

## « Le béret rugby »

### Objectifs :

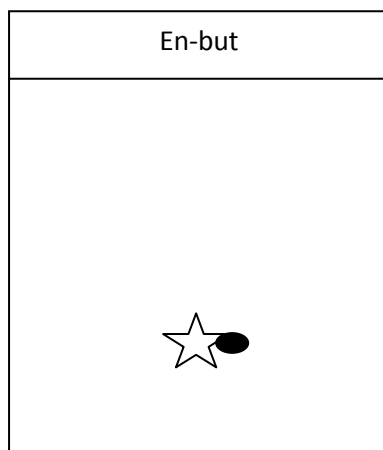
Les quatre règles fondamentales : la marque ; les droits et devoirs des joueurs ; l'en-avant ; le tenu.

### 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).