



ANIMATION PÉDAGOGIQUE

MENER UN MODULE RUGBY EN CO INTERVENTION

19 SEPTEMBRE 2018

PRINCIPES FONDAMENTAUX	ESPRIT DU JEU	REGLES FONDAMENTALES
<p>Progresser</p> <p>Avec ou sans le ballon</p> <p>- Pour les attaquants : conquérir collectivement un territoire pour atteindre la cible (en-but)</p> <p>- Pour les défenseurs: avancer vers l'adversaire et plaquer pour protéger collectivement leur territoire et récupérer le ballon (R13 : au bout de 5 tenus) et pour protéger sa cible (l'en-but)</p>	<p>Conquérir un territoire</p>	<p>La marque</p> <p>Aplatir le ballon dans l'en-but.</p>
	<p>Respecter et protéger le joueur</p> <p>Equilibrer les possibilités d'action entre les attaquants et les défenseurs</p>	<p>Les droits et devoirs des joueurs</p> <p>Ce qui est autorisé :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Courir avec le ballon, le passer en arrière, le garder. - Intervenir sur le porteur du ballon : subtiliser le flag, ceinturer, plaquer, - R15 : se lier au porteur de balle pour avancer <p>Ce qui est interdit :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les actions dangereuses ou déloyales : plaquage au-dessus des aisselles, croc en jambe, cuillère, agression verbale, pousser, projeter. - Intervenir sur un joueur qui n'a pas le ballon. - Le jeu au pied. - R13 : Se lier au porteur au balle pour avancer.
	<p>Rendre le ballon disponible (continuité du jeu)</p> <p>R13 : Donner le « droit à l'erreur » aux attaquants et permettre l'expression individuelle</p>	<p>Le tenu</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pour pouvoir jouer le ballon il faut être debout sur ses deux pieds (pas de jeu au sol). Il y a plaquage lorsqu'un joueur porteur du ballon mis au sol par un adversaire. - Un joueur au sol doit lâcher son ballon (R15) ou le conserver pour jouer le tenu (R13). - R13 : Si l'attaquant est annoncé « tenu » par l'arbitre, il se relève et réalise un tenu pour un de ses partenaires ; les défenseurs reculent à 5 m. Le plaquage ne permet pas aux défenseurs de récupérer la balle. Le ballon est rendu à la défense au 6^{ème} tenu d'affilée, ou s'il y a une faute des attaquants (en avant par ex.)
	<p>Favoriser la participation collective à la progression du ballon</p>	<p>La position des joueurs</p> <p>Seuls les partenaires placés derrière le porteur du ballon peuvent jouer.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cela interdit donc toute passe en avant. - Tout joueur attaquant placé devant le porteur est hors-jeu. - R13 : tout défenseur à moins de 5 m d'un tenu est hors-jeu.



LES RÈGLES DU RUGBY

1- LES REGLES D'OR :	Ne pas faire mal : Plaquage dans les règles, à la taille, pas de projection en touche, pas de cuillère, pas de croc en jambe, pas d'excès d'engagement, pas de tirage de vêtements.
2- LA MARQUE :	Essai qui vaut 1 pt, si le ballon est aplati dans l'en-but adverse par un attaquant. Remise en jeu au centre du terrain pour l'équipe qui a encaissé l'essai.
3- HORS JEU :	Pas de passe vers l'avant.
4- PLAQUAGE ET TENU :	<ul style="list-style-type: none">- Si le joueur attaquant porte de balle est plaqué (mis au sol) ou bloqué (ceinturé), l'arbitre annonce « tenu ». Alors les défenseurs reculent à 5 m, et le porteur de balle se relève, effectuer le geste du tenu pour un de ses partenaires. L'attaque reprend. Au bout de 5 tenus d'affilée, si aucun essai n'est marqué, le ballon est rendu aux défenseurs.- On ne peut plaquer que le porteur de balle. Dès que le porteur de balle est au sol on doit le relâcher.
5- SORTIES DE BALLE :	<ul style="list-style-type: none">- Sortie en touche : remise en jeu à la main à l'endroit de la sortie de balle, à 2 m de la ligne. Les adversaires sont à 5 m de celui qui remet en jeu.- Ballon mort : Si le ballon sort derrière l'en-but, il y a remise à 5 m de la ligne d'en but pour l'équipe non coupable de la sortie de balle.- Les lignes de touche ne font pas partie du terrain.
6- PENALITE :	<ul style="list-style-type: none">- Jeu dangereux : Cf 1- règles d'or- Non-respect des règles : passe en avant, non-respect de la défense à 5 m, arrachage du ballon, jeu au pied, se lier pour avancer (R13), contester une décision. Dans tous les cas, remise en jeu à l'endroit de la faute, défenseurs à 5 m.



LES RÈGLES D'OR DU RUGBY

Ne pas faire mal

Plaquage dans les règles, à la taille (s'il est autorisé)

Pas de projection en touche

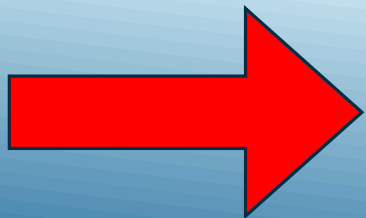
Pas de cuillère, pas de croc en jambe

Pas d'excès d'engagement

Pas de tirage de vêtements.

Ne pas se faire mal

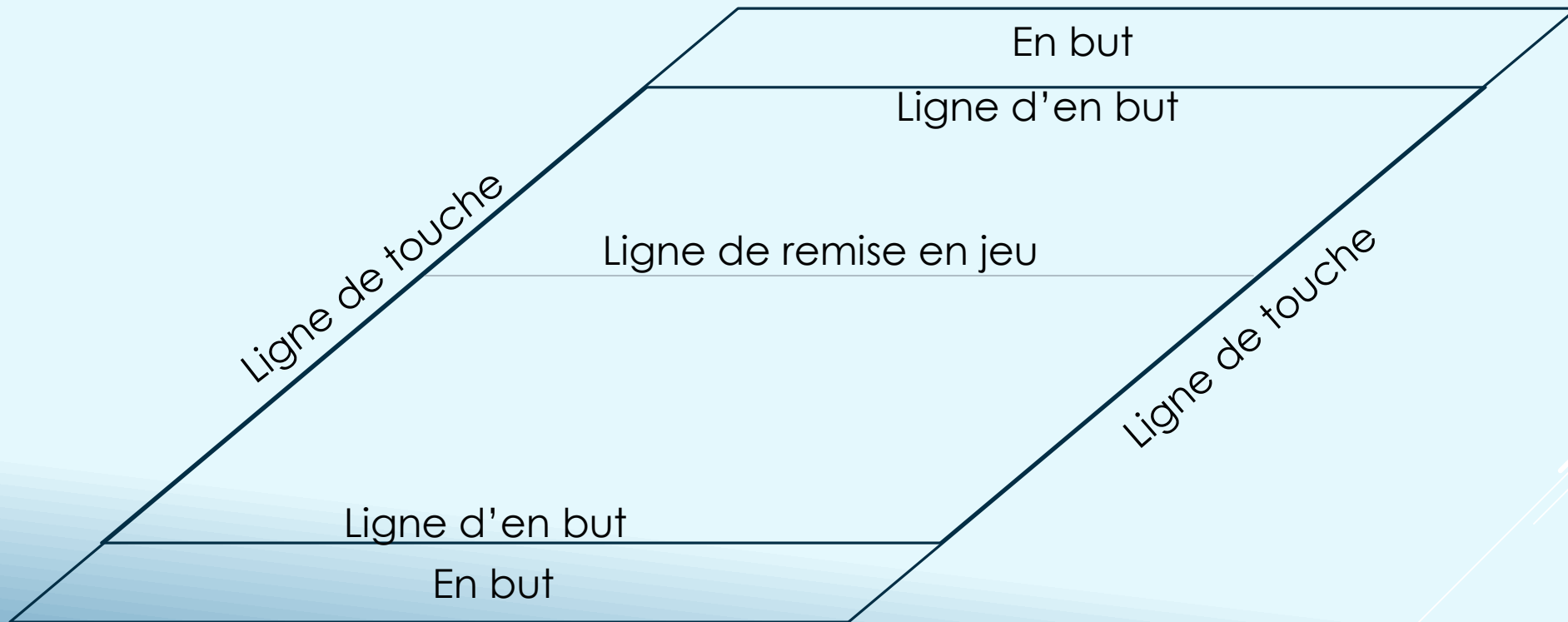
Maîtriser sa vitesse, son engagement



A installer en priorité au départ



L'ESPACE DE JEU



Doit être connu des élèves



OBJECTIFS DU MODULE

Capacités

Motrices

Attaquants :

- Savoir passer le ballon en arrière à un partenaire bien placé
- Coordonner course et passe (attaquants)
- Savoir éviter un défenseur
- Savoir réaliser un tenu (R13)

Défenseurs :

- Savoir subtiliser un flag ou plaquer un adversaire
- Savoir enchaîner un plaquage et un retour à 5 m (défenseurs) (R13)

Stratégiques

En attaque :

- Se rendre disponible auprès du porteur de balle pour l'aider
- Choisir de progresser avec la balle ou de la passer
- Repérer les espaces libres pour y jouer

En défense :

- Se positionner en « miroir » par rapport aux attaquants
- Avancer ensemble vers l'équipe qui attaque

Connaissances

- Connaître et comprendre l'utilité des règles d'or et du jeu
- Connaître les critères de réalisation d'un plaquage, d'une passe, d'un tenu (R13)
- Identifier les stratégies utilisées par une équipe
- Connaître le lexique spécifique du rugby à 13 ou à 15
- Se connaître en tant que joueur

Attitudes

- Accepter de jouer avec tous
- Respecter les règles et l'arbitre
- Avoir le souci de respecter partenaires et adversaires
- Oser s'engager et maîtriser son engagement



4 PRINCIPES PEDAGOGIQUES

**FAIRE EVOLUER LES SITUATIONS
EN JOUANT SUR LES VARIABLES**

**NE PAS MULTIPLIER LES
SITUATIONS**

**INTRODUIRE PROGRESSIVEMENT
LE CONTACT**

**INSTALLER EN 1^{er} LES REGLES
D'OR, LE RESPECT DES ESPACES
ET DES SIGNAUX (DEBUT/FIN)**



4 ÉTAPES POUR MENER UNE SITUATION

1- Présenter la tâche

Donner aux élèves le **dispositif** (espace, équipes), le **but** (pour les A, pour les D), **la marque** (comment marque-t-on)

Travail en **classe** : TBI, schéma; Rappel juste avant la tâche

2- Faire vivre la tâche

Donner des signaux clairs de **début, de fin**

Siffler les **fautes** de jeu, ou le non respect des consignes

Permettre la **répétition** (jouer plusieurs fois, plusieurs séances de suite)

3- Réguler la tâche

Observer les élèves, puis jouer sur **les variables** (taille du terrain, nb et statut des joueurs, marque, nombre de ballons...) pour :

- Permettre un affrontement **équilibré**
- Permettre aux élèves **d'apprendre**

4- Faire réfléchir les élèves sur la tâche

Pourquoi l'équipe X gagne toujours? Comment a fait Y pour marquer?...etc



SITUATION 1 : LE CARRÉ MAGIQUE

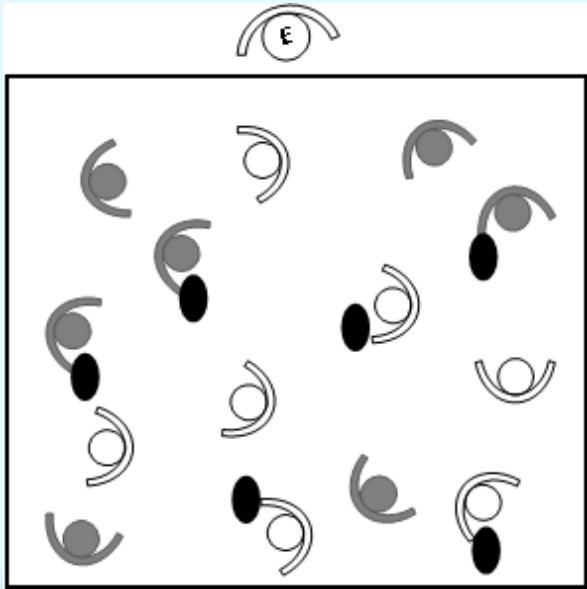
DECOUVERTE/ECHAUFFEMENT

OBJECTIFS :

- Entrer progressivement en activité
- Améliorer la manipulation du ballon
- Améliorer les différentes formes de déplacements
- Respecter un espace, des partenaires et adversaires, des consignes simples

POINTS DE VIGILANCE ET CONSEILS:

- Ne pas multiplier les consignes. Donner un critère de réussite simple pour chaque consigne
- Installer dès le départ un signal « stop » (statue). Utiliser un sifflet.
- Utiliser beaucoup de ballons (1 pour 2)



SECURITE :

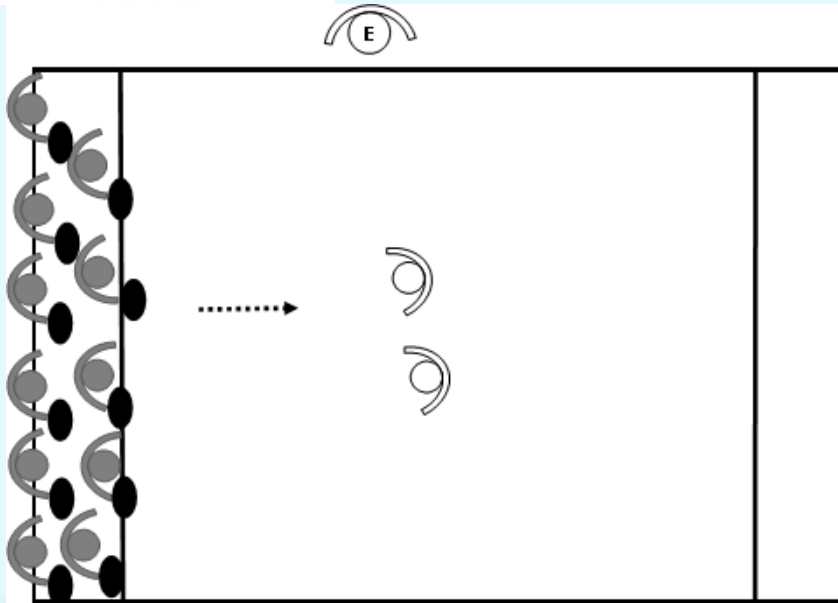


- Eviter l'excitation par l'utilisation d'un signal « stop » connu des élèves
- CR à installer en 1^{er}: ne pas percuter les autres élèves. Si nécessaire agrandir l'espace.



SITUATION 2 : EPERVIERS/CORSAIRES ET PIRATES

DECOUVERTE



OBJECTIFS :

- Adapter sa course pour échapper aux défenseurs.
- S'organiser collectivement en attaque, en défense.
- Respecter les règles d'or en situation de jeu.

POINTS DE VIGILANCE ET CONSEILS :

- Donner un signal clair de départ à chaque passage
- Faire respecter les limites du terrain (mettre des juges de touche)

PROGRESSIVITE

Sans ballon → 1 ballon par enfant → 1 ballon pour 2-3 enfants

Avec ceinture flag → avec plaquage

1 seul épervier → plusieurs éperviers

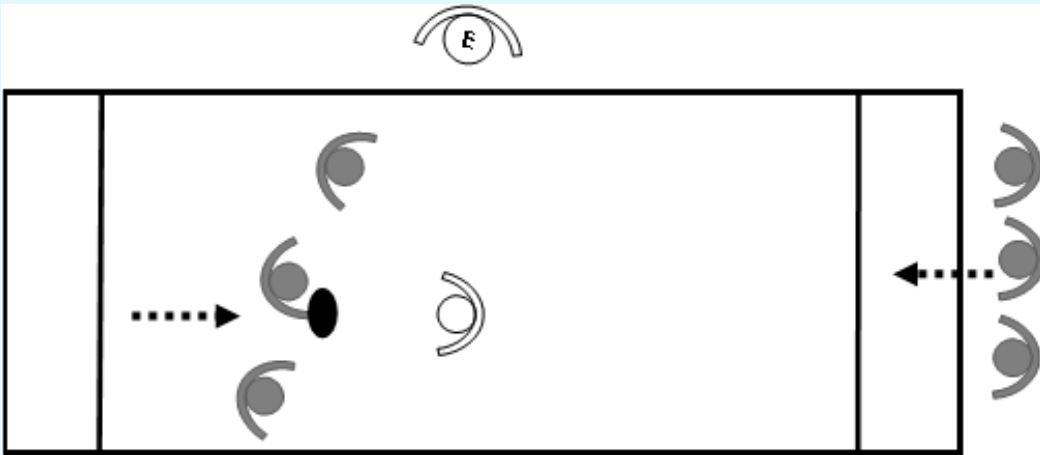


SECURITE : Eviter de donner trop d'espace aux agneaux, réduire la longueur du terrain (moins de vitesse).



SITUATION 3 : LA VAGUE

STRUCTURATION



OBJECTIFS :

- Apprendre à avancer en se faisant des passes
- Apprendre à se positionner derrière le ballon (règles du hors-jeu)
- Apprendre à déclencher sa passe au bon moment

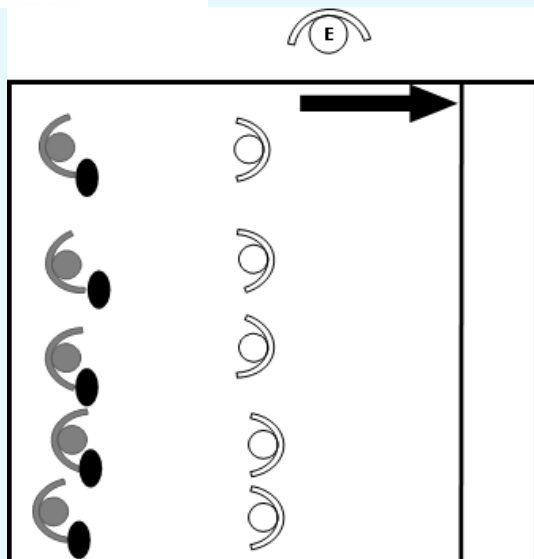
POINTS DE VIGILANCE ET CONSEILS:

- Situation d'atelier, pour motiver les élèves il faut donner un score (ex: nb de réussites sur 5 passages) et permettre de faire plusieurs fois



SITUATION 4 : LA RIVIÈRE AUX CROCODILES

STRUCTURATION



OBJECTIFS :

- Apprendre le plaquage : serrage, le placement des bras et de la tête, l'accompagnement du joueur au sol.
- Gérer une situation de duel 1 c1

PROGRESSIVITE

Coopération (on se laisse faire) → opposition (on essaie de ne pas être plaqué). En opposition délimiter des couloirs, un par binôme.

Plaqueurs à genoux → plaqueurs debout

Les attaquants sont à 4 pattes → marchent → trottent



SECURITE :
Respecter la
progressivité ci
contre



LES RÈGLES D'ACTION DU PLAQUAGE

<https://drive.google.com/open?id=1ygNOKOy52Q2on9alqMxOHfVFAz4QxWpQ>

LES ACTIONS A REALISER

- Placer l'épaule à la taille de l'adversaire
- La tête sur le côté (oreille contre la poche du joueur)
- Ceinturer avec les mains
- Accompagner le plaqué au sol sans relâcher
- Respecter la hauteur du plaquage (à la taille)



PROGRESSIVITE DE L'APPRENTISSAGE

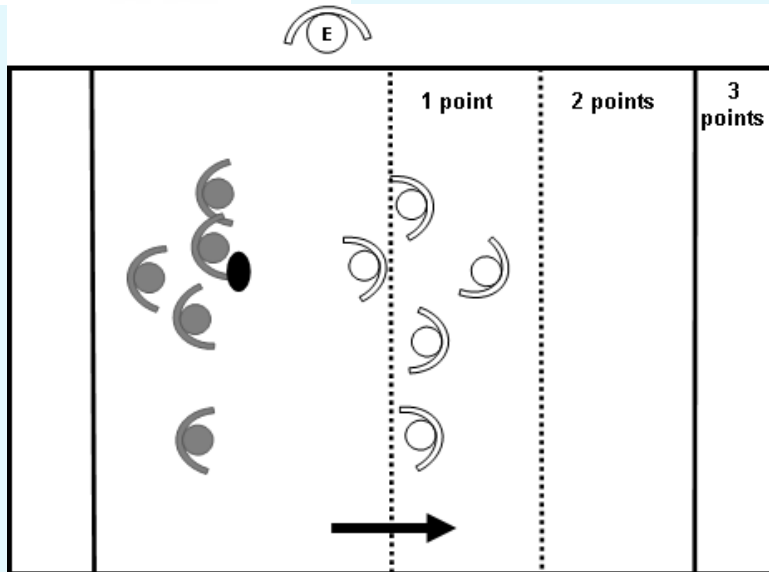
Sans contact (arrachage de ceinture flag), puis apprentissage du plaquage en coopération, sans ballon, en 1c1, puis progressivement avec ballons dans des situations collectives plus complexes.

NB : on peut aussi mener un module entier sans contact (ceintures flag ou toucher).



SITUATION 5 : RUGBY AVEC ZONES

REFERENCE/BILAN



OBJECTIFS:

- Avancer seul ou en grappe.
- Empêcher d'avancer seul ou collectivement, avancer à son tour.
- Respecter les règles.

CONSEILS:

- Séance à préparer en classe. Mettre les enfants en binôme sur chaque fiche d'observation.
- Equipes stables et équilibrées.

PROGRESSIVITE

4 contre 4 → 6 contre 6

Attaque/défense (rôles non réversibles) → Rôles réversibles : quand une équipe récupère le ballon, elle devient attaquante

Pas de plaquage (ceintures flag ou toucher) → Le plaquage peut être autorisé

ORGANISATION DE LA RÉFÉRENCE/BILAN



Eléments observés :	Ce que ça indique :
EQUIPE QUI ATTAQUE	
1- Nombre de points marqués par l'équipe Fiche 1	ATAQUE La capacité à s'organiser pour avancer
2- Nombre de fautes de main : en-avant, mauvaises passes Fiche 2	ATAQUE La capacité à maîtriser la balle ovale
EQUIPE QUI DEFEND	
3- Nombre de plaquages/arrachages de flag effectués dans chaque zone Fiche 3	DEFENSE La capacité à s'organiser et à lutter pour récupérer la balle
4- Nombre de hors-jeu sifflés contre l'équipe qui défend Fiche 4	DEFENSE La capacité à s'organiser collectivement pour défendre/attaquer
4- Nombre de fautes liées aux règles d'or commises Fiche 5	DEFENSE La capacité à maîtriser son engagement et à respecter les autres
LES 2 EQUIPES	
Nombre d'élèves qui ne participent pas ou peu au jeu (observation par l'enseignant) Fiche enseignant	ATAQUE/DEFENSE L'appréhension du contact, les difficultés à se positionner sur le terrain



PROJETS PÉDAGOGIQUES

Projet Pédagogique rugby

Champ d'apprentissage visé : « Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel »

M. à J. Sept 2018

Rédaction : F. DELAY-GOYET CPC MEYZIEU DECINES, K. BLOT CD 69 Rugby à 13

Documents de référence : Le rugby à l'école en partenariat, équipe EPS Rhône - Rugby cycle 3, équipe EPS Loire - Le rugby à l'école, IEN Sevrain- Et si on jouait au rugby à l'école, équipe EPS Isère.

Cahier de rugby

N°	Fiche	Objectif d'apprentissage
1	Lexique des mots du rugby	Connaître les termes liés au rugby : dispositifs, actions de jeu
2	Guide des gestes pour bien arbitrer	Connaître les codes de l'arbitrage
3	Les règles du rugby	Connaître les règles du rugby
4	Ecrire les règles du rugby	Connaître les règles du rugby
5	Quiz rugby	Evaluer la connaissance des règles
6	Le plaquage	Connaître les critères de réalisation d'un plaquage
7	L'histoire du rugby	Connaître l'histoire de la création du jeu de rugby

F. DELAY-GOYET CPC EPS MEYZIEU DECINES

Avec les ressources suivantes :
Scolaires : Le rugby à l'école en partenariat, équipe EPS Rhône - Rugby cycle 3, équipe EPS Loire - FF Rugby 13

Projet Pédagogique rugby

Champ d'apprentissage visé : « Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel »

M. à J. Sept 2018

<http://www2.ac-lyon.fr/etab/ien/rhone/meyzieu/spip.php?article302>