Développer la pratique de l'ovale dans les établissements scolaires en s'appuyant sur le

Rugby à 5,

un rugby sans contact !

Un livret « clés en mains » pour les clubs à partager avec les écoles et les collectivités locales.

Ile de France Rugby

Ile de France Rugby

Sommaire

L'édito de Florian Grill
Le rugby au service du développement de l'enfant 3

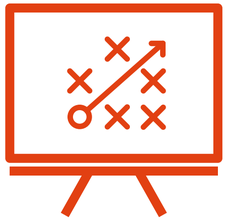
L'objectif de ce livret ?
Organiser un module de 8 séances de rugby à 5 à destination des scolaires 4
Droit et devoirs de l'enfant 6
4 témoignages d'acteurs du rugby francilien sur l'intérêt du rugby dans les écoles 7

Quelles sont les conditions d'intervention ? 8

Les outils à disposition ?
8 situations de jeu 13

- Les pré requis à leur mise en place 14
- 3 situations de mise en train 15
- 5 situations d'apprentissage 19

Le rugby au service du développement de l'enfant



Développer le rugby à l'école et dès le primaire est bien sûr un enjeu stratégique pour le développement du rugby auprès des filles comme des garçons. Le rugby à 5, avec sa pratique mixte et sans contact, est un levier formidable pour y parvenir.

Au-delà de l'objectif strictement sportif, le rugby peut aussi jouer un vrai rôle de socialisation pour les enfants. Ecole de rugby, école de la vie avons-nous coutume de dire. A juste titre car le rugby, en créant du lien entre tous, mais aussi par ses règles de jeu et de vie, contribue à construire des femmes et des hommes.

Ce livret comprend deux parties :

- la première partie explique les conditions d'accès au monde scolaire,
- la seconde partie décrit un « module d'apprentissage type » en 8 séances qui pourront se faire sous le contrôle pédagogique des professeurs des écoles primaires ou dans le cadre des temps d'activités périscolaires.

Il appartient maintenant aux éducateurs et dirigeants des clubs franciliens, de s'approprier ce livret pour le présenter aux écoles et aux collectivités de leurs zones qui pourront, de manière autonome, mettre en place les séances.

Puisse ce livret **AIDER les clubs, les écoles et les collectivités à contribuer, avec le rugby, au développement de l'enfant.**

Florian GRILL
Président Île de France Rugby,
Membre élu du Comité directeur FFR

QUEL EST L'OBJECTIF ?
ORGANISER UN MODULE DE 8 SÉANCES DE RUGBY À 5

8 SÉANCES

Organiser un module de 8 séances auprès des scolaires

Module d'apprentissage de 8 séances réalisées sous le contrôle pédagogique :

- soit des professeurs des écoles primaires dans le cadre d'un parcours EPS
- soit du personnel municipal chargé des Temps d'Activités Périscolaires (TAP)

Les élèves doivent bénéficier d'un de ce module de 8 séances de rugby à 5 par cycle. Un module en CP, CE1 ou CE2 et un autre en CM1 ou CM2.

Les séances sont conçues, supervisées et organisées :

- soit par les enseignants des écoles primaires, qui peuvent s'appuyer sur ce livret le cas échéant mais aussi nouer des partenariats avec les écoles de rugby des clubs de proximité
- soit par le directeur des TAP de chaque école. Une aide d'un éducateur de l'école de rugby de la commune ou de la commune la plus proche est possible.

A noter :

Le partenariat avec des éducateurs sportifs diplômés de différentes écoles de rugby du club peut apporter une plus-value indéniable :

1. Bénéficier des installations de l'école de rugby (pelouse, vestiaires…) et y organiser des séances avec plus d'ateliers en bénéficiant de plus d'encadrants.
2. Utiliser le matériel de l'école de rugby (ballons, jeux de maillots …).
3. Organiser, au terme des 8 séances du cycle, un tournoi au sein du club pour les équipes des classes participantes en conviant les parents.
4. Organiser une rencontre avec des joueurs de rugby de haut niveau et assister à un match de rugby sénior.

Droits et devoirs de l'enfant

- Prendre du plaisir à jouer.
- Partager le ballon et jouer avec les autres.
- Etre solidaire.
- Respecter ses adversaires, ses partenaires et l'arbitre.
- Ne pas faire mal à son adversaire
- Ne pas se faire mal.

Les atouts du rugby à 5

1. un rugby sans placage
2. un rugby mixte
3. un rugby praticable dans la cour de l'école ou dans un gymnase

4 témoignages d'acteurs du rugby francilien sur l'intérêt du rugby dans les écoles

« Le corps enseignant a pu constater que les comportements collectifs et affectifs induits par le rugby sont transférés dans la vie quotidienne de la classe : oser prendre la parole en groupe, donner la main à un camarade, être le meneur dans un jeu de société, accepter de se tromper, réfléchir seul ou à plusieurs pour résoudre un problème… »
Sophie Andreu, Chargée de mission auprès du pôle Formation du Comité de l'Ile de France de Rugby à l'initiative d'une démarche pédagogique basée sur le rugby dans les maternelles

« Il est important d'apporter un volet social aux actions proposées. […] Il faut présenter un projet structuré et faire valoir les apports de celui-ci. Le rugby devient un outil au service d'une démarche pédagogique, pas une finalité. »
Serge Moronvalle, Président du RC Massy Essonne

« Lier le rugby aux programmes scolaires permet d'utiliser la passion de nos petits rugbymen comme vecteur de communication pour leur expliquer la nécessité d'avoir aussi de la rigueur dans l'apprentissage scolaire. »
Bertrand Nicol, Président du RC Courbevoie

« L'objectif n'est pas seulement d'augmenter les effectifs, mais également de porter la bonne parole en expliquant que le sport aide à construire une femme et un homme en tant que citoyen. Notre sport, en particulier, dégage des valeurs […]. Nous voulons que ces mots, que l'on utilise au quotidien, soient palpables par les plus jeunes, qu'ils en comprennent la signification aussi bien qu'ils l'écrivent : le respect, la solidarité, l'école de la vie. Pour moi, l'enjeu n'est pas que le club soit présent dans le monde scolaire, mais que le rugby y soit présent ! Car le Rugby est le sport idoine pour inculquer ces valeurs »
Jérôme Rémy, Président du RSC Champigny

QUELLES SONT LES CONDITIONS D'INTERVENTION ?

- dans le cadre scolaire
- dans le cadre des Temps d'Activités Périscolaires (TAP)

Conditions d'intervention dans le cadre scolaire

A qui demander l'autorisation pour intervenir dans le cadre scolaire ?

Les autorisations sont données par les chefs d'établissement :

- **Le DASEN (Inspecteur d'Académie) ou son représentant local pour les écoles publiques,**
- **Le directeur ou la directrice pour les écoles privées.**

Pour les écoles publiques, les enseignants doivent demander à leur Inspecteur une autorisation pour les interventions et un agrément de l'Éducation Nationale pour les éducateurs.

Ils transmettront tous les documents nécessaires aux éducateurs. La démarche pour obtenir l'agrément n'est à réaliser qu'une seule fois.
L'agrément est donc acquis pour plusieurs années (tant qu'il n'est pas remis en cause) et pour toutes les écoles publiques du département.

Conditions d'intervention dans le cadre scolaire

L'intervention peut-elle être rémunérée ?

L'intervention peut être rémunérée ou bénévole.
Ci-dessous un tableau qui récapitule les attendus dans les deux hypothèses :

DEUX TYPES D'INTERVENTION	QUALIFICATIONS REQUISES	DOCUMENTS À PRODUIRE
Rémunérée (A noter : l'école étant gratuite, aucune participation financière ne peut être demandée aux familles)	- BEES ou BPJEPS ou DEJEPS rugby ; - BEESAPT ou BPJEPSAPT ; LICENCE ou DEUG STAPS dans le domaine de l'enseignement.	3 documents remis par l'école et à lui retourner : - Un formulaire de présentation de l'intervenant - Une convention à signer par l'organisme employeur (association, club, collectivité territoriale…) - Une charte à signer par l'intervenant + copie des diplômes
Bénévole	L'agrément est obtenu sur visite ou sur dossier aux vues des expériences et diplômes. Un brevet fédéral constitue en soi un élément suffisant.	- Un formulaire de présentation de l'intervenant remis par l'école - Copie du brevet fédéral.

Conditions d'intervention dans le cadre des Temps d'Activités Périscolaires (TAP)

A qui demander l'autorisation pour intervenir ?

Dans le cas des TAP, le responsable est la collectivité territoriale.

La collectivité territoriale décidera de l'organisation du temps périscolaire, en accord avec l'Éducation Nationale. Elle peut, mais ce n'est pas toujours une obligation, mettre en place un Projet Educatif Territorial (PEDT), qui permettra d'associer à la commune l'ensemble des acteurs intervenant dans le domaine de l'éducation, notamment les administrations de l'État concernées, les associations, les institutions culturelles et sportives, etc.

Le représentant de la collectivité territoriale responsable, indiquera les conditions et modalités de fonctionnement, en concertation avec les intervenants. Le temps d'activité pourra être variable : les élèves peuvent disposer de créneaux d'activités entre 30 minutes et 2 heures selon les organisations locales.

A noter :

Les écoles privées ne seront pas forcément concernées par la décision du maire d'appliquer la réforme.

En effet, selon le code de l'éducation, les écoles privées organisent librement la semaine scolaire. Chacune d'entre elles décidera donc si elle souhaite appliquer la semaine des neuf demi-journées et déterminera les horaires d'entrée et de sortie de l'école. Il peut donc y avoir plusieurs organisations différentes au sein des écoles d'une même commune.

Conditions d'intervention dans le cadre des Temps d'Activités Périscolaires (TAP)

Si l'atelier a une durée de plus d'une heure : les personnes prenant part ponctuellement à l'encadrement des activités au sein des accueils de loisirs périscolaires seront :

- inscrites sur la fiche complémentaire de la déclaration de l'accueil,
- comptabilisées dans l'effectif des animateurs.

Le maire ou le responsable de la collectivité territoriale reste le responsable des enfants sur le temps périscolaire. Les taux d'encadrement seront :

- un animateur pour 14 mineurs au plus pour les enfants de moins de six ans
- un animateur pour 18 mineurs au plus pour les enfants de six ans et plus.

L'intervention peut être rémunérée ou bénévole. Ci-contre, un tableau qui récapitule les attendus dans les deux hypothèses :

TYPE D'INTERVENTION	QUALIFICATIONS REQUISES
Rémunérée ou d'une durée de plus d'une heure	• Diplôme d'État de directeur de projet d'animation et de développement (DEDPAD) • Diplôme d'État relatif aux fonctions d'animation (DEFA) ; • Diplôme d'État de conseiller d'éducation populaire (DECEP) ; • Certificat d'aptitude à la promotion des activités socio-éducatives et à l'exercice des professions socio-éducatives (CAPASE) ; • Brevet d'État d'animateur technicien de l'éducation populaire et de la jeunesse (BEATEP) spécialité activités sociales-vie locale ; • Brevet professionnel de la jeunesse, de l'éducation populaire et du sport comprenant une unité capitalisable complémentaire concernant la direction des centres de vacances et de loisirs ; • Brevet professionnel de la jeunesse, de l'éducation populaire et du sport spécialité loisirs tous publics ; • Brevet d'État d'éducateur sportif (BEES) deuxième et troisième degré ; • Brevet d'État d'alpinisme ; • Brevet d'État d'éducateur sportif option animation des activités physiques pour tous (BEESAPT) ; • Diplôme universitaire de technologie (DUT) spécialité carrières sociales, option animation sociale et socioculturelle ; • Diplôme d'études universitaires scientifiques et techniques (DEUST) animation ; • Diplôme d'État d'éducateur de jeunes enfants ; • Diplôme d'État d'éducateur spécialisé ; • Diplôme d'éducateur de la protection judiciaire de la jeunesse ; • Moniteur chef interarmées d'entraînement physique et sportif ; • Certificat technique branche entraînement physique et sportif ; • Diplôme professionnel de professeur des écoles ; • Certificat d'aptitude pédagogique d'instituteur ; • Certificat d'aptitude au professorat ; • Agrégation du second degré ; • Certificat d'aptitude aux fonctions de conseiller d'éducation ou conseiller principal d'éducation ; • Attestation du suivi avec succès de la formation préalable à la titularisation en qualité de conseiller d'éducation populaire et de jeunesse ou de professeur de sport, de conseiller technique et pédagogique supérieur ; • Brevet d'État d'éducateur sportif (BEES) premier degré ; • Brevet professionnel de la jeunesse, de l'éducation populaire et du sport (BPJEPS) ; • Brevet d'État d'animateur technicien de l'éducation populaire et de la jeunesse (BEATEP).
Bénévole et d'une durée de moins d'une heure	• Brevet fédéral.

A noter : BAFA et Stagiaires-BAFA forment principalement l'encadrement des TAP.

LES OUTILS À DISPOSITION ?
8 SITUATIONS DE JEU

- Les pré requis à leur mise en place
- 3 situations de mise en train
- 5 situations d'apprentissage

Les pré requis à la mise en place des 8 situations de jeu

Lieu : Gymnases, Cours d'école, parcs ou stades dépendant des écoles de rugby partenaires.

Période : Mai-juin ou septembre-octobre

A chaque séance :

- une situation de mise en train (jeux de course, lutte ou manipulation)
  Durée : 2 à 5 minutes
- quatre situations d'apprentissage
  Durée : 15 minutes.

La situation de référence (rugby à 5) pour réinvestir ou mettre en pratique les apprentissages et évaluer les progrès.
Durée du match : 10 minutes.

Durée totale de la séance : 1H30

A noter :

Chaque séance peut être doublée, c'est-à-dire qu'on peut reprendre son contenu deux fois consécutivement. La répétition est importante.
Pour chaque séance, plusieurs situations ayant le même objectif vous sont proposées. La vitesse et la distance entre les joueurs sont deux éléments importants qu'il faut surveiller.

3 SITUATIONS DE MISE EN TRAIN

1. Exercice de Motricité
2. Exercice de passes en relais face à face
3. Exercice de « l'horloge »

Situations de mise en train

5mn

A faire évoluer au fil des séances. Durée maximale : 5 minutes.

La possession du ballon détermine les utilisateurs et les opposants.
- Ainsi, lorsque l'on parle d'attaquant, il faut comprendre l'utilisateur, c'est à dire celui qui possède le ballon.
- Lorsque l'on parle de défenseur, il faut comprendre l'opposant, c'est à dire celui qui ne possède pas le ballon mais qui tente de le conquérir.

1 EXERCICE DE MOTRICITÉ

Dans un **rectangle de 10 m x 15 m,** les élèves trottinent. L'enseignant donne une action à réaliser, les élèves doivent la réaliser au moins 3 fois ou pendant quelques secondes :

- pas chassés,
- talon aux fesses,
- lever les genoux,
- sauter au signal,
- rouler,
- marcher en canard (accroupi),
- se suivre par 2 avec changements de direction…

Après deux séances, demander à un élève, à tour de rôle, de proposer un mouvement, les autres devant l'exécuter avec lui.

Situations de mise en train

5mn

2 EXERCICE DE PASSES EN RELAIS FACE À FACE

- Courir et porter le ballon au partenaire situé en face : le porteur « offre » le ballon en le tendant (ne pas jeter ou lancer, mais donner) ; le réceptionneur tend les bras pour recevoir le ballon. Dans un premier temps, le réceptionneur ne part que lorsqu'il a reçu le ballon. Par la suite, il pourra avancer et recevoir le ballon en mouvement.
- Courir avec le ballon et le passer (lancer) au partenaire.
- Courir et passer le ballon au niveau des genoux (obliger le partenaire à se baisser pour recevoir le ballon).
- Courir et passer le ballon en hauteur (obliger le partenaire à saisir le ballon en hauteur).
- Courir et aller aplatir le ballon à gauche/droite du partenaire. Celui-ci le ramasse et fait de même.
- Courir et aplatir en plongeant.
- Courses en relais entre deux équipes en déterminant le type de passe ou d'action

5mn

Situations de mise en train

3 EXERCICE DE « L'HORLOGE »

ORGANISATION
- Les élèves sont disposés en cercle
- 3 autres élèves (les opposants) sont placés en file indienne à l'extérieur (environ 3 pour 10 dans la ronde).
- Il convient de déterminer une entrée (porte) dans la ronde par la position d'un plot ou de l'adulte.

TÂCHES
- Au signal, les élèves de la ronde font circuler le ballon en faisant des passes aux élèves placés immédiatement à leurs côtés.
- Au même moment, le premier opposant court autour de la ronde et rentre après un tour complet par « la porte ».
- Une fois dans la ronde, il doit intercepter le ballon sans le disputer dans les mains ; le second opposant court à son tour autour de la ronde et rentre par la porte pour venir aider son partenaire, puis le troisième.

BUT POUR LES UTILISATEURS
- Faire le plus grand nombre de passes sans se faire intercepter le ballon.

BUT POUR LES DÉFENSEURS
- Intercepter le ballon le plus vite possible.

MATÉRIEL
- 1 ballon, un plot, des chasubles, sifflet.

RÈGLES
- On ne compte pas les passes lorsque le ballon va au sol.
- Le jeu s'arrête lorsque le ballon est intercepté et que tous les défenseurs sont entrés dans la ronde.
- Les utilisateurs peuvent bouger dans la mesure où ils restent dans la ronde et forment toujours un cercle.
- Ne pas faire mal ; ne pas se faire mal ; ne pas se laisser faire mal.

VARIANTES
- Taille de la ronde (distance entre utilisateurs)
- Nombre d'utilisateurs/d'opposants
- Possibilité ou pas de disputer le ballon
- Longueur des passes : aux joueurs placés immédiatement à côté ou à tout partenaire de la ronde.

CRITÈRES DE RÉUSSITE
- **Utilisateur :** J'ai réussi si mes ballons donnés n'ont été ni interceptés ni au sol.
- **Opposant :** J'ai réussi si j'ai intercepté le ballon.

5 SITUATIONS D'APPRENTISSAGE

1. Situation de référence - match de rugby à 5
2. Ne pas avoir peur du ballon et apprendre à le manipuler pour faire des passes
3. Savoir maîtriser, prendre les espaces et pratiquer l'évitement
4. Savoir avancer avec le ballon en équipe pour marquer
5. Savoir défendre seul ou en équipe

1 Situation de référence match de rugby à 5

Évaluation en début et fin de module. A utiliser aussi à chaque fin de séance pour permettre aux élèves de réinvestir leurs apprentissages et aux maîtres de mesurer les effets.

ÉVALUATION :

En valorisant les résultats atteints et en mesurant les évolutions des élèves, à partir de la situation de référence.

Grille d'évaluation disponible à la page suivante pour situer les élèves : cocher les différents comportements observés ; compter le nombre de point acquis par l'élève. Plus celui-ci est élevé, plus l'élève a acquis le bon comportement.

LES VARIABLES :

- Le nombre d'élèves
- Le temps
- L'espace ou les espaces
- Le matériel
- Les règles et / ou les consignes
- Les positions

OBJECTIFS	DISPOSITIFS	CONSIGNES
Marquer plus d'essais que l'équipe adverse. Respecter les règles.	• Deux équipes de 5 avec des chasubles de couleurs différentes. • Terrain de 15 m sur 15 m. • Match opposant deux équipes de 5 joueurs • En but matérialisé. • Un ballon de rugby, un sifflet, un chronomètre. • Arbitrage dévolu à un enfant dès que possible. • Temps de jeu : 2 x 5 minutes.	• Ne pas blesser l'autre. • Ne pas se faire mal. • Vous devez marquer un essai en aplatissant le ballon dans l'en but adverse. • L'équipe qui a marqué le plus d'essais a gagné. • Pour le détail des règles voir plus bas les règles du rugby à 5 à l'école.

Grille d'évaluation de la situation de référence

COMPORTEMENT	Nb points	ÉLÈVE 1	ÉLÈVE 2	ÉLÈVE 3	ÉLÈVE 4	ÉLÈVE 5	ÉLÈVE 6	ÉLÈVE 7	ÉLÈVE 8	ÉLÈVE 9
Recule avec le ballon	0									
Ne maîtrise pas le ballon	1									
Trop individualiste	2									
Évite le contact avec le ballon ou s'en débarrasse	3									
Ne respecte pas les règles	4									
Va vers le ballon	5									
Fait des passes en arrière	6									
Maîtrise le ballon	7									
Cherche des espaces libres	8									
Respecte les règles	9									
Joue collectivement	10									
Adapte son placement comme utilisateur	11									
Adapte son placement comme opposant	12									
Est capable d'arbitrer	13									

2

Ne pas avoir peur du ballon et apprendre à le manipuler pour faire des passes

Thème : Ne pas avoir peur du ballon et apprendre à marquer

3 exercices :
Les écureuils, les fourmis, ramasse ballons.

La possession du ballon détermine les utilisateurs et les opposants.

- Ainsi, lorsque l'on parle d'**attaquant**, il faut comprendre l'utilisateur, c'est à dire celui qui **possède le ballon.**
- Lorsque l'on parle de **défenseur,** il faut comprendre l'opposant, c'est à dire celui **qui ne possède pas le ballon** et qui tente de le conquérir.

les Écureuils

5mn

Pour ce jeu, la situation finale sera le jeu avec un seul ballon.

BUT (pour l'élève)

Ramener le plus de noisettes possibles dans son garde-manger

RÈGLES

Les écureuils ✕ et les écureuils ○ doivent ramasser et ramener chez eux le plus de noisettes possibles. On doit poser la noisette dans l'arbre.

Quand il n'y aura plus de noisettes par terre, on peut les voler à un autre écureuil mais interdiction de prendre les noisettes dans l'arbre des autres.

LANCEMENT / VARIABLE

- de moins en moins de noisettes dans le champ
- plusieurs arbres de stockage
- taille du terrain
- départ du jeu de son arbre ou d'une position figée sur le champ
- on peut se lancer les noisettes

AMÉNAGEMENT

Matériel
- au début un nombre impair de ballons (9 à 11) un seul au final
- terrain de 15 x 10
- maillots/chasubles de couleurs différentes
- un sifflet

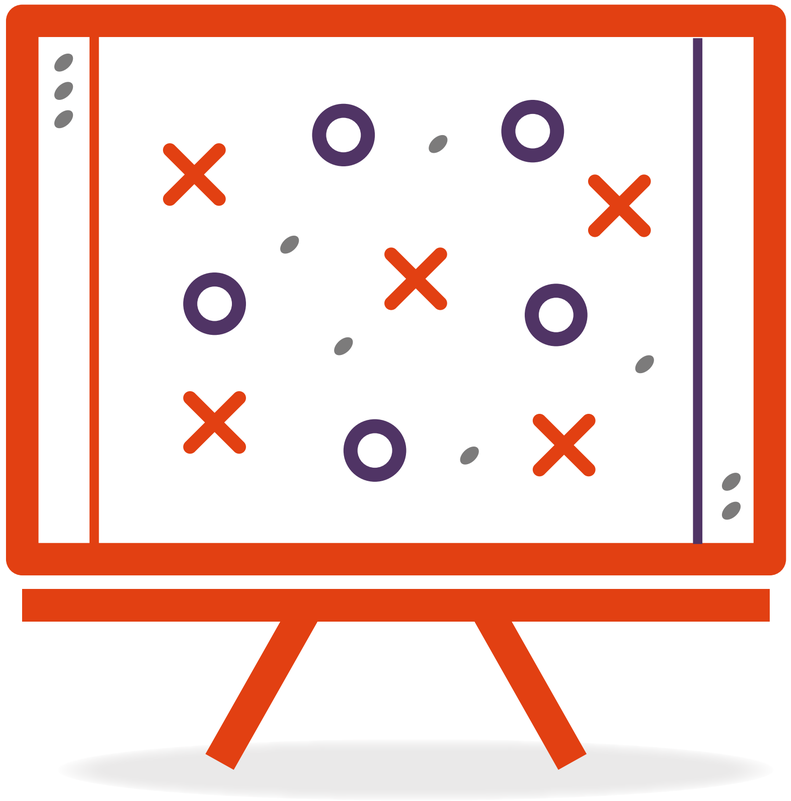
Humain
- des équipes de 7 à 8 élèves

CRITÈRES DE RÉUSSITE

Sur 11 ballons, mon équipe et moi en avons ramené au moins 6.
Sur 11 ballons j'ai ramené au moins 1 ballon.

CRITÈRES DE RÉALISATION

- Je reconnais mes partenaires / mes adversaires
- Je reconnais mon rôle attaquant / défenseur
- Je sais où je dois marquer
- Je sais ramasser, tenir, attraper, lancer, courir avec le ballon



Les fourmis

5mn

BUT

Manipulation
Courir et passer le ballon

DISPOSITIF

Deux équipes de 6 à 10 joueurs
Maillots / chasubles de deux couleurs différentes
Terrain 10 x 10, 15 x 15
Ballons

LANCEMENT

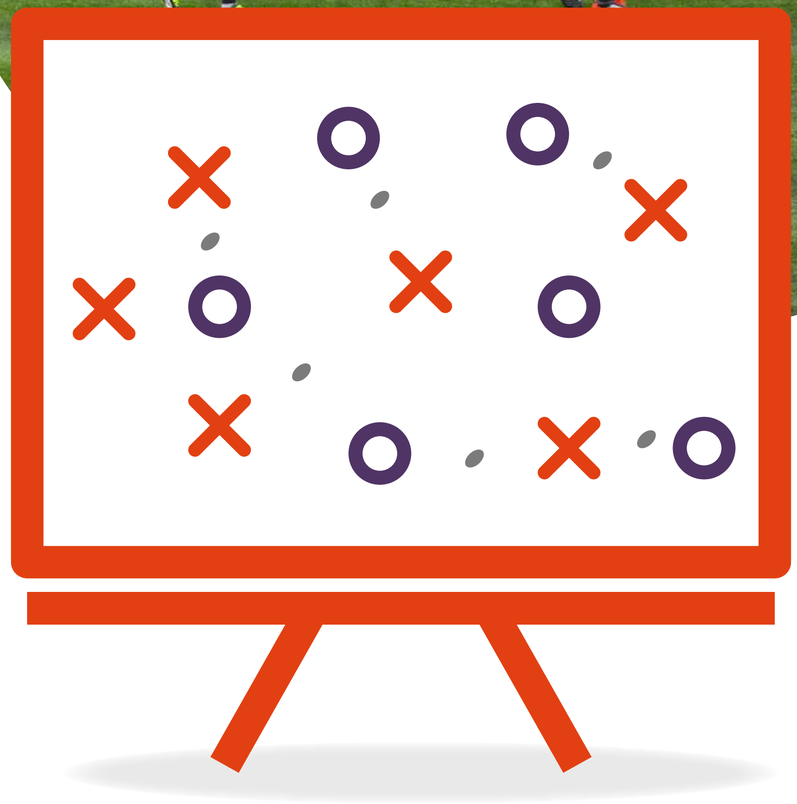
- Les deux équipes trottinent en occupant tout l'espace

CONSIGNES

- Passe à un joueur lorsqu'il croise, sans distinction d'équipe, un autre joueur
- Ne pas se toucher
- Se regarder dans les yeux au moment de la passe puis regarder le ballon
- Tendre le bras pour recevoir le ballon en ouvrant les mains (cible)
- Passer le ballon à hauteur des hanches de son partenaire

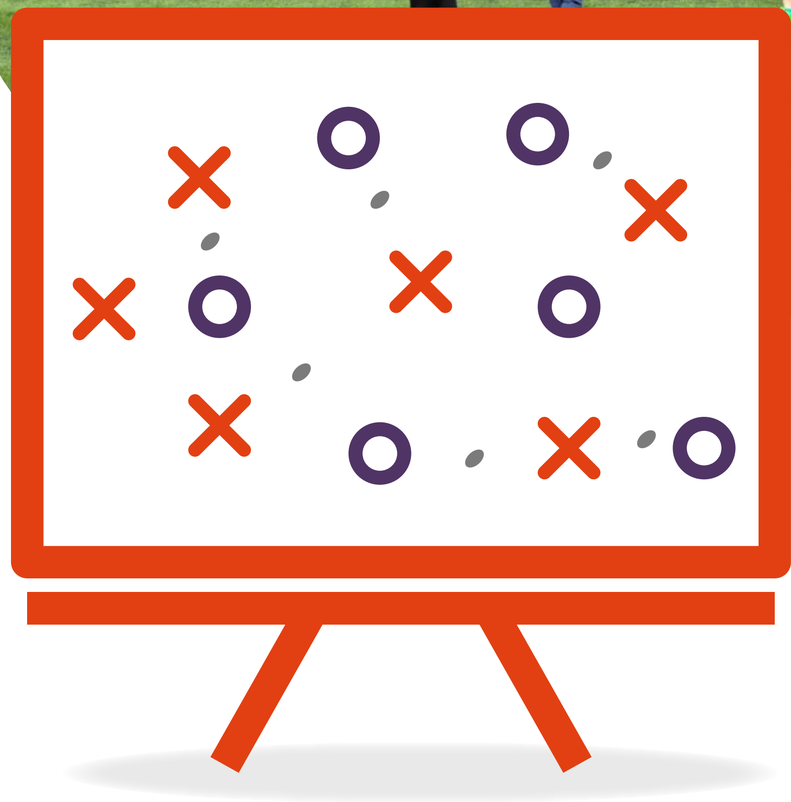
VARIABLES

- Nombre de ballons de plus en plus important
- Espace de jeu de moins en moins grand
- Passe à un partenaire ayant la même couleur de maillot / chasuble
- Passe à un partenaire ayant une couleur de maillot / chasuble différente



Ramasse ballons

5mn



BUT

Manipulation
Courir et poser le ballon

DISPOSITIF

Deux équipes de 6 à 10 joueurs
Maillots / chasubles de deux couleurs différentes
Terrain 10 x 10, 15 x 15
Ballons (1 pour 2 à 1 pour 3)

LANCEMENT

Les deux équipes trottinent en occupant tout l'espace

CONSIGNES

- Au départ, les ballons sont posés au sol
- Au signal, dès qu'un joueur arrive devant, il le ramasse puis le repose
- Ne pas se toucher

VARIABLES

- Nombre de ballons de plus en plus important
- Espace de jeu plus ou moins grand
- Réaliser un lancer en l'air avant de le poser
- Passer le ballon à un partenaire de son équipe, de l'équipe adverse qui le pose à terre.

3

Savoir maîtriser, prendre les espaces et pratiquer l'évitement

Thème : Évitement et prise d'espace

7 exercices :
Le béret, le jeu du miroir, le chasseur, relais éviter, les chats et les oiseaux, le loup glacé, l'arc en ciel

La possession du ballon détermine les utilisateurs et les opposants.

- Ainsi, lorsque l'on parle d'**attaquant**, il faut comprendre l'utilisateur, c'est à dire celui qui **possède le ballon.**
- Lorsque l'on parle de **défenseur,** il faut comprendre l'opposant, c'est à dire celui **qui ne possède pas le ballon** et qui tente de le conquérir.

Le béret

10mn

BUT (pour l'élève)

Jouer des 1 contre 1 dans un espace donné et évoluer pour assurer le soutien du porteur du ballon

RÈGLES

Les joueurs et les ballons sont numérotés de 1 à 5. Au signal, chaque utilisateur va ramasser son ballon et tente de marquer l'essai malgré son opposant direct. Faire attention pour les questions de sécurité à ce que les joueurs restent dans leur couloir de jeu.

LANCEMENTS / VARIABLES

- Penser à varier les numérotations pour que les distances de course soient équilibrées entre les différents joueurs.
- Si les joueurs se gênent trop dans la course au ramassage, les faire partir d'une position axiale par rapport au terrain.
- Adapter la largeur des terrains en fonction du nombre de joueurs devant évoluer dessus ou en fonction du thème recherché (contact ou évitement).
- Annoncer un numéro qui détermine deux joueurs et un espace, puis 2,4,6 ou 8 autres joueurs en soutien pour faire varier les réponses (contact ou évitement)
- Annoncer le numéro de 2 ou 3 ballons.
- Les joueurs correspondant à ces numéros vont ramasser le ballon ou défendre, les autres joueurs attaquants se répartissent selon leur choix, les autres joueurs défenseurs se répartissent en fonction des menaces créées.
- Un ou des numéros de ballon sont annoncés; N'importe quel joueur peut le(s) ramasser, les autres s'adaptent en soutien défensif ou offensif.

AMÉNAGEMENT

Matériel
- Terrain de 15 x 10
- Maillots/chasubles de couleurs différentes
- Un sifflet
- Plots

Humain
- Des équipes de 5 élèves

CRITÈRES DE RÉUSSITE

- J'ai réussi si j'ai marqué au moins 6 fois sur 10
- J'ai réussi si j'empêche mes adversaires de marquer au moins 6 fois sur 10
- J'ai réussi si mon équipe marque plus d'essais que l'équipe adverse

CRITÈRES DE RÉALISATION

- Identifier / respecter son numéro, son couloir
- Réagir vite à un signal
- Prendre des informations et des décisions rapidement
- Choisir le contact ou l'évitement
- Ceinturer, tenir

Jeu du miroir

5mn

BUT

Les X sont les enfants
Les O sont les reflets

DISPOSITIF

Pour 20 joueurs
Maillots / chasubles de deux couleurs différentes
Terrain 30 x 50

LANCEMENT

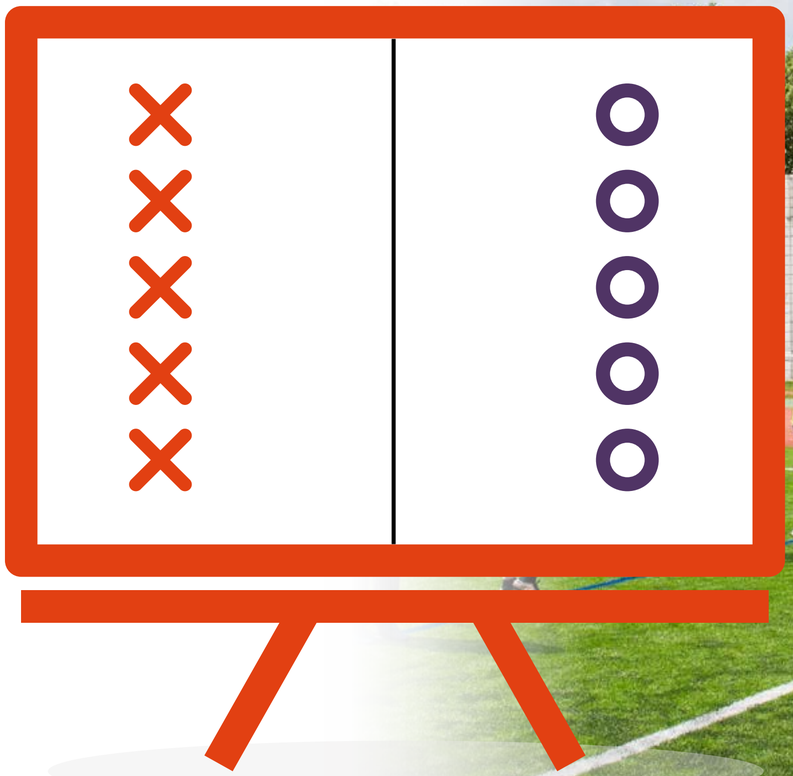
- Les X et les O se tiennent à distance égale du miroir représenté par une ligne noire.
- Les O doivent courir ou faire des mouvements dans tous les sens.
- Les X doivent faire exactement la même chose.

CONSIGNES

- Ne pas quitter son reflet des yeux (pas de demi-tour)
- Faire des mouvements rapides mais pas trop et de manière que le reflet puisse les réaliser

VARIABLES

- Il y a deux reflets
- Un seul enfant face à tous ses reflets



Le chasseur

5mn

BUT

Se déplacer le plus rapidement possible et défendre son partenaire.

DISPOSITIF

Les joueurs sont liés entre eux en se tenant par les épaules.

LANCEMENT

Le chasseur choisit sa proie parmi les trois joueurs liés. Il doit toucher le milieu du dos de sa proie avec la main à plat.

CONSIGNES

- Il a un temps donné pour toucher son adversaire.
- Il ne peut le faire qu'en contournant les deux protecteurs.
- Les proies se défendent en tournant et en éloignant le gibier.

VARIABLES

Le chasseur peut passer au travers du groupe pour aller toucher.

Relais éviter

5mn

BUT

- Courir et éviter

DISPOSITIF

- 4 à 5 joueurs par équipe

LANCEMENT

- Course en relais
- Effectuer l'aller / retour le plus rapidement possible
- Tous les joueurs d'une même équipe sont en colonne

CONSIGNES

- Le relayeur part avec le ballon
- Il fait le tour de tous les plots et donne le ballon au suivant

VARIABLES

- Faire une roulade au plot gris
- Changer de main qui tient le ballon à chaque plot (ballon à l'extérieur)
- Tenir le ballon à 2 mains

Les chats et les oiseaux

5mn

BUT

✕ : Ne pas se faire attraper avec le ballon.
○ : Attraper et faire tomber le porteur de ballon

DISPOSITIF

- 2 équipes de 6 à 10 joueurs
- Terrain de 10 x 10 à 15 x 15

LANCEMENT

- Les ✕ ont 2 ballons, se font des passes entre eux
- Les ○ doivent essayer d'attraper les joueurs ✕ porteur de balle

CONSIGNES

- Un ✕ pour un ○
- Les ○ n'attrapent pas plus haut que la ceinture (ceinturer)
- Jeu dans un temps donné
- Un point par ✕ tombé

VARIABLES

- Les ○ peuvent faire tomber autant de ✕ qu'ils le veulent
- Réduire l'espace du terrain
- Augmenter le nombre de joueurs

Le loup glacé

5mn

BUT

Courir, coopérer pour attraper, délivrer

DISPOSITIF

- 2 équipes avec chasubles

LANCEMENT

- Sur un terrain entouré de précipices, les porteurs de ballon doivent glacer tous les autres joueurs

CONSIGNES

- Les joueurs porteurs du ballon O doivent toucher les adversaires avec le ballon sans le lancer
- Ceux-ci peuvent être déglacés par leur partenaire
- Si les X sortent du terrain, ils sont glacés.

VARIABLES

- Les glacés X doivent être : debouts jambes écartées, accroupis, assis, couchés à 4 pattes
- Les partenaires peuvent les déglacer en les touchant, en sautant par dessus, en passant entre les jambes…
- Définir un temps donné pour réussir

L'arc en ciel

10mn

OBJECTIF DOMINANT

Se repérer dans l'espace

MATÉRIEL

- Plots de 4 couleurs
- Terrain de 15 x 15 m
- Maillots / chasubles

BUT DU JEU

- Arriver derrière la ligne annoncée sans se faire attraper par les sorciers
- Si les sorciers m'attrapent, je suis transformé en statue

VARIANTES

- Le nombre de lignes de couleur (le terrain ne doit pas être un carré) pour augmenter les possibilités de se démarquer.
- Possibilité de se diriger sur deux couleurs différentes pour obliger les enfants à réagir aux signaux et à repérer les espaces les plus délaissés par les sorciers.
- Faire évoluer la situation en chat glacé avec la possibilité de libérer les statues en les touchant, dans ce cas le jeu dure 1mn et on compte combien d'enfants sont derrière la zone à la fin du temps imparti.
- Introduire un ballon qu'il faut amener derrière la ligne de couleur avec des passes dans tous les sens : le faire évoluer en intégrant la règle du hors jeu pour obliger la porteur à avancer vers la cible et ses partenaires à se placer derrière lui.

OBJECTIF SPÉCIFIQUE

Se déplacer dans les espaces libres

CONSIGNES

- **Utilisateurs :** les enfants
  Rester dans le terrain. Quand je suis attrapé, je reste sur place et je ne bouge plus (je deviens statue)
- **Opposants :** les sorciers
  Attraper le plus possible d'enfants

LANCEMENT DE JEU

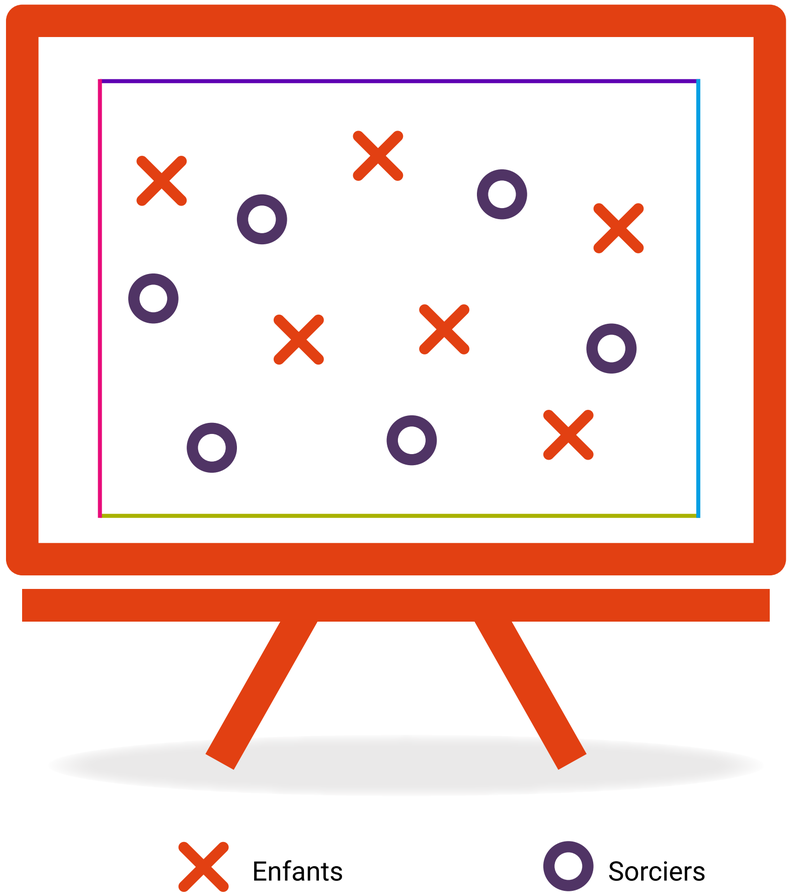
Tous les joueurs se déplacent en trottinant dans l'espace et quand ils entendent la couleur d'une des lignes, le jeu commence.

COMPORTEMENT ATTENDU PAR L'ÉDUCATEUR

- **Utilisateurs :** regarder et se situer dans l'espace par rapport à la cible et aux adversaires
- **Opposants :** empêcher l'adversaire de se démarquer en étant toujours en mouvement

ANIMATION DE L'ÉDUCATEUR

«Les enfants de l'école de rugby se promènent en forêt où l'on trouve des chênes avec des troncs marrons et des feuilles vertes» le jeu commence- etc…



Savoir avancer avec le ballon en équipe pour marquer

Thème : Avancer

2 exercices :
L'entonnoir, l'isolé

La possession du ballon détermine les utilisateurs et les opposants.

- Ainsi, lorsque l'on parle d'**attaquant**, il faut comprendre l'utilisateur, c'est à dire celui qui **possède le ballon.**
- Lorsque l'on parle de **défenseur,** il faut comprendre l'opposant, c'est à dire celui **qui ne possède pas le ballon** et qui tente de le conquérir.

L'entonnoir

10mn

OBJECTIF DOMINANT :

Avancer pour marquer

MATÉRIEL

- Plots
- Terrain de 10 x 20 m
- 6 joueurs contre 6
- Couloir de 5 m de long
- Maillots / chasubles

BUT DU JEU

- Marquer l'essai
- L'équipe qui gagne est celle qui a marqué le plus de points après 5 passages

CRITÈRES DE RÉUSSITE

Marquer l'essai sans être bloqué ou même touché par un opposant.

VARIANTES

- Le nombre de joueurs par zone
- La possibilité d'intervenir sur plusieurs zones pour les opposants
- L'espace plus ou moins étroit en fonction des zones pour privilégier le jeu de passe ou le contact

OBJECTIF SPÉCIFIQUE :

Se déplacer dans les espaces libres

CONSIGNES

- **Utilisateurs :**
  Rester dans le terrain
  Respecter des règles fondamentales
  Si je franchis la 1ère zone, j'ai 1 point
  Si je franchis la 2ème zone, j'ai 2 points
  Si je franchis la 3ème zone, j'ai 3 points
  Si je marque l'essai, j'ai 5 points
- **Opposants :**
  Je n'avance que lorsque les utilisateurs rentrent dans ma zone

LANCEMENT DE JEU

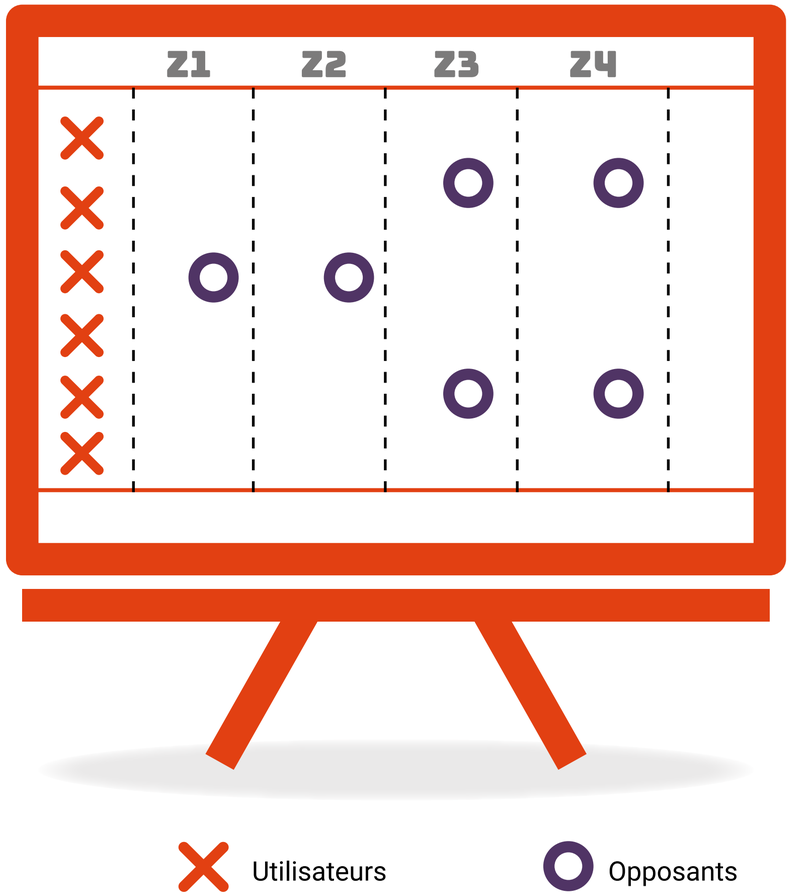
Tous les joueurs sont derrière la ligne de départ.
Au signal «jeu», l'éducateur donne dans les mains (ou passe) le ballon à l'utilisateur de son choix.

COMPORTEMENT ATTENDU PAR L'ÉDUCATEUR

- **Utilisateurs :** toujours profiter du surnombre pour continuer d'avancer, passer à un partenaire démarqué.
- **Opposants :** bloquer le porteur avant qu'il ne fasse la passe.

ANIMATION DE L'ÉDUCATEUR

«Les enfants de l'école de rugby se promènent en forêt où l'on trouve des chênes avec des troncs marrons et des feuilles vertes» le jeu commence- etc…



L'isolé

10mn

OBJECTIF DOMINANT :

Avancer pour marquer
(en coopérant sans être hors jeu)

MATÉRIEL

- Plots et 2 ballons
- Terrain de 15 x 20 m
- 6 joueurs contre 6
- Maillots / chasubles

BUT DU JEU

- Marquer l'essai
- L'équipe qui gagne est celle qui a marqué le plus de points après 5 passages

CRITÈRES DE RÉUSSITE

Marquer l'essai sans avoir fait de passe en avant

VARIANTES

Répartir les utilisateurs sur plusieurs niveaux et lancer le jeu sur un des groupes pour faire réagir les joueurs en fonction de leur placement (devant ou derrière le porteur, proche ou loin…)

OBJECTIF SPÉCIFIQUE :

RÈGLES DU JEU

- Respect des règles fondamentales
- Les partenaires du porteur commencent à jouer dès que l'enseignant a lancé le ballon
- Les opposants n'avancent que lorsque le ballon est capté par l'utilisateur

LANCEMENT DE JEU

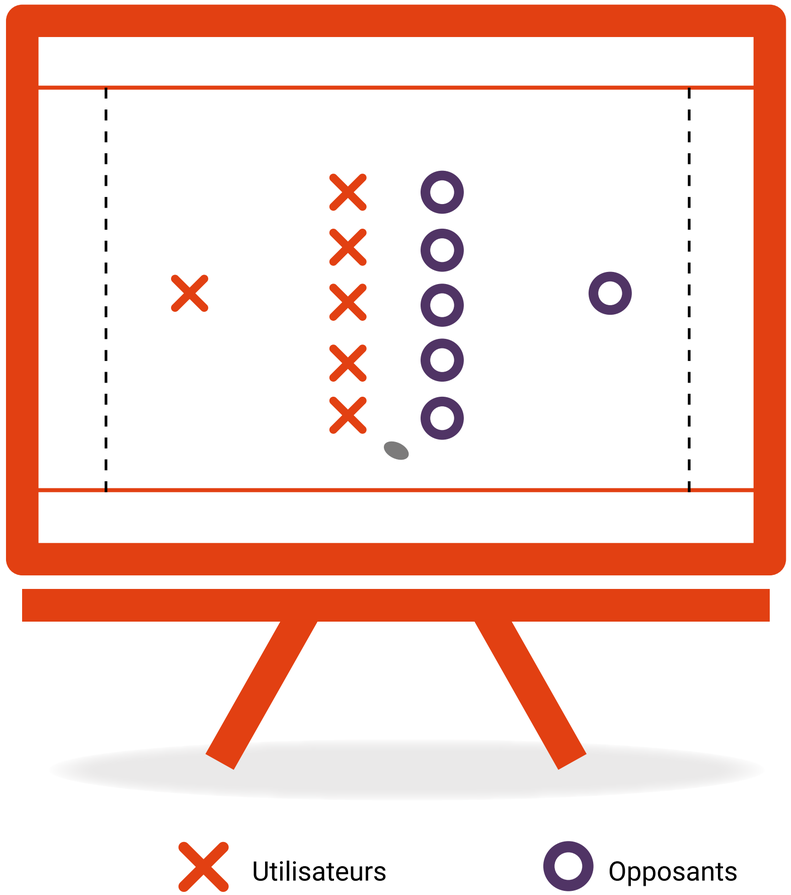
Un joueur de chaque équipe est isolé près de sa ligne d'essai. Ses partenaires sont hors-jeu au départ.
Au signal «jeu», l'enseignant passe le ballon à l'utilisateur isolé.

RÉGULATION

- Si les joueurs anticipent, donner un ballon à chaque joueur isolé et en fonction du signal, c'est une ou l'autre équipe qui joue.
- Pour faciliter l'avancée du 1er utilisateur, intervenir sur les opposants avec un 2ème signal de départ.
- Si les partenaires du porteur restent devant lui (donc hors-jeu) les obliger à aller toucher la ligne d'essai (derrière l'isolé) avant de jouer.

COMPORTEMENT ATTENDU PAR L'ENSEIGNANT

Le 1er utilisateur doit avancer pour remettre ses partenaires en jeu. Les autres utilisateurs doivent soutenir le porteur et lui proposer des solutions (se démarquer). Bloquer le porteur avant qu'il ne fasse sa passe. Avancer vite et ensemble pour qu'il reste isolé.



5

Savoir défendre seul ou en équipe

Thème : Défendre

3 exercices :
L'épervier, les poules et les renards, le gagne terrain

La possession du ballon détermine les utilisateurs et les opposants.

- Ainsi, lorsque l'on parle d'**attaquant**, il faut comprendre l'utilisateur, c'est à dire celui qui **possède le ballon.**
- Lorsque l'on parle de **défenseur,** il faut comprendre l'opposant, c'est à dire celui **qui ne possède pas le ballon** et qui tente de le conquérir.

L'épervier

10mn

BUT (pour l'élève)

Épervier : Attraper les hirondelles en un minimum de passage
Hirondelles : Traverser le terrain dans la longueur sans être attrapé par l'épervier

MATÉRIEL

- Terrain de 15 x 10 m
- Maillots / chasubles
- Plots / sifflet
- 2 équipes de 7 à 8 élèves

RÈGLES DU JEU

Hirondelles :
- Rester dans le terrain
- Au signal, je dois sortir du nid
- Quand je suis attrapé, je deviens épervier

Épervier :
- Attraper le plus possible d'hirondelles
- Ne jamais aller dans le nid des hirondelles

LANCEMENT DE JEU

Toutes les hirondelles attendent dans le nid et demandent l'autorisation de sortir à l'épervier «Épervier, peut-on passer ?»

LANCEMENTS / VARIABLES

- Les manières de capturer les hirondelles : ceinturer, plaquer.
- La position de l'épervier : dans le terrain, sur le bord, plus ou moins près du nid, assis…

CRITÈRES DE RÉUSSITE

- J'ai réussi si je parviens à capturer toutes les hirondelles, avec mes partenaires successifs
- Plus vite que l'équipe adverse (nombre inférieur de passages)
- Avec un nombre de passages de moins en moins grand (sur 3 parties, les hirondelles ont fait de moins en moins de passages)

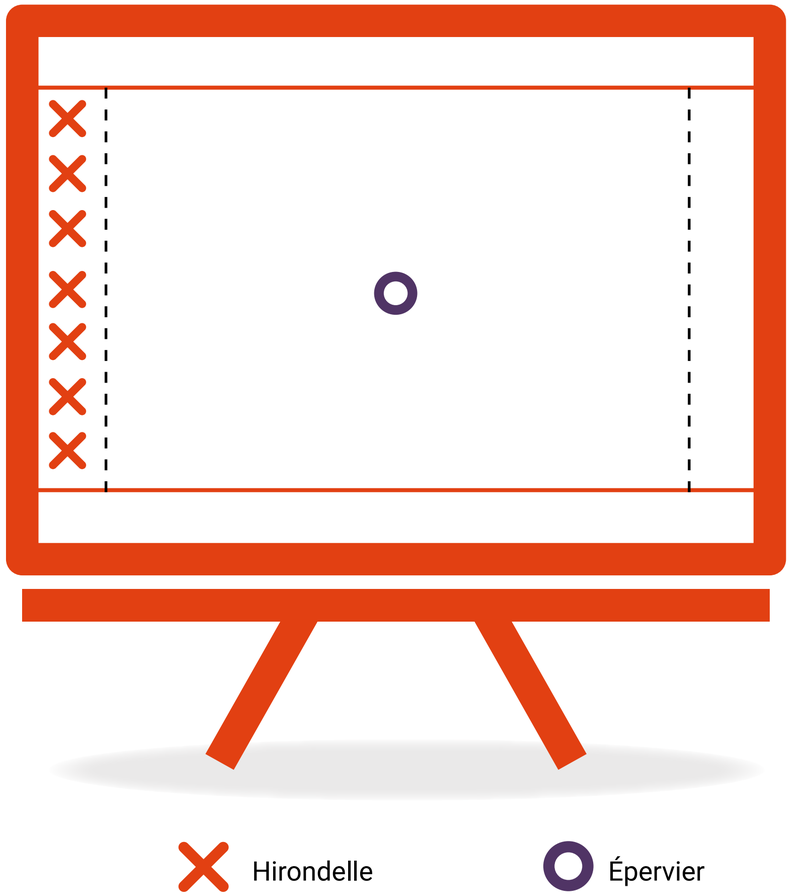
CRITÈRES DE RÉALISATION :

Hirondelles :
- Regarder et se situer dans l'espace, prise d'informations pour éviter l'épervier
- Mettre une stratégie en place pour traverser le terrain

Épervier :
- Cibler et anticiper la course d'une hirondelle pour l'intercepter
- Mise en place d'une stratégie individuelle puis collective pour coincer le maximum d'adversaires

VARIANTES DU JEU

Deux terrains séparés par un nid, dans un terrain se trouve un épervier blanc, dans l'autre un épervier noir : 16 hirondelles doivent traverser les 2 terrains. Le jeu s'arrête lorsqu'il n'y a plus d'hirondelles. Le vainqueur entre les deux éperviers est celui qui a fait le plus de captures.



Les poules et les renards

10mn

BUT

Conserver ou récupérer le ballon

DISPOSITIF

- 2 équipes de 6 à 10 joueurs
- Maillots / chasubles

LANCEMENT DE JEU

Les joueurs ✕ ont chacun un ballon et courent avec les ○ dans l'espace.

Au signal, les ✕ doivent se regrouper à 4 pattes et faire un cercle avec les ballons au milieu d'eux.
Les ○ doivent essayer de récupérer les ballons.

CONSIGNES

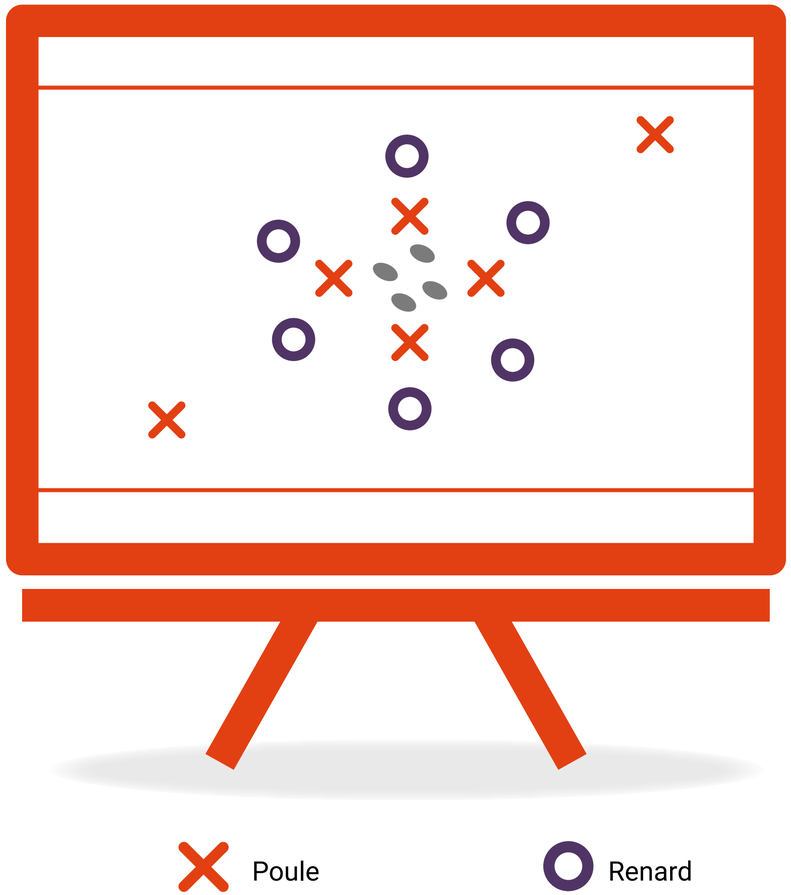
- Les ✕ et les ○ doivent rester à 4 pattes. Jeu dans un temps donné.
- Un point pour les ○ par ballon récupéré.

RESPECT DES RÈGLES

- Ne pas faire mal
- Ne pas se faire mal
- Ne pas se laisser faire mal

VARIABLES

Conserver ou récupérer le ballon



Le gagne terrain

10mn

OBJECTIF

Empêcher d'avancer

BUT DU JEU

- Marquer l'essai ou empêcher de marquer
- L'équipe qui gagne est celle qui a marqué le plus de points après 5 passages

MATÉRIEL

- Terrain de 10 x 20 m
- Maillots / chasubles
- Plots / sifflet
- 2 équipes de 6 élèves
- 2 ballons

RÈGLES DU JEU :

- Respecter des règles fondamentales
- Avancer pour marquer (5 points l'essai)
- Si je bloque l'action en Z1, j'ai 1 point
- Si je bloque l'action en Z2, j'ai 2 points
- Si je bloque l'action en Z3, j'ai 3 points
- Si je récupère le ballon, j'ai 5 points
- En Z0, j'ai -1 point, en Z0 j'ai -2 points
- Je n'avance que lorsque les utilisateurs ont le ballon

LANCEMENTS DE JEU

Les deux lignes sont face à face et au signal «jeu» l'enseignant donne dans les mains (ou passe) le ballon à l'utilisateur de son choix.

CRITÈRES DE RÉUSSITE

Ne pas prendre d'essai et avoir gagné du terrain

COMPORTEMENT ATTENDU PAR L'ENSEIGNANT

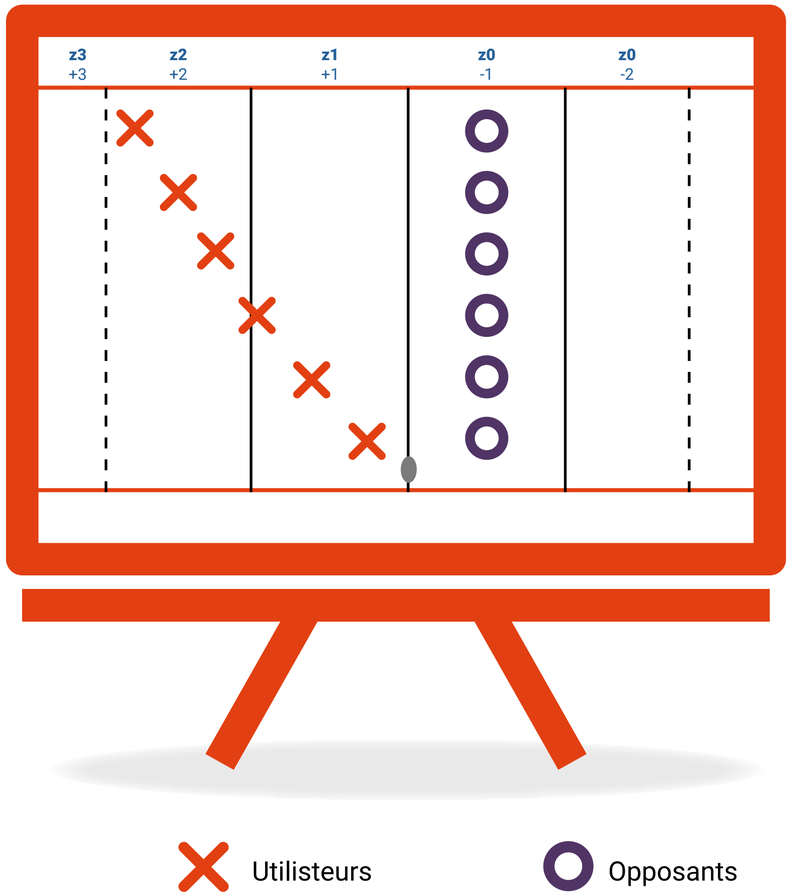
- Gagner du terrain le plus vite possible
- Amener le ballon dans les espaces libres
- Avancer pour faire reculer le porteur
- Amener au sol l'adversaire pour récupérer le ballon

RÉGULATIONS

- Pour faciliter la montée défensive, faire un lancement qui met en difficulté l'attaque avec un ballon en hauteur ou à ras de terre.
- Pour mettre en difficultés les défenseurs, faire un lancement dynamique en avançant vers la défense qui recule.

VARIANTES

Le nombre et la répartition des utilisateurs.



LES 15 RÈGLES DU RUGBY À 5 À L'ÉCOLE

Les 15 règles du rugby à 5 à l'école

Règle 1 : *Terrain*

Champ de jeu
Zone située entre les lignes de touche et les lignes de but.
Aire de jeu
Comprend le champ de jeu et les zones d'en-but (entre 5 et 10 mètres).
Sol de l'aire de jeu
La surface du sol doit être gazonnée, ou recouverte de gazon synthétique. Mais, on peut également jouer sur surface dure. En revanche, il n'est pas possible de jouer sur une **surface gelée** pour des raisons de sécurité.
Dimension de l'aire de jeu
A l'école 15 m sur 15 m.

Règle 2 : *Ballon*

Le jeu de rugby à 5 est joué avec un ballon taille 4 ou plus petit pour les élèves de cycle 2.

Règle 3 : *Nombre de joueurs*

Nombre maximum de joueurs
Une équipe ne peut avoir plus de 5 joueurs présents sur l'aire de jeu.
Remplacements
Les remplacements sont illimités et peuvent avoir lieu à n'importe quel moment du match, y compris lorsque le ballon est vivant (mais il ne doit pas y avoir plus de 10 joueurs max sur le terrain).

Règle 4 : *Équipement des joueurs*

Tous les joueurs d'une même équipe doivent être vêtus de chasubles et de couleurs différentes pour chaque équipe.
Chaussures
De sport sans crampon.
Bijoux ou accessoires
Le port de bijoux ou accessoires pouvant s'avérer dangereux pour la sécurité ou l'intégrité des joueurs, est **interdit.**

Règle 5 : *Durée de la partie*

Une rencontre dure au maximum 10 minutes, dont deux mi-temps de 5 minutes et un repos de 2 minutes.

Règle 6 : *Officiels du match*

Chaque partie est arbitrée par au moins un arbitre. Il est le seul juge en matière de fait. **L'idéal est qu'un élève fasse office d'arbitre après avoir été formé à cette fonction.**

Règle 7 : *Manière de jouer*

But du jeu
L'objectif du rugby à 5 consiste à inscrire plus d'essais que son adversaire et à l'empêcher d'en marquer.
Mode de jeu
Tout joueur peut courir, attraper et **lancer le ballon en arrière** sur tout le terrain en vue de gagner un avantage territorial et de marquer un essai. Le jeu au pied dans le jeu courant est autorisé, mais le botteur ou l'un de ses partenaires en jeu doit rattraper le ballon de volée, sans rebond au sol. **Le principe est que l'idée de jouer le ballon au pied vienne des élèves, pour éviter que celui-ci ne soit trop systématique.**

Le « toucher » : **le plaquage est interdit.** Les opposants empêchent l'équipe utilisatrice d'emporter l'avantage territorial en réalisant un « toucher ». Le toucher s'effectue à pleines mains, avec les **deux mains simultanément.** Le toucher est réalisé par un joueur entre les épaules et le bassin (pas sur la poitrine, particulièrement pour les filles).
L'équipe qui avait la possession du ballon conserve celle-ci.
On rend le ballon à l'adversaire au bout de quatre touchers.

Remise en jeu

Après un toucher, le jeu reprend de la façon suivante : touché et toucheur retournent dans leur camp.
L'arbitre tient le ballon dans son dos et le rend à l'équipe utilisatrice quand les deux équipes sont bien en place et en ligne.
L'esprit du jeu est de privilégier l'attaque, la créativité individuelle ET collective. Les enfants doivent comprendre que le but est de marquer un essai en 4 touchers, soit 4 actions enchaînées. Donc de désorganiser la défense adverse.

Interception

L'interception par des joueurs en jeu est autorisée. À la suite d'une interception, le jeu continue jusqu'au prochain « toucher », un essai ou un arrêt dû à une autre action.

Les 15 règles du rugby à 5 à l'école

Règle 8 : *Établissement du score*

La marque
Un essai est accordé quand un utilisateur qui n'a pas été touché aplatit le ballon au sol, de haut en bas, sur ou au-delà de la ligne d'essai et dans la zone d'en-but avec toute partie du corps entre le cou et la ceinture. Un essai compte pour 1 point.
Le vainqueur
L'équipe qui a marqué le plus d'essais à la fin de la partie est déclarée vainqueur.
Si aucune équipe n'a marqué ou en cas d'égalité au score, le match nul est déclaré.

Règle 9 : *Jeu déloyal*

Il comprend les obstructions, les manquements à la loyauté, le jeu dangereux (plaquage, poussée, percussion…), les incorrections (tirage de maillots…) qui sont préjudiciables au jeu et toutes actions d'anti-jeu.

Sanction : la balle est rendue à l'adversaire et éventuellement exclusion temporaire de 2 minutes du joueur fautif.

L'arbitre tient le ballon dans son dos et le rend à l'équipe utilisatrice quand les deux équipes sont bien en place et en ligne.

Règle 10 : *Hors-jeu et en jeu*

Pour les utilisateurs, le hors-jeu est défini par le placement d'un joueur en avant d'un coéquipier qui porte le ballon. « Hors-jeu » signifie qu'un joueur ne peut momentanément plus participer au jeu. Tout joueur en position de hors-jeu est passible de pénalité s'il participe au jeu.
Pour les opposants, lors d'un toucher, tout joueur placé en avant du dernier pied de son partenaire toucheur est considéré en position de hors-jeu.
Il ne sera remis en jeu que lorsqu'il sera revenu dans son camp derrière la zone de hors-jeu du « Toucher ».

Sanction : Pénalité pour l'équipe non fautive.

L'arbitre tient le ballon dans son dos et le rend à l'équipe utilisatrice quand les deux équipes sont bien en place et en ligne.

Règle 11 : *En-avant, passe en-avant (et ballon tombé au sol)*

Suite à un en-avant et à une passe en avant, la remise en jeu s'effectue à l'endroit de la faute par l'équipe non fautive et selon les modalités d'une pénalité.
En cas de ballon tombé au sol, le jeu doit continuer.
L'arbitre tient le ballon dans son dos et le rend à l'équipe utilisatrice quand les deux équipes sont bien en place et en ligne.

Règle 12 : Coup d'envoi, coup de renvoi

Coup d'envoi au début du match ou à la reprise de la mi-temps
L'arbitre tient le ballon dans son dos et le rend à l'équipe utilisatrice quand les deux équipes sont bien en place et en ligne.

Coup de pied de reprise de jeu après essai
L'arbitre tient le ballon dans son dos et le rend à l'équipe utilisatrice quand les deux équipes sont bien en place et en ligne.

Règle 13 : *Touche*

Il y a touche lorsque le ballon ou le joueur qui le porte va en touche (par l'intermédiaire d'un contact avec la ligne ou la zone hors du terrain) ;
L'arbitre tient le ballon dans son dos et le rend à l'équipe utilisatrice quand les deux équipes sont bien en place et en ligne.
Il est possible de jouer rapidement la touche hors du terrain par l'intermédiaire d'une passe à un partenaire.

Règle 14 : *Pénalité*

Toute pénalité est jouée à l'endroit de la faute.
L'arbitre tient le ballon dans son dos et le rend à l'équipe utilisatrice quand les deux équipes sont bien en place et en ligne.

Règle 15 : *En-but*

Toucher en-but par l'équipe opposante
Lorsque l'équipe opposante fait un « toucher » dans la zone d'en-but, la remise en jeu est effectuée par l'équipe utilisatrice, à 3 mètres de la ligne de but, face à l'endroit où le ballon est devenu mort.

REMERCIEMENTS

Ce livret a été établi en collaboration avec le Comité de Rugby de Côte d'Argent.
Le Comité Île de France tient à remercier :

Frédéric Bonnet
Professeur des écoles à l'école Jean Macé, Villenave d'Ornon et auteur des articles de rugby sur le site rugby-en-melee.com
Éric Napias,
Responsable de TAP à Villenave d'Ornon
Stéphane Brethes
Responsable du rugby à 5 au Comité Côte d'Argent,
Nicolas Blanchet
CPC EPS dans la circonscription d'Ustaritz Pays basque, ainsi que toutes les équipes du Comité Côte d'Argent et de la FFR.
Serge Collinet et les collégiens du Collège Georges Braque
Peter Macnaughton Président délégué du CIFR et les Présidents de Comités départementaux pour leur relecture attentive
Sophie Andreu, Lorelei Tarricone, Véronique Dubois-Vincent, Sylvie Derrien, Armand Périé, André Peytavin et Eric Guidoux
Arnaud Josse Conception graphique et photographies pour Desmesninges.com