



Pôle de l'Animation Pédagogique  
Inspection Pédagogique Régionale



Culture Rugby de Mouvement  
Témoinage

## *Former à l'intelligence adaptative en cours d'action au rugby*

**Théorie & Pratique:** Pierre **Chadebech** (Pôle espoir/académie Pau), Nicolas **Laclau** (UNSS rugby Lycées), Philippe **Dubois** (section sportive et AS rugby, CRMT), Alex **Maudou** (CTC Gironde), Daniel **Bouthier** (Recherche et formation: STAP<sup>S</sup> et DTN, CRMT)

**Conférence Débat :** Mathieu **Codron** (DTN), Damien **Ressiguié** (DTL), Sébastien **Peyrot** (IREF)  
Pierre **Chadebech** (Pôle espoir Pau), Philippe **Dubois** (section sportive-CRMT), Nicolas **Laclau** (Référént UNSS AS rugby lycées Gironde)



## Culture Rugby de Mouvement Témoignage

Cette association a la particularité d'avoir été créée en 2008, par des professeurs d'EPS dont Pierre VILLEPREUX, Jacques DURY, Daniel BOUTHIER, Gilles MALET, Serge REITCHESS, Patrick LADAUGE ...qui ont pu suivre des cours et entraînements de l'un des pères du rugby moderne en France.

Elle vise à mettre

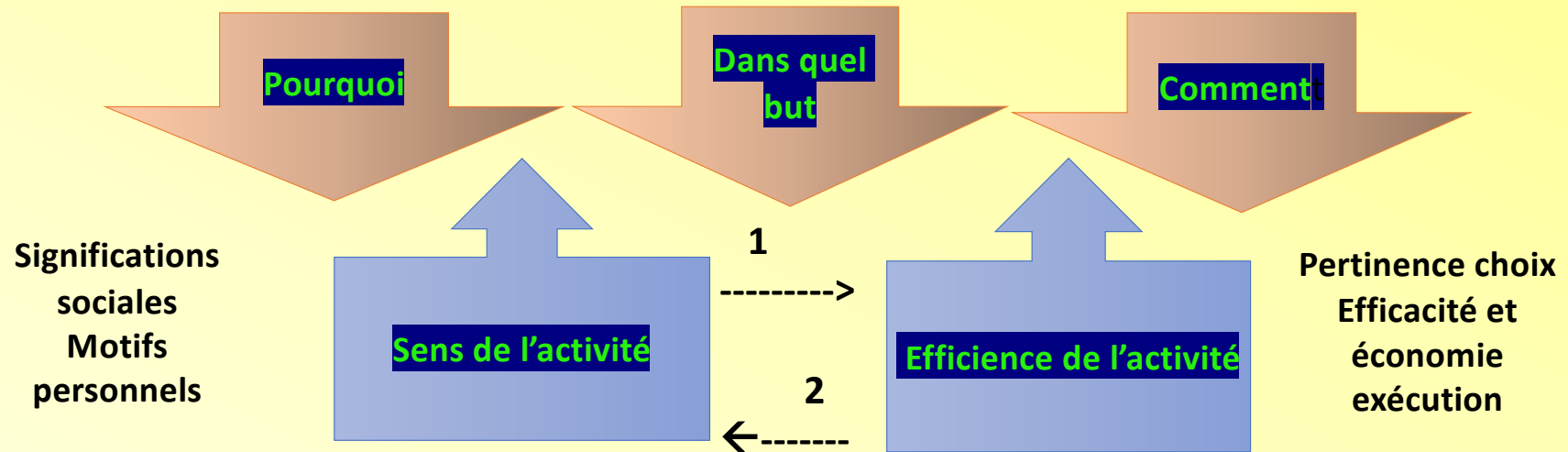
- à disposition (site <<https://fndr.fr/>> de tous le patrimoine du courant Deleplacien (ouvrages, articles, vidéos, webinaires, etc.)
- et promouvoir le développement de l'intelligence (tactique) adaptative dans le jeu de mouvement (accompagnement de clubs, stage de formation continue, conférences débats, etc.).

## Programme de la journée du 5 juin 2023

- 9h15 : Ouverture (CD33, CRMT, LRNAR)
  - 9h30 : **Introduction, Caractérisation et Contextualisation du Jeu de Mouvement :**
    - Phase de jeu et jeu produit
    - Nécessité et conditions d'articulation Jeu adaptatif et Jeu programmé
    - Facettes de l'activité du joueur et perfectionnement pour le Jeu de Mouvement
  - 10h00 : **Echange de pratiques et/ou vidéos de séquences matchs et entraînements apportées par les collègues participant à la formation :**
    - Description des points de focalisation et des difficultés pour animer le jeu de mouvement
    - Diagnostics en cours et interventions en cours d'action de l'enseignant
  - **Elaboration de situations clés évolutives :**
    - Conception/Proposition de situations de perfectionnement innovantes à tester
    - 14h00 à 16h00 : **Mise œuvre des situations sur le terrain**
    - 16h30 à 17h45 : **Retour et échanges prospectifs sur vidéos des situations réalisées**
- 18h00 à 21h00 : **Conférences / Débat: « Pour un jeu de mouvement adaptatif : place et rôle de l'intelligence tactique, dans l'Initiation, le Développement et le Perfectionnement de l'École au Club »**

# Introduction « fondamentale »

Analyse et développement de l'activité du pratiquant ou de l'intervenant



## Caractérisation et Contextualisation du Jeu de Mouvement (JdM)

- **1. Phase de jeu et jeu produit**
- **2. Nécessité et conditions d'articulation du Jeu adaptatif et du Jeu Programmé**
- **3. Facettes de l'activité du joueur et perfectionnement au JdM**

# 1. Phase de jeu et jeu produit

## A. Caractérisations des phases de jeu

### A1. Classique

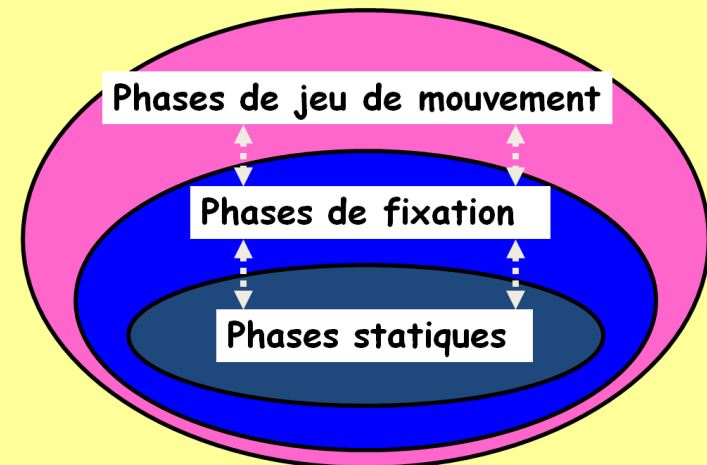
MF/Tche/Cp d'E&R/ pénalité:  
conquête et Lancements de jeu sur  
**phases statiques**

Construction et relance  
sur **fixations** mauls &  
rucks

Contre attaque et  
initiatives de  
**mouvement**

### A2. Moderne

Un renversement de l'ordre logique et des  
relations entre phases de jeu



## B. Deux visions du jeu

### Conception classique analytique

Ph Stat: CE CR, tch, MF, Pénal

Ph de Fixations: Rucks, Mauls

#### Phases de mouvement programmées

Main (G&D) /Pied, CA

Phases de mouvements libres

### Conception mouvement global

Ph Stat: CE CR, tch, MF, Pénal

CE CR, tch, Pénal joués rapidement

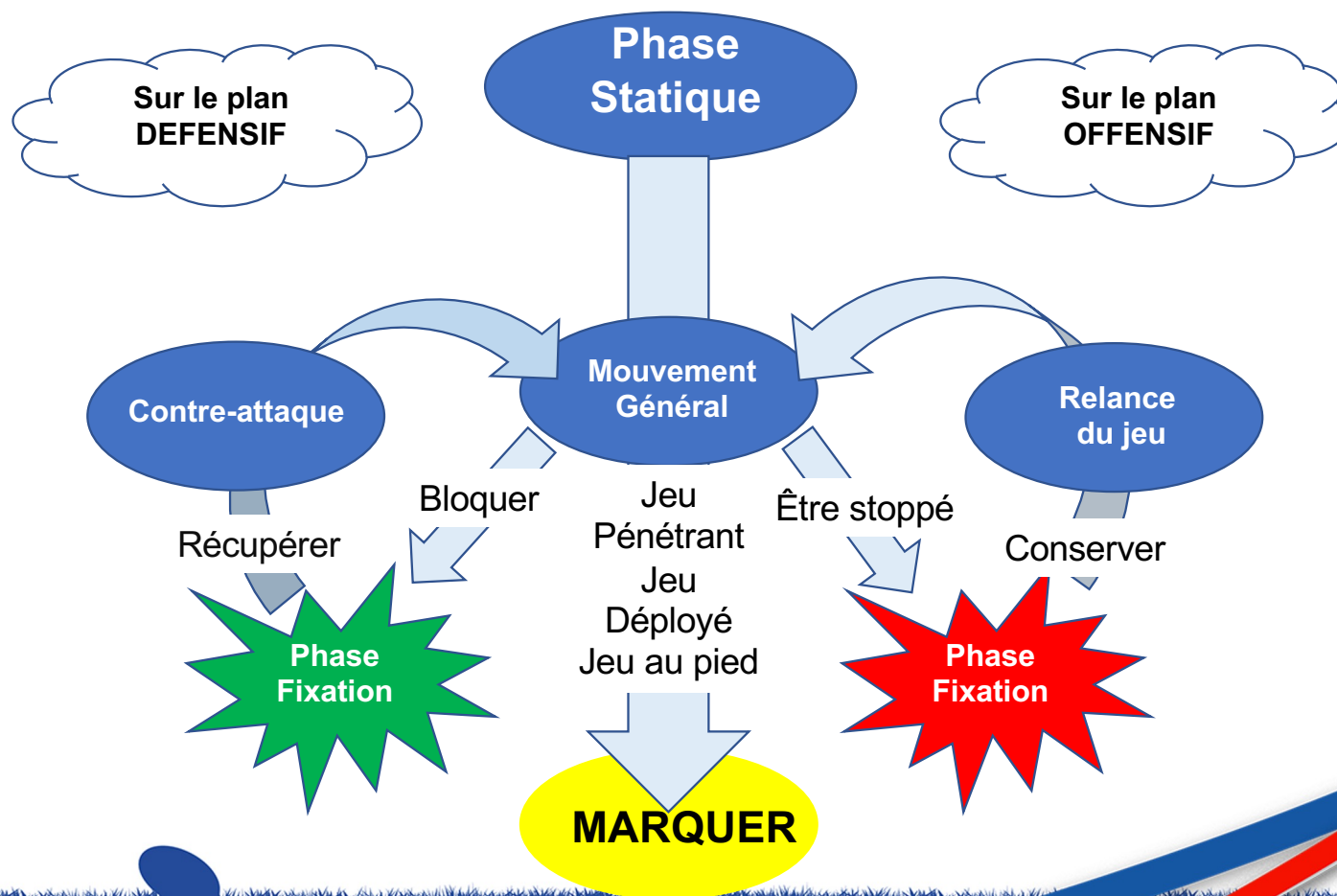
Ph de Fixations: Rucks, Mauls à sortie ralentie

Ph de Fixations: Rucks, Mauls à libération rapide de balle

#### Phases de mouvements libres successifs

Main (G&D) /Pied, CA

# C. CHRONOLOGIE.





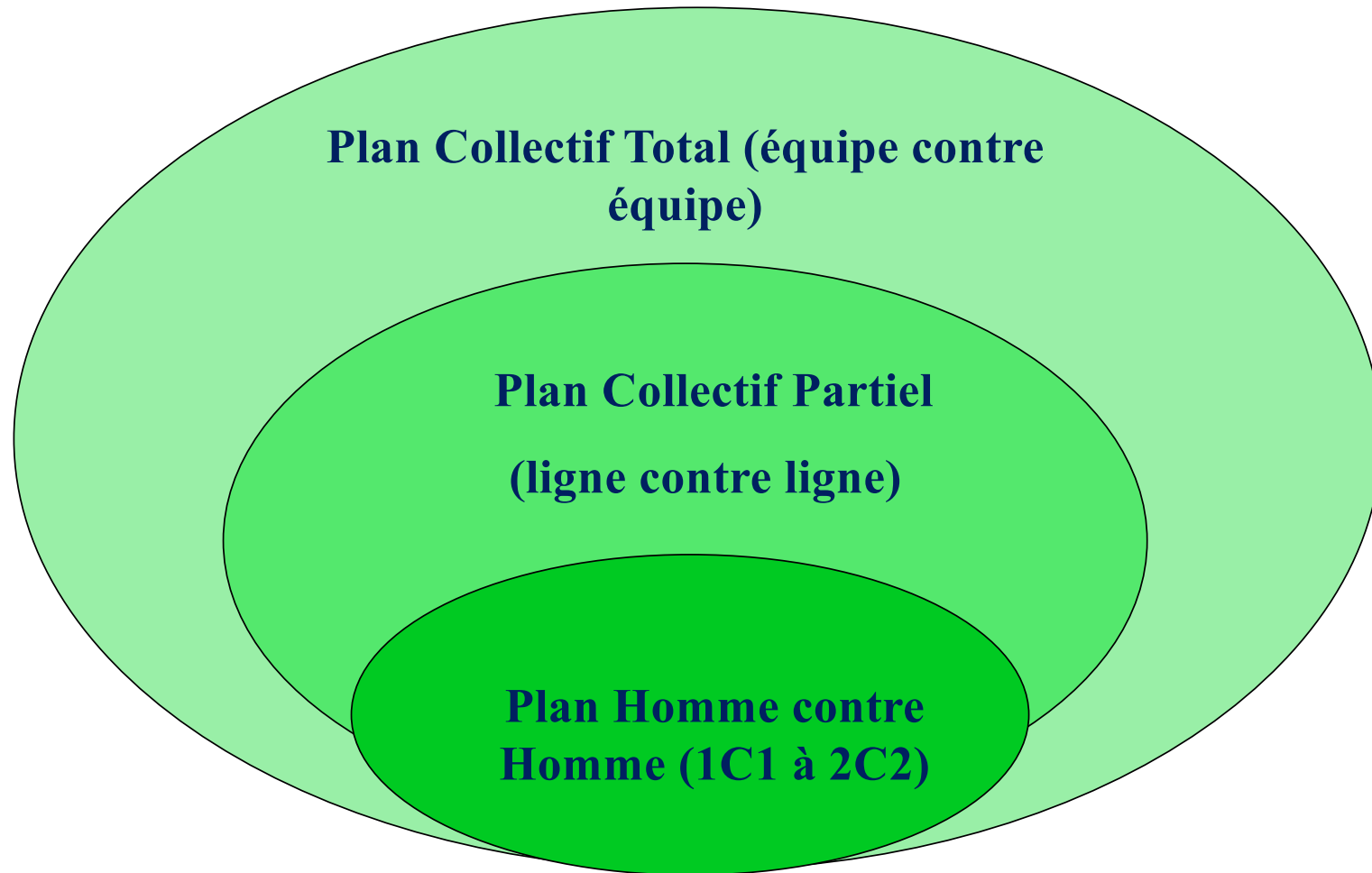
## 2. Nécessité et conditions d'articulation du Jeu adaptatif et du Jeu Programmé

- Le **rapport d'opposition** (R.O.) instantané **attaque** ⇔ **Défense** dans le jeu en mouvement ouvre des possibilités favorables (ROF) d'exploitation. Cela suppose la **prise d'initiatives individuelles adaptatives** en cours d'action dans le choix de mouvements offensifs et de circulations défensives, à modifier.
- **Pouvoir sortir à tout moment du carcan** des enchaînements de temps de jeu et des rôles programmés **et bénéficier d'un soutien en temps réel des partenaires.**

## A. Des conditions à remplir et des conceptions à faire évoluer

- Ce qui suppose chez tous les joueurs le **développement d'un « référentiel commun » d'analyse du RO** et la **capacité de prise de décisions tactiques/adaptatives** en rupture avec les applications stratégiques programmées.
- Cela implique que les **séquences programmées de jeu soient conçues comme des « trames de variance »** que l'on applique si le contexte attendu se confirme, mais dont peut et doit sortir s'il se modifie appelant alors d'autres réponses. **Il est donc crucial que le contexte soit bien connu de tous pour pouvoir en sortir à bon escient!**
- Réciproquement **il faut aussi être capable de sortir du jeu adaptatif pour revenir en cours d'action vers des séquences prévues à l'avance** (jeu ralenti, annonce de combinaison ou de forme de jeu etc.)

**B. Une approche du jeu par plans d'opposition, adoption temporaire de règles et variation d'intensité**



## C. La notion d'espace/temps pour analyser et définir le jeu et les rapports de forces

- L'espace et le temps sont intimement liés dans le jeu de mouvement.
- **Analyse de la situation de jeu** (équilibre/déséquilibre; création nécessaire ou exploitation...) **et du rapport de force** (individuel et/ou multiple) grâce à la **prise d'informations** sur l'adversaire, par **l'observation de l'espace** en priorité (partenaires ET adversaires), mais aussi du **temps** (en retard, en anticipation, en accélération en retard ou dans le tempo...).
- Chaque action, phase ou temps **peut (/doit ?)** s'appréhender au regard de cette notion d'**espace/temps**, du positionnement des joueurs **sur chaque plan du jeu et du terrain** (proche, dans la largeur, la profondeur, l'organisation des rideaux) = **adaptation tactique** = « à moi de jouer ou il y a mieux que moi ? »
- Exemples: ça semble évident quand on parle des **urnombres** (offensifs, défensifs, quantitatifs), le sens du jeu...

Mais cela peut être aussi valable et décliné dans un **duel 1c1**= Je joue le duel ou je joue l'espace? Mais **jouer un duel** n'est-ce pas en fait **jouer avec l'espace**? Quels espaces ai-je pour jouer ce duel (largeur, profondeur)? Qu'en est-il de la suppléance défensive de mon adversaire direct (proche, loin, vitesse...)? = **Mon analyse situationnelle spatio-temporelle conditionne ma décision**

## C. Suite

- Ici encore le **développement d'un « référentiel commun »** d'analyse du RO et la **capacité de prise de décisions tactiques/adaptatives** prend tout son sens.
- Mais bien entendu, dans **l'analyse du rapport de force au plan homme/homme** (1c1, 2c2), une décision d'initiative nécessaire ou d'exploitation de cette situation/rapport de force déjà créée, dans ce duel (au rapport de force instantané), **la dimension athlétique reste un vecteur décisionnel situationnel important.**

En effet, comment sais-je que mon adversaire est un plaqueur efficace, est plus rapide, gère bien le jeu collectif proche... si je ne vais jamais le défier, tester ? Même si j'identifie un espace à priori opportun, le défi physique (à cet instant et dans cette situation de jeu) n'est pas une meilleure option, moins risquée...?

**L'orientation de la capacité d'analyse individuelle des situations de jeu, le travail pour le développement de l'adaptation tactique en jeu** (individuelle et collective), ne peuvent se passer d'une certaine focalisation sur **l'observation de la dimension spatio-temporelle et de sa prise en compte dans le processus décisionnel**

## D. Influences schématiques de la prise de décisions en jeu

Modèles théoriques de la prise de décisions	Conceptions des objets didactiques de formation pour l'intervenant	méthodologie d'intervention pédagogique	Représentations et Style préférentiel de jeu du pratiquants
Stratégies ou plan préalables à l'action	Maîtriser l'exécution individuelle et la coordination collective	Répétitions dirigées de réalisations motrices sans opposition	Prévalence plus ou moins exclusive de l'action préalablement choisie
Tactiques ou adaptation en cours d'action	Développer l'analyse et l'exploitation en jeu du rapport d'opposition $A \Leftrightarrow D$	situations auto-adaptative d'acquisition d'expérience S.R.P. tactico-technique	Prévalence plus ou moins exclusive de l'action adaptative en situation
Logique de la pratique sociale de référence (APS)	Logique externe de l'intervenant et de son institution d'exercice	Logique interne de l'intervenant en situation	Logique interne du pratiquant dans l'action

## **E. Des éléments d'orientation :**

- **Jouons avec les Logiques du jeu, des intervenants et des joueurs**
- **Principalement en situations variées d'opposition**
- **Avec un référentiel articulé de prise d'initiatives référencées et d'application de séquences de jeu prévues et annoncées à l'avance**
- **Pour un développement humain du joueur à travers la culture du jeu et les finalités éducatives des structures d'accueil (école/fédération)**

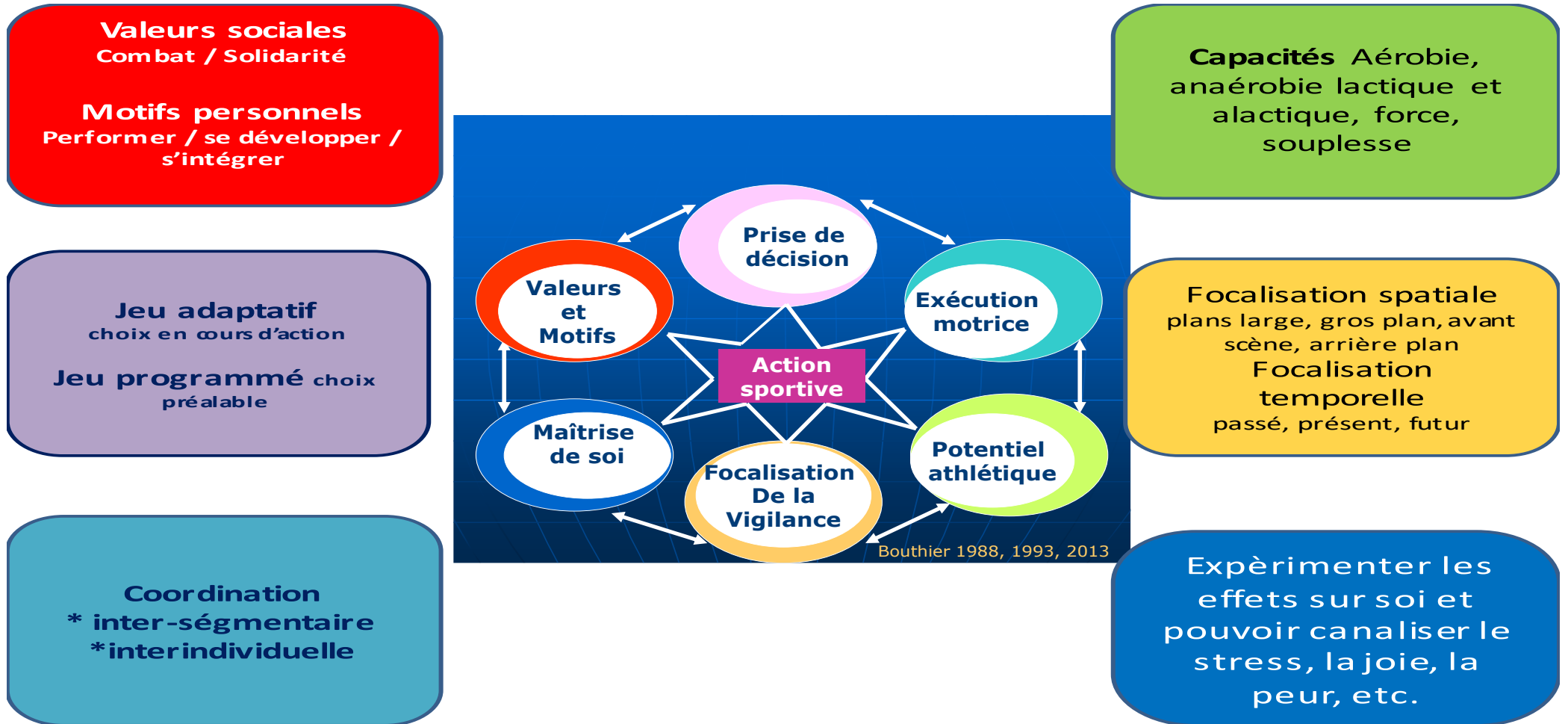
# Pourquoi débiter par le jeu de mouvement d'adaptation

- Car la défense adverse n'est jamais placée en équilibre efficace et l'attaque rarement coordonnée, donc toujours des points faibles momentanés à exploiter (jeu en lecture)
- Car les phases de fixations et statiques sont plus dangereuses et tendent vers la spécialisation encore prématurée chez les jeunes
- Car la FFR a fait le choix depuis 1999 sachant que les P de fixations sont des cas particuliers du mouvement (blocage spontané) et les P statiques aussi (arrêt ordonné) .

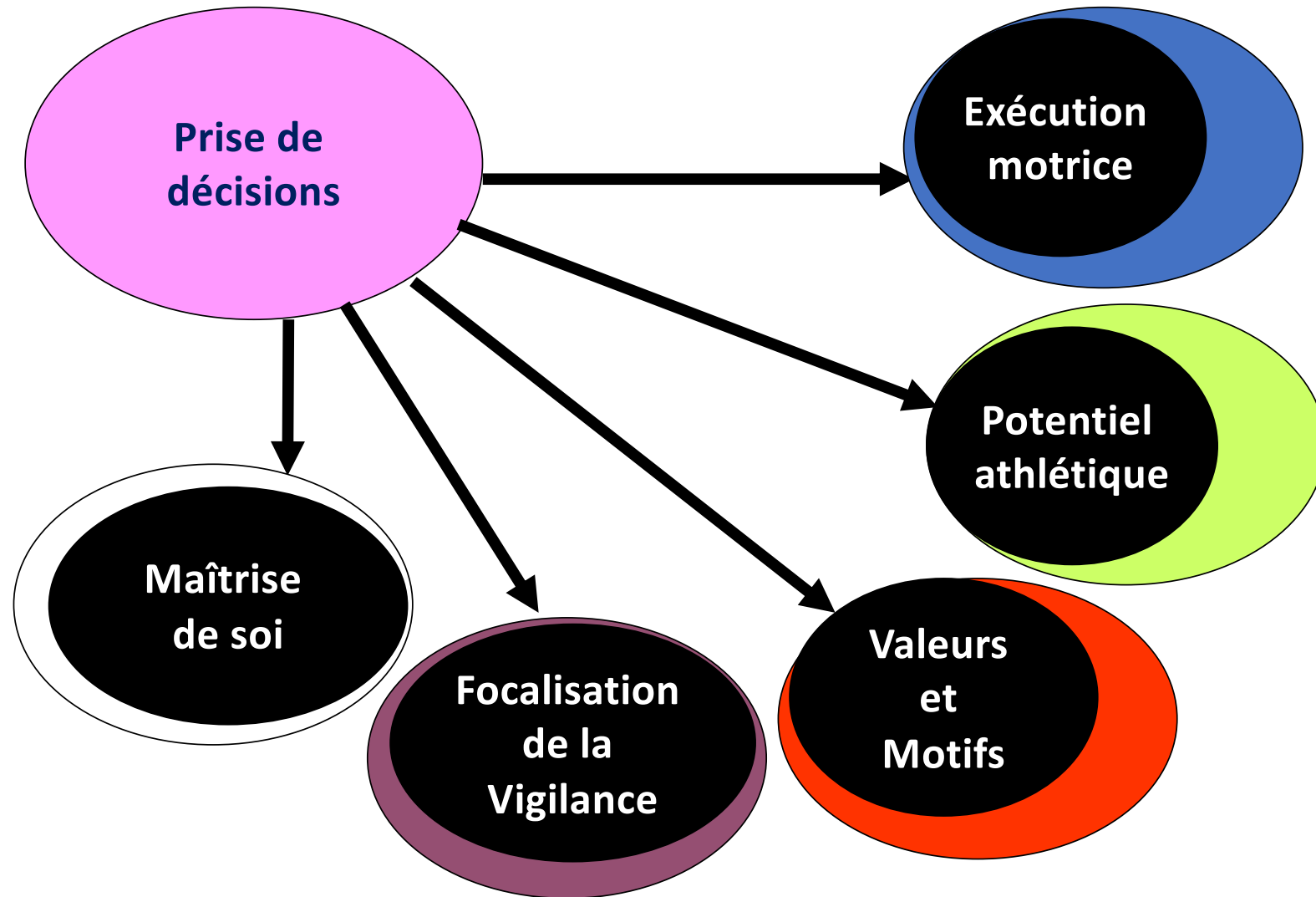


### 3. Facettes de l'activité du joueur et perfectionnement au JdM

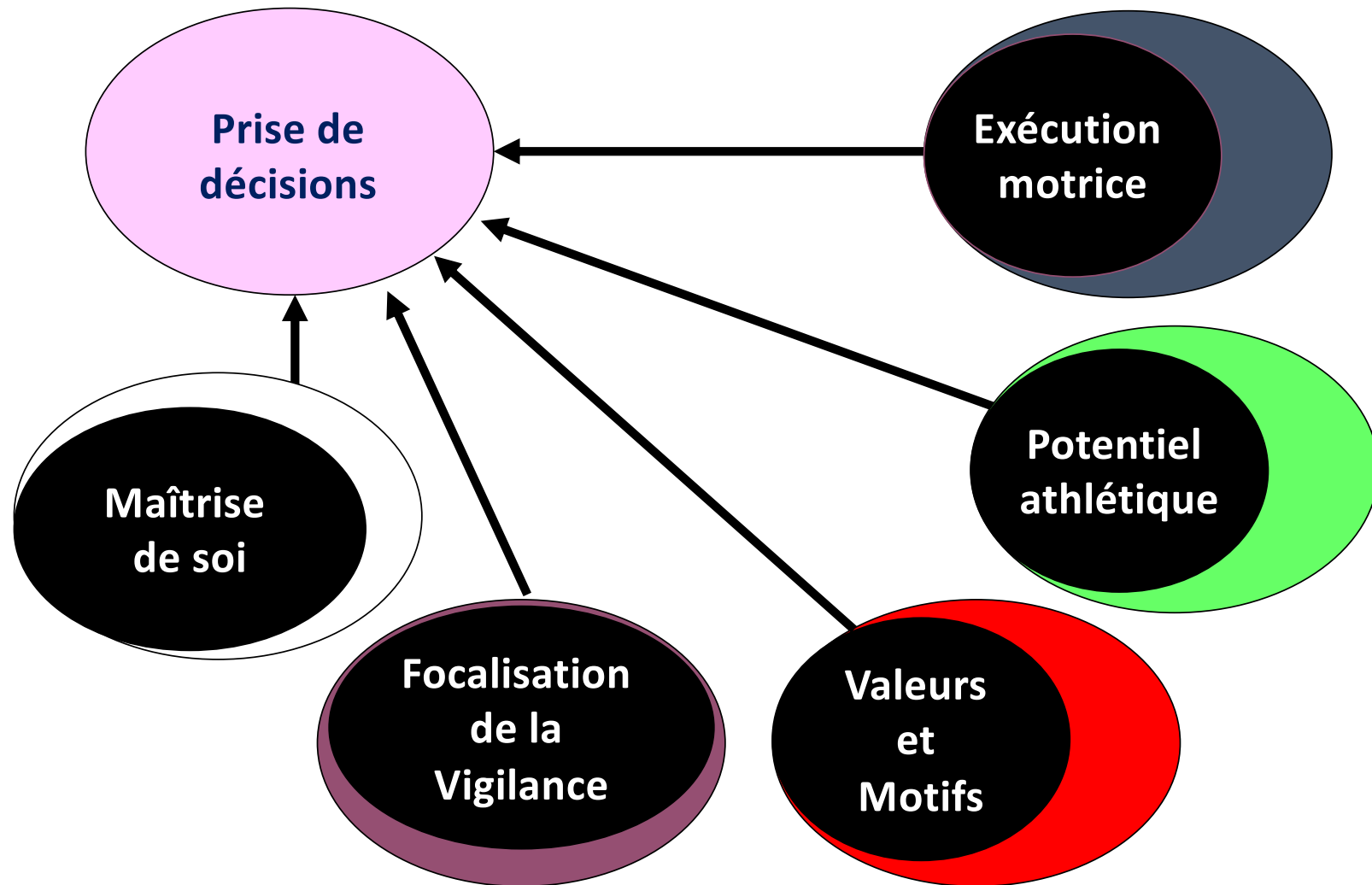
#### A. les facettes interdépendantes de l'activité du pratiquant dans l'action



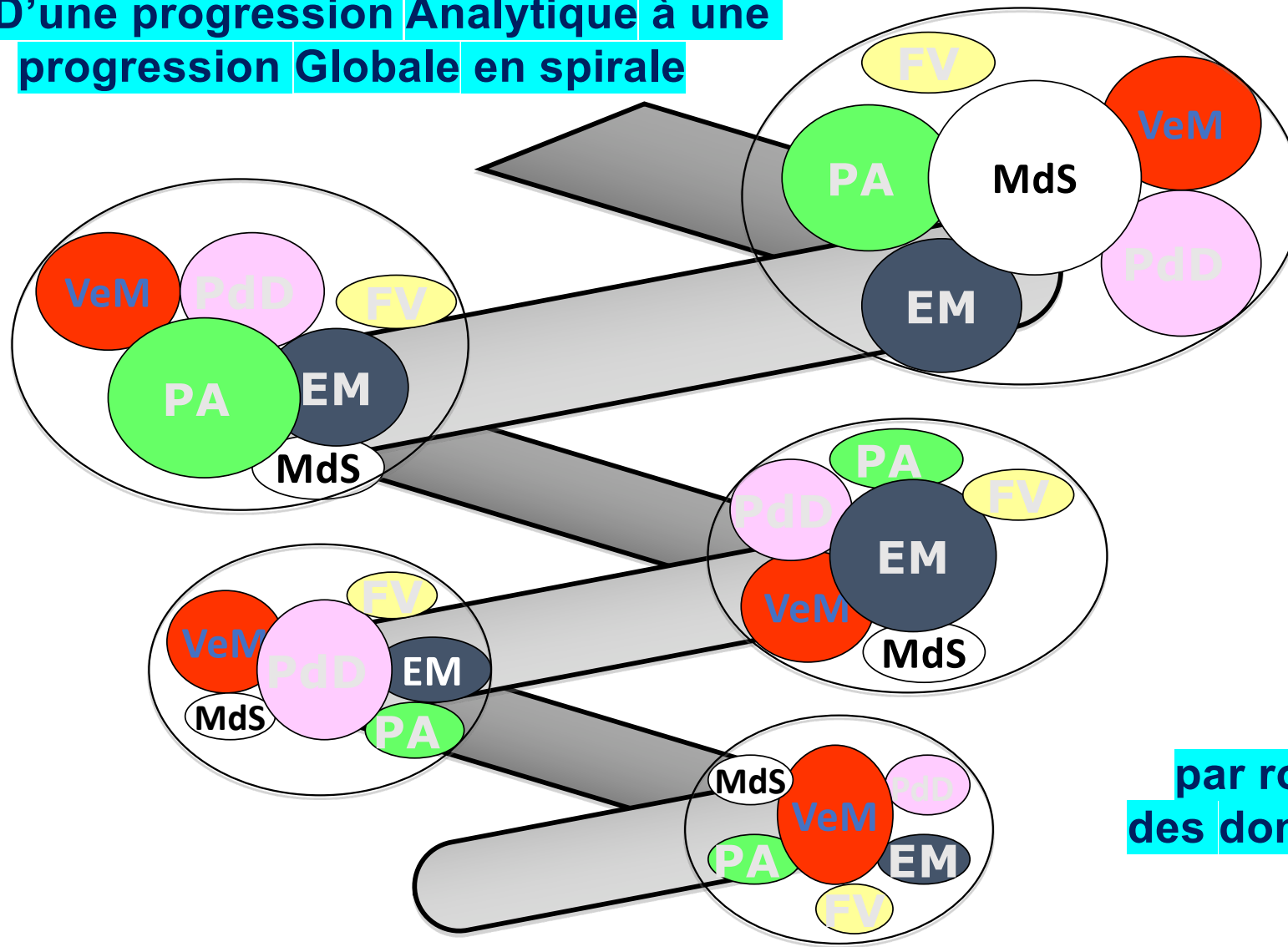
## B. Les progrès dans une composante retentissent sur les autres



**C. Les progrès ou les limitations dans les autres composantes retentissent sur la prise de décisions**



**D. D'une progression Analytique à une progression Globale en spirale**



**par rotation  
des dominantes**

## **E. Les lois de l'exercice et principes d'animation des situations en opposition**

- 1. Des lois de composition des exercices d'apprentissage tactico-technique à mettre en oeuvre**
- 2. Former dans la durée en situation**
- 3. Former par l'action sur les variables de la situation**
- 4. Former par l'utilisation de différents temps et modes d'intervention**
- 5. Des médiations didactiques et les styles d'intervention**

## E.1. Lois de composition des exercices d'apprentissage tactico-technique

- Une **socialisation** par l'introduction justifiée de règles
- Une **orientation** claire du jeu par les cibles
- Un **cadrage** de l'espace et un effectif adéquats
- Une pluralité **d'alternatives de choix** de solutions motrices
- Des **positions de départ** des joueurs induisant un équilibre ou un déséquilibre du rapport d'opposition (spatial ou numérique)
- Un **lancement** de l'action en deux temps : départ des joueurs, mise en jeu du ballon
- Une **rotation** des rôles et des statuts
- Un travail **bilatéral** des solutions motrices de plein mouvement

## E.2. Former aux choix en situation

- **Temporalité et statut de chaque répétition (passation) de l'exercice dans le cadre du développement du sujet :**
  - 1<sup>re</sup> série : repérer comment tourne l'exercice.
  - 2<sup>e</sup> série : repérer les solutions possibles.
  - 3<sup>e</sup> série : repérer les contextes favorables aux différentes solutions.
  - 4<sup>e</sup> série : individualisation, automatisation, matrice technique de la tactique.
  - 5<sup>e</sup> série : jouer sur les composantes = contrainte de fatigue, contrainte temporelle, contrainte de stress, contrainte psychologique). (Eloi, Bouthier, Uhlrich, à paraître).

## E.3. Former aux choix en situation

### **Variables didactiques de la situation :**

- Double terrain
- Deux ballons
- Variation sur les configurations défensives.
- Lier les contextes du match aux situations
- Durée de la situation et possibilité de sa reproduction. (cf. temporalité).
- Articulation des trois plans de l'opposition (cf. grappe d'exercice) .

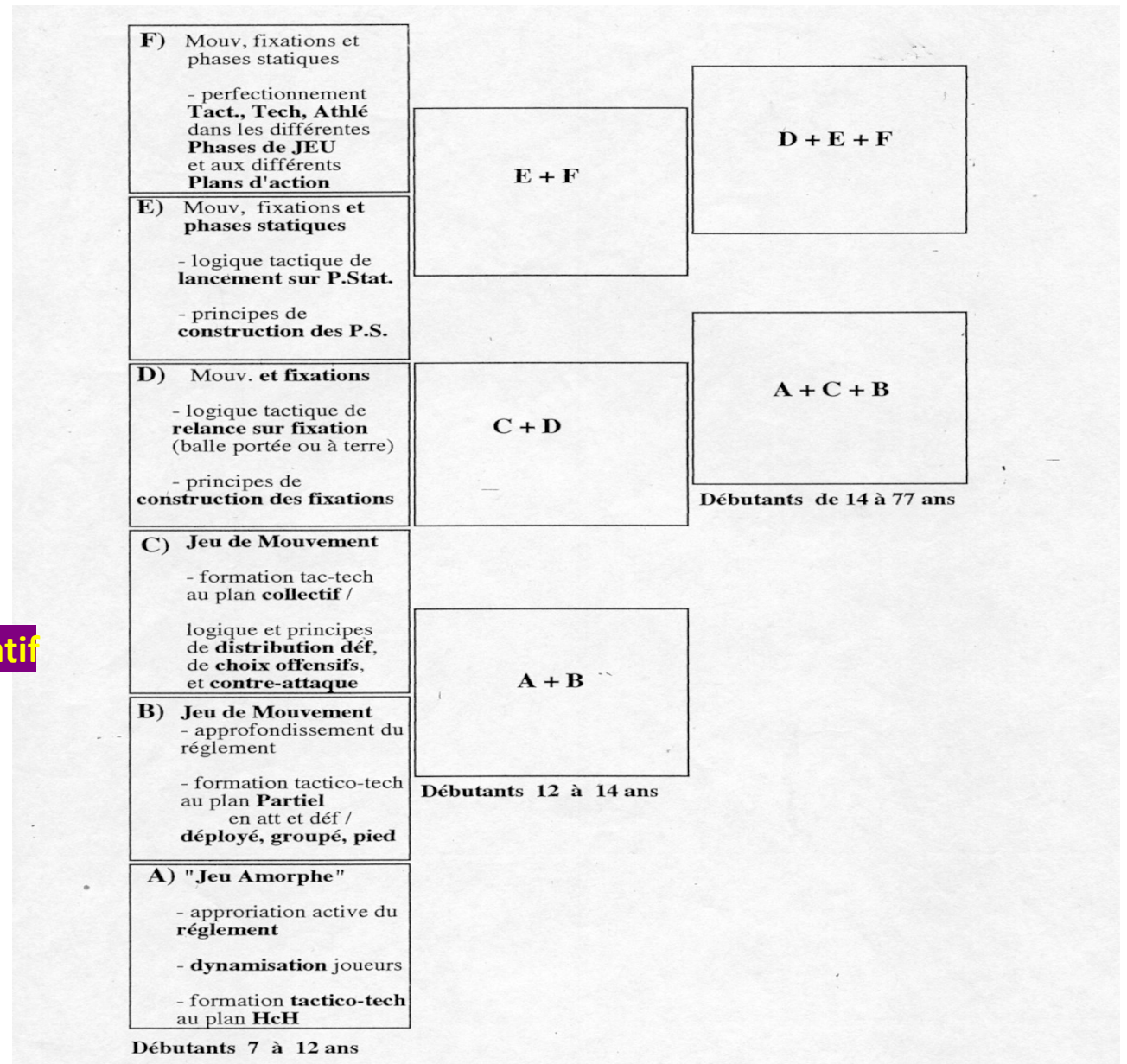


## E.4. Former aux choix en situation

- **Articulation de trois modalités de fonctionnement pour créer les conditions d'une autonomie dans l'apprentissage :**
  - Les temps d'action où les joueurs sont en activité motrice (entraînement).
  - Les temps d'observation et d'évaluation, où les joueurs qui ne participent pas aux activités motrices relèvent des informations en fonction des critères chiffrés définis précisément (vidéo et statistiques).
  - Le temps du débat d'idée, moment où les joueurs s'expriment et échangent à propos du jeu (Part de l'initiative des joueurs dans la préparation du match).

## F. Stratégie et contenus rugbystiques en EPS

Du jeu de mouvement adaptatif  
aux phases de fixations  
et aux remises en jeu



## G. Des glissements successifs de sens qui demandent réflexion

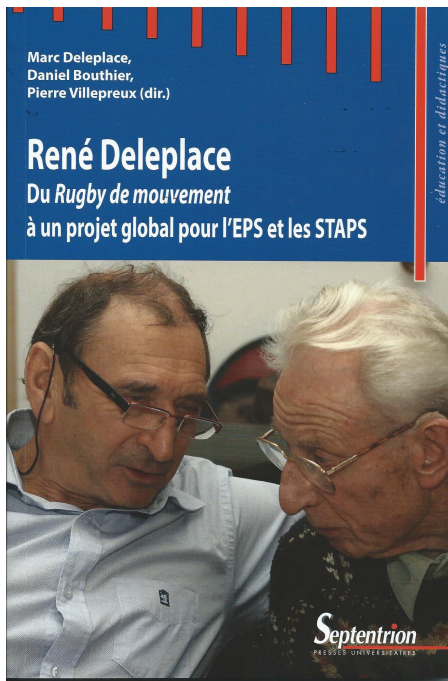
### Le vocabulaire en vigueur

- **Temps de jeu**
  - Xième ( 3, 4, 5 etc.) temps de jeu incluant les regroupements éventuellement toujours en butée sur le 1<sup>er</sup> rideau (devant la défense)
- **Jeu groupé**
  - Regroupement ballon porté (= Mauls pénétrant)
- **Alternance de jeu**
  - Variation entre jeu à la main (au près et au large) et jeu au pied par le n°10 le plus souvent pour surprendre l'adversaire suite aux choix précédents

### Les concepts originels...

- **Temps de jeu**
  - 1<sup>er</sup> (devant la D) et 2<sup>ème</sup> temp de jeu (dans la défense) dans le mouvement ininterrompu
- **Jeu groupé**
  - Jeu en passes courtes dans le même intervalle (jeu debout) pour attaquer l'axe profond
- **Choix tactique pertinent des formes de jeu**
  - **dans la Triple Variante Fondamentale** : déployé & groupé (main), et Pied, en cours d'action par rapport au remplacement adverse en cours

# CRMT vous attend...



René Deleplace un trajet dans le siècle (1922-2010)

Section 1: Définir un objet scientifique. Du rugby aux APS

Section 2: Les dimensions culturelles et sociales de l'objet. Sport et EPS

Section 3: Lire René Deleplace dans le texte

Édité en 2018 au prix de 25 euros Ici à disposition pour 10 euros ou

- Pour adhérer
- [CULTURE RUGBY DE MOUVEMENT, TEMOIGNAGES \(CRMT\) | HelloAsso](#)
- Onglet adhésion / choix montant 20 euros ou plus

## Quelques Publications sur le thème

- **DELEPLACE M., BOUTHIER D., VILLEPREUX P. (dir.), ( 2018).** Deleplace : du rugby de mouvement à un projet global pour l'EPS et les STAPS. Lille, Ed. du Septentrion.
- **BOUTHIER D. (2016).** Approche techno-didactique de l'influence des pratiques sociales sur l'intervention éducative en EPS et en sport. In B. Lenzen & coll. : Temps, temporalités et intervention en EPS et en sport. Berne, Peter Lang. 17-40.
- **BOUTHIER D. (2016).** Initiation et perfectionnement en sports collectifs : développer la pertinence des prises de décision en jeu, en lien avec les autres composantes de l'action. EJRIEPS n° 38, 7-37. [revue en ligne gratuite](#)
- **BOUTHIER D. (2007).** *Le rugby*. Paris, PUF, coll. Que-sais-je, 127 p. **épuisé**
- **VILLEPREUX P., BROCHARD F., JEANDROZ M. (2007).** Rugby: le jeu, les joueurs, les entraîneurs; Evolution, apprentissage. Paris, Vigot.

**FICHE OBSERVATION DE L'ANIMATEUR TERRAIN**  
**LORS DE SITUATIONS RUGBY**

<u>Thème de travail:</u>		
<u>Situation et dispositif proposé :</u>		
<b><u>Critères d'observation</u></b>		
<p style="text-align: center;"><i><b>Pertinence de la situation avec le thème prévu</b></i></p> <p style="text-align: center;">(- 0 +)</p>	<p style="text-align: center;"><i><b>Capacité à animer, parler, arrêter, faire évoluer... sur des éléments cruciaux de la situation en lien avec le thème</b></i></p> <p style="text-align: center;">(- 0 +)</p>	<p style="text-align: center;"><i><b>Engagement orienté, expliqué, questionné... des jeunes et placement, déplacement de l'animateur</b></i></p> <p style="text-align: center;">(- 0 +)</p>
<u>Remarques, conseils :</u>		

# Conférence-Débat : « Pour un jeu de mouvement adaptatif » Place et rôle de l'intelligence tactique dans l'initiation, le développement et le perfectionnement de l'école au club



## Introduction:

Sébastien Calvet (DTN adj.)

## Débatteurs:

Matthieu Codron (CTN, rugby féminin),  
Damien Ressigüé (DTL Nouvelle  
Aquitaine), Sébastien Peyrot (Institut  
Régional EF)

Pierre Chadebech (Académie/Pôle espoir),  
Philippe Dubois (section sportive-CRMT),  
Nicolas Laclau (CRMT,

## Animateur:

Daniel Bouthier (Pr STAPS, ex Rech &  
Formation rugby à la DTN)

- **« Pour un jeu de mouvement adaptatif : place et rôle de l'intelligence tactique, dans l'Initiation, le Développement et le Perfectionnement de l'École au Club »**

- **« Constat du jeu et des « entraînements actuels » des jeunes de 12 à 18 ans »**

- **Introduction Sébastien Calvet DTN Adjoint**

- Les questions posées aux intervenants :

- Pierre Chadebech (EN) & Matthieu Caudron (FFR) : *Enjeu de la construction de l'intelligence situationnelle*
- Nicolas Laclau (EN) & Damien Ressiguié (FFR) : *Nécessité et conditions d'articulation Jeu adaptatif et Jeu programmé*
- Philippe Dubois (EN) & Sébastien Peyrot (FFR) : **Perfectionnement des ressources du joueur et de l'équipe pour le Jeu de Mouvement**



Question 3 soumise au débat: **PERFECTIONNEMENT DES  
RESSOURCES  
DU JOUEUR ET DE L'ÉQUIPE POUR  
LE JEU DE MOUVEMENT ?**

**Contribution initiale (transmise car indisponible  
pour raison de santé) de Philippe DUBOIS**

**Prof. EPS section Sportive du Collège Borda de Dax, CRMT Aquitaine**

# APPROCHE PRÉFÉRENTIELLE TACTICO-TECHNIQUE D' ACTIONS DANS LE RAPPORT CHANGEANT D'OPPOSITION

**Assurer la continuité collective du mouvement dans un RO sans cesse fluctuant**

**COMMENT ?**

- **Développer l'analyse du RO et de la capacité de prise de décision tactique**
- **Prendre des initiatives personnelles cohérentes avec le contexte momentané (choix et actions pertinentes)**
- **Élaborer un référentiel commun compris par tous**

du GLOBAL au PARTICULIER et du SIMPLE au COMPLEXE

## L'ARTICULATION DES 3 PLANS DE TRAVAIL

- le **COLLECTIF TOTAL** : conceptualiser et donner du sens au thème de travail. Retrouver la « réalité » du jeu. Phase de diagnostic.`
- le **COLLECTIF PARTIEL** : travail plus approfondi dans un effectif plus réduit. Être en situation de percevoir, d'analyser et d'agir plus souvent
- Le **Plan HcH** : être en situation de faire le nombre d'essais nécessaires aux adaptations

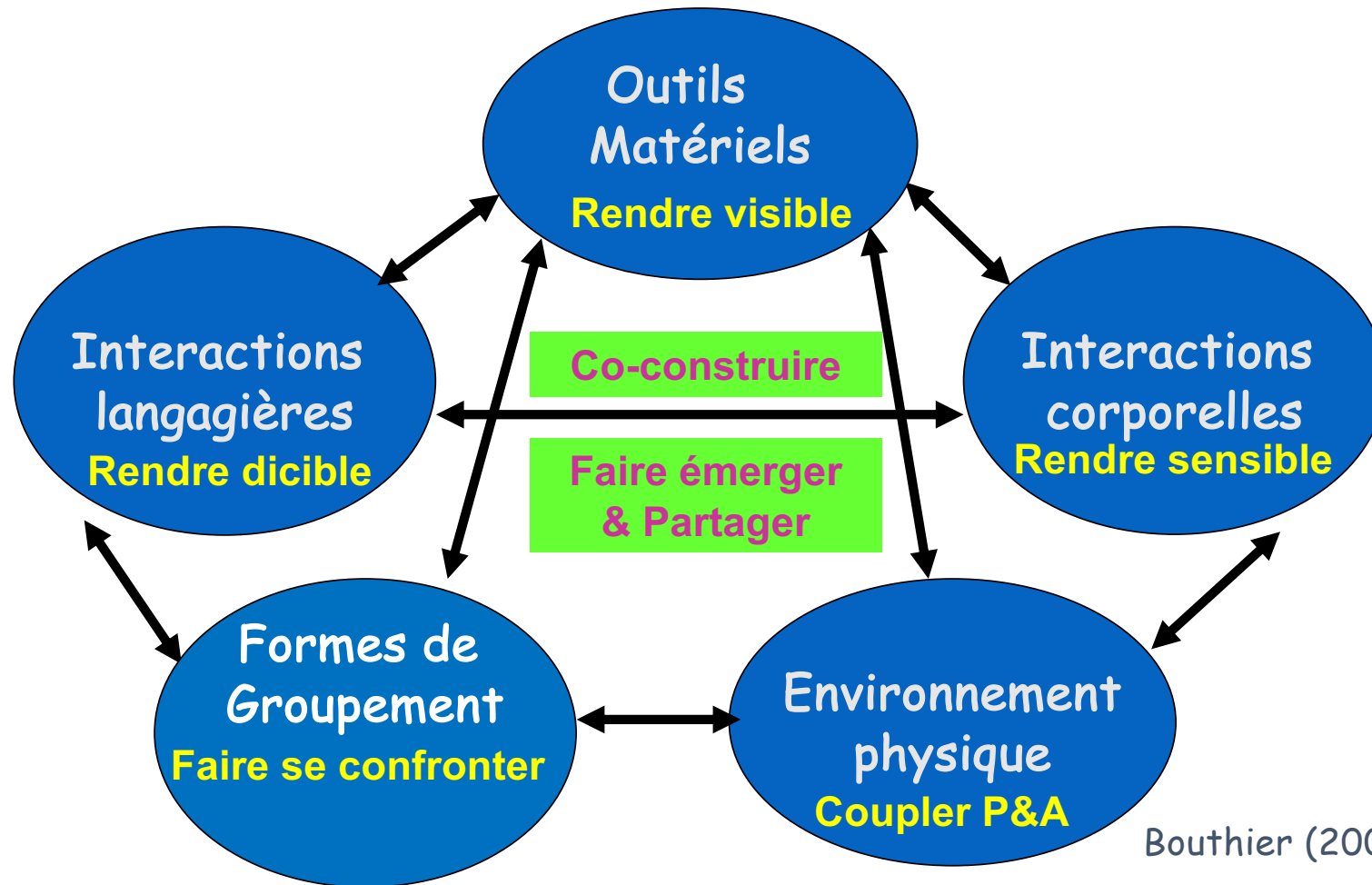
Annexes pour en savoir plus

# Le mouvement général une « réalité augmentée »

Noir UCBA Rouge Naf	1 <sup>er</sup> quart temps 3 E1T 1 E 1T	2 <sup>ème</sup> quart tps 1 E 1T 2 E 1T	Bilan 1 <sup>ère</sup> m-t 4 E2T/2 E 1T	3 <sup>ème</sup> quart tps 1 E 1T/ 1 E 1T	4 <sup>ème</sup> quart tps 1 E 1T	Bilan 2 <sup>ème</sup> m-t 2 E 2T/ 1 E 1T	Bilan global match 36/21
Coups envoi et renvoi	1 + 1 = 2 3 - 1 = 2	1 - 1 + 1 = 1 2 - 1 + 1 = 2	2 - 1 + 1 = 3 5 - 2 + 1 = 4	2 + 1 = 3 2 - 1 = 1	1 1	3 + 1 = 4 3 - 1 = 2	5 - 1 + 2 = 6 8 - 3 + 1 = 6
Touches lentes	7 - 1 + 1 = 7 2 - 1 + 1 = 2	2 - 1 + 1 = 2 3 - 1 + 1 = 3	9 - 2 + 2 = 9 5 - 2 + 2 = 5	1 + 3 = 4 6 - 3 = 3	3 + 4 = 7 5 - 4 = 1	4 + 7 = 11 11 - 7 = 3	13 - 2 + 9 = 20 16 - 9 + 2 = 9
Mêlées fermées	0 2	0 2	0 4	2 0	1 + 1 = 2 4 - 1 = 3	3 + 1 = 4 4 - 1 = 3	3 + 1 = 4 8 - 1 = 7
Pénalités Lentes	5 + 1 = 6 3 - 1 = 2	3 - 2 = 1 2 + 2 = 4	8 - 2 + 1 = 7 5 - 1 + 2 = 6	1 - 1 + 1 = 2 4 - 1 + 1 = 4	2 1	3 - 1 + 1 = 3 5 - 1 = 4	11 - 3 + 2 = 10 10 - 2 + 3 = 10
Mauls Lents	1 1	0 + 1 + 1 3 - 1 = 2	1 + 1 = 2 3 - 1 = 2	2 0	1 + 1 = 2 1 - 1 = 0	3 + 1 = 4 1 - 1 = 0	4 + 2 = 6 4 - 2 = 2
Rucks lents	4 - 1 + 1 = 4 4 - 1 + 1 = 4	1 5	1 5	8 - 1 = 7 7 + 1 = 8	10 - 1 = 9 4 + 1 = 5	18 - 2 = 16 11 + 2 = 13	19 - 2 = 17 16 + 2 = 18
Touches rapides	0 0	0 0	0 0	0 0	0 0	0 0	0 0
Pénalités Rapide main	1 - 1 = 0 1 + 1 = 2	0 0	0 0	0 1 (essai)	1 0	1 1	1 2
Rucks rapides	6 8	11 - 1 = 10 1 + 1 = 2	11 - 1 = 10 0 + 1 = 1	9 - 2 + 2 = 9 12 - 2 + 2 = 12	10 4	19 - 2 + 2 = 19 16 - 2 + 2 = 16	30 - 3 + 2 = 29 16 - 2 + 3 = 17
Déployés Larges	14 5	12 2	12 2	5 7	10 - 3 + 1 = 8 4 - 1 + 3 = 6	15 - 3 + 1 = 13 11 - 1 + 3 = 13	27 - 3 + 1 = 25 13 - 1 + 3 = 15
Groupés pénétrants	8 + 2 = 10 13 - 2 = 11	9 - 2 = 7 2 + 2 = 4	9 - 2 = 7 2 + 2 = 4	16 - 1 = 15 15 + 1 = 16	15 + 1 = 16 9 - 1 = 8	31 - 1 + 1 = 31 24 - 1 + 1 = 24	40 - 3 + 1 = 38 26 - 1 + 3 = 28
Coup De pied	2 - 2 + 3 = 1 3 - 3 + 2 = 1	1 - 1 + 2 = 2 4 - 2 + 1 = 3	1 - 1 + 2 = 2 4 - 2 + 1 = 3	6 - 2 + 4 = 8 4 - 4 + 2 = 2	3 - 2 + 2 = 3 3 - 2 + 2 = 3	9 - 4 + 6 = 11 7 - 6 + 4 = 5	10 - 5 + 8 = 13 11 - 8 + 5 = 8
CA 1	1 0	1 0	2 0	0 0	2 1	2 1	4 4
CA2	0 0	3 0	3 0	1 1	0 0	1 0	4 5
Remarques	Faire plus de jeu	Trop peu de rucks	Idem + déplacer	Lancer sur boc 1	Idem 3è ¼ tps en touche et groupés	Encore gros déficit en touche et des	

Le parti pris du jeu de mouvement adaptatif (ici en fond bleu) conduit à exploiter les possibilités du règlement de remises en jeu rapides et de de points de fixation fugaces (rucks et mauls)

# Les médiations didactiques et les styles d'intervention en EPS



Bouthier (2008) eJRIEPS

## Quelques publications scientifiques sur le thème ...

- DELEPLACE M., BOUTHIER D., VILLEPREUX P. (dir.), ( 2018). Deleplace : du rugby de mouvement à un projet global pour l'EPS et les STAPS. Lille, Ed. du Septentrion.
- BOUTHIER D. (2016). Approche techno-didactique de l'influence des pratiques sociales sur l'intervention éducative en EPS et en sport. In B. Lenzen & coll. : Temps, temporalités et intervention en EPS et en sport. Berne, Peter Lang. 17-40.
- BOUTHIER D. (2016). Initiation et perfectionnement en sports collectifs : développer la pertinence des prises de décision en jeu, en lien avec les autres composantes de l'action. EJRIEPS n° 38, 7-37. [revue en ligne gratuite](#)
- MOUCHET A., VERMERSCH P., BOUTHIER D. (2011). Méthodologie d'accès à l'expérience subjective : entretien composite et vidéo. *Savoirs*, 27, 85-105.
- UHLRICH G., MOUCHET A., BOUTHIER D., FONTAYNE P. (2011). Genre et styles de jeu en rugby : comparaison de la Coupe du Monde 1999 et 2007. *Activités*, 8 (1), pp. 62-76, <http://www.activites.org/v8n1/v8n1.pdf>
- SARTHOU J.-J., BOUTHIER D. (2011). Sens et signes du rugby scolaire : techniques corporelles et valeurs sociales. In J.-F. GREHAIGNE (Coord) : Des signes au sens : le jeu, les indices, les postures et les apprentissages dans les sports collectifs à l'école. Besançon : PUF-C, 85-102.
- BOUTHIER D. (2010). Conceptions du jeu et médias : influences sur l'initiation et l'entraînement en rugby. In V. Bonnet & G. Lochard : Rugby, valeurs et médias. Biarritz, Atlantica, 3-20.
- MOUCHET A., UHLRICH G., BOUTHIER D. (2008) Dynamique de production du jeu de mouvement en rugby : tendances communes et particularités. *Sciences et Motricité*, (64), 93-102.
- UHLRICH G., BOUTHIER D. (2008). Rôle des artefacts matériels et cognitifs dans le développement des compétences de l'intervenant éducatif en rugby. *eJRIEPS*. (<http://www.fcomte.iufm.fr/recherche/ejrieps>), n° 15, 198-215.
- BOUTHIER D. (2007). *Le rugby*. Paris, PUF, coll. Que-sais-je, 127 p. **épuisé**
- VILLEPREUX P., BROCHARD F., JEANDROZ M. (2007). Rugby: le jeu, les joueurs, les entraîneurs; Evolution, apprentissage. Paris, Vigot.
- MOUCHET A., MARCHET F., UHLRICH G., BOUTHIER D. (2007). Rugby, style de jeu, identité locale et mondialisation. In J-P. Callède, A. Menaut : Logiques spatiales de l'innovation. Les cas des pratiques sportives. Bordeaux, MSH, 117-133.
- MOUCHET A., BOUTHIER D. (2006). Prise en compte de la subjectivité des joueurs de rugby pour optimiser l'intervention. *STAPS*, n° 72, 93-106.
- MOUCHET A., UHLRICH G., BOUTHIER D. (2005). La continuité du jeu en rugby : théorie et méthodologie d'une étude comparative entre nations. *Impulsions*, 4, 79-99.
- BOUTHIER D. (2003). Quelles compétences pour l'intervention éducatives dans les pratiques sportives ? Analyse de situations professionnelles et d'activités de formation d'entraîneur et d'enseignants. *eJRIEPS*, n°4. [www.fcomte.iufm.fr/recherches et publications/eJRIEPS](http://www.fcomte.iufm.fr/recherches_et_publications/eJRIEPS).
- BOUTHIER D., DUREY A. (1995). Les compétences d'un entraîneur de rugby. *Éducation Permanente*, n° 123, 65-77.
- BOUTHIER D. (1989). Les conditions cognitives de la formation d'actions sportives collectives. *Le Travail Humain*, 52 n° 2, 175-182.
- BOUTHIER D. (1989).- Analyse des tâches et de l'activité en sports collectifs ; Anticipation et décisions en rugby. In A. VOM HOFÉ, Tâches, traitement de l'information et comportements en APS. Paris : EAP, 193-219.