

## LE JEU AU PIED A L'ECOLE DE RUGBY

René DELEPLACE (1965) distingue 3 formes de jeu dans le rugby : Le jeu groupé, le jeu déployé et le jeu au pied.

Ce dernier occupe une place importante et peut être croissante pour marquer ; pour avancer face à des défenses de mieux en mieux organisées.

Parallèlement, force est de constater que l'apprentissage du jeu au pied - notamment dans les catégories de jeunes - n'est pas prioritaire ! !

Et pourtant, cette forme de jeu requiert un savoir faire technique important, adapté aux types de coup de pied réalisés :

- Dribbling
- Coup de pied posé (Transformation et coup d'envoi)
- Coup de pied tombé (Drop, renvoi aux 22 mètres voire pour transformer)
- Coup de pied de volée (Par-dessus, rasant, de dégagement, de déplacement)

Mais aussi lié à la forme du coup de pied : Long, court, haut, rasant, tendu...

Si l'on se réfère au Rugby Digest qui régleme les compétitions au niveau du rugby éducatif (Des moins de 7 ans au moins de 15 ans), le jeu au pied est autorisé.

- Pour toutes les catégories, le coup de pied de dégagement est possible mais limité à la zone des 5 mètres ou à l'en-but lui-même.

- A partir des moins de 11 ans, il est demandé de mettre en jeu en drop.

- En moins de 15 ans, le joueur qui marque doit transformer son essai.

Parce que la réalisation du geste est complexe au départ :

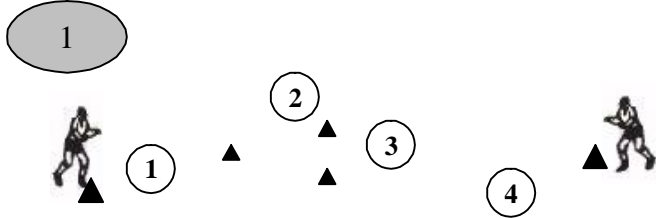
- Tenu du ballon
- Coordination du lâcher et de la jambe de frappe
- Equilibre du pied d'appui...

C'est dès le plus jeune âge, (et avant même que le règlement ne l'autorise ! ! ) ; au moment où les apprentissages moteurs sont les plus faciles et qu'ils s'ancrent de façon durable chez le joueur que le jeu au pied devra occuper une place à part entière dans les contenus des séances d'entraînement.

L'enjeu éducatif est réel, et sa mise en œuvre doit être organisée - au même titre que les autres types d'apprentissages - de manière évolutive et cohérente tout au long des années « Ecole de rugby ». Par exemple :

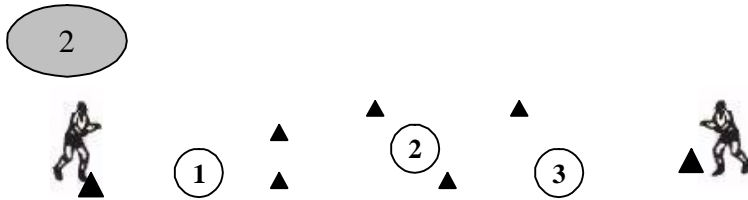
Moins 7 ans	Le dribbling et le coup de pied de volée à l'arrêt constitueront la base des apprentissages. Un ballon en mousse pouvant être utilisé
Moins 9 ans	Le coup de pied de volée en course et le coup de pied tombé à l'arrêt pourront être abordés en insistant sur l'utilisation des 2 pieds
Moins 11 ans	Renforcer les apprentissages antérieurs en privilégiant la précision du jeu au pied à la force. La dimension tactique commencera à intervenir dans les intentions du jeu au pied : Se dégager, contourner pour récupérer...
Moins 13 ans	Le coup de pied posé peut faire l'objet d'un apprentissage spécifique. Renforcer la dimension tactique dans le mouvement général (Avancer, contourner une défense...) Initier à la stratégie lors des mises et remises en jeu et à partir de la mêlée (Gagner du terrain, récupérer le ballon...
Moins 15 ans	Renforcer le coup de pied posé Développer l'aspect tactique et stratégique du jeu au pied

## PROPOSITIONS DE PARCOURS - RELAIS et SITUATIONS D'APPRENTISSAGE



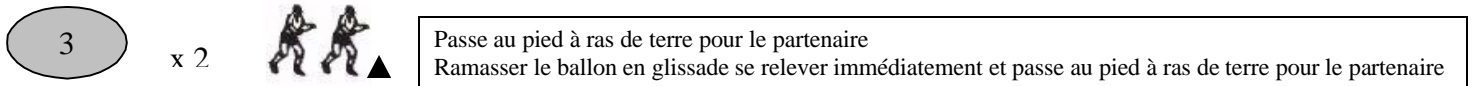
Départ ballon posé par terre  
Variantes - Ballon tenu à 2 mains → Jeu au pied rasant  
- Mise en jeu type coup franc joué rapidement

1	Dribbling jusqu'au plot Arrêter le ballon avec le pied
2	Shoot pied droit / gauche : Faire passer le ballon entre les plots
3	Courir et plonger pour arrêter le ballon
4	Se relever et aller aplatis devant le partenaire Variantes : Faire la passe à la main – Faire la passe au pied Faire une chandelle → Départ du suivant

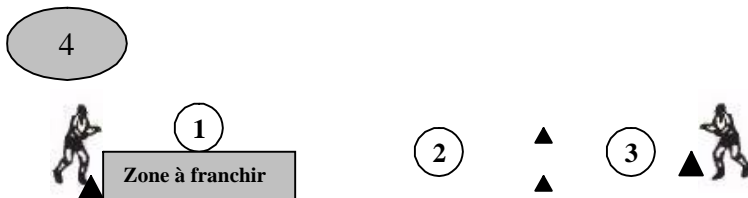


Départ ballon posé par terre  
Variantes - Ballon tenu à 2 mains → Jeu au pied rasant  
- Mise en jeu type coup franc joué rapidement

1	Dribbling : Passer dans la porte Arrêter le ballon avec le pied
2	Dribbling en zigzag
3	Se relever et aller aplatis devant le partenaire Variantes : Faire la passe à la main – Faire la passe au pied Faire une chandelle → Départ du suivant



Variantes sous forme de course :  
\* 2 binômes en même temps - dans le même sens  
- En se croisant

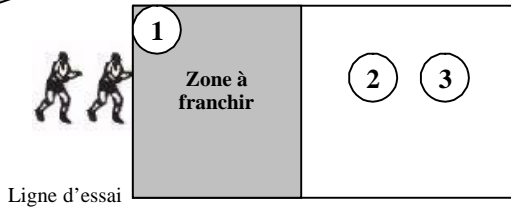


Départ - Coup de pied de volée ou drop pied droit / gauche  
- Mise en jeu type coup franc joué rapidement + coup de pied de volée ou drop

1	Coup de pied posé - Le ballon doit franchir la zone Courir pour ramasser le ballon en glissade se relever immédiatement
2	Dribbling jusqu'à la porte
3	Se relever et aller aplatis devant le partenaire Variantes : Faire la passe à la main – Faire la passe au pied Faire une chandelle → Départ du suivant

5

## Jeu au pied + 1x1



<b>1</b>	Coup de pied posé - Le ballon doit franchir la zone
<b>2</b>	Au moment du coup de pied, course des 2 joueurs pour récupérer le ballon ⇨ Favoriser un joueur (Ex : Le non botteur part assis ou en gainage de face, de dos... - Le botteur enchaîne jeu au pied / roulade avant...) ⇨ Demander de ramasser le ballon en glissade
<b>3</b>	Marquer / Empêcher de marquer Variante : Marquer en face du point de départ

Départ :

- Les 2 joueurs côte à côte ; de face

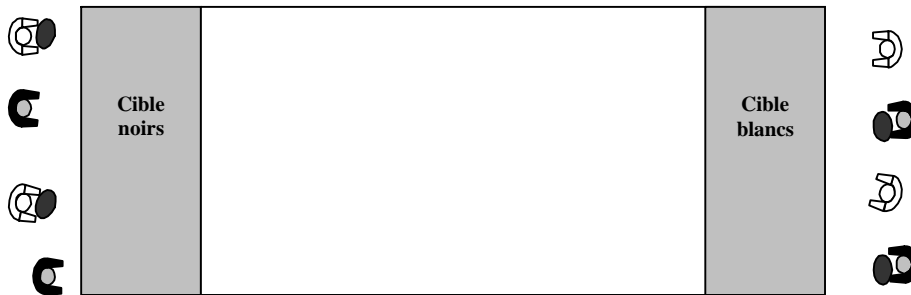
- Mise en jeu :

\* Coup de pied de volée ou drop pied droit / gauche

\* Type coup franc joué rapidement + coup de pied de volée ou drop

Variante : Faire intervenir des partenaires pour finir en 2x1, 2x2, 3x2, 3x3...

6




Viser la cible en face sans faire rebondir le ballon avant = 1 point

Coup de pied de volée, drop, pied droit / gauche - Chaque équipe joue au signal de l'éducateur

1<sup>ère</sup> équipe à 6 points

Variantes :

\*  frappe et suit (1 ballon pour 3)

\* Le réceptionneur doit attraper le ballon de volée

- Avant la cible = 1 point

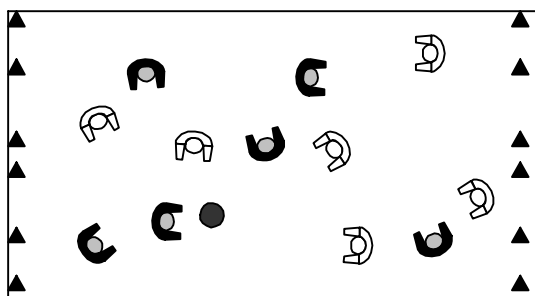
- Après la cible = 2 points

- Dans la cible = 3 points

# PROPOSITIONS DE SITUATIONS D'APPRENTISSAGE

1

Foot multi cibles sans goal

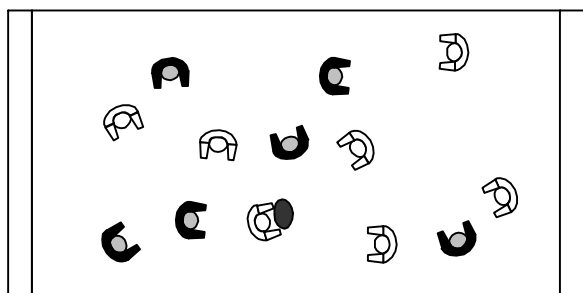


Equipes de 4x4 ...

Variante : Introduire un 2<sup>ème</sup> ballon

2

Foot américain au pied



Equipes de 4x4 ...

Pas d'intervention sur le PdB - Défenseur à 3 m

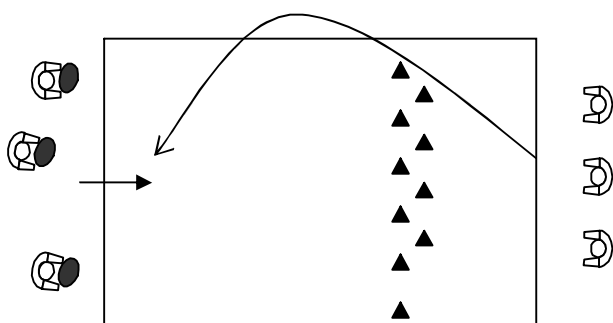
Pas le droit de disputer le ballon en l'air – Ballon perdu sur faute de main

Réception de volée = 1 point, dans l'en-but = 3 points

Variantes

- Introduire 2, 3 ballons
- Varier les types de ballons (Hand ball, foot ball, balle de tennis...)
- Varier les formes de jeu au pied (Rasant, de volée, drop, par-dessus...) sur annonce de l'éducateur ou selon la zone occupée
- Valoriser les réceptions en l'air = 2 points

3



Equipes de 6

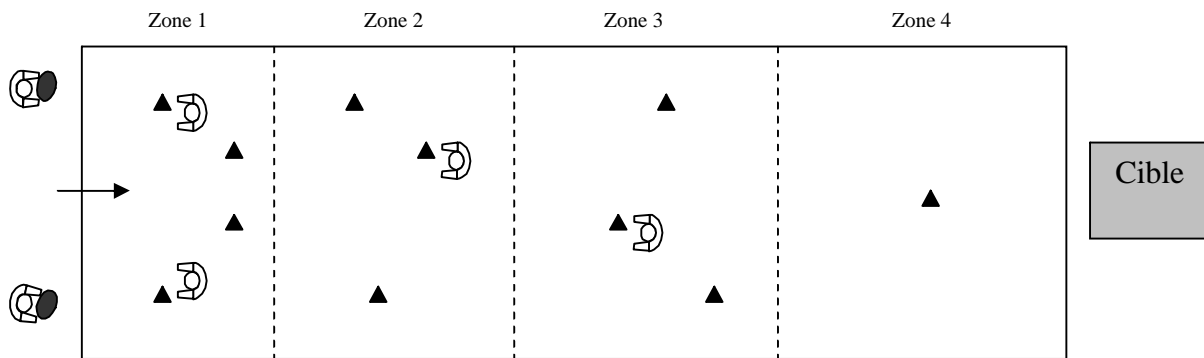
⊙ Faire tomber les plots (Chronométré)

Ne pas dépasser la ligne

Jeu au pied rasant

⊙ Récupérer le ballon et renvoyer le ballon au pied sans faire tomber les plots : de volée, drop...

4



Equipes de 6 - 2 ballons par équipe

Amener les 2 ballons dans la cible le plus vite possible (Chronométré)

Mise en jeu : passe au pied : Pied droit ou gauche ; de volée, drop...

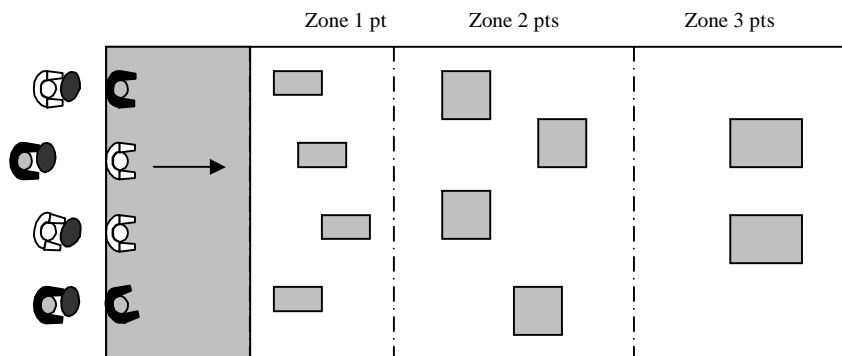
Chaque ballon doit être réceptionné en zone 1, 2, 3, et 4

Ballon tombé sur réception : Le réceptionneur renvoie au pied au botteur

Variantes :

- \* 2 équipes en même temps dans le même sens ou en sens opposé
- \* Varier les formes de ballons (Hand ball, foot ball, balle de tennis...)
- \* Réception fautive, le botteur recule d'une zone ou rejoint le départ

5



Equipes de 4 x 4 - 2 ballons par équipe

Amener les 2 ballons dans les cibles à 3 points le plus vite possible

Mise en jeu : Au signal de l'éducateur les 2 réceptionneurs de chaque équipe sprintent pour prendre une zone (1 joueur par zone)

Passe au pied : Pied droit ou gauche ; de volée, drop...

Chaque ballon doit être réceptionné en zone 1, 2 et 3

Ballon tombé sur réception : Le réceptionneur renvoie au pied au botteur

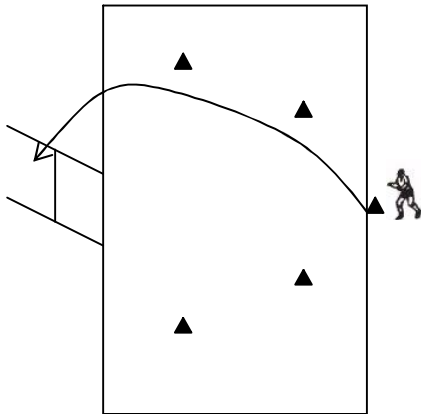
En zone 3 points, si la réception est réussie, ballon et réceptionneur sortent du jeu

Variantes :

- \* 2 équipes en même temps dans le même sens ou en sens opposé
- \* Varier les formes de ballons (Hand ball, foot ball, balle de tennis...)
- \* Réception fautive, le botteur recule d'une zone ou rejoint le départ

6

## Tour du monde



Faire passer le ballon entre les poteaux et au-dessus de la barre transversale

Changer de plots à chaque réussite

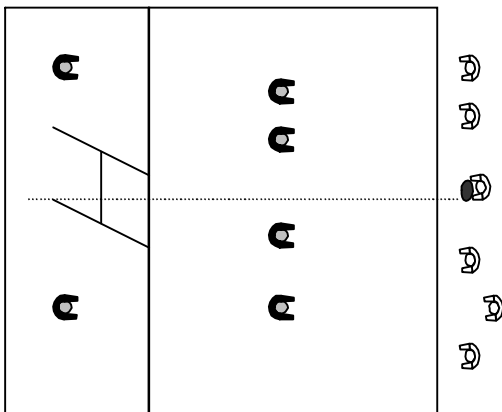
Imposer une forme de jeu au pied : de volée vissée, de volée torpédo (Sur la pointe), posé, drop

Variante :

\* 2 équipes de part et d'autre des poteaux, marquer le maximum de point en un temps limité

**Le travail du jeu au pied peut être inclus dans des situations de jeu comme lancement de jeu de la situation pédagogique**

7



6x6 ou 8x8

3 équipes, celle qui ne joue pas se prépare à attaquer

Terrain divisé en 2 dans la longueur

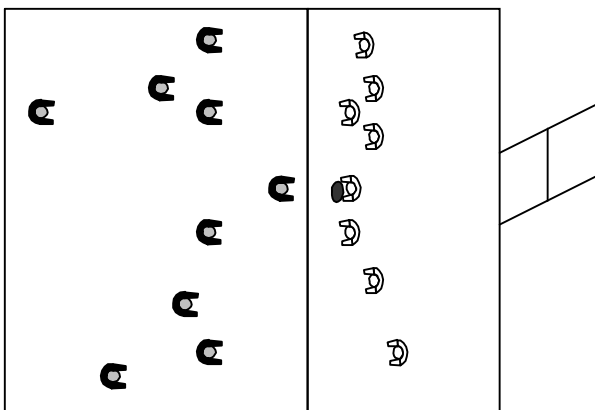
Mise en jeu : Coup de pied posé, drop en variant les angles et la distance

contre-attaquent pour marquer aux 22 m en choisissant un demi terrain

ne peuvent pas changer de zone une fois que le ballon est dans les mains d'un

Variante : Tentative de drop avec pré placement des joueurs pour simuler une mêlée ou un regroupement

8



8x8 à 12x12

Mise en jeu : Coup de pied posé, drop en variant la distance (Renvoi 22 m court, jeu long...)

Conquête / Contre-attaque pour marquer

- aux 22 m

- aux 50 m