

INTENTION – JUSTIFICATION
INTENTION - CONCEPTS
PLAN DE COURS
PLAN DE COMPÉTENCES
PLAN DE LA PRISE DE DÉCISION TACTIQUE

Exemple de Plan de travail d'EPS
pour collège, 6ème. Veuillez l'adapter
pour d'autres étapes et à
d'autres âges.

CARACTÉRISTIQUES

Intention – justification

Séquence : connaissances préalables et apprentissage ultérieur
Liens avec d'autres matières, compétences pour les mathématiques
Liens avec le programme scolaire pertinent

Intention – concepts

Quelles connaissances seront acquises
(Connaître | Appliquer | Élargir)
Langage spécifique au sujet
Opportunité d'évaluer : Questions / Réponses (avec exemples)

Plan de cours

Titre de la leçon, défi d'apprentissage, niveau plus élevé du défi, suggestions d'activité

Plan de compétences

Séquence : Préparation, exécution, suivi/récupération
Niveau attendu, défi, priorité de support
Étapes de l'amélioration

Plan de la prise de décision tactique

Séquence : Préparation, exécution, suivi/récupération
Niveau attendu, défi, priorité de support
Étapes de l'amélioration

Dans ce module, les élèves apprennent à utiliser les principes de base de l'attaque et de la défense pour planifier la stratégie et la tactique du Rugby T1. Les élèves s'efforceront d'améliorer la qualité de leurs compétences dans le but de déjouer leurs adversaires.

Dans toutes les activités de jeu, les élèves réfléchissent à la manière d'utiliser les compétences, les stratégies et les tactiques pour déjouer l'adversaire.

Enchaînement - sur quelles connaissances préalables ce sujet s'appuie-t-il ?	Enchaînement - à quel apprentissage ultérieur ce sujet contribue-t-il ?
<p>À partir d'autres sports - Les principes d'attaque et de défense</p> <p>À partir d'autres sports - Comment respecter les règles et les valeurs</p> <p>Travailler en groupe pour planifier la manière de gagner un match</p> <p>Connaître la différence entre l'attaque et la défense</p>	<p>Rugby T1 5ème</p> <p>Jeux d'invasion - Attaque et défense</p>
Liens avec d'autres matières dans le programme scolaire	Compétences pour les mathématiques
<p>Alphabétisation : mots clés (voir concepts)</p> <p>Éducation personnelle, sociale, de la santé et économique : discipline</p>	<p>Marquer, surcharges</p>
Enlaces a las intenciones Clave del currículo nacional de la etapa 3	Intenciones específicas de T1 Rugby
<ul style="list-style-type: none"> ● Devenir plus compétent, confiant et expert dans leurs techniques, et les appliquer au Rugby T1. ● Comprendre ce qui rend une performance efficace et comment appliquer ces principes à son propre travail et à celui des autres. ● Développer la confiance et l'intérêt nécessaires pour s'impliquer dans l'exercice, le sport et les activités extra-scolaires et plus tard dans la vie, et comprendre et appliquer les bénéfices à long terme de l'activité physique pour la santé. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Utiliser la passe, la réception et l'évitement pour déjouer les défenseurs. ● Comprendre comment marquer des essais, exercer une pression pour marquer des essais et empêcher les autres équipes de marquer des essais. ● Créer des liens avec les clubs locaux.

Lien avec le programme scolaire, ce qu'il faut enseigner aux élèves
<ul style="list-style-type: none"> ● Utiliser un éventail de tactiques et de stratégies pour vaincre des adversaires en compétition directe dans le cadre de jeux d'équipe et de jeux individuels. ● Participer à des activités de plein air et d'aventure qui présentent des défis intellectuels et physiques et être encouragé à travailler en équipe, en s'appuyant sur la confiance et en développant des compétences pour résoudre des problèmes, que ce soit individuellement ou en groupe. ● Analyser ses performances par rapport aux précédentes et montrer une amélioration pour atteindre son meilleur niveau personnel. ● Participer à des sports de compétition et à des activités extra-scolaires au travers de liens avec la communauté ou un club sportif.
Enseignement spécifique au Rugby T1
<ul style="list-style-type: none"> ● Utiliser les jeux d'entraînement et les tournois pour tester les compétences développées pendant les cours. ● Jouer en équipe lors de matchs d'entraînement et de tournois. ● Réfléchir aux jeux avant le début de l'entraînement, sur la base des critères d'évaluation du programme.

Quelles connaissances les élèves vont-ils acquérir et quelles compétences vont-ils développer grâce à ce sujet ?		Quel langage spécifique à la matière sera utilisé et développé dans ce thème ?
Savoir	<p>Comment passer Comment attraper Comment éviter Comment soutenir ses coéquipiers en attaque et en défense ? Comment s'organiser en attaque et en défense Comment travailler avec d'autres pour choisir et mettre en pratique des tactiques d'attaque et de défense ?</p>	<p>Passe Marquer un essai Ne peut pas passer le ballon Plaquage-touché Évitement Botter Hors-jeu</p>
Appliquer	<p>Choisir la passe et l'évitement pour mettre la pression et marquer des essais Choisir des tactiques simples pour marquer des essais Choisir des tactiques simples pour défendre</p>	<p>Tactiques : Attaque, défense, territoire Taper et passer Pénalité Mêlée</p>
Élargir	<p>Choisir des mouvements pour marquer des essais Utiliser les compétences avec aisance Planifier des tactiques Jouer un rôle de leader dans les formations et les jeux Réflexion sur les matchs</p>	<p>En jeu Zone post-plaquage En avant Interceptor Alignement</p>

Séances de questions-réponses pour comprendre les règles et les tactiques
 Évaluation formative : critères de performance pendant la formation
 Évaluation sommative : performance en match

Exemples Questions / Réponses

Question	Bien	Excellent	Bon début
Dans quelle direction peux-tu passer le ballon ?	Vers l'arrière.	Pas vers l'avant en direction de la ligne de but	Quand plaqué-touché
Qu'est-ce qu'un plaquage-touché ?	Le porteur du ballon est touché par un défenseur	Le porteur du ballon est touché au-dessous des épaules, mais non de manière agressive.	Contact avec le porteur du ballon
Que se passe-t-il si le ballon tombe ?	S'il avance vers leur ligne de but, nous nous arrêtons et nous reprenons par une mêlée, sinon le jeu continue.	Si l'équipe non attaquante récupère le ballon, elle peut jouer. Sinon, c'est une mêlée.	C'est une mêlée.
Comment se positionner pour marquer un essai en équipe ?	En se répartissant sur le terrain.	En cherchant où les défenseurs sont moins nombreux ou plus lents et amenant le ballon à cet endroit.	En se rapprochant du porteur du ballon (penser individuellement plutôt qu'en équipe).

Titre de la leçon	Défi d'apprentissage	Niveau plus élevé du défi	Activités suggérées et ressources
Marquer des essais	<i>Connaissance préalable : Marquer un essai, être plaqué-touché Avancer pour marquer des essais, en utilisant des techniques d'évitement Arrêter Avancer</i>	Se connecter en tant que défenseur pour arrêter les essais Mouvements fluides pour éviter d'être touché	Foulard en loques Marquer des essais Bulletball
Passe : Jeu à la main	<i>CP : Passe si plaqué-touché Passer le ballon si n'avance pas</i>	Passer le ballon avant d'être plaqué-touché	Course aux passes Passer et courir Bulletball supérieur
En jeu : Post plaquage	<i>CP : Ne peut pas toucher à moins d'être en jeu Former un plaquage passe courte S'organiser en défense après une passe courte</i>	Comment jouer à partir d'une passe courte Comment mettre la pression sur le premier receveur à partir d'une passe courte	En jeu Arracher et passer Rugby T1 moins 2
Jeu arrêté : Mêlée / alignement	<i>CP : Reprise du jeu après une faute Mettre en place une mêlée et un alignement Jouer à partir d'une mêlée et d'un alignement</i>	Comment jouer à partir de jeu arrêté	Jeu en mêlée Jeu en alignement Rugby T1 moins 1
Jeu au pied : Réorganiser	<i>CP : Frapper un ballon pour se rapprocher du but Comment botter et comment poursuivre le coup de pied Comment rattraper et renvoyer un coup de pied</i>	Comment gérer le territoire	Sauvons le monde Poursuite au pied Rugby T1
Marquer : Attaque et défense	<i>CP : Marquer un essai, soutenir un porteur de ballon Utiliser les six plaquages-touchés pour faire pression et marquer des points</i>	Comment créer ou défendre les chevauchements	Attaque Défense T1 Rugby (scénarios)

PASSER

La compétence	La séquence	Niveau attendu	Défi	Priorité de support
Les bases de la passe	Préparation	Regarder la cible Les deux mains sur le ballon Charger sur la hanche	Courir avec les hanches face au terrain	Deux mains au milieu du ballon Regarder la cible
	Exécution	Pousser le ballon depuis la hanche la plus éloignée (la plus éloignée de destinataire) Vers le destinataire 1m à 5m	Passer plus loin Passe à un joueur pour qu'il s'élançe	Action de passe en forme de sourire
	Suivi/récupération	Finir avec les mains vers la cible Courir pour soutenir le destinataire	Passe lobée	Finir avec les mains vers la cible

LES ÉTAPES DE L'AMÉLIORATION DES COMPÉTENCES EN MATIÈRE DE PASSE

Passé de base → passe à partir d'une passe courte (RAP) → passe à un joueur en mouvement → passe avant le plaquage-touché → passe tactique (à un joueur en meilleure position pour aller de l'avant)

PLAN DE LA DÉCISION TACTIQUE

La tactique	La séquence	Niveau attendu	Défi	Priorité de support
Attaque Avancer pour marquer un essai	Préparation	Rechercher un espace	Communiquer les opportunités	Se positionner pour l'attaque
	Exécution	Courir vers l'espace Passer le ballon vers l'espace	S'occuper des défenseurs	Passer avant un touché
	Suivi/récupération	Soutenir le porteur du ballon	Se préparer pour la phase suivante	Assurer le suivi de la passe

AVANCER POUR MARQUER - ÉTAPES DES PROGRÈS

Courir vers l'espace → passer à un coéquipier → identifier l'espace → passer vers l'espace → demander une passe vers l'espace → accélérer dans l'espace → créer de l'espace (s'occuper des défenseurs) → enchaîner les passes vers l'espace → déjouer l'adversaire avec des lignes de course.

La tactique	La séquence	Niveau attendu	Défi	Priorité de support
Defensa Negar tiempo y cerrar los espacios	Préparation	Refléter les attaquants	Communiquer les menaces	Qui marquez-vous ?
	Exécution	Courir vers l'avant en tant que ligne connectée	Vitesse d'avance	Qui allez-vous plaquer-toucher ?
	Suivi/récupération	Faire un touché, former un triangle de plaquage, se mettre en jeu	Repositionnement pour refléter l'attaque possible	Se mettre en jeu après un plaquage-touché

EMPÊCHER LE TEMPS ET FERMER L'ESPACE - ÉTAPES

Refléter l'attaquant → faire un plaquage-touché → avancer pour faire un plaquage-touché → avancer avec un coéquipier pour faire un plaquage-touché → communiquer les menaces → avancer rapidement avec un coéquipier → récupérer d'un plaquage-touché : triangle ou se mettre en jeu