

**BIENVENUE DANS CETTE RESSOURCE
PÉDAGOGIQUE COMPLÈTE POUR LE RUGBY T1.**

Si vous êtes enseignant en début de carrière (EDC) ou si vous êtes novice en matière de rugby, nous vous suggérons de commencer par:

- de Bulletball au Rugby T1, première page des **Fiches programmatiques Rugby T1** pour voir à quoi ressemblera un plan de six semaines
- Allez au Programme de cours T1 pour choisir le groupe d'âge que vous entraînez
- Sélectionnez les activités du programme dans les **Activités de Rugby T1**
- Ou utilisez simplement les **Plans pédagogiques Rugby T1 (6 leçons)**

Si vous êtes enseignant plus expérimenté(e) et que vous voulez introduire le rugby T1, essayez de commencer par:

- de Bulletball au Rugby T1, première page du **Fiches programmatiques Rugby T1** pour voir à quoi ressemblera un plan de six semaines
- Utilisez les **Programmes de cours T1**
- Si vous souhaitez modifier une activité mentionnée dans les **Activités de Rugby T1**, reportez-vous aux **Fiches programmatiques Rugby T1**.

Si vous dirigez un programme d'EPS et que vous voulez voir comment les ressources s'intègrent dans ce programme, commencez par là :

- Commencez par le **Plan de travail Rugby T1** pour le comparer à vos plans de travail
- Passez ensuite aux **Programme de cours T1** pour voir comment vous pouvez intégrer les activités dans votre programme d'éducation physique
- Reportez-vous aux **Fiches programmatiques Rugby T1** si vous voulez changer une activité pour une compétence



COMMENT UTILISER CHAQUE RESSOURCE

LETTRE DE PRÉSENTATION DE RUGBY T1 AUX ÉCOLES

Commencez ici si vous voulez une vue d'ensemble des principaux avantages qu'offre l'inclusion du Rugby T1 dans votre programme d'EPS.

Vous pouvez également copier et coller le contenu sur votre site Web ou votre matériel promotionnel pour susciter l'intérêt pour le programme.

PLANS PÉDAGOGIQUES RUGBY T1 (6 LEÇONS)

Voici six plans de cours séquentiels basés sur environ 45 minutes d'activité pour aider à initier les joueurs de, disons, 6ème ou 5ème au Rugby T1. En commençant par la façon de marquer des points dans le jeu et en introduisant des éléments tels que le triangle de plaquage et la version Rugby T1 des mêlées, ces plans équilibrent les activités et les jeux pour fournir un cadre de cours.

Cette ressource fonctionne bien avec les **Programmes de cours de Rugby T1**, qui montrent comment vous pouvez introduire un programme de six semaines pour des joueurs de différents groupes d'âge.

Les horaires sont donnés à titre indicatif. Ils supposent que vous commencez par un échauffement physique, peut-être avec un jeu comme « Embourbé ».

En fonction de la confiance des joueurs et des membres du personnel, vous pouvez utiliser les **Fiches programmatiques Rugby T1** pour intervertir des activités. Par exemple, vous pouvez décider d'échanger une activité « Application » ou « Défi » plus avancée avec une activité « Apprendre » si le groupe a besoin de plus de soutien.

Les plans pédagogiques contiennent des activités qui fournissent des explications plus détaillées sur les 30 activités.

Notez que le jeu au pied, les mêlées de Rugby T1 et les alignements de Rugby T1 sont autorisés à tout âge, mais l'enseignant ne voudra peut-être pas les introduire dans un bloc d'apprentissage pour les nouveaux joueurs.



PROGRAMMES DE COURS DE RUGBY T1

Utilisez ces plans pour les adapter à la tranche d'âge et au niveau d'expérience des joueurs.

Encore une fois, vous pouvez changer les activités pour chaque compétence en vous basant sur les Fiches programmatiques, et avec les jeunes joueurs, ajoutez les mêlées et les alignements de rugby T1 plus tôt dans leur parcours si vous en avez le temps.

FICHES PROGRAMMATIQUES RUGBY T1

Cette ressource innovante montre comment une compétence :

- S'inscrit dans le jeu
- Se construit de la préparation à l'exécution et à la récupération
- Se développe grâce à des activités d'apprentissage, d'application et de défi

Utilisez ces Fiches pour sélectionner les activités en fonction des progrès de vos joueurs, ou pour savoir ce qu'il faut intervertir dans les Programmes de cours de Rugby T1 pour vos joueurs.

FICHES PÉDAGOGIQUES RUGBY T1

Cette ressource vise à soutenir les leçons d'EPS dans le cadre de l'organisation du programme scolaire de l'élève.

PLAN DE TRAVAIL D'EPS RUGBY T1 (EXEMPLE KS3 - COLLÈGE)

Il s'agit d'un document de support pour les responsables de l'EPS afin de les aider à intégrer le Rugby T1 dans leur programme. Il est basé sur les meilleures pratiques des plans de travail.

FICHES D'ÉVALUATION RUGBY T1

Si une classe a besoin d'être évaluée, ces fiches fourniront les détails nécessaires pour observer et enregistrer les progrès des élèves.

ACTIVITÉS RUGBY T1 (30 ACTIVITÉS)

Réparties en sept domaines, voici 30 façons d'aider à développer les compétences et la compréhension du Rugby T1.

Le nom de l'activité est donné à titre de référence. Nous attendons des enseignants qu'ils changent les noms pour les adapter à leurs groupes!

Les activités sont classées dans les catégories suivantes :

- Apprendre: Introduire et développer une compétence
- Appliquer: Intégrer la compétence dans des situations plus ludiques
- Défi: Ajouter des couches supplémentaires à la compétence

Il s'agit d'un mélange d'activités où les joueurs ont de nombreuses occasions d'apprendre, de répéter et de renforcer une compétence, de jeux avec un élément compétitif pour développer la compétence, et de scénarios où les joueurs verront un transfert d'irectement dans un match de Rugby T1.

Chaque activité se concentre sur une compétence clé avec les éléments de préparation, d'exécution et de récupération décrits.

La compétence dans l'activité est ensuite associée à la façon dont elle permet à un ou des joueurs de réussir en attaque ou en défense.

Le corps principal de l'activité comporte deux ou trois images décrivant la mise en place et le mouvement. Les dimensions des terrains sont données à titre indicatif et doivent être adaptées aux compétences et à l'âge des joueurs.

La description du déroulement de l'activité est suivie de moyens d'en augmenter ou d'en réduire la complexité.

Des idées sont proposées pour diviser les groupes et pour donner aux joueurs/élèves la possibilité de diriger une partie ou la totalité de l'activité.

Enfin, des liens vers des activités similaires sont proposés.



MATCH DE RUGBY T1

Les séances doivent se terminer par un match qui ressemble au Rugby T1. En fonction du stade de développement du groupe, vous pouvez utiliser des versions légèrement modifiées, qui peuvent ne pas comporter tous les éléments parce qu'ils n'ont pas été abordés.

Bulletball et Bulletball supérieur sont des jeux rapides à mettre en place qui aident les joueurs à se familiariser avec le Rugby T1.

Il existe trois autres versions de Rugby T1 qui visent à relever différents défis.

Quelques suggestions d'adaptation des règles sont incluses. Les entraîneurs plus expérimentés, peut-être avec des groupes plus expérimentés, ajouteront les leurs.

COMPÉTENCES DU RUGBY T1

En utilisant la décomposition de l'exécution d'une compétence, comprendre les aspects moteurs techniques d'une compétence.

Tous les joueurs trouveront leurs propres solutions pour réaliser une compétence. Cependant, ces décompositions fournissent un modèle aux enseignants pour les aider à

- Comprendre les bonnes pratiques,
- Donner des éléments pour féliciter,
- Permettre l'échafaudage des compétences,
- Fournir des points pour l'évaluation.

L'idéal est d'utiliser un langage non technique, voire des métaphores.

CONSEILS POUR LES ARBITRES DE RUGBY T1

Voici un guide rapide pour aider les arbitres à lancer rapidement des matchs de Rugby T1.