

UNE PROPOSITION DE FORME DE PRATIQUE SCOLAIRE DU RUGBY

VERS DES APPRENTISSAGES POUR
TOU.TE.S EN RUGBY

SOMMAIRE

- ▶ 1. CONSTAT DE DEPART: UN ACCES A LA REUSSITE REDUIT
- ▶ 2. UNE FORME DE PRATIQUE SCOLAIRE POUR PERMETTRE LA REUSSITE DE TOU.TE.S
- ▶ 3. DES CONTENUS POUR TOU.TE.S
- ▶ 4. DISPOSITIF ET FORME DE SCORE
- ▶ 5. DES VOIES D'EMANCIPATION PERMISES
- ▶ 6. UN CURSUS SCOLAIRE EN RUGBY

I. CONSTAT DE DEPART: UN ACCES A LA REUSSITE REDUIT

- ▶ Une culture française du rugby profondément marquée par le combat. En EPS, malgré les discussions, choix dominant d'une entrée par le combat. A QUESTIONNER
- ▶ Or, le combat amplifie des inégalités de départ déjà bien présentes: déterminismes sexuels, inégalités physiques, cognitives, socioculturelles...
- ▶ Le combat est affectivement très chargé: rétrécissement du champ visuel (« les œillères ») et annulation des possibilités de choix.
- ▶ Le combat c'est : ceinturer, pousser, arracher, plaquer, tomber, conserver. Chaque action de combat nécessite un apprentissage technique spécifique. C'est un champ d'apprentissage lourd et chronophage.
- ▶ Quelle expérience authentique dans le jeu de rugby ?

2. UNE FORME DE PRATIQUE SCOLAIRE POUR PERMETTRE LA REUSSITE DE TOU.TE.S

- ▶ Le rugby, c'est combattre et choisir de donner le ballon en même temps. Choix d'aménager le combat pour limiter la charge affective et faciliter l'accès aux choix tactiques.
- ▶ OE : « Faire vivre le ballon et soutenir pour avancer dans les espaces libres ».
- ▶ FDPS: LE CEINTURER + 2 SECONDES. L'action défensive n'est pas une fin, c'est un début: le ballon doit vivre. Incitation à la prise d'information et de décision au moment même du combat.
- ▶ Le combat est limité et ciblé pour mieux l'apprendre. Ni placage, ni passage au sol, ni phase de conservation collective.
- ▶ Mixité sexuelle, physique, technique, socioculturelle facilitée

3. DES CONTENUS POUR TOU.TE.S

- ▶ Deux difficultés principales à dépasser en rugby, deux priorités autour de la motricité du buste :
 - ▶ 1. Donner derrière ou sur le côté alors que je cours vers l'avant et que le combat arrive face à moi.
Savoir clé : Tourner la tête et les épaules à droite et à gauche.
Passeport « vie du ballon ».
 - ▶ 2. Dépasser la surcharge affective causée par le combat.
Savoir clé : Engager l'épaule vers l'avant, acromion contre l'adversaire
+ Posture de force.
Passeport combat.

4. DISPOSITIF ET FORME DE SCORE

- ▶ Tournoi triangulaire 3c3, 4c4 ou 5c5
- ▶ Jeu avec tous les lancements |c|: garantie de vivre l'expérience ceinturer / être ceinturé.e pour tout.e.s
- ▶ Terrain découpé en zones de progression
- ▶ 2 équipes jouent, 1 arbitre et observe.
- ▶ Arbitrage: Annoncer « ceinturé.e 1 », si « 2 », balle perdue.
- ▶ Observateurs: Avec des compteurs à clic. 1 BONUS (Zone conquise= 1pt, essai= 2pts), 1 MALUS (recul d'une zone= -1, perte de balle= -2)
- ▶ Résultat du match: Gagné ou perdu AVEC OU SANS BONUS OFFENSIF (BO= score positif). Plus d'avancées que de reculs= indicateur de compétence.

5. DES VOIES D'EMANCIPATION PERMISES

- ▶ Moins de combat et plus de jeu dans les espaces libres: prise de distance avec un jeu stéréotypé où l'accès aux intentions tactiques est aléatoire.
- ▶ Egalité des chances au départ favorisée:
Le recul du volume de combat permet de prendre de la distance avec certains déterminismes (physiques, cognitifs, socioculturels, sexuels) qui peuvent enfermer nos élèves.
- ▶ Le ciblage de l'activité sur un seul aspect du combat à la fois favorise de réels apprentissages techniques et sécuritaires autour de la position de force, passeport vers l'activité tactique en rugby et passeport pour les activités de combat.
- ▶ Le ciblage sur l'activité décisionnelle de l'élève en situation contrainte (temps réduit, charge affective) favorise de réels apprentissages tactiques.
- ▶ Les lancements Ici garantissent à chacun.e un accès à l'expérience authentique à vivre: ceinturer / être ceinturé.e et faire vivre le ballon.

6. UN CURSUS SCOLAIRE EN RUGBY

Objet d'Enseignement: Faire vivre le ballon et soutenir le porteur pour avancer dans les espaces libres.

► **ETAPE 1 : Toucher + 2 secondes.**

Liaison Primaire / collègue

► **ETAPE 2 : Ceinturer + 2 secondes .**

Contenus exigibles fin scolarité secondaire

► **ETAPE 3 : Contact + 2 secondes.**

Contenus visés selon les possibilités du contexte d'enseignement et les choix du projet EPS.

► **ETAPE 4 : Jeu complet avec lancements aménagés**

Contenus visés si contexte très favorable: temps d'apprentissage long, nombreuses séquences vécues en rugby.