



**ENSEIGNER LE
RUGBY
AUX CYCLES 2 et 3**

**CONSTRUIRE
UNE UNITE
D'APPRENTISSA
GE**

QUELQUES RAPPELS

SUR L'ACTIVITE




PRINCIPES FONDAMENTAUX DE L'ACTIVITE

- **Avancer en continuité**
- **Lutter**

Avec ou sans le ballon

➡ Pour les utilisateurs, il est nécessaire d'avancer vers la cible adverse et de lutter pour conserver le ballon et pour marquer

➡ Pour les opposants, il est nécessaire d'avancer vers l'adversaire et de lutter pour récupérer le ballon et pour protéger sa cible

ESPRIT DU JEU	REGLES FONDAMENTALES	DESCRIPTION
Matérialiser la conquête d'un territoire	La marque	Aplatir le ballon dans la zone d'en-but
Respecter et protéger le joueur Equilibrer les possibilités d'action entre les utilisateurs et les opposants	Les droits et devoirs des joueurs 	<u>Ce qui est autorisé:</u> Courir avec le ballon, le passer, le garder... Intervenir sur le porteur du ballon: saisir, ceinturer, mettre au sol <u>Ce qui est interdit:</u> Les actions dangereuses ou déloyales: placage au cou, croc en jambe, agression verbale...
Respecter et protéger le joueur Rendre le ballon disponible (continuité du jeu)	Le jeu au sol	Pour pouvoir jouer, être debout sur ses deux pieds → lâcher le ballon au sol
Favoriser la lutte et la participation collective à la progression du ballon	Le hors jeu (l'en avant)	Seuls les partenaires placés derrière le porteur du ballon peuvent jouer

LES ETAPES D'APPRENTISSAGE

Etape 1: L'intention prioritaire est de libérer les élèves de l'appréhension du contact et de permettre l'appropriation des règles et des principes fondamentaux

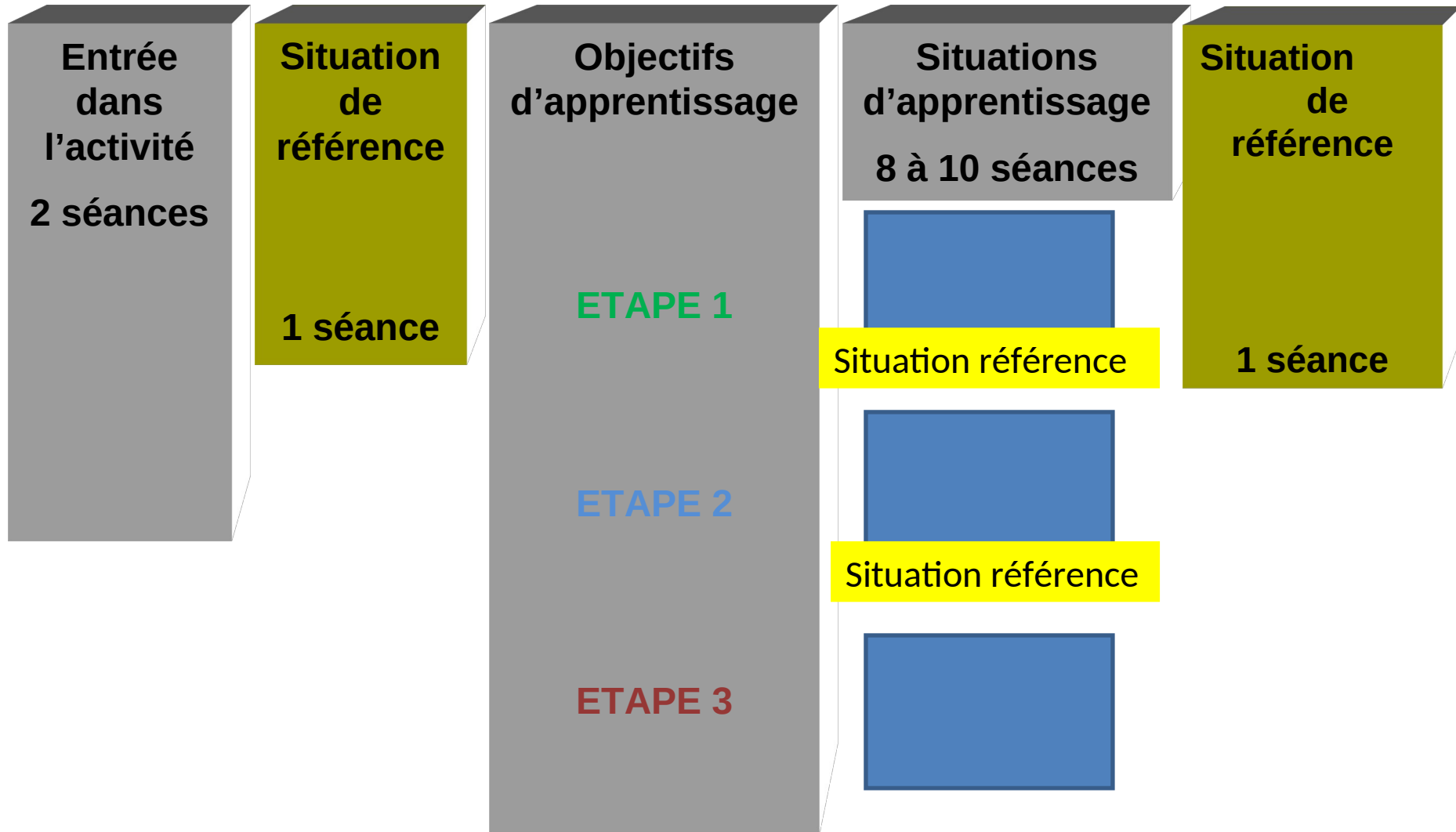
Etape 2: L'intention prioritaire est de favoriser la recherche par les élèves d'une coopération pour atteindre la marque et pour s'opposer à l'adversaire

Etape 3: L'intention prioritaire est d'optimiser le choix et la mise en œuvre par les élèves de solutions collectives tant en utilisation qu'en opposition

CONSTRUIRE UNE UNITE D'APPRENTISSAGE



UNE UNITE D'APPRENTISSAGE RUGBY



UNE SEANCE DE RUGBY

SEANCE N°	TITRE :	
Objectif (s) :		
EN CLASSE AVANT LA SEANCE :		
ECHAUFFEMENT		DUREE : 10 min
1.	2.	
SITUATION 1	TITRE :	DUREE :
BUT :	ORGANISATION :	
Référence :	Remarques :	
SITUATION 2	TITRE :	DUREE :
BUT :	ORGANISATION :	
Référence :	Remarques :	
RETOUR AU CALME, VERBALISATION		DUREE : 5 min
EN CLASSE, APRES LA SEANCE :		