

Projet pédagogique

Rugby scolaire



Jean-François MOUTON, manager de l'ovalie caennaise

Philippe LEBAS, Conseiller Technique de Clubs et Anne-Sophie BAPTISTE CPD EPS

Sommaire

1. Introduction	p.3
2. Définition du rugby et son apport à l'école	p.3
3. Compétences visées	p.3
3.1 Les ressources développées	p.3
3.2 Les règles fondamentales	p.4
3.3 Les 5 compétences travaillées en EPS	p.6
3.4 Objectifs visés	p.6
4. Organisation pédagogique	p.6
4.1 Rôles des adultes	p.6
4.2 Equipement nécessaire à l'activité	p.7
4.3 Le terrain	p.8
4.4 Le groupe classe	p.8
5. La séquence d'apprentissage et le fonctionnement	p.8
5.1 La chronologie de la séquence d'apprentissage	p.8
5.2 Une séance type	p.9
5.3 Rôle de l'arbitrage	p.10
6. comment analyser une situation de jeu	p.13
6.1 Agir sur la grappe	p.13
6.2 Il y a beaucoup d'essais marqués	p.13
6.3 Le travail de la mêlée	p.17
7. les situations ludiques	p.18
7.1 Le rugby golf	p.18
7.2 Le talonneur	p.18
7.3 La réception	p.19
8. Annexes	p.20
8.1 La séance n°1	p.20
8.2 Les gestes de l'arbitre	p.28
8.3 Les cartes coup de pouce et coup de freins	p.30
8.4 La carte passerelle	p.31
9. Ressources	p.31
9.1 Des lectures pour les élèves	p.31
9.2 Ressources pour les enseignants	p.31
9.3 Exploitation en classe	p.31
9.4 Ressources numériques	p.32

1.Introduction

Le club de l'ovale caennaise a pour volonté de faire découvrir son sport, le rugby, et les valeurs qui s'y attachent, au plus grand nombre. Un sport qui se décline au féminin et adapté aux enfants... un rugby, une pratique évolutive en fonction de l'âge...

Nous pensons que les apports inhérents à la pratique du rugby contribuent en complément de la famille et de l'école, à la formation et à l'éducation des enfants. Il permet un travail transversal pour devenir un citoyen et de développer les compétences civiques.

Notre projet pédagogique, basé sur les programmes consolidés cycle 2 (CP, CE1, CE2), cycle 3 (CM1, CM2, 6ème) et s'appuyant sur la compétence : Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel, permet à partir des 4 règles fondamentales du rugby de mettre en œuvre des cycles de « rugby scolaire » adaptés aux enfants.

C'est dans ce cadre que nous souhaitons proposer notre activité aux différentes écoles situées autour de notre lieu de vie et permettre la continuité des apprentissages du rugby en cycle 4

2. Définition du rugby et son apport à l'école

La manipulation du ballon et la liberté de développement (pas de dribble) facilitent la participation et l'engagement de tous les enfants (filles, garçons, petits, grands). Le rugby est un sport où chaque individu peut trouver sa place. Tout le monde peut jouer, tout le monde peut marquer ! « Tous acteurs, seul je vais plus vite, ensemble nous allons plus loin !"

Le rugby c'est jouer ensemble pour le plaisir de marquer plein d'essais tout en respectant mes partenaires et mes adversaires.

Le rugby permet de s'apercevoir que chacun d'entre nous peut apporter à la collectivité pour gagner ensemble.

La pratique du rugby en Éducation Physique et Sportive se construit en toute sécurité par l'intégration des quatre règles fondamentales du jeu (la marque, le hors-jeu, le tenu et les droits et devoirs du joueur).

Elle vise également à développer la capacité à mettre en œuvre différentes actions motrices (courir, lutter, passer, conserver, défendre, attaquer), de les enchaîner et les coordonner collectivement pour marquer un essai...

La spécificité de ce jeu de gagne-terrain reste la passe en arrière à son coéquipier.

3.Compétences visées

Le rugby s'inscrit dans le champ d'apprentissage, conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.

3.1 Les ressources développées :

- Sur le plan affectif, j'apprends à maîtriser ses émotions (craintes du sol, du ballon, des adversaires). Je valorise les autres.
- Sur le plan perceptif : diversifier ses prises d'informations visuelles (devant, sur le côté, derrière) et kinesthésiques (contact partenaire et adversaire).
- Sur le plan moteur : enrichir ses conduites motrices par les courses, les lutttes et les échanges de balle.
- Sur le plan social : contribuer à transformer et enrichir le réseau des relations et le climat de la classe.

3.2 Les règles fondamentales du rugby

Ces règles fondamentales sont nécessaires à la pratique du rugby. Celles-ci sont suffisantes pour apprendre et comprendre ce sport qui au premier regard peut facilement se comparer à un champ de bataille napoléonien. Vous l'aurez compris, en appliquant ces règles, nos enfants pratiquent le rugby tout en s'amusant...

1

LA MARQUE

Faire passer le ballon entre les poteaux avec un jeu au pied particulier ou poser le ballon derrière la ligne de but sur toute la largeur du terrain.



Comprendre :

- L'aire de jeu
- Les zones de marque
- Les formes de marque

2

LE HORS-JEU

Un joueur situé en avant du porteur de balle par rapport à la ligne de ballon mort adverse, ne pourra pas prendre part au jeu.



Comprendre :

- La passe,
- Le placement pour recevoir le ballon
- Jouer

3

LE PLAQUAGE

Tout joueur au sol doit libérer son ballon et le rendre disponible.



Comprendre :

- Le jeu au sol
- Le tenu
- Le plaquage

4

DROITS & DEVOIRS DES JOUEURS

Ils sont responsables de la SECURITE de leurs partenaires et de leurs adversaires.

Transversale

&

permanente



Comprendre :

- La sécurité,
- Le respect de l'adversaire,
- Les zones du corps autorisées pour le saisir

3.3 Les cinq compétences travaillées en EPS et ce que l'élève va apprendre (dans les dimensions motrices, méthodologiques et sociales)

Compétences	Cycle 2	Cycle 3
Développer sa motricité et construire un langage du corps	Rechercher le gain du jeu, de la rencontre Comprendre le but du jeu et orienter ses actions vers la cible Accepter l'opposition et la coopération Coordonner des actions motrices simples	Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires Coordonner des actions motrices simples Se reconnaître attaquant/ défenseur Coopérer pour attaquer et défendre
S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre	Apprendre par essai-erreur en utilisant les effets de son action	Apprendre par l'action, l'observation. Utiliser des outils numériques pour observer, évaluer et modifier ses actions
Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités	Assumer les rôles sociaux spécifiques Elaborer, respecter et faire respecter règles et règlements	Assumer les rôles sociaux spécifiques Comprendre, respecter et faire respecter règles et règlements
Apprendre à entretenir sa santé par la pratique d'une activité physique régulière	Ne pas se mettre en danger par un engagement physique dont l'intensité excède ses capacités physiques	Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger
S'approprier une culture physique et sportive	Découvrir la variété des activités et des spectacles sportifs	Savoir situer des performances à l'échelle de la performance humaine
Attendus de fin de cycle	S'engager dans un affrontement collectif en respectant les règles du jeu Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples Connaître le but du jeu Reconnaître ses partenaires et ses adversaires	S'organiser tactiquement pour gagner le match en identifiant les situations favorables de marque ; Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre ; Assumer différents rôles sociaux Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter

3.4 Objectifs visés

- Acquérir des règles de base ; les connaître permet de répondre aux objectifs des compétences ciblés par l'EPS.
- Connaître ces règles fondamentales pour pratiquer, jouer en sécurité et les moyens pour marquer.
- Accepter de s'engager en tant que joueur (respect du jeu, de ses partenaires et de ses adversaires) et en tant qu'arbitre.
- Développer des habilités motrices simples (manipulation, transmission, enchaînements d'actions).

4. Organisation pédagogique

4.1 Le rôle des adultes

L'enseignant est le responsable pédagogique et doit participer activement à la séance.

L'éducateur apporte son expertise pour la mise en œuvre des situations pédagogiques et mène la séance en co-intervention.

Les parents accompagnateurs assistent les enseignants dans la vie quotidienne.

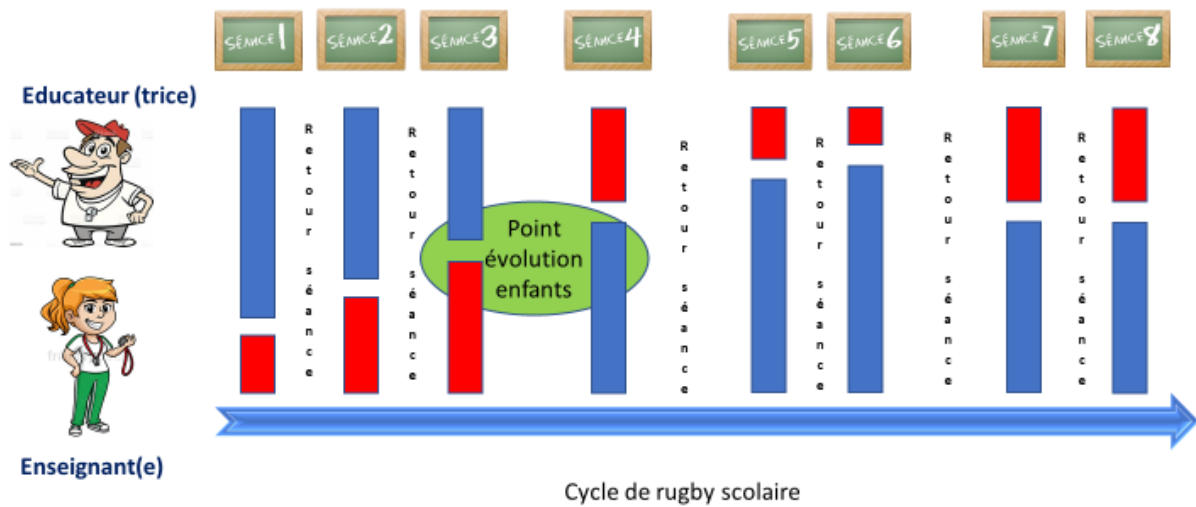
Les élèves restent sous la responsabilité des enseignants tout au long des séances.

En fonction du temps, l'enseignant et l'éducateur prennent la décision de maintenir ou non la séance.

Des séances vidéos, un travail en gymnase, des travaux en classe peuvent être adaptés.

Co-intervention des cycles rugby

■ Animation / enseignement
■ Accompagnement / Aide / observateur



4.2 Equipements nécessaires à l'activité

4.2.1 Le matériel spécifique à la pratique :

Les ballons taille 3 pour le cycle 2 et taille 4 pour le cycle 3

Plots/coupelles

Chasubles

Sifflets / ardoises / feutres tableau blanc

Possibilité d'emprunter des kits de matériel à la DSDEN (CPD EPS Calvados)

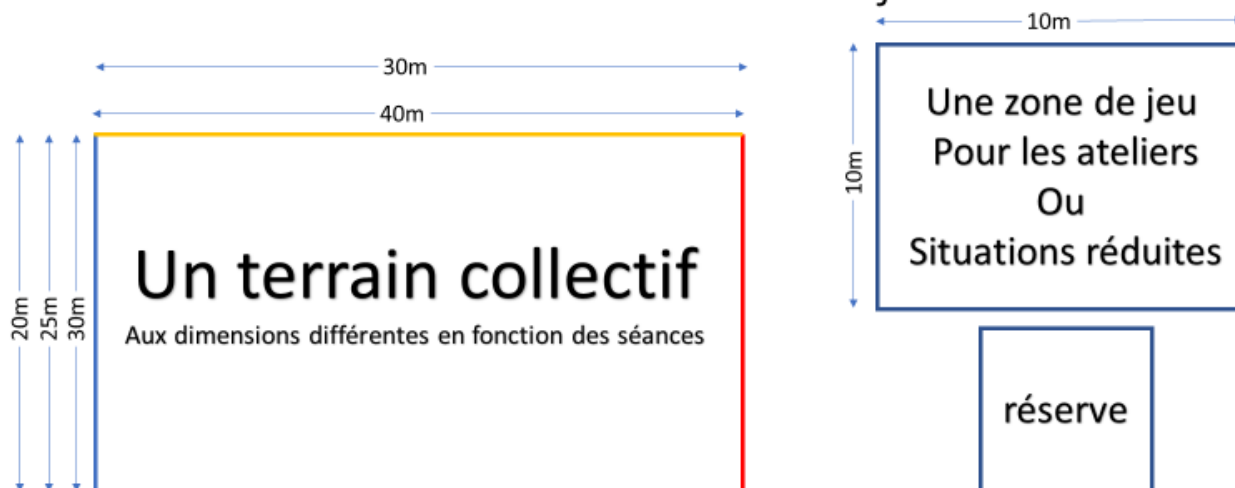
4.2.2 Préconisation pour la pratique :

Tenue de sport adaptée à la pratique : prévoir un vêtement de rechange, enlever les lunettes, les bijoux, attacher les cheveux.

Les chaussures à crampons moulées et les casques sont autorisés mais restent facultatifs et sans obligation. Les protèges tibias sont interdits.

4.3 Le terrain

Séances: Je trace mes zones de jeu



Objectifs	Dimensions du terrain	Observations
Travail en effectif réduit	10/10m	Prendre une équipe et effectuer dans cette zone, les ateliers d'apprentissage tel que, les techniques de plaquage, la poussée, le tenu etc...
Réserve	5/5m	Permettre d'y déposer les ballons pour les jeux, de maintenir aussi les zones de jeu propres pour éviter que le matériel traîne sur le terrain
Terrain collectif	20, 25,30 / 30,30,40	En fonction des effectifs, des équipes et de la démarche pédagogique de la séance

4.4 Le groupe classe

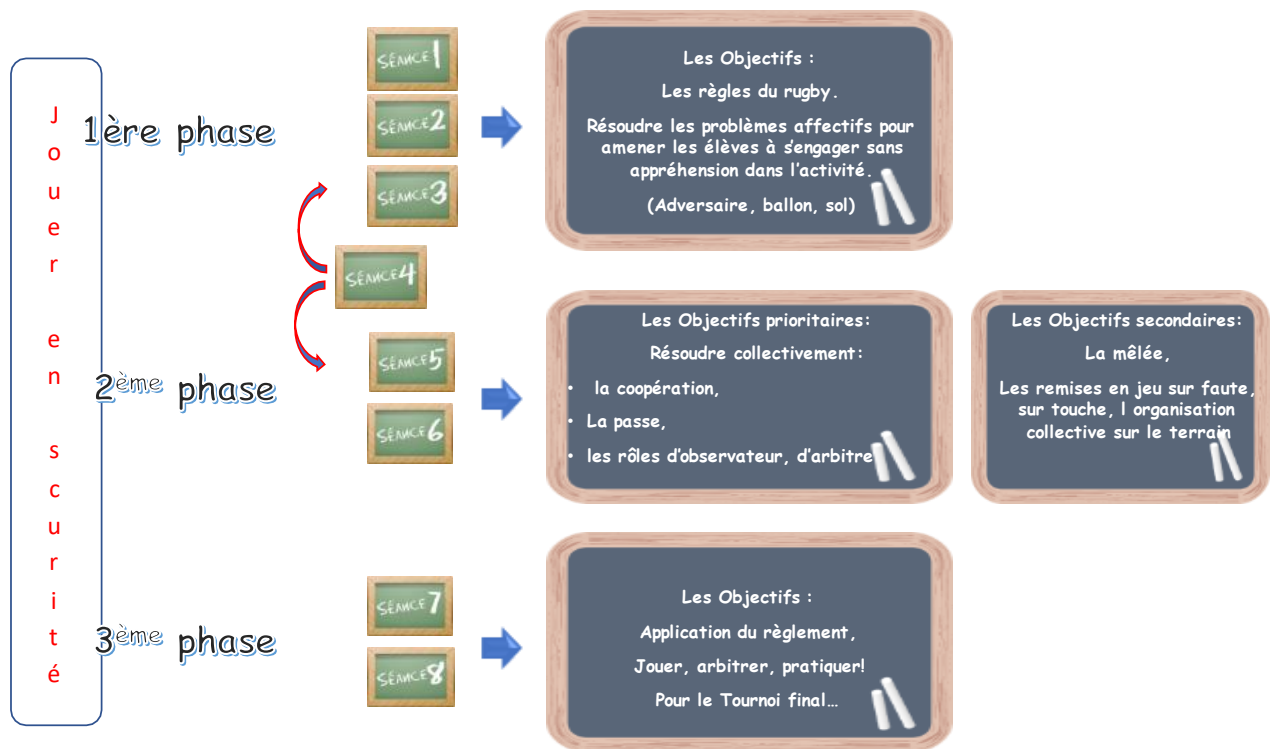
La constitution des équipes se fait en amont. Dans un premier temps, le gabarit des enfants est pris en compte pour mieux appréhender l'affectif, lors d'un contact. Néanmoins, elles restent hétérogènes en son sein. Ensuite, en fonction des observations, la composition des groupes pourra évoluer.

5. La séquence d'apprentissage et le fonctionnement

5.1 La chronologie de la séquence d'apprentissage

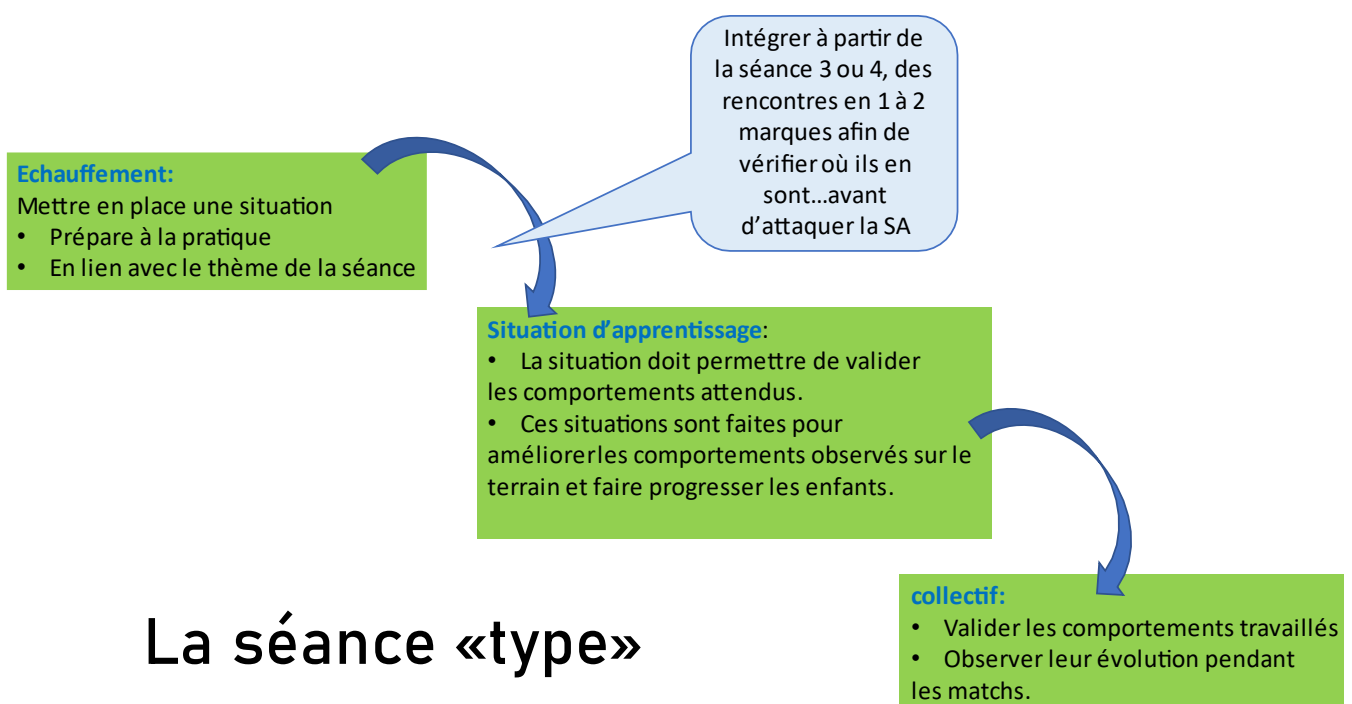
Le cycle se base sur 8 séances de 50 minutes. D'un point de vue pédagogique, 2 séances par semaine sont idéales pour valider les compétences.

La progression des séances est variable en fonction des comportements observés, des progrès des élèves...}



La situation sanitaire liée au Covid-19 et ses recommandations sont prises en compte et permettent de pouvoir maintenir notre pratique en sécurité !

5.2 Une séance-type



Pour faciliter la mise en œuvre du cycle, nous vous avons décliné la première séance détaillée (en annexe 8.1). Aussi dans une démarche, pour vous aider à analyser le jeu et choisir la situation d'apprentissage en fonction de vos observations, vous pourrez vous appuyer sur les chapitres 6 et 7.

5.3 Rôle de l'arbitrage :

Rôle d'arbitre : apprendre par l'action (usage du numérique), langage

Le projet est d'engager chaque enfant dans le rôle d'arbitre en commençant par des règles simples à arbitrer pour évoluer règle après règle vers le rugby sans contact. Sur la situation de jeu global, on essaiera de fonctionner avec un **binôme d'élèves** et un adulte qui supervise.

Cela permettra d'avoir une co-responsabilité du bon déroulement du jeu. De plus, garantir le respect des règles est plus facile à deux puisqu'il y a un partage de l'animation du jeu.

Pour les situations d'apprentissage, le rôle de l'arbitre sera tenu sur chaque atelier par **un joueur se trouvant** hors de l'action et la rotation se fera à chaque passage.

L'arbitrage à 2 – Pourquoi ?

- Favoriser la continuité du jeu
 - En faisant de la prévention
 - Donc en sifflant moins
- Voir plus de choses
 - En multipliant par 2 l'observation
- Sécuriser le joueur/arbitre
 - On n'est pas seul à assumer cette fonction
- Sécuriser les joueurs
 - En leur permettant de s'exprimer

Comment?

Le terrain est partagé en 2 dans le sens de la longueur

Si le ballon est dans ma moitié de terrain :

- Je gère le jeu
- Je suis proche du ballon

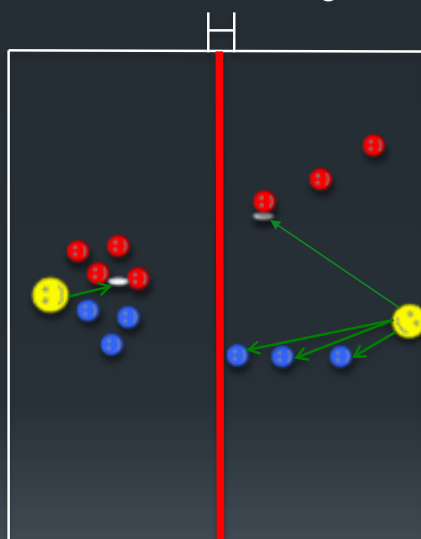
Si le ballon n'est pas dans ma moitié de terrain :

- Je gère les joueurs éloignés
- Je surveille les lignes de hors-jeu
- Je me place pour avoir un maximum de joueurs devant moi

Lorsque le ballon change de côté :

- Le joueur/arbitre qui ne gère pas le jeu annonce « je prends le jeu » en levant un bras
- l'autre peut alors « laisser le jeu » et se reculer

Attention : lorsqu'un joueur/arbitre donne un avantage, il doit le gérer jusqu'à sa fin



Lorsque le ballon change de côté :

- Le joueur/arbitre qui ne gère pas le jeu annonce « je prends le jeu » en levant un bras
- l'autre peut alors « laisser le jeu » et se reculer

Attention : lorsqu'un joueur/arbitre donne un avantage, il doit le gérer jusqu'à sa fin

Les deux joueurs/arbitres se font toujours face (favoriser la communication)

La possibilité d'introduire les **Cartes « coup de pouce »** et **« coup de freins »** (modèle en annexe en 9.2) permettent d'aborder la notion de stratégie avec un travail de création et de réflexion autour des règles pouvant être initié en classe. Elles permettent de réguler un rapport d'opposition trop déséquilibré.

Exemples : Une équipe pourra donc jouer avec : un joueur de plus, une seconde de plus pour faire la passe, ou tout autre règle pouvant être inventée par les enfants.

En supplément à ces cartes, l'utilisation de la règle des écoles de rugby sur « le match gagné par 5 essais de différence » est de mise pour éviter des situations disproportionnées.

Rôle de l'observateur :

Fiche de l'enseignant

J'observe mon camarade au rugby

	Mon équipe a le ballon		Mon équipe n'a pas le ballon	
Le porteur de balle cherche À trouver les espaces dans le camp De l'adversaire sans reculer	J'avance dans le camp de l'adversaire		J'empêche l'adversaire d'avancer	L'équipe cherche à réduire les espaces et regagner du terrain
Par la passe, lors des blocages En tant que PB ou de soutien, je Fais jouer autour de moi...	Je joue avec mes partenaires		J'attrape l'adversaire	Les opposants attrapent Les utilisateurs autour de La taille en ceinturant
Si je suis attrapé, je lutte face à l'adversaire, je suis Actif du haut du corps pour garder Le ballon	Je lutte pour conserver le ballon		Je lutte au ballon pour lui reprendre	Dès lors que le PB est bloqué, j'essaie De lui arracher le ballon.
Attrapé, dans la lutte comme dans La phase de plaquage, je cherche à Avancer et rester debout C'est l'adversaire qui me fait tomber Je n'y vais pas seul au sol...	Je reste debout		Je plaque	Je mets l'adversaire au sol en utilisant la technique ceinture, tête collée, genoux, fesses au sol!
J'écrase le ballon dans l'en-but sans le lâcher	Je marque		Je contre attaque	Lorsque je récupère le ballon, Je cherche à avancer dans le camp de L'adversaire pour marquer
Dès que je suis u sol, je lâche le ballon Le transmets sans délais, je me relève Pour revenir au jeu et ne pas être Écrasé!	Lorsque je suis plaqué, je lâche le ballon, je me relève		Lorsque je plaque, j'accompagne le joueur au sol, je me relève	Au sol je n'interviens plus sur le ballon et je me relève vite pour revenir au jeu
Je fais des passes aux partenaires qui se trouvent Dans mon camps	J'effectue des passes en arrière		J'intercepte les ballons	Je regarde comment jouent Mes adversaires pour prendre Le ballon

Fiche de l'élève

J'observe mon camarade au rugby

Mon équipe a le ballon			Mon équipe n'a pas le ballon
J'avance dans le camp de l'adversaire			J'empêche l'adversaire d'avancer
Je joue avec mes partenaires			J'attrape l'adversaire
Je lutte pour conserver le ballon			Je lutte au ballon pour lui reprendre
Je reste debout			Je plaque
Je marque			Je contre attaque
Lorsque je suis plaqué, je lâche le ballon, je me relève			Lorsque je plaque, j'accompagne le joueur au sol, je me relève
J'effectue des passes en arrière			J'intercepte les ballons

6. Comment analyser une situation de jeu ?

6.1 Agir sur la grappe



Lors des matchs, vous observez qu'il y a beaucoup de grappes...



Je l'exploite:

Ne pas siffler tout de suite!



Laisser vivre 3 secondes!

Faire jouer avec un second ballon

Pourquoi 3 "

Ce temps d'action permet de voir si le ballon peut sortir et intégrer la règle Du maul improductif...

3 secondes pour éviter la chute collective!



Dans la phase d'apprentissage, nous vous proposons une situation permettant d'apprendre la posture de poussée. Ici, nous allons les mettre en situation de poussée seul, avec l'aide d'un partenaire, contre un adversaire pour aider à maîtriser cette phase particulière du jeu.

Je sécurise cette phase de jeu:

Dans la zone prévue pour les situations de jeu et d'effectif réduit: Mettre en place un atelier permettant de donner les bonnes postures de poussée en sécurité au rugby. Je vais les apprendre à pousser :

seul



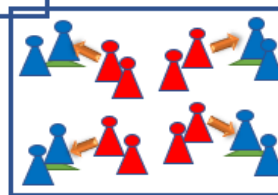
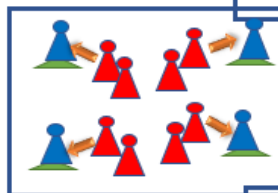
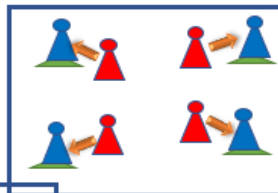
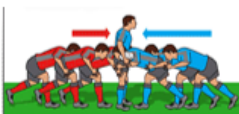
Avec un partenaire



Avec un adversaire



En collectif



Les consignes:

Dans un carré de 10/10m, en 4/4

Au mot « jeu » les joueurs rouges doivent pousser les joueurs bleus pour récupérer les plots verts qui se trouvent sous leurs pieds.

Le premier passage est libre afin d'agir sur les formes

De poussées prosrites:

- les gestes à proscrire:

Poussée avec les bras, en attrapant autour du buste, avec le dos, debout, en tirant!!!

Le deuxième passage est individuel et respecte ce qui est demandé lorsque l'on pousse au rugby..

Les évolutions sont faites avec adversaires et avec partenaire.

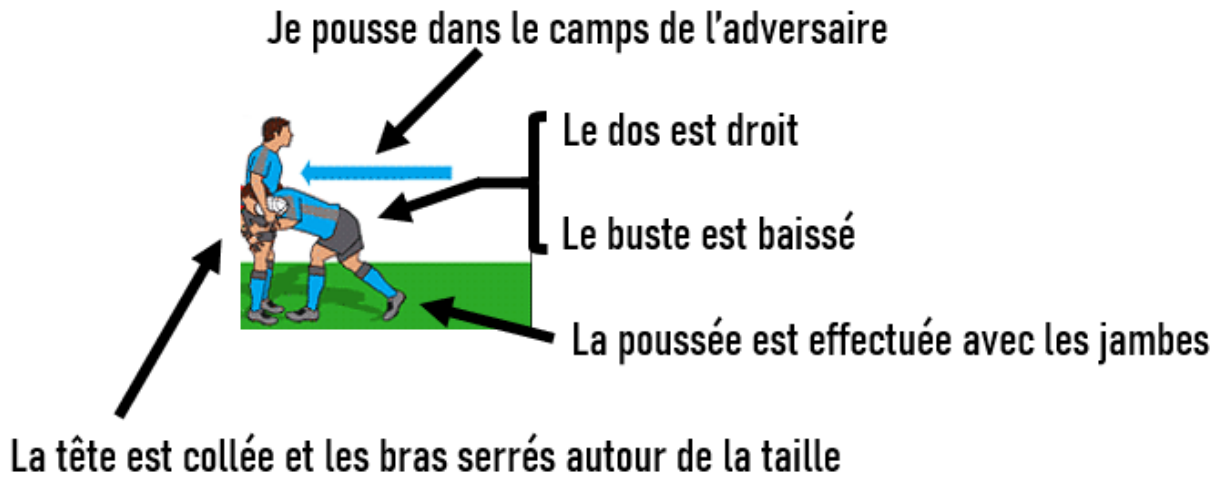
Pour les poussées en collectif, je vais utiliser les regroupements lors des matchs pour valider les poussées:

Arrêt sur image dès la grappe se forme, rappeler ce que j'ai le droit de faire et comment?

Ordonner la poussée au sifflé et valider la poussée en donnant à l'équipe qui avance un point!

Les premières poussées doivent être contrôlées et arbitrées au sifflé pour faciliter l'apprentissage.

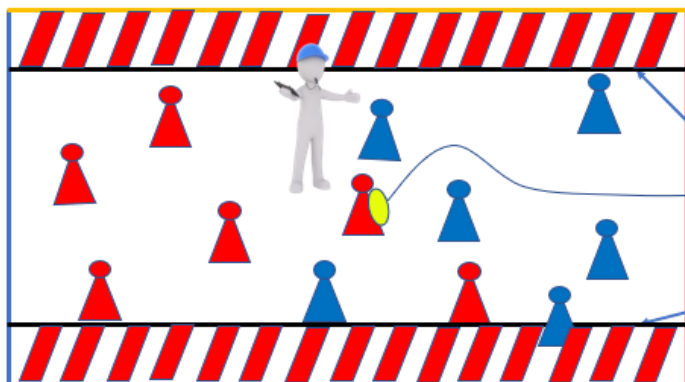
Les bonnes attitudes et comportements attendus:



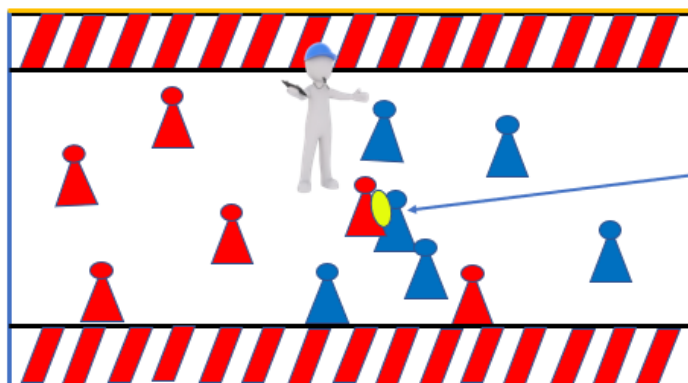
6.2 Il y a beaucoup d'essais et peu de joueurs saisis



Lors des matchs, vous vous apercevez que le joueur qui reçoit le ballon
Marque facilement...



Tracez 2 lignes de plots dans votre terrain, agissez sur l'espace en interdisant ces couloirs, pour faciliter le travail de saisie des défenseurs



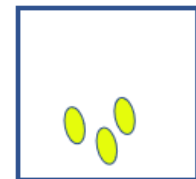
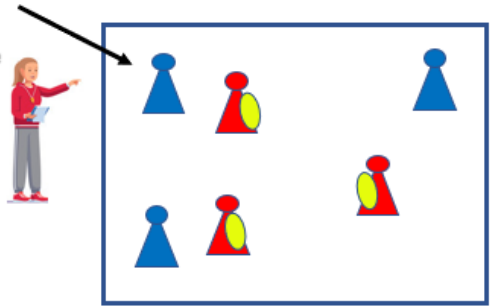
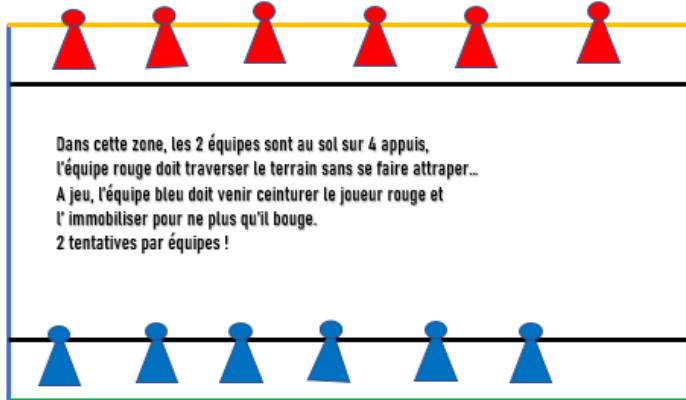
Une fois le contact réalisé, il faut travailler sur différentes formes de saisie.
objectif: Réduire les espaces.

« attraper mon adversaire » .



Exemple de Travail à 3 équipes

Dans cette zone de travail à effectif réduit, en 3/3, les rouges possèdent un ballon.
 À « jeu » les bleus doivent les attraper.
 Les rouges doivent rester le plus longtemps possible
 2 essais par équipes, prendre le meilleur temps...

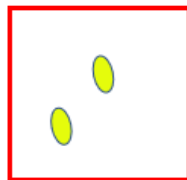


réserve

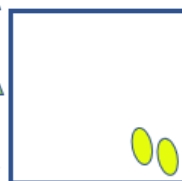
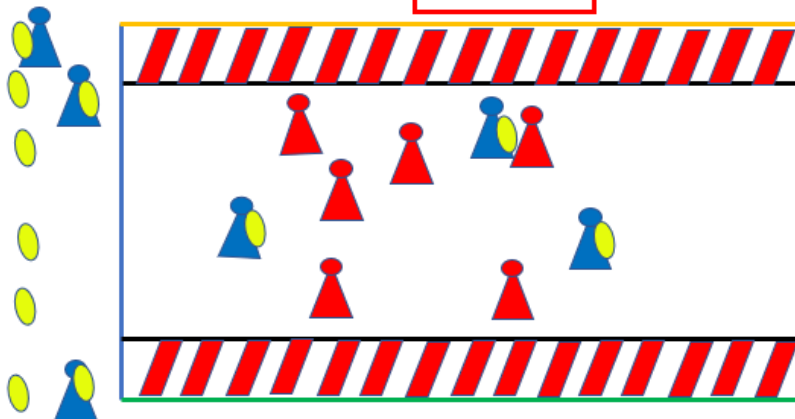
J' attrape l'adversaire autour du ventre, de la taille » .

J' attrape l'adversaire autour du ventre, de la taille » .

Exemple de Travail à 3 équipes

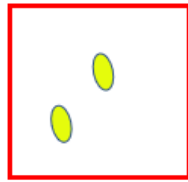


À partir de l'épervier, mettre en place ce type de système:
 L'équipe bleue doit apporter les ballons à l'équipe verte pour les remettre en réserve...
 Si un j. Bleu est attrapé alors le ballon est mis en réserve rouge.
 Mais le joueur peut repartir en cherchant un autre pour tenter à nouveau de franchir les rouges...
 Travail de ceinturage à deux bras!
 Evolution possible au fur et à mesure de l'apprentissage vers le plaquage et la mise au sol.

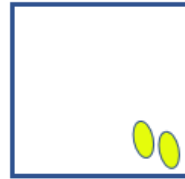
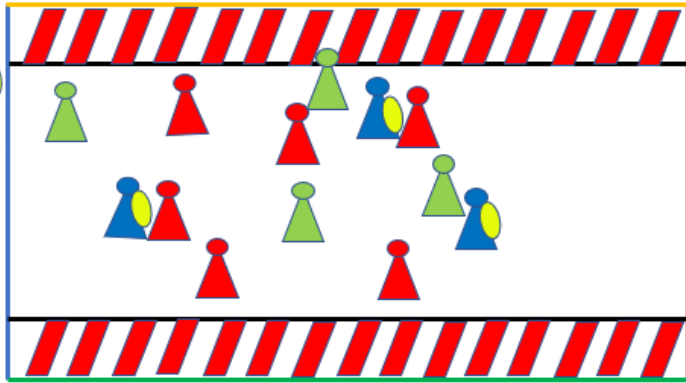


Les plaquages étant plus fréquents, la passe apparait » .

Le but étant de faire comprendre maintenant que la passe doit se faire à un coéquipier placé derrière le porteur de balle et dans son camps...



À partir de l'épervier, mettre une équipe (ici la bleue) avec un ballon pour chaque joueur. Il dispose d'un joker (ici les joueurs verts) et mettre les joueurs rouges en défense...Lors du plaquage, le joueur bleu doit transmettre le ballon au joueur vert avant de tomber au sol en se retournant et en le regardant, le joueur vert nouveau porteur de balle, doit aller marquer sans se faire prendre, s'il est pris, il transmettra de nouveau au joueur bleu qui est devenu « joker »



Exemple de Travail à 3 équipes



J'attrape l'adversaire autour du ventre, de la taille » .

6.3 Le travail d'apprentissage de la mêlée

La mise en œuvre de la mêlée nécessite de l'entraînement et pour se faire je vous propose de la décomposer en 3 étapes!



Le ballon est posé au sol et les Joueurs sont en appuis l'un contre l'autre avec les bras tendus sur les épaules
Jeu de lutte pour gagner le ballon
Un relayeur est placé derrière le lutteur



Le ballon est posé au sol et les Joueurs sont liés l'un à l'autre en venant placé La tête sur l'omoplate de l'adversaire
Jeu de lutte pour gagner le ballon
Un relayeur est placé derrière le lutteur



Le ballon est posé au sol et les Joueurs sont en appuis en faisant une mêlée
Dans un premier temps, sur cette étape Il y aura une transition en effectuant la mêlée sans Pousser...

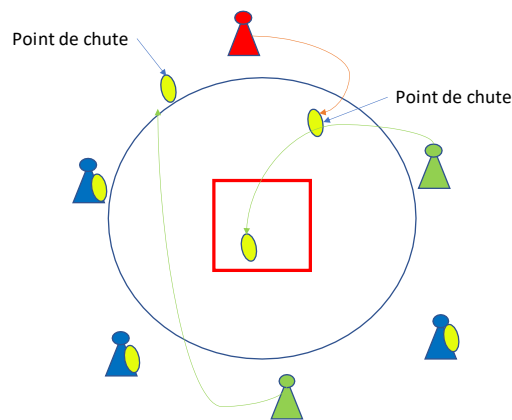


Quelque soit la catégorie, les mêlées sont organisées en 1/1, sans la mêlée les remises en jeu se font en coup franc!

7 les situations ludiques

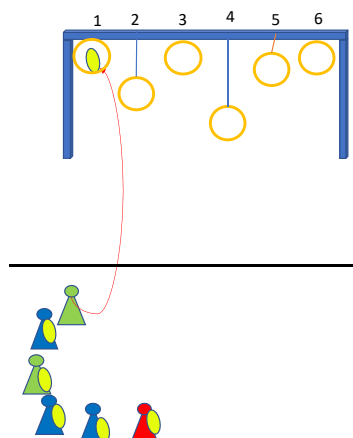
7.1 Le rugby golf

- Objectif : Travailler le jeu au pied.
- But : Atteindre la zone du carré rouge en effectuant le moins de tentatives de frappes au pied possibles.
- Aménagement/dispositif : Voir le dessin + groupe de 5/6 élèves.
- Consignes : Placés autour du cercle bleu, les enfants frappent au pied dans le ballon en visant le carré rouge. Si le ballon en sort ou ne rentre pas dans la zone, les élèves se déplacent au point de chute et réalisent de nouveau un tir. Les tirs sont organisés par l'éducateur (éviter les ballons dans les visages etc...).
- Critères de réussite : le ballon doit rester dans la zone rouge à l'issue du tir au pied.
- Variables : en coup de pied direct, en rebond, en penalty (sans le ramasser).
- Zone de travail : Sur le terrain collectif.



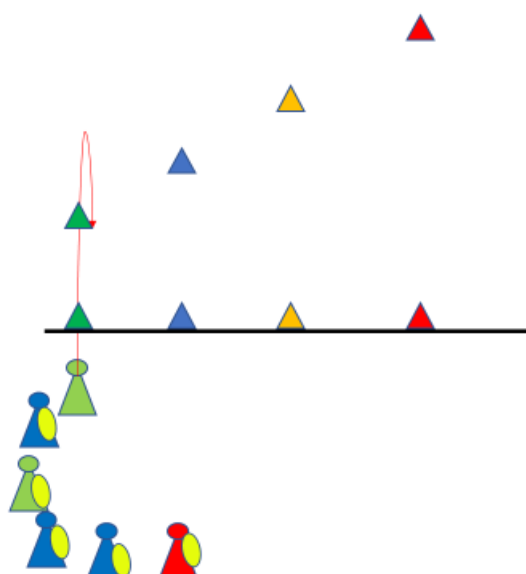
7.2 Le talonneur

- Objectif : Travailler la remise en jeu après une touche.
- But : Lancer le ballon à 2 mains dans le cerceau.
- Aménagement/dispositif : voir le dessin + groupe de 5/6 élèves.
- Consignes : à partir de la ligne, chaque enfant réalise un lancer du talonneur à 2 mains, les tirs s'effectuent les uns derrière les autres (chacun son tour).
- Critères de réussite : 2 lancers réussis pour passer au cerceau n°2.
- Variables : lancer à une main, à deux mains, en coup de pied.
- Zone de travail : dans le but de football.



7.3 la réception

- Objectif : Attraper un ballon après un jeu au pied.
- But : Lancer le ballon à 2 mains et le rattraper avant qu'il rebondisse au sol derrière le plot.
- Aménagement/dispositif : voir le dessin + groupe de 5/6 élèves.
- Consignes : A partir de la ligne, chaque enfant réalise un lancer, les tirs s'effectuent les uns derrière les autres (chacun son tour), départ au plot vert, fin au plot rouge.
- Critères de réussite : 2 lancers réussis pour passer au plot suivant.
- Variables : lancer à la main, en coup de pied.
- Zone de travail : dans la zone de travail en effectif réduit.



Séance 1: A la découverte des règles.

Cette séance est la première du cycle et permet de faciliter la découverte par le questionnement des règles fondamentales du rugby...



Sur quelle surface joue-t-on?



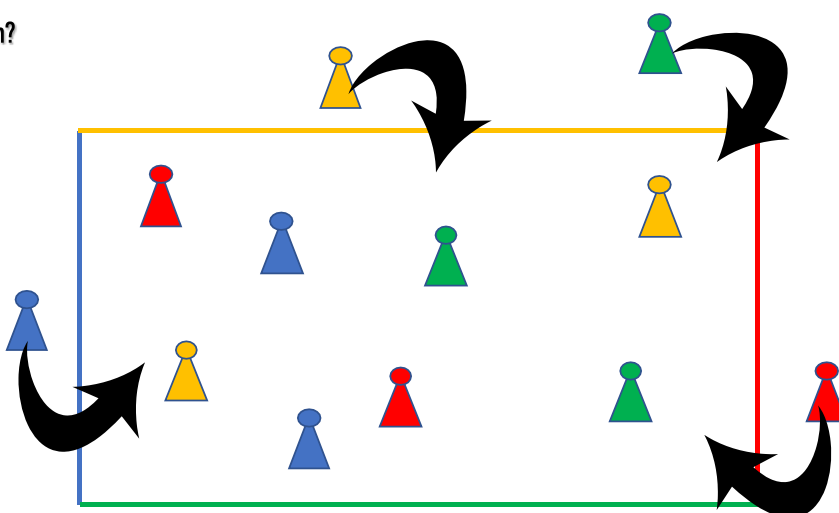
L'éducateur prend en mains la classe, explique les objectifs du cycle, il donne une première consigne: « courir partout sur l'aire de jeu » sans aborder ni évoquer la zone matérialisée par les 4 couleurs de plots!



Sur quelle surface joue-t-on?



A cette consigne, les enfants se mettent à courir sur l'aire de jeu sans tenir compte du terrain tracé, dès que certains sont à l'extérieur de la zone de plots, stopper et évoquer la règle n°1: « Au rugby le joueur doit se tenir à l'intérieur du terrain »





Comment marque-t-on?



On lance le ballon
en l'air, on le pose,
on le ramasse, on
le pose...
« jeu jaune »



Répéter cette consigne plusieurs fois (4 à 5 fois)?

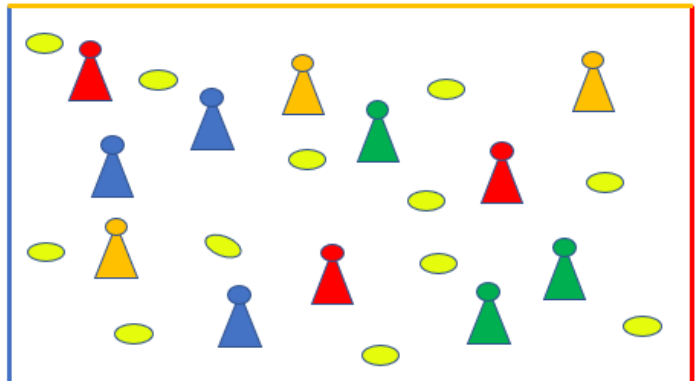


Comment marque-t-on?



Pour cette règle, les enfants se déplacent individuellement dans la zone délimitée par les plots. L'éducateur, l'enseignant peut faire manipuler le ballon, (attention le ballon doit être au sol pour la consigne).

La consigne: Aux Mots « jeu + couleur », les enfants ramassent un ballon et se dirigent en courant derrière la ligne de couleur annoncée!





Comment marque-t-on?



Poser la question suivante?



Cette interactivité permet de faire sortir le terme « but, point, marque, essai... » et d'amener la question: « comment marque-t-on? On peut utiliser les « formes de marque » des autres sports pour comparer et les aider...



Comment marque-t-on?



Le faire démontrer par l'enfant qui trouve la réponse...

Et donner la définition:

Pour marquer au rugby, il faut poser, écraser le ballon sur le sol sur ou derrière la ligne...

La 2^{ème} marque est le tir entre les poteaux!



Un peu d'histoire: A l'origine du rugby, l'essai au rugby ne valait pas de point...Il permettait juste de pouvoir tenter la transformation...qui valait 1 point!





Comment marque-t-on?

Mon objectif:
Marquer
dans un
espace
dédié!

Revenir sur la consigne en faisant marquer les enfants derrière les lignes bleues ou rouges:

- Pour leur donner les repères « espace »
- Pour valider les 2 zones de marque

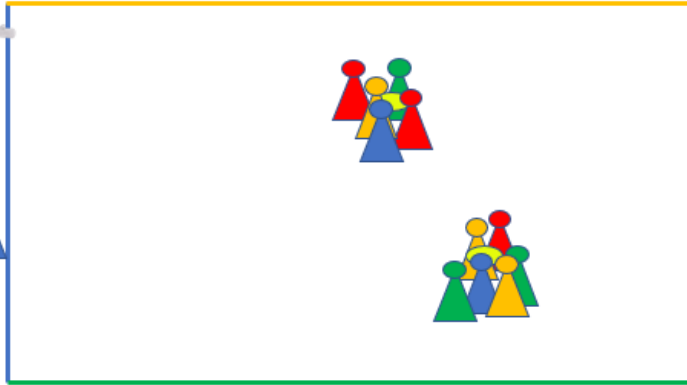


Pour faire naître la confrontation (plan affectif) ...et répondre à la question ai-je le droit de prendre le ballon à l'adversaire?

Laisser les enfants lutter et se disputer le ballon!
Siffler lorsque celui-ci n'est plus jouable.
En profiter pour le sortir du jeu...

??

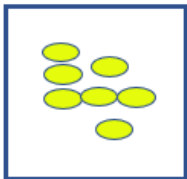
Ai-je le droit de jouer le ballon lorsque je suis au sol?



Lorsqu'il ne reste que 3 ballons, le phénomène de grappe va se former! La dispute du ballon va continuer au sol... Profitons de ce moment pour faire un arrêt sur image et regrouper les enfants autour d'une grappe...

??

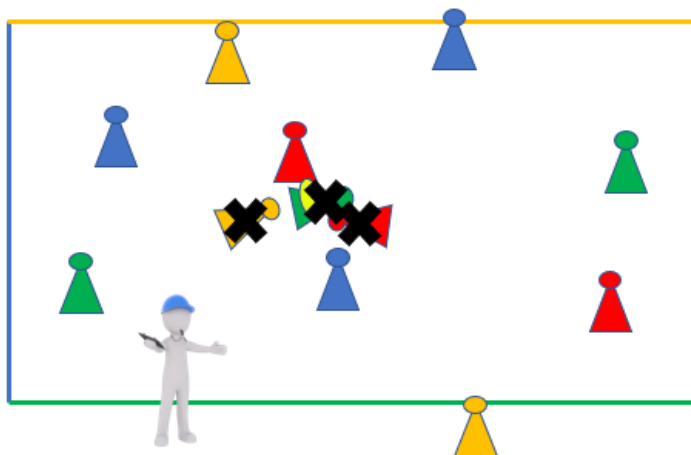
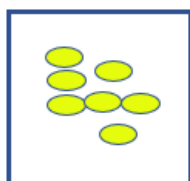
Ai-je le droit de jouer le ballon lorsque je suis au sol?



A partir de la question:
Est-ce facile de récupérer le ballon quand tout le monde le veut et le joue?
Enchaîner sur:
Pourquoi?
Que pourrait-on faire?
Qu'avons-nous le droit de faire?



Ai-je le droit de jouer le ballon lorsque je suis au sol?



Bilan du jeu au sol:

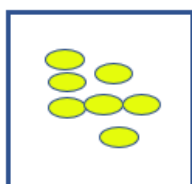
Lorsque je suis au sol, si j'ai le ballon, je dois le lâcher et me relever...

Si je n'ai pas le ballon, je dois être: debout ou accroupis sur mes pieds pour prendre le ballon...

Lorsque je suis au sol, (au minimum un genou au sol, je n'ai plus le droit de jouer au rugby... Pour valider cette règle, je repars avec 3, 2 puis 1 ballon...



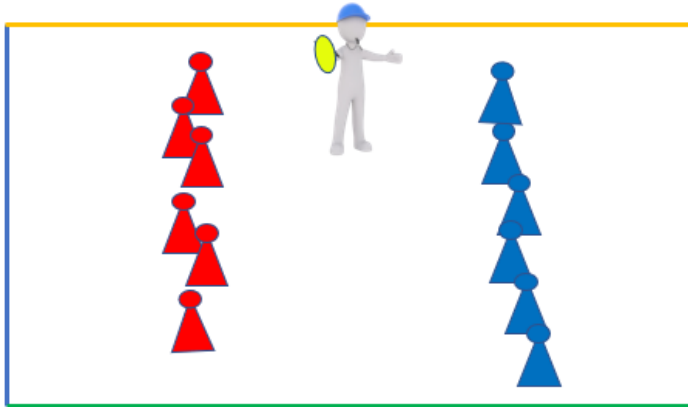
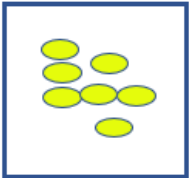
Ai-je le droit de jouer le ballon lorsque je suis au sol?



Un seul ballon provoque une grosse grappe, 2 à 3 tentatives permettent de rapidement faire comprendre que le ballon est injouable car tout le monde le veut... Il faut donc faire des équipes!



Comment empêcher l'autre équipe de marquer?



Mette les 2 équipes en jeu,
et laisse évoluer...

Rappeler les règles déjà vues:

- Je ne sors pas du terrain.
- Je marque en posant le ballon.
- Je peux prendre le ballon à l'adversaire.
- Je n'ai pas le droit de jouer au sol.
- Les droits et devoirs des joueurs.

Après quelques essais, inviter à une nouvelle question...

Comment empêcher l'autre équipe de marquer?

Les signaux de l'arbitre



Essai : Le ballon est aplati dans l'en-but

But : Le ballon passe au-dessus de la barre transversale de l'équipe adverse sur un coup de pied placé ou tombé donné à l'intérieur du champ de jeu



Essai refusé : Le ballon n'a pas été aplati, l'arbitre n'a pas vu le joueur aplatis le ballon.

Les signaux de l'arbitre



Pénalité : Accordée contre une équipe qui a commis une infraction grave.



Avantage : Un avantage tactique ou territorial clair et réel survenant après une infraction adverse.

Les signaux de l'arbitre



Plaquage haut : Quand un joueur qui plaque effectue le geste au dessus de la ceinture



Pousser un adversaire : Quand un joueur vient repousser un adversaire sans le saisir.

Les signaux de l'arbitre assistant (la touche)

Cette main indique à qui appartient
La touche



Cette main désigne l'endroit où est
sorti le ballon.

Les cartes « coup de pouce »

Essai
compte
double!

Si l'on fait
des passes
+1 pt

Si les
plaquages
sont
réussis
+ 2 pts

Lorsque je
marque
un essai,
je garde le
ballon!

J'ai le droit
d'utiliser
un joueur
joker d'une
autre
équipe
pendant 3'

Les cartes « coup de frein »

Pendant 3
minutes les
essais de
mon
adversaire
valent 3 pts
au lieu de
5...

Je mets en
prison un
adversaire
pendant 2'

Si je
plaque un
joueur, le
ballon est
rendu à
mon
équipe!

Pour
marquer un
essai, les
adversaires
doivent
faire au
moins 3
passes!

L'équipe
adverse ne
peut pas me
donner de
carte
« coup de
frein »
pendant le
match...

8.4 Carte passerelle

Le club de l'ovalie caennaise est acteur de la carte passerelle



9 Ressources

9.1 Des lectures pour vos élèves

Le rugby raconté aux enfants de Richard d'Escot (paru le 22.08.2013) ; édition La Martinière

Le rugby raconté aux enfants, Petit guide illustré d'Alberto Bertolazzi, édition Nuinui Jeunesse (paru le 12.09.2019)

Passion rugby de Jean-Michel Billioud et Jérôme Brasseur ; édition Nathan. 2015.

Le rugby de Stéphanie Ledu et Didier Balicevic ; Editions Milan. 2015.

Le rugby de Jérôme Leclerc, édition Milan

Le rugby de Stéphanie Ledu et Didier Balicevic ; Editions Milan. 2015.

Astérix chez les Bretons de Goscinny et Uderzo

- Pistes d'exploitation de la page 36 à 42

9.2 Ressources pour les enseignants

Revue EPS n°377, les rugbys de l'EPS

Rugby, école aux associations

Revue EPS n°348, rugby

9.3 Exploitation en classe

- Peinture
 - M.Beckman, les joueurs de Rugby (1929)
 - R.Delaunay, l'équipe de Cardiff (1913)

- A.Gleizes, les joueurs de Rugby (1913)
- J.Jacoby, Rugby (1928)
- A.Lhôte, Rugby (1917)
- J.L Lopez, Rugby back (2009)
- Sculpture
 - Devant *Rugby school*, l'acte fondateur de William Webb Ellis qui court avec le ballon dans la main.
 - *Les contre-valeurs du rugby* (2011) à Nice
 - *D'autres sculpteurs : Marie-Louise Simard (1936), Lili Mirante. Le rugby (2015), Jean-Louis Corby. Le rugby (2019)*
- Histoire et Géographie
 - Culture : noms des équipes, l'emblème, la langue, les coutumes, les tournois internationaux...
 - L'histoire du rugby (son évolution)
 - Le rugby et les jeux Olympiques
- Numérique
 - Au moment des phases de lancement ou de retour de l'activité : rôle du langage dans la verbalisation des procédures pour réussir

9.4 Ressources numériques

Pour en savoir plus :

- Sur les Jeux olympiques et le rugby :

<http://www.leguipe.fr/llosport/Archives/Actualites/Les-regles-du-rugby-le-top-5-desessentiels/744794>

<https://www.olympic.org/fr/rugby#>

<http://espritbleu.franceolympique.com/espritbleu/actus/2888-rugby—histoire-.html>

<http://www.ffr.fr>

- Histoire du rugby :
Arte journal junior

