

# LE RUGBY A L' ECOLE

## FICHES PEDAGOGIQUES



# SOMMAIRE

1. Apprendre en jouant dans la situation de référence  
→ 5 contre 5
  
2. S'échauffer par des jeux
  - 2.1 L'horloge
  - 2.2 Le carré
  - 2.3 Cavaliers chargés
  
3. Intégrer les droits et devoirs du défenseur
  - 3.1 L'arrachage
  - 3.2 La poussée en touche
  
4. Aller marquer/Accepter le contact/Apprendre à plaquer
  - 4.1 L'épervier
  - 4.2 Le mur chinois
  - 4.3 Pile ou face
  
5. Construire une stratégie d'attaque
  - 5.1 Marquer en 1 contre 1
  - 5.2 Le béret
  - 5.3 La traversée
  - 5.4 1 essai à 2,3 ou 4 points ?
  
6. Commencer à utiliser le jeu au pied
  - 6.1 Tennis-Rugby

# 1. Situation de référence

## Jeu de 5 contre 5 (8 contre 8 au maximum)

Un effectif réduit favorise l'engagement de chacun et facilite la lecture du jeu par les joueurs. Pour que les élèves aient suffisamment de temps de jeu, il est nécessaire d'envisager un bérêt rugby (par exemple) avec deux équipes d'élèves en autonomie.

Un match 8 contre 8 simplifie l'organisation (mais complexifie la lecture du jeu) : 2 équipes en jeu, une à la marque et chronomètre. Pour donner du rythme, à chaque essai marqué, possibilité de faire entrer l'équipe placée hors du terrain.

### Objectif

Coopérer en attaque et en défense pour avancer en continuité et aller marquer dans le respect des règles et la sécurité de tous.

### But du jeu

Appropriation ou renforcement de la connaissance des règles fondamentales.

Identification des formes de coopérations :

- Mettre en œuvre une coopération à partir d'un ballon « vivant ».
- Mettre en œuvre une coopération à partir d'une situation de blocage.

Acquisition des habiletés propres aux formes identifiées dans le cadre de la logique de l'activité.

### Consignes

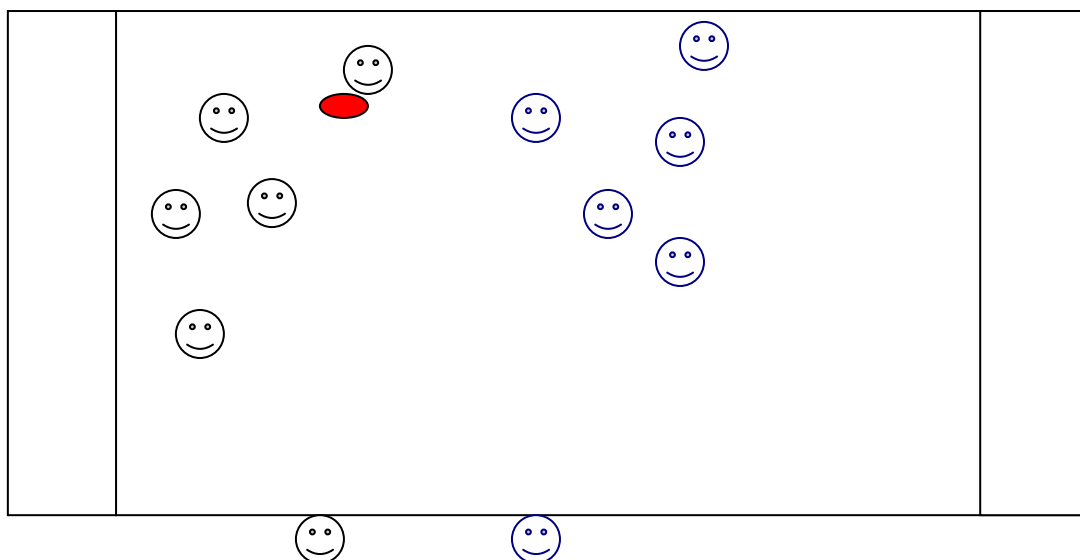
Marquer plus d'essai que son adversaire en respectant les règles et la sécurité de tous.

### Variables

La taille du terrain

Le lancement de jeu (ballon au sol, ballon bloqué par des joueurs, ballon libre)

Terrain : 12 à 15m de large x 25 à 30m de long



## 2.1 L'horloge

### Objectif(s)

Echauffement avec passes

### But du jeu

Se faire des passes sans faire tomber le ballon

Etre plus rapide que l'adversaire

Courir vite

### Consignes

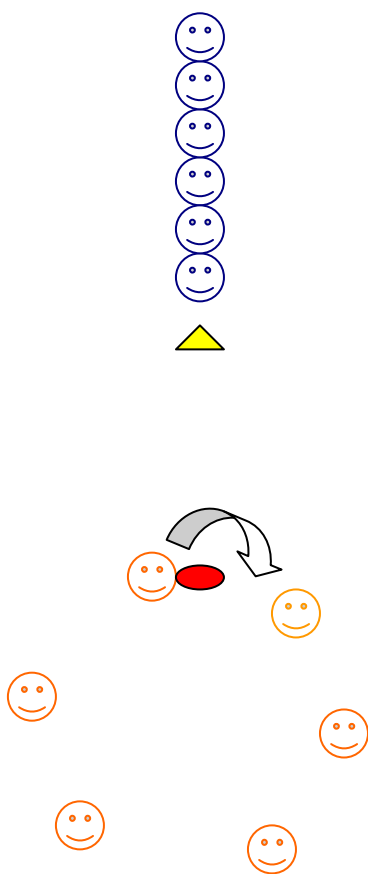
L'équipe en cercle fait le maximum de passes pendant que l'équipe en colonne effectue une course relais autour du cercle. Le jeu s'arrête lorsque le dernier joueur de la colonne a fini sa course, puis on inverse les rôles. L'équipe gagnante est celle qui a effectuée le plus de tours de l'horloge en passes.

### Variables

Passes de main à main

Deux équipes en cercle et une en colonne : passe sautée (1 sur 2)

Passer le relais en faisant une passe si le joueur qui court a un ballon en main



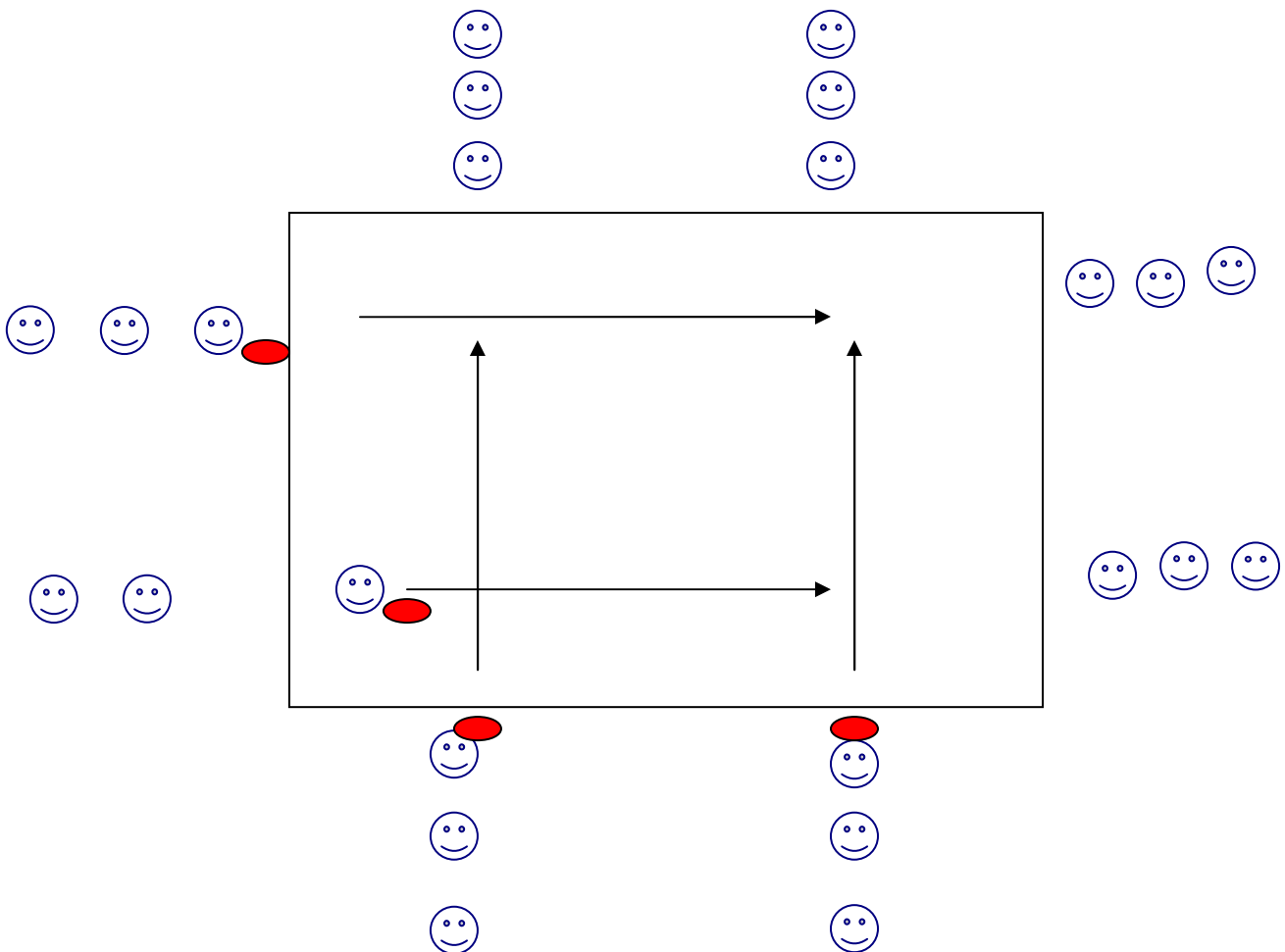
## 2.2 Le carré

### Objectif(s)

Echauffement, courir en intégrant les déplacements des autres élèves.

### Consignes

Les élèves sont répartis sur des colonnes (deux par côté du terrain). Ils doivent apporter le ballon au joueur qui se trouve dans la colonne en face de lui et se replacer à la queue de celle-ci sans toucher les joueurs des autres colonnes.



## 2.3 Cavaliers chargés

### Objectif(s)

S'échauffer grâce à une situation ludique

### But du jeu

Etre le premier à marquer entre les jambes de son partenaire

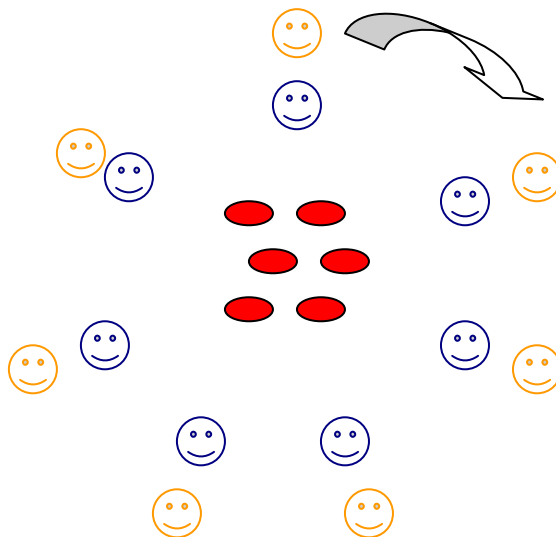
### Consignes

Les équipes sont constituées de deux joueurs placés l'un derrière l'autre. Les premiers sont disposés en cercle jambes écartées (avec le second derrière).

Le meneur annonce ce que doivent faire les cavaliers : « cavaliers allongés », « cavaliers assis » jusqu'à « cavaliers chargés » qui est le signal de départ → Les cavaliers effectuent un tour autour du cercle (dans un sens défini à l'avance), passent entre les jambes de leur partenaire pour attraper un ballon et reviennent pour marquer entre les jambes de celui-ci. Puis on inverse les rôles.

### Variables

Retirer des ballons à chaque nouvelle partie.



## 3.1 L'arrachage

### Objectif(s)

Echauffement, construire des habilités de défenseurs en intégrant des règles de sécurité.

*Début de coopération*

### But du jeu

Se faire des passes sans faire tomber le ballon

Prendre le ballon des mains

Garder le ballon

### Consignes

1 ballon pour 2

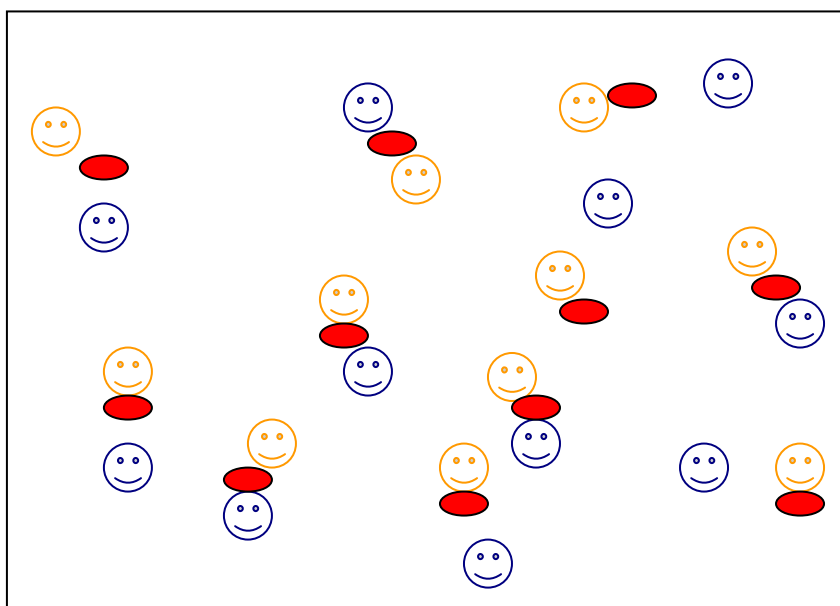
Les élèves courent dans l'espace défini en se faisant des passes. Au signal du meneur, les porteurs de balle sont attaqués par les non-porteurs qui essaient de leur prendre le ballon des mains.

Interdiction d'aller au sol.

### Variables

Une seule main sur le ballon

*Un défenseur qui a arraché la balle à un attaquant peut aller aider un autre défenseur.*



## 3.2 La poussée en touche

### Objectif(s)

Echauffement, apprentissage des règles

*Début de coopération*

### But du jeu

Se faire des passes sans faire tomber le ballon

Mettre l'adversaire en touche

Résister pour rester dans le terrain

### Consignes

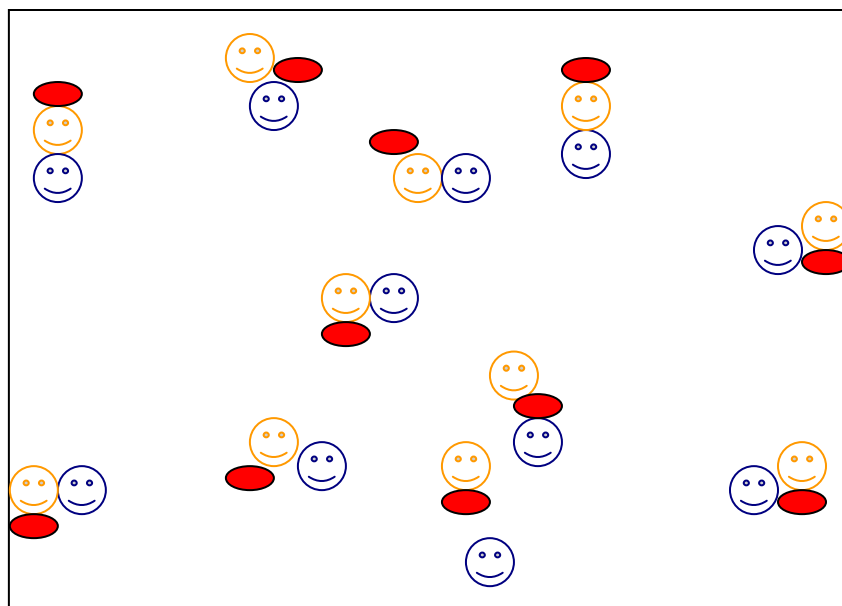
1 ballon pour 2

Les élèves courent dans l'espace défini en se faisant des passes. Au signal du meneur, les porteurs de balle sont attaqués par les non-porteurs qui essaient de les sortir du terrain.

Interdiction d'aller au sol.

### Variables

*Un défenseur qui a mis un porteur de balle hors terrain peut aller aider un autre défenseur pour sortir un attaquant encore en jeu.*





## 4.1 L'épervier

### Objectif(s)

Accepter le contact

Apprendre à plaquer en respectant les règles de sécurité (cf Cdrom)

Se déplacer avec un ballon

### But du jeu

Traverser le terrain ballon en main sans se faire attraper par les éperviers.

Pour l'épervier, plaquer les autres joueurs.

### Consignes

Au signal, les joueurs (ballon en mains) traversent le terrain. L'Épervier essaie de plaquer le plus possible de joueurs pour qu'ils deviennent épervier.

### Variables

Jouer à ceinturer

Faire une zone d'intervention pour les éperviers

Diminuer le nombre de ballons et alors seul le porteur de balle peut être plaqué → Inciter à faire des passes.



## 4.2 Le mur chinois (*variante de l'épervier*)

### Objectif(s)

Accepter le contact

Plaquer

Se déplacer avec un ballon

### But du jeu

Traverser le couloir balle en mains sans se faire prendre par le gardien

### Consignes

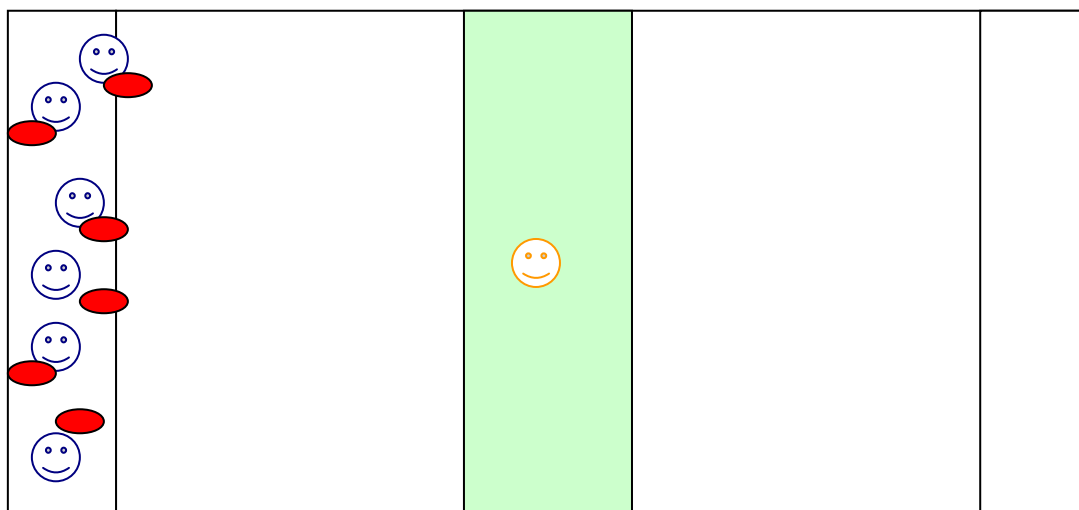
Tous les joueurs se placent sur une ligne du fond. Au signal ils essaient d'atteindre l'autre ligne en traversant le couloir. Le gardien doit attraper les joueurs dans sa zone. Les joueurs pris sont disposés par le gardien et restent immobiles pour former un mur ou plusieurs petits murs.

### Variables

Toucher à deux mains, ceinturer, plaquer

Plusieurs couloirs avec un gardien dans chaque couloir

Diminuer le nombre de ballons et alors seul le porteur de balle peut être plaqué → Inciter à faire des passes.



## 4.3 Pile ou Face

### Objectif(s)

Accepter le contact, tomber au sol en sécurité (ballon près du corps / tombé sur le coté → attitude qui rendra le ballon plus disponible pour les partenaires)

### But du jeu

Poser le ballon dans la zone de marque  
Arrêter les porteurs de balle

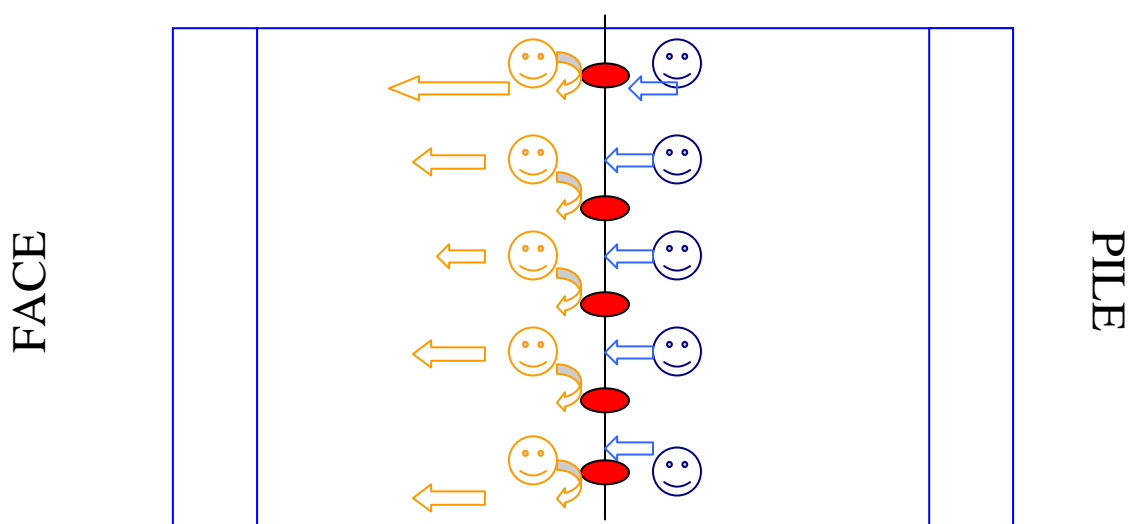
### Consignes

Définir les cotés pile et face. Les deux équipes sont placées de part et d'autre de la ligne médiane et au signal du meneur, les joueurs doivent partir du bon coté en transportant la balle le plus vite possible pour la poser dans la cible sans se faire attraper par l'autre joueur.  
Départ assis, debout, couché...

### Variables

Le ballon est à terre et le joueur doit le ramasser puis l'emmener dans la zone de marque.  
Les joueurs sont placés dans des positions différentes  
Changer la distance entre les deux joueurs

Le meneur a annoncé « FACE »



## 5.1 Marquer en 1 contre 1

### Objectif(s)

Construire des réponses pour gagner un duel

### But du jeu

Attaquant : poser le ballon dans la zone de marque

Défenseur : arrêter les porteurs de balle et récupérer le ballon

### Consignes

Transporter la balle pour la poser dans la zone de marque sans se faire prendre par la défense.

### Variables

Modifier la taille du terrain (pour aider l'attaque on agrandit le terrain en largeur)

Le ballon est à terre et le joueur doit le ramasser puis l'emmener dans la zone de marque

Ceinturer seulement ou plaquer le porteur de balle

Changer la zone de départ des défenseurs



## 5.2 Le bérét

### Objectif(s)

Feinter pour aller marquer, éviter le placage

Vaincre son appréhension et accepter le contact

Plaquer l'adversaire

### But du jeu

Aller prendre le ballon et marquer un essai dans l'en-but adverse.

### Consignes

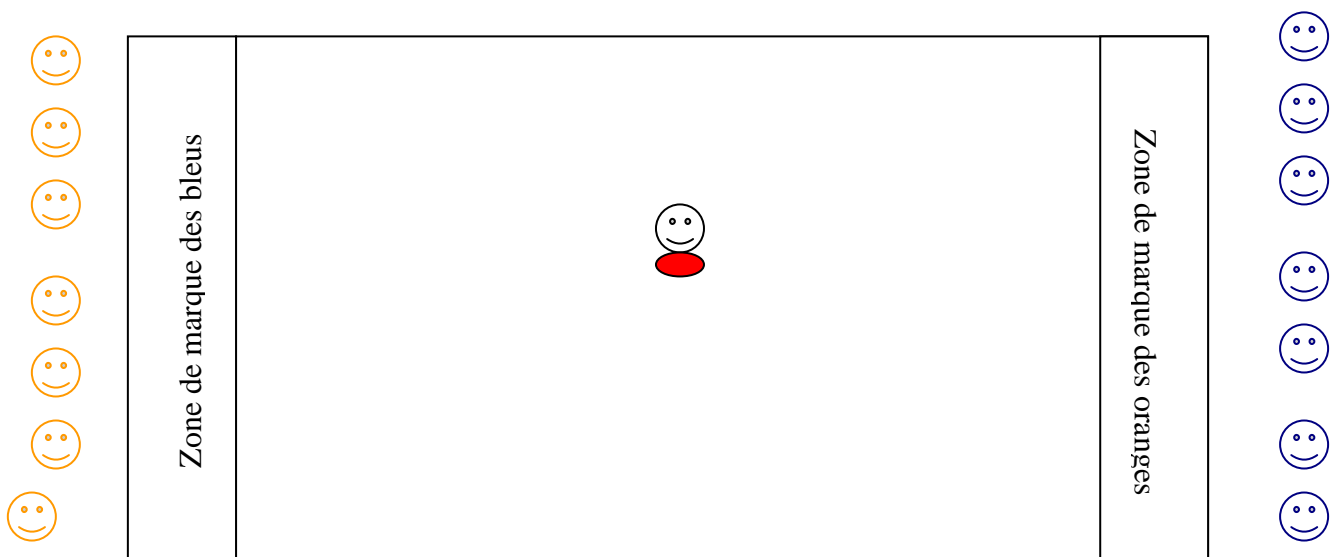
Faire deux groupes. Chaque joueur est associé à un numéro. Le meneur appelle un numéro et le joueur concerné dans chaque équipe doit tenter de s'emparer de la balle et essayer de marquer un essai (un point par essai).

Le joueur devenu « défenseur » peut tenter de récupérer le ballon du porteur de balle et ensuite aller marquer.

Il peut également sortir le porteur de balle en touche → fin de cette attaque (pas de point accordé à l'un ou l'autre équipe)

### Variables

Appeler deux numéros : jouer 2 contre 2



## 5.3 La traversée

### Objectif(s)

Construire une stratégie d'attaque en situation favorable

Développer une coopération efficace

### But du jeu

Traverser le terrain sans perdre le ballon pour aller marquer

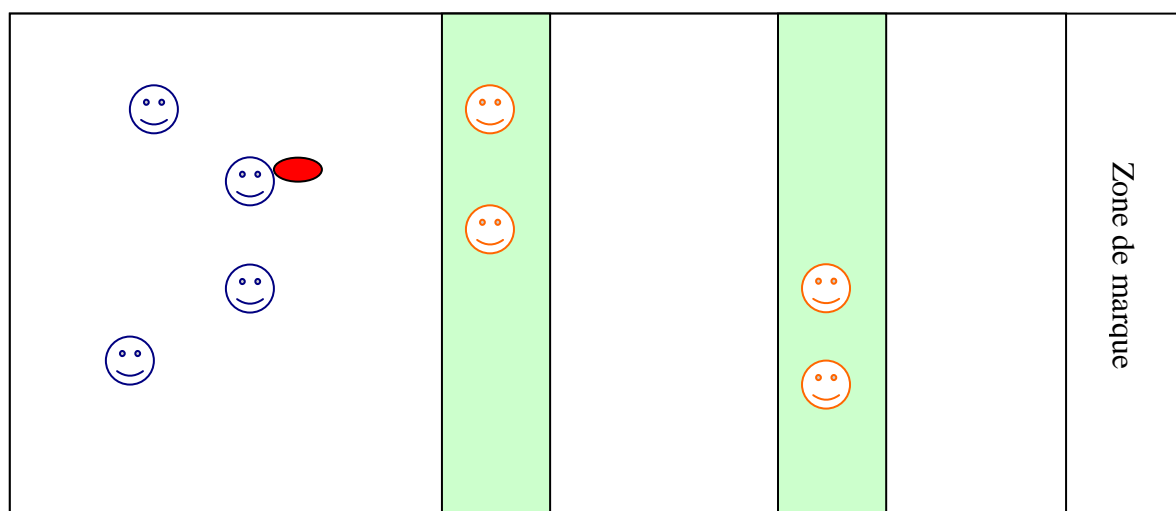
### Consignes

Par groupe de 4, aller marquer un essai. La défense peut plaquer ou prendre le ballon uniquement dans sa zone.

### Variables

4 contre 1 + 1

4 contre 2 + 2 (exemple)



## 5.4 Un essai à 2, 3 ou 4 points ?

### Objectif(s)

Construire collectivement une stratégie d'attaque

### But du jeu

Marquer le maximum de points en 5 attaques.

### Consignes

L'équipe en attaque choisit le nombre de défenseurs présents sur le terrain. Le nombre de points par essai marqué dépend du nombre de défenseurs (voir tableau).

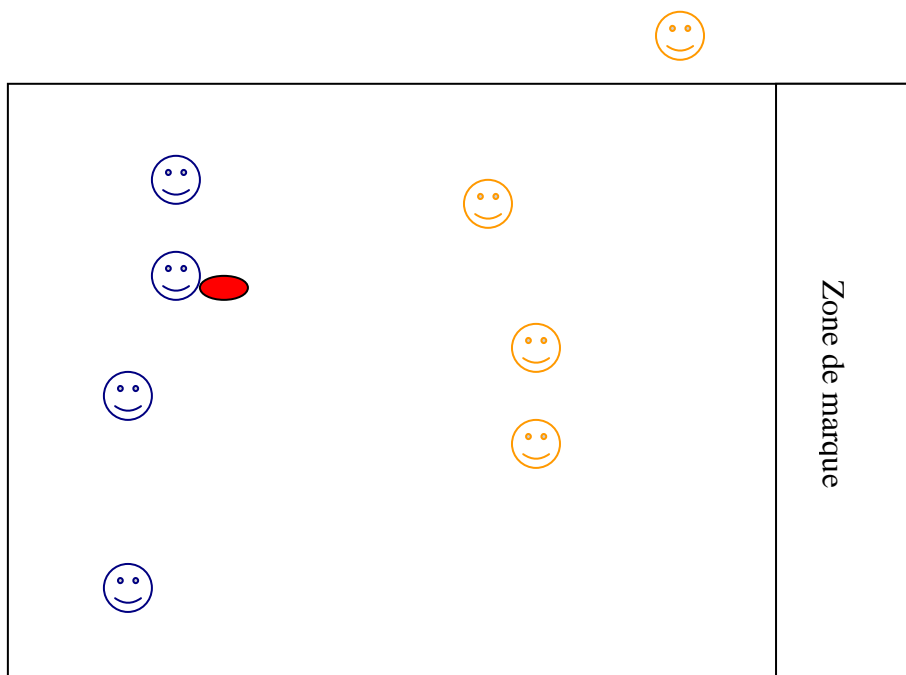
L'équipe en attaque effectue 5 passages (même nombre de défenseurs sur les 5 attaques).

Ensuite, rotation des deux équipes.

Comparaison des résultats après que chaque équipe ait réalisé 5 attaques.

2 défenseurs	2 points
3 défenseurs	3 points
4 défenseurs	4 points

La situation est conçue pour que chaque équipe construise un projet adapté en fonction du rapport de force envisagé : plus on se sent fort, plus on choisit un nombre de défenseurs important, plus il sera difficile de marquer mais chaque essai vaudra plus de points.



## 6.1 Tennis-rugby (*jeu au pied*)

### Objectif(s)

Botter et identifier les zones faibles

### But du jeu

Marquer un maximum de points en envoyant le ballon au pied dans le camp adverse.

### Consignes

Le jeu consiste à envoyer le ballon dans le camp adverse par un coup de pied. Le ballon doit franchir la rivière dans laquelle aucun joueur ne peut aller.

On gagne un point chaque fois que le ballon touche le sol adverse (les joueurs de l'autre camp tentent de rattraper le ballon).

### Variables

On joue sur les dimensions du terrain

On impose une passe avant envoi au pied

On joue des deux pieds

On met plusieurs ballons

