



# Formation Enseignants Cycles Rugby



Mercredi 27 Septembre  
2023



MINISTÈRE  
DE L'ÉDUCATION NATIONALE,  
DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR  
ET DE LA RECHERCHE



# Plan de la formation

## 1. TEMPS en SALLE:

- Le **RUGBY** dans les programmes de l'école élémentaire (diapo 3)
- Le **PROJET** de partenariat dans le cadre de la **commission mixte départementale** (diapos 4 à 7)
- Temps USEP
- Présentation de l'**APS RUGBY** (diapos 8 à 19)
- **Structure d'un cycle** Rugby (diapos 20 à 34) + Fiches Situations Référence + **Séance type**

## 2. TEMPS TERRAIN:

- Vivre une « **SEANCE RUGBY** » en accéléré = **TERRAIN**

## 3. RETOUR SALLE:

- Des liens vers des **documents pédagogiques transversaux** / séances filmées (diapo 31)
- **Retours échanges** / Foire aux questions (diapo 32)

# LE RUGBY DANS LES PROGRAMMES:

**Cycle 1 Objectif:** collaborer, coopérer, s'opposer

*Attendus de fin de cycle:* Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun

**Cycles 2 et 3 Champ d'apprentissage:** Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

*Attendus de fin de cycles:*

## Cycle 2

- **S'engager dans un affrontement** individuel ou **collectif** en respectant **les règles du jeu**.
- Contrôler son **engagement moteur et affectif** pour réussir des actions simples.
- Connaître le **but du jeu**.
- **Reconnaître** ses **partenaires** et ses **adversaires**.

## Cycle 3

- En situation aménagée ou à effectif réduit,
- **S'organiser tactiquement** pour gagner le duel ou le match en identifiant les **situations favorables** de marque.
  - Maintenir un **engagement moteur efficace** sur tout le temps de jeu prévu.
  - **Respecter** les partenaires, les adversaires et l'arbitre.- **Assurer différents rôles sociaux** (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe.
  - **Accepter le résultat** de la rencontre et être capable de le commenter.

# DECLINAISON du PROJET CADRE de La Commission Mixte Départementale

## Pourquoi participer à une ANIMATION PEDAGOGIQUE DEPARTEMENTALE ?

### Par qui ?

Education nationale

Comité départemental 13 de rugby à XV

USEP 13

### Dans quel but?

- Faire faire des cycles RUGBY en autonomie ou en co-intervention / DEJEPS + BPJEPS + ETAPS et BF des Clubs partenaires
- Temps scolaire (voir périscolaire assos)

### Quelle période ?

Dès que possible en autonomie

Dès autorisation avec les clubs partenaires (DE, BP et BF des clubs agréés par la direction académique)

### Quel public ?

Cycle 1/ Cycle 2 / et Cycle 3



# LE PROJET :

- REALISATION DE CYCLES RUGBY dans les écoles des circonscriptions du Département.
- ORGANISATION (si possible) d'une JOURNEE RENCONTRE INTERCLASSES sur secteur Nord Etang (Partenaire USEP 13) ou sur secteur AIX en Provence



# Le projet de partenariat est réglementé par le *projet d'action départemental EPS*

A partir des éléments de formation, les enseignants peuvent:

- **Réaliser** en autonomie un cycle Rugby.
- Demander un **accompagnement en co-intervention** sur un cycle alternant des séances en présence d'un intervenant agréé ou ETAPS et des séances en autonomie.
- Les enseignants souhaitant s'inscrire dans un **projet de co-interventions** devront ***se signaler auprès des CPC EPS.***

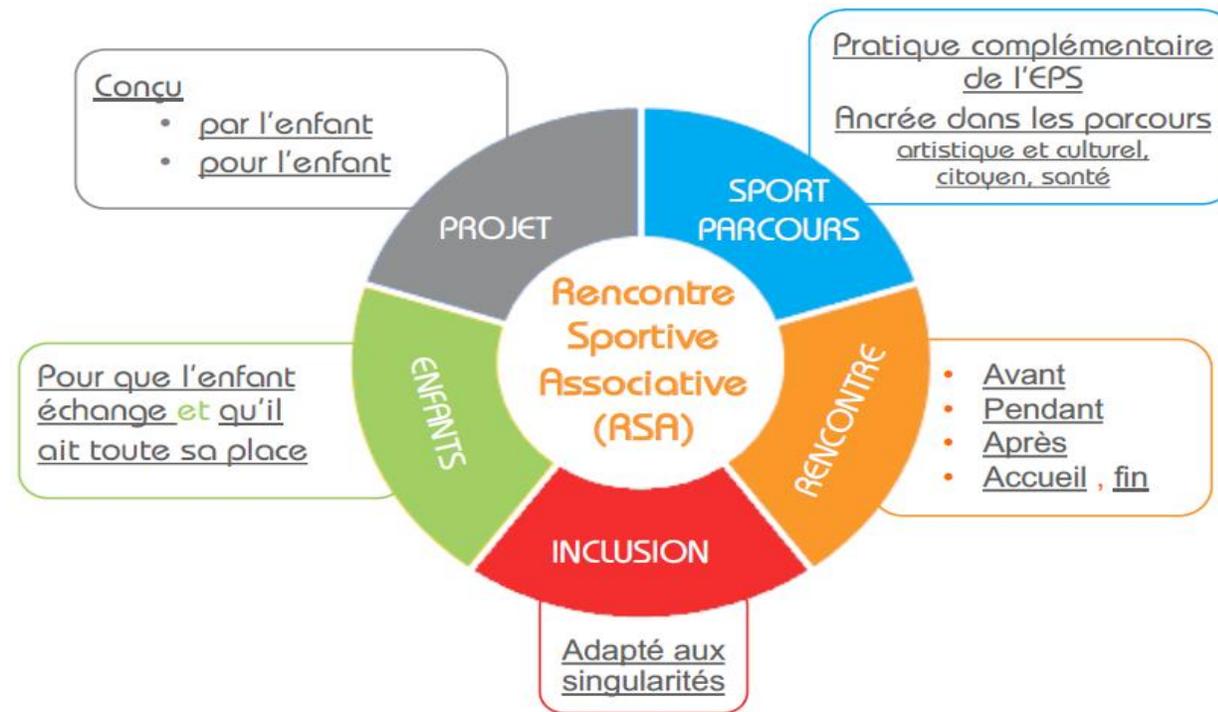
# Le partenariat avec l'USEP 13

Il permet de

- Finaliser ces cycles d'apprentissage par une rencontre sportive associative
- Proposer des ateliers réflexifs sur des thématiques du vivre ensemble, d'égalité fille/garçon, éco-citoyenneté et esprit sportif

[Lien vidéo](#)

Le sport scolaire de l'école publique



# PRESENTATION APS RUGBY

## DEFINITION



Le rugby est un **sport collectif de combat**, d'**affrontement** (raisonné Formes De Pratiques aménagées) et d'**évitement**, nécessitant courage, intelligence et loyauté, dans lequel le joueur est responsable de sa sécurité, de celle de son adversaire et de son partenaire.



**FFR**

# Le RUGBY c'est QUOI ?

- Vidéo chez les « Grands »  
**Principes fondamentaux  
identiques**

- ça donne quoi chez les  
petits ?





# Quelles compétences développés ?

## Sport riche et complet

### RESSOURCES

- PHYSIQUE :
- TECHNIQUE:
- PERCEPTIVE:
- AFFECTIVE :
- HABILETES MENTALES:

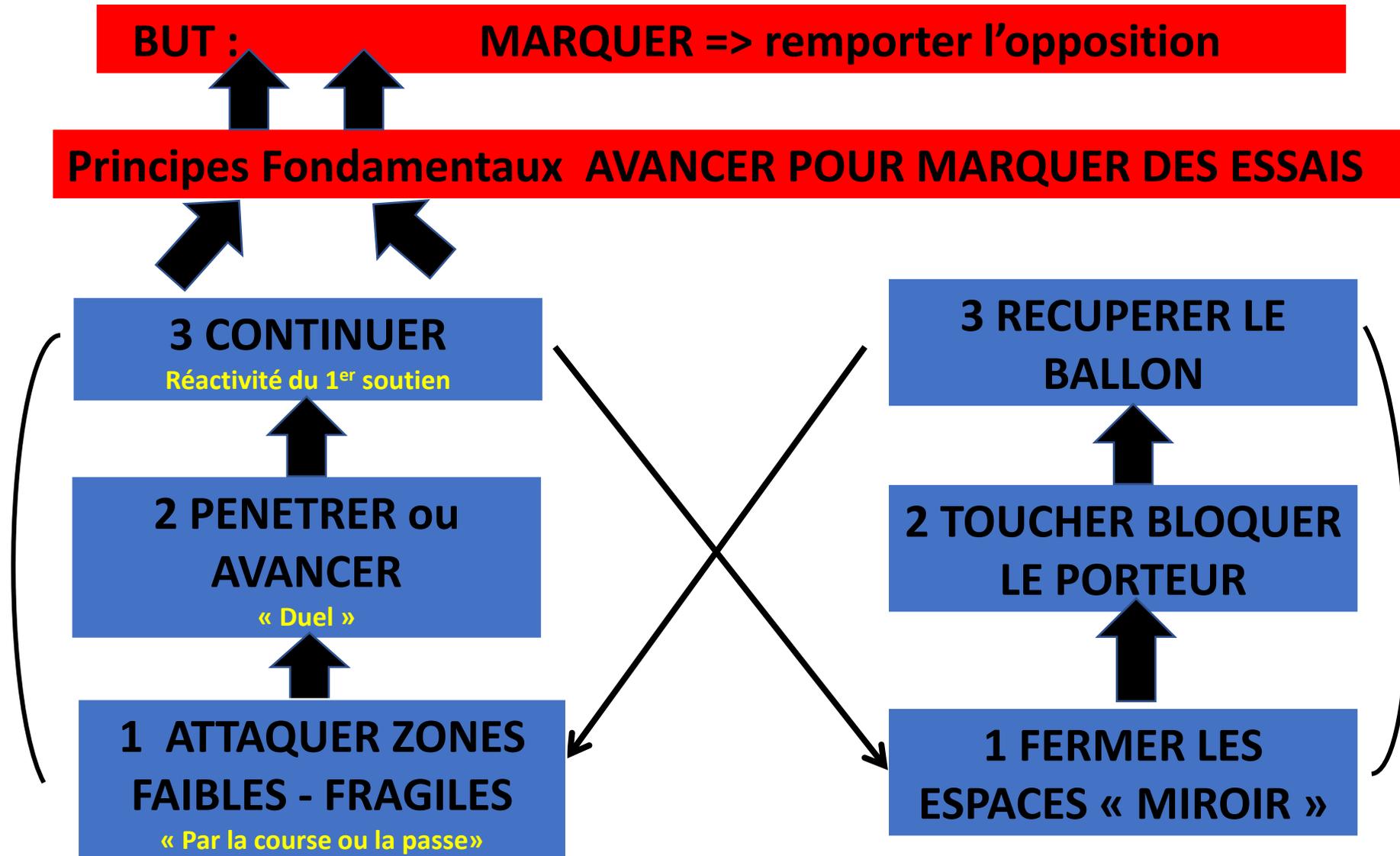
### Exemples / Compétences

- Motricité / Coordination / Force
- Appuis / Vitesse / Explosivité / Endurance
- Dextérité / Manipulations/ Attitudes
- Transmettre réceptionner, Passes
- Se démarquer / S'orienter
- Juger / Percevoir / Agir , Prendre les informations sur dispositif adverse et partenaires
- Se replacer dans le dos et proche du Porteur de Balle
- Soutenir pour continuité et Marquer + Sortir du marquage / se positionner dans les espaces libres
- S'engager dans les luttes individuelles et collectives
- S'organiser techniquement pour combattre conserver / transmettre si pression défensive
- Plaisir / Motivation / Implication / Concentration - Détermination





# Logique interne de l'activité





# LE BUT DU RUGBY



## MARQUER :

Le plus vite possible et le plus  
facilement possible

« Par le déplacement du ballon et des joueurs dans les  
espaces libres » (intelligence situationnelle ind. et coll.)

**JOUER LÀ OÙ  
C'EST FACILE...**



# PRESENTATION APS RUGBY

## LES REGLES FONDAMENTALES



REGLES FONDAMENTALES	DESCRIPTION
<b>LA MARQUE</b>	<b><u>Aplatir</u> le ballon dans l'en-but adverse (exercer une pression de haut en bas)</b>
<b>DROITS ET DEVOIRS DU JOUEUR</b>	<b>Liberté totale dans les actions de courir, passer, botter, pousser, plaquer...</b> <b>Les <u>actions dangereuses et déloyales sont interdites</u> (ne pas plaquer au-dessus de la taille, pas de projections...)</b> <b><u>Droit intervenir défensivement sur porteur de balle uniquement</u></b>
<b>LE TENU</b>	<b>Lorsque <u>le porteur de balle est touché / ceinturé/ plaqué /</u> (mis et accompagné au sol par un adversaire), <u>il doit immédiatement lâcher ou passer le ballon.</u></b>
<b>LE HORS JEU (l'en avant)</b>	<b>Seuls les partenaires placés derrière le porteur du ballon peuvent jouer (sens de jeu)</b>



# Quels joueurs / élèves doit-on FORMER / EVALUER ?

*Quels « statuts » d'élèves avons-nous à observer / évaluer ?*

1- PORTEUR

2- TOUCHEUR / PLAQUEUR

3/4- SOUTIEN(S)

-----  
5- ARBITRE(S)





**FFR**

# Objectifs d'apprentissage

PORTEUR de BALLE = *UTILISATEUR*

- Attaquer l'espace libre par la course ou par la passe pour marquer ou faire marquer
  - Franchir / traverser le rideau adverse  
Pour aller marquer
- Transmettre si mon espace est pris ou si je suis ralenti touché ou bloqué





# Objectifs d'apprentissage du

## TOUCHEUR / PLAQUEUR = *OPPOSANT*



- Cadrer son vis-à-vis = MIROIR

Pour équilibrer le rapport de force / fermer les espaces

- Toucher ou Bloquer, « chasser » le porteur qui attaque ma zone

Pour empêcher d'avancer et marquer

- Récupérer le ballon sur perte de balle/ interception ou plaquage

Pour empêcher de marquer et pouvoir marquer à mon tour



# Objectifs d'apprentissage

## des **SOUTIENS**

- Aider, Soutenir, Continuer, Finir = marquer



Offensifs / **UTILISATEURS** : Pour faire avancer le ballon vers la cible **RELAIS**, (converger / se connecter au Porteur)

Conserver la balle et trouver les espaces faibles, **RELAYEUR**,  
(lever la tête trouver solutions)

Défensifs / **OPPOSANTS**: Toucher/ Ceinturer / Plaquer, pour empêcher d'avancer/ marquer et Récupérer le ballon

**BLOQUEUR / RECUPERATEUR**

*(Il existe plusieurs types de soutiens : proches, loin...)*



# Objectifs d'apprentissage du *joueur / arbitre*



- Connaitre et faire appliquer les règles fondamentales  
+ Règlement situation référence

Maitrise des ***REGLES FONDAMENTALES***:

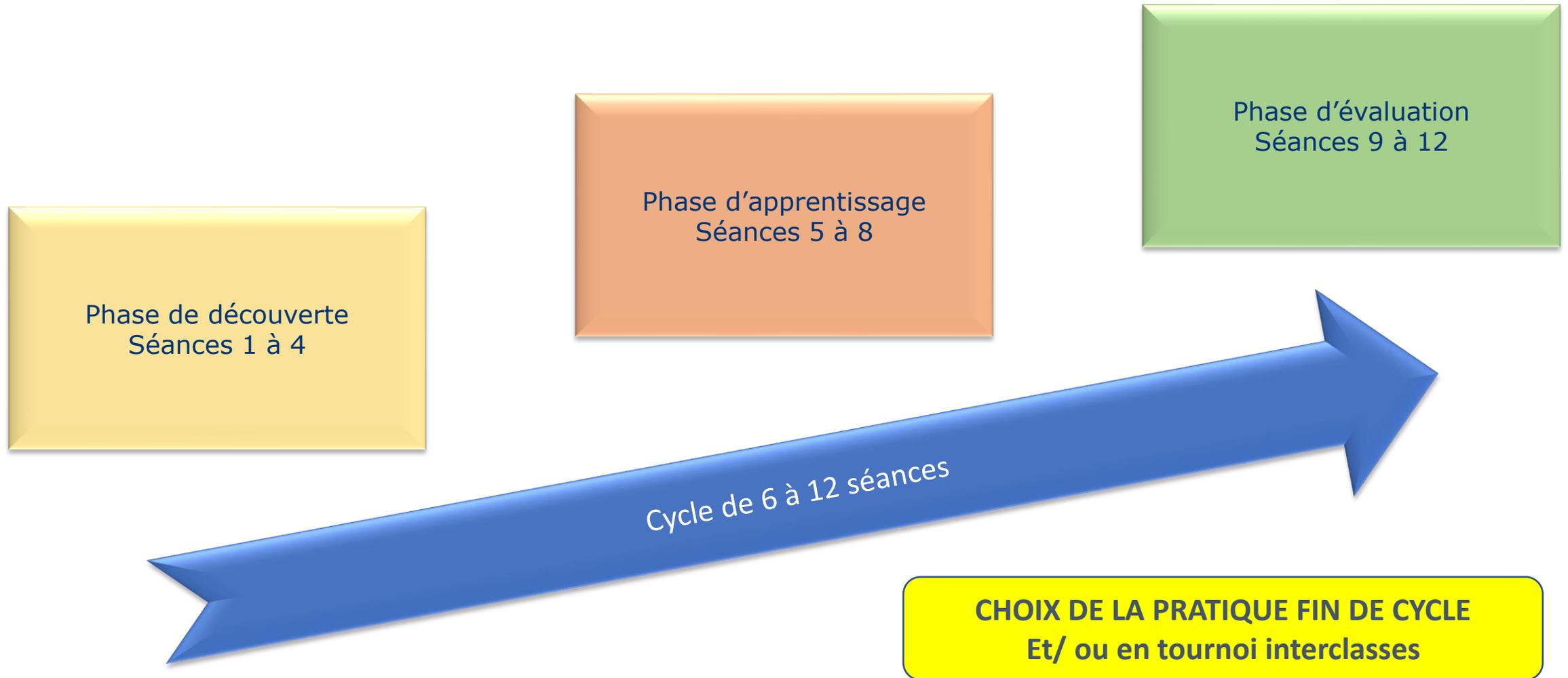
MARQUE / DROITS ET DEVOIRS / TENU / HORS JEU (En-Avant)

+

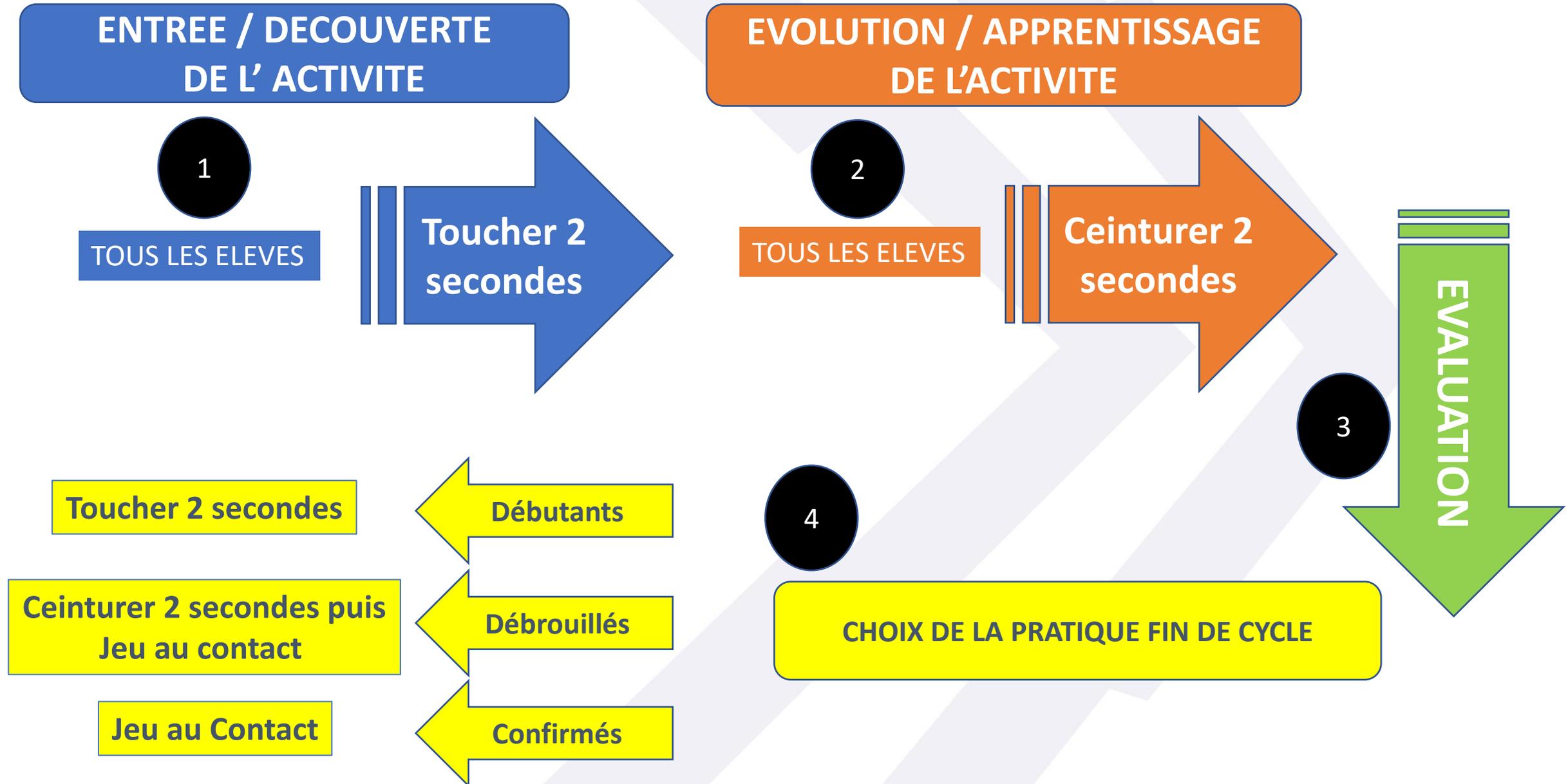
Maitrise des ***FICHES REGLEMENT SITUATIONS REFERENCE***

T2S (*Toucher 2 secondes*) / C2S (*Ceinturer 2 secondes*) / JCO (Jeu au Contact)

# STRUCTURE D'UN CYCLE RUGBY



# STRUCTURE D'UN CYCLE RUGBY



# PRESENTATION SEANCE TYPE



**DUREE**  
**1h**

## 1<sup>ère</sup> partie (15')

- \* Prise en main
- \* Situation d'échauffement  
Manipulation, courses...



## 2<sup>ème</sup> partie (20')

- \* Situation en lien avec les objectifs prioritaires  
1 vs 1, ateliers en réduit avec contacts aménagés...



## 3<sup>ème</sup> partie (20')

- \* Situation d'opposition  
T2S ou C2S ou JCO
- \* Retour sur la séance



# Présentation SEANCE TYPE



## 1<sup>ère</sup> partie : Echauffement / puis ateliers (20 min)

- Situations d'échauffement : Manipulation, courses, motricité / lutte...

## 2<sup>ème</sup> partie : situations d'apprentissage (jeu réduit) (25-35 min)

- Situations 1 vs 1 ou réduite 2 vs 1 / 3 vs 1 + 1 / 4 vs 1 + 1 (+ 1 ou +2)
- Taureau / Chasseurs / Vague / Duel / jeux de traversée- orientation
- Chat souris / Pirates – requin / Crocos Rivière
- épervier / Beret



## 3<sup>ème</sup> partie : situations de référence Opposition 5 vs 5 (20 min)

- Match T2S / C2S / JCO

# PRESENTATION FORMES DE PRATIQUES (FDP) « CONTACTS AMENAGES »

## LE TOUCHER 2 SECONDES (T2S)

- [La fiche règlement](#)

## LE CEINTURER 2 SECONDES (C2S)

- [La fiche règlement](#)

## LE JEU AU CONTACT (JCO)

- [La fiche règlement](#)

*(SI TERRAIN PELOUSE à DISPO)*



## 2. Partie terrain:

### - **Situations d'apprentissage**

### - **Situations Référence**

#### 1<sup>ère</sup> situations Eveil / Echauufement

##### Manipulation et courses :

Taureau + S'orienter pour marquer ( carré / équipe)

Duel Vague + Chasseurs + Passes/ Rivières

#### 2<sup>ème</sup> situation jeux de Duel évitement + découverte de la marque

Duel Portes et évolutions

#### 3<sup>ème</sup> situations d'apprentissage

##### jeux de traversée : Duel évitement et continuité :

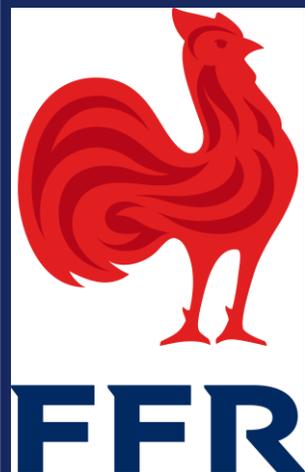
Chat / Souris + Crocodiles / Rivières + Poules Renard  
Vipères / Requins et Pirates / Beret

#### 4<sup>ème</sup> situation référence: simplifiée 3 + 1 + 1

Puis 5 vs 5/ Touché 2 secondes / Ceinturé 2 secondes

# Les 3 formes évolutives de la pratique du rugby scolaire:

- Progression de la pratique pendant le cycle
- Règlement (situation de match)
- Arbitrage en annexe





# SITUATION DE REFERENCE

## FORMES DE PRATIQUE AMENAGEES

### MATCH 5 vs 5

\*en-but non compris

# Toucher 2 secondes : « T2S »

UTILISATEURS	Lorsque le porteur de balle est touché à 2 mains simultanément entre la <b>taille</b> 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 = CF - adversaires à 5m
	Le joueur "touché" n'a plus le droit de jouer le ballon au pied : ballon à l'opposant = CF - adversaires à 5m
OPPOSANTS	L'opposant doit toucher le porteur de balle à 2 mains simultanément entre la <b>taille</b> 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 secondes = un plaquage donc les soutiens défensifs doivent arriver du côté de leur ligne de but avant de jouer le ballon = CF – adversaires à 5 m
	Si l'action de "toucher" l'opposant n'est pas faite à 2 mains simultanément entre la <b>taille</b> et les épaules, le jeu continue. L'arbitre peut annoncer "Jouez" en cas de litige
CONSIGNES ARBITRAGE	Valider le toucher = les deux mains simultanément + hauteur du toucher (entre la <b>taille</b> et les épaules) : Communication verbale de l'arbitre : "Toucher", "1", "2" (audible pour tout le monde) <b>puis coup de sifflet immédiat</b>
MARQUE	Essai = 5 points. Un joueur touché dans l'en-but peut marquer. Un joueur touché avant l'en-but à 2 secondes pour marquer ou passer.

# Ceinturer 2 secondes : « C2S »

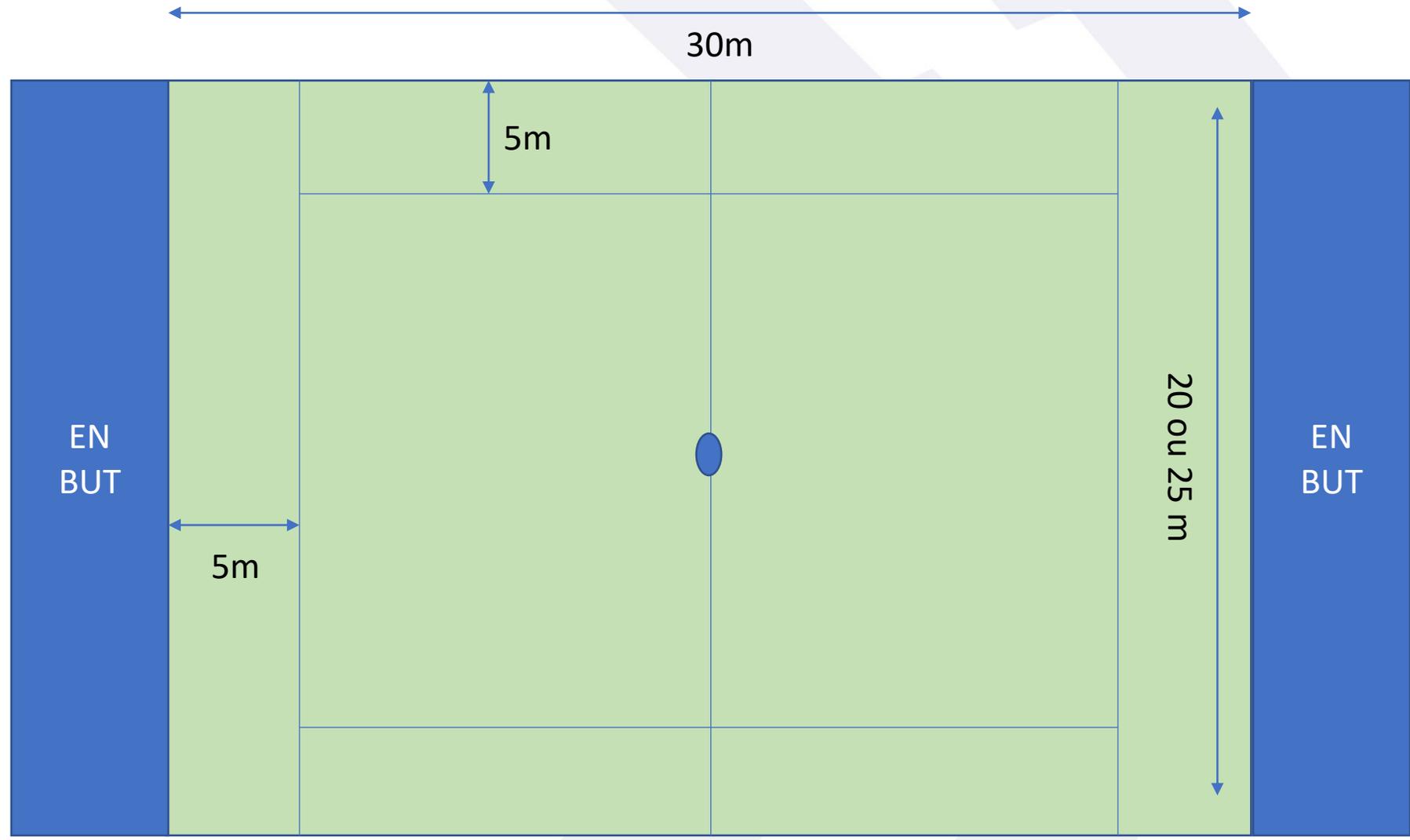
UTILISATEURS	Lorsque le porteur de balle est ceinturé à la taille par les 2 bras, l'arbitre annonce: "Ceinturer", "1", "2"
	Le porteur de balle "ceinturé" a 2 secondes pour faire une passe, sans obligation de s'arrêter.
	Le ballon est transmis au-delà des 2 secondes: ballon à l'opposant = CF - adversaires à 5m
	Le joueur "ceinturé" n'a plus le droit de jouer le ballon au pied : ballon à l'opposant = CF - adversaire à 5 m
OPPOSANTS	L'opposant doit ceinturer le porteur de balle à 2 bras simultanément à la taille. <b>Interdiction d'amener volontairement le porteur de balle au sol</b>
	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 "ceinturer" + 2 secondes = un placage DONC les soutiens défensifs doivent arriver du côté de leur ligne de but avant de jouer le ballon = CF - adversaire à 5m
	Si l'action de "ceinturer" le porteur de balle n'est pas faite à deux bras, simultanément et à la taille, le jeu continue. L'arbitre peut annoncer "JUEZ" en cas de litige.
CONSIGNES ARBITRAGE	Valider le "Ceinturer" = les deux bras simultanément + hauteur taille: Communication verbale de l'arbitre: "Ceinturer", "1", "2" (audible pour tout le monde) puis coup de siffler immédiat.
MARQUE	Essai= 5 points. Un joueur ceinturé dans l'en-but peut marquer. Un joueur ceinturé avant l'en-but à 2 secondes pour marquer ou passer.

UTILISATEURS	Lorsque le porteur de balle est en contact avec l'adversaire (debout ou au sol), il doit transmettre le ballon immédiatement
	<b>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</b>
	Le porteur de balle plaqué doit immédiatement, transmettre son ballon ou libérer celui-ci à plus d'un mètre de lui : CF - adversaires à 5m
	<b>Si le ballon au sol est injouable</b> : ballon à l'opposant : CF - adversaires à 5m
OPPOSANTS	<b>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 dans les mains et/ou les bras</b>
	Le plaquage est effectué obligatoirement avec les 2 bras. Il doit être impérativement effectué entre la <b>taille</b> 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 5m
	<b>Les soutiens défensifs doivent arriver par leur camp avant de jouer le ballon</b>
CONSIGNES ARBITRAGE	Sanctionner immédiatement le plaqueur gênant la transmission du ballon : du CF à l'exclusion temporaire avec remplacement du joueur.
	Ne pas sanctionner le joueur plaqué dont le ballon a touché le sol et qui fait sa passe immédiatement.
MARQUE	Essai = 5 points. <b>Un joueur plaqué à proximité de la ligne de but peut marquer un essai si son action se fait dans le même mouvement</b>

REMISE EN JEU	Où ?	Comment ?
COUP D'ENVOI	Au centre du terrain	CF à 5m de toute ligne Adversaires à 5m
COUP DE RENVOI Après essai	Au centre du terrain par l'équipe qui a concédé l'essai	
COUP DE RENVOI DES 22 METRES	A 5m de l'en-but. Si sur jeu au pied, le ballon rentre dans l'en-but, l'adversaire peut l'aplatir et bénéficier d'un coup de renvoi à 5m de la ligne d'en but.	Un CF peut être joué de plusieurs façons :
EN-AVANT	A l'endroit de la faute, A 5 mètres de toute ligne	- pour soi-même après avoir botté le ballon
SORTIE EN TOUCHE OU TOUCHE INDIRECTE	A 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.	(ballon au sol ou quittant les mains), - en coup de pied tombé (drop) ou - en coup de pied de volée
TOUCHE DIRECTE	Autorisée depuis son en-but et dans une zone de 5m devant celui-ci Dans le cas contraire : à l'endroit où le jeu au pied a été réalisé.	
TRANSFORMATION DROP TIR AU BUT		NON



# Pratique à 5 vs 5 en « T2S », « C2S », « JCO »



# Dimensions Terrain Situation de match

	<u>Toucher 2 secondes</u> <u>« T2S »</u>	<u>Ceinturer 2 secondes</u> <u>« C2S »</u>	<u>Jeu au contact</u> <u>« JCO »</u>
CP, CE1	30m x 20m*, 5 contre 5, ballon Taille 3.		
CE2, CM1, CM2	30m x 25m*, 5 contre 5, ballon Taille 3.		



FFR

# EXEMPLES DE SITUATIONS PEDAGOGIQUES



Epervier

Salade

Rotation des équipes

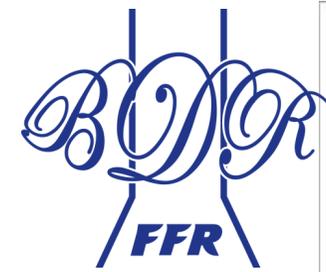
Béret

Le gagne terrain

LIEN VERS **PROJET INTERDISCIPLINAIRE** :

ECOLE OVALE CYCLE 3

<https://view.genial.ly/618e6b1a2aa5160ddcae5e13>



# MERCI! POUR ALLER PLUS LOIN

**Liens utiles** : Documents ressources FFR:

➤ **Les règles du jeu :**

[https://www.ffr.fr/jouer-au-rugby/ecole\\_de\\_rugby/rugby-educatif](https://www.ffr.fr/jouer-au-rugby/ecole_de_rugby/rugby-educatif)

Plan de Formation [BABY](#) / [M6](#) / [M8](#)

➤ **Guide de l'éducateur – Livret du jeune joueur**

[https://www.ffr.fr/jouer-au-rugby/ecole\\_de\\_rugby/documents\\_utiles\\_edr](https://www.ffr.fr/jouer-au-rugby/ecole_de_rugby/documents_utiles_edr)

➤ **Feuilles de match**

<https://liguesudpaca.ffr.fr/s-engager/jouer-en-ecole-de-rugby/bibliotheque-edr>



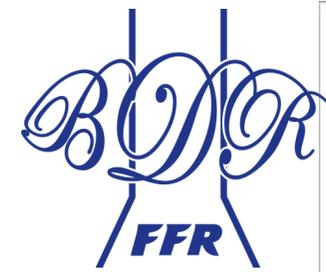
MINISTÈRE  
DE L'ÉDUCATION NATIONALE,  
DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR  
ET DE LA RECHERCHE



**Colin SIGAUD Cadre Technique FFR / mail: [colin.sigaud@liguesud-ffr.fr](mailto:colin.sigaud@liguesud-ffr.fr) / Tél: 06.43.26.63.64**



**MERCI!**



## POUR ALLER PLUS LOIN

**Liens utiles** : Documents ressources VIDEOS CYCLES:

<http://formation.ffr.fr/article/initiation-m6-m8-cycle-1-5-seances>

<http://formation.ffr.fr/article/initiation-m6-m8-cycle-2-8-seances>

<http://formation.ffr.fr/article/initiation-m6-m8-cycle-3-7-seances>

<http://formation.ffr.fr/article/livret-ecolovale-exemple-dune-intervention-en-ecole-primaire>



MINISTÈRE  
DE L'ÉDUCATION NATIONALE,  
DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR  
ET DE LA RECHERCHE



**Colin SIGAUD Cadre Technique FFR / mail: [colin.sigaud@liguesud-ffr.fr](mailto:colin.sigaud@liguesud-ffr.fr) / Tél: 06.43.26.63.64**

# Foire aux questions REPONDRE A VOS INTERROGATIONS PROBLEMATIQUES



## QUELQUES EXEMPLES

**MIXITE**

**ACCOMPAGNEMENT ETAPS/ CLUBS**

**NOMBRE**

**L'EN-AVANT**

**AUTRES ...**

**QUELLES SONT LES VOTRES ?**

