

# **PRINCIPES ET VALEURS DU RUGBY**

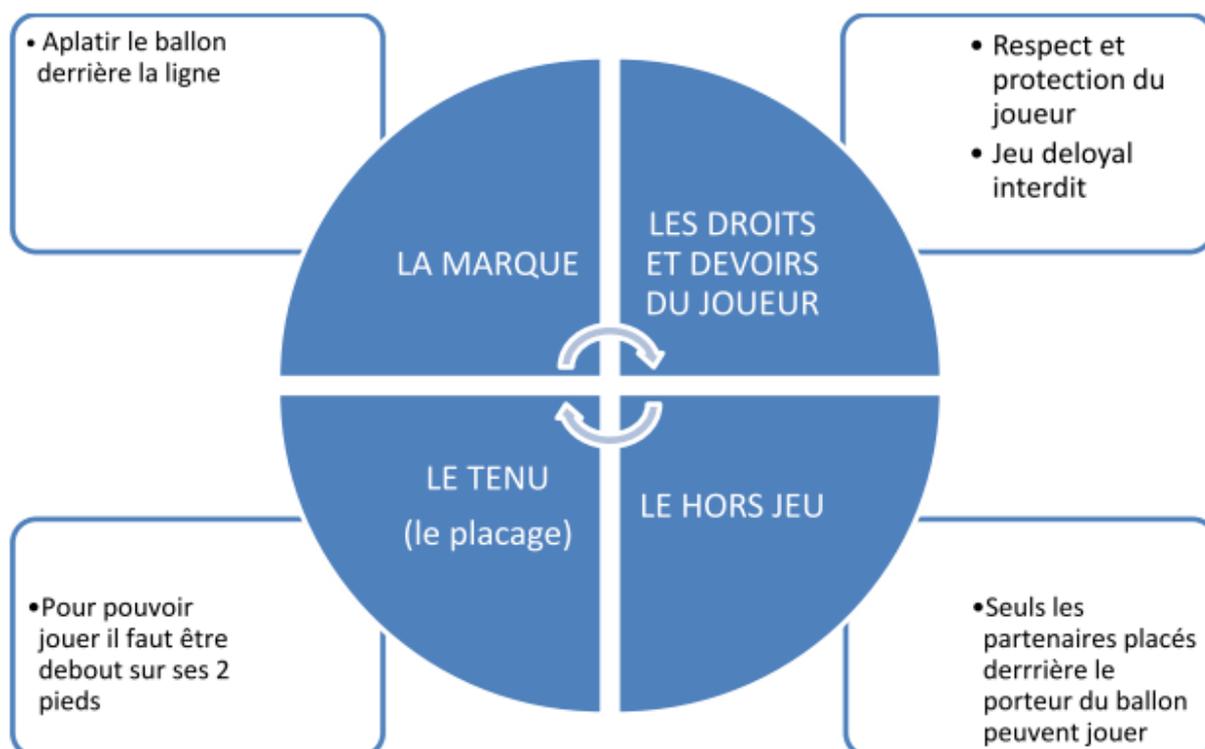
# LE RUGBY A L'ECOLE



## 4 RAISONS DE JOUER AU RUGBY A L'ECOLE

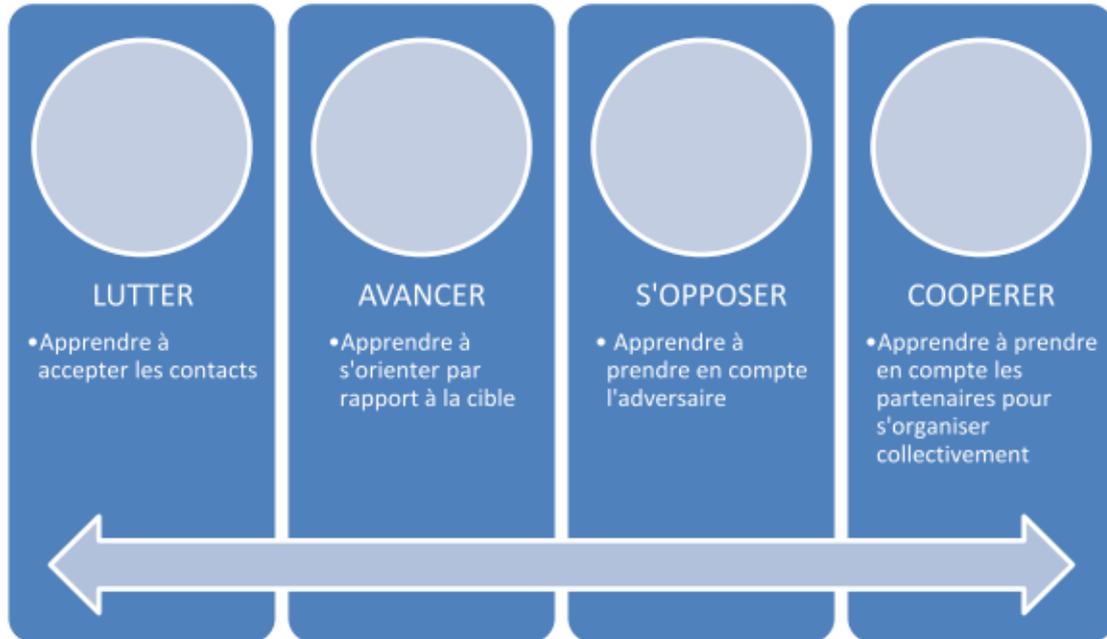


## 4 REGLES POUR JOUER AU RUGBY A L'ECOLE

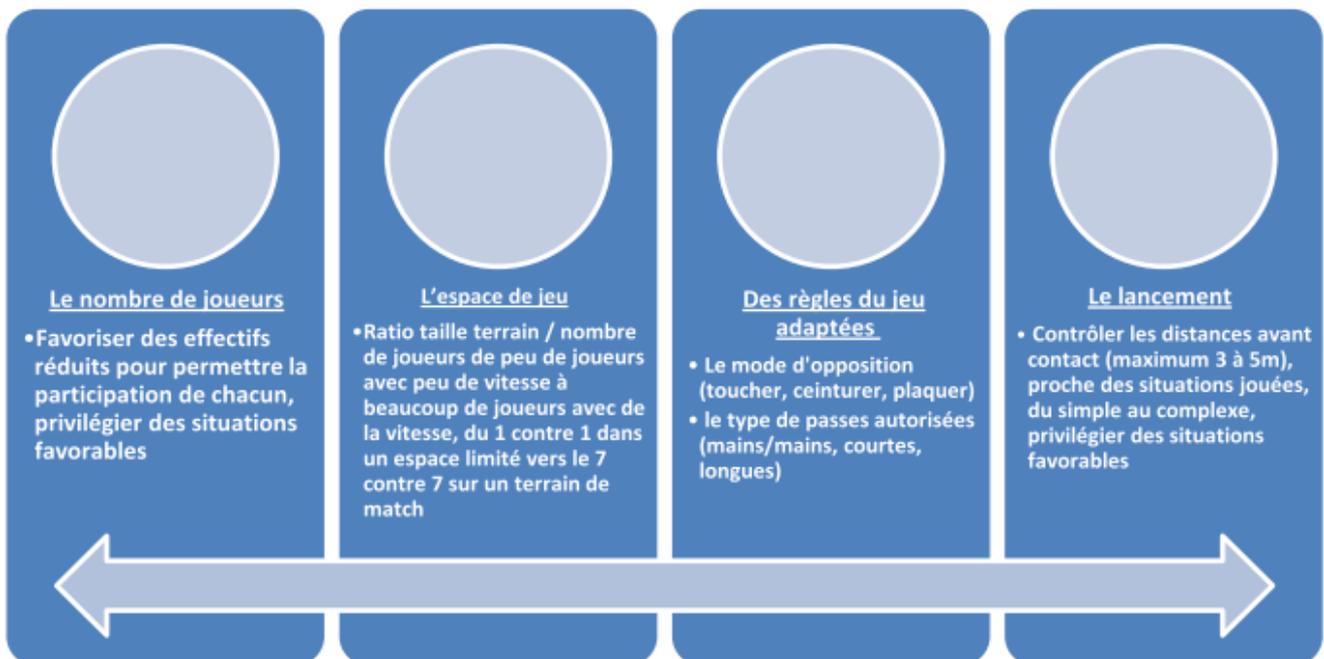


## LES PRINCIPES POUR ABORDER LE RUGBY A L'ECOLE

### De la découverte... à la rencontre sportive



## Des variables didactiques pour une pratique SECURISANTE



## **Logique interne :**

Le rugby est un jeu collectif de combat entre deux équipes qui luttent et se déplacent dans un espace délimité, en respectant des règles définies, pour atteindre une cible par l'intermédiaire d'un ballon.

C'est un jeu collectif et de lutte, d'où les fondamentaux suivants à développer :

- Pour les jeux collectifs : rôles d'attaquant et de défenseur, réversibilité des rôles, cible (oriente le jeu), règles de jeu dans des espaces délimités, le vainqueur est connu à la fin de la partie.
- Jeu de lutte : combattre en attaquant et en se défendant.

## **Problèmes posés par les jeux collectifs en général et par le rugby en particulier :**

### **1. Contradiction commune à tous les jeux collectifs :**

Agir en tenant compte à la fois du but à atteindre et du but à défendre.

### **2. Contradictions spécifiques au rugby :**

L'affrontement corporel est bien le premier problème à résoudre. Il place les joueurs (porteur du ballon et opposant) dans une situation d'épreuve qui fait émerger :

- la gestion du couple risque/sécurité
- la gestion de problèmes affectifs à résoudre : peurs du ballon, de l'adversaire, du sol. Avancer en tenant compte à la fois du droit de charge sur le porteur du ballon et du mode d'échange exclusivement vers l'arrière.

## **Intérêts pédagogiques :**

Apprendre à circuler avec lucidité dans un milieu « hostile » favorise l'éducation à la perception, à l'intelligence et à la décision. La faible technicité du jeu (liberté de déplacement, de manipulation du ballon,...) autorise la participation et l'expression de tous les enfants.

Enfin la dimension collective d'affrontement renforce les rapports d'entraide, de solidarité et de respect entre les joueurs.

- Sur le plan affectif : maîtriser ses émotions
- Sur le plan perceptif : diversifier ses prises d'informations visuelles (devant, sur le côté, derrière) et kinesthésiques (contact partenaire et adversaire).
- Sur le plan moteur : enrichir ses conduites motrices par les courses, les luttes et les échanges de balle.
- Sur le plan social : contribuer à transformer et enrichir le réseau des relations et le climat de la classe.

## Principes fondamentaux : 4 règles fondamentales

Principes fondamentaux	Règles fondamentales	Description	Esprit du jeu
<p><b>AVANCER...</b> Pour marquer et empêcher de marquer</p> <p><b>...En continuité...</b> Pour modifier le rapport de force à son avantage.</p>  <p><b>LUTTER...</b> <b>Avec ou sans le ballon.</b></p> <p>Pour les attaquants (<u>utilisateurs</u>) : Avancer vers la cible adverse, lutter pour conserver le ballon et marquer. Pour les défenseurs (<u>opposants</u>) : Avancer vers l'adversaire, lutter pour récupérer le ballon et protéger sa cible.</p> 	<p><b>LA MARQUE</b></p>	<p><b>Aplatir le ballon :</b> toucher le sol par une action de haut en bas.</p>	<p>Matérialiser la conquête d'un territoire/l'en-but.</p>
	<p><b>LE TENU :</b>  <b>Le CEINTURAGE</b></p>	<p>Tout joueur ceinturé doit immédiatement passer le ballon.</p>	<p>Obliger le porteur de balle à anticiper le blocage en jouant immédiatement le ballon.</p>
	<p><b>OU</b>  <b>Le PLAQUAGE</b></p>	<p>Tout joueur plaqué doit immédiatement lâcher ou passer le ballon et s'en éloigner ou se relever. Les participants au plaquage doivent se remettre debout pour rejouer.</p>	<p>Obliger le plaqué à lâcher ou jouer immédiatement le ballon. <b>Respecter et Protéger le joueur.</b></p>
	<p><b>Le jeu au sol</b></p>	<p>Personne ne peut jouer en étant au sol.</p>	<p>Respecter, protéger le joueur. Rendre le ballon disponible (continuité du jeu)</p>
	<p><b>LE HORS-JEU :</b>  <b>L'EN-AVANT</b></p>	<p>Seuls les partenaires placés derrière le porteur du ballon peuvent jouer. Tout joueur devant le ballon est HORS-JEU</p>	<p><b>Maintenir la notion d'affrontement :</b> la ligne de front existe en permanence à hauteur du ballon.</p>
	<p><b>LES DROITS ET LES DEVOIRS DES JOUEURS / JOEUSES</b></p>	<p><b>Ce qui est autorisé :</b> Courir avec le ballon, le passer, le garder, le botter. Intervenir sur le porteur de balle : saisir, ceinturer, mettre au sol, plaquer. <b>Ce qui est interdit :</b> Les actions dangereuses ou déloyales : placage au cou, raffut au-dessus du torse, croc en jambe, agression verbale...</p>	<p><b>Egalité des chances :</b> Equilibrer les possibilités d'action entre les utilisateurs et les opposants.  <b>Respecter et Protéger le joueur.</b></p>

## Les pratiques devraient être directement ou indirectement accès sur :

- ↳ La familiarisation avec le ballon
  
- ↳ Le travail de coordination, d'appuis
  
- ↳ Appréhension du contact avec le sol et avec l'adversaire.
  
- ↳ La coopération
  
- ↳ Le jeu en sécurité :
  - Réduire la vitesse pour éviter des impacts trop violents ;
  - En ce sens, on diminue la distance entre les joueurs ;
  - Les plaquages ne sont autorisés qu'à la ceinture. Les projections et croque-en-jambes sont interdits.
  - Au « toucher », les parties à toucher sont situées entre les épaules et la ceinture.
  - La colonne vertébrale doit toujours rester droite. Arrêter le jeu ou signaler aux joueurs (« arrêt sur image ») toute position à proscrire.
  
- ↳ Le jeu en mouvement. Le jeu de contournement est le jeu le plus ludique et accessible à tous.
  
- ↳ De l'opposition groupe contre groupe ou en duel (1 contre 1) : alterner effectif global et effectif réduit.
  
- ↳ La découverte des grands principes fondamentaux du Rugby et les règles fondamentales qui en découlent.

### Progressivité attendues des comportements observables

<ul style="list-style-type: none"><li>• Jeu anarchique ;</li><li>• des peurs perturbent la participation au jeu ;</li><li>• Il n'applique pas les règles de base (ex : ne se situe pas dans l'équipe, pas d'intention visible de marquer un essai...)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• L'enfant ne participe pas directement aux actions mais suit les mouvements du jeu (joueur satellite) ou refuse le contact ;</li><li>• Il comprend et respecte les règles.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Le joueur est très engagé dans le jeu ;</li><li>• Il gère de façon efficace les contacts ;</li><li>• Il est capable de réaliser des choix avec la balle dans l'intention de marquer un essai.</li></ul>
---	---	---