



Le Rugby à l'école

Document réalisé par l'équipe départementale EPS du Calvados (septembre 2009)

SOMMAIRE

Le rugby, pourquoi ?	Page 3
Les règles fondamentales	Page 4
Evolution conjuguée de la règle, de l'esprit, des fondamentaux	Page 5
Les exigences du jeu de rugby	Page 6
La progression dans les apprentissages	Page 7
Les niveaux de jeu : niveaux 1 et 2	Page 8
L'apport des jeux d'opposition	Page 10
Situations d'évaluation (individuelle, collective)	Page 11
Un exemple de règlement : « la balle ovale à l'USEP »	Page 14
Situations pédagogiques :	Page 17
Niveau 1	
Niveau 2	Page 24

Ce document a été réalisé par :

Inspection Académique du Calvados
USEP Calvados
Ligue de Basse-Normandie de Rugby

Le rugby, pourquoi ?

Le rugby est une activité physique et sportive.

Il s'agit avant tout d'un jeu, un jeu codifié, un jeu de groupe qui favorise la socialisation des enfants.

Le rugby est un jeu réglé car il s'agit d'un sport collectif d'opposition qui ne peut se dérouler que dans le respect :

- de la règle
- de soi-même
- du partenaire, de l'adversaire
- de l'arbitre

Le rugby est un jeu de groupe qui favorise la socialisation :

Il est école de fraternité car il unit les acteurs dans l'effort, quels que soient leurs disparités physiques, leurs origines, leur niveau social ou leurs croyances.

Il est école de solidarité car l'action individuelle est toujours mise au service du collectif.

Il est école de loyauté dans la mesure où le respect de la règle doit être non seulement recherché dans sa lettre mais aussi dans son esprit. Ce jeu, suffisamment exigeant par nature, ne peut tolérer tout comportement déloyal. Il implique donc la maîtrise de son agressivité naturelle.

Il est école de courage, car il apprend à dédramatiser et ne pas avoir peur de l'affrontement.

Il est école d'épanouissement, car il constitue une deuxième chance de construction de soi.

Il est école de culture, car il appartient à des patrimoines d'une grande diversité.

Enfin, à une époque où l'individualisme prend une place de plus en plus grande, il est intéressant de mettre en avant les valeurs collectives et éducatives du rugby.

Jean-Claude Lacassagne

LES RÈGLES FONDAMENTALES

Les règles fondamentales sont au nombre de quatre et sont le fondement même du rugby et de son esprit. Elles sont par conséquent incontournables dans l'approche de l'activité.

La marque

Le ballon est aplati sur ou derrière la ligne de but adverse.

Les droits et devoirs

J'ai le droit de porter la balle, la passer en arrière, la botter (pas dans le règlement USEP). Je peux plaquer un adversaire s'il possède le ballon, mais je n'ai pas le droit de le projeter (ex : vers la touche).
J'ai le devoir de ne pas mettre mon adversaire, ni mon partenaire en danger, je suis responsable de sa santé, il ne doit rien lui arriver.

Le tenu

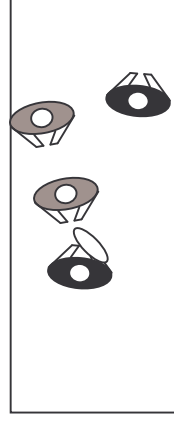
Dès l'instant où je touche le sol, je ne peux plus jouer ni en attaque, ni en défense. Je lâche la balle ou le porteur de balle et me relève pour pouvoir rejouer le plus vite possible.

L'en-avant et le hors-jeu

Je ne peux pas donner la balle en direction du camp adverse.
Je n'ai pas le droit de jouer si je suis placé entre le porteur de balle et le camp adverse.



Le camp des



Le camp des



Là, le partenaire du



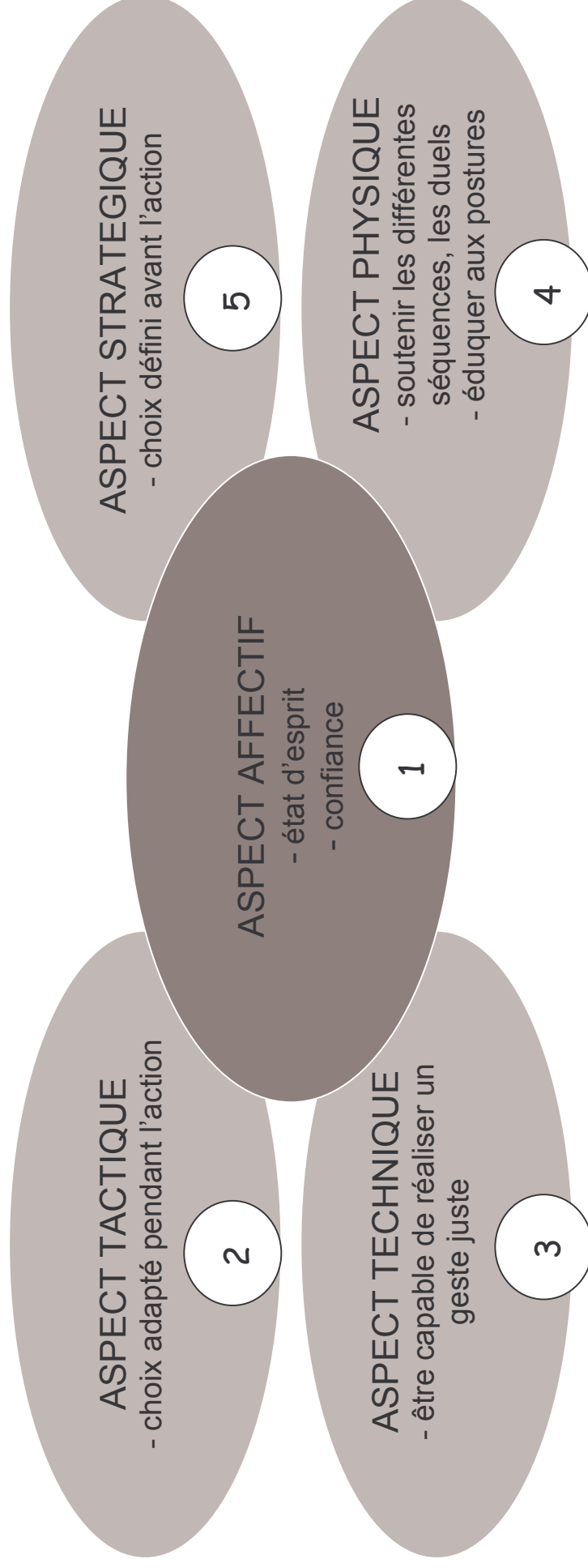
défenseur est bien placé car il se trouve entre le ballon et son camp.

porteur du ballon est hors-jeu car il se trouve entre ce dernier et le camp adverse. Alors que le partenaire du 1^{er}

Évolution conjuguée de la règle, de l'esprit, des fondamentaux.

L'esprit	La règle	Les fondamentaux
<p>Liberté de comportement des attaquants et des défenseurs a priori physique.</p>	<p>La marque</p> <ul style="list-style-type: none"> - Droit du joueur en attaque - Droit du joueur en défense 	<p>Avancer</p> <ul style="list-style-type: none"> - pour marquer - pour s'opposer
Conséquences : jeu peu clair, et beaucoup de blessés		
<p>Conserver l'a priori physique, tout en protégeant les joueurs Concurrence loyale dans la lutte, mais manque de liberté du ballon et des joueurs.</p>	<p>Hors jeu et son corollaire : l'en-avant</p>	<p>Soutenir</p> <ul style="list-style-type: none"> - en attaque - en défense
Conséquences : beaucoup d'arrêts de jeu, d'empilages		
<p>Concurrence loyale dans le maintien et la récupération du ballon Liberté du ballon pour donner liberté au mouvement des joueurs.</p>	<p>Le Tenu Jeu plus clair Multiplication des transmissions Apparition du jeu déployé</p>	<p>Continuer Assurer la continuité du jeu avec l'apparition de la notion de choix et une réorganisation permanente du mouvement offensif et défensif</p>
Conséquences : Jeu plus clair, moins d'arrêts de jeu et de blessés		
<p>Chaque fois que le souci de protéger le joueur a guidé le législateur, le jeu a bénéficié d'un dynamisme nouveau. Il y a manifestement conjonction d'intérêt entre la protection du joueur et la clarté du jeu, tout en conservant l'esprit du jeu.</p>	<p>Les droits et devoirs</p>	<p>S'opposer, presser</p>

LES EXIGENCES DU JEU DE RUGBY



Par rapport à ces exigences, notre rôle consiste à donner les outils à l'enfant pour qu'il soit en mesure de s'approprier le jeu de rugby et de s'y épanouir.

Les différents aspects sont traités en fonction du niveau des pratiquants.

En effet, tant que l'enfant ne connaîtra pas les règles fondamentales et qu'il n'aura pas résolu ses problèmes de craintes, ses problèmes affectifs, il sera difficile pour lui de s'épanouir dans l'activité. Donc la mise en place de jeux n'abordant pas l'aspect affectif deviendrait vite inefficace.

LA PROGRESSION DANS LES APPRENTISSAGES

L'**aspect affectif**, au cœur des exigences, sera abordé en premier et restera présent tout au long des différents cycles. Par contre, l'aspect physique ne sera pas abordé à l'école primaire.

La priorité dans le traitement de l'aspect affectif sera de permettre à l'enfant de vaincre ses craintes; par rapport :

- ❖ au ballon
- ❖ au contact du sol
- ❖ au contact du partenaire
- ❖ au contact de l'adversaire

Ensuite, on abordera l'**aspect tactique**, qui sera très lié à l'**aspect technique**. En effet, on commencera par mettre l'enfant en position de questionnement et on lui donnera les outils qui lui permettront :

- ❖ de comprendre son rôle comme porteur de balle
- ❖ de réaliser les bons gestes pour rendre son choix efficace
- ❖ de comprendre son rôle comme soutien au porteur de balle
- ❖ de réaliser les bons gestes pour être un soutien efficace
- ❖ de comprendre son rôle comme opposant
- ❖ d'avoir les bonnes attitudes pour s'opposer
- ❖ de comprendre son rôle dans un collectif

Enfin, l'**aspect stratégique** n'est pas prioritaire dans l'apprentissage de l'enfant à l'école primaire.

Ceci est une hiérarchisation des différents aspects à aborder tout au long de la mise en place des séances mais, avant de les aborder, l'enseignant devra mettre en place des ateliers ayant pour thème « les règles fondamentales », essence même du rugby.

La progression dans les apprentissages au Cycle 3

Les niveaux de jeu définis précédemment nécessitent un temps d'apprentissage suffisant :

- Niveau 1 = débutant => une unité d'apprentissage de 10 séances
- Niveau 2 = débrouillé => une unité d'apprentissage de 10 séances

LES NIVEAUX DE JEU

Début Niveau 1	Fin Niveau 1 - Début Niveau 2
<p><u>Comportements observables :</u></p> <p>Jeu de mouvement :</p> <ul style="list-style-type: none"> - peu de mouvements en avançant - actions individuelles - maladresses - pas d'avancée en continuité, se débarrasse du ballon - les placages sont rares et les blocages se font en reculant <p>Gestion des contacts :</p> <ul style="list-style-type: none"> - attitudes de crainte par rapport au contact du sol et de l'adversaire - regroupements nombreux et anarchiques (la grappe) - joueurs satellites : passifs (par crainte) ou actifs (par tactique) <p>Relance du jeu</p> <ul style="list-style-type: none"> - peu intelligente (opposition du fort au fort) - blocages très fréquents - actions de contournements individuelles - pas de jeu sans ballon, pas de « pré action » <p>Les règles fondamentales</p> <ul style="list-style-type: none"> - non respect des règles fondamentales - méconnaissance des droits et devoirs sur le plan de la loyauté et de la sécurité - gestes dangereux pour soi, ses adversaires, ses partenaires - conservation du ballon au sol 	<p><u>Comportements observables :</u></p> <p>Jeu de mouvement :</p> <ul style="list-style-type: none"> - les joueurs avancent individuellement et font la passe au moment du blocage, ils attendent d'être pris pour assurer la continuité. - le soutien au porteur est peu efficace (nombreux dans l'axe et peu sur la largeur) - le joueur opposant est centré sur le porteur et commence à mettre l'adversaire au sol - les joueurs en opposition ne sont pas encore organisés collectivement <p>Gestion des contacts :</p> <ul style="list-style-type: none"> - les regroupements avancent, les ballons sont conservés mais pas libérés au bon moment. - les attitudes sont plus efficaces (engagement du corps, positions de poussée) - l'organisation au contact est mal maîtrisée - le soutien sur les blocages est plus efficace <p>Lancements de jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> - certains lancements sont effectués en avançant mais pas toujours adaptés aux points faibles de l'adversaire <p>Les règles fondamentales :</p> <ul style="list-style-type: none"> - respect des règles fondamentales
<p><u>Objectifs :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - résoudre les problèmes affectifs - prendre du plaisir à combattre loyalement - réguler son énergie dans le jeu de combat collectif - respecter son adversaire, jouer à combattre (l'adversaire n'est pas un ennemi mais un partenaire de jeu) - avancer seul ou en groupe - empêcher d'avancer seul ou collectivement - s'investir dans la lutte collective 	<p><u>Objectifs :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - avancer en utilisant les partenaires proches - s'organiser pour s'opposer avec ses partenaires proches - s'investir dans la lutte lors des phases de blocages - s'organiser individuellement et collectivement pour conserver et récupérer la balle - se placer pour avancer avant d'avoir la balle (utiliser les espaces libres)

LES NIVEAUX DE JEU

Début Niveau 2	Fin Niveau 2 – Début Niveau 3
<p>Comportements observables :</p> <p>Jeu de mouvement :</p> <ul style="list-style-type: none"> - les joueurs avancent individuellement et font la passe au moment du blocage, ils attendent d'être pris pour assurer la continuité. - le soutien au porteur est peu efficace (nombreux dans l'axe et peu sur la largeur) - le joueur opposant est centré sur le porteur et commence à mettre l'adversaire au sol - les joueurs en opposition ne sont pas encore organisés collectivement <p>Gestion des contacts :</p> <ul style="list-style-type: none"> - les regroupements avancent, les ballons sont conservés mais pas libérés au bon moment. - les attitudes sont plus efficaces (engagement du corps, positions de poussée) - l'organisation au contact est mal maîtrisée - le soutien sur les blocages est plus efficace <p>Lancements de jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> - certains lancements sont effectués en avançant mais pas toujours adaptés aux points faibles de l'adversaire <p>Les règles fondamentales :</p> <ul style="list-style-type: none"> - respect des règles fondamentales <p>Objectifs :</p> <ul style="list-style-type: none"> - avancer en utilisant les partenaires proches - s'organiser pour s'opposer avec ses partenaires proches - s'investir dans la lutte lors des phases de blocages - s'organiser individuellement et collectivement pour conserver et récupérer la balle - se placer pour avancer avant d'avoir la balle (utiliser les espaces libres) 	<p>Comportements observables :</p> <p>Jeu de mouvement :</p> <ul style="list-style-type: none"> - le porteur de balle prend en compte ses partenaires - le soutien au porteur est réparti sur l'ensemble du terrain (dans l'axe et sur la largeur) - le joueur opposant avance sur le porteur et met l'adversaire au sol - les joueurs en opposition sont organisés collectivement sur un rideau défensif mais ils ne pressent pas l'équipe adverse ensemble <p>Gestion des contacts :</p> <ul style="list-style-type: none"> - les regroupements avancent, les ballons sont conservés mais pas libérés au bon moment. - les attitudes sont efficaces (engagement du corps, positions de poussée) - l'organisation individuelle au contact est maîtrisée, la conservation et la libération du ballon sont maîtrisées - le soutien sur les blocages est efficace <p>Lancements de jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> - les lancements de jeu utilisent plus l'espace latéral par la passe <p>Les règles fondamentales :</p> <ul style="list-style-type: none"> - respect des règles fondamentales <p>Objectifs :</p> <ul style="list-style-type: none"> - avancer en utilisant les soutiens dans l'axe et les soutiens latéraux en fonction de l'adversaire - s'organiser pour s'opposer en pressant collectivement - s'investir dans la lutte collective en mobilisant un nombre adapté de joueurs - travailler sur la pré-action pour que le futur porteur de balle la reçoive en étant déjà placé dans un intervalle

L'apport des jeux d'opposition

Définition des jeux d'opposition :

Ce sont des jeux de conquête de **territoire** ou **d'engin**, dans un espace délimité, à travers un affrontement interindividuel à distance ou à mi-distance.

La conquête de territoire peut s'exprimer par l'entrée dans le territoire de l'autre ou par l'éjection de l'autre de son territoire ou du territoire partagé.

La conquête d'engin consiste en une récupération d'objets protégés (avec son corps) par l'adversaire.

Définition des jeux de combat de préhension :

C'est une activité d'opposition réciproque **de corps à corps** dans laquelle il s'agit, dans un espace délimité, de déstabiliser un adversaire debout pour le stabiliser au sol.

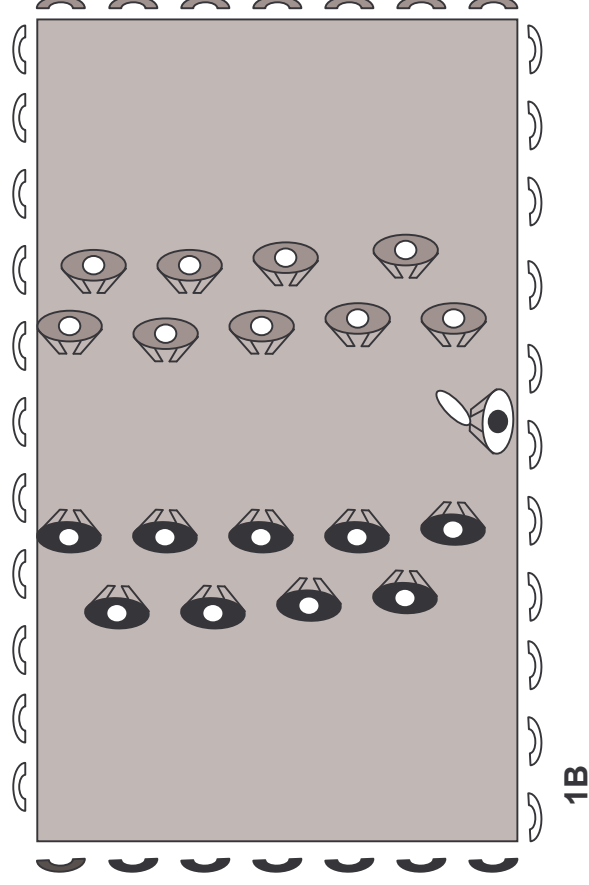
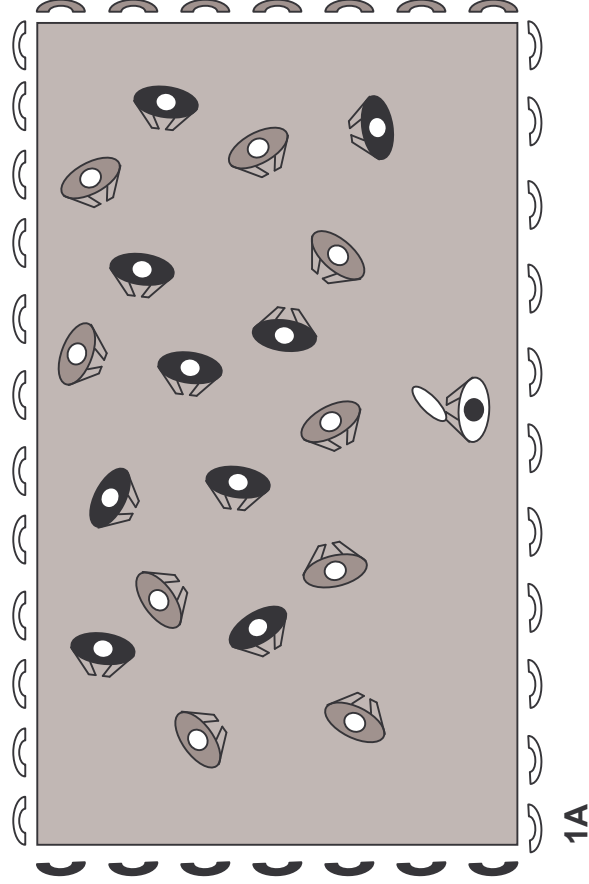
Les apprentissages portent, alors, sur les actions « au sol » et « debout ».

Ces 2 définitions montrent que :

- Les jeux d'opposition et de préhension offrent des « ponts » particulièrement intéressants avec l'activité rugby qui retrouve là les **dimensions de conquête d'objet et de « combat »** qui font l'essence de son jeu.
- Il est donc préférable d'entrer dans l'activité rugby par la pratique des jeux d'opposition et de préhension qui dramatisent le **contact « corps à corps »** et permettent ensuite de l'envisager plus sereinement dans le contexte du rugby.
- Les jeux d'opposition et de préhension peuvent être réinvestis en début de séance, ainsi que certains jeux de coopération, pour assurer un **échauffement de qualité** qui permet « une entrée » réfléchie dans l'activité rugby.

SITUATION D'ÉVALUATION COLLECTIVE (N1)

On part du jeu avec l'objectif d'évaluer la connaissance qu'ont les enfants des règles fondamentales. De plus, on évaluera leurs comportements affectifs.



On indique à chaque équipe son camp et le camp où elle doit marquer.

Les joueurs trottaient partout dans le rectangle (1A), sans se toucher et, au signal, ils doivent être replacés entre le ballon, tenu par l'animateur, et leur camp (1B).

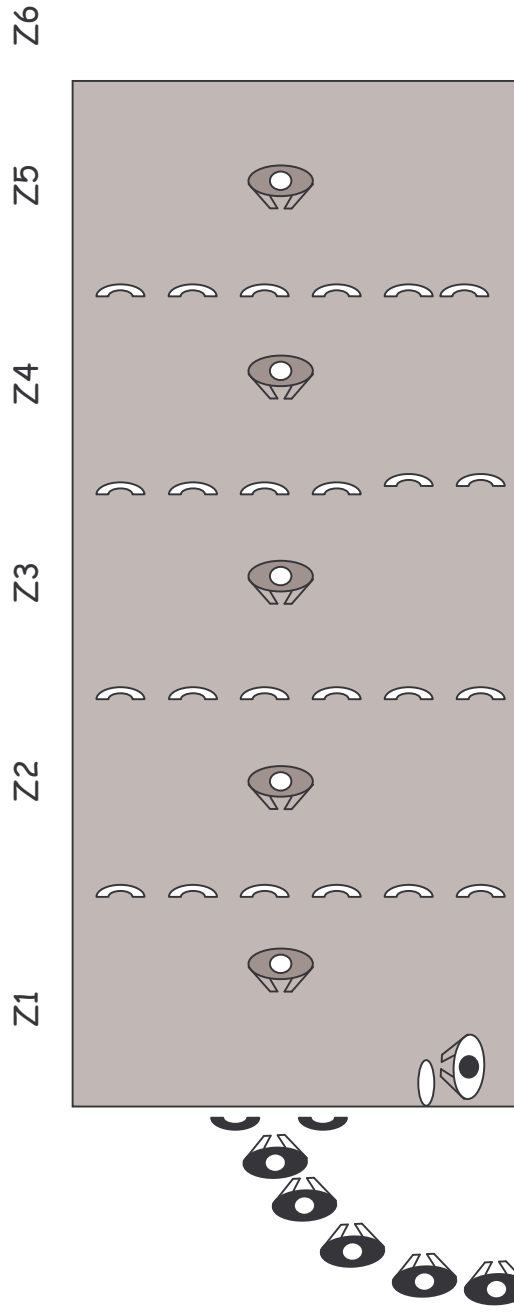
A ce moment là, l'animateur donnera la balle à une des deux équipes.

Profiter de la situation pour introduire les règles fondamentales si les enfants ne les connaissent pas.

SITUATION D'EVALUATION INDIVIDUELLE (N1)

Evaluation du porteur de balle par rapport à la notion d'avancer.

Evaluation de l'opposant par rapport à ses craintes.



Le terrain (5m de large et 20m de long) est divisé en zones, délimitées par les plots.

Chaque défenseur (joueur ) est placé dans une zone et ne peut intervenir que dans cette zone.

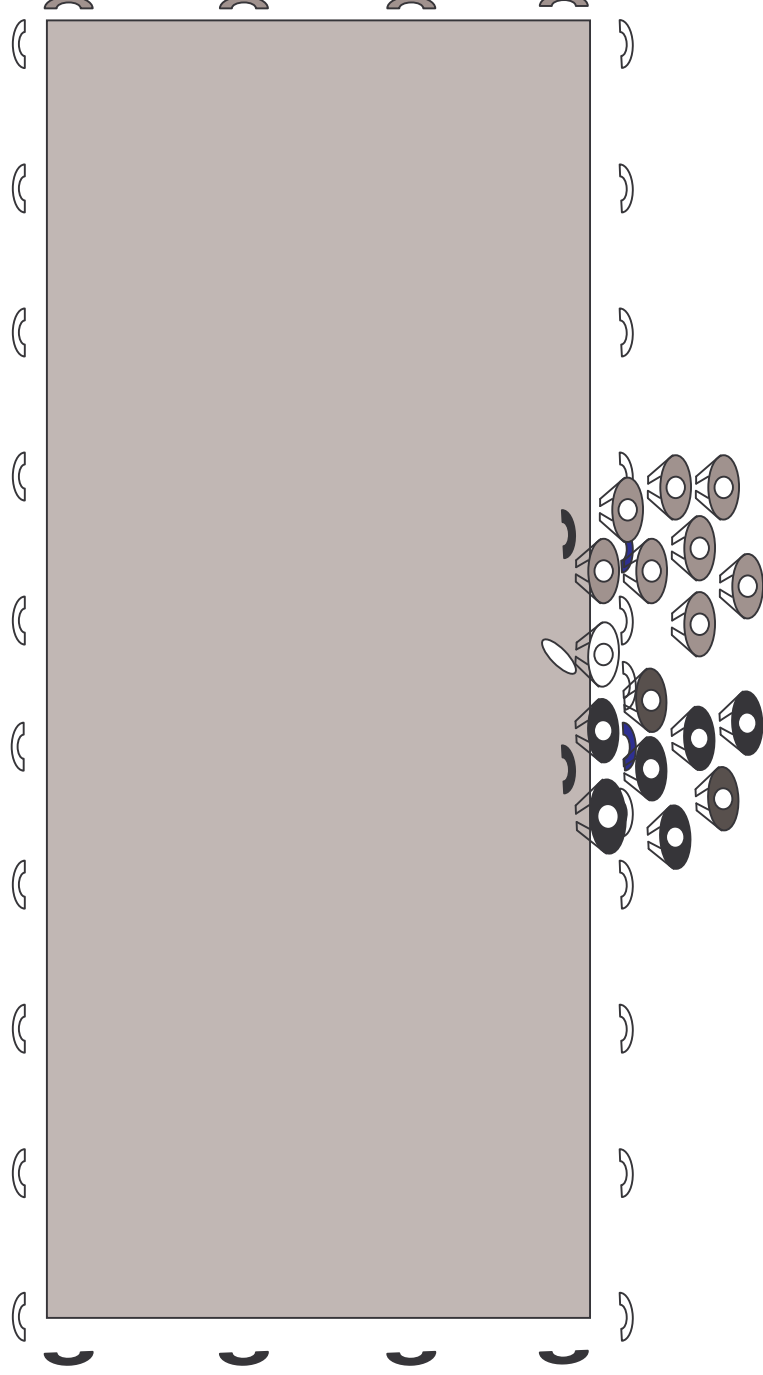
Lorsque l'animateur donne le ballon au premier joueur , l'enfant rentre sur le terrain par la porte balisée par les plots  et essaie d'avancer le plus loin possible.

Si ce dernier est attrapé en Z1, il marque 1 pt ... et s'il parvient en Z6, il marque 10 points.

Mettre en place un système de rotation en faisant décaler les enfants d'une zone à l'autre : le joueur attaquant qui vient de passer avec la balle se place en Z5 et le joueur défenseur qui est en Z1 va se placer à la fin de la colonne des attaquants. Les défenseurs avancent ainsi d'un cran.

SITUATION D'ÉVALUATION COLLECTIVE (N2)

Évaluation de l'occupation du terrain et de la prise en compte du partenaire



On indique à chaque équipe son camp et le camp où elle doit marquer.

Lorsque l'animateur lance la balle en l'air, l'équipe attaquante entre sur le terrain, et lorsque la balle retombe dans les mains de l'animateur, l'équipe qui défend entre à son tour sur le terrain. Cela va créer un déséquilibre favorable à l'attaque.

Là, l'animateur donne la balle aux attaquants.

Un exemple de RÈGLEMENT : « la BALLE OVALE à l'USEP »

<p>JOUEURS</p>	<p>Équipes mixtes de 6 joueurs sur le terrain. Les remplaçants pourront entrer en jeu à n'importe quel moment de la partie. L'enseignant de la classe veillera à ce que l'ensemble des joueurs participe activement au jeu.</p>
<p>TERRAIN</p>	<p>30 m (de ligne de but à ligne de but) x 20 m.</p>
<p>DURÉE DU JEU</p>	<p>La durée des matches dépendra du nombre d'équipes (exemple : 6 minutes sans mi-temps). Le temps total de jeu de l'enfant sur l'ensemble de la rencontre ne pourra dépasser 36 minutes (ex. : 6 matches de 6 minutes).</p>
<p>LA MARQUE</p>	<p>Poser le ballon au sol sur ou au-delà de la ligne de but adverse.</p>
<p>DEVOIRS ET DROITS DES JOUEURS</p>	<p>Tout joueur peut attraper le ballon, courir en le portant à une ou deux mains, le passer, ... ; le jeu au pied est interdit. L'arrêt du porteur de balle se fait en le ceinturant avec ses deux bras. On ne peut plaquer que l'adversaire porteur du ballon en le ceinturant de la taille jusqu'à mi-cuisse. Pas de tirage de maillots. Obligation pour tous d'être debout pour rejouer le ballon (donc pas de jeu au sol, ni pour les attaquants, ni pour les défenseurs). Il est interdit de faire écrouler un regroupement de joueurs debout. Il convient de porter une attention toute particulière aux joueurs pour empêcher des interventions dangereuses (sanctionner systématiquement toutes les actions au-dessus des épaules, les crocs en jambes et les projections en touche ou ailleurs).</p>
<p>LE TENU</p>	<p>Le joueur mis au sol doit passer le ballon à un partenaire, le lâcher vers l'arrière ou marquer l'essai.</p>
<p>HORS JEU</p>	<p>Tout joueur situé en avant d'un partenaire jouant le ballon n'a pas le droit de faire action de jeu.</p>
<p>EN AVANT</p>	<p>Le ballon ne peut pas être passé à un partenaire situé devant le porteur de ballon.</p>
<p>L'ENGAGEMENT ET LA REMISE EN JEU</p>	<p>L'arbitre placé au centre du terrain donne la balle à un attaquant, qui peut soit avancer, soit passer la balle. Les défenseurs, qui sont sur une ligne à 3 mètres, peuvent intervenir dès la reprise du jeu par cet attaquant. Toute remise en jeu se fait à 3m minimum des lignes de touche, soit au niveau de la sortie du ballon, soit à l'endroit de la faute.</p>
<p>BALLON MORT</p>	<p>Lorsqu'un joueur envoie par maladresse le ballon derrière sa propre ligne d'en-but (ballon mort), la remise en jeu est effectuée à 5 mètres de l'en-but par les adversaires.</p>

Situations pédagogiques RUGBY

Niveau 1	1. Franchir les zones	2. Les 3 cibles	3. L'attaque du château
	4. Les 5 zones	5. Les 2 ballons	6. Béret collectif
Niveau 2	1. La poussée collective	2. Passer par la porte	3. Le 2 contre 1
	4. Le sablier	5. Le 8 contre 3	6. Bleu / rouge
	7. Le joueur ballon	8. Gagne terrain 4c4	
Niveaux 2 ou 3	1. Rugby-foulard	2. Rugby-foulard en zones	

Situations pédagogiques

Niveau 1

Franchir les zones

But :

- Pour l'équipe qui possède le ballon, aller marquer un essai derrière la ligne de but.
- Pour l'équipe qui défend, reprendre le ballon.

Aménagement :

- un terrain de 20mX10m partagé, avec des coupelles, en 5 zones de 4m de large

X	X	X	X	
X	X	X	X	BUT

Matériel
 - des chasubles
 - 5 ballons
 - des coupelles

- 2 équipes de 8 joueurs
- 1 réserve de 5 ballons

Consignes :

Attaquants : Prendre 1 ballon dans la réserve et franchir les différentes zones de défense pour marquer. Si on perd le ballon, on repart de la réserve avec un nouveau ballon. Respecter les règles fondamentales du rugby.

Défenseurs : N'intervenir que dans sa zone dans une 1^{ère} phase. Dans une 2^{ème} phase, si les attaquants ont franchi la zone, on peut se replacer dans une zone libre plus proche de la zone de but en passant par l'extérieur du terrain.

Critères de réussite :

- Attaquants :** Marquer au moins 3 essais sur 5 tentatives.
- Défenseurs :** Reprendre le plus de ballons possible sur les 5 mis à la disposition des attaquants.

Cycle 3

Rugby Niveau 1

Savoirs à enseigner

- Déramatiser le contact.
- Avancer collectivement avec le ballon (jouer groupés).
- S'organiser défensivement.

Comportements attendus

Pour les attaquants :

- Avancer balle en main au contact de l'adversaire.
- Eviter de passer au sol ballon en main (règle du tenu).
- Conserver le ballon.

Pour les défenseurs :

- Mettre le porteur de balle au sol.
- Arracher le ballon
- Se placer de façon à ce que les porteurs de balle n'arrivent pas lancés.

Variantes

Temps :

Espace : élargir le terrain pour favoriser les attaquants.

Nombre des joueurs : Créer un surnombre d'attaquants

Droit des joueurs : Obliger les défenseurs à n'occuper qu'une seule zone (replacement interdit)

Matériel :

Cible : Donner des points pour chaque zone franchie par les attaquants

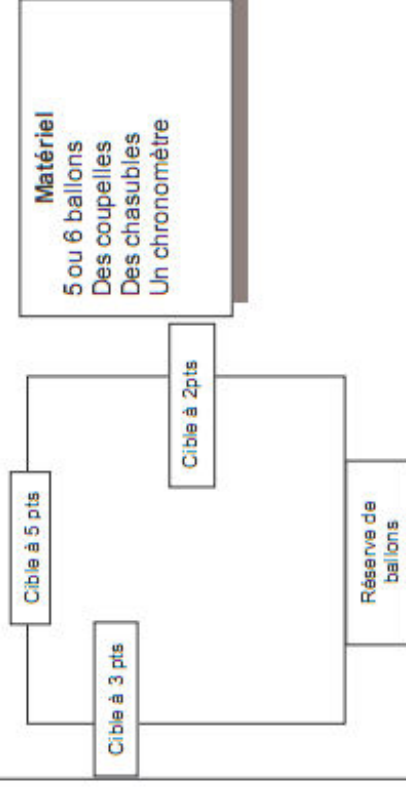
Les 3 cibles

But :

Pour les attaquants, marquer le plus de points possible en déposant les ballons dans les cibles dans un temps limité.

Aménagement :

- 2 équipes de 8 joueurs.
- 1 réserve de 5 à 6 ballons.
- Jeu en temps limité dans chacun des rôles (intervenir les rôles)



Consignes :

Attaquants : Prendre 1 ou plusieurs ballons dans la réserve et marquer dans une des cibles. Si on perd le ballon, on repart de la réserve avec un nouveau ballon. Respecter la règle du tenu.

Défenseurs : Prendre le ballon aux attaquants et le reporter dans la réserve

Critères de réussite :

Marquer plus de points que l'équipe adverse quand on est attaquant.

Cycle 3

Rugby Niveau 1

Savoirs à enseigner

- o Dédramatiser le contact.
- o Avancer avec le ballon.
- o S'organiser défensivement.
- o Tenir compte du partenaire

Comportements attendus

- o Mettre au sol l'adversaire ou arracher le ballon quand on est défenseur.
- o Quand on est défenseur, s'organiser collectivement dans l'espace pour protéger les cibles.
- o Quand on est attaquant, conserver le ballon et avancer vers la cible.
- o S'organiser collectivement pour créer un surnombre d'attaquants pour atteindre une cible.
- o Jeu de prise d'initiative individuelle.

Variantes

Temps :

Espace : Réduire la taille du terrain

Nombre des joueurs : Créer un surnombre d'attaquants

Droit des joueurs : Obliger les attaquants à n'avoir qu'un ou 2 ballons en jeu en même temps.

Matériel :

Cibles : Faire varier leur situation ou leur taille.

L'attaque du château

But :

Pour les attaquants, ramener le plus de ballons possible dans le « donjon » dans un temps limité.

Aménagement :

- un terrain de 10mX10m sous forme de 2 carrés concentriques délimités par des coupelles



Matériel

- des chasubles
- 4 à 6 ballons
- des coupelles
- un chronomètre

- 2 équipes de 8 joueurs
- 1 réserve de 4 à 6 ballons

Consignes :

Attaquants : Prendre 1 ballon dans la réserve et franchir la zone de défense (château) pour marquer dans le donjon. Respecter la règle du tenu.

Défenseurs : N'intervenir que dans sa zone (château) et relancer à l'extérieur du château tous les ballons repris aux attaquants

Critères de réussite :

Attaquants : Rappporter au moins 3 ballons dans le donjon dans un temps limité (2 min).

Cycle 3

Rugby Niveau 1

Savoirs à enseigner

- o Dédramatiser le contact.
- o Avancer avec le ballon.
- o S'opposer individuellement ou collectivement à l'avancée de l'adversaire.

Comportements attendus

Jeu de prise d'initiative individuelle.

Pour les attaquants :

- Avancer balle en main.
- Eviter de passer au sol ballon en main.
- Ne pas s'isoler de ses partenaires.

Pour les défenseurs :

- Mettre le porteur de balle au sol.
- Arracher le ballon
- S'organiser dans l'espace du château de façon à ce que les porteurs de balle n'arrivent pas lancés.

Variantes

Temps : Réduire le temps imparti.

Espace : Faire varier la taille du château, du donjon. Mettre des portes pour entrer dans le château.

Nombre des joueurs : Créer un surnombre d'attaquants ou de défenseurs

Droit des joueurs : Les défenseurs conservent dans une réserve les ballons pris aux attaquants. On ne joue plus « au temps » mais « au nombre de ballons ».

Matériel : Réduire le nombre de ballons disponibles

Cible : Mettre 1 ou 2 portes pour pouvoir pénétrer dans le donjon.

LES 5 ZONES

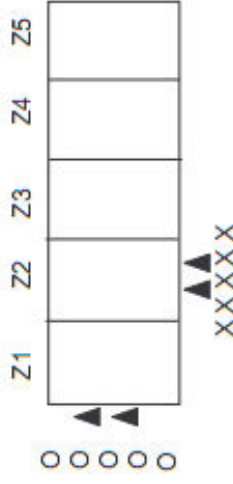
But : avancer le plus loin possible avec la balle

Aménagement :

- Matériel**
- plots coupelles (▲)
 - chasubles
 - 2 ballons

Le terrain (5 à 10M de large et 25M de long) est divisé en zones de 5M délimitées par des plots.

Chaque enfant a un numéro.



Consignes :

Lorsque l'animateur annonce le ou les numéro(s), les enfants O et X désignés rentrent sur le terrain par leur porte délimitée par les plots.

Alors l'animateur donne la balle à l'attaquant (joueur O).

Si ce dernier est attrapé en Z1, il marque 1 pt ; si c'est en Z2, il marque 2 pt ; ...

Respecter les règles fondamentales

Intervenir les X et les O.

Critères de réussite :

Marquer un maximum de points pour son équipe.

Cycle 3

Rugby Niveau 1

Savoirs à enseigner

- o Déramatiser le contact
- o Avancer ballon en main
- o S'opposer individuellement

Comportements attendus

- o Avancer avec la balle le plus loin possible
- o Protéger son ballon
- o Eviter de tomber balle en main
- o Pour le défenseur, arracher le ballon, mettre au sol, faire sortir du terrain

Variantes

Temps : donner un temps au porteur pour marquer (exemples : 30 secondes)

Espace : varier la dimension des zones

Nombre des joueurs : 2 joueurs par numéros

Droit des joueurs : le défenseur a le droit ou non de récupérer la balle pour aller marquer.

Matériel :

Cible :

Les 2 ballons

But :

Pour l'équipe qui possède le ballon, aller marquer un essai derrière la ligne de but.
Pour l'équipe qui défend, reprendre le ballon.

Aménagement :

- un terrain de 20mX10m
- 2 équipes de 8 joueurs
- 1 réserve de 5 ballons

Matériel

- des chasubles
- 5 ballons
- des coupelles

Consignes :

Attaquants : Prendre 1 ballon dans la réserve et franchir les différentes zones de défense pour marquer. Si on perd le ballon, on repart de la réserve avec un nouveau ballon.
Respecter les règles fondamentales du rugby.

Défenseurs : N'intervenir que dans sa zone dans une 1^{ère} phase. Dans une 2^{ème} phase, si les attaquants ont franchi la zone, on peut se replacer dans une zone libre plus proche de la zone de but en passant par l'extérieur du terrain.

Critères de réussite :

Attaquants : Marquer au moins 3 essais sur 5 tentatives.
Défenseurs : Reprendre le plus de ballons possible sur les 5 mis à la disposition des attaquants.

Cycle 3

Rugby Niveau 1

Savoirs à enseigner

- o Se replacer rapidement en fonction de son st
- o Avancer collectivement avec le ballon (jouer groupés).
- o S'organiser défensivement.

Comportements attendus

Pour les attaquants :

- Avancer balle en main au contact de l'adversaire.
- Eviter de passer au sol ballon en main (règle du tenu).
- Conserver le ballon.

Pour les défenseurs :

- Mettre le porteur de balle au sol.
- Arracher le ballon
- Se placer de façon à ce que les porteurs de balle n'arrivent pas lancés.

Variantes

Temps :

Espace : élargir le terrain pour favoriser les attaquants.

Nombre des joueurs : Créer un surnombre d'attaquants

Droit des joueurs : Obliger les défenseurs à n'occuper qu'une seule zone (replacement interdit)

Matériel :

Cible : Donner des points pour chaque zone franchie par les attaquants

Béret collectif

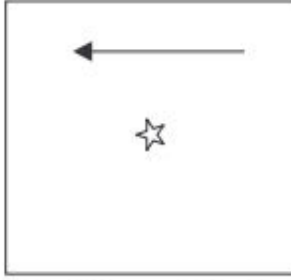
But :

Aller marquer dans l'en-but

Aménagement :

- Deux équipes de 9 joueurs ○ et ● répartis en groupes de 3
- 1 terrain de 10mX15m.

Equilibrer les groupes de 3



Matériel

Ballons
Balises-cônes
Maillots

Consignes :

Chaque groupe de 3 se dote d'un numéro.
Quand l'animateur ☆ appelle un numéro, ce sont les 2 groupes de 3 joueurs ○ et ● qui entrent en passant par leur porte.

L'animateur peut appeler au secours un autre numéro.

Intervenir les rôles d'attaquants et de défenseurs.

Critères de réussite :

Marquer à chaque fois que le numéro est appelé.

Cycle 3

Rugby Niveau 1

Savoirs à enseigner

- Renforcer la notion d'aide au porteur de balle
- S'organiser collectivement pour avancer et conserver le ballon

Comportements attendus

- Avancer et faire avancer son partenaire
- Conserver le ballon et le rendre disponible pour les partenaires
- Soutenir le porteur de balle
- Pour les défenseurs, plaquer le porteur avant qu'il ne passe le ballon

Variantes

Temps :

Espace : Réduire ou augmenter la taille du terrain
Varier la place des portes pour modifier le rapport de force

Nombre des joueurs : varier les effectifs (nombre de groupes, et taille du groupe)

Droit des joueurs : les 2 rôles (attaquants et défenseurs) peuvent être réversibles

Matériel : on peut jouer avec un ballon lesté.

Cible :

Situations pédagogiques

Niveau 2

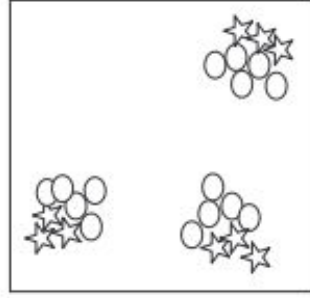
La poussée collective

But :

Pour les possesseurs de balle, conserver le ballon en restant dans les limites du terrain
Pour les non-possesseurs de balle, arracher le ballon et/ou pousser la grappe en dehors du terrain.

Aménagement :

- Des groupes de 8 joueurs (3 possesseurs de balle ☆, 5 « pousseurs » ○).
- 1 terrain de 10mX15m.
- 1 ballon par groupe
- Jeu en temps limité dans chacun des rôles (intervenir les rôles)



Matériel
3 ballons
Des coupelles
Des chasubles
Un chronomètre

Consignes :

Possesseurs de balle : Prendre 1 ballon et le protéger pour ne pas se le faire prendre ni se faire sortir hors des limites du terrain.

Opposants : Interdiction de faire écrouler la grappe.

Critères de réussite :

L'équipe vainqueur est celle qui respecte son contrat dans un temps limité (1min).

L'équipe possesseur montre alors le ballon qu'elle a réussi à conserver.

Cycle 3

Rugby Niveau 2

Savoirs à enseigner

- Dédramatiser le contact.
- S'organiser collectivement pour conserver le ballon.
- Pousser collectivement de façon efficace.

Comportements attendus

- Effectuer des saisies efficaces pour arracher le ballon ou pousser dans un groupe.
- Pousser de façon efficace, en engageant tout le corps.
- Protéger le ballon pour ne pas se le faire arracher.
- S'organiser collectivement pour résister à une poussée.

Variantes

Temps : Augmenter le temps de jeu (aller vers 2 min)

Espace : Réduire la taille du terrain

Nombre des joueurs : Jouer avec 2 équipes de même nombre.

Droit des joueurs : Obliger les possesseurs de balle à se lier les uns aux autres.

Matériel :

Cible :

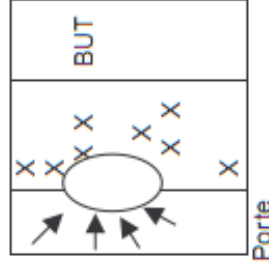
Passer par la porte

But :

Marquer le plus d'essais possible avec les 5 ballons dans la réserve.

Aménagement :

- un terrain de 20mX10m, partagé avec des coupelles, en 3 zones.



- Matériel**
- des chasubles
 - 5 ballons
 - des coupelles
 - 2 piquets pour délimiter la porte de 5m de large

- 2 équipes de 8 joueurs
- 1 réserve de 5 ballons

Consignes :

Attaquants : Prendre 1 ballon dans la réserve et franchir la porte puis la zone des défenseurs pour marquer. Si on perd le ballon, on repart de la réserve avec un nouveau ballon.

Respecter les règles fondamentales du rugby

Défenseurs : S'organiser pour occuper l'espace de défense. La zone située après la porte est interdite aux défenseurs.

Critères de réussite :

Attaquants : Marquer au moins 3 essais sur 5 tentatives.

Défenseurs : Reprendre le plus de ballons possible sur les 5 mis à la disposition des attaquants.

Cycle 3

Rugby Niveau 2

Savoirs à enseigner

- o Adapter son comportement à l'espace proposé.
- o S'organiser pour avancer avec le ballon (pousser, passer, courir).
- o S'organiser défensivement dans l'espace autorisé.

Comportements attendus

Pour les attaquants :

- Avancer groupés pour franchir la porte.
- Prendre de la vitesse, esquiver, passer le ballon pour franchir la zone des défenseurs.

Pour les défenseurs :

- Repousser collectivement au niveau de la porte.
- Mettre le porteur de balle au sol.
- Se placer de façon à ce que les porteurs de balle n'arrivent pas lancés.

Variantes

Temps : Limiter le temps de l'attaque pour favoriser le jeu rapide et la continuité du jeu.

Espace : Elargir le terrain pour favoriser les attaquants. Faire varier la taille de la porte et de la zone interdite aux défenseurs.

Nombre des joueurs : Créer un surnombre d'attaquants

Droit des joueurs : Le placement des défenseurs peut être imposé (ex : 3 à la sortie de la porte et 5 dans le terrain à défendre).

Matériel :

Cible :

Le 2 contre 1

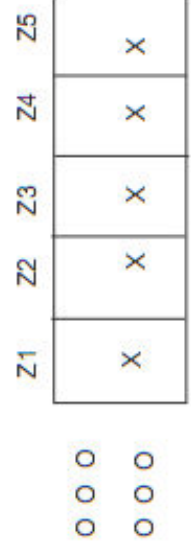
But : avancer le plus loin possible

Aménagement :

Matériel

- plots coupelles (▲)
- chasubles
- 1 ballon

Le terrain (5-10M de large et 25M de long) est divisé en zone (5M) délimitée par des plots.



Consignes :

Deux joueurs O rentrent sur le terrain face à un joueur X.
 A ce moment là, l'éducateur transmet la balle.
 Les deux joueurs O enchaînent les 2 contre 1.
 Respecter les règles fondamentales
 Ne pas oublier d'intervenir les X et les O.

Critères de réussite :

Avancer le plus loin possible avec la balle, donc marquer un maximum de points.

Cycle 3

Rugby Niveau 2

Savoirs à enseigner

- o Prise en compte du partenaire
- o Savoir « fixer » le défenseur
- o Travail de la perception

Comportements attendus

- o Pour le porteur de balle : savoir si il doit garder le ballon ou le donner (en fonction du défenseur)
- o Pour le soutien :
 - o Utiliser la largeur du terrain pour se démarquer
 - o Rester démarqué pour recevoir la balle si le porteur n'est pas bloqué
 - o Aller aider le porteur si ce dernier est bloqué

Variantes

Temps : donner un temps aux attaquants pour marquer (exemples : 30 secondes) ou compter 5 sec par zone (maxi)

Espace : varier la dimension des zones

Nombre des joueurs :

Droit des joueurs : le défenseur a le droit ou non de récupérer la balle pour aller marquer.

Cible :

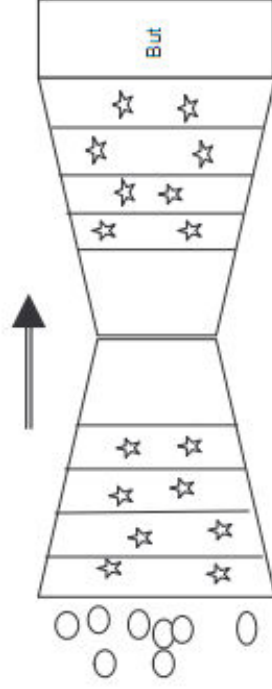
Le sablier

But :

Aller marquer un essai dans l'en-but.

Aménagement :

- Un terrain en forme de sablier de 2x20m de long, partagé avec des coupelles, en 2x4 zones de 4m de large



- 3 équipes de 8 joueurs
- 1 réserve de 5 ballons

Consignes :

Attaquants : Prendre 1 ballon dans la réserve et franchir les différentes zones de défense pour marquer. Si on perd le ballon, on repart de la réserve avec un nouveau ballon. Respecter les règles fondamentales du rugby.

Défenseurs : N'intervenir que dans sa zone.

Critères de réussite :

Attaquants : Marquer au moins 3 essais sur 5 tentatives.

Défenseurs : Reprendre le plus de ballons possible sur les 5 mis à la disposition des attaquants.

Cycle 3

Rugby

Niveau 2

Savoirs à enseigner

- o Courir avec le ballon et esquisser dans les espaces larges.
- o Avancer collectivement dans les espaces plus réduits.
- o S'organiser défensivement en fonction des zones.

Comportements attendus

Pour les attaquants :

- Avancer groupés pour franchir les zones étroites.
- Prendre de la vitesse, esquisser, passer le ballon pour franchir les zones plus larges.

Pour les défenseurs :

- Dans les zones étroites, face à un jeu groupé, repousser collectivement.
- Intervenir très tôt sur les porteurs de balle pour qu'ils n'arrivent pas lancés.

Variantes

Espace : n'utiliser que la partie droite de l'entonnoir (jeu déployé)

Nombre des joueurs : Créer un surnombre d'attaquants

Droit des joueurs :

Matériel : possibilité de retrouver un ballon dans la zone centrale pour donner du rythme au jeu

Cible : Donner des points pour chaque zone franchie par les attaquants

Matériel

- des chasubles
- 5 ballons
- des coupelles

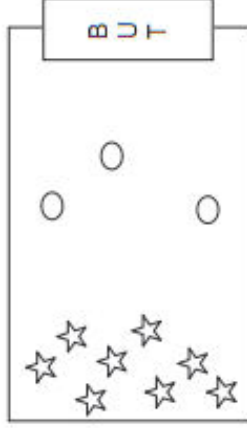
Le 8 contre 3

But :

Marquer un essai.

Aménagement :

- 2 équipes : 8 attaquants et 3 défenseurs.
- 1 terrain de 20mX15m..
- 1 ballon
- Jeu en temps limité dans chacun des rôles (intervenir les rôles)



Matériel

1 ballon
Des coupelles
Des chasubles
Un chronomètre

Consignes :

Attaquants : Prendre le ballon et se le passer pour ne pas se le faire toucher par les défenseurs et aller marquer l'essai.
Respecter les règles fondamentales du rugby.

Défenseurs : Toucher le ballon

Critères de réussite :

Marquer le plus d'essais possible dans un temps limité (3min).

Cycle 3

Rugby Niveau 2

Savoirs à enseigner

- o Courir avec le ballon, esquiver.
- o Se positionner en soutien du porteur de balle.
- o Faire des passes, recevoir le ballon sans le faire tomber.
- o Protéger collectivement le ballon

Comportements attendus

- o Les attaquants varient les trajectoires de course.
- o Les attaquants « fixent » les défenseurs en évitant le contact et passent à un partenaire.
- o Les défenseurs s'organisent pour occuper la largeur du terrain.
- o Les défenseurs anticipent sur les trajectoires (de l'attaquant, du ballon) pour intercepter.
- o Les attaquants protègent le ballon avec leur corps comme obstacle.

Variantes

Espace : Réduire la taille du terrain

Nombre des joueurs : Augmenter le nombre de défenseurs.

Droit des joueurs : Jouer au « scratch-rugby » : chaque joueur porte un foulard accroché à la ceinture qu'il peut se faire enlever (quand il a la balle en main) par un défenseur. Dans ce cas il ne peut plus jouer avant d'avoir remis son foulard.

Matériel :

Cible :

Bleu-rouge

But :

Marquer un essai

Aménagement :

2 équipes de 6 joueurs
1 ballon

Matériel

1 ou 2 ballons
Terrain de 15mx30m
2 jeux de maillots
(bleu/rouge)

Les 2 en-butts sont bien matérialisés ainsi que la ligne médiane.

Consignes :

Le ballon ne doit pas toucher le sol.

Dès qu'il est « perdu » (au sol, en touche, en avant, faute...), l'enseignant le récupère et annonce la couleur de l'équipe qui va en bénéficier (bleu ou rouge).

Il compte jusqu'à 3 (=> les joueurs se replacent) et dit : « jeu ».

Il peut, s'il le juge utile, redonner le ballon à l'équipe « fautive ».

Indicateurs :

- Nombre de passes réalisées
- Nombre de mètres gagnés sur une action
- Nombre de balles au sol / nombre de possessions
- Nombre d'essais marqués

Cycle 3

Rugby

Niveau 2

Savoirs à enseigner

- Passer rapidement du statut d'attaquant à celui de défenseur
- Construire l'axe « en-but / en-but »
- Se replacer rapidement selon la situation

Comportements attendus

- Savoir se replacer constamment en fonction de l'endroit où se fait la relance
- Être attentif.

Variantes

Espace : les dimensions du terrain favorisent les regroupements (terrains étroits) ou les contournements (terrains larges).

Nombre des joueurs : ce nombre peut être changé en fonction de l'évolution du rapport de force des 2 équipes.

Matériel : l'enseignant peut mettre en jeu un autre ballon (dès que le ballon est arrêté, donc inutilisable), en n'importe quel endroit du terrain => il ne désigne pas d'équipe attaquante et ne compte pas jusqu'à 3 (cf la fiche « les 2 ballons »)

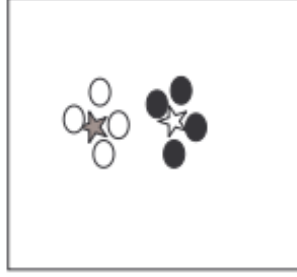
Le joueur ballon

But :

Emmener collectivement le joueur-ballon dans l'en-but adverse

Aménagement :

- Deux équipes de 4 joueurs ○ et ●
- 1 joueur-ballon ☆ dans chaque équipe, identifié par une chasuble différente (donc 5 joueurs maxi par équipe)
- 1 terrain de 10mX15m.
- Jeu en temps limité



Matériel

Des coupelles
Des chasubles
Un chronomètre

Consignes :

On coopère pour emmener le joueur-ballon dans l'en-but.

Dès qu'il y a empilage ou danger, l'animateur arrête le jeu.

Si l'équipe attaquante progressait, elle garde l'avantage, sinon, c'est l'autre équipe qui joue avec son joueur-ballon.

Le joueur-ballon doit toujours être lié. Tant que les joueurs sont debout, le jeu n'est pas arrêté.

Le rôle de l'animateur est très important : c'est lui qui assure la *sécurité des joueurs*, et surtout du joueur-ballon.

Critères de réussite :

Etre la première équipe à faire parvenir son joueur-ballon dans l'en-but adverse.

Cycle 3

Rugby

Niveau 2

Savoirs à enseigner

- Dédramatiser le contact.
- Comprendre la notion d'AVANCER collectivement.
- Franchir la ligne d'avantage
- Pousser et résister à la poussée.

Comportements attendus

- Placer correctement ses appuis et son dos pour pousser dans un groupe et pour résister à une poussée.
- Pousser de façon efficace, en engageant tout le corps.
- Protéger le joueur-ballon pour qu'il ne perde pas ses appuis

Variantes

Temps : varier le temps de jeu

Espace : Réduire ou augmenter la taille du terrain

Nombre des joueurs : attention au nombre de joueurs trop important qui génère des pressions trop fortes

Droit des joueurs : l'animateur peut intervenir à son gré pour désigner l'équipe qui bénéficie du droit de faire jouer son joueur maillot

Cible :

Gagne-terrain 4c4

But : marquer des essais à 4 contre 4

Aménagement :

4 joueurs par équipe, les autres observent et comptent les points.
Permutations à organiser.
Balisage des zones de 5m

Matériel

1 terrain de 10mx15m
1 ballon
2 couleurs de maillots

L'animateur met en jeu en donnant le ballon à un joueur attaquant.



Consignes :

- Pour les attaquants : marquer des essais
- Pour les défenseurs : empêcher de marquer des essais
- Pour les observateurs : compter les points des attaquants, additionner ou soustraire en fonction du franchissement des zones de 5m

Indicateurs :

- Nombre de points marqués en fonction du nombre de ballons joués
- Nombre de regroupements, de contacts

Cycle 3

Rugby

Niveau 2

Savoirs à enseigner

- Avancer au contact de l'adversaire
- Gagner du terrain et conserver la balle
- Découvrir le principe de continuité du jeu

Comportements attendus

- Le porteur de balle avance toujours, l'équipe cherche toujours à gagner du terrain
- Les attaquants vont au contact pour libérer des partenaires
- Le porteur de balle fixe les défenseurs pour créer le surnombre

Variantes

Espace : varier la longueur et/ou la largeur du terrain en fonction du comportement des élèves

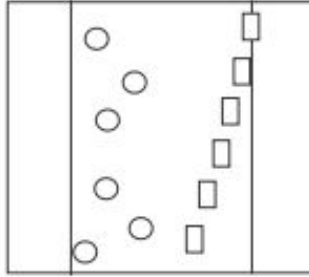
Nombre des joueurs : on peut envisager le surnombre des attaquants pour favoriser le jeu

Rugby-foulard

But :

Poser le ballon dans la zone d'en-but adverse

Aménagement :



Matériel

- chasubles
- 6 foulards
- 1 ballon de rugby
- plots

½ Terrain de hand
2 équipes de 6 joueurs

Consignes :

L'équipe qui attaque part de sa ligne de but. Chaque joueur porte un foulard à la ceinture. Lorsque ce foulard est arraché, le ballon est donné à l'équipe adverse à l'endroit de l'interception.

Seul le porteur du ballon peut être attaqué.

Lorsqu'il reçoit la balle, il peut :

- faire une passe en arrière.
- S'arrêter et passer en arrière

Critères de réussite :

Le nombre d'essais marqués

Attention : ce jeu est destiné à un public déjà initié qui a résolu ses problèmes affectifs ou en cas de mauvais temps pour remplacer une séance en extérieur.

Cycle 3

Rugby Niveaux 2 ou 3

Savoirs à enseigner

- Développer les attitudes d'évitement.
- Faire des passes, réceptionner sans faire tomber le ballon.
- Apport technique (circulation de balle, évitement...)

Comportements attendus

- o Se positionner en soutien du porteur du ballon.
- o Courir avec le ballon.
- o Esquiver.
- o Les défenseurs s'organisent pour occuper la largeur du terrain.

Variantes

Temps : varier le temps durant lequel l'attaquant peut garder le ballon.

Espace : varier les dimensions du terrain

Nombre des joueurs :

Droit des joueurs : Le porteur du ballon « déflagé » a 3s pour transmettre le ballon à un partenaire. Au bout de 3 « déflagages », le ballon revient à l'équipe adverse.

Autre règle : le porteur de balle, touché ou déflagé, doit aussitôt passer la balle => on privilégie la continuité du jeu (3 touches par attaque)

Rugby-foulard en zones

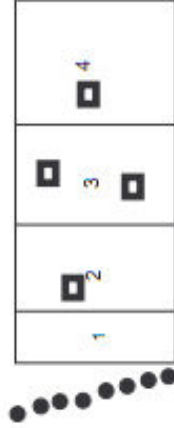
But :

Faire progresser son équipe dans la zone la plus éloignée

- | Matériel |
|----------------|
| - 4 ballons |
| - des foulards |
| - des plots |

Aménagement :

Le terrain de jeu est divisé en 4 zones numérotées.



L'équipe en attaque est composée de 8 joueurs, l'équipe en défense de 4 joueurs.

Consignes :

Chaque attaquant a un foulard glissé à la ceinture. L'équipe attaquante doit progresser le plus loin possible. Lorsque le porteur du ballon est « déflagué », le jeu s'arrête et l'équipe marque le nombre de points correspondant à la zone d'arrêt du jeu. L'équipe a 4 attaques à réaliser : on totalise les points obtenus à chaque attaque, les rôles sont ensuite inversés.

Critères de réussite :

Le nombre de points marqués

Attention : ce jeu est destiné à un public déjà initié qui a résolu ses problèmes affectifs ou en cas de mauvais temps pour remplacer une séance en extérieur.

Cycle 3

Rugby Niveaux 2 ou 3

Savoirs à enseigner

- Construire un système collectif de déplacement.
- Elaborer des schémas tactiques.
- Savoir passer la balle au bon moment

Comportements attendus

- o Développer les attitudes d'évitement du porteur du ballon.
- o Démarquer des joueurs en soutien.
- o Fixer le défenseur et transmettre le ballon avant d'être « déflagué ».
- o Utiliser tout l'espace de jeu.

Variantes

Espace : Varier la taille des zones et le nombre de zones

Nombre des joueurs : Varier le nombre de défenseurs

Droit des joueurs : Remplacer les foulards par le plaquage.

Valoriser l'organisation en ligne de la défense.

Pour accompagner la Coupe du monde de Rugby qui s'est déroulée en France en 2007, un partenariat Inspection Académique / USEP / Ligue de Basse-Normandie de Rugby s'est mis en place sous la forme d'un groupe de travail « rugby scolaire » pendant l'année scolaire 2006-2007.

Dans le même temps, l'USEP s'est inscrite dans l'opération nationale SCOLARUGBY qui a permis aux usépiens de se rencontrer lors de phases locales, départementales et régionales et, pour les plus chanceux, d'assister à un match de la Coupe du Monde.

Fruit de la réflexion collective, ce document a été produit par le Groupe de Travail « rugby scolaire » qui était alors composé de :

- Frédérique Venturelli, déléguée USEP
- Cyrille Lloza, CTS à la Ligue de Rugby
- Serge Levaufre, conseiller pédagogique EPS sur Caen Est
- Claude Chotteau, conseiller pédagogique EPS sur Vire
- Dominique Gallon, professeur d'EPS à l'IUFM de Basse-Normandie
- Christian Boutron, conseiller pédagogique départemental EPS

Je remercie Francis Costa, CTR rugby, pour sa précieuse collaboration et la Ligue de Rugby pour la mise à disposition de ses personnels.

Christian Boutron
CPD EPS Calvados
Coordinateur du GT « rugby scolaire »