DIRECTION TECHNIQUE NATIONALE

PLAN de FORMATION du JOUEUR

2. MOINS DE 13 ANS

FFR

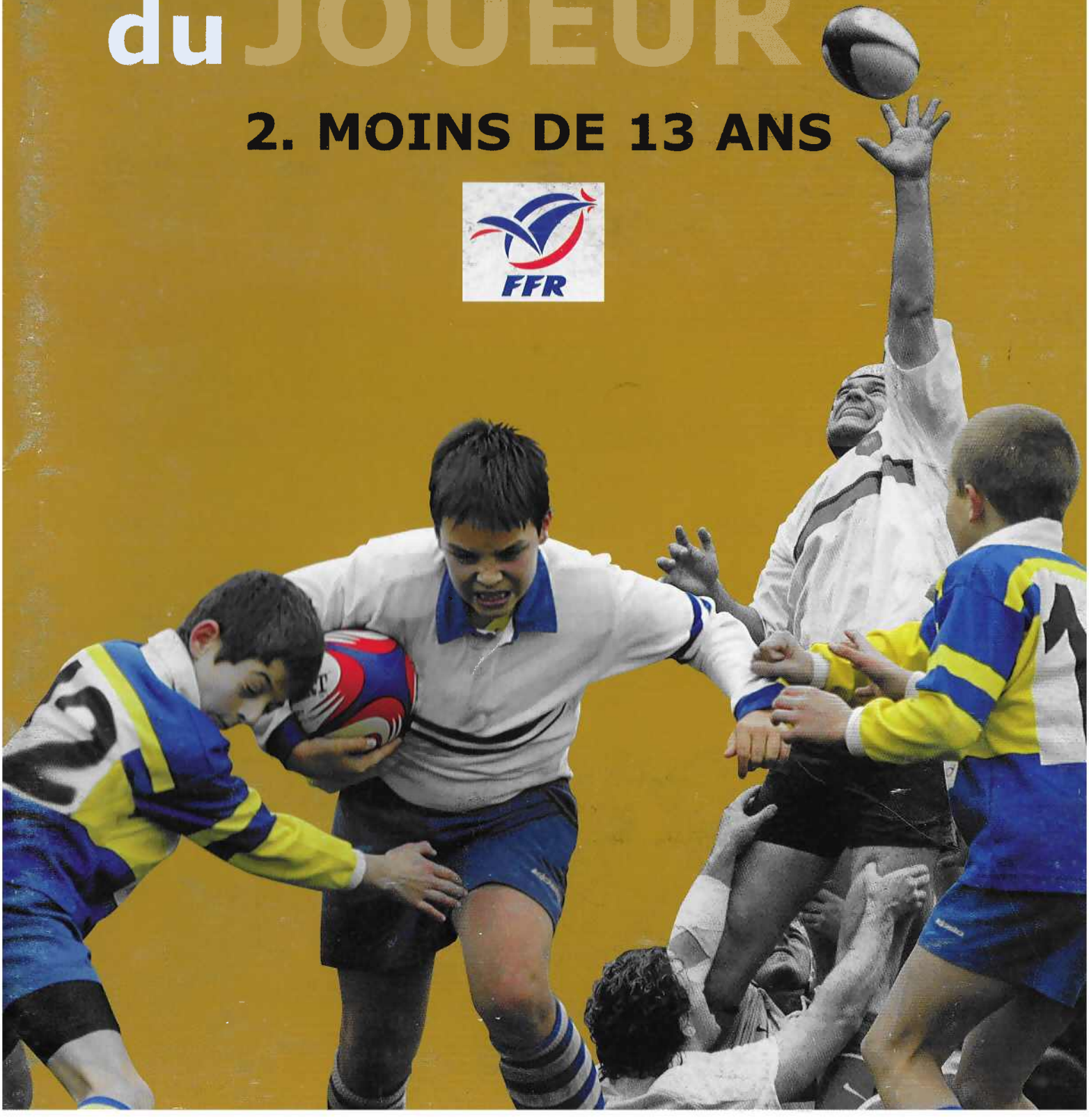


TABLE DES MATIÈRES

PRÉAMBULE page 3

POURQUOI UN PLAN DE FORMATION ? COMMENT ? page 4
- Vers une école de rugby français page 4

OBJECTIFS GÉNÉRAUX page 5
- La santé et la sécurité page 6
- L'autonomie page 7

QUELLES ÉTAPES ? page 8
- Les âges et les niveaux page 9
- Les différentes étapes du développement de l'enfant page 10

LE JEU page 11
- Les observables page 13
- Projet de jeu page 14

LE JOUEUR page 16
- Le joueur et ses ressources page 16

LES OBJECTIFS SPÉCIFIQUES page 19

L'APPRENTISSAGE page 21
- L'éducateur page 22
- Les situations d'apprentissage page 24
- Exemple de conception d'une séance page 25
- L'évaluation du joueur page 26
- Liste des situations problèmes page 27
- Situations problèmes page 28
- Exercices page 43
- Situations tests page 51
- Exercices liés à la sécurité du joueur page 52

LES COMPÉTITIONS page 56
- Préambule page 56
- Les tournois page 58

ACTIONS DE PROMOTION, DE DÉVELOPPEMENT, ET DE FIDÉLISATION page 59
- Le rugby à l'école. Pourquoi ? Comment ? page 59
- Exemples d'action de promotion page 60
- Je joue aussi arbitre page 61

LES STRUCTURES page 62
- L'Ecole de Rugby. La commission Nationale page 62
- FFR, fédérations affinitaires.... page 63

Conception/réalisation : Roger Brunel / Glénat Presse
PAO : BLPC – Photos : Isabelle Picarel, JLL Burnett, DR.

PRÉAMBULE

« École de rugby... École de la vie ! », « Prends la vie coté rugby ! », « Tu fais l'essai, t'es transformé ! », « Le sport c'est mieux en club ! »...

Ces slogans relayés par des affiches et des clips ont été les moteurs et les supports d'actions organisées dans les milieux scolaires et de jeunesse qui ont généré l'entrée dans l'activité rugby d'un grand nombre d'enfants, voire de très jeunes enfants.

Les contenus des actions conduites par des éducateurs soucieux de la qualité de l'accueil et de la démarche utilisée ont permis la découverte du plaisir à pratiquer cette activité et provoqué une demande auprès d'enfants de plus en plus jeunes qu'il faudra initier et fidéliser dans nos écoles de rugby.

Les slogans doivent alors prendre tout leur sens pour l'éducateur qui :

- Garantit le plaisir et le rêve.
- Prend en compte la personnalité du jeune qui lui est confié, son milieu, son vécu, ses représentations, ses besoins, ses désirs.
- S'attache à « enseigner » notre sport dans ce qu'il a de fondamental donc d'intemporel, à partir de valeurs indémodables : intelligence, courage, loyauté, santé, citoyenneté.
- Aide le pratiquant à développer et à mobiliser harmonieusement toutes ses ressources dans des écoles de rugby améliorées aux plans humain et matériel.
- Assure un traitement de l'activité qui, sans la dénaturer, permet aux enfants de pratiquer leur rugby dans un climat de sécurité.
- Utilise des situations pertinentes de jeu libre qui favorisent la création et la spontanéité.

Et pour le responsable de l'école de rugby qui :

- Veille à la rénovation du fonctionnement de sa structure.
- Garantit une qualité d'accueil aux enfants et aux parents.
- Coordonne les actions des éducateurs et les incite à une formation continue.
- Assure le respect de l'esprit des compétitions.
- Noue les relations avec le milieu scolaire et les fédérations affinitaires.

Ce plan de formation s'adresse à tous les acteurs accompagnant le jeune joueur dans son apprentissage.
Cet apprentissage, prend en compte son niveau momentané, lui permet d'être immédiatement un joueur créatif, efficace, capable de s'adapter et ainsi d'atteindre son meilleur niveau dans des organisations collectives variées et changeantes.

Ce document constitue la deuxième partie du Plan de Formation du Joueur. Pour mieux l'exploiter et lui donner tout son sens, l'éducateur devra nécessairement se référer au dossier numéro 1 intitulé « Généralités ».

VERS UNE ÉCOLE DU RUGBY FRANÇAIS

Pourquoi un plan de formation ?

L'objectif de la Fédération Française de Rugby est d'harmoniser les pratiques d'entraînement, de permettre à tous les joueurs d'atteindre leur meilleur niveau possible et aux meilleurs d'entre eux d'accéder au plus haut niveau de performance, accompagnés dans leur apprentissage au sein de structures spécialisées.
Tout joueur entrant dans un club doit être considéré comme un international en puissance, et a donc droit aux meilleures conditions de formation possible.

Il ne s'agit pas de préparer une équipe à une compétition mais de contribuer à former un joueur efficace, épanoui, capable de mobiliser de manière optimale ses ressources pour son meilleur RUGBY.

Comment ?

RÉPONDRE AUX DIFFÉRENTS TYPES D'INTERROGATIONS :

Quel jeu ?

- Partir d'une conception de jeu qui suscite un consensus autour des principes liés aux situations tactiques et stratégiques.

Quel joueur ?

- Faire l'inventaire des ressources du joueur (affectives et relationnelles, perceptives et décisionnelles, techniques, physiques et mentales) et hiérarchiser les besoins de formation en fonction des priorités momentanées.

Quelle démarche ? Quels éducateurs ?

- Harmoniser les modalités pédagogiques pour chaque étape et d'une étape à l'autre.

Quels dirigeants?

- Créer et faciliter les conditions qui permettront l'épanouissement du joueur.

Quelles structures ?

- Renforcer les structures existantes et en créer de nouvelles, améliorer la qualité de l'accueil.

Quelles compétitions ?

- Mettre en place des compétitions adaptées contribuant à la formation des joueurs et recherchant le meilleur niveau de pratique possible.

Quelles évaluations ?

- Se doter d'un programme d'évaluation tout au long de la formation pour contrôler les progrès.

**Convaincre tous les acteurs de la conduite du plan :
les INFORMER, les MOTIVER, les FORMER, les RESPONSABILISER
et leur faire partager ce projet.**

OBJECTIFS GÉNÉRAUX

Les objectifs généraux dépassent l'aspect purement sportif, ils participent à l'éducation totale, ils concourent au partage des valeurs de la société. Ils constituent des orientations permanentes poursuivies tout au long de la carrière du sportif, dès qu'il entre dans une structure.

- Garantir la poursuite des objectifs spécifiques dans un contexte de Santé et de Sécurité. —— **SANTÉ SÉCURITÉ**

- Prendre en permanence du plaisir à jouer, se confronter dans le respect des règles, progresser, garantissent la fidélisation des joueurs. —— **PLAISIR FIDÉLISATION INTÉGRATION**

- Aider le joueur à accéder à la citoyenneté, c'est lui permettre d'organiser son projet personnel, de construire son rugby, d'être acteur dans son club et de s'intégrer dans la vie sociale. —— **AUTONOMIE VALEURS**

D'autres objectifs généraux deviendront prioritaires au fur et à mesure de la formation du joueur.

RECHERCHE D'UN ÉQUILIBRE : FAMILLE-ÉTUDES-PROFESSION-RUGBY

AIDE À LA CONCEPTION DES PROJETS AFIN DE RÉUSSIR AUX PLANS SPORTIF ET SOCIAL

RECONVERSION

Le respect des objectifs généraux garantit la cohérence du projet.

La santé et la sécurité

**15 mesures visant à une meilleure sécurité des pratiquants ont été mises en œuvre par la F.F.R.
Il est impératif que Dirigeants, Éducateurs, Arbitres et Joueurs soient imprégnés de ces obligations, qui sont décrites dans le numéro 1 du Plan de Formation « Généralités ».
Il est nécessaire que les joueurs effectuent, au cours des séances d'entraînement, un certain nombre d'exercices :**

LES EXERCICES PRÉPARATOIRES

Il s'agit de donner des habitudes de travail aux joueurs en matière de préparation à l'effort, de récupération et de renforcement musculaire préventif.

- ÉDUCATION POSTURALE
- ÉTIREMENTS
- RENFORCEMENT MUSCULAIRE

LES EXERCICES DE PERFECTIONNEMENT TECHNIQUE

Dès que les besoins, en terme de niveau d'apprentissage, s'en font sentir, ces exercices seront enseignés en complément de l'éducation posturale.

- CHUTES
- PLAQUAGES
- REGROUPEMENTS
- TOUCHES
- MÊLÉES









SOCIETE GENERALE
PARTENAIRE OFFICIEL DEPUIS 1987
FFR FEDERATION FRANÇAISE DE RUGBY
SOCIETE GENERALE
SOCIETE GENERALE
PARTENAIRE OFFICIEL DEPUIS 1987
FFR FEDERATION FRANÇAISE DE RUGBY

L'autonomie

**L'accès à l'autonomie est l'objectif qui sous-tend tout acte éducatif.
Rendre le joueur autonome c'est l'aider, dans un cadre défini, à acquérir des savoirs, des savoir-faire et des savoir être qui vont lui permettre d'assumer des rôles différents dans l'association et qui pourront aussi être utilisés dans sa vie sociale.**

✺ PRENDRE DES RESPONSABILITÉS → DANS LE JEU :
faire des choix et les réaliser

Moins de 7 et moins de 9 ans :
j'avance – je pousse – je lutte

Moins de 11 et moins de 13 ans :
je m'oppose au porteur du ballon – j'accroche – je plaque
pour avancer, je perce ou je passe – je conserve – je libère le ballon –
je plaque le porteur de balle – je récupère le ballon

✺ POUVOIR S'EXPRIMER → DANS LE CLUB :
s'engager dans des actions
(joueur – arbitre – éducateur – dirigeant)

Moins de 7 et moins de 9 ans :
j'organise avec mon éducateur les rotations dans l'équipe –
je m'occupe du matériel – je tiens la marque – je chronomètre

Moins de 11 et moins de 13 ans :
je refuse toute tricherie – j'analyse le jeu – je reconnais la faute – j'arbitre – je fais un mot sur le tournoi pour le journal du club ou de l'équipe – je prends la marque du tournoi

✺ S'ÉPANOUIR → DANS LA SOCIÉTÉ :
respecter les autres – accepter les différences
participer aux décisions – s'impliquer

Moins de 7 et moins de 9 ans :
je sais gagner ou perdre – je reconnais mes fautes –
j'encourage – je conseille mes partenaires – j'agis loyalement – je réconforte

Moins de 11 et moins de 13 ans :
j'évite le geste qui blesse – je reconnais le droit à l'erreur – j'arrête au coup de sifflet –
j'assume la tâche qui m'est confiée – j'arbitre – je me fais respecter

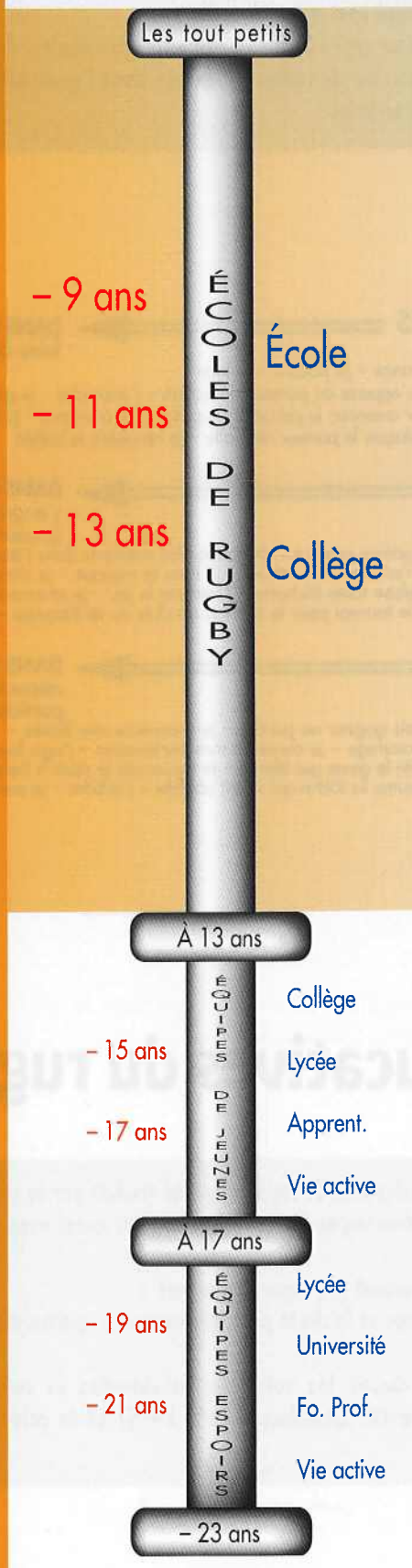
Les valeurs et les vertus éducatives du rugby

Sport collectif d'opposition frontale, le rugby nécessite la loyauté qui se traduit par la coopération entre partenaires, mais aussi le respect d'autrui à travers l'arbitre et les adversaires (on joue contre mais aussi avec eux), le goût de l'effort, la convivialité et la solidarité.
Le combat collectif et les possibilités d'affrontement physique supposent :
- **le courage qui permettra d'accepter donc le choc et la chute pour démarquer un partenaire, conserver ou recouvrer la possession de la balle,**
- **l'intelligence tactique et stratégique pour choisir les solutions individuelles et collectives les plus adaptées au rapport d'opposition du contexte momentané de jeu (R. Deleplace 1966, 1979) et la prise d'initiative pour sortir à bon escient des schémas de jeu préétablis.**

Le joueur se construit et construit son rugby dans une certaine continuité. Cependant, du débutant au joueur de haut niveau, on peut distinguer trois grandes étapes dans sa formation pour lesquelles il est nécessaire de définir les objectifs spécifiques, qui, pour ne pas « brûler les étapes », tiennent compte :

- **du jeu produit momentanément,**
- **des effets du jeu sur le pratiquant**
- **des capacités et des besoins du joueur.**

LES ÉTAPES



L'ENTRÉE DANS L'ACTIVITÉ

Cette phase de **découverte** et de **sensibilisation** s'adresse au joueur débutant. Vers 6- 7 ans la pratique d'une initiation sportive devient possible mais doit être basée sur le développement de la vitesse de réaction et la vitesse gestuelle. Il peut faire ce qu'il veut à la force près. Le tonus musculaire mature vers 7-10 ans. La latéralisation s'acquiert avec prédominance œil – pied – main. Le schéma corporel s'élabore. La notion d'espace s'acquiert.

L'INITIATION

C'est une période d'**exploration** pendant laquelle on doit s'attacher à fidéliser le Joueur débrouillé. Vers 9-11 ans la capacité de maîtrise et de concentration apparaît et on peut demander des gestes de plus en plus fins : donc une activité plus technique (sauf charges lourdes). Phase pré pubertaire avec des modifications physiologiques et morphologiques qui amènent une désorganisation des coordinations acquises antérieurement et sur le plan affectif les derniers réaménagements de la personnalité avec une oscillation entre des solutions extrêmes entraînant des relations à l'entourage perturbées. Cette période ne permet pas d'activité de forte intensité mais plutôt un entraînement de l'habileté.

LE PERFECTIONNEMENT

Le joueur a choisi le rugby comme activité sportive principale. Cette phase, dans laquelle doit être renforcée la socialisation (le joueur appartient à une équipe), doit être également une période de détection.
C'est une phase qui débouche sur la spécialisation et dans laquelle doivent être opérées les sélections.
(joueur confirmé)

L'OPTIMISATION

C'est la période de spécialisation dans le jeu et de développement optimal de l'ensemble des ressources.
L'autonomie des joueurs doit être renforcée.
(joueur vers son meilleur niveau)

L'accueil des moins de 7 ans

L'environnement proposé aux moins de 7 ans doit tenir compte des aspects sécuritaires et conviviaux :

- Implication des parents
- Ambiance chaleureuse (qualité du club, des vestiaires, du matériel, goûter)
- Séance ludique

À cet âge l'enfant a besoin d'un cadre de référence. C'est son premier contact avec l'activité rugby, son éducation et son apprentissage devront respecter les différentes étapes de son développement (motricité, affectivité, compréhension de ses actions) par le plaisir et par le jeu total.
Le rugby de l'enfant, fait de mouvement, lui permet l'acquisition d'un patrimoine moteur (se déplacer, sauter, lancer, porter, gestes précis imitatifs et expressifs) qu'il réinvestira dans ses futures étapes d'apprentissage (essais erreurs).
La mise en mémoire de ces nombreuses sollicitations permettra à l'enfant de constituer son image corporelle.
Les éléments de base à prendre en considération doivent être centrés sur les capacités de l'enfant.
Il aime avant tout jouer à tous les jeux qui l'aident à « se grandir ».

Comme il fonctionne par pulsions, il a besoin de découvrir l'espace, d'éprouver son équilibre, sa latéralité, de maîtriser un certain contrôle postural. Il est toujours en activité par périodes de courtes durées.







Remarque
ÂGE, ÉTAPE ET NIVEAU

Ces trois notions devraient permettre à l'éducateur de mieux se repérer dans le parcours de formation du joueur. Pour éviter certaines confusions, elles demandent à être définies :

- L'âge : les catégories de compétitions sont définies à partir de tranches d'âge réunissant les joueurs sur deux années civiles. La détection, les sélections et certaines actions de promotion regroupent les joueurs nés dans la même année civile.
- L'étape : regroupe plusieurs tranches d'âge de joueurs en formation dans la même structure (à l'école de rugby, dans les équipes de jeunes, dans les collectifs d'entraînement ...). Dans chaque étape les objectifs généraux et spécifiques prioritaires sont identiques.
- Le niveau : correspond à des comportements caractéristiques observables en jeu, quels que soient l'âge et l'étape des pratiquants. Du "débutant" au meilleur niveau de pratique nous avons défini arbitrairement quatre niveaux.

SOCIETE GENERALE
PARTENAIRE OFFICIEL DEPUIS 1987
FFR FEDERATION FRANÇAISE DE RUGBY
SOCIETE GENERALE
SOCIETE GENERALE PARTENAIRE OFFICIEL DEPUIS 1987
FFR FEDERATION FRANÇAISE DE RUGBY

Habiletés motrices aux différentes étapes du développement de l'enfant

Il faut aider l'enfant à découvrir et à construire progressivement le rugby et non lui plaquer le rugby de l'adulte, parce qu'il n'en est pas un.

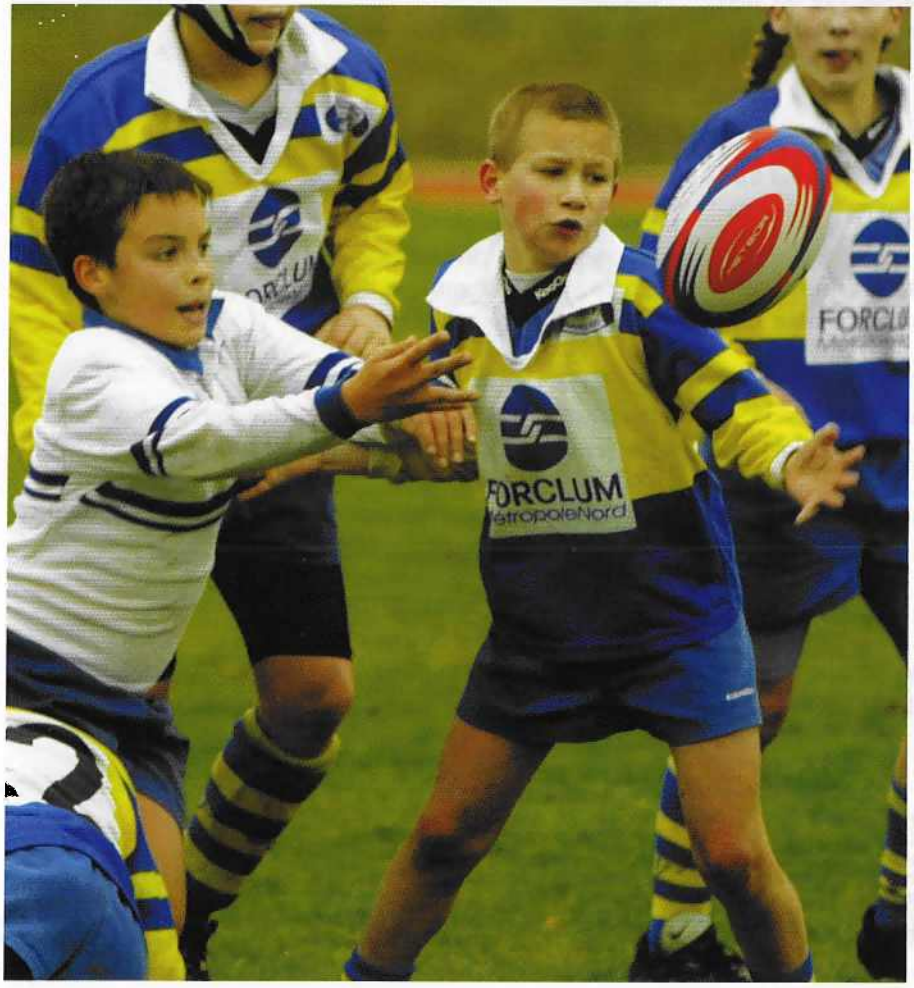
	DE 6-7 ANS À 9 ANS	DE 9 À 12 ANS
L'ENFANT ET LE CORPS	▮ Utilisation des divers modes de locomotion : course, marche, pas chassés, rotation, circuits. ▮ Équilibration dans l'arrêt pour enchaînement dans l'action : changement de direction. ▮ Coordination dynamique générale. ▮ Suivre un camarade en restant équilibré. ▮ Dissociation des jambes et des bras.	▮ Contrôle des déplacements sans perte d'équilibre, changement de direction, de vitesse. ▮ Courses en slalom ▮ Amélioration du tonus postural : exercice d'équilibre. ▮ Élargissement du champ visuel. ▮ Amélioration des qualités de détente, vitesse, endurance, puissance. ▮ Dissociation des perceptions ▮ Vitesse de réaction.
L'ENFANT ET LE MILIEU (espace-temps)	▮ Dispersion dans un espace déterminé ▮ Situation par rapport au partenaire par rapport à la notion de distance efficace. ▮ Représentation de l'aire de jeu et perception de sa situation dans cette aire. ▮ But à atteindre avec le ballon. ▮ Appréciation des distances et des vitesses du ballon, du partenaire, de l'adversaire. ▮ Coordination du déplacement du ballon et du sien.	▮ Décentration par rapport au ballon ▮ Implication de tous les enfants : jeux sur terrain réduit et effectif réduit. Chaque enfant doit se sentir concerné par le jeu.
L'ENFANT ET LE BALLON ET L'EQUIPE	▮ Affinement du contrôle manuel et précision. ▮ Réalisation des trajectoires précises, verticales, hautes ou courtes, horizontales tendues, avec rebonds. ▮ Parcours avec ballon, évitement et contournement d'obstacles. ▮ Réception, appréciation des trajectoires. ▮ Intégration dans un groupe de 3 à 5 éléments.	▮ Organisation de l'équipe. ▮ Appréciation des trajectoires ▮ Contrôle réception. ▮ Variation des formes de lancement du jeu. ▮ Progression des effectifs : attaquants défenseurs.

C'est une période très favorable pour l'acquisition des habiletés motrices, qui peuvent être développées même si elles ne sont pas toujours présentes dans la compétition observée (coups de pied , lancers , préparation à la mêlée, sauts etc.).

Défini comme un sport collectif de combat, le rugby se caractérise par la lutte et les déplacements de deux équipes qui s'attaquent mutuellement en avançant (collectivement et individuellement) au contact et dans les espaces libres, de manière organisée, dans le respect du règlement.
Utilisateurs et opposants avancent et assurent la continuité du mouvement qui avance (avec ou sans ballon) pour gagner le ballon, le conserver, le récupérer, modifier le rapport de force à leur avantage et marquer.



Le respect de ces principes nécessite la mise en place de règles d'action qui se traduisent concrètement par des comportements directement observables dans les situations tactiques et les situations stratégiques. Le joueur doit être capable de répondre aux problèmes liés à sa participation au jeu de mouvement, à la gestion des contacts et des luttes, à l'organisation des conquêtes et des lancements de jeu, en utilisant le règlement.



Les comportements observables
ENTRÉE DANS L'ACTIVITÉ
Découverte

PARTICIPER AVEC OU SANS BALLON AU JEU DE MOUVEMENT

- Action individuelle de course ou peu de mouvement en avançant.
- Maladresses.
- Pas d'avancée en continuité, les passes sont dues au hasard ou effectuées pour se débarrasser du ballon.
- Les plaquages sont rares, ce sont le plus souvent des blocages debout, ou des accrochages. L'opposition s'effectue le plus souvent en reculant.

GÉRER LES CONTACTS, LES LUTTES

- Des attitudes de crainte par rapport au contact avec le sol, avec l'adversaire.
- Les regroupements sont nombreux, pas structurés, anarchiques, plusieurs joueurs de la même équipe luttent pour la balle, les joueurs s'engagent différemment dans l'intensité, mais il n'existe pas de différenciation des rôles.
- Des joueurs au cœur du regroupement se montrent très actifs.
- D'autres joueurs s'investissent moins intensément en périphérie, certains restent satellites par crainte ou par tactique.

RESPECTER LES RÈGLES

- Non respect des règles fondamentales

- la marque : le joueur jette le ballon dans l'en-but
- le hors-jeu: le soutien est réalisé en avant du porteur de balle
- le tenu (plaquage): certains joueurs conservent le ballon au sol
- méconnaissance des droits et devoirs sur le plan de la loyauté et de la sécurité
  - actions de cravates, croche-pieds, raffuts trop violents, réactions trop énergiques pour se débattre ...
  - gestes dangereux pour soi, ses partenaires ou ses adversaires

DÉCLENCHER LES LANCEMENTS DE JEU

- Les lancements de jeu sont peu intelligents, ils opposent les points forts aux points forts adverses.
- Ils provoquent souvent des blocages immédiats.
- Les joueurs utilisent des actions de contournements individuelles.
- Pas de jeu sans ballon, ni de « pré action ».

Sensibilisation

PARTICIPER AVEC OU SANS BALLON AU JEU DE MOUVEMENT

- Les joueurs avancent et passent au contact, ils ne choisissent pas toujours le partenaire le mieux placé pour faire avancer le ballon.
- Le jeu au pied est quelquefois utilisé mais le ballon est le plus souvent rendu à l'adversaire sans pression.
- Le joueur opposant commence à être efficace lors des plaquages (encore rares).
- L'opposition est capable de récupérer des ballons.

GÉRER LES CONTACTS, LES LUTTES

- Les regroupements avancent, le ballon est conservé mais pas libéré au bon moment.
- Les attitudes sont plus efficaces pour la poussée, le buste est placé, le joueur s'engage avec la tête et les épaules.
- L'organisation au contact n'est pas bien maîtrisée, le joueur n'est pas suffisamment fléchi sur ces jambes, ni stable sur ses appuis, le ballon n'est pas éloigné rapidement de l'adversaire.

RESPECTER LES RÈGLES

- Les joueurs ont intégré les règles fondamentales.
- Les joueurs respectent le règlement sur les phases de blocages.
- Certains joueurs se retrouvent hors-jeu sur le jeu au pied de leurs partenaires.

DÉCLENCHER LES LANCEMENTS DE JEU

- Certains lancements sont effectués en avançant.
- Certains joueurs se placent en fonction des points faibles adverses.

PARTENAIRE OFFICIEL DEPUIS 1987 — FFR FEDERATION FRANÇAISE DE RUGBY — SOCIETE GENERALE — PARTENAIRE OFFICIEL DEPUIS 1987 — FFR FEDERATION FRANÇAISE DE RUGBY

INITIATION
Exploration

PARTICIPER AVEC OU SANS BALLON AU JEU DE MOUVEMENT

- Les joueurs avancent et passent avant d'être pris, ils cherchent donc un partenaire qui fera avancer le ballon (relais), afin d'assurer la continuité.
- Le soutien s'organise autour du porteur, mais encore rarement en fonction de l'adversaire.
- L'opposition s'organise pour stopper le porteur : beaucoup de plaquages et nombreuses récupérations de balle dues à l'investissement collectif dans la défense, avec contre attaque.
- Le jeu devient un peu plus structuré.

GÉRER LES CONTACTS, LES LUTTES

- Les regroupements avancent
- Le regroupement est organisé pour favoriser la sortie du ballon et pour imposer la pression.
- Les joueurs gèrent de mieux en mieux les contacts avec l'adversaire, ils assurent le plus souvent la disponibilité du ballon.
- Les joueurs proches s'investissent au regroupement les autres occupent les espaces libres.

RESPECTER LES RÈGLES

- Certains joueurs se trouvent encore hors-jeu sur le jeu au pied de leur partenaire (encore peu fréquent).

DÉCLENCHER LES LANCEMENTS DE JEU

- Les lancements s'effectuent en fonction de ses points forts avec des joueurs lancés.
- L'adversaire n'est peu ou pas pris en compte.



	MOINS DE 7 ANS		MOINS DE 9 ANS	
JEU DE MOUVEMENT	• Porter la balle vers l'avant • Avancer en opposition	• Marquer souvent • Attraper le ballon • Courir avec le ballon • Ramasser le ballon • Défendre sa ligne de but • S'opposer physiquement • Attraper le porteur de balle	• Avancer individuellement et collectivement en utilisation et en opposition	• S'orienter dans l'espace de jeu • Avancer vers l'adversaire • Éviter l'adversaire • Arrêter le porteur de balle • Bloquer et s'opposer au porteur de balle • Reconnaître ses partenaires
GESTION DES CONTACTS ET DES LUTTES	• Conserver le ballon au contact ou le récupérer	• Jouer en sécurité • Avancer au contact de l'adversaire • Lutter pour gagner le ballon • Accepter de tomber	• Protéger et canaliser la balle dans le regroupement • Repousser les opposants	• Lutter au cœur du regroupement • Entrer au contact avec l'adversaire • Éloigner le ballon de l'adversaire • Pousser en engageant les épaules
LANCEMENT DE JEU	• S'orienter vers la cible	• Repérer la ligne de marque • Se placer chacun dans son camp • Respecter les limites du terrain	• Opposer le point fort au point faible adverse	• Avancer dans l'espace laissé libre • Jouer individuellement avec son point fort : défier et contourner
RESPECTER LES RÈGLES	• Connaître la règle de la marque et du hors-jeu	• Poser le ballon pour marquer • Se replacer pour faire avancer	Respecter les 4 règles fondamentales : - Marque - Droits et devoirs - Hors-jeu - Plaquage	• Être utile et disponible pour le jeu. • Jouer en sécurité malgré l'augmentation de l'intensité des courses et des luttes. • Permettre au jeu de se dérouler.

Les moyens techniques utilisés, qui garantissent la sécurité, sont décrits dans les situations d'apprentissage.

	MOINS DE 11 ANS		MOINS DE 13 ANS	
JEU DE MOUVEMENT	• Assurer la continuité du jeu en évitant le blocage • Prendre en compte le partenaire • Arrêter le porteur de balle	• Se placer dans l'axe du porteur de balle • Passer le ballon en relais • Soutenir le porteur de balle sur le plan latéral • Plaquer le porteur de balle • Défendre avec son partenaire proche	• Assurer la continuité du mouvement qui avance en évitant le blocage • Réalisation du choix "passe ou perce" • S'opposer directement ou glisser	• Avancer dans les intervalles • Avancer dans des espaces à faible densité de joueurs adverses • Choisir le meilleur soutien • Soutenir dans l'axe : retard pour meilleure vitesse et plus de puissance • Soutenir latéralement : s'écarter du porteur, jouer avec l'espace • S'opposer collectivement sur l'espace menacé • Conserver une réserve défensive
GESTION DES CONTACTS ET DES LUTTES	• S'investir dans le regroupement • Rendre le ballon disponible	• Assurer les différents rôles : arracher-protéger- pousser-ramasser • Placer son buste • Fléchir ses jambes-être équilibré • Amener le ballon loin de la ligne de front et l'utiliser	• S'organiser dans le blocage • Sortir des axes de poussée des utilisateurs / Opposants	• Percuter en protégeant son ballon • Faire le choix : rester debout ou aller au sol • Extraire la balle du regroupement • Combattre collectivement • Respecter son rôle • Contourner la pression adverse • Se lier et repousser les attaquants • Retourner le porteur de balle
LANCEMENT DE JEU	• Se placer pour franchir la ligne d'avantage au plus vite	• Faire avancer le premier rideau • Réagir vite à la mise en place • Organiser les soutiens au porteur de balle	• Approche des stratégies • Lancement du jeu loin ou lancement près	• Se démarquer • Changer les trajectoires de courses • Avancer et provoquer l'adversaire • Reconnaître les points faibles et les utiliser
RESPECTER LES RÈGLES	• Intégrer les règles fondamentales • Respecter le hors-jeu sur les phases de blocage	• S'engager dans le placage • Placer son dos et sa tête, serrer les bras • Se replacer pour soutenir ses partenaires • Être peu pénalisé • Ne pas faire mal • Ne pas se faire mal	• Règles du Hors jeu sur le jeu au pied • Règles de la phase ordonnée la mêlée	• Occuper l'espace • Presser l'adversaire • Inverser le rapport de force • Être peu pénalisé • Se positionner correctement : liaisons-placements dos-flexion • Regarder à l'entrée en mêlée • Talonner et conduire le ballon

Les moyens techniques utilisés, qui garantissent la sécurité, sont décrits dans les situations d'apprentissage.



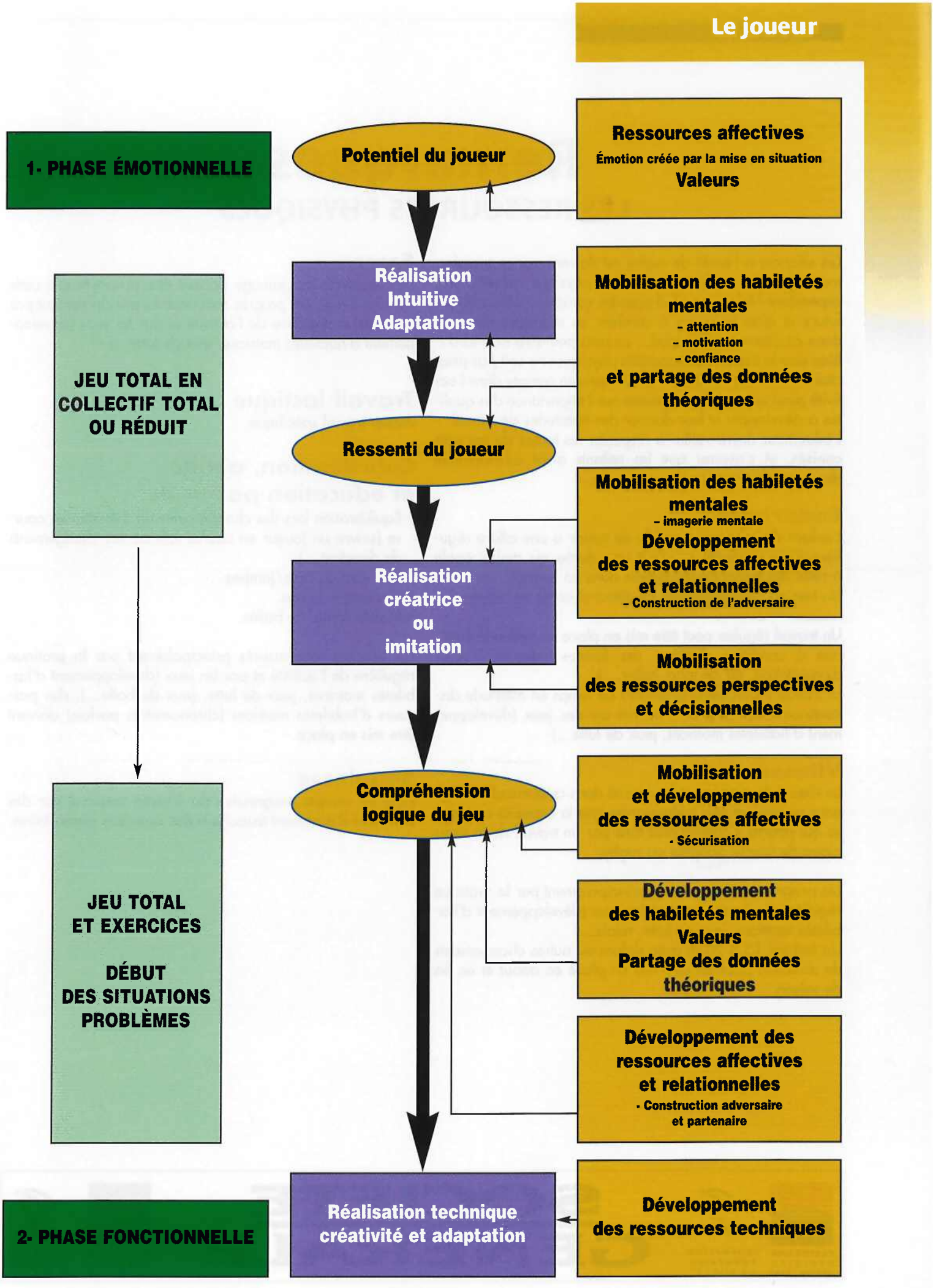
LE JOUEUR

Le joueur et ses ressources

L'éducateur doit s'employer à aider le joueur à développer ses ressources (affectives et relationnelles, perceptives et décisionnelles, techniques, physiques) en lui proposant des situations d'apprentissage où chacune sera mobilisée en terme de priorité momentanée (dominante). Une rotation méthodique des dominantes entraînera le joueur dans une spirale de progrès à tous les plans, pour autant que l'éducateur soit capable de créer un climat d'apprentissage permettant de solliciter et développer les habiletés mentales.

Au cours de la première étape, le jeune joueur se confronte à des problèmes liés à des situations dites tactiques qu'il va progressivement tenter de résoudre en s'appuyant sur ses ressources.
Ce potentiel initial sera mobilisé en fonction de ses « qualités naturelles » et de son vécu (imitation, apprentissage dans d'autres disciplines, milieu), mais aussi de ses motivations, représentations (quelle image du rugby ?) et son degré d'appréhension,...
Le joueur agit ou plutôt réagit de manière intuitive dans les situations jouées en faisant appel prioritairement à ses ressources affectives et relationnelles et en utilisant des habiletés motrices pour s'engager de son mieux dans le jeu total.
L'éducateur doit faire vivre suffisamment longtemps cette phase émotionnelle dans un jeu simplifié qui, sans être dénaturé, respecte les principes de sécurité, l'assimilation des règles fondamentales et le partage des données théoriques.
Pour aider le joueur à développer d'autres ressources, l'éducateur l'incitera à mobiliser des habiletés mentales fondamentales (attention – en marche vers la concentration – confiance, motivation) qui vont le sécuriser et lui permettre de ressentir le but du jeu, d'imiter ou d'inventer les moyens adaptés pour parvenir à ce but.
La mobilisation de ressources perceptives (sensations, repères...) et décisionnelles (l'enfant commence à faire des choix), la visualisation, le développement des ressources affectives et relationnelles vont l'amener progressivement à une compréhension de la logique du jeu.
C'est le moment où les habiletés motrices (courir, pousser, lutter, lancer, attraper,...) se transforment en techniques (courir pour marquer ou se placer avec des appuis de plus en précis, placer son dos pour orienter sa poussée, pour plaquer, passer, ...). La banque d'images et les moyens d'action s'enrichissent mutuellement, l'éducateur met en œuvre la pertinence de son observation pour proposer les situations pédagogiques adaptées à cette période essentielle dans la spirale de progrès.
Par la valorisation des efforts entrepris, le questionnement et la verbalisation par le joueur, il pourra ancrer les « bonnes réponses » et participer à la construction de nouveaux outils simples et généraux permettant de concrétiser des intentions tactiques, outils qu'il faut tendre à automatiser pour mieux les enrichir et les diversifier.
C'est l'étape où le joueur passe du registre émotionnel au registre fonctionnel. La rotation méthodique des dominantes fait entrer le joueur dans la spirale de progrès, le niveau d'exigence sur la pertinence des choix et les moyens d'action augmente au fur et à mesure que le jeu se structure, que les actions sont effectuées en pleine conscience sur des repères partagés par le collectif.

Cependant des voies rapides peuvent et doivent être utilisées pour assurer la sécurité des joueurs. Les voies rapides sont celles que l'on emprunte lorsqu'on veut agir sur le jeu,en prenant des raccourcis. Or, si on admet que le joueur construit son jeu, sa formation procède par étapes de découverte, d'exploration et d'appropriation qui garantissent une stabilité des acquis, mais plus encore une adaptabilité de ses acquis. C'est pourquoi les « voies rapides » doivent rester des mesures d'exception.


Le joueur
1- PHASE ÉMOTIONNELLE
Potentiel du joueur
Ressources affectives
Émotion créée par la mise en situation
Valeurs
Réalisation
Intuitive
Adaptations
Mobilisation des habiletés mentales
- attention
- motivation
- confiance
et partage des données théoriques
JEU TOTAL EN COLLECTIF TOTAL OU RÉDUIT
Ressenti du joueur
Mobilisation des habiletés mentales
- imagerie mentale
Développement des ressources affectives et relationnelles
- Construction de l'adversaire
Réalisation
créatrice
ou
imitation
Mobilisation
des ressources perspectives
et décisionnelles
Compréhension
logique du jeu
Mobilisation
et développement
des ressources affectives
- Sécurisation
JEU TOTAL
ET EXERCICES
DÉBUT
DES SITUATIONS
PROBLÈMES
Développement
des habiletés mentales
Valeurs
Partage des données
théoriques
Développement des
ressources affectives
et relationnelles
- Construction adversaire
et partenaire
Réalisation technique
créativité et adaptation
Développement
des ressources techniques
2- PHASE FONCTIONNELLE

Remarques
LES RESSOURCES PHYSIQUES

Les séances à l'école de rugby ne doivent pas se transformer en séance de préparation physique généralisée, cependant l'éducateur doit prendre conscience des besoins futurs et aide le joueur à combler les manques observés dans ce domaine. Plus tard... ce sera peut-être trop tard !
Bien que le travail des capacités physiques ne soit pas prioritaire dans cette étape, il doit être pris en compte dans l'activité pour sensibiliser les jeunes sur l'importance des qualités à développer et leur donner des habitudes de travail.
L'éducateur devra veiller à respecter les temps de jeu préconisés, et s'assurer que les enfants aient suffisamment de temps de récupération.

Endurance
L'enfant doit devenir capable de courir à une allure régulière (à son allure) pendant une durée au moins égale à celle des temps de jeu prévus dans un tournoi.
Un test pourra être réalisé en début et en fin de saison.

Un travail régulier peut être mis en place en méthode continue à condition d'utiliser des formes ludiques (course d'orientation, ski de fond, roller,...)
Le travail s'effectuera la plupart du temps en méthode discontinue en pratiquant l'activité ou des jeux (développement d'habiletés motrices, jeux de lutte...)

Vitesse
La vitesse de réaction et la vivacité dans cette tranche d'âge nous paraissent plus intéressantes que la capacité de vitesse qui pourra s'obtenir plus tard par un travail de la technique de course adaptée au rugby.

Les progrès sont concrétisés principalement par la pratique régulière de l'activité et par les jeux (développement d'habiletés motrices, jeux de lutte, relais...)
Un test sur 15 à 20 m avec slalom ou autres changements de direction pourrait être mis en place en début et en fin de saison.

Force
Des exercices de gainage doivent être proposés dès cette tranche d'âge. Les progrès sont amenés principalement par la pratique régulière de l'activité et par les jeux (développement d'habiletés motrices, jeux de lutte...)

Travail lactique
Aucun travail spécifique.

Coordination, agilité et éducation posturale
- Équilibration lors des changements de direction en course (suivre un joueur en course lors de ses changements de direction...).
- Dissociation bras/jambes...
- Placement du dos.
- Manipulation de balles.

Les progrès sont assurés principalement par la pratique régulière de l'activité et par les jeux (développement d'habiletés motrices, jeux de lutte, jeux de balle...), des parcours d'habiletés motrices (chronométrés parfois) doivent être mis en place.

Souplesse
Prise en compte progressive du schéma corporel par des exercices d'étirement associés à des exercices respiratoires.

SOCIETE GENERALE
PARTENAIRE OFFICIEL DEPUIS 1987
FFR FEDERATION FRANÇAISE DE RUGBY
SOCIETE GENERALE
SOCIETE GENERALE PARTENAIRE OFFICIEL DEPUIS 1987
FFR FEDERATION FRANÇAISE DE RUGBY

Dans cette étape nous privilégierons la résolution des problèmes rencontrés dans les situations tactiques

par l'amélioration

du jeu en suppléance

et

de la polyvalence du joueur

Pour mieux :

« Imprégner le joueur des valeurs de l'activité. »

(esprit du jeu)

« intégrer les principes fondamentaux et les règles fondamentales. »

(pratique du jeu)

L'esprit du jeu

Ce dernier reste plus ou moins implicite, mais l'analyse socio-historique de l'évolution du règlement qui matérialise cet esprit et des discours des dirigeants de l'International Rugby Board, qui légifèrent à ce propos, permet de l'expliciter :

- Vivre la variété et la rudesse des oppositions guerrières. Affronter l'ennemi par les fantassins, le contourner par la cavalerie, ou l'atteindre sur ses arrières par l'artillerie comme lors des grandes batailles restent les trois modalités collectives d'attaque en rugby (jeu à la main groupé ou déployé et jeu au pied).

- Préserver l'intégrité physique des pratiquants. Le seuil de tolérance des dommages acceptables a évolué avec la société (de la fracture osseuse au XIX^{e} siècle à l'hématome aujourd'hui) et les institutions de pratique (école, club).

- Conserver le caractère ludique de l'activité, du fait de l'égalité des chances (assurée par l'application uniforme du règlement) et de l'incertitude du résultat (supposant un relatif équilibre des équipes en opposition).

La modification des règles, la mondialisation et la professionnalisation de la pratique, sa médiatisation contribuent à l'évolution du rugby. Analyser, anticiper ces évolutions garantira la formation de joueurs capables de répondre aux nouvelles exigences du haut niveau.

La pratique du jeu

L'ENTRÉE DANS L'ACTIVITÉ

DÉCOUVERTE

La résolution des problèmes liés à l'incertitude du combat est prioritaire.
Les objectifs se situent
au niveau psychoaffectif :
- Prendre du plaisir à combattre loyalement
- Réguler son énergie dans le jeu de combat collectif
- Respecter l'adversaire et jouer à combattre

au niveau psychomoteur :
- S'équilibrer, manipuler, améliorer sa coordination…

au niveau perceptif et décisionnel :
- Apprendre les règles fondamentales : la marque, le hors-jeu, le plaquage
- Avancer seul ou en grappe
- Empêcher d'avancer seul ou collectivement
- S'investir dans la lutte collective

…

SENSIBILISATION

La résolution des problèmes liés à l'incertitude du combat reste prioritaire, ceux liés à la logique du jeu apparaissent et le joueur commence à chercher dans son « ressenti » des moyens pour résoudre les problèmes liés à la logique interne, il faut donc conserver le travail **au niveau psychoaffectif et psychomoteur** (cf. découverte),

mais aussi mobiliser **les habiletés mentales** pour mieux agir :

au niveau perceptif et décisionnel :
- Renforcer l'appropriation des règles fondamentales
- Avancer seul ou en grappe et avancer en utilisant le partenaire le plus proche
- Empêcher d'avancer seul ou collectivement dans la grappe et s'organiser pour s'opposer avec ses partenaires proches

au niveau technique :
- S'organiser individuellement ou collectivement pour une meilleure efficacité et une meilleure sécurité.

…

INITIATION

EXPLORATION

La résolution des problèmes liés à l'incertitude de combat doit encore être prise en compte en même temps que ceux liés à la logique du jeu, ainsi que la mobilisation et le développement des **habiletés mentales.**
Les objectifs se situent prioritairement
au niveau perceptif et décisionnel
- Jouer en fonction de ses partenaires et de ses adversaires : développer l'intelligence de jeu (choix et vision périphérique)
- Éviter les blocages en donnant avant d'être pris et en faisant avancer le ballon
- Avancer en opposition, en couvrant tous les espaces menacés

…
et au niveau technique
- Être efficace au placage
- Esquiver
- Maîtriser les blocages : en s'investissant totalement et loyalement dans le combat, afin d'assurer la conservation et de pouvoir récupérer le ballon.

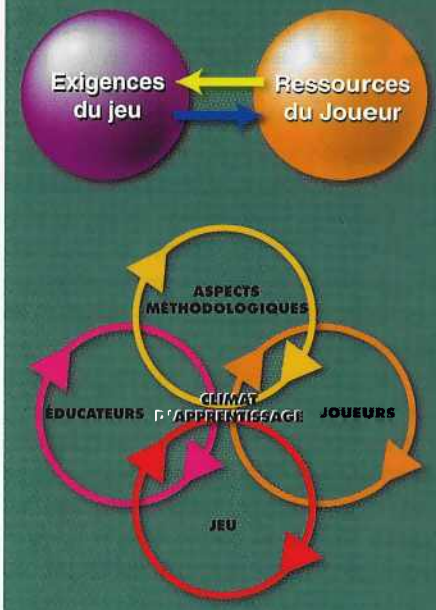
SOCIETE GENERALE
PARTENAIRE OFFICIEL DEPUIS 1987
FFR FEDERATION FRANÇAISE DE RUGBY
SOCIETE GENERALE
SOCIETE GENERALE
PARTENAIRE OFFICIEL DEPUIS 1987
FFR FEDERATION FRANÇAISE DE RUGBY

LA DÉMARCHE

LE CLIMAT D'APPRENTISSAGE

La nature des rapports joueurs – éducateur va déterminer le cadre dans lequel les acteurs vont évoluer. Ce cadre est régi par un certain nombre de règles agréées par l'ensemble du groupe et qu'on appelle « les règles de vie ». La cohésion de l'ensemble est garantie par le niveau d'exigence réciproque entre les joueurs et les éducateurs, ce qui confère aux deux parties une obligation de qualité permanente. Le joueur, qui n'est pas seulement le consommateur d'un contenu sur le jeu conçu et conduit par son éducateur, mobilise ses propres ressources pour progresser, en pleine conscience de ce qu'il met en œuvre ce qui demande partage du projet et des données théoriques.

Le joueur construit son rugby et le jeu construit le joueur dans un climat de confiance et de plaisir



L'ENTRÉE DANS L'ACTIVITÉ

DÉCOUVERTE ET SENSIBILISATION

RASSURER
IMPREGNER

À ce niveau, la démarche doit être totalisante, l'activité proposée implique les différents plans de l'individu (affectif, cognitif, moteur), elle n'est pas dénaturée, elle est aménagée pour être sécurisante. Elle est également valorisante et très ludique, afin que l'enfant puisse progresser tout en prenant un maximum de plaisir.

L'Éducateur utilisera :

- Des jeux anciens pour faire ressentir la nécessité des règles fondamentales.
- Le jeu total à partir des règles fondamentales pour que les enfants s'imprègnent des valeurs de l'activité.
- Des jeux de manipulation de balle, de lutte et de déplacements pour aider le joueur à répondre aux exigences futures sur le plan technique.

INITIATION

EXPLORATION ET FIDÉLISATION

APPRENDRE EN JOUANT
JOUER EN APPRENANT

La démarche utilisée reste une démarche totalisante, active. L'activité proposée n'est pas dénaturée, elle est aménagée pour être sécurisante et permettre des progrès sur le plan de la double incertitude de combat et de logique. L'éducateur détermine les objectifs et définit les principes d'efficacité. Ceux-ci doivent émerger au travers des bilans en cours de situation. Il organise les groupes, la durée, l'espace, les règles; il fait jouer, anime, encourage. Il effectue des bilans en rapport avec les objectifs pendant la situation et remet en pratique. Il réalise un bilan en fin de situation. Une attention particulière doit être apportée à la hiérarchie des objectifs. Le niveau de jeu évolue sur les plans de l'utilisation et de l'opposition. Il faut donc faire vivre aux joueurs ces deux statuts dans la même situation. Il faudra aussi être vigilant sur l'arbitrage, afin de ne pas aller contre leur grand besoin de justice et leur proposer d'arbitrer.

L'éducateur utilisera :

- Le jeu total pour que les enfants s'imprègnent des valeurs de l'activité et pour donner un sens aux autres situations d'apprentissage.
- Des situations problèmes qui vont lui permettre de mobiliser et développer prioritairement les ressources perceptives, décisionnelles et techniques.
- Des exercices à caractère ludique pour aider le joueur à répondre aux exigences futures sur le plan technique.

L'ÉDUCATEUR

Le comportement de l'éducateur marquera de manière indélébile la mémoire de l'enfant. L'éducateur, grâce à son intervention, aura permis à l'individu d'agir efficacement, de se dépasser, de respecter, de créer, de se remettre en question.
La fonction sociale d'intégrer des jeunes dans la vie de tous les jours, particulièrement dans le contexte socio-économique actuel, est aussi d'une réelle importance. Cette vertu, comme toutes les autres vertus liées à la pratique de notre jeu, est tributaire du comportement de l'éducateur. Il mettra en œuvre ses compétences pédagogique en se référant à :

- sa connaissance du sujet "enfant jeune".
- sa connaissance de l'activité rugby.

Un éducateur ne doit pas rester prisonnier de ses certitudes.
Sa préoccupation première sera de contribuer à l'évolution des compétences de l'enfant en lui garantissant la notion de plaisir et de rêve, éléments déterminants de la motivation.

Le jeune joueur débutant a surtout besoin d'organiser son rugby en expérimentant dans un jeu libre, avec une présence discrète et attentive de l'éducateur. C'est sur le socle de ce vécu spontané que se construisent, grâce à l'intervention rigoureuse de l'éducateur proposant des situations pertinentes sous forme jouée, la structuration indispensable de ses acquisitions, son apprentissage.

QUELS THÈMES DE TRAVAIL ?

Les contenus des séances de travail recréent les conditions du jeu, ses contraintes et ses plaisirs.
L'éducateur veillera à proposer des situations où le dosage de la pression sera suffisant tout en respectant l'équilibre entre le deux groupes en opposition et permettant à chaque joueur de s'exprimer en fonction de son niveau, son vécu, ses compétences.
Ces contenus correspondent à des objectifs d'apprentissage communs à tous mais traités avec des degrés d'exigence différents suivant les potentialités de chacun.
Ils créent des conditions d'utilisation et de récupération du ballon nombreuses, variées.
Ils s'appuient donc sur une recherche permanente d'appropriation pour chacun des fondamentaux du jeu.

QUELLE RELATION AVEC LES JOUEURS ?

La relation pédagogique entre joueurs et éducateurs se caractérise par la volonté de :

- Permettre à chacun de découvrir, prendre conscience de son pouvoir d'agir et de réussir.
- Mettre en valeur, en évidence, les moindres résultats sportifs, les moindres acquisitions mais aussi et surtout valoriser les efforts.
- Impliquer, dans l'utilisation du ballon et la confrontation à des problèmes, tous les joueurs et notamment les plus timorés.
- Exiger la plus grande rigueur vis à vis de soi, vis à vis des joueurs. Sans elle, notre action est sans lendemain. L'expression de cette rigueur ne doit pas conduire à une réduction importante du temps de travail.
- Évaluer régulièrement, à partir de critères objectifs notre action pédagogique et les comportements des joueurs.

Observer et analyser ce qui est, ce qui se passe et non pas ce qui est attendu, souhaité.



QUELLE MÉTHODE ?

La méthode respectera quelques principes, qui favorisent l'apprentissage et permettent à l'activité de jouer son rôle formateur.

- L'éducateur définit, présente prioritairement les objectifs visés.

Ce qui suppose une réflexion, une préparation préalable.

- L'apprentissage se réalise dans l'action.

Moins on consacre de temps au discours, plus il en reste pour que le joueur se confronte à ses problèmes et apprenne.

Les consignes seront claires, concises, formulées à l'attention de tous.

- Le joueur s'engage d'autant plus dans l'action, en tire davantage de profit s'il comprend le sens et l'intérêt des situations d'apprentissage qui lui sont proposées.
- Le joueur doit avoir une représentation claire de ce qu'il réalise afin de déduire le degré de pertinence de sa réponse.
- L'éducateur ne se substitue pas au joueur pour résoudre les problèmes et apporter ses réponses.

Il incite : " avance, regarde, soutiens..." et ensuite, par un questionnement adapté, il fait effectuer un retour sur une réponse significative, suscite la réflexion.

Les progrès sont liés à un climat de confiance et de respect de l'autre.

Valoriser les initiatives, la prise de risques, en restant rigoureux et juste, est un vecteur fondamental de la réussite éducative et du plaisir de progresser ensemble.

"Évite de prescrire pour permettre d'apprendre"



DIPLÔMES

2E CYCLE ÉCOLE DE RUGBY

ANIMATEUR

■ Maîtriser la relation affective en se référant à :
- une connaissance générale de l'activité
- une connaissance générale du public des ces tranches d'âge.

INITIATEUR

■ Concevoir, conduire des séances d'initiation et encadrer les compétitions en se référant en permanence et méthodiquement aux :
- ressources de l'enfant en développement et à sa sécurité
- exigences du jeu vécues et futures
- fondements de la démarche pédagogique

3E CYCLE COORDINATEUR D'ÉCOLE DE RUGBY

■ Mettre en place un projet de fonctionnement, des règles de vie dans l'École de Rugby.
■ Définir, concevoir, élaborer et mettre en œuvre un projet de développement.

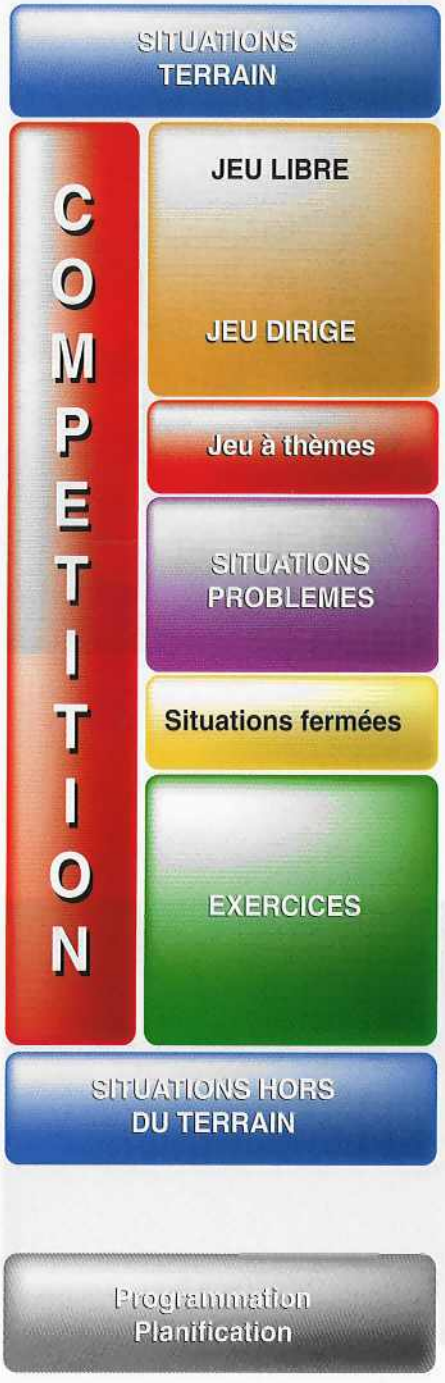
PLANIFIER-ORGANISER-IMPULSER-ÉVALUER-COMMUNIQUER-CONSEILLER-DÉCIDER..

LES OBLIGATIONS FÉDÉRALES

Un minimum de niveau de formation est requis pour encadrer une équipe selon les niveaux de compétition. La liste de ses obligations est publiée chaque saison dans les règlements généraux de la FFR. Un contrôle est institué en début de chaque saison pour vérifier la conformité des associations.

LES SITUATIONS D'APPRENTISSAGE

GÉNÉRALITÉS



Les situations d'apprentissage sont multiples. Elles se déroulent en alternance et s'articulent méthodiquement, sur le terrain ou en dehors.

1. LES SITUATIONS HORS DU TERRAIN

S'appuyant sur des supports tels que vidéo, tableau, dialogue... Elles constituent un moyen, avec le terrain, de partage des données théoriques entre les joueurs et l'éducateur.

2. LES SITUATIONS TERRAIN

Les compétitions :

– Elles occupent une place centrale parmi les situations d'apprentissage, car elles placent le joueur dans la plénitude des exigences du jeu.

– Elles constituent pour l'éducateur le point de départ de la construction d'autres situations et le moyen privilégié de l'évaluation.

Le climat favorisant les apprentissages, le plaisir et la fidélisation des joueurs devra être garanti.

Le jeu dirigé :

– C'est le moment où le joueur s'exerce à ce qu'il sait faire et peut exprimer, dans le plaisir, sa créativité et ses qualités d'adaptation.

– L'éducateur peut faire évoluer son implication du "laisser faire" (simple observateur ou arbitre) au "jeu à thèmes" où le traitement ne consistera qu'à garantir des mises en situation correspondant aux objectifs visés.

Les exercices

Nous classons dans cette catégorie tous les exercices préparatoires, les répétitions gestuelles, les situations sans opposition, avec utilisation de matériel (joug, boucliers...)

– Ce peut être également un moment de renforcement des acquisitions ou encore l'occasion d'automatiser certaines réponses.

– L'éducateur veillera à assurer le lien entre ces mises en situation et le jeu et fera preuve d'une très grande exigence sur le plan de la réalisation.

Les situations problèmes

– Ces situations généralisantes ou particulières sont toujours extraites du jeu produit momentanément par le joueur.

– Leur construction et leur conduite nécessitent de la part de l'éducateur des compétences, basées sur sa connaissance du jeu et des joueurs.

En faisant évoluer :
- les collectifs de travail
- les rapports de force
- l'utilisation de consignes...

– L'éducateur permettra aux joueurs d'apprendre à reconnaître, puis résoudre les problèmes rencontrés dans les situations tactiques et stratégiques : il les aidera à construire et s'approprier des repères qui généreront créativité et adaptation.

Aucune de ces situations ne suffit à elle seule à régler tous les problèmes rencontrés. En revanche, leur combinaison est susceptible de construire, souvent par paliers, les compétences menant aux résultats attendus, à condition d'y intégrer les dimensions mentales et physiques. Au même titre, la diversité et la complémentarité des intervenants aident le joueur à se construire.

L'alternance des situations d'apprentissage sera planifiée, programmée dans un souci de cohérence et de logique, en fonction, principalement, des constats et des enseignements puisés dans la compétition.

SOCIETE GENERALE
PARTENAIRE OFFICIEL DEPUIS 1987
FFR FEDERATION FRANÇAISE DE RUGBY
SOCIETE GENERALE
SOCIETE GENERALE
PARTENAIRE OFFICIEL DEPUIS 1987
FFR FEDERATION FRANÇAISE DE RUGBY

EXEMPLE D'UNE SÉANCE AVEC UN COLLECTIF DE MOINS DE 11 ANS

OBJECTIFS ET THÈMES

Objectif : (par rapport aux ressources du joueur)
Mobiliser et développer les ressources affectives ou perceptives.
Thème : (Choisi par rapport au jeu)
Assurer la continuité du mouvement qui avance.

INTRODUCTION OU PRISE EN MAIN

Présentation de la séance. Le choix du thème devra être argumenté en le replaçant comme étant la suite logique des observations et évaluations précédentes lors d'entraînements, stages ou compétitions.
La présentation des objectifs et des thèmes doit permettre aux enfants de se les approprier. Le questionnement, l'imagerie, l'analyse vidéo, le rappel de phases de jeu peuvent être des moyens pour mieux appréhender les réussites et les échecs observés. Ainsi ces objectifs seront mieux identifiés et assimilés. Les enfants doivent dépasser l'étape de la compréhension pour passer à celle de l'appropriation. Il est indispensable que le projet soit partagé tant par l'encadrement que par les joueurs, ce n'est qu'à ces conditions qu'ils donneront du sens à leurs actions.

ILLUSTRATION

« *Samedi dernier nous avions comme objectif du tournoi de limiter les pertes de balle. J'ai pu observer que nous avons perdu en moyenne 9 ballons par match. La plupart des ballons perdus l'ont été après contact lors de la constitution des regroupements.*
D'après vous : Ces pertes sont-elles la raison principale de nos défaites ? Que pourrions nous faire de mieux si nous arrivions à réduire ces lacunes ? À quoi sont dues ces pertes de balles ? Que faudrait-t-il faire pour en réduire le nombre ? »
Après une reformulation, l'éducateur exploite les réponses des enfants : « *Donc, aujourd'hui nous allons travailler la conservation grâce aux actions des joueurs situés dans l'axe du porteur.* »
Ici l'éducateur a présenté son objectif et grâce au questionnement et à un langage adapté au public, a partagé le projet avec ses joueurs. Compte tenu de sa connaissance du niveau des joueurs, il a choisi :

- Comme objectif : solliciter et améliorer les perceptions et les choix des joueurs en introduisant les principes d'utilité notamment pour le ou les joueurs situés dans l'axe du porteur.
- Comme thème : réduire le nombre de pertes de balle après contact.

MISE EN TRAIN

L'objectif est certes de préparer physiquement et physiologiquement l'enfant à l'activité (élévation de la température interne, activation musculaire,...) mais la mise en train doit également introduire la séance tant au niveau des diverses ressources du joueur (affective/relationnelle et perceptive/décisionnelle : cf. PFJ n° 1 page 44) que des exigences du jeu (cf. PFJ n° 1 page 24)
L'enfant doit ainsi se protéger des risques de blessures mais aussi se préparer aux spécificités de la séance. On dit souvent qu'un observateur extérieur doit pouvoir deviner le thème de la séance uniquement en observant la mise en train.

Exercices :
N° E7 et ses variables. « Les voleurs et les gendarmes »
N° E9 : « Bloc passe »
N° E11 : « Le filet à poisson »

CORPS DE LA SÉANCE

Le choix des situations est fait pour recontextualiser le thème de la séance. L'éducateur place ainsi l'enfant dans une situation la plus proche possible du contexte d'opposition réelle, tout en maintenant ses exigences propres à l'objectif.
Les évaluations et régulations doivent permettre :

- d'augmenter progressivement l'intensité du rapport d'opposition et ainsi d'atteindre des affrontements proches de ceux des tournois.
- de focaliser l'attention des enfants sur les comportements observés et attendus, en ciblant ceux spécifiques au thème de la séance.
- de proposer des repères afin d'aider les joueurs à atteindre leurs objectifs.

Situation 1

Effectif total : 2 équipes de 6 à 8 joueurs.
(cf. SITUATION 5 « JEU DES RELAIS »)

Situation 2

Effectif réduit : 1+1 contre 2 et 2 contre 1+1.

Situation 3

En collectif total, réinvestissement des acquis dans une situation de même type que la situation 1.

BILAN

L'ÉVALUATION DU JOUEUR

La particularité des évaluations en rugby est leur caractère subjectif, qu'on aimerait pouvoir rendre plus objectif, mais c'est difficile tant nous sommes confrontés à de « l'immensurable », en dehors des tests physiques.
Pour pallier ces inconvénients, on construit des outils dans lesquels on doit être confortable et...on se met à plusieurs, si possible. L'auto évaluation est un outil fondamental dans l'auto construction du joueur. Là aussi, elle peut se faire à tout moment, et sur différents modes. Le simple questionnement est déjà un premier outil.

ÉTAPES
Une formation se fait par étapes, on aura donc besoin à tout moment de faire de nouveaux inventaires pour déterminer les nouveaux objectifs et aller vers l'étape suivante.

DOMAINES
L'évaluation mesure les différents facteurs de la performance :
- Perception – décision
- Technique
- Physique
- Mental

OUTILS
Tests : physiques ou en jeu (situations test à effectif réduit)
Observation référencée (grilles et critères)

FONCTIONS
Les fonctions de l'évaluation sont diverses :
- Support de la formation et suivi du joueur
- Orientation
- Détection
- Sélection

Critères d'évaluation et auto évaluation utilisables à

Pour mieux jouer je m'informe	J'ai la balle dans ma main, mon équipe doit avancer
+ / - ■ Avant toute action, je lève la tête pour situer mes adversaires et partenaires ■ Avant de recevoir la balle ou de plaquer, je connais le placement de mes adversaires ■ La balle en main, ou prêt à plaquer, je me situe mal par rapport à mes partenaires ■ Je ne regarde que la balle qu'elle soit pour mon équipe ou l'équipe adverse	+ / - ■ J'avance le plus loin possible avec le souci de m'informer de la présence de soutiens et de les utiliser avant le blocage ■ Je cours droit et je suis presque toujours plaqué avec la balle ■ Je passe souvent le ballon loin de l'adversaire, sans beaucoup avancer ■ J'ai tendance à courir en travers pour éviter l'adversaire

SANS LA BALLE, JE JOUE AUSSI	
Quand mes partenaires ont la balle, je me déplace pour assurer la continuité du jeu	Quand mes adversaires ont la balle, je m'organise pour la récupérer
+ / - ■ Je suis toujours bien placé derrière mes partenaires pour les aider au contact ou recevoir leur passe ■ Mes partenaires s'éloignent, je me déplace aussi pour les soutenir ■ J'aide le partenaire proche de moi s'il est pris avec la balle ■ J'attends que la balle vienne à moi pour agir	+ / - ■ Je fais barrage avec mes partenaires proches ou je me replace si l'action s'éloigne ■ J'avance pour plaquer en m'organisant avec mes partenaires proches ■ J'avance seul pour plaquer ■ J'attends sans avancer le porteur du ballon

AU CONTACT, JE SUIS EFFICACE EN TOUTE SÉCURITÉ	
Je plaque	Je suis plaqué
+ / - ■ Je plaque avec vigueur le porteur de balle qui la perd souvent ■ Je fais tomber le porteur de balle ■ Je reste droit et me contente d'accrocher l'adversaire avec mes mains ■ J'ai tendance à éviter le contact de l'adversaire et du sol	+ / - ■ Je tombe en résistant et libère toujours la balle, en la contrôlant, vers mon camp ■ Je ne perds pas la balle, mais sa libération ne facilite pas toujours la continuité du jeu ■ Je tombe sur la balle et suis souvent pénalisé ■ Je tombe facilement et perd souvent la balle en tombant
Dans les regroupements	
+ / - ■ Je lutte avec lucidité pour conserver la balle, la récupérer et/ou avancer ■ Je lutte au milieu sans toujours savoir où est la balle ou en n'étant pas efficace à la poussée ■ Je viens sur les bords, les mains souvent en avant pour me protéger ■ Je ne suis pas très à l'aise et j'évite d'y participer	+ / - ■ Je lutte avec lucidité pour conserver la balle, la récupérer et/ou avancer ■ Je lutte au milieu sans toujours savoir où est la balle ou en n'étant pas efficace à la poussée ■ Je viens sur les bords, les mains souvent en avant pour me protéger ■ Je ne suis pas très à l'aise et j'évite d'y participer

JE SUIS EFFICACE DANS LA MANIPULATION DU BALLON	
Le jeu à la main	Le jeu au pied
+ / - ■ Dans toutes les circonstances je réceptionne la balle et mes passes sont réceptionnées par le partenaire que j'ai choisi ■ Je suis facilement gêné par la présence d'un adversaire ■ Je suis moins habile en courant vite ■ Je n'arrive pas toujours à réceptionner et bien transmettre la balle	+ / - ■ Mon jeu au pied permet d'avancer ou récupérer le ballon ■ Avant de botter, je me situe sur le terrain et je cherche les espaces les plus utiles ■ Je ne botte pas toujours quand il le faut et mon équipe perd la balle ■ Je ne l'utilise pratiquement jamais parce que je ne m'en sens pas capable

LISTE DES SITUATIONS PROBLÈMES ET EXERCICES PROPOSÉS

La présentation des situations problèmes est expliquée dans le document « généralités » page 63. Y figure aussi un ensemble de conseils pour leur conduite pages 64 à 70.

Remarques sur les situations problèmes

Le classement en S1, S2 ... ne doit pas être considéré comme une chronologie à suivre à la lettre. Le choix d'une de ces situations doit être réalisé en fonction des besoins momentanés. Nous attirons aussi votre attention sur le fait que chaque présentation de situation problème correspond en fait à ... plusieurs situations. Il est indispensable de :

- lire les objectifs et comportements attendus décrits.
- se référer aux propositions de régulations et d'évolutions de la situation.

PHASES DE JEU	THÈMES		NIVEAU 1		NIVEAU 2		NIVEAU 3	
			Situations problèmes	Exercices	Situations problèmes	Exercices	Situations problèmes	Exercices
PHASES DE MOUVEMENT	Circulation offensive		S1-S2-S3-S4		S5-S6-S8 Test	E17	S11-S12-S13 Test	E17
	Circulation défensive		S1-S2-S3-S4		S5-S6-S7-S8 Test	E17	S11-S12-S132 S14 - Test	E17
	Jeu pénétrant				S5-S6		S12-S13-S16	
	Jeu déployé				S8		S11-S12-S13	
	Jeu au pied			Evol. E3				
	Contre-attaque sur 1er et 2e rideau		Evol. S1 S2 S3		S10		S10	
	Contre-attaque à partir du plan profond				Evol. S10		Evol. S10	
PHASES DE FIXATION (ARRÊT DU BALLON)	Gestion des luttes et contacts	Plaquages, blocages	S1-S2-S3-S4	E4-E5-E6-E7 -E8-E10-E11 -E12-E13-E14 -E18	S5-S6-S7 Test	E7-E9-E10-E14 E15-E16-E17-E18	S11-S15-S16	E9-E10-E16 E17-E18
		Mêlées spontanées			S5	PT2-PT3	S15-S16	PT2-PT3-PT4
		Mauls			S6	E7-E18	S15-S16	
	Relance du mouvement en	Déséquilibre favorable			S6-S9		S9-S11-S16 Evol. S15	
		Équilibre			Evol. S9		S9-S11 Evol. S15	
		Déséquilibre défavorable			Evol. S9		S11-Evol.S15	
PHASES ORDONNÉES	Organisation, conquête Préparation à la sécurité				Idem Mauls et sponta	PT1	S15-S16	PT1-PT5
	Lancements				S9		S9	

PHASE DE MOUVEMENT GÉNÉRAL ET FIXATION
Circulation offensive, défensive, gestion luttes et contacts

NIVEAU 1 S1

Objectif(s)

Dominante : affectif et relationnel, perceptif et décisionnel.

Rendre les joueurs capables :

- d'accepter les contacts avec l'adversaire et le sol en participant à la lutte collective
- d'avancer seul ou en grappe vers la cible
- d'empêcher d'avancer seul ou collectivement dans la grappe
- de comprendre et respecter les règles fondamentales du jeu : la marque, les droits et devoirs, le jeu au sol

Comportements attendus

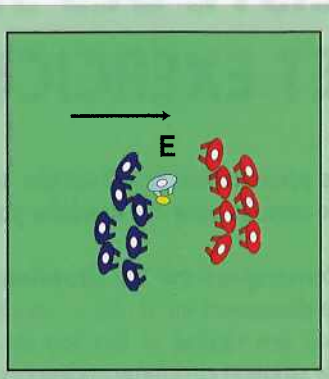
Porteur : – j'avance au contact avec le ballon sur les points fragiles et vers le camp adverse.
– Si j'arrive au contact, je m'organise (tête , dos , bassin) pour conserver le ballon
– Je ne me débats pas afin de ne pas blesser les autres
– Si je suis au sol, je lâche le ballon dans mon camp.

Non Porteur : je me place près du porteur afin de pouvoir le protéger ou participer à la poussée collective

Opposant direct : je maîtrise mon action sur l'adversaire afin de ne pas le blesser.

Dispositif :

Groupe : 6 à 8 par équipe
Espace : larg : de 10 à 12 m
long : 2 fois largeur + 2 en - buts
Temps : séquences de jeu 2 à 3 min
Matériel : ballon lesté
2kg ou + si nécessaire



But :

Marquer plus que l'adversaire

Score :

5 pts par essai

Lancement du jeu :

par l'Éducateur favorisant, le combat au départ les 2 équipes proches (env 2m) : ballon présenté aux joueurs.

Consignes, règles :

Les règles sont évolutives , elles apparaissent par nécessité
– pour les utilisateurs : respecter le jeu au sol,
– pour les opposants : respecter le jeu au sol, interdire toutes formes d'opposition dangereuses, les charges sur les joueurs sans ballon

Critères de réussite :

Sur une séquence de jeu 2 à 3 minutes : investissement global à la lutte et peu de fautes observées sur la loyauté ou sur le jeu au sol.

POUR ÉVALUER – RÉGULER

COMPORTEMENTS OBSERVÉS	INTERVENTIONS POSSIBLES
– Des joueurs ne participent jamais aux phases de luttes	→ Lancer le jeu dans une situation d'opposition proche → Mettre en place un système de score pour la participation
– Des joueurs gardent le ballon au sol	→ Score en rapport avec les règles par ex : 2 pts aux adversaires
– Joueurs dominants physiques	→ Mettre en place des groupes de niveaux → Score en rapport à l'arrêt des dominants, valoriser le blocage collectif

POUR FAIRE ÉVOLUER LA SITUATION

VARIANTES	EFFETS RECHERCHÉS
– Introduire les règles du hors jeu à partir d'une séquence avec droit de charge sur tous (avec ou sans ballon)	→ Apprentissage des règles fondamentales (hors-jeu)
– Possibilité de ne pas utiliser un ballon lesté mais un ballon normal avec consigne : donner la balle de « mains à mains » ou lancement très proche.	→ Gérer la représentation de l'activité pour les enfants

PHASE DE MOUVEMENT GÉNÉRAL ET FIXATION
Circulation offensive, défensive, gestion luttes et contacts

NIVEAU 1 S2

Objectif(s)

Dominante : affectif et relationnel, perceptif et décisionnel , rendre les joueurs capables :

- d'avancer avec ou sans ballon.
- d'accepter les contacts avec le sol et l'adversaire
- de comprendre et respecter les règles fondamentales
- de plaquer le porteur du ballon

Comportements attendus

Porteur :

– J'avance avec le ballon dans les espaces libres pour franchir les zones.
– Près de l'adversaire , je m'organise pour continuer à faire avancer l'équipe, en passant à un partenaire près de moi qui peut avancer.
– Si je suis début au contact, je m'organise pour que mon équipe conserve le ballon.
– Si je suis au sol, je lâche le ballon vers mes partenaires.

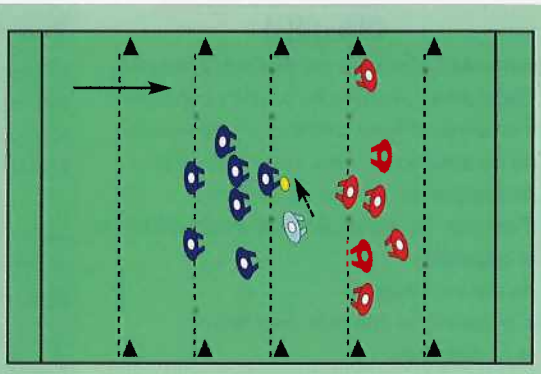
Non Porteur : je me place près du porteur afin de pouvoir recevoir le ballon, pousser, ou protéger (jambes fléchies , dos placé , tête relevée) pour continuer d'avancer.

Opposant direct : je me place en barrage du porteur afin d'empêcher le franchissement des zones et d'avancer moi même. 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 en face des futurs porteurs de ballon, sur les blocages, je pousse (tête placée).

Dispositif :

Groupe : 6 à 8 par équipe
Espace : larg : 12 à 16m
long : 2 fois largeur + 2 en - buts
Temps : séquences de 2 à 3 min.
Matériel : ballon lesté 2kg ou + si nécessaire ou ballon normal.
balises tous les 5 m



But :

Marquer plus que l'adversaire

Score :

5 points par essai, 1 point par zone franchie pour le porteur du ballon s'il avance, s'il recule 1 point pour les opposants.

Lancement du jeu :

favorisant au départ l'avancée d'un joueur dans un espace libre, les opposants sur la première ligne à 5 m. Retour après essai au milieu , sinon sur la ligne de l'arrêt de jeu.

Critères de réussite :

Sur une séquence de jeu 2 à 3 minutes : investissement global à la lutte et peu de fautes observées sur la loyauté ou sur le jeu au sol. Les joueurs avancent dans les espaces libres et marquent des essais.

Consignes, règles :

Règles fondamentales : hors-jeu , en avant , le jeu au sol
Respect du lancement de jeu, les opposants restent sur une ligne tant que le joueur utilisateur n'a pas reçu le ballon.

POUR ÉVALUER – RÉGULER

COMPORTEMENTS OBSERVÉS	INTERVENTIONS POSSIBLES
– Trop de difficultés à avancer	→ Lancer le jeu face à des opposants moins organisés.
– Joueurs dominants physiquement	→ Mettre en place des groupes de niveaux en collectif réduit → Utiliser un score par rapport à l'arrêt des dominants, valoriser le blocage collectif.
– Des joueurs partent en contournant , vers l'arrière, vers les touches	→ Réduire espace sur la largeur , insister sur la notion d'avancer en donnant un score plus important
– Des joueurs se placent en avant du porteur de balle	→ Insister sur la notion de hors-jeu , score en rapport avec les règles : 2 pts pour les adversaires si hors-jeu
– Les joueurs ne s'opposent pas efficacement	→ Proposer exercices de renforcement du plaquage

POUR FAIRE ÉVOLUER LA SITUATION

VARIANTES	EFFETS RECHERCHÉS
– Introduire le hors-jeu sur regroupement – Augmenter la largeur du terrain – Ne plus compter de points pour les relais, valoriser les plaquages efficaces (qui mettent au sol le porteur) 5 points par essai et 2 pts par plaquage.	→ Apprentissage des nouvelles règles → Augmenter progressivement les espaces libres. → Ressentir l'utilité du soutien si placage efficace, renforcer l'opposition en jeu

PHASE DE MOUVEMENT GÉNÉRAL ET FIXATION
Circulation offensive, défensive, gestion luttes et contacts

NIVEAU 1 S3

Objectif(s)

Dominante : affectif et relationnel, perceptif et décisionnel , rendre les joueurs capables :

- d'avancer et faire avancer un partenaire.
- de communiquer avec ses partenaires.
- de plaquer le porteur du ballon.
- d'assurer les tâches de soutien en utilisation et opposition.
- de contre attaquer.
- d'accepter les contacts avec le sol et l'adversaire.

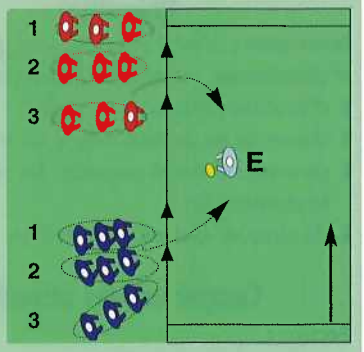
Comportements attendus

Porteur : – J'avance et fait avancer mon partenaire avant d'être bloqué.
– Si j'arrive au contact, je m'organise (tête , dos , bassin) pour conserver le ballon et le rendre disponible pour mon partenaire.
Non Porteur : je soutiens mon partenaire. S'il se fait prendre avec le ballon, je viens l'aider à le conserver et à l'utiliser.

Opposants :
– J'avance rapidement puis contrôle ma vitesse pour plaquer le porteur avant qu'il passe le ballon.
– Si je ne suis pas fixé par la passe, je vais vite plaquer le partenaire du porteur qui reçoit le ballon.
– Je cherche à récupérer le ballon
– Si je suis à la poursuite, je rattrape très vite mon retard pour pouvoir aider mon partenaire en défense.

Dispositif :

Groupe : groupes numérotés de 3 joueurs par équipe (équilibre de forces entre n°1 des 2 équipes, n° 2 ..)
Espace : larg : env 10 m
long : env. 15 m
Temps : environ 4 appels par numéro
Matériel : ballon, balises et maillots



But :

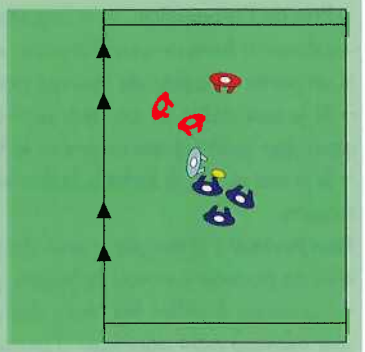
Marquer (même règle que pour un essai)

Score :

5 pts par essai

Consignes, règles :

Pour tous : – respect du règlement
– respect des consignes



Critères de réussite :

Les essais sont marqués sans arrêt du ballon.

Lancement du jeu :

quand E appelle un numéro, tous les joueurs concernés entrent sur le terrain en passant par les portes (les numéros correspondent à des groupes de force équilibrée).
Le ballon peut être donné de main à main, mis au sol, lancé en l'air et à conquérir ..

ATTENTION : tout mettre en œuvre pour éviter les courses frontales et dangereuses (E se déplace et coupe les élans par exemple). Possibilité d'appel au secours d'un autre numéro en cours d'action

POUR ÉVALUER – RÉGULER

COMPORTEMENTS OBSERVÉS

– « Refus » de venir chercher le ballon

– Manque d'implication en situation d'opposant
– Joueurs dominants physiques

INTERVENTIONS POSSIBLES

→ Utiliser des exercices aidant à résoudre les problèmes affectifs.
→ Donner des points pour les plaquages réussis
→ Faire des groupes de niveau en faisant attention à la numérotation. Si plusieurs groupes interviennent, commencer par faire rentrer les dominants.

POUR FAIRE ÉVOLUER LA SITUATION

VARIANTES

– Varier les effectifs (par numéro de 1 à 4 joueurs) et les placements des portes d'entrée (rapports de force plus avantageux ou plus désavantageux ...)

EFFETS RECHERCHÉS

→ Favoriser l'implication de tous les joueurs et leur faire vivre des rapports d'opposition différents (adversaires à la poursuite, sur le côté, de face ...)
→ Améliorer les prises de décision, les attitudes proches de l'adversaire

PHASE DE MOUVEMENT GÉNÉRAL ET FIXATION
Circulation offensive, défensive, gestion luttes et contacts

NIVEAU 1 S4

Objectif(s)

Dominante : affectif et relationnel, perceptif et décisionnel ; rendre les joueurs capables :

- d'accepter le contact avec l'adversaire et le sol.
- d'avancer en utilisation et en opposition
- de plaquer le porteur du ballon.

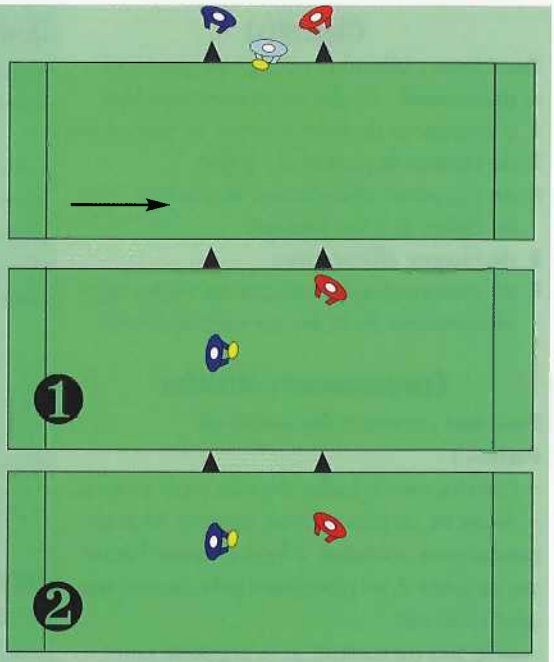
Comportements attendus

Utilisateur : – Je m'informe sur la position et la vitesse d'intervention de l'opposant.
– J'avance sur les points fragiles et vers l'en but adverse.
– Si j'arrive au contact, je m'organise (tête , dos , bassin, appuis au sol) pour résister au placage et conserver le ballon.
– Si je suis plaqué, je contrôle le ballon.

Opposant : – Je maîtrise mon action sur l'adversaire afin de ne pas le blesser, et le plaquer en l'amenant au sol ou le pousser en touche.
– Je me baisse en regardant la taille, je ceinture, puis je serre les jambes pour aller au sol avec le porteur.
– Je me relève rapidement pour récupérer le ballon.

Dispositif :

Groupe : 1 joueur par équipe
Espace : larg : env 7 m
long : env 15 m
+ 2 en-buts
Temps : durée limitée
Matériel : médecine ball ou ballon



Dispositif :

Marquer dans le camp adverse

Score :

3 points par essai marqué
3 points par placage réussi
1 point si plaqué et contrôle le ballon

Lancement du jeu :

Il doit permettre de moduler, réguler le rapport de force entre les 2 joueurs : par exemple :
❶ Ballon en l'air par l'Éducateur, l'utilisateur entre dans le terrain, ballon dans ses mains l'opposant entre : petit déséquilibre avantageux pour l'utilisateur
❷ Entrée de l'utilisateur et de l'opposant en même temps : équilibre
Il sera possible, aussi de faire entrer les joueurs par la même balise (poursuite), de réduire ou augmenter la distance entre les 2 balises ...

Consignes, règles :

– Respect des temps d'entrée sur le terrain.
– Respect des règles

Critères de réussite :

Sur une séquence de jeu : peu de fautes observées sur la loyauté ou sur le respect des consignes. Exploitation du déséquilibre. Plaquages efficaces. Avancée effective.

POUR ÉVALUER – RÉGULER

COMPORTEMENTS OBSERVÉS	INTERVENTIONS POSSIBLES
– Des joueurs ne respectent pas les consignes de fonctionnement	→ Lancer le jeu en faisant rappeler les consignes par un joueur et mettre en place un système de score sur le respect des consignes.
– Des joueurs n'avancent pas vers la cible	→ Mettre en place des groupes de niveaux, et valoriser.
– Des joueurs ne plaquent pas	→ Proposer des groupes de niveaux, et des exercices spécifiques.
– Des joueurs dominants physiques	→ Mettre en place des groupes de niveau, leur donner des médecine-ball, favoriser leur adversaire au lancement.
– Des joueurs ne se régulent pas (courses désordonnées, attitudes dangereuses ....)	→ Rappel des consignes, les placer en position d'observateurs.

POUR FAIRE ÉVOLUER LA SITUATION

VARIANTES	EFFETS RECHERCHÉS
– Permettre à l'opposant de contre attaquer	→ Renforcer l'attitude au contact du porteur.
	→ Motiver l'opposant, valoriser l'investissement défensif.
	→ Renforcer la nécessité de vite se relever après un placage
– Autoriser le jeu au pied	→ Faire entrer l'utilisation du jeu au pied dans la gamme des choix de jeu.

PHASE DE MOUVEMENT GÉNÉRAL ET FIXATION
Circulation offensive, défensive, gestion luttes et contacts

NIVEAU 2 S5

Objectif(s)

Dominante : affectif et relationnel, perceptif et décisionnel ; rendre les joueurs capables :

- d'avancer et de faire avancer un partenaire
- de soutenir le porteur du ballon
- de s'opposer efficacement au porteur du ballon et à ses soutiens
- de plaquer efficacement
- de comprendre et respecter les règles complémentaires (hors jeu sur regroupement)

Comportements attendus

Pour tous : prendre des initiatives

Porteur :

– J'avance avec le ballon dans les espaces libres.

– Avant de ne plus pouvoir avancer, je m'organise pour continuer à faire avancer l'équipe, je passe à un partenaire près de moi qui peut continuer.

– Si je suis au contact, je m'organise pour conserver le ballon et le rendre disponible pour mes partenaires.

– Si je suis au sol, je lâche le ballon vers mes partenaires.

Non Porteur : je me place près du porteur afin de pouvoir recevoir le ballon, pousser, ou protéger (jambes fléchies , dos placé , tête relevée) pour continuer d'avancer.

Opposant direct :

– Je me place en barrage du porteur en avançant,

– 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 replace, afin de revenir opposant direct pour être en face des futurs porteurs de ballon.

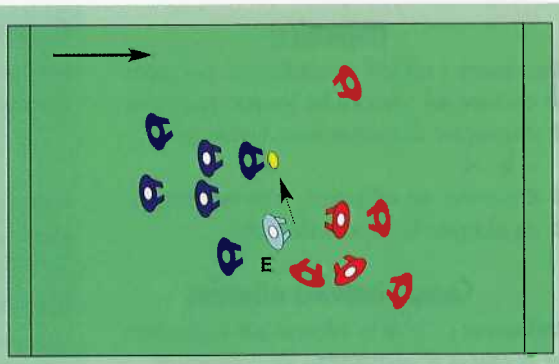
Dispositif :

Groupe : 6 à 8 par équipe

Espace : larg : env 15 m
long : env. 30m
+ en - buts

Temps : durée = séquence de jeu 2 à 3 min ; plusieurs manches

Matériel : ballon lesté 2kg ou + si nécessaire ou ballon normal



But :

Marquer plus que l'adversaire

Score :

5 pts par essai plus 1 ou 2 points par relais (donner à un joueur qui avance et me dépasse)

Lancement de jeu :

Dans un premier temps , favorisant, l'Éducateur donne le ballon en avançant à un joueur démarqué ,et sans attendre l'organisation des opposants après essai.

Consignes, règles :

– Règles fondamentales : hors jeu, en avant, le jeu au sol.

– Respect du lancement de jeu, les opposants se replient tant que le joueur utilisateur n'a pas reçu le ballon.

– Préciser et faire répéter ce qu'est un relais efficace

Critères de réussite :

Les utilisateurs avancent en continuité, le soutien se déplace afin d'être efficace, les blocages restent brefs dans le temps.

POUR ÉVALUER – RÉGULER

COMPORTEMENTS OBSERVÉS	INTERVENTIONS POSSIBLES
– Des joueurs n'avancent pas avec le ballon	→ Revenir au jeu des zones par niveau → Rappel des principes de l'étape précédente
– Les joueurs passent le plus souvent après contact, beaucoup de blocages	→ Compter les bons relais **avant** le blocage → Points pour les opposants, si blocage trop long
– Les utilisateurs avancent très facilement	→ Lancement plus difficile en équilibre ou en reculant.

POUR FAIRE ÉVOLUER LA SITUATION

VARIANTES	EFFETS RECHERCHÉS
– Utiliser encore le ballon lesté au début d'étape – Lancer le jeu par un joueur sous pression en reculant	→ Faciliter l'opposition, le rôle des soutiens
– La largeur du terrain	→ Pour mettre en difficulté les joueurs dominants ou pour favoriser l'opposition
– Points pour les relais extérieurs au mouvement – Début du jeu avec opposants sur et hors du terrain et entrée progressive à l'appel de numéros	→ Augmenter ou diminuer la densité du barrage défensif → Sensibiliser pour le soutien plus efficace → Désordre pour les opposants
– Points pour l'adversaire si hors-jeu sur regroupements	→ Renforcer la connaissance du règlement.

PHASE DE MOUVEMENT GÉNÉRAL ET FIXATION
Circulation offensive, défensive, gestion luttes et contacts, relance du mouvement

NIVEAU 2 S6

Objectif(s)

Dominante : affectif et relationnel, perceptif et décisionnel ; rendre les joueurs capables :

- d'avancer et faire avancer
- de s'organiser avant le contact
- d'éviter le blocage
- de réagir en position de soutien.
- de s'opposer au porteur du ballon et à ses soutiens
- de comprendre et respecter les règles complémentaires (hors jeu sur regroupement)

Comportements attendus

Porteur :
– J'avance avec le ballon dans les espaces libres.
– Avant de ne plus pouvoir avancer, je m'organise pour continuer à faire avancer l'équipe, je passe à un partenaire près de moi qui peut continuer.
– Si je ne peux pas éviter le contact, je m'organise pour conserver le ballon et le rendre disponible pour mes partenaires.
– Si je suis au sol, je lâche le ballon vers mes partenaires.

Non Porteur : je me place et me replace à l'intérieur, l'extérieur ou dans l'axe (le dos) du porteur du ballon, afin de pouvoir recevoir le ballon pour continuer d'avancer ou l'aider s'il est bloqué.

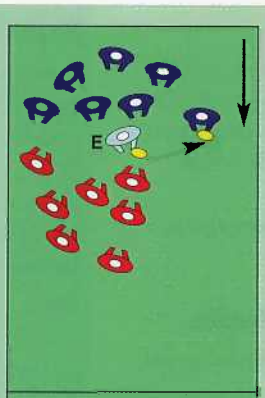
Opposant direct :
– Je me place en barrage du porteur en avançant, pour l'amener au sol ou en touche.
– Je me baisse en regardant la taille , je ceinture, je serre les jambes pour aller au sol avec le porteur.

Opposant en soutien : Je me replace, afin de revenir opposant direct pour être en face des futurs porteurs de ballon.

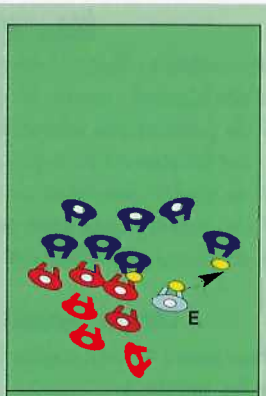
Dispositif :

Groupe : 6 à 8 par équipe
Espace : larg : 15 à 20 m
long : 2 fois largeur + 2 en - buts
Temps : durée = séquence de jeu 2 à 3 min , plusieurs manches
Matériel : 2 ballons

But : Marquer en utilisant le moins de ballons possibles



Premier ballon à un joueur démarqué



Blocage de plus de 2s, 2e ballon à un autre joueur en position d'avancer

Score :

Utilisateurs : 5 pts par essai marqué en un temps limité (40 secondes à 1 minute)
Opposants : 1 pt pour chaque ballon remis en jeu par l'éducateur.
Exemple : essai marqué avec 4 ballons remis en jeu :
utilisateurs :5 pts
opposants : 4 pts
2ème manche en inversant les rôles.

Lancement de jeu :

Favorisant, l'Éducateur (avec au moins 2 ballons) donne le ballon en avançant à un joueur démarqué sans attendre l'organisation des opposants près de l'en-but des utilisateurs (idem après essai), il introduit un nouveau ballon à chaque blocage (+ de 2s) dans une situation favorisante, un joueur le lui rapporte obligatoirement le 1er ballon.

Consignes, règles :

– Règles fondamentales : hors-jeu, en avant, le jeu au sol, pas de jeu au pied.
– Les opposants ne récupèrent pas le ballon.
– Respect du lancement de jeu, les opposants se replient tant que le joueur utilisateur n'a pas reçu le ballon. Après blocage, un joueur rapporte le ballon à E.

Critères de réussite :

Les utilisateurs avancent en continuité, le soutien se déplace afin d'être efficace, les blocages restent brefs dans le temps (valeur essai la plus grande possible). Score par rapport au nombre de ballons utilisés.

POUR ÉVALUER – RÉGULER

COMPORTEMENTS OBSERVÉS	INTERVENTIONS POSSIBLES
– Des joueurs n'avancent pas avec le ballon – Les joueurs passent le plus souvent au contact beaucoup de blocages – Les utilisateurs avancent très facilement.	→ Revenir au jeu des zones par niveau → Les opposants n'interviennent pas sur le ballon → Lancement plus difficile en équilibre ou en reculant.

POUR FAIRE ÉVOLUER LA SITUATION

VARIANTES	EFFETS RECHERCHÉS
– Utiliser encore le ballon lesté au début d'étape – Utiliser 4 à 5 ballons par équipe – Lancer le jeu par un joueur sous pression en reculant – Augmenter la largeur du terrain – Mettre en place un système de score sur l'organisation lors des blocages – Points pour l'adversaire si hors-jeu sur regroupements	→ Faciliter l'opposition , le rôle des soutiens → Évaluer d'une manière plus objective → Pour mettre en difficulté les joueurs dominants ou pour favoriser l'opposition → Diminuer la densité de joueurs sur le barrage défensif → Renforcer les aspects décisionnels et techniques → Renforcer la connaissance du règlement.

PHASE DE MOUVEMENT GÉNÉRAL ET FIXATION
Circulation défensive, gestion des contacts

NIVEAU 2 S7

Objectif(s)

Dominante : affectif et relationnel, perceptif et décisionnel ; rendre les joueurs capables :

- de prendre des informations plus larges, sur les joueurs plus que sur le ballon
- de cadrer défensivement
- de communiquer avec ses partenaires
- de plaquer efficacement

Comportements attendus

Pour tous : Communiquer (avec les gestes et les paroles)

Opposant direct :

– Je me place à l'intérieur du porteur en avançant, pour l'amener au sol ou l'amener en touche

– 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 sur la même ligne que l'opposant direct, et à l'intérieur des futurs porteurs de ballon

– Je ne défends pas sur le même joueur qu'un partenaire, je regarde mon opposant direct et non le ballon

Porteur : j'avance avec le ballon dans les espaces libres.

Non Porteur : je me place près du porteur afin de pouvoir recevoir le ballon, et je me démarque par rapport aux opposants.

Dispositif :

Groupe : 6 à 8 par équipe

Espace : larg : le plus large possible

Temps : durée = séquence de jeu 1 à 2 min , plusieurs manches

Matériel : 1 ballon

But :

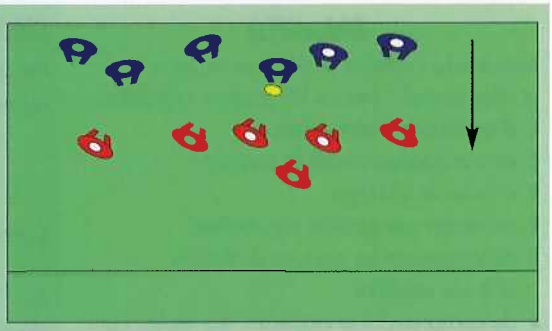
plaquer le plus grand nombre de joueurs

Score :

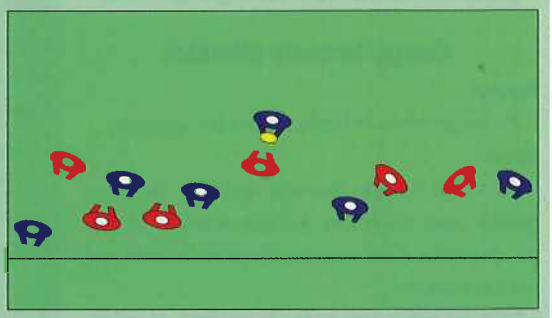
Essai marqué : 1 pt pour les opposants par joueur plaqué avant de parvenir dans l'en-but.

Lancement du jeu :

1er temps du jeu au ralenti, les utilisateurs n'accélèrent pas , les opposants s'organisent en reculant, puis jeu au



1er temps : jeu conventionnel



2e temps : tous les utilisateurs doivent aller dans le camp adverse

SIGNAL : tous les joueurs utilisateurs (avec ou sans ballon) doivent aller dans le camp adverse, les opposants peuvent plaquer tous les utilisateurs

Critères de réussite :

Peu de plaquages sont manqués, le barrage défensif devient efficace

Consignes, règles :

Respect du lancement de jeu, les opposants acceptent de ne pas accélérer avant le signal.

POUR ÉVALUER – RÉGULER

COMPORTEMENTS OBSERVÉS	INTERVENTIONS POSSIBLES
– Trop de joueurs opposants regardent le ballon	→ Utiliser un « arrêt sur image » afin de mettre en évidence, la mauvaise prise d'information
– Les joueurs ne sont pas efficaces sur l'homme	→ Utiliser des exercices de plaquage et insister sur la proximité des 2 équipes les opposants doivent avancer et non attendre les utilisateurs.

POUR FAIRE ÉVOLUER LA SITUATION

VARIANTES	EFFETS RECHERCHÉS
– Le jeu des utilisateurs peut être dirigé par l'Éducateur.	→ Réguler les formes de jeu.

PHASE DE MOUVEMENT GÉNÉRAL
Circulation défensive, jeu déployé

NIVEAU 2 S8

Objectif(s)

Dominante : affectif et relationnel, perceptif et décisionnel ; rendre les joueurs capables :

- de faire avancer leur partenaire démarqué
- d'assurer le soutien après avoir passé le ballon
- d'être efficaces au point de rencontre
- de cadrer défensivement, de plaquer le porteur de balle
- de se réinvestir très rapidement dans les tâches défensives.

Comportements attendus

Porteur :

– J'avance le plus droit possible, place mon regard pour voir adversaires et partenaire, fais avancer mon partenaire avant d'être bloqué et accélère pour le soutenir.

– Si je ne peux pas éviter le contact, je m'organise (tête, dos, bassin) pour rendre le ballon disponible pour l'Éducateur qui le passera à mon partenaire.

Non Porteur :

– Je soutiens mon partenaire en me plaçant devant l'espace libre « à l'extérieur » et en me tenant prêt à recevoir le ballon.

– S'il se fait prendre avec le ballon, je me prépare à recevoir la passe de E qui va récupérer le ballon.

1er Opposant :

– J'avance rapidement puis contrôle ma vitesse pour plaquer le porteur avant qu'il passe le ballon

– Si je ne suis pas fixé par la passe, je vais vite plaquer le partenaire du porteur qui reçoit le ballon.

2e Opposant : je respecte les consignes qui concernent mon intervention et idem 1er défenseur.

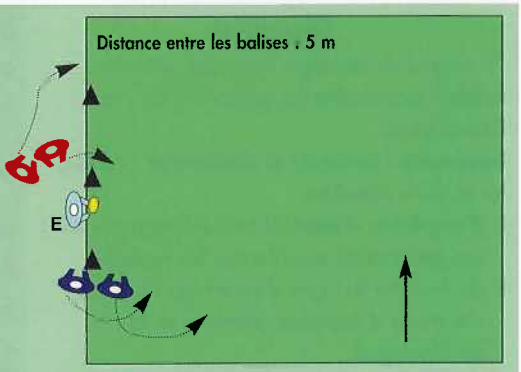
Dispositif :

Groupe : 2 utilisateurs et 2 opposants

Espace : larg : env 15 m
long : env. 20 m

Temps : 3 à 4 ballons par équipe.

Matériel : ballon, balises et maillots

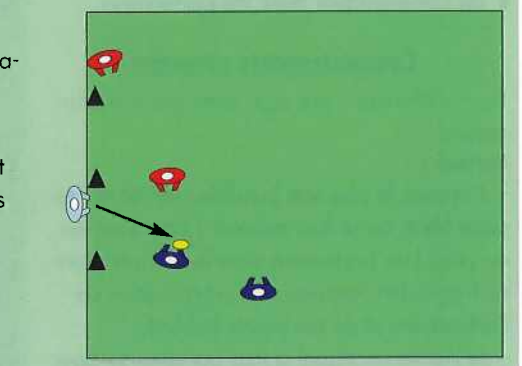


But :

Marquer plus que l'adversaire

Score :

5 pts par essai ; + 2 pts si passe au temps juste ; – 2 points si blocage et utilisation de E



Consignes, règles :

– Pour tous : respect du règlement

– Pour les utilisateurs : respect des consignes liées au lancement. Si blocage ou plaquage du 1er attaquant, E récupère le ballon et le passe au 2e attaquant.

- pour les opposants : 1er opp : je me charge du 1er attaquant ;
2e opp : je m'adapte à la situation pour empêcher les utilisateurs de marquer.

Critères de réussite :

Essais marqués sans arrêt du mouvement du ballon.

Lancement du jeu :

quand E lance le ballon en l'air :

– Les utilisateurs se déplacent sur la largeur du terrain

– Les opposants entrent sur le terrain par leurs balises d'entrée.

– Ils ne pourront avancer (dépasser le niveau de leur balise) qu'à la passe de E au premier utilisateur.

POUR ÉVALUER – RÉGULER

COMPORTEMENTS OBSERVÉS	INTERVENTIONS POSSIBLES
– Les joueurs hésitent à avancer, fuient les défenseurs	→ Utiliser des situations d'appel aidant à résoudre les problèmes affectifs → Faciliter le lancement en plaçant les joueurs sur le terrain avant le lancement.
– Tendance à aller au contact avant d'essayer de faire avancer le partenaire	→ Jouer sur le temps de départ du 1er opposant → Arrêts sur image, faire chercher..
– Peu d'implication sur le plan défensif – Le partenaire du porteur reçoit le ballon arrêté – Joueurs dominants physiques	→ Score sur les plaquages réussis → Renforcer la notion de « prise d'élan » → Faire des groupes de niveau → Si dominants utilisateurs faire avancer plus rapidement les opposants, si dominants opposants faire l'inverse.

POUR FAIRE ÉVOLUER LA SITUATION

VARIANTES	EFFETS RECHERCHÉS
– Faire évoluer les temps d'entrée …	→ Faire vivre un grand nombre de situations, éviter une forme de stéréotype.
– Action terminée si blocage du porteur du ballon.	→ Renforcer les exigences sur les bons choix du porteur du ballon
– Arrivée d'un autre joueur si blocage du porteur du ballon, pour aider à la conservation et à l'utilisation.	→ Apprentissage du rôle du soutien « axial »
– Axer le travail sur la défense en donnant des consignes aux attaquants (garde, donne, feinte de passe …)	→ Apprentissage sur la coopération défensive.

PHASE DE FIXATION ET ORDONNÉES
Relance du mouvement, lancement de jeu

NIVEAU 2 ET 3 S9

Objectif(s)

1er niveau de stratégie (opposer le fort au faible), reconnaître les points faibles chez l'adversaire.

Dominante : perceptif et décisionnel ; rendre les joueurs capables :

- d'empêcher d'avancer seul et s'opposer avec ses partenaires pour fermer les espaces.
- de franchir la ligne d'avantage dans les situations d'équilibre (remises en jeu ou blocages).
- de communiquer avec ses partenaires.

Comportements attendus

Pour s'informer , pré agir, anticiper, communiquer.

Porteur :

– J'avance le plus vite possible seul dans l'espace libre, ou je fais avancer (passe ou jeu au pied) un partenaire situé face à un espace fragile (en fonction de l'organisation de l'adversaire et de ses points faibles).

– Je donne un signal à mes partenaires pour qu'ils se déplacent avant d'avoir le ballon .

Non Porteur :

– Je cache mon jeu, je me lance dans un espace fragile avant d'avoir la balle.

– Si je suis éloigné, je prépare la suite du jeu en me replaçant en face des espaces libres .

Opposants :

– Je plaque le porteur de ballon s'il est dans ma zone de placage.

– Si je suis éloigné, je m'informe des placements et déplacements des adversaires et participe à l'avancée collective dès que le règlement le permet.

Dispositif :

Groupe : 6 à 8 par équipe

Espace : larg : env 25m
long : 1 de 30 à 40 m

Temps : durée = séquence de jeu 1 à 2 min ,
4 à 5 ballons par équipe

Matériel : 2 ballons

But : Marquer à partir du lancement de jeu

Score : 5 pts si essai , 3 points si la Ligne d'Avantage est franchie et le ballon conservé

Consignes, règles :

– Respecter le hors jeu sur lancement de jeu pour les opposants (à 5m cf règlement)

– Ils ne bougent pas jusqu'au déclenchement

Critères de réussite :

– L'équipe qui utilise est capable d'effectuer plusieurs relais en avançant avant d'être bloquée.

– Le point faible de l'adversaire est le plus souvent attaqué (au pied ou à la main).

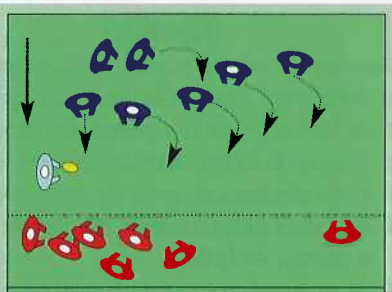
Lancement de jeu :.

L'Éducateur se déplace avec les 2 équipes.
Il s'arrête et pose immédiatement le ballon au sol pour l'une des équipes.

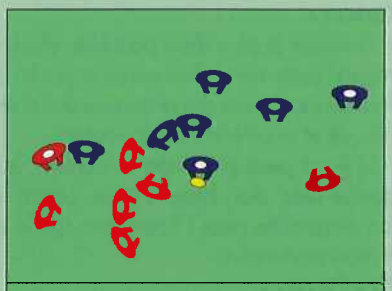
– Les opposants n'ont plus le droit de se déplacer (ils se retirent simplement à 5 m)

– Par contre les utilisateurs peuvent encore se déplacer, et prennent l'initiative de jouer.

– Au déclenchement du jeu, jeu réel.



1er temps : l'Éducateur s'arrête, pose le ballon au sol. Les opposants, ne peuvent plus s'organiser



2e temps : les utilisateurs ont pris l'initiative de jouer, jeu réel.

POUR ÉVALUER – RÉGULER

COMPORTEMENTS OBSERVÉS	INTERVENTIONS POSSIBLES
– Les joueurs reçoivent le ballon arrêtés – Les joueurs perçoivent les espaces libres mais ne savent pas les attaquer – Pas de variation des lancements , uniquement utilisation des points forts	→ Rappeler les règles d'action, proposer un repère de communication (signal pour le temps de départ) → Avec questionnement proposer une organisation avec un choix pour le porteur du ballon au départ

POUR FAIRE ÉVOLUER LA SITUATION

VARIANTES	EFFETS RECHERCHÉS
– Temps laissé pour la mise en place des stratégies plus ou moins long – Donner des consignes aux opposants afin de créer des points faibles – Donner des consignes aux utilisateurs	→ Prendre de moins en moins de temps pour choisir une stratégie → S'adapter sur le plan stratégique → Travailler sur la réorganisation défensive (en posant le maximum de problèmes aux défenseurs)

PHASE DE MOUVEMENT GÉNÉRAL
Contre-attaque à partir du 1er rideau

NIVEAU 2 S10

Objectif(s)

Dominante : perceptif et décisionnel ; rendre les joueurs capables :

- de passer du statut d'opposant à celui d'utilisateur.

Comportements attendus

Récupérateur :

– J'avance avec le ballon sur les points fragiles et vers le camp adverse.

– Si je n'ai pas pu en percevoir, je fais avancer un partenaire venu en soutien.

– Si je suis pris immédiatement, je m'organise (tête, dos, bassin) pour conserver le ballon.

Non Porteur contre attaquant :

– Proche : je me place rapidement près du porteur afin de pouvoir le soutenir et me rendre disponible pour avancer à sa passe ou participer à la conservation du ballon, si le porteur est plaqué ou bloqué.

– Éloigné : je me replace très rapidement pour être disponible pour la contre attaque.

Opposant à la contre attaque :

je me remobilise très vite sur les tâches défensives en faisant pression sur le récupérateur ou en me replaçant en barrage d'un futur porteur.

Dispositif :

Groupe : 6 à 8 par équipe.

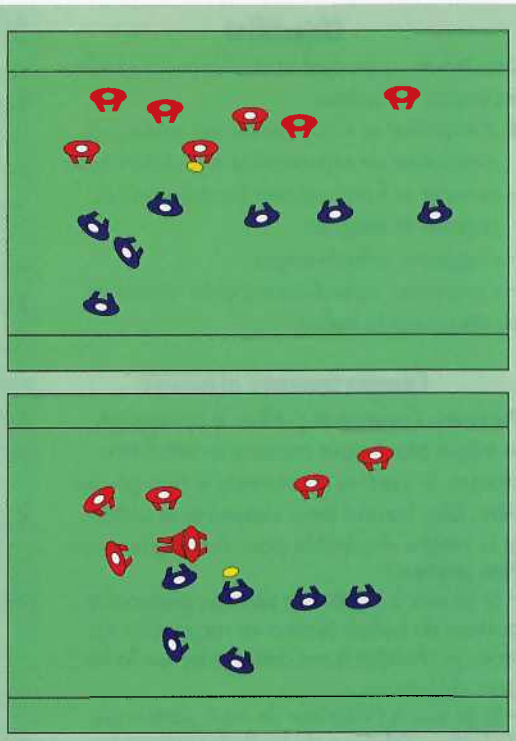
Espace : suffisamment large pour permettre les rebonds d'attaque.

Long : env 2 fois. la largeur + 2 en – but

Matériel : ballons et chasubles.

But : Marquer en contre attaquant.

Score : Voir pour "évaluer-réguler"



Lancement du jeu :

le ballon est donné à une équipe qui fait circuler le ballon pendant que les opposants avancent (jeu conventionnel). Au signal le porteur du ballon tombe au sol et lâche le ballon dans le camp adverse. Jeu réel dès la récupération du ballon par un opposant.

Consignes, règles :

Les opposants qui seront amenés à contre attaquer doivent impérativement avancer avant que le ballon soit récupéré.

Critères de réussite :

La contre attaque permet d'avancer rapidement. Tous les joueurs font l'effort de se replacer pour être disponibles dans le jeu.

POUR ÉVALUER – RÉGULER

COMPORTEMENTS OBSERVÉS

- Des joueurs ne respectent pas les consignes de fonctionnement
- Les futurs contre-attaquants n'avancent pas avant la contre attaque
- Les contre-attaquants ont du mal à avancer (courses en travers, ballon donné à des joueurs sous pression…)
- Le récupérateur prend le ballon sans avoir pris d'informations préalables.
- Les non-porteurs ne profitent pas du temps de récupération pour modifier leurs placements (pour se redistribuer).
- "L'amorce" de la contre-attaque est difficile (blocage systématique, ballon repris par l'adversaire…)

INTERVENTIONS POSSIBLES

→ Lancer le jeu en faisant rappeler les consignes par un joueur.

→ Le ballon ne sera lâché vers l'avant par le porteur que s'il est plaqué.

→ Mettre en place un système de score valorisant l'avancée.

→ Travailler sur la préaction, les efforts mis au service de la disponibilité, du démarquage, la répartition des rôles (réduction possible des collectifs de travail).

→ Donner des consignes à l'équipe qui perd le ballon (serrés, larges, intervalles laissés libres…)

→ Retour sur la circulation défensive, en particulier la mise en place du 2e rideau.

POUR FAIRE ÉVOLUER LA SITUATION

VARIANTES

- Imposer, à l'insu de l'équipe qui perd la balle, une forme de contre-attaque à la main ou au pied.
- Modifier les consignes de "perte de balle " données aux utilisateurs (à l'insu des futurs contre-attaquants) par exemple : lâcher au contact dans le camp adverse ou dans son camp ; botter plus ou moins long et plus ou moins décentré.

EFFETS RECHERCHÉS

→ Travailler sur le "rebond défensif" : redistribution des joueurs, temps de réaction, communication…

→ Travailler sur les différentes zones de contre-attaque et les différents types de rapport de force (1er, 2e et 3e rideau et consignes possibles de réaction défensive induisant plus ou moins de pression).

PHASE DE MOUVEMENT GÉNÉRAL ET FIXATION
Circulation offensive et défensive, relance du mouvement, gestion des luttes et contacts

NIVEAU 3 S11

Objectif(s)

Dominante : perceptif et décisionnel ; rendre les joueurs capables :

- d'identifier et s'approprier les repères de circulation en utilisation et opposition pour :
  - avancer et faire avancer les adversaires proches et éloignés.
  - s'opposer collectivement.
  - s'organiser collectivement pour conserver ou récupérer le ballon.

Comportements attendus

Porteur : J'avance et j'utilise le partenaire le mieux placé pour avancer avant d'être bloqué. Si j'arrive au contact, je m'organise (tête, dos, bassin) pour conserver le ballon et le rendre disponible pour mes partenaires.

Non porteur :

- Si je suis à l'extérieur de mon partenaire porteur du ballon (ballon se rapproche de moi), je cherche à me démarquer sur la largeur du terrain.
- Si je suis à l'intérieur de mon partenaire (le ballon s'éloigne de moi), je soutiens le porteur du ballon en me plaçant dans son axe (dans son dos). S'il se fait prendre avec le ballon, je viens l'aider à le conserver et à l'utiliser.

Opposant :

- J'empêche le plus rapidement possible les adversaires d'avancer.
- Si je suis proche du porteur, je le plaque.
- Si je suis éloigné du porteur je m'informe sur le placement de mes partenaires et des adversaires, je prends en charge l'un deux, et cherche à avancer rapidement avec les autres.

Dispositif :

Groupe : 6 à 8 joueurs par équipe
Espace : larg doit permettre de jouer dans le même sens si pénétration ou blocage.
Temps : 4 à 5 ballons par équipe du partenaire
Matériel : ballon, balises et maillots

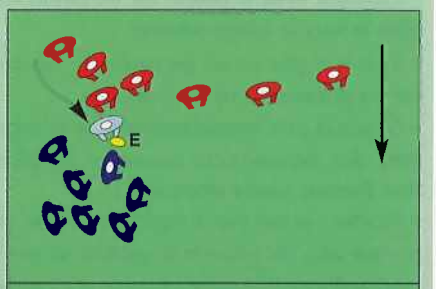
But : marquer

Score : 5 pts par essai
Points sur le bon choix

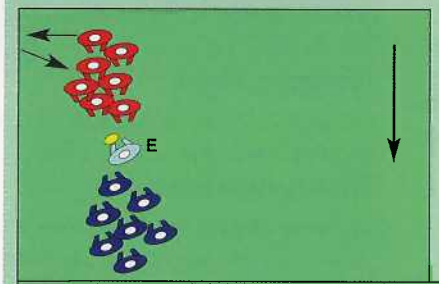
Consignes, règles :
Pour tous : respect du règlement
respect des consignes

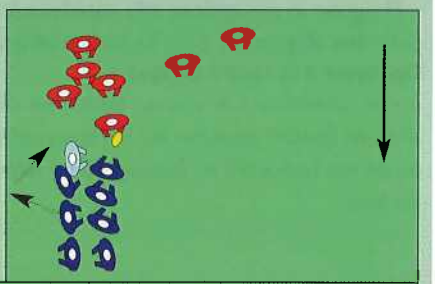
Critères de réussite :
les utilisateurs battent le rideau défensif sans blocage prolongé.

EXEMPLES DE LANCEMENTS



E par sa course et en donnant un temps d'avance aux utilisateurs génère un déséquilibre





Au signal « 1 » les utilisateurs touchent la ligne de touche et vont jouer, au signal « 2 » même chose pour les opposants : plus il y a de temps entre « 1 » et « 2 » plus le déséquilibre créé est important.

POUR ÉVALUER – RÉGULER

COMPORTEMENTS OBSERVÉS	INTERVENTIONS POSSIBLES
– Courses en travers du porteur du ballon	→ Démontrer par arrêts images les « fermetures de portes » provoquées par ces courses. → Montrer que pendant qu'on court en travers, la défense avance.
– Difficultés à se déplacer pendant la phase de pré lancement – Répartition inefficace des rôles « ils font tous la même chose »	→ Insister sur la notion de démarquage et aider les joueurs à choisir les bonnes répartitions de rôle (qui soutient dans l'axe, qui se démarque plus loin ?) → Utiliser des situations en collectif très réduit
– Les opposants ne posent pas assez de problèmes aux utilisateurs.	→ Réduire le déséquilibre généré par le pré lancement.

POUR FAIRE ÉVOLUER LA SITUATION

VARIANTES	EFFETS RECHERCHÉS
– Toutes les variations possibles de rapport de force (de très favorable à très défavorable).	→ Tenir compte de l'évolution du niveau des joueurs, construire avec eux des repères qui les aideront à bien se répartir les rôles en attaque comme en défense. → Le jeu au pied va apparaître si les opposants sont organisés en barrage.
– Sur la même structure renforcement de la répartition défensive des joueurs, en donnant des consignes aux utilisateurs.	→ Améliorer les réponses défensives collectives.

PHASE DE MOUVEMENT GÉNÉRAL
Circulation offensive et défensive

NIVEAU 3 S12

Objectif(s)

Dominante : perceptif et décisionnel ; rendre les joueurs capables :

- de soutenir en utilisation et en opposition.
- d'assurer la continuité du mouvement qui avance.

Comportements attendus

Pour tous : communiquer

Porteur : – J'avance et j'utilise le partenaire porteur du ballon le mieux placé pour avancer avant d'être bloqué.

– Si j'arrive au contact, je m'organise (tête , dos , bassin) pour conserver le ballon et le rendre disponible pour mes partenaires.

Non Porteur : – Si je suis à l'extérieur de mon partenaire porteur du ballon (le ballon se rapproche de moi), je cherche à me démarquer sur la largeur du terrain.

– Si je suis à l'intérieur de mon partenaire porteur du ballon (le ballon s'éloigne de moi), je soutiens le porteur du ballon en me plaçant dans son axe (dans son dos). S'il se fait prendre avec le ballon, je viens l'aider à le conserver et à l'utiliser.

Opposants : J'empêche le plus rapidement possible les adversaires d'avancer. Si je suis proche du porteur, je le plaque. Si je suis éloigné du porteur je m'informe sur le placement de mes partenaires et des adversaires, je prends en charge l'un d'eux, et cherche à avancer rapidement avec les autres.

Dispositif :

Groupe : 6 à 8 joueurs par équipe

Espace : doit permettre de jouer dans le même sens si pénétration ou blocage.

Temps : 4 à 5 ballons par équipe

Matériel : ballon, balises et maillots

But : marquer

Score :

5 pts par essai ; 1 point par groupe de défense battu

Critères de réussite :

– Les utilisateurs battent les différents rideaux défensifs sans blocage prolongé

– Présence active d'un soutien dans un espace.

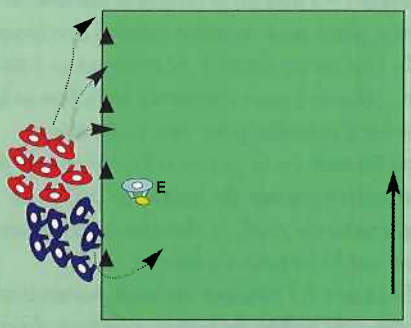
Consignes, règles :

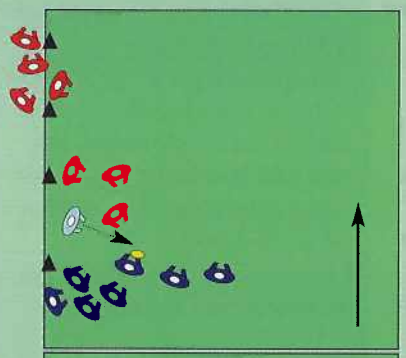
pour tous : respect du règlement
respect des consignes.

Lancement :

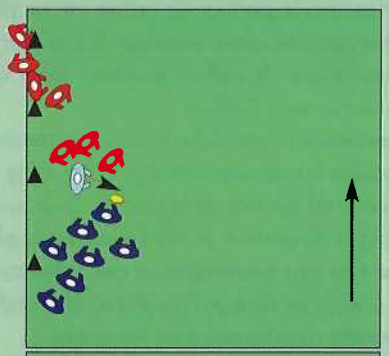
Attention : le choix de donner le ballon au 1er, 2e, 3e, ... joueur qui passe la balise est extrêmement important.

Quand E lance le ballon en l'air tous les joueurs entrent sur le terrain par les balises qui les concernent : les utilisateurs entrent tous par la même, les opposants (3 groupes) par 3 différentes.





Ballon donné au 3e utilisateur entré sur le terrain, il peut utiliser des partenaires qui se sont démarqués sur le largeur.



Ballon donné au 1er utilisateur entré sur le terrain : attention aucun partenaire ne peut être démarqué sur le largeur, ils sont tous « dans son dos ».

POUR ÉVALUER – RÉGULER

COMPORTEMENTS OBSERVÉS	INTERVENTIONS POSSIBLES
– Courses en travers du porteur	→ Faire ressortir les « fermeture des portes » par des arrêts sur image.
– Des difficultés pour se positionner sur le terrain, les utilisateurs restent centrés sur le ballon.	→ Insister sur la notion de démarquage, et construire avec les joueurs une répartition logique des rôles (Qui se démarque au large ? Qui soutient dans l'axe ?)
– Faible implication des défenseurs qui rentrent par les balises plus profondes.	→ Valoriser par score les bonnes attitudes défensives

POUR FAIRE ÉVOLUER LA SITUATION

VARIANTES	EFFETS RECHERCHÉS
– Utiliser toutes les variantes possibles d'échelonnement de l'opposition (placement des balises, défense à la poursuite qui rentre par la même balise que les utilisateurs ...)	→ Faire vivre la diversité des oppositions et faire émerger l'efficacité d'une bonne répartition des rôles (efficace quelles que soient les situations)
– Utiliser le même type de structure pour le travail de renforcement de la répartition défensive, en donnant des consignes aux utilisateurs et en demandant à l'opposition de s'adapter (rajouter score sur plaquages, zone de terrain atteinte ...)	→ Faire émerger l'efficacité d'une bonne répartition des rôles défensifs, travailler sur le type de communication nécessaire pour défendre collectivement.

PHASE DE MOUVEMENT GÉNÉRAL
Circulation offensive et défensive

NIVEAU 3 S13

Objectif(s)

Dominante : perceptif, et décisionnel technique ; rendre les joueurs capables :

- d'identifier, s'approprier et utiliser des repères de circulation en utilisation et opposition

Comportements attendus

Pour tous : communiquer

Porteur : – J'avance et j'utilise le partenaire le mieux placé pour avancer avant d'être bloqué
– Si j'arrive au contact, je m'organise (tête , dos , bassin) pour conserver le ballon et le rendre disponible pour mes partenaires

Non Porteur : – Si je suis à l'extérieur de mon partenaire porteur du ballon (le ballon se rapproche de moi), je cherche à me démarquer sur la largeur du terrain.
– Si je suis à l'intérieur de mon partenaire porteur du ballon (le ballon s'éloigne de moi), je soutiens le porteur du ballon en me plaçant dans son axe (dans son dos). S'il se fait prendre avec le ballon, je viens l'aider à le conserver et à l'utiliser.

Opposants : J'empêche le plus rapidement possible les adversaires d'avancer. Si je suis proche du porteur, je le plaque. Si je suis éloigné du porteur je m'informe sur le placement de mes partenaires et des adversaires, je prends en charge l'un d'eux, et cherche à avancer rapidement avec les autres.

Dispositif :

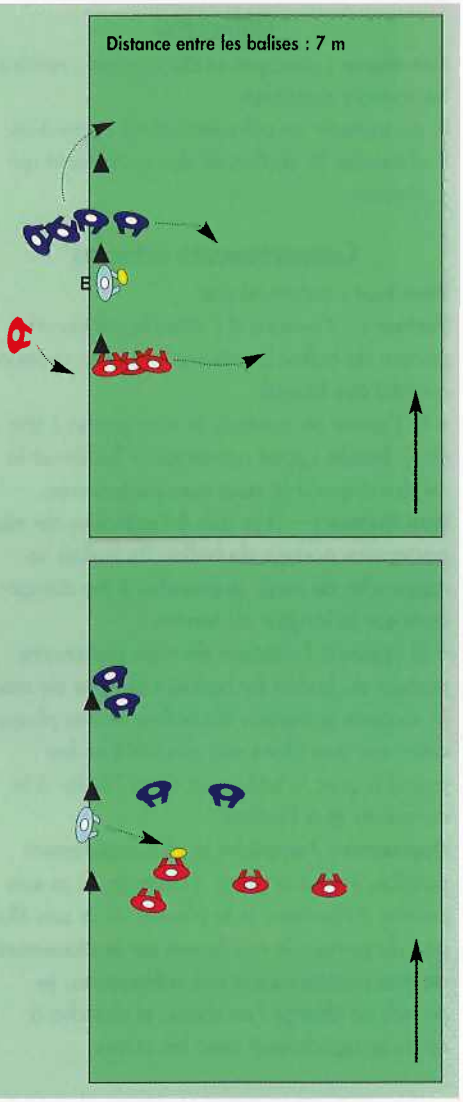
Groupe : 4 par équipe
Espace : larg : doit permettre de jouer dans le même sens si pénétration ou blocage.
Long : 2 fois la largeur + 2 en–buts
Temps : 4 ballons par équipe.
Plusieurs manches
Matériel : 1 ballon
But : marquer
Score : 5 points par essai

Consignes, règles :

Les opposants varient leurs montées défensives : dans un 1er temps sur consignes de E, puis de leur propre initiative.

Lancement :

Dès que l'Éducateur lance la balle en l'air pour lui-même :
– Les utilisateurs peuvent se déplacer sur la largeur du terrain
– Les opposants entrent sur le terrain, répartis en deux groupes par des balises d'entrée différentes, avec des consignes sur les formes d'opposition (prises en charges défensives différentes).
À la passe de E, les opposants peuvent avancer vers les utilisateurs.



POUR ÉVALUER – RÉGULER

COMPORTEMENTS OBSERVÉS	INTERVENTIONS POSSIBLES
– Courses en travers du porteur.	→ Faire ressortir «les fermetures des portes » par des arrêts sur image.
– Des difficultés pour se positionner sur le terrain, les utilisateurs restent centrés sur le ballon.	→ Insister sur la notion de démarquage, et construire avec les joueurs une répartition logique des rôles (qui se démarque au large, qui soutient dans l'axe ?)
– Faible implication défensive des défenseurs qui rentrent par les balises plus profondes.	→ Valoriser par score les bonnes attitudes défensives.
– Bons choix, mais mauvaise réalisation.	→ Fermer la situation pour isoler les aspects techniques.

POUR FAIRE ÉVOLUER LA SITUATION

VARIANTES	EFFETS RECHERCHÉS
– Utiliser toutes les variantes possibles d'échelonnement de l'opposition (placement des balises, défense à la poursuite qui entre par la même balise que les utilisateurs…) jusqu'à situation d'équilibre, voire déséquilibre défavorable aux utilisateurs.	→ Faire vivre la diversité des oppositions et faire émerger l'efficacité d'une bonne répartition des rôles (efficace quelles que soient les situations)
– Utiliser le même type de structure pour le travail de renforcement de la répartition défensive, en donnant des consignes aux utilisateurs et en demandant à l'opposition de s'adapter (rajouter score sur plaquages, zone de terrain atteinte …)	→ Aborder les situations générant l'utilisation du jeu au pied.
	→ Faire émerger l'efficacité d'une bonne répartition des rôles défensifs, travailler sur le type de communication nécessaire pour défendre collectivement.

PHASE DE MOUVEMENT GÉNÉRAL
Circulation défensive

NIVEAU 3 S14

Objectif(s)

Dominante : perceptif, et décisionnel technique ; rendre les joueurs capables :

- d'identifier, s'approprier et utiliser des repères de circulation pour :
  - assurer une pression défensive collective
  - cadrer défensivement et plaquer
  - récupérer et contre-attaquer.

Comportements attendus

Pour les opposants :

– Je m'informe sur le placement des adversaires pendant que E lance le ballon en l'air et le réceptionne.

Je communique avec mes partenaires en leur signalant quel adversaire je prends en charge défensivement et pour assurer une avancée collective dès la passe de E. Je reste un peu à l'intérieur de mon adversaire direct, je plaque le porteur du ballon.

– Si je ne suis pas directement impliqué dans l'action, je m'informe très rapidement pour aller là où il y a un risque possible que l'adversaire avance.

Pour les utilisateurs : Je cherche à me démarquer et à produire un jeu qui avance pour poser le maximum de problèmes aux opposants.

Dispositif :

Groupe : 6 à 8 par équipe

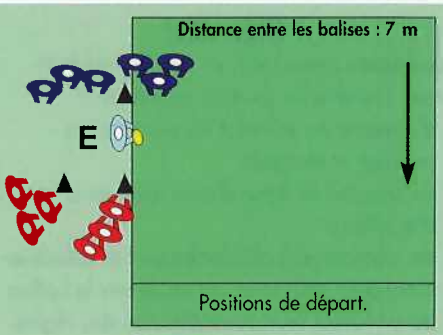
Espace : le plus large possible
Long : env. 40 m + 2 en-buts

Temps : durée = 6 ballons par équipe.

Matériel : ballons, balises, maillots

But : – empêcher de marquer
– contre-attaquer et marquer

Score : *Opposants*
– pas d'essai encaissé : 2 pts
– Essai sur contre-attaque : 5 pts
– Essai encaissé · 3 pts pour ut.

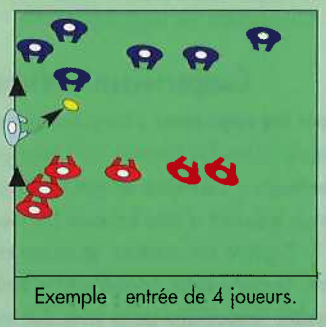


Consignes, règles :

Pour tous : respect du règlement et des consignes

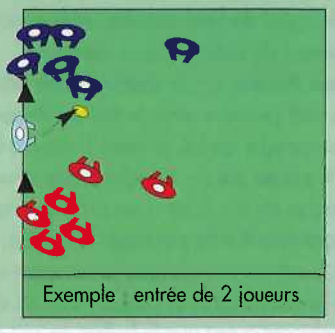
Critères de réussite :

– blocage très rapide de l'attaque
– pas d'essai encaissé
– des essais sur contre-attaque



Lancement du jeu :

E, à l'insu des opposants, indique le nombre d'utilisateurs qui pénétreront sur le terrain, lorsqu'il lancera le ballon en l'air. Les autres pénètrent quand E réceptionne le ballon. Les opposants entrent sur le terrain quand E réceptionne le ballon lancé en l'air en s'adaptant au placement des utilisateurs, ils ne pourront avancer qu'à sa passe.



POUR ÉVALUER – RÉGULER

COMPORTEMENTS OBSERVÉS	INTERVENTIONS POSSIBLES
– Les opposants ne se répartissent pas en fonction des utilisateurs.	→ Décomposer la situation en leur faisant chercher quel type d'information est nécessaire et quelle répartition est la plus judicieuse (qui prend qui ?) → Revenir à S7
– Les utilisateurs avancent beaucoup	→ Renforcer la sensation de montée collective en rajoutant par exemple un score sur la zone d'arrêt des utilisateurs (cf. S2)
– Peu de plaquages réussis	→ Vérifier le « marquage » défensif (montée à l'intérieur pour ne laisser qu'un passage possible) en jouant à effectif très réduit (1x1,2x2,)
– Des dominants gênent le réglage de la situation (trop facile ou trop difficile)	→ Il suffit de jouer sur les temps d'entrée qui rendront la situation plus ou moins complexe pour les différents groupes de joueurs

POUR FAIRE ÉVOLUER LA SITUATION

VARIANTES	EFFETS RECHERCHÉS
– Varier les rapports de force en augmentant ou diminuant la différence de temps d'entrée entre les deux groupes de joueurs	→ Faire émerger l'efficacité de la communication et des répartitions défensives, quel que soit le rapport de pression.
– Insérer des séquences de très forte pression où les opposants sont juste devant leur en-but	→ Mise en place de temps forts défensifs
– Sur la même structure, diminuer le nombre de joueurs	→ Régler les problèmes de communication, de cadrage défensif et de placage.
– Interdire aux opposants de jouer le ballon.	→ Obliger les opposants à renouveler l'organisation défensive.

PHASE DE FIXATION
Gestion des luttes et contacts, relance du mouvement

NIVEAU 3 S15

Objectif(s)

Dominante : perceptif, et décisionnel technique ; rendre les joueurs capables :

- d'avancer en utilisant les partenaires proches et éloignés
- de franchir la ligne d'avantage en situation d'équilibre
- de s'organiser individuellement et collectivement pour conserver ou récupérer le ballon
- de renforcer leur connaissance des règles concernant les regroupements

Comportements attendus

Pour les opposants : investissement loyal et régulé dans les phases de blocages

Porteur : – J'avance et fait avancer mon partenaire avant d'être bloqué (cf jeu des relais)
– Si j'arrive au contact, je m'organise (tête, dos, bassin) pour conserver le ballon et le rendre disponible pour mes partenaires, je l'éloigne de l'adversaire. et le place immédiatement du côté de mon camp.

Non Porteur : – Je soutiens mon partenaire. **S'il se fait prendre avec le ballon debout,** et que je suis proche de lui, je viens l'aider à le conserver.

S'il est au sol : – Si adversaire proche, j'enjambe en me liant à un autre partenaire, en participant à la poussée collective,
– Si adversaire éloigné je ramasse et j'avance. Si je suis éloigné, je prépare la suite du jeu en me replaçant avant que le ballon ne soit disponible.

Opposants : – Si je suis concerné par le blocage du porteur du ballon, je participe à la poussée collective, en cherchant à arracher le ballon.
– Si je suis éloigné, je m'informe des placements et déplacements des adversaires et participe à l'avancée collective dès que le règlement le permet. Je plaque le porteur de ballon s'il est dans ma zone de placage.

Dispositif :

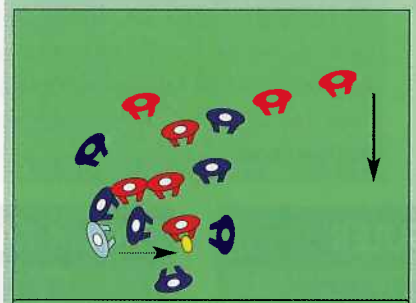
Groupe : environ 8 joueurs par équipe
Espace : larg : suffisamment pour permettre les relances
Temps : 4 à 5 ballons par équipe
Matériel : ballon, balises et maillots
But : Marquer
Score : 5 pts par essai
2 pts par regroupement qui permet la libération du ballon en avançant.
Lancement : donner en plein mouvement à un joueur, ou un groupe de joueurs susceptibles d'être rapidement en situation de blocage (adversaires proches) en modulant les rapports de force (en avançant, en reculant, en équilibre)

Consignes, règles :

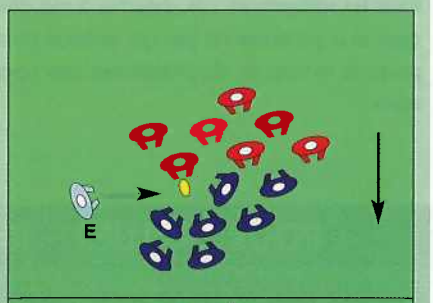
– pour tous : respect du règlement

Critères de réussite :

Les ballons ne sont pas perdus.
Les blocages sont gérés efficacement , soit le groupe progresse, soit le ballon est libéré en situation favorisant l'avancée.



Exemple : E donne le ballon en avançant à un joueur menacé par des adversaires.



Exemple : E donne le ballon à un joueur sous forte pression, en équilibre.

POUR ÉVALUER – RÉGULER

COMPORTEMENTS OBSERVÉS	INTERVENTIONS POSSIBLES
– Des ballons perdus au contact.	→ Utiliser des exercices, ou réduire le nombre de joueurs pour résoudre les problèmes techniques.
– Les regroupements n'avancent pas.	→ Points donnés pour les avancées significatives, faire des éducatifs à la poussée.
– Les joueurs ne se replacent pas ou attendent le dernier moment pour le faire.	→ Centrer ses interventions sur ces joueurs, faire vivre des situations en collectifs réduits en remplaçant les regroupements par des pré lancements.
– Trop de différences sur le plan physique.	→ Faire des groupes de niveau.

POUR FAIRE ÉVOLUER LA SITUATION

VARIANTES	EFFETS RECHERCHÉS
– Varier les lancements en faisant intervenir des ballons au sol ou des luttes aériennes. – Utiliser différents types d'opposition, sur le joueur (interdit de jouer le ballon en défense), en variant la pression. – Après un 1er temps de jeu ralenti, au signal « garde » le porteur avance jusqu'au blocage. – Utiliser ces situations pour renforcer l'efficacité défensive dans ces phases de jeu	→ Faire vivre la palette des formes de lutte collective rencontrées dans le jeu → Faciliter dans un premier temps la conservation puis augmentation de la pression. → Permet à l'Éducateur de choisir des situations de blocage à coup sûr. → S'opposer pour récupérer et contre-attaquer.

PHASE DE MOUVEMENT GÉNÉRAL ET FIXATION
Jeu pénétrant, gestion des luttes et contacts, relance du mouvement

NIVEAU 2-3 S16

Objectif(s)

Dominante : technique perceptif et décisionnel , rendre les joueurs capables :

- de se réorganiser pour alimenter un jeu pénétrant en se construisant des repères de circulation
- de percevoir la mise en échec du jeu pénétrant (ralentissement, blocage) qui devient le signal d'un changement d'axe de pénétration

Comportements attendus

Porteur de balle :

– J'avance avec le ballon sur les points fragiles et vers le camp adverse. Avant le contact, je fais avancer un partenaire placé dans mon axe en lui offrant mon couloir de jeu et je l'épaule (je ne me bloque pas mais continue d'avancer pour fixer définitivement mon adversaire direct et aider à une éventuelle conservation du ballon).

– Si je suis pris immédiatement, je m'organise (tête , dos , bassin) pour passer le ballon (à coup sûr) à un partenaire placé dans mon axe ou pour conserver le ballon.

Soutien « proche » :

- Je me place rapidement dans le dos du porteur (sans dépasser son épaule intérieure) pour :

– Si le mouvement n'est pas ralenti ou bloqué avancer j'accélère au moment de la passe, en adoptant une course droite avant de prendre le ballon et en passant très près de lui.

– Si le mouvement est ralenti ou bloqué :

1- je participe à la conservation et à la disponibilité du ballon

2- je regarde si un joueur s'est déjà décalé sur l'extérieur, si ce n'est pas le cas je me démarque au large

3- je reste dans l'axe pour une passe pivot

4- je me prépare à me porter en soutien du joueur placé au large.

– Soutien « éloigné » : je soutiens le partenaire qui me précède sans dépasser son épaule intérieure. Si le mouvement est ralenti ou bloqué, soit je joue le rôle du joueur qui va enclencher un autre mouvement pénétrant en me déportant sur la largeur, soit je vais alimenter ce nouveau mouvement en allant soutenir ce joueur ou ses soutiens qui seraient déjà en position.

Opposant : je respecte les consignes relatives au type de défense (blocage, possibilité ou non de jouer le ballon ...) et cherche prioritairement à ralentir ou bloquer les mouvements enclenchés en étant très appliqué sur les attitudes au contact.

Dispositif :

Groupe : 6 à 8 par équipe

Espace : suffisamment large pour permettre le jeu pénétrant sur un autre axe. Long env 2 fois la largeur + 2 en-but

Matériel : ballons et chasubles

But : Marquer en utilisant le jeu pénétrant

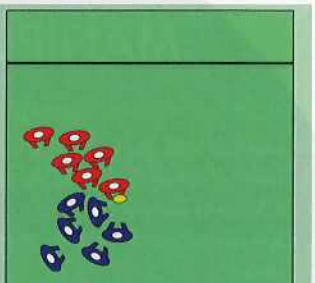
Lancement : le ballon est donné à une équipe qui est disposée pour jouer en pénétrant avec un déséquilibre légèrement avantageux. Dès que le jeu pénétrant est ralenti il y a possibilité de passer le ballon à un partenaire (un seul) placé sur la largeur qui déclenche un autre jeu pénétrant.

Consignes, règles :

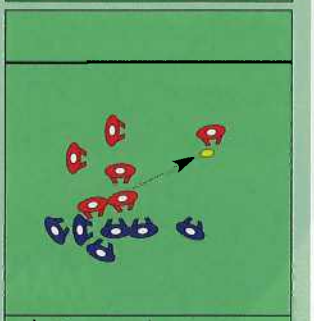
Les opposants cherchent à bloquer les utilisateurs sans faire tomber.

Critères de réussite :

Le jeu pénétrant « consomme » peu de largeur et permet une avancée profonde rapide. Il y a de moins en moins de « latence » entre le blocage et l'utilisation d'un autre axe de pénétration.



Jeu Pénétrant



Ralentissement du jeu pénétrant, passe a un joueur sur la largeur

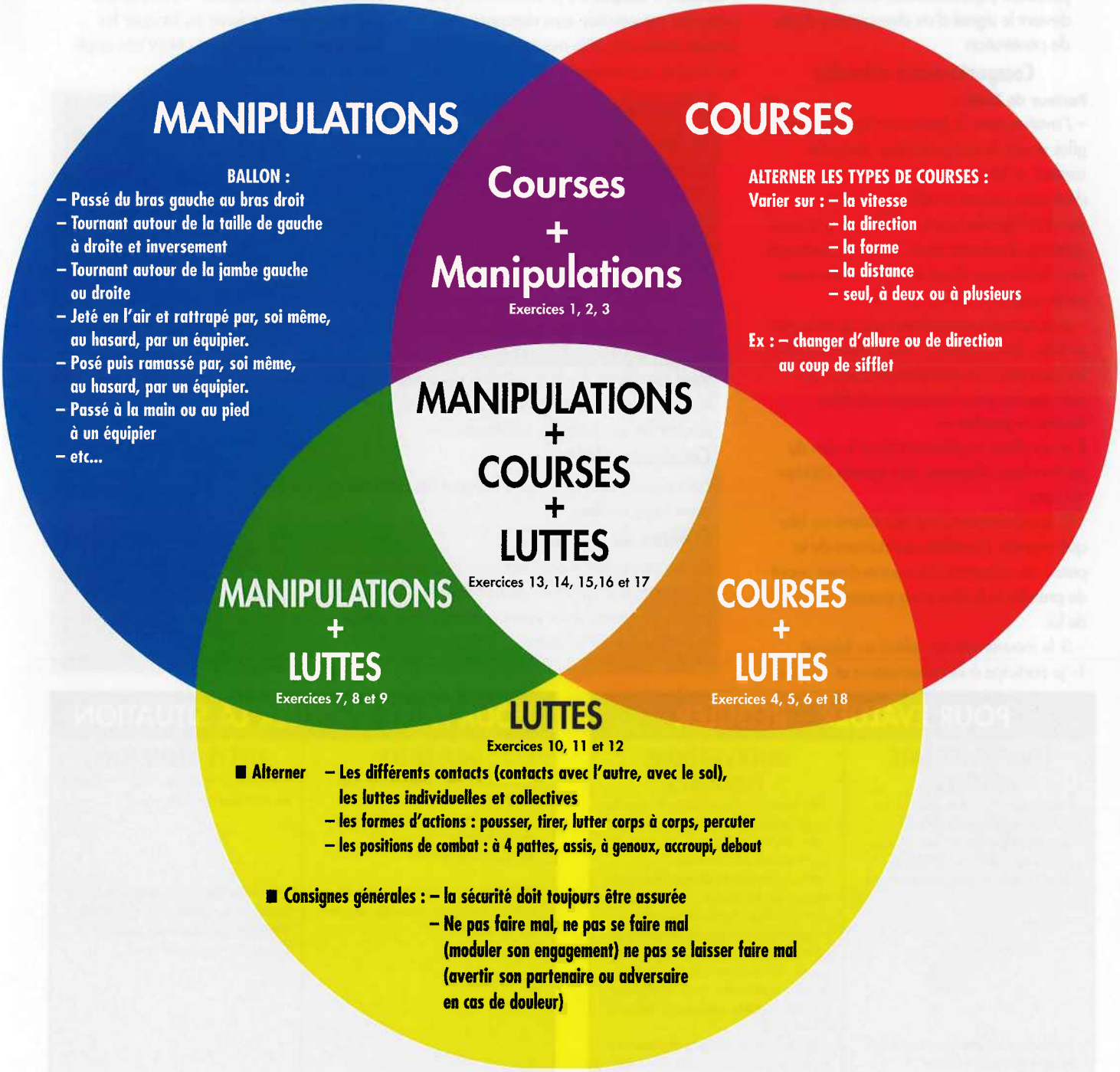
POUR ÉVALUER – RÉGULER

COMPORTEMENTS OBSERVÉS	INTERVENTIONS POSSIBLES
– Des joueurs ne respectent pas les consignes de fonctionnement	→ Lancer le jeu en faisant rappeler les consignes par un joueur.
– Les utilisateurs ont du mal à avancer (courses en travers, ballon donné à des joueurs sans élan ...)	→ Mettre en place un système de score valorisant l'avancée. → Accentuer le déséquilibre avantageux au lancement → Corriger l'attitude du porteur avant et après sa passe (direction de course, épaulement après la passe ..) et celle des soutiens (ne pas dépasser l'épaule intérieure, courir droit avant d'avoir le ballon, prendre le ballon à hauteur ...)
– Le blocage est trop long avant l'utilisation du soutien latéral	→ Réduire le nombre de joueurs et travailler sur la perception du ralentissement. → Renforcer la réponse défensive qui peut aller jusqu'à faire reculer les utilisateurs et/ou leur faire perdre le ballon.
– La nouvelle ligne de pénétrant est difficilement mise en place (arrivée tardive des soutiens, courses très latérales à la prise de balle ..)	→ Travailler sur la pré action, les efforts mis au service de la disponibilité, la répartition des rôles (réduction possible des collectifs de travail)

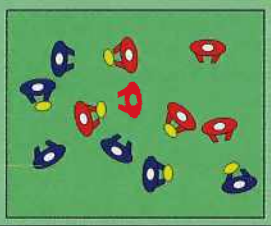
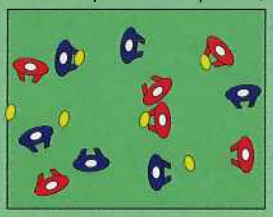
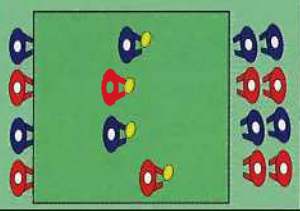
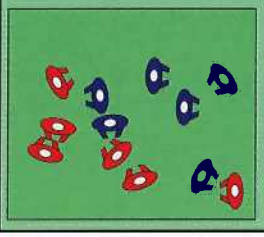
POUR FAIRE ÉVOLUER LA SITUATION

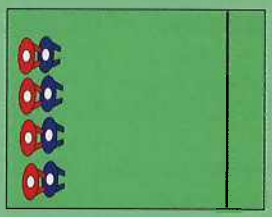
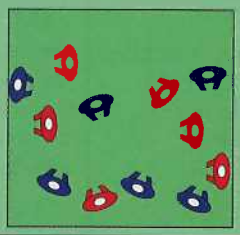
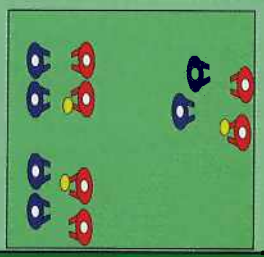
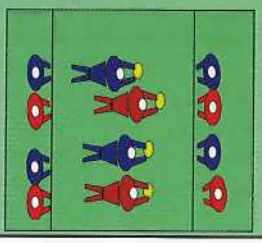
VARIANTES	EFFETS RECHERCHÉS
– Garder le même lancement, mais laisser le choix lors d'un blocage entre relancer en pénétrant au ras ou au large en donnant des consignes défensives	→ Lancer le jeu en faisant rappeler les consignes par un joueur.
– Permettre aux défenseurs de faire tomber le porteur et/ou de récupérer le ballon.	→ Travailler sur la conservation, la maîtrise au contact et le maintien de l'initiative par le porteur de rester debout ou passer par le sol.

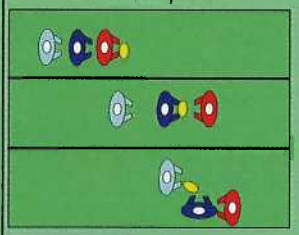
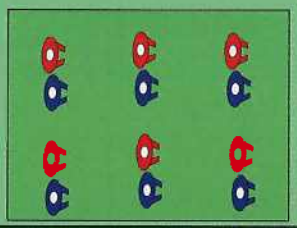
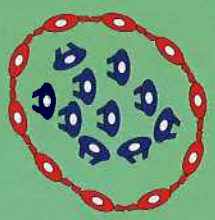
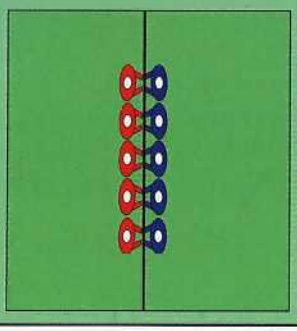
Les exercices

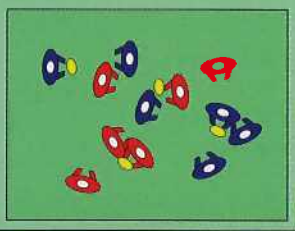
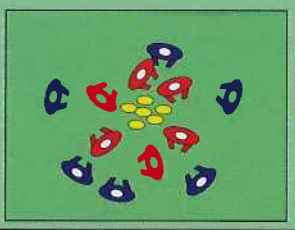
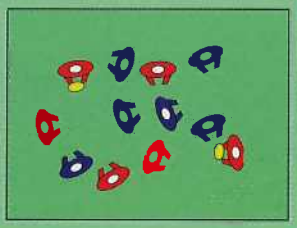


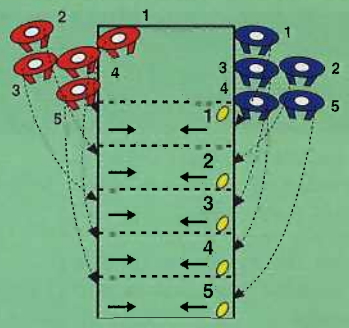
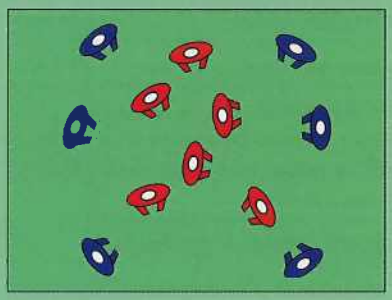
Ces exercices sont des jeux utilisés pour préparer l'enfant à l'activité dans trois grands axes, la lutte individuelle ou collective, la course, la manipulation d'un ballon. Il est donc conseillé pour construire des exercices, d'utiliser ces trois grands axes, seul ou associés, de façon à les rendre ludiques.

N°	BUT	DISPOSITIF	LANCEMENT	CONSIGNES	VARIABLES
LES FOURMIS					
E1	Courir et passer le ballon	2 équipes de 6 à 10 joueurs. Maillots de 2 couleurs différentes. Terrain 10x10, 15x15.Ballons 	Les deux équipes trottinent en occupant tout l'espace	– Passe à un joueur lorsqu'il le croise, sans distinction d'équipe – Ne pas se toucher – Se regarder dans les yeux au moment de la passe, puis regarder le ballon – Tendre les bras pour recevoir le ballon en ouvrant les mains (cible) – Passer le ballon à hauteur des hanches de son partenaire	– Nombre de ballons de plus en plus important. – Espace de jeu plus ou moins grand – Passe à un partenaire ayant la même couleur de maillot. – Passe à un partenaire ayant une couleur de maillot différente.
RAMASSE BALLON					
E2	Courir et passer le ballon	2 équipes de 6 à 10 joueurs. Maillots de 2 couleurs différentes. Terrain 10x10, 15x15. Ballons (1 pour 2 à 1 pour 3) 	Les deux équipes trottinent en occupant tout l'espace	Au départ les ballons sont posés au sol. Au signal, dès qu'un joueur arrive devant il le ramasse puis le repose. Ne pas se toucher	– Nombre de ballons de plus en plus important – Espace de jeu plus ou moins grand – Réaliser un lancer en l'air avant de le poser – Passer le ballon à un partenaire de son équipe, de l'équipe adverse qui le pose à terre
LA COURSE EN RELAIS					
E3	Courir et passer le ballon à un partenaire à l'arrêt (relais)	Équipe de 4 joueurs. 2 Joueurs de chaque coté. 1 ballon 	Les équipes sont à l'arrêt. Au signal, le porteur de la balle court la donner à son partenaire en face et ainsi de suite.	Ne pas partir avant d'avoir la balle dans les mains. Ne pas faire des équipes de plus de 4 joueurs. Effectuer l'exercice dans un temps donné (en fonction de l'âge de l'enfant)	– Poser la balle au sol à chaque passage. – Passer la balle à son partenaire. – Augmenter la distance. – Courir en tenant la balle de différentes façons (à 2 mains, d'une main) – Arrivé a 5 m du partenaire faire la passe au pied
CEINTURER					
E4	Courir et entrer en contact avec un autre joueur	2 équipes de 6 à 10 joueurs. Terrain de 10x10 à 15x15. Maillots de 2 couleurs différentes 	Les joueurs trottinent dans l'espace en se mélangeant	– Lorsqu'un joueur en croise un autre, ils s'attrapent tous les 2 par la taille – Une équipe ceinture l'autre **Respect de la règle :** – ne pas faire mal, – ne pas se faire mal, – ne pas se laisser faire mal	– Réduire ou augmenter l'espace. – Augmenter le nombre de joueurs. – Se donner des coups d'épaules en se croisant avec ou sans ballon, et seulement quand celui à qui on donne le coup d'épaule nous regarde dans les yeux. – Ne se touchent ou s'attrapent que ceux qui ont des maillots de mêmes couleurs, ou de couleurs différentes.

N°	BUT	DISPOSITIF	LANCEMENT	CONSIGNES	VARIABLES
LES LAPINS ET LES RENARDS					
E5	attraper et mettre au sol. : franchir la ligne.	2 équipes de 6 à 10 joueurs. Ligne à 3 mètres. 	Les sont à 4 pattes. Les à genoux ceinturent les Au signal les doivent rejoindre la ligne.	– Utiliser l'ensemble des bras pour ceinturer – Les doivent rester à 4 pattes. – Jeu dans un temps donné. – Un point pour les si ligne franchie **Respect de la règle :** idem 4	– Départ côte à côte sans contact préalable. – Départ debout avec ou sans ballon pour les – Départ debout avec ou sans prise préalable pour les – Éloigner ou rapprocher la ligne d'arrivée.
LES COYOTES ET LES KANGOUROUS					
E6	: se déplacer pieds joints sans se faire attraper : attraper et faire tomber les	2 équipes de 6 à 10 joueurs. Terrain de 10x10 à 15x15. 	Les se déplacent pieds joints, les se déplacent à 4 pattes sans sortir de l'espace.	– Un pour un – Les n'attrapent pas plus haut que la ceinture (ceinturer). – Les tombés sortent de l'espace (sécurité). – Jeu dans un temps donné. Un point par tombé. **Respect de la règle :** idem 4	– Les ont un ballon dans les mains. – Les peuvent faire tomber autant de qu'ils le veulent. – Réduire l'espace du terrain. – Augmenter le nombre de joueurs.
LES VOLEURS ET LES GENDARMES					
E7	Lutter pour conserver le ballon ou le récupérer	2 équipes de 6 à 10 joueurs. Terrain de 10x10 à 15x15. Maillots de 2 couleurs différentes. 	– 2 et 2 – porteurs du ballon – Au signal les doivent conserver le ballon le plus longtemps possible – les doivent essayer de le récupérer.	Personne n'a le droit de faire tomber l'autre **Respect de la règle :** – ne pas faire mal – ne pas se faire mal – ne pas se laisser faire mal	– Réduire ou augmenter l'espace – Augmenter le nombre de joueurs – Autoriser les passes.
LE JEU DES LÉZARDS					
E8	Passer le ballon en étant au sol	2 équipes de 6 à 10 joueurs. Ligne à 3 mètres. 	– Au signal, course en relais – En rampant avec le ballon dans les mains, une fois franchie la ligne, donner le ballon au partenaire, qui à son tour se met à plat ventre et rampe avec le ballon dans les mains.	Donner le ballon au partenaire en restant au sol et non en se mettant à genoux. **Respect de la règle :** – ne pas faire mal – ne pas se faire mal – ne pas se laisser faire mal	– Départ debout – Départ debout avec ou sans ballon – Éloigner ou rapprocher la ligne d'arrivée.

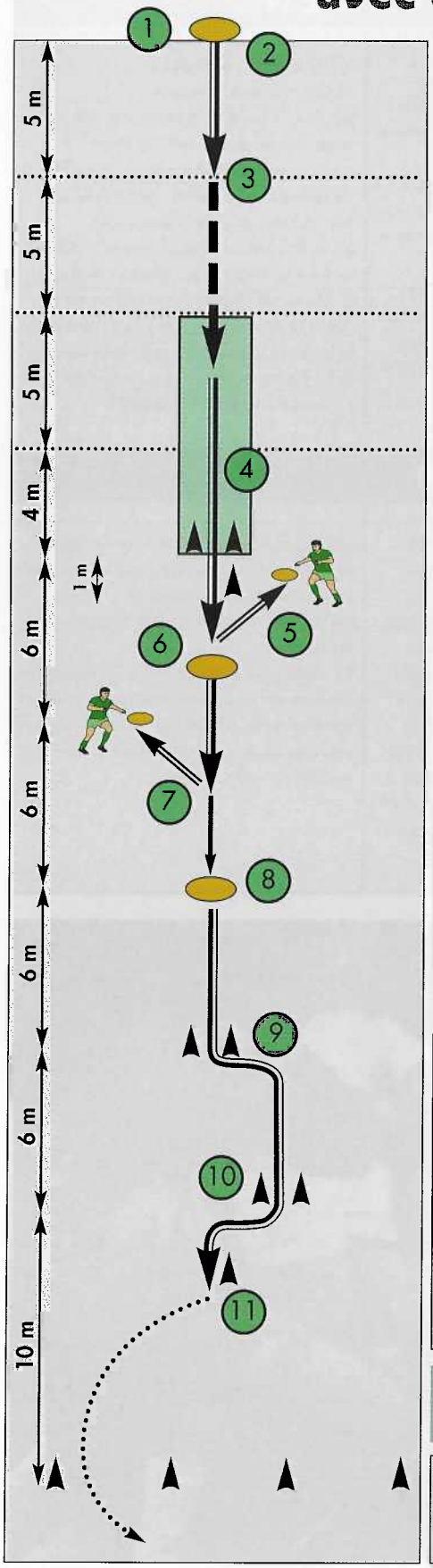
N°	BUT	DISPOSITIF	LANCEMENT	CONSIGNES	VARIABLES
BLOC PASSE					
E9	Ramasser Pousser Donner	Par 3 joueurs. Terrain de 10x10 à 15x15. 1 ballon pour 3 	– Au signal porteur du ballon, le pose au sol et se place en défense – Ramasse le ballon et va au contact de et donne à qui pose la balle au sol etc.	Le joueur en défense ne joue pas la balle **Respect de la règle :** – ne pas faire mal, – ne pas se faire mal, – ne pas se laisser faire mal	– Ballon posé au sol au lieu d'être passé. – Réduire l'espace de terrain – Augmenter le nombre de joueurs. – Le soutien arrache le ballon
LES TORTUES QUI LUTTENT					
E10	: rester sur ses appuis. : retourner les	2 groupes de 8 à 12 joueurs. 	– Les et les sont à 4 pattes – 1 pour 1 – Au signal les retournent les pour les mettre épaules au sol	– Les retournés ne bougent plus. – Les ne retournent que leur tortue. – Jeu dans un temps donné. Un point par retourné. **Respect de la règle :** – ne pas faire mal, – ne pas se faire mal, – ne pas se laisser faire mal	– Les peuvent retourner plusieurs : coopération. – Dans un temps donné combien de fois le a retourné son – Départ des et en mouvement
LE FILET À POISSONS					
E11	: sortir du filet (poissons) : empêcher les poissons de sortir.	2 groupes de 8 à 12 joueurs. 	– Les se tiennent mains poignets ensemble en cercle. – Les à l'intérieur. – Au signal les doivent sortir du filet.	– Les et les sont debout et doivent le rester. – Jeu dans un temps donné. – Un point par sorti. **Respect de la règle :** – ne pas faire mal, – ne pas se faire mal, – ne pas se laisser faire mal	– Augmenter le nombre de joueurs. – Les et se mettent à genoux.
JEU DE LA FRONTIÈRE					
E12	les tirent les résistent		– Les et les de chaque coté de la ligne se tiennent par les poignets. – Au signal les tirent les pour leur faire franchir la ligne.	– Les et doivent rester debout sans se lâcher. – Jeu dans un temps donné. – Un point pour les lorsqu'un franchit complètement la ligne. **Respect de la règle :** idem 11	– Les et les jouent à la fois les deux rôles. Départ dos contre dos, ligne au milieu des 2 joueurs. – Les et du même côté de la ligne sont l'un derrière l'autre. doit pousser pour lui faire franchir la ligne

N°	BUT	DISPOSITIF	LANCEMENT	CONSIGNES	VARIABLES
LES AUTO TAMPONNEUSES					
E13	Courir, faire des passes et se toucher.	2 équipes de 6 à 10 joueurs. Terrain de 10x10 à 15x15 Maillots de 2 couleurs différentes. 	– Les joueurs trottinent dans l'espace en se mélangeant et en se faisant des passes entre partenaires – Au signal on poursuit l'exercice en se donnant des petits coups d'épaule.	On se donne un petit coup d'épaule que lorsqu'on croise un autre joueur et qu'on se regarde dans les yeux. **Respect de la règle :** – ne pas faire mal, – ne pas se faire mal, – ne pas se laisser faire mal	– Réduire ou augmenter l'espace. – Augmenter le nombre de joueurs. – Se donner des coups d'épaules en se croisant avec ou sans ballon. – Ne se touchent que ceux qui ont des maillots de même couleur ou de couleurs différentes.
LES POULES ET LES RENARDS					
E14	Conserver ou récupérer le ballon	2 équipes de 6 à 10 joueurs. 	– Les joueurs ont un ballon chacun et courent avec les dans l'espace. – Au signal les doivent se regrouper à 4 pattes et faire un cercle avec les ballons au milieu d'eux, les doivent essayer de récupérer les ballons.	– Les et les doivent rester à 4 pattes. – Jeu dans un temps donné. – Un point pour les par ballon récupéré. **Respect de la règle :** – ne pas faire mal, – ne pas se faire mal, – ne pas se laisser faire mal	Se regrouper en faisant un cercle debout
LES CHATS ET LES OISEAUX					
E15	: ne pas se faire attraper avec le ballon : attraper et faire tomber les porteurs de balle	2 équipes de 6 à 10 joueurs. Terrain de 10x10 à 15x15. 	– Les ont 2 ballons se font des passes entre eux – les doivent essayer d'attraper les joueurs porteurs de balle.	– Un pour un – Les n'attrapent pas plus haut que la ceinture (ceinturer). – Jeu dans un temps donné. Un point par tombé. **Respect de la règle :** – ne pas faire mal, – ne pas se faire mal, – ne pas se laisser faire mal	– Les peuvent faire tomber autant de qu'ils le veulent. – Réduire l'espace du terrain – Augmenter le nombre de joueurs.
LE TRIANGLE					
E16	Défendre sa cible et poser le ballon dans l'une des 2 autres cibles	6 à 10 m de côté, cibles marque 1,5 de côté. 	– Envoi au centre, les 3 joueurs groupés. – Le jeu débute par lancer de balle au-dessus des têtes.	– Chaque joueur défend sa cible et peut marquer dans les autres cibles. – Le premier joueur qui obtient 3 ou 5 points devient arbitre.	Les points encaissés sont décomptés du total des points marqués.

N°	BUT	DISPOSITIF	LANCEMENT	CONSIGNES	VARIABLES
MULTI BALLONS DU 1 CONTRE 1 À N CONTRE N					
E17	Jouer des 1 contre 1, et évoluer pour assurer le soutien au porteur du ballon	 Les joueurs et les ballons sont numérotés de 1 à 5. Au signal chaque utilisateur va ramasser son ballon et tenter de marquer l'essai malgré son opposant direct.		Faire attention, pour des problèmes de sécurité, à ce que les joueurs restent dans leur couloir de jeu. Penser à varier les numérotations pour que les distances de courses soient équilibrées entre les différents joueurs. Si les joueurs se gênent trop dans la course au ramassage, les faire partir d'une position axiale par rapport aux terrains.	Variations de consignes : 1) On annonce le numéro de 2 ou 3 ballons, à l'insu des opposants. Les joueurs correspondant à ces numéros vont ramasser le ballon ou défendre, les autres joueurs utilisateurs se répartissent à leur choix, les autres joueurs opposants se répartissent en fonction des menaces créées. 2) Un ou des numéros de ballon est (sont) annoncé (s) à l'insu des opposants. N'importe quel joueur utilisateur peut le (s) ramasser, les autres s'adaptent en soutien défensif ou défensif.
LE GRAND DÉMÉNAGEMENT					
E18	Lutter, repousser l'adversaire, résister à la poussée de l'adversaire	 Les trottinent dans tous les sens. Au signal les doivent les faire sortir du terrain.		Bien redéfinir les modalités d'intervention en interdisant tout ce qui est dangereux. Réglementer en tenant compte des différents cas de figure comme la chute par exemple (laisser le joueur se relever ? possibilité de le traîner ?...) Privilégier les actions de poussée par rapport aux actions de tirage. La taille du terrain doit être adaptée aux ressources des joueurs.	Les régulations s'orientent sur la répartition des tâches (poussées qui se contredisent, poussées à l'inverse de ce qui est recherché) et sur la qualité des attitudes au contact. Le score peut s'établir soit en comptant le nombre de joueurs « déménagés » en un temps donné, soit en comparant le temps consommé pour « déménager » l'ensemble des adversaires.



Exemple de parcours individuel de motricité avec ou sans chronométrage



DESCRIPTION	POSSIBILITÉS DE PÉNALITÉS DE TEMPS
① Départ ballon au sol, ramassage (départ chrono si besoin) : maniement du ballon par passage du ballon autour de la ceinture à gauche et à droite	Ballon tombé : 1 seconde
② Propulsion du ballon en dehors des mains avec le pied et ramassage immédiat (type coup de pied de pénalité joué rapidement)	Non réalisation : recommencer
③ Coup de pied rasant entre 2 balises à partir d'une ligne située à 5 m de celles-ci	Non réalisation : recommencer
④ Récupération du ballon en mouvement dans la zone de 3 mètres sur 9 environ	En avant : 1 seconde Hors limites : 1 seconde
⑤ Passe à gauche après la porte à un récupérateur fixe	Échec : 2 secondes
⑥ Ramassage d'un ballon en pleine course	En avant : 1 seconde
⑦ Passe à droite après la porte à un récupérateur fixe	Échec : 2 secondes
⑧ Course et récupération d'un ballon posé au sol par glissade en restant face au ballon (sauvetage d'un ballon sur repli défensif), se relever immédiatement et courir en portant le ballon à 2 mains	Échec ramassage : 2 secondes Ballon à 1 bras : 1 seconde
⑨ Ballon sous le bras gauche, crochet à gauche puis redresser la course	
⑩ Passer ballon sous le bras droit, crochet à droite puis redresser la course	Pas de changement de bras : 1 seconde
⑪ Coup de pied à suivre en direction de l'espace de marque et marquer l'essai (en plongeant sur le ballon au sol ou après l'avoir récupéré en l'air). Si le ballon s'arrête avant la ligne, poursuivre en dribbling	En avant : 2 secondes Ballon hors limite : 5 secondes

Autres possibilités d'ateliers

Faire 1 roulade sans ballon, se relever, ramasser un ballon en pleine course, faire une roulade ballon en main, poser le ballon vers son camp (d'où vient le joueur) et se relever.	Roulade ne respectant pas les principes de sécurité : 2 secondes Ballon non contrôlé : 1 seconde
Tout ce qu'il est possible de mettre en place concernant le jeu au contact mais qui nécessite la présence (plus ou moins passive) d'autres joueurs, par exemple : – Venir arracher un ballon, – Aller au contact et libérer le ballon au sol , – Venir en position de poussée contre 2 joueurs debout et assurer une « flexion – poussée »..	– Ballon non contrôlé – Placement dos – Placement appuis.

Les distances de course et les exigences de réalisation seront à adapter à l'âge des joueurs et à leur niveau de jeu.

Course avec ballon
Course sans ballon
Coup de pied rasant
Passe
Coup de pied à suivre
balise
Ballon

Situations tests

Objectif : ÉVALUER LES CAPACITÉS DES JOUEURS A RÉSOUDRE LES PROBLÈMES RENCONTRÉS DANS LES SITUATIONS TACTIQUES

Principes : respecter le règlement, laisser la liberté de réponses dans les limites de temps et d'espace imposées par la situation, contrôler la variation des rapports d'opposition au moyen des lancements, des placements initiaux et des consignes.

NIVEAU 1
1 CONTRE 1

But : Marquer en utilisant ou créant des espaces libres. Empêcher de marquer en amenant l'utilisateur au sol ou en dehors de l'espace de jeu.

Groupe : 6 joueurs
Espace : 7 à 15 m en largeur et 15 à 22 m en longueur
Matériel : 6 balises, + ballons
Nombre de passages : 5 pour chaque joueur en utilisation.
Les opposants changent à chaque passage

LANCEMENT

Les deux joueurs sont à l'extérieur et pénètrent aux signaux de l'éducateur. L'éducateur lance le jeu de façon à créer un rapport d'opposition soit facilitant pour l'utilisateur, soit équilibré pour les 2 joueurs. E lance le ballon en l'air (haut ~ 2m), rattrape et le passe à l'utilisateur immédiatement.

2 types de signaux : – Signal 1 : E lance le ballon (S1)
– Signal 2 : E rattrape le ballon (S2)

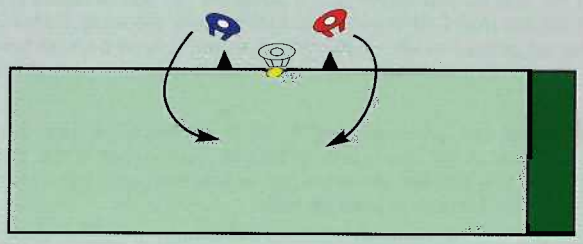
2 cas : – ut rentre à S1 et op à S2
– ut et op entrent sur le terrain à S1

CONSIGNES

L'éducateur indique, à l'insu de l'utilisateur, avant chaque passage, le type de signal à respecter pour l'opposant

VARIABLES

La distance entre les balises d'entrée sur le terrain varie en fonction du niveau (4 à 7 m)



COMPORTEMENTS ATTENDUS

Cas 1 : défenseur en retard
– Utiliser espace extérieur
– Utiliser ses qualités afin de conserver le déséquilibre, crocheter, accélérer

Cas 2 : équilibre
– Créer un espace libre en utilisant des crochets intérieur ou extérieur + raffut ou le jeu au pied

NIVEAU 2
2 CONTRE 1 + 1
évaluation principale sur le 1er utilisateur

But : Marquer en utilisant un déséquilibre favorable. Empêcher de marquer en situation défavorable

Groupe : groupes de 4 joueurs
Espace : 10 m par 22 m
Matériel : 7 balises, + ballons
Nombre de passages : 4 pour chaque joueur en 1er utilisateur.
Les opposants changent à chaque passage.

LANCEMENT

Les joueurs, placés à l'extérieur, pénètrent au signal de l'éducateur en contournant les balises respectives. E lance le ballon en l'air (haut env. 2m), le rattrape et le passe à U1 immédiatement.

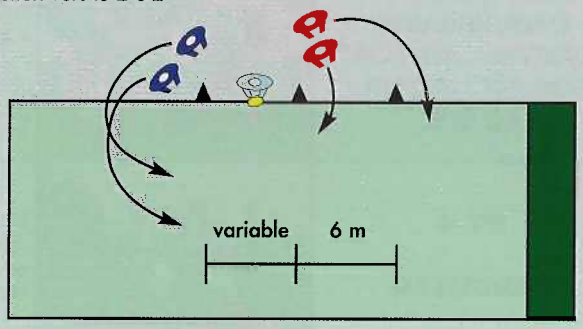
2 cas :
– Opposant 1 joue l'interception et ne défend pas en poursuite
– Opposant 1 charge UT 1 et ne défend pas en poursuite

CONSIGNES

L'éducateur indique avant chaque passage le type de signal à respecter pour l'opposant à l'insu des utilisateurs.

VARIABLES

La distance entre les balises d'entrée en fonction du niveau (4 à 7 m)
Faire rentrer Op 1 et Op 2 au 1er cône avec des consignes variables.
Évolution vers le 2 c 2



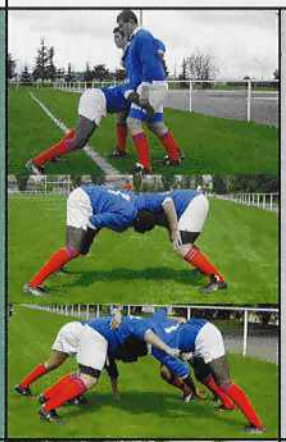
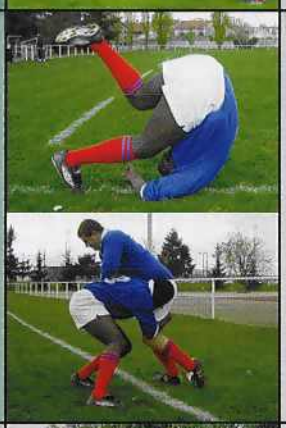
COMPORTEMENTS ATTENDUS

Cas 1: Opposant 1 joue l'interception , défense en avance
– Utiliser l'espace intérieur
– Utiliser ses qualités afin de conserver le déséquilibre, crocheter, feinter la passe accélérer
– Jouer le 2 c 1 suivant, en fonction du retard ou de l'avance de opposant 2

Cas 2 : Opposant 1 charge UT 1, défense en équilibre avec surnombre latéral
– Prendre la largeur, courir droit avant de recevoir le ballon, fixer, rythmer sa course et passer avant le contact.

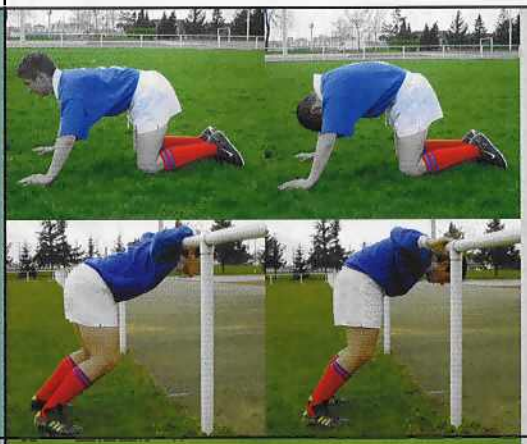
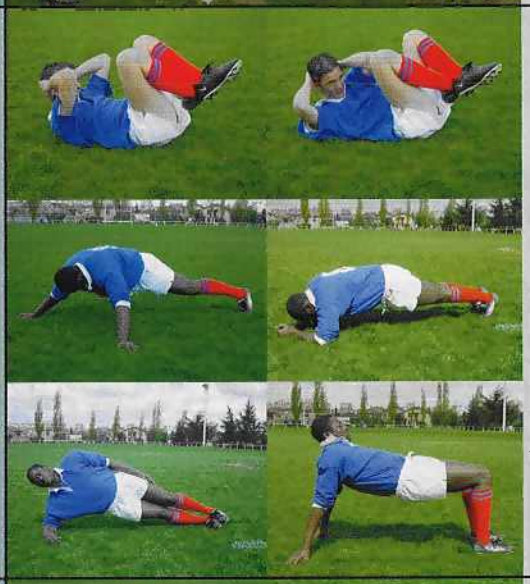
ÉVALUATION / NOTATION/ Elle porte sur la pertinence des choix ainsi que sur les réalisations
BON CHOIX : 3 POINTS – MAUVAIS CHOIX : 0 POINT
BONNE REALISATION : 1 POINT – MAUVAISE RÉALISATION : 0 POINT

Sécurité du joueur
Exercices de perfectionnement technique

BUT	DESCRIPTION - COMPORTEMENTS ATTENDUS
PT 1 **POUSSER DANS LES REGROUPEMENTS ET SE PRÉPARER À LA MÊLÉE**		**TRAVAIL DES ATTITUDES DE POUSSÉE À 1 CONTRE 2, 1 CONTRE 1, 2 CONTRE 2...** ▪ **Adopter le placement du bassin et de la tête qui favorisera le « dos plat »** – Bassin : à relier aux exercices de proprioception à « 4 pattes », à la rambarde ou debout. – Tête : chercher à la redresser pour éviter que la colonne cervicale supporte les contraintes de la poussée. ▪ **Assurer des « appuis bas », jambes et pieds, efficaces** – Jambes : la flexion nécessaire pour assurer une bonne poussée, assurer un bon équilibre et placer le bassin plus bas que la hauteur des épaules. Elle ne doit pas être trop importante sinon il y a un risque de se retrouver en « dos rond ». – Pieds : le plus à plat possible, presque sur la même ligne, pour bien répartir la poussée sur les 2 appuis et assurer un bon équilibre. Déplacements par petits pas. Attention, adopter le principe suivant lors de ces exercices : un joueur ou un groupe de joueurs travaille pendant que l'autre joueur ou l'autre groupe résiste à la poussée. Les poussées à 1 contre 1 ou 2 contre 2 peuvent être effectuées à genoux.
PT 2 **CHUTER ET PLAQUER**		**TRAVAIL DES ATTITUDES LORS DES CHUTES ET DES PLAQUAGES : ROULADES, PLAQUAGES, ASSOCIATION DES 2** **Pour les plus petits, s'orienter vers des roulades sur le côté en étant allongé.** ▪ **Roulades** – Supprimer la mise en contact de la tête avec le sol (enrouler sur l'épaule) – Réduire le temps nécessaire pour se relever (être très vite disponible pour le jeu et réduire la prise de risque liée au fait d'être au sol) ▪ **Placage** – Viser la bonne cible, c'est-à-dire le bassin – Assurer un serrage de bras énergique (on n'utilise pas les mains) et maintenu jusqu'à l'arrivée au sol (on peut « supprimer » les mains en y enfilant des chaussettes et obliger à garder les bras serrés en roulant au sur le côté avec le plaqué). – Adopter la bonne attitude au contact, c'est-à-dire : protéger sa tête (pas de choc, c'est l'épaule qui rentre en contact avec le plaqué, avoir un dos droit, le bassin plus bas que les épaules et des appuis fermes. L'exercice qui associe roulade et placage permet au joueur qui se relève de sa roulade d'être dans la bonne attitude.
PT 3 **REPOUSSER L'ADVERSAIRE ADOPTER UNE POSITION SÉCURITAIRE AU SOL**		**RÉPÉTITIONS DE SITUATIONS DE PLAQUAGES AVEC INTERVENTION DES SOUTIENS OFFENSIFS ET DÉFENSIFS.** ▪ **Joueur(s) au sol** Protéger sa tête, elle ne doit pas être en contact avec le sol ▪ **Joueurs** Assurer un bon équilibre grâce à l'abaissement du centre de gravité (jambes fléchies, maintiens des épaules plus hautes que le bassin) et des appuis fermes et rapprochés. Pas de contact avec l'adversaire avec la tête. Venir repousser l'adversaire et non le percuter, en plaçant sa tête sur le côté, en se liant à lui et à un partenaire.
PT 4 **PERCUTER**		Les attitudes répondent aux principes évoqués ci-dessus (équilibre, dos, bassin, jambes, pieds), le contact se fait avec le bras en bouclier, jamais avec la tête. Le haut du corps (tronc, bras, tête) doit être gainé (ne pas se relâcher), pour éviter de subir le contact et risquer ainsi blessure et perte de balle.
PT 5 **SE PRÉPARER AUX CONQUÊTES AÉRIENNES**		À cette étape, il s'agira de préparer les joueurs aux luttes aériennes en insistant sur les prises d'élan, la nécessité de se maintenir « gainé » en l'air (pour ne pas subir la lutte adverse). Cela se fera au travers de petits jeux d'adresses, de défense de cible, de perfectionnement de jeu au pied sur lequel on greffera le travail de réception en « allant chercher » le ballon en l'air..

REMARQUE SUR LES PROTECTIONS : Hormis le port du protège dents pour lequel il faut éduquer nos jeunes joueurs, nous vous mettons en garde contre les effets pervers que peut induire l'utilisation de protections. Il ne s'agit pas de déconseiller ces protections, mais il convient de faire prendre conscience à ceux qui les utilisent qu'elles ne les garantissent pas des risques. Les joueurs peuvent se sentir « protégés » bien au-delà des performances réelles de ces accessoires et se mettre ainsi en danger en utilisant leur tête « casquée » pour entrer en contact avec d'autres joueurs ou le sol, ou leurs épaules « carapaçonnées » pour percuter de manière inconsidérée et... dangereuse.

Sécurité du joueur
Exercices préparatoires

BUT	DESCRIPTION - CONSEILS
POSTURES **PLACER SON BASSIN, PERCEVOIR LE "DOS ROND" "DOS PLAT"**	 **EXERCICES DE PROPRIOCEPTION À RÉALISER** **- AU SOL (à 4 pattes),** **- OU DEBOUT (rambarde, joug, partenaire qui apporte des corrections...)** Ils sont indispensables à la mise en œuvre, par le joueur, d'attitudes sécuritaires et efficaces dans toutes les actions au contact d'un autre joueur. Placer son bassin permet de placer sa colonne vertébrale idéalement pour répartir les contraintes subies sur l'ensemble des vertèbres et non sur une ou quelques unes d'entre elles. Le placement de la tête dans le prolongement du dos, contribue à placer son dos droit. Ces exercices peuvent se réaliser les yeux fermés pour favoriser une meilleure perception de son placement.
RENFORCEMENT MUSCULAIRE **SE GAINER**	 **RENFORCEMENT PRIORITAIRE DE LA CEINTURE ABDOMINALE (MUSCLES ABDOMINAUX ET DORSAUX LOMBAIRES).** **Abdominaux :** ne pas bloquer les jambes, maintenir une angulation jambes - tronc, pour éviter de renforcer la lordose lombaire. La respiration ne doit pas être bloquée. Varier les trajectoires des « remontées » (dans l'axe et en légère torsion) du buste permettra de solliciter l'ensemble des muscles abdominaux. **Ensemble des chaînes musculaires** concernées par le placement du bassin - postures à maintenir sans bloquer sa respiration. Attention au placement de la tête. Varier les positions pour solliciter l'ensemble des chaînes musculaires.
ETIREMENTS **MAINTENIR UNE BONNE SOUPLESSE ET AVOIR UNE MEILLEURE PERCEPTION DE SON CORPS**	 Les étirements doivent être considérés, à cette étape, comme des éducatifs destinés à donner des habitudes de travail aux jeunes joueurs. Ne pas ressentir de douleur, les réaliser progressivement, en douceur. La posture doit être maîtrisée, en total équilibre. **Remarque :** nous conseillons les étirements, ne serait-ce que pour contribuer à la construction du schéma corporel et limiter de manière conséquente les risques d'accidents musculaires.

Nos nouveaux outils informatiques dédiés à la préparation physique

PRO PULSES **Profil**

Logiciel d'EVALUATION et de SUIVI de la condition physique à partir d'une batterie de tests prédéfinis et personnalisables : tels que la force, vitesse, aérobie, etc...

ACCESSIBLES A TOUS NIVEAUX

- Evaluation
- Prescription
- Suivi
- Formation

MATERIELS d'EVALUATION : cellules photoélectriques, tapis, etc..
Pour élaborer vos propres tests.

PRO PULSES **PERF**

Logiciel de PRESCRIPTION de séances et programmes d'entraînements personnalisés, Plannings à la semaine, au mois, analyses, quantification, etc..



5/7 Allée André Bourland, Parc technologique, 21000 Dijon, France
Tél : + 33 3 80 71 53 73 _ Fax : + 33 3 80 70 12 35 _ Email : info@propulses.com

CARDISPORT.com
10 années d'expérience au service de la performance

RUGBY passion Fabien Galthié





STAGES
RUGBY / SPORTS DE MONTAGNE
Vivre une semaine comme les gandes équipes
Vacances de printemps et d'été
Des poussins aux cadets, débutants ou confirmés

www.gostade.com/galthie
AREPOS VACANCES Les RAMONDIES 65170 St LARY
Tél. : 05 62 40 73 73 - Fax : 05 62 39 59 59
Email : arepos.stlary@wanadoo.fr







OFA

FOURNISSEUR D'INDISPENSABLE



BOUTIQUE EN LIGNE : WWW.OFASPORTS.COM

LES PLUS BELLES MARQUES DU RUGBY SUR LE NET

optimum

PREDATOR!

LES COMPÉTITIONS

COMPÉTITIONS ET RÈGLEMENTS

Introduction au Rugby Digest de Pierre Villepreux et Jean Devaluez

La remise en forme des règles du jeu des écoles de rugby s'inscrit dans la volonté de la Direction Technique Nationale de répondre aux besoins de formation et d'éducation des jeunes. Il s'agit en effet de les amener dans les meilleures conditions, à accéder progressivement au rugby à XV et aux nouvelles exigences du jeu actuel. Le slogan « le XV à 15 ans » n'est pas neutre, il correspond à l'aboutissement d'une démarche de formation qui va impliquer les formés et les formateurs, démarche qui place le joueur dans une dynamique de progression qui se réalise tout en même temps lors des entraînements et grâce à la « gestion pertinente » de la compétition.

L'étape « école de rugby » n'est pas la dernière marche d'une formation, le joueur de demain se développe et se réalise certes dans les écoles de rugby où vont se construire les bases affectives, perceptivo décisionnelles et techniques incontournables mais, la démarche choisie dépasse très largement ce seul cadre. Il convient de continuer le travail, jusqu'au plus haut niveau, dans le sens du courant pédagogique développé dans les formations fédérales, pour que le joueur tout au long de sa carrière, continue de rester « au centre de l'apprentissage ».

L'utilisation de ces règles du jeu dans le cadre de l'éthique et des valeurs indispensables à la pratique du RUGBY dans un contexte de Sécurité affective et corporelle des enfants, correspond aux objectifs exposés ci-après.

L'esprit des compétitions

Prendre en considération prioritairement les intérêts des joueurs dans les différents domaines (Physique, Affectif, Social, Perceptif et Décisionnel, Gestuel) avec une importance particulière sur le plan affectif (émotions, plaisirs, frustrations, relations) dans le cadre des contraintes et des exigences de la compétition et du jeu particulier qu'est le rugby.

Établir un climat favorable au déroulement positif de la compétition, est la condition prioritaire à l'atteinte des buts éducatifs poursuivis.
Les rencontres ne sont qu'un test permettant d'apprécier les progrès accomplis, l'amélioration du niveau des joueurs et des équipes.
Les tournois devraient être l'occasion d'échanges, les relations humaines devraient faire de ces regroupements de véritables fêtes du rugby.
La compétition est surtout une source d'acquisition de valeurs qui participent à la construction des enfants mais aussi un lieu de lutte envers les contre-valeurs qui peuvent se manifester.
Sur le terrain, le jeu appartient aux enfants et pas aux éducateurs qui restent des conseillers.
Les enfants n'ont pas à être soumis à des pressions, des injonctions, des humiliations dévalorisantes ou génératrices de comportements négatifs (tricherie, dramatisation des défaites, sur valorisation des victoires, violences etc..).

LE COMPORTEMENT DES ÉDUCATEURS INDUIT CELUI DES ENFANTS.
Le jeu est, pour ces derniers, un moment de vie placé dans un cadre de règles, de limites dont il est bon de les imprégner dès l'enfance et qui permettent l'expression du plaisir ressenti malgré les contraintes et les efforts à faire.

Logique du règlement

L'EXIGENCE DE SÉCURITÉ

Le Rugby des enfants n'est pas celui de l'adulte. Très peu d'accidents surviennent dans les catégories correspondant aux écoles de rugby. Malgré cela, les auteurs de la réflexion sur l'amélioration des règles du jeu pour ces catégories d'âge, ont tenu le plus grand compte de cette préoccupation majeure.
Les remises en jeu collectives ont fait l'objet d'une attention particulière : mêlées à effectif réduit sans poussée, remises en jeu à la touche sans « soulevé » du preneur du ballon. L'interdiction du plaquage haut, ainsi que la diminution des contacts en face-à-face lors des pénétrations, complètent le dispositif.

UNE IDÉE DU RUGBY

Celui-ci est un sport collectif où l'engagement corporel voulu, organisé, réglementé est déterminant dans les luttes individuelles, collectives et dans le jeu avec ou sans ballon. L'intelligence du jeu ainsi que l'habileté gestuelle participent à l'efficacité de ce jeu ayant sa logique particulière.
Le jeu des adultes servant de référence (et non de modèle à copier par les enfants) évolue vers des exigences nouvelles, vers plus de dynamisme et vers l'accentuation d'une polyvalence parallèle à la spécialisation nécessaire.

UNE PRISE EN COMPTE DES NIVEAUX

Les règles proposées tiennent compte des objectifs généralement définis pour les catégories concernées. Elles renforcent l'apprentissage de l'entraînement et vont dans le même sens. Elles favorisent d'abord le jeu instinctif, puis l'émergence et l'utilisation de principes de réussite cohérents (Logique du jeu, Pensée tactique).
Elles permettent de respecter le besoin de développer la polyvalence qui sera plus tard associée à la spécialisation nécessaire.

L'INTÉRÊT DES REMISES EN JEU

Les remises en jeu doivent dynamiser la progression vers l'avant à des âges où l'on recherche l'intégration du principe fondamental « avancer en étant organisés avec ou sans ballon ».

Ces lancements doivent aussi permettre aux joueurs de choisir entre une utilisation rapide ou « différée » du ballon.

SOCIETE GENERALE
PARTENAIRE OFFICIEL DEPUIS 1987
FFR FEDERATION FRANÇAISE DE RUGBY
SOCIETE GENERALE
SOCIETE GENERALE
PARTENAIRE OFFICIEL DEPUIS 1987
FFR FEDERATION FRANÇAISE DE RUGBY

LES TOURNOIS

L'organisation des tournois est soumise au respect du cahier des charges défini dans les règlements généraux de la Fédération Française de Rugby.

Les secrets de la réussite d'un tournoi sont simples :

- Un temps de jeu suffisant pour tous, l'esprit du jeu respecté par tous,
- La « possibilité de gagner » pour tous, une place importante faite à l'accueil, la convivialité, la fête.

Pour les tournois des plus petits, nous n'insisterons pas sur les préoccupations évidentes que doivent être :

- Le respect des temps de jeu,
- La participation de tous,
- Un soin particulier apporté aux conditions matérielles de l'accueil,
- L'importance du goûter,
- Les récompenses pour tous.

Les « grands tournois »

Ils doivent être limités : ils doivent rester l'événement, qui parfois empêche de dormir la nuit précédente, provoque l'excitation de l'exceptionnel, comme le font le voyage scolaire de fin d'année ou la grande fête de famille. En revanche, ils doivent être réussis. On n'a pas le droit de décevoir les enfants, ce jour-là encore moins que les autres. Ne tuons pas leur plaisir par une participation insuffisante, ne leur faisons pas de reproches véhéments sur le jeu alors qu'ils ont le sentiment d'avoir donné le meilleur d'eux-mêmes ou tout à fait conscience des erreurs qu'ils ont commises. Éduquer, c'est, le plus souvent, encourager, positiver. Se pose souvent le problème d'enfants dont le retard physique ou le très faible niveau de pratique rend la participation difficile. N'hésitons pas à les regrouper, tous clubs confondus, et à leur proposer « leur tournoi ». La notion de club n'a, à cet âge-là, que très peu d'importance. Avec d'autres enfants de leur niveau, ils arriveront à s'exprimer et, surtout, à prendre le même plaisir que les autres,

Ces quelques grands tournois, doivent respecter les mêmes principes que la compétition, à savoir :

- Ne regrouper que des équipes de même niveau, dès le départ ou, au pire, très tôt dans le déroulement.
- Se dérouler en rencontres multiples et relativement courtes, pour éviter les scores lourds sans signification et permettre des temps de récupération suffisants.
- Éviter la pression excessive de finales qui tuent le jeu et l'esprit. Pour cela, on favorisera les formules par classement qui, outre les excès qu'elles évitent, donnent à toutes les équipes les mêmes durées de jeu sur le tournoi.

Ils doivent apporter un plus par rapport aux autres rencontres, comme, par exemple la confrontation avec d'autres cultures rugbystiques, la découverte d'autres régions ou un apport culturel ajouté à l'intérêt sportif. Quelques week-ends du calendrier, souvent longs pour éviter une fatigue excessive et ne pas nuire à une bonne scolarité, ont été réservés à ce type de manifestations.

Les tournois de secteur

Même si souvent on y retrouve les mêmes, ils doivent être multipliés. Les enfants sont demandeurs de jeu et les acquisitions de base peuvent se faire par le jeu. Jouer souvent dans le même cadre, voire avec les mêmes, est plutôt sécurisant pour des petits et c'est aussi le lot quotidien de leurs activités de jeu, que ce soit à l'école ou dans le quartier.



LE RUGBY À L'ÉCOLE POURQUOI ? COMMENT ?

Pour l'école elle-même, une seule raison : le Rugby est un **sport** à **fortes valeurs éducatives,** solidarité, coopération, sens de l'effort, mais aussi une **école de socialisation et de citoyenneté,** affrontement sans violence, respect des règles, de l'adversaire, de l'arbitre, possibilité de s'exprimer, quels que soient son physique ou son tempérament, esprit d'équipe fort, lié à la complémentarité des rôles. C'est ce qui a été reconnu officiellement par la signature d'une convention entre le ministère de l'Éducation nationale et la FFR. Pour le Rugby, la pratique à l'école est le seul moyen de faire découvrir notre activité par le plus grand nombre, dans toutes les régions de France, que le Rugby fasse partie de la culture régionale ou pas. **La nationalisation de notre sport passe par l'école.** Tous ne viendront pas en club et ce n'est pas l'objectif. Le seul fait qu'ils aient pratiqué l'activité, qu'ils y aient découvert des valeurs et qu'ils y aient pris du plaisir leur donnera une image positive de ce sport. Certains deviendront peut-être des sympathisants, des spectateurs, voire, plus tard, des parents ou partenaires favorables à ce sport.

COMMENT DÉVELOPPER LE RUGBY À L'ÉCOLE ?

Une seule règle : proposer une collaboration, dans le respect des rôles de chacun. C'est ce qui se passe partout où une longue pratique a été codifiée localement, souvent même avant l'existence de la convention nationale. Les comités départementaux se doivent de « vendre » aux responsables du monde enseignant les valeurs éducatives du Rugby là où elles ne sont pas encore connues ou reconnues. Des conventions départementales avec l'Académie et les fédérations affinitaires devront ensuite définir les objectifs communs et rappeler les règles du jeu. Le club n'a évidemment rien à imposer ; il doit essayer de répondre aux attentes de l'école, à ses besoins pour faire pratiquer l'activité.

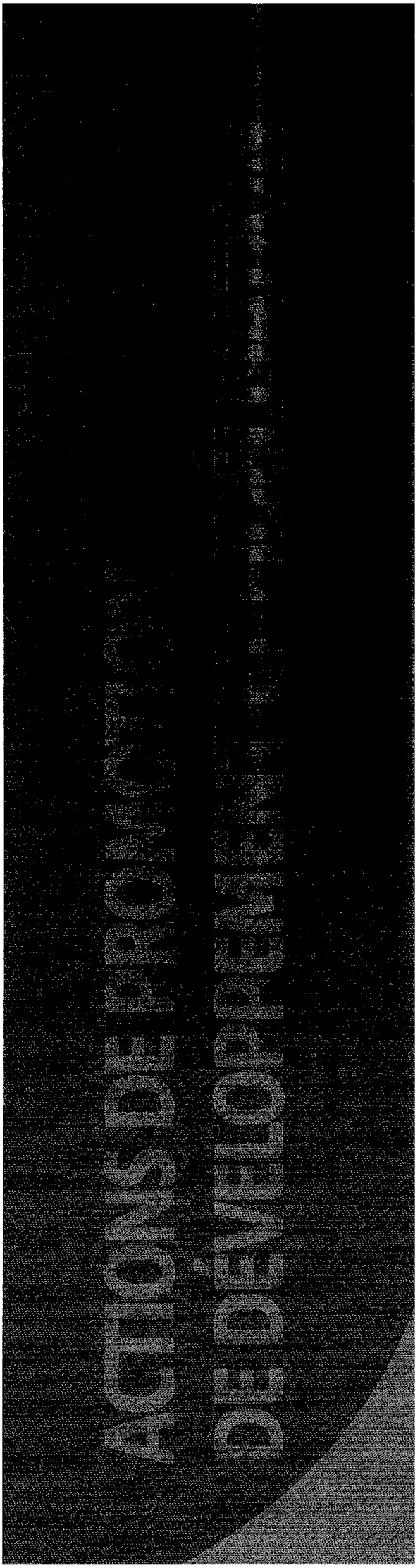
Les accords conclus au plan national privilégient trois domaines :

- Aide à l'organisation de cycles : elle peut consister en un apport matériel (ballons, chasubles, plots, etc..) ou un apport d'intervenant qualifié (pour lequel un agrément sera demandé à l'Académie).
- Aide en formation : une initiation ou un perfectionnement pourront être organisés pour des enseignants ou des intervenants en milieu scolaire, soit hors temps scolaire, soit dans le cadre de la formation continue.
- Aide à l'organisation de rencontres.

Outil d'éducation pour les uns, de développement et d'implantation culturelle pour les autres, atout indiscutable pour l'enfant, le rugby a toute sa place à l'école.

QUELQUES PRINCIPES

- Le rugby n'est pratiqué à l'école ou au collège que s'il est inscrit au projet d'établissement ou au projet pédagogique d'une classe.
- Le rugby intéresse l'école pour ses valeurs éducatives et sa capacité de socialisation.
- Un intervenant extérieur doit être qualifié. Pour intervenir en école primaire, il doit obtenir un agrément de l'Inspection Académique.
- L'enseignant reste le responsable de sa classe même en présence d'un intervenant extérieur.
- Il n'y aura passerelle vers le club que s'il y a une attitude participative et constructive du club.
- L'enfant ne viendra au club que si lui et ses parents sont séduits, invités, accueillis.
- L'enfant ne restera au club que s'il retrouve le même esprit que celui qui lui a fait aimer le rugby à l'école.
- L'activité en club ne doit jamais être un obstacle au rugby à l'école. Une rencontre UNSS ou USEP est toujours plus importante qu'un entraînement. Sinon la porte se refermera.



EXEMPLES D'ACTIONS DE PROMOTION

DU CM2 À LA 6E. JOUONS ENSEMBLE AU RUGBY

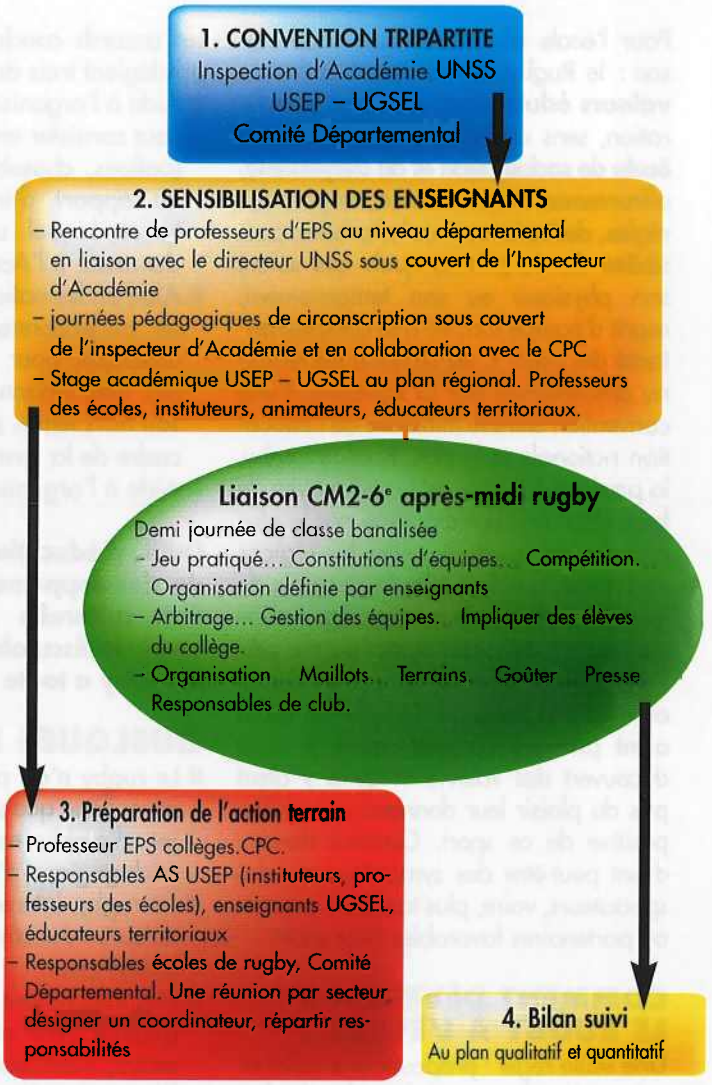
Depuis longtemps, la pratique du rugby à l'école élémentaire est une réalité. L'activité peu contraignante pour l'enfant, relativement facile à conduire par l'enseignant, s'inscrit tout à fait dans les objectifs de l'éducation physique et sportive du cycle 3. Pour assurer une continuité entre l'école élémentaire et le collège, des actions CM2 – 6e sont réalisées. Elles concernent toutes les classes de 6e d'un collège et toutes les classes de CM2 d'un même secteur. Les Principaux de Collège pourront, pour les classes concernées, utiliser une demi-journée de classe banalisée.

LES PARTENAIRES DU CLUB

LES FÉDÉRATIONS SCOLAIRES
- Union du Sport de l'Enseignement Primaire (USEP)
- Union Nationale du Sport Scolaire (UNSS)
- Union Générale Sportive de l'Enseignement Libre (UGSEL)

L'ÉDUCATION NATIONALE
- Inspection Académique
- **École primaire :** le Conseiller Pédagogique Départemental (CPD), le Conseiller Pédagogique de Circonscription (CPC), le Directeur et l'instituteur.
- **Collège :** le Principal et le professeur d'éducation Physique et Sportive

LE MILIEU FÉDÉRAL :
- Le Comité Territorial
- Le Comité Départemental
- Le Conseiller de Rugby Territorial et le Conseiller Technique Régional (agent du ministère des Sports)



JOURNÉE NATIONALE DES ÉCOLES DE RUGBY

Cette journée nationale est le point d'orgue d'une semaine du Rugby éducatif où tous les aspects de notre activité sont mis en valeur, tous les partenaires concernés, tous les publics mis en action.

- Les catégories concernées : tous les enfants de 5 à 13 ans, de toutes les écoles de rugby
- La forme de la journée : des tournois de masse, à l'échelle d'un Comité Territorial ou, au minimum, d'un département. Pas de « finales »; une importance « très relative » accordée aux résultats.
- Les objectifs éducatifs : du jeu de qualité, du fair-play, de la convivialité, du respect éducateurs - enfants-arbitres.
- L'arbitrage : éducatif par des jeunes, au moins pour les « moins de 13 », voire les «moins de 11».
- Les récompenses : si possible les mêmes pour tous.

LES MANIFESTATIONS AUTOUR DE LA JOURNÉE
- Actions vers le milieu scolaire :
  - des cycles d'initiation,
  - des tournois inter-écoles ou inter-classes,
  - des opérations CM2-6e
  - des réunions formation-information d'enseignants non spécialistes
- Actions en direction des parents, actions en direction des médias et des collectivités, actions en direction de nouveaux publics (centres de loisirs, sport adapté).

JE JOUE AUSSI ARBITRE

Ceux qui ont « fait l'essai sont transformés », comme le dit le slogan du clip télé sur les écoles de rugby, tant sont grands les effets sur :
– La compréhension du jeu,
– La connaissance et l'application de la règle,
– Le comportement des jeunes (et des adultes) vis-à-vis de l'arbitre,
– La relativisation de l'importance du résultat, sans parler de l'enthousiasme des jeunes pour « jouer aussi arbitre ».

1. CONDITIONS DE RÉUSSITE DE L'OPÉRATION

La première condition de réussite de l'opération est, comme toujours, la motivation et l'implication des hommes.
La seconde condition est, en matière de règles, une référence claire et unique. Pendant longtemps, au gré des tournois, chacun y allait de son interprétation.
Il existe aujourd'hui un règlement fédéral qui a été mis à jour par la Direction Technique Nationale, en tenant compte des nouvelles catégories d'âge et des modifications de formes de jeu
Il est unique, clair et s'impose à tous. Il sera largement diffusé.
Il doit être la « bible », tant pour l'enseignement de la règle et du jeu que pour l'organisation de toutes les rencontres ou tournois.
Troisième condition : on ne peut bien jouer à un jeu que si on en connaît les règles. Mais, inversement, les règles sont faites pour permettre la réalisation des objectifs du jeu, les règles sont au service du jeu.
« Quelles règles pour quel niveau de jeu ? » doit être une question à traiter obligatoirement à tous les niveaux de la formation du joueur mais aussi et surtout lors de la formation des éducateurs. Les formateurs développeront également, au cours d'une UF au moins, l'intérêt de la démarche pour la formation du jeune joueur ainsi que la pédagogie à mettre en place pour que l'enfant passe de la connaissance de la règle à celle du jeu, puis de la pratique de la règle comme joueur à l'analyse et à la direction du jeu par l'arbitrage.
Quatrième et dernière condition enfin : si l'on veut que la démarche avance, elle doit être systématique.
L'arbitrage des jeunes par les jeunes sera institutionnalisé dans tous les tournois et compétitions (voir cahier des charges des tournois).

2. QUI ARBITRE QUI ?

Le jeune joueur arbitre dirige sa catégorie, le jeu de son âge, puisque c'est celui-là qu'il doit mieux connaître et mieux comprendre pour mieux le pratiquer. Arbitrer la catégorie au-dessous, comme cela a été parfois pratiqué, revient à « faire le programme de l'école primaire lorsqu'on est au collège ». Cette pratique sera donc réservée à des tournois où les temps de jeu sont trop importants pour ajouter l'effort physique de l'arbitrage à un effort de jeu déjà maximum. Dans ces cas, c'est l'éducation de joueurs plus âgés à l'initiative et à la responsabilité qui justifiera l'opération.
Comme le jeu, l'arbitrage des jeunes peut être collectif. Pour le jeu à VI et à VIII, un arbitre de champ et deux arbitres de touche pourront alterner et s'exprimer mutuellement, pendant les arrêts de jeu ou entre les rencontres, les critiques constructives leur permettront de progresser. Pour le jeu à X et à XII, c'est l'arbitrage à deux qui doit être pratiqué, les deux étant obligatoirement de jeunes « joueurs arbitres » (la solution « un jeune – un adulte » a été testée et ne répond absolument pas aux objectifs de formation visés. Elle est à proscrire).

3. QUELQUES CONSEILS PRATIQUES

Il ne faut surtout pas mettre les jeunes en situation d'échec ; ce serait catastrophique au plan éducatif et pédagogique. Prendre conscience de la difficulté d'une tâche ne nécessite pas de la faire vivre comme une mission impossible, au contraire.
Il faut donc, d'abord, veiller à l'environnement. Éloignez du bord des terrains le public, les dirigeants, les parents. C'est important pour le joueur – arbitre mais aussi, vous le savez bien, pour tous les joueurs.
Désignez un « parrain » qui mettra les jeunes en confiance, les préparera, les conseillera à la mi-temps ou entre les rencontres, fera avec eux et vous l'évaluation, « responsabilisera » un environnement qui se laisserait aller.
Démarrez l'expérience avec ceux qui connaissent le mieux le jeu, ceux qui ont les personnalités les plus marquées.

L'école de rugby

« L'école de rugby » est la première structure d'accueil de notre jeune rugbyman. Ses objectifs, pédagogiques, sociaux ou sportifs pourraient se résumer dans
« Bien jouer – Prendre du plaisir – Gagner ».

Cette structure peut s'organiser à partir de trois cellules principales :

■ La cellule pédagogique : organisée autour des éducateurs, en charge :
– Des relations avec les parents
– De l'apprentissage du jeu (tactique et technique), des règles, des compétitions.

■ La cellule administrative : organisée autour des dirigeants, en charge :
– Des licences, des cotisations
– Des manifestations, tournois, journées portes ouvertes..
– De la communication

■ La cellule développement : organisée autour des dirigeants et des éducateurs, en charge des relations avec :
– Les institutions
– Les comités départemental et territorial (politique sportive fédérale, formation des éducateurs)

L'accueil des familles, des enfants dans des structures adaptées permet d 'établir un climat de confiance et de bien-être qui est favorable à l'épanouissement du jeune rugbyman. L'école de rugby est une mini société dans laquelle chacun, en dehors de la pratique sportive même, rencontre des amis, des copains, noue des relations et souhaite s'y sentir bien à travers toutes les activités proposées. On peut ainsi sortir de la routine et des problèmes de la vie familiale ou sociale pour y trouver parfois des solutions de compensation. Le cadre dans lequel toutes ces personnes vont évoluer va, bien sûr, être le stade. Si l'on veut que le rugby ne soit qu'un prétexte de rencontres et d'échanges humains, sans lesquels le sport ne remplirait pas totalement son rôle, il faut y ajouter la « maison du rugby » (club-house), un lieu de vie.

La commission nationale des écoles de rugby. Qui ? Pour quoi faire ?

Des responsables

Un élu de la FFR, chargé de définir les grandes lignes politiques et de faire adopter les projets par les instances fédérales. Un président de commission, assurant le fonctionnement et l'animation de la Commission.

Des membres permanents

Un Cadre technique, qui impulse des orientations techniques. Il est le relais de la Commission auprès de ses collègues cadres techniques et de la Direction Technique Nationale. Un dirigeant par "grand secteur" géographique. Ils ont en charge la transmission, vers chaque Comité, des directives nationales et la remontée, au plan national, des attentes et suggestions du terrain. Un cadre technique référent par secteur, qui assure la liaison avec l'ensemble des cadres techniques de leur secteur et participe plus directement à l'élaboration du plan d'action.

Un correspondant par comité

Son rôle est de travailler, en liaison avec le Comité Territorial, à la mise en place d'une politique territoriale en concordance avec les directives fédérales et de la répercuter auprès de chaque responsable départemental. Inversement il fait remonter, avec son responsable de secteur, les difficultés, les attentes, les suggestions de ses départements ou de son comité.

FFR, fédérations affinitaires et écoles de rugby

La FFR est liée par convention avec un certain nombre de fédérations dites affinitaires. Certaines d'entre elles gèrent le sport en milieu scolaire, d'autres s'adressent à tous les publics. Quatre ont un lien avec l'activité des écoles de rugby : trois concernent les jeunes scolarisés en primaire et en collège, une autre co-organise avec la FFR certaines compétitions.

Fédérations affinitaires intervenant en milieu scolaire

L'USEP a en charge l'organisation des compétitions sportives dans l'enseignement scolaire primaire public. Elle est l'interlocutrice pour l'organisation de compétitions telles que tournois de secteur, journées départementales, rencontres entre CM2 et sixièmes.
Par contre, c'est la hiérarchie scolaire (directeurs d'écoles, CPC) qui aura l'initiative de l'organisation des cycles de découverte ou d'initiation, d'actions spécifiques dans telle ou telle discipline, s'ils sont inscrits dans le projet d'établissement et l'organisation des activités physiques.

L'UNSS est organisatrice d'activités sportives au collège et au lycée pour les plus âgés. Elle s'adresse aussi bien à l'enseignement public qu'à l'enseignement privé. Elle sera évidemment partenaire des opérations « CM2-sixièmes » et « Planète Ovale ». La pratique du rugby sur le temps scolaire, par l'organisation de cycles d'initiation ou de perfectionnement, passe par les programmes d'éducation physique établis par les enseignants et la hiérarchie de l'établissement et, pour des projets plus spécifiques, par le Projet d'Établissement.

L'UGSEL s'adresse uniquement à l'enseignement privé, que ce soit pour l'école, le collège ou le lycée. Elle organise les compétitions entre établissements relevant de sa compétence. Pour la pratique dans le cadre de l'éducation physique, c'est, là aussi, les programmes et les projets d'établissement qui déterminent les choix.

Il est évident que la pratique du rugby dans le cadre de ces fédérations, avec un encadrement de pédagogues professionnels et d'éducateurs compétents, devra être encouragée et facilitée. Cette éducation et cette formation sont complémentaires de celles qui sont données par le club. Ainsi celui-ci n'hésitera pas à apporter son aide, par des prêts de matériel, d'équipements, de documents et ne mettra jamais ses activités en concurrence avec celles de l'USEP, de l'UNSS ou de l'UGSEL.
Tous les ans, des conventions peuvent être signées, localement, entre les comités départementaux et les antennes départementales de ces fédérations qui faciliteront :
- La mise sur pied de tournois faisant suite à des cycles d'initiation ou de perfectionnement.
- L'organisation de cycles de formation, initiation ou perfectionnement pour les enseignants ou les intervenants en EPS à l'école.
- La reconduction ou la mise en place d'échanges entre les CM2 et les sixièmes d'un même secteur.

Fédérations s'adressant à tous les publics

L'UFOLEP et la FFR, depuis plusieurs années, organisent conjointement des compétitions, à travers une commission nationale mixte et une convention.

SOCIETE GENERALE
PARTENAIRE OFFICIEL DEPUIS 1987
FFR FEDERATION FRANÇAISE DE RUGBY
SOCIETE GENERALE
SOCIETE GENERALE PARTENAIRE OFFICIEL DEPUIS 1987
FFR FEDERATION FRANÇAISE DE RUGBY