



Une production de la Fédération Française de Rugby  
de l'UFOLEP / USEP

Réalisateur Alain CADET  
Réalisateur vidéo du CRDP Nord - Pas-de-Calais

Auteurs  
Commission Nationale Pédagogique mixte FFR / UFOLEP / USEP

Conception, mise en page, traitements d'images  
Frédéric WILLEMS, technicien PAO  
Conception graphique, Cédric DELEHAYE, graphiste  
au CRDP Nord - Pas-de-Calais

Merci à Monsieur René DUNOYER,  
Inspecteur d'Académie, Directeur des Services Départementaux de  
l'Éducation Nationale du Nord  
ainsi qu'aux enseignants de l'école publique de Rieulay

# II : Unité d'apprentissage rugby

Référence : 590 V 0063  
ISBN : 2-86623-481-2  
Prix : 15 Euro

Dépôt légal 1er trimestre 2004

# JOUONS AU RUGBY (5 - 7 ans)

Entrée dans l'activité Rugby  
Démarche et Pédagogie

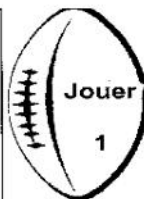


# JOUONS AU RUGBY

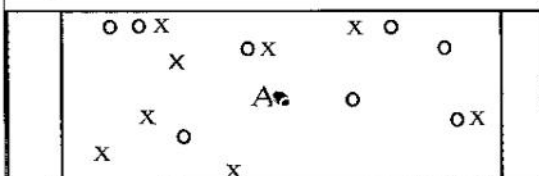


**Titre :** Découverte de règles fondamentales en situation d'opposition  
**LA MARQUE - LES DROITS ET DEVOIRS DU JOUEUR**

**Objectif :** Avancer pour marquer en occupant l'espace libre. Tous les enfants sont en mouvement et s'intéressent au jeu.



## Organisation Matérielle



- Terrain orienté 20 m x 10 m
- 8 joueurs / équipe
- 2 ballons
- A : Animateur Mobile.

## Tâches

**Marquer :** Aller poser le ballon dans l'en-but adverse  
Liberté d'action sur le ballon : ramasser, porter, prendre, donner.

## Consignes

**Arrêter (ceinturer)** le porteur de balle pour l'équipe défendante en vue de récupérer celle-ci et marquer.

**Lancement en jeu :** les enfants se dispersent en courant dans l'espace délimité ; L'animateur donne le 1<sup>er</sup> ballon de la main à la main à un enfant qui sera placé dans une situation *plus ou moins favorable suivant ses capacités*.

## Arrêt de jeu :

Le ballon est injouable si

- le ballon ou le porteur est sorti de l'aire de jeu.
- il y a blocage au sol.

Toute situation de lutte debout est bonne à vivre *tant qu'il n'y a pas de jeu dangereux*.

## Remise en jeu :

C'est un moment privilégié pour "récupérer" les enfants qui ont "décroché" en leur donnant le ballon dans une situation favorable.

L'utilisation du 2<sup>ème</sup> ballon permettra de relancer le jeu de façon dynamique et de solliciter les joueurs "satellites".

## Comportements observés

- Action isolée vers une ligne.
- Lance le ballon dans l'en-but.
- Participe sans approcher le ballon.
- Le porteur tombe et garde le ballon.
- Attroupe ment autour du porteur.

## Comportements attendus

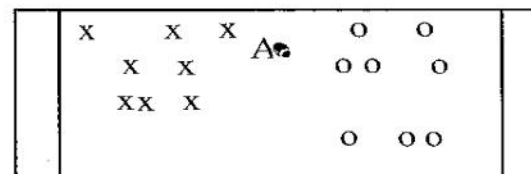
- S'orienter vers la ligne de but adverse.
- Pose le ballon dans l'en-but.
- Essaie d'attraper le ballon.
- Tombe et lâche le ballon.
- Fait avancer l'attroupe ment.

**Titre :** Jouer pour marquer en respectant :  
**LES DROITS DU JOUEUR - LE PLAQUAGE - LA NOTION DE HORS-JEU**

**Objectif :** Avancer et coopérer pour marquer



## Organisation Matérielle



- Terrain orienté 20 m x 10 m
- 8 joueurs / équipe
- A mobile sur la remise en jeu
- Placement des joueurs indéterminé
- 2 ballons

## Tâches

Jouer pour marquer des essais

## Consignes

Le ballon déterminera les 2 camps sur les lancements de jeu

- Début de jeu
- Après essai
- Après une sortie en touche

Sur les attroupe ments : pousser l'attroupe ment pour le faire avancer → avancée collective du ballon et remplacement des joueurs par rapport au ballon.

**Lancement du jeu :** Au milieu du terrain pour une des deux équipes. Ballon donné par l'animateur de la main à la main à un enfant.

## Arrêt du jeu :

Sortie en touche, sortie en ballon mort, essai.

Ballon non jouable      **Debout :** Pas de progression  
Au sol : Pas libre pour le mouvement

## Relance du jeu en introduisant un 2<sup>ème</sup> ballon :

Par l'animateur en donnant le ballon de la main à la main à un autre joueur.

## Comportements observés

### Les joueurs

- Ne se replacent pas par rapport au ballon et aux lignes de but.

### Le porteur du ballon avec ses partenaires

- Recule avec le ballon, empêchant ainsi ses partenaires de jouer.  
- Avance avec le ballon, lâche le ballon au contact.

- Ses partenaires sont devant lui.

### Les adversaires

- Actions isolées vers le porteur du ballon.

## Comportements attendus

- Se replacent en arrière du ballon, entre le ballon et leur ligne de but.

- Avance avec le ballon pour permettre à ses partenaires de jouer.

- Avance avec le ballon, amorce le contact en se retournant et donne le ballon à un partenaire.

- Ses partenaires viennent se replacer derrière lui.

- Plusieurs joueurs avancent vers le porteur du ballon.

# JOUONS AU RUGBY



**Titre : Découverte de la marque.** Exercice sans opposition. Une seule équipe joue.

**Objectif :** S'orienter en mouvement sur le terrain. Avancer, ramasser le ballon et courir, le poser pour marquer.



**Organisation Matérielle**

X X					O O
XXX					O O
X					O O O
X X					O

- Terrain orienté 20 m x 15 m
- 8 joueurs / équipe
- 8 ballons sur le terrain

**Tâches**

A : Ramasser un ballon et marquer un essai.  
 B : Même situation mais on compte le temps mis pour marquer tous les essais.

**Consignes 1 et 2**

L'équipe "X" : Les enfants ramassent les ballons éparpillés sur le terrain (1 par enfant) et vont marquer leur essai, l'équipe "O" reste sur place. On inverse les rôles.

**Évolutions du jeu**

① X O X O X

② X O X O X X

La situation peut être modifiée par :

- Le placement des enfants autour du terrain,
- La position des ballons (éparpillés-regroupés),
- La largeur du terrain (ex : marquer de touche à touche),
- L'opposition de quelques joueurs adverses.

**Consignes 3 et 4**

③

Idem ③ →

Au signal, 4 X et 4 O ramassent les ballons et vont marquer un essai dans l'en-but adverse. Les autres joueurs n'interviennent pas. Les autres joueurs défendent leur en-but.

④

Comportements observés	Comportements attendus
- Pousse le ballon en voulant le ramasser.	←→ - Ramasse le ballon sans problème.
- Se trompe de ligne.	←→ - Va marquer.
- Jette le ballon.	←→ - Pose le ballon.
- N'intervient pas.	←→ - S'oppose.

**Titre :** Avancer en situation d'opposition (avancée individuelle ou collective)

**Objectif :**  
 Pour le porteur du ballon : prendre conscience de l'adversaire  
 Pour les autres : entrer dans le rôle de partenaire (utilisateur ou opposant)



**Organisation Matérielle**

X	A		O	O
XXX	O		O	O
XX	O		O	O
X X				

- Terrain orienté 20 m x 15 m
- 8 joueurs / équipe
- l'animateur est mobile sur la ligne, ballon en main.

**Tâches**

Marquer un essai.

**Consignes**

L'animateur donne le ballon à un enfant qui doit aller marquer, son équipe l'aide. L'autre équipe défend et peut récupérer le ballon pour aller marquer. Arrêt de la situation en cas de blocage du ballon. Les opposants sont placés dans les zones.

**Lancement du jeu :** Veiller à ce que chaque enfant soit sollicité lors du lancement du jeu

**Variante :**

- Terrain plus étroit 10 x 20.
- Terrain plus large 20 x 20.
- Nombre d'opposants dans les zones.
- Zones d'intervention des opposants.
- Entrée latérale des opposants.



Comportements observés	Comportements attendus
- Reste sur place	←→ - Va marquer
- S'arrête avant le contact	←→ - Avance au contact
- Les partenaires ne viennent pas aider le porteur du ballon	←→ - Les partenaires viennent aider

# JOUONS AU RUGBY



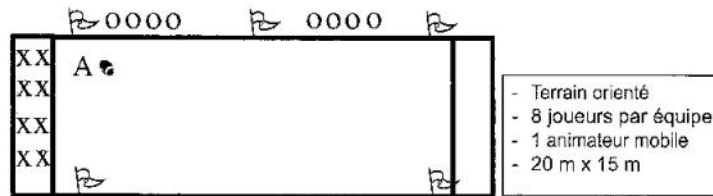
**Titre :** Avancer en situation d'opposition (avancée individuelle ou collective)

**Objectif :** Pour le porteur du ballon : prendre conscience de l'adversaire

Pour les autres : entrer dans le rôle de partenaire  
Pour les opposants : s'opposer et arrêter le porteur du ballon.



## Organisation Matérielle



- Terrain orienté
- 8 joueurs par équipe
- 1 animateur mobile
- 20 m x 15 m

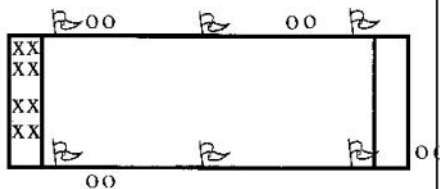
### Tâches

Marquer un essai seul ou avec ses partenaires.

### Consignes

Le jeu est lancé quand un enfant a le ballon dans les mains.  
La position de départ des défenseurs varie.

## Évolutions du jeu



- On peut varier les points de départ des défenseurs
- Les effectifs peuvent changer dans les différents groupes.
- Il peut y avoir plus de 2 groupes de défenseurs.

### Comportements observés

Des utilisateurs :

- Court là où il n'y a personne, vers l'adversaire, en fuyant l'adversaire.

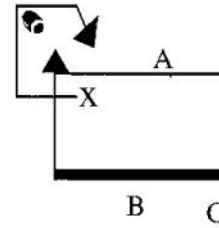
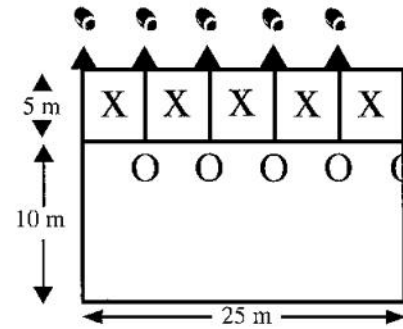
Des opposants :

- Regarde et court avec le porteur du ballon.

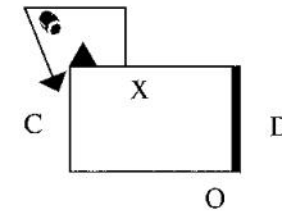
### Comportements attendus

- Avance rapidement vers la cible ou fait avancer les partenaires dans les espaces libres.

- S'oppose à l'avancée en attrapant le porteur du ballon ou en occupant l'espace libre.



Cas n° 1



Cas n° 2

**1<sup>er</sup> temps.** Au signal chaque X récupère un ballon, contourne le plot et va essayer de marquer. Le défenseur O commence à avancer quand le X entre dans le carré.

**Cas n° 1 :** L'attaquant X rentre dans le carré par le côté A. La ligne de but est le côté B défendu par le joueur O.

**Cas n° 2 :** L'attaquant X rentre dans le carré par le côté C. La ligne de but est le côté D défendu par le joueur O.

**2<sup>e</sup> temps.** Au signal, tout l'effectif joue dans le terrain rectangulaire avec un seul ballon... celui du carré dont le numéro a été annoncé (de 1 à 5).

### Comportements observés

- S'arrête.
- Ne s'oriente pas.
- N'avance pas.

### Comportements attendus

- Avance rapidement, dans l'espace ou au contact.

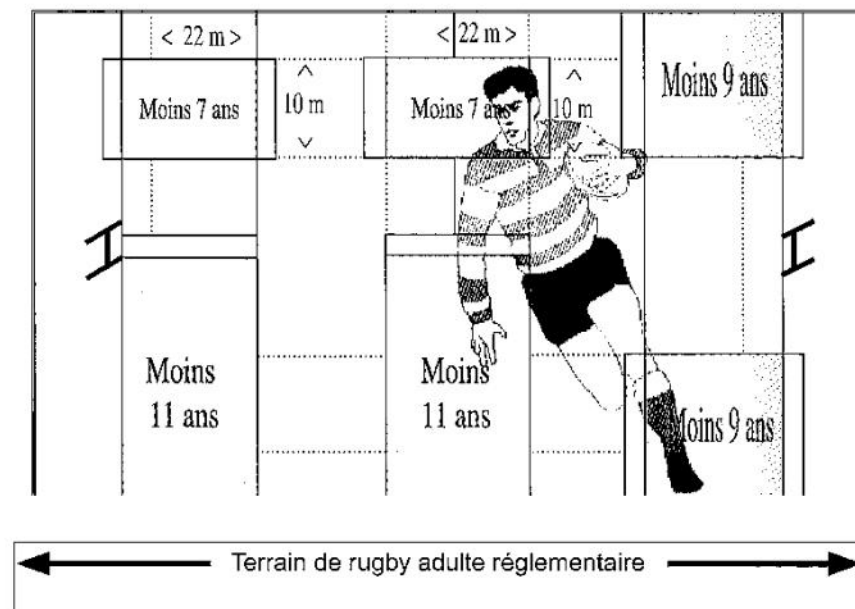
# JOUONS AU RUGBY



## RÈGLEMENT CHEZ LES JEUNES

Catégories	Catégories	Jeu à	Temps total de jeu en tournoi
M 7 ans	GS CP	V ou VI	20 mn
M 9 ans	CE1 CE2	VI	24 à 30 mn
M 11 ans	CM1 CM2	VIII	28 à 40 mn

## LES TERRAINS

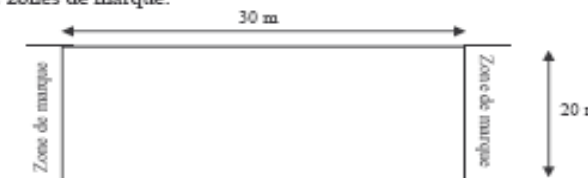


## RUGBY (Règlement de la rencontre USEP)



### 1- DISPOSITIF

Le jeu se déroule avec une balle ovale, sur un terrain rectangulaire de 30 X 20 m. Il est prolongé à ses extrémités de 2 zones de marque.



Chaque équipe se compose de 7 joueurs (2 filles au moins sur le terrain).

### 2- BUT DU JEU

Chaque équipe tente, par des passes, de progresser vers la zone de marque de l'adversaire pour aller poser le ballon derrière sa ligne d'essai: un point ("essai") est alors marqué.

### 3- DUREE D'UNE PARTIE

Une partie comporte 2 périodes de 7 minutes.

### 4-FONCTIONNEMENT DU JEU

- A l'engagement, chaque équipe occupe une moitié de terrain. Le ballon est mis en jeu par l'arbitre au centre du terrain, par un lancer en chandelle entre deux joueurs adverses.
- Tout joueur peut se saisir du ballon et courir en le portant. Le jeu au pied est interdit.
- La passe à un joueur en avant du porteur de balle est interdite.
- On peut arrêter le porteur du ballon en le plaquant, mais obligatoirement au-dessous des épaules: le joueur plaqué doit immédiatement lâcher le ballon dès qu'il est à terre (un genou au sol) sinon il y a faute ("tenu").

**Remise en jeu:** Suite à une faute: un joueur se saisit du ballon et effectue une passe entre ses jambes à un partenaire situé derrière lui.

L'équipe adverse doit garder une distance de 5 m jusqu'au moment de la réception de la passe (pour limiter les contacts).

Suite à une « touche » (sortie par une ligne latérale): idem.

La remise en jeu s'effectue à 3 m de l'endroit où la balle est sortie. Adversaires à 5 m.

Suite à un essai: lorsqu'un point est marqué, chaque équipe se replace dans son camp (comme au début de la partie).

La balle est remise en jeu au centre du terrain par un des joueurs de l'équipe qui n'a pas marqué (passe vers l'arrière entre les jambes, adversaires à 5 m).

### FAUTES

- ☐ Avoir une attitude déloyale ou brutale envers un adversaire (ex: bousculer, arracher le ballon ...)
- ☐ Jouer au pied
- ☐ Passer à un joueur situé en avant de soi ("en avant")
- ☐ Conserver le ballon alors qu'on est à terre ("tenu")

### CONSEQUENCES

La balle revient à l'autre équipe (adversaires à 5 m) à l'endroit de la faute.