

Inspections de l'éducation nationale :
Bourg 2, Bourg 3, Bresse.

Formation des enseignants

09 novembre 2011

Formateurs:
Claire RIGAUD
Patrick MOREL
Gilles BAILLY
Jonathan NIESS
Laurent SAUGUES





Programme de la matinée :

- 9h00 : Accueil + présentation
- 9h10 : Objectif de la formation
- 9h20 : Situations sur le terrain
 - Echauffement / 20 min
 - Jeu d'initiation (couleur et ville) /20 min
 - Jeu dirigé/ 25 min
 - Ateliers / 20 min
 - Jeu de zone (Avancer)
 - Jeu du garde du corps (Coopérer)
- 10h45 : Douche + pause
- 11h00 : Le jeu
 - Définition
 - Historique
 - Règles fondamentales
- 11h10 : Le joueur
 - Les ressources de l'enfant utilisées dans l'activité rugby
- 11h20 : La démarche pédagogique
 - La construction de l'enfant par le jeu
 - Présentation du module d'apprentissage
 - Le cahier du rugbyman
- 11h40 : Les objectifs communs
- 11h55 : Bilan de la formation



Objectifs de la formation

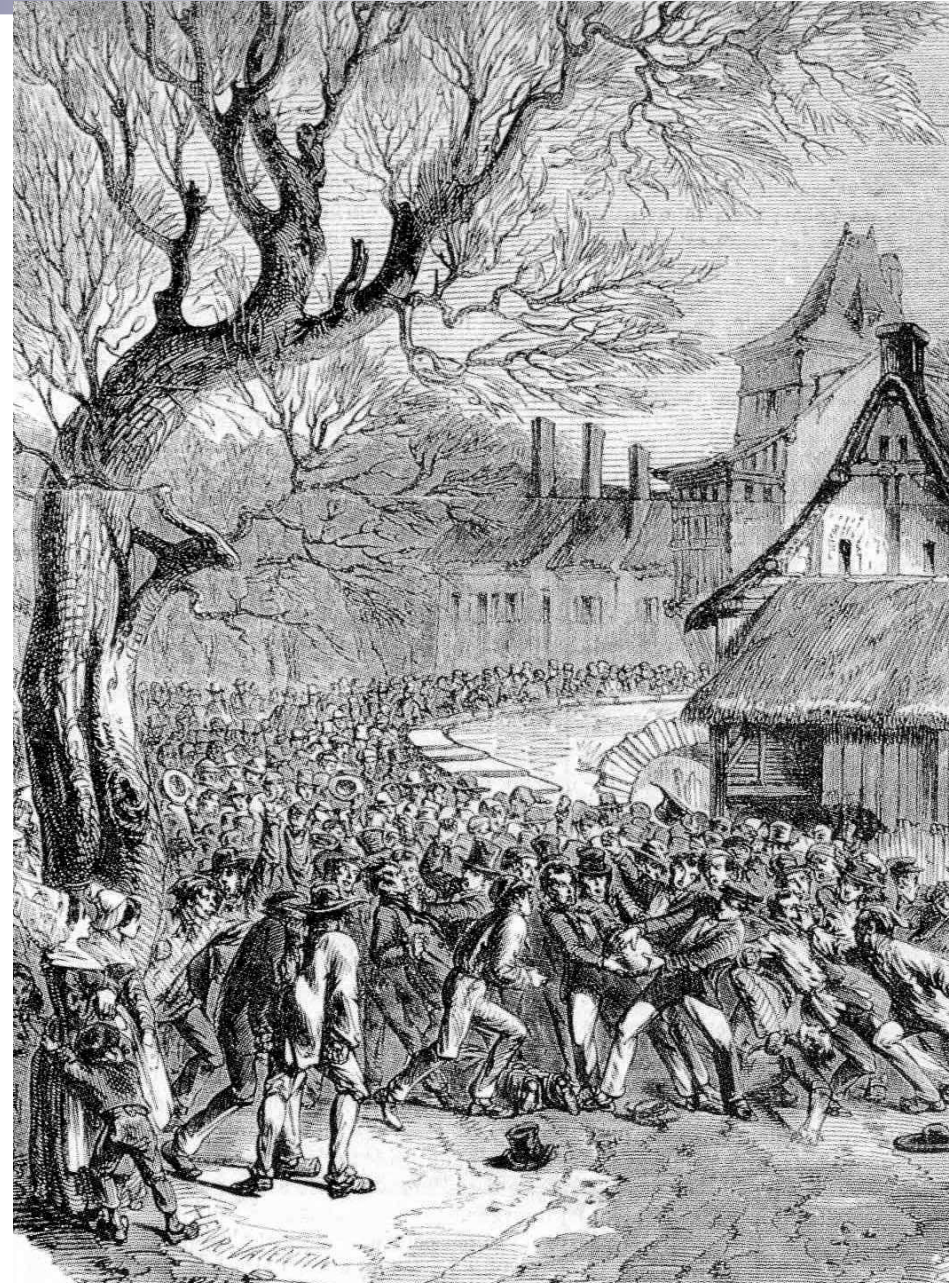
- Le rugby à l'école?
- Etre capable d'animer des séances du module (entrer dans l'activité, situation de référence, situations d'apprentissage, évaluation), en toute sécurité pour les élèves, de manière progressivement autonome.



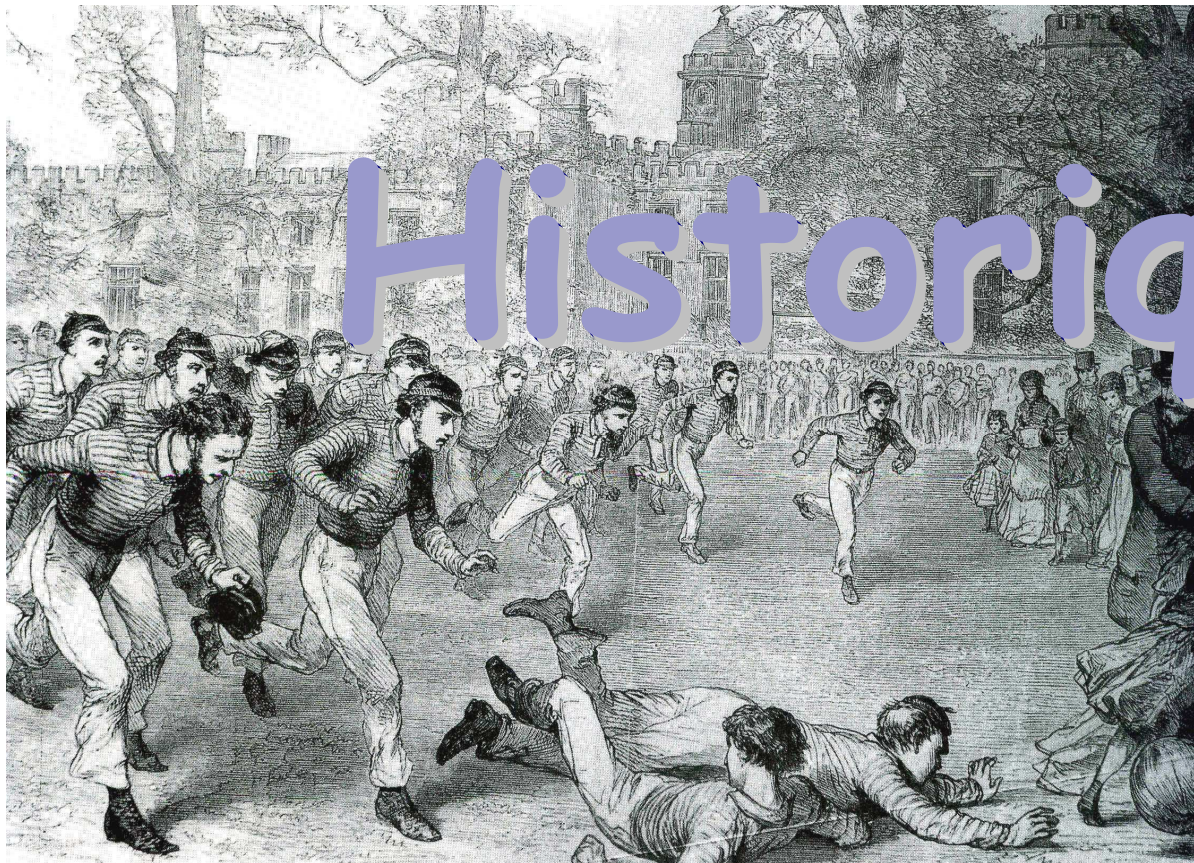
Le rugby :

- Définition : le rugby est un sport de combat collectif :
 - Combat = affrontement et évitement.
 - Collectif = utilisation d'un groupe au sein d'un objectif commun

Au Moyen Age en
France
(Normandie) , des
jeux virils telle
« la Soule »
(Vessie de porc),
opposition de 2
villages qui se
servait de ce
projectile pour
détruire le clocher
des adversaires.



La légende veut que le Rugby ait pris naissance au collège de Rugby (Angleterre), ce jour de novembre 1823 où un élève se mit à courir avec le ballon dans ses bras, au cours d'une partie de Football.



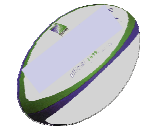
William WEBB ELLIS

Il faut donc
comprendre
l'invention du
Rugby comme le
résultat

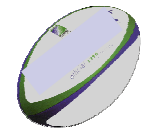


d'un long
processus de
réglementation de
ces jeux divers.

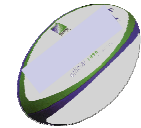
La MARQUE



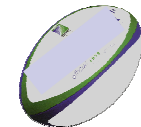
DROITS et DEVOIRS du JOUEUR



Le HORS-JEU



Le TENU – JEU au SOL



La marque

- **But du jeu qui consiste à aplatir le ballon avec une pression de haut en bas sur la ligne d'en-but ou dans la zone d'en-but.**

OUI



NON

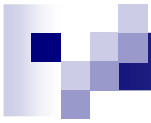


Les droits et devoirs

- **Elle est mise en place pour assurer l'intégrité physique des joueurs. Elle est composée de tout les interdits :**
 - **Plaquage au dessus du bassin**
 - **Respect des adversaires et de l'arbitre**
 - **Je ne fais pas mal, je ne mords pas, je ne tape pas, pas de croche pied, je ne crie pas, je ne projette pas un joueur, etc...**

**JE NE FAIS PAS MAL
JE NE ME LAISSE PAS FAIRE MAL
JE NE ME FAIS PAS MAL**





DANGER



Le Tenu

- **Règle de sécurité qui oblige le joueur à lâcher le ballon immédiatement à partir du moment où il a un ou deux genoux au sol, une ou deux fesses au sol.**



Permet la continuité du jeu



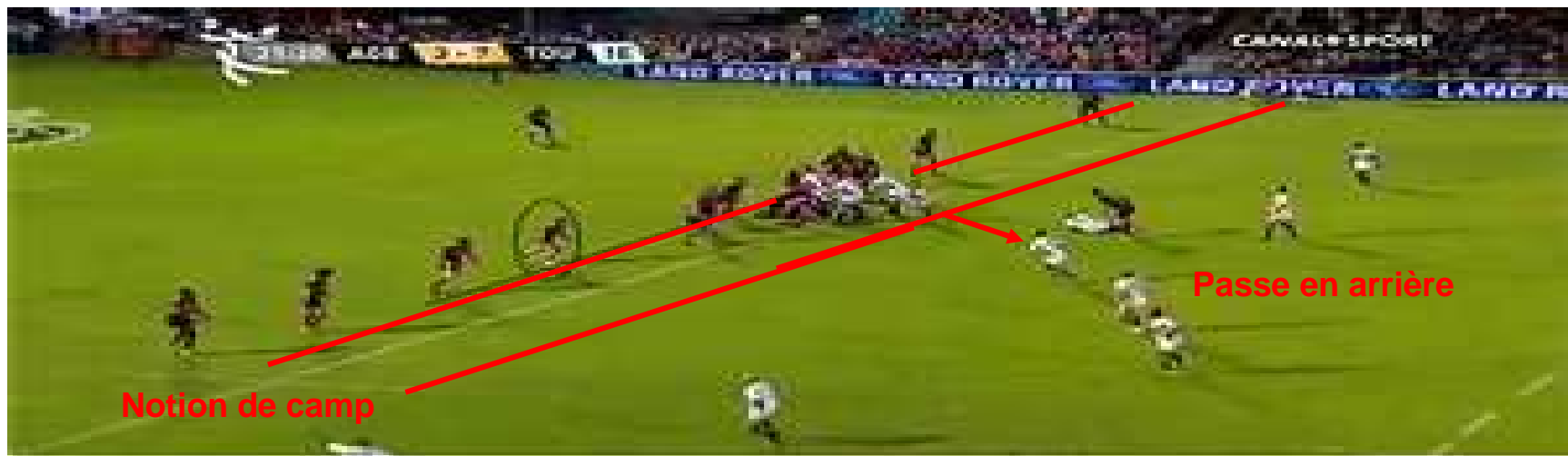
Sanction = pénalité



Risque = danger

Le hors-jeu

- Règle qui donne du sens au jeu, qui consiste à effectuer la passe en direction de son camp et non en direction de l'en-but adverse.
- Cette règle différencie l'activité rugby des autres sports collectifs.



Perceptives

Lecture du Jeu

Marquage et démarquage

Décisionnelles

Effectuer un choix par rapport à une situation donnée en fonction de l'information perçue.

Affectives

*Relationnelles
Coopérer
Crainte
Appréhension*

Mentales

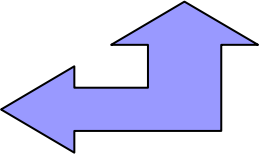
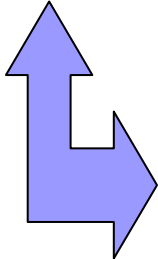
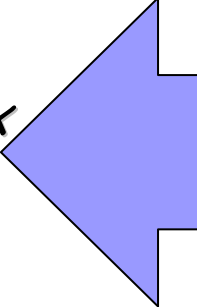
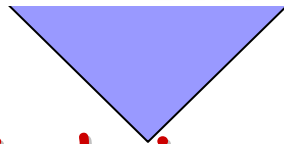
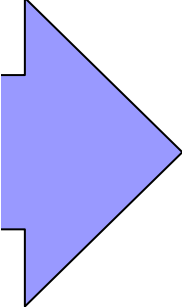
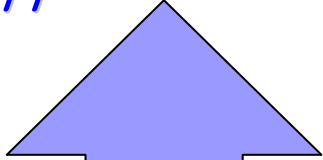
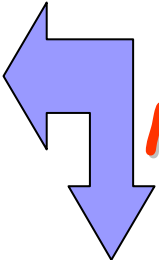
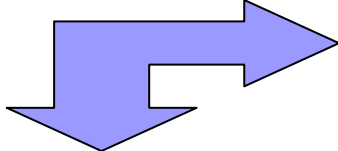
*Stress
Craintes
leader
Stratégie
Motivation*

Physiques

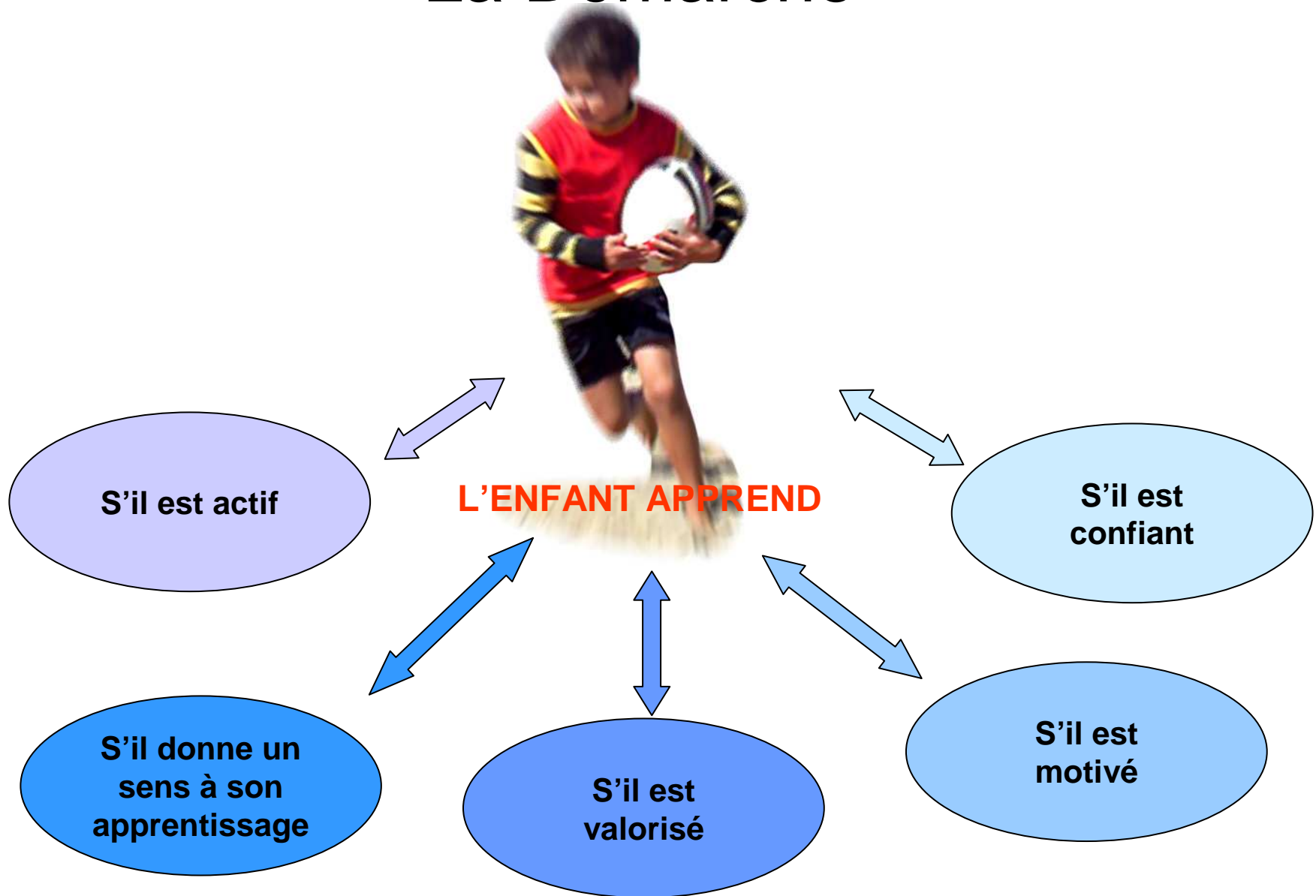
*Motricité (course)
Habilité
Coordination*

Techniques

*Plaquage
Passe
Appuis*



La Démarche





La démarche pédagogique :

- **Le joueur construit son propre rugby**
- **La séance est constituée en général de trois phases :**
 - Un échauffement ludique, en rapport avec l'activité
 - Une (des) situation(s) d'apprentissage
 - Une situation de jeu global

Le travail en classe en amont et en aval de la séance d'EPS permet d'expliquer les règles d'or, les consignes des jeux, d'exprimer le vécu, de développer ses connaissances sur l'activité....

- **Multiplier les rôles :**
 - Arbitres, reporter sportif, observateurs
- **Travail par groupes :**
 - Par groupes de niveau
 - Par groupes de morphologie proche
 - Par groupes mixtes
- **Finaliser si possible par un tournoi interclasses (dans le cadre d'une rencontre USEP) ou par un tournoi interne**



Le module d'apprentissage

- Le module d'apprentissage :
 - 12 séances construites en plusieurs phases :
entrée dans l'activité, situation de référence,
situations d'apprentissages, évaluation finale

- Le cahier du rugbyman



Les objectifs communs

- Faire découvrir une nouvelle activité en toute sécurité
- Véhiculer les valeurs fortes et communes des 2 institutions :
 - Le respect, le partage, l'esprit d'équipe.
 - La formation de futurs citoyens.
- Fédérer les enfants autour d'un objectif commun.