

Rugby cycle 2.

Objectifs

- Découvrir un nouveau jeu et des nouvelles règles.
- Découverte et manipulation de la balle ovale.
- Savoir se reconnaître, connaître son rôle, agir en fonction des autres.
- Aller vers l'en-but.
- Marquer le plus rapidement possible.
- Agir malgré le contact de l'adversaire.

Observations

Si le contact apparaît être un frein au jeu en cycle 2 (plaquage, ceinturage...), il peut être remplacé dans un premier temps par une touche de la main sur le joueur adverse. Cela permet de garder la règle : on ne joue pas un ballon étouffé. Autre solution, il est possible de coupler cette activité avec un [cycle lutte](#), de manière à aborder le contact dans d'autres situations.

Organisation des séances

Trois ateliers sont proposés par séance : un de manipulation de balle, un de marquage et un de contact. La situation repère est mise en place à chaque fin de séance.

Situation repère

- Effectif : Jeu à 6, à 8.
- Terrain adapté.
- Jeu global : Découverte du but du jeu par les enfants ; comment marquer des points : L'essai (un point est marqué lorsque le ballon est posé ou aplati dans le camp adverse).
- Découverte des droits des joueurs : Ne pas faire aux autres ce qu'on ne veut pas que l'on vous fasse (pas de croche-pieds, coups de pieds, coup de poing, ne pas attraper la tête).

Pour le lancement du jeu, le meneur de jeu peut :

- Poser le ballon au sol.
- Le faire rouler dans le couloir.
- Le jeter en l'air dans le couloir.
- Le donner à un joueur de l'une ou l'autre équipe.

Règle du hors-jeu : tout joueur situé en avant du porteur de ballon est considéré H.J d'où règle de l'en-avant.

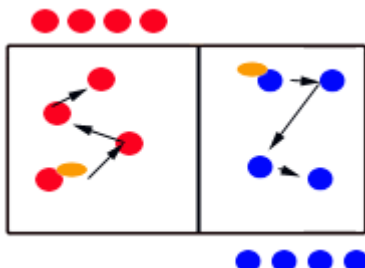
situation 1

La passe à cinq.

Deux jeux en parallèle.

A la mise en jeu, chaque équipe doit réussir 5 passes consécutives vers l'arrière (règle de l'en-avant). La première ayant terminé a gagné.

Evolution : Un opposant tente, sur chaque terrain, de faire échouer les passes en ceinturant (plaquant) le porteur du ballon.



Lions et gazelles.

Les lions(rouge) sont alignés derrière leur ligne de départ.

Les gazelles(bleus) sont alignées avec leur ballon à leur ligne de départ. Une zone cible située à peu près à 20 m de la ligne des lions. Le deux lignes de départ sont espacées de 3 m.

Au signal, les gazelles essayent d'atteindre la cible pour y déposer leur ballon.

Les lions poursuivent les gazelles pour les toucher(ceinturer, plaquer)= 1 pt avant la zone cible.

Changer de rôle.

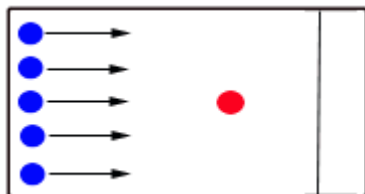
But : Marquer plus de points que l'équipe adverse.



L'épervier.

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.

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.



Situation 2

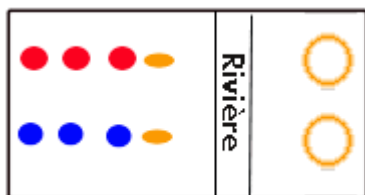
Jeux de relais.

Au signal, les joueurs possédant le ballon doivent :

- Aller le déposer dans la rivière.
- Aller toucher la cible et faire demi-tour.
- Reprendre le ballon dans la rivière.
- Rejoindre la zone départ et donner le ballon à l'équipier qui peut démarrer.

Le jeu s'arrête lorsque le dernier participant termine son parcours.

But : Terminer avant l'équipe adverse.



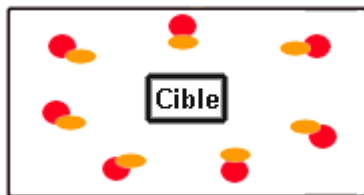
Atteindre des cibles.

Les enfants se déplacent avec leur ballon sans dépasser les limites du terrain.

Au signal, ils doivent aller déposer le ballon sur la cible centrale.

Un(ou 2,3...) "chasseur" entre au signal et tente de toucher les porteurs de ballons les obligeant ainsi à gagner la cible.

Chaque joueur touché est éliminé.



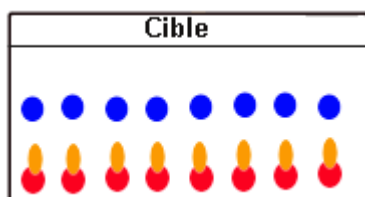
Un contre un.

Chaque joueur de l'équipe possédant un ballon essaie de marquer en déposant son ballon derrière la ligne de fond.

Chaque joueur de l'équipe adverse empêche son adversaire de marquer ; il peut repousser, ceinturer, l'immobiliser.

Jeu au temps.

Changer les rôles.



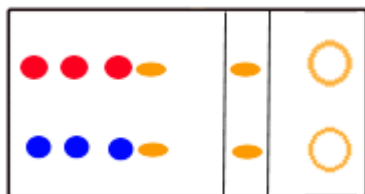
Situation 3

Relais.

Au signal, les joueurs possédant le ballon doivent :

- Aller le déposer dans la rivière et en prendre un autre en la traversant.
- Aller toucher la cible avec le ballon pris dans la rivière et faire demi-tour.
- Changer de ballon en traversant la rivière.
- Rejoindre la zone de départ et donner le ballon à son équipier qui peut démarrer.

But : Terminer avant l'équipe adverse. Variante : Disposer des plots sur le parcours pour obliger les enfants à slalomer.



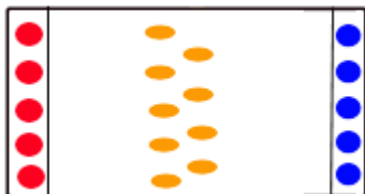
Les ballons dans les maisons (1).

Chaque équipe est dans sa maison ou zone.

Les ballons(un de moins que le nombre total de joueur) sont alignés entre les deux zones.

Au signal, chaque enfant court vers les ballons et tente d'en prendre un pour le rapporter et le déposer dans sa zone.

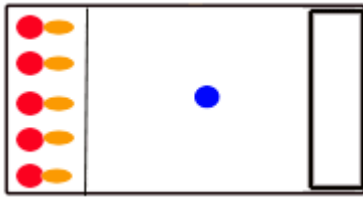
Lorsque tous les ballons ont été déposés, chaque équipe compte ses points(un par ballon), celle qui a le plus de ballon a gagné.



L'épervier et les déménageurs.

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 démenageur doit le tenir, le temps de compter jusqu'à 30 (adapter ce nombre au jeu).



Situation 4

Lions et gazelles.

Chaque gazelle(rouge) doit se saisir d'un ballon et revenir pour le déposer dans sa zone de départ.

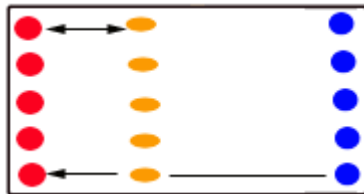
Les lions foncent vers les gazelles et essaient de les toucher(ceinturer, plaquer) avant la ligne d'arrivée.

Changer de rôle.

But : Marquer plus de points que l'équipe adverse(un point par gazelle touchée).

Variante : Modifier le rapport de force en augmentant ou réduisant la distance entre les gazelles et leur ballon.

Augmenter ou réduire la distance entre lions et gazelles.

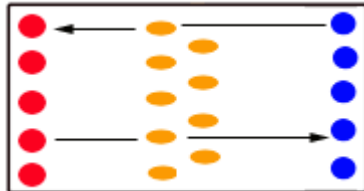


Les ballons dans les maisons (2).

Chaque équipe est dans sa maison ou zone. Les ballons(un de moins que le nombre total de joueur) sont alignés entre les deux zones.

Au signal, chaque enfant court vers les ballons et tente d'en prendre un pour le déposer dans la zone adverse.

Lorsque tous les ballons ont été déposés, chaque équipe compte ses points(un par ballon), celle qui a le plus de ballon a gagné.



La maison qui se déplace.

Six joueurs (rouges) se regroupent pour former une maison.

Le ballon est enfermé dans une maison.

Quatre joueurs de l'équipe adverse (bleus) sont sur le terrain. Une ligne de but pour chaque équipe.

But du jeu : Faire en sorte que le ballon franchisse la ligne adverse.

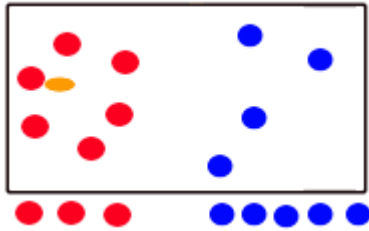
Au signal, les joueurs de l'équipe bleue doivent s'organiser pour déplacer la maison et la repousser derrière la ligne de but des rouges.

La maison peut se déplacer (sans perdre le ballon) pour franchir la ligne de but bleue.

Lorsque la maison tombe (ou lorsque le porteur de ballon est au sol), on arrête le jeu pour demander aux enfants de remettre en place à l'endroit où ils ont été renversés.

Le jeu s'arrête au bout de deux mn et les équipes changent de rôle.

Variante : Faire entrer un ou deux joueurs supplémentaires pour modifier le rapport de force.



Situation 5

Béret-Ballon 2/2.

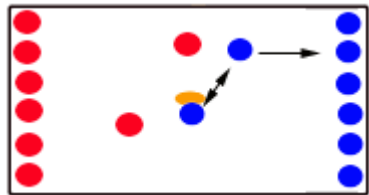
Les deux équipes sont derrière leur ligne.

Les joueurs sont deux par deux et un numéro est attribué à chaque binôme de chaque équipe.

A l'appel de leur numéro les binômes de chaque équipe sortent et tentent de s'emparer du ballon pour le ramener en se faisant des passes (règle de l'en-avant) derrière leur ligne.

Le binôme adverse essaie de toucher (ceinturer, plaquer) le porteur de ballon.

Un point pour la touche. Deux points pour le déposer de ballon derrière sa ligne.

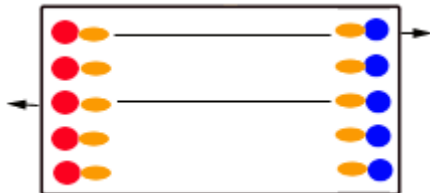


Les ballons dans les maisons (3).

Chaque équipe est derrière sa ligne. Chaque joueur possède un ballon. Au signal, les joueurs doivent :

- Aller déposer le ballon dans la zone adverse.
- Revenir très vite dans leur zone pour récupérer les ballons déposés par l'autre équipe et les ramener dans la zone adverse.

Jeu au temps (environ 2mn). A la fin du jeu les enfants comptent les ballons qui se trouvent derrière les lignes. Celle qui a déposé le plus grand nombre a gagné.



Quatre contre deux.

Un ballon pour quatre attaquants (rouge).

Deux défenseurs (bleu) sont sur le terrain.

Observateurs sur le côté du terrain.

But du jeu : pour les attaquants, marquer un point en déposant le ballon dans la cible.

Pour les défenseurs, empêcher les attaquants de marquer et conquérir le ballon.

Un attaquant mis au sol doit lâcher le ballon sinon le jeu est gagné par les défenseurs.

Faire jouer les deux équipes attaquantes puis changer de rôle.

