

RUGBY



Attendus

- S'organiser collectivement (D2) face à une autre équipe, dans le cadre d'un rapport de force équilibré, pour gagner le match (D5)
- Construire des tactiques et des techniques pour faire avancer et conserver le ballon jusqu'à l'en-but adverse, face à une défense qui cherche aussi à avancer en bloquant le porteur de balle et à récupérer le ballon. (D1 D4)
- Comprendre que les règles sont source de liberté et de sécurité, qu'elles permettent l'égalité des chances entre attaque et défense ; et l'incertitude du résultat. (D3)

Connaissances et compétences associées

- Comprendre et connaître la logique du règlement et son évolution, en particulier la marque, la sécurité, la règle du plaqueur/plaqué (le « tenu »), et le hors-jeu
- Construire une stratégie, un projet de jeu pour décider :
- En attaque :
- de progresser rapidement vers la cible adverse en jouant dans l'axe ou en contournement : choisir entre affronter ou éviter les adversaires (jeu groupé/jeu déployé).
- En défense :
- de créer un rideau défensif pour diminuer au maximum les possibilités de l'adversaire de s'approcher de son en-but ; et de le réorganiser constamment
- Cela nécessite de :
- coordonner les tâches en attaque (conserver et progresser seul ou à plusieurs, tirer) et en défense (s'opposer à la progression)
 - reconnaître et exploiter des configurations de jeu
- Construire des indices permettant de choisir parmi les actions décisives, les enchaîner et les articuler avec celles des autres joueurs pour gérer le rapport de forces :
- Porteur de balle : choisir entre garder la balle ou la passer en fonction du placement des opposants ; gagner le duel en PB/DEF
 - PPB : offrir des solutions au PB, répondre au placement de la défense pour permettre la forme de jeu adaptée (groupé, déployé, pied)
 - DEF : attraper, bloquer le PB ; se replacer dans le rideau défensif. Identifier rapidement son rôle en fonction de sa position, par rapport au porteur de balle et au type de blocage (sol/debout).
- Exécution motrice :
- oser s'engager dans un jeu de contact avec le ballon, le sol, les partenaires, les adversaires
 - assurer la conservation du ballon quelle que soit la nature du blocage (résister pour ne pas tomber, venir protéger la balle...)
 - coordonner 2 actions : réceptionner-passer, réceptionner-percuter, réceptionner-tomber, résister-passer ; tenir-pousser...
 - défense : placements pour bloquer le PB en sécurité et déplacements pour ne plus être hors-jeu.
- Tenir des rôles :
- Rôles nécessaires à une rencontre : comptabiliser des points, arbitrer, organiser
 - Conseiller : mettre en relation données chiffrées (points de gagne-terrain, blocages, pertes de balle...) et aspects qualitatifs pour évaluer ; identifier, analyser, argumenter des stratégies et des configurations de jeu
- Etre loyal.e envers ses partenaires, adversaires et arbitres. Relativiser les émotions.

Exemples de situations d'activité ou de ressources pour l'élève

- Variables pour construire des situations**
- Les règles sont des variables pour construire les situations d'apprentissage, elles sont adaptées au niveau des élèves. Elles sont amenées à évoluer au cours du cycle pour équilibrer ou rééquilibrer le rapport de force.
- L'espace de jeu (largeur, longueur) et de marque :
- La dimension des terrains respecte un nombre de mètre par joueur en largeur et en longueur (ex : 3m en largeur et 5 mètres en longueur). Ces distances doivent respecter les possibilités physiques des élèves.
- Jeu réversible ou non réversible
- Plus d'espace = plus de vitesse = plus d'énergie à l'impact.
 - Le nombre de joueurs : effectifs réduits
- Les équipes seront faites en fonction du niveau d'engagement / contact. Celui-ci doit être de même niveau dans et entre les équipes
- Les droits d'intervention sur le ballon (ex : autorisations différentes pour le récupérer suivant les blocages debout/sol, ..)

Repères de progressivité

(les étapes correspondent au niveau des élèves et non au découpage des cycles)

Étape 1 : Passer d'une centration sur soi à une centration sur la cible (tous le même objectif). Passer d'un PB qui subit et cherche à se débarrasser du ballon, à un PB qui gagne son premier duel et oriente ses courses vers l'en-but. Passer d'un PB qui s'arrête et cherche le soutien, à un PB qui avance, conserve, passe. Les soutiens doivent proposer des solutions (près, derrière et à côté). Le défenseur se centre sur le PB. Les observateurs comptent les points liés au jeu de gagne-terrain. Les arbitres signalent les touches, les en avants et les fautes liées à la sécurité pendant le contact.

Étape 2 : Se répartir les rôles pour augmenter l'incertitude et les possibilités pour avancer. Le PB et ses soutiens sont plus efficaces lors de la conservation (debout et au sol) malgré des blocages et des placages plus nombreux. Les PPB offrent des solutions coordonnées (assurer la conservation, permettre l'utilisation des espaces libres (passes), joueur (relayeur). Les joueurs se placent correctement par rapport à la ligne de hors-jeu sur maul et ruck. Les observateurs comptent le nombre de pertes de balle/ nombre de blocages. Les arbitres signalent les fautes de hors-jeu

Étape 3 : Reconnaître et exploiter des configurations de jeu. S'organiser stratégiquement pour créer un déséquilibre ou en réponse au placement de l'adversaire Le PB est capable d'exploiter avec plus de vitesse dans sa course et sa passe les espaces sur la largeur. Le jeu d'évitement et de contournement sont plus efficaces en raison de l'amélioration des passes longues et des prises de balle avec vitesse.

La mise en jeu à partir de la mêlée simulée permet la création de profile de joueur (rapide, perforateur, bon défenseur...) et des lancements préétablis.