

# 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'appropriier 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.