

Enseigner le rugby : un jeu d'enfant ?

Yann Troalen enseigne au collège du Parc à Sucy en Brie(77). Dans son établissement le rugby est programmé en 6^e et en 5^e sur des cycles de 10 séances minimum. S'appuyant sur la diversité des rugbys, il a choisi de faire entrer ses petits élèves dans l'activité, filles comme garçons, par une voie singulière : l'ultimate-rugby. Donc au début pas le moindre contact ni de combat au corps à corps ! Il n'a pas peur d'aller à l'encontre des représentations habituelles.¹

Les élèves construisent le règlement

Afin de permettre aux élèves (classe mixte de 6^e, 28 élèves) de s'approprier le règlement et d'en comprendre la logique, on le construira avec eux. Il est parfois difficile de comprendre pourquoi les passes se font vers l'arrière lorsque la règle est juste imposée. Et a-t-on le droit de jouer au pied au rugby ? Les élèves comprennent ainsi que les règles ne sont pas une somme d'interdits qui les limitent, mais des droits qui évoluent en fonction de l'acquisition d'habiletés pour garantir l'égalité des chances. Cette approche Deleplacienne du rugby est très simple à mettre en place et à faire évoluer.

L'entrée dans le rugby par... l'ultimate (séance 1)

Il existe plusieurs modes d'entrée en fonction du public, de l'enseignant et de sa vision de l'APSA. Des enseignants spécialistes entrent par le contact. Avec mon public, ce n'est pas possible. Je rentre donc en cassant les représentations des enfants (et des parents) : Chabal, percussive, puissance physique, le plus fort gagne, on va se faire mal,... C'est cela qui amène parfois des parents à dispenser leurs enfants de la pratique du rugby !

L'ultimate rugby : aucun contact, défense sur la balle

L'ultimate-rugby permet d'entrer dans l'activité en complète contradiction avec toutes ces représentations d'un rugby violent. Il n'y a aucun contact, ce qui rassure certains élèves qui peuvent s'engager pleinement dans l'activité, et cela tempère certains autres, les obligeant à regarder où sont leurs partenaires. Mais avec des débutants, cette règle permet surtout d'avoir du temps. Du temps pour regarder, pour s'informer, pour décider. Les élèves doivent s'organiser collectivement pour avancer, se démarquer pour marquer.

Les règles :

Situation de jeu en 7X7 ou 8X8.

- La marque : poser la balle dans l'embut adverse.
- Quand j'ai la balle, je n'ai pas le droit d'avancer. Je peux passer à la main, au pied pour amener la balle dans l'embut.
- La défense n'intervient que sur le ballon (interception de la balle en l'air ou au sol).

Conséquences : cela permet au PdB de prendre des informations et d'avoir du temps pour décider. Cela oblige les non PdB à proposer des solutions.

Mini tournoi

- 4 équipes de 7 joueurs.
- 2 terrains de 25mX35m.
- Des matches de 6min.

Les équipes sont homogènes entre elles, mixtes (pas de souci en 6^e), faites par l'enseignant.

Des incidents de jeu à réguler

Les temps de pause permettent de questionner les élèves sur les problèmes rencontrés (c'est facile, on peut anticiper, ce sont toujours les mêmes problèmes). Cela conduit soit à faire évoluer les règles, soit à les faire réfléchir sur les solutions à mettre en œuvre.

Quelques incidents de jeu qui amènent de nouvelles règles :

Le ballon est au sol. Un joueur veut le ramasser, un autre



shoote dedans. C'est dangereux pour celui qui met ses mains.

Nouvelle règle: *Priorité à celui qui joue avec les mains. Si un joueur joue avec les mains, l'autre aussi. On revient sur l'égalité des chances.*

«Mais c'est nul, on ne peut pas courir avec le ballon!».

La remarque est justifiée: il y a des espaces libres.

Nouvelle règle: *On donne le droit au PdB de courir mais quand il s'arrête, il ne peut pas repartir.*

Le rugby à toucher (séances 1, 2)

Si on donne un nouveau droit à l'attaque, il faut faire de même avec la défense: donc *le défenseur a le droit de toucher le PdB lorsqu'il court (à 2 mains)*. Le PdB touché en mouvement donne le ballon à l'adversaire.

On voit alors apparaître des courses, les élèves cherchent des espaces libres. Le jeu est beaucoup plus dynamique, il y a plus de mouvement tout en laissant aux joueurs du temps pour prendre l'information. Le PdB peut courir, s'arrêter et regarder puisque le défenseur ne peut le toucher qu'en mouvement.

Il y a beaucoup de ballons au sol: ils aiment jouer au pied, les passes sont maladroites, le ballon tombe et rebondit de manière aléatoire. Les élèves plongent pour l'attraper et cela pose un problème de sécurité.

Nouvelle règle: *pour jouer le ballon, le joueur doit être debout sur ses 2 pieds.*

Des incidents qui amènent à réfléchir sur les choix

Les élèves shootent beaucoup. Quel avantage, quel inconvénient?

«Ça va plus loin», «mais ce n'est pas précis» et la défense a plus de chance d'intercepter le ballon. Donc parfois le jeu à la main est préférable. L'important, c'est de faire le bon choix! Du jeu au pied, mais pas toujours!

Un élève a la balle et est tellement dans l'affect qu'il garde le ballon trop longtemps. Les défenseurs sont nombreux autour de lui. Il est enfermé, il n'a plus de solution. Il faut faire comprendre aux élèves qu'ils doivent se décentrer des défenseurs et regarder plus vite où sont les partenaires et les espaces libres.

À ce niveau il est possible de donner un nouveau droit aux attaquants: *ceinturer le défenseur qui gêne le PdB pour l'éloigner* (on arrive à un contact volontaire et sans vitesse).

Le jeu s'aère énormément, il est plus rapide et moins saccadé. Les meilleurs ne s'arrêtent plus pour faire la passe, cherchent les espaces libres et prennent l'information en courant.

Comme les moins rapides peuvent prendre du temps pour voir où sont leurs partenaires, les passes sont plus précises, les partenaires attrapent mieux la balle. Tous les élèves sont concernés.

Il y a maintenant beaucoup d'essais (l'équipe qui encaisse un essai prend le ballon et repart tout de suite).

Ça va donc très vite, ça devient difficile pour les défenseurs d'autant plus que le terrain est large.

Il faut rééquilibrer!

Les élèves se rendent compte que c'est très difficile pour les défenseurs. Il faut rééquilibrer les chances.

Le PdB qui décide de courir ne peut plus s'arrêter pour ne pas se faire toucher.

Les droits des joueurs influencent le jeu et vice versa

Les problèmes, les incidents amènent à poser des questions et faire évoluer les règles qui à leur tour influencent le jeu.

Les passes sont moins précises, les défenseurs récupèrent plus de balles. Il devient nécessaire pour le PdB de

prendre des informations sur ses partenaires et les espaces libres. Il faut un nouveau droit pour l'attaquant: *s'il est touché, il peut continuer de courir.*

«Donc ça sert à rien de le toucher!» «Alors, comment l'arrêter?»

Le défenseur a le droit de ceinturer le PdB pour l'arrêter.

Le rugby à ceinturer (séances 3, 4)

Conséquence sur le jeu: les PdB prennent de la vitesse pour ne pas être ceinturés, mettent le ballon sous leur bras et repoussent le défenseur avec le bras libre (le raffut). Les défenseurs ont de plus en plus de mal à ceinturer, la main de l'attaquant peut être dangereuse. Si le PdB peut repousser, il n'y a plus d'égalité des chances.

Nouvelle règle: *le PdB doit avoir les 2 mains sur le ballon.*

Il peut toujours faire une passe ou jouer au pied.

On commence aussi à voir des feintes de passe et les plus rapides sont difficiles à arrêter.

«Alors comment faire?» C'est la vitesse qui pose problème. «Il faut le ceinturer avant qu'il aille trop vite!» Les défenseurs se mettent sur les non PdB pour anticiper: ils sont déjà placés pour ceinturer le nouveau PdB s'il se met à courir. Il est toujours interdit de ceinturer le PdB s'il n'a pas commencé à courir. Cela permet à ceux qui ne veulent pas être ceinturés de s'arrêter et de rester dans le jeu.

À cette étape, il est important de sensibiliser les élèves sur le contact et l'engagement physique qui doit être maîtrisé et adapté à l'adversaire, le but n'étant pas de faire mal... Il est conseillé de réduire la largeur du terrain afin de limiter au maximum la prise de vitesse du PdB.

Les défenseurs ceinturent vite les attaquants, ils ne les laissent plus prendre de la vitesse, il y a moins d'espaces avec la *diminution de la largeur*.

C'est le moment d'introduire un nouveau droit pour les attaquants.

On donne le droit au PdB de conserver le ballon après être ceinturé, pendant 3 secondes.

Donc le PdB devait passer avant le contact (ceinturation), maintenant il peut aussi passer après contact.

Mais se pose un nouveau problème: les défenseurs s'organisent pour ceinturer et bloquer en même temps le ballon. L'attaquant ne peut donc plus faire de passe. C'est pourquoi l'attaquant lève le ballon ou se tourne pour libérer plus facilement son ballon vers ses partenaires. Donc si le ballon est bloqué, c'est de la faute de l'attaquant. Il doit trouver une solution.

Les défenseurs ont à ce niveau la défense sur le ballon, sur l'homme et sur le ballon dans les mains de l'attaquant. Les défenseurs peuvent même arracher le ballon des mains du PdB.

Un jeu de mouvement total

Cela amène des petites phases de combat, mais comme le PdB dispose de 3 secondes quand il est bloqué, il y a plus de sécurité: il y a peu de phases statiques, peu de regroupements.

Les élèves arbitrent: ils comptent «1,2,3». Si à «3» l'attaquant n'a pas libéré le ballon les défenseurs le récupèrent.

Quelques incidents font évoluer et préciser les règles

Certains élèves ont du mal à analyser le jeu. Il faut donc sensibiliser leurs partenaires pour les aider. On a toujours le droit d'enlever les joueurs qui gênent le PdB en les ceinturant pour lui permettre de faire sa passe tranquillement ou lui libérer les bras.

Ces petites phases de regroupement sont intéressantes car elles libèrent des espaces.



Le noyau central du règlement (séance 4/séance 5)

On a donc un jeu de contact réglementé, maîtrisé. Mais rapidement l'attaque reprend le dessus. Rappelons que la prise d'information est facilitée puisque *les passes vers l'avant* sont toujours possibles. Les attaquants ont à ce stade beaucoup de droits!

Il est temps de proposer un nouveau droit pour les défenseurs: on imagine une ligne parallèle à la ligne d'embut qui passe par le ballon (et qui se déplace avec le ballon). Les partenaires du PdB doivent de trouver en arrière de cette ligne pour jouer la balle. À partir de ce moment, les passes en avant sont interdites.

C'est le noyau central du règlement, c'est la ligne de hors jeu. Cette ligne est matérialisée par un arbitre, bras tendu vers le ballon et n'existe que pour les attaquants.

Du « vrai » rugby

Le jeu pratiqué par les élèves ressemble alors au « vrai rugby » avec des passes en arrière, un contact maîtrisé et réglementé, la ligne de hors jeu.

Il y a toujours du jeu au pied, mais le risque que les défenseurs récupèrent le ballon est plus grand. C'est pourquoi, on voit maintenant des défenseurs qui restent en retrait en cas de jeu au pied. Et cela crée plus d'espaces libres.

Il y a beaucoup de pertes de balle quand le PdB est

ceinturé car les choix sont plus limités. Les défenseurs commencent à empêcher le PdB de libérer sa balle en moins de 3s.

C'est pourquoi il devient nécessaire que le PdB, avant d'être ceinturé, se retourne vers son camp de telle sorte qu'un partenaire vienne lui prendre le ballon ou recevoir le ballon après une passe.

Quand il y a faute, la remise en jeu doit évoluer: les attaquants doivent être maintenant derrière la ligne de hors jeu. Les défenseurs peuvent aller, eux, partout.

La lutte debout, le passage au sol (séance 5/séance 6)

On va rapidement donner le droit au PdB de garder le ballon plus de 3s quand il est ceinturé, donc lui donner du temps. Avec la vitesse et la maîtrise des ceinturages il va arriver que le PdB soit mis au sol: « est-ce qu'on a le droit de faire tomber le PdB? ». Ce droit peut être donné rapidement au défenseur quand le PdB a le droit de garder la balle debout afin de l'obliger à lâcher le ballon (on doit être sur ses 2 pieds pour jouer).

Pour garantir l'égalité des chances et pour les raisons de sécurité, on demandera au « plaqueur » d'accompagner le PdB au sol. On évitera de parler de « placage » mais plutôt de « ceinturage-amené au sol », placage étant porteur de nombreuses représentations...

D'une forme de rugby sans contact, où la défense se fait exclusivement sur la balle, on arrive en quelques séances à un rugby « type UNSS ». Notons que seul un volume de pratique suffisant (10 séances de 2h) permettra aux élèves d'acquérir une technique gestuelle et de s'approprier le règlement. En 6^e « l'en-avant » n'est sanctionné que s'il est volontaire ou se produit dans l'embut. En revanche une attention particulière doit être portée sur la sécurité: ceinturages hauts, raffuts, projections,...

Il sera nécessaire de proposer des situations à effectifs réduits (2 contre 2, 3 contre 2,...) en fonction de l'évolution du règlement. Moins d'informations à traiter, plus de passages et des temps d'observation.

Libre à chacun de faire évoluer le règlement en fonction des acquisitions des élèves, des conditions (difficile d'amener au sol sur un terrain en stabilisé), des objectifs visés, car en réalité il n'existe pas un mais plusieurs rugby dans le monde (à XV, à 7, flag rugby, beach rugby, à toucher,...).

Ces pratiques variées et les différents modes d'entrées (ici nous n'avons vu qu'un exemple) en font une activité qui devient vite incontournable quant aux acquisitions techniques et tactiques qu'elle permet. Enseigner le rugby est aussi simple que d'y jouer... il suffit de respecter quelques règles essentielles! ♦

(1) Sur le site, vous trouverez l'article de Jacques Dury qui explicite la même démarche avec des élèves de 2nde. Il montre comment le règlement évolue au fur et à mesure des acquisitions de ses élèves.