



MON CARNET DE RUGBY

CYCLE 2 / CYCLE 3

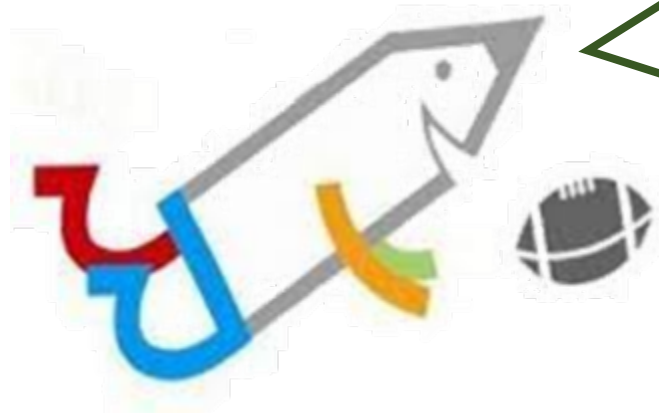
JE DÉCOUVRE LE RUGBY AVEC
ASM EXPÉRIENCE



Prénom :

Nom :

Classe :



Bonjour !

Avec l'ASM, le rugby est depuis longtemps un sport majeur de Clermont-Ferrand. C'est une bonne raison pour sortir du stade Marcel Michelin et venir te montrer en classe, que jouer avec moi c'est rigolo.

Grace à « Mon carnet de rugby », tu vas pouvoir me retrouver pendant les activités physiques, mais aussi dans différentes autres matières comme les mathématiques, le français, la géographie, les sciences... Je suis sûr qu'à la fin du livret, le rugby et l'ASM n'auront plus de secret pour toi!

Alors, on commence le match?

SOMMAIRE



Découvrir le rugby..... Page 4

Le Bouclier de Brennus..... Page 10

Rugby & EPS Page 14

Rugby & anglais Page 20

Rugby & mathématiques Page 24

Rugby & histoire..... Page 28

Rugby & Enseignement civique et moral Page 34

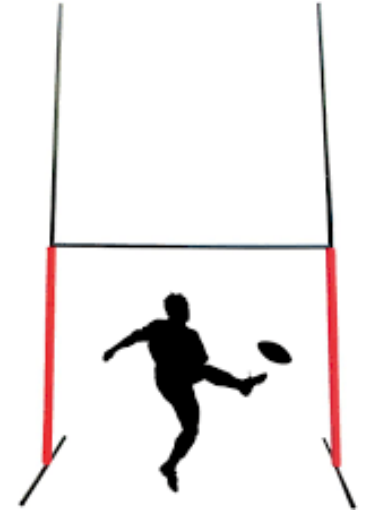
Rugby & géographie..... Page

Rugby & français..... Page

Rugby & arts visuels..... Page

Lexique Page

Quiz Page



DÉCOUVRIR LE RUGBY

Le rugby est un sport collectif de combat et d'évitement.

JE DÉCOUVRE *Qu'est-ce que le rugby.?*



Lis les textes 1 & 2

Définition (Larousse) :

Sport pratiqué avec un **ballon ovale**, opposant **deux équipes** de quinze (*rugby à quinze*) ou treize (*rugby* ou, parfois, *jeu à treize*) joueurs, chacune cherchant à **marquer plus de points que l'autre** en **portant le ballon dans l'en-but de l'adversaire** ou en le faisant passer, d'un coup de pied, au-dessus de la barre transversale entre les poteaux de but. (On disait à l'origine **football rugby** pour le différencier du [football association](#).)



Le rugby, pourquoi ?

Le rugby est une activité physique et sportive parmi tant d'autres et, comme le rappelle la loi n°84 – 610 du 16 juillet 1984 modifiée, «les APS (**A**ctivités **P**hysiques et **S**portives) constituent un élément important de l'éducation, de la culture, de l'intégration et de la vie sociale. Elles contribuent également à la santé. Leur promotion et leur développement sont d'intérêt général».

Il s'agit avant tout d'un **jeu, un jeu codifié, un jeu de groupe** qui favorise la socialisation des enfants.

Le jeu est liberté, c'est une distraction où le plaisir est d'abord recherché.

Le rugby est un jeu réglé car il s'agit d'un sport collectif d'opposition qui ne peut se dérouler que dans le respect :

- de la règle,
- de soi-même,
- du partenaire, de l'adversaire,
- de l'arbitre.

Lis les textes 3 & 4

Le rugby et la socialisation :

- Il est école **de fraternité** car il unit les acteurs dans l'effort, quelles que soient leurs disparités physiques, leurs origines, leur niveau social, leurs opinions ou leurs croyances.
- Il est également un **outil d'émancipation et d'intégration**.
- Il est **école de solidarité** car l'action individuelle est toujours mise au service du collectif. Humilité, générosité, abnégation, compréhension mutuelle sont autant de valeurs fortes de ce jeu.
- Il fait prendre conscience «que l'on est plus fort ensemble».
- Il est **école de loyauté** dans la mesure où le respect de la règle doit être non seulement recherché dans sa lettre mais aussi dans son esprit. [...]
- Il est **école de courage**, car il apprend à dédramatiser et ne pas avoir peur de l'affrontement, [...]
- Il est **école de cultures**, car il appartient à des patrimoines d'une grande diversité, qu'ils se situent au niveau local ou au plan international.

Jean-Claude Lacassagne

Les « rugby » ?

Le rugby est un terme qui fait référence à une famille de sports collectifs.

On distinguera :

- Le rugby à XV
- Le rugby à VII (Sport Olympique en 2020)
- Le rugby scolaire (à 5)
- Le rugby Flag (ou *Tag rugby* ou rugby foulard)
- Le rugby fauteuil (sport paralympique)



Réponds aux questions suivantes :

Trouve 4 adjectifs pour qualifier le rugby.

- Jeu
- Jeu réglé
- Jeu codifié
- Jeu de groupe

Cite 3 sortes de rugby différents.

1/Rugby à XV

4/ Rugby à V

2/Rugby à XIII

5/ Rugby fauteuil

3/Rugby à VII

6/ Rugby à toucher

Que dois-tu respecter pour jouer au rugby ?

1/ L'arbitre

2/ L'adversaire

3/ La règle

4/ Le partenaire

VRAI – FAUX

Au rugby, je peux bousculer un joueur adverse. Non

Je peux faire des passes mais toujours en arrière. Oui

Je peux courir avec le ballon. Oui

Je peux arrêter un adversaire en le plaquant ou le tenant 2''. Oui

JE PROGRESSE

J'apprends à connaître les différents postes et à les situer sur le terrain.

1 **Pilier gauche**

2 **Talonneur**

3 **Pilier droit**

4 **Deuxième ligne**

5 **Deuxième ligne**

6 **Troisième ligne aile**

7 **Troisième ligne centre**

8 **Troisième ligne aile**

Les piliers gauche et droit se placent à l'avant de la mêlée pour protéger ou récupérer le ballon.

Le talonneur envoie le ballon à l'arrière de la mêlée lors des touches.

Les deuxièmes lignes récupèrent le ballon lors des touches. Ils sont au cœur des mêlées.

Les troisièmes lignes aile interceptent les passes. Ils sont à la fois défenseurs et attaquants.

Ces 8 joueurs forment la mêlée.



9 **Demi de mêlée**

10 **Demi d'ouverture**

11 **Pilier gauche**

12 **Trois-quarts centre**

13

Le demi de mêlée anime le jeu. Il est le lien entre l'avant et l'arrière du terrain.

Le demi d'ouverture analyse et met en place une stratégie depuis l'arrière. C'est le chef d'orchestre de l'équipe.

Les trois-quarts centre élargissent le jeu depuis le milieu du terrain.

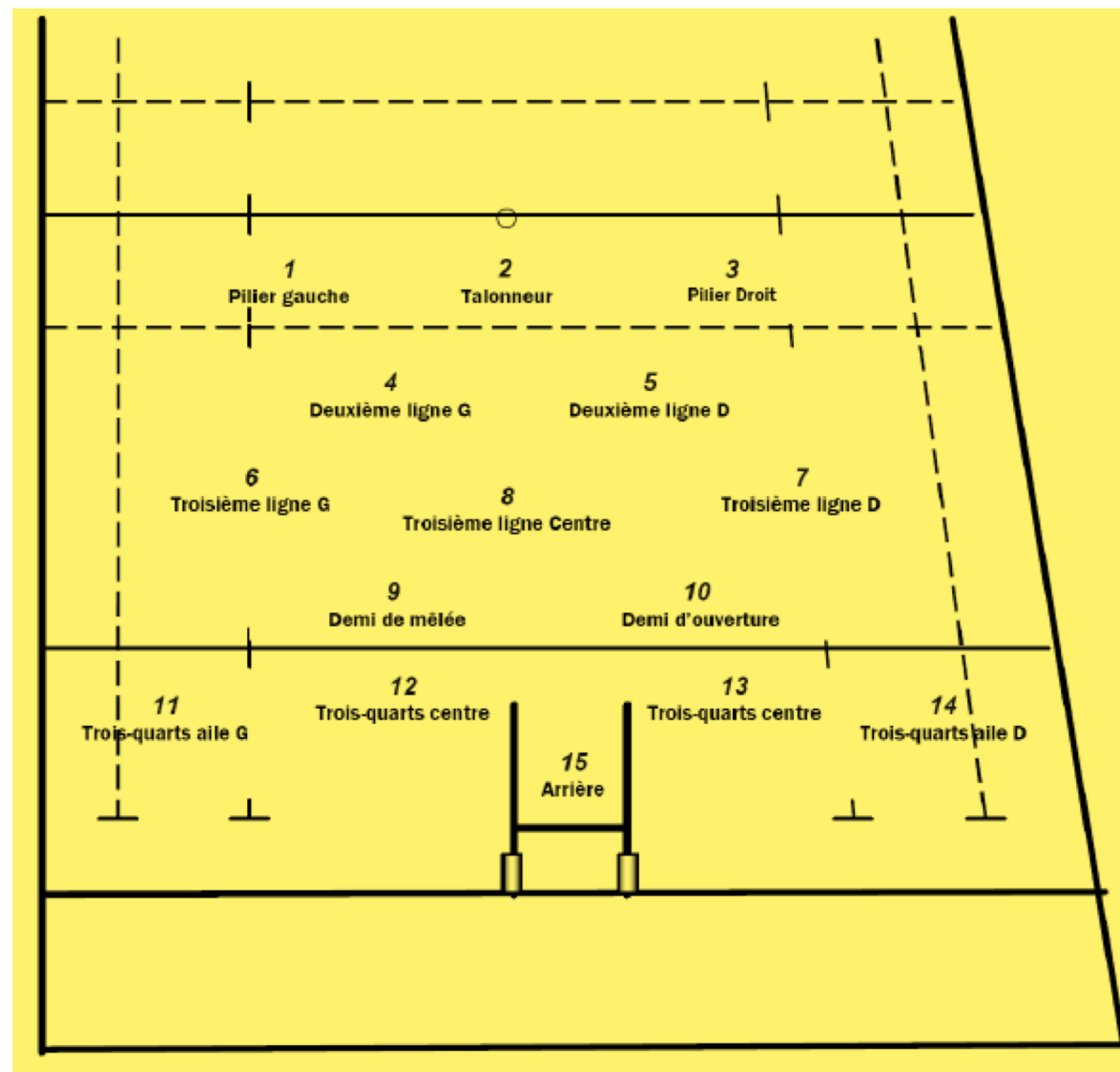
14 **Pilier droit**

15 **Arrière**

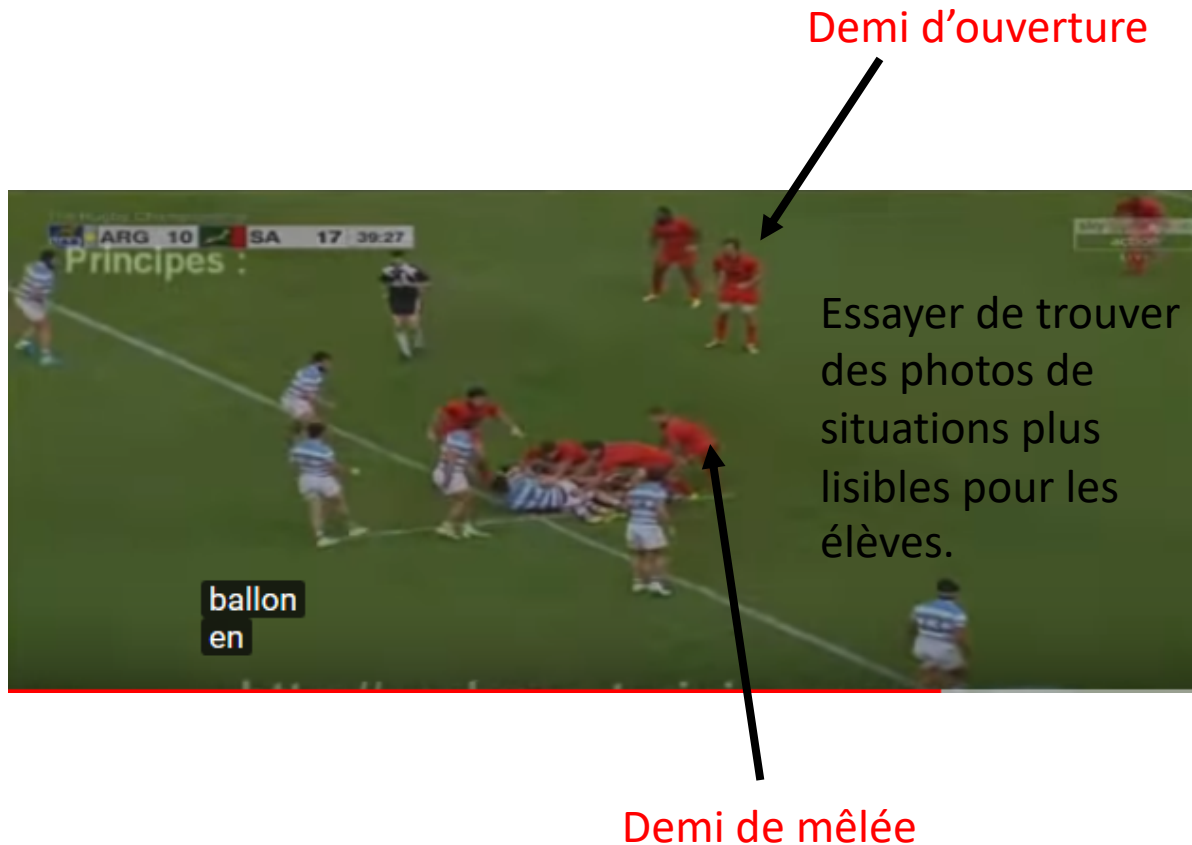
Les ailiers concrétisent les actions et marquent les essais grâce à leur rapidité.

L'arrière doit couvrir toute la largeur du terrain. Il est le dernier défenseur de la défense.

Les joueurs portent sur leur maillot le numéro associé à leur poste.



A l'aide des schémas de la page précédente, écris le nom des postes des joueurs signalés par une flèche.



Qui suis-je ?

❖ Je suis le dernier rempart de mon équipe. En phase d'attaque, je peux venir m'intercaler parmi les trois-quarts.

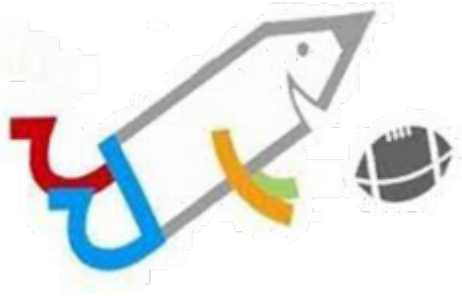
→ Je suis l'arrière.

❖ Je suis souvent très grand ce qui est fort utile lors des touches. Aidé par mes coéquipiers, je saute pour récupérer le lancer et offrir une balle à mon demi de mêlée.

→ Je suis deuxième ligne.



JE TRANSFORME *J'identifie les accessoires du rugbyman.*



A toi de jouer ! Relie correctement chaque mot à son image.

casque



protège
-dent



chaussures



chaussettes



maillot



short



tee



Les « Barbarians » français

C'est une 2^{ème} équipe de France!
En ce qui concerne leur tenue, elle s'inspire de leurs homologues anglais dans l'état d'esprit. C'est à dire que **chaque joueur vient avec les chaussettes de son club.** Pour les couleurs du maillot, les fondateurs se sont inspirés de l'histoire des "baa-baas". Ils ont choisi le bleu ciel de Cambridge, le bleu foncée d'Oxford et le bleu de la France.



RUGBY & Éducation physique et sportive

JE DÉCOUVRE Apprendre en jouant au rugby



L'EPS au même titre que le français, les mathématiques va te permettre d'apprendre et ainsi développer des **compétences précises**.

Le rugby ou jeu pré-sportif collectif pourra être utilisé pour apprendre à :

- **Conduire et maîtriser un affrontement collectif**

Grâce à cette activité, tu vas apprendre à atteindre collectivement un but tout en défendant ton propre but.

Tu vas apprendre à « lire le jeu » pour faire les meilleurs choix : partenaire, espace libre ...

Tu vas aussi apprendre à coopérer.

Tu devras aussi jouer différents rôles : joueurs, arbitres et observateurs.

Règles du jeu et sécurité

But du jeu : Porter le ballon derrière la ligne, ESSAI = 5 POINTS .

Règles

- Progresser en faisant des passes en arrière (règle du en-avant)
- Lâcher le ballon en faisant une passe dès que l'on est bloqué (on ne progresse plus ; règle du plaquage ou du tenu) ou à terre.
- Ne pas jouer au pied.
- Respecter les adversaires, tes coéquipiers et l'arbitre.
- Tout geste pouvant faire mal doit être interdit (ex : **passage en force**, **plaquage au-dessus des épaules**, **croche-pieds**, **coups au visage**, **tirer par le maillot** et **faire tourner**)



JE PROGRESSE Les règles que je devrai respecter.

La règle du hors-jeu : Sur les remises en jeu et les regroupements, chaque équipe doit se trouver dans son camp : une **ligne imaginaire de hors-jeu** passant par le ballon sépare ces deux camps.

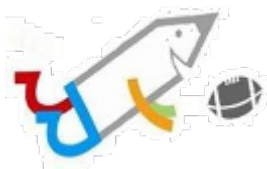
La règle de l'en-avant : On ne peut ni passer ni lâcher le ballon vers l'avant avec les mains.

La règle du tenu au sol :

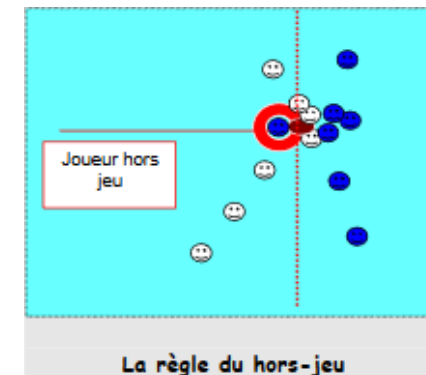
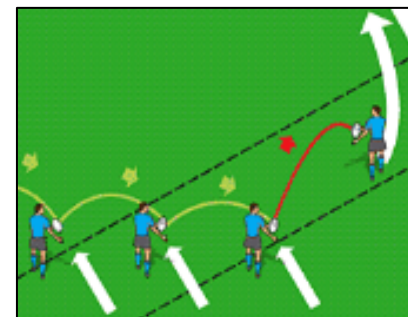
Un joueur plaqué et tenu au sol doit libérer le ballon.



Le joueur bleu doit lâcher son ballon. Dans le cas contraire, l'arbitre sifflera faute et donnera le ballon aux adversaires



Tu es maintenant prêt à commencer ton cycle d'apprentissage du rugby...



La règle de la remise en jeu : L'équipe adverse se place à 5 mètres du ballon. Le ballon au sol, on effectue une passe.

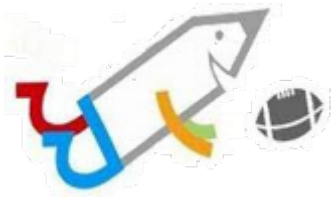
Les droits et les devoirs du joueur : Aucune brutalité (pas de croc en jambes, manchette, étranglement, coup de pied, de genou, de coude, d'épaule, pas d'accrochage des vêtements etc...).

Pas de jeu au pied.

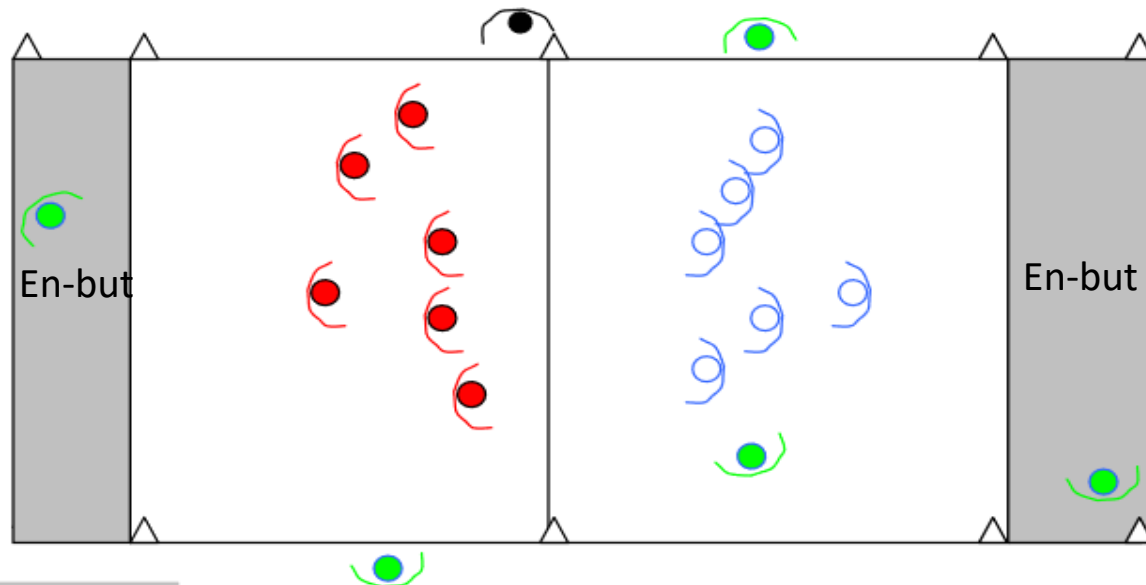
Les lignes font partie de la touche ; de la zone de ballon mort ; de l'en-but.

LA RENCONTRE USEP RUGBY

ORGANISATION DU JEU



- Deux équipes de 5 à 7 joueurs
- Une équipe arbitre
- Une équipe observe
- Un ballon de rugby
- Des chasubles de deux couleurs différentes



FEUILLE DE MATCH

VICTOIRE = 3Pts ; NUL =1 Pt ; DEFAITE = 0 Pt

CHATEL 3
CHATEL 6
CLERLANDE 2
CHATEL 7

Matches	Scores	Points obtenus			
		CHATEL 3	CHATEL 6	CLERLANDE 2	CHATEL 7
CHATEL 3- CHATEL 6	-				
CLERLANDE 2-CHATEL 7	-				
CHATEL 3-CLERLANDE 2	-				
CHATEL 6-CHATEL 7	-				
CHATEL 3-CHATEL 7	-				
CHATEL 6-CLERLANDE 2	-				
POULE DE CLASSEMENT	TOTAUX				
	CLASSEMENT 1 ^{er} , 2 ^{ème} , 3 ^{ème} , 4 ^{ème}				

Inscrit les résultats suivants sur la feuille de match :

Châtel 3 bat Châtel 6 par **25 à 10** ;

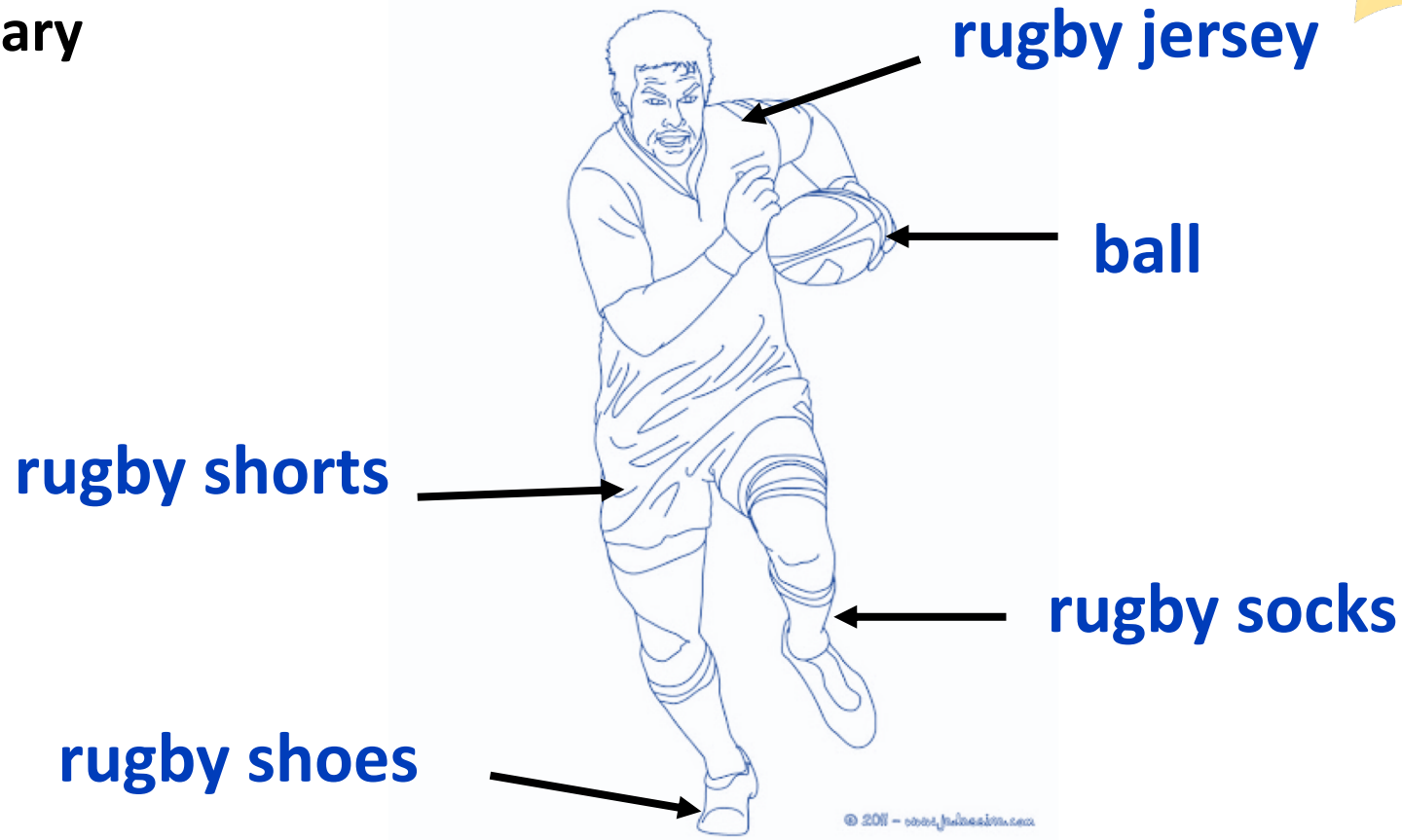
Clerlande 2 bat Châtel 7 par **15 à 10**

RUGBY & *Anglais*

JE DÉCOUVRE Le vocabulaire du rugby

Le rugby est né en Angleterre, il tient son nom de la ville « Rugby ». Cela explique pourquoi il y a tant de mots anglais.

Rugby Glossary



JE PROGRESSE

Des mots souvent utilisés...

L'arbitre	The referee
L'équipe	The team
L'entraîneur	The coach
Les joueurs	The players
Le capitaine	The captain
Les avants	The forwards
Talonneur	hooker
Demi de mêlée	Scrum half
Arrière	fullback
Le jeu	The game
Le terrain	The field

Le tee	The tee
Une passe	Pass
Passe en avant	Forward pass
Plaquage	tackle
Carton jaune/rouge	Yellow/red card
Mêlée	Scrum
Ligne de touche	Touch line
Un essai	Try
Le buteur	kicker
L'en-but	The in-goal area
Hors-jeu	Off-side

JE TRANSFORME *j'écris les légendes en anglais*



Scrum



Tackle



The referee



The kicker



Try

RUGBY & MATHÉMATIQUES

JE DÉCOUVRE Comment compter le score et établir un classement au rugby ?

- Comme dans d'autres jeux ou sports collectifs, le but du jeu au rugby est d'essayer de gagner le match en marquant plus de points que l'équipe adverse.
- Il existe plusieurs moyens de marquer des points, comme marquer un essai, une transformation, un drop ou une pénalité.
- Dans un championnat ou un tournoi, le résultat du match (gagné, nul ou perdu) donne des points aux 2 équipes, ce qui permet lorsque tous les « matchs de poule » sont joués, d'établir un classement qui permettra de qualifier les différentes équipes pour les « phases finales ».

Lors d'un match:

- Si je marque un essai, je marque 5 points pour mon équipe.
- Si je marque une pénalité ou un drop-goal, je marque 3 points pour mon équipe.
- Si je transforme un essai, je marque 2 points pour mon équipe.

Dans un tournoi ou un championnat:

- Si mon équipe gagne le match, elle marque 4 pts.
- Si mon équipe fait match nul, elle marque 2 pts
- Si mon équipe perd le match, elle marque 1 pt.
- Si mon équipe perd de moins de 5 pts (France) ou de moins de 7 pts, elle marque 1 pt de « bonus défensif ».
- Si mon équipe marque 4 essais ou 3 essais de + que l'équipe adverse (France), elle marque 1 pt de « bonus offensif ».

JE PROGRESSE

J'analyse le parcours de l'ASM en « Challenge Cup 2018/2019 »

En 2019, l'ASM est Championne d'Europe de rugby. Pour cela, il lui a fallu se qualifier pour la phase finale à partir de la phase de poule (5 poules) et terminer ainsi 1^{ère} des 20 équipes engagées...

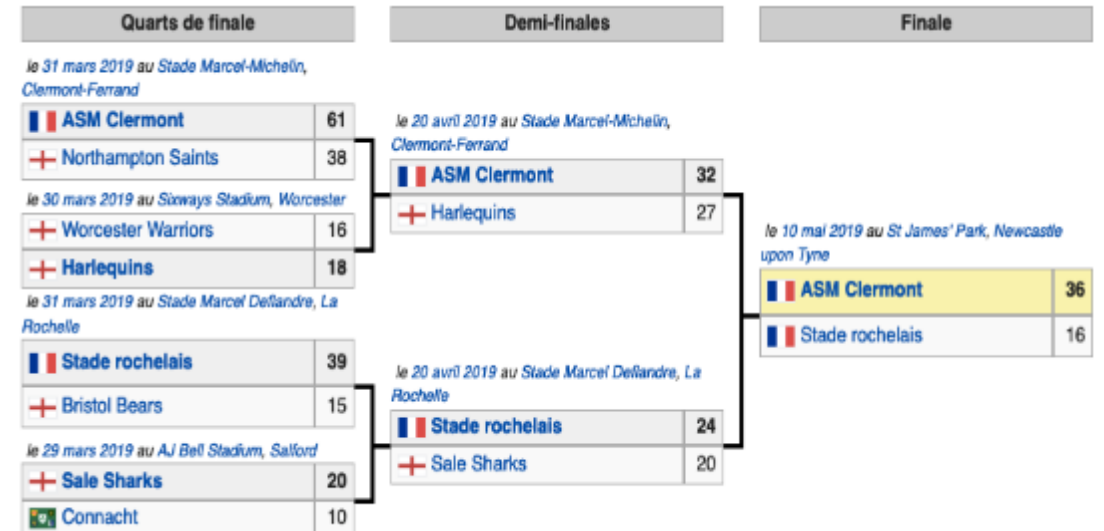
1. En phase de poule, l'ASM pouvait-elle marquer plus de points?
2. Combien a t'elle marqué d'essais?
3. Pourquoi est-elle classée au rang 1 à la fin de la phase de poule?
4. Pourquoi Sale est classé devant Worcester?
5. Pourquoi le Connacht est classé derrière les Harlequins?
6. Pourquoi l'ASM a joué le ¼ de finale contre Northampton?
7. En ¼ de finale, quelle est la seule équipe qui a fait mieux par rapport à son classement?
8. L'ASM pouvait-elle rencontrer La Rochelle avant la finale?
9. En finale, sachant que l'ASM a marqué 3 essais transformés, comment a-t'elle pu obtenir ce score?
10. Combien de matchs ont été gagnés par l'ASM lors de cette compétition?

Poule 1 [\[modifier | modifier le code \]](#)

Classement [\[modifier | modifier le code \]](#)

Rang ↕	Équipe	Joués ↕	V ↕	N ↕	D ↕	EM ↕	EE ↕	BO ↕	BD ↕	PM ↕	PE ↕	Diff ↕	Pts ↕
1	ASM Clermont	6	6	0	0	44	16	6	0	304	117	187	30
2	Northampton Saints	6	4	0	2	42	18	5	0	282	127	155	21
3	Newport Dragons	6	2	0	4	26	29	2	0	179	201	-22	10
4	Timișoara Saracens	6	0	0	6	6	55	0	0	49	369	-320	0

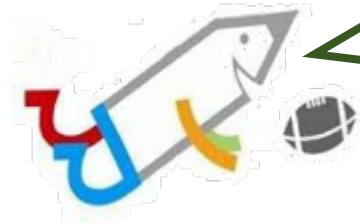
Rang	Clubs	Matches joués	Points de clt	Différence de points	Essais marqués
1	ASM Clermont	6	30	+187	44
2	Stade rochelais	6	24	+122	32
3	Sale Sharks	6	22	+88	26
4	Worcester Warriors	6	22	+25	19
5	Harlequins	6	21	+66	23
6	Connacht	6	22	+29	19
7	Bristol Bears	6	21	+159	25
8	Northampton Saints	6	21	+155	42



JE TRANSFORME *Je calcule les résultats des 2 victoires de l'ASM en TOP 14.*

Le 29 mai 2010 puis le 04 juin 2017, l'ASM est devenue Championne de France de rugby en battant au Stade de France les clubs de Perpignan puis Toulon, en finale du Top 14.

A partir des éléments qui te sont donnés ici, de la feuille de match de la finale de 2010 et du déroulé de la phase finale 2017, tu vas essayer de répondre aux questions de la page suivante.



En remportant à ce jour 20 fois le Championnat de France de rugby à XV, le Stade Toulousain est le club le plus titré. Il a été également 8 fois finaliste et a été 4 fois Champion d'Europe.

Finale [[modifier](#) | [modifier le code](#)]

Feuille de match

29 mai 2010 au Stade de France, Saint-Denis

Homme du match :

Points marqués :

- Perpignan : 2 pénalités de Porical (20^e, 26^e)
- Clermont : 1 essai de Nalaga (15^e) ; 1 transformation de Parra (17^e) ; 3 pénalités de Parra (10^e, 27^e, 62^e) et 1 drop de Floch (68^e)

Arbitre : [Christophe Berdos](#)

Spectateurs : 79 262

Phase finale [[modifier](#) | [modifier le code](#)]

Barrages	Demi-finales	Finale
<i>19 mai 2017 au Stade Mayol, Toulon</i>	<i>26 mai 2017 à l'Orange Vélodrome, Marseille</i>	<i>4 juin 2017 au Stade de France, Saint-Denis</i>
[4] RC Toulon 26	[1] Stade rochelais 15	[4] RC Toulon 16
[5] Castres olympique 22	[4] RC Toulon 18	[2] ASM Clermont 22
<i>20 mai 2017 à l'Altrad Stadium, Montpellier</i>	<i>27 mai 2017 à l'Orange Vélodrome, Marseille</i>	
[3] Montpellier HR 13	[6] Racing 92 31	
[6] Racing 92 22	[2] ASM Clermont 37	

Réponds aux questions:

- A partir de la feuille de match, trouve le score à la mi-temps et à la fin de la finale de 2010.

ASM 13/Perpignan 6

- Lors de cette même finale, combien de points a marqué Morgan PARRA?

11 points

- Lors de la demi-finale de 2017, comment l'ASM a-t-elle pu battre ainsi le Racing 92 (plusieurs réponses possibles)?

7 essais dont 1 transformé; 4 essais transformés + 3 pénalités; 1 essai transformé + 10 pénalités...

- Essaie de reconstituer le score de l'ASM lors de la finale de 2017, sachant que les points ont été marqués de 3 façons différentes ?

- **ESSAI-S: 1**
- **TRANSFORMATION-S: 1**
- **DROP-S ou PÉNALITE-S: 5**

JE RETIENS.....

RUGBY & Histoire

Avec cette fiche, partons à la recherche des origines du rugby.

JE DÉCOUVRE D'où vient le rugby.?

- Le rugby est un sport d'affrontement collectif qui selon la légende aurait pris naissance dans la ville de Rugby en Angleterre au début du XIX^{ème} siècle. Toutefois les origines de ce jeu sont sans doute plus anciennes, puisqu'on trouve trace de nombreux jeux de balles dès l'Antiquité avec l'harpastum des Romains, puis la soule au Moyen-Age en France, le hurling en Irlande ou le calcio en Italie.
- Ce sont les jeunes gens des couches aisées de la population anglaise qui vont reprendre la pratique de ces jeux anciens et la codifier pour en réduire la violence.
- En novembre 1823, lors d'une partie de football dans la ville de Rugby en Angleterre, William Web Ellis commet une infraction aux règles du jeu, en s'emparant du ballon à la main et en courant vers les buts adverses. Cette règle devient une règle du football de Rugby et donne naissance à un nouveau jeu.
- En 1846, les 1^{ères} règles sont écrites et le 24 décembre 1870, une réunion a lieu à Londres conduisant à la codification et l'uniformisation du rugby.
- En 1872, c'est la création du « Havre Athlétic Club », premier club français et en 1885 le rugby s'implante à Bordeaux à l'initiative d'immigrés anglais. En 1911, Marcel Michelin crée le club de l'ASM (Association Sportive Michelin).



Le 09 octobre 2009, le CIO vote le retour du rugby comme sport olympique. Sous la forme du rugby à 7, il figura donc au programme des Jeux Olympiques de Rio de Janeiro en 2016, presque 100 ans après sa disparition du programme olympique.

De nombreux jeux apparaissent aux yeux des historiens comme des ancêtres du rugby. Il s'agissait de l'affrontement entre 2 équipes, avec l'objectif de porter une balle constituée de matériaux variés dans le camp adverse

- **L'HARPASTUM:**

C'est un sport collectif antique pratiqué dans l'empire romain et dont la signification serait « intervention rapide ». Il n'y avait pas forcément de règles pour jouer à ce sport. Il fallait juste être très physique et très endurant parce que le but du jeu était de se faire des passes avec la pilla (le ballon) et de franchir une zone pour pouvoir marquer 4 points. Ensuite, une personne de l'équipe qui venait d'encaisser un « essai » devait prendre le ballon et le tirer le plus loin possible pour relancer le jeu. Pour stopper l'équipe qui possédait le ballon, ils pouvaient faire tout ce qu'ils voulaient. L'affrontement ne durait que 60 minutes à cause du jeu très physique et épuisant.

- **LA SOULE :**

C'est un jeu traditionnel pratiqué historiquement principalement en France du Nord-Ouest. Il se rapproche du football et du rugby, si ce n'est que les deux équipes ont souvent un même but (un lieu-dit, une mare), que leur composition n'a pas de limites définies (à l'origine les équipes étaient constituées de tous les hommes valides de deux ou plusieurs villages / mariés contre non mariés quand la choule était jetée par la dernière mariée de l'année) ; en outre la balle peut progresser en tout sens. Le manque de règles définies, d'organisation structurée et sa violence ont contribué à son déclin.

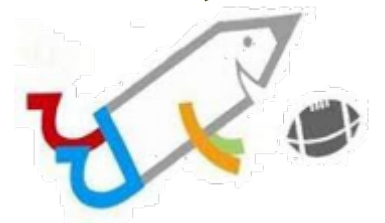
- **LE HURLING :**

Le hurling est pratiqué depuis très longtemps en Irlande puisque les plus anciennes traces écrites de ce sport remontent au VII^e – VIII^e siècle. Il était joué par des équipes représentant chacune un village et pouvant impliquer une centaine de joueurs. Les matchs pouvaient durer plusieurs heures, voire même plusieurs jours. La brutalité du jeu a provoqué son interdiction du XVI^e au XVIII^e siècle. Le hurling moderne est le 3^{ème} sport pratiqué en Irlande.

- **LE CALCIO :**

Le calcio florentin est un sport collectif de la Renaissance. Inspiré de jeu de balle ancien et de lutte romaine, le calcio florentin voit s'affronter deux équipes de 27 joueurs qui cherchent à marquer le plus de buts à l'adversaire. Disparu au XVIII^{ème} siècle, il est réapparu en 1930 à Florence. La quasi-absence de règles fait qu'il est considéré comme un des jeux collectifs le plus violent au monde.

La 1^{ère} édition de la Coupe du Monde de rugby à XV s'est déroulée en 1987 en Nouvelle Zélande. Elle a lieu tous les 4 ans, comme d'autres grandes compétitions internationales (Jeux Olympiques, Coupe du Monde de football...)



Après avoir lu ces textes, réponds aux questions suivantes
(coche la ou les bonnes réponses à chaque question):

1. SELON LA LÉGENDE DANS QUELLE VILLE EST NÉ LE RUGBY?

Bordeaux Londres Rugby

2. QUEL EST LE NOM DE L'INVENTEUR DU RUGBY?

William Web Ellis

3. LA SOULE ÉTAIT JOUÉE EN?

France Irlande Italie

4. QUELS SONT LES JEUX ANCÊTRES DU RUGBY?

la soule le curling le calcio l'aspartam

5. QUELS SONT LES PAYS D'OÙ SONT ISSUS LES JEUX ANCÊTRES DU RUGBY?

Empire Romain

France

Italie

Irlande

EN QUELLE ANNÉE A EU LIEU LA 1^{ère} COUPE DU MONDE DE RUGBY?

1823 1930 1987

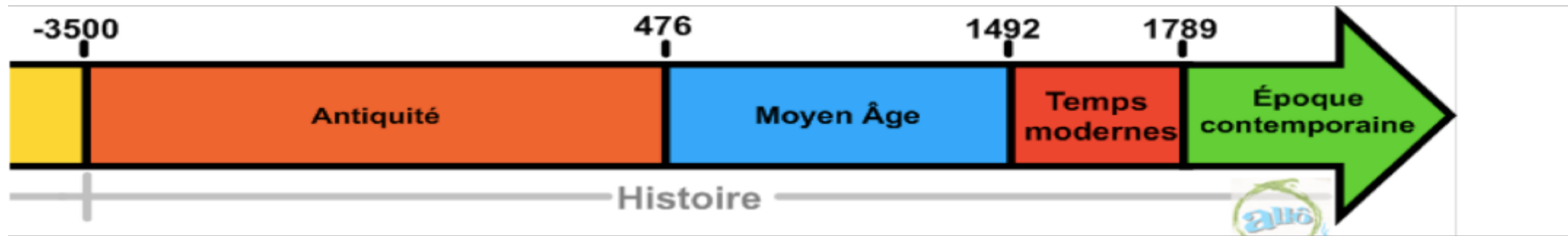
JE PROGRESSE

JE PASSE EN REVUE L'HISTOIRE DES ARTS ET ARTS VISUELS

- 2 ou 3 ANCIENNES AFFICHES
ASM

Quels sont les éléments de la structure de l'affiche ?

JE TRANSFORME *Je construis une frise chronologique autour du rugby et de l'ASM.*



Repère les dates-clés de l'époque contemporaine :

Guerre 14-18 - Guerre 39-45 - Droit de vote des femmes

Congés payés - IV^{ème} République - V^{ème} République

A l'aide de tes connaissances, inscris la date des événements suivants et ensuite place-les sur la frise chronologique.

- Date de la 1^{ère} Coupe du Monde de rugby : **1987**
- Premières règles officielles du rugby : **1846**
- Création du 1^{er} club en France: **1872**
- Le rugby revient aux Jeux Olympiques : **2016**
- Création du club de l'ASM : **1911**
- 1^{er} titre de Champion de France de l'ASM : **2010**
- Date de l'invention du rugby : **1823**

JE RETIENS.....

RUGBY & Enseignement civique et moral

JE DÉCOUVRE Les valeurs véhiculées par le rugby.

Le rugby, de part l'engagement physique qu'il impose va te permettre de vivre et de discuter de certaines valeurs :

- le respect
- l'effort
- la sensibilité
- la fraternité
- la laïcité
- la solidarité
- l'esprit de justice
- l'absence de toutes formes de discriminations

Règles d'or du rugby :

- ne pas faire mal.
- ne pas se faire mal.
- ne pas se laisser faire mal.

JE PROGRESSE

Peux- tu répondre à ces questions avant d'en discuter avec tes camarades ?

Qu'est-ce qu'un supporter ?

.....

.....

Comment être un bon supporter ?

.....

.....

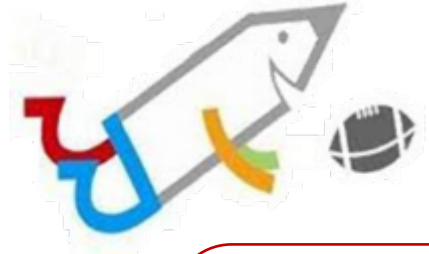
Qu'est-ce qu'un joueur de rugby fairplay ?

.....

.....

JE RETIENS.....

JE TRANSFORME *Je raconte un évènement qui montre les valeurs du rugby.*

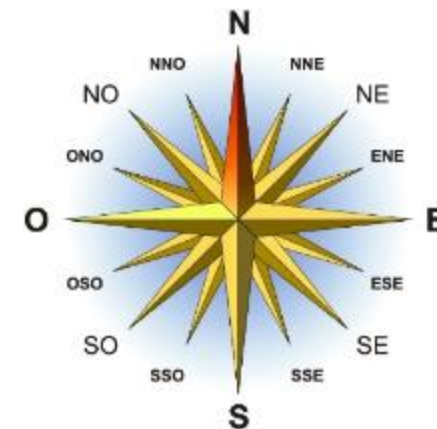


Si tu as vécu ou vu à la télévision un comportement qui met en avant les valeurs citoyennes du rugby, raconte-le ici.

A large red-outlined rectangular box with rounded corners and a vertical tab on the left side, intended for writing a story.

RUGBY & GÉOGRAPHIE

JE DÉCOUVRE Quels sont les pays qui ont participé aux coupes européennes en 2018/2019.



Challenge Cup :

Chapeau 1	Chapeau 2	Chapeau 3	Chapeau 4
Stade rochelais	Ospreys	Worcester Warriors	Stade français Paris
Sale Sharks	ASM Clermont	Bordeaux Bègles	USA Perpignan
Benetton Trévise	Harlequins	SU Agen	FC Grenoble
Section paloise	Connacht Rugby	Bristol Bears	Enisey-STM
Northampton Saints	Zebre	Newport Dragons	Timișoara Saracens

Quels sont les pays qui ont participé aux 2 compétitions ?

France
Irlande

Angleterre
Pays de Galles

Champions Cup :

Chapeau 1	Chapeau 2	Chapeau 3	Chapeau 4
Saracens	Newcastle Falcons	Lyon OU	Bath Rugby
Castres Olympique	Wasps	Munster Rugby	RC Toulon
Leinster Rugby	Racing 92	Leicester Tigers	Cardiff Blues
Llanelli Scarlets	Glasgow Warriors	Stade toulousain	Ulster Rugby
Montpellier HR	Exeter Chiefs	Édimbourg Rugby	Gloucester RFC

Quels sont les pays qui n'ont participé qu'à la Challenge Cup?

Italie

Roumanie

Russie

Quel est le pays qui n'a participé qu'à la Champions Cup?

Ecosse

JE PROGRESSE

Je situe les pays d'origine des joueurs de l'ASM championne en 2017.

ASM Clermont Auvergne

Titulaires

- 15 Anthony Floch
- 14 Napolioni Nalaga
- 13 Aurélien Rougerie (cap.)
- 12 Marius Joubert
- 11 Julien Malzieu
- 10 Brock James
- 9 Morgan Parra
- 8 Elvis Vermeulen
- 7 Alexandre Lapandry
- 6 Julien Bonnaire
- 5 Thibaut Privat
- 4 Jamie Cudmore
- 3 Martín Scelzo
- 2 Mario Ledesma
- 1 Thomas Domingo

Remplaçants

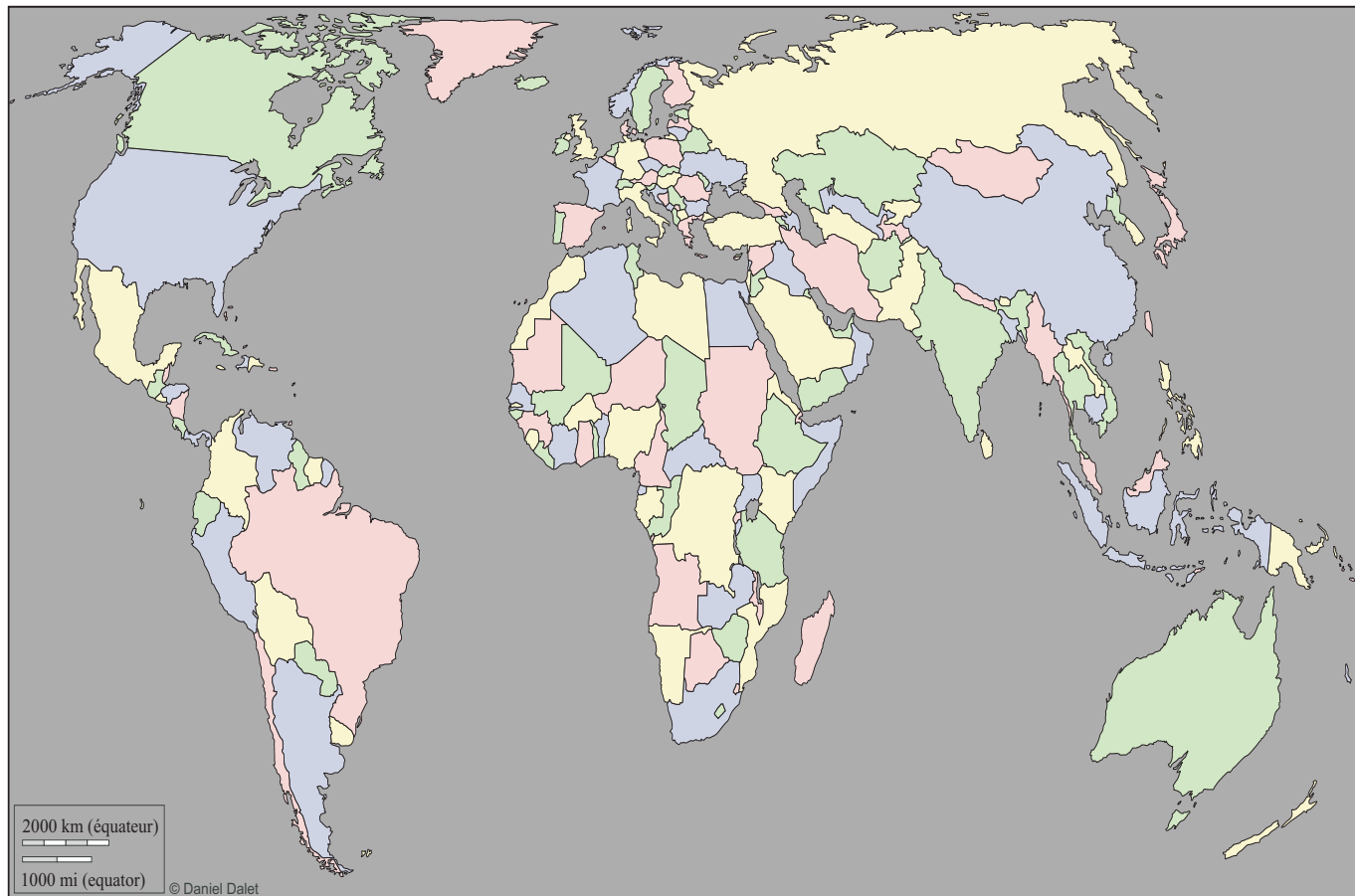
- 16 Benoît Cabello
- 17 Davit Zirkashvili
- 18 Julien Pierre
- 19 Alexandre Audebert
- 20 Kevin Senio
- 21 Tasesa Lavea
- 22 Gonzalo Canale
- 23 Vincent Debaty

Entraîneur

Vern Cotter

Situe sur la carte et nomme :

1. France, Canada, Géorgie, Belgique, Italie;
2. Afrique du Sud, Argentine, Australie, Fidji, Nouvelle Zélande, Samoa;
3. Afrique et Asie.



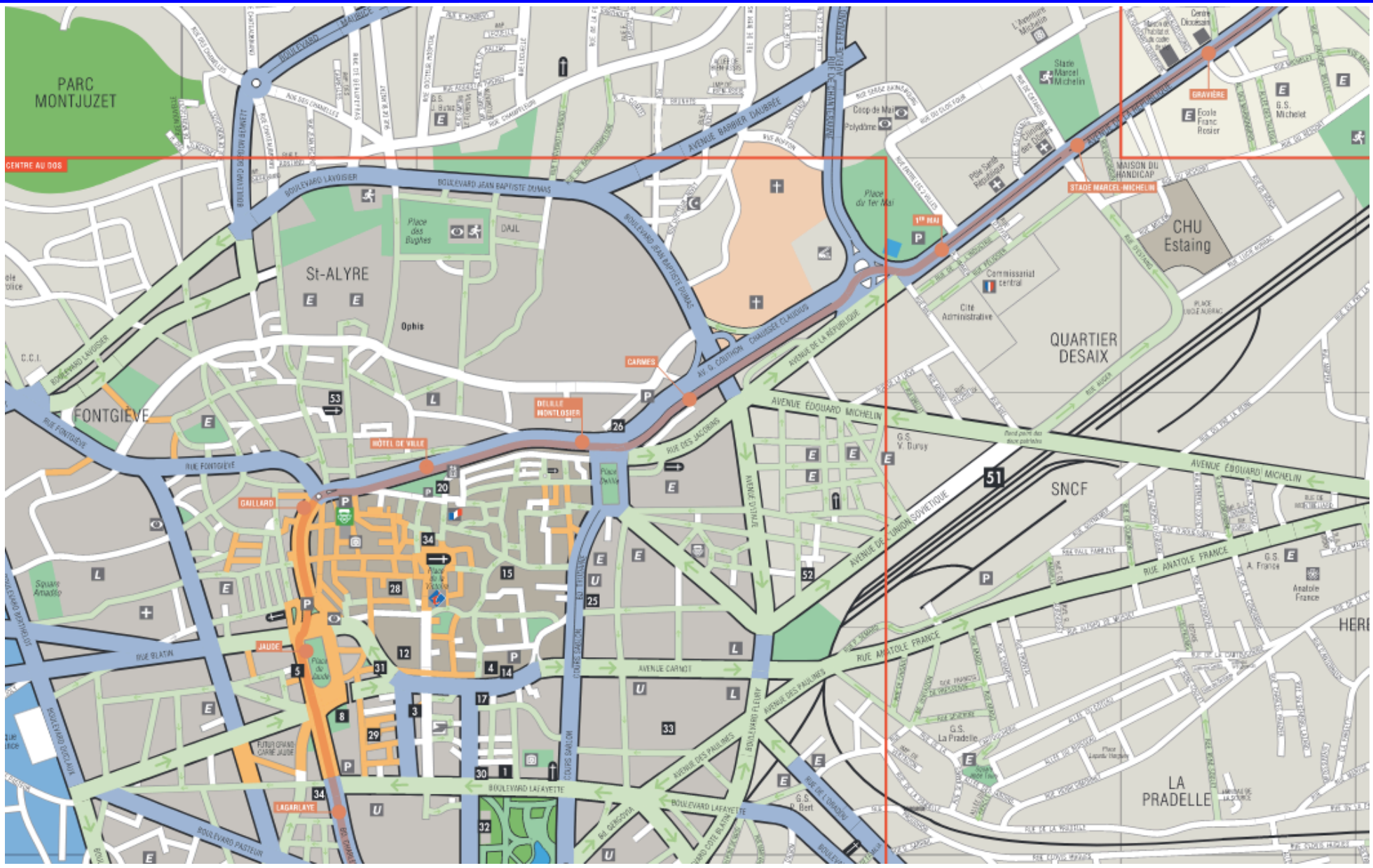
De quel pays sont originaires les joueurs les plus éloignés de Clermont-Ferrand ?

Nouvelle Zélande

Si leurs familles souhaitent les voir jouer avec l'ASM le samedi à 18h, à quelle heure devront-ils allumer leur télé ?

6h

JE TRANSFORME *Je m'oriente pour me rendre au stade Marcel Michelin.*



Réponds aux questions:

Mike et Sarah, 2 supporters anglais veulent venir voir un match au Stade Marcel Michelin.

1. COMMENT PEUVENT-ILS SE RENDRE EN FRANCE ?

Train

Avion

Bateau

2. COMMENT PEUVENT-ILS SE RENDRE À CLERMONT-FERRAND ?

Train

Avion

Voiture

Bus

3. MIKE ET SARAH SONT ARRIVÉS À LEUR HOTEL SITUÉ EN FACE DE LA GARE, AVENUE DE L'UNION SOVIETIQUE. AIDE-LES À TROUVER LEUR CHEMIN.

- Indique d'une croix leur lieu de départ.
- Ils se rendent à l'office de tourisme pour se renseigner sur les visites à faire dans la ville après le match. **Trouve l'office de tourisme et entoure le en bleu.**
- Avant d'aller assister au match, ils décident d'aller voir la Place de Jaude, puis de prendre le tram pour se rendre au stade. **Entoure en vert les stations de départ et d'arrivée.**
- Depuis leur départ, **trace leur itinéraire en rouge sur la carte**, en marquant chacune de leurs étapes.

JE RETIENS

N

RUGBY & FRANÇAIS

Mets-toi dans la peau d'un journaliste et prépare-toi à interviewer les joueurs de l'ASM.

JE DÉCOUVRE

Lis l'interview de Camille Lopez à l'issue de la finale de la Coupe d'Europe 2019.

QU'EST CE QU'UNE INTERVIEW ?

.....
.....
.....
.....

QUEL EST LE RÔLE DU JOURNALISTE ?

.....
.....
.....
.....

JE PROGRESSE



Mes outils pour écrire :

1. LES ÉLÉMENTS QUI COMPOSENT L'INTERVIEW.

.....

.....

.....

2. LE LEXIQUE.

.....

.....

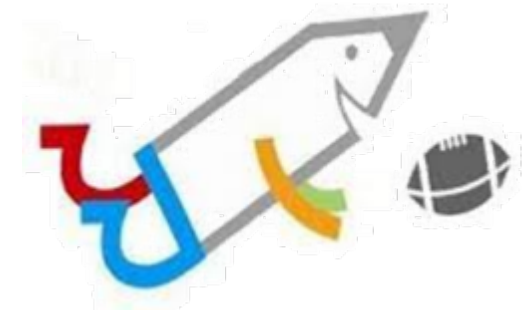
.....

2. LES INFORMATIONS À COLLECTER.

.....

.....

.....



JE TRANSFORME

Nom du joueur que tu vas interviewer :

À partir des informations trouvées, rédige les questions que tu poseras au joueur :

1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.
9.
10.

RUGBY & FRANÇAIS

Mets-toi dans la peau d'un commentateur...

C'est parti !

Après avoir visionné la vidéo, à toi de la commenter...

Tu pourras utiliser le lexique proposé pour construire tes commentaires.

Écrire les éléments essentiels pourra aussi t'aider. Enfin, commence à t'entraîner seul puis avec quelques camarades avant de t'enregistrer lors de ta visite au musée de l'ASM Expérience.

Notes



© www.ClipProject.info

LEXIQUE

- ❖ **Ailier** : joueur situé à l'extrémité de la ligne *de trois-quarts*, soit à gauche (ailier gauche, n°11), soit à droite (ailier droit, n°14).
- ❖ **Arrêt de volet (ou marque)** : action qui consiste à récupérer le ballon avant qu'il n'ait touché le sol lorsqu'il a été tapé au pied par l'adversaire. Cette action est possible uniquement dans ses propres 22m ou son *en-but* et nécessite de crier « marque ».
- ❖ **Arrière** : dernier rempart avant la *ligne d'en-but*, il reste souvent en retrait pour récupérer les ballons frappés au pied par l'équipe adverse mais il peut apporter sa contribution à l'offensive de son équipe en amenant le surnombre. Il porte le numéro 15.
- ❖ **Arrières** : terme générique qui désigne les joueurs qui évoluent aux postes de *trois-quarts* ou *d'arrière*.
- ❖ **Avantage**: cette règle est appliquée par l'arbitre qui a le droit de laisser une action se dérouler, même si une faute de l'adversaire a été commise, si l'action est favorable à l'équipe qui n'a pas fait de faute. Elle a pour but de donner une plus grande continuité au jeu en diminuant le nombre d'arrêts pour infractions. Si la continuation du jeu ne donne pas un avantage suffisant à l'équipe attaquante, alors l'arbitre peut décider de revenir au point de départ de l'action et siffle la faute de l'adversaire.
- ❖ **Avants** : on désigne ainsi les 8 joueurs qui forment la *mêlée*.
- ❖ **Ballon mort** : le ballon est dit « mort » quand il quitte l'aire de jeu au delà de la ligne de fin *d'en-but*.
- ❖ **Cartons** : un carton jaune est montré par l'arbitre à un joueur pour l'exclure du match pendant dix minutes. Un carton rouge indique que le joueur est expulsé définitivement du match pour faute grave.
- ❖ **Charnière (ou demis)** : désigne le *demi de mêlée* et le *demi d'ouverture* qui font la « charnière » entre les *avants* et les arrières.
- ❖ **Coup-franc** : sanction ordonnée par l'arbitre après certaines actions de gravité « moyenne » (ex. : trop de joueurs en touche...). Contrairement à la *pénalité*, il ne permet pas de tenter un tir au but direct et une *touche* trouvée suit la règle ordinaire. Il peut être remplacé par une *mêlée*, sur demande de l'équipe bénéficiaire.
- ❖ **Demi de mêlée** : joueur portant traditionnellement le numéro 9, chargé de mettre le ballon en jeu dans une *mêlée*.

- ❖ **Demi d'ouverture (ou ouvreur)** : joueur portant traditionnellement le numéro 10, chargé notamment de l'orientation du jeu de son équipe et de faire la liaison avec les trois-quarts. Il est en général doté d'un bon coup de pied.
- ❖ **Deuxièmes lignes** : joueurs portant traditionnellement les numéros 4 et 5, ils sont en deuxième ligne dans une mêlée ordonnée et sont chargés avec les *premières lignes*, de pousser en mêlée et d'obtenir un avantage sur toutes les phases de regroupement et avec les *troisièmes lignes*, de capter les ballons en touche.
- ❖ **Drop (ou drop-goal)** : Action dans laquelle le ballon est lâché des mains et frappé du pied juste après son rebond au sol. Ce type de coup de pied sert pour certaines remises en jeu (*renvoi aux 22 mètres* par exemple), mais aussi à marquer 3 points si le ballon passe entre les poteaux et au dessus de la barre transversale.
- ❖ **En-but** : zone située derrière les poteaux de chaque équipe, délimitée par quatre lignes continues formant un rectangle et où on marque l'essai.
- ❖ **En-avant** : se produit lorsque le joueur attaquant laisse tomber ou passe le ballon en direction de la ligne de but adverse et non en arrière comme la règle l'ordonne.
- ❖ **Essai** : action consistant pour un attaquant à aplatir le ballon dans l'en-but adverse. L'essai vaut aujourd'hui 5 points.
- ❖ **Essai de pénalité** : Essai accordé par l'arbitre à l'équipe
- attaquante s'il estime que l'équipe qui défend dans ses *22 mètres* a commis une faute grave, le plus souvent en faisant de l'anti-jeu empêchant l'équipe attaquante de marquer un essai, ou après une série de fautes volontaires.
- ❖ **Hors-jeu** : un joueur est hors-jeu s'il se trouve soit devant un coéquipier qui porte le ballon, soit devant un coéquipier qui a joué en dernier le ballon. L'arbitre sanctionnera le joueur se trouvant dans cette position si elle gêne l'adversaire ou si elle constitue un avantage.
- ❖ **Maul (ou ballon porté)** : constitué par un joueur debout portant le ballon, un ou plusieurs adversaires et un ou plusieurs coéquipiers qui sont liés à lui. Les joueurs de l'équipe attaquante doivent être sur leurs pieds et avancer vers la ligne de but adverse, sinon l'arbitre est forcé d'arrêter le jeu et ordonner une *mêlée* en rendant l'introduction à l'équipe qui défend.
- ❖ **Mêlée** : action de jeu pendant laquelle les huit avants d'une même équipe se lient et affrontent les huit avants de l'équipe adverse à la poussée dans le but de conquérir le ballon qui est remis en jeu par le demi de mêlée dans le couloir les séparant. Synonyme : mêlée fermée.
- ❖ **Mêlée à cinq** : une *mêlée* est ordonnée sur la ligne pointillée des *5 mètres* avec introduction du ballon par l'adversaire, lorsqu'un joueur est contraint sous la pression d'« aplatir » le ballon dans son propre *en-but*.

- ❖ **Mêlée ouverte (ou ruck)** : Phase de jeu dans laquelle un ou plusieurs joueurs de chaque équipe sur leurs pieds, physiquement au contact, entourent le ballon au sol. Il faut au minimum deux joueurs pour créer un ruck : un de chaque équipe, debout sur leurs appuis qui entourent le ballon au sol.
- ❖ **Pénalité** : en cas de faute d'un joueur, l'arbitre siffle une pénalité au bénéfice de l'équipe adverse, qui se voit rendre le ballon. L'équipe qui bénéficie de la faute a alors le choix entre taper en *touche*, demander une *mêlée*, ou jouer la faute « à la main ». Ce terme désigne aussi le coup de pied placé ou tombé du joueur qui tente d'expédier le ballon entre les poteaux adverses pour marquer 3 points.
- ❖ **Pilier** : joueur de première ligne qui porte les numéros 1 ou 3 et est principalement chargé de pousser en mêlée et de soutenir ses coéquipiers en touche.
- ❖ **Plaquage**: action qui consiste à amener un adversaire au sol en l'attrapant avec les bras en dessous de la ligne des épaules.
- ❖ **Poteaux (de but)** : ensemble de trois barres, deux verticales, une horizontale, formant un « H », disposé au centre des lignes de but. En faisant passer le ballon dans la partie supérieure du « H », on peut marquer deux (transformation) ou trois (pénalité, drop goal) points.
- ❖ **Renvoi aux 22 mètres** : coup de pied tombé donné par l'équipe défendant dans son camp derrière la ligne des 22 mètres pour remettre le ballon en jeu, une fois que celui-ci est sorti en *ballon mort* ou après un *touché en but*.
- ❖ **Talonneur** : joueur de première ligne portant le numéro 2, placé entre les deux piliers en mêlée fermée, et chargé de talonner le ballon lors de cette phase de jeu.
- ❖ **Tee** : objet permettant de poser le ballon pour tenter les coups de pied placés (pénalité, transformation, coup d'envoi).
- ❖ **Touche**: remise en jeu par un lanceur positionné sur la ligne de touche. Il envoie le ballon en hauteur au milieu de deux lignes parallèles composées chacune d'un minimum de deux joueurs de chaque équipe.
- ❖ **Transformation** : lorsqu'un essai a été marqué, l'équipe a la possibilité de marquer deux points supplémentaires. Son buteur doit, d'un coup de pied tombé ou placé, faire passer le ballon entre les poteaux.
- ❖ **Troisièmes lignes** : joueurs portant traditionnellement les numéros 6 à 8, ils sont en troisième ligne dans une mêlée ordonnée. On distingue le troisième ligne centre (numéro 8) qui est encadré par les troisièmes lignes ailes ou *flankers* (numéros 6 et 7).
- ❖ **Trois quarts** : désigne l'ensemble des joueurs des lignes arrières (traditionnellement n°11 à 14), à l'exception de l'*arrière* (n°15)