LE RUGBY À L'ÉCOLE

JOUER ET APPRENDRE ENSEMBLE

FFR

CYCLE 2

SOMMAIRE

01. **PRÉSENTATION** DU DOCUMENT — P. 3

02. **INTRODUCTION DU RUGBY** EN CYCLE 2 — P. 4

03. **CHAMP D'APPRENTISSAGE** CONDUIRE ET MAÎTRISER UN AFFRONTEMENT COLLECTIF ET INDIVIDUEL — P. 5

04. **PRÉSENTATION DES RUGBYS** — P. 6

05. **PRÉSENTATION D'UNE SÉANCE TYPE** — P. 7

06. **PLANIFICATION** (CHRONOLOGIE) PRÉVISIONNELLE PRÉCONISÉE — P. 8

07. **SI... ALORS... !** LES PRINCIPES ÉVOLUTIFS POUR FAVORISER LES APPRENTISSAGES DU RUGBY EN EPS — P. 9

08. **SITUATIONS** — P. 10

09. **RASSEMBLEMENT - RENCONTRE** — P. 24

10. **PLURIDISCIPLINARITÉ** RUGBY ET MATHÉMATIQUES RUGBY AU ROYAUME-UNI RUGBY ET LANGUE FRANÇAISE — P. 25

11. **VALEURS DU SPORT ET VALEURS DE LA RÉPUBLIQUE** — P. 26

12. **SENSIBILISATION AU HARCÈLEMENT** — P. 27

13. **DÉVELOPPEMENT DURABLE** — P. 28

14. **CITOYENNETÉ** — P. 29

15. **COUPS D'ÉCLAT, COUPS DE POUCE ET JOKERS** — P. 30

16. **LEXIQUE** — P. 31

01

PRÉSENTATION DU DOCUMENT

Le rugby occupe une place particulière parmi les sports collectifs pouvant être pratiqués à l'école.

Convaincue du rôle pédagogique de l'apprentissage du rugby, la Fédération française de rugby a développé un plan d'action intitulé « Ecol'Ovale ». Son but est d'impulser une nouvelle forme de collaboration avec l'Éducation nationale.

Le présent livret pédagogique s'inscrit dans ce plan d'action. Il a pour objectif d'aider l'enseignant en cycle 2 à mettre en place des situations de rugby lors des cours d'éducation physique et sportive.

Contenu

- **Les différentes formes de pratiques mobilisables.**
- **Des situations d'apprentissage du rugby.**
- **Des contenus pour aborder des sujets transversaux comme l'interdisciplinarité, les valeurs du sport et la citoyenneté.**
- **Des contenus audio, vidéo et graphiques qui constituent l'ensemble des éléments clés utiles à l'enseignant en éducation physique et sportive pour construire et animer un cycle de rugby cohérent.**

- **Une séance type.**

Flash ce QR Code pour écouter le podcast !

02 INTRODUCTION DU RUGBY EN CYCLE 2

Les intérêts pédagogiques du rugby

- **Circulation** en milieu complexe.
- Éducation à la **perception**, à l'intelligence situationnelle et à la **prise de décision**.
- Grande **accessibilité** des tâches à réaliser (liberté de déplacement, de manipulation du ballon).
- **Participation** et expression de tous les enfants.

Le rugby appartient à la famille des sports collectifs. Cette famille est mobilisable pour le champ d'apprentissage 4 :

Conduire et maîtriser un affrontement collectif et interindividuel

Les élèves pratiquant cette activité pendant l'EPS mobiliseront et développeront :

- de **nouveaux pouvoirs moteurs**, comme attraper le ballon ou l'adversaire pour arrêter sa progression et passer le ballon à un partenaire ;
- des **ressources perceptivo-motrices**, comme lire une trajectoire de ballon ou passer le ballon à un partenaire démarqué ;
- des **ressources cognitives**, comme la prise d'information sur la position dans l'espace du terrain (notion de hors-jeu), la position des partenaires pour faire une passe, la position de l'adversaire pour l'éviter ;
- des **ressources affectives**, relationnelles et sociales, comme jouer ensemble dans le respect des différences, des droits et des devoirs et assumer différents rôles (attaquant et défenseur).

Du fait de ses caractéristiques propres, le rugby répond aux **grands principes des sports collectifs**.

Des **ballons adaptés aux élèves** (petite taille) sont utilisés pour limiter les difficultés liées au **contrôle** du ballon.

Le jeu à effectif réduit dans un espace adapté (à 5 contre 5, par exemple, sur un terrain moins grand ou dans une cour) diminuera la charge informationnelle afin de faciliter la sélection et la prise de la bonne information concernant la position des partenaires, celle des adversaires et la sienne propre au regard de la cible à atteindre (en-but).

Le rugby est d'abord présenté aux élèves dans des situations pédagogiques aux règles simples. Ces règles se complexifient progressivement au cours du cycle d'apprentissage en fonction de l'adaptation des élèves.

BUT DU JEU

Le but du jeu est de **marquer plus de points que l'équipe adverse** en aplatissant le ballon dans la **zone de terrain** (l'en-but) située derrière les poteaux.

Le rugby peut se jouer **à 5, à 7 à 10 ou à 15**.
Des points peuvent être marqués au pied en bottant ou en « dropant » le ballon entre les poteaux.

Jouer avec **fair-play** se traduit par le respect des **règles du jeu** et des **valeurs fondamentales** du rugby que sont l'**intégrité**, la **solidarité**, le **respect**, la **coopération** et la **camaraderie**.

Les 4 règles fondamentales du rugby

1. Les droits et les devoirs du joueur

Règle d'or : « Je ne dois pas faire mal à l'autre, ne pas me faire mal et ne pas me laisser faire mal. »

Il a le droit d'agir sur :

- **le ballon** : porter, ramasser, attraper, poser, lancer à la main et au pied ;
- **le porteur de balle** : saisir, ceinturer, plaquer, s'opposer en engageant la tête et les épaules ;
- **les autres joueurs** : s'opposer physiquement et faire avancer le ballon en soutenant le porteur de balle.

Il n'a pas le droit d'effectuer des actions dangereuses ou déloyales :

- **plaquage au cou ;**
- **agression verbale ;**
- **contestation de l'arbitrage ;**
- **coups de poing ;**
- **jeu dangereux au pied.**

2. La marque

Le ballon doit être **aplati dans l'en-but de l'adversaire** (lorsque le ballon est au sol dans l'en-but et que le joueur exerce sur celui-ci une pression de haut en bas, avec une ou deux mains).

3. Le tenu

Tout joueur plaqué au sol par un adversaire doit immédiatement **lâcher ou passer le ballon**.
Le plaqueur ou la plaqueuse doit **lâcher le joueur ou la joueuse** plaqué(e) et **ne doit pas gêner la sortie du ballon** en s'éloignant de la zone de plaquage.

4. Le hors-jeu

Un joueur est hors jeu dans le jeu courant s'il se trouve en avant d'un coéquipier qui porte le ballon ou qui l'a joué en dernier.

03 CHAMP D'APPRENTISSAGE :
CONDUIRE ET MAÎTRISER UN AFFRONTEMENT COLLECTIF ET INDIVIDUEL

Attendus de fin de cycle dans des situations aménagées et très variées

- Connaître le **but du jeu**.
- **Reconnaître** ses partenaires et ses adversaires.
- **Contrôler son engagement** moteur et affectif pour réussir des actions simples.

COMPÉTENCES TRAVAILLÉES PENDANT LE CYCLE	CARACTÉRISTIQUES DE L'ENFANT	PRINCIPES D'ACTION AU RUGBY
Rechercher le gain du jeu, de la rencontre	Stade de l'association, de l'organisation en groupe de jeu Apparition du désir de compétition	Créer du mouvement pour gagner plus facilement les défis collectifs et individuels, maîtriser l'opposition
Comprendre le but du jeu et orientation des actions vers la cible	Dépense de l'énergie d'une façon peu économique (l'enfant peut se fatiguer au cours d'un effort soutenu)	Gagner le ballon et avancer vers l'en-but (la cible)
Accepter l'opposition et la coopération	Tonus d'attitude encore faible Revendication d'une certaine auto-liberté	Accepter et maîtriser le contact avec autrui et le sol, soutenir et coopérer pour avancer collectivement
Adaptation aux actions d'un adversaire	Renforcement de l'équilibre	Conserver le ballon ou le récupérer
Coordonner des actions motrices simples	Période d'épanouissement des gestes naturels Acquisition rapide d'automatismes	Créer du mouvement et maîtriser les gestes techniques spécifiques de base
S'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres	Grande curiosité pour l'inconnu (l'âge des questions) Besoin de situations nouvelles, nombreuses et variées	Préagir, c'est-à-dire jouer avec l'adversaire avant de jouer avec le ballon (en prenant en compte l'espace et le partenaire)
Respecter les règles essentielles du jeu et de la sécurité	Besoin d'initiative et d'indépendance Découverte des règles du jeu	Maîtriser les règles fondamentales et la règle d'or : « Ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal »

04 PRÉSENTATION DES RUGBYS

TOUCHER + 2 SEC.

Présentation

Forme de rugby **sans plaquage** favorisant le mouvement.
Le joueur touché doit transmettre le ballon **dans les deux secondes** sous peine de devoir le rendre à l'adversaire.

Avantages

- Mêmes avantages que ceux du rugby à 5 en matière de **sécurité**.
- Pratique qui se rapproche beaucoup plus de la logique interne du rugby (soutien au porteur de balle en particulier).

Principaux domaines visés

- Développer sa **motricité** et **s'exprimer** avec son corps.
- Apprendre à **entretenir sa santé** par une pratique physique régulière.

LE JEU AU CONTACT

Présentation

Forme de rugby **avec des contacts**. Le plaquage s'effectue **en ceinturant l'adversaire** de la taille jusqu'aux pieds.

Avantages

- Approche plus étroite de la pratique du rugby.
- Faire émerger une **dynamique**.
- **Moins de discrimination** entre les différents gabarits : tout le monde peut s'exprimer dans ce jeu, quelles que soient ses qualités.

Principaux domaines visés

- Développer sa **motricité** et **s'exprimer** avec son corps.
- **Partager** des règles, assumer des rôles et des responsabilités.

LE RUGBY ÉDUCATIF

Présentation

Rugby permettant aux élèves **d'évoluer comme « les grands »** selon des règles adaptées favorisant le **mouvement** et leur **sécurité**.
Introduction de la **lutte pour le gain du ballon** sur la zone de ruck et du **jeu au pied** sur les coups d'envoi et de renvoi.

Avantages

- Activité proche du rugby.
- Travail autour de la résolution des problèmes affectifs liés au contact.
- Appropriation des **valeurs du rugby** et de sa logique interne.

Principaux domaines visés

- Développer sa **motricité** et s'exprimer avec son corps.
- S'approprier par la pratique physique et sportive **des méthodes et des outils**.
- S'approprier une **culture physique, sportive et artistique**.

05 PRÉSENTATION D'UNE SÉANCE TYPE

QU'EST-CE QU'UNE SÉANCE DE RUGBY À L'ÉCOLE ?

60 min

Des objectifs clairs

- La compétence à développer.
- Ce que l'élève doit réaliser pour développer cette compétence.

Matériel

- Plots
- Ballons
- Chasubles

1 surface en herbe ou en bitume comme la cour de l'école

DÉCOUPAGE EN 5 TEMPS DISTINCTS

1. Entrée dans l'activité : échauffement « manipuler et/ou se déplacer ».
2. Situation 1 évolutive.
3. Situation 2 évolutive.
4. Jouer en sécurité !
5. Retour au calme, bilan de la séance et des acquis, perspectives.

Faire pratiquer au maximum les élèves

Progression tout au long de la séance

06 PLANIFICATION (CHRONOLOGIE) PRÉVISIONNELLE PRÉCONISÉE

Phase 1

Les règles fondamentales

Je découvre le rugby, ses règles fondamentales et la règle d'or ▶ 5 et 1 (ou 2)

J'apprends à maîtriser le ballon et m'engage dans le rugby à toucher + 2" ▶ 13

J'avance et j'apprends les gestes spécifiques

Je développe une motricité spécifique ▶ 6

J'apprends à avancer dans les espaces libres ▶ 9

Je découvre la notion de soutien au porteur de balle ▶ 11

Je me situe dans l'espace et découvre le contact

Je me situe dans l'espace pour me démarquer ▶ 3

Je m'engage en sécurité dans les luttes individuelles et collectives ▶ 2

Je collabore avec mes partenaires pour avancer ▶ 11

Phase 2

Je coopère pour faire avancer mon équipe

J'apprends à coopérer ▶ 12

Je m'engage en sécurité dans les luttes individuelles et collectives ▶ 2 et 7

Je soutiens mes partenaires et je m'oppose pour défendre

J'apprends la chute et à m'opposer au porteur de balle ▶ 2 et 8

J'apprends à soutenir le porteur de balle ▶ 12

J'apprends à identifier les espaces libres

Je me démarque et m'engage avec le ballon dans les espaces libres ▶ 4

J'apprends à jouer collectivement une situation favorable ▶ 10 et 13

Phase 3

J'apprends à m'opposer individuellement et collectivement

Je maîtrise la chute et je sais plaquer en sécurité ▶ 2 et 7

Je maîtrise mon engagement ▶ 14

J'accepte l'opposition et la coopération ▶ 12

Pour avancer en continuité, je coopère efficacement

Je sais identifier les espaces libres et déplacer le ballon ▶ 4

Je soutiens le porteur de balle et assure la conservation du ballon ▶ 10

Je maîtrise mon engagement lors d'un des jeux d'opposition

Je maîtrise les formes de pratique (T + 2" et jeu au contact) ▶ 13 et 14

Je maîtrise mon engagement moteur et affectif pour rechercher le gain d'une rencontre ▶ 13 et 14

Je respecte les règles du jeu et de sécurité ▶ 13 et 14

Phase 4

Je participe à une rencontre sportive associative afin d'exposer mes savoir-faire et mes connaissances en rugby ▶ 13 et 14

07 SI... ALORS...

LES PRINCIPES ÉVOLUTIFS POUR FAVORISER LES APPRENTISSAGES DU RUGBY EN EPS

Si...	Alors j'utilise les situations...
Je souhaite travailler sur le respect des règles fondamentales	1 L'ultimate rugby 3 Les sorciers et l'arc-en-ciel
Les élèves sont majoritairement en position de hors-jeu	6 Les passes magiques 1 L'ultimate rugby 13 Le toucher + 2"
Les élèves n'avancent pas	9 Les œufs et les poules 10 Le gagne-terrain 11 L'auto-stoppeur
Les élèves ne passent pas le ballon à un joueur démarqué	4 La rivière aux crocodiles 11 L'auto-stoppeur 12 Chercher les espaces libres
Les élèves sont passifs quand ils n'ont pas le ballon	9 Les œufs et les poules 12 Les espaces libres
Les élèves ne s'engagent pas ou peu dans les contacts et les luttes	2 Les 6 situations de contact et de lutte 7 Les dératiseurs 8 Les poules et les renards
Je souhaite favoriser la mixité	TOUTES ! 1 L'ultimate rugby 13 Le toucher + 2" 5 Le carré magique
Je souhaite améliorer la lecture du jeu	10 Le gagne-terrain 11 L'auto-stoppeur 14 Le jeu au contact aménagé

Si...	Alors j'utilise les situations...
Les élèves sont autocentrés	10 Le gagne-terrain 11 L'auto-stoppeur 12 Chercher les espaces libres
Je souhaite introduire le jeu au pied	5 Le carré magique 14 Le jeu au contact aménagé
Je souhaite animer une séance ou une situation avec majoritairement des luttes ou des contacts	2 Les 6 situations de contact et de lutte 7 Les dératiseurs 8 Les poules et les renards
Je souhaite solliciter les élèves avec une forte dépense énergétique	2 Les 6 situations de contact et de lutte 13 Le toucher + 2" 14 Le jeu au contact aménagé
Je souhaite développer l'autonomie dans les ateliers	4 La rivière aux crocodiles 3 Les sorciers et l'arc-en-ciel
Je souhaite développer l'autonomie dans le jeu	13 Le toucher + 2" 1 L'ultimate rugby
Je souhaite évaluer les élèves lors d'un atelier	8 Les poules et les renards 10 Le gagne-terrain 11 L'auto-stoppeur
Je souhaite évaluer les élèves lors d'une rencontre	13 Le toucher + 2" 14 Le jeu au contact aménagé
Je souhaite favoriser le climat de classe	2 Les 6 situations de contact et de lutte 5 Le carré magique 8 Les poules et les renards

Situation 1

SE SITUER DANS L'ESPACE ET DÉCOUVRIR LA MARQUE

DIFFICULTÉ

AUTONOMIE DES ÉLÈVES

Visionner la vidéo

10 à 14 élèves par atelier

ULTIMATE RUGBY

LES ATTAQUANTS DOIVENT MARQUER PLUS DE POINTS QUE LES DÉFENSEURS EN FAISANT DES PASSES ET EN PORTANT LE BALLON DANS L'EN-BUT ADVERSE.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Rendre les élèves capables :

- d'identifier la **zone de marque** ;
- de **se démarquer** ;
- d'assurer la **continuité du mouvement** qui avance par la passe ;
- de connaître leurs **droits et devoirs**.

COMPORTEMENTS ATTENDUS DES ÉLÈVES

- Se démarquer **latéralement et verticalement** sur le terrain.
- Se démarquer **dans l'en-but**.
- Adopter une **position des mains hautes** pour recevoir le ballon.

ORGANISATION

- **But :** recevoir et aplatir le ballon dans l'en-but.
- **Score** : 1 point par essai.
- **Espace :** 15 m x 25 m à 20 m x 30 m suivant le nombre d'élèves.
- **Matériel :** plots de couleur, chasubles, 1 ballon par terrain.

DESCRIPTION

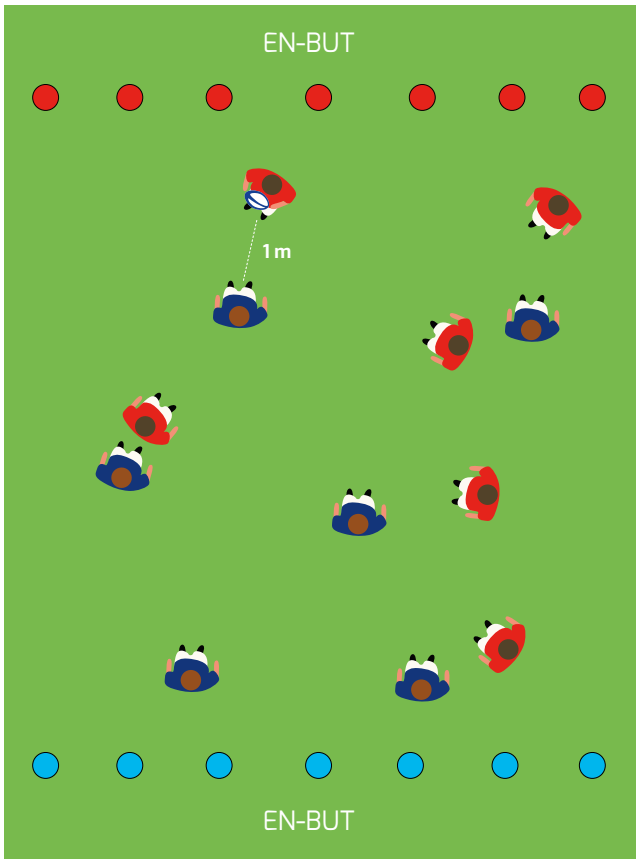
1. **Lancement - départ :** les élèves partent de leur en-but et progressent par la passe jusqu'à l'en-but adverse.
2. **Pendant le jeu :** en cas de ballon tombé, il est remis à l'équipe adverse.
3. **Fin de la situation :** lorsqu'un essai est marqué. L'équipe ayant encaissé l'essai engage de son en-but par une passe.

CONSIGNES POUR LES ÉLÈVES

Les élèves peuvent faire 3 pas avec le ballon.
L'opposant reste à distance de 1 mètre.

COUP DE POUCE POUR L'ENSEIGNANT

- Encourager et inciter la **prise d'initiative**.
- Sécurité : réception du ballon de face.
- Focus sur le **démarquage.**
- **Organiser 2 terrains** pour faire jouer 4 équipes en parallèle.
- Identifier les **variantes** nécessaires.



RÔLE DE L'ARBITRE

- Faire respecter la distance minimale entre l'opposant et le porteur de balle.
- Communiquer la marque et les remises en jeu.

Les élèves n'avancent pas	Le porteur de balle a le droit de courir avec le ballon. S'il est touché, il a 2" pour le passer à un partenaire.	Avancer individuellement.
Les élèves marquent trop facilement	Introduire la règle du hors-jeu : les partenaires du porteur de balle doivent se positionner en arrière de celui-ci pour recevoir le ballon.	Soutenir le porteur de balle et coopérer pour avancer.

RETOUR À LA PLANIFICATION

6 SITUATIONS D'APPRENTISSAGE DES LUTTES AU COMBAT

Situation 2

ENTRER DANS L'ACTIVITÉ PAR LE COMBAT

DIFFICULTÉ

AUTONOMIE DES ÉLÈVES

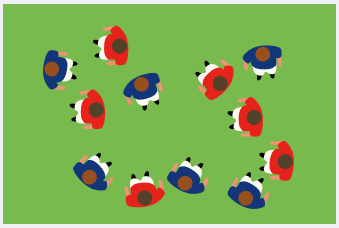
12 à 24 élèves par atelier

LES COYOTES ET LES KANGOUROUS

se déplacer pieds joints sans se faire attraper.

attraper et faire tomber les .

2 équipes de 6 à 10 joueurs.
Terrain de 10 m x 10 m à 15 m x 15 m.



- Les se déplacent pieds joints.
- Les se déplacent à 4 pattes sans sortir de l'espace.
- Un pour un .
- Les n'attrapent pas plus haut que la ceinture (ceinturer).

- Les tombés sortent de l'espace (sécurité).
- Jeu dans un temps donné. Un point par tombé.
- Les ont un ballon dans les mains.
- Les peuvent faire tomber autant de qu'ils le veulent.

- Réduire l'espace du terrain.
- Augmenter le nombre de joueurs.

Respect de la règle :
- ne pas faire mal ;
- ne pas se faire mal ;
- ne pas se laisser faire mal.

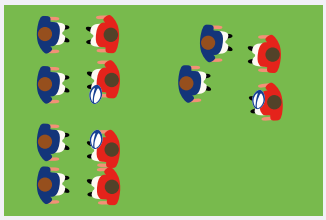
Visionner la vidéo

LES GENDARMES ET LES VOLEURS

Visionner la vidéo

Lutter pour conserver le ballon ou le récupérer.

2 équipes de 6 à 10 joueurs.
Terrain de 10 m x 10 m à 15 m x 15 m.
Maillots de 2 couleurs différentes.



- 2 et 2 .
- porteurs du ballon.
- Au signal, les doivent conserver le ballon le plus longtemps possible.

- Les doivent essayer de récupérer le ballon.
- Personne n'a le droit de faire tomber l'autre.
- Réduire ou augmenter l'espace.

- Augmenter le nombre de joueurs.
- Autoriser les passes.

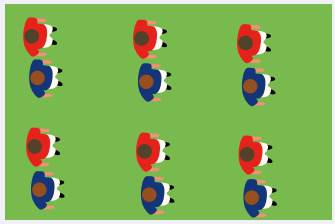
Respect de la règle :
- ne pas faire mal ;
- ne pas se faire mal ;
- ne pas se laisser faire mal.

LES TORTUES QUI LUTTENT

rester sur ses appuis.

retourner les .

2 groupes de 8 à 12 joueurs.



- Les et les sont à 4 pattes.
- 1 pour 1 .
- Au signal, les retournent les pour les mettre épaules au sol.
- Les retournés ne bougent plus.

- Les ne retournent que leur tortue.
- Jeu dans un temps donné.
- Un point par retourné.
- Les peuvent retourner plusieurs : coopération.

- Dans un temps donné, combien de fois le a retourné son .
- Départ des et les en mouvement.

Respect de la règle :
- ne pas faire mal ;
- ne pas se faire mal ;
- ne pas se laisser faire mal.

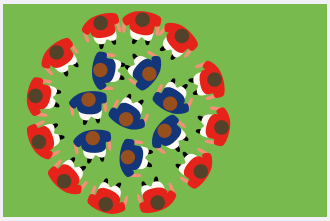
Visionner la vidéo

LE FILET À POISSONS

sortir du filet (poissons).

empêcher les poissons de sortir.

2 groupes de 8 à 12 joueurs.



- Les sont en cercle en se tenant ensemble par les mains aux poignets.
- Les sont à l'intérieur.
- Au signal, les doivent sortir du filet.

- Les et les sont debout et doivent le rester.
- Jeu dans un temps donné.
- Un point par sorti.
- Augmenter le nombre de joueurs.

- Les et les se mettent à genoux.

Respect de la règle :
- ne pas faire mal ;
- ne pas se faire mal ;
- ne pas se laisser faire mal.

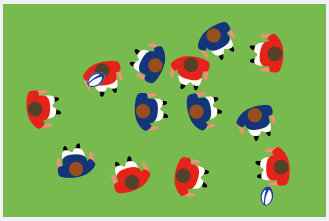
Visionner la vidéo

LES CHATS ET LES OISEAUX

ne pas se faire attraper avec le ballon.

attraper et faire tomber les porteurs de balle.

2 équipes de 6 à 10 joueurs.
Terrain de 10 m x 10 m à 15 m x 15 m.



- Les ont 2 ballons et se font des passes entre eux.
- les doivent essayer d'attraper les porteurs de balle.
- Un pour un .

- Les n'attrapent pas plus haut que la ceinture (ceinturer).
- Jeu dans un temps donné.
- Un point par tombé.
- Les peuvent faire tomber autant de qu'ils le veulent.

- Réduire l'espace du terrain.
- Augmenter le nombre de joueurs.

Respect de la règle :
- ne pas faire mal ;
- ne pas se faire mal ;
- ne pas se laisser faire mal.

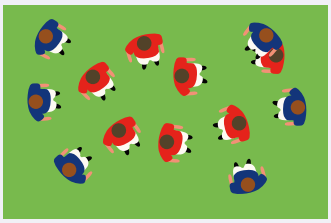
Visionner la vidéo

LE GRAND DÉMÉNAGEMENT

Lutter, repousser l'adversaire, résister à la poussée de l'adversaire.

Les trottinent dans tous les sens.
Au signal, les doivent les faire sortir du terrain.

Terrain de 10 m x 10 m à 15 m x 15 m.



- Bien redéfinir les modalités d'intervention en interdisant tout ce qui est dangereux.
- Réglementer en tenant compte des différents cas de figure comme la chute (laisser le joueur se relever).
- Privilégier les actions de poussée par rapport aux actions de tirage. La taille du terrain doit être adaptée aux ressources des joueurs.

- Les régulations s'orientent sur la répartition des tâches (poussées qui se contredisent, poussées à l'inverse de ce qui est recherché) et sur la qualité des attitudes au contact. Le score peut s'établir soit en comptant le nombre de joueurs « déménagés » en un temps donné, soit en comparant le temps consommé pour « déménager » l'ensemble des adversaires.

Visionner la vidéo

RETOUR À LA PLANIFICATION

LES SORCIERS ET L'ARC-EN-CIEL

Situation 3
SE REPÉRER DANS L'ESPACE

DIFFICULTÉ ●○○
AUTONOMIE DES ÉLÈVES ●●○

Visionner la vidéo

10 à 14 élèves par atelier

LES SORCIERS CHERCHENT À IMMOBILISER TOUS LES ANIMAUX DE LA FORÊT. LES ANIMAUX VONT RAMENER LES NOIX DE COCO (BALLONS) DANS LES TERRIERS.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Rendre les élèves capables :

- de **coopérer** et de **s'opposer** individuellement ou collectivement ;
- de **se déplacer** dans les espaces libres ;
- de **marquer.**

COMPORTEMENTS ATTENDUS DES ÉLÈVES

- **utilisateurs** : chercher l'espace libre, se déplacer dans l'espace par rapport à la cible et aux opposants (sorciers). Éviter les sorciers et aller marquer.
- **opposants** : empêcher les utilisateurs de se démarquer. Empêcher de marquer.

ORGANISATION

- **But :** aller derrière la ligne annoncée, puis aplatir le ballon dans l'en-but.
- **Score** : 1 point par zone atteinte et par essai.
- **Espace :** 15 m x 25 m à 20 m x 30 m suivant le nombre d'élèves.
- **Matériel :** plots de couleur, chasubles, 1 ballon pour 2 élèves.

DESCRIPTION

1. **Lancement - départ** : les sorciers et les animaux se déplacent dans tout l'espace. Au signal de la couleur de l'en-but choisi, le jeu commence.
2. **Fin de la situation** : les animaux sont dans leur zone et/ou figés (statue).

CONSIGNES POUR LES ÉLÈVES

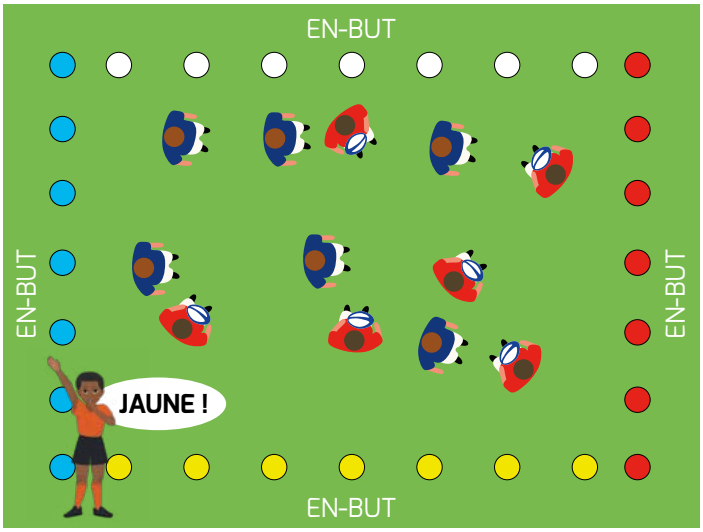
- **utilisateurs :**
  - rester dans le terrain ;
  - rester sur place (je deviens une statue) si je suis touché ou attrapé.
- **opposants :** toucher, attraper ou ceinturer le plus possible d'animaux.

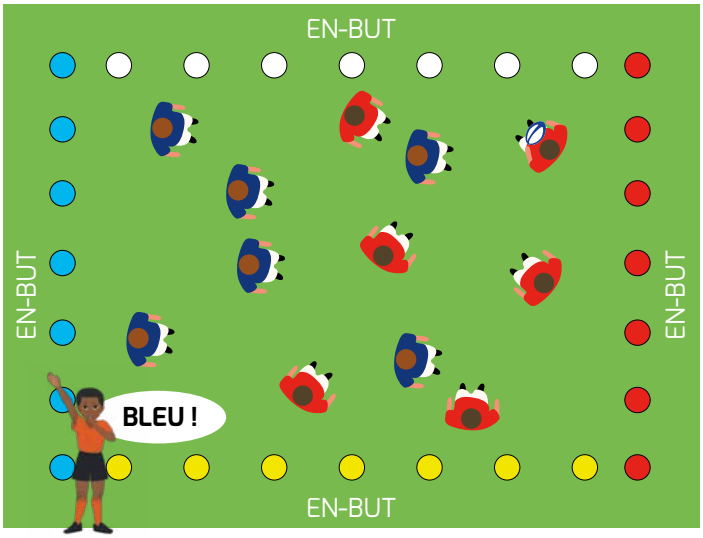
RÔLE DE L'ARBITRE

Faire respecter les droits et les devoirs des sorciers et des animaux.

COUP DE POUCE POUR L'ENSEIGNANT

- **Encourager et inciter** la prise d'initiative des animaux.
- Sécurité : droits des opposants d'attraper ou de ceinturer les animaux.
- Focus sur le **démarquage et l'évitement**.
- **Organiser 2 terrains** pour faire jouer 4 équipes en parallèle.
- Identifier les **variantes** nécessaires.





Les élèves marquent peu

Définir 2 terriers pour augmenter les possibilités de se démarquer et les rejoindre et/ou possibilité de libérer les statues en les touchant avec le ballon pour les libérer.

Avancer individuellement.

Les élèves marquent trop facilement

Utiliser 1 seul ballon avec la possibilité de faire des passes dans tous les sens pour aller marquer, puis introduire la règle du hors-jeu : les partenaires du porteur de balle doivent se positionner en arrière de celui-ci pour recevoir le ballon.

Soutenir le porteur de balle et coopérer pour avancer.

RETOUR À LA PLANIFICATION

LA RIVIÈRE AUX CROCODILES

LES EXPLORATEURS DOIVENT TRAVERSER UNE RIVIÈRE INFESTÉE DE CROCODILES POUR SAUVER LEUR TRÉSOR.

Situation 1
SE SITUER DANS L'ESPACE

DIFFICULTÉ ⊘⊘⊘
AUTONOMIE DES ÉLÈVES ⊘⊘⊘

Visionner la vidéo

Jusqu'à 12 élèves par atelier

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Rendre les élèves capables :
- de courir et d'attraper les ballons ;
- d'éviter et d'attraper les autres élèves.

COMPORTEMENTS ATTENDUS DES ÉLÈVES

explorateurs : ramasser un ballon, se déplacer en évitant les crocodiles.
Passer le ballon et recevoir un ballon sans le faire tomber à l'arrêt et en mouvement.
crocodiles : identifier son espace (la rivière), cadrer un explorateur (porteur de balle), toucher, attraper ou ceinturer un explorateur, défendre son espace.

ORGANISATION

- **But** : ramener le maximum de ballons dans la cabane des explorateurs.
- **Score** : 1 point par ballon ramené dans le temps imparti.
- **Espace** : 10 m x 15 m de profondeur.
- **Matériel** : plots de 2 couleurs, chasubles, 6 ballons.

DESCRIPTION

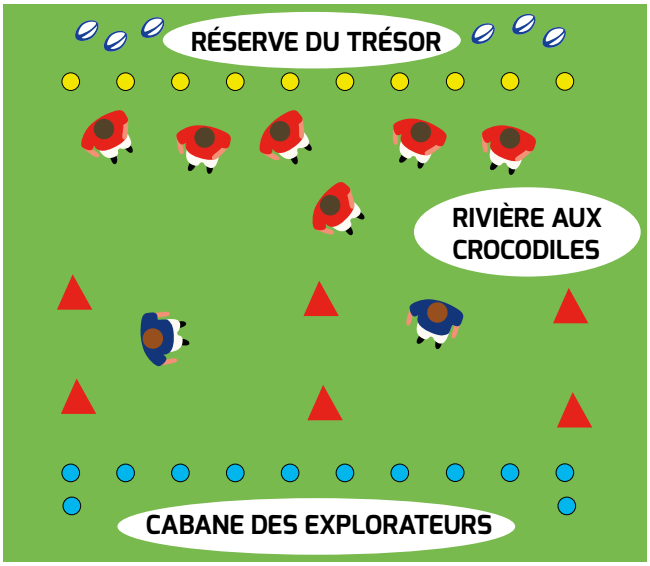
1. **Lancement - départ** : l'équipe des explorateurs (rouges) est placée d'un côté de la rivière. Les ballons sont disposés dans un coffre ou au sol avec un espace limité par les plots (la réserve du trésor). Deux élèves (bleus) jouent le rôle des crocodiles dans la rivière.
2. **Pendant le jeu** : au signal, les explorateurs doivent récupérer les ballons dans la réserve puis traverser la rivière aux crocodiles pour les poser dans la cabane des explorateurs. Si les explorateurs sont touchés, attrapés ou ceinturés par les crocodiles, alors ils perdent les ballons.

CONSIGNES POUR LES ÉLÈVES

Les crocodiles ne défendent que dans la rivière.

COUP DE POUCE POUR L'ENSEIGNANT

- Utiliser 2 couleurs de chasuble pour basculer facilement les explorateurs en crocodiles.
- **Organiser 2 ateliers** en parallèle.
- Valoriser l'activité des élèves plutôt que d'insister sur les maladresses.
- Organiser des séquences courtes pour motiver plus fortement les élèves.



Les crocodiles touchent facilement les explorateurs

Augmenter les droits des crocodiles pour stopper les explorateurs : attraper au short ou ceinturer à la taille jusqu'à plaquer suivant la maîtrise des élèves au contact.

Accompagner les élèves sur la gestion du contact jusqu'à entrer dans « l'espace intime » des partenaires ou des adversaires (*cf.* situation 2).

RETOUR À LA PLANIFICATION

Situation 5
DÉVELOPPER SA MOTRICITÉ

DIFFICULTÉ

AUTONOMIE DES ÉLÈVES

Visionner la vidéo

Jusqu'à 25 élèves par atelier

LE CARRÉ MAGIQUE

UN TROUPEAU D'ANIMAUX SAUVAGES PLEINS D'ÉNERGIE SE LANCE DANS UN CARRÉ MAGIQUE AVEC DES BALLONS.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Rendre les élèves capables :

- de poser, ramasser, passer, attraper et jouer avec le ballon ;
- de se déplacer et de maîtriser le ballon en étant en mouvement.

COMPORTEMENTS ATTENDUS DES ÉLÈVES

- le passeur regarde le réceptionneur et inversement ;
- le réceptionneur appelle le porteur de balle ;
- la tête et les épaules du réceptionneur sont orientées vers lui ;
- le réceptionneur présente ses mains hautes (cible) ;
- le passeur termine sa passe avec les 2 mains tendues en direction de la cible.

ORGANISATION

- **But :** réaliser des actions motrices spécifiques du rugby.
- **Espace :** 15 m x 15 m à 20 m x 20 m suivant le nombre d'élèves (jusqu'à 2 m² par élève).
- **Matériel :** plots de 4 couleurs, chasubles, 1 ballon pour 2 élèves.

DESCRIPTION

Dans le carré, les élèves suivent les consignes de l'enseignant ou de l'animateur :

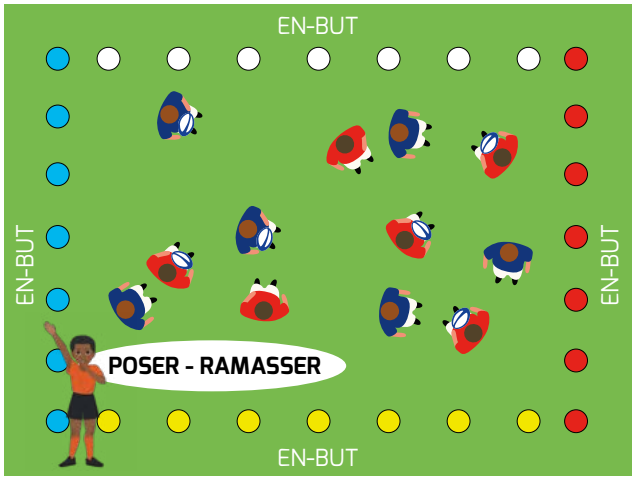
- lancer le ballon avec les mains. Le ballon ne doit pas dépasser le niveau de la tête ;
- lancer le ballon pour le récupérer en corbeille ;
- ramasser le ballon puis le poser au sol, le faire rouler au sol à 1 main ;
- passer le ballon de la main à la main, à 2 mains, à 1 main, puis en le lançant au-dessus de la tête ;
- faire le tour de la taille avec le ballon, le faire passer entre ses jambes.

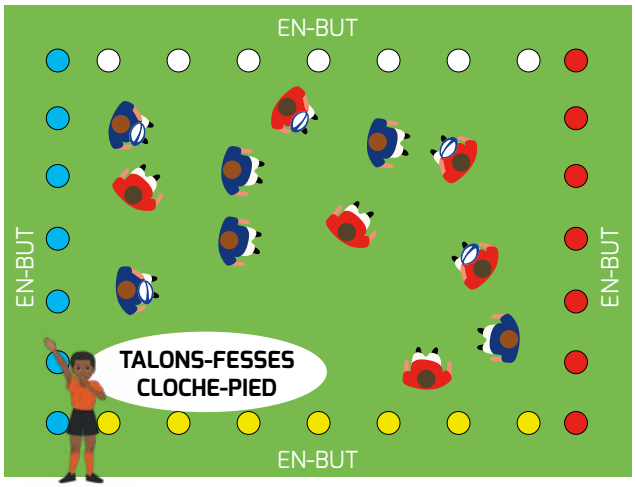
CONSIGNES POUR LES ÉLÈVES

Appeler avant de recevoir le ballon.

COUP DE POUCE POUR L'ENSEIGNANT

- Utiliser 2 couleurs de chasuble pour basculer sur l'ultimate ou une passe à 5 en fin d'atelier.
- **Organiser 2 ateliers** en parallèle.
- Laisser le temps aux enfants de s'approprier les consignes.
- Focaliser l'attention des élèves sur la réception du ballon (mains hautes façon boxeur).





Les élèves maîtrisent le ballon

Varier les déplacements : talons-fesses, pas chassés, montées de genoux, marche en canard, sauts à pieds joints, à cloche-pied, sauts de grenouille, roulades…

Renforcer la coordination en prenant des informations visuelles et orales.

LES PASSES MAGIQUES

Situation 6
DÉVELOPPER SA MOTRICITÉ AU SERVICE DU JEU

DIFFICULTÉ ●●○
AUTONOMIE DES ÉLÈVES ●●○

Visionner la vidéo

Jusqu'à 15 élèves par atelier

UTILISATION DES TECHNIQUES APPRISES POUR PASSER LE BALLON À SES PARTENAIRES AFIN DE MARQUER.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Rendre les élèves capables :

- de passer, d'attraper et de jouer avec le ballon dans une situation de jeu ouverte ;
- de se déplacer et de maîtriser le ballon en mouvement face à des opposants.

COMPORTEMENTS ATTENDUS DES ÉLÈVES

utilisateurs :

- le réceptionneur démarqué appelle le porteur de balle ;
- le regard et les épaules du réceptionneur sont orientés vers lui ;
- le réceptionneur présente ses mains hautes (cible) ;
- le passeur termine sa passe avec les 2 mains tendues en direction de la cible.

opposants : empêcher de marquer.

ORGANISATION

- **But** : aller derrière la ligne annoncée puis aplatir le ballon dans l'en-but.
- **Score** : 1 point par zone atteinte et par essai.
- **Espace** : 15 m x 25 m à 20 m x 30 m suivant le nombre d'élèves.
- **Matériel** : plots de couleur, chasubles, 1 ballon pour 2 élèves.

DESCRIPTION

1. **Lancement - départ** : les élèves utilisateurs sont par 2 pour 1 opposant et AU SIGNAL de la couleur d'en-but :
   - ils doivent marquer et/ou transmettre le ballon à leur partenaire démarqué (passes possibles dans tous les sens) ;
   - *idem*, mais les passes sont exclusivement en arrière ;
   - sur le principe de « l'épervier », tous les opposants peuvent toucher, attraper ou ceinturer le porteur de balle.
2. **Fin de la situation** : les utilisateurs ont marqué.

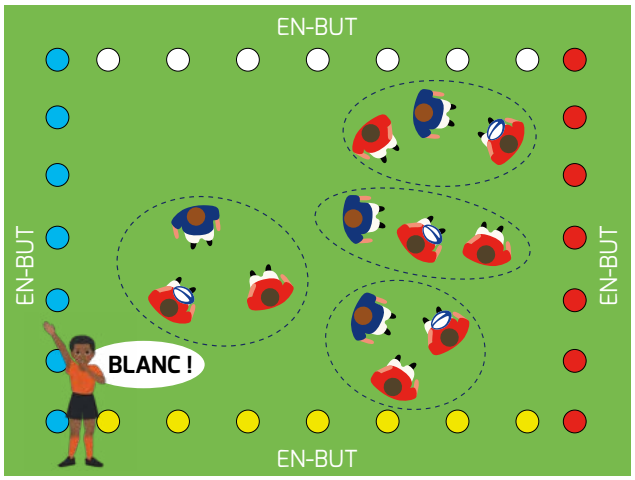
CONSIGNES POUR LES ÉLÈVES

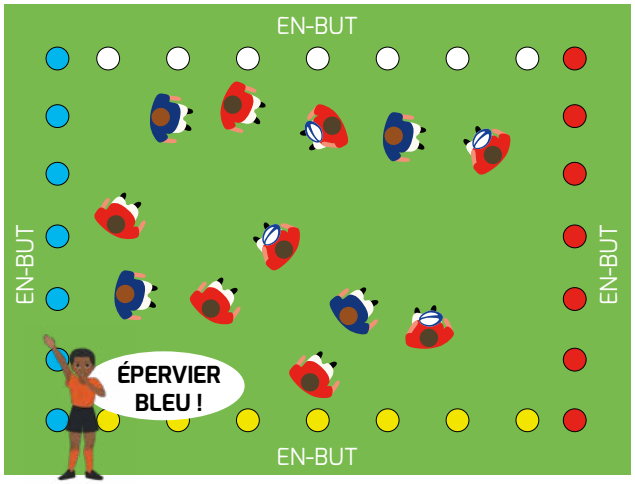
utilisateurs : si le joueur est touché, attrapé ou ceinturé, il a 2" pour passer le ballon.

opposants : ils doivent toucher, attraper ou ceinturer le porteur de balle.

COUP DE POUCE POUR L'ENSEIGNANT

- Définir des triplettes homogènes.
- **Organiser 2 ateliers** en parallèle.
- Accepter les maladresses.
- Bonifier les réussites.
- Organiser au préalable une « passe à 5 », puis déclencher le jeu.
- Encourager les démarquages et les passes précises.





Les élèves sont statiques

Définir un temps limite pour marquer.
Demander à tous les joueurs d'aller dans l'en-but pour valider l'essai.

Encourager l'activité des élèves.

RETOUR À LA PLANIFICATION

Situation 7
DÉVELOPPER SES RESSOURCES AFFECTIVES

DIFFICULTÉ ⊘⊘⊘
AUTONOMIE DES ÉLÈVES ⊘⊘⊘

Visionner la vidéo

Jusqu'à 14 élèves par atelier

LES DÉRATISEURS

SIX PETITS RATS, DIFFICILES À ATTRAPER, ONT ENVAHI LA MAISON ROUGE. LE PROPRIÉTAIRE A FAIT VENIR 6 DÉRATISEURS POUR LES FAIRE SORTIR DE LA MAISON !

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Rendre les élèves capables :
- d'entrer dans l'espace intime de son partenaire ou de son adversaire ;
- de s'engager au contact avec maîtrise et loyauté.

COMPORTEMENTS ATTENDUS DES ÉLÈVES

dératiseurs :
- ceinturer les rats au niveau de la taille et les bloquer ;
- pousser pour les faire sortir du carré ;
- serrer les bras et rester actifs sur les pieds jusqu'à sortir les rats de la zone.

Attention ! Les rats sont fragiles. On ne peut pas les attraper par le cou.

rats :
- jouer à éviter et courir vite sans se faire attraper ;
- rester sur ses appuis ;
- ne pas tomber au sol.

ORGANISATION

- **But** : sortir les rats de la maison rouge.
- **Score** : 1 point par rat sorti. Si un rat tombe par terre, il est considéré comme attrapé.
- **Espace** : jusqu'à 12 m x 12 m pour 14 élèves.
- **Matériel** : plots de 2 couleurs.

DESCRIPTION

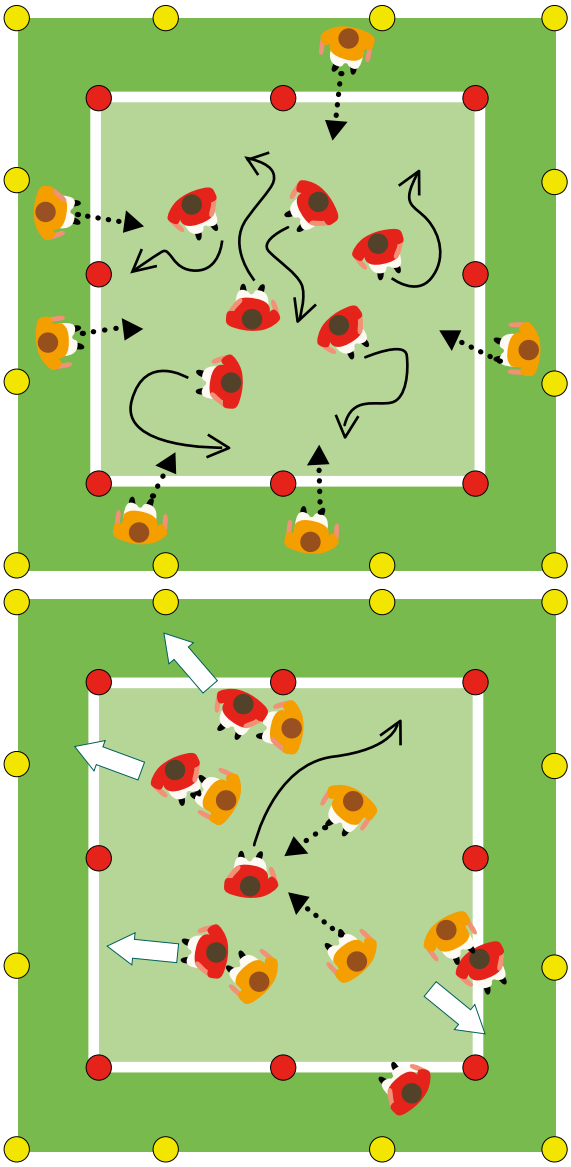
1. **Lancement - départ** : au signal du chef, « Les petits rats bougent », les rats trottinent dans la maison rouge.
2. **Pendant le jeu** : au second signal du chef, « Les petits rats, attention ! », les dératiseurs entrent en jeu dans la maison rouge et sortent les rats dans le jardin jaune.
3. **Fin de la situation** : après 15 sec. de jeu et de lutte, le chef crie « Stop » : on ne peut plus attraper de rats ni les sortir.

CONSIGNES POUR LES ÉLÈVES

Trois passages à la suite pour chaque groupe.
On compte le nombre de rats sortis !

COUP DE POUCE POUR L'ENSEIGNANT

- Réduire l'espace pour réduire les vitesses et favoriser les dératiseurs (10 m x 10 m).
- Augmenter les espaces pour favoriser les rats.
- Jouer sur les droits et les devoirs des dératiseurs pour complexifier la situation (ceinturer, agir à 2 dératiseurs sur 1 rat…).



Les rats restent dans la maison rouge

Augmenter le temps accordé à la situation et/ou diminuer l'espace de la maison rouge et/ou agir sur les droits et les devoirs des rats (se déplacer à pieds joints, par exemple) et des dératiseurs (augmenter leur nombre par rapport aux rats, par exemple).

Renforcer le nombre de situations de contact en sécurité. Développer le courage et la maîtrise de soi.

RETOUR À LA PLANIFICATION

LES POULES ET LES RENARDS

Situation 8
DÉVELOPPER SES RESSOURCES AFFECTIVES

DIFFICULTÉ ○○○
AUTONOMIE DES ÉLÈVES ○○○

Visionner la vidéo

Jusqu'à 10 élèves par atelier

LES POULES DOIVENT RENTRER LEURS ŒUFS AVANT LA NUIT, MAIS LES RENARDS RÔDENT.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Rendre les élèves capables :
- de s'engager dans les luttes individuelles et collectives ;
- d'identifier la zone de marque et de marquer.

COMPORTEMENTS ATTENDUS DES ÉLÈVES

🟡 : **utilisateurs (poules) :** apporter le ballon dans le poulailler sans se faire bloquer ou prendre le ballon.
🔴 : **opposants (renards) :** bloquer et/ou mettre au sol son partenaire ou son adversaire et récupérer le ballon.

ORGANISATION

- **But** : marquer ou empêcher de marquer.
- **Espace** : 22 m x 15 m.
- **Temps** : 4 min d'atelier et des séquences de 15 sec.
- **Matériel** : plots de 2 couleurs différentes, 5 ballons, chasubles de 2 couleurs différentes.

DESCRIPTION

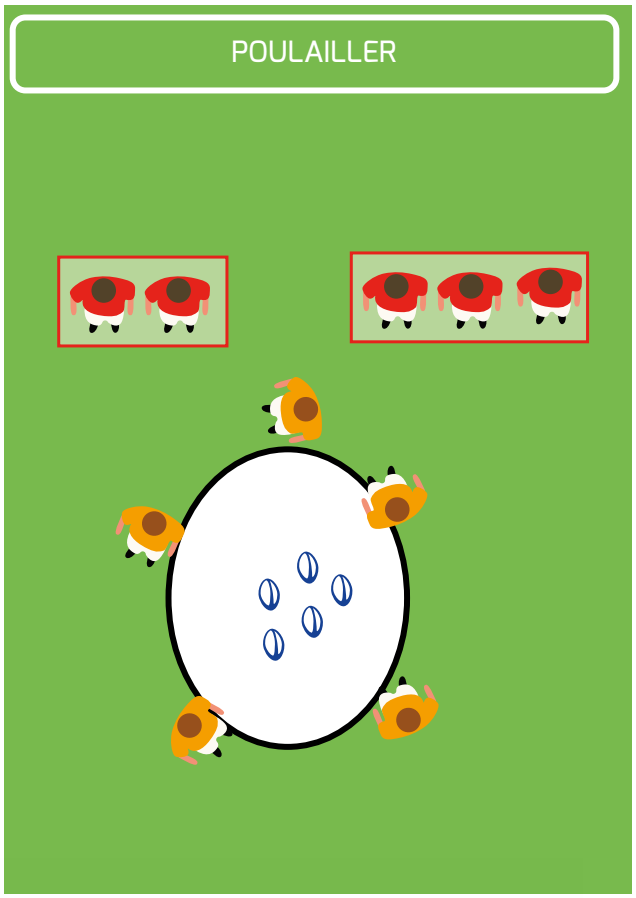
Lancement - départ : dans un premier temps, les poules tournent autour des ballons. Les renards sont dans leur terrier. Au signal de l'enseignant, les poules prennent chacune un ballon et doivent échapper aux renards pour aller le mettre le plus vite possible dans leur poulailler.

CONSIGNES POUR LES ÉLÈVES

Au signal, les poules ramassent les ballons dans le nid. Tous les ceinturages et les plaquages doivent se faire à la taille.

COUP DE POUCE POUR L'ENSEIGNANT

- Augmenter le nombre de poulaillers.
- Jouer sur l'espace entre les terriers et le nid pour favoriser 1 des 2 rôles (*idem* pour l'espace entre les terriers et le poulailler).
- Agir sur les droits et les devoirs des renards.



Les renards stoppent facilement les poules

Jouer sur les effectifs des poules en les augmentant.
Laisser la possibilité aux poules libres de libérer les poules attrapées.
Demander aux renards de mettre au sol les poules attrapées.

Développer le soutien et la solidarité entre poules.
Construire collectivement un gain du ballon puis de terrain.

RETOUR À LA PLANIFICATION

LES ŒUFS ET LES POULES

Situation 9
AVANCER INDIVIDUELLEMENT PUIS COLLECTIVEMENT

DIFFICULTÉ ○○○
AUTONOMIE DES ÉLÈVES ○○○

Visionner la vidéo

Jusqu'à 14 élèves par atelier

SIX POULES, EN GROUPE, SE PROMÈNENT ENSEMBLE AVEC LEURS ŒUFS DANS LA BASSE-COUR. MAIS 6 RrenardS ONT RÉUSSI À Y PÉNÉTRER.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Rendre les élèves capables :
- d'avancer pour aller marquer ;
- de s'organiser collectivement pour avancer dans un espace libéré.

COMPORTEMENTS ATTENDUS DES ÉLÈVES

utilisateurs (poules) : ramasser son œuf et, sans se faire attraper, aller le déposer (sans le casser !) dans le poulailler de la bonne couleur.

opposants (renards) : ceinturer ou plaquer les poules pour leur voler les œufs.

Au choix : soit emporter l'œuf dans l'en-but adverse, soit lutter pour le garder jusqu'au signal d'arrêt du fermier.

ORGANISATION

- **But** : marquer ou empêcher de marquer.
- **Espace** : 10 à 12 m par côté du carré.
- **Temps** : séquence de 30 min maximum.
- **Matériel** : plots de 4 couleurs différentes, chasubles de 2 couleurs différentes, 7 ballons.

DESCRIPTION

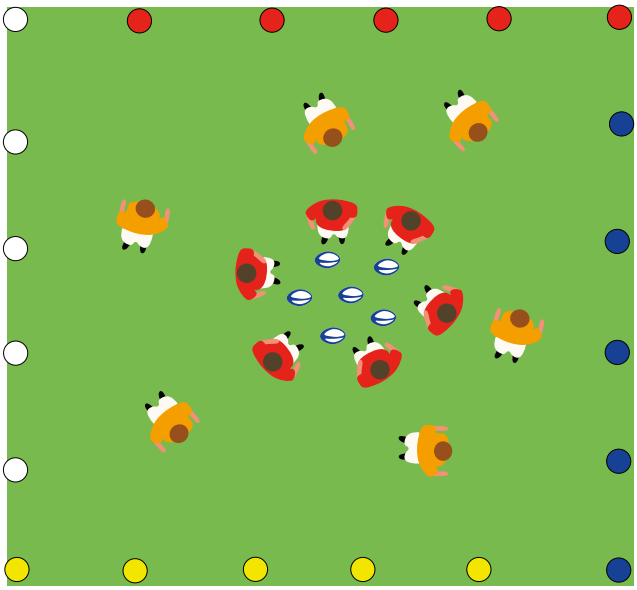
Consignes pour les élèves :
- les renards sont positionnés ventre face au sol ;
- les œufs sont au centre de la basse-cour entourés des poules ;
- les poules doivent protéger leurs œufs en les apportant dans leur poulailler.

1. **Lancement - départ** : au signal du fermier, « On se promène ! », les poules trottinent autour des œufs et les renards rampent dans l'aire de jeu.
2. **Pendant le jeu** : au second signal du fermier, « Les renards arrivent ! », les poules ramassent les œufs et les renards se relèvent.
3. **Fin de la situation** : après 3 à 5 sec. de courses et de luttes pour les œufs, le fermier annonce la couleur du poulailler !

➡ **3 passages d'affilée pour chaque groupe.**

COUP DE POUCE POUR L'ENSEIGNANT

- Jouer sur l'espace de la basse-cour.
- Agir sur les droits et les devoirs des renards.
- Diminuer le nombre de ballons pour que les soutiens agissent sur la poule porteuse.
- Autoriser les passes pour les poules afin d'avancer jusqu'au poulailler.



Les poules n'avancent pas vers le poulailler

Diminuer le nombre de renards.
Autoriser les passes des poules vers le poulailler.
Autoriser plusieurs poulaillers.

Développer la prise d'information et la notion de soutien au porteur de balle.

RETOUR À LA PLANIFICATION

Situation 10
AVANCER

DIFFICULTÉ

AUTONOMIE DES ÉLÈVES

Visionner la vidéo

Jusqu'à 12 élèves par atelier

LE GAGNE-TERRAIN

MARQUER DES POINTS SANS QUE SON ÉQUIPE POSSÈDE LE BALLON. L'ÉQUIPE QUI ATTAQUE EST L'ÉQUIPE QUI AVANCE !

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Rendre les élèves capables :

- d'avancer pour aller marquer ;
- de s'organiser collectivement pour avancer dans un espace libre.

COMPORTEMENTS ATTENDUS DES ÉLÈVES

utilisateurs :

- j'ai le ballon : j'avance ! Porter le ballon dans un espace libre ou le transmettre à un partenaire disponible qui avance également ;
- je n'ai pas le ballon : j'aide mon partenaire à avancer en assurant le soutien, en poussant sur le porteur de balle ou en me démarquant.

opposants :

- cadrer les joueurs adverses dans leur zone ;
- arrêter le porteur de balle à toucher + 2" ou au jeu au contact ;
- soutenir mes partenaires défenseurs pour défendre l'en-but et avancer.

ORGANISATION

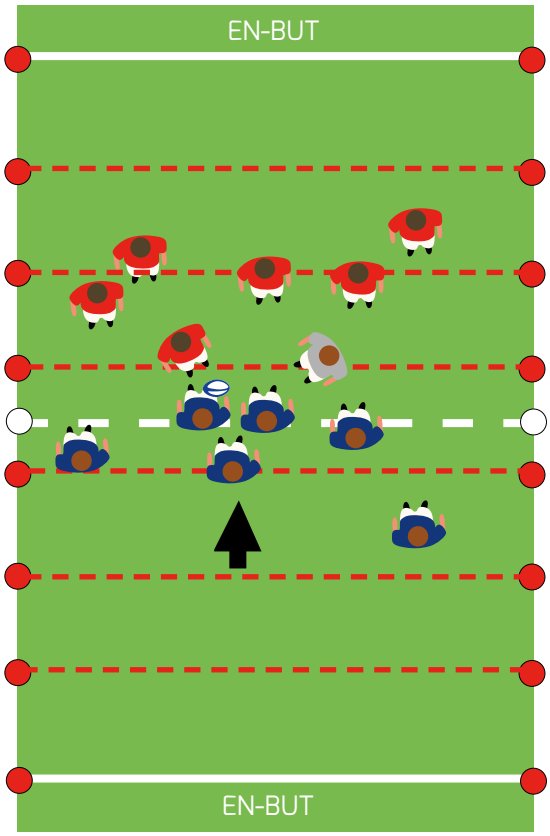
- **But** : marquer le plus et le plus rapidement possible en évitant les blocages.
- **Score** : zone franchie = 1 point, essai marqué = 5 points, relais (passe qui fait avancer) = 1 point.
- **Espace** : profondeur de 3,5 m par zone et espace latéral de 2 m par joueur.
- **Matériel** : plots de 4 couleurs différentes, 2 ballons, chasubles de 2 couleurs différentes.

DESCRIPTION

Lancement - départ : le jeu réel démarre à la passe de l'enseignant en s'appuyant sur un rapport de force favorable à l'équipe utilisatrice (supériorité numérique, position des joueurs utilisateurs autour du ballon, potentialités des élèves porteurs de balle ou soutiens proches).

COUP DE POUCE POUR L'ENSEIGNANT

- Jouer sur l'espace libre et assurer la continuité de l'avancée.
- Jouer sur le placement initial des opposants.
- Jouer sur la profondeur des zones.
- Engager les élèves dans l'arbitrage d'une séquence de rugby.



CONSIGNES POUR LES OPPOSANTS

Les opposants se placent dans les zones indiquées par l'enseignant, puis, dès que le jeu démarre, ils s'organisent pour refaire une ligne de défense haute et avancer sur les utilisateurs.

Les utilisateurs marquent peu

Organiser des rideaux défensifs réduits.
Augmenter la largeur du terrain.
Placer des opposants en poursuite des utilisateurs lors du lancement de jeu.

Avancer rapidement vers l'en-but.
Se démarquer pour proposer une solution au porteur de balle.

RETOUR À LA PLANIFICATION

L'AUTO-STOPPEUR

Situation II
COOPÉRER POUR AVANCER COLLECTIVEMENT

DIFFICULTÉ ○○○
AUTONOMIE DES ÉLÈVES ○○○

Visionner la vidéo

Jusqu'à 12 élèves par atelier

LA MASCOTTE DU CLUB DOIT SE RENDRE À SON PROCHAIN MATCH POUR Y FAIRE SON SHOW ! MALHEUREUSEMENT, ELLE A RATÉ SON BUS ET DOIT Y ALLER EN FAISANT DU STOP. MAIS LE TRAFIC EST DENSE ET LES EMBOUTEILLAGES SONT NOMBREUX ! AIDONS LA MASCOTTE À TROUVER TRÈS RAPIDEMENT UNE VOITURE POUVANT L'AMENER À BON PORT.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Rendre les élèves capables :
- de coopérer pour aller marquer ;
- de s'organiser collectivement pour avancer dans un espace libre.

COMPORTEMENTS ATTENDUS DES ÉLÈVES

utilisateurs (voitures) : avancer en évitant les blocages. Si la voiture est prise dans un bouchon, trouver une voiture libre pour transporter l'auto-stoppeur. Les bouchons peuvent être forcés avec plusieurs voitures sous la forme d'un maul.

opposants (bouchons 1, 2, 3…) : bloquer les voitures (transportant l'auto-stoppeur) en les ceinturant. Les faire reculer vers leur point de départ !

ORGANISATION

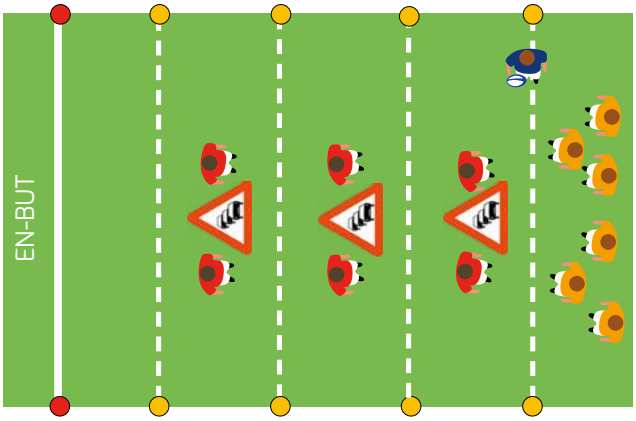
- **But** : marquer le plus et le plus rapidement possible en évitant les blocages.
- **Score** : 1 point par mascotte arrivée à destination.
- **Espace** : 22 m x 15 m avec une zone tous les 4,5 m.
- **Matériel** : plots, 1 ballon.

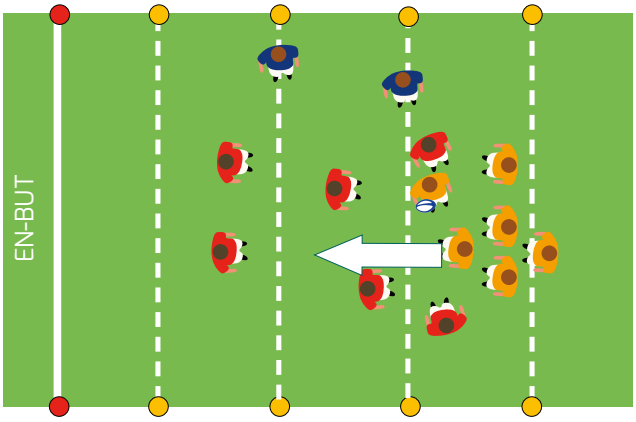
DESCRIPTION

1. **Lancement - départ** : au signal : « En voiture ! », l'enseignant donne la mascotte (le ballon) à la première voiture.
2. **Pendant le jeu** : au second signal : « En route ! », la voiture de tête et les autres démarrent et avancent vers l'en-but.
3. **Fin de la situation** : si la mascotte n'arrive pas à destination dans les 15 sec., puis 12 sec., puis 10 sec., puis 8 sec., c'est perdu ! Si la voiture de tête sort de l'aire de jeu, c'est perdu !

COUP DE POUCE POUR L'ENSEIGNANT

- Jouer sur le placement initial des opposants (bouchons) : 1 à 2 par zone jusqu'à 3, voire 4 au maximum.
- Jouer sur la profondeur des zones.
- Engager les élèves dans l'arbitrage d'une séquence de rugby.





LE BALLON EST L'AUTO-STOPPEUR

CONSIGNES POUR LES ÉLÈVES

Trois passages à la suite pour chaque groupe.
Voiture de tête différente à chaque passage.

Certains élèves monopolisent le ballon

Assurer des lancements de jeu variés et sollicitant tous les élèves.
Varier les rapports de force pour favoriser l'engagement et la réussite de tous les élèves.

Renforcer la participation de tous et la notion d'avancée individuelle et collective grâce au soutien.

RETOUR À LA PLANIFICATION

CHERCHER LES ESPACES LIBRES

Situation 12
COOPÉRER

DIFFICULTÉ ○○○
AUTONOMIE DES ÉLÈVES ○○●

Visionner la vidéo

Jusqu'à 12 élèves par atelier

JOUE COMME L'ÉQUIPE DE FRANCE DE RUGBY !

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Rendre les élèves capables :
. d'exploiter un déséquilibre ;
. de s'engager dans un espace libre.

COMPORTEMENTS ATTENDUS DES ÉLÈVES

- Agir et réagir vite à l'annonce de son numéro.
- Percevoir au plus vite la zone de marque.
- Avancer dans l'espace où il y a le moins d'opposants.
- Conserver le ballon durant la course et identifier les partenaires démarqués.

ORGANISATION

- **But** : marquer le plus vite possible.
- **Score** : 1 point par essai validé.
- **Espace** :
  - 4 zones de marque ;
  - (4 couleurs) de 15 m x 15 m ;
  - 4 camps de 3 m x 3 m.
- **Matériel** : plots, 4 ballons, chasubles.

DESCRIPTION

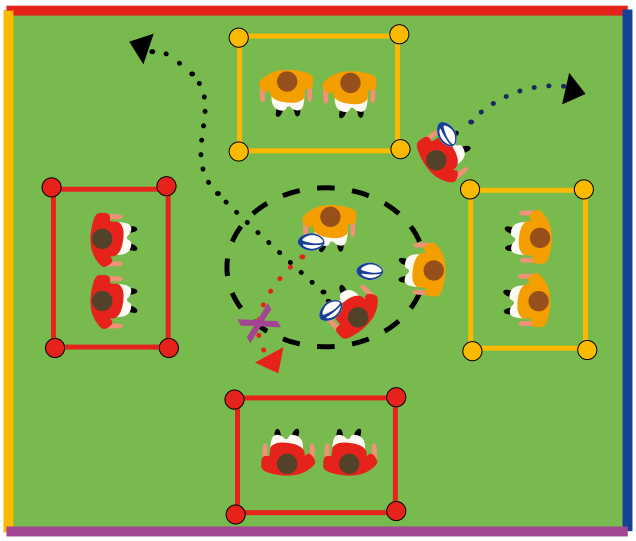
1. **Lancement – départ** : au signal : « Attention, les joueurs 1 et 4 se préparent ! », les joueurs sont attentifs.
2. **Pendant le jeu** : au second signal, « Jeu », les numéros concernés sortent de leur base, vont récupérer un ballon dans la zone centrale et courrent vers la ligne de couleur annoncée. En moins de 8 secondes !
3. **Fin de la situation** : dans le temps imparti, chaque joueur atteignant ou applatissant le ballon dans l'en-but fait marquer un point à son équipe.

CONSIGNES POUR LES ÉLÈVES

- Organiser des binômes (rouges et jaunes homogènes).
- Déterminer un numéro par joueur (1 à 6 joueurs).
- Les joueurs sont dans leur camp, assis ou couchés sur le ventre.
- L'enseignant annonce 2 numéros en même temps (ex. : 1 et 4, soit 4 joueurs dans l'aire de jeu).
- Un seul ballon par élève.
- Un joueur ne peut pas traverser son camp ou le camp adverse pour aller marquer. Il cherche les espaces libres.

COUP DE POUCE POUR L'ENSEIGNANT

- Stimuler les élèves sur les oppositions (obligation de faire 1 ou des passes à la main ou au pied, par exemple).
- Diminuer le nombre de ballons pour augmenter la coopération ou le nombre de zones de marque.
- Différencier une équipe attaquante de l'autre en défense.
- Engager les élèves dans l'animation d'une séquence de rugby.



Les ballons tombent régulièrement au sol

Diminuer les espaces pour réduire les distances de passes et/ou demander un nombre de passes minimal (exemple : 5 passes).
Cibler 1 seule zone d'en-but pour augmenter l'espace disponible.

Renforcer la capacité des élèves à attraper et à passer le ballon (*cf.* situations 5 et 6).

RETOUR À LA PLANIFICATION

TOUCHER 2 SECONDES (2")

Situation 13
DÉVELOPPER SA MOTRICITÉ

DIFFICULTÉ ⊘⊘⊘
AUTONOMIE DES ÉLÈVES ⊘⊘⊘

Visionner la vidéo

UTILISATEURS ET OPPOSANTS S'AFFRONTENT POUR ÉTABLIR LE RAPPORT DE FORCE À LEUR AVANTAGE.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Rendre les élèves capables de conduire et de maîtriser un affrontement collectif.

COMPORTEMENTS ATTENDUS DES ÉLÈVES

utilisateurs :

- lorsque le porteur de balle est touché à 2 mains simultanément entre la taille et les épaules, l'arbitre annonce : « Toucher », « 1 », « 2 » ;
- le porteur de balle touché a 2 secondes pour faire une passe, sans obligation de s'arrêter ;
- le ballon est transmis au-delà des 2 secondes : ballon à l'opposant = coup franc (CF), adversaires à 5 m ;
- le joueur touché n'a plus le droit de jouer le ballon au pied : ballon à l'opposant = CF, adversaires à 5 m.

opposants :

- l'opposant doit toucher le porteur de balle à 2 mains, simultanément entre la taille et les épaules ;
- les opposants ne peuvent pas jouer le ballon dans les mains du porteur de balle ;
- les opposants peuvent récupérer le ballon sur interception ou sur ballon au sol pour contre-attaquer ;
- le toucher + 2" = un plaquage. Le toucheur ne doit plus intervenir avant d'être revenu dans son camp, les soutiens défensifs ne doivent pas interférer avec le jeu tant que le joueur touché n'a pas fait sa passe = CF, adversaires à 5 m ;
- si l'action de toucher l'opposant n'est pas faite à 2 mains simultanément entre la taille et les épaules, le jeu continue. L'arbitre peut annoncer : « Jouez » en cas de litige.

ORGANISATION

- **But** : marquer le plus possible.
- **Temps** : 2 périodes de 10 min.
- **Espace** : 30 m (en-but non compris) x 25 m.
- **Matériel** : ballon classique ou ballon en mousse taille 3.

FAUTE OU JEU DELOYAL

Au coup de sifflet de l'arbitre, le joueur de l'équipe fautive pose immédiatement le ballon au sol afin de rendre celui-ci disponible pour l'équipe adverse. Dans le cas contraire, la sanction est soit un coup franc (CF) à l'endroit de la faute, soit 5 m de plus, soit un remplacement en cas de fautes répétées.

DESCRIPTION

Essai = 5 points. Un joueur touché dans l'en-but peut marquer. Un joueur touché avant l'en-but ne peut pas marquer. Soit il passe le ballon (avant de pénétrer dans l'en-but), soit l'arbitre arrêtera le jeu qui reprendra par un CF à 5 m de la ligne de but (face au point où le joueur est entré dans l'en-but) pour l'équipe qui était en possession du ballon.

REMISE EN JEU	OÙ ?	COMMENT ?
COUP D'ENVOI	Au centre du terrain (possibilité de jouer rapidement)	. CF à 5 m de toute ligne . Adversaires à 5 m
COUP DE RENVOI APRÈS ESSAI	Au centre du terrain par l'équipe qui a concédé l'essai (possibilité de jouer rapidement)	
EN AVANT	À l'endroit de la faute, à 5 m de toute ligne	
SORTIE EN TOUCHE	À l'endroit de la sortie. Si le ballon sort en ballon mort sur jeu au pied, le ballon revient à l'équipe adverse à l'endroit du coup de pied	
TRANSFORMATION DROP/TIR AU BUT	NON	

Consultez le règlement complet sur les fiches règlements écoles de rugby 2024-2025 | Fédération française de rugby (ffr.fr) : https://formation.ffr.fr/article/fiches-reglements-ecole-de-rugby-2024-2025
Retrouvez une vidéo pour arbitrer le toucher + 2 secondes sur Dailymotion : https://www.dailymotion.com/video/x6yeenk

Situation 11
DÉVELOPPER SA MOTRICITÉ ET S'EXPRIMER AVEC SON CORPS

DIFFICULTÉ
AUTONOMIE DES ÉLÈVES

Visionner la vidéo

JEU AU CONTACT

LE PLAQUAGE S'EFFECTUE EN CEINTURANT LE JOUEUR DE LA TAILLE JUSQU'AUX PIEDS.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Rendre les élèves capables de conduire et de maîtriser un affrontement collectif.

COMPORTEMENTS ATTENDUS DES ÉLÈVES

utilisateurs :

- le porteur du ballon ne doit pas engager son buste vers l'avant au moment du contact avec l'adversaire (pas de tête à la même hauteur) : CF, adversaires à 5 m ;
- le porteur de balle plaqué doit immédiatement transmettre son ballon ou libérer celui-ci à plus d'un mètre : CF, adversaires à 5 m ;
- si le ballon est injouable, le ballon à l'opposant : CF, adversaires à 5 m :
- le raffut : une action permise, effectuée par un porteur du ballon pour repousser un adversaire qui tente de plaquer en se servant de la paume de sa main (interdit sur le visage).

opposants :

- l'opposant peut plaquer le porteur de balle, mais il n'a pas le droit de le bloquer par une prise au-dessus de la taille ni de lui arracher le ballon des mains ou des bras ;
- le plaquage est effectué obligatoirement avec les 2 bras. Il doit être impérativement effectué entre la taille et les pieds (attention ! Il est interdit de plonger directement dans les pieds d'un adversaire) : du CF à l'exclusion temporaire avec remplacement du joueur ;
- les opposants peuvent récupérer le ballon une fois qu'il a été libéré, mais ils ne doivent pas le jouer dans les mains du porteur : CF, adversaires à 5 m ;
- les soutiens défensifs doivent arriver par leur camp avant de jouer le ballon.

ORGANISATION

- **But** : marquer le plus possible.
- **Temps** : 2 périodes de 10 min.
- **Espace** : 30 m (en-buts non compris) x 25 m.
- **Matériel** : ballon classique ou ballon en mousse taille 3.

DESCRIPTION

Essai = 5 points. Un joueur plaqué à proximité de la ligne de but peut marquer un essai si son action se fait dans le même mouvement.

FAUTE OU JEU DELOYAL

- Au coup de sifflet de l'arbitre, le joueur de l'équipe fautive pose immédiatement le ballon au sol afin de rendre celui-ci disponible pour l'équipe adverse. Dans le cas contraire, la sanction est soit un coup franc (CF) à l'endroit de la faute, soit 5 m de plus, soit un remplacement en cas de fautes répétées.
- Passage en force : un joueur porteur du ballon ne doit pas percuter volontairement un adversaire arrêté. Sanction : CF.

CONSIGNES D'ARBITRAGE

- Ne pas sanctionner le joueur plaqué dont le ballon a touché le sol et qui fait sa passe immédiatement.
- Sanctionner immédiatement le plaqueur gênant la transmission du ballon : du CF à l'exclusion temporaire avec remplacement du joueur.

REMISE EN JEU	OÙ ?	COMMENT ?
COUP D'ENVOI	Au centre du terrain (possibilité de jouer rapidement)	. CF à 5 m de toute ligne . Adversaires à 5 m
COUP DE RENVOI APRÈS ESSAI	Au centre du terrain par l'équipe qui a concédé l'essai (possibilité de jouer rapidement)	
EN AVANT	À l'endroit de la faute, à 5 m de toute ligne	
SORTIE EN TOUCHE	À l'endroit de la sortie. Si le ballon sort en ballon mort sur jeu au pied, le ballon revient à l'équipe adverse à l'endroit du coup de pied	
TRANSFORMATION DROP/TIR AU BUT	NON	

Consultez le règlement complet sur les fiches règlements écoles de rugby 2024-2025 | Fédération française de rugby (ffr.fr) : https://formation.ffr.fr/article/fiches-reglements-ecole-de-rugby-2024-2025
Retrouvez une vidéo pour arbitrer le jeu au contact sur Dailymotion : https://www.dailymotion.com/video/x86gbsk

09 RASSEMBLEMENT - RENCONTRE

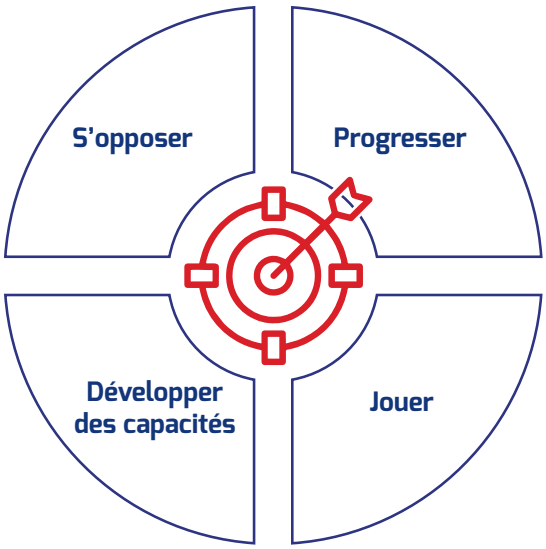
La rencontre sportive intervient après la réalisation d'un cycle de rugby dans l'école.

Ce n'est pas une situation d'apprentissage supplémentaire, mais un réinvestissement des apprentissages. Elle permet de vivre des situations de rugby dans leur globalité.

PRIORITÉ DU JEU SUR L'ENJEU

Les rencontres et les échanges avec d'autres établissements sont recommandés.

Objectifs



Organisation d'une rencontre sur une demi-journée
Préconisations

Nb d'équipes	4
Nb total de rencontres	6
Nb de rencontres par équipe	3
Nb de périodes	2

Durée d'une période	10 min
Pause entre 2 périodes	2 min
Arrêt entre 2 matchs	5 min
Temps total	60 min

Jeu à 5 *vs* 5 (équipes mixtes)

4 équipes au minimum

Temps de jeu maximum par élève = 65 min

Pratique à utiliser : toucher 2" ou jeu au contact

Organisation des rotations

	Terrain 1	Terrain 2
1re rotation	A *vs* B	C *vs* D
2e rotation	A *vs* C	B *vs* D
3e rotation	B *vs* D	A *vs* C

Si plus de 4 équipes :

Nombre d'équipes	5	6
Nb total de rencontres	10	Poules de brassage = 2 poules de 3 Puis poules de niveau = 2 poules de 3
Nb de rencontres par équipe	4	4
Nb de périodes	2	2
Durée d'une période	8 min	8 min
Pause entre 2 périodes	2 min	2 min
Arrêt entre 2 matchs	5 min	5 min
Temps total	64 min	64 min

La rencontre peut être complétée par des ateliers sportifs spécifiques ou citoyens favorisant la réussite et le plaisir pour chaque élève.

Organisation des rotations de quatre équipes avec des rencontres et un atelier :

	Terrain 1	Terrain 2	Terrain 3
1re rotation	A *vs* B		C *vs* D
2e rotation	C *vs* D		A *vs* B
3e rotation	B *vs* C	D *vs* A	
4e rotation	B *vs* D	A *vs* C	

10 PLURIDISCIPLINARITÉ

RUGBY ET MATHÉMATIQUES

Activité 1 : compter au rugby

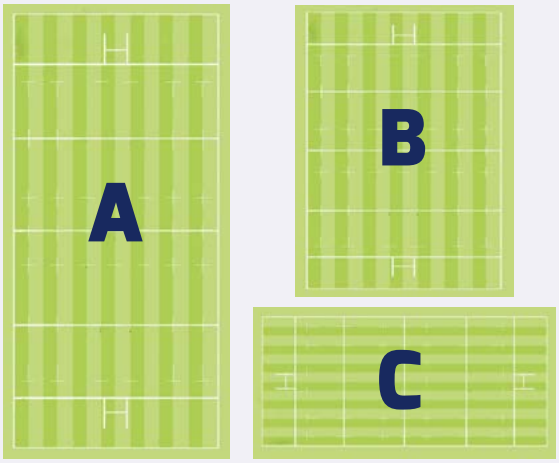
Prévenir les élèves qu'un essai vaut 5 points, une transformation, 2 points. Ensuite, proposer des calculs selon les niveaux (addition pour CP, multiplication pour CE1 et CE2) :

- ⇨ CP : **combien rapportent 2 essais et 2 transformations ?**
- ⇨ CE1 : **une équipe a marqué 5 essais dans le match. Combien a-t-elle marqué de points ?**
- ⇨ CE2 : **une équipe a marqué 3 essais transformés et 2 essais sans transformation. Combien a-t-elle de points ?**

DÉFINITIONS

Essai : action de poser le ballon dans la zone d'en-but. Il s'agit de l'espace qui commence par la ligne au niveau des poteaux.
Transformation : après un essai, un joueur peut tenter de frapper le ballon avec le pied pour l'envoyer entre les poteaux. C'est la transformation, l'action de frapper le ballon.

Devinette



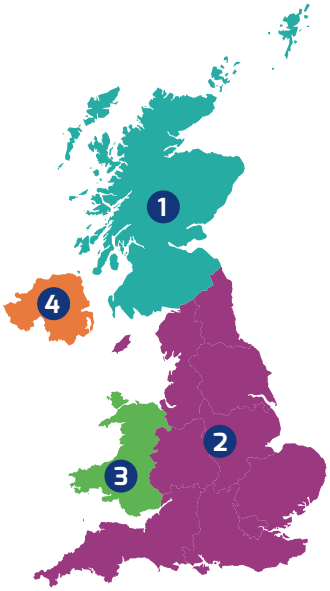
Les élèves doivent utiliser leur double décimètre pour mesurer les terrains A, B et C et trouver quel est celui qui correspond à la définition suivante : je mesure 4 cm de long et 3 cm de large.

RUGBY AU ROYAUME-UNI

Activité 2 : géographie

Découpe les étiquettes et place-les sur la carte du Royaume-Uni.

1 Écosse | 2 Angleterre | 3 Pays de Galles | 4 Irlande du Nord



RUGBY ET LANGUE FRANÇAISE

Activité 3 : découvrir le vocabulaire du rugby

CP : découpe les étiquettes mots. Colle-les dans le texte à trous.
CE1 et CE2 : complète le texte à trous par les mots ci-dessous.

essai | passe | transformation

- Pour réaliser une ....., le joueur doit donner le ballon à un joueur situé au même niveau que lui ou derrière lui.
- Quand un joueur ou une joueuse aplatit le ballon dans la zone d'en-but, il ou elle marque un ..... .
- Après l'essai, le coup de pied entre les poteaux est appelé la ..... .

11 VALEURS DU SPORT
VALEURS DE LA RÉPUBLIQUE

Activité 1 : s'initier aux bienfaits du vivre-ensemble

Temps 1

Lire ces amorces de phrase aux élèves et leur demander de formuler une réponse en accord avec les valeurs du rugby.

À l'école...
« C'est bien de toujours vouloir ..... . »
« Ce qui compte, c'est ..... . »
« Peut-être que ..... est moins important. »
« À l'école, je me sens bien quand ..... . »
« Être ensemble me fait plaisir parce que ..... . »
« Aider les autres est essentiel car ..... . »

Temps 2

L'objectif est de montrer que le sport véhicule les mêmes valeurs que celles du vivre-ensemble. Une fois que les élèves ont identifié des moments importants à l'école, ils doivent regarder s'ils peuvent trouver des ressemblances avec le sport.

Au sport...
- Il faut bien s'entendre pour s'amuser sur le terrain.
- Ce qui compte, ce sont les bonnes relations dans l'équipe.
- Dans l'équipe, je me sens bien quand je suis respecté.
- etc.

Activité 2 : représenter les valeurs du sport

Accompagner les élèves dans la création d'une affiche des valeurs du sport.

Solidarité
Intégrité
Passion
Respect
Discipline

12 HARCÈLEMENT

Activité 1 : sensibiliser au harcèlement avec une BD

Un élève est victime de harcèlement lorsqu'il subit, de façon répétitive, des actes négatifs de la part d'un ou plusieurs élèves. Le comportement d'un élève ou d'un groupe d'élèves est négatif lorsqu'un autre élève est mal parce qu'il est persécuté de manière physique (il est frappé, poussé, pincé, reçoit un coup de pied, est retenu, etc.) ou verbale (menaces, railleries, taquineries, sobriquets, insultes, etc.).

Les actions négatives peuvent également être sans paroles ni contacts physiques, et se manifester par d'autres moyens tels que grimaces, gestes obscènes, ostracisme, refus d'accéder aux souhaits d'autrui, etc.

Temps d'échange

Où le harcèlement peut-il avoir lieu ?
Comment peut-on l'éviter ?

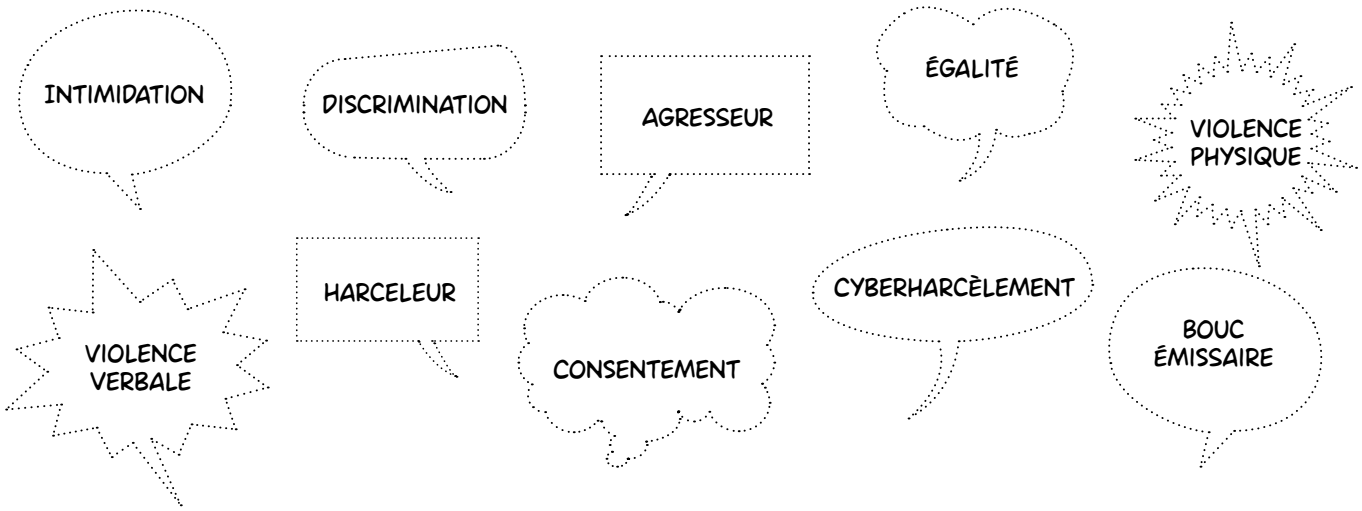
DÉFINITIONS BD

Case : carré ou rectangle dans lequel est dessinée chaque petite scène.
Bulle : partie de la case réservée au texte. Le mot savant est « phylactère ».
Planche : mot utilisé par les dessinateurs et dessinatrices pour désigner une page.
Strip : BD sur une ligne, le plus souvent composée de 3 ou 4 cases.

Activité 2 : réalisation d'une BD sur le harcèlement

Maintenant, c'est au tour des élèves de créer leur propre bande dessinée sur le thème du harcèlement. Pour réaliser leur affiche, ils devront utiliser le même langage.

Un conseil à leur donner : écrire le texte avant de dessiner la bulle.



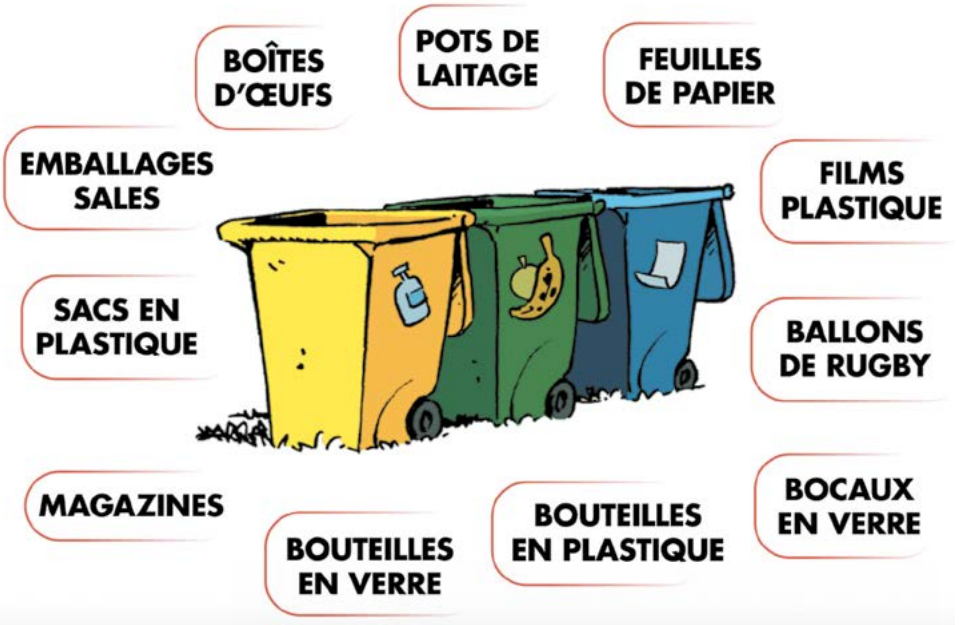
13 DÉVELOPPEMENT DURABLE

Activité : trouver des idées pour orienter les élèves vers le développement durable

Temps 1

Présenter le tri sélectif aux élèves à partir de ce jeu :

Grâce au tri sélectif, certains déchets peuvent être recyclés en les jetant dans la bonne poubelle. **Trouve les intrus et barre ceux qui ne peuvent pas être recyclés avec le tri sélectif.**

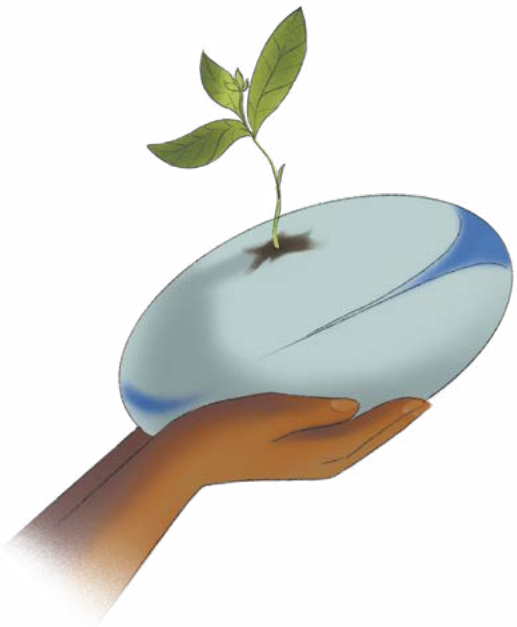


Temps 2

Réfléchir avec les élèves aux applications dans la classe et à l'école en général (poubelles de tri, récupération de feuilles…)

QUELQUES PISTES

- Emporter une gourde à la place d'une bouteille en plastique.
- Éteindre la lumière quand on est le dernier à sortir du vestiaire.
- Ne pas rester longtemps sous la douche.
- Emporter un goûter avec le moins d'emballages possible.
- Bien fermer le robinet d'arrivée d'eau.
- Ramasser et jeter les déchets trouvés dans la classe, dehors, etc.
- Donner à des amis ou des associations les vêtements trop petits et les jeux qui ne sont plus utilisés.
- Venir au stade à pied, à vélo ou à trottinette.



14 CITOYENNETÉ

Activité : être citoyen, c'est participer à des décisions

Lire les propositions suivantes aux élèves.
Quelles sont celles qui sont vraies ou fausses ?

	✓	✗
• Je peux donner mon avis sur le comportement de mes équipiers (en bien ou en mal).	☐	☐
• Je sais dire quand quelque chose me déplaît.	☐	☐
• J'ai le droit de parler plus fort pour être sûr d'avoir raison.	☐	☐
• Je peux me moquer d'une idée que je trouve mauvaise.	☐	☐
• Je dois accepter quand une décision est prise par le groupe, même si je ne l'aime pas.	☐	☐
• J'aime faire de l'humour pour détendre l'atmosphère.	☐	☐
• Je propose de discuter quand j'entrevois un problème.	☐	☐
• Je peux divertir mes coéquipiers quand l'éducateur ou l'éducatrice ou un camarade prend la parole.	☐	☐
• Je peux ignorer la décision du groupe si je me considère comme plus fort(e) que mes coéquipiers ou coéquipières.	☐	☐
• Je peux faire des commentaires dénigrants sur les erreurs de mes coéquipiers pendant le match.	☐	☐
• J'ai le droit d'être en désaccord avec une décision du groupe si j'ai des arguments à avancer.	☐	☐
• J'ai le droit de couper la parole si j'ai quelque chose de très important à dire.	☐	☐

15 COUPS D'ÉCLAT, COUPS DE POUCE ET JOKERS

La Fédération française de rugby (FFR) et ses partenaires scolaires encouragent les **valeurs éducatives** à travers la pratique sportive pour les jeunes, parmi lesquelles on trouve **le respect**.

Par ailleurs, la FFR est consciente du besoin des élèves à disposer d'un cadre sécurisant au sein de leur classe ou de leur équipe sportive, cadre qui participe à la construction identitaire et à l'émancipation de l'enfant ou de l'adolescent.

Pour atteindre le double objectif d'acquisition des valeurs et d'acceptation du cadre de confiance, il est important, en premier lieu, d'inculquer aux jeunes les notions d'**empathie** et de **bienveillance**.

Ce cadre peut s'élaborer grâce aux **défis « coopétitifs » développés par l'USEP**. Ces défis permettent de compenser les disparités de niveau grâce à une évolution des règles en cours de jeu qui laisse à chacun la **possibilité de s'exprimer, de progresser et peut-être de gagner** ! Ils favorisent l'intégration des règles par les élèves et le respect des différences. L'intérêt de la situation d'apprentissage est maintenu en rééquilibrant au besoin le rapport de force entre les deux équipes et en permettant à chaque élève d'y participer pleinement, quelles que soient leurs compétences momentanées.

Cette modification temporaire des règles permet à l'enseignant de maîtriser l'équité sportive puisque les moins experts peuvent ainsi progresser grâce à ce soutien et les plus expert le font avec une contrainte supplémentaire.

L'intégration de ces outils pédagogiques lors de l'apprentissage du rugby favorise non seulement l'acquisition de compétences sportives, mais aussi celle de valeurs sociales essentielles, contribuant ainsi à former des personnes respectueuses, solidaires, bienveillantes et empathiques.

Comme dans un jeu de société, des cartes baptisées **« coup d'éclat »**, **« coup de pouce »** (*cf.* USEP) et **« joker »** sont mises à la disposition des deux équipes.

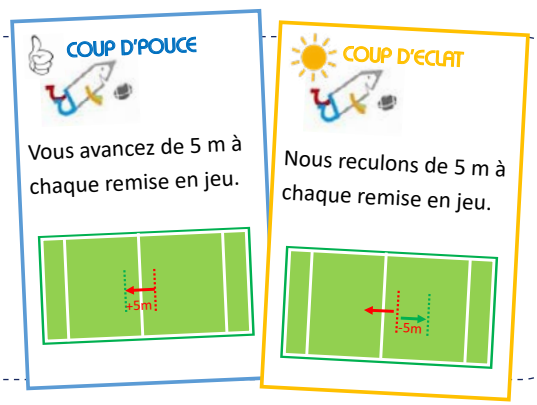
- **Les cartes « coup d'éclat »** sont utilisables pour l'équipe qui domine afin de rendre la confrontation plus difficile pour elle en élevant le niveau d'exigence de sa réussite.

- **Les cartes « coup de pouce »** permettent à l'équipe dominée de marquer plus facilement et de rééquilibrer la situation. Le principe étant de maintenir l'enjeu (l'incertitude du résultat) et la motivation collective et individuelle tout au long de la situation d'apprentissage. Comme pour l'arbitrage, l'utilisation de cet outil pédagogique se fait dès la première séance et tout au long du cycle d'apprentissage pour que les enfants s'approprient les cartes « coup de pouce » et « coup d'éclat ».

- **Les cartes « joker »** donnent également de super-pouvoirs à des élèves pour construire collectivement leur projet d'équipe.

EXEMPLES DE CARTES

- L'élève désigné comme « joker » voit son essai marqué compter double.
- 1 élève supplémentaire peut être sur le terrain pendant 2'.
- Son en-but est réduit en largeur pour rendre plus difficile l'essai adverse.
- Permet de désigner un élève adverse qui ne pourra plus marquer.



16 LEXIQUE

Alignement : désigne l'ensemble des joueurs des deux équipes qui participent à une touche.

Arrières : terme qui désigne les joueurs et joueuses qui évoluent aux postes de trois-quarts, traditionnellement les postes 9 à 15.

Avants : terme pour les joueurs et joueuses qui forment la mêlée allant des numéros 1 à 8 : les deux piliers et le talonneur en première ligne (numéros 1, 2 et 3), les deux deuxièmes lignes (numéros 4 et 5), les deux troisièmes lignes ailes (numéros 6 et 7) et le troisième ligne centre (numéro 8).

Ballon mort : le ballon est hors du jeu. Cette situation se produit lorsque le ballon est sorti de l'aire de jeu et est resté là, ou lorsque l'arbitre a sifflé pour un arrêt de jeu, ou lorsqu'un coup de pied de transformation a été donné.

Botter : taper dans le ballon au pied. Le joueur qui est chargé de donner le coup de pied s'appelle le « botteur ».

Bras cassé : caractérise le geste exécuté par l'arbitre pour signaler un coup franc.

Charnière : désigne le demi de mêlée, le numéro 9, et le demi d'ouverture, le numéro 10. Elle fait le lien entre les avants et les arrières.

Combinaison : enchaînement d'actions précises répété à l'entraînement et annoncé pendant les matchs prioritairement à partir des touches et des mêlées.

Couloir : intervalle qui sépare les deux lignes de joueurs lors d'une touche.

Coup d'envoi : coup de pied qui marque le début d'un match ou de la seconde mi-temps.

Coup de pied franc : coup de pied accordé à l'équipe non fautive pour une faute adverse.

Débordement : action de l'attaquant qui consiste à déborder la défense ou le défenseur en le contournant par l'extérieur.

Décalage : situation de surnombre de l'équipe en possession du ballon qui place un joueur en bout de ligne hors de portée de la défense.

En-avant : faute réalisée lorsque l'attaquant lâche le ballon vers l'avant ou que le passeur l'envoie vers la ligne de but adverse et non en arrière comme prévu par le règlement.

Essai : action consistant à aplatir le ballon dans l'en-but adverse. L'essai vaut aujourd'hui 5 points.

Essai de pénalité : essai accordé par l'arbitre à l'équipe attaquante en cas de faute grave de l'équipe qui défend dans ses 22 m. L'essai de pénalité rapporte d'office 7 points sans passer par la transformation.

Grand chelem : terme utilisé pour désigner un vainqueur du Tournoi des Six Nations ayant remporté tous ses matchs.

Hors-jeu : un joueur ou une joueuse se situe hors jeu quand il ou elle se trouve devant un coéquipier ou une coéquipière portant le ballon ou qui vient de jouer le ballon.

Maul : ballon porté par un groupement de joueurs debout, aussi appelé « cocotte ».

Pack : ensemble des 8 avants allant des numéros 1 à 8.

Plaquage : geste technique défensif qui consiste à arrêter l'attaquant en le faisant tomber.

Profondeur : recul que prennent les joueurs ou les joueuses qui attaquent pour pouvoir prendre de la vitesse et faire des passes en arrière comme le jeu l'exige.

Ruck : phase de jeu dans laquelle un ou plusieurs joueurs de chaque équipe debout sur leurs pieds, physiquement au contact, luttent pour le gain du ballon au sol.

Tournoi des Six Nations : compétition annuelle où se confrontent l'Angleterre, l'Écosse, l'Irlande, l'Italie, la France et le pays de Galles. Le Tournoi est organisé pour 3 catégories : les hommes, les hommes de moins de 20 ans et les femmes.

Transformation : coup de pied faisant suite à un essai et permettant de marquer 2 points supplémentaires si le ballon passe entre les poteaux.

World Rugby : organisation internationale qui gère le rugby à XV et le rugby à 7. Fondée en 1886, elle définit notamment les règles du jeu et organise les principaux tournois comme la Coupe du monde.

Ont participé à ce livret : Yann Grolleau (direction des opérations spéciales), Tuong-An Huynh, Penda Traoré (cheffes de projet), Maxime Boussion, Julien Trehard, Guillaume Commeat (comité de rédaction FFR), Cindy Pradat, Laëtitia Bailleux (conception graphique), Anaïs Chevret (illustrations).
Contact : rugbyscolaire@ffr.fr - www.ffr.fr