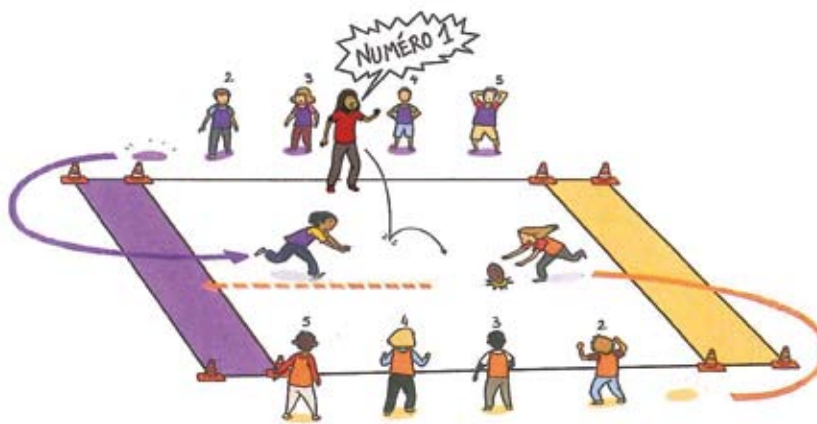


« Quand rien ne manque, il manque quelque chose qui n'est rien. Manque donc presque rien. Il ne manque que l'essentiel ». Vladimir Jankélévitch.

# Le béret-rugby : un jeu enfantin évolutif pour baliser l'apprentissage

Le jeu du béret est un jeu connu des enfants et des éducateurs et constitue souvent une étape très brève dans l'apprentissage du jeu de rugby. Pour **André Roux**, s'il est exploité dans toutes ses possibilités, il permet la construction de l'appropriation du ballon et du but du jeu, puis celle de l'adversaire et du partenaire. L'enseignant-e peut jouer sur la constitution des groupes en faisant des paires équilibrées.



## Le béret

### Un jeu gagne-terrain en un contre un

Un terrain 15m sur 10m environ. Un camp de chaque côté. 3 équipes de 5 à 6 joueurs, équilibrées entre elles, dont 2 s'affrontent et la 3<sup>e</sup> organise (juge, arbitre, tenue de tableau). Les enfants ont un numéro et sont appareillés par paires équilibrées (égalité athlétique). Chaque numéro a une place précise le long du terrain de façon à avoir le même chemin à faire que son adversaire direct. A l'appel de leur numéro, les deux enfants courent pour entrer sur le terrain, un des deux ramasse le ballon et va le porter dans l'embut. Chaque ballon aplati dans l'embut vaut 1 point (essai). On compte les points de l'équipe.

### Quelles règles pour commencer ?

Tout ce qui n'est pas interdit est autorisé. Toute infraction à la règle a pour sanction la remise immédiate du ballon à l'équipe adverse. Si la faute est grave et volontaire : exclusion temporaire du fautif.  
- Le porteur de balle a le droit de jouer au pied, à la main avec une totale liberté d'action pour avancer vers le but.

- Le défenseur a le droit d'agripper le porteur pour récupérer le ballon (pas plus haut que la ceinture) et arrêter son avancée vers le but.
- Si le joueur est immobilisé, il doit lâcher le ballon. C'est le *tenu debout*.
- Si le joueur est au sol (dès qu'il n'est plus sur ses deux pieds), il doit immédiatement lâcher le ballon.

### Un petit rien qui change tout : au départ, le ballon n'est pas au milieu

Cette variable est très importante. Pour qu'il y ait égalité des chances, une fois sur deux le ballon est près de l'entrée de son propre camp, la fois suivante, du côté de l'autre camp. Premier avantage : les enfants ne risquent pas de se tamponner. Deuxième avantage : le porteur de balle va apprendre à ramasser le ballon tout en courant. Au début, il s'arrête pour ramasser. Progressivement, par adaptation, il aura le temps de regarder son adversaire. Au fur et à mesure, le ballon sera posé plus près du milieu du terrain. Plus il est près, plus la pression de l'adversaire devient grande et plus la course doit absorber le ramassé.

### Les modes de prise du ballon : une autre variable

On peut aussi varier les modes de prise du ballon, du plus simple au plus complexe.

- Le ballon est présenté sur une main, à hauteur du buste du joueur en se plaçant de côté pour ne pas le gêner. Ainsi le joueur peut coordonner facilement la prise du ballon, la course et la vision de l'adversaire.
- Le ballon est présenté plus bas, à hauteur des genoux.
- Le ballon est passé à hauteur du buste, en le lançant devant le joueur, le porteur de balle ne perd pas de vitesse et c'est plus difficile pour le défenseur de l'arrêter.
- Le ballon est déposé au sol plus ou moins loin de l'adversaire.
- Le ballon roule devant les pieds du joueur, puis à droite, à gauche, derrière.

### Le béret avec plusieurs numéros appelés en décalé

Quand tous les enfants, surtout les plus timorés, ont appris à s'approprier le ballon, à avancer vers leur but (sans se tromper de sens !), à ceinturer, à accepter d'être ceinturés, à respecter les règles, le jeu peu se complexifier en appelant plusieurs numéros. Mais là aussi, une chose est importante, il faut appeler les numéros en décalé. Pour permettre une plus grande lisibilité du jeu et entrer dans des choix tactiques, par exemple pour le porteur de balle :  
- soit je réussis à éviter et je vais droit au but  
- sinon, je conserve la balle de telle manière qu'elle soit utilisable  
- ou bien je pousse la défense et mon partenaire m'aide à pousser  
- ou bien je lui donne le ballon ou lui passe. Décider de faire une passe est difficile parce qu'il faut accepter

d'être frustré (de donner le ballon) ou risquer de le perdre (rater la passe). Au début, l'enfant lâche le ballon dès qu'il a peur. Le porteur de ballon doit comprendre qu'il faut se tourner pour protéger son ballon et voir ses partenaires.

La façon d'appeler les numéros est importante: si j'appelle d'abord un « timoré » puis une « fonceuse », je n'aurai pas les mêmes réponses que si je fais l'inverse ! Suivant les cas, les enfants vont apprendre à jouer groupé *ballon porté*, dans un autre, ils vont apprendre un jeu de passes, déployé. Il faudra alors jouer sur la taille du terrain.

### La variable taille du terrain



10 x 15m  
5 à 6 joueurs

12/15 x 20/25m  
Pour autoriser les courses d'évitement, le jeu de passes

Pour obliger les joueurs à se grouper pour marquer ou défendre

Les dimensions du terrain peuvent varier selon l'âge, le nombre de joueurs et le moment où l'on se trouve dans l'apprentissage – de 1,50m à 2m par joueur.<sup>1</sup>

## Les équipes

*Jacques Dury a enseigné le rugby pendant de nombreuses années à ses classes mixtes au lycée agricole de Saint Germain en Laye.<sup>2</sup>*

### Mixité: la pratique fait la preuve

Au début de mon enseignement, je faisais des équipes non mixtes ou bien je donnais le droit aux garçons de ceinturer les filles au lieu de les plaquer.

L'observation des comportements des filles m'a amené à revenir sur ce choix. Quand les équipes sont mixtes, les filles s'organisent pour ne pas se mettre en danger. Finalement il n'y a pas plus de problème entre filles et garçons qu'entre garçons combattifs et garçons plus timorés.

Ainsi les filles osent aller à l'affrontement quand elles apprécient que le rapport de force n'est pas en leur défaveur. Elles s'organisent en défense pour affronter le porteur de balle de côté, elles jouent très bien en infiltration c'est à dire qu'elles laissent le porteur de balle passer et coupent la relation possible entre le porteur de balle et son soutien. Dans cette situation de repli défensif, elles entrent dans le placage par le côté ou par derrière.

Cela m'a donc conduit à donner les mêmes droits à tous les joueurs, filles et garçons.

## ÉCHELLE DU RÈGLEMENT EN RUGBY

A: Attaque - D: Défense

DANGER	<p><b>NIVEAU 7</b></p> <p>A : combat pour les non porteurs ..... D : plaquage combat Droits de charge sur les porteurs et non porteurs <b>DANGER PERMANENT PAS DE LIGNE D'AFFRONTEMENT</b> TYPE FOOT AMÉRICAIN</p>	LIBERTÉ DE BALLE .....
	<p><b>NIVEAU 6</b></p> <p>A : course-affrontement ..... D : placage-affrontement Balle gardée amenée jusqu'au sol Affrontement individuel et collectif pour libérer la balle <b>LIGNES DE LA BALLE ET D'AFFRONTEMENT POUR A ET D</b> CONTACT RUCKING TYPE ENCHAÎNEMENT COURSE-POUSSÉE RUGBY 13 ET 15</p>	DROIT DES JOUEURS À GARDER LA BALLE .....
CONTACT COMBAT *****	<p><b>NIVEAU 5</b></p> <p>A : course-balle gardée ..... D : affrontement collectif Arrachage poussée affrontement collectif debout <b>LIGNES DE LA BALLE ET D'AFFRONTEMENT POUR A ET D</b> CONTACT MAWLING TYPE ENCHAÎNEMENT COURSE-POUSSÉE 4° 3°</p>	.....
PAS DE CONTACT	<p><b>NIVEAU 4</b></p> <p>Centre de gravité des règlements</p> <p>A : course-passe ..... D : sur la balle après contact ceinturage sur l'H : ceinturage <b>LE OFF-SIDE – LIGNE DE LA BALLE ET D'AFFRONTEMENT</b> CONTACT BALLE TENUE / PLACAGE DEBOUT TYPE RUGBY DE COURSE 6° 5°</p>	.....
	<p><b>NIVEAU 3</b></p> <p>A : course-passe ..... D : sur la balle, sur l'H : ceinturage CONTACT CEINTURAGE TYPE JEU À 7 SANS OFF-SIDE (HORS-JEU)</p>	.....
	<p><b>NIVEAU 2</b></p> <p>A : course-dribble-passe ..... D : sur la balle CONTACT ÉPAULE-ÉPAULE TYPE FOOT GAÉLIQUE</p>	DROIT DES JOUEURS À GARDER LA BALLE .....
SÉCURITÉ *****	<p><b>NIVEAU 1</b></p> <p>A : course-passes main / pied ..... D : sur la balle en toucher PAS DE CONTACT TYPE JEU À TOUCHER</p>	LIBERTÉ DE BALLE .....

### Des équipes nombreuses

- Je divise la classe en deux: autant de filles et de garçons dans chaque équipe, je répartiss les plus costauds, les élèves se regroupent par affinité. Pourquoi des équipes si nombreuses? On peut avoir à tout moment un groupe de joueurs susceptibles de faire avancer la balle sur chacune des 2 dimensions du terrain. Cela permet à la fois l'affrontement et l'évitement.

- Pourquoi un si grand terrain? Les dimensions du terrain doivent toujours permettre ou de contourner ou d'avancer. Si les équipes sont un peu moins nombreuses, je diminue un peu le terrain dans sa largeur.

- Les gros effectifs sont sécurisants. Sur 34 élèves, il y a des élèves très différents: des courageux, des rugueux, et des timides. Le nombre permet aux timides de ne pas entrer dans les actions d'affrontement. Comme beaucoup de débutants, mes élèves utilisent beaucoup de regroupements. Les timides restent derrière les regroupements, ils ne sont pas sur la ligne d'affrontement, mais ils rentrent progressivement: ils viennent pousser avec les mains, puis ils engagent les épaules. Ils finissent par trouver leur rôle: ils sont souvent des relais.

### Echelle du règlement en rugby

Le tableau « Echelle des règlements » permet d'appréhender l'ensemble des droits des joueurs; 7 niveaux sont systématisés en référence aux jeux de rugby institutionnalisés. L'enseignant peut donc, de manière explicite pour ses élèves, déplacer le curseur sur l'échelle des droits des joueurs afin d'utiliser tel ou tel type de référence culturelle rugbyistique (rugby à 7, rugby à 15, gaélique, australien, football-rugby, rugby à 13 .etc) en fonction du niveau de jeu des élèves, et des objectifs choisis. Plus on monte dans les niveaux, plus les droits des joueurs à garder la balle augmentent, plus les possibilités de contact et d'affrontement augmentent. ♦

<sup>1</sup> Pour en savoir plus, voir « Des jeux, des enfants, des sports », 120 fiches de jeux. FSGT 2010 (les cahiers du sport populaire).

<sup>2</sup> Voir la totalité de son article sur le site.