

Le rugby à l'école

Ce document a pour seule ambition d'être un **outil** permettant de faire pratiquer l'activité rugby aux élèves.

C'est-à-dire :

- Accéder à une pratique culturelle de référence.
- Mettre en place un **projet collectif d'action** dans lequel coopérer représente une nécessité de fonctionnement.
- Rendre l'enfant autonome dans ses décisions en développant des habiletés motrices pour s'adapter à :
 1. l'environnement ;
 2. le partenaire/l'adversaire.

Pour ce faire l'élève doit accepter de s'engager dans un affrontement corporel codifié et y prendre du plaisir, de veiller à sa sécurité et à celle des autres.

L'approche de ce sport tout en développant des habiletés motrices doit permettre de modifier la représentation qu'en ont parfois les élèves comme étant un sport brutal.

A ce sujet et dans l'objectif de construire et de faire construire la notion de sécurité, il est souhaitable de rappeler au début de chaque séance les règles d'or :

- **Ne pas faire mal à l'autre**
- **Ne pas se faire mal**
- **Ne pas accepter d'avoir mal**

Le début de la première séance peut être une séance au cours de laquelle en classe et de façon collective, l'enseignant note au tableau les représentations des élèves concernant le rugby et en profite pour présenter et mettre en place les règles d'or qui régiront en permanence l'activité.

Unité d'apprentissage

Exemple de déroulement d'une unité d'apprentissage de 10 séances.
Niveau débutant-Cycle III

La séquence proposée se déroule en quatre temps.

Une première partie a pour objectif de **rentrer dans l'activité** en dédramatisant le contact au sol et à l'autre et en mettant en place progressivement des habiletés motrices et les règles essentielles de ce sport.

L'ensemble des séances visent à développer des compétences et des attitudes qui permettront aux élèves de prendre du plaisir à la pratique de ce sport.

La deuxième partie consiste en une séance d'évaluation initiale afin de voir où en sont les élèves (**Voir où nous en sommes**)

La troisième partie permet de mettre en place ou d'améliorer les compétences et les habiletés motrices des élèves au vue de l'évaluation initiale (**Apprendre et progresser**)

La quatrième partie est la rencontre finale. (**Mesurer les progrès**)

Chaque séance débute par des exercices d'échauffement, le duel des cow boys correspond tout à fait à ce type d'exercice.

Au cours des séances et des phases de jeu, les élèves qui ne sont pas en jeu tiennent des rôles sociaux (arbitre de champ, arbitres de touches, chronométreur, marqueur...).

Phase	Séance	Principaux objectifs	Situations proposées
Entrer dans l'activité	1	Manipuler le ballon identifier ses partenaires, ses adversaires, son rôle -Identifier, découvrir l'en-but, l'essai découvrir le contact, la règle d'"immobilisation", la passe en arrière	Duel de cow boys la tortue et l'œuf Le trésor du dragon La passe à cinq La poursuite Le relai ballon La soule orientée
	2		
	3		
	4		
Voir où on en est	5	jouer un match (rôles réversibles) arbitrer un match	Le mini rugby
Apprendre et progresser	6	accepter / appréhender le contact respecter / accepter l'immobilisation arbitrer (règle du "tenu", les zones de jeu, l'essai) Manipuler le ballon	Le béret L'épervier Le relai ballon La poursuite
	7 8	en défense, soutenir son partenaire arbitrer (compter les "immobilisations", les zones de jeu, l'essai)	Les zones La passe à cinq La poursuite
		en défense, occuper l'espace en attaque, passer dans l'espace libre en attaque, utiliser l'espace pour avancer en attaque, profiter du surnombre offensif arbitrer (la règle d'"immobilisation", les zones gagnées, l'essai) arbitrer (respect des couloirs, l'essai)	
	9	en attaque, utiliser l'espace pour avancer en attaque, profiter du surnombre offensif arbitrer (la règle d'"immobilisation", les zones gagnées, l'essai)	Les zones
Mesurer les progrès	10	respecter les règles d'action mettre en œuvre les principes d'action construits arbitrer un match, organiser une rencontre	Le mini rugby Rencontre Finale

Objectifs :

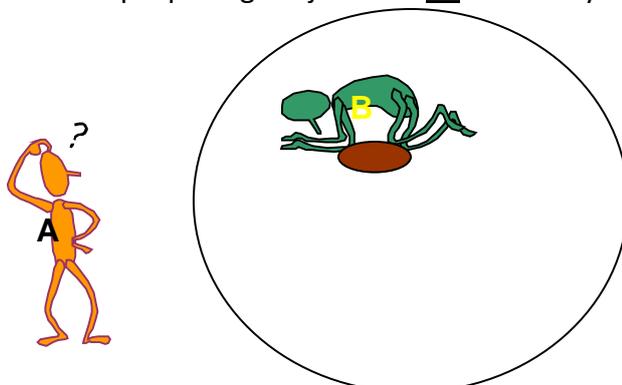
- Dédramatiser le contact avec le sol et entre joueurs
- Rentrer dans l'activité

Le duel des cow boys

<p>Dispositif : Classe entière Il faut veiller à une certaine correspondance taille poids entre les élèves Matériel : Plots, coupelles</p> <p>Les élèves doivent rester liés</p>	
	<p>En se tenant par les poignets l'élève essaye de faire franchir la ligne centrale à son adversaire</p>
	<p>En se tenant au niveau des épaules, l'élève essaye de repousser son adversaire derrière les plots posés au sol</p>
	<p>En se tenant par les poignets l'élève essaye d'amener son adversaire dans son camp.</p>

La tortue et l'œuf

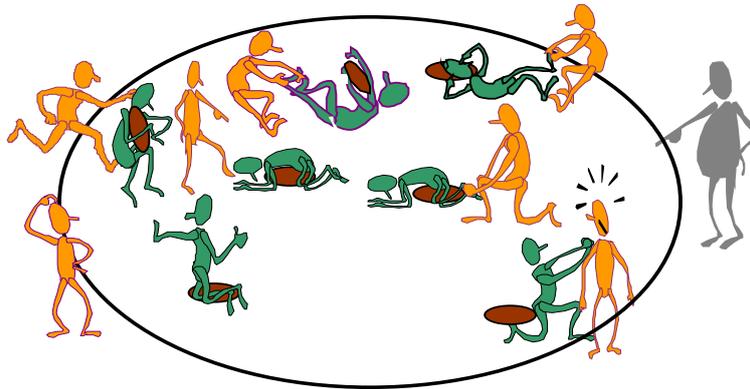
Le joueur A doit voler l'œuf que protège le joueur B ou doit essayer de le sortir de l'aire de jeu.



Le joueur B doit protéger son œuf en restant au sol avec.

Les dragons et le Trésor

Les joueurs A doivent voler les ballons des joueurs B ou doivent les sortir de l'aire de jeu.



Le béret

But du jeu :

Ramener le ballon dans son camp sans se faire toucher.

Règlement :

* Dans chaque équipe, les joueurs sont numérotés (numéros secrets ou non). L'arbitre appelle un ou plusieurs numéros ; les joueurs correspondants doivent ramener dans leur propre camp le ballon sans se ceinturer par leur adversaire direct.

* Les points :

On joue au temps : après cinq minutes, compter les points.

Le joueur qui ramène le ballon dans son camp donne un point à son équipe

Dans un deuxième temps les joueurs doivent ramener le ballon derrière la ligne de leur camp sans se faire amené au sol par leur adversaire direct.

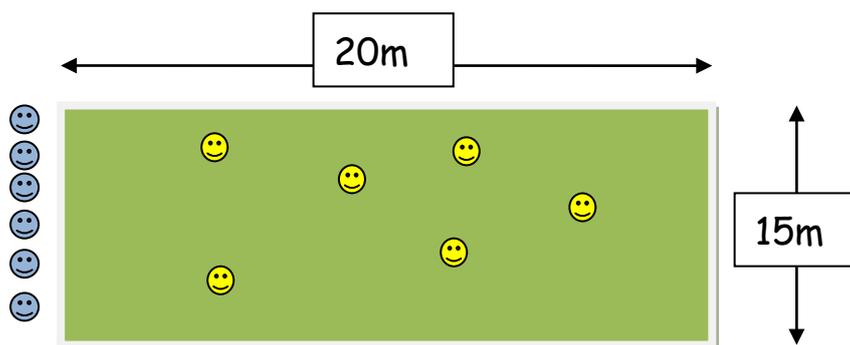
L'épervier

Cette situation tient compte du sens du terrain. L'équipe entière se déplace d'une ligne à l'autre. Ceci amène les élèves à s'adapter aux limites imposées par le terrain ainsi qu'au placement des adversaires.

But du jeu :

Traverser le terrain sans se faire ceinturer par les éperviers.

Règlement :

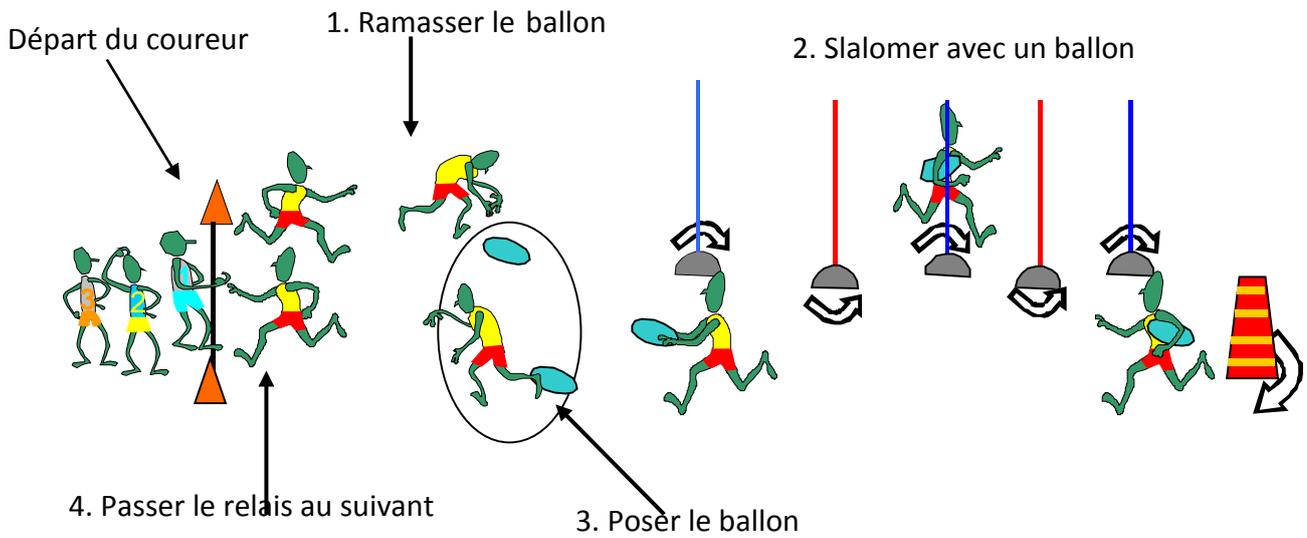


Au signal l'équipe M doit rejoindre la ligne opposée. Les éperviers doivent essayer de les empêcher de franchir la ligne en les ceinturant. Tout joueur ceinturé rejoint l'équipe des éperviers. Le jeu se poursuit jusqu'à ce que tous les joueurs de l'équipe M aient été ceinturés.

Les joueurs changent de rôle pour une nouvelle partie.

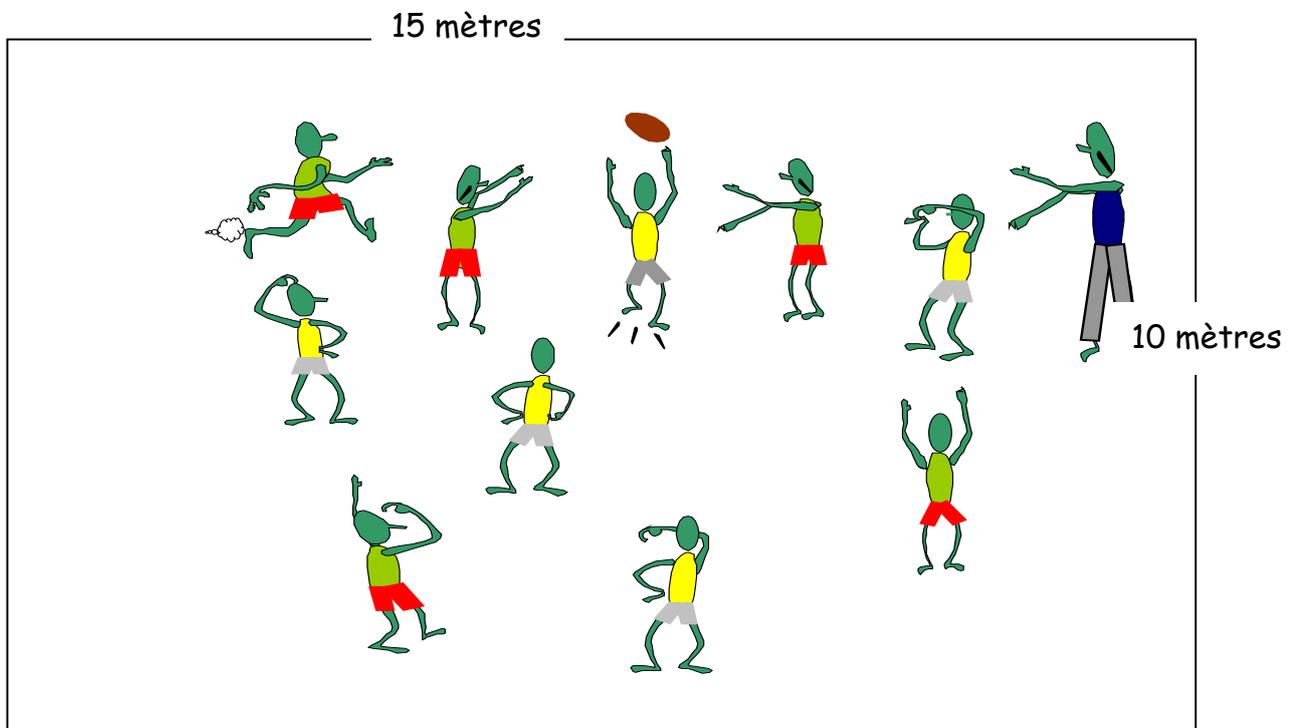
Une fois que les élèves n'appréhendent plus le contact avec l'autre, l'enseignant peut proposer de remplacer « ceinturer » par « amener au sol » en veillant au respect des règles d'Or.

Relais ballon



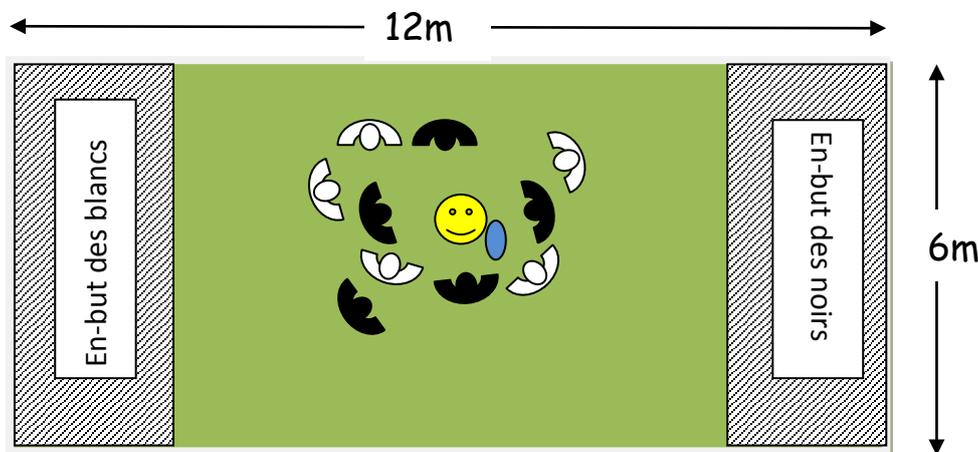
Situations globales

Passé à 5



La soule orientée

Cette situation de jeu permet de faire émerger progressivement les règles essentielles du rugby. La règle du hors jeu, la règle de l'en avant et la règle de marque.



Matériel :

Un ballon, chasubles, sifflet, chronomètres

Gestion du groupe classe :

4 équipes.

2 équipes sont en jeu, 1 équipe tient les rôles sociaux (arbitres de lignes, chronométreur, marqueur) et 1 équipe observe

La partie se joue en cinq minutes.

Règle du jeu :

Amener, déposer le ballon derrière la ligne d'en but de l'adversaire

Le croche pied, la prise au dessus des épaules et le coup de pied dans le ballon sont interdits.

L'élève doit lâcher le ballon dès qu'il est ceinturé.

Pour la mise en jeu, les élèves trottinent et occupent tout le terrain. Lorsque l'arbitre commence à compter les joueurs s'approche de lui et ce dernier donne le ballon à un joueur de son choix (de la main à la main), ou alors de façon aléatoire en lançant le ballon en l'air ou en le faisant rouler au sol...

Lorsque le ballon est sorti des limites du terrain, lorsqu'un point est marqué ou lorsque le ballon n'est plus jouable ; l'arbitre remet en jeu le ballon.

Evolutions du jeu :

Evolution pour la sécurité :

Si le ballon n'est pas libéré par le joueur amené au sol, ce dernier doit lâcher le ballon dès qu'il est au sol.

Dès qu'une grappe de joueur se forme, interdiction de faire tomber le groupe de joueurs. Soit la grappe progresse soit le ballon sort rapidement.

Evolution du jeu :

- 1- Introduire la règle du Hors jeu dès que la marque est trop facile car des joueurs se placent devant le porteur du ballon

Pour pouvoir jouer je ne dois pas me situer devant le ballon.

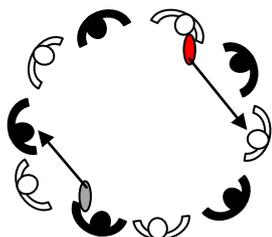
2- Introduire la règle de l'en avant. Des joueurs restent devant le porteur du ballon.

Pour pouvoir jouer, le porteur du ballon ne peut faire la passe qu'à un joueur placé derrière lui.

3- Introduction de la règle de marque

On marque en posant la balle dans la zone d'en-but.

AMELIORER LA PASSE : LA POURSUITE



Dispositif :

2 équipes

Les joueurs des 2 équipes sont alternés dans le cercle.

Matériel :

- 1 ballon de rugby
- chasubles

Gestion de la classe :

La classe est divisée en ateliers qui travaillent en parallèle.

En se faisant des passes à l'arrêt, rattraper le ballon de l'équipe adverse.

Lancement du jeu :

Les ballons adverses sont à l'opposé l'un de l'autre.
Au signal, les joueurs se font des passes dans le même sens.

Si un ballon tombe, le lanceur le ramasse et revient à sa place pour le relancer.

Critères de réussite :

Ne pas faire tomber le ballon
Rattraper et dépasser le ballon adverse

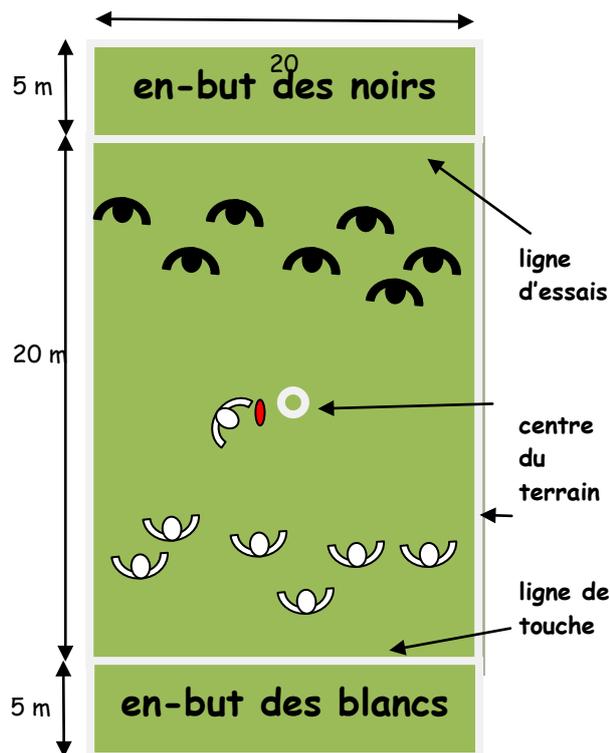
Critères de réalisation :

Regarder la personne à qui l'on fait la passe
Etre prêt à réceptionner le ballon en se tournant et en ayant les mains face au passeur.

Evolutions :

Inverser le sens de la passe
Introduire un gêneur par équipe

LE MINI RUGBY



Dispositif :

1 terrain gazonné 30m x 20m
 les lignes extérieures (ligne de touche) ne font pas partie du terrain (pied sur la ligne le ballon est considéré comme sorti).

Matériel :

- 1 ballon de rugby
- 1 chronomètre
- sifflets
- chasubles

Gestion de la classe :

- 2 équipes mixtes de 6 joueurs sur le terrain avec remplaçants pouvant entrer à n'importe quel moment de la partie

Durée :

- 8 à 10 minutes en continu, remplacement illimité à tout moment.

Poser le ballon au delà de la ligne d'essais en respectant les règles fondamentales du rugby. L'équipe gagnante est celle qui marque le plus d'essais.

La marque :

Pour marquer un essai les attaquants doivent POSER le ballon dans l'en-but adverse.

La ligne d'essais fait partie de l'en-but (si la balle est posée sur cette ligne, l'essai est validé).

Un point par essai.

Règles de sécurité, interdits :

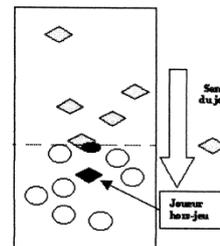
- crocs en jambe,
- projections (accompagner son adversaire dans sa chute)
- prise au dessus des épaules
- coup de pied dans le ballon
- chaussures à crampons
- Retirer tout objet pouvant blesser (montre, chaîne, Boucles d'oreilles, lunettes etc.)

Règles de jeu

- **hors jeu** : ne pas se situer entre le ballon et la ligne derrière laquelle je marque.

la règle du hors-jeu

La position du ballon ● détermine la " ligne de front " au delà de laquelle on ne peut participer au jeu.



- **En avant** : le porteur de balle ne peut passer la balle qu'à un joueur placé derrière lui.
- **Le tenu** : tout porteur du ballon, tenu au sol, doit lâcher le ballon pour sa sécurité et pour que ses partenaires puissent poursuivre le jeu.
- Ne pas effondrer un regroupement de joueurs autour du porteur de balle.
- Pour jouer la balle, être debout sur ses deux pieds.

Mise en jeu :

Au début du match et après un essai :

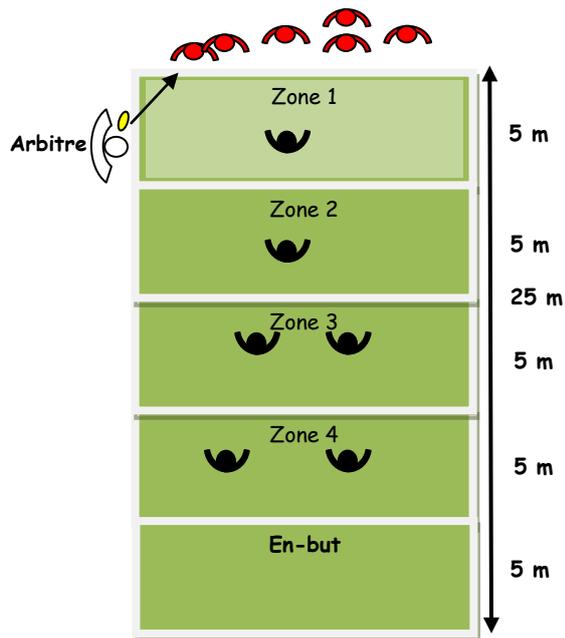
La balle est remise en jeu au centre du terrain, présentée par l'adulte à l'équipe qui engage. Le porteur du ballon lance alors le ballon à un partenaire.

Les adversaires se trouvent à 5 m.

Lorsque la balle sort en touche « est morte », ou lorsqu'il y a eu faute :

- Remise en jeu à l'endroit de la faute à 5m de toute ligne
- La balle est présentée par l'adulte à l'équipe adverse
- Les adversaires reculent à 5 mètres.

LES ZONES



**Avancer le plus près de la zone d'essai pour marquer.
L'équipe gagnante est celle qui aura obtenu le plus de points en 5 passages.**

Respecter les droits et devoirs du joueur lors du contact.

- Si le ballon reste en zone 1 : **1 point**, en zone 2 : **2 points**, en zone 3 : **3 points**, en zone 4 : **4 points**
- Si l'essai est marqué dans l'en-but : **8 points**
- Les défenseurs n'interviennent que lorsque les attaquants rentrent dans leur zone, et ils ne peuvent défendre que dans leur zone.

Dispositif :

Terrain de 10 m X 25 m à partir de 6 contre 6, divisé en 5 zones

Matériel :

- 1 ballon de rugby
- 1 sifflet
- 1 chronomètre
- Coupelles pour matérialiser le terrain et les zones
- Chasubles

Gestion de la classe :

- 2 équipes de 6 joueurs

Durée :

- 6 minutes
- changer les rôles au bout de 5 passages

Lancement et déroulement du jeu :

- Tous les attaquants sont derrière la ligne de départ.
- Au signal « jeu », l'enseignant donne dans les mains (ou passe) le ballon à l'attaquant de son choix.
- Toute l'équipe suit.
- Après chaque blocage du porteur de balle, retour au départ.
- Quand les attaquants sortent des limites ou quand le ballon est bloqué plus de 5 s, retour au départ et les attaquants recommencent avec un nouveau ballon.
- Après 5 passages, les équipes changent de rôle.