

<https://eps-42.enseigne.ac-lyon.fr/spip/spip.php?article71>



RUGBY Cycles 2 et 3

- Les modules -

Date de mise en ligne : mardi 3 novembre 2015

Copyright © EPS 42 - Tous droits réservés

COMPETENCE ATTENDUE :

Dans un jeu collectif de contacts et d'évitements avec deux équipes à effectif réduit sur un espace défini, coopérer avec ses partenaires pour s'opposer collectivement, attaquer pour atteindre la zone d'en-but ou défendre pour récupérer le ballon, en respectant des règles de jeu pour rechercher le gain du match en marquant plus de points que son adversaire.

ENJEUX :

Enjeux de mixité : Faire jouer filles et garçons ensemble dans toutes les situations. Inciter les élèves, à vivre un rapport d'opposition comprenant des contacts (adversaires partenaires et sol), à le maîtriser, dans une logique d'activité qui consiste à jouer pour gagner. Enjeux scolaires : Valoriser la réussite et le progrès de l'élève plutôt que le gain du match. Enjeux psychomoteurs : Contrôler ses émotions et ses gestes dans l'intensité des contacts, réagir rapidement et lucidement pour prendre des décisions. Se situer et s'orienter dans l'espace : identifier les cibles, les limites, les adversaires et les partenaires. Enjeux socio-relationnels : Gérer sa sécurité et celle des autres : contrôler son agressivité, connaître et respecter les règles Oser s'engager dans des situations d'épreuves Acquérir un savoir être collectif qui associe des savoirs faire individuels. Enjeux éthiques et moraux : Faire vivre les notions d'entraide et de solidarité : soutenir l'action de ses partenaires. Intégrer la règle et les décisions de l'arbitre, respecter l'adversaire en tant que joueur.

PRESENTATION DE L'ACTIVITE :

Les 4 séances d'entrées sont des pré requis incontournables pour obtenir les conditions de sécurité indispensables à la mise en œuvre de l'activité rugby. La sécurité restera un apprentissage permanent lors des séances suivantes.