

Et si on jouait au rugby à l'école ?

Les activités pratiquées dans le cadre de l'EPS à l'école constituent autant de moyens pour permettre l'acquisition des compétences disciplinaires et transversales définies dans les programmes. Par sa spécificité, le rugby y contribue pleinement.

Depuis les années 70, suite aux travaux de René Deleplace, Pierre Conquet et Jean Devaluez sur les fondamentaux du rugby et l'adaptation au milieu scolaire, un partenariat très fort s'est institué entre le comité de rugby de l'Isère, l'USEP et l'Inspection académique. Nous avons plus de 14 000 élèves (environ 12%) qui pratiquent cette activité dans le cadre scolaire. Pour aider à la mise en place, nous avons impulsé des actions, créé des outils, notamment un livre « Et si on jouait au rugby à l'école » paru en 2001, que nous venons de compléter par la production d'un CD Rom illustrant notre démarche. Il ressort de notre expérience une appréhension de la part de certains enseignants pour démarrer l'activité par rapport à l'image du rugby véhiculée par la télévision. Pourtant l'entrée dans l'activité est bien différente. Nous proposons une démarche facilitante, rassurante à la fois pour les élèves et les enseignants. Cette démarche d'approche est identique dans les écoles de rugby, c'est ce que nous avons appelé l'étape 1 ; il nous semble fondamental de ne pas négliger cette étape, elle conditionne la participation de tous.

I Pourquoi introduire le rugby à l'école ?

Le rugby par ses règles (droits et devoirs) notamment par la possibilité de « charger le porteur du ballon » va créer le « combat collectif » ce qui lui confère une spécificité. Cette spécificité va nous permettre de travailler des capacités et attitudes du socle commun de connaissances et de compétences qui sont en lien avec les valeurs que véhicule le rugby, quelques exemples :

- **Le respect des autres** : loyauté (respect de ses adversaires, des règles) et respect d'autrui (vis à vis de mes partenaires)
- **Développer sa persévérance** : courage
- **S'engager et prendre des risques en conséquence** : détermination
- **Prendre des décisions, avoir une bonne maîtrise de son corps** : responsabilité
- **Conscience que nul ne peut exister sans autrui** : entraide

II La démarche choisie

Il faut résoudre l'antinomie qui vient tout d'abord à l'esprit entre « jouer à se battre ». Il faut prendre du plaisir à combattre et à lutter en respectant les règles.

L'affrontement corporel est le premier problème à résoudre. Il place les joueurs (porteur du ballon et opposant) dans une situation d'épreuve qui fait émerger le problème de la gestion du couple risque / sécurité.

Plusieurs leviers vont nous permettre d'établir un climat favorable d'apprentissage, de résoudre les problèmes affectifs :

↳ Le matériel :

Le choix d'un bon terrain (souple et herbeux), une météo favorable. Ce choix influe sur l'affectivité des enfants.

Pour les premières séances l'utilisation d'un médecine-ball permet de ralentir des courses (la lenteur augmente les phases de lutte, la saisie du joueur est plus aisée), le ballon est porté (pas de passe loin). L'utilisation de cet « outil » va accentuer le jeu en grappe et limiter les contacts « brusques » ce qui est rassurant à la fois pour l'enseignant et l'élève. Dès que le problème affectif sera résolu, on évoluera le plus vite possible vers le ballon ovale.

↳ La construction des règles avec les élèves :

En partant de la règle d'or [ne pas faire mal, ne pas se laisser faire mal, ne pas se faire mal] pour amener les 4 règles fondamentales

- **La marque**

Toucher (aplatir le ballon dans l'en-but avec une ou deux mains)

- **Les droits et devoirs des joueurs**

Ce qui est autorisé : courir avec le ballon, le passer, le garder, le botter... Intervenir sur le porteur du ballon (droit de charge) : saisir, ceinturer, mettre au sol...

Ce qui est interdit : les actions dangereuses ou déloyales : placage au cou, croc en jambe, agression verbale...

- **Le jeu au sol** : pour pouvoir jouer (lutter, jouer le ballon), il faut être debout sur ses deux pieds

- **Le hors jeu (l'en avant)** : seuls les partenaires placés derrière le porteur du ballon peuvent jouer

↳ Les contenus

L'utilisation de jeux progressifs : en partant de jeux sans contact, en passant par des luttes au sol sans déplacement, par deux, puis en groupe, pour arriver à une lutte en mouvement avec chute.

L'approche par le jeu (et non par la technique ou les schémas tactiques à reproduire) permet aux élèves de s'engager, de déployer une activité d'adaptation en recherchant eux-mêmes les solutions pour résoudre les problèmes rencontrés. Elle correspond à un processus de construction des connaissances dont chaque étape contient des apprentissages spécifiques qui préparent les acquisitions futures. On peut définir 3 étapes :

Étape 1

Libérer les élèves de l'appréhension du contact et s'approprier les règles et les principes fondamentaux :

- je connais les règles fondamentales (la marque, la règle d'or de la lutte, le jeu au sol, le hors-jeu) ;
- je prends plaisir à lutter, à combattre en respectant les règles ;
- j'avance individuellement et collectivement en utilisation.

Étape 2

Motiver la recherche par les élèves d'une coopération pour atteindre la marque et pour s'opposer à l'adversaire :

- je coopère par le relais, en tant que porteur de balle ou en soutien ;
- je m'oppose en respectant les règles.

Étape 3

Optimiser le choix et la mise en œuvre par les élèves de solutions collectives tant en utilisation qu'en opposition :

- je fais des choix dans les formes de jeu utilisées en tant que porteur ou soutien au porteur ;
- je m'oppose en équipe.

III Le rôle de l'enseignant

Son attitude est déterminante dans la démarche de construction de la sécurité. Il doit laisser vivre les situations d'affrontement et de lutte, tout en les régulant (rappeler la règle, dédramatiser le contact ou la chute, interpeller un fautif, aider un enfant qui tarde à se relever...).

Il arrête le jeu s'il estime qu'il existe un réel danger pour les enfants, ce qui nécessite sa présence le plus près possible des actions de lutte. Ses interventions encourageront les initiatives et valoriseront les conduites prometteuses (s'engager physiquement en sécurité pour soi et pour les autres). Il privilégie les lancements de jeu à partir du mouvement (par une passe rapprochée, en limitant la distance entre les opposants) plutôt qu'à partir de phases statiques (mêlées, touches) pour réduire les dangers et motiver l'accès à la marque.

IV Des situations pour illustrer

Comme pratique scolaire, le rugby doit être adapté aux exigences du système éducatif (acquisition de compétences, polyvalence des apprentissages), à ses contraintes (conditions matérielles, temps limité...) et aux possibilités des élèves (hétérogénéité, mixité), tout en étant fidèle à la forme sportive.

Nous présentons des situations qui se réfèrent à des débutants pour une entrée dans l'activité, on est dans l'étape 1. La première étape de l'apprentissage permet aux élèves de se libérer de l'appréhension du contact et de s'approprier les principes fondamentaux : la règle d'or de la lutte, la marque, le jeu au sol, le hors-jeu.

Dans chaque séance, nous retrouverons trois catégories de situations. La proportion entre elles évolue dans le module en fonction de la progression des élèves. Les situations d'appels seront plus présentes dans la séance en début de cycle afin de résoudre rapidement les éventuels problèmes affectifs (prendre du plaisir à combattre, à lutter, en respectant la règle du jeu). Elles laisseront progressivement la place aux situations d'apprentissages, et seront relayées à un rôle d'échauffement ou de rappel. La situation de référence sera la même tout au long du module, elle servira à quantifier les évolutions des comportements et les progrès réalisés.

Situations d'appel

Elles permettent de dédramatiser l'activité et de construire la règle d'or. On introduit des situations avec manipulation de balle, puis de course et enfin de lutte. Puis on associera deux composantes puis trois pour complexifier les situations d'appel. Un tableau de synthèse est proposé dans le document « Et si on jouait au rugby à l'école ? » page 32.

Un exemple : Le méli-mélo

Buts : courir et passer.

Dispositif : terrain de 10x10 m ; une quinzaine de ballons.

Consigne initiale : tous les joueurs trottaient en se mélangeant, ceux en possession d'un ballon font une passe au joueur qu'ils croisent (sans distinction d'équipe), sans se toucher.

Evolutions : se regarder dans les yeux au moment de la passe, puis regarder le ballon, tendre les bras et ouvrir les mains pour recevoir le ballon, le transmettre à hauteur des hanches, etc...

Variables :

- Réduire ou augmenter l'espace et/ou le nombre de ballons.
- Choisir le destinataire de la passe (équipier, adversaire).

Les évolutions possibles

Pour améliorer la maîtrise du ballon

- Faire tourner le ballon autour de la taille et le donner à un partenaire : aucun ballon ne doit tomber au sol, considérer la passe comme un « cadeau » au partenaire.
- Poser le ballon au sol, celui qui est derrière le ramasse et le pose à son tour : être attentif, ramasser le ballon à 2 mains.
- Jeter le ballon en l'air, le rattraper (les 2 bras forment un panier), puis le passer : maîtriser le lancer (hauteur, verticale), bloquer le ballon contre la poitrine à la réception.

Pour faire évoluer les déplacements

- Au signal, se placer le plus vite possible derrière la ligne annoncée : prendre connaissance des différents tracés du terrain.
- Varier les déplacements (accroupi, rampé) : accepter le contact avec le sol.

Pour prendre du plaisir à lutter

- Venir prendre le ballon dans les bras du joueur que l'on croise : ne plus avoir d'appréhension à entrer en contact.
- Au signal, les bleus ceinturent les verts à 2 bras : un joueur ceinturé ne peut plus bouger.

Situations d'apprentissage

Elles permettent de connaître les problèmes fondamentaux du jeu et de trouver des réponses adaptées. L'élève doit apprendre à avancer seul ou collectivement et mettre en place une coopération dans la lutte collective et plus tard, par le relais. Les situations proposées évoluent en fonction de l'étape d'apprentissage.

Etape 1 : Je connais les règles fondamentales (Comment marquer ? La règle d'or de la lutte. Le jeu au sol et le hors jeu.) Je prends du plaisir à lutter à combattre en respectant les règles. J'empêche d'avancer seul ou collectivement. J'avance individuellement et collectivement vers la cible.

Un exemple : pour évoluer du jeu des zones vers le jeu du relais

Le jeu des zones

But du jeu : faire progresser le ballon (franchir 1 zone apporte 1 pt, poser le ballon dans l'en-but adverse, 10 pts).

Règles d'action à construire :

Questions à poser aux élèves :

- Quelle est la règle la plus importante ?
- Où doit-on aller marquer ?
- Comment fait-on, ensemble, pour avancer ?

Il faut valoriser les réussites pour passer de l'action individuelle au jeu collectif.

- *Porteur du ballon*, j'avance dans les espaces libres pour franchir les zones ; près de l'adversaire, je m'organise pour continuer à faire avancer mon équipe en passant à un partenaire proche ; si je suis au sol, je lâche le ballon en direction de mes coéquipiers.
- *Non-porteur*, je me place près du porteur pour recevoir le ballon, pousser ou protéger (jambes fléchies, dos placé, tête relevée).
- *Opposant direct*, je me place face au porteur pour empêcher le franchissement des zones ; je me baisse en regardant la taille, je ceinture, je serre les jambes pour aller au sol avec le porteur.
- *Opposant en soutien*, je me déplace pour être face aux futurs porteurs de ballon ; sur les blocages, je pousse (tête placée).

Dispositif : 6 à 8 joueurs par équipe ; 1 terrain (15x25 m env., avec des plots et tracés matérialisant des zones de 5 m de large env. et 2 en-buts) ; 1 ballon ; des séquences de jeu de 2 à 3 min. Une 3e équipe arbitre.

Critère de réussite : l'investissement global et le peu de fautes observées (avancée dans les espaces libres et marque).

Comportements observés et remédiations :

- Des joueurs contournent vers l'arrière ou les touches : réduire l'espace sur la largeur, valoriser l'avancée par un score plus important.
- Certains se placent en avant du porteur de balle : donner 2 pts aux adversaires par hors-jeu.
- D'autres ne s'opposent pas efficacement : proposer des exercices de renforcement du plaquage.

Le jeu des relais

But du jeu : marquer plus d'essais que l'équipe adverse (1 relais=2 pts, 1 plaquage= 2 pts, 1 essai=10 pts).

Règles d'action à construire :

- *Porteur*, j'avance avec le ballon ; dans les espaces libres, je m'organise (tête, dos, bassin) pour aider mon équipe à avancer ; au sol, je lâche le ballon vers mes partenaires.
- *Non-porteur*, je me place près du porteur afin de recevoir le ballon, pousser ou protéger.
- *Opposant direct*, je me place face au porteur en avançant pour l'amener au sol ou en touche.

Dispositif : même dispositif (sans les zones) ; l'enseignant donne le ballon en avançant, à un joueur démarqué.

Critère de réussite : les passes sont destinées à un partenaire lancé, le soutien cherche les espaces libres, les blocages sont brefs.

Comportements observés et remédiations :


- Des joueurs n'avancent pas avec le ballon : revenir au jeu des zones.

- Les blocages sont très nombreux, le contact prédomine : compter les relais réalisés avant le blocage.
- L'équipe en attaque avance trop facilement : rendre le lancement plus difficile (en équilibre, en recul, etc...).

La situation de référence

Situation de jeu global avec les règles construites au cours des séances successives, elle est l'occasion de prélever différents indices pour évaluer les acquisitions et adapter sa progression.

On regardera les comportements individuels selon les rôles :

De l'appréhension vers le plaisir de lutter, l'avancée et la coopération.		
		
	Comportement observable	Comportement attendu
Le porteur.	Reculé ou contourne et/ou joue seul. Il se débarrasse de la balle ou la perd au contact.	Avance vers la surface de marque adverse. S'engage au contact.
Le non porteur.	Ils sont éloignés du porteur ou de l'action.	Suit le mouvement du ballon et aide le porteur bloqué en le poussant.
L'opposant direct.	Il suit le porteur, le touche ou l'accroche par le maillot.	Il se place en face du porteur du ballon et le ceinture pour le bloquer.
Les opposants indirects.	Ils restent éloignés de l'action.	Les joueurs engagent la face et les épaules dans les regroupements.
Le joueur.	Le joueur ne contrôle pas son niveau d'engagement. Il commet des actions dangereuses et/ou conteste les décisions de l'arbitre.	Les joueurs poursuivent l'action après une chute ou un contact. Les joueurs ne font plus de fautes sur les règles fondamentales.

On observera de façon plus collective :

- Les scores : évaluer le rapport d'opposition, les écarts, l'acceptation du résultat, etc.
- La participation : repérer qui marque, avance, lutte, refuse le contact, etc.
- Le respect des règles : apprécier le respect, la compréhension, etc.
- Les réactions émotives : identifier les réactions positives et négatives aux situations vécues.