

Le rugby à l'école



QU'EST-CE QUE LE RUGBY À L'ÉCOLE ?



La pratique du rugby en Éducation Physique et Sportive vise la construction d'une motricité en sécurité pour soi et pour les autres par l'intégration des quatre règles fondamentales du jeu (la marque, le hors-jeu, le tenu et les droits et devoirs du joueur).

Elle vise également la construction d'une motricité efficace afin que chaque pratiquant puisse dépasser l'aspect émotionnel lié au contact, assurer la continuité du jeu et éprouver un réel «plaisir de combattre».

Le rugby comporte plusieurs intérêts pédagogiques : apprendre à circuler avec lucidité dans un milieu «instable», favoriser l'éducation à la perception, à l'intelligence et à la décision, la faible technicité du jeu (liberté de déplacement, de manipulation du ballon), autoriser la participation et l'expression de tous les enfants.

Enfin, la dimension collective d'affrontement renforce les rapports d'entraide, de solidarité et de respect entre les joueurs.



Sur le plan affectif : maîtriser ses émotions.



Sur le plan perceptif : diversifier ses prises d'informations visuelles (devant, sur le côté, derrière) et kinesthésiques (contact partenaire et adversaire).



Sur le plan moteur : enrichir ses conduites motrices par les courses, les luttes et les échanges de balle.



Sur le plan social : contribuer à transformer et enrichir le réseau des relations et le climat de la classe.

Séance de découverte : le carré magique

Objectif :

- Etre capable de se déplacer dans une aire de jeu délimitée
- Manipuler un nouveau ballon
- Développer sa motricité
- Apprendre la règle de la marque

Matériels :

- Plots de 4 couleurs différentes
- Chasubles
- Ballons de rugby ou autres ballons

Consigne :

Les enfants trottinent dans le carré avec le ballon dans les mains, au signal de l'adulte, les enfants font la poule, ils posent la balle par terre puis s'assoient sur celle-ci.

Au signal, ils peuvent aussi faire la licorne c'est-à-dire qu'ils mettent la balle sur leur tête et courent avec. Ou bien faire le chameau courir avec la balle dans le dos... Faire participer les enfants pour trouver de nouvelles idées à faire avec le ballon



Après avoir fait cette exercice, on introduit les 4 couleurs des cotés du carré. Les enfants trottinent toujours dans le carrée mais maintenant au signal, l'adulte donne une couleur dans laquelle les enfants doivent aller marquer un essai c'est-à-dire aplatir la balle derrière la ligne en évitant de rentrer dans ses autres camarades.

Variantes :

Changer de consigne au signal ; faire un coup franc, c'est à dire poser la balle par terre et mettre un coup de pied dedans et essayer de la rattraper.

Instaurer le combat ou le cadeau :

- *Le combat consiste à aller arracher des bras le ballon d'un camarade*
- *Le cadeau consiste à faire une passe à un camarade à coté de nous.*



Situation 1 :

NIVEAU



M6

JOUE AVEC TON BALLON



Maison
Bleue



10 min



DANS CE JEU L'ENFANT VA :

Se mettre en éveil, manipuler, toucher le ballon.



ORGANISATION :

Situation d'échauffement en début de séance. Les enfants se mettent en demi cercle assis face à l'éducateur qui va démontrer. Cet exercice annonce le début de la séance. Plusieurs consignes sont données aux enfants pour se familiariser avec le ballon (sur les genoux, ballon devant soi, je fais tourner le ballon dans mes doigts, comme de la pâte à modeler, j'écrase mon ballon bras tendu, dos plat, comme une crêpe, je m'allonge avec le ballon sous le ventre et j'essaye de rouler en avant et en arrière en écartant les bras « comme Superman », je m'assieds sur les fesses jambes écartées et j'essaye d'aller toucher la pointe de mes pieds en comptant jusqu'à cinq puis jusqu'à dix.



LE MATÉRIEL :

Plots, ballons, balles



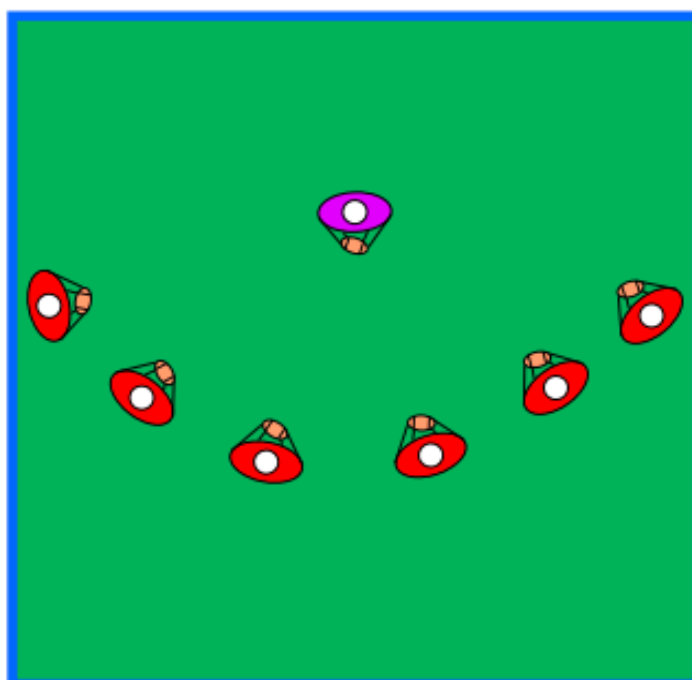
RÔLE DES PARENTS :

Accompagner les enfants.



LES VARIABLES :

- S'asseoir sur le ballon en levant les bras au ciel
- Se mettre debout et faire tourner le ballon autour de la taille
- Se mettre debout jambes écartées et essayer de faire rouler le ballon entre les jambes
- Utiliser différentes balles, ballons de baudruche



La taille du terrain qui est à délimiter par des plots, est indiquée à la page « disposition des espaces ».

Situation 2 : parcours de motricité

NIVEAU



M6

ON FAIT UN TOUR AU ZOO



Maison
Blanche



10 min



DANS CE JEU L'ENFANT VA :
Courir, sauter, slalomer, ramper.



LE MATÉRIEL :

Plots, ballons, chasubles, haies, tunnel, balles.



ORGANISATION :

Mettre en place deux (ou plus) parcours de motricité. Chacun mène à la mangeoire du zoo, où les enfants devront déposer de la nourriture (ballons) pour les animaux puis revenir au point de départ, en passant par la zone des serpents, puis celles des antilopes et des kangourous.



RÔLE DES PARENTS :

Dans ce jeu les parents vont pouvoir encourager les enfants et les aider à enchaîner les zones dans le bon ordre.

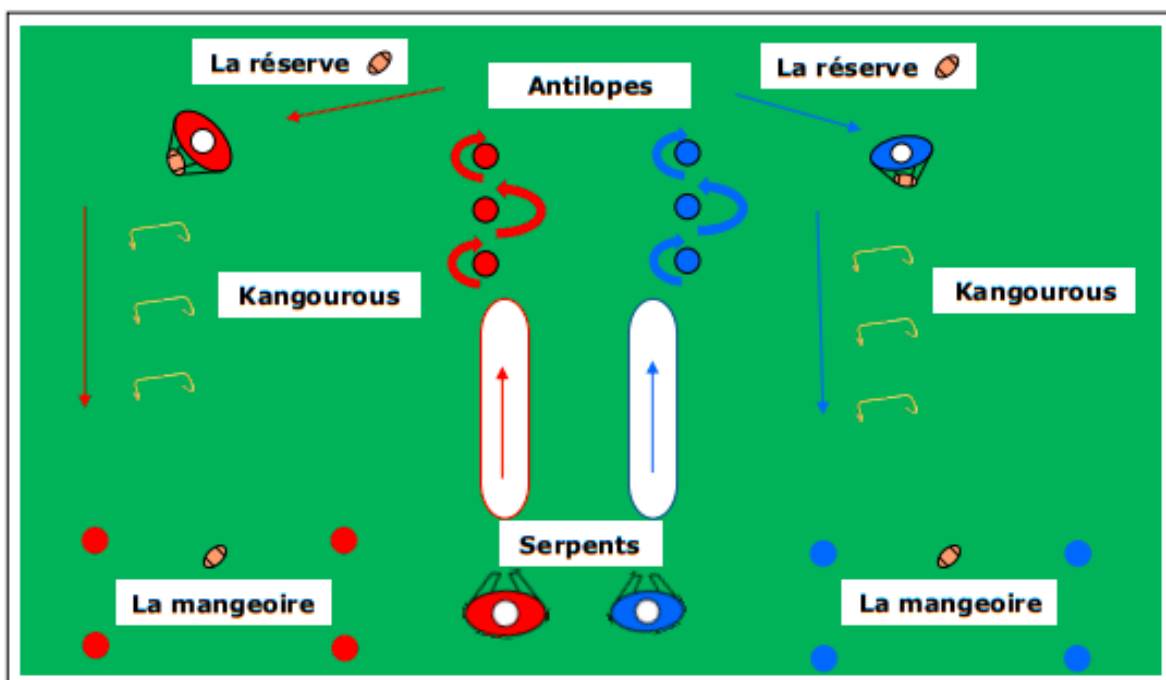


LES VARIABLES :

- Ajouter des obstacles
- Utiliser différentes balles

Le premier enfant part, puis quand il a déposé son ballon dans la mangeoire, son partenaire part à son tour.

On rampe dans la zone des serpents sous un tunnel, on slalome dans la zone des antilopes, on récupère de la nourriture dans la réserve et on saute par-dessus les haies dans la zone des kangourous pour déposer son ballon dans la mangeoire.



Situation 3 : parcours de motricité

NIVEAU



M6

LE PETIT TRAIN



10 min



Maison Rouge




DANS CE JEU L'ENFANT VA :

Se déplacer en suivant l'éducateur et ses camarades, courir avec un ballon dans les mains, respecter des consignes... en prenant en compte l'espace et qu'il n'est pas tout seul (distance de sécurité).



ORGANISATION :

Situation d'échauffement en début de séance.

Les enfants  se mettent en file indienne en respectant les distances de sécurité (bras tendus avec le ballon sans toucher le partenaire devant soi) donner de la voix pour faire respecter cette distance! Insister sur la tenue de balle à deux mains. Au signal de l'éducateur le petit train s'arrête, c'est le moment pour finir l'échauffement (monter de genoux bras tendus les genoux doivent toucher le ballon, s'allonger et rouler par terre, bras tendus au dessus de la tête, dans un sens puis dans l'autre, etc...) Au signal de l'éducateur le petit train repart (TCHOU TCHOU...)



LE MATÉRIEL :

Piquets, plots, haies, cerceaux, ballons, tunnel, sifflet.



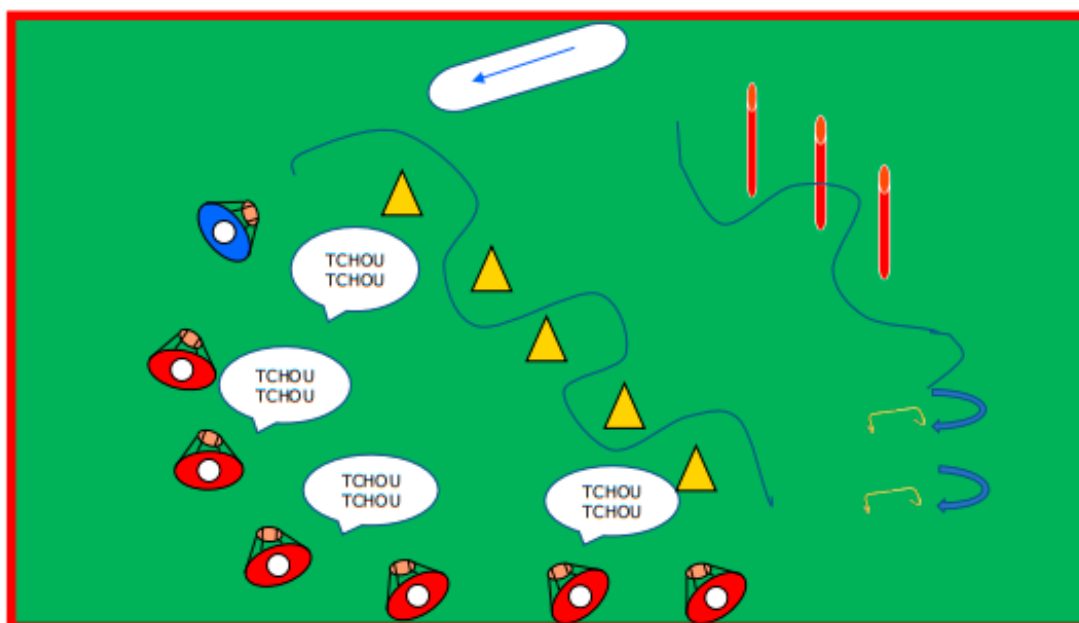
RÔLE DES PARENTS :

Ils peuvent participer au petit train.



LES VARIABLES :

- S'asseoir sur le ballon à chaque arrêt du petit train.
- Au départ sans obstacle et ensuite effectuer des petits parcours comme sur le schéma.
- Utiliser différentes balles



Situation 4 :

Thème : Découverte de l'activité

Objectifs :

- Manipuler un nouveau ballon
- S'orienter dans un espace délimité
- Apprendre la règle fondamentale de la marque

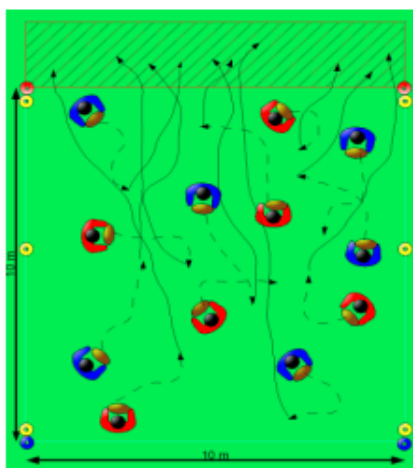
Organisation

Matériel : Plots, ballons

Espace : Un carré de 10 x 10 mètres selon le nombre de joueurs

But : Se déplacer sans sortir des limites du terrain

Temps : 5 minutes



Description

Dans un terrain délimité, 2 groupes d'enfants sont dispersés et s'y déplacent. Au signal de l'éducateur, un groupe d'enfant s'immobilise. L'autre groupe devra alors aller marquer un essai dans l'en but tout en évitant leur camarades postés comme des statues dans le terrain.

Evolution :

Donner le ballon a une statue pour qu'elle marque.

Situation 5 : Accepter le contact avec les autres

Thème : Découverte de l'activité et du ballon

Objectifs :

- Accepter d'entrer en contact avec le sol et son adverse

Le territoire des loups

Un groupe de trois à quatre loups se trouvent à l'intérieur d'une surface matérialisée au sol. Chacun des loups essaie de défendre son territoire en cherchant à exclure les autres.

Le loup qui pose une patte à l'extérieur se retrouve coincé dans un piège et ne peut plus revenir.

Le loup qui gagne celui qui se retrouvera le dernier dans le territoire.



Les petits chats

Les enfants, par deux, sont accroupis face à face. Ils représentent deux chatons qui se repoussent à tour de rôle.

La chute en boule est amortie par la pose des mains près des fesses, elle est acceptée.



Le lézard

Un enfant à plat ventre, bras et jambes écartées.
Il faut retourner le lézard sur le dos.

Variante : **La crêpe**

Bras le long du corps, jambes serrées,...



Les crocodiles

Deux crocodiles essaient d'attraper les pêcheurs qui sont au bord de l'eau et qui traversent la mare à pied.

Lorsque les pêcheurs tombent dans l'eau, ils se transforment à leur tour en crocodiles.

Variante : **L'éléphant et le tronc d'arbre.**

Les enfants sont debouts et représentent des arbres (les deux pieds collés au sol). Les éléphants doivent faire tomber tous les arbres.

La tortue

La tortue est à quatre pattes. L'enfant se retrouve à genoux, à côté. Il doit retourner la tortue sur le dos. Celui-ci cherche à rester ventre à terre.



Pour aller plus loin trouver ci-joint des aides pédagogiques :

https://www.ffr.fr/ffr/ecol_ovale/livret-ecolovale