

ATELIER RUGBY AEEPS

Andrézieux-bouthéon

15 octobre 2014

La FPS

Une forme de pratique porteuse:

du passé culturel de l'APSA

du présent

d'un pas décisif ,

d'une promesse d'avenir

(Ubaldi/Coston: une EPS malade de ses non choix / cahier du cedre n°7 2007)

Quelle compétence visée N1

- Dans un jeu à effectif réduit et sur un terrain de largeur limité, rechercher le gain d'un match par des choix pertinents permettant de conserver et de faire avancer le ballon jusqu'à l'en-but adverse face à une défense qui cherche à freiner ou bloquer la progression.

S'inscrire dans le cadre d'un projet simple lié à la progression du ballon. Respecter les partenaires, les adversaires et les décisions de l'arbitre.

- **Développer une motricité de combattant, capable de lutter et défier en toute sécurité pour avancer et conserver grâce à un enchaînement d'actions diverses (arracher, pousser, ramasser, courir, plaquer..)**
- *la construction du soutien proche et axiale comme objet d'enseignement prioritaire afin d'assurer la continuité du mouvement qui avance (au contact)*

Des options fortes

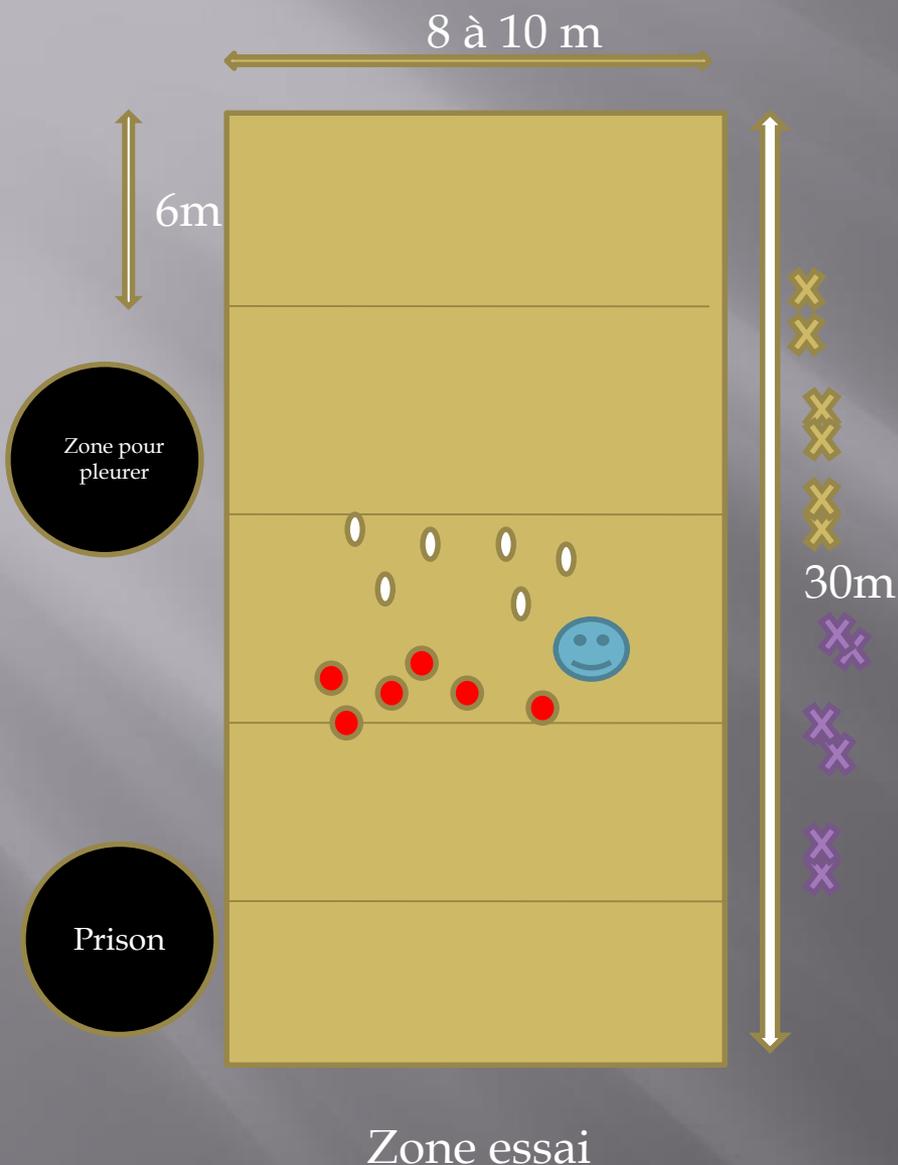
- **Un objectif: permettre à tous de s'investir en toute sécurité (nbreux contacts, espace restreint, vitesse restreintes, 2 mains sur le ballon.....)dans l'affrontement corporel (seul ou à plusieurs) , de combattre, d'avancer, de conserver et de rapporter de points à son équipe**
- **Un pas en avant (le progrès): assurer la continuité du mouvement (joueurs et ballons) vers l'avant à proximité du partenaire et de l'adversaire (rôle du soutien axial avec le relais et la poussée collective)**
- **L'accès à tous à la marque (par la multiplication des scores réussite de tous) par l'acquisition de techniques emblématiques (ciblage: arracher, percussion- protection, plaquage).**
- **Faire vivre une activité authentique perceptive et décisionnelle: une tranche de vie de joueur de rugby**

Choix d'avancer ou conserver, donner ou demander le bouclier, esquiver ou se retourner

Des choix en fonctions du contexte (c'est la pression défensive (le rapport de force) qui donne les indications (nombre de défenseurs, pression sur le ballon, sur soi) qui prend les infos: PB et soutien (si il prend ou pas) mais on axe bcp sur le porteur (n2 sur non porteur)

- **Un jeu plus lisible: en ciblant les acquisitions et en simplifiant le règlement**
- **Un postulat: la gestion du contact comme préalable à la passe (conduite de fuite, et ballons au sol dangereux)**
- **On limite la passe pour: éviter de balancer les ballons, favoriser la proximité du soutien**

✘ Dispositif matériel et humain:



- ▣ Match de 5 vs 5 à 6 vs 6
- ▣ 2 équipes s'affrontent /2 observent (bilan en fin de match)
- ▣ Équipes mixtes et de niveau d'engagement
- ▣ 5 zones matérialisées (6m)
- ▣ Séquence de jeu de 6 à 8 min ou séquence en termes de possession
- ▣ Bilan de fin match par obs
- ▣ Le prof arbitre et lance le jeu à chaque fois (sécurité, explications, tous les élèves) / la règle de l'avantage
- ▣ Le prof à 2 ballons pour relancer le jeu

Un règlement particulier et adapté

□ La marque :

1 point par zone franchie **tous peuvent marquer**)

3 points essai

□ Droits et devoirs des joueurs :

ne pas faire mal

jeu au pied interdit

intervention sur PB (hauteur nombril)

2 mains sur le ballon (**attitude importante: sécu et technique**)

accompagnement: ceinturer **secu**

La passe réduite (arraché, main à main, petites passes) **proximité du soutien**

□ Le tenu: jeu au sol interdit

□ Hors-jeu: on ne peut pas prendre le ballon devant son partenaire, la ligne de hors jeu passe par le ballon

□ Regroupement:

Interdit de faire tomber

Interdit de pousser avec les bras

Etre lier

En défense, on ne joue pas la balle si bouclier est annoncé (**lisibilité, centration sur la poussée et attitudes**)

Toujours 1 ou 2 joueurs en dehors du regroupement

L'équipe qui progresse gagne le ballon, relance rapide avec le 2eme ballon des que ça n'avance plus ou que le regroupement est instable (**enchaînement d'actions, éviter les grappes**)

La sécurité

- ▣ L'objet d'enseignement ainsi que l'organisation de la FPS permettent un pratique en toute sécurité
- ▣ Option centrée sur le combat, la gestion des contacts permet d'accéder à l'enjeu essentiel de la sécurité dans la mesure où un joueur va être responsable de sa sécurité et de celles des autres
- ▣ Responsabilités prises par un engagement moral mis en valeur et travaillé tout au long du cycle (contrôle émotion, relativiser la défaite, solidarité, respect) et par une maîtrise technique corporelle au contact.
- ▣ L'apprentissage du plaquage: contenus sécuritaires sur la gestion du contact au sol et adv (la fiche score ne prend en compte que les plaquages réussis: cela implique la connaissance des critères de réalisation)
- ▣ Nombreux contacts engendrés par la FPS: répétitions sur attitudes au contact (apprentissages réels)
- ▣ Aménagement de l'espace: réduit les vitesses
- ▣ Aménagement des règles: 2 mains sur le ballon / regroupement / sur-réglementation
- ▣ Lancement de jeu: 3m, en mouvement
- ▣ Arbitrage par le prof (rappel du règlement, prison pédagogique)
- ▣ Équipes d'engagement

Quelle compétence visée en N2

- ▣ Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain d'un match en **enchaînant des actions offensives basées sur l'alternative de jeu en pénétration ou en évitement** face à une défense qui cherche à bloquer le plus tôt possible la progression du ballon.

S'inscrire dans le cadre d'un projet simple lié au franchissement de la ligne d'avantage.

Observer et co-arbitrer

Développer une motricité de franchisseur, capable d'assurer la continuité du jeu latéralement et dans l'axe profond grâce à un enchaînement d'actions variées (fixer, chercher le soutien, passer, résister et protéger, se proposer latéralement ou dans l'axe...)

la construction du soutien latérale et/ou axial comme objet d'enseignement prioritaire afin d'assurer la continuité du mouvement qui avance dans l'axe profond et/ou latéral

Des options fortes

- **Un objectif: permettre à tous (filles et garçons) de s'investir en toute sécurité filles et garçons ensemble: le touché 2 secondes permet de réduire les vitesses et d'intervenir sans vitesse (plaquage, regroupement)**
- **Un pas en avant (le progrès): assurer la continuité du mouvement qui avance par la construction d'un soutien latéral et/ou axial afin d'enchaîner des actions d'évitement et de pénétration.**
- **Faire vivre une activité authentique perceptive et décisionnelle: une tranche de vie de joueur de rugby avec un contexte facilitant pour faire des choix de jeu :**

l'invulnérabilité du PB pendant 2 secondes pour permettre:

- **Chercher son soutien et s'organiser pour assurer la continuité du jeu et faciliter la pénétration de la défense**
- **Faire des choix judicieux: passer/conservé - fixer/ pénétrer - jeu en pénétration/ jeu évitement**

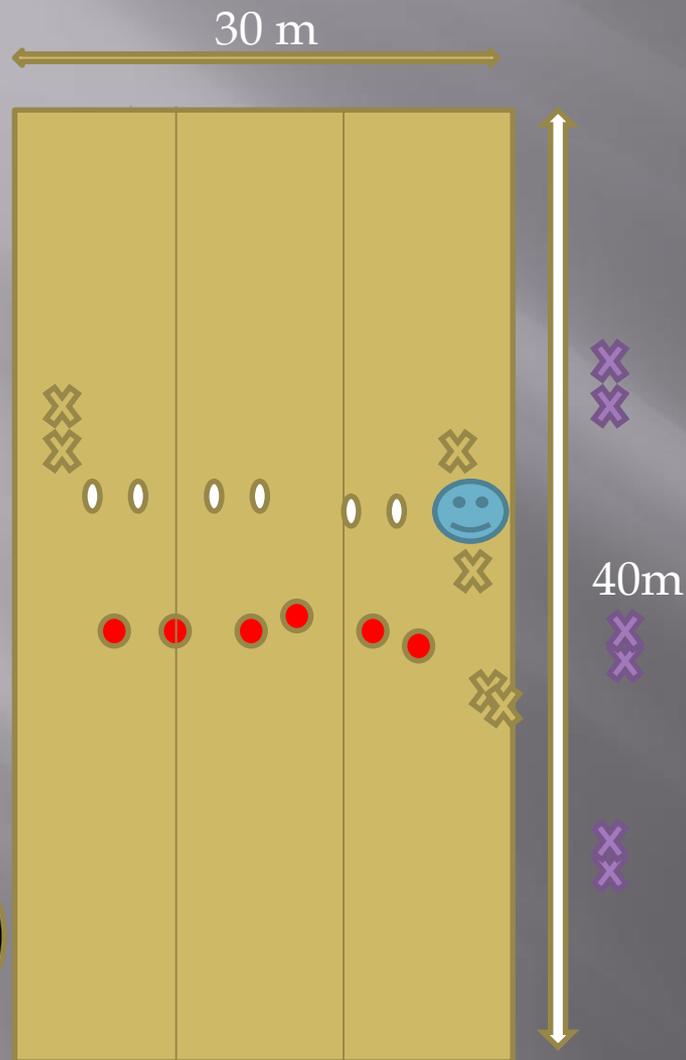
Des choix en fonctions du contexte (c'est la pression défensive (le rapport de force) qui donne les indications (nombre de défenseurs, pression sur le ballon, sur soi):

Défense bien placée dans la largeur: jeu en pénétration

Défense regroupée: jeu en évitement (contournement)

- **On donne aussi du temps au non porteur pour affiner son placement pour assurer la continuité du jeu, améliorer sa prise d'information pour choisir son rôle: soutien latéral ou axial.**
- **Le touché: facilite la montée rapide des défenseurs et l'alignement en un rideau**

Dispositif matériel et humain:



- Match de 6 vs 6 à 8 vs 8
 - 2 équipes s'affrontent / 1 observe / 1 arbitre (par doublette)
 - Équipes mixtes et de niveau d'engagement / vitesse.
 - 3 couloirs matérialisées (10 m) avec toujours 1 joueur au moins dans le couloir (en attaque)
 - Séquence de jeu de 6 à 8 min ou séquence en termes de possession
 - Bilan de fin match par obs
 - Co-arbitrage avec le prof
 - Lancement du jeu par le joueur le plus proche du ballon par un jeu rapide au pied
- Si l'équipe n'est pas à 5m au départ du ballon, elle ne peut pas jouer sinon 5m de pénalité
- Garder au moins 1 joueur par couloir en attaque

Un règlement particulier et adapté

□ La marque :

1 point si avancée significative (ligne davantage franchie: PB dépasser sans être touché)

3 points essai ou 5 points si essai avec enchainement des 2 modalités d'attaque

□ Droits et devoirs des joueurs :

ne pas faire mal / jeu au pied interdit intervention sur PB

2 mains sur le ballon

□ Le tenu: jeu au sol interdit

□ Hors-jeu: on ne peut pas prendre le ballon devant son partenaire, la ligne de hors jeu passe par le ballon dans le jeu courant

□ Ballon au sol: 1^{er} joueur qui enjambe le ballon crie bouclier plus le droit de jouer le ballon pour la défense (début du ruck)

□ Regroupement:

Interdit de faire tomber

Etre lier

Hors-jeu sur regroupement (3 joueurs): ligne passant par le pied du dernier défenseur

Perte de balle si l'équipe qui a la balle n'arrive pas à la sortir au bout de 5 sec lors de l'arrêt du maul

Règle de l'invincibilité

□ **Invincibilité de 2 secondes pour donner ou garder après un toucher**

□ **Après les 2 secondes :**

□ **intervention libre des défenseurs l'attaquant s'arrête d'avancer et s'organise pour transmettre ou conserver (il faut changer de couloir pour que la règle de l'invincibilité soit de nouveau en place)**

Comportements attendus prioritaires

FPS1: rugby à l'arrache

- ▣ **PB:**
Avancer (percuter, pousser, esquiver)
Résister et se retourner pour protéger le ballon en poussant
Donner , se laisser arracher la balle
- ▣ **NPB:**
se placer proche et en arrière du PB
Arracher, prendre le ballon
Protéger le ballon
Pousser dans un regroupement (placement -pousser)
- ▣ **Défenseur:**
Bloquer / plaquer
Se repositionner derrière le ballon

FPS2: rugby 2 secondes

- ▣ **PB:**
Prendre un intervalle
Chercher le soutien passer
Résister et conserver le ballon
- ▣ **NPB**
Se proposer latéralement et prendre les intervalles si jeu en évitement
Venir dans l'axe et à hauteur si jeu groupé pour protéger le ballon et le faire avancer
- ▣ **Défenseur:**
Monter rapidement sur les att
S'aligner
Repousser / plaquer

Comment faire progresser les élèves

- ▣ Des échauffements avec intégration d'éléments techniques, réglementaires
- ▣ La place centrale de la FPS dans la leçon
- ▣ Des situations d'apprentissages pertinentes sur les problèmes des élèves

- ▣ Etablir des routines pour gagner du temps, faire répéter et donner des repères aux élèves

La FPS: amener les règles progressivement

FPS 1

- Place centrale
- Score parlant: regroupement, relais, règlement
- Retour réflexif et mise en projet
- Variables: passes, nb joueurs regroupement
- Lancement de jeu:
l'étai (1vs1): **préservation du ballon et résister**
le signal 2 vs 2: **réactivité du 1^{er} soutien (action de conservation et soutiens suivants maul ou débordement**
hors jeu : **les joueurs se mélangent et se replacent quand le ballon est donné**

FPS 2

- Place centrale
- Score parlant (franchir LA sans être touché, 2 formes de jeu pour marquer)
- Retour réflexif et mise en projet
- Variables: taille terrain, nb de joueurs,
jeu dirigé (garde, écarte)
consignes en défense: placement (rideau, concentration)
règles: hors jeu 10m pénalité
Couloirs à thème: 1 et 3 (jeu groupé), couloir 2 jeu déployé
- Lancement de jeu:
ballon au chaud , 2eme ballon, entrée sur le terrain
- Règles de l'invincibilité: 2sec à 1sec à toucher- jeu

Zoomer sur des problèmes particuliers

FPS 1

- ▣ Le bélier:
Situations avec défense étagée
joue sur variables: contact obligatoire ou pas, consignes défenseurs type de défense, suivi... évolution: contact, soutien axial passe, défense
1 vs 1+1+1+1 (avancer, contact)
2 vs 1+1+1+1 (rester debout, arraché soutien axial, fixer le défenseur)
3 ou 4 vs 1+1+1+1 (soutien axial, continuité du mouvement: avancer par regroupement ou par relais)
- ▣ Pousser dans les regroupements
- ▣ Stop and go

FPS 2

- ▣ Les surnombres
Jouer 3 fois 2vs1 avec un défenseur qui vient de la droite, gauche et au centre
- ▣ Jeu à toucher
- ▣ Jeu des 2 couloirs: fixer dans un couloir les défenseurs et sortir le ballon dans l'autre couloir
- 4 +2 vs 3
- ▣ Ballon porté- ballon au chaud:
- ▣ 4 vs 1+1+1
- ▣ jeu groupé pénétrant 3 sec
Dans un couloir 3vs 1 / 4 vs 2...
3 sec pour donner sinon perte de balle
- ▣ Stop and go: touché- plaqué

**Pour des renseignements ou
remarques supplémentaires:**

**Contact email:
fabou.fanget@laposte.net**