

L3 EM Rugby

2016/2017

Sylvain Gadé

Pourquoi enseigner le rugby ?

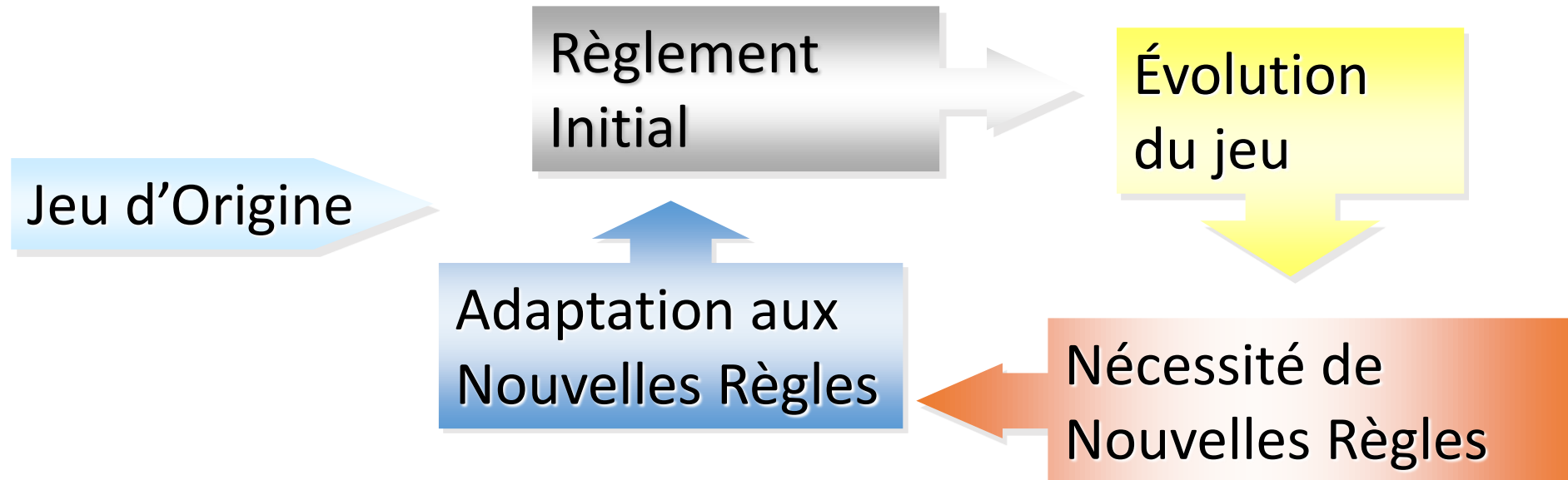
1. Spécificité de l'activité :

Le caractère spécifique de l'activité implique la maîtrise affective des situations de **contact et de combat collectif**.

A l'heure où la société actuelle est en pleine mutation et en pleine recherche de ses valeurs, le rugby apporte des spécificités très intéressantes pour l'Ecole, d'une part la notion de **contact corporel** (accepter le corps de l'autre, se lier à l'autre, s'affronter « corps à corps » en respectant l'autre) ; d'autre part, la notion **de collectif** (être plus fort ensemble, avancer et s'opposer collectivement...).

Historique et Évolution du JEU

Le Football tel qu'il était pratiqué à Rugby a suivi l'évolution classique des jeux de balles, à savoir que c'est parce que le jeu sous l'influence des participants s'est modifié qu'il a été nécessaire de faire évoluer les règles pour pouvoir continuer à jouer.



Pourquoi enseigner le rugby ?

2. En adéquation avec les axes du projet académique

- **SANTE** : Motricité particulière et éducation à la motricité :
 - ⇒ Renforcement musculaire, postures et attitude au contact : gainage, placement du dos...
 - ⇒ Dissociation des ceintures (avancer en se faisant des passes vers l'arrière...)
 - ⇒ Richesses des actions possibles (liées au combat, à la passe, au jeu au pied, aux courses...)
- **PRATIQUE FEMININE** :
 - ⇒ Développer la pratique pour tous, la pratique féminine dans une activité dite « masculine »
- **EDUCATION PRIORITAIRE** :
 - ⇒ Le rugby, comme APSA porteuse de valeurs fortes : loyauté, entraide, responsabilité...
- **PLAN ACADEMIQUE DU DEVELOPPEMENT SCOLAIRE** :
 - ⇒ Sport scolaire : succès de « Planète ovale », partenariat le plus ancien entre EN, UNSS et FFR.
- **GESTION DE L'HETEROGENEITE** :
 - ⇒ Par les lancements de jeu, par les aménagements...

Définition institutionnelle : Les compétences attendues

CP 4 : Conduire ou maîtriser un affrontement individuel ou collectif

- **Niveau 1** : Dans un jeu à effectif réduit et sur un terrain de largeur limitée, rechercher le gain d'un match par des choix pertinents permettant de conserver et de faire avancer le ballon jusqu'à l'en-but adverse face à une défense qui cherche à freiner ou bloquer sa progression. S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié à la progression du ballon. Respecter les partenaires, les adversaires et les décisions de l'arbitre.
- **Niveau 2** : Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain d'un match en enchaînant des actions offensives basées sur l'alternative de jeu en pénétration ou en évitement face à une défense qui cherche à bloquer le plus tôt possible la progression du ballon. S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié au franchissement de la ligne d'avantage. Observer et coarbitrer
- **Niveau 3** : Pour gagner le match, mettre en œuvre une organisation offensive capable de créer et d'exploiter le déséquilibre en perforant et/ou contournant la défense qui cherche à bloquer le porteur de balle le plus tôt possible. S'approprier les règles liées au contact corporel.
- **Niveau 4** : Pour gagner le match, mettre en œuvre une organisation offensive capable de faire évoluer le rapport de force en sa faveur en alternant opportunément jeu groupé et jeu déployé. La défense s'organise en une ligne disposée sur la largeur et cherche à conquérir le ballon.
- **Niveau 5** : Pour gagner le match, mettre en œuvre une organisation offensive capable de faire basculer le rapport de force en sa faveur en alternant opportunément jeu groupé, jeu déployé et jeu au pied. La défense se structure en deux rideaux et est capable de se réorganiser sur plusieurs temps de jeu.

La MARQUE



DROITS et DEVOIRS du JOUEUR



Le HORS-JEU



Le TENU – JEU au SOL



La MARQUE

Poser le ballon sur ou derrière la ligne de But adverse

La première règle commune à tous les jeux est la marque qui définit le but du jeu et induit le premier fondamental tactique.



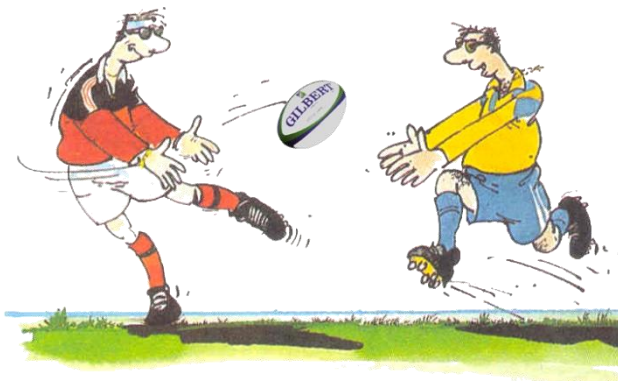
Avancer pour marquer, avancer pour empêcher de marquer, en laissant aux joueurs une liberté d'action presque totale.

De 1823 jusqu'en 1846, le Rugby s'est pratiqué, régi par cette seule règle, dans les milieux scolaires, universitaires et civils anglais.

DROITS et DEVOIRS du JOUEUR

Le joueur dispose d'une liberté d'action presque totale. Il est responsable de sa sécurité celle de ses partenaires et adversaires

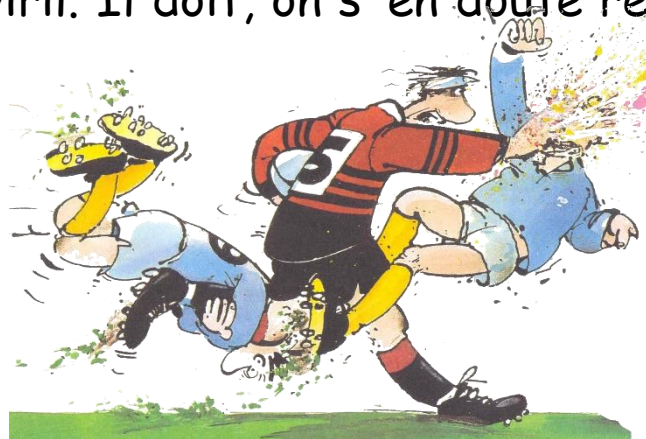
Liberté d'action pour l'utilisateur du ballon, qui peut le porter en se déplaçant dans toutes les directions, le passer le botter.



Pour l'opposant, qui peut appréhender le porteur du ballon seul ou à plusieurs dans sa course (il n'a pas d'autre moyen pour l'arrêter dans sa progression vers son propre en-but).



Cette liberté d'action entraîne nécessairement l'affrontement viril. Il doit, on s'en doute rester loyal (c'est un jeu).



Le HORS-JEU

Le hors-jeu vise à préserver le parti pris athlétique du jeu en interdisant à des joueurs de se situer en avant du partenaire porteur de balle pour faire le passage ou recevoir le ballon.

- Cette règle diminue le nombre de blessés qui en position de hors-jeu subissaient les assauts parfois sauvages des défenseurs; le HACKING (grands coups de pied dans les tibias) était une pratique très prisée des joueurs, mais aussi très dangereuse.

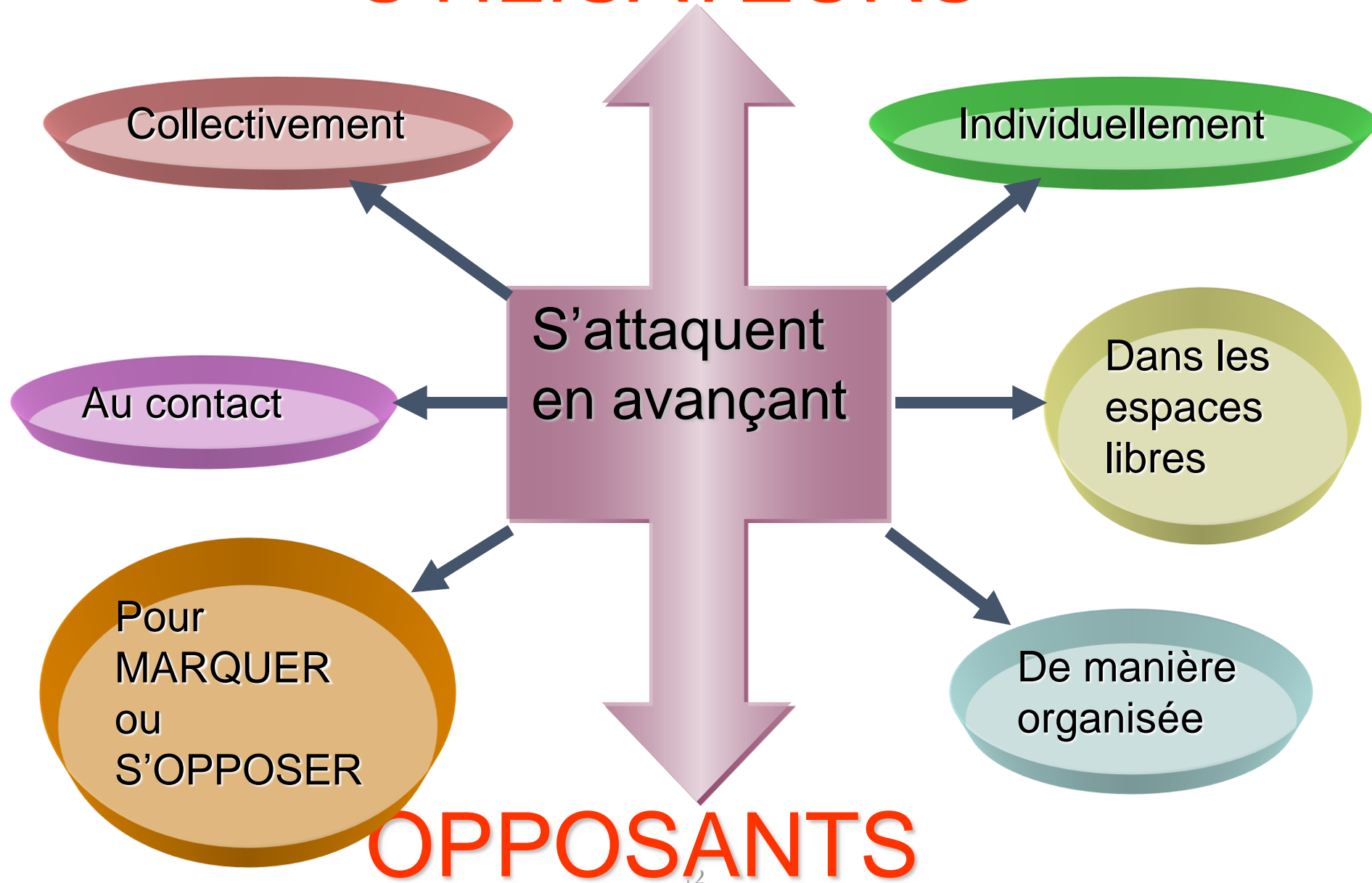
Le TENU - JEU au SOL

Les possesseurs du ballon recevaient trop de coups quand ils étaient tenus. Conserver le ballon devenait dangereux


La règle obligeait le joueur à lâcher le ballon, geste qui le protégeait. Le ballon devenait disponible.

Les principes fondamentaux

UTILISATEURS



Le tout bien sur en fonction:

 Du nombre

 Du positionnement

 Du potentiel

Des joueurs engagés
momentanément dans la
même action



Maîtriser
l'opposition

Conserver le
ballon

Gagner le ballon

Le récupérer

Opposer le fort au
faible

L'utiliser

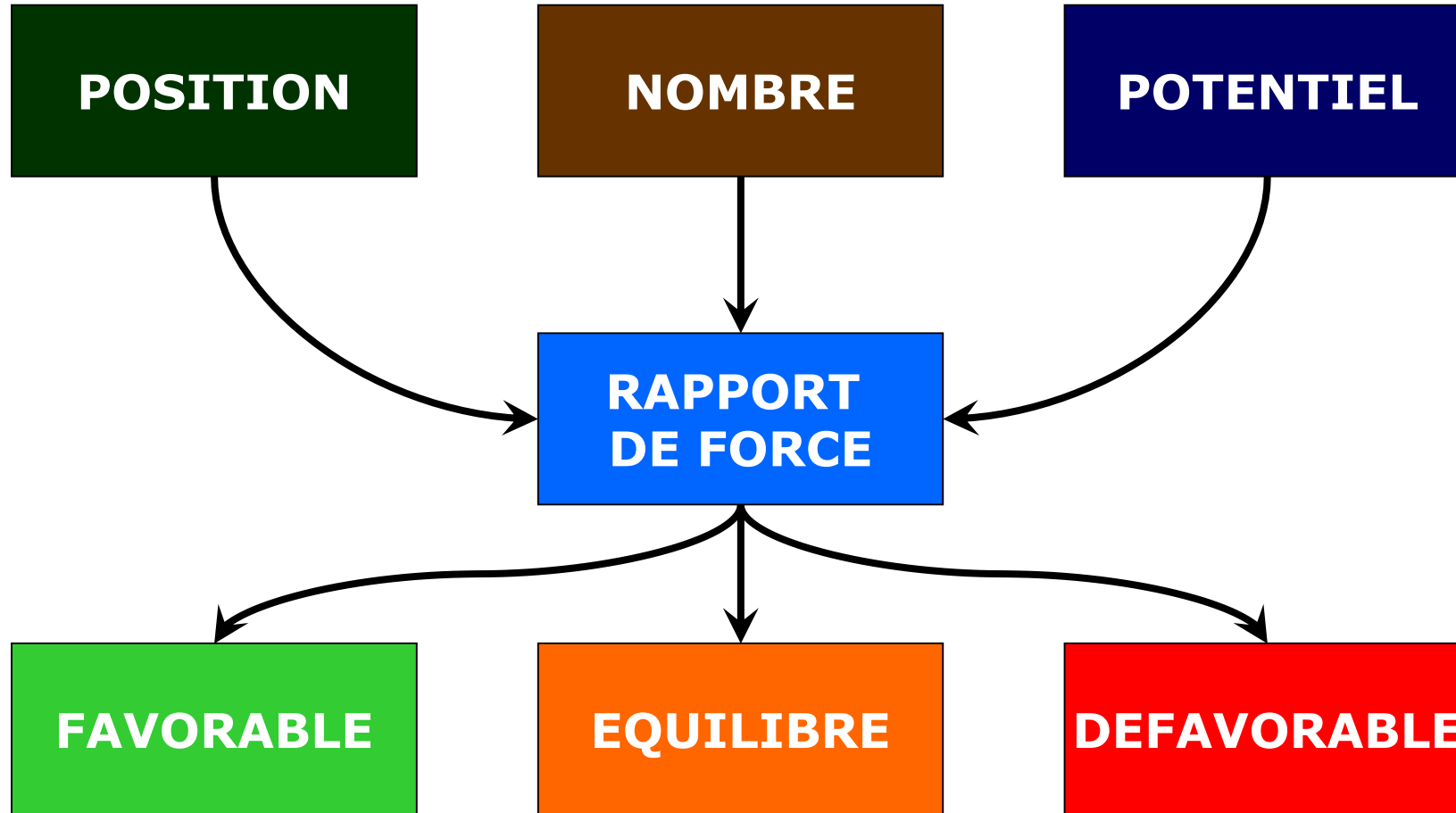




Le Combat
est **l'essence**
même du
jeu

Le **mouvement des
joueurs** rend le combat
plus **efficace** et plus
économique

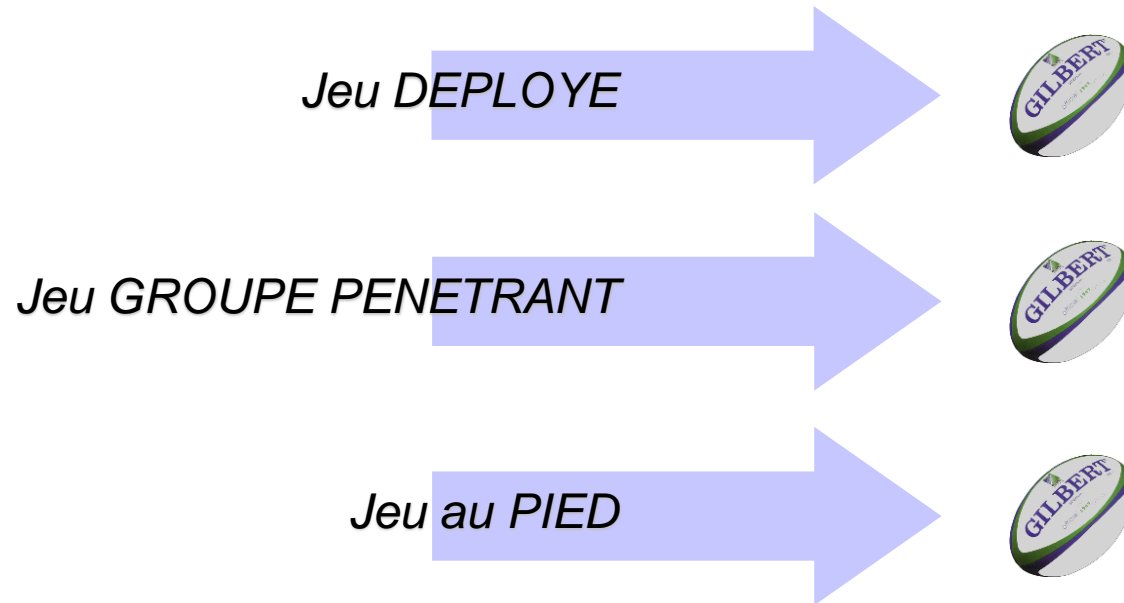
Détermination du rapport de force



Les formes de jeux sont déterminées par le placement, le déplacement des joueurs et la pression qui en résulte. L'axe (Profond ou latéral) de circulation du ballon nous permet de les reconnaître.

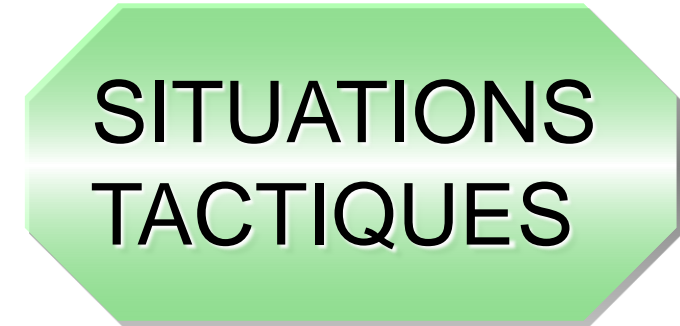
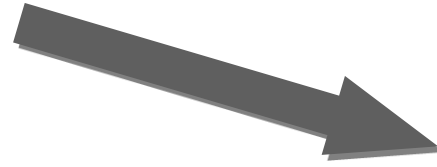
Ces formes de jeu se concrétisent par:

2 à la main et 1 au pied



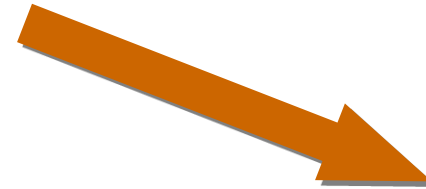
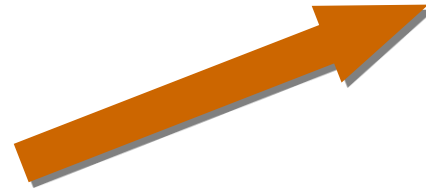
Phases de Mouvement Général

*Le Mouvement des Joueurs et le
Mouvement du Ballon devient
significatif*



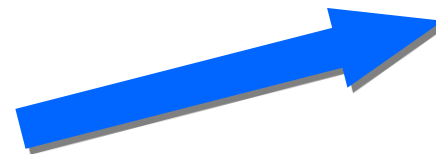
Phases de Fixation

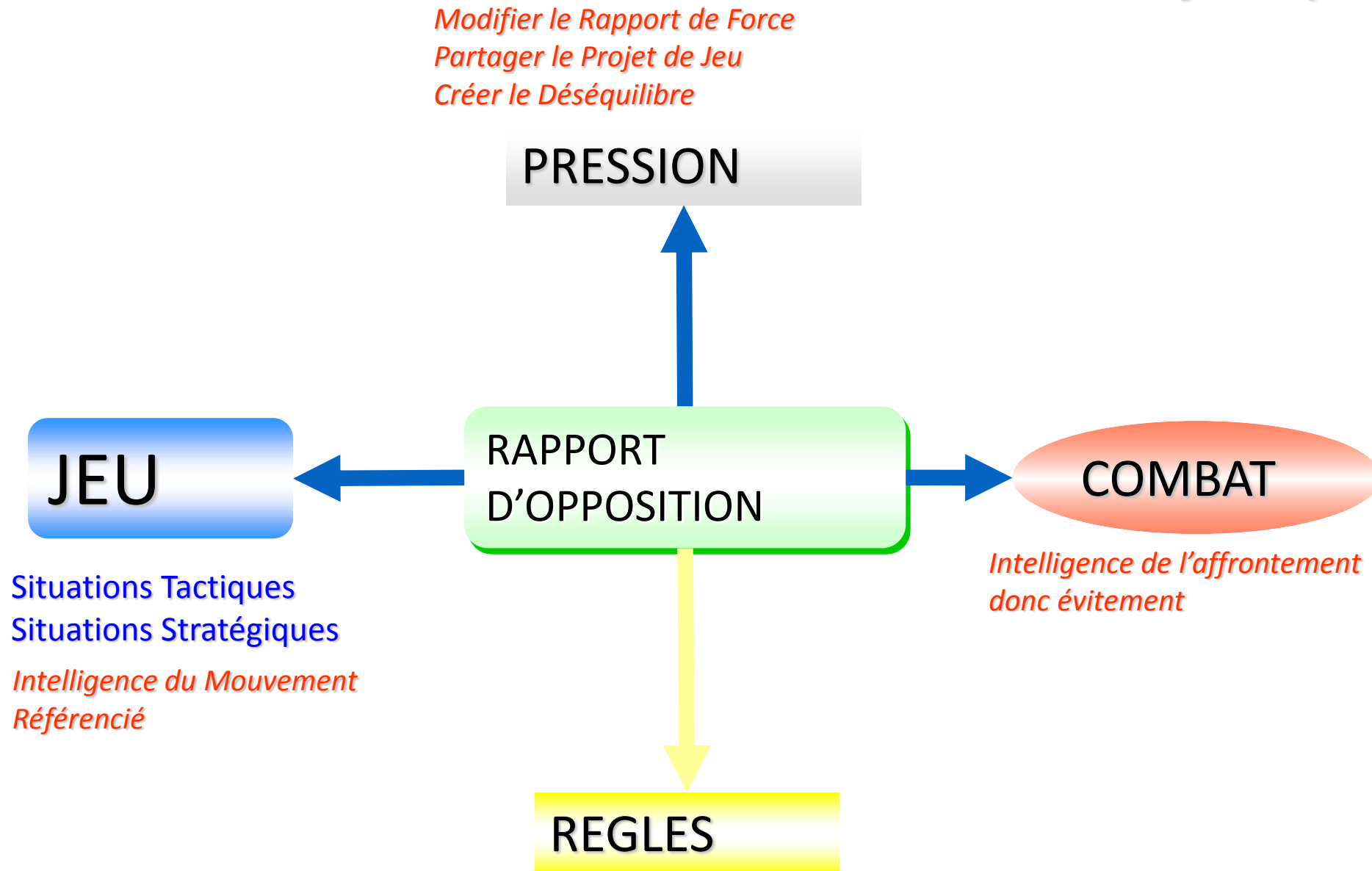
*Mouvement des Joueurs
Le Mouvement du Ballon n'est pas
significatif*



Phases Ordonnées

*Le mouvement du Ballon et des
Joueurs n'est pas significatif*





Affectives
Relationnelles
Coopérer
 Crainte

Perceptives

Lecture du Jeu
Repères

Mentales

*Capacité qui permet de
mieux aborder la
compétition*

Décisionnelles

Pré action
Prise d'initiative



Physiques

*Réaliser avec la force
et la Vitesse
nécessaire*

Techniques

À un Poste: Suppléance
À un rôle: Polyvalence