

Formation RUGBY

Mercredi 21 septembre 2011



Le rugby est défini comme un sport collectif de combat. Ce combat est caractérisé par la possibilité de contact physique au niveau du ballon.

Le rugby se fonde sur 4 grandes règles :

La marque :

Nous avons deux cibles, toutes les deux indéfendables. L'une très haute, les poteaux. L'autre très large, l'en-but. Le fait de n'en utiliser qu'une seule ne modifie pas fondamentalement l'activité puisque la défense s'effectue toujours au niveau du ballon.

Les droits et devoirs des joueurs :

Derrière cette dénomination générale se cache la grande liberté laissée au joueur de rugby. Il a ainsi le droit de porter le ballon et de courir avec, de le botter, de le passer, de rentrer en contact avec un adversaire (percussion). Les non-porteurs du ballon peuvent intervenir sur le porteur pour le lui arracher, amener le porteur au sol (placage), le pousser en touche... Tout cela en respectant l'intégrité du joueur.

Le tenu :

Pour des raisons de sécurité mais également pour favoriser la circulation du ballon, il est établi qu'un joueur qui n'est plus debout sur ses appuis n'a plus le droit de jouer. C'est-à-dire que s'il était porteur du ballon, il doit le lâcher, s'en écarter et se remettre debout. S'il n'était pas en possession de celui-ci, il ne peut faire action de jeu (par exemple, plaquer ou se saisir du ballon) avant de s'être remis debout.

Le hors-jeu :

Cette dernière grande règle oblige à effectuer un effort physique pour faire progresser le ballon vers la cible adverse. On ne peut ainsi transmettre le ballon au pied ou à la main à un joueur placé devant le porteur du ballon. Seuls les joueurs placés derrière lui ont le droit de faire action de jeu.

L'entrée dans l'activité que nous proposons ici va donc s'appuyer sur ces quelques éléments. Les premières situations présentées et leurs différentes évolutions auront pour objectifs d'introduire successivement ces 4 règles fondamentales. Cette démarche doit permettre à chaque élève de pouvoir rentrer dans l'activité et donc de traiter au mieux les problèmes de mixité et d'hétérogénéité.

Situation N°1

Effectif : 6 x 6

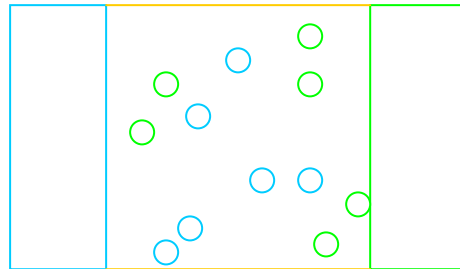
Chaque équipe peut compter au plus 10 élèves lors d'une initiation pour assurer une participation maximale. On pourra donc instaurer une rotation à trois équipes ou mettre en place deux terrains si nécessaires.

Il est intéressant ici d'avoir une vue panoramique sur toute sa classe pour remédier au plus vite (manipulation du ballon, comportements débordants, représentations...)

Matériel : 1 ballon pour 2.

Espace : Un carré de 15 mètres de côté. 2 en-buts de couleurs différenciées.

Il faut compter environ 2 à 3 mètres par joueur d'une équipe.



But : S'échauffer, se familiariser avec l'action de marque.

Description :

Chaque binôme de chaque équipe se passe le ballon sans le faire tomber, au signal le pose et en récupère un autre.

Évolution n°1 :

Au signal chaque binôme va aplatir le ballon dans le camp adverse. **La Marque**

L'équipe verte marque dans l'en-but bleu et l'équipe bleue dans vert

Évolution n°2 :

Diminuer le nombre de ballon. (coopération de plus en plus prégnante)

A ce stade nous n'avons toujours pas (et volontairement) évoqué la notion de direction des passes.

Situation N°2

Effectif, Matériel, Espace : inchangé

But : Se préparer aux attitudes du contact, s'échauffer spécifiquement. **Droits et Devoirs des joueurs**

Description :

Chaque binôme de chaque équipe se passe le ballon sans le faire tomber, au signal le non porteur doit pousser* le porteur en dehors du terrain.

Le non porteur ne peut pas s'échapper.

Évolution n°1 :

Le non porteur bataille pour arracher le ballon au porteur.

Évolution n°2 :

Le non porteur bataille pour arracher le ballon au porteur puis possibilité d'aller marquer.

*** Remarque :**

Une information technique sur ce geste de poussée doit permettre d'améliorer ce type d'intervention.

- Mettre sa tête sur le côté et appliquer l'épaule au niveau de la ceinture de l'adversaire
- Placer son dos droit (tête relevée et bassin en antéversion)
- Avoir les hanches plus basses que les épaules (fléchir les jambes et abaisser les fesses)
- Utiliser ses jambes
- Serrer avec les bras

Les binômes pourront en toute sécurité passer par le sol et expérimenteront ainsi le placage. En effet ce geste de poussée est à la base du geste de placage.

On pourra alors passer facilement au travail sur le placage.

Situation N°3

Effectif : Travail en binôme (partenaire-partenaire) (partenaire-adversaire)

Matériel : 1 ballon pour 2.

But : Se plaquer, se familiariser avec l'action de marquer.

Description : Un joueur plaqueur avec un genou au sol en position trépied, bras côté genou au sol ouvert à l'horizontal. L'autre joueur futur plaqué passe sur ce côté « genou au sol » en marchant (avec le ballon aplati sur la zone d'en-but placée derrière)

L'action du plaqueur consiste à ceinturer avec ses deux bras son partenaire au niveau des cuisses tout en collant sa tête sur la hanche et chuter avec lui au sol en restant dans cette position (sécurité)

Serrer et pousser sur ses appuis dès que l'épaule est au contact.

Évolution n°1 :

Plaqueur accroupi, côté de plaquage annoncé ... passer de la marche à vitesse réduite ...

Plaqueur debout, incertitude du côté de plaquage.

Évolution n°2 :

Après le plaquage, plaqueur et plaqué doivent se relever debout le plus vite possible pour s'approprier le ballon. **Le Tenu**

A ce stade l'appréhension du placage est due aux paramètres de vitesse et de chute au sol. C'est donc sur ces deux paramètres qu'il faut intervenir.

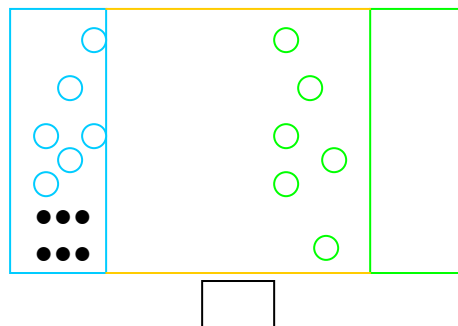
Situation N°4

Effectif : 6 x 6

Matériel : 6 ballons

Space : Un carré de 15 mètres de côté. 2 en-buts de couleurs différenciées.

Un petit espace sur le côté pour déposer les ballons défendus.



But : Marquer le plus d'essais possibles.

Description : Attaquants : emmener les ballons dans l'en-but adverse

Défenseurs : défendre en plaquant ou en interceptant; une fois le placage réalisé ou ballon intercepté, les ballons doivent être déposés dans le carré latéral.

Interdit de transporter individuellement plusieurs ballons, de cacher son ballon, de jouer au pied.

Echelle de contact :

- les garçons se plaquent entre eux
- les filles entre elles
- les garçons ceinturent les filles
- les filles peuvent plaquer les garçons ...

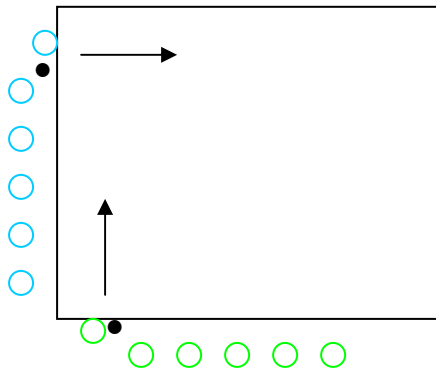
*C'est à ce stade qu'émerge la règle du **Hors-jeu** (la passe en-avant étant une conséquence d'un placement « hors jeu »)*

Situation N°5

Effectif : 2 groupes de 4 à 6 joueurs

Matériel : 2 ballons

Espace : Un carré de 15 mètres de côté



But : Se passer le ballon.

Description : Chaque équipe, à tour de rôle, transporte son ballon en face. Tous les joueurs doivent toucher le ballon.

Évolution n°1 : les 2 équipes partent en même temps
travail de rapidité au chronomètre ...

Évolution n°2 : consigne supplémentaire, s'organiser pour que tous puissent à tout moment recevoir le ballon.

« L'arrêt sur image » :

Très utile pour remédier aux difficultés de placement et aux erreurs liées au hors-jeu.

Il s'agit d'arrêter tous les joueurs au moment précis où l'action est désorganisée.

On peut alors faire asseoir les élèves, chacun là où il était lorsqu'on a arrêté le jeu (pris la photo), demander aux joueurs qui sont en mesure de recevoir le ballon de lever la main, donner trois secondes pour se replacer ... puis reprendre.

Remarque : pour réparer « l'erreur » du joueur qui reste devant le porteur du ballon après avoir fait sa passe, c'est le porteur qui doit avancer.

On fait ici référence à la logique de notre activité : AVANCER

Compétence Niveau 1 Rugby ; programme du collège BO spécial n°6 28/08/08

Dans un jeu à effectif réduit et sur un terrain de largeur limitée, rechercher le gain d'un match par des choix pertinents permettant de conserver et de faire avancer le ballon jusqu'à l'en-but adverse face à une défense qui cherche à freiner ou bloquer sa progression.

Situation N°6

Effectif : 5 contre 5

Matériel : 1 ballon

Espace : Un terrain de 20*25m

But : rechercher le gain du match.

Description : défense à 3 mètres maximum (pas de vitesse), le jeu démarre par une passe

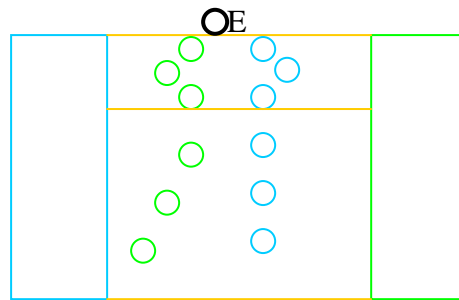
Remarque : Notion de hors-jeu sur ballon au sol, et regroupement de joueurs au-dessus de celui-ci; il faut retenir : ballon au sol = chacun chez soi.

Situation N°7

Effectif : 6 contre 6

Matériel : 2 ballons

Espace : Un terrain de 20*25m



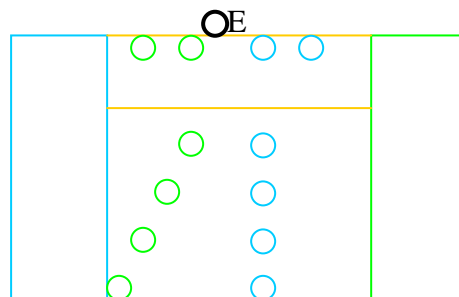
But : Avancer et marquer, Bloquer la progression du ballon.

Description : mettre les statuts en place au *lancement du jeu** (Attaquants, Défenseurs)

E lance un 1^{er} ballon dans le petit couloir de jeu 3 contre 3; si l'action ne progresse pas, E lance le second ballon dans la 2^{ème} zone et le jeu se transforme en 6 contre 6 sur tout le terrain.

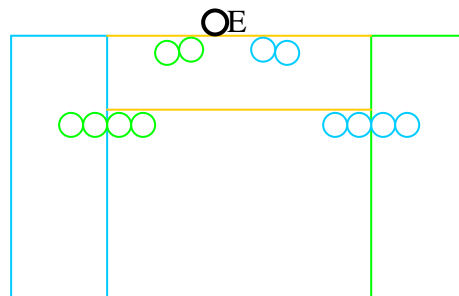
Évolution n°1 :

1+1 contre 1+1 au 1^{er} ballon,
puis 6 contre 6 au 2d (ou pas)



Évolution n°2 :

2 contre 2 au 1^{er} ballon,
puis 6 contre 6 au 2d (ou pas)



A ce stade, nous parlons ici de **jeu groupé**, petit périmètre et forte densité de joueurs – jeu dans l'axe ; et de **jeu déployé**, grand espace et organisation collective d'attaque en « escalier » dans la largeur.

En ce qui concerne les * **lancements de jeu**, on peut si nécessaire faire partir les joueurs du couloir à genou, groupés, en retard ou encore réduire le couloir...

Ainsi, suivant la manière de donner le ballon ou d'organiser le départ des joueurs, le rapport de force permet d'agir sur l'hétérogénéité mais également sur les contenus et les comportements que l'on souhaite faire émerger chez nos élèves.

Compétence Niveau 2 Rugby ; programme du collège BO spécial n°6 28/08/08

Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain d'un match en enchaînant des actions offensives basées sur **l'alternative de jeu en pénétration ou en évitement** face à une défense qui cherche à bloquer le plus tôt possible la progression du ballon.