

RUGBY


OBJECTIFS : Comprendre qu'il y a différents espaces de vie et donc différentes règles. C'est une passe à 10. Au fil des manches la taille du terrain diminuera et les règles se multiplieront pour faciliter le jeu.

Âge : 9 à 13 ans
Durée : 50 minutes
Activité: Jeux trad.

S'ORGANISER

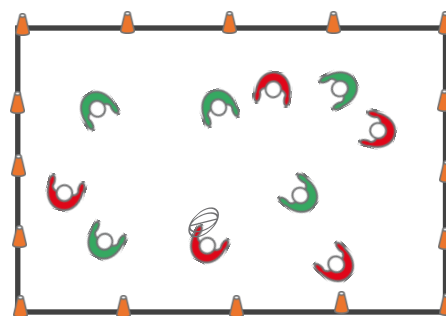
Terrain = 10 X 12 m
8 joueurs minimum

 1 jeu de chasubles par équipe

 8 plots

 1 ballon de rugby

 [Annexe « Animer un jeu rugby »](#)



JEU SANS THÈME

CONSIGNES



C'est une « passe à 10 » (10 passes d'affilée = 1 point) avec un ballon de rugby. Les enfants ont 5 minutes pour faire un maximum de passes avec leurs coéquipiers, les adversaires essayant de les en empêcher et de faire de même lorsqu'ils récupèrent la balle. Il faut compter les passes à voix haute, pour pouvoir bien comptabiliser les points.

But : à la fin des 5 minutes, être l'équipe à avoir marqué le plus de points.

RÈGLES

- Si la balle sort du terrain ou si la balle tombe = balle à l'adversaire
- Pour défendre : les défenseurs doivent soit intercepter le ballon, soit accompagner le porteur du ballon (à un ou plusieurs), et seulement lui, en dehors du terrain (il faut qu'il y ait un contact continu avec le porteur du ballon).
- Non-respect d'une décision de l'arbitre ou faute dangereuse (croche-pieds, frapper, etc.) = **exclusion de 30 secondes** (aucun remplaçant ne peut rentrer à sa place sur le terrain).
- Si les défenseurs arrivent à accompagner le porteur du ballon en dehors du terrain avant qu'il ait pu faire une passe = balle aux défenseurs.
- Arracher le ballon des mains au porteur de balle est autorisé, si on ne touche que la balle.

VARIABLES

- Interdire les « petites passes » (moins de 2 mètres d'écart entre le passeur et le receveur).
- Quand le ballon tombe au sol, si l'équipe qui attaquait réussit à récupérer le ballon, le nombre de passes retombe à zéro (la balle n'est pas donnée aux adversaires).
- Si le jeu est trop statique → interdire de faire la passe à un joueur immobile.
- Faire une passe à 5 ou à 3 en fonction du niveau.

RÈGLES ET CONSIGNES

Reprenez les règles proposées par les enfants. En revanche, les espaces seront réduits à chaque manche (3) et de nouvelles règles apparaîtront (les nouvelles règles s'ajoutent aux précédentes). Pour que l'enfant comprenne l'enjeu, attribuez un nom au terrain, à chaque manche en fonction du contexte dans lequel vous intervenez. Exemples :

- Cour de récré (manche 1), couloir (manche 2), classe (manche 3).
- Gymnase (manche 1), rang (manche 2), salle d'activité (manche 3).
- Parc (manche 1), cinéma (manche 2), maison (manche 3).

Manche 1 : terrain de 10 x 12 m, 1 nouvelle règle en plus :

Interdit de redonner le ballon à celui qui vient de vous le passer, sinon balle à l'adversaire.

Manche 2 : terrain de 10 x 7 m, 1 nouvelle règle en plus :

Interdit de courir.

Manche 3 : terrain de 4 x 7 m, nouvelles règles en plus :

Interdit d'être plus de 2 défenseurs sur un attaquant et interdit de parler.

Quand la balle tombe au sol ou qu'il y a violation des règles, une pénalité est attribuée au fautif :

Ex : sortie du jeu pendant 30 sec, jouer avec une main dans le dos pendant 1 min.

DÉBAT

QUESTIONS

- 1 Que s'est-il passé au fur et à mesure du jeu?
- 2 Pourquoi avons-nous ajouté des règles ?
- 3 Les règles dans la cour et celles dans la classe ne sont pas les mêmes. Avez-vous d'autres exemples d'espaces où les règles changent ?
- 4 Pourquoi y a-t-il des règles ?

BILAN

 15'

- 1 Les espaces changeaient de nom mais surtout de taille. Les règles évoluaient également avec les nouveaux espaces. Plus les espaces devenaient petits, plus les règles étaient nombreuses.
- 2 **Les règles ont été ajoutées lorsque l'espace se réduisait. Elles permettaient de maintenir une activité.** Plus le terrain était petit, moins les joueurs pouvaient se déplacer. La règle de ne pas courir par exemple permettait alors à l'équipe possédant le ballon de le perdre moins facilement. Dans les petits espaces où il y a beaucoup de monde, ça permet aussi d'éviter les incidents.
- 3 Dans la ville et à la maison, au parc et au cinéma....**Dans ce type d'espace qui est partagé, vous ne pouvez pas faire ce que vous voulez tout le temps. Si vous êtes nouveau dans un lieu, demandez quelles sont les règles.**
- 4 **Les règles dans le jeu, comme les lois dans la vie, sont là pour faciliter la vie en communauté** et les sanctions sont alors présentes pour nous rappeler qu'il est important de les respecter.

MESSAGES CLÉS

- Plus l'espace est petit plus les règles seront présentes. Veillez à connaître les règles lorsque vous êtes dans un nouvel espace.
- Chaque espace nécessite une attitude appropriée pour bien en profiter et donc des règles particulières à respecter.
- Les lois sont présentes pour faciliter la vie en communauté. Les respecter favorise le bien être de tous et le bon déroulement des activités.