

## JEUX AUTOUR DU RUGBY CYCLE 2

**Suggestions pour l'organisation :** Pour cette rencontre, différents ateliers peuvent être proposés avec des rotations. Les 4 premiers jeux proposent des situations plus globales (à favoriser). Les deux suivants sont plutôt des situations décrochées (nécessitent moins de place). Dans tous les cas, il est indispensable de disposer d'un terrain en herbe (type terrain de football ou rugby, ou toute autre grande surface herbeuse).

Dans la mesure du possible, utilisez des ballons de rugby pour tous les jeux. L'organisateur demandera à chaque classe participante de ramener ses ballons (sinon, vous pouvez compléter avec d'autres ballons).

Formez des groupes de 6 à 8 enfants.

Pour une rencontre à deux classes : 8 équipes, 4 jeux (2 équipes par jeu) (4x18minutes)

Pour une rencontre à trois classes : 12 équipes, 6 jeux (2 équipes par jeu) (6x12minutes)

(Voir feuilles de route dans dossier feuille de route)

### LE MINI RUGBY : JEU GLOBAL

#### Compétences spécifiques :

- **Attraper et amener au sol un joueur adverse**
- **S'emparer du ballon d'un joueur adverse**
- **Produire des trajectoires et des accélérations pour éviter un joueur adverse**

#### Organisation, but et consignes :

- Conseil : Atelier à doubler. C'est-à-dire que pour deux équipes de 8 qui arrivent à cet atelier, on propose deux terrains où l'on fait jouer 4 joueurs contre 4 joueurs. Ce dédoublement des équipes permet aux élèves du cycle 2 une plus grande implication dans le jeu (prévoir deux adultes à cet atelier pour arbitrer les deux matchs).
- Deux terrains de 10 mètres sur 20. Deux ballons (un par terrain), des dossards.
- Pour marquer un point il faut déposer le ballon derrière la ligne adverse (sans le lancer, ni le lâcher de haut).
- Quelques règles fondamentales:
  - Ne pas sortir des limites (pensez à bien les matérialiser : l'idéal est d'utiliser des vraies lignes tracées ou matérialisées avec de la rubalyse).
  - Si le ballon sort des limites (ou l'enfant porteur du ballon, ou même un seul pied), il est donné à l'autre équipe à l'endroit où il est sorti.
  - On peut prendre le ballon d'un adversaire en lui arrachant des mains, en le ramassant si il est tombé ou lâché ou en interceptant une passe.
  - Si le porteur du ballon est au sol, il doit lâcher le ballon.
  - On peut donc mettre au sol le porteur pour tenter de récupérer le ballon. Une seule manière de le faire : Attraper l'enfant au niveau de la ceinture ou au corps et l'emmener avec soi au sol (on ne pousse pas, on ne fait pas tourner un enfant en l'accrochant par ses habits).
  - Pour ce qui concerne la passe en avant : Laissez jouer quand celle-ci n'est pas intentionnelle (exemple : un ballon tombe, il roule en avant et est récupéré par un partenaire ou par celui qui le portait : pas de problème, on joue). N'intervenir que si un enfant placé devant le porteur reçoit le ballon après l'avoir appelé. De manière générale, il s'agit plutôt de favoriser les passes en arrière en incitant les partenaires à suivre le porteur (c'est au moment de chaque remise en jeu, quand l'arbitre donne le ballon à un joueur qu'il demande aux autres de se placer derrière).
  - Après une faute (poussée, tournoiement, ...) le ballon est rendu à l'endroit de la faute à celui qui l'a subie.
  - Après un essai, le ballon est rendu au milieu du terrain à l'équipe qui vient d'encaisser cet essai.

## **L'ÉPERVIER RUGBY**

### **Compétences spécifiques :**

- **Attraper et amener au sol un joueur adverse**
- **Produire des trajectoires et des accélérations pour éviter un joueur adverse**

### **Organisation, but et consignes :**

- Une aire de jeu d'environ 15 mètres sur 30.
- Une équipe épervier au milieu sans ballon, une équipe avec ballon (1 par enfant) sur la largeur du rectangle.
- Au signal du meneur (maître, accompagnant ou enfant), les enfants sur la ligne tentent tous en même temps d'aller poser leur ballon au-delà de la ligne d'en face (sans sortir sur les côtés).
- Quand un enfant est touché par un épervier, il doit lui donner son ballon.
- Tous les ballons posés au-delà de la ligne sont autant de points marqués par l'équipe avec ballon. On change les rôles et on compare les scores.

Variante : On change les rôles seulement après 5 passages d'une même équipe pour laquelle on a additionné les points (après chaque passage, chaque élève peut rejouer même si il avait été pris).

Variante : Les éperviers doivent attraper les enfants et les accompagner au sol. Dans les consignes à donner aux enfants, insistez sur le fait de ne pas lâcher l'enfant, ni le pousser. Il s'agit bien d'attraper l'autre au niveau de la ceinture et de l'emmener avec soi au sol (faire une démonstration avant le jeu).

## **LE RUGBY DEMENAGEUR**

### **Compétences spécifiques :**

- **Produire des trajectoires et des accélérations pour éviter un joueur adverse**

### **Organisation, but et consignes :**

- Une aire de jeu d'environ 15 mètres sur 30.
- 16 ballons (de rugby de préférence, sinon autres), des dossards de 4 couleurs différentes (exemple : 6 jaunes, 6 rouges, 2 bleus, 2 verts).
- 2 équipes avec dossards de couleurs.
- 2 joueurs sont prélevés dans chaque équipe pour devenir des « chats » (exemple : les deux chats bleus tiennent avec les jaunes et doivent attraper les rouges. Les deux chats verts tiennent avec les rouges et doivent attraper les jaunes).
- Au départ du jeu, 8 ballons de chaque côté (posés sur la largeur du terrain). Au signal, les jaunes doivent aller déposer leurs ballons (un seul par transport) dans le camp des rouges et les rouges dans le camp des jaunes. Si un joueur se fait toucher par un chat qui tient avec l'équipe adverse, il doit retourner dans son camp, déposer le ballon et en prendre un autre.
- Au bout de deux minutes environ, un deuxième signal clôture le jeu. L'équipe qui a le moins de ballons dans son camp a gagné.

## LE RUGBY CHRONOMETRE

### Compétences spécifiques :

- Attraper et amener au sol un joueur adverse
- S'emparer du ballon d'un joueur adverse
- Produire des trajectoires et des accélérations pour éviter un joueur adverse

### Organisation, but et consignes :

- Une aire de jeu d'environ 10 mètres sur 20
- Un chronomètre, 10 ballons (de rugby de préférence) posés derrière une largeur du terrain.
- Une équipe doit transporter les ballons au delà de la ligne d'en face le plus rapidement possible. Chaque joueur ne peut prendre qu'un seul ballon par voyage et doit entrer dans son camp avec le ballon en main (interdit de le lancer dans le camp). Les joueurs peuvent par contre le lancer pour se faire des passes (en avant ou en arrière). Le chronomètre s'arrêtera lorsque 9 ballons (sur 10) seront rentrés
- La deuxième équipe essaie de leur faire perdre du temps. Pour cela ils peuvent :
  - Empêcher les cambrioleurs d'entrer dans leur camp en les ceinturant
  - Lancer à la main les ballons tombés ou récupérés (pour les éloigner du camp)
  - Ils ne peuvent pas garder le ballon en main, et se sauver avec le ballon
- Après changement des rôles, on compare les deux temps.

## LE RELAIS RUGBY

### Compétences spécifiques :

- Intégrer dans sa course le ramassage et la dépose d'un ballon.

### Organisation, but et consignes :

- Aire de 4 mètres sur 20, 2 ballons (1 par équipe), 2 plots, 2 cerceaux.

xxxxxxx	O	plot
xxxxxxx	O	plot

- Deux équipes en file indienne l'une à côté de l'autre (2 mètres d'écart environ entre les deux équipes). Chaque équipe a devant elle, un cerceau (à 10 mètres du point de départ) et un plot (10 mètres plus loin).
- Au signal, le premier élève de chaque équipe part avec un ballon en main. Il dépose 10 mètres plus loin, son ballon dans un cerceau (attention le ballon ne doit pas sortir du cerceau). Il court pour faire le tour d'un plot 10 mètres plus loin. Il revient et ramasse en chemin son ballon déposé, pour le passer au deuxième joueur...
- Les joueurs qui sont passés s'assoient. La première équipe assise a gagné.

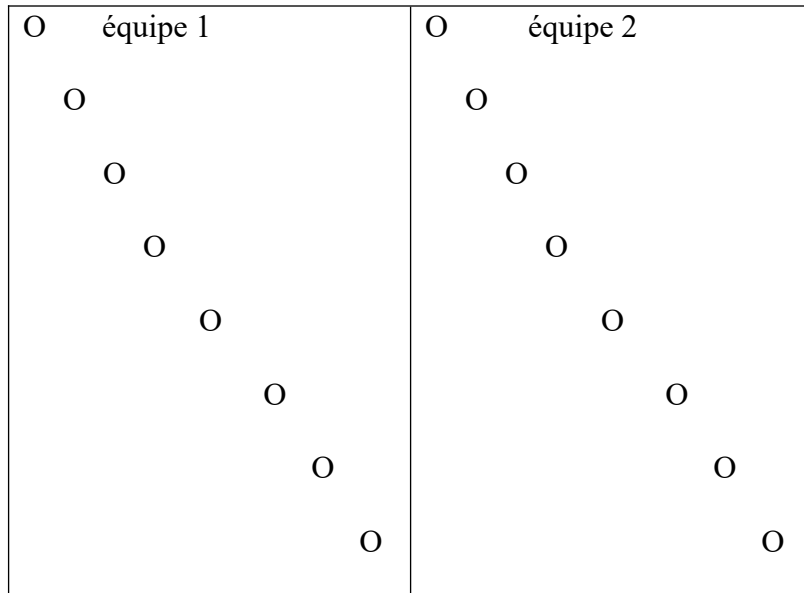
## LES PASSES

### Compétences spécifiques :

- Recevoir un ballon de rugby venant de l'avant et le passer derrière soi

### Organisation, but et consignes :

- Un ballon par équipe. Deux équipes en lignes séparées de 2 mètres environ.



- Chaque enfant est debout dans un cerceau, et les cerceaux séparés de 2 à 3 mètres sont plutôt disposés en quinconce (de manière à provoquer des passes à la fois derrière et sur le côté).
- Le premier enfant de chaque file lance le ballon à celui qui est derrière lui qui fait de même...
- Quand le dernier enfant a récupéré le ballon, il remonte la file pour venir se placer dans le premier cerceau. Pendant sa course, chaque enfant recule d'un cerceau.
- L'opération se répète jusqu'à ce que l'équipe ait retrouvé sa position de départ. La première équipe en place a gagné.

Astuce : Si les deux équipes n'ont pas le même nombre de joueurs. L'équipe qui a un élément de moins doit faire une rotation complète de tous ces joueurs + un passage.