

APPROCHE DES JEUX COLLECTIFS

"VERS LE RUGBY"

DU CYCLE 2 AU CYCLE 3

Proposition au Groupe Technique Départemental d'EPS de l'Hérault

Trame du cycle

MISE EN ŒUVRE D'UN CYCLE DE 9 A 10 SÉANCES POUR UNE APPROCHE DES JEUX COLLECTIFS VERS LE RUGBY DU CYCLE 2 AU CYCLE 3.		
De 1 à 3 séances (séances n° 1 et 2,...)	De 3 à 7 séances (séance n° 3, 4, 5, 6, 7 ...)	De 1 à 2 séances (séance n° 8, 9...)
Pour	Pour	Pour
ENTRER DANS L'ACTIVITE Le jeu des camps	->APPRENDRE ET PROGRESSER-> Allers-retours entre	EVALUER LES ACQUIS Mini-Rugby en 4/4
Comment ? En mettant en place des situations globales Pourquoi ? Pour établir un diagnostic, observer, se renseigner, et organiser la suite Evaluation « diagnostic » Que sais-je déjà réaliser ? En faisant un inventaire des réponses des enfants	Comment ? En mettant en place des allers-retours entre la situation complexe et des situations d'apprentissages. (par objectifs, par ateliers) Pourquoi ? Pour ajuster, remédier, adapter le dispositif aux différences individuelles, pour mener à bien les apprentissages Evaluation formative Que sais-je faire ? Qu'ai-je à apprendre ? En observant (prise d'informations), en analysant (les enfants prennent conscience et comprennent leurs actions), en régulant	Comment ? En mettant en place une organisation type tournoi permettant la rencontre des différents groupes d'élèves constitués Pourquoi ? Pour définir le niveau atteint, certifier un apprentissage Evaluation sommative Qu'ai-je appris ? Que sais-je réaliser maintenant ? En comparant à l'aide de normes (définies par l'enseignant et les enfants)

Le jeu des Camps

Ce jeu est une entrée possible pour les enseignants souhaitant mettre en place un cycle dans le champ d'apprentissage 4 de l'EPS en cycle 2.

Il pourra faire l'objet des premières séances afin de permettre aux élèves de "rentrer dans l'activité". Par la suite il sera réduit à un temps d'échauffement" pour permettre de laisser la place à une situation d'opposition à 4 contre 4 plus orientée vers les sports collectifs.

Il sera conseillé aux enseignants de faire évoluer cette deuxième situation jusqu'à la fin du cycle grâce notamment à des propositions de remédiations adaptées aux difficultés rencontrées par les élèves.

En fin de cycle les élèves d'une même école ayant vécu un cycle similaire pourraient se rencontrer sur un tournoi de "mini Rugby"

Étant donné le contexte actuel "Coupe du monde de Rugby 2023" nous l'orienterons ici vers l'activité Rugby.

Enjeux éducatifs

1/ En relation avec les compétences attendues en EPS : CA4

« Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel » :

Voir l'annexe 1.

2/En relation avec la pratique de l'activité

L'apport des jeux collectifs :

Apprendre à agir efficacement au sein d'un collectif lié par un projet commun et confronté à un autre collectif :

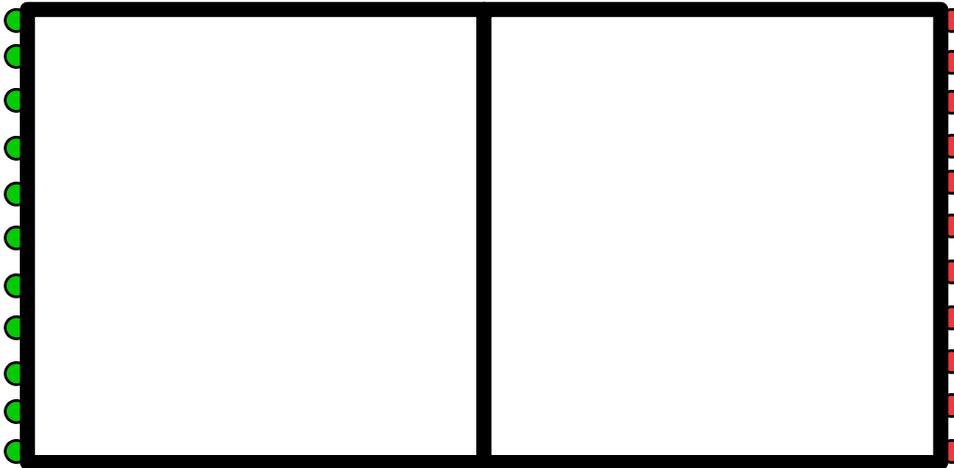
- Coopérer au sein d'un groupe (différencier, coordonner et échanger des rôles...).
- Élaborer des stratégies.
- Prendre des décisions.
- Résoudre au travers de la manipulation du ballon des problèmes moteurs.

But du Jeu

Faire gagner son équipe en restant "en vie"dans le jeu (ne pas se faire éliminer), ou en commettant le moins de fautes possible.

Mise en place de l'aire de jeu:

Une aire rectangulaire de 15m/10m environ délimitée par une ligne médiane.



Zone des élèves éliminés équipe vert ● Zone des élèves éliminés équipe rouge
Enseignant

Matériel :

- Deux jeux de chasubles ou foulards pour différencier les équipes (on peut aussi proposer une équipe avec chasuble et une sans).
- Plots "assiette" pour matérialiser le terrain et la ligne médiane (mettre des plots de la même couleur que les équipes sur les lignes de camps permet une mise en place plus simple) ou craie (traçage des lignes).
- Deux à quatre ballons de Rugby

Mise en place du jeu :

En classe entière :

- Partager la classe en deux équipes (aléatoire dans un premier temps).

Remarque : Les premières manches peuvent être l'occasion d'évaluer les élèves afin de proposer une constitution d'équipes de niveaux "équilibrés" en imposant la répartition, dans chaque équipe, des élèves se trouvant régulièrement en jeu à la fin des différentes manches.

- Chaque équipe se positionnera sur la "ligne de fond" (la zone de camps de l'équipe étant derrière la ligne à l'extérieur de l'aire de jeu).

Règles du jeu :

Début du jeu :

Le jeu commence quand Chaque équipe est positionnées sur la ligne de son camp.

Fin du jeu :

Plusieurs possibilités existent.

- Le jeu s'arrête lorsque les joueurs d'une équipe sont tous éliminés.
Dans ce cas chaque joueur « en faute » rejoint sa zone « élèves éliminés » et assiste à la fin de la manche ou part sur un atelier satellite.

- Le jeu s'arrête lorsqu'une équipe a commis un nombre de fautes équivalent à son nombre de joueurs.
Dans ce cas les joueurs « en faute » sont désignés, les fautes comptabilisées. Les joueurs restent en jeu mais l'équipe qui atteint son quota de fautes maximum perd la manche.

Cinq règles de jeu sont à respecter afin de permettre à son équipe de gagner la partie :

Règle	Contenu de la règle	Critères ou comportements éliminatoires
Règle n°1	Lorsque l'enseignant dit : "Partez" les élèves de l'équipe rouge doivent se mettre en course (trotter) pour franchir la ligne médiane et continuer à courir dans le carré de leur zone d'évolution.	- Un élève marche ou reste immobile dans sa zone d'évolution. - Un élève sort des limites de la zone d'évolution.
Règle n°2	A partir du moment où les élèves franchissent la ligne de leur camp ils ne doivent toucher ni un partenaire ni un adversaire.	- Un élève entre en contact avec un partenaire ou un adversaire : les deux élèves sont éliminés.
Règle n°3	A partir du moment où les élèves franchissent la ligne de leur camp ils ne doivent plus parler ni émettre un "son".	- Un élève parle seul, à un autre élève, à l'enseignant ou émet un son.
Règle n°4	Lorsque l'enseignant dit "statue" les élèves s'immobilisent dans leur zone d'évolution et ne doivent plus bouger. L'enseignant relance la course des élèves en réutilisant la consigne "partez".	- Un élève continue sa course ou ne parvient pas à rester immobile.
Règle n°5	Au coup de sifflet de l'enseignant les élèves doivent retourner dans leur camps respectifs.	- Un élève sort de l'aire de jeu ou entre en contact avec un partenaire ou un adversaire lors de la course de retour dans son camp : les deux élèves sont éliminés.

Une fois ces règles de base comprises, après deux ou trois manches "d'essai", l'enseignant pourra proposer une partie en plusieurs manches (ex : trois manches).

Après quelques parties, si les élèves ont intégré les règles, l'enseignant pourra faire évoluer le jeu avec une 6ème règle qui permettra d'introduire les ballons :

Règle n°6	Un ballon est donné à un élève de chaque équipe. Une fois dans sa zone d'évolution chaque équipe devra faire circuler le ballon sans le faire tomber. L'élève porteur de ballon ne pourra pas le conserver plus de 3 secondes.	- Un élève garde le ballon plus de 3s. - Le ballon tombe, on orientera l'élimination sur l'élève qui a fait la passe(*).
------------------	--	---

(*): A l'introduction des ballons, l'enseignant expliquera les conditions essentielles à la réussite de sa réalisation : **le porteur de balle devra s'assurer** que l'élève à qui il destine la passe le regarde et que ce dernier lui envoie un signal visuel lui montrant qu'il est prêt à la recevoir : mains "ouvertes" au niveau de la poitrine.

3/ Qu'apprennent les élèves :

- Apprentissages visés / Compétences recherchées.
- Contenus.
- Critères de réussite.

Voir l'annexe 2.

Évolutions possibles :

Selon les intentions pédagogiques sur lesquelles l'enseignant veut agir pendant la séance, plusieurs variables d'ajustement sont proposées :

Agir sur ces variables permet également d'augmenter ou de diminuer le niveau de difficulté.

Variables		
Consignes	Prises d'informations	Répertoire moteur / Coordination motrice
<p>But : Respecter, faire respecter les règles.</p> <p>Il s'agit d'inciter les élèves à centrer leur attention sur les consignes afin de rester en vie.</p> <p><u>Exemple :</u></p> <p>Donner des consignes différentes de celles énoncées dans les règles.</p> <ul style="list-style-type: none">- Pour "partez" dire "partir", "partagez", patate...- Pour "statue" dire "stop"..- Au lieu de siffler dire replie...	<p>But : Identifier les actions de ses partenaires ou adversaires et accélérer la prise d'information.</p> <p>Il s'agit d'inciter les élèves à centrer leur attention sur le déplacement des autres, les espaces libres.</p> <p><u>Exemples :</u></p> <ul style="list-style-type: none">- Réduire l'aire de jeu dans le sens de la longueur afin de réduire la "zone d'évolution".- Éliminer le dernier joueur franchissant la ligne de son camp lors du retour au camp.- Proposer un déplacement en course arrière ou une accélération dans la zone d'évolution.- Donner un ballon supplémentaire à chaque équipe.	<p>But : Diversifier les déplacements dans la zone d'évolution.</p> <p>Il s'agit la de développer ou renforcer les coordinations motrices.</p> <p><u>Exemples :</u></p> <p>Ajouter des consignes de déplacement lorsque les élèves se trouvent dans la zone d'évolution.</p> <ul style="list-style-type: none">- Course arrière- Montée de genoux (les deux, le gauche ou le droit seulement).- Idem pour talons aux fesses.- En pas chassés...

Mini Rugby a 4/4

Situation complexe

Enjeux éducatifs

1/ En relation avec les compétences attendues en EPS : CA4 « Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel » :

Voir l'annexe 1.

2/ 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, 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...)

But du Jeu :

Faire gagner son équipe en marquant plus d'essais que l'équipe adverse.

Pour les attaquants (PB = porteur de balle) :

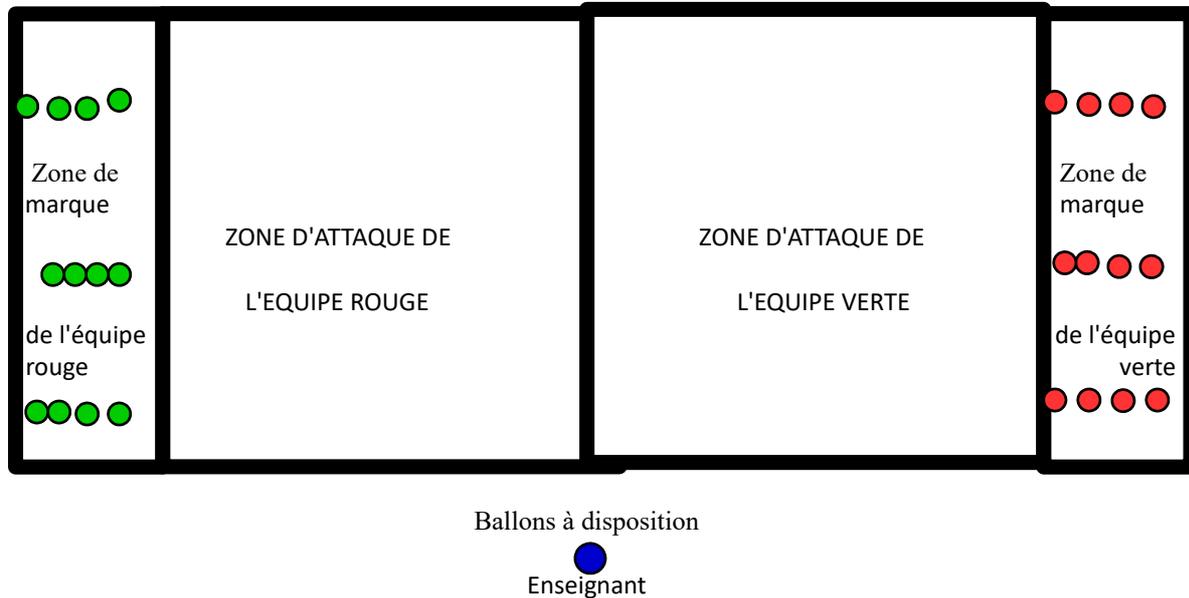
- Éviter de se faire toucher par les défenseurs
- Marquer un essai dans l'en-but, seul ou à plusieurs.

Pour les défenseurs :

- Toucher les PB à deux mains simultanées entre la ceinture et les épaules (buste/maillot) pour les empêcher d'avancer vers la zone de marque.

Mise en place de l'aire de jeu:

Une aire de jeu rectangulaire de 15m/10m environ délimitée par une ligne médiane.
Deux zones de marque de 3m/10m.



Matériel :

- Deux jeux de chasubles ou foulards pour différencier les équipes (on peut aussi proposer une équipe avec chasuble et une sans).
- Plots "assiettes" pour matérialiser le terrain, la ligne médiane et les zones de marque.
- Deux ballons de Rugby.

Mise en place du jeu :

En classe entière pour un effectif de 24 élèves.

- Identifier les équipes par des chasubles ou des maillots : 3 groupes de 4 joueurs pour chaque équipes.
- Chaque équipe se positionnera en groupe de 4 sur la "ligne de fond".
- Enlever les lunettes, bijoux, attacher les cheveux.
- Prévoir un vêtement de rechange en cas de terrain boueux.

Pour équilibrer le rapport de force :

- Constituer des équipes avec des élèves de niveau hétérogène de façon à ce que les équipes aient un niveau proche entre elles. Nommer les groupes de chaque équipe par 1,2 et 3.
- Constituer 3 niveaux et nommer par 1, 2 ou 3 chaque groupe afin de les amener en confrontation avec le niveau équivalent.

Pour limiter la vitesse des joueurs (impact)

- Faire des équipes de gabarit,
- Espace de jeu étroit

Temps de jeu : 15mn

Règles du jeu :

- Les équipes sont positionnées dans leur camp par groupe de 4 joueurs.
- Un essai vaut 5 points, il est validé si un joueur pose le ballon au sol dans sa zone de marque. Un joueur touché dans la zone de marque peut marquer.
- Les passes ne peuvent être faites dans l'espace avant.
- Lorsque le ballon tombe au sol lors d'une passe il peut être récupéré par un joueur de la même équipe ou par un défenseur : le jeu se poursuit.
- Les défenseurs doivent toucher le porteur de balle à 2 mains simultanément.
- Lorsque le porteur de balle est touché à 2 mains sur le chasuble, l'arbitre annonce : "**Touché**", le porteur de balle "touché" peut continuer son action mais a 3 secondes pour marquer un essai ou passer le ballon à un partenaire situé à côté ou derrière, sans obligation de s'arrêter.
- Les défenseurs ne peuvent pas jouer le ballon dans les mains du porteur de balle.
- Les défenseurs peuvent récupérer le ballon sur interception ou sur ballon au sol pour contre-attaquer.
- Pas de jeu au pied.

Mise en jeu / Remise en jeu.

L'enseignant en possession du ballon annonce le groupe d'élève devant entrer en jeu et le passe à un joueur.

Dans l'un des cas suivants l'arbitre enseignant peut donner un signal de "fin de jeu".

Les groupes sortent de la zone de jeu et un joueur ramène le ballon pendant que l'enseignant annonce les deux prochains groupes devant s'affronter et lance la remise en jeu avec le second ballon.

- Si un groupe d'élève marque un essai.
- Si le ballon n'est pas transmis au bout de 3 secondes après un "touché".
- Si un élève fait une passe dans "l'espace avant".
- Si le ballon sort en touche ou qu'un joueur sort du terrain avec la balle.

3/ Qu'apprennent les élèves :

- Apprentissages visés / Compétences recherchées.
- Contenus.
- Critères de réussite.

Voir l'annexe 2.

Situations d'apprentissages : jouer sur les variables d'ajustement.

L'enseignant pourra utiliser la même configuration que celle de la situation complexe. Cela permet une mise en place plus rapide et permet aux élèves de ne pas se retrouver dans un cadre trop décontextualisé par rapport à la situation connue.

La modification portera sur des variables d'ajustement permettant de faire évoluer les élèves vers les apprentissages visés en fonction des difficultés constatés.

Variables		
Aire de jeu	Espace / Temps	Type d'opposition
But : Privilégier l'opposition, favoriser la défense. Comment ? - Diminuer la largeur du terrain. But : Privilégier l'attaque ou le jeu dans les espaces libres. Comment ? - Augmenter la largeur du terrain. - Deux défenseurs doivent toucher simultanément un porteur de balle.	But : Favoriser l'organisation des défenseurs. Comment ? - Les défenseurs entrent sur le terrain au niveau de la ligne médiane (le départ des attaquants est simultané) - Les défenseurs se placent sur le terrain. Les attaquants attendent le signal de départ de l'enseignant pour entrer en jeu.(le départ est différé) Comment ? But : Favoriser l'organisation des attaquants. - Les attaquants entrent sur le terrain au niveau de la ligne médiane (le départ des défenseurs est simultané). - Les attaquants se placent sur le terrain. Les défenseurs attendent le signal de départ de l'enseignant pour entrer en jeu.(le départ est différé)	But : Diversifier le contact avec le porteur de ballon. Comment ? - Deux défenseurs doivent toucher simultanément un porteur de balle pour « stopper » un joueur qui ne peut alors plus avancer et doit libérer le ballon avant 3 secondes. - Autoriser le défenseur a repousser dans son camp le porteur de ballon. -Ceinturer le porteur de ballon (entre les épaules et le bassin) sans le faire tomber.

4/Mise en relation de l'événement « Coupe du monde de Rugby 2023 »avec les autres domaines d'enseignement et les compétences du socle commun

Pistes sur le document proposé par l'USEP et la FFR « En route vers la coupe du monde 2023 ».