

EQUIPE DEPARTEMENTALE E.P.S. 77

RUGBY

REALISATION

*Jean PICAMAL
Jacques BAREIL*

JOUER AU RUGBY A L'ECOLE

Le rugby est le seul sport collectif où l'on peut courir en portant la balle, il est aussi le seul à autoriser des contacts importants. En cela, il est un sport "naturel" pour les enfants qui prennent très vite beaucoup de plaisir à le pratiquer. Il pourrait donc être présent dans toutes les programmations E.P.S. du cycle 1 au cycle 3.

Le present document n'a d'autre ambition que de vous faciliter la tâche en vous proposant des jeux à mettre en oeuvre dans le cadre de cycles de rugby.

J. PICAMAL / J. BAREIL

DOCUMENTS DE REFERENCE:

- " Pour jouer au rugby "
commission rugby 77*
- " Le rugby à l'école "
équipe E.P.S. de la SAVOIE*
- " L'enfant et le rugby "
U.S.E.P. U.F.O.L.E.P.*

ETAPE I

OBJECTIFS

* Construire la cible

- l'attaquer
- la défendre.

* S'approprier ou conserver le ballon.

* Accepter les premiers contacts: sol, adversaire

* Construire les règles du combat loyal

- Ne pas porter de coups.
- Attraper, ceinturer, plaquer au dessous des épaules (pas de saisie au cou).
- Pas de croc en jambe.

CARACTERISTIQUES DES SITUATIONS

- Approche individuelle ou groupale.
- Au moins un ballon pour deux joueurs.

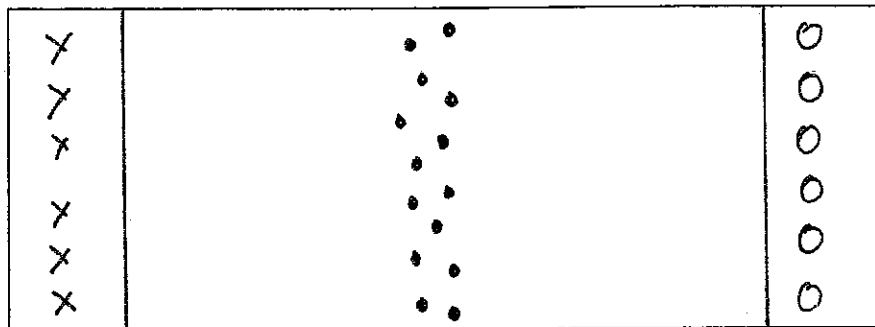
SITUATIONS

- I / 1 Poser dans la cible.
- I / 2 Le corps à corps.
- I / 3 Aplatir dans la cible.
- I / 4 Défendre la cible.
- I / 5 La rivière aux crocodiles.

I / 1 POSER DANS LA CIBLE

But:

Porter le ballon dans la cible (et le poser).



Règles:

– Au signal de l'*E*, tous les enfants se précipitent et rapportent un seul ballon à la fois dans leur cible.

N.B. Il est important qu'il y ait beaucoup plus de ballons que d'enfants afin que ces derniers puissent faire plusieurs allers/retours.

Gain:

L'équipe qui a ramené le plus de ballons dans son camp a gagné.

Variantes:

Apporter le ballon dans la cible opposée:

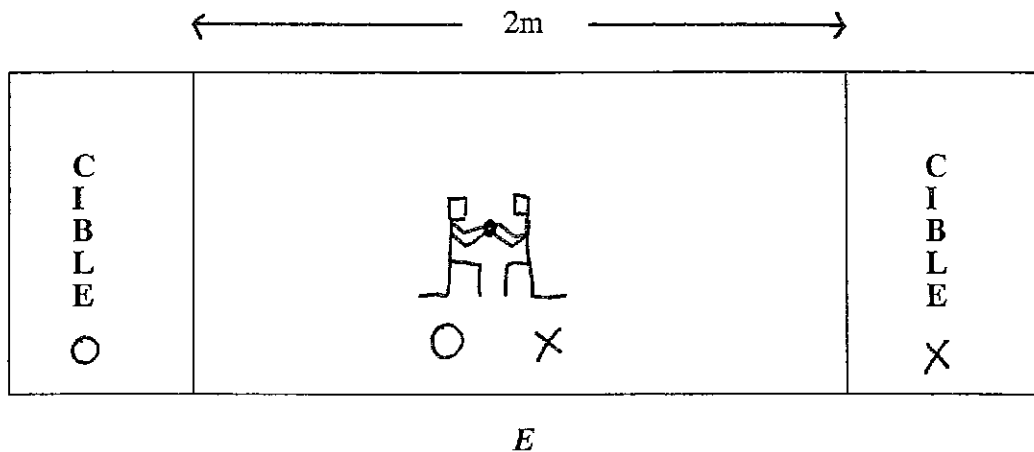
- *X* apporte dans la cible *O*
- *O* apporte dans la cible *X*

Vers un espace interpénétré...

I / 2 LE CORPS A CORPS

But:

Arracher le ballon à l'autre et le poser dans sa cible.



*Tapis type
SARNEIGE*

*Ballon de basket
ou médecine-ball*

Règles:

- Départ à genoux, face à face, mains posées sur le ballon.
- Au signal de *E*, les deux joueurs se disputent le ballon et essaient de le poser dans leur cible:

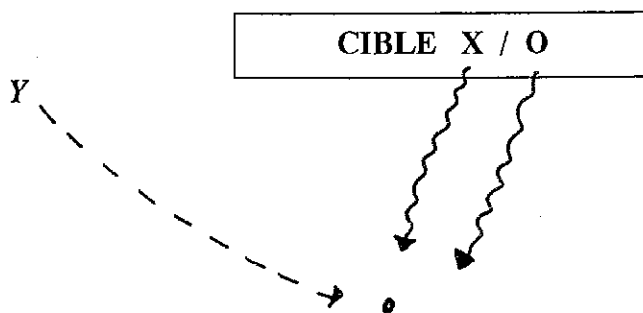
Gain:

- Avoir posé le ballon dans sa cible.

I / 3 APLATIR DANS LA CIBLE

But:

Rapporter le ballon dans la cible.



Enfants groupés par trois

Règles:

- Y botte dans la balle.
- X et O se précipitent et se la disputent pour la rapporter dans la cible.

N.B. Combat " sans fin ", pas d'obligation de lâcher la balle quand on est au sol.

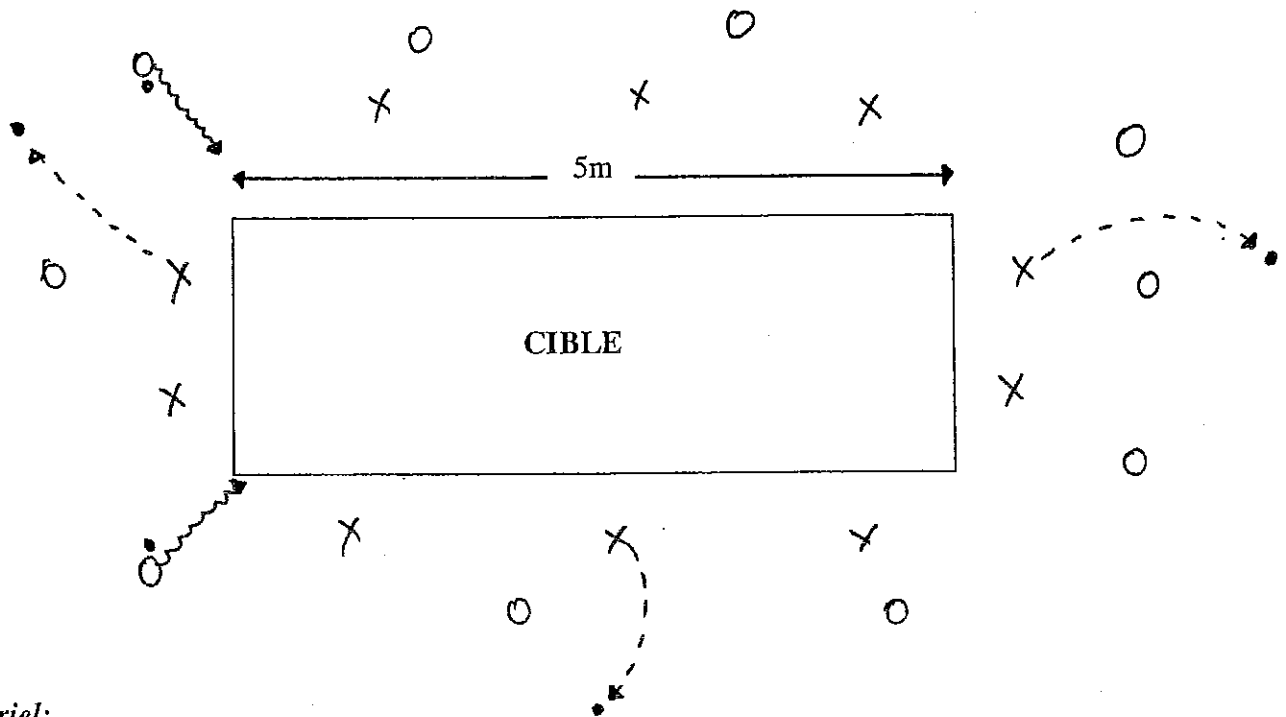
Gain:

- Le premier qui pose la balle dans la cible a gagné.

I / 4 DEFENDRE LA CIBLE

But:

- Pour les *O*, ramasser la balle et la rapporter dans la cible.
- Pour les *X*, empêcher les *O* d'aplatir dans la cible, les plaquer avant.



Matériel:

- Ballons de rugby.
- Autant de ballons que de joueurs par équipe.

Règles:

- les *X* bottent dans les balles pour les éloigner.
- les *O* les rapportent et essayent de les poser dans la cible.
- Les *X* les en empêchent en les plaquant.
- Tout *O* plaqué et mis au sol doit **LACHER LA BALLE**, il a perdu.
- On compte combien de balles ont rapporté les *O* en trois manches (ensuite ce sont les *X* qui rapportent et les *O* qui défendent).

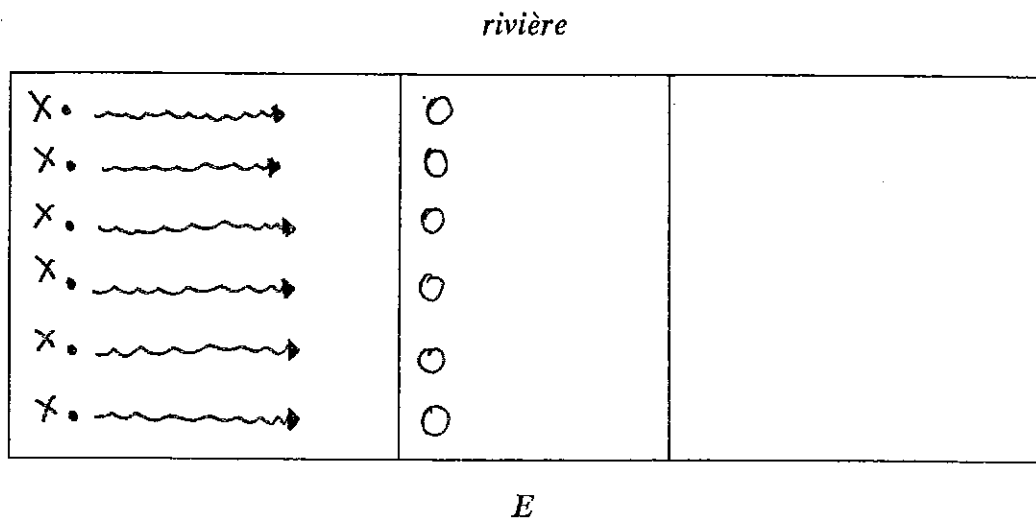
Gain:

L'équipe qui a rapporté le plus de ballons dans la cible, à l'issue des trois manches, a gagné.

I / 5 LA RIVIERE AUX CROCODILES

But:

- Pour les **X**, traverser la rivière aux crocodiles sans se faire plaquer ou prendre la balle.
- Pour les **O**, plaquer les **X**, ou leur prendre la balle.



Règles:

- Un ballon par **X**.
- Au signal de **E**, les **X** essaient de traverser la rivière sans se faire plaquer.
- Les **O** peuvent plaquer ou arracher la balle.
- Tout **X** mis au sol doit **LACHER LA BALLE**, il a perdu (mais il peut continuer à jouer si plusieurs passages sont prévus).

Gain:

L'équipe qui a le plus de joueurs ayant réussi à traverser la rivière a gagné.
(Prévoir plusieurs passages avant de changer de rôle.)

ETAPE II

OBJECTIFS

- * Construire l'adversaire à travers l'affrontement (jeu groupé).
- * *Accepter le contact.*
- * *Progresser, défendre COLLECTIVEMENT.*
- * *Respecter la règle du tenu (lâcher la balle dès qu'on est au sol).*
- * *Introduire les règles de l'EN AVANT et HORS JEU.*

CARACTERISTIQUES DES SITUATIONS

- * *Terrains étroits favorisant le contact et le jeu groupé*
(Adapter la largeur du terrain au nombre de joueurs. Ex: 8 à 10m de large pour 6 joueurs par équipe).
- * *Un ballon pour deux équipes, quelque soit le nombre de joueurs. Utilisation fréquente du médecine-ball à la place du ballon.*
- * *Pas de jeu au pied.*

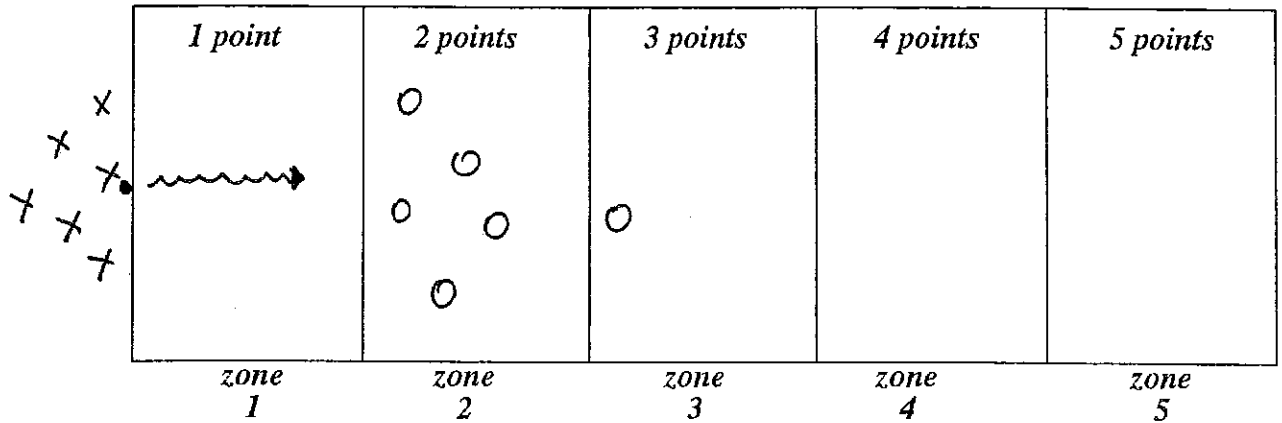
SITUATIONS

- II / 1 *Jeu par zones.*
- II / 2 *Les renforts.*
- II / 3 *Le gagne terrain.*

II / 1 JEU PAR ZONES

But:

- Pour les X, progresser dans les zones.
- Pour les O, empêcher la progression en plaquant.



E

Départ

- terrain étroit (8m X 20m)
- 1 médecine-ball (ou ballon de basket)

Règles:

- Il est interdit de faire voler la balle, on doit se la passer de la main à la main.
- Au signal de *E*, les X avancent.
- Les défenseurs *O* se repartissent librement dans les zones.
- Dès qu'un X est mis au sol, il doit **LACHER LA BALLE**. Le jeu s'arrête.
- A chaque balle perdue par les X, retour au point de départ. Le jeu redémarre à l'endroit où la balle a été perdu (3 "vies").

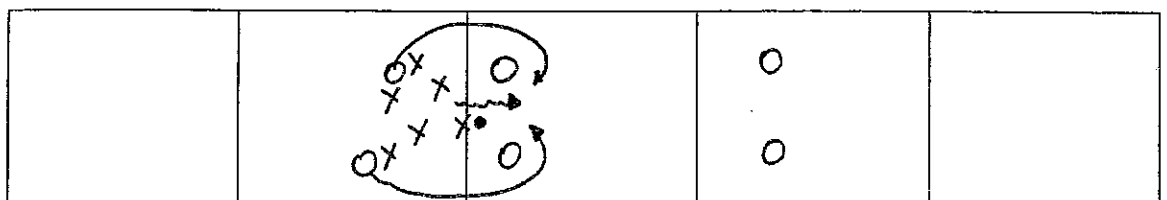
Gain:

L'équipe qui a marqué le plus de points après avoir utilisé " *les trois vies* ", gagne la partie.

Zone 1 ----> 1 point, zone 2 ----> 2 points etc...

Variante

- Les défenseurs sont répartis **OBLIGATOIREMENT** à deux par zones.
- Ils peuvent défendre la zone suivante dès qu'ils sont passés à condition de venir se placer derrière le ballon.

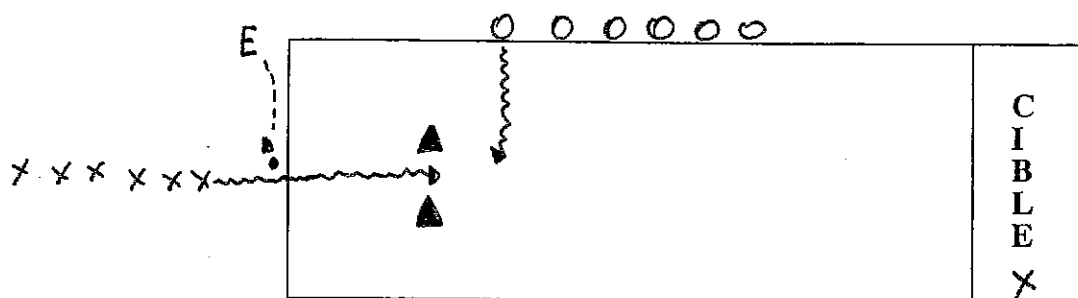


Défenseurs passés par les attaquants X

II / 2 LES RENFORTS

But:

Porter le ballon dans la cible.
Empêcher le ballon d'atteindre la cible.



Règles:

- *E* donne le ballon au premier joueur de *X* et appelle un joueur *O* pour défendre. Le joueur *X* doit passer entre les plots.
- *E* peut désigner un second joueur *X* pour aider le premier *X* et un second joueur *O* pour aider le premier *O*
- Etc...
- *X* n'est attaqué qu'après être passé entre les plots.

Gain:

nombre d'essais

Variantes:

- Appel plus au moins retardé de *O* pour faciliter l'avance de *X* ou inversement.
- Emplacement des plots.
- Emplacement des *O* au début du jeu.

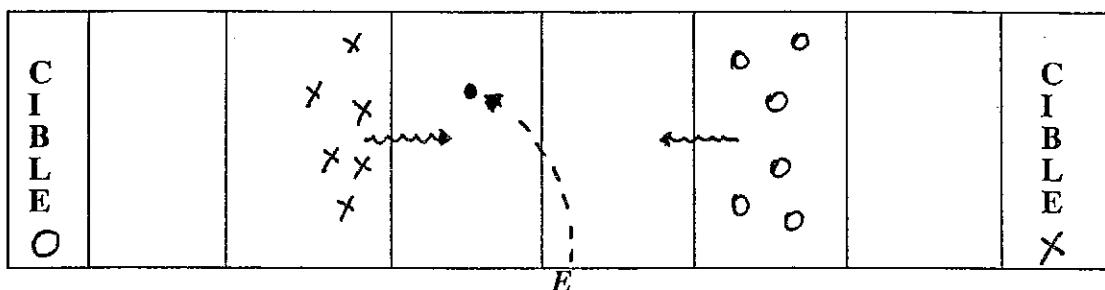
II / 3 LE GAGNE TERRAIN

But:

- Pour les attaquants, progresser pour marquer 1 point à chaque changement de zone ou marquer 5 points en aplatissant dans la cible
- Pour les défenseurs, empêcher la progression et essayer de gagner le ballon pour attaquer à leur tour.

Terrain étroit

Utiliser un médecine-ball ou un ballon de basket de préférence.



Un élève aide *E* pour noter les points de chaque équipe.

Règles:

- Le jeu débute lorsque *E* lance la balle en avantageant un camp.
- Les possesseurs de la balle s'organisent pour progresser.
- A chaque changement de zone vers l'avant, ils marquent 1 point. S'ils aplatissent dans la cible, ils marquent 5 points.
- Tout joueur au sol doit lâcher la balle.
- L'équipe qui la récupère attaque à son tour.

N.B. L'arbitre E annonce les points à chaque changement de zone . Exemple: 1 point X ou 1 point O

- Il doit être aidé par une autre personne qui notera les points annoncés.

Gain:

- L'équipe qui a marqué le plus de points au signal d'achèvement (!) gagne la partie.

ETAPE III

OBJECTIFS

- Construire le partenaire pour assurer la continuité du jeu.
- Utiliser les espaces libres.
- Alternner jeu groupé et jeu déployé.

CARACTERISTIQUES DES SITUATIONS

- Terrains plus larges qu'à l'étape précédente.
(Ex. 15m à 20m de large pour deux équipes de 6 joueurs.)
- Pas de médecine-ball comme dans l'étape précédente, mais des ballons de rugby.
- Possibilité de favoriser momentanément les attaquants par un surnombre.

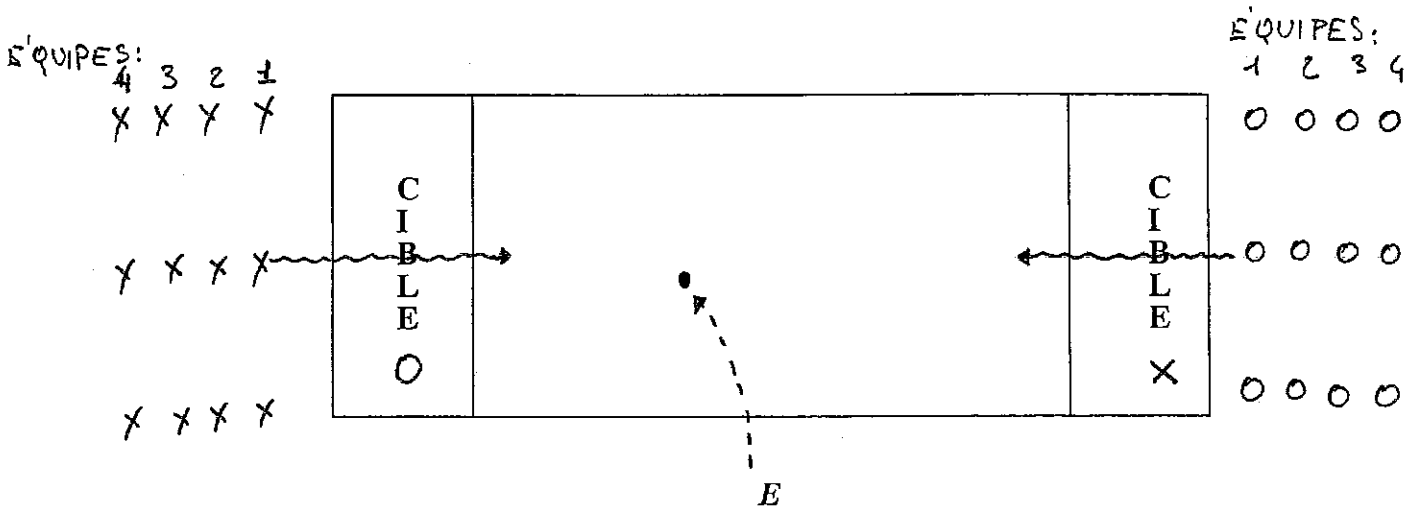
SITUATIONS

- III / 1 Le béret
- III / 2 Choisir le nombre de joueurs.
- III / 3 Un contre un et enchaînement.
- III / 4 Ecarter le jeu (1 zone).
- III / 5 Ecarter le jeu (2 zones).
- III / 6 Faire le bon choix.
- III / 7 6 contre 6 (match).

III / 1 LE BERET

But:

Porter le ballon dans la cible adverse.



Règles:

- Le jeu débute quand l'enseignant *E* lance le ballon en avantageant les *X*.
- Quand une des deux équipes a marqué, les deux équipes N°1 sortent du terrain et reviennent dans leur camp par les côtés.
- Les équipes N°2 entrent sur le terrain. l'enseignant *E* lance le ballon en avantageant les *O*.
- Et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les équipes soient passées. (chaque équipe peut jouer plusieurs fois...)

N.B. - Si aucune équipe n'a marqué au bout de 2mn, l'arbitre siffle et les deux équipes sortent quand même.

- Tout joueur plaqué et mis au sol doit lâcher le ballon.

Gain:

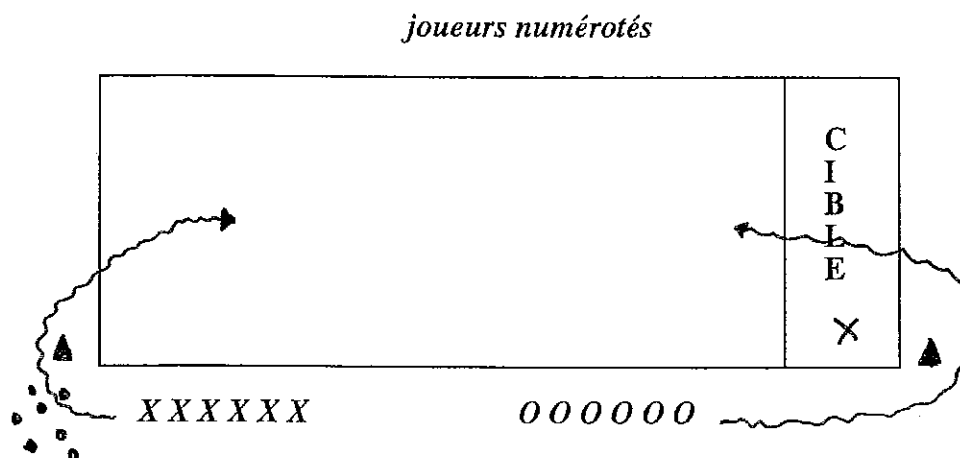
Marquer plus d'essais que l'adversaire.

Variantes:

Les équipes peuvent être constituées de 1, 2, 3, 4, joueurs (ou plus).

III / 2 CHOISIR LE NOMBRE DE JOUEURS

But: Porter le ballon dans la cible.
Défendre la cible.



Règles:

- A l'appel de son numéro le joueur *X* choisit un ou plusieurs *X* en leur tapant dans la main, ramasse un ballon dans la réserve et tente de le porter dans la cible avec ses partenaires après être passé derrière le plot.
- Le joueur *O* qui porte le même numéro choisit à son tour le même nombre de partenaires en leur tapant dans la main puis s'oppose après être passé derrière le plot.

Gain:

nombre d'essais

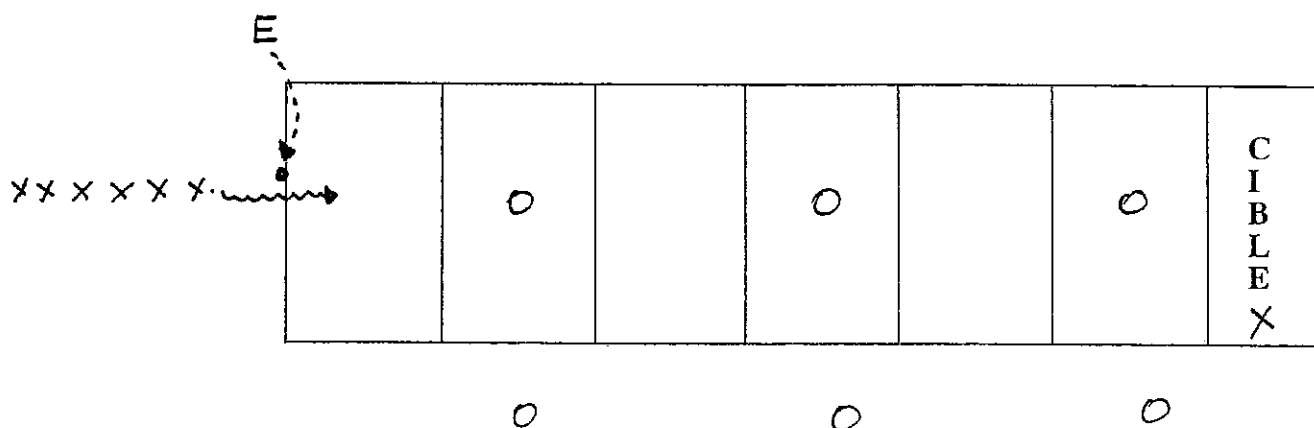
Variantes:

Favoriser les *X* au départ en éloignant le plot que doivent contourner les *O*.

III / 3 UN CONTRE UN ET ENCHAINEMENT

But:

Porter le ballon dans la cible.
Empêcher X d'atteindre la cible.



Règles:

- A tour de rôle, les joueurs X reçoivent en course le ballon de E et tentent de le porter dans la cible.
- Les joueurs O s'opposent en restant dans leurs zones respectives.
- Après chaque passage de X, changer les trois O.

Gain:

nombre d'essais.

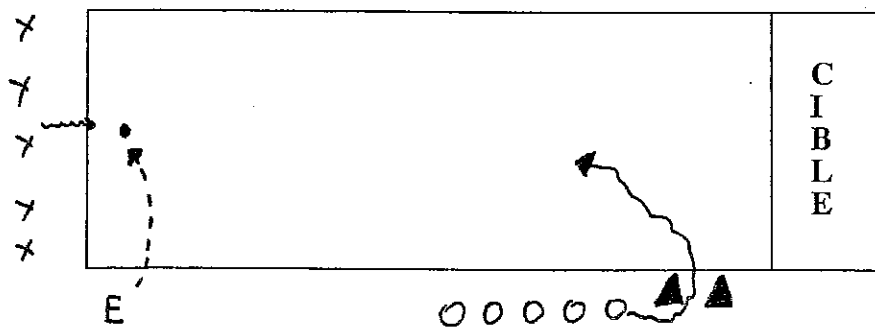
Variantes:

- Deux X en même temps et un O par zone.
- Idem mais deux O par zone.
- Un X et un O dans chaque zone.

III / 4 ECARTER LE JEU (1 zone)

But:

Porter le ballon dans la cible.
Empêcher le ballon d'atteindre la cible.



Règles:

- L'équipe *X* reçoit, en course, le ballon de *E* et doit le porter dans la cible.
- L'équipe *O* ne peut quitter sa zone de départ que lorsqu'un joueur *X* reçoit la balle de *E*.
- L'équipe *O* passe entre les plots pour rentrer sur le terrain.

Gain:

nombre d'essais.

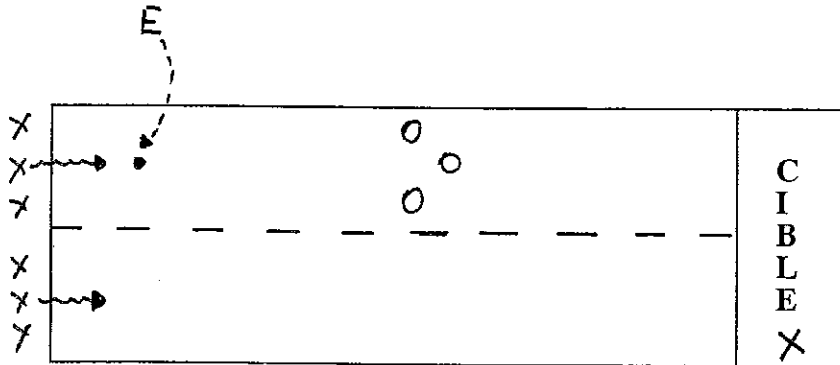
Variantes:

- Emplacement des plots le long du terrain.
- Absence de plot pour rentrer sur le terrain.

III / 5 ECARTER LE JEU (2 zones)

But:

Porter le ballon dans la cible.
Empêcher le ballon d'atteindre la cible.



Règles:

- Trois joueurs *X* tentent de porter le ballon dans la cible en jouant dans leur demi-terrain.
- Les trois *X* peuvent donner le ballon aux trois autres *X* placés dans l'autre demi-terrain.
- Les joueurs *O* peuvent changer de demi-terrain.
- Etc...

Gain:

nombre d'essais.

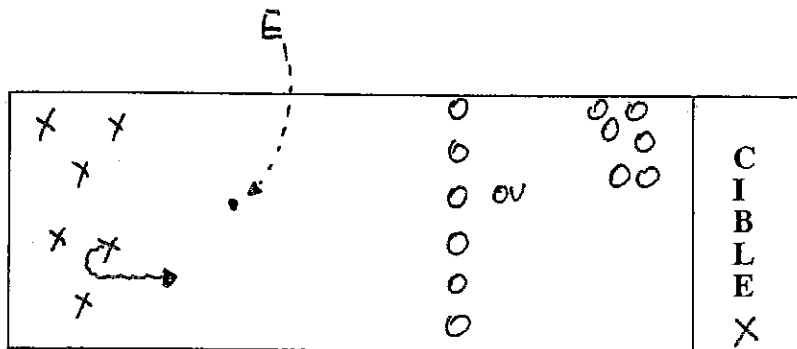
Variantes:

- Zone de départ de *O* au début du jeu.
- Quatre *O* au lieu de trois.

III / 6 FAIRE LE BON CHOIX

But:

Porter le ballon dans la cible.
Empêcher le ballon d'atteindre la cible.



Règles:

- Equipes de 6 à 12 joueurs.
- Les joueurs *X* tournent le dos aux joueurs *O* qui se placent en ligne ou groupés.
- Au signal de *E* les joueurs *X* se retournent et reçoivent le ballon. Ils doivent s'organiser et progresser en fonction du placement des joueurs *O* pour porter le ballon dans la cible.

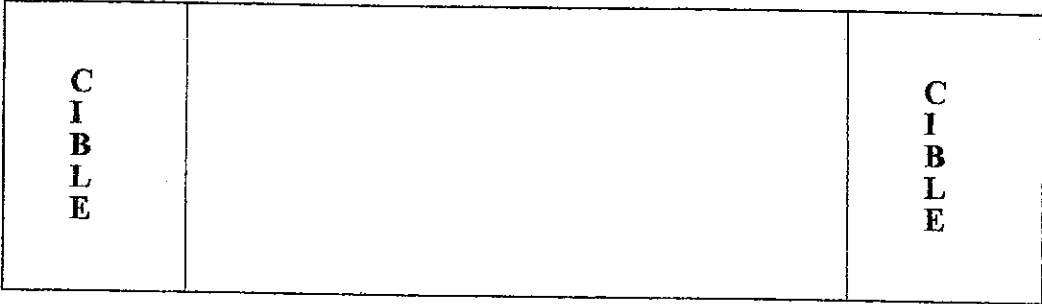
Variantes:

- Au départ, distance entre les *X* et les *O*
- Surnombre des *X*.
- Les défenseurs tournent le dos.
- Les deux équipes se tournent le dos.

III/7 SIX CONTRE SIX (MATCH)

But:

Porter le ballon dans la cible et empêcher l'adversaire d'atteindre sa cible.



Règles:

- Lorsque la balle est perdue par une équipe le jeu continue, l'autre équipe tentant d'atteindre sa cible.

- en cas de:

- faute
- sortie
- essais

le ballon est:

- . soit remis en jeu à la main par un joueur.
- . posé dans la main de l'arbitre et un joueur s'en saisit.

Les adversaires sont à 5m minimum.

Variantes:

Dimensions du terrain pour favoriser un jeu groupé ou déployé.

REGLEMENT POUR UNE RENCONTRE CYCLE III
(après un cycle d'activité rugby)

Règles :

- 1. Contact en dessous de la ligne d'épaules.*
- 2. Le tenu : lâcher le ballon dès que l'on est au sol.*
- 3. En avant : donner le ballon à un partenaire placé derrière soi.*
- 4. Hors jeu : (phases statiques) jouer à condition d'être derrière le ballon.*
- 5. Pas de jeu au pied.*

Terrains / joueurs

30m par 20m pour deux équipes de 6 joueurs sur le terrain. Possibilité de remplaçants.

Remise en jeu :

Après faute, touche, essai...

soit : à la main par un joueur.

soit : un joueur prend le ballon posé dans la main de l'arbitre.

Les adversaires sont au moins à 5m.

Niveau de jeu :

Peut être défini à partir de l'engagement, du contact.