

JOUER AU RUGBY

(Fiche de préparation réalisée d'après le site internet d'un conseiller pédagogique :
<http://perso.orange.fr/dominique.dumont/rugbyaccueil.htm#SOMMAIRE>)

Rugby ou balle ovale?

Le rugby est un sport codifié de combat, la Balle Ovale est un jeu collectif d'évitement, c'est-à-dire sans plaquage ni mêlée ordonnée.

L'expérience a montré que l'interdiction du plaquage ne se justifiait pas. Pour éviter des querelles de vocabulaire nous utiliserons les deux appellations rugby et balle ovale.

L'important est de s'accorder sur les règles avant une rencontre et surtout que les enfants prennent du plaisir en jouant.

OBJECTIFS

1 LE RUGBY EST UN SPORT COLLECTIF DE COMBAT

Sport collectif:

Des objectifs en sport collectif: être capable de:

- reconnaître ses partenaires et ses adversaires,
- reconnaître le sens du jeu,
- reconnaître l'espace - terrain,
- reconnaître son rôle dans chaque situation (attaque / défense)
- se positionner sur le terrain en fonction de paramètres à analyser,
- participer à l'action commune,
- réagir vite (anticiper l'action) quand il reçoit la balle,
- être habile dans la manipulation de la balle.

Sport de combat:

Des objectifs en sport de combat: être capable de:

- s'approprier un objet, le conserver,
- s'approprier un espace,
- agir sur le corps de l'autre,
- accepter le contact, la chute,
- respecter l'adversaire, maîtriser ses gestes.

Le Rugby à l'école: un nouveau jeu ?

Le rugby se caractérise comme un jeu de conquête directe du ballon (*et non d'interception comme au handball ou au football*): il nécessite une action sur le porteur du ballon. C'est un mélange incessant **de jeu collectif**: - conquête et conservation de la balle, progression collective et **de jeu individuel**: - le joueur doit porter le ballon en courant vers l'en-but avant de passer à un partenaire pour progresser vers le but. Les passes sans progression individuelle font reculer le jeu.

2 OBJECTIFS A DEVELOPPER A L'ECOLE

- * Avancer vers l'en but; faire progresser le ballon,
- * Maîtriser le ballon de forme ovale,
- * Développer ses perceptions visuelles: partenaires en arrière, ligne du ballon à ne pas dépasser,
- * Coopérer: se positionner derrière le porteur du ballon, participer à une poussée collective,
- * Prendre en compte l'adversaire: s'opposer à la progression, accepter le contact, le déposséder du ballon,
- * Prendre des décisions rapidement: je cours vers l'avant avec la balle, je passe la balle au près ou au loin, je me repositionne, j'accepte le plaquage.

3 QUELQUES CONSEILS

Pratiquer l'activité sur un terrain en herbe assez souple;

Prévoir une tenue adaptée, des chaussures de sport souples;

Varié le jeu en modifiant la taille du terrain et le nombre de joueurs - Un terrain large favorise les courses et l'évitement - Un terrain étroit favorise le contact et l'immobilisation;

Le danger peut venir de: - l'empilement des joueurs: supprimer ces situations et intervenir rapidement, en donnant le ballon à l'équipe qui n'a pas "enterré" le ballon; - la vitesse de course des joueurs: réduire les espaces ou augmenter le nombre de joueurs.

LE JEU DE RUGBY: LA BALLE OVALE

les règles:

- terrain de 25m x 15m

- deux équipes de 6 joueurs (avec remplaçants pouvant entrer pendant la partie)

- l'équipe qui pose le ballon derrière la ligne de but adverse marque un point;

(c'est un essai)

- après un essai, une faute, une sortie des limites du terrain, on effectue une remise en jeu en plaçant les deux équipes face à face avec un espace libre de 3m entre elles; l'arbitre donne la balle à un joueur de l'équipe qui bénéficie de la remise en jeu.

- après un essai et pour l'engagement la remise en jeu se fait au centre du terrain;

- si le ballon se perd dans un en-but ou si un défenseur aplatit le ballon dans son propre en-but la remise en jeu se fait 3 m en avant de la ligne de but, la balle est donnée aux défenseurs;

- l'essai est validé s'il y a eu au moins une passe après la remise en jeu;

- le jeu au pied volontaire est interdit;

- il est interdit de passer la balle à un partenaire situé en avant;

- il est interdit de récupérer la balle venant d'un partenaire, quand on se trouve en position de hors-jeu (en avant du ballon);

- l'arrêt du porteur de balle se fait par immobilisation ou plaquage (ceinturer le porteur du ballon); le porteur du ballon ceinturé ou plaqué doit rapidement le lâcher;

- tout acte de violence ou conservation du ballon après immobilisation entraîne une remise en jeu;

- tout joueur violent, ne se contrôlant plus, est expulsé de la partie.

LES SEANCES : OBJECTIFS, DEROULEMENT

1 - DECOUVRIR UN NOUVEAU JEU

les objectifs:

- j'invente des règles nouvelles
- j'améliore le jeu en transformant les règles.

découverte:

- Commencer par une situation de jeu, très simple, sans règle:

Former deux équipes (nombre de joueurs variable en fonction de la taille de l'espace de jeu) et prendre un ballon de rugby. Pour marquer un point, il faut poser (aplatir) le ballon derrière la ligne de but adverse.

comportements observés:

- un enfant prend la balle et court la poser dans l'en-but adverse.
- un enfant attrape le porteur de la balle, pour la lui prendre.
- un enfant attend devant l'en-but adverse une grande passe de ses partenaires et pose le ballon.
- les enfants s'attroupent et le ballon reste "enfoui".

Le jeu n'est pas très intéressant.

corriger:

il est indispensable de se donner des règles afin que le jeu reste intéressant:

- je peux courir avec la balle dans les mains
- je peux arrêter le porteur de la balle en le ceinturant et en le faisant tomber
- le porteur du ballon ceinturé ou plaqué doit rapidement lâcher le ballon
- je passe la balle vers l'arrière
- quand j'attends une passe je n'ai aucune raison de me trouver en avant du porteur de la balle
- je prévois les remises en jeu en espaçant les deux équipes.

s'entraîner:

- par trois, puis quatre, puis cinq...; traverser le terrain (sens de la longueur) en portant le ballon et en passant en arrière.
- je cours vers l'avant dès que j'ai le ballon
- je me replace derrière le porteur du ballon.

variante: - possibilité d'utiliser des lignes; en interdisant de franchir deux lignes consécutives en portant le ballon.

jouer: l'épervier et les déménageurs

2 PASSER LA BALLE VERS L'ARRIERE

les objectifs:

- je connais l'espace en arrière du ballon;
- je passe la balle à un partenaire situé en arrière de la ligne du ballon;
- je me place en arrière du partenaire porteur du ballon.

Découverte:

Organiser un jeu simple avec deux équipes qui s'affrontent pour poser le ballon derrière la ligne de but adverse.

Reprendre les règles énoncées dans la séance n°1, les faire évoluer si le besoin se fait sentir.

Un joueur défenseur peut immobiliser le porteur de la balle en le ceinturant; le joueur ceinturé doit lâcher rapidement le ballon. (passer ou lâcher)

Le maître arrête le jeu à chaque passe en avant pour observer les positions des joueurs.

comportements observés:

- le porteur de la balle la lance derrière lui (par-dessus la tête) sans savoir qui pourra l'attraper;
- le porteur de la balle la lance au dernier joueur de son équipe, qui se retrouve sans solution pour passer;
- les partenaires du porteur de la balle restent en avant de la ligne du ballon.

corriger:

- je passe la balle à un enfant proche de moi, situé derrière la ligne du ballon;
- je me replace en arrière de la ligne du ballon, après l'avoir passé;
- je passe la balle à un partenaire qui pourra la repasser aussitôt;
- j'alterne les passes à un partenaire éloigné sur le côté et les transmissions à un partenaire proche (de la main à la main).

s'entraîner:

- par trois, puis quatre, puis cinq...; traverser le terrain (sens de la longueur) en portant le ballon et en passant en arrière.

Puis effectuer des traversées de terrain, en se donnant la balle:

- je suis mon partenaire porteur de la balle, je reste très près de lui.

variante: - possibilité d'utiliser des lignes; en interdisant de franchir deux lignes consécutives en portant le ballon:

jouer: le jeu des 5 passes, orienté

3 IMMOBILISER L'ADVERSAIRE

les objectifs:

- je ceinture le porteur du ballon
- je me laisse tomber pour déséquilibrer le porteur du ballon
- je cours vers le porteur du ballon avant qu'il ne prenne de la vitesse.

Découverte:

Situation de jeu des séances 1 et 2 avec évolution des règles, introduction des remises en jeu, etc...

Ou toute situation ou jeu dans lequel une équipe doit porter un ballon vers une zone de marque, ce qui entraîne la nécessité pour les défenseurs d'arrêter le porteur de la balle. Ou situation d'affrontement issue des jeux d'opposition; la situation pouvant commencer sur un tatami.

comportements observés:

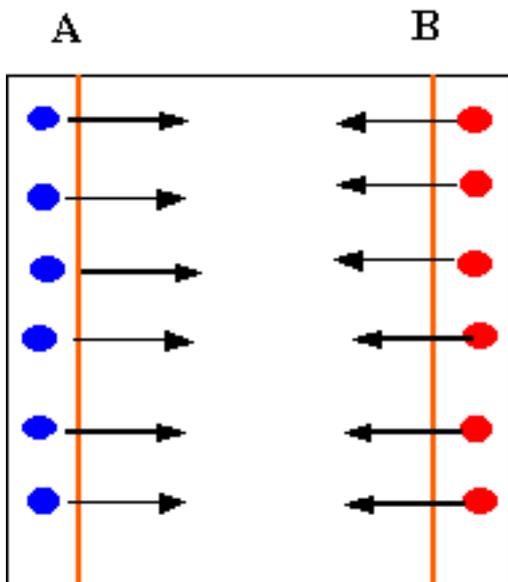
- des enfants n'osent pas ceinturer l'adversaire;
- des enfants ceinturent l'adversaire mais le relâchent aussitôt;
- des enfants ceinturent trop haut (risque de strangulation)

corriger:

- j'attrape l'adversaire aux cuisses ou à la taille; sous les bras.
- je maintiens la prise et me laisse tomber pour déséquilibrer l'adversaire, ceci s'appelle un plaquage.
- je cours vers l'adversaire pour qu'il n'ait pas le temps de prendre de la vitesse.
- j'évalue la vitesse de l'adversaire.

s'entraîner:

Les enfants sont face à face sur les lignes A et B;



les joueurs de A doivent franchir la ligne B sans se faire ceinturer ou plaquer dans l'espace entre A et B.

Puis ce sont les joueurs de B qui doivent franchir la ligne A.

Compter le nombre de joueurs qui passent la ligne à chaque tour .

Faire varier l'espace entre A et B pour réduire ou augmenter la vitesse des joueurs.

Même exercice avec un ballon qu'il faut poser derrière la ligne opposée.

Plaquage par l'arrière:

les joueurs porteurs du ballon se trouvent sur la ligne A,

les plaqueurs 50 cm derrière.

Au signal, les porteurs de ballon courent poser le ballon derrière la ligne B,

les plaqueurs tentent de les arrêter.

jouer: l'épervier

4 PORTER LE BALLON VERS L'EN-BUT

les objectifs:

- je fais progresser le ballon vers l'en-but adverse
- je cours vers l'avant, dès que je reçois le ballon
- je me place, en soutien, en arrière de mon partenaire porteur du ballon.

découverte:

Situation de jeu des séances 1 et 2 avec évolution des règles, introduction des remises en jeu, etc...

Ou toute situation ou jeu dans lequel une équipe doit porter un ballon vers une zone de marque, ce qui entraîne la nécessité pour les défenseurs d'arrêter le porteur de la balle.

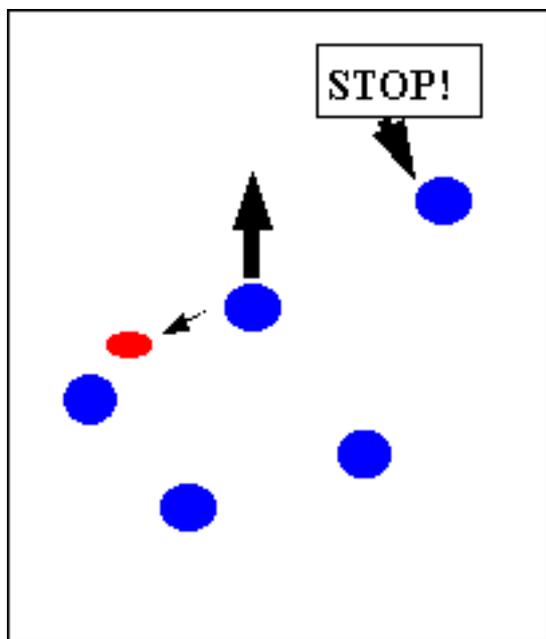
comportements observés:

- l'enfant qui reçoit le ballon de son partenaire, le redonne aussitôt derrière lui: le ballon recule!
- tous les partenaires du porteur de balle se retrouvent devant lui: la progression est stoppée!

corriger:

- je cours vers l'avant, en ligne droite, dès que je reçois la balle;
- je passe la balle à un joueur démarqué, qui pourra courir vers l'avant;
- j'évite de donner la balle au dernier joueur de mon équipe, qui se retrouvera seul.

s'entraîner:



Effectuer des traversées de terrain par équipe en portant le ballon vers l'en-but opposé.

L'enseignant arrête la progression dès que des joueurs (autres que le dernier porteur de balle) se retrouvent en avant de la ligne du ballon.

L'équipe repart de sa ligne de but.

* Pour améliorer les enchaînements: deux équipes traversent en même temps (course), tous les joueurs doivent avoir touché le ballon.

* Tracer des lignes transversales que l'enfant qui reçoit le ballon doit franchir en courant avant de passer.

jouer: courses de relais

- deux équipes ou plus;
- un plot par équipe à contourner
- effectuer une passe pour transmettre le ballon.

5 FAIRE VIVRE LE BALLON

les objectifs:

- je lâche le ballon dès que je suis ceinturé ou plaqué
- je passe le ballon à un partenaire dès que je suis ceinturé
- je passe le ballon, juste avant d'être ceinturé.

découverte:

Situation de jeu des séances 1 et 2 avec renforcement de la règle obligeant le joueur ceinturé à lâcher le ballon.

Remise en jeu pour l'équipe qui ne portait pas le ballon avant qu'il ne soit "enterré". L'enseignant arrête le jeu dès que le ballon n'est plus jouable pour analyser la situation.

comportements observés:

- un enfant ceinturé ne lâche pas le ballon.
- tous les enfants viennent se grouper pour arracher le ballon;
le jeu s'arrête.
- l'enfant ceinturé libère le ballon en le lançant n'importe où;
son équipe perd le ballon.

corriger:

- je connais et j'applique la règle du tenu qui m'oblige à lâcher le ballon quand je suis ceinturé ou mis au sol.
- je suis responsable de l'arrêt du jeu si je garde le ballon après avoir été ceinturé ou plaqué.
- je passe la balle à un partenaire dès que je suis immobilisé.
- pour conserver le ballon, au moment où je suis ceinturé, je me retourne et passe la balle à mon partenaire.

s'entraîner:

Effectuer des traversées de terrain par équipe en portant le ballon vers l'en-but opposé, avec opposition passive.

Une équipe porte le ballon ; l'autre équipe s'oppose en se plaçant devant le porteur du ballon ou en le touchant pour l'obliger à passer à ses partenaires.

Dès qu'il entre en opposition avec le défenseur, le porteur de balle se retourne et passe la balle ou la pose au sol dans son camp.

Puis les équipes changent de rôle.

Alterner les traversées avec passes longues (jeu plus ouvert) et traversées avec dépose du ballon au sol (jeu plus fermé).

jouer: jeu des 5 passes

6 REUSSIR LA PASSE

les objectifs:

- je passe le ballon à un joueur que je vois
- j'ajuste mon geste à la longueur de la passe
- je lance le ballon à hauteur du ventre de mon partenaire.

découverte:

Situation de jeu de balle ovale;

deux équipes s'affrontent, des observateurs comptent les passes qui aboutissent directement et les passes perdues ou indirectes.

comportements observés:

- des enfants lancent le ballon vers l'arrière, parfois par-dessus la tête sans pouvoir dire à qui ils adressent la passe.
- des enfants passent le ballon en le lançant vers le haut (en cloche); le ballon est plus lent, les adversaires arrivent au point de chute en même temps que lui.
- les ballons sont perdus pour l'équipe, le jeu est brouillon.

corriger:

- je dois savoir à qui je lance le ballon au moment de la passe;
- je dois regarder le partenaire à qui je passe la balle;
- je lance le ballon horizontalement à hauteur du ventre; le ballon arrive plus vite à mon partenaire et c'est plus facile pour lui de le bloquer.

s'entraîner:

Traverser le terrain par équipe en portant le ballon vers l'en-but opposé, effectuer un nombre de passes imposé (5 à 10) ou obliger une touche de balle pour tous les joueurs.

- Obliger les enfants à regarder le partenaire à qui ils vont passer la balle.
- Dire le nom du destinataire au moment de la passe.

Se passer la balle à hauteur du ventre, à l'arrêt, en mouvement.

Compter les traversées de terrain sans que le ballon ne tombe au sol.

Effectuer les traversées sous forme de course, en imposant un nombre de passes minimum.

jouer: le relais-passe

7 ACCEPTER LE CONTACT

les objectifs:

- je cours vers le porteur du ballon et le ceinture ou le plaque - je cours avec la balle vers le défenseur pour me faire plaquer.

découverte:

Situation de jeu de balle ovale;

deux équipes s'affrontent, des observateurs dessinent sur leur feuille les courses des porteurs de balle.

comportements observés:

- un enfant arrête son geste quand le porteur de balle arrive près de lui;
- un enfant défenseur court à côté du porteur de balle sans tendre les mains pour le saisir;
- un enfant porteur de la balle court en diagonale, slalome dans la défense, recule pour éviter le plaquage;

le ballon recule et les partenaires ne peuvent pas le suivre.

corriger:

- je laisse le moins d'espace possible au porteur de la balle pour lui éviter de prendre trop de vitesse;
- je me rapproche le plus possible du porteur de la balle, pour le prendre;
- quand je porte la balle, je cours droit vers l'en-but opposé et je passe à un partenaire au moment où je suis ceinturé.

s'entraîner:

Situations de jeux d'opposition sur herbe ou tatami: mettre l'adversaire au sol;...

Situations de la séance n°3:

En opposition 1 contre 1, les joueurs A doivent aller dans le camp B sans se faire plaquer (ceinturer) entre les deux lignes A/B;

Puis c'est au tour des joueurs B d'aller en A.

Variante: tracer des couloirs pour éviter les zig-zag, les slaloms; varier la largeur de ces couloirs.

jouer:

sur herbe,

les sorciers: dans un espace, les joueurs immobilisés par les sorciers sont transformés en statue.

l'épervier: arrêter les joueurs qui traversent le terrain.

sur tatami,

sortir l'ours de sa tanière: seul ou à plusieurs, sortir un joueur de son tapis.

retourner les tortues: seul ou à plusieurs, retourner sur le dos, des joueurs accroupis.

8 CREER UN POINT DE FIXATION

les objectifs:

- j'accepte de me faire ceinturer pour fixer l'adversaire et offrir des espaces à mes partenaires
- je passe la balle dès que je suis ceinturé.

découverte:

Situation de jeu de balle ovale;

deux équipes s'affrontent, arrêter le jeu quand un joueur porteur de balle évite de se faire plaquer pour observer les conséquences de sa pratique.

comportements observés:

- un enfant porteur de balle slalome dans la défense:
les défenseurs sont amenés à s'écarter et occuper tout le terrain.
- un enfant porteur de balle court en diagonale vers le coin libre du terrain:
il s'isole de ses partenaires, les défenseurs occupent la largeur du terrain.
- un enfant porteur de la balle recule pour éviter le contact:
ce sont les défenseurs qui progressent vers l'en-but adverse.

corriger:

- le plaquage est un élément du jeu, je l'utilise quand je suis porteur de la balle: j'accepte de me faire plaquer pour regrouper des adversaires et ainsi libérer des espaces pour mes partenaires.
- quand je reçois la balle, je cours droit vers l'en-but afin que mes partenaires puissent me suivre et se positionner par rapport au ballon.

s'entraîner:

Effectuer des traversées de terrain,

- en se donnant la balle de la main à la main, les partenaires du porteur de balle doivent le suivre de très près.
- en alternant les passes courtes et les passes longues:
quand je reçois une passe longue, je donne la balle à un partenaire proche.
quand je reçois une passe courte, je passe la balle au loin à un partenaire placé sur son côté.
- traversées avec opposition en portant la balle en ligne droite.

jouer: l'épervier et les déménageurs

9 OUVRIR LE JEU

les objectifs:

- quand j'ai fixé les adversaires, je passe la balle à un partenaire situé sur le côté. - pour attendre la balle, je m'écarte du regroupement de joueurs.

découverte:

Situation de jeu de balle ovale;

deux équipes s'affrontent, arrêter le jeu quand un regroupement s'est créé pour observer où sont les espaces libres.

comportements observés:

- quand un joueur est plaqué, un regroupement se forme autour de lui:

des espaces libres s'ouvrent sur les côtés.

- tous les enfants participent au regroupement:

l'espace libéré n'est pas exploité.

corriger:

- je me fais plaquer pour créer un regroupement et ainsi libérer des espaces pour mes partenaires.

- quand je suis ceinturé je passe la balle à un partenaire situé sur le côté (légèrement en arrière du ballon);

- au niveau de l'équipe, s'organiser pour avoir toujours des joueurs proches du porteur de balle et des joueurs plus éloigné sur les côtés.

s'entraîner:

Nécessité d'agrandir le terrain;

Effectuer des traversées de terrain,

- en alternant les passes courtes et les passes longues:

(voir séquence 8)

variante: l'animateur se place face au porteur du ballon et le stoppe en posant les mains sur ses épaules; le porteur du ballon doit passer la balle; l'animateur bloque à nouveau le porteur du ballon:

seule solution pour l'équipe: ouvrir le jeu sur les côtés, joueur plus large.

jouer: jeu des 5 passes, orienté

10 SE PLACER SUR LE TERRAIN

les objectifs:

- je sais où me placer sur le terrain en fonction de l'évolution du jeu.

découverte:

Situation de jeu de balle ovale; c'est l'occasion de revoir et de préciser les règles. Arrêter le jeu et observer le placement des joueurs quand le jeu perd en intérêt.

comportements observés:

- des enfants se trouvent en avant de leur partenaire porteur du ballon;
- un enfant ceinturé ou plaqué n'est pas soutenu par ses coéquipiers, il ne peut pas leur donner le ballon;
- tous les joueurs sont dans le regroupement ou dans l'axe de ce regroupement, les espaces libres ne sont pas utilisés.

corriger:

- je me replace toujours en arrière de la ligne du ballon;
- si je suis proche du porteur de balle, je me place derrière lui pour recevoir la balle quand il sera ceinturé;
- si je suis éloigné du porteur de balle, je me place sur le côté;
- ou bien je me place en arrière d'un joueur susceptible de recevoir le ballon.

s'entraîner:

Sur un terrain normal (voir règle), effectuer des traversées en cherchant à bien se placer;

Il serait bon que les enfants seuls trouvent à se positionner proche ou loin.

variante: le porteur de balle doit passer très rapidement quand il entend un signal sonore. possibilité de l'obliger à passer en variant la passe (loin ou proche) en utilisant deux signaux sonores.

jouer: le rugby

Le mot "rugby" désigne un sport qui se joue à 15 avec des règles très précises et très complexes. Comme nous ne pouvons pratiquer ce sport à l'école, nous avons inventé un jeu avec des règles simples que nous appelons la "balle ovale".

L'appellation n'a pas grande importance, les fondamentaux restent les mêmes, l'important est le plaisir que les joueurs pourront y trouver.

11 JOUER AU RUGBY

les objectifs:

- je suis capable de participer à une action collective;
- je suis capable d'organiser un tournoi;
- je suis capable d'arbitrer une rencontre.

Organiser ou faire organiser par les enfants des rencontres de balle ovale, un tournoi; peut-être dans le cadre de l'U.S.E.P..

Les enfants arbitrent les rencontres, gèrent les résultats...

L'enseignant libéré de ces tâches pourra observer les enfants et évaluer son action.

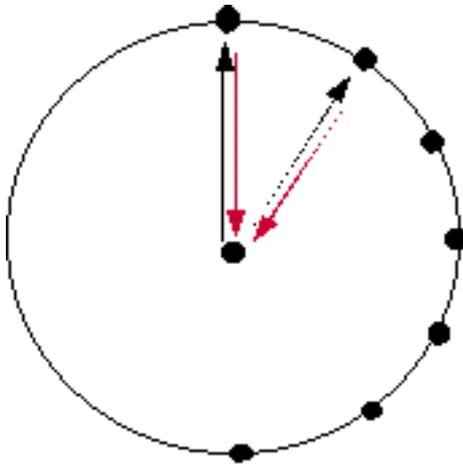
JEUX A METTRE EN PLACE

1 - Des jeux pour passer

L'EVENTAIL

Matériel: 1 ballon par équipe Matérialiser les emplacements

Effectif: 6 à 10 joueurs par équipe 2 à 6 équipes

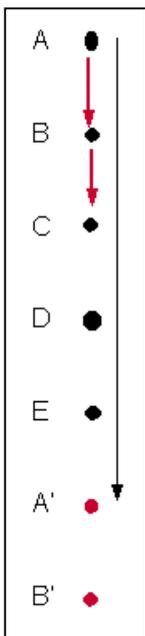


Jeu:

Le jeu consiste à se passer la balle le plus rapidement possible, en respectant un ordre.

Le joueur du centre envoie le ballon au premier joueur de son équipe qui la lui renvoie et ainsi de suite. Lorsque le dernier joueur du demi-cercle a le ballon il vient remplacer le joueur du centre, qui devient premier joueur. Le jeu continue jusqu'à ce que le premier joueur du centre soit revenu poser le ballon au centre.

La première équipe à avoir retrouvé son placement initial et poser le ballon au centre a gagné.



LE RELAIS-PASSE

Matériel: 1 ballon de rugby par équipe

Effectif: 6 à 10 joueurs par équipe; 2 à 6 équipes

Jeu: Chaque équipe est disposée en ligne. Dès que le joueur A a passé le ballon, il court se placer dans l'alignement en A'; Là il reçoit le ballon du dernier joueur et le lui redonne. Ainsi le ballon revient à B par passes successives. B repasse à C et vient se placer en B'

La première équipe qui a retrouvé son placement initial a gagné.

jeu des 5 passes

- deux équipes avec un nombre de joueurs variable en fonction de la taille de l'espace de jeu.

- prévoir des maillots ou foulards et un ballon.

jeu: l'équipe qui réussit 5 passes à la suite marque 1 point.

Possibilité pour les défenseurs de plaquer ou de ceinturer; l'enfant ceinturé doit lâcher le ballon, le passer ou le poser au sol. Si le ballon touche le sol entre deux joueurs de la même équipe la passe reste valable.

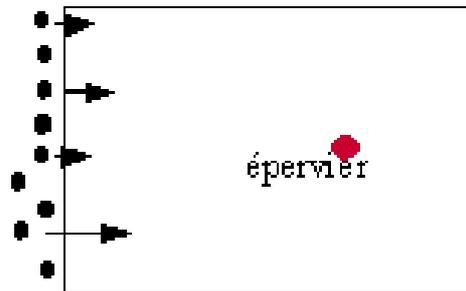
2 - des jeux pour immobiliser ou plaquer

L'ÉPERVIER

Matériel: 1 jeu de maillots ou foulards

Effectif: 10 à 40 joueurs

Jeu: Au signal du meneur de jeu, les joueurs traversent le terrain. L'épervier essaie d'en plaquer ou d'en ceinturer le plus possible, car ils deviennent épervier à leur tour.



les déménageurs et l'épervier:

Situation du jeu de l'épervier, les déménageurs doivent porter le plus grand nombre de ballons derrière la ligne opposée dans un temps donné;

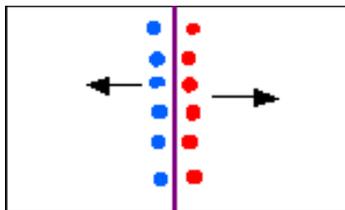
- obligation de courir en ligne droite vers la ligne opposée;
- le joueur ceinturé n'est pas éliminé;
- l'épervier qui ceinture un déménageur doit le tenir, le temps de compter jusqu'à 30 (adapter ce nombre au jeu).

PILE OU FACE

Matériel: 1 jeu de maillots ou foulards

Effectif:

10 à 30 joueurs



Jeu: Les deux équipes sont placées de part et d'autre d'une ligne (debout, assis, couché...). Le meneur de jeu raconte une histoire dans laquelle il dira le nom d'une des deux équipes (pile et face, chameau et chamois, bleu et rouge...). A l'annonce du nom de l'équipe, les joueurs courent vers leur ligne de but, tandis que les adversaires tentent de les immobiliser ou de les plaquer au sol.

Chaque joueur immobilisé ou plaqué rapporte un point à l'équipe des plaqueurs.

Obligation de courir en ligne droite.

LE BRACONNIER

Matériel: 1 ballon de rugby

Effectif: 10 à 20 joueurs

Jeu:

Les joueurs sont en cercle assis ou debout, le ballon placé au centre. Un joueur (le braconnier) sort du cercle et en son absence un garde est désigné. Le braconnier ne le connaît pas. A l'appel du meneur de jeu le braconnier entre dans le cercle entre deux joueurs (1 & 2) de son choix. Il devra obligatoirement sortir par la même porte. Dès que le braconnier a pris le ballon, le garde doit essayer de le plaquer ou de l'immobiliser avant qu'il ne sorte du cercle.

Adapter la taille du cercle pour rendre le jeu possible.

3 - des jeux pour organiser le jeu

LE JEU ORIENTE DES 5 PASSES

jeu orienté avec possibilité de marquer des essais

Effectif: 2 équipes au nombre de joueurs variables

Matériel: 1 ballon de rugby, deux jeux de maillots ou de foulards.

Le Jeu: Le meneur de jeu, placé au centre du terrain, lance le ballon à la main ou au pied. L'équipe qui réceptionne le ballon doit marquer des points en se faisant des passes et/ou en posant le ballon dans l'en-but adverse. 1 point est marqué après 5 passes consécutives. Un essai vaut 5 points. Les défenseurs doivent tenter d'intercepter le ballon ou de plaquer le porteur du ballon pour stopper la série de passes. Le porteur du ballon immobilisé passe le ballon à un partenaire, le décompte des passes reprend à 0. Après trois immobilisations de suite les adversaires récupèrent le ballon.

LA BALLE AU CAPITAINE - RUGBY

Effectif: 2 équipes de 6 à 10 joueurs

Matériel: 1 ballon de rugby, deux jeux de maillots ou foulards et deux zones pour les capitaines.

Le jeu: Comme dans le jeu de la balle au capitaine, il s'agit de donner la balle à un partenaire désigné et placé dans une zone à l'extrémité du terrain. Pour marquer un point il faut donner la balle dans les mains du joueur capitaine. Celui-ci a le droit de se déplacer dans sa zone. Les passes se font vers l'arrière. Pour prendre le ballon aux adversaires, il faut immobiliser le porteur du ballon.