



# ÉCOLE RUGBY VALE



# SOMMAIRE

FFR  
LIGUE RÉGIONALE  
ÎLE DE FRANCE



1

LE RUGBY SES PRINCIPES & SES RÈGLES

2

LE RUGBY EN MILIEU SCOLAIRE

3

PRATIQUE

4

RETOURS SÉQUENCE TERRAIN, OBJECTIFS ?

5

UNE SÉQUENCE TYPE

6

ACCESSIBILITÉ

7

INTERDISCIPLINARITÉ ET OUTILS

ÉCOL'OVALE

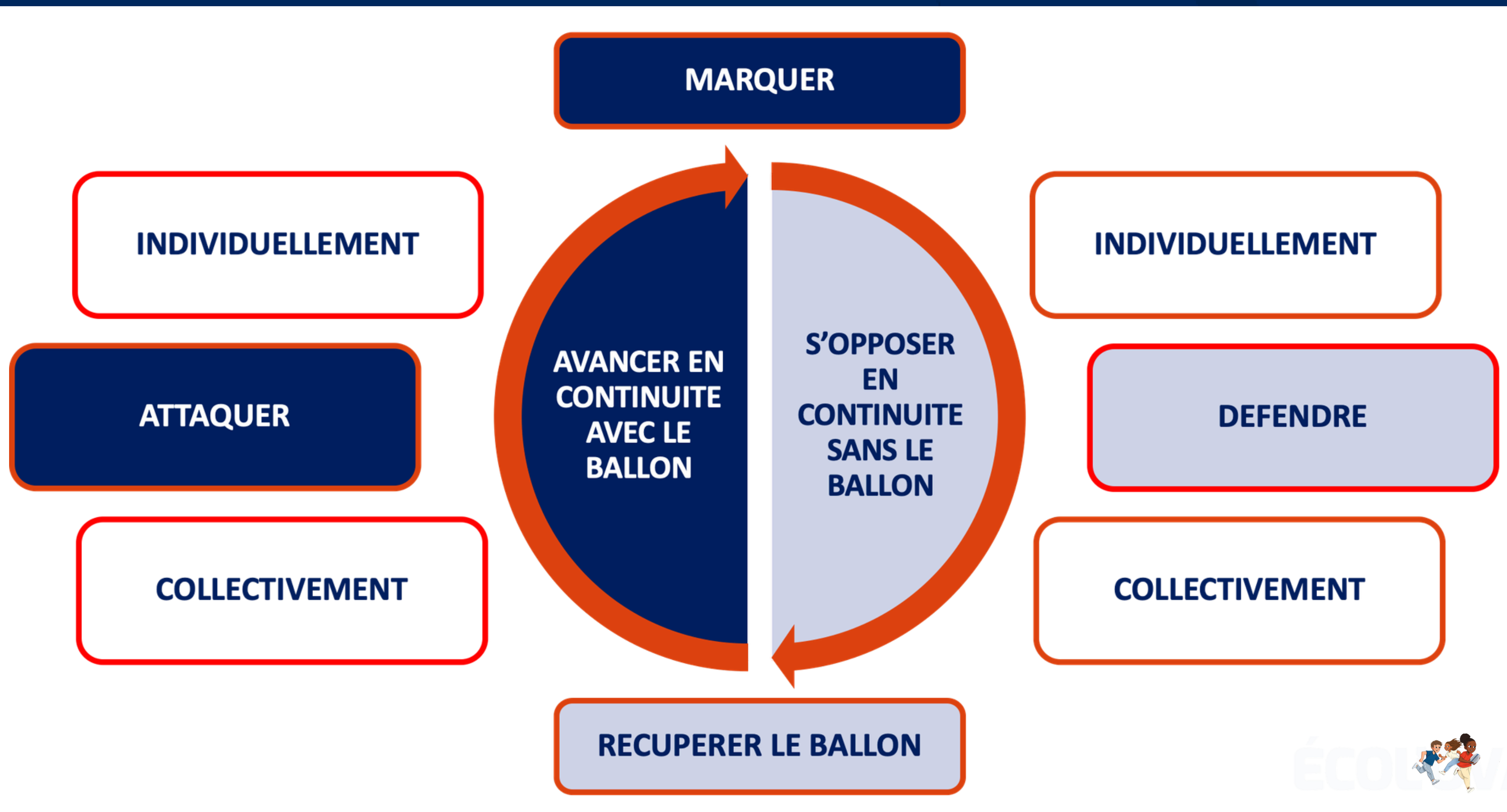
# DÉFINITION



Le rugby est un sport de **combat collectif** avec des **règles** favorisant le **jeu d'évitement** et **de contact** avec un ballon ovale pour **marquer**.



# SES PRINCIPES



# SES RÈGLES



## DROITS ET DEVOIRS DU JOUEUR

*Sécurité et équité*

01



02

## LA MARQUE

*Essai, drop, pénalié, transformation*



03

## LE TENU

*Toucher, ceinturer, plaquer, flag*



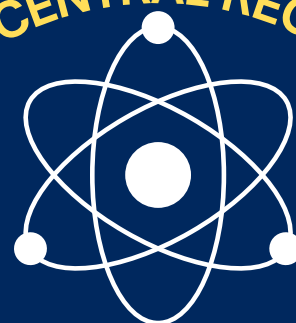
## LE HORS-JEU

*Lors des lancements et relances de jeu dans le mouvement général*

04



NOYAU CENTRAL RÈGLEMENT



# RAPPEL NIVEAUX DE PRATIQUE



SÉNIORS PRO

SÉNIORS AMATEURS

JEUNES COMPÉTITION

EDR

SCOLAIRE

RÈGLES AVEC CONTACTS  
AMÉNAGÉS

4 FORMES DE PRATIQUES  
RÈGLES AVEC CONTACTS  
AMÉNAGÉS

1

2

3

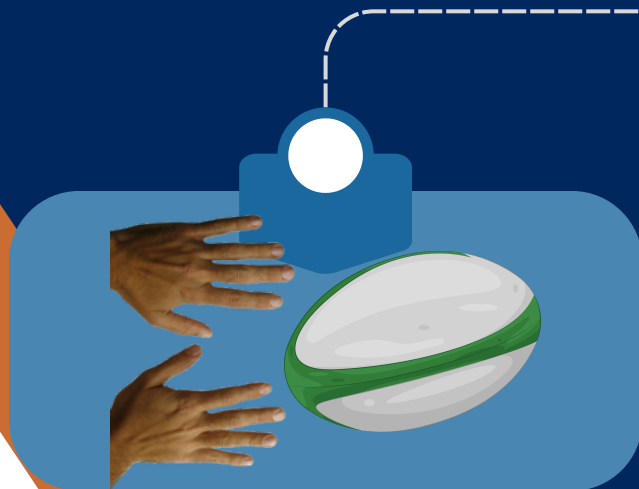
4

5



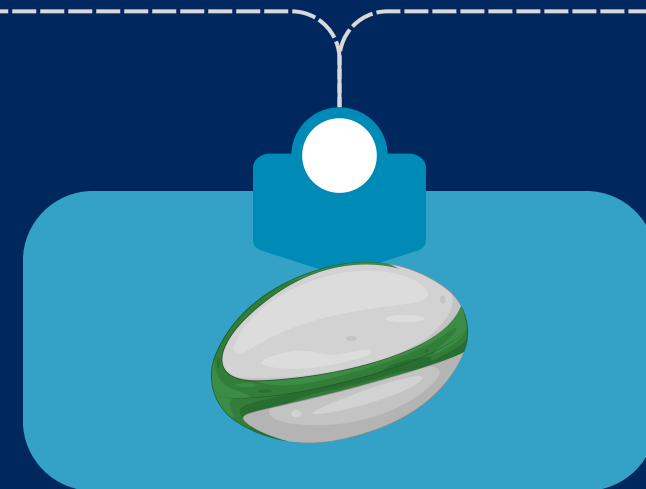
# LES FORMES DE PRATIQUE

# LAQUELLE CHOISIR ?



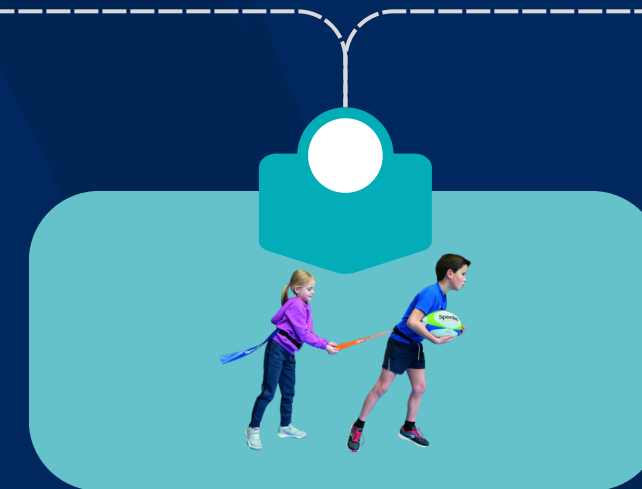
## TOUCHER 2 SEC

- Jeu sans contact  
Important volume de pratique
- Fort développement technique



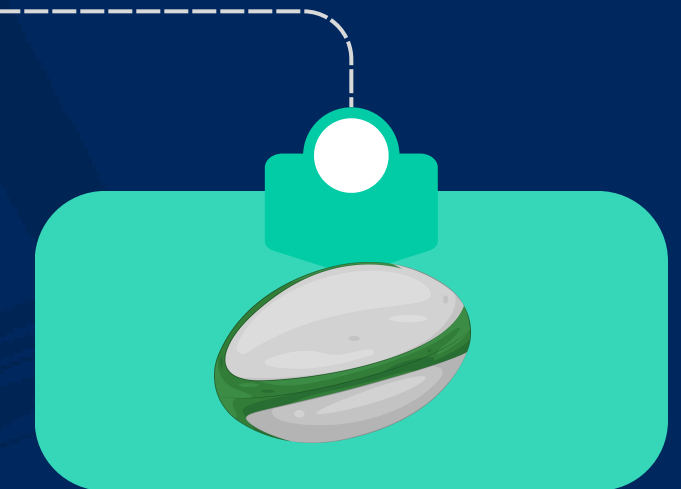
## TOUCHER CONTESTER

- Jeu avec contact  
sans passage au sol
- Important volume de pratique
- Fort développement technique



## SCRATCH RUGBY

- Forme de jeu ludique  
Utilisation de matériel sortant de l'ordinaire
- Augmente le nombre de duels effectués



## JEU AU CONTACT

- Initie les premiers contacts par le geste de ceinturer
- Utilisation des 3 formes de jeu (pénétrant; jeu au pied; déployé)
- Favorise la continuité du jeu

# LES NIVEAUX DE DIFFICULTÉS



FORMES DE JEUX		Touché 2 sec	Flag	Touché contesté	Jeu au contact
INTERVENANT EXTERIEUR	Avec				
	Sans				
INFRASTRUCTURES	Herbe ou Synthétique				
	Terrain en dur cours, gymnase				
NIVEAUX	Cycle 2				
	Cycle 3				

DIFFICILE

MOYEN

FACILE



INTERDIT

ÉCOL'ÉVALE







# DANS LE MILIEU SCOLAIRE



# POURQUOI LE PROGRAMMER ?



## SUR LE PLAN MOTEUR

Enrichir les conduites motrices (courses, gestion du ballon, etc...)



## SUR LE PLAN SOCIAL

Activité où tout le monde trouve sa place avec un apport de valeurs fortes (relationnelles)



## SUR LE PLAN AFFECTIF

Gérer les émotions



## SUR LE PLAN PERCEPTIF

Diversifier ses prises d'informations (visuelles, tactiles, etc...)

# CARACTÉRISTIQUES DE L'ÉLÈVE



<b>MOTEUR</b>	Age de bougeotte et du jeu	Développement moteur: <ul style="list-style-type: none"><li>• Psychomotricité</li><li>• Jeux</li></ul>
<b>COGNITIF</b>	Ecoute et concentration limitée Réflexion difficile	Varier les jeux Consignes simples + critères de réussite précis Questionner pour éveiller
<b>AFFECTIF et RELATIONNEL</b>	Egocentrisme Champ visuel restreint Règles facilement oubliées	Jouer à lutter loyalement ( en TOUCHER) Rigueur sur 1 ou 2 consignes et sur les règles (règles de vie et de jeu)

# LES NIVEAUX DE JEU



## NIVEAU 1

<b>COMPORTEMENTS OBSERVES</b>	Plaisir du jeu – Rires – Débauche physique – Grappe – Crainte, peur du contact – Joueur satellite
<b>OBJECTIF</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Avancer et marquer individuellement ou collectivement</li><li>• Empêcher d'avancer individuellement ou collectivement</li><li>• S'investir dans le combat collectif (jeu à toucher)</li><li>• Résoudre les problèmes affectifs et relationnels</li></ul>
<b>REGLES</b>	Droits et devoirs des joueurs La marque
<b>SITUATION D'APPRENTISSAGE</b>	Jeux de manipulation de la balle , 2 contre 1, parcours de motricité,.....

## NIVEAU 2

<b>COMPORTEMENTS OBSERVES</b>	Acceptation du contact adversaire/sol par tous. La coopération se manifeste par le jeu en relais en avançant, l'aide dans l'attroupement qui devient regroupement, le soutien, le souci de libérer le ballon.
<b>OBJECTIF</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Prendre en compte l'adversaire et le partenaire proche</li><li>• Jouer avec l'autre</li><li>• Percevoir les adversaires, les partenaires, les espaces libres et la zone de marque</li></ul>
<b>REGLES</b>	Le tenu, le jeu au sol, le hors jeu Le hors jeu sur un regroupement
<b>SITUATION D'APPRENTISSAGE</b>	Jeu de lutte avec une alternance des zones de terrain (larges ou étroites), 1+1 contre 1+1,.....

# LES ÉTAPES D'APPRENTISSAGE

FFR  
LIGUE RÉGIONALE  
ÎLE DE FRANCE



	Étape 1 « J'avance »	Étape 2 « je joue en relais et je m'oppose »	Étape 3 « je joue où c'est facile et je m'oppose en équipe »
Objectifs commun	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prendre du plaisir</li> <li>• Réguler son engagement dans le jeu</li> <li>• Respecter l'adversaire, ses partenaires, l'arbitre et les règles</li> </ul>		
Objectifs prioritaires	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Accepter le contact avec l'adversaire et le sol</li> <li>• Avancer</li> <li>• Empêcher d'avancer</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Avancer en utilisant les partenaires proches (relais)</li> <li>• S'opposer seul et collectivement avec son partenaire proche</li> <li>• S'organiser individuellement</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Avancer en utilisant les partenaires proches (relais) et éloignés</li> <li>• S'opposer collectivement avec ses partenaires pour fermer les espaces libres</li> </ul>
Comportements attendus	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le porteur de balle avance vers la zone de marque adverse</li> <li>• Le porteur de balle évolue ballon tenu à 2 mains</li> <li>• Les joueurs poursuivent leur actions après une chute ou un contact</li> <li>• Les partenaires du porteur de balle suivent le mouvement du ballon</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le porteur de balle passe le ballon, avant d'être bloqué, à un partenaire qui avance</li> <li>• Le porteur de balle lutte au contact de l'adversaire et conservent le ballon</li> <li>• Les opposants ceinturent le porteur de balle adverse pour l'amener au sol</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Les utilisateurs avancent en alternant jeu déployé et pénétrant en fonction du rapport de force</li> <li>• Les joueurs communiquent, se démarquent, se repèrent, jouent et font jouer dans les espaces libres</li> <li>• Les joueurs sont capables de faire une passe courte à l'arrêt et en mouvement</li> </ul>
Acquisition des Règles fondamentales	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La marque,</li> <li>• Les droits et devoirs du joueur</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le hors jeu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le tenu</li> </ul>

# UN LIEN FORT



1

LA DSDEN



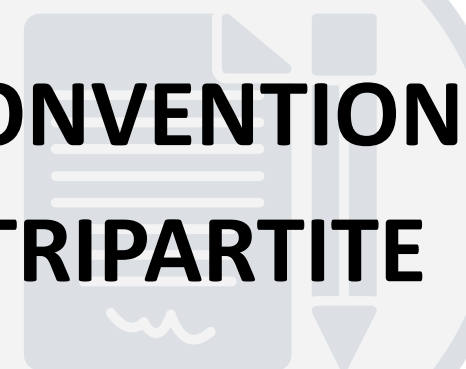
2

LA LIGUE IDF RUGBY

FFR  
LIGUE RÉGIONALE  
ÎLE DE FRANCE



CONVENTION  
TRIPARTITE



3

LE COMITÉ  
DÉPARTEMENTAL RUGBY





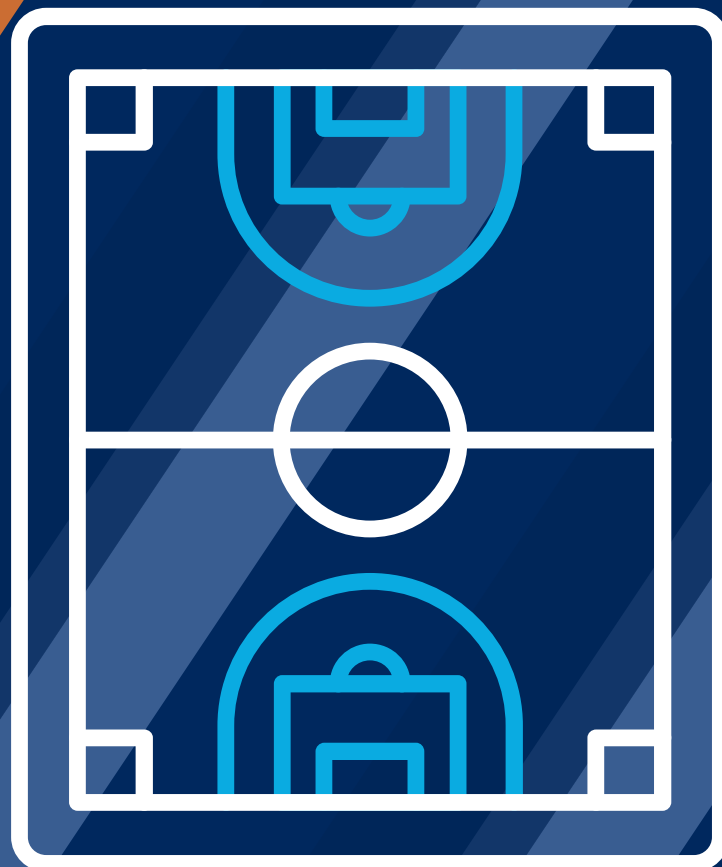
## PRATIQUE TERRAIN





Back

# RETOURS SÉQUENCE TERRAIN



**Retrouvez les objectifs de chaque situation vécue**

# LE CARRÉ MAGIQUE

UN TROUPEAU D'ANIMAUX SAUVAGES PLEINS D'ÉNERGIE SE LANCE DANS UN CARRÉ MAGIQUE AVEC DES BALLONS.

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

### COMPORTEMENTS ATTENDUS DES ÉLÈVES

- le passeur regarde le réceptionneur et inversement ;
- le réceptionneur appelle le porteur de balle ;
- la tête et les épaules du réceptionneur sont orientées vers lui ;
- le réceptionneur présente ses mains hautes (cible) ;
- le passeur termine sa passe avec les 2 mains tendues en direction de la cible.

### ORGANISATION

- But :** réaliser des actions motrices spécifiques du rugby.
- Espace :** 15 m x 15 m à 20 m x 20 m suivant le nombre d'élèves (jusqu'à 2 m<sup>2</sup> par élève).
- Matériel :** plots de 4 couleurs, chasubles, 1 ballon pour 2 élèves.

### DESCRIPTION

Dans le carré, les élèves suivent les consignes de l'enseignant ou de l'animateur :

- lancer le ballon avec les mains. Le ballon ne doit pas dépasser le niveau de la tête, lancer le ballon pour le récupérer en corbeille ;
- ramasser le ballon puis le poser au sol, le faire rouler au sol à 1 main ;
- passer le ballon de la main à la main, à 2 mains, à 1 main, en le lançant au-dessus de la tête ;
- faire le tour de la taille avec le ballon, le faire passer entre ses jambes.

### CONSIGNES POUR LES ÉLÈVES

Appeler avant de recevoir le ballon.

Les élèves maîtrisent le ballon

## Situation 5

DÉVELOPPER SA MOTRICITÉ

DIFFICULTÉ  
000

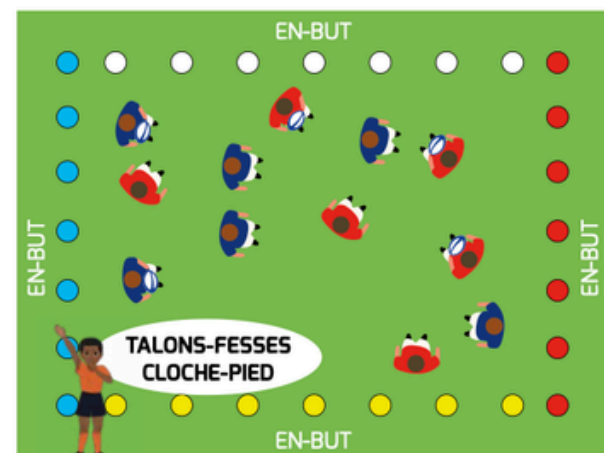
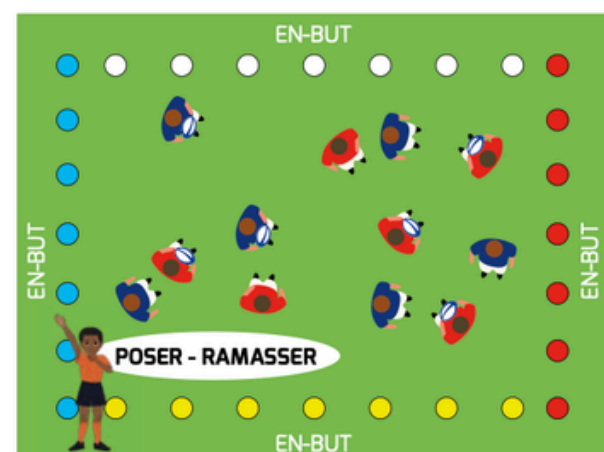
AUTONOMIE DES ÉLÈVES  
000

Jusqu'à 25 élèves par atelier



### COUP DE POUCE POUR L'ENSEIGNANT

- Utiliser 2 couleurs de chasuble pour basculer sur l'ultimatum ou une passe à 5 en fin d'atelier.
- Organiser 2 ateliers en parallèle.
- Laisser le temps aux enfants de s'approprier les consignes.
- Focaliser l'attention des élèves sur la réception du ballon (mains hautes façon boxeur).



RETOUR À LA PLANIFICATION

# LES PASSES MAGIQUES

UTILISATION DES TECHNIQUES APPRISSES POUR PASSER LE BALLON À SES PARTENAIRES AFIN DE MARQUER.

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

### COMPORTEMENTS ATTENDUS DES ÉLÈVES

- utilisateurs :**
  - le réceptionneur démarqué appelle le porteur de balle ;
  - le regard et les épaules du réceptionneur sont orientés vers lui ;
  - le réceptionneur présente ses mains hautes (cible) ;
  - le passeur termine sa passe avec les 2 mains tendues en direction de la cible.
- opposants :** empêcher de marquer.

### ORGANISATION

- But :** aller derrière la ligne annoncée puis aplatir le ballon dans l'en-but.
- Score :** 1 point par zone atteinte et par essai.
- Espace :** 15 m x 25 m à 20 m x 30 m suivant le nombre d'élèves.
- Matériel :** plots de couleur, chasubles, 1 ballon pour 2 élèves.

### DESCRIPTION

- Lancement - départ :** les élèves utilisateurs sont par 2 pour 1 opposant et AU SIGNAL de la couleur d'en-but :
  - ils doivent marquer et/ou transmettre le ballon à leur partenaire démarqué (passes possibles dans tous les sens) ;
  - idem, mais les passes sont exclusivement en arrière ;
  - sur le principe de « l'épervier », tous les opposants peuvent toucher, attraper ou ceinturer le porteur de balle.
- Fin de la situation :** les utilisateurs ont marqué.

### CONSIGNES POUR LES ÉLÈVES

- utilisateurs :** si le joueur est touché, attrapé ou ceinturé, il a 2" pour passer le ballon.
- opposants :** ils doivent toucher, attraper ou ceinturer le porteur de balle.

Les élèves sont statiques

## Situation 6

DÉVELOPPER SA MOTRICITÉ AU SERVICE DU JEU

DIFFICULTÉ  
000

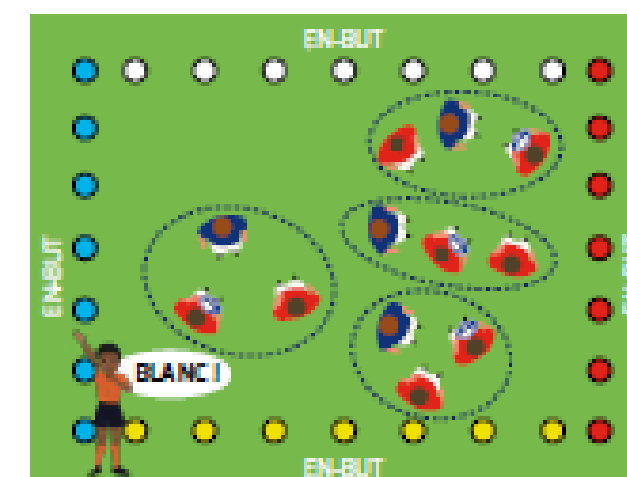
AUTONOMIE DES ÉLÈVES  
000

Jusqu'à 15 élèves par atelier



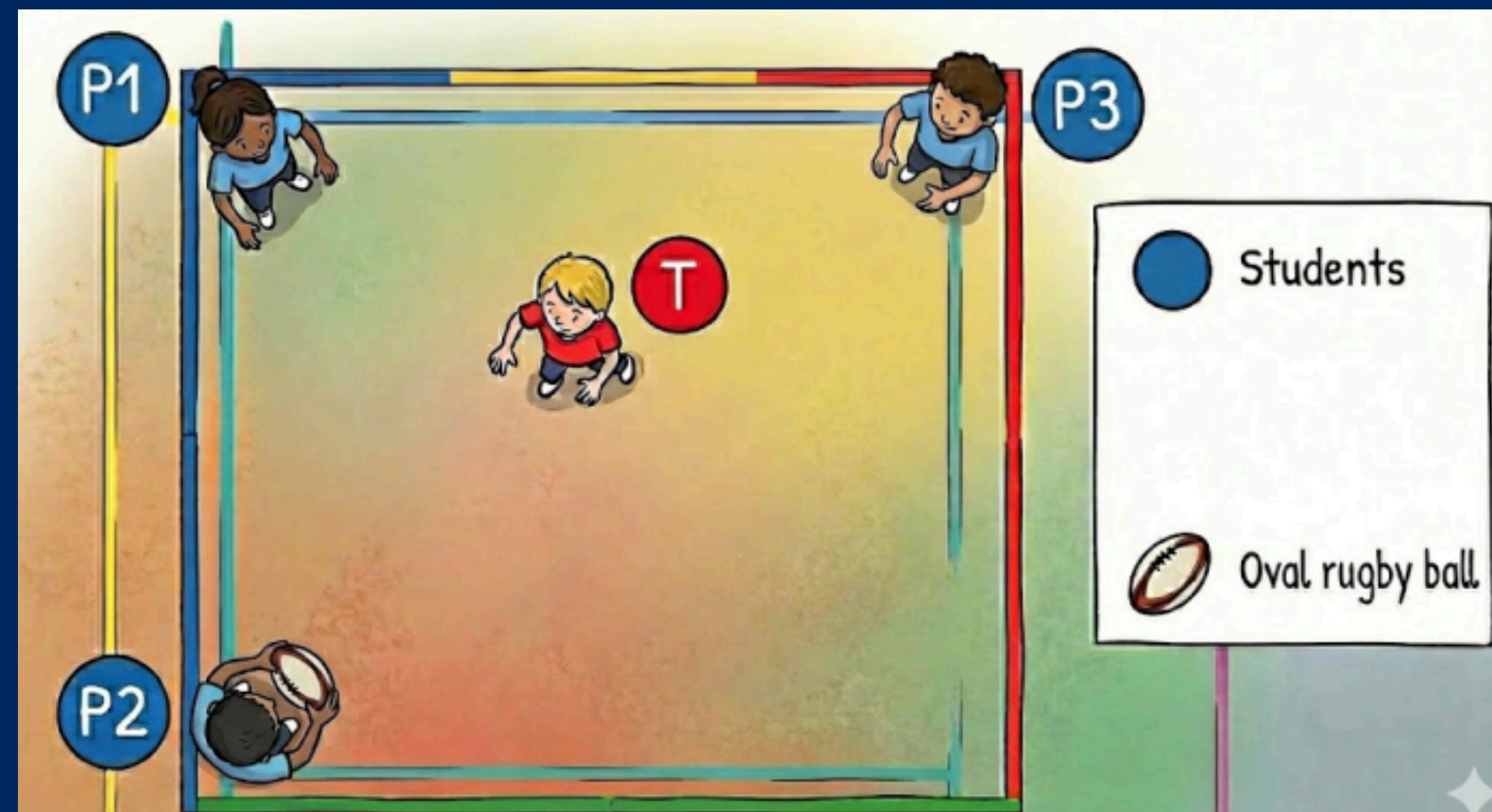
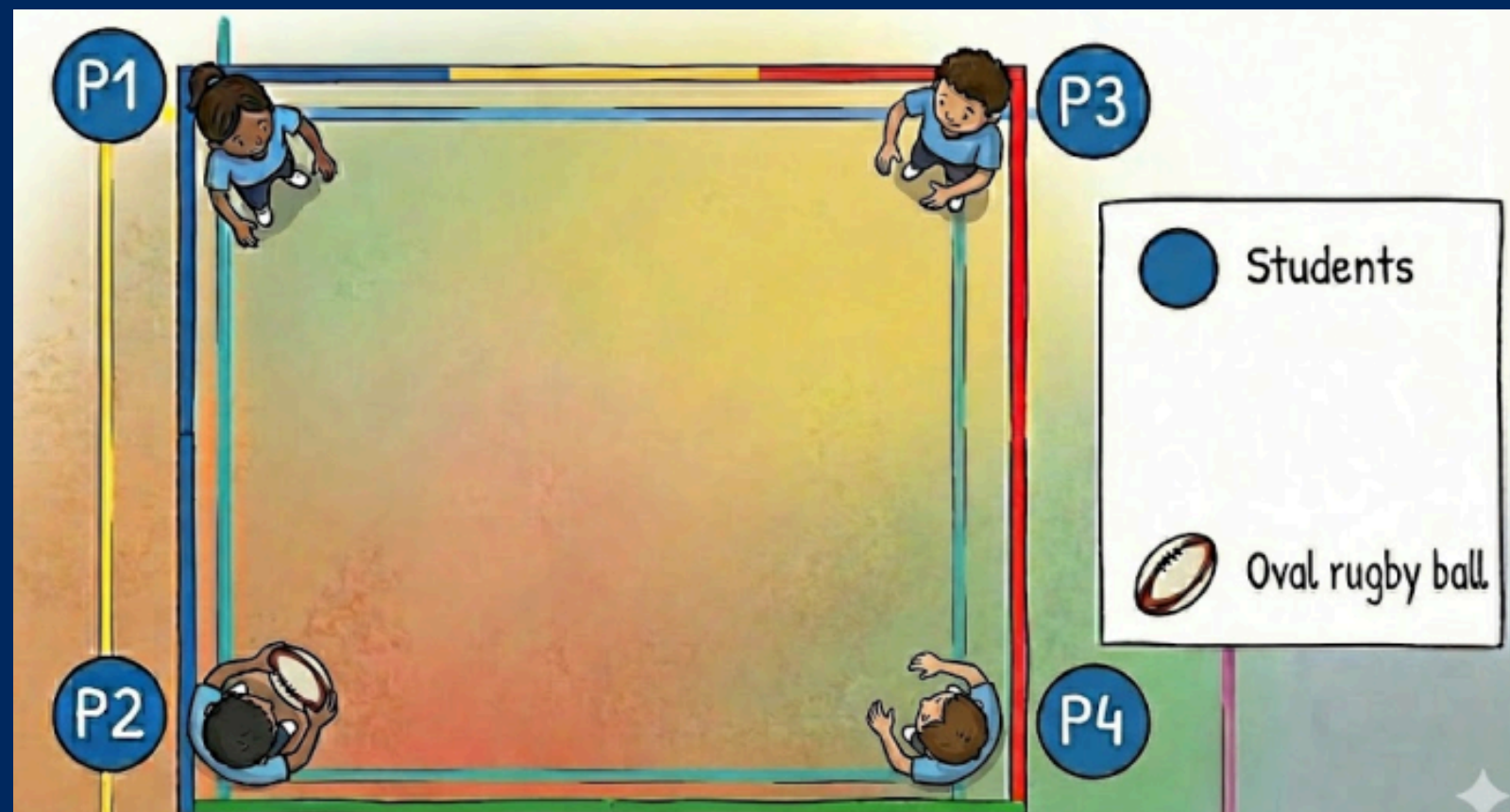
### COUP DE POUCE POUR L'ENSEIGNANT

- Définir des triplètes homogènes.
- Organiser 2 ateliers en parallèle.
- Accepter les maladresses.
- Bonifier les réussites.
- Organiser au préalable une « passe à 5 », puis déclencher le jeu.
- Encourager les démarquages et les passes précises.



RETOUR À LA PLANIFICATION

# LE JEU DU TAUREAU



## ORGANISATION / LANCEMENT / CONSIGNES :

**3 joueurs/joueuses**

**1 taureau au milieu du carré qui doit attraper le ballon**

**Toujours avoir un plot de libre pour amener les enfants à toujours venir proposer une solution.**

**Chercher à faire travailler les enfants autour de la passe « RUGBY » (et non avec des passes basket, ou type touche de foot)**

**Partir sur des sessions de jeu autour de 15 sec. à 25 sec.**

## CRITERES DE REUSSITES / CONTRÔLES :

**Si ballon tombé ou passe non réglementaire : celui ou celle qui réalise l'action passe au milieu**

# ULTIMATE RUGBY

LES ATTAQUANTS DOIVENT MARQUER PLUS DE POINTS QUE LES DÉFENSEURS EN FAISANT DES PASSES ET EN PORTANT LE BALLON DANS L'EN-BUT ADVERSE.

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

## COMPORTEMENTS ATTENDUS DES ÉLÈVES

- Se démarquer **latéralement et verticalement** sur le terrain.
- Se démarquer **dans l'en-but**.
- Adopter une **position des mains hautes** pour recevoir le ballon.

## ORGANISATION

- **But** : recevoir et aplatir le ballon dans l'en-but.
- **Score** : 1 point par essai.
- **Espace** : 15 m x 25 m à 20 m x 30 m suivant le nombre d'élèves.
- **Matériel** : plots de couleur, chasubles, 1 ballon par terrain.

## DESCRIPTION

- 1 **Lancement - départ** : les élèves partent de leur en-but et progressent par la passe jusqu'à l'en-but adverse.
- 2 **Pendant le jeu** : en cas de ballon tombé, il est remis à l'équipe adverse.
- 3 **Fin de la situation** : lorsqu'un essai est marqué. L'équipe ayant encaissé l'essai engage de son en-but par une passe.

## CONSIGNES POUR LES ÉLÈVES

Les élèves peuvent faire 3 pas avec le ballon. L'opposant reste à distance de 1 mètre.

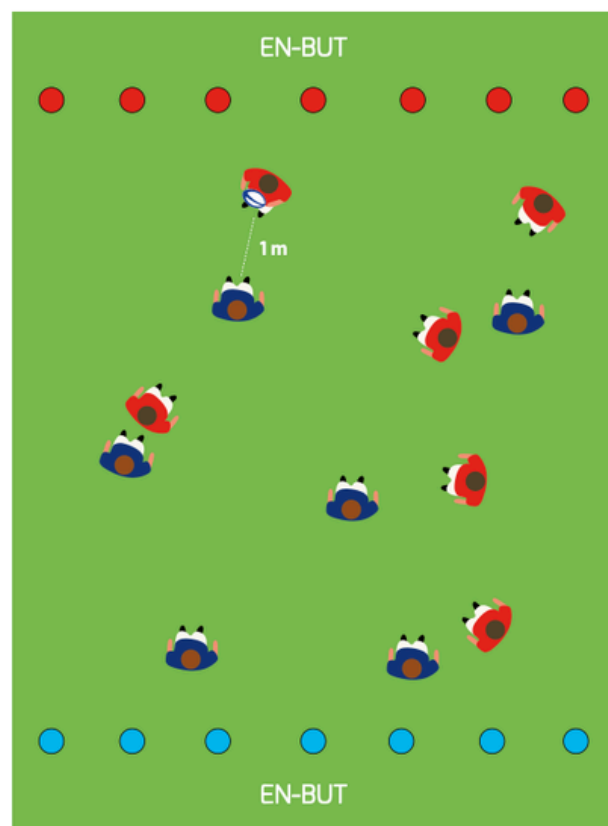
**Situation 1**  
SE SITUER DANS L'ESPACE ET DÉCOUVRIR LA MARQUE

DIFFICULTÉ  
000  
AUTONOMIE DES ÉLÈVES  
000

10 à 14 élèves par atelier

## COUP DE POUCE POUR L'ENSEIGNANT

- Encourager et inciter la **prise d'initiative**.
- Sécurité : réception du ballon de face.
- Focus sur le **démarquage**.
- Organiser 2 terrains pour faire jouer 4 équipes en parallèle.
- Identifier les **variantes** nécessaires.



## RÔLE DE L'ARBITRE

- Faire respecter la distance minimale entre l'opposant et le porteur de balle.
- Communiquer la marque et les remises en jeu.

Les élèves n'avancent pas

Les élèves marquent trop facilement

# LES SORCIERS ET L'ARC-EN-CIEL

LES SORCIERS CHERCHENT À IMMOBILISER TOUS LES ANIMAUX DE LA FORÊT. PUIS LES ANIMAUX VONT RAMENER LES NOIX DE COCO (BALLONS) DANS LES TERRIERS.

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

## COMPORTEMENTS ATTENDUS DES ÉLÈVES

- **utilisateurs** : chercher l'espace libre, se déplacer dans l'espace par rapport à la cible et aux opposants (sorciers). Éviter les sorciers et aller marquer.
- **opposants** : empêcher les utilisateurs de se démarquer. Empêcher de marquer.

## ORGANISATION

- **But** : aller derrière la ligne annoncée, puis aplatir le ballon dans l'en-but.
- **Score** : 1 point par zone atteinte et par essai.
- **Espace** : 15 m x 25 m à 20 m x 30 m suivant le nombre d'élèves.
- **Matériel** : plots de couleur, chasubles, 1 ballon pour 2 élèves.

## DESCRIPTION

- 1 **Lancement - départ** : les sorciers et les animaux se déplacent dans tout l'espace. Au signal de la couleur de l'en-but choisi, le jeu commence.
- 2 **Fin de la situation** : les animaux sont dans leur zone et/ou figés (statue).

## CONSIGNES POUR LES ÉLÈVES

- **utilisateurs** :
  - rester dans le terrain ;
  - rester sur place (je deviens une statue) si je suis touché ou attrapé.
- **opposants** : toucher, attraper ou ceinturer le plus possible d'animaux.

## RÔLE DE L'ARBITRE

Faire respecter les droits et les devoirs des sorciers et des animaux.

Les élèves marquent peu

Les élèves marquent trop facilement

**Situation 3**

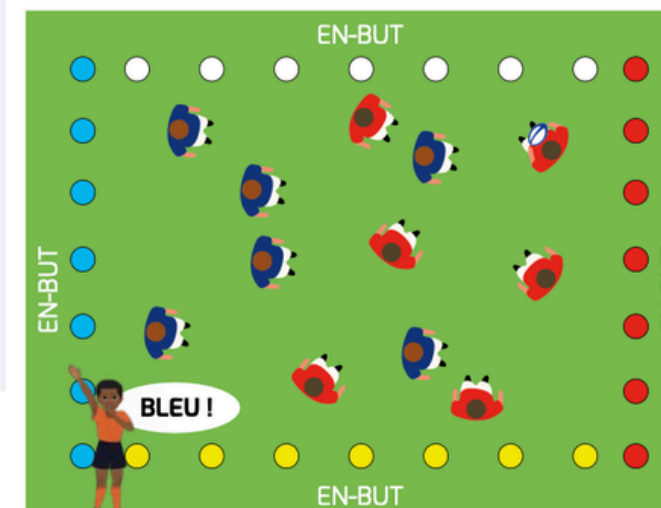
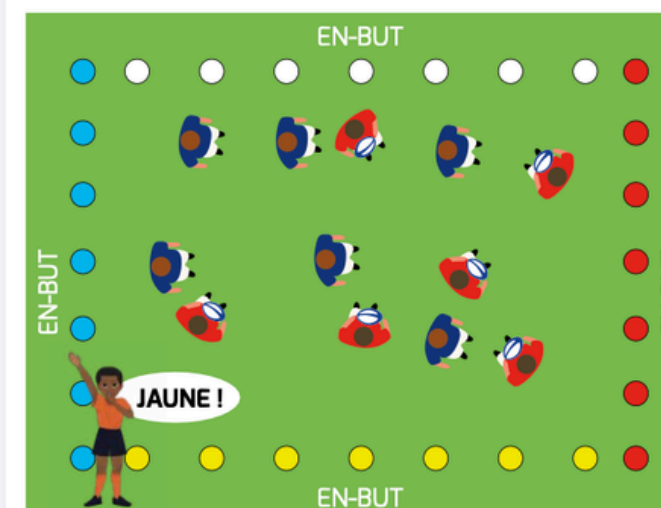
SE REPÉRER DANS L'ESPACE

DIFFICULTÉ  
000  
AUTONOMIE DES ÉLÈVES  
000

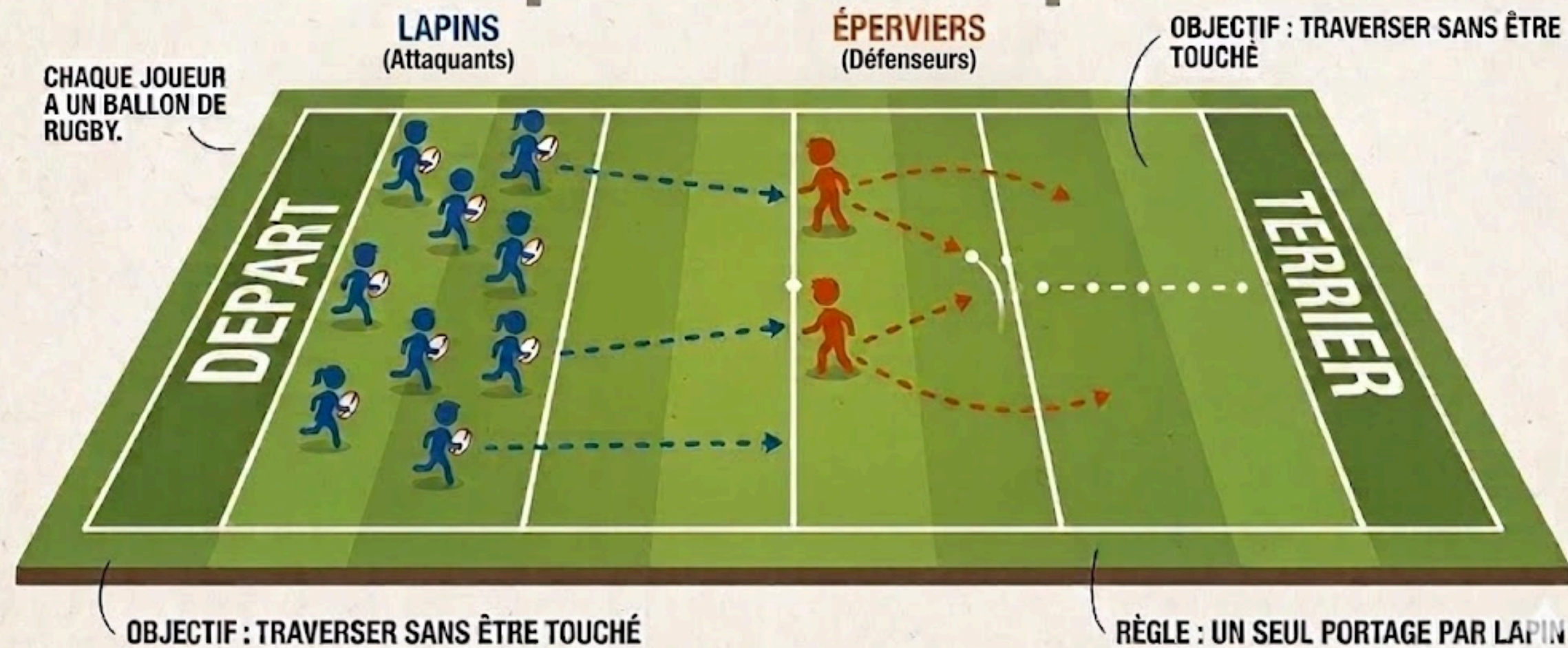
10 à 14 élèves par atelier

## COUP DE POUCE POUR L'ENSEIGNANT

- **Encourager et inciter** la prise d'initiative des animaux.
- Sécurité : droits des opposants d'attraper ou de ceinturer les animaux.
- Focus sur le **démarquage et l'évitement**.
- Organiser 2 terrains pour faire jouer 4 équipes en parallèle.
- Identifier les **variantes** nécessaires.



# L'ÉPERVIER RUGBY



## BUT (pour l'élève)

**Épervier :** Attraper les hirondelles en un minimum de passage

**Hirondelles :** Traverser le terrain dans la longueur sans être attrapé par l'épervier

## RÈGLES DU JEU

### Hirondelles :

- Rester dans le terrain
- Au signal, je dois sortir du nid
- Quand je suis attrapé, je deviens épervier

### Épervier :

- Attraper le plus possible d'hirondelles
- Ne jamais aller dans le nid des hirondelles

## CRITÈRES DE RÉALISATION :

### Hirondelles :

- Regarder et se situer dans l'espace, prise d'informations pour éviter l'épervier
- Mettre une stratégie en place pour traverser le terrain





### Épervier :

- Cibler et anticiper la course d'une hirondelle pour l'intercepter
- Mise en place d'une stratégie individuelle puis collective pour coincer le maximum d'adversaires

# COOPÉRER EN SURNOMBRE POUR MARQUER

## SITUATION D'APPRENTISSAGE: LE 2 CONTRE 1

### DISPOSITIF

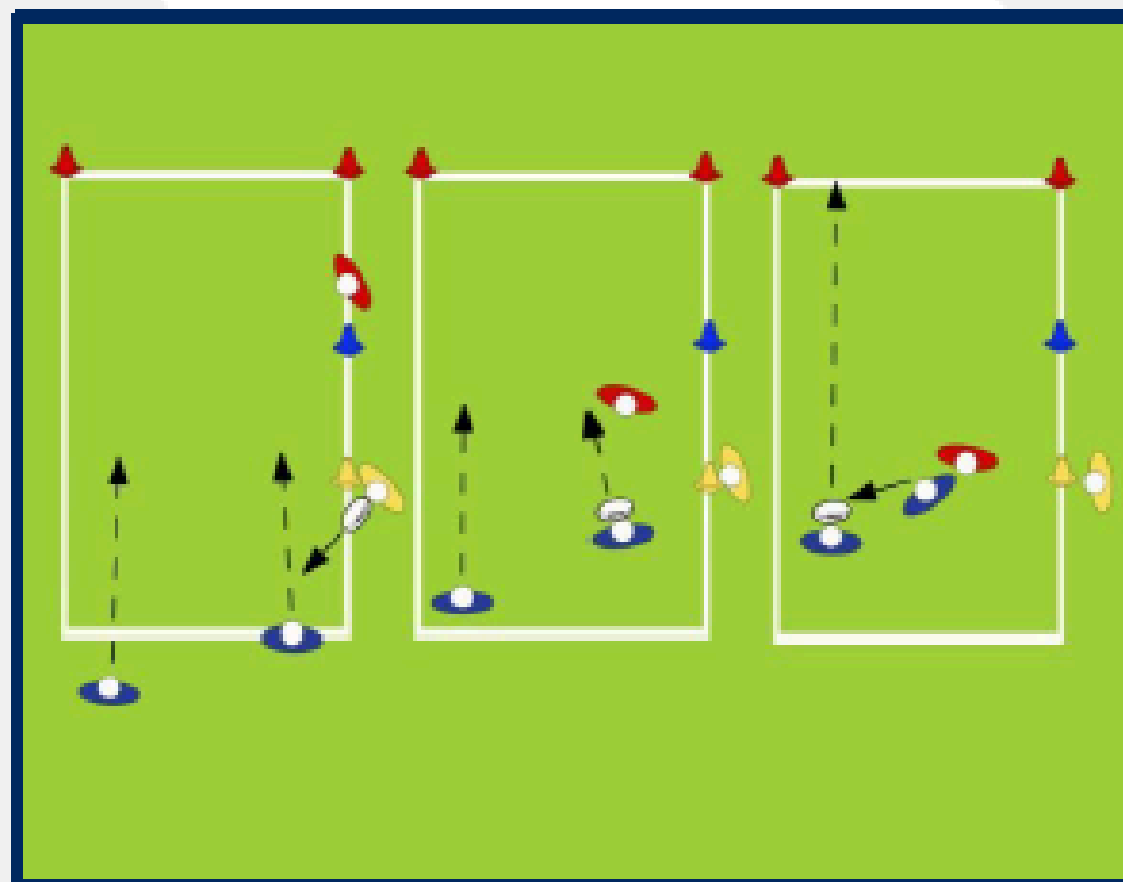
Effectif 	4 joueurs: 2 attaquants + 1 défenseur + 1 relayeur-Arbitre
Durée 	20 min
Espace 	15 m x 7 m
Matériel 	Ballons, chasubles et plots

### LANCEMENT/DEROULEMENT

Deux attaquants contre 1 défenseur.

Le jeu démarre quand le relayeur ( joueur jaune) fait la passe au premier attaquant ce qui déclenche également l'entrée en jeu du défenseur (joueur rouge) placé au départ derrière le plot bleu.

Le but des 2 attaquants est d'aller marquer derrière ou sur la ligne rouge sans que le porteur de balle se fasse toucher.



### CONSIGNES

Pour les élèves attaquants :

- Récupérer le ballon et aller aplatir derrière ou sur la ligne d'en-but.
- Ne pas sortir de son couloir.

Pour les élèves défenseurs :

- Défendre sur le porteur de balle en touchant celui-ci à 2 mains simultanément sur le haut du corps (entre la taille et les épaules).

### COMPORTEMENTS ATTENDUS

Pour le porteur de balle:

- Avancer en prenant un maximum de vitesse.
- Prendre des informations (défenseur et soutien).
- Fixer le défenseur.
- Passer le ballon au soutien avant d'être touché par le défenseur (à 1 m du défenseur).
- Garder le ballon si le défenseur anticipe sur le soutien.

Pour le soutien:





- Communiquer avec le porteur de balle (appel).
- Se proposer par une course et accélérer à la prise de balle pour aller marquer.

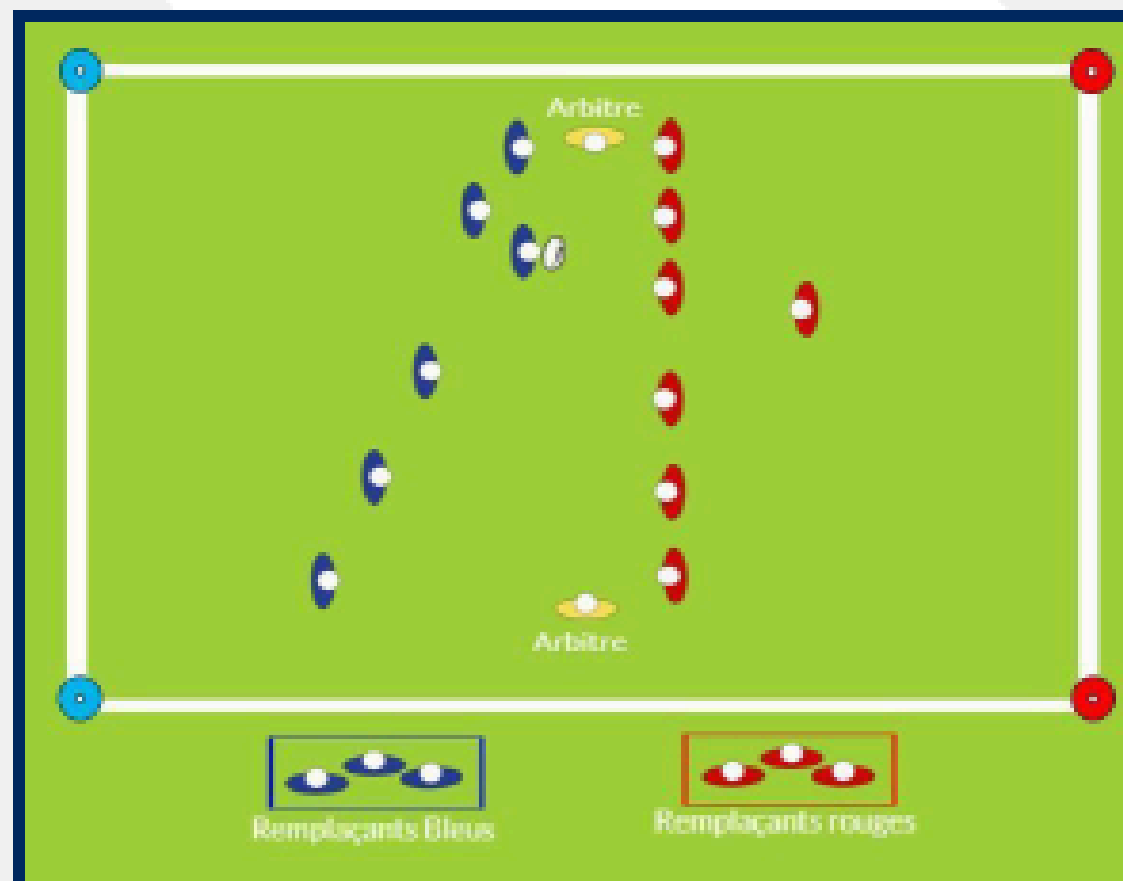
### EVOLUTION(S) POSSIBLE(S)

- Instaurer la règle « toucher + 2 secondes », autoriser la passe à son soutien après s'être fait toucher (dans la limite des 2 secondes).
- Changer le placement du défenseur au départ (le placer au centre du terrain).
- Autoriser la défense libre (possibilité d'anticiper la passe).
- Changer le sens de l'attaque.

# SITUATION JOUÉE: MATCH 7 X 7 AU TOUCHER 2" – RÈGLES AMÉNAGÉES

## DISPOSITIF

Effectif 	3 ou 4 équipes mixtes de 5 à 7 joueurs + 2 remplaçants maximum
Durée 	20 minutes (3 matchs de 6 min ou 2 matchs de 10 min)
Espace 	40 m (+ en-but de 5m) x 22m en ext. 30 m (+ en-but de 5m) x 20 m en salle
Matériel 	1 ballon, chasubles (3 ou 4 couleurs) et plots



## COMPOTEMENTS ATTENDUS

### En attaque:

- Avoir la volonté d'aller de l'avant pour aller marquer.
- Une fois touché, continuer l'avancée, chercher à transmettre le ballon à un partenaire ou marquer (avant 2 secondes).
- Pour les partenaires soutenir le porteur de balle afin d'assurer la continuité du jeu.

### En défense:

- Empêcher de marquer:
  - En touchant le porteur de balle à deux mains.
  - En se plaçant/replaçant de manière à ne pas créer d'espace libre (travail collectif).

## LANCEMENT/DEROULEMENT

Deux équipes s'opposent sur un terrain délimité et l'autre équipe (les autres équipes) au repos est en observation (certains des joueurs pourront tenir le rôle d'arbitre).

Le but pour chaque équipe est de marquer plus de points que son adversaire.

Se référer au règlement du rugby à « toucher + 2 secondes » (cf pages 7 à 10 du document).

### Règles aménagées pour cette séance:

On pourra autoriser la passe en-avant sur cette première séance et également le hors-jeu en défense. Interdiction d'utiliser le jeu au pied sur cette séance.

## CONSIGNES

### Pour tous les joueurs:

- Respecter les décisions des arbitres.
- Ne pas faire mal et ne pas se laisser faire mal.

### Pour les arbitres:

- Faire respecter les règles et être neutre.

## EVOLUTION(S) POSSIBLE(S)

- Changer les dimensions (largeur/longueur) du terrain selon la réussite ou la difficulté de marquer.

**CONSTRUCTION D'UNE SÉQUENCE RUGBY TOUCHER 2 SEC**

# L'ORGANISATION D'UN CYCLE CLÉ EN MAIN

FFR  
LIGUE RÉGIONALE  
ÎLE DE FRANCE



CYCLE RUGBY	Séance 1	Séance 2	Séance 3	Séance 4	Séance 5	Séance 6	Séance 7	Séance 8
OBJECTIF(S)								
REGLEMENT / SECURITE	RAPPEL DES REGLES FONDAMENTALES (DROITS ET DEVOIRS / MARQUES / HORS JEU / LE PLAQUAGE)							
ECHAUFFEMENT/ MISE EN TRAIN								
ATELIER(S)								
COLLECTIF TOTAL								TOUCHER 2 SEC
RETOUR AU CALME	Bilan/Questionnement séance (gestes travaillés, ressenti...)							

# L'ORGANISATION D'UN CYCLE CLÉ EN MAIN

FFR  
LIGUE RÉGIONALE  
ÎLE DE FRANCE



CYCLE RUGBY	Séance 1	Séance 2	Séance 3	Séance 4	Séance 5	Séance 6	Séance 7	Séance 8
POINT REGLEMENT / SECURITE	RAPPEL DES REGLES FONDAMENTALES (DROITS ET DEVOIRS / MARQUES / HORS JEU / LE PLAQUAGE)							
ECHAUFFEMENT	MISE EN TRAIN & CARRE MAGIQUE : GESTES FONDAMENTAUX							
ATELIER	JEU DU TAUREAU SORCIERS ET ARC-EN- CIEL	JEU DU TAUREAU PASSES MAGIQUES	PASSES MAGIQUES RIVIÈRE AUX CROCODILES	RIVIÈRE AUX CROCO TRAVAIL 2 VS 1	TRAVAIL 2 VS 1 PUIS ÉVOLUTION VERS 3 VS 1	IDEM QUE SÉANCE 5	SITUATION AU CHOIX	SITUATION AU CHOIX
COLLECTIF TOTAL	ULTIMATE RUGBY	ULTIMATE RUGBY	TOUCHER 2 SEC					
RETOUR AU CALME	Bilan/Questionnement séance (gestes travaillés, ressenti...)							



# LE RUGBY À L'ÉCOLE

## OUTILS





Réalisé par...	Lien :
Fédération Française de Rugby	<a href="https://formation.ffr.fr/index.php/article/livret-ecolovale-exemple-dune-intervention-en-ecole-primaire">https://formation.ffr.fr/index.php/article/livret-ecolovale-exemple-dune-intervention-en-ecole-primaire</a>
Ligue IDF de rugby	<a href="https://api.ligueidf.ffr.fr/wp-content/uploads/2018/11/LIFR-LivretRugbydanslesEcoles.pdf">https://api.ligueidf.ffr.fr/wp-content/uploads/2018/11/LIFR-LivretRugbydanslesEcoles.pdf</a>
Acad. de Bordeaux	<a href="http://webetab.ac-bordeaux.fr/primaire">http://webetab.ac-bordeaux.fr/primaire</a>
Enseignante 1° degré (CDM 2015)	<a href="http://carolarcenciel.blogueuse.fr/rugby-preparer-la-coupe-du-monde-en-classe">http://carolarcenciel.blogueuse.fr/rugby-preparer-la-coupe-du-monde-en-classe</a>
Prof. art plastique (CDM 2015)	<a href="http://e-cours-arts-plastiques.com/travail-interdisciplinaire-rugby-world-cup">http://e-cours-arts-plastiques.com/travail-interdisciplinaire-rugby-world-cup</a>
Acad. de l'Isère / USEP	<a href="https://rugby-box.com/documents/RUGBY_Document_complet-2.pdf">https://rugby-box.com/documents/RUGBY_Document_complet-2.pdf</a>
Lumni (quiz)	<a href="https://www.lumni.fr/jeu/connais-tu-les-mots-du-rugby">https://www.lumni.fr/jeu/connais-tu-les-mots-du-rugby</a>

Conseil  
académique  
des savoirs  
fondamentaux

---

# L'inclusion de tous les élèves par l'éducation physique et le sport

---

2025-2026

# 7 FICHES RESSOURCES

- AMÉNAGER ET SÉCURISER L'ESPACE
- STRUCTURER LE TEMPS
- RENDRE LES RÈGLES ACCESSIBLES
- FAVORISER L'ENGAGEMENT MOTEUR
- EVALUER POUR APPRENDRE
- FAVORISER LES INTERACTIONS
- CHOISIR ET INTRODUIRE LE MATÉRIEL

**CHAQUE FICHE PROPOSE 2 PAGES**

**PAGE 1 :**

**LES BESOINS PARTAGÉS (TOUS LES ÉLÈVES ONT BESOIN DE...)**

**PAGE 2 :**

**LES BESOINS PARTICULIERS (J'OBSERVE QUE...)**

# 7 FICHES RESSOURCES POUR UNE ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE INCLUSIVE

## 4 Comment favoriser l'engagement moteur ?

Tous les élèves ont besoin de se sentir en sécurité affective dans l'espace d'apprentissage

Tous les élèves ont besoin de mobiles d'action attractifs

Tous les élèves ont besoin de vivre des émotions positives

Tous les élèves ont besoin de comprendre et de privilégier ce qu'il y a à faire et à apprendre

Tous les élèves ont besoin d'être acteurs de leurs apprentissages



- Attribuer des rôles dans la gestion de la classe ou dans un groupe de travail favorise le besoin de contrôle et d'autonomie dans le processus d'apprentissage.
- Guider les élèves pour qu'ils soient amenés à faire des choix sur des objectifs (ex : choix d'un contrat temps/distance en course de durée), des stratégies ou des exercices.



## Comment favoriser l'engagement moteur ?

J'observe que l'élève refuse de pratiquer avant même d'avoir essayé.

J'observe que l'élève se résigne trop tôt ou trop vite.



### Hypothèse N°1

L'élève a besoin de pouvoir considérer ses erreurs comme étant provisoires

### Hypothèse N°2

L'élève a besoin d'agir dans une activité adaptée à ses ressources

## *Hypothèse N°1*

*L'élève a besoin de pouvoir considérer ses erreurs comme étant provisoires*

- Veiller à fournir des feedbacks plus régulièrement à cet élève afin de l'aider à identifier la cause des erreurs et des stratégies permettant de ne pas les reproduire.

- Mettre en œuvre un « rendez-vous » ritualisé en fin de séance pour formaliser les progrès et les réussites, même partielles (type cahier de réussite dans le 1<sup>er</sup> degré).



# LE RUGBY À L'ÉCOLE INTERDISCIPLINARITÉ



# MODULE APPRENTISSAGE CYCLE 2



- Géographie du rugby en France, en Europe et dans le monde :

- Découvrir des espaces de plus en plus lointains, travail sur globe et carte. Le rugby de haut niveau est présent sur tous les continents !
- Lire une carte et situer une ville sur cette même carte, en s'aidant par exemple des clubs des championnats de France professionnels/ TOP14+ProD2+National)
- Expansion du Commonwealth (Am. Du Nord, Australie, NZ, etc..)
- Suivre le circuit du HSBC 7'S (Sevens Series) [/carte/](#)

- Histoire du rugby :

- Le temps : initiation simple de la lecture documentaire (photos et cartes de différentes époques).
- Les sports à l'origine du rugby ont traversé les âges, de l'antiquité à nos jours. Possibilité de travailler sur une frise chronologique.

# MODULE APPRENTISSAGE CYCLE 2



## Mathématiques

ACTIVITES PROPOSEES	OBJECTIFS VISES
Connaître le résultat d'un jeu .	Désignations orales et écrites des nombres entiers naturels.
Connaître le résultat d'un jeu .	Ordonner les nombres entiers naturels.
Connaître le résultat d'un jeu .	Calcul réfléchi.
Connaître le résultat d'un jeu .	Utiliser le maître ruban. Les lignes et marquages existants
Connaître le résultat d'un jeu .	Utiliser un sablier ou un chronomètre pour comparer ou déterminer des durée.
Connaître le résultat d'un jeu .	Utilisation d'un lexique approprié (carré, rectangle, coté, sommet...)

# MODULE APPRENTISSAGE CYCLE 3



- **Géographie** :
- Repérer les équipes du top 14 sur une carte de France, repérer les pays participants à la coupe du monde, sur un planisphère.
- Créer une carte légendée. fiche pays / continent (recherche documentaire, utilisation de documents géographiques).
  
- **Histoire** :
- Rechercher l'origine du rugby (et autres sports) et l'incidence des pays anglo-saxons sur le sport. (à mettre en lien avec les compétences développées en TICE...)
- Lire et compléter une frise chronologique.
  
- **Mathématiques** :
- Géométrie : parallèles et perpendiculaires, figures planes, agrandissement et réduction de figure.
- Mesures : longueurs, aires et périmètres, mesure du temps.
- Proportionnalité (échelles des terrains pour les règles).
- Créations de problèmes à partir de la règle nombre de joueurs, largeur du terrain, décompte des points.
- Création des tableaux pour l'organisation de la rencontre (score, matchs, etc.)

# MODULE APPRENTISSAGE CYCLE 3



- **Science :**
- Connaissance du corps (les os, les muscles, les articulations...)
- Centre de gravité (poussée / résistance)
- Les leviers, poids contrepoids / plaquage.
- La diététique
- Technologie (évolution du matériel de rugby : ballon, maillots, etc..)
  
- **Arts visuels :**
- Création d'une affiche pour la rencontre
- Créer un trophée à la manière du sculpteur J.P. Rives ([ici](#))  
*Avec un fil d'étain par exemple*
- Les emblèmes (à créer)
- Initiation à la vidéo : filmer une séquence de jeu.
  
- **TICE :**
- Chercher, se documenter à l'aide d'un support multimédia.
- Rédaction des règles, communication des règles
- Communiquer en choisissant le support le mieux adapté (clé USB, messagerie, création vidéo, etc...)
  
- **Langue vivante**
- Spécificité culturelle des pays anglo-saxons : la culture anglaise (la ville de Rugby, William Webb Ellis...), écossaise (les chants de Murrayfield, l'histoire du chardon écossais), irlandaise (La réunion des deux Irlandes), sud-africaine (la CDM 1995), américaine (Perry Baker, la star du Rugby à 7 et les JO), néo-zélandaise (les all Blacks / le haka), australienne (le Wallaby), etc..
- Espagnol (rugby à 7 féminin, rugby argentin (les Pumas))

# FIN DE LA FORMATION





 ctd.codep77rugby@gmail.com

 06.61.66.39.63



 a.demontelenglet@idfrugby.fr

 06.45.48.79.70



# ENQUETE DE SATISFACTION - FORMATION ECOL-OVALE



ENQUETE DE SATISFACTION -  
FORMATION ECOL'OVALE RUGBY  
2025-26



FLASHER  
ou  
CLIQUER

