

# PROSPECTIVES D'ACQUISITION RUGBY

## CYCLE RUGBY 6 EME VERS LE NIVEAU 1 (après 10h de pratique)

**COMPETENCES ATTENDUES:** Dans un jeu à effectif réduit et sur un terrain de largeur limitée, rechercher le gain d'un match par des choix pertinents permettant de conserver et de faire avancer le ballon jusqu'à l'en-but adverse face à une défense qui cherche à freiner ou bloquer sa progression. S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié à la progression du ballon. Respecter les partenaires, les adversaires et les décisions de l'arbitre.

CF= contenu de formation (QUOI?) et CE= contenu d'enseignement (COMMENT ?)	<u><b>COMPETENCE MOTRICE 1:Faire des choix pertinents pour conserver et faire avancer le ballon vers l'en but adverse</b></u>	<u><b>COMPETENCE MOTRICE 2:Freiner ou bloquer la progression du ballon en toute sécurité</b></u>	<u><b>COMPETENCE MOTRICE 3:S'organiser collectivement pour faire progresser le ballon</b></u>	<u><b>CMS 1:S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié à la progression du ballon.</b></u>	<u><b>CMS 2:Respecter les partenaires, les adversaires et les décisions de l'arbitre.</b></u>
CF:CE (connaissances:règles, principes, repères)	<u>règle: le toucher à 2 mains (lâcher le ballon, sans déplacement) puis ceinturer</u> Bonne passe = qui est bien reçu (poitrine, trajectoire) Dissocier temps forts (pression temporelle: se dépêcher; pression spatiale: protéger) et faibles (observer)	règle= le contact contrôlé: accompagner et non bousculer : ceinturer puis plaquer (NE PAS VOULOIR FAIRE MAL) <u>contrôle à 2 mains et en dessous des épaules</u>	Les rôles: NP soutien proche et lointain P: voir partenaires, adversaires proches et cible Règles: mawl (debout, ballon porté): on n'écrase pas un mawl (ancienne règle)	<b>Les rôles: Non Porteur:</b> soutien latéral et défenseur proche (harcèle) et loin (dissuade) <b>Porteur: ne pas s'isoler communiquer pour se mettre d'accord sur la répartition des rôles.</b>	Chacun a le droit de se tromper et de progresser; les attitudes à reprendre concernent l'enseignant règles= ne pas faire mal, le hors jeu;
CF: CE (capacités: d'habiletés, de techniques, de savoir-faire)	<u><b>Mini:</b> Transmettre e situation favorable (pression adverse faible):</u> passe à deux mains de face et vers l'arrière si défenseur pressant et protection du ballon près de soi et loin du défenseur si défenseur trop près <u><b>Maxi:</b> Prendre un intervalle et lutter pour faire progresser le ballon sans le perdre</u> avancer dans un intervalle avec ballon sous le bras et transmettre vers l'arrière à distance optimale ou lutter debout en se tournant pour conserver et transmettre vers l'arrière	<u><b>Mini:</b> Repousser en ceinturant</u> saisir le haut du buste en avançant et en l'accompagnant vers la touche + être gainé pour résister ou tomber (rester accroché au défenseur) <u><b>Maxi:</b> Plaquer sans faire mal et sans se faire mal:</u> plaquage avec jambes fléchies, bassin et tête placé en déséquilibre avant et bras serrés (qui descendent) jusqu'à la chute	<u><b>Mini:</b>Proposer des solutions là où il n'y en a pas: ne reste pas collé au ballon en phase offensive (relais et soutien) <u><b>Maxi: se répartir les rôles dans un mawl</b></u> (mélée ouverte): porteur (avant) / pousseur réactifs (mawl)/ distributeur (demi de mêlée ) et soutiens; <u><b>Se reconnaître comme premier (proche du ballon) ou deuxième soutien:</b></u> se placer à distance de passe derrière le porteur pour le 1er et idem pour 2ème / au 1er; devenir pousseur, capteur du ballon si le porteur se fait ceinturer.</u>	<u><b>Mini: dépasse le statut de suiveur:</b></u> ne reste pas collé au ballon en phase offensive (appui), et se replace entre ballon et en-but (def), <u><b>Maxi: respecte la répartition des rôles en attaque et en défense:</b></u> le porteur se voit aidé par des soutiens placés derrière lui	<u><b>Mini: se contenir et se taire</b></u> <u><b>Maxi conseiller et encourager</b></u>
CF:CE (attitudes:relations à lui-même, aux autres et à l'environnement)	Accepter l'erreur, volonté de contrôle Respect de l'intégrité physique Réfléchir (accepter de prendre le temps) puis voir avant d'agir Collaborer pour progresser collectivement (solidarité, collaboration)				
STRATEGIES D'ENSEIGNEMENT	SOLLICITER L'INTELLIGENCE TACTIQUE (capacités de décision) PAR LE QUESTIONNEMENT (recherche de solutions) PLUS QUE PAR L'APPLICATION DE SOLUTIONS: Le jeu pour identifier des schémas spatio temporels types (arrêt sur image + apprenti / obse) Aller retour contextualisation/ decontext (Toupin) passer par la lenteur pour prendre conscience avant d'intérioriser, répétition variable (adaptabilité) apprentissage /observation (Bandura), autoscopie; attention modalités d'opposition:CIBLER PAR UN MAILLOT FACILEMENT IDENTIFIABLE LES ELEVES DONT LE PLAQUAGE EST INTERDIT PAR LES PLUS DYNAMIQUES (seulement ceinturer); VARIER LES OPPOSITIONS GROUPES DE BESOIN ET OPPOSITION HETEROGENE (avec adaptation du mode d'opposition pour la rendre viable: pas 2 essais marqués par le même joueur de suite, modalités d'action sur les plus timorés: toucher puis ceinturer...)				
MODALITES D'EVALUATION	3pts: réalise le maxi à un niveau de performance élevée 2pts: idem mais à un niveau de performance moyen 1,5pts: réalise le mini et maxi non stabilisé				

