



FFR

LIVRET ÉCOL'OVALE

Exemple d'une intervention en école primaire

Annexe livret Ecol'Ovale page 16

Saison 2020 / 2021

Sommaire



1. Présentation générale du dispositif
2. Les différentes phases
3. L'alternance des séances et leur principe de mise en place
4. Quelle(s) modalité(s) de pratique pour quelle(s) intention(s) éducative(s) ?
5. Rugby et compétences générales en EPS
6. Phase 1 : séances 1, 2, 3
7. Phase 2 : séances 4, 5, 6
8. Phase 3 : séances 7, 8, 9
9. Phase 4 : séance 10

Présentation générale

Ce document propose une méthode de mise en place de l'utilisation du rugby comme **support d'enseignement**.

Cette méthode ne saurait être un modèle à imposer à qui que ce soit. Elle a le double objectif de sensibiliser les élèves à la pratique du rugby et d'accompagner les enseignants dans l'animation des séquences d'enseignement. Cette démarche s'inscrit dans une volonté de co-construction avec nos partenaires.

La mise en place d'une action en milieu scolaire ne peut se concevoir sans que le cadre réglementaire fourni par le livret Ecol'Ovale ne soit respecté.

Le principe général de cette méthode repose sur deux points fondamentaux :

- L'accompagnement des enseignants ;
- L'utilisation du rugby comme support d'enseignement dans le cadre des apprentissages fondamentaux.

La séquence d'enseignement pour l'élève s'organise selon différentes phases distinctes et complémentaires.



LA SÉQUENCE D'ENSEIGNEMENT REPOSANT SUR LA CO-INTERVENTION : DE SA CONCEPTION À SON ANIMATION



Séances 1, 4, 7

- L'élève découvre le rugby, ses règles, son histoire. Il pratique celui que son enseignant a déterminé en fonction de ses choix pédagogiques.
- L'enseignant, accompagné par un cadre technique rugby, met en application le programme élaboré en commun.
- La première séance est animée par le cadre technique. L'enseignant participe en observant et en animant certaines situations.

Séances 2, 5, 8

- L'élève est évalué sur les connaissances acquises la semaine précédente (par exemple l'histoire du rugby) et sur sa connaissance des règles choisies...
- Le cadre technique accompagne l'enseignant qui anime majoritairement la séance :
 - Les situations de terrain peuvent être les mêmes que la semaine précédente ;
 - Elles sont évolutives en fonction de la réponse des enfants.

Séances 3, 6, 9

- L'enseignant anime seul l'intégralité de la séance en l'absence du cadre technique de rugby.
- A l'issue de cette séance, il prend contact avec le cadre technique de rugby afin de :
 - Faire le point sur cette première phase de 3 séances,
 - Élaborer en commun la phase suivante (maintien ou non de la forme de rugby employé, contenu de la phase 2...)

Séance 10

La séance se déroule en deux temps :

- Temps 1 : l'enseignant a constitué 4 équipes. Chaque équipe présente un exposé relatif à un des thèmes abordé au cours de la phase (par exemple sur l'histoire du rugby)
- Temps 2 : les 4 équipes se confrontent au cours d'un tournoi arbitré par l'enseignant. Le cadre technique de rugby est présent pour animer des situations d'apprentissage pendant les temps de repos.

A l'issue de cette dernière phase, Bilan partagé entre l'enseignant, le cadre technique et les élèves.

Quelle(s) modalit  (s) de pratique pour quelle(s) intention(s)   ducative(s) ?



Support	Caract��ristiques fortes	Points clefs arbitrage	Avantages de la pratique	Points de vigilance	Domaines vis��s principalement
Rugby �� 5 	• Pas de plaquage (remplac�� par un touch�� �� deux mains) • Pas de conqu��te (ballon non disput�� en cas de lancement de jeu)	• Capacit�� �� ��valuer le « touch�� » �� deux mains	• Pratique sans danger pour le pratiquant • Facilit�� de mise en ��uvre (terrains de toute nature) • Facilit�� d'arbitrage	• Ne permet pas de r��soudre les probl��mes affectifs	• CG1 : d��velopper sa motricit�� et s'exprimer avec son corps • CG 4 : apprendre �� entretenir sa sant�� par une pratique physique r��guli��re
Scratch 	• Pas de plaquage (remplac�� par l'arrachage du scratch) • Pas de conqu��te (ballon non disput�� en cas de lancement de jeu)	• Rigueur sur le point de faute : relancer le jeu �� partir de l'endroit exact o�� le scratch a ��t�� arrach��	• Pratique sans danger pour le pratiquant • Facilit�� de mise en ��uvre (terrains de toute nature) • Facilit�� d'arbitrage	• Temps perdu au moment de l'arrachage des scratches (arr��t du jeu, reprise puis remis en place du scratch)	• CG1 : d��velopper sa motricit�� et s'exprimer avec son corps • CG 4 : apprendre �� entretenir sa sant�� par une pratique physique r��guli��re
Toucher + 2'' 	• Pas de plaquage (remplac�� par un toucher �� deux mains) • Le joueur touch�� a deux secondes pour transmettre le ballon • Pas de conqu��te (ballon non disput�� en cas de lancement de jeu)	• Capacit�� �� animer en annon��ant le toucher et en d��comptant le temps	• M��mes avantages que le rugby �� 5 en terme de s��curit��. • Cette pratique se rapproche beaucoup plus de la logique interne du rugby (soutien au porteur de balle en particulier)	• Demande un engagement plus fort dans l'animation (n��cessit�� d'annoncer le joueur touch�� et de d��compter �� haute voix pour une meilleure pratique)	• CG1 : d��velopper sa motricit�� et s'exprimer avec son corps • CG 4 : apprendre �� entretenir sa sant�� par une pratique physique r��guli��re
Le jeu au contact 	• Plaquage adapt�� aux enfants • Le joueur au contact ou au sol doit lib��rer imm��diatement le ballon • Pas de conqu��te (ballon non disput�� en cas de lancement de jeu)	• Intransigeance sur la capacit�� des porteurs de balle �� lib��rer le ballon au plus vite	• Se rapproche encore un peu plus de la pratique du rugby • Fait ��merger un jeu dynamique • Moins de discrimination entre les diff��rents gabarits : tout le monde peut s'exprimer dans ce jeu quelles que soient ses qualit��s	• Difficult��s �� arbitrer les points de rencontre • ��mergence de plaquages demandant un travail pr��paratoire pour une pratique en s��curit��	• CG3 : Partager des r��gles, assumer des r��les, des responsabilit��s • CG1 : d��velopper sa motricit�� et s'exprimer avec son corps
Le rugby ��ducatif 	• Phases de conqu��tes adapt��es aux enfants • Plaquage adapt�� aux enfants • Reprise int��grale des 4 r��gles fondamentales : la marque, les droits et les devoirs, le tenu, le hors-jeu	• Connaissance du rugby ��ducatif • Gestion des points de rencontres : le maul et le ruck	• Activit�� proche du rugby • Permet de travailler autour de la r��solution des probl��mes affectifs li��s au contact • Appropriation des valeurs du rugby et de sa logique interne	• Bonne connaissance de certains points de r��glement (gestion du plaquage en particulier)	• CG1 : d��velopper sa motricit�� et s'exprimer avec son corps • CG2 : s'approprier par la pratique physique et sportive des m��thodes et des outils • CG5 : S'approprier une culture physique, sportive et artistique

Compétences Générales en EPS illustrées par l'activité rugby



CG1 Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer avec son corps	CG2 S'approprier par la pratique physique et sportive des méthodes et des outils	CG3 Partager des règles, assumer des rôles, des responsabilités	CG4 Apprendre à entretenir sa santé par une pratique physique régulière	CG5 S'approprier une culture physique, sportive et artistique
Domaine 1 Les langages pour penser et communiquer	Domaine 2 Les méthodes et outils pour apprendre	Domaine 3 La formation de la personne et du citoyen	Domaine 4 Les systèmes naturels et les systèmes techniques	Domaine 5 Les représentations du monde et l'activité humaine
• Enchaîner quelques actions fondamentales (donner, arracher, pousser, ramasser, esquiver) en les orientant en direction de zone de marque adverse. • Se reconnaître attaquant ou défenseur et réagir rapidement au changement de statut • Soutenir l'action défensive d'un partenaire pour en augmenter l'efficacité	• Exploiter des données chiffrées liées au score et à l'observation en termes de pourcentage ou de rapport. • Analyser les critères d'efficacité du projet de jeu : proportion ou pourcentage des possessions conduisant à la conservation du ballon ou à l'approche de la zone de marque.	• Respecter les règles et l'esprit du jeu. Les reconnaître comme garantes de l'intégrité physique des joueurs et du plaisir de lutter collectivement dans des conditions équitables. • Assumer avec responsabilité les rôles sociaux confiés pour permettre à chacun de progresser. • Savoir contrôler ses réactions émotionnelles quelle que soit l'issue d'une opposition et quel que soit le type de rugby proposé: savoir gérer le jeu sans contact autant que le jeu avec du combat.	• S'échauffer avant un effort. • Gérer son effort pour réaliser plusieurs matchs sans perte d'efficacité. • Connaître et éviter les gestes et comportements dangereux pour soi et/ou pour les autres.	• Apprécier une prestation au regard de performances de référence • Apprécier certains critères d'observation, sur un plan quantitatif (nombre de franchissements...) et sur un plan qualitatif (jeu adapté / défense adverse, utilisation des zones appropriées du terrain...)



FFR

Phase 1 – Le temps de la découverte

Séance 1 – Phase 1

	Élèves	Enseignant
Objectifs	- Découvrir l'activité - Compétences générales des domaines 1 et 4	- Observer l'animation proposée par le cadre technique de rugby - Observer le comportement des enfants - Animer quelques situations simples
Introduction L'histoire du rugby Les différentes règles	- L'histoire du rugby, par exemple, est présentée aux élèves (cf. doc joint) - Présentation des règles et leur évolution à travers le temps - Présentation des règles avec lesquelles on va jouer durant cette phase	- Une question à la classe : pour vous, qu'est ce que le rugby ? - L'enseignant a préparé l'intervention avec le cadre technique de rugby avec qui il présente en classe : - Exemple de thème à aborder : l'histoire du rugby (cf. doc) - Les règles fondamentales, - Les règles avec lesquelles les enfants vont jouer au cours de la phase 1
La séance : partie 1 Exemples : L'épervier  Le béret rugby 	- Deux groupes sont constitués : - Un groupe avec le cadre technique de rugby - Un groupe avec l'enseignant - Chaque groupe participe aux deux ateliers - Atelier 1 : le jeu des éperviers. Idéalement un ballon par enfant. Si pas assez de ballons, on donne les ballons lorsque le nombre d'éperviers restant correspond au nombre de ballons disponibles. - Atelier 2 : le jeu du béret à déposer dans le camp adverse sans se faire toucher (le béret est remplacé par un ballon)	- Le groupe est scindé en deux. Le cadre technique de rugby anime une situation de type jeu traditionnel adapté au rugby avec un demi groupe, pendant que l'enseignant l'observe avec son demi groupe. - Après 5', l'enseignant anime la même situation avec son demi groupe de son côté pendant 10'. - Les groupes tournent pour un second jeu traditionnel. L'organisation est identique avec un temps d'observation (5') pour le groupe enseignant suivi d'un temps de pratique (10')
La séance : partie 2 Rotation des équipes 	- Trois équipes sont constituées - Trois couleurs de maillot sont nécessaires (gain de temps et facilité d'animation) - L'équipe qui marque conserve le ballon et attaque dans l'autre sens. L'équipe qui encaisse l'essai sort du terrain et est remplacée par l'équipe en attente (cf. illustration vidéo).	- Le cadre technique de rugby anime une rencontre rugby avec application des règles de la pratique choisie en accord avec l'enseignant (R5, scratch, Toucher + 2'', Jeu au contact, Rugby éducatif). L'enseignant observe la séance avec le groupe 3. Il assure les rotations entre les groupes, - L'enseignant anime les 5 derniers lancements de jeu avec l'aide du cadre technique de rugby.
Bilan partagé	Les élèves sont invités à faire un retour sur la pratique du jour. Ils sont questionnés sur ce qu'ils ont retenu et sur ce qui leur a posé problème.	Permettre aux enfants de s'exprimer sur la séance. Ce qui a bien marché et ce qui a moins bien marché. L'enseignant anime cette partie de la séance.

HISTORIQUE ET REGLES FONDAMENTALES DU RUGBY

source : Académie de Grenoble

1) HISTORIQUE

La légende veut que le rugby ait pris naissance au collège de la ville de RUGBY (en ANGLETERRE) ce jour de novembre 1823 où un élève du nom de WILLIAM WEBB ELLIS (alors âgé de 16 ans) se mit à courir avec le ballon dans ses bras, au cours d'une partie de football. Quand on sait qu'étaient autorisés le "hacking" (coup de pied systématique contre les jambes notamment au-dessus du genou), le "hicking" et le "tripping" (croche-pied par derrière) c'est à dire l'usage des pieds contre tout ce qui n'était pas la balle on voit que notre inventeur l'échappa belle : il ne devait mourir qu'un demi-siècle plus tard, pasteur de l'église réformée à MENTON où il est enterré.



THE REV. W. W. ELLIS, M.A. (OF CEMENT DANEL). FROM A DAGUERRETYPE BY BEARD.

Légende ? C'est possible. Mais ce sont de graves personnages qui ont apposé sur le mur de la rugby-school, une plaque de marbre rose portant l'inscription suivante :

"Cette pierre commémore l'exploit de WILLIAM WEBB ELLIS, qui avec un joli mépris pour les règles du football telles qu'elles étaient pratiquées à son époque, prit le premier la balle dans ses bras et courut avec, donnant sa principale caractéristique distinctive au jeu de rugby"



Les origines du rugby sont sans doute plus lointaines.

Dans l'Antiquité: en EGYPT, CRIMEE, à ROME... ont existé des jeux de balle qui peuvent être considérés comme les ancêtres du rugby. Les romains, en particulier, pratiquaient un jeu : l'HASPARTUM, qui se jouait avec une outre de cuir, bourrée de chiffons, de paille ou de son, dont les joueurs, divisés en deux camps, devaient se saisir, et qu'ils devaient porter dans le camp opposé. Les légions romaines introduisirent ce jeu en Grande-Bretagne.

En FRANCE, au moyen-âge, se déroulaient des jeux virils, telle la SOULE (SOLE ou CHOULE) surtout en NORMANDIE, BRETAGNE et MASSIF CENTRAL. Opposition de village à village, la SOULE (vessie de porc remplie de son, pesant 3 ou 4 kilos) était disputée pour servir de projectile et détruire un objectif adverse, le clocher du village. Ce jeu dépourvu de règle précise, occasionnait beaucoup de blessés. Comme en témoignait le seigneur de GOUBERVILLE décrivant ses propres exploits à la soule, certain soir de Noël 1555 :



Début d'une partie de soule en Bretagne au XVIIIe siècle

"La messe dite, maître Robert POTER jeta la pelote qui fut débattue jusqu'à environ une heure de soleil et fut menée à BRETEVILLE. CANTEPYE me poussa si fort de son poing en courant contre moi qu'il me fit faillir la parole et à grande difficulté on me put ramener céans. Après quoi je fus contraint de prendre le lit."

Ces différents jeux de soule, surtout bretonne ou normande, visaient à porter la pelote au-delà d'une ligne ou à la ramener d'un lieu dans l'autre, voire d'un village dans le voisin. Et l'état dans lequel GOUBERVILLE est ramené céans montre que nul n'était timide sur le choix des moyens, au cœur de la mêlée ou lors des courses à travers champs.

Dans le même temps dans la région parisienne on joue à la BARETTE (surtout les femmes). Ce jeu consistait à porter la barette (ballon de forme ovoïde) avec les mains au-delà de la ligne de but adverse ou de la faire passer d'un coup de pied au-dessus d'une corde tendue à 3 mètres du sol. Dans ce jeu il suffisait, pour arrêter l'adversaire, d'effleurer le porteur de balle en criant *"touché"*.

A partir de 1865, pourtant, le petit peuple des régions industrielles (YORKSHIRE,LANCASHIRE ou BORDERS Ecossais), se passionne pour le nouveau jeu. Mais la pratique de celui-ci requiert du temps libre (pour l'entraînement, le match, la récupération) un équipement, des espaces, des moyens. Les joueurs prolétaires du nord demandèrent non de rompre avec l'amateurisme sourcilieux qu'avaient imposé les gentlemen de RUGBY, de MARLBOROUGH ou de HARROW, mais un manque à gagner, une compensation financière pour perte de temps de travail de bonne foi. Le président de la RUGBY UNION (la fédération des gens soumis au code de rugby, créée en janvier 1871 à LONDRES) Jim BUDD, répliqua que si l'on appliquait cette règle, il faudrait indemniser plus fortement les patrons que les ouvriers ce qui reviendrait trop cher.

Et l'un de ses vice-présidents précisa aimablement que ceux qui ne pouvaient pratiquer le sport en amateur n'avaient qu'à y renoncer. D'où la rupture, le repli des nordistes et la transformation de la NORTHERN UNION en RUGBY LEAGUE (fédération rivale) qui allait être à l'origine du rugby professionnel et de ce qui deviendra, en 1904, le jeu à treize.

Pourtant, le sport issu des us et coutumes de l'école de RUGBY a conquis son statut international. Le premier match de ce type, ECOSSE-ANGLETERRE, s'est déroulé à la fin de mars 1871, à EDIMBOURG. Chaque équipe comptait alors vingt joueurs, mais portait déjà les couleurs d'aujourd'hui : maillot blanc orné de la rose pour les Anglais, bleu marine frappé de l'acanthe des Highlands (plante ornementale à feuilles longues) pour les Ecossais, qui l'emportèrent par deux essais à un.



1871 - Scotland first Rugby team

Il n'y avait pas d'arbitre : chaque équipe avait désigné un "umpire" un fondé de pouvoirs qui négociait les cas litigieux avec son vis à vis. Conclusion de l'umpire des bleus : *"le plus convenable est de décider contre l'équipe qui fait le plus de bruit."*

Tous ces jeux évolueront en ANGLETERRE sans être codifiés, jusqu'au début du 19ème siècle, date à laquelle prit naissance le jeu nommé RUGBY.

Dès 1846, un code de 37 articles avait été élaboré, dont les prescriptions suivantes :

- Article 19 : Aucun joueur n'a le droit de se placer sur la barre transversale du but pour empêcher le ballon de passer.
- Article 28:Un joueur n'a pas le droit d'arrêter la balle avec autre chose que sa propre personne.
- Article 32 : Le match est déclaré nul si après cinq jours le score reste égal, ou après trois jours si aucun but n'a été marqué.

La plupart des règles fondamentales de la pratique du jeu sont fixées vers 1880 : usage des mains pour porter le ballon au-delà de la ligne de but adverse, forme des buts en H, proscription du *"hacking"* et du *"tripping"*, interdiction du hors-jeu (position du joueur entre le ballon et le but adverse), obligation de respecter les lois de l'amateurisme... Mais restent à élaborer des articles du code qui nous semblent aujourd'hui élémentaires : le nombre de joueurs, une répartition en fonction des objectifs visés et l'institution de l'arbitre. Ce n'est qu'à la fin du 19ème siècle que l'effectif d'une équipe fut fixé à quinze joueurs.

Il faut donc comprendre l'invention du rugby comme le résultat d'un long processus de réglementation de ces jeux divers. Réglementation imposée par l'habitude contractée par les élèves internes des grandes *Public School* anglaises, d'organiser des rencontres inter établissements selon la modalité rituelle du défi.

Le rugby résulte d'un consensus difficilement établi entre les différents collèges, sur la base de la modalité du football tel qu'il est pratiqué à RUGBY.

2) REGLES FONDAMENTALES

Les règles fondamentales du rugby donnent au jeu ses caractéristiques essentielles, elles sont peu nombreuses et ont une portée très générale.

Les règles complémentaires foisonnent par contre. Elles sont quelque fois assez complexes et destinées à assurer l'application des règles fondamentales dans les détails pratiques du jeu.

La modification d'une règle fondamentale change de façon importante les caractéristiques essentielles du jeu.

La modification d'une règle complémentaire ne peut que très exceptionnellement entraîner une telle transformation.

C'est donc à partir des règles fondamentales que nous bâtissons notre enseignement, puisqu'elles constituent l'esprit.

a) La marque

La première règle commune à tous ces jeux est la marque qui définit le but du jeu et induit le premier fondamental tactique : avancer pour marquer, avancer pour empêcher de marquer, en laissant aux joueurs une liberté d'action presque totale. L'affrontement ainsi organisé délimite une ligne de front et donne au jeu son caractère de combat physique, viril mais loyal.

De 1823 jusqu'en 1846, le rugby s'est pratiqué, régi par cette seule règle, dans les milieux scolaires, universitaires et clubs civils Anglais.

En 1846, un effort de règlement sera tenté, mais en vain, car à mesure que le rugby se répand dans le pays, les règles sont interprétées diversement, ce qui engendre de nombreuses bagarres, disputes diverses et surtout un jeu confus.

A partir de 1871, date à laquelle fut fondé le Rugby Football Union (RFU), des règles plus précises apparurent dans le but de :

- Clarifier le jeu
- Protéger les joueurs
- Conserver l'affrontement loyal et le parti pris athlétique.

b) Les moyens d'action du joueur

Les joueurs disposent d'une liberté d'action presque totale :

- Liberté d'action pour l'utilisateur du ballon, qui peut le porter en se déplaçant dans toutes les directions, le passer, le botter.
- Liberté d'action pour l'opposant, qui peut appréhender le porteur du ballon dans sa course (il n'a pas d'autre moyen pour l'arrêter dans sa progression vers son propre but).
- Liberté d'action pour la conquête d'un ballon libre à la poussée et jusqu'à la mêlée (nombre illimité de joueurs).

Cette liberté d'action entraîne nécessairement l'affrontement viril. Il doit, on s'en doute (c'est un jeu) rester loyal.

c) Le hors-jeu

Le hors-jeu constitue la 2ème règle importante du rugby. Elle vise à préserver le parti pris athlétique du jeu en interdisant à des joueurs

de se situer en avant du porteur de balle pour faire le passage ou recevoir le ballon.

Cette règle diminuait en outre le nombre de blessés qui, en position de hors-jeu subissaient les assauts parfois sauvages des défenseurs, le HACKING (grands coups de pied dans les tibias) était une pratique très prisée des défenseurs, mais aussi très dangereuse. Le rugby présente alors l'aspect d'une grande mêlée où l'on se dispute le ballon, qu'il convient ensuite de faire avancer.

d) Le tenu (le jeu au sol)

1874 : apparition de la règle du tenu

- Les possesseurs du ballon recevaient trop de coups quand ils étaient tenus. Conserver le ballon devenait dangereux.
- La règle obligeait le joueur à lâcher le ballon, geste qui le protégeait. Le ballon devient disponible.

e) Conclusion

Le jeu appartient aux joueurs.

Les règles évoluent par l'action des joueurs. Le législateur a introduit les règles pour :

- Améliorer la protection du joueur
- Clarifier et dynamiser le jeu et sauvegarder l'esprit spécifique : rugby, sport de lutte pour conquérir loyalement le ballon et gagner du terrain.

La marque, le hors-jeu, l'en avant, le tenu (qui règlemente le jeu au sol) constituent le noyau central des règles.

Chaque fois que le souci de protéger le joueur a guidé le législateur, le jeu a bénéficié d'un dynamisme nouveau et d'un intérêt accru pour tous spectateurs et joueurs. Il y a manifestement conjonction d'intérêt entre la protection du joueur et la clarté du jeu, tout en préservant le caractère du jeu.

BIBLIOGRAPHIE

H. GARCIA
J. LACOUTURE
J. LACOUTURE
R. ESCOT – J RIVIERE

La fabuleuse histoire du rugby
Le rugby, c'est un monde
Voyous et gentlemen - Une histoire du rugby
Un siècle de rugby

Séance 2 – Phase 1



	Élèves	Enseignant
Objectifs	- Vérifier les acquisitions de la séance précédente - Compétences générales des domaines 1 et 4	- Animer en présence du cadre technique de rugby - Anticiper le comportement des enfants
Introduction L'histoire du rugby Les différentes règles	Questionnaire sur l'histoire du rugby (exemple de questionnaire : cf. doc joint)	Échanges avec la classe sur la séance de la semaine précédente avec la participation du cadre technique de rugby
La séance : partie 1 Exemples : L'épervier  Le béret rugby 	- Deux groupes sont constitués : - Un groupe avec le cadre technique de rugby - Un groupe avec l'enseignant - Chaque groupe participe aux deux ateliers - Mêmes ateliers que la semaine précédente afin d'évaluer l'évolution de tous les enfants et leur appropriation des règles. Évolution de l'animation du béret ici en intégrant la notion de jouer les surnombres (cf. vidéo).	- Le principe de fonctionnement est à l'inverse de la semaine précédente : l'enseignant lance l'atelier « jeux traditionnels » (épervier et jeu du béret) et le cadre technique de rugby se place en situation d'observateur avec son demi groupe. - Principe de rotation identique à celui de la semaine précédente.
La séance : partie 2 Rotation des équipes 	- Trois équipes sont constituées - Trois couleurs de maillot sont nécessaires (gain de temps et facilité d'animation) - L'équipe qui marque conserve le ballon et attaque dans l'autre sens. L'équipe qui encaisse l'essai sort du terrain et est remplacée par l'équipe en attente (cf. illustration vidéo).	- Même principe que la situation précédente en inversant la place de l'enseignant et celle du cadre technique de rugby : - Temps 1 : l'enseignant anime seul la partie « match ». Le cadre technique de rugby observe l'enseignant et régule les rotations (3 équipes) - Temps 2 : le cadre technique de rugby anime la fin de la séance (5 lancements de jeu) pendant que l'enseignant l'observe à son tour et régule les rotations des équipes
Bilan partagé	- Correction du questionnaire joint - Dans quels domaines les élèves pensent ils avoir progressé, quels sont les points qui leur posent encore problème	- L'enseignant et le cadre technique de rugby font le bilan de l'animation et de l'appropriation des différentes règles par les enfants. - Ils échangent sur la conduite de la prochaine séance qui se fera par l'enseignant seul.

Histoire du rugby

⇒ Dans l'antiquité

Décris l'objet que se disputaient les romains :

Quel nom était donné à ce jeu ?

⇒ En France

Quel était le jeu pratiqué ? Explique le :

Quel était le principal aspect négatif de ce jeu ?

Dans quel pays ce jeu fut-il ensuite introduit ?



⇒ En Angleterre

A quelle époque, l'ensemble des jeux évolue vers le jeu qu'on nommera « rugby »

D'où vient l'appellation de « rugby » ?

Explique comment, selon la légende, le rugby naît un jour de novembre 1823 ?

Séance 3 – Phase 1

	Élèves	Enseignant
Objectifs	- Renforcer les acquisitions de la séance précédente - Compétences générales des domaines 1 et 4	- Animer seul toute la séance - Anticiper le comportement des enfants
Introduction L'histoire du rugby Les différentes règles	Correction du questionnaire de la semaine précédente	- Échanges avec la classe à partir de la correction du questionnaire - Présentation de la séance terrain et répartition des groupes - Sensibilisation à la notion d'autonomie pour certaines situations - Constitution des groupes
La séance : partie 1 Exemples : L'échauffement  Le béret rugby 	- Le terrain est divisé en deux. Afin de permettre à un maximum d'élèves de pratiquer, l'enseignant se placera au milieu des deux terrains et animera les deux situations en même temps - Chaque demi groupe évolue sur une moitié de terrain pour chacun des ateliers	- L'enseignant anime les deux demis groupes en même temps. Il marque des pauses régulières afin de laisser s'exprimer les enfants sur leurs comportements - Il lance le jeu alternativement sur chaque terrain. - L'enseignant, sur le jeu du béret, fait rapidement évoluer la situation pour jouer les surnombres (cf. 2^{ème} partie de l'illustration vidéo)
La séance : partie 2 Rotation des équipes 	- Trois équipes sont constituées - Trois couleurs de maillot sont nécessaires (gain de temps et facilité d'animation) - L'équipe qui marque conserve le ballon et attaque dans l'autre sens. L'équipe qui encaisse l'essai sort du terrain et est remplacée par l'équipe en attente (cf. illustration vidéo).	Gestion de l'autonomie des élèves sur le côté : les inciter à suivre l'action pour être réactif au moment du changement d'équipe, en prévision de la 2^{ème} phase qui portera sur l'observation et l'évaluation.
Bilan partagé	- Correction du questionnaire - Dans quels domaines les élèves pensent ils avoir progressé, quels sont les points qui leur posent encore problème ?	- L'enseignant dresse le bilan de cette première phase. Il envisage la suite avec les élèves en étudiant la faisabilité de passer ou pas à un autre rugby. - L'enseignant et le cadre technique prendront contact dans la semaine qui précède la deuxième phase afin de construire la suite ensemble.

Le Bilan partagé de cette 1^{ère} Phase

Elève

- Les règles fondamentales que j'ai retenues,
- Les évènements ayant permis l'apparition du rugby,
- Les situations jouées que j'ai préférées,
- Les situations que je n'ai pas aimées,
- Mes souhaits pour la poursuite de cette activité.
- ...

Enseignant

- Les situations qui ne m'ont pas posé de problèmes,
- Les situations qui m'ont posé des problèmes,
- Suis-je tenté par faire découvrir une autre forme de pratique à mes élèves ?
- Mes besoins concrets pour la phase suivante
- Mes idées pour mieux utiliser le rugby comme support d'enseignement
- ...



FFR

**Phase 2 – J'apprends à m'évaluer
objectivement**

Séance 4 – Phase 2

	Élèves	Enseignant
Objectifs	- Découvrir une nouvelle forme de rugby ou me perfectionner - Compétences générales des domaines 2 et 5	- Accompagner les élèves dans l'évaluation - Adapter l'évaluation à l'activité rugby - Animer des situations
Introduction L'histoire du rugby Les différentes règles	- L'histoire du rugby Français est présentée aux élèves (cf. doc joint) - Présentation des nouvelles règles si changement de rugby, rappel des règles si maintien.	- L'enseignant a préparé l'intervention avec le cadre technique de rugby avec qui il présente en classe : - Exemple de thème à aborder : l'histoire du rugby (cf. doc) - Constitution des binômes joueur/observateur - Les fiches d'observation (cf. doc joint)
La séance : partie 1 Exemples : La salade  Le gagne terrain 	- Deux groupes sont constitués : - Un groupe avec le cadre technique de rugby (joueurs) - Un groupe avec l'enseignant (observateurs) - Chaque groupe alterne temps de pratique / temps d'observation - Deux ateliers sont proposés aux élèves - Exemples de fiches d'évaluation : 3 (salade), 1 (gagne terrain)	- Le cadre technique de rugby anime les ateliers en premier - L'enseignant observe l'animation et accompagne les observateurs (utilisation de la grille d'observation). 1 observateur / 1 joueur
La séance : partie 2	- Quatre équipes sont constituées - Pendant que les équipes jouent, les observateurs utilisent la grille d'observation. - Le principe de rotation est établi par l'enseignant et le cadre technique de rugby. - Exemple de fiche d'évaluation : 2	- Le cadre technique de rugby anime la première rencontre avec application des règles de la pratique choisie en accord avec l'enseignant (R5, scratch, Toucher + 2'', Jeu au contact, Rugby éducatif). L'enseignant observe la séance avec les observateurs et les aide à utiliser la grille. - Pour le second match, on inverse les rôles entre l'enseignant et le cadre technique.
Bilan partagé	Les élèves sont invités à faire un retour sur la pratique du jour. Ils sont questionnés sur ce qu'ils ont retenu et sur ce qui leur a posé problème du point de vue du joueur et du point de vue de l'observateur.	Permettre aux enfants de s'exprimer sur la séance. Ce qui a bien marché et ce qui a moins bien marché. L'enseignant anime cette partie.

HISTOIRE DU RUGBY FRANCAIS- LES PRINCIPALES DATES

1872	Les voiliers de la marine assurent une liaison régulière avec le port du Havre. Création du premier club français, le Havre Football Club qui changera son appellation en 1884 pour devenir le Havre Athlétic Club , dirigé par des révérends anglais. Pour les couleurs, on associe le bleu foncé (dark blue) d'Oxford et le bleu clair (light blue) de Cambridge.
1879	Création du premier club de la capitale : le Paris Football Club (dissous en 1886) avec une audacieuse tournée en Angleterre en 1885. Création par la suite du Racing Club de France (1882) et du Stade Français (1883).
1880	L'un des premiers matches de rugby scolaire sous la houlette de Jean Charcot (célèbre spécialiste des travaux océanographiques), avec son équipe « Les Sans-Nom ».
1892	La première finale de l'histoire du rugby français entre le RCF et le Stade Français : 4-3. Le juge arbitre n'est autre que le Baron Pierre de Coubertin .
1893	Tournée des joueurs français en Angleterre. L'USFSA (Union des Sociétés Françaises des Sports Athlétiques, « ancêtre de la FFR ») sélectionne une équipe représentative du rugby parisien. La commission rugby de l'USFSA adopte le maillot ciel et blanc du Racing, champion de France, avec deux anneaux rouge et bleu entrecroisés sur le buste.
1899	Le Stade Bordelais (SBUC) est champion de France contre le Stade Français, c'est le premier représentant des clubs de province.
1906	Une première rencontre entre les Français et les Blacks en tournée triomphale débutée en Grande-Bretagne : trente et une victoire en trente-deux matches. Match au Parc des Princes avec trois milles spectateurs. Victoire 38-8 pour les Blacks.
1907	Première tournée des Springboks sud-africains en Europe. Match contre une sélection de joueurs parisiens.
1920	Le journal l'Auto reparle à l'occasion de la finale Tarbes- Racing du bouclier de Brennus qui serait en réalité le bouclier du Baron Pierre de Coubertin ?
1920	Création de la Fédération Française de Rugby . Premier Président : Octave Léry, et Charles Brennus devient le Président d'honneur. Première participation régulière et officielle de la France au tournoi désormais des « cinq nations ».
1922	Deux équipes de Fémina Sport (Un des premiers clubs sportifs féminins) font une démonstration publique du jeu de la barrette au stade Elisabeth à Paris.
1923	La société française Radio-électrique (Radiola) diffuse en entier par système radio-téléphonie, le match de la finale du championnat de France (Toulouse-Bayonne : 3-0).
1924	L'équipe féminine du Lille Rugby Athlétic Club conquiert le titre de champion de France avec à sa tête Mme Labrousse-Hasley (journaliste sportive et demi d'ouverture).
1931	Naissance de l'Union Française du Rugby Amateur (UFRA) sous la présidence d'un Bordelais, Edouard de Luze. Il y a désormais deux instances fédérales en France. Le rugby national entre dans un marasme conflictuel.
1931	Les Britanniques excluent les Français du tournoi jusqu'en 1939, pour cause de non-respect des règles de l'amateurisme, de « conditions peu satisfaisantes dans lesquelles le rugby-football est dirigé et joué en France ».
1947	Retour de la France et du tournoi des V Nations après six ans d'éclipse.
1954	La France remporte (ex æquo avec l'Angleterre et le Pays de Galles) le Tournoi pour la première fois.
1957	L'ORTF décide de diffuser les matches du Tournoi des V Nations. Pierre Sabbagh organise et, en l'absence de commentateur spécialisé, Jacques Sallabert, correspondant à Londres, assure les commentaires. Les Français découvrent les stades mythiques de : Murrayfield, Lansdowne Road, Twickenham et l'Arms Park.

1959	A Paris, la France emmenée par le capitaine Lucien Mias (S.C. Mazamet) bat le pays de Galles et emporte pour la première fois seule le Tournoi des V Nations.
1968	La France remporte son premier Grand Chelem. Les frères Lilian et Guy Camberabero (La Voulte) et Michel Greffe (Grenoble) sont de la fête à l'Arms Park.
1969	Création de l'Association Française de rugby féminin (AFRF).
1978	Après des décennies de succès dans le tournoi et deux grands Chelems, la FFR (sous la houlette d'Albert Ferrasse), entre au Board. La France devient la huitième nation membre (Angleterre, Ecosse, Galles, Irlande, Nouvelle-Zélande, Australie, Afrique du Sud).
1987	Première Coupe du Monde (Coupe William Webb Ellis) en Nouvelle-Zélande et Australie. 16 équipes participent à cet événement. Finale : Nouvelle Zélande bat France.
1988	Intégration du rugby féminin à la FFR, le rugby féminin compte 1100 licenciées dont 570 seniors
1991	- Deuxième Coupe du Monde dans les îles Britanniques et en France. 42 pays participent aux éliminatoires. Finale : Australie bat Angleterre. - Première Coupe du Monde officielle féminine à Cardiff, elle sera reconnue par le Board en 1998.
1995	Troisième Coupe du Monde en Afrique du Sud. La France perd en demi-finale contre les Springboks. Nelson Mandela, président de la République sud-africaine, remet le trophée Webb-Ellis à François Pienaar, capitaine de l'équipe sud-africaine.
1995	Le 26 août, une commission spéciale de l'International Board composée de 21 membres s'est enfermée dans le salon Molière de l'hôtel Ambassador (boulevard Haussmann à Paris) pour accoucher d'une décision révolutionnaire dans le monde ovale : le passage au rugby pro , au « rugby open ». C'est Bernard Lapasset (président de la FFR et du Board) qui proclame la fin de l'amateurisme, légalisant les primes de match et les salaires.
1996	- Première Coupe d'Europe. Le Stade Toulousain gagne la finale à l'Arms Park contre Cardiff. - Voulue par le milliardaire Rupert Murdoch afin d'alimenter ses programmes télévisuels, le Super 12 commence le 1 mars et regroupe les douze grandes provinces de l'hémisphère sud en une poule unique. - Le 6 juillet, coup d'envoi de la Tri-série sur le sol néo-zélandais.
1998	Le 13 juin, L'Assemblée Générale de la FFR, réunie à Chambéry, vote la création de la Ligue Nationale de Rugby (LNR). Elle a en charge d'organiser le championnat délite et la Coupe de France, alimentée par les droits télé, la billetterie et les dividendes commerciaux.
1998	Coupe du Monde de rugby féminin officielle à Amsterdam
1999	Quatrième Coupe du monde dans les îles Britanniques et en France. 69 pays participent aux éliminatoires. L'Australie bat la France en finale.
2002	Instauration d'une épreuve de rugby féminin au CAPEPS par le ministère de l'Éducation Nationale.
2007	La France hôte de la Coupe du Monde 2007. L'équipe de France réalise un exploit en battant les Blacks à Cardiff (20-18). Les springboks emportent le trophée contre l'équipe d'Angleterre.
2007	Bernard Lapasset a quitté la présidence de la FFR au mois de juillet. Il est devenu avant cela président de l'International Board à la place de Syd Millar.
2009	Premiers au terme de la saison régulière, les Catalans de Perpignan gagnent le Brennus et ôtent pour la neuvième fois le titre aux Clermontois.

Compétences	Savoirs à consolider	Satisfaisant	Très satisfaisant	Excellent
CONSERVER OU RECUPERER LE BALLON /4 Être capable de conserver ou récupérer individuellement le ballon (A1-CG1)	L'élève se débarrasse du ballon ou bien se met en situation pour ne pas le recevoir. Il refuse le contact en défense (à toucher comme à plaquer)	En tant que porteur de ballon (PB), l'élève reste face aux adversaires et se fait prendre facilement le ballon (à plaquer) ou touché (à toucher). Il se rapproche du PB, mais n'est jamais en situation d'arracher le ballon ou le récupérer (à toucher)	En tant que porteur de ballon (PB), l'élève reste parfois de face et parfois se retourne, il essaye d'arracher le ballon, mais de manière non efficace (à plaquer). A toucher : il fait des passes mais parfois inutiles.	L'élève avance vers l'en-but puis se retourne au moment du contact pour protéger son ballon. (à plaquer), et/ou cherche du soutien dès que la situation l'exige (à plaquer et à toucher)
PROGRESSER /4 Progresser vers l'en-but adverse (A1-CG1)	L'élève soit recule, soit fonce devant lui sans prendre en compte les autres.	L'élève essaie de contourner les autres en passant sur le côté, mais il évite les contacts (à plaquer) et/ou fuie le ballon (à plaquer et à toucher).	L'élève essaie de systématiquement progresser vers l'en-but, mais il ne prend pas en compte ses partenaires (joue seul contre tous)	L'élève progresse vers l'en-but en tenant compte de la position de ses adversaires et de ses partenaires
DEFENDRE /4 Stopper la progression adverse (A1-CG1)	L'élève a peur du contact et le fuit (à toucher comme à plaquer)	L'élève saisit le maillot mais n'arrive pas à arrêter l'adversaire ou touche d'une main.	L'élève ceinture (ou touche) et s'engage en défense sans pour autant réussir à mettre au sol (à plaquer).	En situation défensive, l'élève, quel que soit le rugby pratiqué, défend de manière efficace et en respectant le règlement.
COLLECTIF/4 Être capable de s'organiser au sein d'un groupe pour conserver collectivement le ballon ou repousser les adversaires au sein d'un maul (à plaquer) (A1-GC1)	L'élève est toujours loin du ballon pour ne pas avoir à jouer. Ou bien, il joue toujours de manière à éviter les regroupements (jeu à plaquer) et/ou le ballon (à plaquer et à toucher).	L'élève suit l'action, mais reste à la périphérie	L'élève joue et s'organise au travers des rôles dans le groupe A plaquer : pousseur, couvreur de ballon, etc.) A toucher et à plaquer : en soutien permanent, proche du ballon, se démarque, passe souvent si besoin.	L'élève prend des initiatives et organise le jeu de son équipe.
RÔLES /2 Être capable de connaître les règles, de les appliquer et de prendre des rôles sociaux (arbitre, comptage de points, etc.) (A4-CG3)	L'élève ne respecte pas les règles.	L'élève râle et manque parfois de contrôle de ses émotions dans la victoire comme dans la défaite. Il prend les rôles sociaux, mais par défaut .	L'élève respecte les règles et gère ses émotions. Il accepte de prendre les différents rôles.	L'élève fait preuve de fair-play et d'humilité. Il aide et conseille les autres. Il prend tous les rôles à cœur et les remplit parfaitement.
ECHAUFFEMENT /2 Savoir s'échauffer efficacement en autonomie (CG4)	L'élève ne s'échauffe pas ou insuffisamment	L'élève s'échauffe partiellement.	L'élève s'échauffe mais de manière incomplète ou trop rapide	L'élève s'échauffe de manière autonome et efficace



--	--	--	--



Prénom :

Prénom :

ANALYSE DE L'OBSERVATION PAR LE JOUEUR ET L'OBSERVATEUR

Quand je veux récupérer le ballon	 Je réussis souvent	 J'essaie mais je n'y parviens pas souvent	 Je n'y parviens jamais	 Je n'essaie pas
Pourquoi ?				

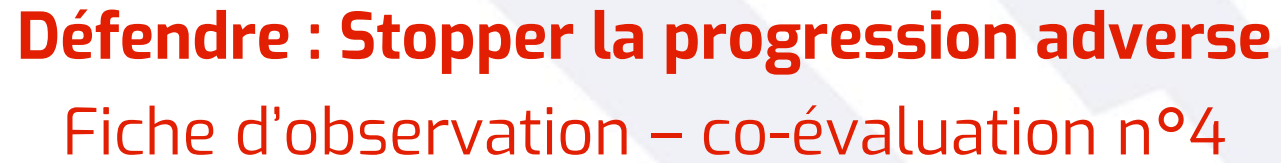


Prénom :

Prénom :

ANALYSE DE L'OBSERVATION PAR LE JOUEUR ET L'OBSERVATEUR

Quand je porte le ballon	 J'avance toujours	 J'avance souvent	 J'avance parfois	 Je n'avance jamais
Pourquoi ?				



Prénom :

Prénom :

ANALYSE DE L'OBSERVATION PAR LE JOUEUR ET L'OBSERVATEUR

* Eviter les explications du type « parce qu'il a arraché le scratch »

Avancer Collectivement : être capable de s'organiser au sein d'un groupe

Fiche d'observation – co-évaluation n°5



JOUEUR OBSERVÉ

Prénom :

OBSERVATEUR

Prénom :

ANALYSE DE L'OBSERVATION

Le joueur	 Prend des initiatives	 Suit les autres	 Subit	 Ne fait rien
	Observables			

Séance 5 – Phase 2

	Élèves	Enseignant
Objectifs	- M'approprier les grilles d'évaluation - Compétences générales des domaines 2 et 5	- Accompagner les élèves dans l'évaluation - Adapter l'évaluation à l'activité rugby - Animer la séance en partenariat avec le cadre technique de rugby
Introduction L'histoire du rugby Les différentes règles	- Questionnaire sur l'histoire du rugby (exemple de questionnaire : cf. doc joint) - Rappel des règles avec lesquelles les élèves ont joué la semaine dernière - Présentation des grilles d'observation	Échanges avec la classe sur la séance de la semaine précédente avec la participation du cadre technique de rugby
La séance : partie 1 Exemples : La salade  Le gagne terrain 	- Deux groupes sont constitués : - Un groupe avec le cadre technique de rugby (joueurs) - Un groupe avec l'enseignant (observateurs) - Chaque groupe alterne temps de pratique / temps d'observation - Deux ateliers sont proposés aux élèves - Exemples de fiches d'évaluation : 3 (salade), 1 (gagne terrain)	- Le principe de fonctionnement est à l'inverse de la semaine précédente : l'enseignant lance les ateliers et le cadre technique de rugby se place en situation d'observateur avec son demi groupe. - Principe de rotation identique à celui de la semaine précédente.
La séance : partie 2	- Quatre équipes sont constituées - Pendant que les équipes jouent, les observateurs utilisent la grille d'observation. - Le principe de rotation est établi par l'enseignant et le cadre technique de rugby. - Exemple de fiche d'évaluation : 4	- Même principe que la situation précédente en inversant la place de l'enseignant et celle du cadre technique de rugby : - Temps 1 : l'enseignant anime seul la partie « match ». le cadre technique de rugby accompagne les observateurs et aide l'enseignant. - Temps 2 : on inverse les rôles entre l'enseignant et le cadre technique de rugby.
Bilan partagé	Les élèves sont invités à faire un retour sur la pratique du jour. Ils sont questionnés sur ce qu'ils ont retenu et sur ce qui leur a posé problème du point de vue du joueur et du point de vue de l'observateur.	- L'enseignant et le cadre technique de rugby font le bilan de l'animation. - Ils échangent sur la conduite de la prochaine séance qui se fera par l'enseignant seul. - Ils évaluent la corrélation entre la fiche et les comportements observés sur le terrain

Exemple de questionnaire rugby Français

1. Dans quelle ville, le rugby a t-il été pratiqué pour la première fois en France ?

2. Qui arbitra la première finale du championnat de France ?

3. Pourquoi les Anglais excluent ils les Français du tournoi des V nations en 1931 ?

4. En quelle année la télévision Française diffuse-t-elle le tournoi des V nations pour la première fois ?

5. Que réalise l'équipe de France de rugby pour la première fois en 1968 ?

6. En quelle année a lieu la première coupe du monde de rugby garçons ?

7. En quelle année a lieu la première coupe du monde de rugby filles ?

Séance 6 – Phase 2



	Élèves	Enseignant
Objectifs	- Réaliser un feed-back de ma pratique au travers de l'utilisation des grilles d'observation. - Compétences générales des domaines 2 et 5	- Animer seul toute la séance - Anticiper le comportement des enfants
Introduction L'histoire du rugby Les différentes règles	Correction du questionnaire de la semaine précédente	- Échanges avec la classe à partir de la correction du questionnaire - Présentation de la séance terrain et répartition des groupes - Sensibilisation à la notion d'autonomie pour certaines situations - Constitution des groupes
La séance : partie 1 Exemples : La salade  Le gagne terrain 	- Deux groupes sont constitués (même principe que la semaine précédente) - Les observateurs sont en situation d'autonomie - Exemples de fiches d'évaluation : 3 (salade), 1 (gagne terrain)	- L'enseignant anime les ateliers en alternant les deux groupes, - Pendant qu'un groupe est en situation de jeu, l'autre groupe est en situation d'observation de manière autonome - Les deux ateliers sont proposés alternativement.
La séance : partie 2 Rotation des équipes 	- Quatre équipes sont constituées - Pendant que les équipes jouent, les observateurs utilisent la grille d'observation. - Exemple de fiche d'évaluation : 5	Le principe de rotation des équipes est établi en amont afin.
Bilan partagé	- Correction du questionnaire - Dans quels domaines les élèves pensent ils avoir progressé, quels sont les points qui leur posent encore problème ?	- L'enseignant dresse le bilan de cette deuxième phase. Il envisage la suite avec les élèves en étudiant la faisabilité de passer ou pas à un autre rugby. - L'enseignant et le cadre technique prendront contact dans la semaine qui précède la troisième phase afin de construire la suite ensemble.

Le Bilan partagé de cette 2^{ème} Phase

Elève

- Les points importants à évaluer en rugby,
- Les situations jouées que j'ai préférées,
- Les situations que je n'ai pas aimées,
- Mes souhaits pour la poursuite de cette activité.
- ...

Enseignant

- Les situations qui ne m'ont pas posé de problèmes,
- Les situations qui m'ont posé des problèmes,
- Suis-je tenté par faire découvrir une autre forme de pratique à mes élèves ?
- Mes besoins concrets pour la phase suivante
- Mes idées pour mieux utiliser le rugby comme support d'enseignement
- ...



FFR

Phase 3 – Je me perfectionne

Séance 7 – Phase 3

	Élèves	Enseignant
Objectifs	- Je me perfectionne - J'utilise les fiches d'observation avec aisance - Je m'approprie les règles et les principes fondamentaux du rugby - Compétences générales du domaine 4	- Devenir de plus en plus autonome - Mettre en place des situations conçues à partir des observations des séances précédentes en s'appuyant sur les ressources pédagogiques proposées par le cadre technique.
Introduction L'histoire du rugby Les différentes règles	- Par exemple, dans la continuité des travaux précédents, l'histoire du rugby régional est présentée aux élèves - Présentation des nouvelles règles si changement de rugby, rappel des règles si maintien.	- L'enseignant a préparé l'intervention avec le cadre technique de rugby avec qui il présente en classe : - Par exemple l'histoire du rugby régional (document à élaborer conjointement) - Les binômes joueur/observateur
La séance : partie 1 Les contenus pédagogiques sont construits en amont de la séance par le binôme entraîneur/cadre technique. Ressources	- Deux groupes sont constitués : - Un groupe avec le cadre technique de rugby (joueurs) - Un groupe avec l'enseignant (observateurs) - Chaque groupe alterne temps de pratique / temps d'observation - Deux ateliers sont proposés aux élèves - Utilisation de fiches d'évaluation élaborées par l'enseignant.	- Le cadre technique de rugby anime les ateliers en premier - L'enseignant observe l'animation et accompagne les observateurs (utilisation de la grille d'observation). 1 observateur / 1 joueur
La séance : partie 2 Rotation des équipes 	- Quatre équipes sont constituées - Pendant que les équipes jouent, les observateurs utilisent la grille d'observation. - Le principe de rotation est établi par l'enseignant et le cadre technique de rugby. - Utilisation de fiches d'évaluation élaborées par l'enseignant	- Le cadre technique de rugby anime la première rencontre avec application des règles de la pratique choisie en accord avec l'enseignant (R5, scratch, Toucher + 2'', Jeu au contact, Rugby éducatif). L'enseignant observe la séance avec les observateurs et les aide à utiliser la grille. - Pour le second match, on inverse les rôles entre l'enseignant et le cadre technique.
Bilan partagé	Les élèves sont invités à faire un retour sur la pratique du jour. Ils sont questionnés sur ce qu'ils ont retenu et sur ce qui leur a posé problème du point de vue du joueur et du point de vue de l'observateur.	Permettre aux enfants de s'exprimer sur la séance. Ce qui a bien marché et ce qui a moins bien marché. L'enseignant anime cette partie.

Séance 8 – Phase 3



	Élèves	Enseignant
Objectifs	- Je me perfectionne - J'utilise les fiches d'observation avec aisance - Je maîtrise de plus en plus les règles et les principes fondamentaux du rugby - Compétences générales du domaine 4	- J'anime seul et j'échange avec le cadre technique afin de mieux maîtriser les points de vigilance. - Je construis ma séance en m'appuyant sur les ressources pédagogiques existantes (en lien avec le cadre technique).
Introduction L'histoire du rugby Les différentes règles	Par exemple, dans la continuité de la semaine précédente, questionnaire autour de l'histoire du rugby régional.	- L'enseignant a préparé l'intervention avec le cadre technique de rugby. Il propose aux élèves un questionnaire relatif à la séance précédente. - Par exemple l'histoire du rugby régional (document à élaborer conjointement) - Il annonce la constitution des binômes joueur/observateur
La séance : partie 1 Les contenus pédagogiques sont construits en amont de la séance par le binôme entraîneur/cadre technique. Ressources	- Deux groupes sont constitués : - Un groupe avec le cadre technique de rugby (joueurs) - Un groupe avec l'enseignant (observateurs) - Chaque groupe alterne temps de pratique / temps d'observation - Deux ateliers sont proposés aux élèves - Utilisation de fiches d'évaluation élaborées par l'enseignant.	- L'enseignant anime seul l'intégralité de la séance avec l'appui du cadre technique de rugby - Il s'appuie sur les situations pédagogiques présentées la semaine précédente et qu'il a fait évoluer en fonction des réponses de la classe et en échangeant avec le cadre technique.
La séance : partie 2 Rotation des équipes 	- Quatre équipes sont constituées - Pendant que les équipes jouent, les observateurs utilisent la grille d'observation. - Le principe de rotation est établi par l'enseignant et le cadre technique de rugby. - Utilisation de fiches d'évaluation élaborées par l'enseignant	- L'enseignant assure le rôle de l'arbitrage. - Le cadre technique gère les élèves qui sont en situation d'observation. - Les temps de pause permettent à l'enseignant et au cadre technique d'échanger et procéder aux remédiations utiles.
Bilan partagé	Les élèves sont invités à faire un retour sur la pratique du jour. Ils sont questionnés sur ce qu'ils ont retenu et sur ce qui leur a posé problème du point de vue du joueur et du point de vue de l'observateur.	Permettre aux enfants de s'exprimer sur la séance. Ce qui a bien marché et ce qui a moins bien marché. L'enseignant anime cette partie.

Séance 9 – Phase 3

	Élèves	Enseignant
Objectifs	- Je me perfectionne - J'utilise les fiches d'observation avec aisance - Je maîtrise les règles et les principes fondamentaux du rugby - Compétences générales du domaine 4	- J'anime seul - Je construis ma séance en m'appuyant sur les ressources pédagogiques existantes (en lien avec le cadre technique).
Introduction L'histoire du rugby Les différentes règles	En classe : retour sur le questionnaire de la semaine précédente (par exemple le rugby dans la région)	- L'enseignant a préparé son intervention en s'appuyant sur les ressources pédagogiques fournies par le cadre technique de rugby, et en élaborant lui-même les situations. - Il corrige les questionnaires distribués la semaine précédente, - Il présente le contenu de la séance et rappelle la constitution des binômes joueur/observateur
La séance : partie 1 Les contenus pédagogiques sont construits en amont de la séance par le binôme entraîneur/cadre technique. Ressources	- Au cours de la séance, les élèves s'évaluent entre eux selon le même fonctionnement que les semaines précédents. Le groupe des élèves observateurs est autonome. - Alternance temps de pratique / temps d'observation - Deux ateliers sont proposés aux élèves - Utilisation de fiches d'évaluation élaborées par l'enseignant	- L'enseignant anime seul l'intégralité de la séance. - Il s'appuie sur les situations pédagogiques élaborées en amont
La séance : partie 2 Rotation des équipes 	- Quatre équipes sont constituées - Pendant que les équipes jouent, les observateurs utilisent la grille d'observation. - Le principe de rotation est établi par l'enseignant - Utilisation de fiches d'évaluation élaborées par l'enseignant	- L'enseignant assure le rôle de l'arbitrage. - Il profite des temps de pause pour faire des bilans réguliers avec les élèves, portant sur : - L'observation - La prestation collective - Les prestations individuelles
Bilan partagé	Bilan de la séance sous le même format que les semaines précédentes mais en traitant de l'ensemble du cycle.	- Présentation de la prochaine séance (tournoi) - Chaque équipe sera invitée à présenter, avant le tournoi, un exposé autour du thème retenu (par exemple sur l'histoire du rugby). - Cet exposé fera l'objet d'une évaluation.

Le Bilan partagé de cette 3^{ème} Phase

Elève

- Les règles fondamentales que j'ai retenues,
- Les principes fondamentaux que j'ai retenus,
- Les situations jouées que j'ai préférées,
- Les situations que je n'ai pas aimées,
- Mes souhaits pour la poursuite de cette activité.
- ...

Enseignant

- Les situations qui ne m'ont pas posé de problèmes,
- Les situations qui m'ont posé des problèmes,
- Suis-je tenté de m'appuyer à nouveau sur le rugby comme support d'enseignement ?
- Mes besoins concrets pour enseigner de nouveau le rugby l'année prochaine.
- Mes idées pour mieux utiliser le rugby comme support d'enseignement
- ...



FFR

**Phase 4 – J'expose mes connaissances
et mes savoirs faire**

Séance 10 – Phase 4

	Élèves	Enseignant
Objectifs	Compétences générales des domaines 3 et 4	- Organiser et animer un mini tournoi de rugby sous forme de championnat au cours duquel tout le monde rencontre tout le monde - Apprécier les acquisitions des élèves au travers de leur prestation sportive et leurs productions collectives sous forme d'exposé.
Introduction L'histoire du rugby	Temps en classe : les élèves présentent à la classe, équipe par équipe, les travaux réalisés dans le cadre de la commande de l'enseignant.	Expose le programme en partenariat avec le cadre technique de rugby qui l'accompagnera.
Le tournoi	- Les élèves sont invités à se rencontrer à l'occasion d'un tournoi de classe. - Ils s'échauffent avec l'aide du cadre technique de rugby - Chaque élève utilise une grille d'observation pour l'évaluation (exemple grille 6). Chaque joueur est évalué deux fois.	- L'enseignant arbitre les matchs et s'appuie sur le cadre technique pour la gestion des échauffements, des rotations... - Il sollicite le club local pour l'organisation de la partie festive de la journée en associant les familles, les autres enseignants...
Bilan partagé	- Les élèves sont invités à faire un retour sur l'ensemble du cycle rugby portant sur : - Ce qu'ils ont retenu au cours des séances - Ce qui leur a plu, - Ce qui leur a posé problème	- Les résultats des équipes sont donnés aux élèves (sportif et exposé). Le cadre technique participe aux échanges et apporte sa lecture en tant que spécialiste rugby. - L'enseignant dresse le bilan du cycle en cliquant ici : https://docs.google.com/forms/d/1TiXL2WE9oF06md7-UusgfbjiFceH_iPKSPEWAXec4VI/edit?usp=sharing

Joueur	 Je connais les règles et je les respecte	 Je suis attentif aux autres, je les aide, les conseille	 Je reste calme en toutes circonstances	 Je perds dignement, je gagne humblement
Autres rôles	 Arbitres : Je connais les règles et je sais les faire appliquer	 Responsable du jeu : je sais gérer la feuille de match	 Organisateur : j'installe et je range le matériel	 Coach : je prépare et je gère mon équipe

Ressources pédagogiques

Ressources nationales cycle 3

Ressources nationales cycle 4

Ressources nationales cycle 5

Ressources nationales planète ovale

Corse

Ile de France

Pays de la Loire

Nouvelle Aquitaine



FFR