Le projet pédagogique
Ecole de rugby RCL

Saison 2021/2022

Table des matières

Les valeurs **3**
Les objectifs **5**
La séance d'entraînement **7**
Pratique en edr saison 2019-2020 ..... **8**
Argumentaire **9**
Organisation Pédagogique **10**
Objectifs de formation M6 (Toute la saison) **11**
M8 ..... **13**
Objectifs de Formation M8 (septembre à Décembre) **14**
Objectifs de Formation M8 (Décembre à juin) **15**
M10 ..... **17**
Objectifs de Formation M10 (septembre) **18**
Objectifs de Formation M10 (octobre à janvier) **19**
Objectifs de Formation M 10 (janvier à juin) **22**
M12 ..... **25**
Objectifs de Formation M12 (septembre) **27**
Objectifs de Formation M12 (octobre à janvier) **29**
Objectifs de Formation M12 (janvier à juin) ……..**32**
M14 ..... **39**
Objectifs de Formation M14 (septembre) **41**
Objectifs de Formation M14 (octobre) **43**
Objectifs de Formation M14 (novembre à juin) **46**
Conclusion **52**

Introduction

La Jeunesse Sportive du Pays Tarusate (JSPT) est une école de rugby formée par la Jeunesse Sportive Rionnaise (JSR) et la Pédale Sportive Tarusate (PST) en 2007. Depuis 2015, la JSPT a intégré les équipes de l'Entente Lesperon-Onesse (ELO) et du Club Athlétique Morcenais (CAM) afin de mutualiser les moyens de chacun pour en faire une identité forte. Afin de respecter le maillage géographique des trois clubs, la JSPT devient en Aout 2021 le Rugby Cœur des Landes (RCL)

Ce projet pédagogique est le résultat d'un travail au sein de la commission sportive. Les intérêts étaient multiples, donner aux éducateurs des objectifs, établir une progression dans la formation du joueur, caractériser chaque catégorie d'enfants, faire partager à l'ensemble de l'école de rugby une démarche commune.

Il permet de bien définir, par catégories :

- Les caractéristiques de l'enfant
- De définir les objectifs rugbystiques et affectifs, et d'établir un référentiel commun.
- La mise en œuvre des séances

Ainsi, chaque catégorie fait l'objet d'une description détaillée du contexte et des attendus, en fonction des formes de jeu.

Ce projet s'adresse aux éducateurs mais aussi à tous les membres de l'école de rugby, afin d'avoir une progression cohérente dans la formation du joueur.

Il peut aussi être montré aux parents afin de leurs montrer le sérieux de notre école de rugby.

Les valeurs

Notre école de rugby s'attache à défendre et inculquer des valeurs importantes portées par le rugby lui-même, telles que :

La fraternité : école de la tolérance, de la solidarité et facteur de rapprochement humain. C'est un outil d'intégration et d'émancipation sociale.

La solidarité : développement de l'esprit d'équipe, le développement individuel est au service de l'intérêt collectif. On y développera la générosité, l'abnégation, la compréhension, l'humilité. Le sport comme école de la solidarité, c'est encore plus vrai au rugby.

Recherche de l'effort : école de l'effort individuel et collectif, de l'engagement personnel, de la volonté du dépassement de soi, de la recherche de l'excellence.

La loyauté : seront inculqués la maîtrise de soi, le respect des autres, le respect des règles, les repères du « juste ». Développement de l'esprit sportif par la volonté de vaincre dans le respect des autres et des règles. Des notions sur la déontologie du sportif seront diffusées aux enfants et aux parents.

Le respect : des autres et de soi-même.
« Le sport n'est pas la guerre, l'adversaire n'est pas l'ennemi » les joueurs seront amenés à avoir l'esprit sportif : essayer d'être un bon joueur, respectueux des règles (du jeu et de la vie de groupe), de l'arbitre, de l'adversaire et des partenaires. Être modeste dans la victoire et sans rancœur dans la défaite. Considérer qu'on apprend toujours autant dans la victoire comme dans la défaite.

Lutte contre la violence : Les clubs et leurs membres s'engagent à donner l'exemple et à condamner tout actes de violence ou d'incivilité.

Le festif : Notre région est culturellement festive. La fête participe à la joie d'être ensemble, aux partages des émotions, à entretenir la vie collective. Elle fait partie des apprentissages du savoir vivre, du savoir faire la fête.

L'abnégation : apprendre à s'oublier soi, à se mettre au service de l'intérêt collectif pour devenir un « joueur-citoyen » solidaire. Cette notion doit être aussi le carburant et l'énergie de tous les éducateurs et dirigeants responsables de l'école de rugby.

L'école de rugby doit être considérée comme un lieu d'échanges intergénérationnels, un lieu de partage et d'enseignement dans un but éducatif pour nos jeunes. Elle s'attachera à créer un environnement favorable à l'évolution et à la construction de repères pour le jeune. Il est important que chaque enfant trouve une logique, une cohérence dans les messages délivrés par chacun des adultes qui composent son environnement.

Le projet éducatif de la JSPT propose d'harmoniser les interventions de chacun d'entre nous afin de permettre à chaque enfant d'apprendre dans les meilleures conditions, de progresser et de se construire à travers le rugby, d'être heureux et de s'épanouir dans l'équipe.

Adhérer au projet pédagogique, c'est l'exprimer à travers des attitudes et des comportements. Enfants, encadrement (dirigeants, éducateurs, ...), parents devront être tous dignes représentants de notre association. L'engagement de chacun dans ce domaine se fera par la signature de la charte.

Les objectifs

A) Assurer le développement éducatif et sportif de l'enfant.

Les jeunes formés assureront l'avenir et seront le ciment de chaque club. Nous mettrons en place un plan de formation du joueur des M6 aux M14, M15F en fonction des projets de jeu, de l'identité des clubs, de la culture rugby des clubs et de ses valeurs.

B) Rendre la pratique accessible à tous.

Les leitmotivs de l'école de rugby seront de :

- Rejeter toute forme d'élitisme et de sélection naturelle, intégrer les nouveaux, obtenir des enfants de donner le meilleur en lui permettant d'atteindre son meilleur niveau individuel.
- Mettre en place un référentiel commun adapté à chaque catégorie par l'organisation d'entraînements construits de manière cyclique et la mise en place de réunion de préparation et d'ajustements avec les éducateurs.
- Informer les adhérents sur les différents moyens d'obtenir des aides concernant les familles pouvant y prétendre.
- Assurer les moyens de transports suffisants sur la Communauté des Communes.

C) Fidéliser les éducateurs, les former, et en recruter d'autres.

Si les enfants sont considérés comme le ciment des clubs, les éducateurs en sont les maçons.

C'est pour cela, qu'ils doivent être aidés, considérés et reconnus au sein de leur club respectif pour leur travail, leur investissement, leur qualification et leur responsabilité. Ils méritent d'être respecté par tous (dirigeants, parents, enfants, ...).

D) Offrir aux enfants et parents un encadrement technique et pédagogique de qualité tant sur le plan sportif que sécuritaire.

Sportif :

- Formation en externe (Brevets fédéraux, CQP, ...).
- Programmation, planification des contenus.
- Création d'une formation en interne

Sécuritaire :

- Formation aux premiers secours.
- Partage des règles de vie de groupe.

Administratif :

- Mettre en place un encadrement administratif pour chaque collectif.
- Formation des parents souhaitant devenir dirigeants.

Communication :

- Outils numériques : Site JSPT, Facebook, Instagram.
- Affichages (lieux, dates)
- SMS

Structures :

- Améliorer et maintenir les structures d'accueil propices à un bon apprentissage et facilitant les rencontres.

Exigences faites aux éducateurs :

- Sécurité des joueurs.
- Participer au travail collectif du club.
- Adhérer au projet sportif, suivre le plan de formation du joueur.
- Être irréprochable : assiduité, moralité, ponctualité, respect…
- Responsable du groupe et sa dynamique
- Mettre en place les conditions de sérénité du groupe, son épanouissement.

Les 3 règles d'or

Le rugby est un sport de contact, c'est pourquoi il est important d'apprendre aux enfants à évoluer en sécurité :

Les joueurs n'ont :

- Pas le droit de se faire mal :

Nous devons tout mettre en œuvre pour que les enfants soient dans les meilleurs conditions d'apprentissages, et ainsi apprendre les gestes de base du rugby, qui sont essentiels pour jouer au rugby avec un maximum de sécurité.

- Pas le droit de faire mal :

Il est important d'apprendre aux enfants à maitriser leurs faits et gestes et à leur rappeler s'ils font des actions qui peuvent mettre en danger les autres joueurs.

- Pas le droit de se laisser faire mal :

Ils doivent apprendre à se défendre, à lutter et à tomber.

La séance d'entraînement

Les contenus de la séance

1/ Le jeu en opposition :
Entraînement autour du mouvement général, de la lecture du jeu, des trois formes de jeu…

2/ Ateliers :
Travail de l'adresse, de la coordination et de la technique individuelle.

3/ Situations à effectif réduit :
Affinement du jeu, réinvestissement
Technique et tactique.

4/ Duels :
Dominante rugby

Les principes d'action pédagogique

- L'objectif est de proposer des conditions d'accueils, des structures et des comportements qui favorisent l'adhésion, le respect et la fidélisation du jeune joueur.
- Effectuer des exercices allant du simple au complexe – du global au particulier. En gardant toujours cette notion **ludique et plaisir**. En privilégiant, toujours des exercices joués et en comptant les points.
- Imager les explications pour les exercices, pour les plus petits afin qu'ils comprennent plus facilement.
- Permanence de l'entrainement, conditions météos défavorables, périodes difficiles… il faut dans la mesure du possible trouver des solutions de remplacement ! (Salles)
- Les efforts proposés doivent tenir compte des caractéristiques de chaque âge mais aussi du niveau (ne pas hésiter à sous classer un enfant au début s'il n'a pas le niveau afin qu'ils puissent progresser) avec le plus souvent une mise en réussite du joueur.
- **Sécurité**, être vigilant sur les postures, les positions des jeunes joueurs mais aussi effectuer des lancements d'exercices de qualités (distance, vitesse, rapport de force…)
- La phase de développement du jeune joueur est possible si ; les contenus sont adaptés.
- Favoriser en permanence les formes jouées à effectif réduit du 1c1… au collectif total…

Pratique en edr saison 2021-2022

Pour les moins de 6 et les moins de 8 : pratique à 5 joueurs
Pour les moins de 10 et moins de 12 : pratique à 5 joueurs et à 10 joueurs
Pour les moins de 14 : pratique à 7 joueurs et à 10 joueurs ou à 15 joueurs
Le tableau ci-dessous propose un calendrier avec le type de pratique prescrit :
T+2 = toucher + 2 secondes – Effectif 5x5
J CO = Jeu au contact – Effectif réduit 5x5 ou 7x7 (en fonction de la catégorie)

CAT	PRAT	Sept	Oct	Nov	Déc	Janv	Fév	Mars	Avril	Mai	Juin
M6	ATELIERS RUGBY : jeux de coordination motrice, d'habiletés, (luttes, combat, courses, sauts, lancers) et jeux d'opposition (4x4 – 5x5)										
M8	5X5	T+2 5x5	T+2 5x5	T+2 5x5	T+2 5x5	J CO 5x5	J CO 5x5	J CO 5x5	J CO 5x5	J CO 5x5	J CO 5x5
M10	5X5 10X10	T+2 J CO 5x5	J CO 5x5	J CO 5x5	J CO 5x5	RE 10x10	RE 10x10	RE 10x10	RE 10x10	RE 10x10	RE 10x10
M12	5X5 10X10	T+2 J CO 5x5	J CO 5x5	J CO 5x5	RE 10x10	RE 10x10	RE 10x10	RE 10x10	RE 10x10	RE 10x10	RE 10x10
M14 M15F	7x7 10x10 15x15	T+2 J CO 7x7	J CO 7x7	RE 10x10 15x15	RE 10x10 15x15	RE 10x10 15x15	RE 10x10 15x15	RE 10x10 15x15	RE 10x10 15x15	RE 10x10 15x15	RE 10x10 15x15

RE = Rugby Educatif – Effectif complet 10x10 ou 15x15

Argumentaire

M 6 et M8

Jeu à 5X5

Jouer une partie de la saison (septembre à décembre) en « *toucher+2 secondes* » afin de dédramatiser le contact, de rendre l'activité très ludique et participative pour l'ensemble des joueurs.

En complément, durant cette période l'éducateur devra aussi travailler le contact avec le sol et avec l'adversaire ce qui permettra de terminer la saison (Décembre à Juin) par du jeu au contact (comme décrit dans les formes de « jeu à contacts aménagés »).

M10 et M12

Jeu à 5X5

Jeu à 10X10

Pour le démarrage de la saison, ne connaissant pas l'activité des jeunes pendant l'intersaison, la première partie de saison, se fera avec une pratique à 5X5 (Septembre) *en « Toucher+2 secondes »*, puis (Octobre à Décembre) en « *jeu au contact* ». Cette forme de pratique permettra de consolider les acquis en termes de lecture du jeu, de prises d'initiatives, de jeu dans les intervalles et enfin de continuité du jeu.

Ensuite pratique du jeu à 10X10 avec les règles du rugby éducatif (mêlée à 5 actuelle, des M12)

M14 et M15F

Jeu à 7X7 Jeu à 10X10 ou 15X15

Première partie de saison à 7X7 (Septembre à Novembre) pour tout le monde

Le temps de préparer les joueurs aux divers passeports (joueur de devant, arbitrage, sécurité). Durant cette période le « Toucher+2 secondes » et le « jeu au contact » seront utilisés.

L'argumentation pour le début de saison est la même que pour les M10 et M12.

Puis jeu à 15X15 avec les règles actuelles du rugby éducatif ou pour les collectifs ayant des problèmes d'effectifs (ou pour des équipes 2) jeu à 10X10 avec les règles du rugby éducatif

Organisation Pédagogique

Conception des séances basée sur l'observation
Fonctionnement par cycles, par thèmes…
Organisation des séances – Animation
Evaluation (séance – Joueurs)
Calendrier Ecole de rugby – Alternance Matches/Tournois - Entraînements

Objectifs de formation M6 (Toute la saison)

Entrée dans l'activité / phase de découverte du Rugby

1. Caractéristiques des joueurs

A cet âge, l'enfant est centré sur lui (égocentrique). Il a un temps de concentration et d'attention très restreint. C'est pourquoi, il est centré exclusivement sur le ballon et sa possession.

CARACTÉRISTIQUES MORPHOLOGIQUES	CARACTÉRISTIQUES PSYCHOMOTRICES	CARACTÉRISTIQUES SOCIO AFFECTIVES
• Fragilité osseuse • Faible masse musculaire et peu de puissance musculaire • Grande amplitude articulaire • Rythme cardiaque élevé • Adaptation délicate à l'effort : fatigabilité et récupération rapides	• Difficultés à trouver l'équilibre = nombreuses chutes • Difficultés à coordonner ses mouvements • Difficultés à attraper un objet • Latéralisation non acquise (gauche droite) • Âge de la bougeotte, grand besoin d'activité • Mimétisme très développé	• La famille est son lieu privilégié d'évolution • Rupture avec la famille difficile • Besoin de relations privilégiées, rassurantes • Besoin de repères, d'habitudes, d'affection • Importance des relations amicales (copains) • Âge du rêve, de l'imaginaire, du conte

2. Objectifs généraux de la catégorie

Educatif :

- Faire découvrir les 3 règles d'or et commencer à inculquer les valeurs du rugby
- **Apprendre les règles fondamentales du rugby**

Sportif :

- Prendre du plaisir, en jouant au maximum (les consignes des exercices doivent être claire et courte. => Jeux ludiques (jeux traditionnelles, épervier, béret, déménageur…)
- Lever les barrières affectives en lien avec les règles du jeu : combattre, s'opposer, aller au sol, lutter.
- Avancer pour marquer
- **Améliorer sa coordination**

3. Dominantes de travail

- Donner du plaisir dans l'activité : utilisation de jeux ludiques et situations jouées (parcours de motricité et jeux de relais…)
- Priorité au travail en 5 VS 5 et 1 VS 1 en utilisation et en opposition

M6	**Objectifs spécifiques**	**Comportements attendus**
Mouvement général	Se situer sur le terrain Avancer pour aller marquer	Avancer seul avec le ballon tenu à 2 mains. Donner et/ou Pouvoir faire une passe courte au copain à l'arrêt Attraper et ramasser le ballon Je sais où je dois aller marquer
Attitudes au contact	Conserver le ballon au contact de l'adversaire	Serrer le ballon près du corps quand on va se faire toucher
Défense	Savoir s'opposer individuellement pour récupérer le ballon	Avancer vers le porteur de balle pour le toucher
Lancement de jeu	Aller vers la ligne de marque	AVANCER quand j'ai le ballon
Les règles	Connaitre les règles fondamentales	Règles d'or Marque Droits et devoirs des joueurs Tenu Hors-jeu : Ligne imaginaire

M8

Initiation au Rugby

1. Caractéristiques des joueurs

A cet âge, l'enfant est centré sur lui (égocentrique). Il a un temps de concentration et d'attention très restreint. C'est pourquoi, il est centré exclusivement sur le ballon et sa possession.
Cependant, nous pouvons remarquer qu'il peut y avoir des joueurs fonceurs (barrières affectives lever) ou au contraire des joueurs plutôt rêveurs et spectateur

CARACTÉRISTIQUES MORPHOLOGIQUES	CARACTÉRISTIQUES PSYCHOMOTRICES	CARACTÉRISTIQUES SOCIO AFFECTIVES
• Fragilité osseuse • Faible masse musculaire et peu de puissance musculaire • Grande amplitude articulaire. • Rythme cardiaque élevé • Adaptation délicate à l'effort : fatigabilité et récupération rapides	• Nombreuses chutes • Difficultés à coordonner ses mouvements (dissociation inter segmentaire, latéralisation) • Distances mal appréciées (= difficultés à attraper un objet) • Latéralisation non acquise (gauche droite) • Mimétisme très développé	• L'enfant est égocentrique (moi, je) : il joue à côté des autres enfants, rarement avec • La famille est son lieu privilégié d'évolution • Besoin d'affection, de confiance & sécurité

2. Objectifs généraux de la catégorie

Educatif :

- Faire découvrir la vie de groupes et ses règles
- **Maitriser les règles fondamentales du rugby**

Sportif :

- Prendre du plaisir => Jeux ludiques
- Continuer à lever les barrières affectives : combattre, s'opposer, aller au sol, lutter.
- Avancer seul ou faire avancer un partenaire proche => aller vers un jeu en relais
- Améliorer sa coordination
- Empêcher d'avancer seul et collectivement en opposition

3. Dominantes de travail

- Donner du plaisir dans l'activité : utilisation de jeux ludiques et situations jouées (parcours de motricité et jeux de relais…)
- Priorité au travail en 5vs5 et 1vs1 en utilisation et en opposition

Objectifs de Formation M8 (septembre à Décembre)

M8	Objectifs spécifiques	Comportements attendus
Mouvement général	Se repérer dans l'espace Avancer pour aller marquer AFFECTIF	Avancer seul avec le ballon tenu à 2 mains. Pouvoir faire une passe courte, en étant à l'arrêt au copain pour qu'il avance à son tour Attraper et ramasser le ballon Se situer sur le terrain
Attitudes si touché	Conserver le ballon au contact de l'adversaire	Serrer le ballon près du corps quand on va se faire toucher
Défense	Savoir s'opposer individuellement pour récupérer le ballon	Avancer vers le porteur de balle pour le toucher
Lancement de jeu	Aller vers la ligne de marque	AVANCER quand j'ai le ballon SOUTENIR quand je ne l'ai pas
Les règles	Connaitre les règles fondamentales	Règles d'or Marque Tenu Hors-jeu : Ligne imaginaire Droits et devoirs des joueurs

Objectifs de Formation M8 (Janvier à juin)

M 8	Objectifs spécifiques	Comportements attendus
Mouvement général	Se repérer dans l'espace Apprendre aux joueurs à avancer dans les espaces libres. Réussir à effectuer un relais permettant la continuité du jeu Rendre le joueur capable d'assurer la vie du ballon	Je sais où je vais marquer J'avance dans un espace libre proche en franchissant pour faciliter les courses de mes partenaires Je regarde où sont mes partenaires mais aussi mes adversaires. Je suis le responsable du ballon. Conserver son ballon malgré la pression, donner ou passer le ballon à un partenaire en mouvement Quand je sonne mon ballon, je suis au soutien du porteur de balle. On parlera de Dernier passeur => Premier soutien.
Attitudes au contact	S'organiser avant le blocage pour permettre la continuité du ballon Maitriser le ballon lors des blocages debout ou dans la chute. Lutter debout le plus longtemps possible pour la continuité du jeu	J'éloigne le ballon de l'adversaire, afin de le protéger et pouvoir faire jouer mes partenaires. Serrer le ballon, quand on rentre dans des zones de contacts, pendant blocage ou plaquage. Ne pas se laisser amener au sol et lutter pour rester debout (reste actif sur le bas du corps). Savoir qui a le ballon et coopérer pour essayer d'arracher le ballon au porteur de balle afin de poursuivre la continuité du jeu.

Défense	Se repérer dans l'espace S'opposer individuellement et collectivement pour récupérer le ballon	Collectivement : Se placer en face d'un adversaire (en MIROIR) et avancer ensemble sur la même ligne. Individuellement : Avancer vers le joueur, viser la cible, placer sa tête sur le côté et serrer. Et essayer d'amener au sol sans lâcher. Et se remettre debout pour récupérer
Lancement de jeu	Apprendre à prendre l'information sur le positionnement des joueurs et à jouer un coup de pieds francs de façon maîtriser Le joueur doit être capable d'enclencher l'avancée, avant la passe, pour effectuer une passe utile Avancer vite dans un espace libre Les soutiens se mettent action afin de pouvoir proposer un relais au 1er utilisateur	Regarder où sont les adversaire et partenaires. Je sais où je vais jouer. Je fais mon CPF J'avance avec le ballon, je regarde mon partenaire avant la passe et je lui passe le ballon si je sens que je vais être bloquer Je vois l'espace libre, j'avance vite dans l'espace libre. Je suis mon coéquipier d'assez près sans être coller à lui.
Les règles	Connaitre les règles fondamentales Respecter la règle du hors-jeu sur les blocages	

M10

Initiation- Développement au Rugby

1. Caractéristiques des joueurs

Les enfants sont scolarisés en CE2/CM1. Certains enfants sont encore dans une période égocentrique mais la majorité sont capables de prendre en compte les adversaires et partenaires. Désir de s'affirmer aux seins du groupe
Ils sont dans l'âge d'or de l'apprentissage. Il peut y avoir des différences de morphologie et de maturité dans cette catégorie.

CARACTÉRISTIQUES MORPHOLOGIQUES	CARACTÉRISTIQUES PSYCHOMOTRICES	CARACTÉRISTIQUES SOCIO AFFECTIVES
• Croissance : la taille augmente et le poids aussi • Grande amplitude articulaire, Souple mais fragile • Peu de puissance musculaire • Rythme cardiaque élevé • fatigabilité et récupération rapides • Fortes différences morphologiques entre les individus	• Plus habile, les mouvements deviennent plus précis • L'équilibre se consolide, meilleure représentation de l'espace • Compréhension de la latéralisation (gauche & droite). • Veut faire comme les grands, mimétisme très développé. • Amélioration de la coordination motrice. • Meilleure perception de son corps	• L'enfant est égocentrique (moi, je) : il joue à côté des autres enfants, rarement avec : • Personnalité qui s'affirme • L'enfant est plus extraverti • Sensible aux jugements sur lui • Besoin d'affection, de confiance & sécurité

2. Objectifs généraux de la catégorie

Educatif :
Respecter la vie de groupe et ses règles
Maitriser les règles fondamentales du rugby et les hors-jeux sur regroupement et jeu au pied
Sportif :
- Prendre du plaisir à combattre
En attaque :
Avancer et/ou faire avancer un partenaire
Soutenir
Assurer la continuité du mouvement qui avance en évitant les blocages
S'organiser dans les regroupements (quand il y a blocage) pour conserver et avancer
En défense :
Avancer en opposition et collectivement pour récupérer le ballon

3. Dominantes de travail

Privilégier le mouvement général (10vs10, 5vs5, 1+1vs1+1 et 2vs1)
Donner du plaisir dans la pratique de l'activité
Utiliser des situations jouées en utilisant des lancements de jeu pertinents (Faire varier le rapport de force en fonction du thème de la séance)
Démarrer une réflexion chez le joueur par des questions simples (Pourquoi il a fait cela ? qui fait quoi ?)

Objectifs de Formation M10 (septembre)

M 10	Objectifs spécifiques	Comportements attendus
Mouvement général	Avancer pour aller marquer Se situer sur le terrain, et par rapport au porteur de balle REPERE AUTOUR DU PORTEUR : Dernier passeur => premier soutien et soutien axiale amène de la continuité.	Avancer seul avec le ballon tenu à 2 mains. Pouvoir faire une passe plus ou moins longue à l'arrêt au copain en mouvement pour qu'il avance Attraper et ramasser le ballon Je fais ma passe, je suis au soutien du partenaire. Je suis dans l'axe, je viens faire un rôle de relais si le porteur de balle est bloqué.
Attitudes si touché	Chercher la continuité du jeu (faire vivre le ballon) Conserver le ballon au contact de l'adversaire	Continuer à avancer et chercher un partenaire démarquer Serrer le ballon près du corps quand on va se faire toucher
Défense	Savoir s'opposer individuellement pour récupérer le ballon	Avancer vers le porteur de balle pour le toucher
Lancement de jeu	Aller vers la ligne de marque	AVANCER quand j'ai le ballon SOUTENIR quand je ne l'ai pas Jouer dans les espaces libres individuellement ou collectivement
Les règles	Connaître les règles fondamentales	Règles d'or Marque Tenu Hors-jeu : Ligne imaginaire Droits et devoirs des joueurs

Objectifs de Formation M10 (octobre à décembre)

M 10	Objectifs spécifiques	Comportements attendus
Mouvement général	Apprendre à se situer sur le terrain et à jouer avec l'espace avant de jouer avec le ballon Avancer en utilisant les partenaires Apporter un soutien efficace pour la continuité du jeu S'organiser défensivement pour s'opposer avec les partenaires (défendre en ligne)	Les joueurs décentrent leur regard du ballon et se démarquent en utilisant l'espace. J'ai le ballon, j'avance et je prends l''information avant le contact avec l'adversaire. Le joueur tient son ballon a 2 mains et regarde à qui il va faire passe. Bien réceptionner le ballon en tendant les bras (faire la cible) Converger vers le porteur du ballon si je suis dernier passeur ou soutien proche (Cellule de vie autour du ballon). Savoir garder la largeur et de la profondeur, si je suis plus éloigné, afin de prendre toute la largeur. S'aligner pour organiser un rideau défensif, monter ensemble en sachant varier les intensités de courses. (Avancer vite pour aller chercher l'adversaire, ralentir un peu pour éviter les changements de direction, puis accélérer sur 2 pas pour gagner son duel au plaquage.

Attitudes au contact	Savoir s'organiser pour conserver ou récupérer le ballon	Jouer sur le point faible de l'adversaire. Attaquer un espace entre 2 joueurs, jouer un duel et attaquer son adversaire sur une épaule. Chercher à libérer ses bras pour faire vivre le ballon. Lutter pour conserver le ballon pendant le blocage Si je suis soutien, je suis dernier passeur ou soutien axiale, je suis premier soutien pour la continuité du jeu ou de la protection du ballon s'il y a blocage. Si je suis soutien extérieur, je me démarque afin de pouvoir amener le ballon dans un espace libre. Travailler sur la transmission du ballon pendant la chute (ballon à 2 mains)
Défense	S'opposer individuellement et collectivement pour récupérer le ballon	Individuellement : Se placer en face d'un adversaire, en ciblant bien la taille afin de préparer son plaquage. Avancer vers le joueur, préparer les bras à encercler, placer sa tête sur le côté et serrer. Et essayer d'amener au sol sans lâcher. Collectivement : Se placer en face d'un adversaire (en MIROIR) et avancer ensemble sur la même ligne.

Lancement de jeu	Lancer le jeu en ayant observé où sont les points faibles de l'adversaires	Regarder où sont les adversaire et partenaires. Je sais où je vais jouer. Je fais mon CPF J'avance avec le ballon, je regarde mon partenaire avant la passe et je lui passe le ballon si je sens que je vais être bloquer Je vois l'espace libre, j'avance vite dans l'espace libre. Je suis mon coéquipier d'assez près sans être coller à lui (un bras de distance.)
Les règles	Connaitre les règles fondamentales Respecter la règle du hors-jeu sur les blocages	Règles d'or Marque Tenu Hors-jeu : Ligne imaginaire Droits et devoirs des joueurs

Objectifs de Formation M 10 (janvier à juin)

RUGBY EDUCATIF

M 10	Objectifs spécifiques	Comportements attendus
Mouvement général	Avancer/Faire avancer son partenaire en continuité. Prendre les intervalles Occuper l'espace Marquer Soutenir son partenaire	Avancer ballon tenu à 2 mains. Repérer les intervalles et jouer dedans Être capable de faire une passe courte à l'arrêt et en mouvement Converger vers le porteur du ballon si je suis dernier passeur ou soutien proche (Cellule de vie autour du ballon). Savoir garder la largeur et de la profondeur, si je suis plus éloigné, afin de prendre toute la largeur.
Attitudes au contact	Conserver la balle au contact de l'adversaire debout ou au sol Savoir arracher un ballon	Pouvoir passer un ballon tenu à 2 mains à un ballon tenu sous le bras quand je joue mon duel. J'éloigne le ballon de l'adversaire, afin de le protéger et pouvoir faire jouer mes partenaires. Serrer le ballon, quand on rentre dans des zones de contacts, pendant blocage ou plaquage. Avoir envie d'avancer au contact du défenseur avec les jambes fléchies, je pousse sur les jambes avec des petits pas rapides et dynamiques. Le ballon est loin de l'adversaire pour le protéger. Résister au placage en luttant debout Arracher la balle de haut en bas (pelleteuse) Pousser pour faire avancer en se mettant dans une bonne

		position de pousser. Si je pousse, se lier, dos plat, tête relevée et jambes semi-fléchies
Défense	S'opposer individuellement et collectivement pour récupérer le ballon Plaquer en sécurité Monter et défendre collectivement	Individuellement : Se placer en face d'un adversaire, en ciblant bien la taille afin de préparer son plaquage. Avancer vers le joueur, préparer les bras à encercler, placer sa tête sur le côté et serrer. Et essayer d'amener au sol sans lâcher. Collectivement : Se placer et replacer en MIROIR et avancer en ligne de façon collective Montée : Vite/Ralentir/ Puis accélérer pour plaquer Récupérer le ballon en luttant avec son adversaire
Lancement de jeu	S'organiser pour franchir la ligne d'avantage. Début des lancements stratégiques Organiser la touche pour conquérir le ballon	Prendre plus ou moins de largeur et de profondeur Avancer le plus rapidement possible Amener le ballon rapidement dans les espaces libres

	Construire les comportements pour pousser en sécurité	Le preneur de balle joue avec l'adversaire pour se démarquer. Travail de préparation et de la fin du geste du lancer, pour un geste précis. Le preneur de balle doit être capable de lire la trajectoire et de lutter en l'air. Les joueurs en mêlée ont une bonne position pour pousser en sécurité. (Dos plats, jambes semi fléchies et légèrement écartés pour être bien équilibré)
Les règles	Connaitre les règles fondamentales Respecter la règle du hors-jeu sur les blocages	

M12

Fidélisation /Développement

Caractéristiques des joueurs

Les enfants sont scolarisés en CM2 et 6ème. L'enfant devient plus rationnel. Il prévoie et anticipe. Ils sont dans l'âge d'or de l'apprentissage. Les différences de morphologie et de maturité peuvent imposer la constitution de groupes de niveaux sans tomber dans l'excès « d'étiquetage »
Désir de s'affirmer individuellement au sein du groupe. Ils sont curieux d'apprendre mais surtout de comprendre. Ils commencent à être capable d'anticiper.

CARACTÉRISTIQUES MORPHOLOGIQUES	CARACTÉRISTIQUES PSYCHOMOTRICES	CARACTÉRISTIQUES SOCIO-AFFECTIVES
• La taille augmente sensiblement & le poids aussi • Début de la puberté • La force musculaire est peu développée • Amplitude articulaire • Rythme cardiaque élevé • Adaptation délicate à l'effort : fatigabilité et récupération rapide • Fortes différences morphologiques entre les individus	• Plus habile • Plus autonome, besoin d'initiative et d'indépendance • L'équilibre s'est consolidé • Latéralisation est acquise (gauche droite) • La coordination des mouvements est en fin d'acquisition • Meilleure perception du schéma corporel • Meilleure représentation de l'espace	• Enfant est plus extraverti • Intérêt de la vie associative pour élargir sa cellule sociale et découvrir la vie en groupe • Importance des relations amicales (copains) / Socialisation • Acceptation des tâches (responsabilisation) • Besoin de confiance & sécurité

Objectifs généraux de la catégorie

Educatif :
Respecter la vie de groupe et ses règles
Maitriser les règles fondamentales du rugby

Sportif :
Prendre du plaisir à combattre

En attaque :
Avancer ou faire avancer un partenaire avec du jeu pénétrant, déployé ou aux pieds
Construction du plan de circulation des joueurs par rapport au porteur de balle (joueur en avance ou en retard)
S'organiser dans les phases de blocages pour conserver et avancer

En défense :
Avancer en opposition individuellement et collectivement pour récupérer le ballon

Dominantes de travail

Privilégier le mouvement général : en collectif total, en collectif réduit ou en soutien offensif ou défensif (1+1vs1+1), en exploitation du surnombre (2vs1) pour finir vers la fin d'année vers le travail des menaces latérales et axiales (2+1vs2)
Donner du plaisir dans la pratique d l'activité en utilisant un maximum de situations jouées et en utilisant des lancements de jeu pertinents en fonction du thème travaillé
Susciter la réflexion par un questionnement simple de jeunes joueurs : Qui fait quoi ? Pourquoi ?

Objectifs de Formation M12 (septembre)

M 12	Objectifs spécifiques	Comportements attendus
Mouvement général	Avancer pour aller marquer Gestion des joueurs en avance.	Avancer seul avec le ballon tenu à 2 mains. Pouvoir faire une passe plus ou moins longue au copain à l'arrêt des 2 cotés. Attraper et ramasser le ballon Se situer par rapport au porteur de balle : Converger si porteur de balle est dans l'intervalle et si PB au contact, arracher ou pousser selon le rapport de force . Savoir garder la largeur et de la profondeur, si je suis joueur en avance, afin de prendre toute la largeur pour ouvrir des portes et se démarquer. Commencer à alterner les formes de jeu (déployé, pénétrant, au pied)
Attitudes si touché	Conserver le ballon au contact de l'adversaire Chercher la continuité du jeu (faire vivre le ballon)	Continuer à avancer et chercher un partenaire démarquer Serrer le ballon près du corps quand on va se faire toucher
Défense	Savoir s'opposer individuellement pour récupérer le ballon	Avancer vers le porteur de balle pour le toucher
Lancement de jeu	Aller vers la ligne de marque	AVANCER quand j'ai le ballon SOUTENIR quand je ne l'ai pas Jouer dans les espaces libres individuellement ou collectivement

Les règles	Connaitre les règles fondamentales	Règles d'or Tenu Marque Hors-jeu : Ligne imaginaire Droits et Devoirs du joueur

Objectifs de Formation M12 (octobre à novembre)

M 12	Objectifs spécifiques	Comportements attendus
Mouvement général	Apprendre à se situer sur le terrain et à jouer avec l'espace avant de jouer avec le ballon Avancer en utilisant les partenaires Apporter un soutien efficace pour la continuité du jeu S'organiser défensivement pour s'opposer avec les partenaires (défendre en ligne)	Les joueurs décentrent leur regard du ballon et se démarquent en utilisant l'espace. Prise d'information avant le contact avec l'adversaire. Bien tenir son ballon, s'appliquer sur sa passe. Bien réceptionner le ballon en tendant les bras (faire la cible) Converger vers le porteur du ballon. Savoir garder la largeur et de la profondeur S'aligner pour organiser un rideau défensif, monter ensemble en sachant varier les intensités de courses.
Attitudes au contact	Savoir s'organiser pour conserver ou récupérer le ballon	Pouvoir passer un ballon tenu à 2 mains à un ballon tenu sous le bras quand je joue mon duel. J'éloigne le ballon de l'adversaire, afin de le protéger et pouvoir faire jouer mes partenaires. Serrer le ballon, quand on rentre dans des zones de contacts, pendant blocage ou plaquage. Avoir envie d'avancer au contact du défenseur avec les jambes fléchies, je pousse sur les jambes avec des petits pas rapides et dynamiques. Le ballon est loin de l'adversaire pour le protéger.

Défense	S'opposer individuellement et collectivement pour récupérer le ballon	Individuellement : Se placer en face d'un adversaire, en ciblant bien la taille afin de préparer son plaquage. Avancer vers le joueur, préparer les bras à encercler, placer sa tête sur le côté et serrer. Et essayer d'amener au sol sans lâcher. Collectivement : Se placer et replacer en MIROIR et avancer en ligne de façon collective Montée : Vite/Ralentir/ Puis accélérer pour plaquer Récupérer le ballon en luttant avec son adversaire
Lancement de jeu	Lancer le jeu en ayant observé où sont les points faibles de l'adversaires	Regarder où sont les adversaire et partenaires. Je sais où je vais jouer. Je fais mon CPF J'avance avec le ballon, je regarde mon partenaire avant la passe et je lui passe le ballon si je sens que je vais être bloquer Je vois l'espace libre, j'avance vite dans l'espace libre. Je suis mon coéquipier d'assez près sans être coller à lui.

Les règles	Connaitre les règles fondamentales Respecter la règle du hors-jeu sur les blocages	Règles d'or Tenu Marque Hors-jeu : Ligne imaginaire Droits et Devoirs du joueur Regarder brièvement la situation de blocage, identifier le dernier joueur et se mettre 50 cm en retrait Avant de monter pour défendre, si je suis devant le joueur qui a donné un coup de pied, faire l'effort de revenir dans son camp et attendre que le botteur m'ait dépassé. Une fois qu'il m'a dépassé, je suis remis en jeu.

Objectifs de Formation M12 (décembre à juin)

Rugby Educatif

M12	Objectifs spécifiques	Comportements attendus
Mouvement général	Avancer et faire avancer en utilisant le jeu déployé, pénétrant et le pied. Jouer ses duels dans les intervalles Utiliser toute la largeur et la profondeur du terrain	Avancer et/ou faire avancer un partenaire ballon tenu à deux mains Être capable de passer le ballon des 2 côtés Commencer à alterner les formes de jeu (déployé, pénétrant, au pied) Repérer les intervalles et les attaquer - Jouer ses duels - Communiquer Converger si porteur de balle est dans l'intervalle - Si PB au contact, arracher ou pousser selon le rapport de force

Attitudes au contact	Conserver la balle au contact de l'adversaire debout ou au sol Savoir arracher un ballon S'organiser suite à un jeu au pied (avoir un joueur sur le troisième rideau)	Pouvoir passer un ballon tenu à 2 mains à un ballon tenu sous le bras. Eloigner le ballon de l'adversaire Résister au placage en luttant debout (avec jambes semi fléchies et légèrement écartés pour être bien équilibré) En fonction du rapport de force, pousser pour faire avancer ou arracher la balle de haut en bas. Si je pousse, se lier, dos plat, tête relevée et jambes semi-fléchies Si je suis réceptionneur (joueur en troisième rideau), je lis la trajectoire du ballon, je m'annonce « j'ai », je me tourne vers mon camp pour réceptionner le ballon (si je réceptionne de volet). Mes partenaires s'organisent autour de moi afin de sortir le ballon de la zone de pression. Si je suis botteur, je monte avec mes partenaires sur une même ligne pour mettre la pression sur les adversaires. En fonction du rapport de force, je peux ramasser pour avancer ou faire une passe ou repousser les adversaires et les empêcher d'intervenir sur le ballon en maitrisant mes appuis

Défense	S'opposer individuellement et collectivement pour récupérer le ballon Plaquer en sécurité Monter et défendre collectivement	Commencer à se placer épaule intérieure de son vis à vis Individuellement : Se placer en face d'un adversaire, en ciblant bien la taille afin de préparer son plaquage. Avancer vers le joueur, préparer les bras à encercler, placer sa tête sur le côté et serrer. Et essayer d'amener au sol sans lâcher. Collectivement : Se placer et replacer en MIROIR et avancer en ligne de façon collective. Avoir un premier rideau dense et un troisième rideau avec 1 ou 2 joueurs. Montée : Vite/Ralentir/ Puis accélérer pour plaquer Récupérer le ballon en luttant avec son adversaire

Lancement de jeu	S'organiser pour franchir la ligne d'avantage. Organiser la touche pour conquérir le ballon Construire les comportements pour pousser en sécurité Construire les comportements pour réceptionner le ballon et lutter en l'air si nécessaire, puis sortir le ballon de la zone de pression. Début des lancements stratégiques	Prendre plus ou moins de largeur et de profondeur Avancer en jouant le duel ou en faisant circuler le ballon sur les extérieurs Le preneur de balle joue avec l'adversaire pour se démarquer. Travail de préparation et de la fin du geste du lancer, pour un geste précis. Le preneur de balle doit être capable de lire la trajectoire et de lutter en l'air. Les joueurs en mêlée ont une bonne position pour pousser en sécurité. (Dos plats, jambes semi fléchies et légèrement écartés pour être bien équilibré) Les joueurs se placent sur tout le terrain. Le réceptionneur s'annonce pour réceptionner le ballon en se plaçant dessous. Le joueur se tourne vers son camp lors de la réception du ballon (pour éviter l'en-avant. Les partenaires s'organisent autour de lui pour pouvoir sécuriser et ressortir le ballon le plus rapidement possible de la zone de pression. Rôle du soutien par rapport au porteur de balle : Je suis joueur en retard (dernier passeur) ou soutien dans l'axe, je suis en charge de la conservation du ballon. Si je suis joueur en avance, je me démarque et essaye d'ouvrir des portes pour mes partenaires.

		Opposer le rapide au plus lents et le costaud au moins costaud. En utilisant des lancements très simple avec des joueurs capable de créer des déséquilibre

Les règles	Connaitre les règles fondamentales Respecter la règle du hors-jeu sur les blocages	Règles d'or Tenu Marque Hors-jeu : Ligne imaginaire Droits et Devoirs du joueur Regarder brièvement la situation de blocage, identifier le dernier joueur et se mettre 50 cm en retrait Avant de monter pour défendre, si je suis devant le joueur qui a donné un coup de pied, faire l'effort de revenir dans son camp et attendre que le botteur m'ait dépassé. Une fois qu'il m'a dépassé, je suis remis en jeu.

M14

Fidélisation /perfectionnement

Caractéristiques des joueurs

Les enfants sont scolarisés en 5ème et 4ème. Ils sont une croissance dissymétrique, la force musculaire se développe, ce qui entraine une modification du schéma corporel. Une incoordination passagère peut apparaitre, mais à une capacité de traitement de l'information qui se développe. Ils sont réalistes et désirent améliorer leurs capacités.
Comportement changeant avec une opposition aux structure, familiales, scolaires et sportives qui apparait. Ils peuvent être influencé par les copains. Cependant, ils sont plus autonomes et ont un besoin d'initiative et d'indépendance.

CARACTÉRISTIQUES MORPHOLOGIQUES	CARACTÉRISTIQUES PSYCHOMOTRICES	CARACTÉRISTIQUES SOCIO AFFECTIVES
• Augmentation rapide de la taille. En revanche le poids n'augmente pas en proportion • Croissance parfois dissymétrique • Phase pré pubère • La force musculaire se développe • Forte différences morphologiques entre les filles et les garçons • Besoins d'efforts • Troubles de l'appétit, insomnie, variation de l'humeur • Grande fatigabilité • Modification du schéma corporel	• Mouvements parasites • Incoordination passagère • Esprit très critique • L'équilibre s'est consolidé • Capacité de traitement de l'information • Décentration sur soi (meilleure prise en compte des autres) • Il est réaliste, à du bon sens • Désire améliorer ses capacités	• Comportements qui varient entre agitation, turbulence et impulsivité. Hyper impulsivité • Recherche de l'ami, d'un confident • Opposition aux structures, familiales, scolaires, sportives. • Il s'éloigne des valeurs familiales et remet en cause l'autorité parentale • Décalage de maturité entre les filles et les garçons • Le jeune est de plus en plus influencé par les copains • Plus autonome, besoin d'initiative et d'indépendance

Objectifs généraux de la catégorie

Educatif :
Prendre du plaisir à combattre loyalement : accepter les contacts
Prendre du plaisir à jouer en sécurité (respect adversaire…)
Développer un esprit de compétiteur : motivation, détermination…
Développer une certaine autonomie
Prendre des initiatives

Sportif :
Perfectionnement de la technique individuelle
Acquisition des qualités physique spécifiques au rugby

En attaque :
Avancer en continuité pour marquer
Réussir à alterner les formes de jeu.
Mettre de la vitesse dans l'utilisation du ballon

En défense :
Presser, plaquer pour récupérer et contre attaquer
Maitriser le plaquage aux jambes
Maitriser les différents types de pression
Réussir à récupérer pour contre-attaquer
Organiser les différents rideaux défensifs. Penser à mettre un 3ème rideau.

Dominantes de travail

Privilégier le mouvement général : en collectif totale, en collectif réduit ou en soutien offensif ou défensif (1+1vs1+1), en exploitation du surnombre (2vs1) pour finir vers la fin d'année vers le travail des menaces latérales et axiales (2+1vs2)
Donner du plaisir dans la pratique d l'activité en utilisant un maximum de situations jouées et en utilisant des lancements de jeu pertinents en fonction du thème travaillé
Susciter la réflexion par un questionnement simple de jeunes joueurs : Qui fait quoi ? Pourquoi ?
Effectuer un travail spécifique en début de saison : technique de poste, postures de sécurité, ORC : utilisation des exercices ORC comme échauffement, CPA et CEDA : arbitrage lors des entraînements en compagnie du référent arbitrage et arbitrage des plateaux avec l'éducateur arbitre.
Insister dans les entrainements sur mettre de la vitesse, observer et varier.

Objectifs de Formation M14 (septembre)

M 14	Objectifs spécifiques	Comportements attendus
Mouvement général	Avancer pour aller marquer Prendre tout l'espace Mettre de la vitesse Amener le ballon dans les espaces libres	Avancer seul avec le ballon tenu à 2 mains. Pouvoir faire une passe plus ou moins longue au copain en mouvement Se situer sur le terrain et observer où sont les espaces libres. Observer et avancer ou passer en mettant de la vitesse. Dès que j'ai le ballon j'accélère. Si je suis joueur en avance, je reste en profondeur pour pouvoir mettre ou garder de la vitesse au jeu
Attitudes si touché	Conserver le ballon au contact de l'adversaire Chercher la continuité du jeu (faire vivre le ballon)	Tenir le ballon à 2 mains Continuer à avancer et chercher un partenaire démarquer
Défense	Savoir s'opposer individuellement pour récupérer le ballon S'organiser collectivement pour presser	Avancer vers le porteur de balle pour le toucher Communiquer en faisant une ligner et presser
Lancement de jeu	Aller vers la ligne de marque	AVANCER quand j'ai le ballon Jouer dans les espaces libres individuellement ou collectivement

Les règles	Connaitre les règles fondamentales	Règles d'or Tenu Marque Hors-jeu : Ligne imaginaire Droits et Devoirs du joueur Regarder brièvement la situation de blocage, identifier le dernier joueur et se mettre 50 cm en retrait Avant de monter pour défendre, si je suis devant le joueur qui a donné un coup de pied, faire l'effort de revenir dans son camp et attendre que le botteur m'ait dépassé. Une fois qu'il m'a dépassé, je suis remis en jeu.

Objectifs de Formation M14 (octobre)

M 14	Objectifs spécifiques	Comportements attendus
Mouvement général	Apprendre à se situer sur le terrain et à jouer avec l'espace avant de jouer avec le ballon Avancer en utilisant les partenaires Apporter un soutien efficace pour la continuité du jeu S'organiser défensivement pour s'opposer avec les partenaires (défendre en ligne)	Les joueurs décentrent leur regard du ballon et se démarquent en utilisant l'espace. Prise d'information avant le contact avec l'adversaire. Bien tenir son ballon, s'appliquer sur sa passe. Bien réceptionner le ballon en tendant les bras (faire la cible) Observer et avancer ou passer en mettant de la vitesse. Dès que j'ai le ballon j'accélère. Si je suis joueur en avance, je reste en profondeur pour pouvoir mettre ou garder de la vitesse au jeu Converger vers le porteur du ballon. Savoir garder la largeur et de la profondeur S'aligner pour organiser un rideau défensif, monter ensemble en sachant varier les intensités de courses.
Attitudes au contact	Savoir s'organiser pour conserver ou récupérer le ballon	Jouer sur le point faible de l'adversaire. Lutter pour conserver le ballon pendant le blocage Chercher à libérer ses bras pour faire vivre le ballon Travailler sur la transmission du ballon pendant la chute (ballon à 2 mains)

Défense	S’opposer individuellement et collectivement pour récupérer le ballon	Se placer épaule intérieure de son vis à vis Individuellement : Se placer en face d'un adversaire, en ciblant bien la taille afin de préparer son plaquage. Avancer vers le joueur, préparer les bras à encercler, placer sa tête sur le côté et serrer. Et essayer d’amener au sol sans lâcher. Collectivement : Se placer et replacer en MIROIR et avancer en ligne de façon collective. Avoir un premier rideau dense et un troisième rideau avec 1 ou 2 joueurs. Montée : Vite/Ralentir/ Puis accélérer pour plaquer Récupérer le ballon en luttant avec son adversaire
Lancement de jeu	S'organiser pour franchir la ligne d'avantage Lancer le jeu en ayant observé où sont les points faibles de l’adversaires	Avancer en jouant le duel ou en faisant circuler le ballon sur les extérieurs Rôle du soutien par rapport au porteur de balle Opposer le fort au faible en utilisant des lancements très simple avec des joueurs capables de créer des déséquilibres Préciser la circulation. Le rôle des soutiens. Je viens de faire ma passe, je poursuis ma course pour être premier soutien. Je suis soutiens axiale, je converge s’il joue son duel. Je suis soutien en avance, j'essaie de me démarquer pour ouvrir des portes aux partenaires ou pouvoir déplacer le ballon dans un espace libre.

Les règles	Connaitre les règles fondamentales Respecter la règle du hors-jeu sur les blocages	Règles d'or Tenu Marque Hors-jeu : Ligne imaginaire Droits et Devoirs du joueur Regarder brièvement la situation de blocage, identifier le dernier joueur et se mettre 50 cm en retrait Avant de monter pour défendre, si je suis devant le joueur qui a donné un coup de pied, faire l'effort de revenir dans son camp et attendre que le botteur m'ait dépassé. Une fois qu'il m'a dépassé, je suis remis en jeu.

Objectifs de Formation M14 (novembre à juin)
RUGBY EDUCATIF à XV

M 14	Objectifs spécifiques	Comportements attendus
Mouvement général	Occuper la largeur Circuler pour former systématiquement la cellule autour du porteur de balle. Assurer des enchainements de taches Percevoir les rapports de forces et jouer dans les espaces libres. Occuper le troisième rideau Découvrir les postes	J'accélère à la prise de balle. Être capable de faire une passe courte à l'arrêt et en mouvement Observer le placement des adversaires pour repérer les intervalles et jouer dedans Alterner les formes de jeu (pénétrant, déployé, au pied) Suite à un jeu au pied : Si je suis réceptionneur, je lis la trajectoire du ballon, je m'annonce « j'ai », je me tourne vers mon camp pour réceptionner le ballon. Mes partenaires s'organisent autour de moi afin de sortir le ballon de la zone de pression. Si je suis botteur, je monte avec mes partenaires sur une même ligne pour mettre la pression sur les adversaires. Se rapprocher du porteur de balle. Et connaitre son rôle. S'étaler collectivement sur la largeur

Attitudes au contact	Conserver la balle au contact de l'adversaire debout ou au sol Savoir arracher un ballon	Pouvoir passer un ballon tenu à 2 mains à un ballon tenu sous le bras. Pour pouvoir raffuter et éloigner le ballon de l'adversaire Résister au placage en luttant debout (avec jambes semi fléchies et légèrement écartés pour être bien équilibré) Debout : Je joue mon duel, je raffute en tenant fermement le ballon et en mettant le ballon loin de la ligne de front. Résister au placage et faire la passe si possible. Si la passe est impossible essayer d'avancer. Selon le rapport de force : – Pousser pour faire avancer – Arracher la balle et faire jouer Avoir les bonnes attitudes (Dos plat, jambe fléchie, Au Sol : - Tomber au sol sans lâcher le ballon et le présenter à ses partenaires bras tendu. Je dois faire l'effort de ramener mon corps dans mon camp Selon le rapport de force : – Ramasser pour avancer ou faire la passe – Repousser les adversaires et rester sur la zone de ruck, gainé – Déblayage sur le ballon

Défense	Plaquer en sécurité S'opposer individuellement et collectivement pour récupérer le ballon Monter et défendre collectivement en ayant perdu le rapport de force S'organiser autour des points de fixation	Individuellement : Engager épaule, tête, bras au niveau de la taille. Puis amener au sol sans lâcher. Commencer à se placer épaule intérieure de son vis-à-vis. Marquer son vis à vis et le communiquer aux copains Collectivement : Organiser la montée défensive en communiquant. Se placer et replacer du point de fixation vers la largeur. Et avancer en ligne de façon collective. On annonce les montées Montée : Vite/Ralentir/ Puis accélérer pour plaquer Récupérer le ballon en luttant avec son adversaire

Lancement de jeu	S'organiser pour franchir la ligne d'avantage. Travailler les phases statiques (mêlée et touche) et les lancements de jeu après ces phases afin de créer du déséquilibre. Organiser la touche pour conquérir le ballon Construire les comportements pour pousser en sécurité Construire les comportements pour réceptionner le ballon et lutter en l'air si nécessaire, puis sortir le ballon de la zone de pression. Varier les lancements stratégiques en fonction des rapports de forces observer	Avancer en jouant le duel ou en faisant circuler le ballon sur les extérieurs Rôle du soutien par rapport au porteur de balle Le preneur de balle joue avec l'adversaire pour se démarquer. Travail de préparation et de la fin du geste du lancer, pour un geste précis. Le preneur de balle doit être capable de lire la trajectoire et de lutter en l'air. Les joueurs en mêlée ont une bonne position et de bonne liaison pour pousser en sécurité. (Dos plats, jambes semi fléchies et légèrement écartés pour être bien équilibré) Les joueurs se placent sur tout le terrain. Le réceptionneur s'annonce pour réceptionner le ballon en se plaçant dessous. Le joueur se tourne vers son camp lors de la réception du ballon (pour éviter l'en-avant. Les partenaires s'organisent autour de lui pour pouvoir sécuriser et ressortir le ballon le plus rapidement possible de la zone de pression. Opposer le fort au faible en utilisant des lancements très simple avec des joueurs capables de créer des déséquilibres Préciser la circulation. Le rôle des soutiens. Je viens de faire ma passe, je poursuis ma course pour être premier soutien. Je suis soutiens

		axiale, je converge s’il joue son duel. Je suis soutien en avance, j'essaie de me démarquer pour ouvrir des portes aux partenaires ou pouvoir déplacer le ballon dans un espace libre.

Les règles	Connaitre les règles fondamentales Respecter la règle du hors-jeu sur les blocages	Règles d'or Tenu Marque Hors-jeu : Ligne imaginaire Droits et Devoirs du joueur Regarder brièvement la situation de blocage, identifier le dernier joueur et se mettre 50 cm en retrait Avant de monter pour défendre, si je suis devant le joueur qui a donné un coup de pied, faire l'effort de revenir dans son camp et attendre que le botteur m'ait dépassé. Une fois qu'il m'a dépassé, je suis remis en jeu.

Conclusion

Le projet éducatif de la JSPT s'intègre dans le projet sportif des clubs. Il concerne tous les membres. Il doit permettre d'étoffer et de maintenir un effectif suffisant, de pouvoir jouer au meilleur niveau de compétition en M16 et M18, d'alimenter en quantité et en qualité les équipes seniors et de limiter le recrutement extérieur.

L'ambition d'un club structuré étant de se donner les moyens humains et matériels pour encadrer, éduquer et former ses jeunes ; le projet de jeu de la JSPT s'attacher donc, au travers de sa propre identité, à devenir « un raccourci de l'aventure humaine » (D. Herrero) afin de préparer au mieux nos licenciés à devenir des joueurs autant que des citoyens exemplaires.

Pages 52 à 54 : Résumé Projet Pédagogique par catégorie

Pages 54 à 58 : Travail de la mêlée éducative

Coeur des Landes

Rugby

Évaluation

Evaluation Bilan

M6

Matchs aménagés

Septembre	Toussaint	Noël	Février	Pâques	Mai	Juin

Stage Club | Stage Club | Stage Club

Dominantes

Initiation Découverte

- Se situer dans l'espace
- Avancer seul et collectivement pour aller marquer

En attaque

- Être capable de conserver le ballon au contact
- Soutenir mon partenaire

En défense

- Être capable de s'opposer pour récupérer le ballon

Aller plus loin

- Exercices d'habiletés motrices Tomber, courir, sauter, rouler, pousser, arracher, lancer/passer
- Jeux de luttes individuelles ou collectives

Formes de travail

- Apprendre les règles fondamentales
- Situations ouvertes
- Travail en opposition
- 5 v 5
- Manipulation
- Travail sur l'affectif

- Effectifs réduits et complet
- 1v1
- Situations ouvertes
- Jeux de passes

- Soutien au porteur pour la continuité du jeu
- Jeux de passes
- Jeux de lutte

LUDIQUE ET SITUATIONS JOUEES

Objectifs

- Etre capable d'avancer
- Etre capable de s'opposer

- Etre capable d'avancer
- Etre capable de s'opposer

- Développer le répertoire moteur
- Développer la motricité sans et avec ballon

CYCLE 1 | CYCLE 2 | CYCLE 3

PRENDRE DU PLAISIR

Évaluation

Évaluation Bilan

M8

T+2 | JCO

Septembre	Toussaint	Noël	Février	Pâques	Mai	Juin

Stage Club | Stage Club | Stage Club | Tournoi des Gemmeurs

Dominantes

Initiation découverte

- Se situer dans l'espace
- Avancer seul et collectivement

En attaque

- Avancer dans l'espace libre
- Soutenir mon partenaire
- Effectuer un relais
- Conserver le ballon au contact

En défense

- Se situer dans l'espace
- Être capable de s'opposer individuellement et collectivement pour récupérer le ballon

Aller plus loin

- Matérialisation de l'espace pour jouer dans les espaces libres
- Jeux de luttes individuel et collectif

Formes de travail

- Apprendre les règles fondamentales
- Situations ouvertes
- Travail en opposition
- Manipulation
- 5v5

- Effectifs réduits
- 1v1 et 5v5
- Situations ouvertes
- Jeux de passes

- Soutien au porteur pour la continuité du jeu
- Jeux de passes
- Jeux de lutte

LUDIQUE ET SITUATIONS JOUEES

Objectifs

- Etre capable d'avancer
- Etre capable de s'opposer

- Etre capable d'avancer
- Etre capable de s'opposer
- Être capable d'assurer la vie du ballon

- Développer la continuité du jeu
- Développer le répertoire moteur

CYCLE 1 | CYCLE 2 | CYCLE 3

PRENDRE DU PLAISIR

M10

Évaluation | T+2 | JCO | Rugby Educatif | Évaluation Bilan

Septembre	Toussaint	Noël	Janvier	Février	Pâques	Mai	Juin
	Stage Club			Stage Club	Stage Club		Tournoi des Gemmeurs

Dominantes

Initiation Développement

- Avancer pour aller marquer
- Se situer sur le terrain, et par rapport au porteur de balle
- REPERE AUTOUR DU PORTEUR
- Chercher la continuité

- Se situer sur le terrain et jouer avec l'espace avant de jouer avec le ballon
- Avancer en utilisant les partenaires

Apporter un soutien efficace pour la continuité du jeu

En attaque

- Avancer/Faire avancer son partenaire en continuité.
- Prendre les intervalles
- Occuper l'espace
- Soutenir son partenaire

En défense

- S'opposer individuellement et collectivement pour récupérer le ballon
- Plaquer en sécurité
- Monter et défendre collectivement

En attaque

- Conserver la balle au contact de l'adversaire debout ou au sol
- Prendre les intervalles
- Occuper l'espace
- Soutenir son partenaire

En défense

- Savoir arracher un ballon Monter et défendre collective ment

Formes de travail

- Connaître les règles fondamentales
- Enchaînement de tâches
- Travail en opposition
- Mouvement général

- Effectifs réduits
- Varier les lancements et les rapports de forces
- Démarrer une réflexion chez le joueur (pourquoi il a fait cela ? Qui fait quoi ?)

Objectifs

- Etre capable de jouer les duels
- Etre de se repérer dans l'espace

- Être capable de jouer les duels
- Être capable de jouer dans l'espace
- Être capable d'assurer la continuité

- Être capable de jouer les duels
- Être capable de jouer dans l'espace
- Être capable d'assurer la continuité
- Être capable d'occuper l'espace

CYCLE 1 | CYCLE 2 | CYCLE 3

PRENDRE DU PLAISIR

M12

Évaluation | T+2 | JCO => jusqu'à fin octobre | Rugby Educatif => A partir de novembre | Évaluation Bilan

Septembre	Toussaint	Noël	Janvier	Février	Pâques	Mai	Juin
	Stage Club			Stage Club	Stage Club		Tournoi des Gemmeurs

Dominantes

Développement

- Avancer pour aller marquer
- Gestion des joueurs en avance.
- Chercher la continuité
- Emmener le ballon dans l'espace libre

- Se situer sur le terrain et jouer avec l'espace avant de jouer avec le ballon
- Avancer en utilisant les partenaires
- Apporter un soutien efficace pour la continuité du jeu

S'organiser défensivement pour s'opposer avec les partenaires

- S'oganiser pour franchir la ligne d'avantage

En attaque

- Avancer et faire avancer en utilisant le jeu déployé, pénétrant et le pied.
- Jouer ses duels dans les intervalles
- Utiliser toute la largeur et la profondeur du terrain

En défense

- S'opposer individuellement et collectivement pour récupérer le ballon
- Plaquer en sécurité
- Monter et défendre collectivement

En attaque

- Avancer et faire avancer en utilisant le jeu déployé, pénétrant et le pied.
- Jouer ses duels dans les intervalles
- Utiliser toute la largeur et la profondeur du terrain
- Arracher le ballon

En défense

- Savoir arracher un ballon
- Monter et défendre collective ment

Formes de travail

- Connaître les règles fondamentales
- Mouvement général
- en collectif total, en collectif réduit ou en soutien offensif ou défensif (1+1 vs 1+1), en exploitation du surnombre (2vs1)

- Connaître les règles fondamentales
- Mouvement général
- en collectif total, en collectif réduit ou en soutien offensif ou défensif (1+1 vs 1+1), en exploitation du surnombre (2vs1)
- Menace latérale (2+1 v 2)

Susciter la réflexion par un questionnement simple de jeunes joueurs : Qui fait quoi? Pourquoi?…

Objectifs

- Etre capable d'avancer collectivement
- Être capable de se replacer par rapport au ballon et aux coéquipiers

- Être capable d'alterner la forme de jeu
- Être capable de se replacer par rapport au ballon et aux coéquipiers
- Être capable d'utiliser tout l'espace

CYCLE 1 | CYCLE 2 | CYCLE 3

PRENDRE DU PLAISIR

	Évaluation							Évaluation Bilan
	T+2	JCO => jusqu'à fin octobre	Rugby Educatif => A partir de Novembre					
M14	Septembre	Toussaint	Noël	Janvier	Février	Pâques	Mai	Juin
		Stage Club			Stage Club	Stage Club		Tournoi des Gemmeurs
Dominantes	**Développement** - Avancer pour aller marquer - Gestion des joueurs en avance. - Chercher la continuité - Emmener le ballon dans l'espace libre	- Se situer sur le terrain et jouer avec l'espace avant de jouer avec le ballon - Avancer en utilisant les partenaires - Apporter un soutien efficace pour la continuité du jeu S'organiser défensivement pour s'opposer avec les partenaires - S'organiser pour franchir la ligne d'avantage		**En attaque** - Occuper la largeur - Circuler pour former systématiquement la cellule autour du porteur de balle. - Assurer des enchainements de taches - Percevoir les rapports de forces et jouer dans les espaces libres. - Occuper le troisième rideau	**En défense** - Monter et défendre collectivement en ayant gagné ou perdu le rapport de force - S'organiser autour des points de fixation		**En attaque** - Occuper la largeur - Circuler pour former systématiquement la cellule autour du porteur de balle. - Assurer des enchainements de taches - Percevoir les rapports de forces et jouer dans les espaces libres. - Occuper le troisième rideau	**En défense** - Monter et défendre collectivement en ayant gagné ou perdu le rapport de force - S'organiser autour des points de fixation
Formes de travail	- Connaître les règles fondamentales - Mouvement général - en collectif total, en collectif réduit ou en soutien offensif ou défensif (1+1 vs 1+1), en exploitation du surnombre (2vs1)			- Connaître les règles fondamentales - Mouvement général - en collectif total, en collectif réduit ou en soutien offensif ou défensif (1+1 vs 1+1), en exploitation du surnombre (2vs1) - Menace latérale (2+1 v 2)				
	Susciter la réflexion par un questionnement simple de jeunes joueurs : Qui fait quoi? Pourquoi?...							
Objectifs	- Etre capable d'avancer collectivement - Être capable de se replacer par rapport au ballon et aux coéquipiers			- Être capable d'alterner la forme de jeu - Être capable de se replacer par rapport au ballon et aux coéquipiers - Être capable d'utiliser tout l'espace				
	CYCLE 1			CYCLE 2			CYCLE 3	
	PRENDRE DU PLAISIR							

JSPT RUGBY

TRAVAIL DE MÊLEE

JSPT RUGBY

La mêlée éducative

M10-M12-M14

JSPT RUGBY

Problématique

- Les joueurs de M10 et M12 n'ont pas eu de protocole joueur de devant et n'ont pas les attitudes de mêlée, ni les connaissances des commandements.
- Les éducateurs M10 ne sont pas formés (BF initiation découverte) à la mêlée
- Les éducateurs M12-M14 (BF développement) survolent la mêlée lors de la formation

RAPPEL REGLEMENT RUGBY EDUCATIF

- Mêlée éducative sans impact : 3+2 contre 3+2
- Poussée autorisée dans l'axe, limitée au gain du ballon (ballon derrière les pieds d'une des premières lignes).
- Liaisons des joueurs de 1ère ligne (cf. règles du jeu à XV).
- Lignes de hors-jeu à 5 mètres. Les joueurs « +2 » sont en place **des 3èmes lignes ailes**, liés au **pilier main intérieure au short et main extérieure au maillot, debout, sans action de poussée**. Ils ne peuvent faire action de jeu qu'à la fin de la mêlée.

Arbitrage

- L'éducateur-accompagnant donne les 3 commandements pour la formation de la mêlée éducative sans impact :
- 1. FLEXION – 2. LIEZ – 3. PLACEMENT
- Le demi de mêlée introduira sans délai le ballon.
- **L'éducateur-accompagnant interviendra immédiatement en cas d'instabilité de la mêlée** : CF. Son adversaire se place soit à ses côtés sans suivre la progression du ballon soit derrière sa mêlée, dans l'axe.
- Talonnage autorisé. Pas de possibilité de regagner le ballon. Gain du ballon = fin de la poussée.
- Fin de mêlée = quand le demi de mêlée lève le ballon du sol. **La mêlée n'est jamais rejouée**.
- Liaisons incorrectes, mauvaise posture : CF Mêlée tournée ou quand une faute n'est pas décelée et ballon injouable ou sécurité oblige : **CP Franc en faveur de l'équipe ayant introduit le ballon en mêlée**

JSPT RUGBY

Quand et comment la travailler ?

Par groupe réduit

Avec un échauffement adéquat (exemples livret de formation).

Avant chaque entraînement où le thème est sur la défense ou avec plusieurs situations de contacts.

M10	M12	M14
A partir de décembre pour janvier.	Par le biais du protocole JD + A partir de décembre pour janvier.	Par le biais du protocole JD dés août

JSPT RUGBY

Intégration de la mêlée M10

- LUDIQUE
- Travail de motricité et de jeu au contact
- Mise en place de situations courtes et précises
- Travail de la mêlée à partir de décembre pour janvier.
- Mettre des oppositions et de l'auto-arbitrage

Exemples de travail:
Travail chute, arrière/avant.
Travail du dos plat: « le chat » (dos rond, plat, creux)
Travail de contact épaules
« Brouette » (jeu en compétition)
Se déplacer en gainage et/ou ramper

Intégration de la mêlée M10-M12

- Faire passer le protocole joueur de devant à TOUS les joueurs (posture de la mêlée = posture de contact (plaquage,…)).
- Prendre une journée entière en août (ou septembre) pour le protocole
- Faire venir un spécialiste mêlée des clubs + des joueurs première ligne.
- Mettre des oppositions et de l'auto-arbitrage

Travail de la mêlée et de la posture aux entraînements de défense ou avec situations nombreuses de contact: maintient des acquis