

UN VRAI PROGRAMME D'EPS

Les propositions du SNEP-FSU 2019-2020



RUGBY

Attendus

Le rapport d'opposition est spécifique aux cibles du rugby.

Les joueurs ne peuvent défendre les 2 cibles (main et pied) qu'au niveau de la balle : il y a affrontement continu et mouvement continu,

- pour faire avancer la balle et marquer à la main ou au pied
- pour défendre sur le porteur (blocage) ou sur une balle libre jouée au pied.
- choisir son engagement physique et ses techniques dans le jeu en fonction des droits des joueurs de l'échelle des règles.

Savoirs, connaissances, compétences

Utilisation des règles : Les droits des joueurs construisent les techniques par rapport à la cible dans l'égalité des chances et la liberté de la balle pour faire vivre le jeu.

Noyau du règlement et des acquisitions (type 3)

Rapport d'opposition en faveur de A

rugby hand sans ligne de hors-jeu ou sans contact

A : MAIN ou PIED

course/ évitement/ 1c1 / passe avant et après ceinturage : vitesse et précision de passe

1c1 contrepied / débordement / changement d'appuis

2c1 enchaînement course/ passes : ouverture de l'éventail gestuel avant et après contact.

Liaison Pdb / Npdb Démarquage appui ou/ Soutien

D : Avancer, défense/ ceinturage sur pdb / garder l'intérieur et le contre pied. Ou défense sur balle libre

Développement du noyau du règlement (type 4)

Centre de gravité des règlements : rééquilibrage du RO.

La ligne de la balle définit les camps A et D (Hors jeu)

Ligne d'affrontement entre A et D / augmentation de l'engagement physique pour avancer ou défendre

A : MAIN ou PIED Course/ évitement/ 1c1 contre-pied / débordement

Course/ évitement /2c1 passe avant et après contact dans son camp

Liaison Pdb / Npdb Démarquage soutien ou démarquage sur la largeur

D : au niveau de la ligne de la balle et sur toute la largeur ceinturage/ placage ou défense sur la balle

Enveloppe générale du jeu collectif, du rapport d'opposition

Utilisation individuelle et collective de TOUS les droits des joueurs MAIN ou PIED en A et D,

Jeu d'évitement sans contact (type 1et2) ET

Jeu de contact d'affrontement type 5 et 6 (continuité/ conservation) pour garder la balle ou récupérer la balle debout ou au sol (pousser/ arracher)

Situations, activités, ressources, variables didactiques

3 types de situations qui se complètent

1c1

3c3= 1c1 et / OU 2c1

7c7 = enveloppe du jeu des alternatives et réalisations

Cible et largeur du terrain (2m par joueurs en moyenne)

Rapport espace/ temps restreint : densité plus

importante des joueurs qui facilite D et met en difficulté

A : vitesse de passe et/ ou affrontement

Rapport espace/temps augmenté : moins de densité, plus

difficile pour D et utilisation en A de largeur pour

démarquage.

Poids et taille de la balle

Effectif

En fonction des objectifs :

Plus le jeu se déroule en effectif réduit (1c1) plus les acquisitions techniques sont travaillées en relation avec les choix.

Plus le jeu se déroule en effectif total, plus les acquisitions sont centrées sur l'analyse tactique collective et ses repères.

Longueur du terrain

* Si on raccourcit le terrain :

- le jeu à la main et/ou le jeu au pied court sont valorisés.

- les cibles sont plus proches.

- les séquences de jeu sont plus courtes

Pour la défense on augmente l'intensité de

l'affrontement au niveau de la balle (1er rideau et

défense sur le porteur), on sollicite une efficacité

maximum pour stopper l'attaque et récupérer la balle.

Pour l'attaque, l'objectif est de marquer souvent à la

main et au pied, rapidement.

Lancement du jeu (complément de la largeur).

A et D proches : rapport espace/ temps restreint, qui

facilite D et met en difficulté A : vitesse de passe et/ ou

affrontement, et inversement.

Repères de progressivité

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

Etape 1 : Jeu et rapport d'opposition à faire basculer en faveur de l'attaque avec les droits des joueurs : noyau central règlement type 3 rugby hand ball sans hors-jeu.

Etape 2 : Rééquilibrer le jeu, le rapport d'opposition avec les droits de la défense MISE EN PLACE DE LA LIGNE DE HORS JEU : augmentation de l'engagement physique pour la liberté de la balle (développement du noyau du règlement).

Etape 3 : Vie rapide du jeu équilibré A et D utilisation du référentiel commun règlementaire (tous les droits des joueurs) et tactique choix explicites et réalisations techniques et physiques de plus en plus stabilisées avec l'enveloppe générale du jeu, du rapport d'opposition (jeu de vitesse de passe et d'évitement type 1 et 2 ou jeu de défi physique et d'affrontement type 5 et 6).

Les 3 plans de jeu sont utilisés en permanence dans les 3 niveaux de jeu.