

## Repères pour l'élaboration d'un projet d'apprentissage en Jeu Sportif Collectif référé au Rugby

### 1- Définition :

- deux équipes qui s'affrontent dans un espace limité par la place du ballon sur l'axe du terrain
- deux cibles opposées représentées par des espaces horizontaux au sol

Les deux équipes constamment en interaction essaient de marquer dans la cible de l'équipe adverse, en défendant la leur. Pour ce faire, elles doivent s'approprier le ballon.

Ce sont ces rapports d'opposition collectifs dans l'unité contradictoire de l'attaque et de la défense qui représentent l'essence des sports collectifs et ici du rugby.

### 2- Caractéristiques des jeux collectifs :

Les règles constitutives ou fondamentales constituent ce qui caractérise chacun des Jeux Sportifs collectifs. Ce sont des règles en dessous desquelles on ne peut descendre sans dénaturer l'activité. Elles se fondent cependant toutes sur les mêmes conditions :

- conditions de l'opposition qui déterminent
  - o le nombre de joueurs dans chaque équipe
  - o la nature et les caractéristiques du terrain
  - o le temps consacré au jeu
- conditions de la marque qui définissent :
  - o points obtenus lorsque la cible est atteinte
  - o possibilités pour marquer
  - o nature de la cible
- conditions d'action sur les joueurs qui réglementent :
  - o les possibilités de contact ou non
  - o les conditions d'opposition et de coopération entre les joueurs
- conditions d'action sur le ballon qui définissent :
  - o la nature de la manipulation du ballon (porté, tenu, non tenu...)
  - o les possibilités d'agir en attaque ou en défense

### 3- Règles constitutives du Rugby :

- *le jeu oppose deux équipes en nombre égal sur un temps de jeu limité*
- *l'espace est limité pour chaque équipe par la ligne imaginaire perpendiculaire à l'axe de jeu représentée par la place du ballon sur le terrain. On ne peut pas jouer devant le ballon.*
- *les points sont marqués lorsqu'un joueur pose le ballon dans la cible adverse.*
- *le contact sur le porteur de balle est autorisé sur l'ensemble du corps au-dessous de la ligne des épaules dans un rapport de préhension. Les coups et les brutalités sont interdits.*
- *le ballon, de forme ovale, pour limiter le jeu au pied, peut être tenu ou porté lors des déplacements du porteur. Il peut être échangé avec un joueur qui se trouve dans la limite de la ligne du ballon*

NB : pour l'intérêt du jeu, la règle de l'en-avant pourra être introduite progressivement, car difficile à percevoir, lorsque les joueurs finissent par marquer trop facilement . On se retrouverait alors sur la référence à un sport de démarquage.

Ces règles constitutives sont à différencier du *règlement de jeu* qui évolue historiquement avec l'évolution des techniques et des stratégies ( exemple du porté en touche ), et du *code d'arbitrage* qui définit l'esprit dans lequel les arbitres jugent les actions de jeu.

### 4- Enjeux de l'enseignement en milieu scolaire :

- être autonome et responsable de ses choix et décisions d'action au sein d'un rapport d'opposition collectif :
  - **compétences motrices :**
    - développer, maîtriser, réguler et enchaîner des savoirs-faire moteurs diversifiés dans un contexte d'incertitude et de communication et d'informations
    - développer et moduler son énergie pour répondre et agir dans les situations pour rester efficace jusqu'à la fin du jeu
  - **compétences méthodologiques :**
    - inscrire son action individuelle dans le cadre d'un projet collectif
    - élaborer, évaluer et mettre en œuvre un projet collectif
    - formuler des règles d'action
    - analyser des situations complexes et/ou caractéristiques et agir en conséquence
  - **compétences d'attitude :**
    - passer d'un groupe d'individu à une équipe : d'un rapport personnel au ballon, à la cible, au copain à une relation rationalisée par l'analyse des situations partenaires adversaires
    - respecter le règlement et les autres

- assurer des rôles sociaux : arbitrage, organisation, marque, observation...

### **5- Les paliers comportementaux en rugby :**

Les paliers adaptatifs correspondent, dans l'évolution du joueur, à des comportements observables qui caractérisent des modes d'organisations dominants issus des relations que le sujet établit entre ses trois systèmes : informationnel, bioénergétique et locomoteur.

Le passage d'un palier à un autre nécessite une modification de ces modes d'organisation, ce qui implique de résoudre des problèmes propres à chacun d'entre eux.

Ainsi, la progression des élèves correspond, pour chaque palier, à la résolution de problèmes particuliers introduits dans des situations que nous appelons situations de pratiques scolaires. A chaque palier peut être associé une ou plusieurs situations.

#### **Palier 1 :**

##### Constat comportemental :

Chaque joueur cherche à s'approprier le ballon. La notion d'équipe n'existe pas : indifférenciation partenaire/adversaire, attaque/défense. Le but du jeu n'est pas toujours perçu, même en tant que porteur de ballon (PB). Les joueurs sont en paquet (grappe) autour du PB. Les contacts sont souvent manuels.

#### **Le joueur est organisé par la possession du ballon**

#### **Palier 2 :**

##### Constat comportemental :

Le but du jeu est compris, les règles fondamentales sont identifiées. Tout le groupe, attaquants/défenseurs se déplace à proximité du PB (comète). Le jeu s'effectue souvent par contournement des adversaires, dans les espaces libres. Les non PB sont « en attente ».

#### **Le joueur est organisé par l'attaque individuelle de la cible**

#### **Palier 3 :**

##### Constat comportemental :

Le jeu est une succession d'actions, soit pour faire progresser le PB, soit pour progresser dans les espaces libres. Le soutien est occasionnel et peu intentionnel. Pas d'anticipation sur le démarquage latéral. Les relations sont prioritairement duelles dans un espace proche. Les rôles d'attaquants/défenseurs sont bien différenciés.

#### **Le joueur est organisé par la conservation collective du ballon**

## **Palier 4 :**

### **Constat comportemental :**

La progression vers la cible est plus rapide et continue, dans une alternance du jeu groupé et du jeu déployé. Le démarquage latéral anticipe sur les espaces libres (couloirs directs). La progression du PB est organisée par une poussée collective des partenaires dans un rapport de force raisonné en vue de la continuité. Les choix tactiques s'effectuent à l'approche de la cible ou les solutions sont difficiles à trouver. Gagner du terrain se fait dans un souci de conservation du ballon.

**Le joueur est organisé par la progression collective du ballon vers la cible**

## **6- Pour passer d'un palier à l'autre**

### ***Pour passer du palier 1 au palier 2***

#### **Problème à résoudre :**

Se situer dans l'espace collectif

#### **Rupture à effectuer :**

Se déplacer en fonction du but du jeu, dans l'espace limité par le PB  
se percevoir comme porteur potentiel

#### **Thème des situations proposées :**

Aller vers la cible qui doit organiser les actions

#### **Contenus d'enseignement :**

Pour le PB : mettre en relation son déplacement, la cible et l'ensemble des autres joueurs.

Pour les non PB: reconnaître les espaces et les moments favorables pour devenir ou aider la progression du porteur.

Pour les défenseurs : reconnaître les moments favorables pour récupérer le ballon.

### ***Pour passer du palier 2 au palier 3***

#### **Problème à résoudre :**

Intégrer ses partenaires pour assurer la progression collective  
Etablir un rapport de force en fonction de la défense

#### **Rupture à effectuer :**

Abandonner la prise de décision et l'action individuelle  
Prendre des informations multiples

#### **Thème des situations proposées :**

Aller vers la cible en poussée collective du PB

Contenus d'enseignement :

Mettre en relation sa position et/ou celle du PB dans l'espace de jeu par rapport à la cible, aux défenseurs

Apprécier le rapport de force de la défense et agir en conséquence pour aider à la poussée ou pour devenir porteur éventuel

Apprécier sa position pour recevoir éventuellement le ballon

***Pour passer du palier 3 au palier 4***

Problème à résoudre :

Intégrer en action ses partenaires et les adversaires en fonction de son projet (articuler et anticiper : progression collective, déplacement et remplacement, échanges)

Rupture à effectuer :

Anticiper pendant l'action

Thème des situations proposées :

Se déplacer et se replacer en tant que non PB en vue soit d'une progression collective soit en jeu déployé en cherchant à assurer la continuité et la rapidité.

Contenus d'enseignement :

Mettre en relation : les espaces proches et lointains, sa situation par rapport aux espaces libres ou au PB.

Apprécier les situations de progression soit en jeu groupé ou soit déployé

Anticiper sur les adversaires soit dans le rapport de force, soit en vitesse d'exécution, soit sur la possession de l'espace

Percevoir les situations favorables.