

Moins de 7ans et Moins de 9ans

Caractéristiques de l'enfant

- Enfant est égocentrique (individualiste)
- Vision proche (« couloir »)
- Vision focalisée sur le ballon
- Il est concret, spontané, rêveur, imaginatif
- Il traite peu d'informations à la fois
- Il a un sens aigu de la justice
- N'a pas la notion de fatigue : ne sait pas gérer ses efforts
- Son corps se développe : difficultés de coordination motrice = maladroit
- Grande faculté d'imitation
- Distances mal appréciées.

Objectifs sociaux

- Pour les enfants :
 - S'intégrer dans la vie d'un groupe
 - Apprécier la vie de groupe
 - Respect d'autrui : tolérance (cultures, milieux)
 - Respecter les règles de santé et de sécurité
 - Règles d'hygiène (douches, tenue de sport appropriée ...)
- Pour les éducateurs :
 - Donner du plaisir, Donner de l'envie
 - Faire respecter les règles de vie de groupe

Objectifs mentaux/affectifs

- Résoudre les problèmes affectifs du **contact avec l'adversaire** et du **contact avec le sol**
- Prendre du plaisir à combattre loyalement : accepter les contacts
- Prendre du plaisir à jouer en toute sécurité.

Objectifs physiques

- Pas de travail spécifique !!

Objectifs rugbyistiques

Principe de jeu : analyse d'un rapport de force → toute action de jeu individuelle est fonction du rapport de force individuel						
La logique rugbyistique repose sur le 1 contre 1 et l'analyse du rapport de force individuel				Principe d'action	Règles d'action (tactique)	Savoirs faire (technique)
Jeu de mouvement	Utilisateurs	Qualités Individuelles	Porteur de balle	Avancer en fonction du rapport de force individuel	Savoir jouer dans les espaces libres proches (jouer son 1 contre 1)	Courir, accélérer, changer de direction, tomber, lancer/donner un ballon, résister aux contacts, botter
			Partenaire	Soutenir pour conserver	Savoir aider le porteur de balle en difficulté (conserver)	Arracher/ramasser/attraper un ballon, se lier et pousser un partenaire
	Opposants	Qualités individuelles		S'opposer	Savoir arrêter le porteur de balle	Plaquer de côté

→ Repères :

- se situer par rapport au ballon
- se reconnaître utilisateur ou opposant
- se situer par rapport à l'en-but.

→ Gestes du DVD technique spécifiques à ces catégories :

- courir avec le ballon à une main
- courir avec le ballon à deux mains
- la passe courte
- recevoir une passe courte ou longue
- arracher un ballon
- ramasser un ballon en courant
- percuter et aller au sol en conservant le ballon
- plaquer de côté
- la position basse.

Règlement

→ Règles fondamentales : marque, tenu, hors-jeu (en-avant), droits et devoirs des joueurs.

→ Jeu au sol

Les situations d'apprentissage

→ Aspect ludique des situations

→ Éviter les longues répétitions : varier au maximum les jeux et les situations

→ Respecter la logique des séances : échauffement → travail en atelier → jeu en collectif total

→ Éviter les temps d'attente trop importants ⇒ temps effectif de jeu important

→ Consignes simples, claires et peu nombreuses.

→ Retour au calme : bilan de la séance.

Moins de 11 ans

Caractéristiques de l'enfant

- Enfant est égocentrique (individualiste)
- Vision proche (« couloir »)
- Vision focalisée sur le ballon
- Il est concret, spontané, rêveur, imaginatif
- Il traite peu d'informations à la fois
- Il a un sens aigu de la justice
- N' a pas la notion de fatigue : ne sait pas gérer ses efforts
- L'enfant connaît mieux son corps : il est moins maladroit
- Grande faculté d'imitation.
- Distances mal appréciées
- Faculté de raisonnement : entre dans l'abstrait

Dans cette catégorie d'âge, les caractéristiques psychologiques-physiques sont extrêmement favorables à l'acquisition d'habiletés motrices (technique individuelle).

Objectifs sociaux

- Pour les enfants :
 - S'intégrer dans la vie d'un groupe
 - Apprécier la vie de groupe
 - Respect d'autrui : tolérance (cultures, milieux)
 - Respecter les règles de santé et de sécurité
 - Règles d'hygiène (douches, tenue de sport appropriée ...)
- Pour les éducateurs :
 - Donner du plaisir, Donner de l'envie
 - Faire respecter les règles de vie de groupe

Objectifs mentaux/affectifs

- Résoudre les problèmes affectifs du **contact avec l'adversaire** et du **contact avec le sol**
- Prendre du plaisir à combattre loyalement : accepter les contacts
- Prendre du plaisir à jouer en toute sécurité.

Objectifs physiques

- Pas de travail spécifique !!

Objectifs rugbyistiques

Principe de jeu : analyse d'un rapport de force						
<ul style="list-style-type: none"> - toute action de jeu individuelle est fonction du rapport de force individuel - toute action de jeu collective est fonction du rapport de force collectif 						
La logique rugbyistique repose sur le 1 +1 et l'analyse d'un rapport de force collectif proche				Principe d'action	Règles d'action (tactique)	Savoirs faire (technique)
Jeu de mouvement	Utilisateurs	Qualités Individuelles	Porteur de balle	Avancer en fonction du rapport de force individuel	Savoir résoudre un 1 contre 1	Accélérer à la prise de balle, crochet intérieur, cadrage débordement
			Partenaire	Soutenir pour conserver	Savoir aider le porteur de balle en difficulté (conserver)	Arracher/ramasser/attraper un ballon, se lier et pousser un partenaire
		Qualités collectives	Jeu pénétrant	Jouer en fonction d'un rapport de force collectif proche	Savoir jouer dans les intervalles proches	Qualités individuelles, jeu avec un soutien au contact
			Jeu contournant		Savoir jouer dans l'espace libre (2c1)	Passer à un soutien démarqué
			Jeu au pied		Utilisation du jeu au pied offensif	Jeu au pied lobant court, accélérer au coup de pied, ramasser un ballon en courant, réceptionner un ballon
		Opposants	Qualités individuelles		S'opposer	Savoir arrêter le porteur de balle
	Qualités collectives		Savoir se placer collectivement en face des opposants (R1)	Se placer en face d'un adversaire, constituer une ligne (rideau défensif) et monter ensemble		

				Principe d'action	Règles d'action (tactique)	Savoirs faire (technique)
Phase de fixation	Maul	Utilisateurs	Qualités individuelles	Conserver le ballon	Savoir intégrer ou non un maul selon la pression adverse sur le ballon et au niveau du maul	Se tourner vers son camp, arracher un ballon, pousser.
			Qualités collectives		Utiliser une organisation simple et efficace	Exécuter les savoirs faire individuels en se liant efficacement aux partenaires
		Opposants	Qualités individuelles	Récupérer le ballon et/ou avancer	Savoir intégrer ou non un maul selon la pression adverse	Lutter pour arracher un ballon, pousser
			Qualités collectives	Stopper la pression adverse et/ou avancer	Utiliser une organisation simple et efficace	Exécuter les savoirs faire individuels en se liant efficacement aux partenaires

→ Repères :

- se situer par rapport au ballon
- décentration du regard
- se repérer dans un espace proche
- se situer par rapport aux adversaires et aux partenaires proches
- jouer avec un partenaire proche.

→ Gestes du DVD technique spécifiques à cette catégorie plus ceux des catégories précédentes :

- le cadrage débordement
- le crochet
- percuter et aller au sol
- recevoir une passe courte ou longue
- plaquer de face.

Règlement

→ Règles fondamentales : marque, tenu, hors-jeu (en-avant), droits et devoirs des joueurs.

→ Jeu au sol

→ Hors-jeu sur regroupement

→ Hors-jeu sur jeu au pied.

Les situations d'apprentissage

→ Aspect ludique des situations

→ Eviter les longues répétitions : varier au maximum les jeux et les situations

→ Respecter la logique des séances : échauffement → travail en atelier → jeu en collectif total

→ Eviter les temps d'attente trop important ⇒ temps effectif de jeu important

→ Consignes simples, claires et peu nombreuses.

→ Retour au calme : bilan de la séance.

Moins de 13 ans

Caractéristiques de l'enfant

- Fin de la période égocentrique : prise en compte des partenaires et des adversaires proches
- Il a la vision proche et un début de vision périphérique
- L'abstrait est totalement installé : il comprend mieux et plus vite
- Il prévoit
- Il a un désir de compréhension
- Il a un désir de progresser
- Il traite de plus en plus d'informations
- Il a un sens aigu de la justice
- Il a toujours de la difficulté à gérer leurs efforts
- Il commence à être adroit et précis
- Il s'identifie à son idole
- Il a un désir de s'affirmer individuellement
- Il revendique une certaine autonomie.

« L'excellente capacité d'apprentissage, à ce stade, doit être exploitée d'emblée pour l'assimilation de gestes précis » (technique individuelle).

Objectifs sociaux

- Pour les enfants :
 - S'intégrer dans la vie d'un groupe
 - Apprécier la vie de groupe
 - Respect d'autrui : tolérance (cultures, milieux)
 - Respecter les règles de santé et de sécurité
 - Règles d'hygiène (douches, tenue de sport appropriée ...)
- Pour les éducateurs :
 - Donner du plaisir, Donner de l'envie
 - Faire respecter les règles de vie de groupe

Objectifs mentaux

- Prendre du plaisir à combattre loyalement : accepter les contacts
- Prendre du plaisir à jouer en toute sécurité
- Développer un esprit de compétiteur : motivation, détermination, dépassement de soi
- Développer une certaine autonomie

Objectifs physiques

- Renforcement musculaire : sous forme ludique
- Mise en place des étirements.

Objectifs rugbyistiques

Principe de jeu : analyse d'un rapport de force							
<ul style="list-style-type: none"> - toute action de jeu individuelle est fonction du rapport de force individuel - toute action de jeu collective est fonction du rapport de force collectif 							
La logique rugbyistique repose sur le 2 contre 1 et l'analyse du rapport de force collectif			Principe d'action	Règles d'action (tactique)	Savoirs faire (technique)		
Jeu de mouvement	Utilisateurs	Qualités Individuelles	Porteur de balle	Avancer en fonction d'un rapport de force individuel et collectif	Savoir résoudre un 1 contre 1 Savoir résoudre un 2 contre 1	Fixer/donner, passe courte Accélérer à la prise de balle, crochet intérieur, cadrage débordement	
			Partenaire	Soutenir pour franchir puis soutenir pour conserver si échec offensif	Savoir donner une solution de jeu au porteur de balle (franchir, avancer)	Se démarquer, accélérer dans un espace libre ou un intervalle, attraper un ballon à vitesse maximale	
		Qualités collectives	Jeu pénétrant	Jouer en fonction du rapport de force situé dans un espace donné et à un moment donné	Savoir jouer dans les intervalles proches	Savoir jouer dans l'espace libre	Qualités individuelles, jeu avec un soutien :contact/passe, passe à hauteur et passe croisée
			Jeu contournant				Passe à un soutien démarqué, fixer/donner pour conserver l'espace libre pris par le joueur démarqué
			Jeu au pied				Utilisation du jeu au pied offensif
		Opposants	Qualités individuelles		Arrêter l'action offensive	Savoir arrêter le porteur de balle	Plaquer de côté, plaquer de face, plaquer de derrière
	Qualités collectives		Constitution efficace de R1 Couverture de l'espace profond	Se placer et se déplacer afin qu'aucun espace menacé directement par l'adversaire ne soit libre. L'espace profond est gardé par un joueur (suppléance, relation avec R1)			

				Principe d'action	Règles d'action (tactique)	Savoirs faire (technique)
Phase de fixation	Maul	Utilisateurs	Qualités individuelles	Conservier le ballon	Savoir intégrer ou non un maul selon la pression adverse sur le ballon et au niveau du maul	Se tourner vers son camp, arracher un ballon, pousser.
			Qualités collectives		Utiliser une organisation simple et efficace	Exécuter les savoirs faire individuels en se liant efficacement aux partenaires
		Opposants	Qualités individuelles	Récupérer le ballon et/ou avancer	Savoir intégrer ou non un maul selon la pression adverse	Lutter pour arracher un ballon, pousser
			Qualités collectives	Stopper la pression adverse et/ou avancer	Utiliser une organisation simple et efficace	Exécuter les savoirs faire individuels en se liant efficacement aux partenaires
	Mêlée ouverte	Utilisateurs	Qualités individuelles	Conservier le ballon	Savoir intégrer ou non une mêlée ouverte selon la pression adverse sur le ballon et au niveau du maul	Le porteur « couche » au sol vers son camp et libère son ballon Enjamber à deux, à un.
			Qualités collectives		Utiliser une organisation simple et efficace	Exécuter les savoirs faire individuels en se liant efficacement aux partenaires
		Opposants	Qualités individuelles	Avancer et/ou récupérer le ballon	Savoir intégrer ou non une mêlée ouverte selon la pression adverse sur le ballon et au niveau du maul	Enjamber à deux, à un.
			Qualités collectives	Stopper la pression adverse et/ou avancer	Utiliser une organisation simple et efficace	Exécuter les savoirs faire individuels en se liant efficacement aux partenaires

→ Repères :

Se situer par rapport :

- au ballon
- au terrain
- aux partenaires
- aux adversaires.

→ Gestes du DVD technique spécifiques à cette catégorie plus ceux des catégories précédentes :

- la passe longue
- la passe croisée
- recevoir une passe à hauteur
- recevoir un ballon aérien en restant au sol
- le coup de pied par dessus
- le coup de pied rasant pour soi même
- enjamber un partenaire
- plaquer par derrière.

Règlement

→ cf règlement moins de 13 ans.

Les situations d'apprentissage

→ Aspect ludique des situations

→ Mise en place des exercices techniques moins ludique sans tomber dans un excès

→ Eviter les longues répétitions : varier au maximum les jeux et les situations

→ Respecter la logique des séances : échauffement → travail en atelier → jeu en collectif total

→ Eviter les temps d'attente trop important ⇒ temps effectif de jeu important

→ Consignes simples et claires.

→ Retour au calme : bilan de la séance.

Moins de 15 ans

Caractéristiques de l'enfant

- Augmentation de la masse musculaire et de la taille = problème de motricité
- Il a la vision proche et la vision périphérique
- L'abstrait est totalement installé : il comprend mieux et plus vite
- Il s'insère dans un projet de jeu collectif
- Il traite de plus en plus d'informations
- Il a un sens aigu de la justice
- Il commence à gérer ses efforts
- Il s'identifie à son idole
- Il a le désir de s'affirmer individuellement
- Il revendique une certaine autonomie.

« L'excellente capacité d'apprentissage, à ce stade, doit être exploitée d'emblée pour l'assimilation de gestes précis » (technique individuelle).

Objectifs sociaux

- Pour les enfants :
 - S'intégrer dans la vie d'un groupe
 - Apprécier la vie de groupe
 - Respect d'autrui : tolérance (cultures, milieux)
 - Respecter les règles de santé et de sécurité
 - Règles d'hygiène (douches, tenue de sport appropriée ...)
- Pour les éducateurs :
 - Donner du plaisir, Donner de l'envie
 - Faire respecter les règles de vie de groupe

Objectifs mentaux

- Prendre du plaisir à combattre loyalement : accepter les contacts
- Prendre du plaisir à jouer en toute sécurité
- Développer un esprit de compétiteur : motivation, détermination, dépassement de soi
- Développer une certaine autonomie
- Prendre des initiatives
- Respecter et assumer des rôles

Objectifs physiques

- Développement de la filière aérobie
- Développement de la vitesse
- Renforcement musculaire : sous forme ludique
- Mise en place des étirements.

Principe de jeu : analyse d'un rapport de force						
<ul style="list-style-type: none"> - toute action de jeu individuelle est fonction du rapport de force individuel - toute action de jeu collective est fonction du rapport de force collectif 						
La logique rugbystique repose sur l'analyse du rapport de force collectif			Principe d'action	Règles d'action (tactique)	Savoirs faire (technique)	
Jeu de mouvement	Utilisateurs	Qualités Individuelles	Porteur de balle	Avancer en fonction d'un rapport de force individuel et collectif	Savoir résoudre un 1 contre 1 Savoir résoudre un 2 contre 1	Fixer/donner, passe courte, passe longue, accélérer à la prise de balle, crochet intérieur, cadrage débordement
			Partenaire	Soutenir pour franchir puis soutenir pour conserver si échec offensif	Savoir donner une solution de jeu au porteur de balle (franchir, avancer)	Se déplacer, accélérer dans un espace libre ou un intervalle, attraper un ballon à vitesse maximale
		Qualités collectives	Jeu groupé pénétrant	Jouer en fonction du rapport de force situé dans un espace donné et à un moment donné	Savoir jouer dans les intervalles réduits	Qualités individuelles, contact/passe, passe à hauteur, franchissement lié à deux
			Jeu déployé pénétrant		Savoir jouer dans les intervalles larges	Qualités individuelles, passe à hauteur, passe croisée, passe sautée
			Jeu déployé contournant		Savoir jouer dans l'espace libre extérieur Savoir créer un espace libre extérieur	Passé sautée, passe longue, passe redoublée fixer/donner pour conserver l'espace libre pris par le joueur démarqué
			Jeu au pied		Utilisation du jeu au pied offensif et du jeu au défensif	Jeu au pied lobant, rasant, court et long

			Principe d'action	Règles d'action (tactique)	Savoirs faire (technique)	
Jeu de mouvement (suite)	Opposants	Qualités individuelles	Arrêter l'action offensive Récupérer le ballon	Savoir arrêter le porteur de balle et savoir récupérer le ballon	Plaquer de côté, plaquer de face, plaquer de derrière, se relever instantanément et lutter pour récupérer le ballon	
		Qualités collectives		Constitution efficace de R1 et R3 Mise en place de R2	Se placer et se déplacer afin qu'aucun espace menacé directement par l'adversaire ne soit libre. L'espace est gardé par un joueur (suppléance, relation avec R1) Constituer R2 par la réserve axiale et les joueurs de R1 qui ne sont plus concernés par l'action de jeu.	
	Contre Attaque au niveau de R1	Qualités collectives	Nouveaux utilisateurs	Avancer le plus rapidement possible	S'éloigner du point de récupération pour jouer dans les espaces libres (souvent dans le même sens)	Ensemble des qualités du jeu de mouvement offensif
			Nouveaux opposants	Reconstituer R1 le plus rapidement possible	Occuper les espaces menacés avec une réorganisation défensive efficace	Ensemble des qualités du jeu de mouvement défensif

				Principe d'action	Règles d'action (tactique)	Savoirs faire (technique)
Phase de fixation	Maul	Utilisateurs	Qualités individuelles	Conserver le ballon	Savoir intégrer ou non un maul selon la pression adverse sur le ballon et au niveau du maul	Se tourner vers son camp, arracher un ballon, pousser.
			Qualités collectives		Utiliser une organisation simple et efficace	Exécuter les savoirs faire individuels en se liant efficacement aux partenaires
		Opposants	Qualités individuelles	Récupérer le ballon et/ou avancer	Savoir intégrer ou non un maul selon la pression adverse	Lutter pour arracher un ballon, pousser
			Qualités collectives	Stopper la pression adverse et/ou avancer	Utiliser une organisation simple et efficace	Exécuter les savoirs faire individuels en se liant efficacement aux partenaires
	Mêlée ouverte	Utilisateurs	Qualités individuelles	Conserver le ballon	Savoir intégrer ou non une mêlée ouverte selon la pression adverse sur le ballon et au niveau du maul	Le porteur « couche » au sol vers son camp et libère son ballon Enjambrer à deux, à un.
			Qualités collectives		Utiliser une organisation simple et efficace	Exécuter les savoirs faire individuels en se liant efficacement aux partenaires
		Opposants	Qualités individuelles	Avancer et/ou récupérer le ballon	Savoir intégrer ou non une mêlée ouverte selon la pression adverse sur le ballon et au niveau du maul	Enjambrer à deux, à un.
			Qualités collectives	Stopper la pression adverse et/ou avancer	Utiliser une organisation simple et efficace	Exécuter les savoirs faire individuels en se liant efficacement aux partenaires

Les règles d'actions sont stratégiques ou tactiques				Principe d'action	Règles d'action	Savoirs faire (technique)
Phase de conquête	Coup d'envoi et de renvoi	Utilisateurs (Equipe ayant le coup de pied)	Qualités individuelles	Récupérer le ballon et/ou gagner du terrain	Etre au point de chute du ballon Etre prêt à l'utiliser ou à s'opposer	Coup de pied haut et précis, accélérer, lire la trajectoire de balle, attraper un ballon aérien
			Qualités collectives		Coordonner une zone de point de chute avec un récupérateur suivi par au moins un soutien	Organiser un regroupement Utiliser les formes de jeu de mouvement
		Opposants	Qualités individuelles	Récupérer le ballon	Occuper tout l'espace menacé	Lire la trajectoire de balle, attraper un ballon aérien
			Qualités collectives		S'organiser en paire réceptionneur/soutien	Organiser un regroupement Utiliser les formes de jeu de mouvement
	Mêlée fermée	Utilisateurs	Qualités individuelles	Récupérer le ballon	Formation efficace de la mêlée où les joueurs évoluent en toute sécurité	Se lier et se positionner
			Qualités collectives			Coordination introduction/talonnage
		Opposants	Qualités individuelles	S'opposer		Se lier et se positionner
			Qualités collectives			
	Touche	Utilisateurs	Qualités individuelles	Récupérer le ballon	Comprendre les annonces	Précision du lancée, sauter, réceptionner un ballon aérien, soutenir
			Qualités collectives		S'organiser à trois : 1 sauteur et 2 soutiens	Exécuter les savoirs faire individuels en se liant efficacement aux partenaires
		Opposants	Qualités individuelles		Réagir vite à la trajectoire du ballon ou aux déplacements des adversaires Décrypter les annonces	Sauter, réceptionner un ballon aérien, soutenir
			Qualités collectives		S'organiser efficacement autour du réceptionneur	Exécuter les savoirs faire individuels en se liant efficacement aux partenaires

→ Repères :

Se situer par rapport :

- au ballon
- au terrain
- aux partenaires
- aux adversaires.

→ Gestes du DVD technique spécifiques à cette catégorie plus ceux des catégories précédentes :

- le raffut pénétrant
- le raffut pénétrant
- la contact passe
- la passe contact
- se coucher sur un ballon
- ramasser un ballon en se couchant
- déblayer un adversaire
- déblayer un adversaire qui veut récupérer le ballon
- le coup de pied long
- la chandelle.

Règlement

→ cf règlement moins de 15 ans.

Les situations d'apprentissage

→ Aspect ludique des situations

→ Mise en place des exercices techniques moins ludique sans tomber dans un excès

→ Eviter les longues répétitions : varier au maximum les jeux et les situations

→ Respecter la logique des séances : échauffement → travail en atelier → jeu en collectif total

→ Eviter les temps d'attente trop important ⇒ temps effectif de jeu important

→ Consignes simples et claires.

→ Retour au calme : bilan de la séance.

ANNEXES

Annexe 1 : Niveaux de jeu FFR

Etablis sur cinq aspects du jeu :

1. Avancer en continuité
2. Gérer les contacts, les luttes
3. Déclencher les lancements de jeu
4. Respecter les règles
5. Organiser les phases ordonnées

Un joueur peut être de niveaux différents suivant les aspects observés.

Si l'évaluation des joueurs en fonction des niveaux semble être indispensable en début de saison pour cibler les objectifs et progressions des éducateurs, le passage au niveau supérieur doit être recherché systématiquement.

Attention, les enfants, ou adolescents, ont parfois des périodes de stagnation ou, au contraire, de progrès fulgurants, mais aussi des moments de régression passagère. Les processus d'apprentissage sont ainsi faits !!!

Il est difficile de donner un âge, une catégorie correspondant strictement à un niveau ou à un autre, chaque joueur évolue à sa vitesse, en fonction des situations proposées, des acquis antérieurs (ex : joueur débutant en minime comparé à un autre au rugby depuis les mini poussins !), des qualités intrinsèques (qualités mentales, physiques, physiologiques, techniques, perceptives ...) etc....

Le développement du joueur doit être conçu dans sa globalité, c'est à dire en sollicitant les pôles tantôt TACTIQUE (adaptation à des situations de jeu tirées de conditions réelles, parlantes pour le joueur, où les qualités d'observation puis de réaction sont recherchées par l'éducateur, qui « ouvre » ainsi son exercice, car différentes sorties sont possibles pour le joueur), tantôt TECHNIQUE, où les situations sont « fermées », c'est à dire ne nécessitant pas d'adaptation du joueur, mais une affiliation à la tâche demandée.

La répétition des situations pédagogiques (Tactiques) ou des exercices (techniques) est une condition sine qua non pour s'assurer de l'acquisition des habiletés recherchées. (Voir les Lois de l'exercice.)

Au début de l'apprentissage, l'accent doit être mis sur les situations tactiques (ne pas enfermer le joueur dans des schémas de jeu préconçus, souvent tirés du haut-niveau, chercher plutôt à provoquer des questions en plein jeu, et développer les réponses adéquates, le joueur s'adapte de

lui-même), puis, plus tard, insister sur les conditions techniques de réalisation, qui peuvent parfois être un frein aux apprentissages.

OBSERVABLES : NIVEAU 1

COMPORTEMENTS OBSERVABLES	<i>Avancer en Continuité</i>	<ul style="list-style-type: none"> - peu de mouvements en avançant ou actions individuelles de course - des maladresses - pas d'avancée en continuité, les passes sont le fait du hasard ou elles sont effectuées pour se débarrasser - les placages sont rares, ce sont le plus souvent des blocages debout, ou des accrochages, l'opposition s'effectue le plus souvent en reculant.
	<i>Gérer les Contacts, les luttes</i>	<ul style="list-style-type: none"> - des attitudes de crainte par rapport au contact avec le sol, ou à l'adversaire - les regroupements sont nombreux, pas structurés, anarchiques, les joueurs sont plusieurs de la même équipe à lutter 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.
	<i>Déclencher Les Lancements De jeu</i>	<ul style="list-style-type: none"> - les lancements de jeu sont peu intelligents, ils opposent les points forts aux points forts adverses - il existe souvent des blocages immédiats - les joueurs déclenchent par des actions individuelles de contournement - pas de jeu sans ballon, ni de « pré-action », sur ces phases de lancement.
	<i>Respecter les règles</i>	<ul style="list-style-type: none"> - méconnaissance des droits et devoirs sur le plan de la loyauté et de la sécurité - action de cravates, certains croche-pieds - raffuts trop violents - réaction trop énergique pour se débattre - poussée de quelqu'un qui ne s'y attend pas... - gestes dangereux pour soi, ses adversaires ou ses partenaires - non respect des règles fondamentales - le jeu au sol, certains joueurs conservent le ballon au sol - le hors-jeu, le soutien est réalisé en avant du porteur de balle - la marque, le joueur jette le ballon dans l'en-but, sans l'aplatir.
	<i>Organiser les phases ordonnées</i>	

NIVEAU 1

OBJECTIFS		<p>Bien que la résolution des problèmes liés à l'incertitude de combat soit prioritaires, ceux de l'incertitude logique n'en sont pas moins présents.</p> <p>Les objectifs se situent principalement au niveau psychoaffectif :</p> <ul style="list-style-type: none"> - prendre du plaisir à combattre loyalement - réguler son énergie dans le jeu de combat collectif - respecter l'adversaire, jouer à se battre. <p>Mais également au niveau des fondamentaux du jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> - apprendre par nécessité les règles fondamentales : la marque, le hors-jeu, le tenu - avancer seul ou en grappe - empêcher d'avancer seul ou collectivement dans la grappe - s'investir dans la lutte collective.
SITUATIONS D'APPRENTISSAGE	<i>Situations tests</i>	La situation de référence à 6 contre 6, 8 contre 8 permet l'évaluation des comportements (terrain étroit environ 15 m de large). Une situation test de 1 contre 1 permet également de mesurer le potentiel tactique dans un rapport homme contre homme.
	<i>Situations Pédagogiques</i>	Le jeu ancien permet de revivre, et de faire comprendre la nécessité des règles à l'occasion d'une première séance (jeu de bataille).
	<i>Exercices</i>	<ul style="list-style-type: none"> - exercices d'habileté motrice générale (courir, sauter, rouler, etc.) avec ou sans ballon - jeux de luttes individuelles ou collectives - jeux quadrupédiques.
	<i>Compétitions adaptées</i>	Jeu mini poussins à 6 (15 à 20 m), poussins (20 à 30 m), benjamins (30 à 40 m).
DÉMARCHE		À ce niveau, la démarche doit être totalisante, c'est-à-dire que le joueur construit son rugby, et le jeu construit le joueur. L'activité proposée implique les différents plans de l'individu (affectif, cognitif, moteur), elle n'est pas dénaturée, elle est aménagée pour être sécurisante et permettre des progrès sur les deux plans de l'incertitude de combat et de la logique.

OBSERVABLES : NIVEAU 2

COMPORTEMENTS OBSERVABLES	<i>Avancer en Continuité</i>	<ul style="list-style-type: none"> - les joueurs avancent individuellement mais passent le plus souvent au moment du blocage, ils attendent d'être pris pour assurer la continuité - le soutien au porteur est peu efficace, les joueurs sont nombreux dans l'axe, plus ou moins éloignés du porteur mais peu nombreux sur le plan latéral - le joueur opposant est centré sur le porteur de balle, il commence à être efficace lors des placages, il met l'adversaire au sol - les joueurs en opposition ne sont pas encore organisés collectivement, ils ne constituent pas toujours un rideau efficace - le soutien en opposition est peu ou mal réalisé.
	<i>Gérer les Contacts, les luttes</i>	<ul style="list-style-type: none"> - 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, les jambes sont fléchies - l'organisation au contact n'est pas bien maîtrisée, le joueur n'est pas fléchi, stable sur ses appuis, le ballon n'est pas éloigné rapidement de l'adversaire - le soutien sur les blocages commence à devenir efficace, la répartition de rôles apparaît (arracher, pousser, ou déblayer sur mêlée spontanée...).
	<i>Déclencher Les lancements de jeu</i>	<ul style="list-style-type: none"> - certains lancements sont effectués en avançant mais pas toujours adaptés aux points faibles de l'adversaire - les principes de soutien en utilisation suffisent pour être efficace face à des oppositions mal organisées, les joueurs ne sont pas tous alignés et n'avancent pas ensemble dans le premier rideau.
	<i>Respecter les règles</i>	<ul style="list-style-type: none"> • les joueurs ont intégré les règles fondamentales : <ul style="list-style-type: none"> - la manière de marquer en aplatissant le ballon derrière ou sur la ligne de but - le hors-jeu dans le jeu courant, très peu d'en-avant volontaire - le tenu, lorsqu'ils sont au sol les joueurs ne jouent plus le ballon - les joueurs ont assimilé les notions élémentaires de touche, et touche de but • le joueur ne respecte pas toujours le règlement sur les phases de blocages : <ul style="list-style-type: none"> - il joue le ballon avec les mains lors de mêlée spontanée - les joueurs ne se lient pas ou ne participent pas toujours d'une manière licite aux regroupements, ils sont hors-jeu.
	<i>Organiser les phases ordonnées</i>	

NIVEAU 2

OBJECTIFS		<p>Psychologique et sociologique</p> <ul style="list-style-type: none"> - prendre du plaisir à combattre loyalement - réguler son énergie dans le jeu de contact collectif - respecter l'adversaire, jouer à se battre. <p>Tactique</p> <ul style="list-style-type: none"> - avancer seul ou en grappe et avancer en utilisant les partenaires proches - empêcher d'avancer seul ou collectivement dans la grappe et s'organiser pour s'opposer avec ses partenaires proches - s'investir dans la lutte lors des phases de blocages - s'organiser individuellement et collectivement pour conserver ou récupérer le ballon - se placer pour franchir la ligne d'avantage dès le lancement du jeu (sur coup franc ou pénalité) lorsque l'adversaire est désorganisé.
SITUATIONS D'APPRENTISSAGE	Situations tests	Le jeu à 8 contre 8, 1+1 contre 1+1, sur terrain étroit.
SITUATIONS D'APPRENTISSAGE	Situations Pédagogiques	Le jeu de relais constitue une des situations mères à ce niveau, le jeu d'évitement et son alternance avec le jeu groupé, les jeux de placage.
SITUATIONS D'APPRENTISSAGE	Exercices	Sans supprimer les exercices du niveau 1, faire jouer sur la largeur et sur l'alternance.
SITUATIONS D'APPRENTISSAGE	Compétitions adaptées	Jeu à 8 sans mêlées ni touches « ordonnées », par exemple le jeu des benjamins à 8 avec aménagement du règlement pour des minimes débrouillés (terrain 55 sur 40 m).
DÉMARCHE		<p>La démarche utilisée reste une démarche totalisante, active. L'éducateur met en place des situations de jeu à effectif complet (8 contre 8) adaptées, comportant une pression d'apprentissage afin de permettre aux joueurs de mettre en œuvre des compétences qu'ils ont sur un plan potentiel.</p> <p>Une attention particulière doit être apportée à l'ordre des objectifs ; en effet le niveau de jeu évolue sur les plans de l'utilisation et de l'opposition (les principes sont identiques). Il faut donc alterner ces deux types de situations.</p>

OBSERVABLES : NIVEAU 3

COMPORTEMENTS OBSERVABLES	<i>Avancer en continuité</i>	<ul style="list-style-type: none"> - les joueurs avancent et passent le plus souvent avant d'être pris. Ils ne choisissent pas toujours le partenaire le mieux placé pour assurer la continuité - le jeu au pied est quelquefois utilisé mais le ballon est le plus souvent rendu à l'adversaire sans pression - le soutien au porteur devient efficace, les joueurs se placent à la fois sur la largeur et dans l'axe du porteur, mais pas toujours en fonction de l'adversaire - le joueur opposant se décentre du ballon, il commence à être efficace lors des placages, il avance et met l'adversaire au sol - les joueurs en opposition sont organisés collectivement, ils constituent et reconstituent souvent un premier rideau sur toute la largeur et qui avance - le soutien en opposition est mieux réalisé, le deuxième rideau se met en place à l'intérieur du premier rideau - l'opposition est capable de récupérer et contre-attaquer sur les pertes de balle provoquées.
	<i>Gérer les contacts, les luttes</i>	<ul style="list-style-type: none"> - les regroupements avancent, le ballon est conservé et libéré au bon moment en fonction de la ligne d'avantage (libération lente ou rapide) en fin de niveau - les attitudes sont plus efficaces pour la poussée, le buste est placé. Le joueur s'engage avec la tête et les épaules, les jambes sont fléchies, la poussée s'effectue de bas en haut - l'organisation au contact est mieux maîtrisée, le porteur est fléchi, stable sur ses appuis, le ballon est éloigné rapidement de l'adversaire - l'organisation du joueur au sol est également plus efficace, il libère et pose le ballon du bon côté - le soutien sur les blocages devient efficace, la répartition des rôles (arracheur, pousseur, ou déblaye sur mêlée spontanée...) est effective.
	<i>Déclencher les lancements de jeu</i>	<ul style="list-style-type: none"> - certains lancements deviennent stratégiques, ils sont effectués en avançant avec un début de différenciation des rôles (avants, trois-quarts, demis...) - les joueurs commencent à s'adapter aux points faibles de l'adversaire, ils placent un perforant en face d'une zone fragile ou utilisent le jeu au pied s'il n'y a pas de deuxième ou troisième rideau - les principes de soutien en utilisation suffisent pour être efficace face à des oppositions mal organisées - les joueurs opposants ne sont pas toujours alignés et n'avancent pas ensemble dans le premier rideau.
	<i>Respecter les règles</i>	<ul style="list-style-type: none"> - les joueurs ont intégré les règles fondamentales - les joueurs respectent le règlement sur les phases de blocages : hors-jeu, forme de liaisons - certains joueurs se retrouvent hors-jeu sur le jeu au pied de leurs partenaires - ils ne respectent pas toujours les règles complémentaires sur les nouvelles phases ordonnées à effectif réduit (mêlées, touches à 3 : hors-jeu, nombre de joueurs participants...).
	<i>Organiser les phases ordonnées</i>	<ul style="list-style-type: none"> - une ébauche d'organisation est observable lors des touches réduites ou des mêlées à 3, les joueurs utilisent les principes d'efficacité acquis dans les étapes précédentes - le placement dans les mêlées à 3 ou 5 n'est pas toujours efficace, les liaisons ne sont pas parfaites.

NIVEAU 3

OBJECTIFS		<p>Psychologique et sociologique</p> <ul style="list-style-type: none"> - prendre du plaisir à combattre loyalement - réguler son énergie dans le jeu de combat collectif - respecter l'adversaire, jouer à se battre. <p>Tactique</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ premier type : lorsque le déséquilibre est créé : <ul style="list-style-type: none"> - avancer en utilisant les partenaires proches et plus éloignés, c'est-à-dire choisir la forme de jeu la plus efficace pour continuer d'avancer - empêcher d'avancer seul et s'organiser pour s'opposer avec ses partenaires sur plusieurs rideaux ➤ deuxième type : sur les phases de blocages : <ul style="list-style-type: none"> - s'investir dans la lutte lors des phases de blocages - s'organiser individuellement et collectivement pour conserver ou récupérer le ballon ➤ troisième type : lorsque le déséquilibre n'est pas créé ou n'est pas significatif : <ul style="list-style-type: none"> - se placer pour franchir la ligne d'avantage dès le lancement du jeu (sur coup franc ou pénalité et phases ordonnées à collectif réduit).
SITUATIONS D'APPRENTISSAGE	Situations tests	Le jeu à 8 contre 8 de benjamins, minimes, le 2+1 contre 2+1 en situation de déséquilibre.
	Situations Pédagogiques	Travailler le mouvement général du jeu en opposition par la mise en place des rideaux défensifs, et du jeu en utilisation par l'alternance intelligente des formes de jeu ainsi que la gestion des relances.
	Exercices	Organisation des joueurs sur les contacts. Travail systématique du jeu au pied.
	Compétitions adaptées	Du jeu à 8 sans mêlée, ni touche «ordonnée» au jeu à 12 avec phases ordonnées à collectif réduit (3 ou 5 en mêlée). Jeu à 7.

DÉMARCHE		Il n'existe plus à ce niveau une démarche unique utilisée par l'entraîneur, en effet en fonction des objectifs, il se sert de situations-problèmes afin de développer les aspects de l'intelligence tactique, mais il met en place également des situations plus analytiques de perfectionnement technique sur le plan de la polyvalence gestuelle.
-----------------	--	---

THEME :

ECHAUFFEMENT

Objectifs	
Lancements de jeu	
Consignes	
Critères de réussite	
Comportements attendus	
Comportements observables	
Schémas et Matériels	

THEME :

SITUATION 1

Objectifs	
Lancements de jeu	
Consignes	
Critères de réussite	
Comportements attendus	
Comportements observables	
Schémas et Matériels	

THEME :

SITUATION 2

Objectifs	
Lancements de jeu	
Consignes	
Critères de réussite	
Comportements attendus	
Comportements observables	
Schémas et Matériels	

FICHE D'ÉVALUATION

ÉVALUATION DU	CATÉGORIE : -7 et - 9 ans	OUI	NON
Porteur de balle	Plaquer de côté		
	Percuter avec un ballon		
	Tomber avec un ballon		
	Résister aux contacts		
	Avancer avec le ballon		
	Courir avec le ballon		
	Changer de direction		
	Donner un ballon		
	Se démarquer		
Rôle du partenaire	Soutenir		
	Arracher un ballon		
	Ramasser un ballon		
	Attraper un ballon		
	Pousser un partenaire		
Défense	Faire une ligne		
	Se placer en miroir		
Règles de jeu	Règles fondamentales		
Remarques :			

FICHE D'ÉVALUATION

ÉVALUATION DU	CATÉGORIE : -11 ans	OUI	NON
Porteur de balle	Plaquer de côté		
	Plaquer de face		
	Percuter avec un ballon		
	Tomber avec un ballon		
	Résister aux contacts		
	Avancer avec le ballon		
	Courir avec le ballon		
	Passer un ballon		
	Prendre les espaces libre		
	Accélérer		
Rôle du partenaire	Crochet / cad deb		
	Soutenir		
	Arracher un ballon		
	Ramasser un ballon		
	Attraper un ballon		
Pousser un partenaire	Pousser un partenaire		
	Faire une ligne		
Défense	Se placer en miroir		
	Coup de pied par dessus		
Jeu au pied	Réceptionner un ballon		
	Réceptionner un ballon		
Règles de jeu	Réceptionner un ballon		
Remarques :			

FICHE D'ÉVALUATION

ÉVALUATION DU	CATÉGORIE : -13 ans	OUI	NON
Porteur de balle	Plaquer de côté et de face		
	Plaquer par derrière		
	Percuter avec un ballon		
	Tomber et libérer		
	Résister aux contacts		
	Passer un ballon		
	Accélérer à la prise de balle		
	Crochet / cad deb		
	Règles de jeu		
Rôle du partenaire	Soutenir		
	Arracher un ballon		
	Ramasser un ballon		
	Recevoir un ballon		
	Se lier et Pousser		
Rôle collectif			
Attaque	jeu pénétrant		
	Jeu contournant		
	Jeu au pied		
Défense	1er rideau		
	3ème rideaux		
Jeu au pied	Coup de pied court		
	Coup de pied long		
	Réceptionner un ballon		
Conservation	Maul		
Règles du jeu			
Remarques :			

FICHE D'ÉVALUATION

ÉVALUATION DU	CATÉGORIE : -15 ans	OUI	NON
Porteur de balle	Placages		
	Tomber et libérer		
	Passes		
	Passe / contact		
	Contact / passe		
	Accélérer à la prise de balle		
	Crochet / Cad deb		
Rôle du partenaire	Soutenir		
	Arracher un ballon		
	Récupérer un ballon		
	Recevoir un ballon		
	Se lier et Pousser		
Rôle collectif			
Attaque	Jeu pénétrant		
	Jeu déployé pénétrant		
	Jeu groupé pénétrant		
	Jeu contournant		
Défense	1er rideau		
	2ème rideau		
	3ème rideau		
Jeu au pied	Coup de pied déf et offensif		
	Réceptionner un ballon		
Conservation	Maul		
	Mêlée spontanée		
Contre attaque	Au niveau de R1		
Conquête	Coup d'envoi/renvoi		
	Touche		
	Mêlée		
Règles de jeu			
Remarques :			