

« Le béret rugby »

Objectifs :

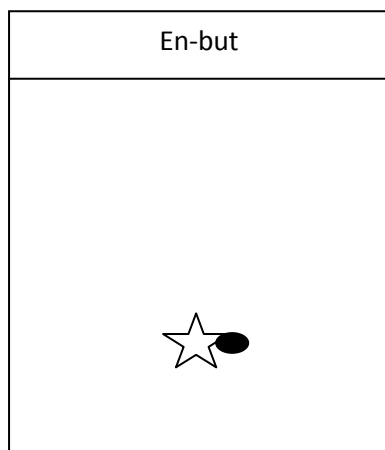
Les quatre règles fondamentales : la marque ; les droits et devoirs des joueurs ; l'en-avant ; le tenu.

Organisation :

Deux équipes par terrain.

Les numéros seront donnés par les éducateurs pour opposer les enfants par gabarits.

Schéma



Rôle d'animation

1. Appeler les numéros (1 seul d'en un premier temps puis augmenter jusqu'à 4 numéros appelés)
2. Se situer proche des enfants pour éviter les chocs avec vitesse (voir schéma)
3. Varier les mises en jeu (nombre de joueur mais aussi lancement de jeu : balle dans la main, au sol, en l'air, derrière soi, plus d'un coté que de l'autre...)
4. Faire respecter les règles



☺ : Elèves



: Instituteur



: Ballon

But du jeu

Marquer dans l'en-but sans faire d'en-avant, ni sortir du terrain, ni de faute (droits et devoirs des joueurs + règle du tenu).

Consignes

- Les élèves entrent sur le terrain à l'appel de leur numéro pour prendre la balle et aller marquer (ou attraper l'adversaire pour l'empêcher de marquer, récupérer la balle).
- Le jeu s'arrête s'il y a une faute, touche ou essai.
- L'essai donne 1 point à l'équipe ; une faute donne un carton jaune à l'équipe qui commet la faute. Au bout de deux cartons jaune alors carton rouge pour l'équipe qui signifie un point pour l'équipe non fautive.

Fautes à corriger

- Pour marquer la balle doit être aplatie dans l'en-but ou sur la ligne.
- Au sol, le joueur doit lâcher la balle. Aucun droit d'action de la part d'un joueur au sol (joueur qui a plus de deux appuis au sol).
- La passe en avant est interdite.
- Les droits et devoirs : voir document ci-joint (règles du jeu).