

RUGBY



Logique interne :

Sport collectif d'opposition, sur une surface interpénétrée, dont la finalité est de faire avancer la balle en continuité pour atteindre la zone de marque adverse (gagner du terrain sur l'adversaire).

Le but est de marquer PLUS de points que l'adversaire en un temps donné, dans un espace délimité, orienté et de sens contraire.

Classification Parlebas :

Le rugby est un sport :

- avec partenaire
- avec adversaire
- sans incertitude liée au milieu

Le rugby est donc une activité sociomotrice où il va y avoir une remise en cause de l'équilibre des pratiquants

Problèmes fondamentaux :

- Maîtrise de l'engin
- Orientation vers la cible
- Coopérer avec des partenaires
- S'opposer à des adversaires
- Prises d'informations

Inscriptions dans les I.O. :

Ecole maternelle

Collaborer, coopérer, s'opposer

Les règles communes (délimitations de l'espace, but du jeu, droits et interdits ...) sont une des conditions du plaisir de jouer, dans le respect des autres.

Puis, sont proposées des situations dans lesquelles existe un réel antagonisme des intentions (dérober des objets, poursuivre des joueurs pour les attraper, s'échapper pour les éviter...) ou une réversibilité des statuts des joueurs (si le chat touche la souris, celle-ci devient chat à sa place...).

D'autres situations ludiques permettent aux plus grands d'entrer au contact du corps de l'autre, d'apprendre à le respecter et d'explorer des actions en relation avec des intentions de coopération ou d'opposition spécifiques (saisir, soulever, pousser, tirer, immobiliser...).

Que ce soit dans ces jeux à deux ou dans des jeux de groupe, tous peuvent utilement s'approprier des rôles sociaux variés : arbitre, observateur, responsable de la marque ou de la durée du jeu.

Ce qui est attendu des enfants en fin d'école maternelle

- Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.
- Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.

Ecole élémentaire

Champs d'apprentissage	Attendus de fin de cycle 2	Attendus de fin de cycle 3
Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel	Dans des situations aménagées et très variées, S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu. Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples. Connaitre le but du jeu. Reconnaitre ses partenaires et ses adversaires.	En situation aménagée ou à effectif réduit, S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque. Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu. Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre. Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe. Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.

	Connaissances	Attitudes
Maîtriser l'engin	<ul style="list-style-type: none"> • Connaître la spécificité de l'utilisation de l'engin • Lier l'engin à son contexte culturel 	<ul style="list-style-type: none"> • Respecter les règles d'utilisation de l'engin (pied, main, rebond)
Repérer et s'orienter vers la cible	<ul style="list-style-type: none"> • Connaître la spécificité de la cible • Connaître les règles de comptage • Comprendre le résultat 	<ul style="list-style-type: none"> • Adapter ses choix en fonction de la cible • Respecter les règles de comptage
S'opposer à des adversaires	<ul style="list-style-type: none"> • Connaître les postures permettant d'agir en sécurité • Connaître les différents rôles (attaquant, défenseur, arbitre) • Connaître le rôle de soutien • Connaître la notion d'espace libre, de marquage et de démarquage • Connaître les formes de jeu possibles (jeu groupé – jeu déployé – jeu au pied) 	<ul style="list-style-type: none"> • Savoir perdre ou gagner dans le respect des adversaires, des partenaires, de l'arbitre • Accepter les contacts physiques
Coopérer avec des partenaires		<ul style="list-style-type: none"> • S'engager dans la construction et la réalisation d'un projet collectif • Accepter la répartition des rôles de l'équipe • Assumer la responsabilité de ses actes
Prise d'informations	<ul style="list-style-type: none"> • Connaître et nommer des éléments relatifs au jeu: <ul style="list-style-type: none"> ➤ les règles, ➤ l'espace, ➤ l'engin, ➤ la cible à atteindre (en-but), ➤ les différents rôles à tenir • Dans une situation donnée, connaître les informations pertinentes à prélever. 	<ul style="list-style-type: none"> • S'adapter aux différents types de prise d'information relatifs aux jeux • Adapter ses choix en fonction de la prise d'information

Rugby au contact		
	Capacités	Situations possibles
Maîtriser l'engin	<ul style="list-style-type: none"> • Etre capable d'utiliser l'engin pour passer, réceptionner et poser 	<ul style="list-style-type: none"> • Poule-Renard • Relais • Méli-Mélo • Passe à 5 – Passe à 10
Repérer et s'orienter vers la cible	<ul style="list-style-type: none"> • Etre capable de marquer en fonction de la spécificité de la cible (poser le ballon dans une zone) • Etre capable de se construire une zone de marque favorable : évitement ou affrontement 	<ul style="list-style-type: none"> • Jeu ancien • Béret • Epervier
S'opposer à des adversaires	<ul style="list-style-type: none"> • Etre capable de mettre en avant des intentions défensives pour récupérer l'engin : bloquer, plaquer, intercepter • Etre capable d'aider un partenaire pour bloquer, pousser ou plaquer (notion de soutien) 	<ul style="list-style-type: none"> • Poule-Renard • Beret • Beret collectif • Jeu de la frontière • Jeu ancien • Jeu multi-ballons • Jeu du miroir • Epervier • 1 contre 1 • 1+1 contre 1+1
Coopérer avec des partenaires	<ul style="list-style-type: none"> • Etre capable de s'engager corporellement dans la poussée collective • Etre capable de percevoir le placement d'un partenaire dans un espace libre et lui passer le ballon • Etre capable de se placer en soutien du porteur de balle 	<ul style="list-style-type: none"> • Beret collectif • 1+1 contre 1+1 • 2+1 contre 2 • Gendarmes – Voleurs • Jeu des zones • 4 contre 2+2
Prise d'informations	<ul style="list-style-type: none"> • Etre capable de percevoir les actions de l'adversaire en défense : jeu groupé ou jeu déployé <p>Faire des choix pertinents d'action pour atteindre la cible : jeu groupé sur défense étalée ou jeu déployé sur défense groupée</p>	

Toucher 2 secondes		
	Capacités	Situations possibles
Maîtriser l'engin	<ul style="list-style-type: none"> • Etre capable d'utiliser l'engin pour passer, réceptionner et poser 	<ul style="list-style-type: none"> • Passe à 10 • Carré magique • Loup glacé
Repérer et s'orienter vers la cible	<ul style="list-style-type: none"> • Etre capable de marquer en fonction de la spécificité de la cible (poser le ballon dans une zone) • Etre capable de se construire une zone de marque favorable par l'évitement 	<ul style="list-style-type: none"> • L'épervier • Baby-foot
S'opposer à des adversaires	<ul style="list-style-type: none"> • Etre capable de se mettre en face d'un attaquant – Boucher les espaces • Etre capable de maîtriser le geste défensif – Toucher 2 mains entre la taille et les épaules • Etre capable d'avancer en défense pour éloigner le porteur de balle de la zone d'en-but (à plus de 2 secondes de la zone de marque) 	<ul style="list-style-type: none"> • Le petit train • Le baby-foot • Le toucher 2 secondes
Coopérer avec des partenaires	<ul style="list-style-type: none"> • Etre capable de continuer à avancer avec le ballon pendant 2 secondes après avoir été touché • Etre capable de franchir le rideau défensif en même temps que le porteur de balle pour assurer la continuité du jeu • Etre capable de percevoir le placement d'un partenaire dans un espace libre et lui passer le ballon • Etre capable de se placer en soutien du porteur de balle • Etre capable de percevoir les actions de l'adversaire en défense 	<ul style="list-style-type: none"> • Les rivières • Deleplace • Le baby-foot • Le toucher 2 secondes