

PROJET PEDAGOGIQUE DROME – ARDECHE 2023-26

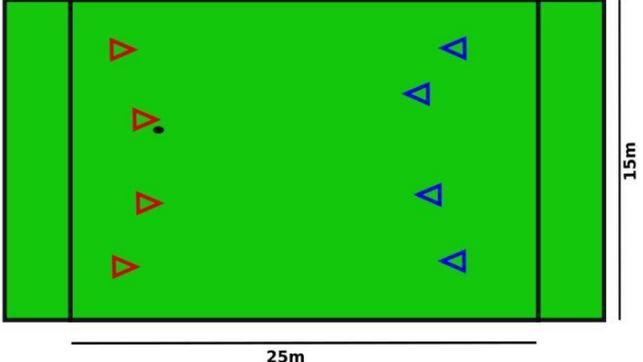
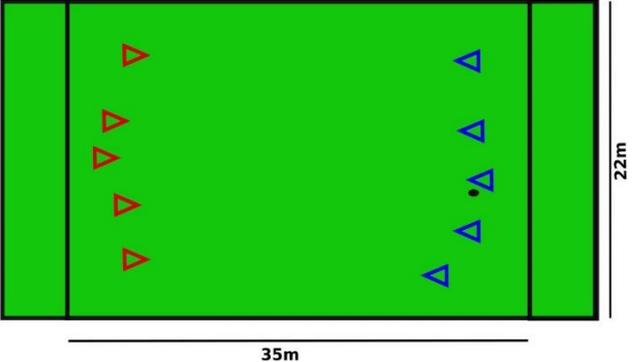
RUGBY SCOLAIRE

Annexe 2 : **Livret pédagogique**

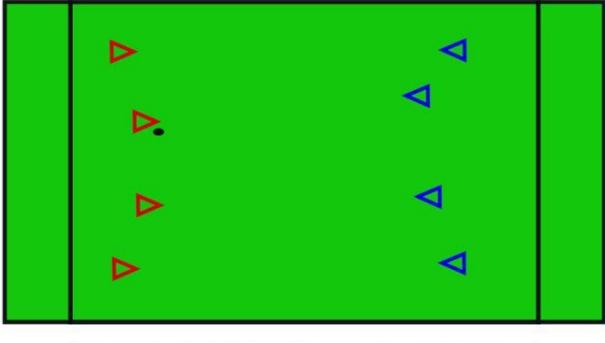
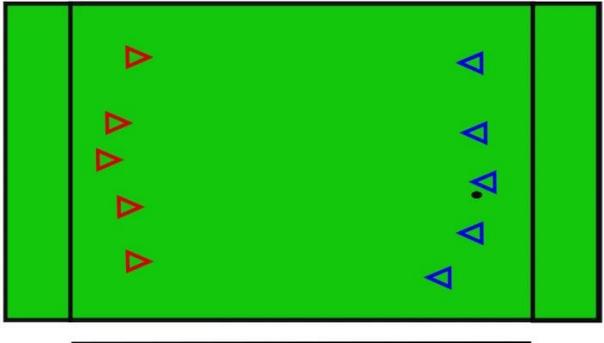
Proposition de situations et d'organisation pédagogique à destination des intervenants et enseignants

- 1) **Situation de référence : « Toucher + 2 secondes »**
- 2) **Situation de référence : « Jeu au contact »**
- 3) **Proposition d'architecture de cycle d'apprentissage**
- 4) **Exemples de situations d'apprentissage**
- 5) **Proposition d'organisation de co-intervention sur une séquence (3/6/9/12 séances)**

1) Situation de référence : « Toucher + 2 secondes »

Cycle	Cycle 2 (CP-CE1-CE2)	Cycle 3 (CM1-CM2)
Dispositif		
Nombre de joueurs	4 contre 4	5 contre 5
Terrain	25m x 15m (en-but de 3m)	35m x 22m (en-but de 3m)
Ballon	Taille 3	
Temps de jeu	6 min	8 min
Arbitrage	Règlement : 4 arbitres (2 arbitres de terrain, positionnés de chaque côté, et 2 arbitres d'en-but)	
Jeu déloyal	Au coup de sifflet de l'arbitre, le joueur de l'équipe fautive pose immédiatement le ballon au sol afin de rendre celui-ci disponible pour l'équipe adverse sinon sanction : CF à l'endroit de la faute ou 5 mètres de plus	
Utilisateurs	Lorsque le porteur de balle est touché à 2 mains simultanément entre la ceinture et les épaules, l'arbitre annonce : "Toucher", "1", "2"	
	Le porteur de balle "touché" a 2 secondes pour faire une passe, sans obligation de s'arrêter. Le ballon passé après le toucher ne doit pas tomber au sol avant d'être joué par un partenaire.	
	Le joueur "touché" n'a plus le droit de jouer le ballon au pied : ballon à l'opposant = CPF - adversaires à 5m	
Opposants	L'opposant doit toucher le porteur de balle à 2 mains simultanément entre la ceinture et les épaules	
	Les opposants ne peuvent pas jouer le ballon dans les mains du porteur de balle	
	Les opposants peuvent récupérer le ballon sur interception ou sur ballon au sol pour contre-attaquer	
	Si l'action de "toucher" l'opposant n'est pas faite à 2 mains simultanément entre la ceinture et les épaules, le jeu continue. L'arbitre peut annoncer "Jouez" en cas de litige	
Marque	Essai = 1 point. Un joueur touché dans l'en-but peut marquer. Un joueur touché avant l'en-but à 2 secondes pour marquer ou passer.	
Remises en jeu	Où	Comment
Coup d'envoi	Au milieu du terrain au pied	CF à 5m de toute ligne Adversaires à 5m Un CF peut être joué de plusieurs façons : - pour soi-même après avoir botté le ballon (ballon au sol ou quittant les mains), - en coup de pied tombé (drop) ou - en coup de pied de volée
Coup d'envoi après essai	Au milieu du terrain au pied par l'arbitre qui envoie le ballon à l'équipe qui vient d'encaisser l'essai.	
En avant	A l'endroit de la faute à la main.	
Touche	A l'endroit de la sortie à la main.	

2) Situation de référence : « Jeu au contact »

Cycle	Cycle 2 (CP-CE1-CE2)		Cycle 3 (CM1-CM2)	
Dispositif 				
Nombre de joueurs	4 contre 4		5 contre 5	
Terrain	25m x 15m (en-but de 3m)		35m x 22m (en-but de 3m)	
Ballon	Taille 3			
Temps de jeu	6 min		8 min	
Arbitrage	Règlement USEP : 6 arbitres (2 terrains, 2 touches et 2 d'en-but)			
Mon rôle	Ce que j'arbitre	Les règles simplifiées de l'USEP		
Arbitre proche	Le plaquage Le passage en force Le respect des droits et devoirs du joueur (plaqueur-plaqué) L'en-avant Le jeu déloyal	<p>La marque : pour marquer, je pose le ballon au sol dans l'en-but adverse.</p> <p>Le hors-jeu – en-avant : je n'ai pas le droit de jouer si je suis devant mon partenaire porteur de balle (hors-jeu). On ne peut donc pas me passer le ballon (en-avant).</p> <p>Jeu déloyal :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Action dangereuse : lorsque j'exécute une action dangereuse pour moi ou l'adversaire (plaquage au-dessus de la ceinture, avec un seul bras, croche-pied...). Je suis exclu temporairement (deux minutes) avec remplacement. - Passage en force : Lorsque que j'ai le ballon, je ne dois pas percuter volontairement un adversaire. Je dois avancer dans les espaces libres (éviter et non affronter) 		
Arbitre lointain	Les soutiens défensifs (plaqueur-plaqué) Ce que l'arbitre proche n'a pas vu	<p>Libération du ballon au contact : lorsque j'ai le ballon et que je suis en contact avec un adversaire, je dois libérer le ballon immédiatement.</p>		
Arbitre de touche et d'en-but	Les sorties du terrain Les essais	<p>Le plaquage : j'ai le droit de saisir le porteur du ballon à l'aide de mes deux bras entre la taille et les genoux. Lorsque j'ai le ballon et que je suis au sol, je dois le libérer immédiatement en l'éloignant à plus d'un mètre de mon corps.</p> <p>Je ne peux disputer le ballon et continuer l'action que si je suis debout.</p>		
Adulte référent sur le terrain	Veille au respect des droits et devoirs Aide au placement Donne des retours aux enfants entre les	<p>Soutien défensif (les opposants qui essaient de récupérer la balle après plaquage) : je dois arriver par mon camp pour jouer le ballon après un plaquage.</p> <p>Les remises en jeu : je touche le ballon au sol avec le pied avant de le prendre (simplification possible : l'arbitre proche effectue les remises en jeu en mettant le ballon dans les mains d'un des joueurs). Les opposants doivent se tenir à 5</p>		

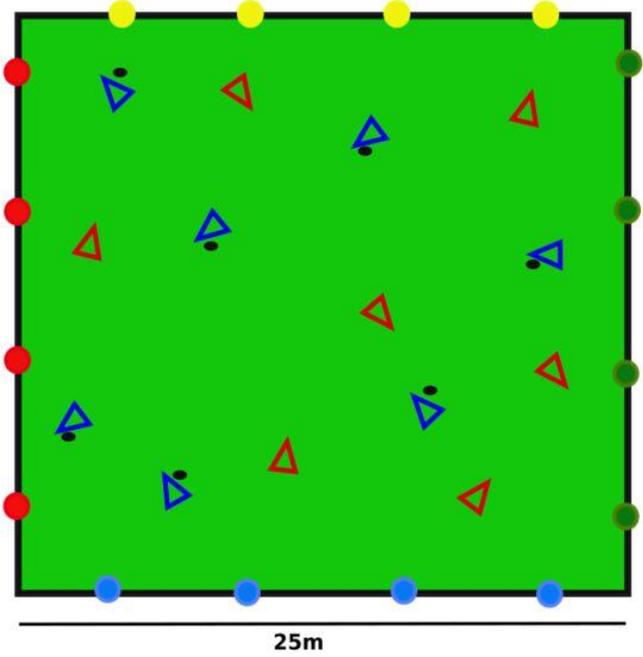
	actions	mètres. En début de match, de période ou après un essai, j'effectue la remise en jeu au centre du terrain. Pour les en-avant, pénalité et touche, je me place à l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne. Equipements : crampons et protections sont interdits
Sécurité	Une attention particulière doit être apportée aux placages qui s'effectuent obligatoirement au niveau de la taille avec les deux bras. Aussi, l'encadrant devra être vigilant à la dureté du sol et aux conditions météorologiques (revêtement dur ou abrasif, froid, terrain sec) avant d'engager les élèves dans une pratique avec contacts. Si ces conditions favorables ne sont pas réunies, une pratique au toucher sera obligatoire.	

3) Proposition d'architecture de cycle d'apprentissage

Phases	Objectifs	Atelier 1	Atelier 2	Situation de référence
1 Séances 1,2 et 3	Découverte de l'activité	Epervier	Béret	Matches à 4vs4 ou 5vs5 5 ou 6 équipes s'affrontent sur 2 terrains Les équipes sur le côté observent et arbitrent
2 Séances 4,5 et 6	Approfondissement	Salade	Gagne-terrain	
3 Séances 7,8 et 9	Perfectionnement Favoriser l'attaque ou la défense selon les besoins	Attaques-Défenses en variant les effectifs, à l'avantage de l'un ou l'autre	Attaques-Défenses en contraignant l'un ou l'autre avec des zones à respecter	
4 Dernière(s) séance(s)	Réinvestissement et Evaluation	Tournoi avec des équipes homogènes entre elles Les élèves assurent les tâches d'arbitrage et d'observation		

4) Exemples de situations d'apprentissage

La salade



- 2 groupes s'opposent, un groupe avec ballons et un groupe sans ballon
- Chaque côté du terrain carré correspond à une couleur
- Les joueurs évoluent sur l'ensemble du terrain. A l'annonce d'une couleur, les joueurs avec ballons doivent aller aplatis derrière la ligne de la bonne couleur
- Le joueur touché, perd son ballon, mais peut aller aider un autre qui a gardé son ballon

- Ne pas se faire toucher ou donner le ballon avant 2 secondes
- Aplatis le ballon dans l'en-but
- Avoir plus de points que l'autre équipe

- Les touchers se font avec les 2 mains simultanément sur le haut du corps.

- Terrain de 25m x 25m avec un maximum de 14 joueurs
- 2 équipes d'effectifs similaires et homogènes entre elles

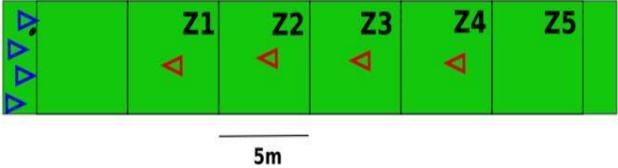
20 plots plats pour le tour de terrain (5 de chaque couleur)
1 ballon pour 2 joueurs (environ 14 pour 28 élèves)

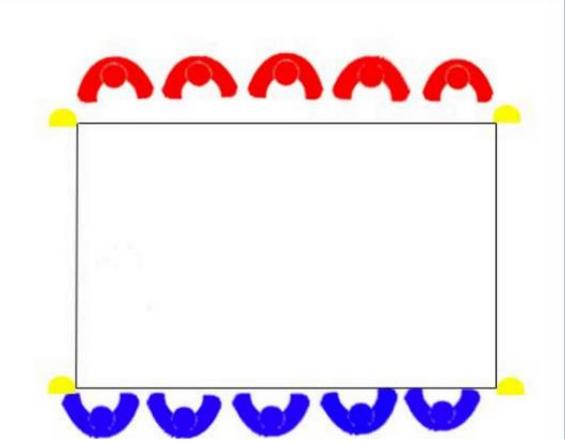
Aménagements spécifiques du « Jeu au contact »

Ceinturer ou plaquer au lieu de toucher

**Ne pas se faire ceinturer ou plaquer
1 pts pour essai
1 point pour plaquage.**

Placage à la taille à 2 bras

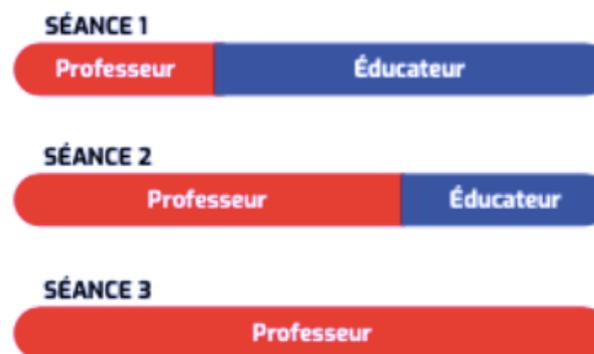
<p>Le gagn-terrain</p> 		<ul style="list-style-type: none"> - Le terrain est divisé en 6 carrés de 5m de côté. - Une équipe en attaque doit traverser un maximum de zones Z1 franchie : 1pt Z2 : 2pts Z3 : 3pts Z4 : 4pts Essai : 5pts - Une équipe attaque pendant 3 minutes en Aller/Retour, puis l'autre 	<ul style="list-style-type: none"> - Ne pas se faire toucher ou donner le ballon avant 2 secondes - Marquer un maximum de points à chaque tentative - Marquer davantage de points que l'autre équipe en 3 minutes 	<ul style="list-style-type: none"> - Les touchers se font avec les 2 mains simultanément sur le haut du corps. 	<p>Terrain de 30m x 5m (6 carrés de 5mx5m) avec un maximum de 8 joueurs</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2 équipes d'effectifs similaires et homogènes entre elles 	<p>20 plots plats pour le tour de terrain</p> <p>1 ballon pour 6 à 8 joueurs (environ 5 pour 28 élèves)</p>
<p>Aménagements spécifiques du « Jeu au contact »</p>	<p>Ceinturer ou plaquer au lieu de toucher</p>	<p>Ne pas se faire ceinturer ou plaquer, 1 point pour plaquage.</p>	<p>Le plaquage s'effectue obligatoirement au niveau de la taille avec les deux bras</p>			
<p>Situation Apprentissage plaquage</p>		<p>Règle d'or : ne pas faire mal, ne pas se faire mal ; c'est-à-dire :</p> <p>pour le bucheron : ne pas mettre la tête dans le ventre du plaqué (l'arbre), ne pas soulever, ne pas tirer (pour éviter que l'arbre</p>	<p>faire tomber l'arbre</p>	<p>se laisser glisser jusque sous les genoux</p> <p>tête collée sur la poche et serrer afin de pouvoir faire chuter l'arbre</p> <p>Insister verbalement sur le serrage des bras</p>	<p>GROUPE : 1 contre 1</p> <p>ESPACE : Il faut espacer les binômes afin que les « arbres » ne tombent pas sur d'autres joueurs.</p>	

		ne tombe sur le bucheron)			TEMPS : 10 plaquages / joueur	
Le lapin chasseur		<p>Lapins : traverser la zone à 4 pattes sans se faire bloquer Chasseurs : immobiliser / bloquer les lapins</p> <p>1 point par lapin rentré dans son camp / 1 point par chasseur qui immobilise un lapin</p>	<p>Nombre de lapins ceinturés/ immobilisés par rapport au nombre de lapins attrapés mais ayant échappé aux chasseurs</p>	<p>Ne pas faire mal (ne pas attraper les lapins au-dessus des épaules), ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal S'opposer physiquement / Serrer les bras Entrer au contact des autres joueurs et du sol</p>	<p>Groupe : 6 contre 6 jusqu'à 12c.12 Espace : 1 / 1,50m de largeur par joueur Temps : Jusqu'à ce que tous les lapins soient immobilisés ou dans leur terrier</p>	<p>Plots : 10 Chasubles : 12</p>

5) Proposition d'organisation de co-intervention sur une séquence (3/6/9/12 séances)

Objectif : Autonomie de l'enseignant - L'élève auteur de son apprentissage

Co-intervention Enseignant / Intervenant :



Modélisation de la co-intervention sur un exemple de 3 séances

- 1^{ère} séance (ou 4^{ème} / 7^{ème} / 10^{ème}) :

Enseignant en observation avec consigne de repérage d'une situation qu'il aura en charge en séance 2 soit avec l'intervenant, soit seul.

- 2^{ème} séance (ou 5^{ème} / 8^{ème} / 11^{ème}) :

Intervention de l'enseignant seul sur les ateliers, en « miroir »

- 3^{ème} séance (ou 6^{ème} / 9^{ème} / 12^{ème}) :

Intervention de l'enseignant seul

Organisation matérielle

- 1^{ère} séance (ou 4^{ème} / 7^{ème} / 10^{ème})

Sur le terrain : Découverte des ateliers et leur organisation sur le terrain

- 2^{ème} séance (ou 5^{ème} / 8^{ème} / 11^{ème}) :

En classe : Faire décrire par la classe la 1^{ère} séance : **organisations et consignes** des différents ateliers, donner le doc à l'intervenant.

Répartir les élèves sur le repérage de l'organisation matérielle des ateliers pour la 3^{ème} séance

- 3^{ème} séance (ou 6^{ème} / 9^{ème} / 12^{ème}) :

En classe :

Faire compléter par chaque groupe responsable de l'installation matérielle d'un atelier ses besoins soit de mémoire sur un document pré rempli sur fiche : nbre de plots, de cerceaux, de ballons, de joueurs, dossards, dimensions terrains en nbre de pas ... ou à partir d'une photo prise lors de la séance 2 (reprise d'atelier), ou à partir d'une fiche déjà fournie par l'intervenant (nouveaux ateliers)) + placement schématique des ateliers sur le terrain

Sur le terrain :

Installation et désinstallation par groupe du matériel

Repérage des règles / Répartition des rôles :

Arbitres, observateurs (passe, tirs, buts... selon activités), **secrétaires**.

Dés la 2^{ème} séance, ces besoins seront repérés pour chaque atelier.

En classe : identifier ces besoins à partir des fiches et inscrire les volontaires pour les différents rôles. Expliquer ces rôles s'ils sont connus.

Sur le terrain : l'intervenant et l'enseignant accompagnent au plus près les élèves responsables.

Au cours des séances suivantes, laisser de plus en plus d'autonomie à ces élèves.

Ressenti et engagement de l'élève :

Avant et après les séances :

En classe : Interroger individuellement les élèves sur leur ressenti avant et après la séance (réglettes USEP)

<p><i>Avant l'activité</i> ● <i>Est ce que tu crois que tu vas te faire plaisir ?</i></p>	<p><i>Après l'activité</i> Est ce que tu as ressenti du plaisir ?</p>	PLAISIR		PLAISIR
<p><i>Avant l'activité</i> ● <i>Comment imagines-tu l'effort que tu vas faire ?</i></p>	<p><i>Après l'activité</i> Comment as-tu ressenti cet effort ?</p>	EFFORT		EFFORT
<p><i>Avant l'activité</i> ● <i>Est ce que tu as envie de progresser ?</i></p>	<p><i>Après l'activité</i> Est ce que tu as l'impression de progresser ?</p>	PROGRES		PROGRES

Avant dernière séance ou dernière séance

Les élèves doivent pouvoir organiser matériellement et statutairement les différents ateliers soit pour eux-mêmes soit pour une autre classe (en découverte) : choix des ateliers en discussion avec l'intervenant (pertinence sur le nombre d'ateliers, sur le niveau de difficultés et sur les différentes organisations (matérielle et rôles))

Cela peut aller jusqu'à la proposition d'un atelier innovant par les élèves : identification des variants (nbre de ballons, nbre de joueurs, défense attaque, dimensions zones).

Ce livret a été réalisé dans le cadre d'un partenariat entre :

- les DSDEN de l'Ardèche et de la Drôme
- les comités départementaux rugby de l'Ardèche et de la Drôme
- les comités départementaux USEP de l'Ardèche et de la Drôme

Coordinateur du projet :

- Fabien Eyssette (CPD EPS de l'Ardèche) fabien.eysssette@ac-grenoble.fr

Rédacteurs :

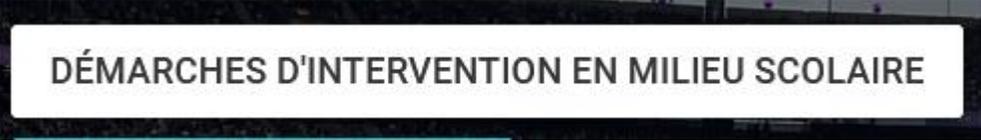
- Bertrand Cherier (CTD Rugby de la Drôme) : bertrand.cherrier26@gmail.com
- Alexis Claviere (CTD Rugby de l'Ardèche) : alexisclaviere.cd07@gmail.com
- Nicole Cufi (ex-Présidente USEP 07) : usep@folardeche.fr
- Vincent Defossez (USEP 26) accueil-usep@fol26.fr

Merci à tous pour votre collaboration

Annexe 3 : Equipes départementales EPS

Vous pouvez consulter le site pédagogique départemental EPS 07 pour connaître les contacts des conseillers pédagogiques du département de l'Ardèche <https://eps07.web.ac-grenoble.fr/> sur la page d'accueil en cliquant

Sur



DÉMARCHES D'INTERVENTION EN MILIEU SCOLAIRE

Annexes 4 et 5 : Bilans d'intervention (à remplir par l'enseignant et l'intervenant)



BILAN INTERVENTION RUGBY DROME ARDECHE (à remplir par l'enseignant)

Circonscription :	Ecole :
Nom et prénom de l'enseignant :	Niveau de classes :
Nom et prénom de l'intervenant :	Avez-vous construit votre projet à l'aide du livret pédagogique 07/26 ? O/N
Nombre d'interventions prévues :	Nombre d'interventions réalisées :
Autres actions réalisées (culturelles, rencontres...) :	
Nom du club de Rugby (ville, département) :	

Evaluation

-				+
1	2	3	4	

1. **Coordination liée à la conception du projet** : co-construction du projet autour d'objectif partagés ;

--	--	--	--

2. **Relation pédagogique** : qualité du contact et du lien établi par le/les intervenants ;

--	--	--	--

3. **Mise en activité et adaptation des tâches** proposées aux élèves concernés ;

--	--	--	--

4. **Co-intervention** : coordination entre l'activité de l'intervenant et la vôtre durant la séance ;

Avez- vous co-animé les séances avec l'intervenant ? O/N

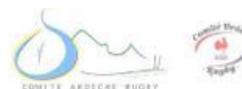
Avez-vous animé des séances en autonomie ? O/N

Comptez-vous reconduire un projet rugby à l'avenir O/N

Si oui, avec ou sans intervenant ? Avec/Sans

Remarques

A renvoyer obligatoirement au service pédagogique EPS départemental et au CPC de circonscription (voir contacts annexe 2)



BILAN INTERVENTION RUGBY DROME ARDECHE (à remplir par l'intervenant)

Circonscription :	Ecole :
Nom et prénom de l'enseignant :	Niveau de classes :
Nom et prénom de l'intervenant :	N° d'inscription au répertoire des intervenants :
Nombre d'interventions prévues :	Nombre d'interventions réalisées :
Autres actions réalisées (culturelles, rencontres...) :	
Nom du club de Rugby (ville, département) :	

Evaluation

Avez-vous construit votre projet à l'aide du livret pédagogique 07/26 ? O/N

Avez-vous travaillé avec le(la) conseiller(ère) pédagogique EPS de circonscription sur un projet d'intervention locale ? O/N

Avez- vous co-animé les séances avec l'enseignant ? O/N

L'enseignant a-t-il animé des séances en autonomie ? O/N

Comptez-vous conduire un projet rugby dans une autre école ? O/N

Si oui, (la)lesquelles ?

Remarques complémentaires (points positifs ou à améliorer)

A renvoyer obligatoirement au CTD de votre département :

alexisclaviere.cd07@gmail.com
bertrand.cherrier26@gmail.com