

« LE RUGBY À L'ÉCOLE »

Cycle 2 (CP – CE1 – CE2)

Champs d'apprentissage 4 : Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel (Prog. EPS)

(on privilégiera le plus souvent les situations d'apprentissage en surnombre offensif)

Progresser seul ou à plusieurs par la passe ou la course

Gagner du terrain ballon en main pour faire avancer son équipe

Connaître les 5 règles fondamentales

Faire obstacle avec son corps pour protéger le ballon

Connaître les droits et devoirs du joueur pour jouer en sécurité

Différencier jouer avec (partenaire) et jouer contre (adversaire)

Se positionner en soutien d'un partenaire (dans le dos)

Se placer entre l'adversaire et son en-but à défendre

Différencier jouer en coopération et en opposition

Se situer par rapport au porteur de balle pour être en jeu

AFC1 / S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu.

CG1 / Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer avec son corps

D1 / Des langages pour penser et communiquer

AFC4/ Reconnaître ses partenaires et ses adversaires.

CG3 / Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités

D3 / La formation de la personne et du citoyen

CG2 / S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre

D2 / Les méthodes et outils pour apprendre

AFC2/ Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples.

CG5 / S'approprier une culture physique sportive pour construire progressivement un regard lucide sur le monde contemporain

D5 / Les représentations du monde et l'activité humaine

AFC3/ Connaître le but du jeu.

Bloquer un adversaire en s'opposant physiquement

Courir vite et faire une passe précise

Donner et recevoir un ballon en courant

Esquiver un adversaire pour éviter de se faire bloquer

Contrôler sa vitesse de course pour jouer en sécurité

Marquer en aplatisant le ballon dans l'en-but

Bloquer un adversaire en le plaquant ou en le touchant de manière sécuritaire

Jouer collectivement en cherchant un partenaire avant d'être bloqué

Connaître les limites du terrain et les zones d'en-but



RUGBY en Cycle 2 : L'identité du C.A. 4

Les observables comme témoins des compétences des élèves : la C.A.R.P.E

Attaque

Courir

Cette observable témoigne de l'acceptation des élèves à s'inscrire dans un **jeu de grand terrain**.

Courir

Avancer

Cette compétence témoigne de la capacité des élèves à s'inscrire dans un **jeu d'affrontement**.

Avancer

Se **R**eplacer

Ce comportement montre la compréhension par les élèves, des **règles fondamentales** du jeu (Hors Jeu / Droits et Devoirs).

Respecter

Défense

Passer

Cette observable montre la capacité des élèves à **accepter** la coopération et l'opposition dans le jeu.

Presser

Esquiver

Cette compétence témoigne de l'attitude des élève à chercher à exploiter ou combler des **espaces libres**, seul ou à plusieurs.

Entraide