

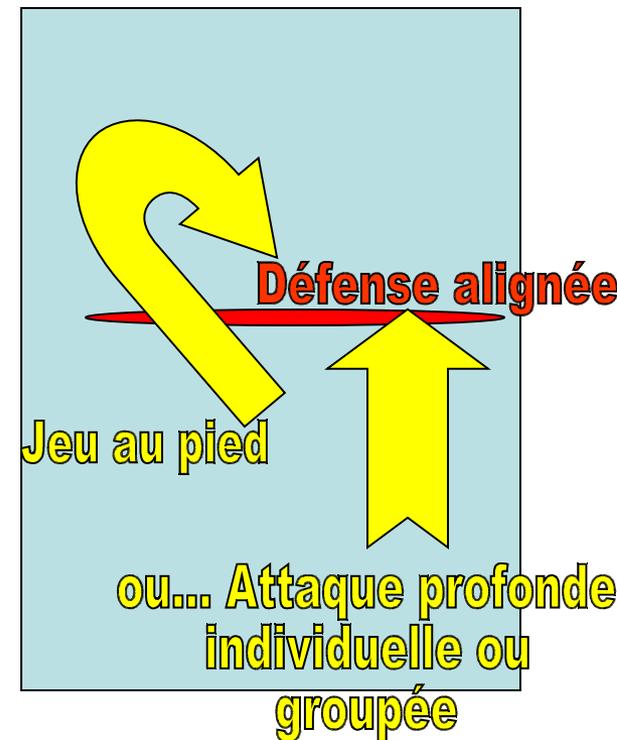
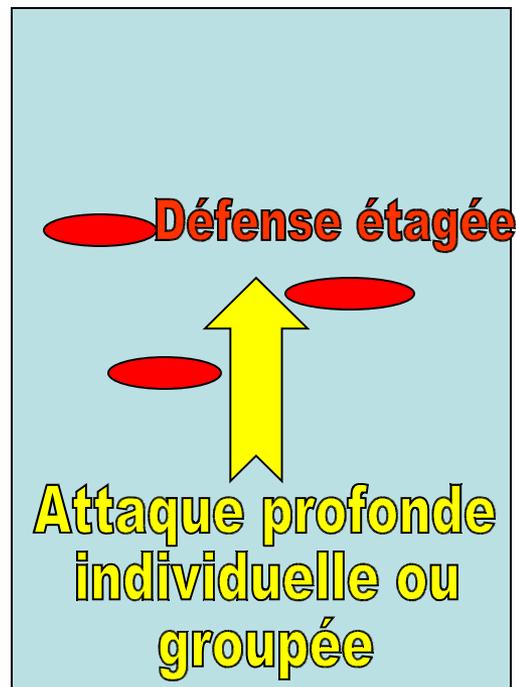
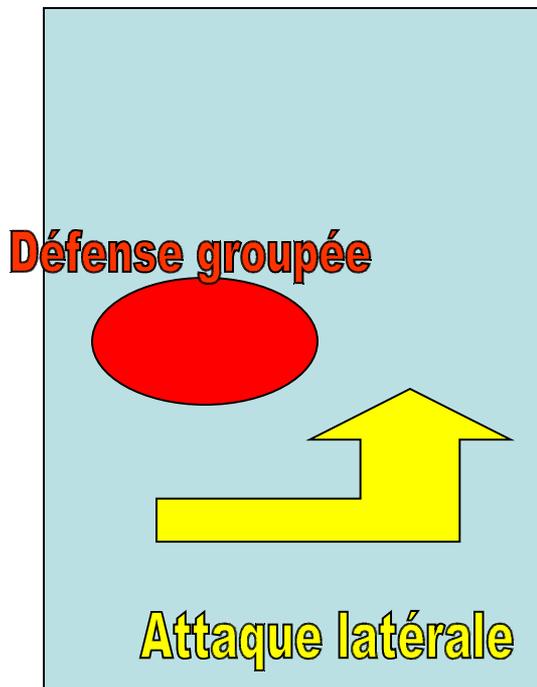
Didactique rugby part 2

Possibilité du joueur

« *triple variante fondamentale* »

- Jeu profond par droit de charge et de transport illimité individuel et collectif
- Jeu latéral par la course mais surtout l'échange à la main
- Jeu au pied

Principes généraux en attaque



Rapport de force, illustrations...



Rapport de force , illustrations...



Rapport de force , illustrations...

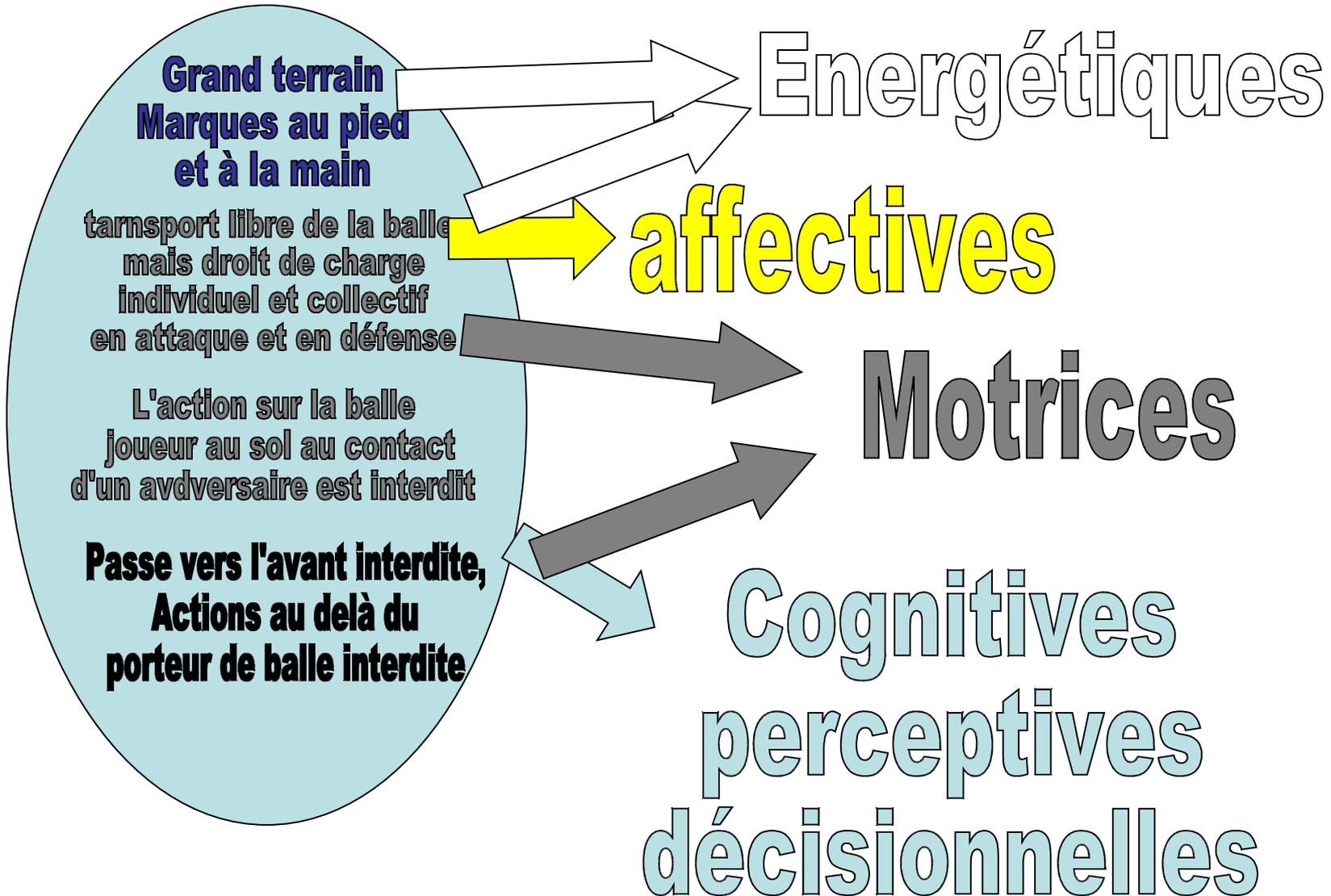


Problème fondamental

Comment avancer en échangeant vers l'arrière tout en s'exposant à des contact rudes individuels et collectifs



Ressources sollicitées



Ressources sollicitées

Classification EPS

Grand terrain **Marques au pied** **et à la main**

transport libre de la balle,
mais droit de charge
individuel et collectif
en attaque et en défense

L'action sur la balle
joueur au sol au contact
d'un adversaire est interdit

Passer vers l'avant interdite,
Actions au delà du
porteur de balle interdite

Les ressources par lesquelles
nous bâtissons nos compétences sont

Cognitives
perceptives
décisionnelles

ENJEU DE FORMATION

- **Etre capable de mettre en oeuvre des solutions tactiques et techniques dans une activité collective de combat contraignante émotionnellement, physiquement et physiologiquement**

Actions fondamentales

- **Avancer rapidement et assurer un soutien constant**
 - L'avancée de la balle (ligne de front) est le critère de réussite majeur en rugby
 - De ce fait en rugby on ne parle pas d'attaquants et de défenseurs mais d'utilisateurs et d'opposants (lorsque la défense avance, elle attaque)

Actions fondamentales



Actions fondamentales

Si le ballon arrive à la joueuse fléchée, toutes ses partenaires seront devant elle.

Elle ne pourra faire passe à personne les autres seront toutes « en-avant » !

Aussi, le porteur de balle doit **AVANCER** pour remettre en jeu ses partenaires.

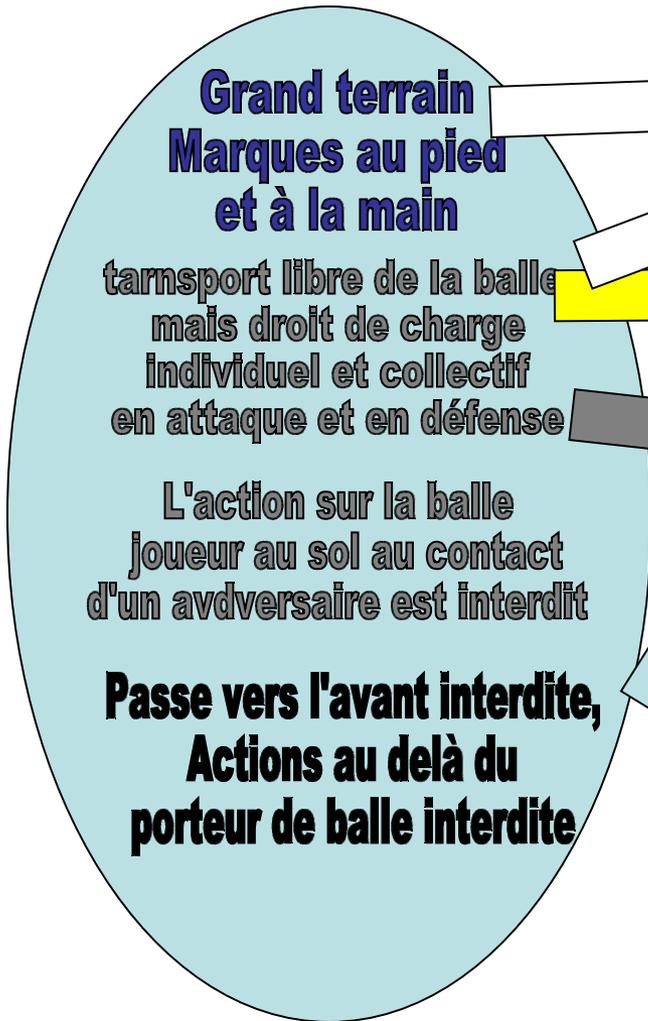


cette joueuse ne peut faire action de jeu

Ligne de front

Nos choix

**A-t-on le temps
de modifier
les capacités ?**



Energétiques

affectives

débutants

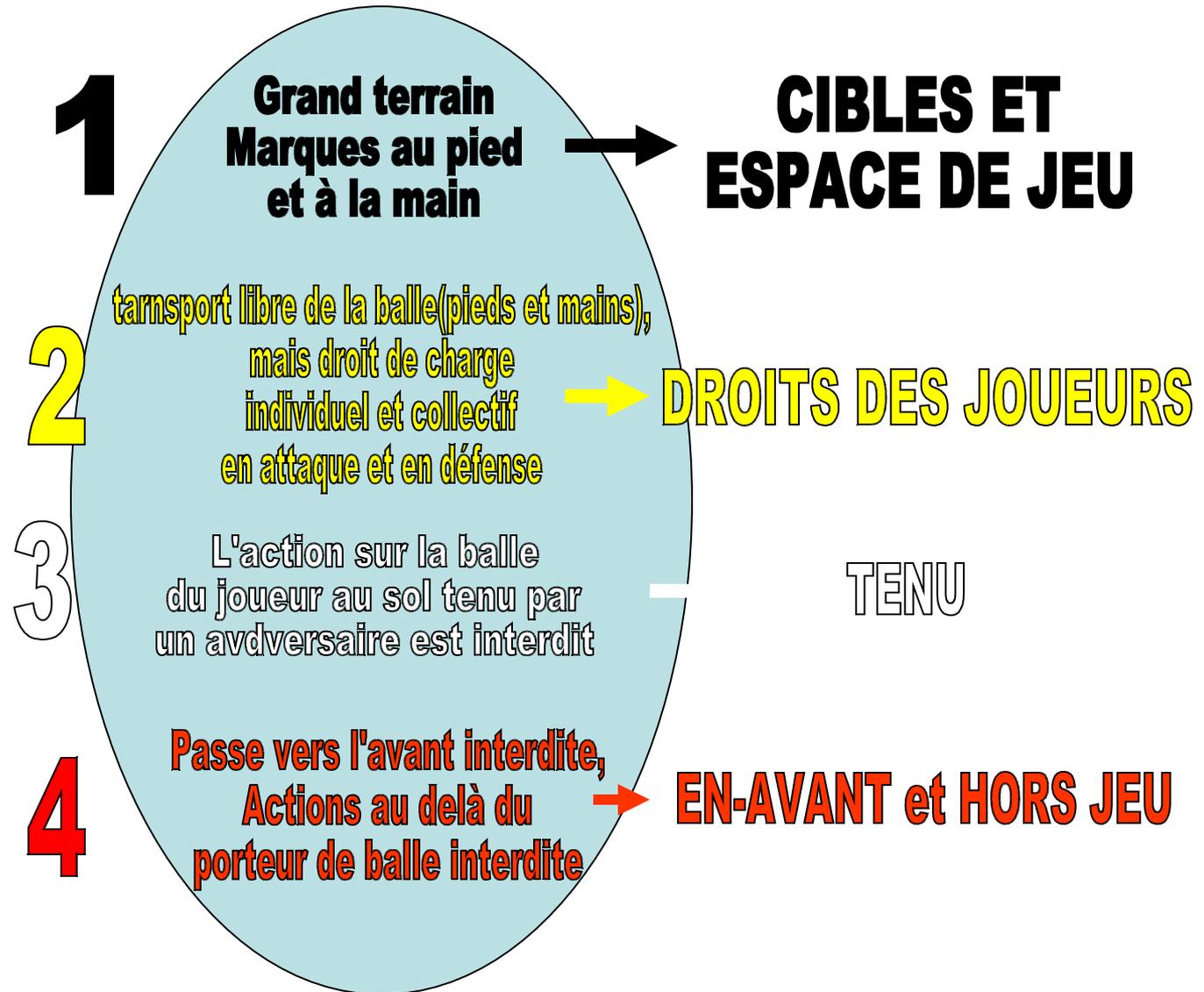
Motrices

**particulière en rugby
à traiter en fonction
des caractéristiques du public**

**Cognitives
perceptives
décisionnelles**

**Spécificité
des sports co**

4 Règles fondamentales



Nos choix : Aspects spécifiques de la leçon de rugby

- Les consignes et les règles comportent toujours des éléments sur la sécurité
- La forme de lancement de votre exercice va positionner le problème à résoudre. Elle conditionne l'apprentissage des élèves

Nos choix : la sécurité

- Qualité de l'échauffement
- Règles
 - Intensité de l'engagement
 - Distance de charge
 - Opposition adaptée
 - Respect des règles, interdiction du jeu dangereux
- Traitement des chocs et chutes par un travail analytique, ludique puis collectif ludique
- La poussée en mêlée proscrite en scolaire ?
- Utilisation des phases de repos Ne pouvant améliorer les capacités physiologiques, entrecoupez le jeu **de mi-temps nombreuses** : effet de récupération et donc de sécurité; permet par ailleurs une réflexion collective
- Si match (implique engagement continu) alors Préparation physique spécifique

Nos choix : Aspects spécifiques de la leçon de rugby

- Importance de l'échauffement
 - N°1 nuque
 - N° 2 Dos
 - N°3 membres >
 - N°4 membres <



Nos choix :

Les formes de lancement

- Utilisation des variables pour mettre l'apprenant en « décalage optimal par rapport à la difficulté de la tâche »
 - Rapport numérique global et local
 - Espace de jeu
 - Pré disposition et Pré-mouvement des joueurs
 - Distance de garde initiale
 - Façon de donner la balle

Plan du TD N°2

- Observations et modalités d'observation
 - L'équipe
 - Le joueur
- Élaboration de caractéristiques comportementales pour le débutant
 - Rugby = complexité
 - Travail didactique = simplifier sans dénaturer
- Élaboration de compétences à atteindre pour le niveau 1
- Les situations de base

• Observations et modalités d'observation

L'équipe

Le joueur

Élaboration de caractéristiques comportementales pour le débutant

Rugby = complexité

Travail didactique = simplifier sans dénaturer

Élaboration de compétences à atteindre pour le niveau 1

Les situations de base

- **Complexe pour le prof d'observer en sport collectif :**
 - pb de prise d'information du maître
 - pb de qualité d'observation si celle-ci est déferée aux élèves
 - Pb de matériel et de temps si évaluation par vidéo (que je préconise néanmoins)
 - Quelques solutions, un peu plus tard

•Observations et modalités d'observation

L'équipe

Le joueur

Élaboration de caractéristiques comportementales pour le débutant

Rugby = complexité

Travail didactique = simplifier sans dénaturer

Élaboration de compétences à atteindre pour le niveau 1

Les situations de base

- Périimètre de jeu
- Temps d'enchainement
- Type d'enchainement

• Observations et modalités d'observation

L'équipe

Le joueur

Élaboration de caractéristiques comportementales pour le débutant

Rugby = complexité

Travail didactique = simplifier sans dénaturer

Élaboration de compétences à atteindre pour le niveau 1

Les situations de base

- **Au plus simple**
 - Joueur ballon
 - Joueur adversaire
- **Plus compliqué**
 - Jeu groupé, debout et au sol
 - Jeu déployé
 - X utilisateur opposant
 - X PdB et NPdB

Caractéristiques comportementales

Niveau débutant « Contact »

Paramètres Niveaux	Utilisateur PdB Au contact	Opposant Au contact
1	Fuyard ou casse cou	Fuyard ou casse cou
2	Jette la balle, se tourne ou va au sol Reste debout et présente le ballon et sa cage thoracique au plaqueur	Bras repousseurs Tête éloignée
3	Met son corps en obstacle : rotation buste $\frac{1}{4}$ de tour ballon sous le bras opposé à plaqueur	Bras tracteurs Tête au contact

Observations et modalités d'observation

L'équipe

Le joueur

Élaboration de caractéristiques comportementales pour le débutant

Rugby = complexité

Travail didactique = simplifier sans dénaturer

Élaboration de compétences

Les situations de base

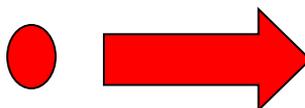
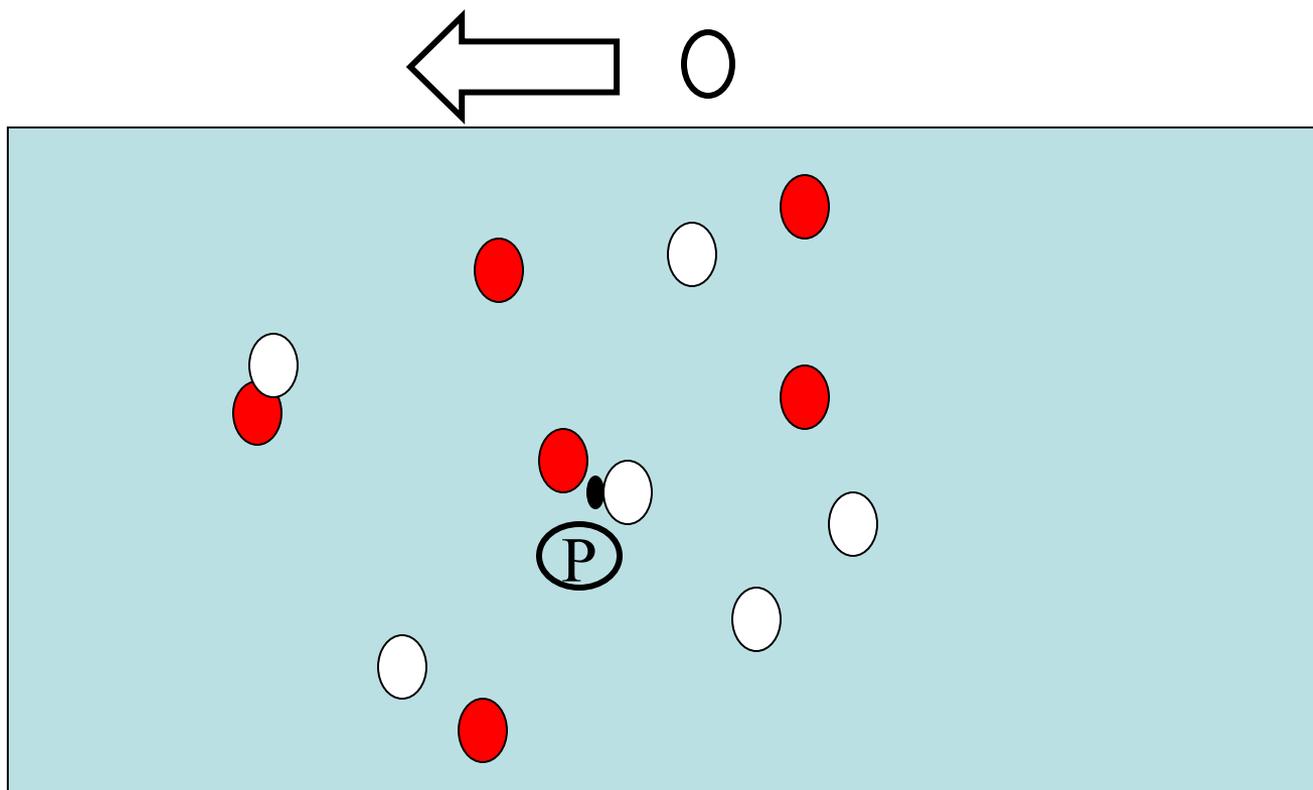
- 1. Pratiquer le rugby dans le jeu groupé et déployé en toute sécurité
- 2. S'organiser pour conserver et avancer individuellement et collectivement en jeu profond en fonction du placement des adversaires
- 3. Percevoir les espaces libres latéraux laissés par l'adversaire et utiliser le jeu indirect pour attaquer le but adverse.

Situation d'apprentissage n°1

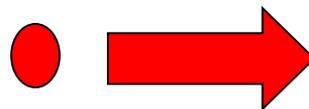
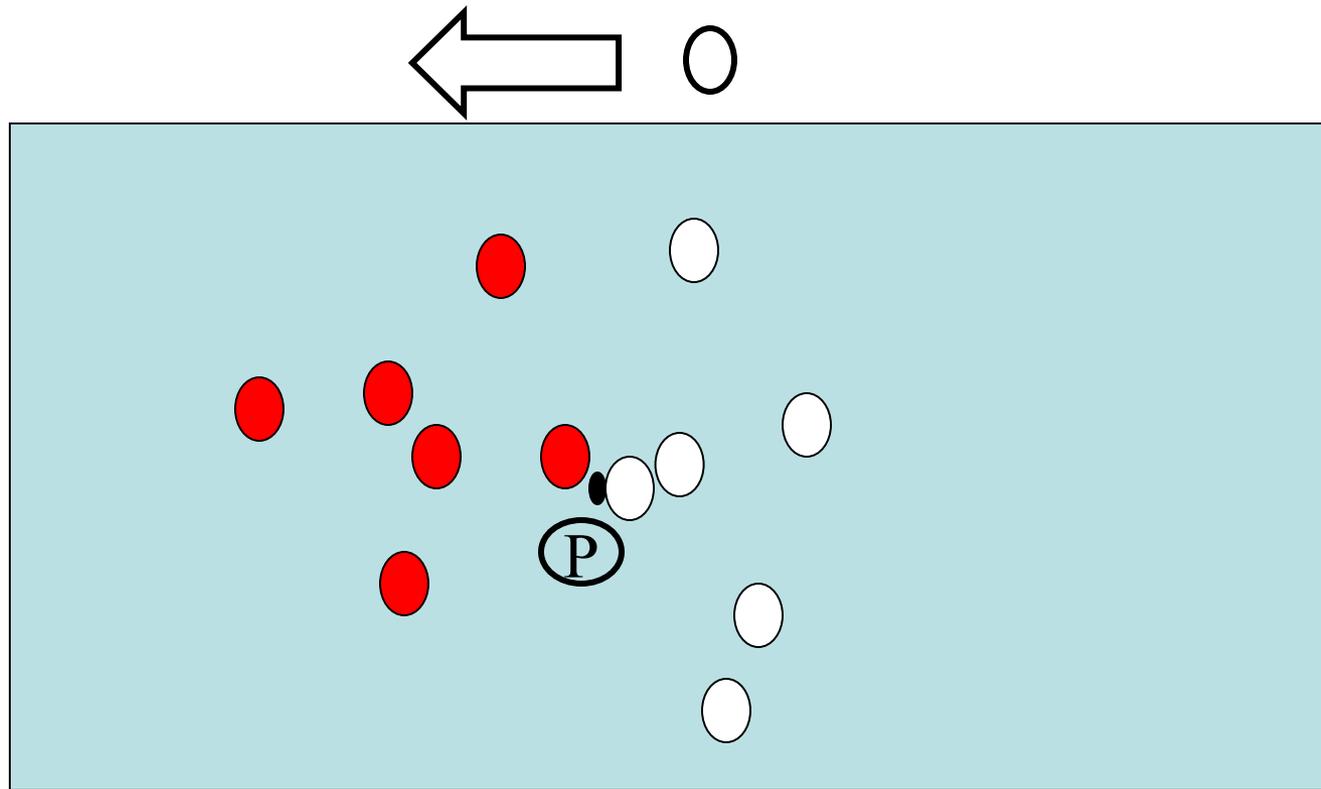
SRP

<p>Ob: intégrer les règles fondamentales(en arrière du PdeB)</p> <p>S'organiser pour avancer dans le groupé (arrachage et étayage)</p> <p>But : changer de zone à chaque attaque</p>	<p>Consignes : attraper sans pincer ni griffer en dessous de la ligne des épaules</p> <p>Critères de réussite : Ob1 les joueurs retrouvent vite leur camp; Peu de faute.Ob2 changement de zone 4x/5</p> <p>Trouver de bonnes réponses</p>
<p>Règles : règles fondamentales, tolérance sur l'en avant en réception</p> <p>6c6 terrain 22/10 découpé en 5 zones</p> <p>Int : totale</p> <p>Lancement : Les joueurs courent dans tous les sens le prof met en jeu sur deux adversaire très proches l'1 de l'autre.</p>	<p>+ lancement de la balle en zone arrière des attaquants</p> <p>+ donner à un joueur cerné par des opposants</p> <p>- laisser les joueurs dans leur camp avant le lancement</p>

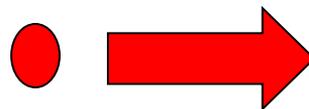
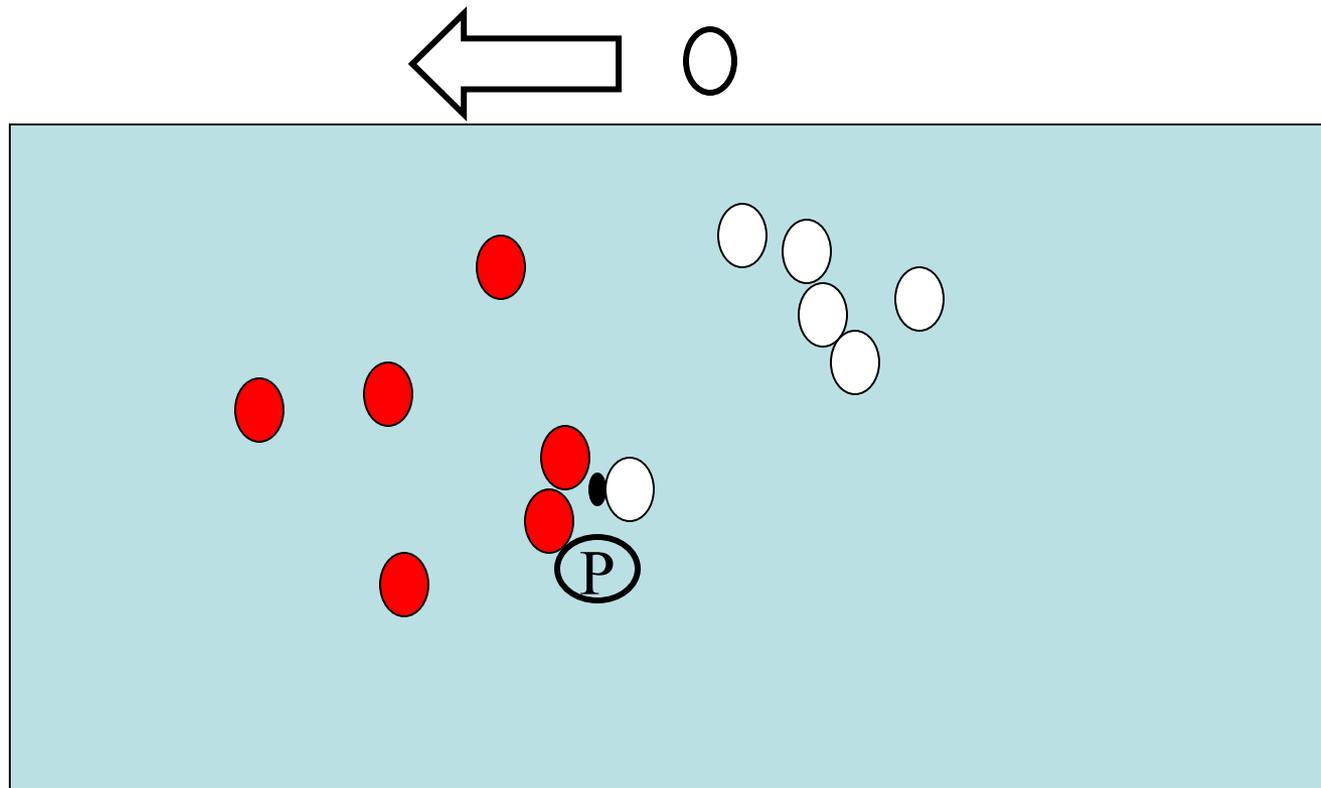
SA 1



SA 1 V1, plus facile



SA 1 V1, plus Difficile



Quoi Evaluer DEBUTANT EN COLLEGE

Attitude dans le 1c1 du - vers +

- Fuit
- Reste passif
- Actif anarchique, bras protecteur
- Se tourne ou écarte la balle de l'adversaire
- Se tourne, écarte la balle de l'adversaire, bras préhenseurs
- Se tourne écarte la balle avance

JEU COLLECTIF

- respect des règles
- Aide un partenaire en difficulté (va au contact)
- Choisit de contourner si adversaire groupés

Caractéristiques comportementales

Niveau débutant « Espaces »

Paramètres Niveaux	Utilisateur PdB	Utilisateur NPdB
1	Garde le ballon va au contact, ne perçoit pas l'espace	Se rapproche du porteur, reste centré sur la balle
2	Perçoit l'espace, court vers l'espace latéralement pour éviter les opposants groupés	Se met à distance de passe du porteur et le suit
3	Perçoit l'espace y va ou envoie un joueur déjà dans l'espace	Se place dans l'espace et réclame le ballon.

SA 2 découvrir l'espace

