



**Source : Document
"Enseignement du jeu
de rugby"
FFR Grenoble**

Les étapes de l'apprentissage

Trois étapes jalonnent l'évolution des conduites des élèves au cycle 3. Chaque étape représente les **objectifs**, les **contenus d'enseignement** et les **comportements** que l'on peut rechercher après une unité d'apprentissage de 8 à 10 séances au moins (de 1h à 1h30).

Les propositions ci-dessous ne sont qu'indicatives. Elles constituent des repères pour l'enseignement et peuvent être modulées en fonction de l'observation des enfants et des conditions locales de la pratique (représentations de l'activité, pratique extra scolaire, durée de l'unité d'apprentissage...).

ETAPES	ETAPE 1 « J'AVANCE, JE LUTTE »	ETAPE 2 « JE FAIS DES RELAIS, JE M'OPPOSE »	ETAPE 3 « JE CHOISIS, JE M'OPPOSE EN EQUIPE »
OBJECTIFS COMMUNS	<ul style="list-style-type: none"> • PRENDRE du PLAISIR à jouer • REGULER son ENERGIE dans le jeu • RESPECTER L'ADVERSAIRE et les AUTRES 		
OBJECTIFS PRIORITAIRES <i>Ce sont les intentions du maître en terme de progrès pour les élèves, ou les effets recherchés...</i>	<ul style="list-style-type: none"> • ACCEPTER les contacts avec l'adversaire et le sol • PARTICIPER à la lutte collective • AVANCER seul ou en grappe • EMPECHER D'AVANCER seul ou collectivement dans la grappe • COMPRENDRE ET RESPECTER les règles fondamentales du jeu : la marque, les droits et devoirs, le jeu au sol, le hors jeu • OBSERVER ET APPRECIER le jeu (qui avance ? qui lutte ? qui ne respecte pas les règles ?...) 	<ul style="list-style-type: none"> • AVANCER en utilisant les partenaires proches (relais) • EMPECHER D'AVANCER seul et s'organiser pour s'opposer avec les partenaires proches • S'ORGANISER individuellement et collectivement pour conserver ou récupérer le ballon • COMPRENDRE ET RESPECTER les règles complémentaires du jeu : le hors jeu (l'en avant) sur regroupement, sur remises en jeu • OBSERVER ET APPRECIER le jeu (qui joue en relais ? qui lutte lors des phases de blocage ? qui s'oppose ? qui récupère le ballon ?...) • PARTICIPER aux tâches d'arbitrage (chronométrer, être juge de ligne...) 	<ul style="list-style-type: none"> • AVANCER en utilisant les partenaires proches (relais) et éloignés • EMPECHER D'AVANCER collectivement en s'opposant avec ses partenaires pour fermer les espaces • FRANCHIR la ligne d'avantage dans les situations d'équilibre (remises en jeu ou blocages) • COMPRENDRE ET RESPECTER les règles complémentaires liées aux différentes situations de jeu • ASSURER les différents rôles sociaux (observer le jeu, arbitrer, organiser une situation d'apprentissage, une rencontre, apprécier le jeu...)

Remarque : les acquisitions visées à une étape se prolongent au cours de l'étape suivante (notion de continuité des apprentissages)

<p>CONTENUS D'ENSEIGNEMENT</p> <p><i>Ce sont les éléments (savoirs, savoir faire, savoir être) que les élèves doivent découvrir, connaître, comprendre, maîtriser...</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • le terrain : surface et limites • l'espace orienté : cible à atteindre, cible à protéger • les principes fondamentaux du jeu : <ul style="list-style-type: none"> - progression individuelle et collective vers la cible adverse - opposition individuelle et collective pour protéger sa cible • l'appréciation de son engagement physique et de ses réactions émotives • les règles fondamentales du jeu • l'utilisation d'une fiche d'observation simple (1 critère) 	<ul style="list-style-type: none"> • l'appréciation de la pression exercée par le ou les opposants : <ul style="list-style-type: none"> - pour le PB : transmission du ballon au partenaire proche avant d'être bloqué - pour le partenaire : placement en soutien du PB • l'appréciation de la pression exercée par le ou les utilisateurs : <ul style="list-style-type: none"> - placement face au PB et à ses partenaires - placement du PB • la protection du ballon pour les utilisateurs • les règles complémentaires du jeu • l'application des règles en tant qu' aide arbitre • l'utilisation d'une fiche d'observation en rapport avec les objectifs visés 	<ul style="list-style-type: none"> • la perception du dispositif adverse : l'utilisation ou la fermeture des espaces libres, l'exploitation des points faibles : <ul style="list-style-type: none"> - pour le PB : transmission du ballon au partenaire proche ou éloigné - pour le partenaire : placement et remplacement en soutien du PB proche ou éloigné afin de collectivement : <ul style="list-style-type: none"> → contourner une défense regroupée → pénétrer une défense étalée → conserver le ballon et enchaîner les actions - pour les opposants : placement face à l'équipe adverse en relation avec ses partenaires, pour avancer et récupérer le ballon • le franchissement de la ligne d'avantage • les décisions liées aux différents rôles sociaux • l'utilisation d'une fiche d'observation en rapport avec les objectifs visés
<p>COMPORTEMENTS ATTENDUS</p> <p><i>Leur manifestation indique que les objectifs sont acquis ou en voie d'acquisition...</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • le porteur du ballon (PB) avance vers la surface de marque adverse • les partenaires suivent le mouvement du ballon et aident le porteur bloqué en le poussant • les joueurs engagent la face et les épaules dans les regroupements • ils poursuivent l'action après une chute ou un contact • les élèves participent en dehors du terrain à l'observation des joueurs • ils participent par l'échange avec le maître, les observateurs et les autres joueurs à l'élaboration des règles du jeu 	<ul style="list-style-type: none"> • le PB passe le ballon, avant d'être bloqué, à un partenaire qui avance • les joueurs restent debout au contact de l'adversaire et conservent le ballon • les opposants ceinturent le PB adverse pour l'amener au sol • les élèves participent aux tâches d'aide au jeu (observation, co-arbitrage...) • ils établissent avec le maître, les observateurs et les autres joueurs des relations entre le but du jeu, les manières de faire et les résultats de l'action 	<ul style="list-style-type: none"> • les utilisateurs avancent en alternant jeu déployé/jeu groupé pénétrant • les utilisateurs franchissent la ligne d'avantage • les utilisateurs libèrent le ballon dans un regroupement bloqué • les opposants avancent répartis en grand nombre sur la ligne de front et en petit nombre en soutien • les élèves prennent en charge toutes les tâches d'aide à la pratique (observation, co-arbitrage, organisation...) • ils participent par l'échange avec le maître, les observateurs et les autres joueurs à l'élaboration de règles d'action (« que doit-on faire pour être plus efficaces ? »)

Remarque : un décalage peut exister entre les acquisitions attendues pour l'élève joueur et celles liées aux rôles sociaux (observer, arbitrer, organiser...)