

Compétences visées	Horaires	Contenus / programme	Moyens et outils pédagogiques	Documents supports
Informer sur les modalités de la formation	03:00	Présentation des contenus, formalités administratives, présentation des modalités de certification	Documents présentant les différents BF. Moment informel.	Présentation des contenus, formalités administratives, présentation des modalités de certification
Etre capable de garantir l'esprit sportif.	01:00	Ethique et comportements de l'éducateur (charte de l'éducateur), la responsabilité de l'éducateur, L'évolution du comportement des joueurs et les valeurs du rugby.	Débat à partir d'observations de vidéos (vidéos d'éducateur sur le bord du terrain+vidéos jeunesse et sports sur la maltraitance), puis présentation de la charte de l'éducateur. Intervention d'un personnel DRJSCS sur la responsabilité de l'éducateur (transport, vestiaires...).	Charte de l'éducateur
Etre capable d'arbitrer	00:05	Evaluer le niveau de connaissances des stagiaires sur les règles du jeu	Chaque stagiaire remplit le Quizz 1 : règle 11 FFR (hors-jeu et en jeu dans le jeu courant). Le quizz est corrigé à la fin de la séance. Les stagiaires auront eu au préalable les règles du jeu FFR ainsi que le rugby digest et auront été missionnés sur la connaissance de la règle 11 (hors jeu et en jeu dans le jeu courant) et des règles fondamentales.	Règles du jeu FFR + rugby digest
Etre capable de s'auto-évaluer	01:00	Confronter la représentation des stagiaires et les compétences attendues.	Groupe de discussion : Les stagiaires, répartis par groupe de 3, réfléchissent à la question suivante : « qu'est-ce qu'un bon éducateur ? ». Chaque groupe a 6 minutes pour dégager 6 compétences, formalisées sur une affiche. Les stagiaires prennent connaissance de l'ensemble des affiches et le formateur fait ressortir les compétences attendues. Chaque stagiaire est ensuite invité à s'évaluer pour chacune des compétences retenues.	?
Etre capable de caractériser le jeu	02:00	Permettre aux stagiaires de structurer leur observation, et pouvoir caractériser le jeu des moins de 13 ans (en fin de saison)	Jeu de rôle "Pierre Salviac": un stagiaire commente une séquence vidéo (d'environ 1 minute, de m13 ou m15 (niveau 3)), un autre joue le rôle du secrétaire et note les choses importantes. Ce jeu de rôle est fait 3 fois avec des stagiaires différents à chaque fois. Les secrétaires exposent ensuite leurs écrits et le formateur se servira des retours pour définir le jeu de rugby : logique interne, principes fondamentaux, les règles fondamentales, les phases et formes de jeu. Les exposés des secrétaires sont débattus en grand groupe. Une synthèse finale fera ressortir les caractéristiques du niveau de jeu observé à la vidéo.	Plan de formation du joueur (Tomes 1 et 2)
Groupe mercredi matin				

Compétences visées	Horaires	Contenus / programme	Moyens et outils pédagogiques	Documents supports
Etre capable d'identifier les niveaux de jeu	01:30	Faire ressortir les comportements observables du niveau 1 et faire émerger des pistes de travail de ce niveau.	1 ^{ère} observation de vidéos de joueurs de niveau 1, puis réflexion individuelle à la question : Quels sont les comportements observables individuels et collectifs ? Chaque éducateur dispose de 4 post-it et de 4 minutes pour formaliser ses réponses (1 comportement par post-it), il vient ensuite les coller au tableau : le formateur relit les post-it et les classe de manière à faire ressortir les ressources du joueur. Apport sur les ressources du joueur. 2 ^{ème} observation: chaque éducateur cherche à trouver le problème prioritaire que rencontrent les joueurs sur la vidéo : 3 minutes maximum pour afficher sa réponse sur un post-it. Retour en plénier. Le formateur classe les réponses et fait ressortir les problèmes du niveau 1. Apport théorique formateur sur la résolution des problèmes affectifs.	Vidéo comportements observables U9 Plan de formation du joueur (Tome 1 et Tome 2)
		Présenter les objectifs de travail sur le niveau 1	Le formateur peut s'appuyer sur un diaporama pour étayer la synthèse des travaux précédents.	UF2 Diapo 34,35 ,36 & 37
Etre capable d'animer des situations de niveau 1	01:30	Présenter et faire vivre des situations références aux stagiaires. Montrer les priorités de l'animation de situations pédagogiques	<u>Mise en place sur le terrain</u> : le formateur propose et anime des situations de niveau 1, les stagiaires sont dans le rôle des joueurs : Echauffement : manipulation de ballon Situation 1: AVANCER Situation 2: RESOUDRE LES PROBLEMES AFFECTIFS. Le formateur questionne les stagiaires sur leur ressenti et fait ressortir les compétences d'animation principales : Missionnement des stagiaires pour les passages pédagogiques.	Présentation et démonstration de situations pédagogiques de niveau 1 par le formateur.
	04:00	Evaluer la compétence d'animations des stagiaires	<u>Mise en place sur le terrain</u> : les éducateurs animent les situations précédemment présentées, avec si possible un public support. L'intervention des éducateurs est filmée par le formateur : les images devront montrer les comportements des joueurs et ceux de l'éducateur (alterner les plans rapprochés sur l'éducateur et les plans larges sur éducateur-joueurs) <u>Débriefing en salle</u> : Il faut prévoir une pause de 10 minutes (retour critique des stagiaires entre eux, groupes de 4) pour que le formateur visionne et sélectionne les séquences. Questionnement aux éducateurs : - analyse de votre intervention (points positifs et points à améliorer)? - comment les joueurs ont-ils réagi? et retour sur les problèmes rencontrés en animation (gestion du temps, sécurité, types d'interventions, communication...) en s'appuyant sur les images vidéos.	Vidéo des stagiaires en situation d'animation des situations présentées par le formateur.

Compétences visées	Horaires	Contenus / programme	Moyens et outils pédagogiques	Documents supports
Etre capable d'identifier les niveaux de jeu	00:15	Synthétiser les caractéristiques du niveau 1	Réflexion individuelle des stagiaires et traitements du formateur à partir de la méthode méta plan (post-it):- Chaque éducateur dispose de 8 post-it sur lesquels il formalise 4 points clés du jeu (niveau 1) et 4 points clés du joueur de niveau 1- Remise des post-it au formateur- Lecture des post-it par le formateur et collage au tableau en les classant par points clés- Hiérarchisation des différents points ressortis si nécessaire	

Travail inter session : Revoir les documents UF2 diapo 34,35 ,36 ,37. Documents D2, D15. Demander à chaque éducateur d'animer les situations vécues : ces situations correspondent-elles aux besoins de tous leurs joueurs ? Documents ressources : les ressources du joueur et les niveaux de jeu. Demander aux éducateurs de se filmer en intervention en s'appuyant sur une situation parmi 2 proposées : une de niveau 1, une de niveau 2. Missionnement individuel de chaque éducateur en fonction de son profil. Leur demander de mesurer le temps d'activité réelle de leurs joueurs sur une séance.

OU

**on filme les éducateurs en situation avec un public (si bloc de 2 jours).
S'approprier la règle 11, et temps de jeu par catégorie et espaces de jeu.**

Compétences visées	Horaires	Contenus / programme	Moyens et outils pédagogiques	Documents supports
Etre capable d'arbitrer	00:05	Faire connaître les règles du jeu à XV et les règles spécifiques école de rugby	Chaque éducateur remplit un quizz de 5 questions sur les temps et les espaces de jeu. Le quizz est corrigé à la fin de la séance.	Règles du jeu FFR + rugby digest
Etre capable d'animer des situations	01:30	La séquence s'appuie sur les vidéos rapportées par les éducateurs : l'objectif pour le formateur est de définir les principes de la démarche pédagogique à partir des expériences et ressentis des stagiaires. Il est important de les faire verbaliser et de leur faire écrire leur point de vue.	Le formateur projette une séquence d'entraînement filmée pendant l'intersession ou bien une séquence filmée lors de la dernière session de formation : le formateur choisit les 5 premières minutes de chaque séquence (c'est-à-dire dès la prise en main du groupe). Avant le visionnage, l'éducateur concerné fait un retour sur son ressenti, en précisant le contexte de son intervention. Le formateur répartit les éducateurs par groupes de 4 : les groupes visionnent une première fois la séquence en observant l'éducateur puis une seconde fois en observant le public. Le formateur demande aux groupes : - en quoi l'éducateur a-t-il facilité la réussite des joueurs ? - de caractériser les comportements des joueurs (temps de passages, réussites, implication...). Chaque groupe écrit sa réponse sur une feuille de paper-board. Le formateur part des réponses pour répondre à la commande passée en faisant des apports sur les types d'intervention pédagogique, les comportements des joueurs, la mise en place de consignes, la prise en main du groupe, tout ce qui concerne la démarche pédagogique. Les groupes refont l'exercice avec 2 autres vidéos.	Vidéo apportée par un éducateur ou bien vidéo de la dernière session
Etre capable d'identifier les niveaux de jeu	02:00	Le formateur définit les comportements observables du niveau 2 à partir des vidéos et des commentaires produits par les stagiaires. .	Le formateur projette une situation d'entraînement de niveau 2. Les éducateurs sont toujours par groupe de 4. Le formateur leur demande de regarder s'il y a réussite ou échec de <u>tous</u> les joueurs ou bien d'une partie d'entre eux et de décrire les comportements observés. Chaque groupe a 4 minutes pour donner maximum 4 points clés. Les groupes écrivent leur réponse. A partir de là le formateur détermine en plénier les comportements observables individuels et collectifs de joueurs de niveau 2. Le formateur confronte ces vidéos aux vidéos spécifiques de niveau 2 et 3 (cf " vidéo comportements observables U11, U13 "). Retour en plénier. Discussion et précisions théoriques du formateur.	Vidéo d'une situation de niveau 2.
		Le formateur fait identifier les objectifs de travail du niveau 2.	Le formateur à partir du document UF2 Diapo 40, 41,42 ,43 & 45 et en interaction avec les stagiaires précise les objectifs spécifiques du niveau 2.	Document PP "UF2 Diapo 40, 41 ,42 ,43 & 45"

Compétences visées	Horaires	Contenus / programme	Moyens et outils pédagogiques	Documents supports
Etre capable d'animer et de conduire une situation	01:30	L'objectif est que les éducateurs s'approprient des situations en les réalisant et visualisent une démarche de référence (pédagogie du modèle).	Le formateur présente en salle puis va sur le terrain faire vivre aux éducateurs des situations de niveau 2. Les objectifs des situations sont : - améliorer la manipulation du ballon en mouvement (en échauffement). - COOPERER DANS L'AVANCEE,- S'ENGAGER DANS LES LUTTES (aspects affectifs et techniques). Le formateur doit faire évoluer les situations en jouant sur les lois de l'exercice et donner des précisions techniques.	Situations de niveau 2
	01:30	Le formateur joue sur les lois de l'exercice pour faire évoluer les situations de niveau 1 présentées lors de la session précédente. L'objectif est que les éducateurs s'approprient au travers de situations qu'ils vivent les moyens de les faire évoluer.	Le formateur reprend les situations de niveau 1 vécues dans la séance précédente et les fait évoluer (du niveau 1 vers le niveau 2). Les éducateurs vivent et commentent ces situations.	Situations de niveau 1
	00:40	Les éducateurs font la synthèse de la session Retour sur le quizz.	Chaque éducateur dispose d'un post-it sur lequel il écrit un mot ou une idée force. Tous les post-it sont affichés : le formateur choisit les post-it et demande à l'éducateur qui l'a écrit de détailler son choix. Le groupe échange sur les différentes interventions.	

Travail inter session : le formateur demande aux éducateurs de se filmer en intervention en mettant en oeuvre les situations de niveau 1 et 2 vécues lors de la session. Le formateur missionne individuellement chaque éducateur en fonction de son profil. Le formateur demande à chaque stagiaire de mesurer le temps d'activité réelle de leurs joueurs sur une séance. Il leur demande également de quantifier dans chaque situation qu'ils mettent en place le nombre de répétitions nécessaires à la réussite des joueurs.

OU

Le formateur filme les éducateurs en situation avec un public (si bloc de 2 jours) et s'appuiera sur ces images.

Le formateur demande aux stagiaires de s'approprier les règles suivantes : remises en jeu dans les catégories M9, M11 et M13, règles 10 et 15 du règlement IRB.

Compétences visées	Horaires	Contenus / programme	Moyens et outils pédagogiques	Documents supports
Etre capable d'arbitrer	00:05	Connaître les règles du jeu à XV et les règles spécifiques école de rugby	Chaque éducateur remplit un quizz de 10 questions sur les remises en jeu spécifiques école de rugby et les règles 10 et 15 du règlement IRB. Le quizz est corrigé à la fin de la séance.	
Etre capable d'animer et de conduire une situation. Etre capable de s'auto-évaluer.	01:30	Définir les principes de la démarche pédagogique à partir des expériences et ressentis des stagiaires. Le formateur doit préciser les points clés de l'animation. Il est important de faire verbaliser les stagiaires et de leur faire écrire leur point de vue.	Le formateur fait visionner une vidéo d'un éducateur volontaire : il demande à cet éducateur de commenter et d'expliquer devant tout le groupe ce qu'il fait ou veut faire. Le formateur fait des apports, demande des précisions à l'éducateur et confronte son point de vue avec le groupe. On réitère l'exercice avec 2 autres éducateurs.	Vidéo apportée par un éducateur ou bien vidéo de la dernière session
Etre capable d'identifier les niveaux de jeu	01:00	Définir les comportements observables du niveau 3 à partir des vidéos et des commentaires produits par les stagiaires. .	Le formateur projette des séquences de jeu de début de niveau 3. Les éducateurs sont répartis en groupes de 3 : chaque groupe a 4 minutes pour donner au maximum 2 comportements observables individuels ou collectifs clés de niveau 3 dans chaque ressource. Le formateur donne un document cadre (tableau avec les ressources du joueur). Chaque groupe écrit ses réponses. Retour en plénier avec le formateur. Le formateur utilise les réponses des stagiaires pour faire des apports théoriques ou donner des précisions.	
		Le formateur fait identifier les objectifs de travail du niveau 3. Le formateur fait un retour sur le quizz.	Le formateur à partir des documents et en interaction avec les stagiaires, précise les objectifs spécifiques du niveau 3.	

Compétences visées	Horaires	Contenus / programme	Moyens et outils pédagogiques	Documents supports
Etre capable d'animer et conduire une séance. Etre capable d'évaluer.	01:00	. L'objectif est que les éducateurs s'approprient des situations en les réalisant et visualisent une démarche de référence (pédagogie du modèle).	Le formateur présente en salle puis démontre sur le terrain des situations pédagogiques de niveau 2. Les éducateurs sont les cobayes. Les objectifs des situations sont : - manipulation du ballon en mouvement et sous pression (en échauffement). - UTILITE / BALLON / ESPACE,- PERCEPTION DES ESPACES LIBRES,- LA COMMUNICATION ENTRE JOUEURS, - LE JEU AU PIED,- LA TECHNIQUE DE CONSERVATION / CONTINUITE AU CONTACT. Le formateur doit faire évoluer les situations en jouant sur les lois de l'exercice et donner des précisions techniques.	Situations de niveau 3
Etre capable d'animer et conduire une séance. Etre capable d'évaluer.	01:00	Le formateur joue sur les lois de l'exercice pour faire évoluer des situations de niveau 1 et 2. L'objectif est que les éducateurs s'approprient au travers de situations qu'ils vivent les moyens de les faire évoluer.	Les éducateurs vivent et commentent des situations de niveau 1 et 2. Le formateur élabore des situations en rapport avec le niveau visé, les présente aux stagiaires et les met en place sur le terrain. Le formateur fait évoluer les situations en jouant sur les lois de l'exercice de façon à ce que leur niveau d'exigence augmente (niveau 1 vers niveau 2 et niveau 2 vers niveau 3).	
Etre capable d'animer et conduire une séance. Etre capable d'évaluer.	03:00	Intervention des éducateurs	Les stagiaires animent les situations vécues dans une école de rugby OU lors d' un CPS M13. Ils changent de rôle à chaque exercice. Les éducateurs sont répartis par groupes de 3 : un anime, l'autre régule, le dernier observe. A la fin de l'entraînement, ils doivent faire une synthèse de leur après-midi. Le formateur les filme. La journée se termine en précisant le travail intersession.	Prévoir de filmer

Le formateur demande aux groupes de 3 de faire la synthèse de leurs animations de l'après-midi (satisfactions et problèmes rencontrés). Chaque éducateur doit évaluer chacun de ses joueurs et son groupe. Chaque éducateur doit répondre à la question : comment gères-tu ton effectif pendant une journée de compétition ? Le formateur demande aux éducateurs de se faire filmer lors de briefings de préparation de match , de mi-temps et de fin de match.

Compétences visées	Horaires	Contenus / programme	Moyens et outils pédagogiques	Documents supports
Etre capable d'arbitrer	00:05	Connaître les règles du jeu à XV et les règles spécifiques école de rugby	Chaque éducateur remplit un quizz de 10 questions sur les remises en jeu spécifiques école de rugby et les règles déjà évoquées. Le quizz est corrigé à la fin de la séance.	Règles du jeu FFR + rugby digest
Etre capable d'animer et de conduire une séance d'entraînement. Etre capable de s'auto-évaluer.	01:30	L'objectif pour le formateur est de réinsister sur les principes de la démarche pédagogique à partir des expériences et ressentis des stagiaires. Le formateur doit préciser les points clés de l'animation. Il est important de faire verbaliser les stagiaires et de leur faire écrire leur point de vue.	La séquence s'appuie sur les vidéos faites lors de la dernière session et sur les retours des éducateurs : le formateur aura sélectionné au préalable des séquences qu'il projette en demandant à l'éducateur concerné de commenter ce qu'il a fait ou a voulu faire. Le formateur au travers des réponses de l'éducateur et des commentaires du groupe met l'accent sur la gestion des lancements de jeu, la gestion du groupe, la réussite des joueurs, l'attitude de l'éducateur, son placement, sa communication et la prise compte des comportements des joueurs.	
Etre capable d'évaluer les joueurs. Etre capable de s'auto-évaluer.	01:00	L'objectif est que les éducateurs s'approprient les principes de l'évaluation et se construisent un modèle.	Le formateur répartit les éducateurs par groupes de 3-4 avec en son sein un secrétaire : chaque groupe échange sur les outils d'évaluation construits et/ou utilisés, ce qu'ils ont voulu évaluer, comment ils ont évalué en situation, et les difficultés qu'ils ont rencontrées.. Chaque groupe doit produire une synthèse de leurs échanges. Le secrétaire expose en plénier le document produit. Le formateur confronte les exposés aux commentaires du groupe et fait des apports théoriques sur l'évaluation et ses outils. Insister sur le nombre d'actions réussites / nombre d'échecs.	
Etre capable de gérer l'hétérogénéité des niveaux	02:00	Présentation et démonstration de situations évolutives sur GESTION DES LUTTES	Le formateur anime des situations (plan de formation du joueur). Les éducateurs les vivent.	Situations "gestion des luttes" du niveau 1 au niveau 3
Etre capable de conduire une situation.	01:00	Intervention terrain du formateur	Le formateur anime des situations où les éducateurs sont en échec. Ceux-ci doivent en trouver la cause et proposer des remédiations. Le formateur est centré sur la réussite de la situation.	
Etre capable de développer les compétences du joueur.	02:00	Présentation et démonstration de situations évolutives sur JEU AU POSTE et MOTRICITE	Le formateur anime des situations (plan de formation du joueur). Les éducateurs les vivent.	
Etre capable de gérer la logistique de la compétition.	01:00	Organisation et gestion de la compétition	Retour en plénier sur le travail intersession fonctionnement compétition. Retour sur organisation logistique : présentation d'une organisation et d'outils.	

Compétences visées	Horaires	Contenus / programme	Moyens et outils pédagogiques	Documents supports
Etre capable de préparer son équipe à la compétition.	01:30	L'échauffement d'avant match	Travail par groupes de 3 : chaque groupe choisit un échauffement qu'il met en place avec les autres éducateurs. Demander des échauffements avec différentes dominantes.	
Etre capable d'encadrer une équipe en compétition	03:00	Préparation et intervention dans un tournoi école de rugby	Le formateur identifie les éducateurs qui coacheront leur équipe. On demande à certains d'arbitrer, d'autres de coacher, observent en utilisant une grille d'observation qu'ils se sont construites ainsi que les comportements des joueurs. Le formateur filme les différents rôles.	

Lire les documents sur la labellisation et le projet pédagogique

Compétences visées	Horaires	Contenus / programme	Moyens et outils pédagogiques	Documents supports
Etre capable d'arbitrer	00:05	Connaître les règles du jeu à XV et les règles spécifiques école de rugby	Chaque éducateur remplit un quizz de 10 questions sur les remises en jeu spécifiques école de rugby et les règles déjà évoquées. Le quizz est corrigé à la fin de la séance.	Règles du jeu FFR + rugby digest
Etre capable de gérer une équipe en compétition. Etre capable de garantir l'esprit sportif.	01:30	Retour sur le tournoi et discussion autour des lectures d'intersession	Le formateur appuie ses retours sur la vidéo du tournoi de la session précédente.	Vidéo faite lors de la dernière session
Etre capable de gérer l'hétérogénéité des niveaux	02:30	Présentation et démonstration de situations évolutives sur les thèmes : AVANCER EN UTILISATION, AVANCER EN OPPOSITION, CONSERVER / RECUPERER.	Le formateur anime des situations (plan de formation du joueur). Les éducateurs les vivent.	Plan de formation du joueur (Tomes 1 et 2)
Etre capable d'animer et de conduire une séance d'entraînement Etre capable de s'auto-évaluer.	03:00	Intervention dans une école de rugby	Les éducateurs mettent en place les situations vécues la matinée.	
Etre capable de garantir la sécurité des pratiquants.	04:00	Participer à la journée sécurité écoles de rugby		
Etre capable d'animer et de conduire des situations	04:00	Synthèse sur le jeu et ses principes d'action à l'école de rugby	En plénier, le formateur questionne les stagiaires et synthétise ou précise leurs réponses.	Plan de formation du joueur (Tomes 1 et 2)
Etre capable de concevoir des situations	04:00	Conception de situations et mise en œuvre	Par groupe de 3 les stagiaires préparent des situations sur des thématiques abordées et les mettent en œuvre entre eux.	
	61:20			