

PROJET PEDAGOGIQUE

Initiation du rugby en milieu scolaire

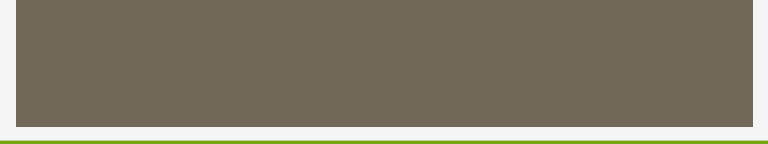
Olivier ACHANTRE
Janvier 2013

- Définition et objectifs : Permettre la découverte de l'activité et de ses principes fondamentaux
- Proposition d'une méthode d'enseignement et d'animation
- Proposition d'une organisation
- Rencontre finale
- Exemples de situations d'apprentissages

Préambule

L'initiation du rugby en milieu scolaire n'a pas pour but prioritaire de faire du recrutement pour nos clubs, mais bien plutôt de présenter ses intérêts éducatifs. Les origines de ce sport, son développement et ses caractéristiques lui donnent une richesse exceptionnelle. Nous voulons le transmettre, le partager, faire profiter au plus grand nombre de ses valeurs éducatives. Si au-delà de cette démarche quelques jeunes s'y essaient alors nous en serons ravis.

Mais si seulement un regard positif pouvait se poser sur notre sport. Si des enseignants pouvaient l'utiliser pour faciliter des apprentissages élémentaires qui aident à mieux vivre en collectivité et à trouver sa place dans un groupe. S'ils y trouvaient moyens à développer le courage, la persévérance, l'opiniâtreté, l'entraide, la coopération, la confiance et l'estime de soi alors nous aurons rempli notre rôle.



J'ai essayé ici de reproduire au plus près la séance de l'intervention de Leysin. On pourrait évidemment proposer de nombreux autres exercices qui facilitent l'apprentissage du Rugby, notamment de lutte, d'adresse, de plaquage, ou de prise d'information. Comme il existe déjà pas mal de recueils d'exercices j'ai voulu m'attacher aux caractéristiques de ce jeu (essence, principes fondamentaux) et à vous proposer une démarche pédagogique et une animation qui permettent de franchir toutes les difficultés de l'enseignement du Rugby.

J'ai souhaité également vous présenter une organisation de Cycle d'Initiation qui permet au mieux de transmettre les connaissances du spécialiste Rugby à l'enseignant. Vous trouverez, encore à la fin de ce document, les situations que nous avons vu ensemble, pour vous aider à construire des séances.

Définition et Objectifs

- Le rugby est un sport de combat collectif. Il est caractérisé par la ligne de hors-jeu qui favorise l'affrontement physique et la liberté d'intensité de charge sur le porteur du ballon.
- Il résulte de ces éléments qui différencient le rugby de toutes les autres activités sportives, l'obligation à avancer physiquement en continuité, face à la pression imposée par les opposants. Soit pour aller marquer, soit pour empêcher de marquer.
- Les organisations collectives vont se mettre en place sur les valeurs de courage, d'entraide, de coopération, sur l'intelligence et la maîtrise des comportements.
- Il sera prioritaire de faire découvrir aux enfants leurs potentiels dans tous ces domaines. Ainsi, en leur permettant d'exprimer leurs qualités physiques et mentales dans le cadre d'une activité extrêmement « dure » et difficile à pratiquer nous pourrons les aider à mieux connaître leurs ressources.

Méthode

- Il s'agira pour nous de construire des séances adaptées aux différents publics (âges, niveaux...). **Du général au particulier: partir du jeu pour évaluer, prendre du plaisir et comprendre les principes fondamentaux de l'activité.** Aller vers des exercices qui seront centrées sur la notion de combat collectif et individuel et la compréhension des rapports de forces. Il nous faudra favoriser l'émergence et la participation de tous à la grappe, pour ensuite voir apparaître des situations de mouvement ou les duels auront une véritable signification .
- Toutes les réussites seront valorisées. Avancer, soutenir, plaquer, être plaqué sont des actions très complexes sur les plans émotionnel et moteur, **les intentions et les tentatives doivent être encouragées.**
- Il nous faudra **faciliter la compréhension** des actions en utilisant le questionnement, l'arrêt sur image, et la répétition des situations...
- Nous veillerons à **assurer la sécurité** en faisant varier les espaces, les vitesses, les lancements du jeu pour les adapter aux niveaux des enfants, à l'aire de jeu et en faisant respecter les règles du jeu.
- Nous reviendrons toujours au jeu pour valider les progrès, rester dans l'essence de ce sport et le plaisir de jouer. **La loyauté, le respect pourront être favorisés : « les opposants sont mes partenaires de jeu »**

Proposition d'une organisation

- Des cycles de six à douze séances peuvent être construits en collaboration avec les enseignants de chaque classe. L'idée étant que ceux-ci puissent s'approprier l'activité et son enseignement en assurant l'animation des séances en alternance avec l'intervenant Rugby. La répétition des séances favorisera les apprentissages.
- Ex:
 - S1 Intervenant Rugby
 - S2 Enseignant de la classe qui reprend le schéma de la S1
 - S3 Intervenant Rugby
 - S4 Enseignant qui reprend le schéma de la S3 ...

Du simple au complexe: pour une initiation aux principes fondamentaux 6 séances seront suffisantes (3 présences de l'éducateur Rugby). Si on veut aborder les organisations collectives offensives et défensives, et quelques habiletés, il faudra sans aucun doute prévoir une douzaine de séances. L'idéal est bien sûr de disposer d'un terrain engazonné ou avec gazon synthétique de bonne qualité. Mais on peut adapter ce travail à une salle de sport qui dispose de matelas de combat, par exemple.

Rencontre finale

Il est intéressant de finir une initiation par un tournoi regroupant toutes les classes ayant suivi le cycle. Non pas que la compétition soit prioritaire mais elle existe dans le monde du sport et on peut donc l'aborder. Savoir gagner, apprendre à perdre, peut être important pour notre jeunesse.

Cette rencontre pourra également être l'occasion d'un moment de partage et de convivialité comme le Rugby sait nous en faire vivre. Que de valeureux combattants qui ont appris à mieux se connaître, qui se sont découverts de nouvelles forces, qui ont montrés leurs difficultés aux yeux de tous se retrouvent ensuite dans le respect, l'humilité et la bonne humeur est toujours un bon moment à vivre.

Situations d'apprentissages

Tout commence et tout fini par le jeu. Il est l'outil principal et prioritaire pour la découverte du Rugby.

A 5x5, 7x7, 10x10 il permet l'apprentissage des principes fondamentaux, des règles et des valeurs de ce sport.

- Il impose des comportements collectifs de soutien, d'entraide, et de coopération qui valorisent.
- Il permet l'exploitation des qualités individuelles au service du groupe.
- Il donne la possibilité à tous les enfants de démontrer leur courage, leur force et leur ruse.

On donnera au terrain des dimensions les plus réduites possibles, en les adaptant aux tranches d'âges. Pas trop large pour favoriser les situations d'affrontements et pas trop long pour favoriser la marque (1m à 2m de large par joueur, 20 à 30 mètres de long).

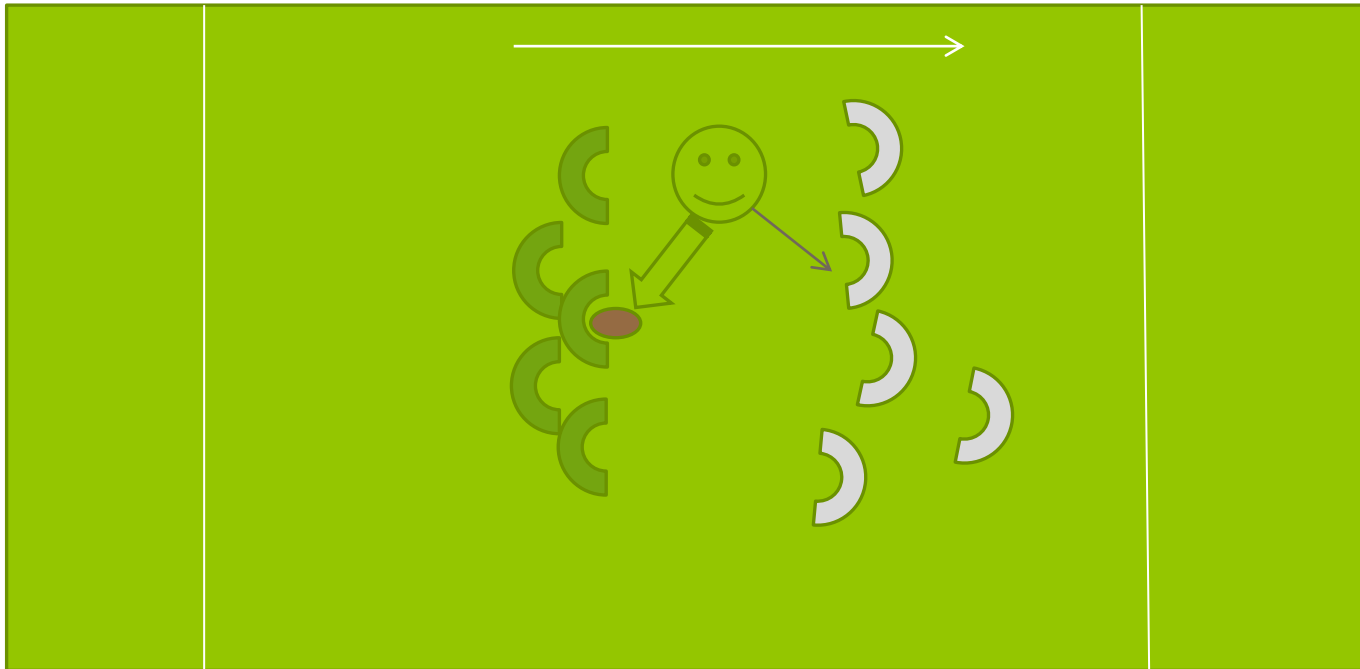
- Avec des lancements de jeu (dynamiques) en mouvement et des équipes proches l'une de l'autre pour limiter la vitesse.
- Avec une seule consigne pour commencer: le lancements du jeu se fait toujours par l'enseignant, les deux équipe se place autour du ballon de chaque côté du terrain.
- Avec une seule règle les limites du terrain et les cibles de marque.

Le jeu peut commencer.

Il n'est pas nécessaire de donner plus d'information dans un premiers temps. Laissons les enfants nous montrer ce qu'ils savent déjà faire, et les solutions qu'ils vont trouver face aux problèmes rencontrés.

Ensuite, plus loin, des exercices viendront se mêler à l'évolution du jeu en fonction des difficultés.

Les deux équipes en place, distinguées par des couleurs différentes, il suffit de lancer le jeu en donnant le ballon au joueur, d'une des deux équipes, le plus proche. Il faut penser à mettre du mouvement dans ce lancement. L'enseignant trotte en demandant aux élèves de le suivre puis il met le ballon en jeu.



Seulement face aux difficultés à jouer, nous pourrons intervenir, questionner les joueurs et les aider à trouver les bonnes réponses.

- Comment on marque? On aplatit le ballon dans l'embut adverse.
- Comment on fait pour aller marquer? On avance.
- Qu'est qu'on fait quand notre partenaire ne peut plus avancer? On va l'aider (le soutenir, le pousser).
- Pourquoi on fait une passe? Quand je ne peux plus avancer je fait la passe à un partenaire qui pourra avancer.
- Où fait on la passe? En arrière ou sur le côté.
- Si on est devant le partenaire qui a le ballon peut on jouer? Non on est hors jeu, on doit se replacer derrière lui, ou à côté.
- Qu'est ce qu'on fait pour empêcher de marquer? On avance, on plaque.
- Comment on plaque? A la ceinture, au short, uniquement.
- Qu'est ce qu'on fait quand on tombe au sol avec le ballon? On le lâche.
- Peut on jouer le ballon si on est sol? Il faut être debout pour jouer.

Ainsi, tout en laissant le jeu se dérouler on pourra faire découvrir les règles essentielles (marque, hors-jeu, tenu, sécurité) et les principes fondamentaux (avancer, soutenir, conserver, empêcher d'avancer) au fur et mesure des progrès des enfants.

Il nous faudra avoir une animation incitative. L'affrontement physique, la chute sont des actions difficiles à réaliser, physiquement mais aussi psychologiquement. **L'encouragement et la valorisation sont des outils importants.** Dire « bien », « bravo » pour chaque réussite mais aussi « presque, super », « tu vas y arriver » à chaque tentative, va véritablement aider les enfants.

Utiliser des images adaptées à l'âge des publics: le porteur du ballon peut être le prince ou la princesse, et ses soutiens les chevaliers...

Donner des points aux thèmes que vous voulez voir progresser, sont des adaptations au jeu qui vont le faire évoluer rapidement. Par exemple: lorsqu'une équipe avance, ou à chaque plaquage réussi, ou encore aux joueurs qui soutiennent le porteur du ballon...,

Les élèves prendront rapidement du plaisir à combattre en équipe. Ils tireront une fierté légitime à être courageux, à soutenir leurs partenaires et à construire des actions intelligentes.

LE JEU

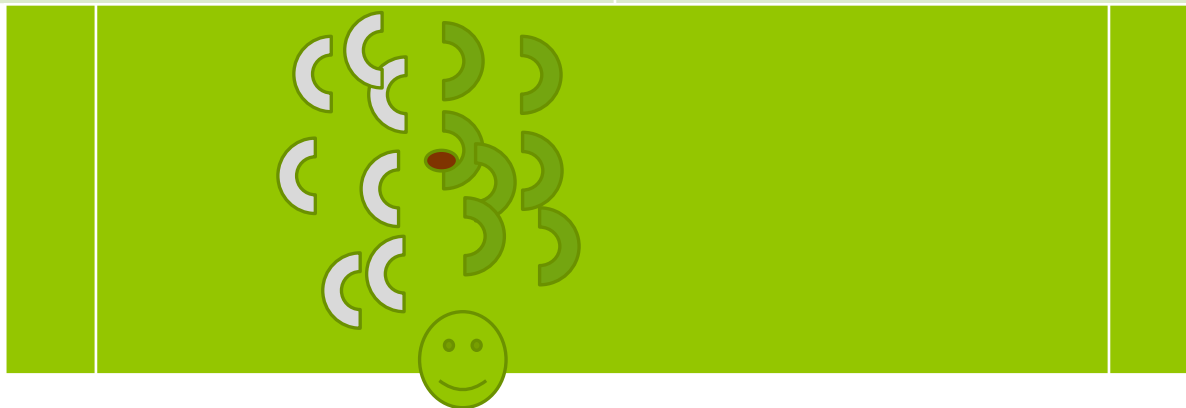
- Objectifs : découverte et apprentissage des principes fondamentaux

Conditions: terrain 18/10m, effectif réduit, couleurs d'équipes.

Evaluations: est-ce que les joueurs avancent? Est-ce qu'ils s'opposent? Est-ce qu'ils participent au jeu? Quelle forme de jeu observe-t-on (grappes, avancées individuelles, passes...)?

Consignes: limites du terrain, zones de marque, lancement du jeu par l'enseignement, le ballon toujours au milieu des 2 équipes.

Evolutions: règles de sécurité, hors-jeu, tenu, jeu debout, valorisation de l'avancer, du soutien, du plaquage...inciter la grappe, jouer sur les espaces (largeur) pour voir de nouvelles formes de jeu.



Précautions et attention de l'enseignant

**Délimiter le terrain, identifier les équipes, faire enlever les lunettes, bijoux...
Stopper le jeu pour mettre en place les règles de sécurité, utiliser le questionnement, inciter les tentatives, valoriser les intentions et réussites...
Relancer le jeu si le ballon est au sol et ne peut-être joué dans les règles, quand le ballon sort des limites, après un en avant, un geste dangereux, la marque...**

Droits et devoirs des joueurs

Courir, faire des passes, bloquer et plaquer le porteur du ballon, lâcher le ballon au sol, être debout pour jouer, ne pas avoir de gestes réflexes qui peuvent faire mal (croche pied, plaquage haut, tirage de cheveux...).

L'Echauffement

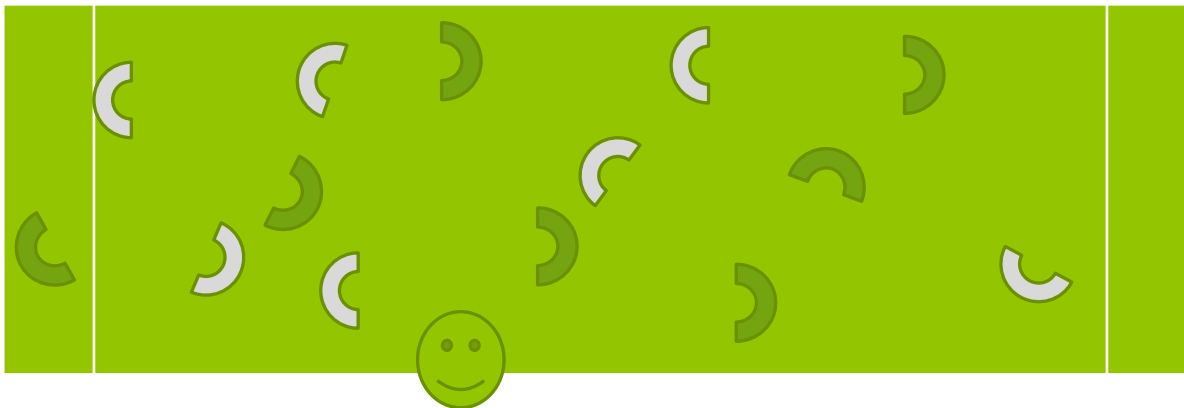
- Objectifs : découvrir l'espace de jeu, se préparer au contact.

Conditions: terrain 18/10m

Evaluations: est-ce que les joueurs se situent dans l'espace, passent au sol, rentrent en contact?

Consignes: courir dans tous les sens, il faut découvrir et occuper tout l'espace en même temps.

Evolutions: faire des bondissements, des pas-chassés, des marches arrières, des roulades, les autos-tamponneuses...



Précautions et attention de l'enseignant

Délimiter le terrain, faire enlever les lunettes, bijoux... Stopper le jeu pour FAIRE RESPECTER les règles de sécurité.

Droits et devoirs des joueurs

Les autos-tamponneuses: les joueurs RENTRENT EN CONTACT seulement quand ils se font face, les bras croisés sur la poitrine et les coudes collés au corps.

Les jeux de lutte

- Objectifs : enlever les appréhensions des contacts avec les autres joueurs et le sol.

Conditions: terrain 18/10m
1X1, un joueur mains et genoux au sol et l'autre parallèlement genoux au sol et mains sur le dos de son partenaire.

Evaluations: est-ce que les joueurs poussent, tirent, font des prises, résistent, est ce qu'il y a des blocages?

Consignes: au signal celui qui a les mains sur son partenaire doit le bloquer au sol le plus vite possible. L'autre doit résister. Ni l'un ni l'autre ne peuvent se lever.

Evolution: on fait 2 équipes et on comptabilise le nombre de joueurs qui réussissent à bloquer au sol.



Les jeux de lutte

- Objectifs : enlever les appréhensions des contacts avec les autres joueurs et le sol.

Conditions: terrain 18/10m
1X1, au sol, un joueur allongé à plat ventre; l'autre idem légèrement derrière et sur le côté (pour ne pas être couché dessus) et serrant sont partenaire à la taille (au short).

Evaluations: est-ce que des joueurs se sont échappés, les plaqueurs serrent fort avec de bonnes prises?

Consignes: au signal le premier doit s'échapper, son partenaire doit l'en empêcher. Ni l'un ni l'autre ne peuvent se lever.

Evolution: on fait 2 équipes et on comptabilise le nombre de joueurs qui réussissent à maintenir l'autre entre ses bras.



Les jeux de lutte

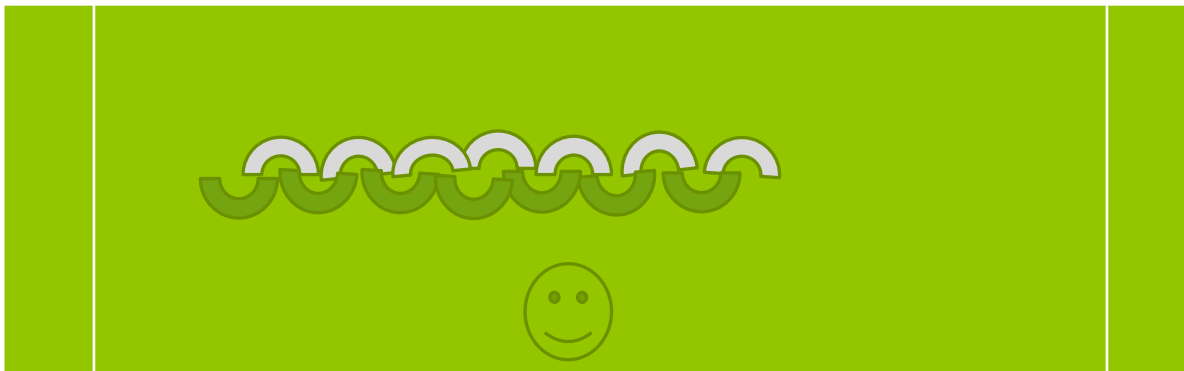
- Objectifs : enlever les appréhensions des contacts avec les autres joueurs et le sol.

Conditions: terrain 18/10m
8X8, debout, deux équipes se font face et s'accrochent par les bras l'une à l'autre comme les maillons d'une chaîne.

Evaluations: est-ce que les joueurs serrent fort avec de bonnes prises, ont de bons appuis pour avancer?

Consigne: au signal chaque équipe doit avancer en face d'elle sans rompre la chaîne.

Evolution: on donne un point à l'équipe qui avance.



Les jeux de lutte

- Objectifs : enlever les appréhensions des contacts avec les autres joueurs et le sol.

Conditions: terrain 18/10m 8X8, une équipe est regroupée sur le terrain, au sol, sans se tenir les uns aux autres. Les joueurs de l'autre équipe sont autour du terrain.

Evaluations: est-ce que les joueurs serrent fort avec de bonnes prises, restent longtemps seul à peiner?

Consigne: au signal l'équipe extérieure doit sortir du terrain les joueurs de l'autre équipe le plus vite possible.

Evolutions: on compte les points, on remarque et encourage les attitudes qui réussissent: bonnes prises, à 2...



Les jeux d'adresse

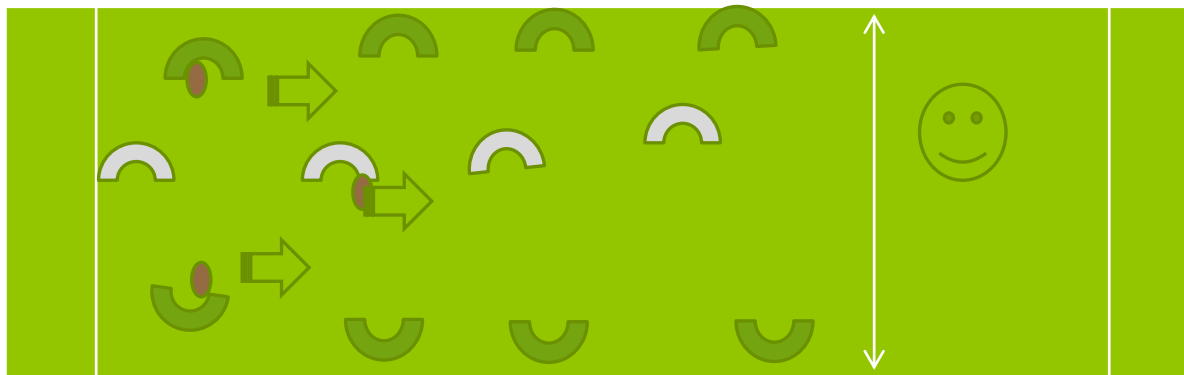
- Objectifs : développer des habiletés nécessaires à la pratique du Rugby

Conditions: terrain 18/10m
Vagues de 4 ou 5 joueurs.

Evaluations: est-ce que les passes arrivent, cible à 50cms devant le joueur qui reçoit et à hauteur de ses coudes.

Consigne: au signal l'équipe traverse le terrain en se faisant des passes.

Evolution: faire se croiser les vagues? De + en + plus en s'écartant...



Les jeux d'adresse

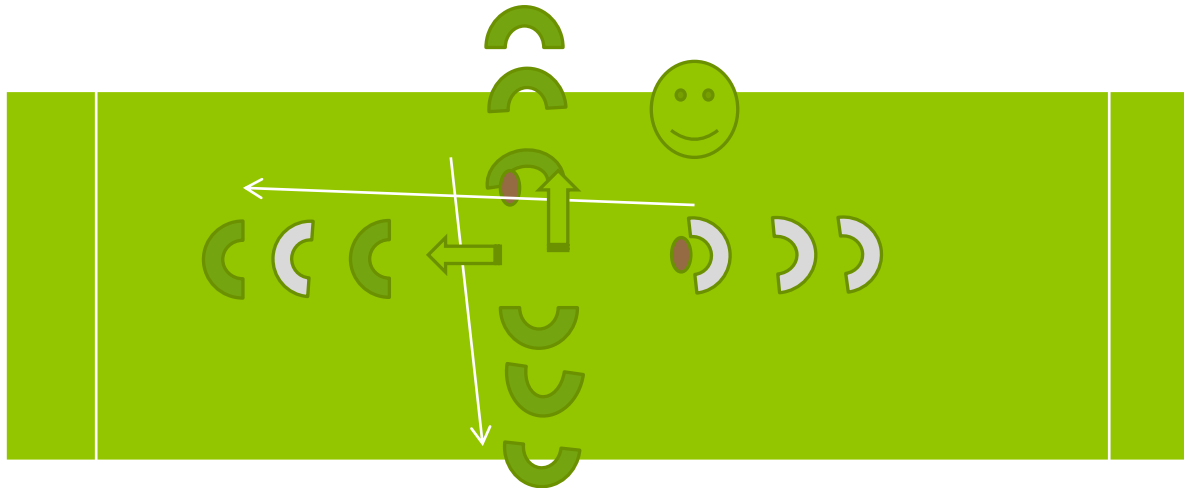
- Objectifs : Développer les habiletés nécessaires à la pratique du Rugby

Conditions: une croix de 4 colonnes de 3 ou 4 joueurs.

Evaluations: est-ce que les passes arrivent, cible à 50cms devant le joueur qui reçoit et à hauteur de ses coudes.

Consigne: le porteur du ballon va se placer en courant dans la colonne en face. Au milieu du parcours il fait la passe à sa droite.

Evolutions: passes à gauche, en face, on rajoute un ballon... on se l'arrache dans les bras.

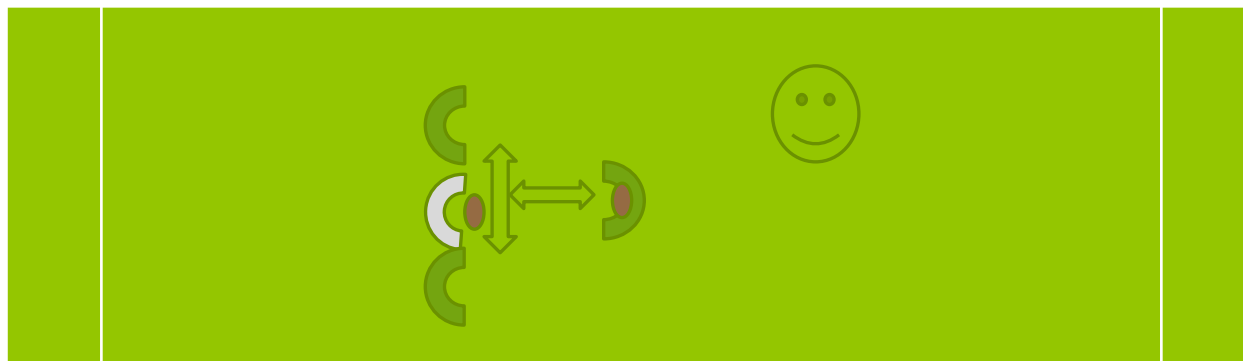


Conditions: une vague de 3 joueurs qui se font des passes à l'arrêt + un joueur en face de celui du milieu qui lui fait aussi des passes.

Evaluations: est-ce que les passes arrivent, cible à 50cms devant le joueur qui reçoit et à hauteur de ses coudes.

Consignes: faire des passes sans faire tomber les ballon.

Evolutions: passes de + en + vite, d'une main...



Les jeux d'adresse

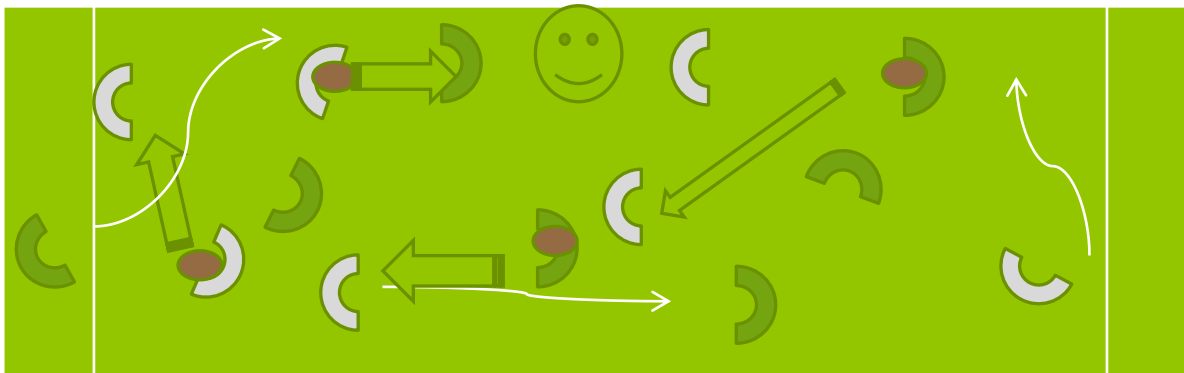
Objectifs : Développer les habiletés nécessaires à la pratique du Rugby

Conditions: terrain 18/10m

Evaluations: réussite des passes, des réceptions...

Consignes: courir dans tous les sens, se faire des passes.

Evolutions: de + en + vite, d'une main, faire passer le ballon entre les jambes, autour du ventre, le lancer en l'air avant de faire la passe...



Précautions et attention de l'enseignant

Pour tous ces exercices utiliser le questionnement, inciter les tentatives, valoriser les intentions et réussites, prendre en exemple et en démonstration les réussites, créer une dynamique ludique et d'application reste très important. Dans les jeux d'adresse le ballon peut être remplacé par une balle, les distances adaptées. Le mouvement et le croisement des joueurs devient vite nécessaire pour rester proche des réalités du Rugby.