

CONSTRUCTION D'UNE UNITE D'APPRENTISSAGE

En Rugby. Janvier 2018.



*Collectif des conseillers
pédagogiques. Mission
départementale EPS –DSDEN*

**1- Visée éducative possible en lien avec
Les caractéristiques des élèves et /ou de l'APSA.**

2-Démarche.

3-Les différents niveaux d'habiletés.

**4- Les textes en lien avec les champs et les attendus de fin
de cycle.**

5- La réglementation.

6- Un exemple de situation en lien avec le socle commun.

7- Des observables.

1- Visée éducative possible en lien avec Les caractéristiques des élèves et /ou de l'APSA.

Cycle 2	Cycle 3
Construire les règles pour jouer ensemble.	Se mettre en projet, élaboration commune d'une stratégie à partir d'infos pertinentes.

2-La démarche.

Cycle 3 :

Proposer une activité rugby à des élèves de primaire peut poser certains problèmes liés à :

-la dangerosité de l'activité =plaquage, mêlée, contact.

-La non connaissance de l'apprentissage de ces habiletés spécifiques.

Le rugby scolaire doit être traité comme **une activité d'évitement** et non comme une activité **d'opposition voire de combat**.

Ainsi posé comme préalable, les difficultés disparaissent.

Le rugby se jouera sans contact, pas de plaquage et privilégiera la prise d'informations et l'évitement des adversaires...le rugby devient accessible à tous.

« Comment progresser collectivement vers la cible en utilisant des passes vers l'arrière » ? Voilà le challenge que nos élèves doivent relever.

Comment s'organisent-ils ? Comment réaliser des passes avec un ballon ovale.... ? Voici quelques questions qui vont nous permettre d'aborder les règles spécifiques de l'activité « Rugby »

La règle du toucher 2 secondes doit être abordée assez rapidement.

Le toucher doit se faire à deux mains sur le haut u corps ce qui déclenchera automatiquement l'obligation de faire une passe.

3-Les différents niveaux d'habiletés.

Cette activité ne nécessite pas beaucoup de techniques, d'habiletés particulières...

Pas de conduite de balle on court en portant le ballon.

Pas de tir au but...on aplatit derrière une ligne.

Seule la manipulation de balle peut surprendre les élèves : ballon ovale, rebond capricieux...

Des exercices de manipulation de balle lors des échauffements permettront aux élèves d'appréhender le ballon assez rapidement.

4- Les textes en lien avec les champs et les attendus de fin de cycle.

-Cycle 2 et 3 : Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.

	Cycle 2	Cycle 3
Attendus de fin de cycle.	S'engager dans un affrontement individuel en respectant les règles du jeu. Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples. Connaitre le but du jeu.	S'organiser tactiquement pour gagner le match en identifiant les situations favorables. Maintenir un engagement moteur efficace. Respecter adv. Arbitre. Assurer différents rôles sociaux Accepter le résultat et être capable de le commenter.
Compétences travaillées	Rechercher le gain du jeu. Accepter l'opposition et la coopération. S'adapte aux actions adverses. Coordonner des actions motrices simples. . S'informer prend des repères pour agir.	Recherche le gain par des choix tactiques simples. Adapte son jeu à l'adversaire. Coordonner des actions motrices Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur S'informer pour agir
Repères de progressivité	Définir une stratégie. Identifier et remplir différents rôles.	Développer des stratégies Identifier et remplir des rôles. Comprendre qu'il faut attaquer et défendre

5- La réglementation.

-Pas de texte particulier pour la mise en place de cette Aspa.

6- Un exemple de situation en lien avec le socle commun

Cycle 3 : Situation référence

Cycle 3 : « Construire des stratégies de jeu (à travers une concertation : émission d'hypothèse-vérification-argumentation) qui vont nous permettre de progresser collectivement vers une cible en prenant en compte des défenseurs, des espaces libres... »

- Échauffement :

Le loup glacé : 2 équipes ; dans un premier temps, 1 est en attaque qui se passe le ballon de rugby et l'autre évite d'être touché par le ballon. Le porteur de ballon n'a pas le droit de se déplacer. Durée de la manche 3' ; 1 point marqué quand le « défenseur » est touché.

- 1ère phase on installe les règles, l'espace de jeu.
La manipulation, la passe, jouer dans un espace limité, la prise d'information
- 2ème phase : introduction d'un coach
Qui anime, qui guide un échange avec son équipe, qui avance des stratégies selon que celle-ci est attaquante ou « défenseur ».
Possibilité de modifier des règles proposées par l'enseignant ou le coach après concertation avec son équipe.
Mise en place de stratégies
- L'ultimate avec ballon de rugby
 - 1er temps jeu à partir de quelques règles : l'intervention, la perte de balle, la marque
Manipulation, respecter des règles

- 2ème temps : introduction du coach et avancées de règles nouvelles afin d'obtenir un jeu concerté.
Avancées de règles spécifiques à l'apsa : **Le « toucher 2 secondes »**
- 3ème : introduction de la passe arrière, du hors-jeu ..

7- Des observables :

Actions de l'élève.	Quels savoirs ?	<u>Validation :</u> -Non acquis. -En cours d'acquisition. -Acquis.
Ne se fait pas toucher	N'avance pas et se débarrasse de la balle.	NA
Se fait toucher et perd la balle	Ne se retourne pas et ne protège pas son ballon	EC
Se fait toucher et donne la balle	Avance et se retourne en protégeant son ballon	A
Se place pour recevoir la balle	Prend des infos sur son partenaire et ses adversaires.	A
Attend la touche pour venir aider son partenaire	Ne prend l'info que sur les adversaires	EC

