

Journées cantonales de formation en éducation physique et sportive
1^{er} et 2 septembre 2015

Atelier 8

Découverte et initiation à la balle ovale (Rugby)

Formateur : Patrice Philippe
patrice.philippe@ecolint.ch

Bref descriptif

« Rugby, sport de combat collectif », « Loyauté et Respect ». Le rugby est un sport de combat pour la conquête loyale du ballon et la progression du terrain pour marquer. Le jeu se caractérise par une situation d'affrontement collectif comportant une ligne de front. Cette dimension collective renforce les rapports d'entraide, de solidarité et de respect entre les joueurs. Vivre le rugby depuis sa création autour des années 1820 à ce jour en découvrant sous forme de jeu, les 4 règles fondamentales qui furent l'essence même de ce sport. Deux approches et méthodes d'enseignements différentes vous seront présentées, une entrée globale dans l'activité où les participants découvriront et vivront l'histoire et l'évolution des règles fondamentales pendant plus d'un siècle. Une entrée plus fractionnée et mixte pour la deuxième approche où les participants aborderont là aussi l'introduction des 4 règles fondamentales sous différents ateliers. Quelle approche et méthode d'enseignement est la plus adaptée face à certaines tranches d'âges ? Quelle rotation des dominantes avons-nous dans le domaine de la personnalité et non dans le processus ? « socio-affectif, perceptif et décisionnel (cognitif), technique et physique (moteur) »

Autres ressources : Mobile cahier pratique 27 2/07

http://www.mobilesport.ch/wp-content/uploads/2013/10/praxis_2007_27_f.pdf



L'école Ovale

L'école de rugby, c'est l'école de la vie

RC Nyon
Patrice PHILIPPE

INTRODUCTION

« Le rugby : école de la vie », l'affirmation est fréquente, c'est même devenu l'un des slogans au sein de nombreuses Fédérations de Rugby. Pour autant il est judicieux d'examiner plus profondément qu'elles sont les valeurs véhiculées par le rugby et à quelles conditions celles-ci ont lieux d'être visées et peuvent être développées dans une perspective éducative à l'école

Le rugby permet à chaque élève de trouver sa place au sein d'une équipe. En effet, tout le monde peut participer, car le principe du jeu est simple et ne requiert pas de compétences techniques particulières au départ. (Luthi, Mobile 27, la revue d'éducation physique et de sport).

Sport collectif d'opposition frontale, le rugby se démarque des autres sports comme le Handball ou le basketball, il propose par sa dimension collective, **la coopération** entre partenaires par des situations d'affrontement collectif comportant une ligne de fond, mais aussi le **respect d'autrui** à travers l'arbitre et les adversaires (on joue contre mais aussi avec eux).

Le combat collectif et les possibilités d'affrontement physique supposent **le courage** individuel et **la solidarité**. Accepter donc le contact et la chute pour démarquer un partenaire, conserver ou recouvrer la possession de la balle.

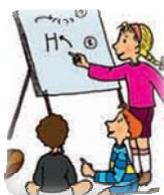
Par la suite, **l'intelligence tactique** pour choisir les solutions individuelles et collectives les plus adaptées au rapport d'opposition comprenant une **prise d'initiative** pour sortir à bon escient des schémas de jeu préétablis.

Au delà du sport, le rugby donne l'image d'une véritable école de la vie, d'une activité porteuse de valeurs: l'engagement, le respect, la fraternité ou le partage participent au fait que le rugby ne s'arrête jamais sur le terrain, mais qu'il se vit également dans notre comportement de tous les jours.



SOMMAIRE

Introduction	page 2
L'école ovale	page 4
Ce qui faut savoir sur l'activité	page 5
Les généralités sur le contexte de l'enseignement	page 6
Une approche centrée sur la responsabilité et la solidarité	page 7
Une approche par le jeu, le contact, le mouvement et la sécurité	page 8
Les étapes de l'apprentissage	page 11
Guide méthodologique	page 13
Les situations de préparation à l'entrée dans l'activité	page 14
Les situations préparatoires	page 15
L'introduction des règles fondamentales (1 ^{ère} séance)	page 18
Etape 1 : Jeu de bataille, jeu multi-ballon	page 19
Etape 2 : Jeu des relais	page 24
Etape 3 : Jeu de plaquages	page 26
Les situations de jeu, les rapports de force	page 27



L'ECOLE OVALE

Le rugby club de Nyon a pour objectif d'organiser et de développer la pratique de l'activité rugby pour tous les jeunes scolarisés ainsi que de favoriser l'apprentissage de la vie associative par les élèves et l'accès aux responsabilités.

Ce concept « **Ecole Ovale** » à partir de la pratique du rugby, associe étroitement la sensibilisation et la formation des enseignants d'éducation physique, la dynamique interclasses, inter-établissements et l'arbitrage des rencontres par des jeunes officiels.

Ce projet s'appuierait sur une convention passée entre le RC Nyon ainsi que tous les directeurs et inspecteurs du canton de Vaud.

Dans ce concept le RC Nyon met à disposition un éducateur diplômé et spécialisé dans l'enseignement rugby pour intervenir dans les établissements, initier le rugby aux jeunes scolarisés et enseignants, de fournir des documents pédagogiques ainsi qu'un savoir faire en termes d'organisation de rencontres et de formation de jeunes arbitres.

Nos objectifs sont :

- D'asseoir de manière durable le rôle et la place spécifique du rugby comme moyen éducatif au sein de l'institution scolaire
- De favoriser la pratique du rugby dans le cadre pédagogique
- D'organiser de véritables unités d'apprentissage dans les écoles qui se concluent par des tournois
- De créer des conditions d'accès aux installations sportives permettant la pratique de l'activité rugby en concertation avec les collectivités locales
- De contrôler l'accès des jeunes aux responsabilités par l'arbitrage en tant que Jeune Officiel ou Jeune Organisateur

Ces enseignements en milieu scolaires déjà effectués dans de nombreux pays et notamment en France par l'intermédiaire de l'Union Nationale du Sport Scolaire (UNSS), nous permettent de nous appuyer sur leur expérience et de nombreux documents pédagogiques

Ce qui fait savoir de l'activité

Définition du jeu rugby

(Ou les traits caractéristiques de l'activité)

Le rugby est un jeu collectif de combat.

Il s'agit de la confrontation de deux équipes qui luttent et se déplacent dans un espace délimité et en respectant des règles définies, pour atteindre une cible (la marque) par l'intermédiaire d'un ballon.

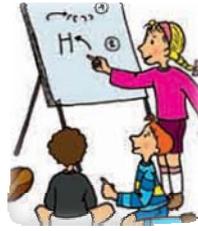
Toute situation de jeu ou d'apprentissage comportera à minima :

- un ou plusieurs utilisateurs confrontés à un ou plusieurs opposants ;
- un ballon ou un médecine-ball ;
- un espace délimité et orienté (une cible à attaquer/à défendre) ;
- des règles définies à l'avance.

Esprit, règles et principes fondamentaux de l'activité

(Ou ce qui organise et donne sens à l'activité des joueurs)

ESPRIT DU JEU	PRINCIPES FONDAMENTAUX	REGLES FONDAMENTALES	DESCRIPTION
Matérialiser la conquête d'un territoire	<ul style="list-style-type: none"> • Avancer en continuité • Lutter <p>Avec ou sans le ballon</p> <p>→ Pour les utilisateurs il est nécessaire d'avancer vers la cible adverse et de lutter pour conserver le ballon et pour marquer</p> <p>→ Pour les opposants il est nécessaire d'avancer vers l'adversaire et de lutter pour récupérer le ballon et pour protéger sa cible</p>	La Marque	Toucher (aplatir le ballon) en-but
Respecter et protéger le joueur Equilibrer les possibilités d'action entre les utilisateurs et les opposants		Les droits et devoirs des joueurs	<p><u>Ce qui est autorisé :</u> Courir avec le ballon, le passer, le garder, le botter Intervenir sur le porteur du ballon (droit de charge) : saisir, ceinturer, mettre au sol</p> <p><u>Ce qui est interdit :</u> Les actions dangereuses ou déloyales : placage au cou, croc en jambe, agression verbale</p>
Respecter et protéger le joueur Rendre le ballon disponible (continuité du jeu)		Le jeu au sol	Pour pouvoir jouer il faut être debout sur ses deux pieds
Favoriser la lutte et la participation collective à la progression du ballon		Le hors jeu (l'en avant)	Seuls les partenaires placés derrière le porteur du ballon peuvent jouer



Les généralités sur le contexte d'enseignement

❖ **Les connaissances préalables**

L'esprit, les règles et les principes fondamentaux de l'activité

Les enjeux de formation

Les compétences visées

Les objectifs et les contenus choisis en fonction du niveau initial des élèves

❖ **Des repères pour l'intervention pédagogique**

En autorisant le contact corporel, le jeu de rugby donne au rapport d'opposition entre deux équipes une dimension particulière. Cette caractéristique représente à la fois l'enjeu de formation majeur et l'obstacle à franchir pour les élèves.

Il s'agit de les faire passer :

✧ *d'une pratique affective et égocentrique, centrée sur les émotions nées de la confrontation avec l'activité (droit de charge, pression temporelle) et qui peut engendrer des comportements tels que l'appréhension, la transgression des règles, l'agressivité*

✧ *à une pratique plus socialisée, centrée sur la maîtrise des émotions, la coordination des rôles et des actions sur le (et en dehors du) terrain.*

Pour conduire ce projet de formation l'enseignant ou l'intervenant doit s'appuyer sur une démarche d'enseignement qui privilégie une approche centrée sur la responsabilité et la solidarité.



Une approche centrée sur la responsabilité et la solidarité

❖ **Rendre tous les élèves acteurs** (c'est-à-dire décideurs, créateurs d'événements et pas exécutants passifs de consignes..) en les confrontant à trois rôles complémentaires :

✘ **le rôle de joueur** (l'élève en situation de jeu)

✘ **le rôle de futur joueur** (tout ce que fait l'élève pour se préparer à jouer et tirer parti de sa pratique : analyser un résultat, élaborer une stratégie)

✘ **le rôle d'aide** (l'intervention sur la pratique des autres comme organisateur, observateur, évaluateur, arbitre)

❖ **Rechercher l'acquisition par tous les élèves des connaissances et des attitudes relatives aux règles** (les règles du jeu, les règles de l'esprit sportif, les règles de vie du groupe, de l'équipe, de la classe), **aux relations avec les autres** (les partenaires, les adversaires, l'arbitre) **et au jeu** (les règles et les principes d'action pour marquer et pour s'opposer).

❖ **Ils doivent être progressivement capables :**

✘ de comprendre le sens des règles (protection des joueurs, continuité du jeu), de les appliquer et de les faire appliquer ;

✘ d'énumérer les gestes à risques (cravates, croche-pieds, placages sans ballon, jeu à terre, coups volontaires) ;

✘ de s'entraider (aider, soutenir le porteur du ballon, transmettre le ballon au partenaire le mieux placé) ;

✘ de confronter leur point de vue, de porter un jugement personnel, de prendre une décision collective dans l'équipe, d'accepter de modifier leur comportement en fonction des règles et de l'intérêt du groupe



Une approche par le jeu, le contact, le mouvement et la sécurité

❖ **L'approche par le jeu** (et non par la technique ou les schémas de l'adulte à reproduire) mobilise les élèves. Elle leur permet de s'engager, de déployer une activité d'adaptation en recherchant eux-mêmes les solutions pour résoudre les problèmes qu'ils rencontrent.

Cette approche correspond à un **processus de construction des connaissances qui peut être représenté sous la forme d'un continuum marqué par des étapes successives. Chaque étape contient des apprentissages spécifiques qui préparent les acquisitions futures.**

Au cours de l'étape 1 : *L'intention prioritaire est de libérer les élèves de l'appréhension du contact et de permettre l'appropriation des règles et des principes fondamentaux.*

L'utilisation du médecine-ball et de terrains étroits, au début de l'apprentissage, favorisera l'affrontement corporel (qui est aussi l'obstacle à franchir) dans des conditions de sécurité optimales (ralentissement du jeu, des courses : réduction de l'intensité des contacts).

Au cours de l'étape 2 : *L'intention prioritaire est de favoriser la recherche par les élèves d'une coopération pour attaquer (atteindre la marque) et pour défendre (s'opposer à l'adversaire).*

On s'appuiera sur un travail de prise d'information relative à la pression exercée par l'adversaire (appréciation du rapport de force). L'utilisation du ballon de rugby et de terrains élargis accompagne cette évolution.

Au cours de l'étape 3 : *L'intention prioritaire est d'optimiser le choix et la mise en œuvre par les élèves de solutions collectives tant en utilisation qu'en opposition.*

On cherchera à affiner la lecture du dispositif adverse et à favoriser l'élaboration de principes d'efficacité.

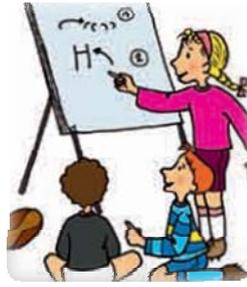


Pendant ces trois étapes :

- **L'attitude de l'enseignant est déterminante dans la démarche de construction de la sécurité.** Celui-ci doit laisser vivre les situations d'affrontement et de lutte, tout en les régulant (rappeler la règle, dédramatiser le contact ou la chute, interpeller un fautif, aider un enfant qui tarde à se relever). Il arrêtera le jeu s'il estime qu'il y a un réel danger pour les enfants, **ce qui nécessite sa présence le plus près possible des actions de lutte.**

Ses interventions encourageront les initiatives et valoriseront les conduites prometteuses (s'engager physiquement en sécurité pour soi et pour les autres).

- **Les lancements de jeu à partir du mouvement** et non pas des phases statiques (mêlées, touches) seront privilégiés car le mouvement du ballon et des joueurs est la condition à créer pour accéder à la marque. On cherchera à diversifier ces modes de lancement du jeu tout en limitant la distance entre les opposants.



Vous trouverez ci-dessous un document sur l'enseignement du rugby qui sera effectué par notre intervenant et destiné aux enseignants des écoles. Il est conçu pour être utilisé aussi bien par des spécialistes que par des « moins spécialistes », de telle sorte que certains chapitres peuvent être allègrement sautés par les premiers, pour aller directement vers les situations pédagogiques proposées.

Il ne peut être exhaustif, donc il incite à des compléments de formation, qu'ils soient sous la forme de lectures (et la bibliographie est fournie), ou/et d'échanges avec les spécialistes, que ce soit dans le milieu scolaire ou avec notre intervenant.

Il permet de débiter un cycle rugby d'une dizaine de séances, sur la pratique du jeu à effectif réduit (7 à 12 par équipe) telle qu'elle se déroule en priorité dans les écoles, et qu'il ne faut pas confondre avec le « Rugby à 7 », pratique de compétition sur grand terrain.

Le choix pédagogique délibéré est la pratique d'une activité non dénaturée (rugby : sport collectif de combat), où le combat constitue l'argument pédagogique majeur :

*« **Je suis responsable de la sécurité de mon adversaire** », donc j'ai le droit de courir avec le ballon, pousser, lutter, plaquer, botter, mais je ne dois rien faire qui puisse constituer un danger pour mon adversaire, et la règle et les arbitres y veillent aussi.*

Cette approche tend à montrer que, à travers l'activité rugby, dans le respect de sa logique interne, trois intentions éducatives sont atteintes :

- ❖ Favoriser le développement des compétences disciplinaires et transversales du milieu scolaire
- ❖ Contribuer à la construction d'une culture sportive dans laquelle le sport rugby tien une large place.
- ❖ Permettre une éducation physique active qui favorise les valeurs, repères d'une vie en société

Les étapes de l'apprentissage

Chaque étape représente les **objectifs**, les **contenus d'enseignement** et les **comportements** que l'on peut rechercher après un cycle d'apprentissage de 8 à 10 séances au moins (de 1h à 1h30).

Les propositions ci-dessous ne sont qu'indicatives. Elles constituent des repères pour l'enseignement et peuvent être modulées en fonction de l'observation des enfants, (certains élèves ayant pratiqué l'activité rugby en primaire peuvent ainsi débiter à l'étape 2 ou 3) et des conditions locales de la pratique (représentations de l'activité, pratique extra scolaire, durée de l'unité d'apprentissage).

ETAPES	ETAPE 1 « J'AVANCE, JE LUTTE »	ETAPE 2 « JE FAIS DES RELAIS, JE M'OPPOSE »	ETAPE 3 « JE CHOISIS, JE M'OPPOSE EN EQUIPE »
OBJECTIFS COMMUNS	<ul style="list-style-type: none"> • PRENDRE du PLAISIR à jouer. • REGULER son ENERGIE dans le jeu. • RESPECTER L'ADVERSAIRE et les AUTRES. 		
OBJECTIFS PRIORITAIRES <i>Ce sont les intentions du maître en terme de progrès pour les élèves, ou les effets recherchés</i>	<ul style="list-style-type: none"> • ACCEPTER les contacts avec l'adversaire et le sol. • PARTICIPER à la lutte collective. • AVANCER seul ou en grappe. • EMPECHER D'AVANCER seul ou collectivement dans la grappe. • COMPRENDRE ET RESPECTER les règles fondamentales du jeu : la marque, les droits et devoirs, le jeu au sol, le hors jeu. • OBSERVER ET APPRECIER le jeu (qui avance ? qui lutte ? qui ne respecte pas les règles ?). 	<ul style="list-style-type: none"> • AVANCER en utilisant les partenaires proches (relais). • EMPECHER D'AVANCER seul et s'organiser pour s'opposer avec les partenaires proches. • S'ORGANISER individuellement et collectivement pour conserver ou récupérer le ballon. • COMPRENDRE ET RESPECTER les règles complémentaires du jeu : le hors jeu (en avant) sur regroupement, sur remises en jeu. • OBSERVER ET APPRECIER le jeu (qui joue en relais ? qui lutte lors des phases de blocage ? qui s'oppose ? qui récupère le ballon ?). • PARTICIPER aux tâches d'arbitrage (chronométrer, être juge de ligne). 	<ul style="list-style-type: none"> • AVANCER en utilisant les partenaires proches (relais) et éloignés. • EMPECHER D'AVANCER collectivement en s'opposant avec ses partenaires pour fermer les espaces. • FRANCHIR la ligne d'avantage dans les situations d'équilibre (remises en jeu ou blocages). • COMPRENDRE ET RESPECTER les règles complémentaires liées aux différentes situations de jeu. • ASSURER les différents rôles sociaux (observer le jeu, arbitrer, organiser une situation d'apprentissage, une rencontre, apprécier le jeu).

Remarque : Les acquisitions visées à une étape se prolongent au cours de l'étape suivante (notion de continuité des apprentissages)

<p>CONTENUS D'ENSEIGNEMENT</p> <p><i>Ce sont les éléments (savoirs, savoir faire, savoir être) que les élèves doivent découvrir, connaître, comprendre, maîtriser</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Le terrain : surface et limites. • L'espace orienté : cible à atteindre, cible à protéger. • Les principes fondamentaux du jeu : <ul style="list-style-type: none"> - Progression individuelle et collective vers la cible adverse. - Opposition individuelle et collective pour protéger sa cible. • L'appréciation de son engagement physique et de ses réactions émotives. • Les règles fondamentales du jeu. • L'utilisation d'une fiche d'observation simple (1 critère). 	<ul style="list-style-type: none"> • L'appréciation de la pression exercée par le ou les opposants : <ul style="list-style-type: none"> - Pour le PB : transmission du ballon au partenaire proche avant d'être bloqué. - Pour le partenaire : placement en soutien du PB. • L'appréciation de la pression exercée par le ou les utilisateurs : <ul style="list-style-type: none"> - Placement face au PB et à ses partenaires. - Placage du PB. • La protection du ballon pour les utilisateurs. • Les règles complémentaires du jeu. • L'application des règles en tant qu'aide arbitre. • L'utilisation d'une fiche d'observation en rapport avec les objectifs visés. 	<ul style="list-style-type: none"> • La perception du dispositif adverse : l'utilisation ou la fermeture des espaces libres, l'exploitation des points faibles : <ul style="list-style-type: none"> - Pour le PB : transmission du ballon au partenaire proche ou éloigné. - Pour le partenaire : placement et remplacement en soutien du PB proche ou éloigné afin de collectivement : <ul style="list-style-type: none"> → contourner une défense regroupée, → pénétrer une défense étalée, → conserver le ballon et enchaîner les actions. - Pour les opposants : placement face à l'équipe adverse en relation avec ses partenaires, pour avancer et récupérer le ballon. • Le franchissement de la ligne d'avantage. • Les décisions liées aux différents rôles sociaux. • L'utilisation d'une fiche d'observation en rapport avec les objectifs visés.
<p>COMPORTEMENTS ATTENDUS</p> <p><i>Leur manifestation indique que les objectifs sont acquis ou en voie d'acquisition</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Le porteur du ballon (PB) avance vers la surface de marque adverse. • Les partenaires suivent le mouvement du ballon et aident le porteur bloqué en le poussant. • Les joueurs engagent la face et les épaules dans les regroupements. • Ils poursuivent l'action après une chute ou un contact. • Les élèves participent en dehors du terrain à l'observation des joueurs. • Ils participent par l'échange avec le maître, les observateurs et les autres joueurs à l'élaboration des règles du jeu. 	<ul style="list-style-type: none"> • Le PB passe le ballon, avant d'être bloqué, à un partenaire qui avance. • Les joueurs restent debout au contact de l'adversaire et conservent le ballon. • Les opposants ceinturent le PB adverse pour l'amener au sol. • Les élèves participent aux tâches d'aide au jeu (observation, co-arbitrage). • Ils établissent avec le maître, les observateurs et les autres joueurs des relations entre le but du jeu, les manières de faire et les résultats de l'action. 	<ul style="list-style-type: none"> • Les utilisateurs avancent en alternant jeu déployé/jeu groupé pénétrant. • Les utilisateurs franchissent la ligne d'avantage. • Les utilisateurs libèrent le ballon dans un regroupement bloqué. • Les opposants avancent répartis en grand nombre sur la ligne de front et en petit nombre en soutien. • Les élèves prennent en charge toutes les tâches d'aide à la pratique (observation, co-arbitrage, organisation). • Ils participent par l'échange avec le maître, les observateurs et les autres joueurs à l'élaboration de règles d'action (« que doit-on faire pour être plus efficaces ? »).

Remarque : un décalage peut exister entre les acquisitions attendues pour l'élève joueur et celles liées aux rôles sociaux (observer, arbitrer, organiser...)

Guide méthodologique

La mise en œuvre des contenus d'enseignement passe par une organisation méthodique d'un ensemble de situations que nous allons expliciter.

L'entrée dans la séance se fera au travers d'une ou plusieurs situations d'appel visant à favoriser le contact avec le sol, les partenaires et adversaires.

Une étape d'évaluation sera ensuite nécessaire. Elle permettra d'identifier les comportements des élèves et renverra à des contenus d'enseignement adaptés.

La configuration du jeu pratiqué prioritairement pourrait être du jeu à 7 et son règlement spécifique (si l'effectif le permet).

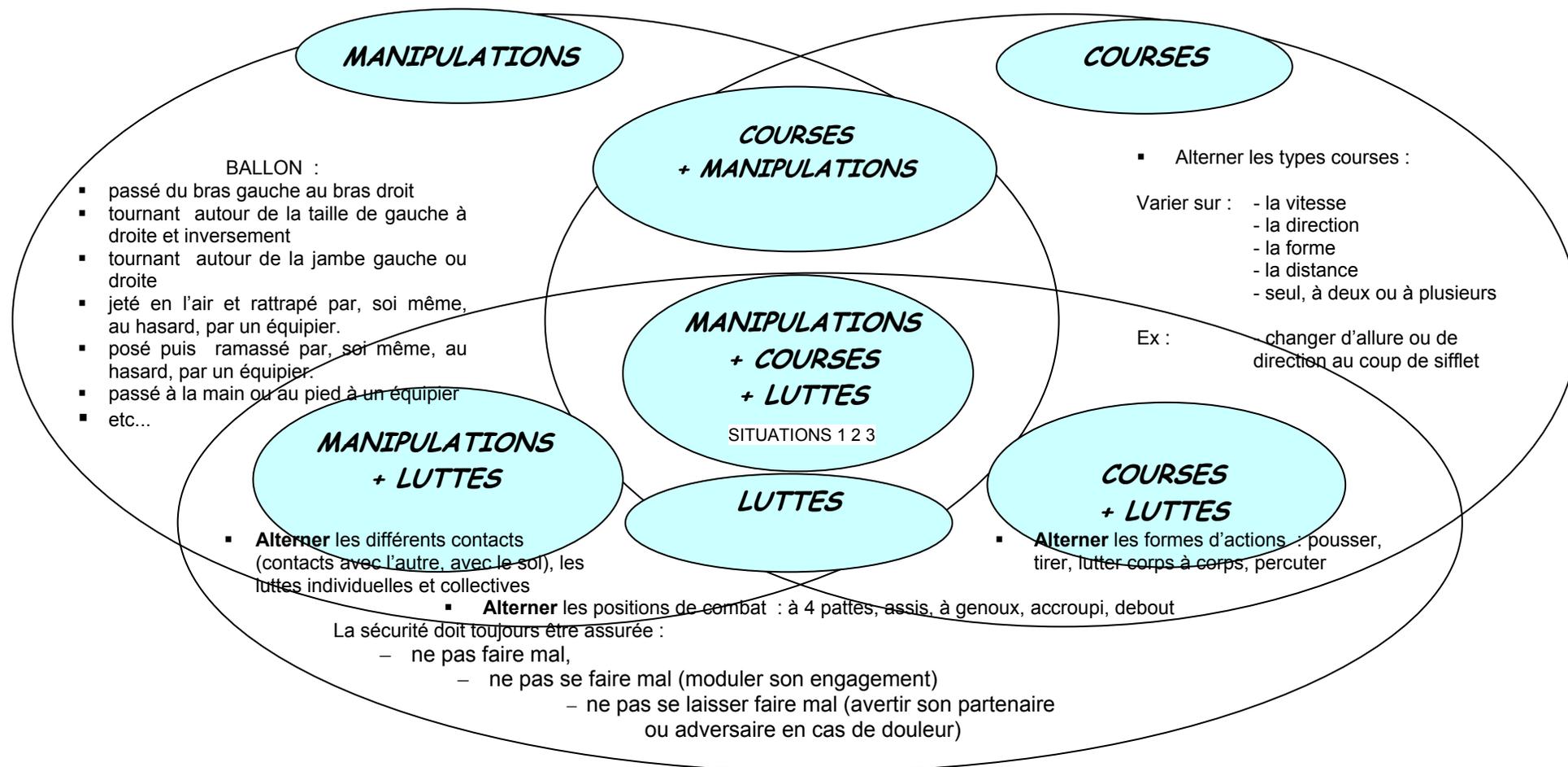
Et enfin dans le but de résoudre les problèmes rencontrés, l'enseignant s'attachera à modifier les comportements à l'aide de situations d'apprentissage variées en sollicitant en permanence l'ensemble des ressources de l'élève.

Une attention toute particulière devra être portée au lancement des exercices visant à préserver la sécurité des joueurs mais également à générer des rapports de force différents.

Ces propositions peuvent aider à démarrer un cycle rugby en faisant cohabiter les fonctions de joueur et d'arbitre, mais aussi celles d'évaluateurs en fonction de l'organisation du groupe. Par exemple, le système à 3 équipes (de 7 + remplaçants) permet d'avoir en permanence une équipe qui arbitre et qui évalue.

Les situations de préparation à l'entrée dans l'activité

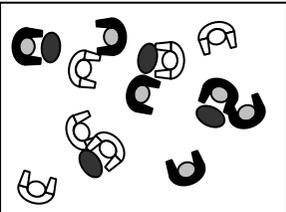
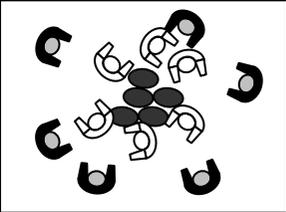
Les situations d'appel sont des jeux utilisés pour préparer l'enfant à l'activité dans trois grands axes, la lutte individuelle ou collective, la course, la manipulation d'un ballon. Il est donc conseillé pour construire des situations d'appel, d'utiliser ces trois grands axes, seul ou associés, de façon à les rendre ludiques. C'est en utilisant quelques situations d'appel dans les différents domaines que l'on préparera l'enfant à entrer dans les situations d'apprentissage ou de référence **en pleine sécurité**. Ces exercices de préparations peuvent être effectués en début de séance et à commencer après la séance 1 des règles fondamentales.



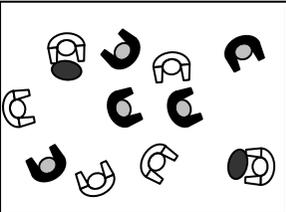
Situations préparatoires

COURSES + LUTTES + MANIPULATIONS

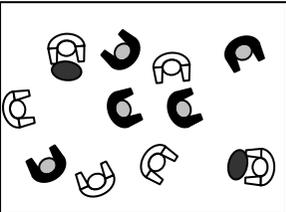
OBJECTIFS : Maîtriser le contact avec le sol et avec les partenaires lors des déplacements avec le ballon

N°	BUT	DISPOSITIF	LANCEMENT	CONSIGNES	VARIABLES
LES AUTOS TAMPONNEUSES					
1	Courir, faire des passes et se toucher.	<p>2 équipes de 6 à 10 joueurs. Terrain de 10x10 à 15x15. Maillots de 2 couleurs différentes.</p> 	<p>Les élèves trottinent dans l'espace en se mélangeant et en se faisant des passes entre partenaires.</p> <p>Au signal on poursuit l'exercice en se donnant des petits coups d'épaule.</p>	<p>On ne se donne un petit coup d'épaule que lorsqu'on croise un autre élève et qu'on se regarde dans les yeux.</p> <p>Respect de la règle : Ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Réduire ou augmenter l'espace. ▪ Augmenter le nombre d'élèves. ▪ Se donner des coups d'épaules en se croisant avec ou sans ballon. ▪ Ne se touchent que ceux qui ont des maillots de même couleur. ▪ ou de couleurs différentes.
LES POULES ET LES RENARDS					
2	Conserver ou récupérer le ballon.	<p>2 équipes de 6 à 10 joueurs.</p> 	<p>Les joueurs  ont un ballon chacun et courent avec les  dans l'espace.</p> <p>Au signal les  doivent se regrouper à 4 pattes et faire un cercle avec les ballons au milieu d'eux, les  doivent essayer de récupérer les ballons.</p>	<p>Les  et les  doivent rester à 4 pattes.</p> <p>Jeu dans un temps donné.</p> <p>Un point pour les  par ballon récupéré.</p> <p>Respect de la règle : Idem 13.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Se regrouper en faisant un cercle debout.

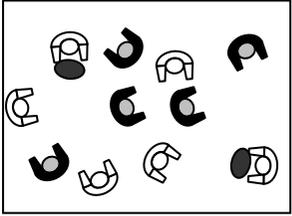
LA MARMITE

3	Se soulever, prise de contact, organisation collective	<p>2 équipes de 6 à 10 joueurs. Terrain de 10x10 à 15x15.</p> 	<p>Les  sont les croutons et baignent aux fond de la marmite (couches sur le sol en boule ou à genoux).</p> <p>Les  qui sont les cuisiniers doivent essayer de sortir les croûtons  de la marmite</p> <p>Les croutons ne se mêlent pas aux autres.</p>	<p>Un  pour un .</p> <p>Les  doivent soulever les croutons pour les sortir.</p> <p>Jeu d'un temps donné. Un point par  tombé.</p> <p>Respect de la règle : Ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Variante: remplacer les croutons par des spaguettis qui peuvent se mélanger dès le départ ▪ Les  peuvent se mettre à plusieurs pour sortir . ▪ Réduire l'espace du terrain. ▪ Augmenter le nombre de joueurs.
---	--	---	--	--	--

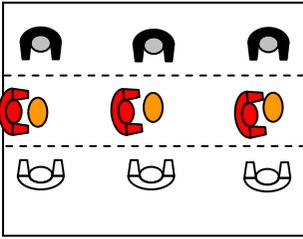
LES SANGSUES

3	Prise de contact, porter équiépiers	<p>2 équipes de 6 à 10 joueurs. Terrain de 10x10 à 15x15.</p> 	<p>Les  sont les sangsues</p> <p>Les  sont les promeneurs.</p> <p>Tout  se déplace librement, au 1^{er} signal, chaque sangsue s'accroche à un promeneur, à l'arrêt. Au 2^{ème} signal les promeneurs tentent de gagner l'extérieur du terrain.</p>	<p>Un  pour un .</p> <p>Un point par sangsues sorties.</p> <p>Les sangsue ne font pas tomber les promeneurs mais tentent de les retarder .</p> <p>Respect de la règle : Ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Les promeneurs peuvent porter plusieurs sangsues ▪ Réduire l'espace du terrain. ▪ Augmenter le nombre de joueurs.
---	-------------------------------------	---	---	--	---

LA FORTERESSE

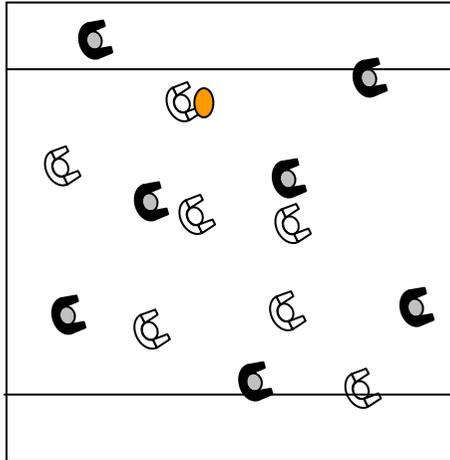
3	Résister, empêcher de se faire sortir	<p>2 équipes de 6 à 10 joueurs. Terrain de 10x10 à 15x15.</p> 	<p>Les  sont les meubles à déménager</p> <p>Les  sont les déménageurs.</p> <p>Tout le monde trottine dans un espace délimité, au signal, les déménageurs saisissent les meubles et essaient de les repousser hors du terrain</p>	<p>Un  pour un .</p> <p>Les  tentent de résister à la poussée des déménageurs .</p> <p>Jeu dans un temps donné. Un point par  sorti.</p> <p>Respect de la règle : Ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ L'enseignant définit les modalités d'intervention, poussée, tirage pour garantir la sécurité des élèves ▪ Augmenter le nombre de joueurs.
---	---------------------------------------	---	--	--	--

LA MARMITE

3	Se soulever, prise de contact, organisation collective	<p>2 équipes de 6 à 10 joueurs. Terrain de 10x10 à 15x15.</p> 	<p>Les  et les  sont face à face et tentent au signal de ramener le ballon dans leur camp. Un 3^{ème} joueur arbitre tient le ballon entre les 2 joueurs à égale distance</p>	<p>Un  pour un .</p> <p>Les  et  doivent rester à genoux</p> <p>Jeu dans un temps donné. Un point par ballon ramené dans son camp.</p> <p>Respect de la règle : Ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Variante: Les déplacements s'effectuent à genoux, à quatre pattes ou debout, selon l'indication de l'enseignant. ▪ Réduire l'espace entre les élèves.
---	--	---	---	---	--

Séance 1

Introduction des règles fondamentales au jeu rugby



Objectif : Introduction des 4 règles fondamentales : La marque, les droits du joueur, le hors jeu et le tenu

Jeu : Passe à 10 **Durée exercice :** 5'

2 équipes de 8 à 12 joueurs, 1 ballon

Terrain : 1 mètre par élève

But du jeu : Effectuer 10 passes à la suite pour une même équipe

Introduction de « la marque » en déterminant 2 zones d'en but

Jeu : Ballon derrière la ligne **Durée exercice :** 8 à 10'

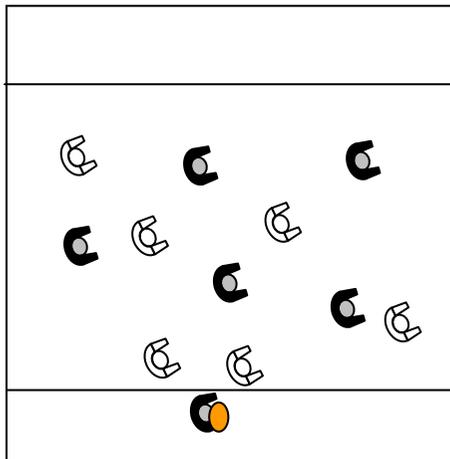
2 équipes de 8 à 12 joueurs, 1 ballon

Terrain : 50 cm par élève

But du jeu : Marquer dans la zone en posant le ballon dedans

Règle du jeu : Jeu totalement libre (avant, arrière, contact, tenu .)

Variante : Donner la balle de main à main ou imposer les passes rapprochées



Introduction des « droits du joueur » (courrir, passer, ne pas faire mal aux autres..)

Jeu : Ballon derrière la ligne **Durée exercice :** 8 à 10'

2 équipes de 8 à 12 joueurs, 1 ballon

Terrain : 50 c m par élève

But du jeu : Marquer dans la zone en posant le ballon dedans

Règle du jeu : Jeu totalement libre (avant, arrière, tenue .)

Introduction du « hors jeu » en insistant sur « avancer pour marquer »

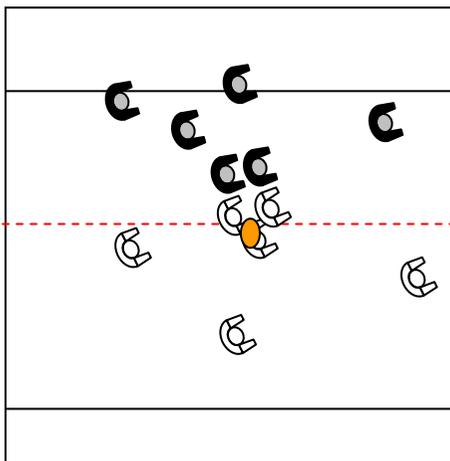
Jeu : Bataille **Durée de l'exercice 15'**

2 équipes de 8 à 12 joueurs, 1 ballon

Terrain : 1 m par élève

But du jeu : Avancer pour marquer, se faire des passes en arrière en respectant la règle du hors jeu

Règle du jeu : Jeu libre en respectant les règles 1, 2 et 3



Introduction du « tenu » en insistant sur « lâcher le ballon au sol »

Jeu : Stop ou encore

Durée de l'exercice 15'

2 équipes de 8 à 12 joueurs, 1 ballon

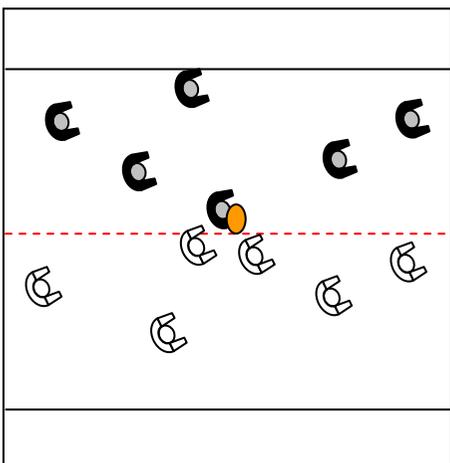
Terrain : 50 cm par élève

But du jeu : Marquer. Avancer pour marquer

Règle du jeu : Même principe que le ballon derrière la ligne en ajoutant la règle du tenu

Jeu libre en respectant les règles 1, 2 et 3

Variante : élargir le terrain afin de créer plus d'espace



Jeu avec collectif total en mettant en place les 4 règles

Jeu : Anarchie

Durée de l'exercice 10'

2 équipes de 8 à 12 joueurs, 1 ballon

Terrain : 1m par élève

But du jeu : Marquer. Avancer pour marquer

Règle du jeu : Jeu libre en respectant les 4 règles fondamentales

Variante : élargir le terrain afin de créer plus d'espace

JEU de BATAILLE avec ZONES

Objectif(s) de l'enseignant

- AVANCER seul ou en grappe
- EMPECHER D'AVANCER seul ou collectivement dans la grappe
- RESPECTER les règles fondamentales du jeu : la marque, les droits et devoirs, le jeu au sol, le hors-jeu.

Consignes, règles :

Règles fondamentales : hors-jeu , en avant , le jeu au sol.

Respect du lancement de jeu, les opposants restent sur une ligne tant que le joueur utilisateur n'a pas reçu le ballon.

- *pour les observateurs* : évaluer par rapport aux objectifs : combien de zones franchies ? qui avance ? comment ? (passe , en poussée collective) qui s'oppose ? comment ? qui respecte les règles ?

Règle(s) d'action/Attitude(s) à construire par les élèves

Porteur : j'avance avec le ballon dans les espaces libres pour franchir les zones.

près de l'adversaire , je m'organise pour continuer à faire avancer l'équipe, en passant à un partenaire près de moi qui peut avancer

si je suis au contact, je m'organise pour conserver le ballon, je me tourne vers mes partenaires

si je suis au sol, je lâche le ballon vers mes partenaires

Non Porteur : je me place près du porteur afin de pouvoir recevoir le ballon, pousser, ou protéger (jambes fléchies , dos placé , tête relevée) pour continuer d'avancer

Opposant direct Je me place en face du porteur afin d'empêcher le franchissement des zones et d'avancer moi même.

Je me baisse en regardant la taille , je ceinture, je serre les jambes pour aller au sol avec le porteur

Opposant en soutien : Je me déplace pour être en face des futurs porteurs de ballon, sur les blocages, je pousse (tête placée)

Dispositif :

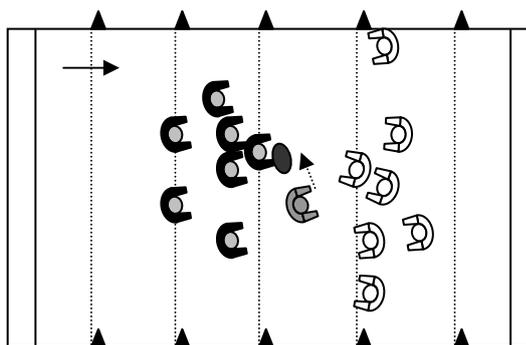
- **Groupe** : 6 à 8 par équipe
- **Espace** : larg : env. 1,5 m à 2 m par joueur
long : 2 fois largeur + 2 en - buts
- **Temps** : séquences de 2 à 3 min.
- **Matériel** : médecine ball 2kg
ou + si nécessaire ou ballon
balises tous les 5 m
- But** : Marquer plus que l'adversaire

Score : 5 points par essai, 1 point par zone franchie pour le porteur du ballon s'il avance, s'il recule 1 point pour les opposants.

Lancement du jeu : favorisant au départ l'avancée d'un joueur dans un espace libre, les opposants sur la première ligne à 5m. Retour après essai au milieu , sinon sur la ligne de l'arrêt de jeu.

Critères de réussite :

Sur une séquence de jeu 2 à 3 minutes: investissement global à la lutte et peu de fautes observées sur la loyauté ou sur le jeu au sol. Les joueurs avancent dans les espaces libres et marquent des essais.



JEU MULTI BALLONS

ETAPE

1

Objectif(s) de l'enseignant

- RENFORCER le statut d'utilisateur ou d'opposant :
- ACCEPTER les contacts individuels
- AVANCER seul vers la cible
- EMPECHER D'AVANCER seul ou collectivement
- COMPRENDRE ET RESPECTER les règles fondamentales du jeu : la marque, les droits et devoirs, le jeu au sol, le hors-jeu.

Règle(s) d'action/Attitude(s) à construire par les élèves

Porteur : j'avance avec le ballon sur les points fragiles et vers le camp adverse.

si j'arrive au contact, je m'organise (tête , dos , bassin) pour conserver le ballon

Non Porteur : (évolution au cours du jeu) je me place près du porteur afin de pouvoir protéger ou participer à la poussée collective

Opposant direct : je maîtrise mon action sur l'adversaire afin de ne pas le blesser , pour l'amener au sol ou en touche
je me baisse en regardant la taille , je ceinture, je serre les jambes pour aller au sol avec le porteur

Opposant en soutien : Je me replace en face d'un futur porteur.

Dispositif :

Groupe: 6 à 8 par équipe

Espace: larg : env 1 m à 1.5 m/ joueur
long : 1,5 à 2 fois largeur + 2 en-buts

Temps :durée limitée = séquence de jeu 1 à 2 min

Matériel : médecine ball 2kg ou + si nécessaire
ou ballons (1 par joueur)

But : Marquer dans le camp adverse

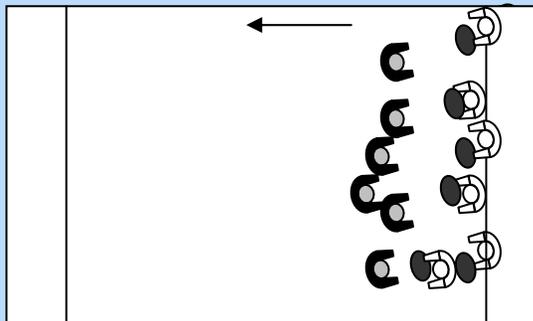
Score : 1 point par ballon posé à la fin de la séquence

Consignes, règles :

- *pour les utilisateurs* : si je suis plaqué, ou poussé en touche, je lâche le ballon dans mon camp , je sors du terrain et je retourne dans mon camp afin de me remettre en jeu .Si je marque, je sors du terrain et retourne dans mon camp pour aider mes partenaires.

- *pour les opposants*: je n'utilise JAMAIS le ballon, laisser les utilisateurs prendre les ballon au sol.

pour les observateurs : évaluer par rapport aux objectifs : qui avance ? comment ? qui respecte les consignes ? en utilisation et en opposition



Lancement du jeu :

les utilisateurs partent de leur camp sans élan.

Les opposants sont dispersés dans le terrain proche, le jeu démarre au signal.

Critères de réussite :

Sur une séquence de jeu : peu de fautes observées sur la loyauté ou sur le respect des consignes ,le plus grand nombre de ballons est apporté dans l'en-but

POUR EVALUER- REGULER

COMPORTEMENTS OBSERVÉS

- des joueurs ne respectent pas les consignes de fonctionnement
- des joueurs n'avancent pas vers la cible
- des joueurs ne plaquent pas
- des joueurs dominants physiques
- des joueurs ne se régulent pas (courses désordonnées , attitudes dangereuses .)
- des ballons sont lancés vers la cible

INTERVENTIONS POSSIBLES

→lancer le jeu en faisant rappeler les consignes par

mettre en place un système de score sur respect des

→ mettre en place des groupes de niveaux , et valoriser.

→proposer des groupes de niveaux, et des exercices spécifiques.

→ mettre en place des groupes de niveau, leur donner des médecine-ball, leur limiter le nombre de ballon utilisables.

→ rappel des consignes , les placer en position d'observateurs

→ rappel de la règle pour la marque « aplatis le ballon »

POUR FAIRE EVOLUER LA SITUATION

VARIANTES

- Permettre aux opposants d'arracher les ballons au porteur debout
- Si le joueur sort en touche, le ballon est définitivement perdu
- matérialiser des zones (cf. jeu des zones) , points par zones atteintes par les ballons
- jouer ballon « main à main », pas de passes
- varier la durée, compter le nombre d'essais sur 30 sec

EFFETS RECHERCHES

→ renforcer attitude au contact

→ valoriser les efforts afin de rester sur le terrain

→ pour ceux qui n'atteignent pas la cible

→ limiter le désordre si la situation génère trop de risque

→ ajouter une pression d'apprentissage, valoriser l'investissement défensif

JEU DES RELAIS et surnombres

ETAPE

2

Objectif(s) de l'enseignant :

- **AVANCER en utilisant les partenaires proches (au blocage et avant le blocage)**
- **AVANCER en opposition**

Règle(s) d'action/Attitude(s) à construire par les élèves :

Pour tous : prendre des initiatives

Porteur : j'avance avec le ballon dans les espaces libres. avant de ne plus pouvoir avancer, je m'organise pour continuer à faire avancer l'équipe, je passe à un partenaire près de moi qui peut continuer.
si je suis au contact, je m'organise pour conserver le ballon , je me tourne vers mes partenaires
si je suis au sol, je lâche le ballon vers mes partenaires

Non Porteur : je me place près du porteur afin de pouvoir recevoir le ballon, pousser, ou protéger (jambes fléchies , dos placé , tête relevée) pour continuer d'avancer.

Opposant direct : je me place en face du porteur en avançant, pour l'amener au sol ou en touche
je me baisse en regardant la taille , je ceinture, je serre les jambes
pour aller au sol avec le porteur

Opposant en soutien : Je me replace, afin de revenir opposant direct pour être en face des futurs porteurs de ballon

Dispositif :

Groupe: 6 à 8 par équipe

Espace: larg : env. 1,5 m à 2 m/ joueur (15m)
long : 2 fois largeur + en- buts (25 m)

Temps: durée = séquence de jeu 2 à 3 min
Plusieurs manches

Matériel: médecine ball 2kg ou + si nécessaire ou ballon

But : Marquer plus que l'adversaire

Score : 5 pts par essai plus 1 ou 2 points par relais (donner à un joueur qui avance et me dépasse)

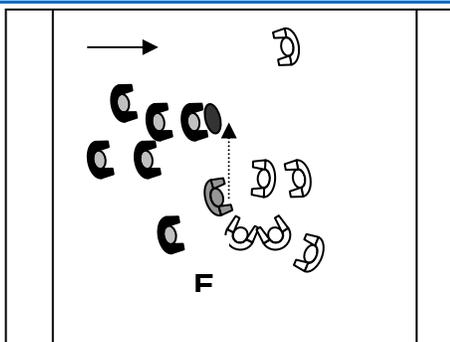
Lancement du jeu : dans un premier temps favorisant, l'enseignant donne le ballon en avançant à un joueur démarqué ,et sans attendre l'organisation des opposants après essai.

Consignes, règles :

Règles fondamentales : hors jeu , en avant , le jeu au sol.

Respect du lancement de jeu, les opposants se replient tant que le joueur utilisateur n'a pas reçu le ballon. Préciser et faire répéter ce qu'est un relais efficace

Pour les observateurs : évaluer par rapport aux objectifs : qui fait des relais ? qui s'oppose ? comment ? qui respecte les règles ?



Critères de réussite

Les utilisateurs avancent en continuité, le soutien se déplace afin d'être efficace, les blocages restent brefs dans le temps.

POUR EVALUER- REGULER

COMPORTEMENTS OBSERVÉS	INTERVENTIONS POSSIBLES
<ul style="list-style-type: none">- des joueurs n'avancent pas avec le ballon- les joueurs passent le plus souvent au contact, <u>beaucoup de blocages</u>- les utilisateurs avancent très facilement	<ul style="list-style-type: none">→ revenir au jeu des zones par niveau→ rappel des principes de l'étape précédente→ compter les bons relais AVANT le blocage→ points pour les opposants, si blocage trop long→ lancement plus difficile en équilibre ou en reculant

POUR FAIRE EVOLUER LA SITUATION

VARIANTES	EFFETS RECHERCHES
<ul style="list-style-type: none">- utiliser encore le medecine ball au début d'étape- lancer le jeu par un joueur sous pression en reculant- la largeur du terrain- points pour les relais extérieurs au mouvement- début du jeu avec opposants SUR ET HORS du terrain et entrée progressive à l'appel de numéros- points pour l'adversaire si hors-jeu sur regroupements	<ul style="list-style-type: none">→ facilite l'opposition , le rôle des soutiens→ pour mettre en difficulté les joueurs dominants ou pour favoriser l'opposition→ augmenter ou diminuer la densité du barrage défensif→ sensibiliser pour le soutien plus efficace→ désordre pour les opposants→ renforcer la connaissance du règlement

JEU DE PLAQUAGE EN EFFECTIF COMPLET

ETAPE

3

Objectif(s) de l'enseignant :

- EMPECHER D'AVANCER seul
- AVANCER en opposition

Règle(s) d'action/Attitude(s) à construire par les élèves :

Pour tous : Maîtriser son engagement physique, mieux communiquer.

Opposant direct : j'accélère lorsque le ballon est en l'air et si je suis près de l'adversaire .

Je place ma tête, mon dos à l'impact, je serre les bras et pousse avec mes jambes.

Opposant en soutien : je communique pour la répartition sur les différents adversaires et ne pas prendre le même joueur qu'un partenaire.

Je me replace lorsque je n'ai plus d'adversaire face à moi (je m'informe pour trouver les adversaires sans opposant direct).

Porteur : j'avance et passe avant le plaquage si possible ou en tombant si nécessaire

Non Porteur : je viens près du joueur plaqué, si possible dans un espace libre

Dispositif :

Groupe: 6 à 8 par équipe
Espace: larg : env. 1.5 m à 2 m/ joueur
long : 2 fois largeur + 2 en-but

Temps: durée = séquence de jeu 1 à 2 min
Plusieurs manches

Matériel: 2 ballons
Chasubles

But : empêcher de marquer

Score : 2 pts / plaquage et 5 pts pour
Plaquage sur dominants

Nombre de plaquages sur une séquence de jeu

Lancement du jeu :

Par l'enseignant , favorisant le mouvement initial, les opposants sont dispersés au départ.

Les utilisateurs conservent le ballon pendant toute une séquence de jeu

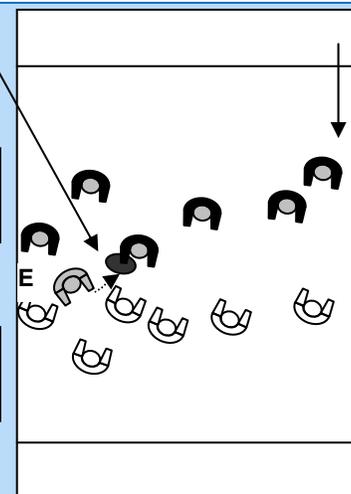
Consignes, règles :

En opposition : ne pas prendre le ballon au contact , et ne plaquer le porteur du ballon qu'à **1 contre 1**

Plaquage 1 contre 1

1^{er} temps : jeu lent qui avance pour les opposants

2^{ème} temps : lancement plus défavorable pour les opposants



Critères de réussite :

une équipe qui utilise le ballon , n'arrive pas à progresser pendant 1 minute, les joueurs porteurs du ballon sont plaqués 4 fois sur 5 dans le respect des règles.

POUR EVALUER- REGULER

COMPORTEMENTS OBSERVÉS

- peu de plaquages , les utilisateurs évitent
- trop de plaquages à plusieurs sur un joueur
- des joueurs sont dominants en utilisation

les opposants attrapent au maillot

INTERVENTIONS POSSIBLES

- réduire pendant un temps la largeur
- rappel des consignes et mise en place de bonus pour les utilisateurs (séquence plus longue ou points bonus).
- augmenter le capital points pour les plaquages sur des dominants.
- enfiler des chaussettes sur les bras pour obliger à ceinturer (impossibilité d'agripper)

POUR FAIRE EVOLUER LA SITUATION

VARIANTES

- changement d'utilisateur sur plaquage positif (arrêt net du porteur et perte de balle)
- changement d'utilisateur si opposition reste efficace par rapport à une limite sur un certain temps (20 sec)

EFFETS RECHERCHES

- insister sur la notion d'avancer en opposition (aboutit à la récupération du ballon pour contre-attaquer)
- insister sur la notion d'avancer collectivement en opposition

Les situations de jeu, les rapports de force

Proposition de séances à partir de l'étape 2 en créant des rapports de force différents lors des lancements ?

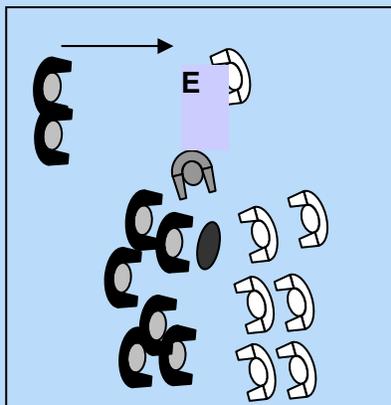
(Quand le ballon devient disponible pour le jeu)

FAVORISER LA PREACTION DES JOUEURS, dès les premières séances, en utilisant des PRE-LANCEMENTS (courses de l'Enseignant, ballon lancé en l'air et récupéré par l'Enseignant puis donné, ballon qui roule au sol, passages de balises, signaux sonores de départ, jeu ou consignes préalables)

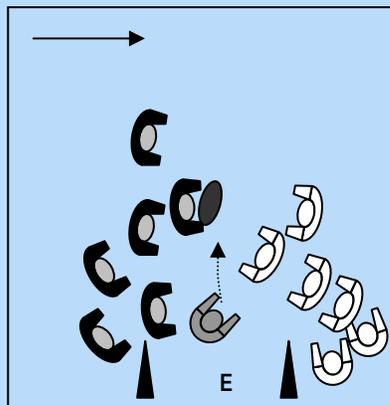
En équilibre : Il y a autant de joueurs qui peuvent jouer en avançant d'un côté comme de l'autre.

Conséquences possibles : Des blocages rapides du jeu, l'obligation pour les utilisateurs de rompre cet équilibre en leur faveur, une facilitation des réponses défensives...

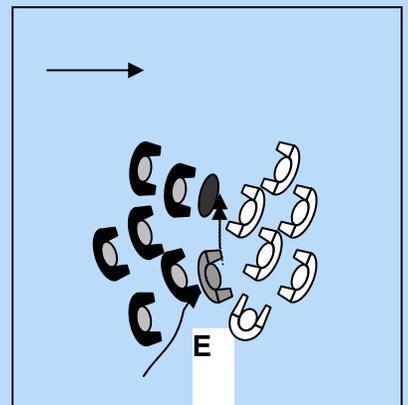
EXEMPLES avec ou sans pré-lancements



Ballon donné à l'arrêt, pas de pré-lancement.



Pré-lancement par passage de balises « symétriques » en même temps par les deux groupes.



Pré-lancement par course de E, tous les joueurs peuvent avancer quand E donne le ballon.

En déséquilibre : Qui évoluera du très favorable (beaucoup de partenaires en situation d'avancer contre beaucoup d'adversaires en obligation de reculer pour jouer) au très défavorable (l'inverse) soit pour les utilisateurs, soit pour les opposants.

Conséquences possibles : Favoriser le jeu de l'un des deux groupes, minimiser le rôle des dominants, faciliter la mise en évidence de l'efficacité du respect des principes fondamentaux du jeu, simplifier ou complexifier la tâche.

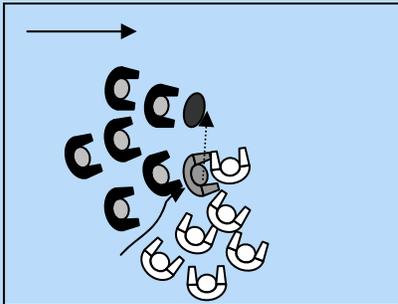
EXEMPLES

Du très FAVORABLE pour les

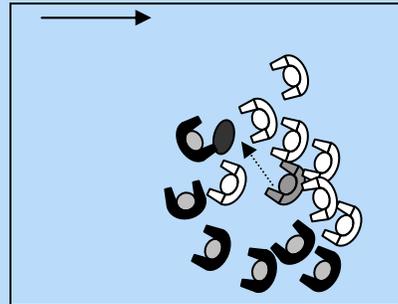


au

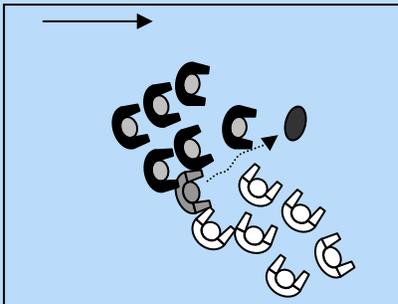
très DÉFAVORABLE pour les



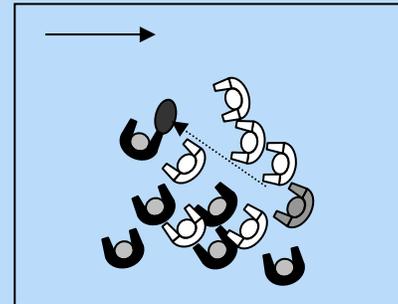
Par sa course et en obligeant les opposants à ne pas le dépasser, E met tous les utilisateurs en avançant et beaucoup d'opposants en reculant.



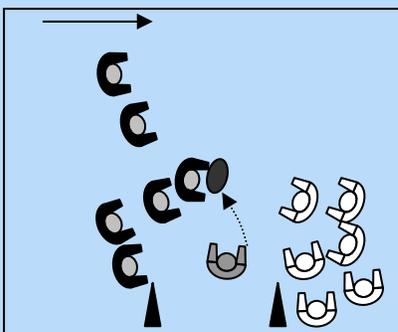
Par sa course et en obligeant les opposants à le suivre de très près, E met tous les utilisateurs en reculant et tous les opposants en avançant.



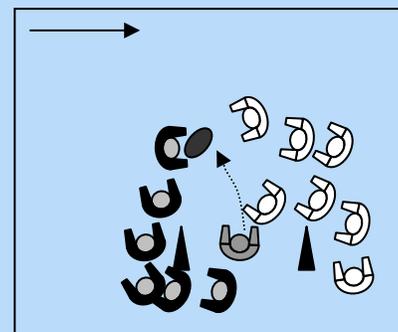
E fait rouler le ballon dans le camp des opposants, seuls les utilisateurs peuvent le ramasser et jouer.



E fait rouler le ballon dans le camp des utilisateurs, seuls les utilisateurs peuvent le ramasser et jouer.



Quand E lance le ballon en l'air les utilisateurs entrent sur le terrain, quand E reçoit le ballon dans les mains entrée des opposants.



E lance le ballons en l'air les opposants entrent sur le terrain, quand E reçoit le ballon dans les mains entrée des utilisateurs.