

Mon premier module de RUGBY à XIII à l'école

LES REGLES ESSENTIELLES

- « Le rugby est un jeu collectif qui oppose 2 équipes qui doivent poser le ballon dans le camp adverse. » (**Marquer un essai**).
- « Les joueurs doivent courir en portant le ballon pour avancer jusqu'au camp adverse. » (**Avancer**)
- « Le joueur qui fait une passe doit transmettre le ballon en l'orientant vers son camp. » (**Règle de la passe**, appelée règle de l'en-avant). Cela oblige ses partenaires à se situer entre le ballon et leur propre ligne de but.
- « Les adversaires peuvent arrêter physiquement le porteur de ballon, en le bloquant ou en le faisant tomber au sol, mais sans violence. » (**Placage**).
- « Le porteur de ballon qui au moment du placage conserve son ballon sans commettre de fautes, peut le remettre en jeu pour son équipe en le talonnant vers son camp, les adversaires s'étant reculé à 5m : c'est le tenu . » Chaque équipe a droit à 5 tenus consécutifs (5 « vies »). (**Tenu**)

LES 3 ALTERNATIVES DU JOUEUR ENTRANT EN POSSESSION DU BALLON POUR MARQUE UN ESSAI : 1 OBJECTIF « BUT DU JEU » ET 2 OUTILS POUR Y PARVENIR

BUT DU JEU

1 – Il court avec le ballon jusque dans le camp adverse (« en-but »), en évitant physiquement les adversaires qui l'en empêchent, pour y aplatir le ballon.

OUTIL 1

2-Ne pouvant aller marquer seul, il a alors la possibilité de faire une passe (vers son camp) à un partenaire.

OUTIL 2

3-S'il est bloqué par un ou plusieurs adversaires (soit « tenu debout » soit « plaqué au sol ») et qu'il n'avance plus, il peut conserver le ballon ; l'arbitre siffle alors un tenu.

* Règles complémentaires :

1- A chaque faute sifflée par l'arbitre (en-avant, gestes d'anti -jeu ou dangereux), le ballon « change de main » ; il est remis en jeu par l'équipe adverse, à l'endroit où la faute a été commise, les adversaires se tenant à 5m du ballon (sur une ligne parallèle aux lignes de but). Pour les sorties en touche la remise en jeu se fait à 3 mètres à l'intérieur du terrain, au niveau de la sortie.

2- Tout joueur coupable d'un geste dangereux est immédiatement exclu du terrain pour 2 minutes.

* Remarque sur le jeu au pied : le jeu au pied existe dans le rugby à 13, mais il n'est pas pratiqué en initiation. On apprend d'abord à jouer collectivement à la main en essayant de bien gérer les 5 tenus pour aller marquer. Si dans le cours du jeu, involontairement, l'enfant pousse le ballon avec le pied on peut laisser jouer ; si c'est volontaire l'enseignant rend le ballon à l'adversaire.

**Exemple de canevas d'un premier module d'apprentissage
de 6 à 12 séances de Rugby a XIII**

Phase	Séance	Principaux objectifs	Jeux	Exercices autour de
Entrer dans l'activité	1, 2	Permettre aux élèves de : - s'approprier de but du jeu -se situer dans des espaces délimités. -dédramatiser le contact entre joueurs -se familiariser avec le ballon ovale	L'EPERVIER Les LAPINS - CHASSEUR	
Dégager des règles d'action individuelles pour marquer et empêcher de marquer	2, 3, 4, 5, 6	Idem, + : - Avancer vers le camp adverse en portant le ballon (en premier objectif) - Eviter, contourner, les adversaires qui m'empêchent d'avancer - Utiliser les espaces libres dans le terrain sans dépasser les lignes de touche - Apprendre à plaquer sans faire mal et sans se faire mal.	L'EPERVIER 2 Les LAPINS – CHASSEUR 2 POURSUITE 1 CONTRE 1 LE BERET	La passe Le placage
Dégager des règles d'action collectives pour marquer	4, 5 6, 7, 8, 9	Idem+ -« Soutenir » le porteur du ballon, lui donner la possibilité de passer la balle sans risque pour poursuivre l'avancée vers le camp adverse. - Le porteur du ballon peut conserver le ballon pour utiliser une vie (un tenu) . Ce qui lui permettra de remettre en jeu le ballon pour sa propre équipe.	Les LAPINS – CHASSEUR 3 POURSUITE 1 CONTRE 1 2 LE BERET 2	Id + Le tenu
Utiliser des règles d'action pour progresser dans le jeu	6, 7, 8 9, 10, 11,12	Idem+ - Prendre des informations sur l'adversaire pour décider de son action - Définir et appliquer une stratégie d'équipe	LE BERET 3 JEU DE RUGBY TYPE USEP¹³	Id+ Les rôles sociaux

Trois actions de jeu spécifiques du rugby à XIII

LA PASSE

Définition :

- C'est une transmission de balle à un partenaire, qui permet au porteur de ballon d'éviter ou d'effacer un adversaire avec l'aide de ses partenaires.
- Au rugby, la passe doit se faire « en arrière », **vers son camp**.
Une passe (ou une projection du ballon à la main vers l'avant) effectuée en direction du camp adverse est une action fautive, appelée « en-avant ». Lorsqu'un en-avant est commis, l'arbitre siffle et la balle est remise en jeu par l'adversaire.

Règles d'action :

- Le porteur de ballon doit:

1- toujours faire l'effort d'avancer vers le camp adverse, en cherchant les espaces libres ;

2- s'assurer du soutien (de la présence de ses partenaires à distance de passe) afin de réaliser la passe avant le contact avec l'adversaire.

- Les partenaires du porteur ballon doivent :

1- être à une distance de passe réalisable par le porteur de ballon

2- orienter leur course vers des espaces libres pour poursuivre l'avancée vers le camp adverse

LE TENU

Définition :

- c'est un droit à l'erreur (une chance) qui permet à l'équipe qui attaque de gérer sa progression vers le camp adverse ;
- il se concède lorsque le joueur porteur du ballon est plaqué au sol ou bloqué debout, et qu'il a bien conservé son ballon.
- l'arbitre signale le tenu en sifflant, c'est un cessez le feu qui permet de protéger le joueur plaqué en évitant des empilements.

Remise en jeu après tenu :

- l'arbitre place automatiquement à 5 mètres les défenseurs afin que le porteur du ballon puisse le remettre en jeu sous la forme d'une talonnade vers son camp à partir de l'endroit où il a été plaqué ;
- chaque équipe possède un capital de 5 tenus (5 vies) pour aller marquer. Après la réalisation du 5ème tenu, si l'équipe attaquante n'a pas réussi à marquer, le ballon passe à l'équipe adverse pour la même tentative ;
- à chaque fois que dans le cours du jeu, le ballon « change de mains » (fautes signalées par l'arbitre) le décompte des tenus repart à zéro.

Règles d'action : le tenu garantit une relance efficace du jeu si :

- il est effectué rapidement pour surprendre l'adversaire
- les partenaires sont prêts à recevoir le ballon et avancer dans les espaces libres du camp adverse.

LE PLACAGE

Définition :

- c'est le geste le plus efficace qui vise à stopper la progression de l'adversaire porteur du ballon, et uniquement lui. On peut être plusieurs à plaquer le porteur du ballon.
- c'est faire chuter au sol l'adversaire, en le ceinturant avec ses bras entre la taille et les chevilles.

Précautions :

- le placage ne doit pas être violent ; le plaqué est accompagné au sol par le plaqueur.
- le plaqueur doit dégager sa tête en sens contraire de la poussée pour éviter qu'elle soit coincée entre l'adversaire et le sol.

L'ÉPERVIER

BUT

1- Pour les attaquants : aller toucher le camp opposé sans être attrapé.

2- Pour l'épervier-défenseur ; attraper les attaquants avant qu'ils ne parviennent à toucher le camp opposé.

DISPOSITIF

- **Terrain** : longueur : env. 30 pas ; largeur : env. 20 pas.
- **Elèves** : tous les élèves participent. L'épervier est connu à l'avance.

DEROULEMENT

- Les attaquants sont dans leur camp avec un ballon ou non. L'épervier est au milieu du terrain.
- Au signal du meneur, les attaquants traversent le terrain en évitant l'épervier pour aller toucher le camp opposé, de la main ou avec le ballon porté. Ceux qui sortent des limites latérales ou qui reviennent se réfugier dans leur camp sont considérés comme attrapés.
- Les attaquants attrapés rejoignent l'épervier en se tenant par la main.
- Le meneur lance des traversées jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'un dernier attaquant libre. N.B. : l'attrapé par un épervier défait n'est pas valable.

Objectifs de l'enseignant. Ce jeu favorise l'apprentissage:

-de l'espace de jeu et du respect des limites du terrain.

-de l'avancée jusqu'au camp opposé

-du calcul de ses chances de « passer » en fonction de sa vitesse, de la position et de l'action de l'épervier, de son espace réglementaire de course.

-des feintes (fausses informations) pour tromper le défenseur.

-de la manière de marquer au rugby.

N.B. : jeu de début de séance :

- pour mobiliser l'attention des élèves.

- pour un échauffement basé sur la course et les changements de rythmes.

VARIANTES principales (diversifiant les objectifs de l'enseignant) :

- le mode d'attraper de l'épervier : toucher, ceinturer.
- nombre d'éperviers : soit l'épervier reste unique en une seule chaîne, soit constituer plusieurs éperviers de plusieurs joueurs (3, 4, 5).
- la position de l'épervier au départ : libre ou imposée : au fond, au milieu...

Autres possibilités :

- Diminuer le nombre de ballons, puis introduire les passes et enfin toucher le porteur du ballon.
- Faire des passes en arrière
- Le joueur touché par l'épervier devient statue et l'aide à toucher les autres, de l'endroit où il a été touché, ou placé sur le terrain par l'épervier

Les LAPINS et le CHASSEUR

BUT

- 1- Pour les lapins : aller marquer en échappant au chasseur
- 2- Pour le chasseur : attraper les lapins avant qu'ils ne marquent

DISPOSITIF

- **Terrain** : longueur : env. 30 pas ; largeur : env. 20 pas.
Les 4 côtés sont délimités par des plots de couleur différente.
- **Elèves** : tous les élèves sont sur le terrain. Les lapins ont si possible un ballon chacun, ou par 2, ou par 3. Le chasseur est connu à l'avance.

DEROULEMENT

- Les lapins trottent à l'intérieur du terrain en portant ou s'échangeant un ballon. Le chasseur trotte avec eux sans intervenir.
- A l'annonce d'une couleur par le meneur, les lapins doivent aller marquer derrière la ligne de la couleur annoncée, sans se faire attraper par le chasseur.
- Le chasseur qui attrape un lapin portant un ballon lui transmet le rôle de chasseur. Les lapins sortis des limites du terrain deviennent également chasseurs (au choix du meneur).

Objectifs de l'enseignant : ce jeu favorise l'apprentissage de :

- l'espace de jeu et du respect des limites du terrain.
- la manière de marquer au rugby.

N.B. : jeu de début de séance :

- pour mobiliser l'attention des élèves.
- pour un échauffement basé sur la course et les changements de rythmes.

VARIANTES principales (diversifiant les objectifs de l'enseignant):

- la défense du chasseur peut être de : toucher, ceinturer, pousser hors des limites, plaquer (si la placage a été appris).
- introduction de camps refuges (couleur de plots) : le côté opposé au camp de marque, avec ou non l'un et/ou les 2 côtés latéraux.
- introduire 2 ou plusieurs chasseurs, et les faire démarrer à l'extérieur du terrain.

Autres possibilités et remarques :

- Ballons au sol : a) à l'annonce de la couleur du camp, on récupère un ballon au sol pour aller marquer. b) introduire la passe c) toucher le porteur du ballon
- Manière d'attraper pour le chasseur : a) toucher, b) ceinturer
- Refuge discutable (ça n'existe pas au rugby) :
 - a) chaque joueur ne bénéficie qu'une seule fois du refuge : tous les joueurs ont un dossard en début de partie, il l'enlève quand il est resté dans le refuge.
 - b) Position accroupie

POURSUITE 1 CONTRE 1

BUT

- 1- Pour l'attaquant : aller marquer avant d'être rattrapé.
- 2- Pour le défenseur : attraper l'attaquant avant qu'il ne marque

DISPOSITIF

- **Terrain** : rectangle délimité ; jeu sur la largeur.
- **Elèves** : les élèves sont appairés selon leur « gabarit ».

DEROULEMENT

- L'attaquant est à 5m à l'intérieur du terrain avec un ballon posé au sol. Le défenseur est derrière la ligne.
- Au signal du meneur :
 - l'attaquant prend le ballon et court marquer derrière la ligne opposée, Sa course doit être rectiligne.
 - le défenseur poursuit l'attaquant pour l'empêcher de marquer.
- Après 5 attaques, rotation des rôles attaquant-défenseur.

Objectifs de l'enseignant. Ce jeu favorise l'apprentissage de :

- **la manière de marquer** au rugby.
- la prise du ballon et de la course avec la pression de l'adversaire**
- la défense 1 contre 1 en poursuite.**
- réaction à un signal**

N.B. : jeu de milieu de séance car le 1 contre 1 est plus intense. Le placage n'est autorisé que s'il a déjà été appris

VARIANTES principales (diversifiant les objectifs de l'enseignant) :

- La distance séparant l'attaquant et le défenseur : de 5m à 2m
- la distance avec le ballon à ramasser ; ballon en main, posé à ses pieds, à 1 ou 2m en avant...
- la position des joueurs avant le signal : debout, assis, allongé, face ou dos au sens de course, ...

REMARQUES

- Dans ce jeu, il est possible de comparer les points marqués par l'un puis par l'autre en situation d'attaquant.
- Il est souhaitable de multiplier les oppositions différentes en changeant la composition des paires.

LE BERET

BUT

- 1- Pour les attaquants : ramasser la balle et aller marquer malgré le défenseur.
- 2- Pour le défenseur : arrêter l'attaquant avant qu'il ne marque

DISPOSITIF

- **Terrain** : rectangle délimité.
- **Elèves** : 2 équipes face à face, chaque joueur étant numéroté de 1 à ... du plus grand au plus petit

DEROULEMENT

- Les joueurs de chaque équipe se tiennent derrière leur ligne, face à face
- Le meneur appelle un numéro et simultanément lance le ballon vers un camp ou un autre.
- Les 2 joueurs appelés rentrent sur le terrain. Celui qui prend le ballon devient attaquant et va marquer dans le camp adverse. L'autre devient défenseur et cherche à l'en empêcher.
- Le score progresse chaque fois qu'un essai est marqué (=1 point)

Objectifs de l'enseignant. Ce jeu favorise l'apprentissage de :

- la prise du ballon et l'évitement de l'adversaire (vitesse, espace libre, feintes)
- la défense 1 contre 1.
- une première relation entre attaquants partenaires

N.B. : jeu de fin de séance car il permet d'introduire dans un jeu plus global des règles d'action vues précédemment.

VARIANTES principales (diversifiant les objectifs de l'enseignant) :

- la transmission du ballon par le meneur : du plus au moins nettement en faveur d'un camp ; d'un ballon plus ou moins facile à contrôler.
- le nombre de paires appelées : simultanément ou consécutivement, de 1 paire à la totalité des paires (« salade »)
- la composition des paires : modifier les opposants directs. Constituer des groupes de 2 ou 3 joueurs par numéro.
- le mode de défense: toucher, ou ceinturer, ou plaquer le porteur de ballon, selon les apprentissages déjà effectués.

Autres possibilités et remarques

- Le jeu opposant 2 équipes est très proche du jeu de rugby ; il excite la gagne . L'animation du jeu, et l'utilisation des variables sont « délicates ». Ne pas oublier d'appeler des numéros !
- Le jeu permet de conserver l'attention de beaucoup de joueurs.
- Il est nécessaire d'arbitrer les situations de jeu ; de donner des consignes claires ne laissant pas de possibilité d'interprétation ; de ne pas rester figé sur place et de se déplacer avec les joueurs ; d'utiliser un sifflet ou un signal sonore net, et faire preuve d'autorité.