contrôler sa gestuelle et son intégrité :

- Identifier les **possibilités de son corps grâce ou face aux autres** afin de s'engager ;
- Apprendre à gérer ses ressources pour assurer l'enchaînement des rôles d'attaque et de défense ;
- Contrôler son engagement sans débordement par rapport à ses possibilités en respectant les règles des duels ou des matchs.

Domaine 5 Les représentations du monde et l'activité humaine

S'approprier une culture physique sportive et artistique

Se doter d'une culture de travail collectif et de production collective.

S'approprier les valeurs (combativité, affrontement, loyauté, solidarité, sécurité), la culture, l'histoire, les usages (échauffement, entraînement, techniques, stratégies, arbitrage, règlements), le lexique spécifique.

S'approprier une culture de l'opposition sportive (rituel, cérémonial, codes, règlements).

Adopter des comportements responsables, basés sur les notions de respect et de solidarité, constitutifs des valeurs de la République.

SOMMAIRE

Introduction	6
Lexique	8
Pourquoi et comment aborder le rugby à l'école	11
- ce qu'il faut savoir à propos de l'activité	12
- le rugby et les compétences du cycle 3	14
- les conditions de mise en œuvre de l'activité	15
Les étapes de l'apprentissage	19

Et si on jouait au rugby à l'école ?

Le rugby, fût-il un jeu, a-t-il sa place à l'école élémentaire ? Apparemment cette activité doit faire la preuve de son caractère éducatif auprès des enseignants et des parents pour être adoptée comme support de l'éducation physique et sportive.

Son image véhiculée par les médias alimente en effet des résistances, à cause surtout des brutalités qu'elle donne parfois à voir.

Le jeu de rugby mobilise les ressources des élèves de façon particulière et les sollicite dans leur relation à l'environnement physique et la communication aux autres. Le rugby apparaît comme une des rares activités à privilégier un rapport physique à la terre. Une fois dépassée l'appréhension du contact avec le sol, les enfants découvrent les vertus et les sensations d'une activité de plein air. Certains semblent même prendre du plaisir à se rouler dans l'herbe tendre ou dans la boue. Les maillots maculés témoignent de l'ardeur et parfois de la rudesse de l'activité déployée. L'enjeu se mesure dans le domaine de la santé, par le développement de la résistance et le goût de l'effort. Ici, pas de garçons ou de filles, uniquement des joueurs et joueuses d'une même équipe, à égalité, avec un objectif commun.

Il semble bien que le rugby soit un jeu de combat, où il est non seulement permis mais tout à fait nécessaire de saisir l'adversaire, de le ceinturer, de le pousser, de le mettre au sol... La dimension collective de la confrontation désigne une forme de sociabilité originale. Elle renforce les liens entre les équipiers et peut à l'inverse exacerber les tensions avec l'adversaire. La communication entre les partenaires d'une équipe constitue en effet une des conditions nécessaires de son efficacité. En revanche le rapport physique à l'adversaire, inscrit dans les règles, ne doit pas conduire à la violence ni au mépris. L'esprit du jeu appelle l'interdépendance et le respect des joueurs. Les enjeux s'expriment ici en termes de solidarité et de responsabilité.

Le but de ce livret est d'inscrire la pratique du rugby dans le cadre de l'éducation physique et sportive et de la polyvalence des apprentissages scolaires et de favoriser une démarche d'enseignement fondée sur la construction des savoirs par les élèves. Cette activité s'inscrit dans le champ d'apprentissage 4 des programmes de l'école, conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.

Le rugby occupe une place particulière parmi les jeux sportifs collectifs pouvant être pratiqués à l'école. La possibilité d'intervenir physiquement sur l'adversaire, dans des conditions réglementées, détermine l'esprit et la spécificité de ce jeu. Cette modalité d'action contient une dimension à la fois motrice et affective. Elle représente, pour les joueurs, un obstacle à franchir, un problème permanent à résoudre. Pour l'enseignant ou l'éducateur, elle recèle un formidable enjeu de formation. Ces caractéristiques positionnent le rugby comme un moyen privilégié pour apprendre aux enfants à agir dans une situation d'épreuve. Elles contribuent à développer leur autonomie et leur responsabilité, en mobilisant chez eux des valeurs de courage, de respect, de solidarité et de décision. Ce livret a donc été conçu pour faciliter l'utilisation du rugby lors des séances d'EPS à l'école primaire, afin de permettre aux élèves

de construire des apprentissages durables dans ces domaines, tant au niveau des connaissances que des valeurs et des comportements. Il a été réalisé par un groupe de travail réunissant les conseillères pédagogiques départementales de l'Oise, l'USEP et le CTC du bassin de l'Oise/Somme. Il répond à une préoccupation institutionnelle inscrite dans la convention départementale « pour le rugby à l'école », dont l'objet est d'établir les conditions d'une réelle coopération au service de l'éducation des enfants. Cette production s'adresse prioritairement aux enseignants du cycle 3, ainsi qu'aux partenaires de l'école qui peuvent être amenés, sous réserve d'agrément, à exercer une mission d'aide à l'enseignement (Educateurs territoriaux des APS, intervenants de la Fédération). Son ambition est de rassembler à la fois des arguments, des repères et des outils, pour favoriser un enseignement conforme aux exigences scolaires actuelles : identifier les compétences que l'activité permet de développer; organiser l'enseignement en unités d'apprentissage ; déterminer les objectifs et les connaissances à acquérir ; lier l'apprentissage moteur et l'apprentissage des rôles sociaux; établir des relations avec les contenus transversaux et les autres disciplines, évaluer les compétences visées... L'importance du contact en rugby apparaît de toute évidence à l'analyse des règles fondamentales. Les droits des joueurs sur le plan des possibilités d'intervention sur l'adversaire, mettent en avant l'activité de combat, tant pour le porteur du ballon que pour le non porteur adverse. Le combat s'avère être un contenu essentiel, sans la maîtrise duquel la continuité des actions et les possibilités de marque ne seraient pas possibles. D'où notre choix de programmer, dès le début de l'apprentissage, ce contenu d'enseignement spécifique. Compte tenu des conditions d'enseignement (temps réduit, polyvalence du maître...) et des caractéristiques de la population scolaire (hétérogénéité des élèves), nous estimons que la possibilité d'amener tous les élèves à la fin de l'étape 2 constitue, pour la majorité des écoles, une perspective réaliste et satisfaisante. Les propositions contenues dans l'étape 3 s'adressent prioritairement à des enfants ayant une pratique du rugby (école de rugby) ou à des élèves qui ont un vécu important dans l'activité.

Malgré tout l'étape 3 peut être envisagée dans le cas d'une pratique régulière sur l'ensemble du cycle 3 (CM1, CM2, 6^{ème}).

LEXIQUE

Termes spécifiques liés au Rugby

EN-BUT : Cible à atteindre occupant toute la largeur du terrain.

TERRAIN : la ligne d'en-but appartient à l'en-but, la ligne de ballon mort n'en fait pas partie. les lignes de touches ne font pas partie du terrain.

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

UTILISATEURS : Equipe qui possède le ballon.

OPPOSANTS : Equipe qui ne possède pas le ballon. (Termes préférés à ceux d'attaquants et de défenseurs car des utilisateurs peuvent par exemple subir la pression adverse. Dans ce cas peuvent-ils être considérés comme attaquants ?).

REGROUPEMENT(S) : Plusieurs joueurs debout et liés qui s'opposent : maul : plusieurs joueurs debout et liés qui s'opposent (au moins le porteur du ballon (PB) et un joueur de chaque équipe). Mêlée spontanée : deux adversaires luttant debout au-dessus du ballon au sol.

HORS JEU (joueur) : dans les phases sans regroupement : joueur situé en avant du ballon joué par un partenaire dans les phases de regroupement : joueur non participant au regroupement situé devant les pieds du dernier participant de son équipe.

PLACAGE : Ceinturer et faire chuter le PB en intervenant sur lui au niveau des hanches et /ou des jambes.

JEU AU SOL : Tout joueur doit être debout sur ses deux pieds pour pouvoir jouer : le joueur plaqué doit immédiatement lâcher ou passer le ballon et se relever ou s'éloigner du ballon. Le joueur plaqueur doit immédiatement relâcher le PB une fois au sol et se relever ou s'éloigner du plaqué et du ballon.

EN AVANT : Le ballon se dirige vers la ligne de ballon mort adverse après qu'un joueur : l'ait propulsé avec son bras ou ses mains et qu'il touche le sol ou un autre joueur, l'ait passé à un partenaire en direction de la ligne de ballon mort adverse.

REMISES EN JEU : Au début du jeu, après un essai, un arrêt, une faute ou une sortie du terrain, modalités précisant : le lieu de la remise en jeu, la position des joueurs (futurs utilisateurs, opposants), l'utilisation du ballon.

PRESSION : Action ou force exercée par un joueur ou une équipe sur l'adversaire, visant à provoquer un déséquilibre.

LIGNE D'AVANTAGE (L.A.) :

Ligne fictive parallèle à l'en-but qui départage momentanément le collectif en « deux camps » numériquement identiques. Elle constitue un indicateur du terrain conquis ou concédé par une équipe, donc de la pression exercée.

Termes spécifiques liés à l'EPS

APS : Activités physiques et sportives pouvant être pratiquées à l'école primaire dans le cadre des programmes d'EPS.

UNITE D'APPRENTISSAGE (OU D'ENSEIGNEMENT) :

Unité de travail coordonnant un ensemble de séances, à partir d'une APS, pour faire acquérir aux élèves des connaissances et des compétences déterminées.

EVALUATION :

EVALUATION DIAGNOSTIQUE : Elle se situe en début d'apprentissage et permet de repérer le niveau initial des élèves ainsi que leurs besoins. Elle contribue au choix des objectifs, des contenus et des conditions d'enseignement (organisation pédagogique, formes de travail...).

EVALUATION FORMATIVE : Elle se situe pendant l'apprentissage et renseigne les élèves et le maître sur les progrès réalisés et les difficultés rencontrées. Elle a une fonction de régulation.

EVALUATION CERTIFICATIVE (sommative) : Elle se situe à la fin de l'apprentissage et permet de mesurer les acquisitions. Elle a une fonction de contrôle.

SITUATIONS DE JEU :

SITUATIONS D'APPEL : Situations de jeu préparatoires à l'activité (jeux de course, de lutte...) que l'on peut utiliser en début de séance pendant l'échauffement ou pour lancer l'unité d'apprentissage avec des débutants.

SITUATION DE REFERENCE : Situation de jeu global à laquelle on se réfère dans l'unité d'apprentissage : au début, pour situer le niveau initial des élèves, pendant, pour permettre le réinvestissement des acquisitions, à la fin, pour évaluer les progrès.

SITUATIONS D'APPRENTISSAGE : Situations de jeu aménagées pour favoriser la transformation des conduites motrices des élèves.

SITUATION-PROBLEME : Situation conçue pour amener les élèves à résoudre un problème particulier.

EXERCICE : Situation conçue pour renforcer les réponses motrices.

TACHE : Prescription donnée par le maître aux élèves précisant :

le dispositif : aménagement du milieu, modalités de groupement...,

le but : ce qu'il faut faire, les consignes : règles et contraintes conditionnant les actions à mettre en œuvre,

les critères de réussite : indices concrets qui permettent aux élèves et à l'enseignant de savoir si le but de la tâche est atteint.

SITUATIONS DE NON JEU : Moments organisés par l'enseignant au cours desquels les élèves observent, apprécient le jeu, échangent, s'organisent, élaborent une stratégie... Ces activités contribuent à l'acquisition des connaissances et des compétences visées.

VARIABLES : Paramètres de la tâche permettant de réguler l'activité des élèves :

- le nombre de joueurs (égalité, surnombre...),
- le statut des joueurs (utilisateur, opposant, plaqueur...),
- l'espace de jeu (largeur, longueur du terrain, zones, couloir, porte...),
- le droit des joueurs (sur le matériel, l'espace, les adversaires...),
- le matériel (medecine-ball, ballon),
- le lancement de jeu (équilibre, déséquilibre).

CONTENUS D'ENSEIGNEMENT (savoirs, connaissances, attitudes, principes et règles d'action) :

Ensemble des éléments que les élèves doivent s'approprier et intégrer pour modifier leur comportement et progresser. Ces éléments sont construits par les élèves. Ils constituent des outils leur permettant d'interpréter une situation et d'organiser une réponse motrice efficiente.

COMPETENCE (S) : Ensemble structuré de ressources, intégrant des connaissances, des habiletés et des attitudes, qui permet d'être efficace dans plusieurs domaines d'action.



Pourquoi et comment aborder le Rugby à l'école



Ce qu'il faut savoir à propos de l'activité

Définition

Ou les traits caractéristiques de l'activité (son essence)

Le rugby est un jeu collectif de combat. Il s'agit de la confrontation de deux équipes qui luttent et se déplacent dans un espace délimité et en respectant des règles définies, pour atteindre une cible par l'intermédiaire d'un ballon.

Toute situation de jeu ou d'apprentissage comportera a minima :

- un ou plusieurs utilisateurs confrontés à un ou plusieurs opposants ;
- un ballon ou un medecine-ball ;
- un espace délimité et orienté (une cible à attaquer/à défendre) ;
- des règles définies à l'avance.

Esprit, règles et principes fondamentaux de l'activité

Ou ce qui organise et donne sens à l'activité

ESPRIT DU JEU	PRINCIPES FONDAMENTAUX	REGLES FONDAMENTALES	DESCRIPTION
Matérialiser la conquête d'un territoire	<ul style="list-style-type: none"> • Avancer en continuité • Lutter <p>Avec ou sans le ballon</p> <p>→ Pour les utilisateurs il est nécessaire d'avancer vers la cible adverse et de lutter pour conserver le ballon et pour marquer</p> <p>→ Pour les opposants il est nécessaire d'avancer vers l'adversaire et de lutter pour récupérer le ballon et pour protéger sa cible</p>	La marque	Toucher (aplatir le ballon) en-but
Respecter et protéger le joueur Equilibrer les possibilités d'action entre les utilisateurs et les opposants		Les droits et devoirs des joueurs	<p><u>Ce qui est autorisé :</u> Courir avec le ballon, le passer, le garder, le botter...</p> <p>Intervenir sur le porteur du ballon (droit de charge) : saisir, ceinturer, mettre au sol...</p> <p><u>Ce qui est interdit :</u> Les actions dangereuses ou déloyales : placage au cou, croc en jambe, agression verbale...</p>
Respecter et protéger le joueur Rendre le ballon disponible (continuité du jeu)		Le jeu au sol	Pour pouvoir jouer il faut être debout sur ses deux pieds
Favoriser la lutte et la participation collective à la progression du ballon		Le hors jeu (l'en avant)	Seuls les partenaires placés derrière le porteur du ballon peuvent jouer

Problème fondamental

Ou la contradiction essentielle à résoudre par les joueurs

Contradiction commune à tous les jeux collectifs : Agir en tenant compte à la fois du but à atteindre et du but à défendre.

Contradiction spécifique au rugby : Avancer en tenant compte à la fois du droit de charge sur le porteur du ballon et du mode d'échange exclusivement vers l'arrière. L'affrontement corporel est bien le premier problème à résoudre. Il place les joueurs (porteur du ballon et opposant) dans une situation d'épreuve qui fait émerger le problème de la gestion du couple risque/sécurité.

Enjeux de formation

Ou ce que gagne l'enfant à pratiquer l'activité

Les apports des jeux collectifs

- Apprendre à agir efficacement au sein d'un collectif lié par un projet commun et confronté à un autre collectif :
- Coopérer au sein d'un groupe (différencier, coordonner et échanger des rôles...).
- Elaborer des stratégies.
- Prendre des décisions.
- Résoudre au travers de la manipulation du ballon des problèmes moteurs...

L'apport spécifique du rugby

Apprendre à :

- Agir dans une situation d'épreuve (maîtriser le contact corporel...).
- Se situer et s'orienter dans l'espace (identifier les cibles, les limites, la ligne d'avantage, les adversaires, les partenaires...).
- Gérer sa sécurité et celle des autres (contrôler son agressivité, connaître et respecter les règles...).
- S'entraider, être solidaire (soutenir l'action des partenaires...).

Les vertus éducatives du rugby résident dans sa spécificité. La maîtrise des émotions liées à l'affrontement corporel va développer des vertus de courage, de loyauté et de détermination. Apprendre à circuler avec lucidité dans un milieu « hostile » oblige en effet à une éducation de la perception, de l'intelligence et de la décision. La faible technicité du jeu (liberté de déplacement et de manipulation du ballon, liberté d'intervention sur le PB...) autorise la participation et l'expression de tous les enfants (garçons / filles, petits / grands...). La dimension collective de l'affrontement renforce également les rapports d'entraide, de solidarité et de respect entre les joueurs. Enfin l'expérience montre que la pratique du rugby à l'école constitue souvent un levier de transformation et de régulation de la vie du groupe dans la classe (modification des positions et des statuts de dominants, dominés...).

En résumé...quatre bonnes raisons au moins de programmer l'activité pour les élèves :

- Sur le plan affectif, agir dans une situation d'épreuve (maîtrise de la charge émotionnelle).
- Sur le plan perceptif, diversifier ses prises d'informations visuelles (devant/sur le côté/derrière), tactiles et kinesthésiques (poussées, corps à corps...).
- Sur le plan moteur, enrichir ses conduites motrices par les courses, la lutte et l'échange de balle.
- Sur le plan social, contribuer à transformer et à enrichir le réseau des relations et le climat de la classe.

Le rugby et les compétences du cycle 3

Les activités pratiquées dans le cadre de l'EPS à l'école constituent autant de moyens différents pour permettre l'acquisition par les élèves des compétences (disciplinaires et transversales) définies dans les programmes. La pratique scolaire du rugby offre un support privilégié pour contribuer, avec le concours d'autres activités, au montage de deux d'entre elles. Celles-ci seront d'autant plus mobilisées que l'enseignant prendra appui sur la démarche de l'élève et s'attachera à réunir certaines conditions (sens des interventions : dispositif, consignes...).

Démarche de l'élève au cycle 3 (1)	Compétences à acquérir (1)	Contribution du rugby au développement de la compétence	Sens des interventions (placer les élèves en situation de...)
<p>Dans ce cycle, l'enfant affine et développe ses conduites motrices, en anticipant sur les actions à réaliser.</p> <p>Il choisit les stratégies d'action les plus efficaces parmi celles qu'on lui propose ou qu'il conçoit.</p> <p>Ses compétences sont développées à partir d'activités physiques sportives et non sportives, dans des situations d'apprentissage qui lui permettent d'acquérir des savoirs et de mettre en œuvre des projets d'action.</p>	<p>Manifester une plus grande aisance dans ses actions, par affinement des habiletés acquises antérieurement.</p>	<p>On recherche le développement du répertoire moteur de l'élève.</p> <p>La pratique du rugby sollicite la maîtrise de ses déplacements et de ses actions motrices pour les adapter aux trajets des joueurs, à la trajectoire du ballon, à la pression de l'adversaire, aux règles et à l'esprit du jeu.</p>	<p>Rechercher, diversifier et stabiliser des comportements adaptés en réponse aux différents types de problèmes rencontrés (avancer, conserver ou récupérer le ballon, arrêter l'adversaire...).</p> <p>Décider, prendre des initiatives et réguler son énergie pendant le jeu, pour préserver sa sécurité et celle des autres.</p>
	<p>Participer à des activités collectives en y tenant des rôles différents et en respectant les règles.</p>	<p>On recherche la participation de l'élève à une action collective de coopération et d'opposition.</p> <p>La pratique du rugby sollicite la coopération au sein d'un groupe pour élaborer et mettre en œuvre des stratégies de progression du ballon, de conquête et/ou de défense du territoire, par la lutte et les courses, dans des conditions réglementées d'affrontement corporel.</p> <p>Elle favorise également l'implication des élèves dans l'organisation sociale de l'activité.</p>	<p>Jouer selon des formes de regroupements variées avec et/ou contre d'autres.</p> <p>Participer à l'élaboration des règles du jeu et des connaissances sur le jeu (principes et règles d'action).</p> <p>Tenir différents rôles dans le jeu (être porteur du ballon, relayeur, plaqueur...) et comme aide à l'apprentissage (observer, arbitrer, chronométrer...).</p> <p>Participer à l'organisation des conditions de la pratique (aménagement matériel, constitution des équipes, préparation d'une rencontre...).</p>

Les conditions de mise en œuvre de l'activité

Le rugby, abordé du point de vue de l'école, est une pratique scolaire originale. Elle doit être adaptée à la fois aux exigences du système éducatif (acquisition de compétences, polyvalence des apprentissages...), à ses contraintes (conditions matérielles, temps limité...) et aux possibilités des élèves, tout en étant l'écho d'une pratique culturelle dont elle doit respecter l'essentiel (ce qui organise le jeu et donne sens à l'activité de tous les pratiquants). En conséquence, plusieurs conditions doivent être réunies :

1/ Les conditions matérielles

- Utiliser un terrain souple engazonné et sécurisé. Chaque espace sera :
 - o nettement matérialisé par des tracés et des jalons (balises en plastique souple) ;
 - o orienté et structuré par des cibles situées aux 2 extrémités (la surface horizontale de marque, privilégiée dans le cadre scolaire, occupe toute la largeur du terrain). Les espaces de jeu et les cibles pourront être modulés en fonction des objectifs recherchés.
- S'assurer, avant le début de la séance, que les élèves ont ôté tous les objets susceptibles d'être dangereux (lunettes, montres, chaînes, bracelets, boucles d'oreille...) et possèdent une tenue adaptée à l'activité (pas de crampons en alu ou longs).
- Prévoir des ballons en nombre suffisant, de volume et de poids adaptés aux acquisitions visées (médecine-ball de 2 à 4 kg, ballons d'initiation au rugby de la FFR pas trop gonflés...).
- Prévoir au moins deux jeux de maillots (ou chasubles) de couleur différente pour différencier les équipes.
- Prévoir une trousse de secours pour les petits « bobos ».

2/ Les conditions pédagogiques

L'organisation de la classe

Celle-ci peut varier en fonction des effets recherchés.

- Au début de l'apprentissage (ou lorsque les conditions météorologiques sont défavorables) on pourra privilégier momentanément une organisation en 2 équipes pour favoriser la participation au jeu de tous les élèves.
- Une organisation progressive en 3 équipes stables aura l'avantage de solliciter :
 - o L'implication des élèves dans des tâches d'aide à l'organisation (arbitrer, chronométrer...) et à l'apprentissage (observer...) ;
 - o L'élaboration et l'évolution dans chaque équipe d'un projet collectif d'action.

- Certaines situations nécessitent la constitution de plusieurs groupes de jeu à effectifs réduits, pour permettre une pratique différenciée et pour favoriser la quantité et la continuité des actions. Le regroupement de plusieurs classes facilite la constitution de groupes et d'équipes de niveau. Critères possibles de constitution des équipes : le nombre de joueurs, le potentiel, l'engagement physique, l'habileté motrice.

Quelle que soit l'organisation retenue, les forces en présence doivent toujours être équilibrées (chaque équipe ayant les mêmes chances de gagner et le même risque de perdre).

La mise en activité des élèves

A l'occasion des différentes séances d'une unité d'apprentissage, les élèves seront confrontés à un ensemble de situations organisées en cohérence avec les objectifs visés.

Des situations de jeu

- Les situations d'appel

Ce sont des situations de jeu préparatoires à l'activité (jeux de course, jeux d'opposition ou de lutte, jeux de manipulation) que l'on peut utiliser au début de l'unité d'apprentissage et en début de séance pendant l'échauffement. Elles sont liées aux apprentissages recherchés.

- La situation de référence

C'est une situation de jeu global, adaptée aux ressources des élèves et qui vise à leur faire vivre l'ensemble des problèmes posés par l'activité : défendre son propre camp/attaquer le camp adverse, accepter l'affrontement corporel, conserver le ballon, soutenir les partenaires, s'approprier les règles du jeu... On l'utilise : au début de l'unité d'enseignement pour repérer les difficultés que rencontrent les élèves à s'inscrire dans le rapport d'opposition et de coopération ; pendant et à la fin de l'unité d'enseignement pour permettre aux élèves de réinvestir, de stabiliser et d'évaluer leurs acquisitions.

- Les situations d'apprentissage

Elles sont élaborées à partir de l'observation des comportements et des difficultés des élèves pendant la situation de référence. Nous distinguons :

- Les situations-problèmes : Ce sont des situations aménagées (au plan de l'espace, des effectifs et des règles) visant à confronter les élèves à un problème prioritaire à résoudre (ex : accepter le contact, avancer, lutter pour conquérir le ballon...) et les incitant à réorganiser leurs conduites, leurs repères, leurs relations... L'apparition de nouveaux comportements n'indique pas pour autant que l'apprentissage est terminé. Celui-ci doit être prolongé dans d'autres situations.
- Les exercices : Ce sont des situations de jeu connues des élèves et vis-à-vis desquelles ils possèdent des réponses adaptées. Leur utilisation pendant les séances vise à renforcer et à diversifier, par la répétition, ces réponses.

Des situations de non jeu

Même si l'activité motrice revêt un caractère prioritaire, l'alternance de temps de jeu et de temps de non jeu est nécessaire pour permettre aux élèves d'accéder à la connaissance du résultat de leurs actions, de s'approprier des repères, d'évaluer leurs stratégies et d'en établir de nouvelles. Une observation ciblée, un questionnement guidé et des échanges organisés les aideront à développer cette activité cognitive. Celle-ci pourra être utilement prolongée lors de séances de travail en classe afin de favoriser un approfondissement des connaissances sur le jeu et des notions (espace, temps, énergie, vitesse, responsabilité, solidarité...), en relation avec les autres disciplines (mathématiques, français, éducation civique...).

L'articulation et l'organisation dans le temps de ces différentes situations (jeu/non jeu, action/réflexion, questionnement / échange, recherche / répétition...) favorisent progressivement l'acquisition par les élèves des connaissances et des compétences visées. L'organisation d'une rencontre (inter classes ou inter écoles) à la fin de l'unité d'apprentissage permet aux élèves de réinvestir ce qu'ils ont appris à travers la confrontation aux autres. Cela constitue également un moyen privilégié pour à la fois renforcer et valider leurs compétences.

L'activité de l'enseignant

Les connaissances préalables

- L'esprit, les règles et les principes fondamentaux de l'activité. Les enjeux de formation. Les compétences visées. Les objectifs et les contenus choisis en fonction du niveau initial des élèves.
- Des repères pour l'intervention pédagogique :
En autorisant le contact corporel, le jeu de rugby donne au rapport d'opposition entre deux équipes une dimension particulière. Cette caractéristique représente à la fois l'enjeu de formation majeur et l'obstacle à franchir pour les élèves.
Il s'agit de les faire passer d'une pratique affective et égocentrique, centrée sur les émotions nées de la confrontation avec l'activité (droit de charge, pression temporelle...) et qui peut engendrer des comportements tels que l'appréhension, la transgression des règles, l'agressivité... à une pratique plus socialisée, centrée sur la maîtrise des émotions, la coordination des rôles et des actions sur le (et en dehors du) terrain.

Pour conduire ce projet de formation le maître doit s'appuyer sur une démarche d'enseignement qui privilégie **une approche centrée sur la responsabilité et la solidarité** :

- Rendre tous les élèves acteurs (c'est-à-dire décideurs, créateurs d'événements... et pas exécutants passifs de consignes...) en les confrontant à trois rôles complémentaires :
 - o le rôle de joueur (l'élève en situation de jeu),
 - o le rôle de futur joueur (tout ce que fait l'élève pour se préparer à jouer et tirer parti de sa pratique : analyser un résultat, élaborer une stratégie...),
 - o le rôle d'aide (l'intervention sur la pratique des autres comme organisateur, observateur, évaluateur, arbitre...).

- Rechercher l'acquisition par tous les élèves des connaissances et des attitudes relatives aux règles (les règles du jeu, les règles de l'esprit sportif, les règles de vie du groupe, de l'équipe, de la classe), aux relations avec les autres (les partenaires, les adversaires, l'arbitre...) et au jeu (les règles et les principes d'action pour marquer et pour s'opposer). Ils doivent être progressivement capables :
 - de comprendre le sens des règles (protection des joueurs, continuité du jeu), de les appliquer et de les faire appliquer,
 - d'énumérer les gestes à risques (cravates, croche-pieds, placages sans ballon, jeu à terre, coups volontaires...),
 - de s'entraider (aider, soutenir le porteur du ballon, transmettre le ballon au partenaire le mieux placé...),
 - de confronter leur point de vue, de porter un jugement personnel, de prendre une décision collective dans l'équipe, d'accepter de modifier leur comportement en fonction des règles et de l'intérêt du groupe...



LES ETAPES DE L'APPRENTISSAGE

Chaque étape représente les objectifs, les contenus d'enseignement et les comportements que l'on peut rechercher après un cycle d'apprentissage de 8 à 10 séances au moins (de 1h à 1h30). Les propositions ci-dessous ne sont qu'indicatives. Elles constituent des repères pour l'enseignement et peuvent être modulées en fonction de l'observation des enfants, (certains élèves ayant pratiqué l'activité rugby en primaire peuvent ainsi débiter à l'étape 2 ou 3) et des conditions locales de la pratique (représentations de l'activité, pratique extra-scolaire, durée de l'unité d'apprentissage...).

ETAPES	ETAPE 1 « J'AVANCE, JE LUTTE »	ETAPE 2 « JE FAIS DES RELAIS, JE M'OPPOSE »	ETAPE 3 « JE CHOISIS, JE M'OPPOSE EN EQUIPE »
OBJECTIFS COMMUNS	<ul style="list-style-type: none"> • PRENDRE du PLAISIR à jouer. • REGULER son ENERGIE dans le jeu. • RESPECTER L'ADVERSAIRE et les AUTRES. 		
OBJECTIFS PRIORITAIRES <i>Ce sont les intentions du maître en terme de progrès pour les élèves, ou les effets recherchés...</i>	<ul style="list-style-type: none"> • ACCEPTER les contacts avec l'adversaire et le sol. • PARTICIPER à la lutte collective. • AVANCER seul ou en grappe. • EMPECHER D'AVANCER seul ou collectivement dans la grappe. • COMPRENDRE ET RESPECTER les règles fondamentales du jeu : la marque, les droits et devoirs, le jeu au sol, le hors jeu. • OBSERVER ET APPRECIER le jeu (qui avance ? qui lutte ? qui ne respecte pas les règles ?..). 	<ul style="list-style-type: none"> • AVANCER en utilisant les partenaires proches (relais). • EMPECHER D'AVANCER seul et s'organiser pour s'opposer avec les partenaires proches. • S'ORGANISER individuellement et collectivement pour conserver ou récupérer le ballon. • COMPRENDRE ET RESPECTER les règles complémentaires du jeu : le hors jeu (l'en avant) sur regroupement, sur remises en jeu. • OBSERVER ET APPRECIER le jeu (qui joue en relais ? qui lutte lors des phases de blocage ? qui s'oppose ? qui récupère le ballon ?..). • PARTICIPER aux tâches d'arbitrage (chronométrer, être juge de ligne..). 	<ul style="list-style-type: none"> • AVANCER en utilisant les partenaires proches (relais) et éloignés. • EMPECHER D'AVANCER collectivement en s'opposant avec ses partenaires pour fermer les espaces. • FRANCHIR la ligne d'avantage dans les situations d'équilibre (remises en jeu ou blocages). • COMPRENDRE ET RESPECTER les règles complémentaires liées aux différentes situations de jeu. • ASSURER les différents rôles sociaux (observer le jeu, arbitrer, organiser une situation d'apprentissage, une rencontre, apprécier le jeu..).

Remarque : Les acquisitions visées à une étape se prolongent au cours de l'étape suivante (notion de continuité des apprentissages)

<p>CONTENUS D'ENSEIGNEMENT</p> <p><i>Ce sont les éléments (savoirs, savoir faire, savoir être) que les élèves doivent découvrir, connaître, comprendre, maîtriser...</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Le terrain : surface et limites. • L'espace orienté : cible à atteindre, cible à protéger. • Les principes fondamentaux du jeu : <ul style="list-style-type: none"> - Progression individuelle et collective vers la cible adverse. - Opposition individuelle et collective pour protéger sa cible. • L'appréciation de son engagement physique et de ses réactions émotives. • Les règles fondamentales du jeu. • L'utilisation d'une fiche d'observation simple (1 critère). 	<ul style="list-style-type: none"> • L'appréciation de la pression exercée par le ou les opposants : <ul style="list-style-type: none"> - Pour le PB : transmission du ballon au partenaire proche avant d'être bloqué. - Pour le partenaire : placement en soutien du PB. • L'appréciation de la pression exercée par le ou les utilisateurs : <ul style="list-style-type: none"> - Placement face au PB et à ses partenaires. - Placage du PB. • La protection du ballon pour les utilisateurs. • Les règles complémentaires du jeu. • L'application des règles en tant qu'aide arbitre. • L'utilisation d'une fiche d'observation en rapport avec les objectifs visés. 	<ul style="list-style-type: none"> • La perception du dispositif adverse : l'utilisation ou la fermeture des espaces libres, l'exploitation des points faibles : <ul style="list-style-type: none"> - Pour le PB : transmission du ballon au partenaire proche ou éloigné. - Pour le partenaire : placement et remplacement en soutien du PB proche ou éloigné afin de collectivement : <ul style="list-style-type: none"> → contourner une défense regroupée, → pénétrer une défense étalée, → conserver le ballon et enchaîner les actions. - Pour les opposants : placement face à l'équipe adverse en relation avec ses partenaires, pour avancer et récupérer le ballon. • Le franchissement de la ligne d'avantage. • Les décisions liées aux différents rôles sociaux. • L'utilisation d'une fiche d'observation en rapport avec les objectifs visés.
<p>COMPORTEMENTS ATTENDUS</p> <p><i>Leur manifestation indique que les objectifs sont acquis ou en voie d'acquisition...</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Le porteur du ballon (PB) avance vers la surface de marque adverse. • Les partenaires suivent le mouvement du ballon et aident le porteur bloqué en le poussant. • Les joueurs engagent la face et les épaules dans les regroupements. • Ils poursuivent l'action après une chute ou un contact. • Les élèves participent en dehors du terrain à l'observation des joueurs. • Ils participent par l'échange avec le maître, les observateurs et les autres joueurs à l'élaboration des règles du jeu. 	<ul style="list-style-type: none"> • Le PB passe le ballon, avant d'être bloqué, à un partenaire qui avance. • Les joueurs restent debout au contact de l'adversaire et conservent le ballon. • Les opposants ceinturent le PB adverse pour l'amener au sol. • Les élèves participent aux tâches d'aide au jeu (observation, co-arbitrage...). • Ils établissent avec le maître, les observateurs et les autres joueurs des relations entre le but du jeu, les manières de faire et les résultats de l'action. 	<ul style="list-style-type: none"> • Les utilisateurs avancent en alternant jeu déployé/ jeu groupé pénétrant. • Les utilisateurs franchissent la ligne d'avantage. • Les utilisateurs libèrent le ballon dans un regroupement bloqué. • Les opposants avancent répartis en grand nombre sur la ligne de front et en petit nombre en soutien. • Les élèves prennent en charge toutes les tâches d'aide à la pratique (observation, co-arbitrage, organisation...). • Ils participent par l'échange avec le maître, les observateurs et les autres joueurs à l'élaboration de règles d'action (« que doit-on faire pour être plus efficaces ? »).

Remarque : un décalage peut exister entre les acquisitions attendues pour l'élève joueur et celles liées aux rôles sociaux (observer, arbitrer, organiser...)

Les règles d'or pour un jeu initial

- Utiliser un terrain herbeux et souple.
- Délimiter la zone de jeu et la zone d'en but.
- Identifier les équipes par des chasubles ou des maillots.
- Favoriser les jeux à effectifs réduits.
- Pour limiter la vitesse des joueurs (impact) :
 - faire des équipes de gabarit,
 - réduire l'espace de jeu,
 - augmenter le nombre de joueurs.
- Pas de jeu au pied.
- Être debout sur ses deux pieds pour jouer.

Pour l'enseignant :

- Signal sonore pour annoncer la mort d'un ballon (sifflet, la voix...)
- Stopper le jeu lorsqu'une phase est potentiellement dangereuse (empilements de trois joueurs et plus...)

- Avoir deux ballons pour :
 - déplacer l'action de jeu suite à un regroupement,
 - dynamiser le jeu.

Les fondamentaux

Traits caractéristiques de l'activité

- Le rugby est un jeu collectif de combat.
- Il s'agit de la confrontation de deux équipes qui luttent. Elles se déplacent dans un espace délimité en respectant des règles définies pour atteindre une cible par l'intermédiaire d'un ballon.

L'esprit du jeu

- Conquérir un territoire.
- Respecter et protéger le joueur (l'élève).
- Équilibrer les possibilités d'action et les rapports de force.
- Favoriser la lutte et la participation collective à la progression du ballon.

Principes fondamentaux

- Avancer en continuité.
- Lutter avec ou sans le ballon.
- Pour les attaquants :
 - avancer vers la cible adverse,
 - lutter pour conserver le ballon,
 - marquer.
- Pour les défenseurs :
 - avancer vers l'adversaire,
 - lutter pour récupérer le ballon,
 - protéger sa cible.

Règles fondamentales

La marque

Toucher (aplatir le ballon) dans l'en-but. On peut considérer, dans un premier temps que franchir la ligne d'en-but peut suffire pour marquer un point. Éviter ainsi la contrainte de manipulation et/ou l'appréhension du contact avec le sol.

Les droits et devoirs des joueurs

Ce qui est autorisé :

- Courir avec le ballon, le passer, le garder.
- Intervenir sur le porteur du ballon : saisir, ceinturer, mettre au sol, plaquer...
-

Ce qui est interdit :

- Les actions dangereuses ou déloyales : plaquage au cou, croc en jambe, agression verbale...
- Le jeu au pied.
- Le jeu au sol (règle du tenu). Pour pouvoir jouer, il faut être debout sur ses deux pieds. Pour permettre la continuité du jeu et pour la sécurité, lâcher la balle dès que l'on n'est plus sur ses 2 pieds.
- Le hors-jeu (=> l'en-avant). Seuls les partenaires placés derrière le porteur du ballon peuvent jouer. (Dans un premier temps, on considèrera la ligne de hors-jeu comme la ligne passant par le ballon parallèle à la ligne d'en-but).

Comment adapter les situations ?

Je veux limiter l'intensité des contacts entre les joueurs.

J'agis sur les formes de lancement de jeu :

- Les groupes d'attaquants et de défenseurs sont à 1 ou 2 mètres l'un de l'autre. Le meneur se situe entre les joueurs et donne à la main le ballon à une équipe.
- Donner le ballon à un (aux) attaquant(s) en le faisant rouler au sol pour donner plus de temps aux défenseurs pour avancer.
- J'agis sur les espaces :
 - o Rapprocher les attaquants et les défenseurs.
 - o Rétrécir la largeur du terrain.

Je veux favoriser l'attaque.

J'agis sur les formes de lancement :

- Je retarde l'entrée du (des) défenseur(s) par rapport à celle du (des) attaquant(s) en décalant le signal d'entrée du (des) défenseur(s).

J'agis sur l'espace,

- En faisant parcourir une distance plus importante au(x) défenseur(s).
- En élargissant la largeur du terrain.

J'agis sur le nombre de joueurs,

- En diminuant le nombre de défenseurs par rapport au nombre d'attaquants.
- En rééquilibrant les gabarits (taille, poids, sexe, engagement)

Je veux favoriser la défense.

J'agis sur les formes de lancement :

- En retardant l'entrée ou la disponibilité des attaquants par rapport aux défenseurs. Le meneur lance le ballon en l'air aux attaquants et ainsi permet aux défenseurs de s'approcher. Le meneur fait rouler le ballon au sol vers les attaquants et ainsi permet aux défenseurs de s'approcher.

J'agis sur les espaces :

- En réduisant l'espace entre les attaquants et les défenseurs.
- En laissant la défense se replacer avant un nouveau lancement de jeu.
- En diminuant la largeur du terrain.

J'agis sur le nombre de joueurs :

- En diminuant le nombre d'attaquants par rapport aux défenseurs.
- En rééquilibrant les gabarits (taille, poids, sexe, engagement).

Je veux favoriser le jeu dans les espaces libres.

J'agis sur les formes de lancement :

- En introduisant un 2^{ème} ballon dans un espace libre et en déclarant le 1^{er} ballon « mort »

J'agis sur les espaces :

- En élargissant le terrain.

J'agis sur le nombre de joueurs :

- En réduisant le nombre de joueurs.
- En réduisant le nombre de défenseurs.