


ATELIERS PREPARATOIRES

(pouvant aussi s'intégrer dans une rencontre)

- L'épervier
- Jeu de l'horloge
- Gendarmes et voleurs
- Le joueur piquet
- Le béret-ballon
- Le touche ballon
- Pile ou face
- Les sorciers

Doc. De référence : - Fichier « Le Rugby à l'école » disponible à l'USEP
 - Fichier jaune Cycle 3 disponible à l'USEP


Exemples de feuilles de poule (disponible à l'USEP)

	Catégorie :
	Poule :
	Terrain / Table :

Nom Prénom / Equipe	Ecole
A :	
B :	
C :	

Déroulement des matches	Nom du Vainqueur	Score
A - B		
A - C		
B - C		

Classement Final de la Poule	
1er :
2ème :
3ème :

	Catégorie :
	Poule :
	Terrain / Table :

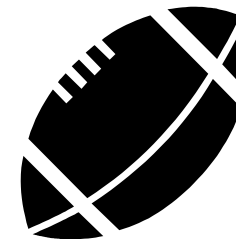
Nom Prénom / Equipe	Ecole
A :	
B :	
C :	
D :	

Déroulement des matches	Nom du Vainqueur	Score
A - B		
C - D		
A - C		
B - D		
A - D		
B - C		

Classement Final de la Poule	
1er :
2ème :
3ème :
4ème :



2 rue Joseph Cussonneau
 49100 ANGERS
 Tél et Fax : 02 41 37 51 51



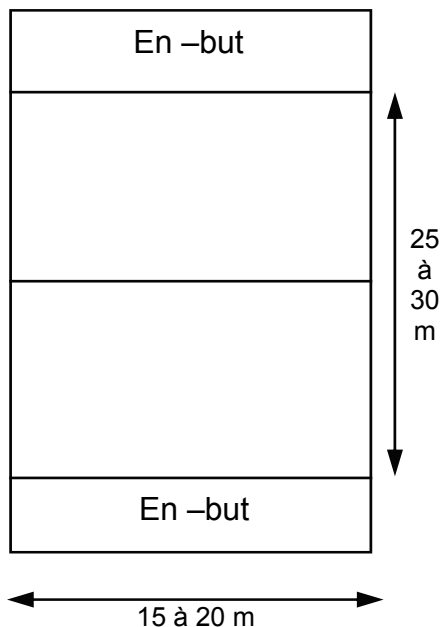
Fiche guide pour une rencontre de Rugby

- ◆ Une rencontre fait obligatoirement suite à une unité d'apprentissage
- ◆ On privilégie toujours le temps d'activité
- ◆ On ne dénature pas l'activité

TERRAIN

Nous utilisons un terrain en herbe

Nous aurions pu utiliser :



- Un petit terrain herbeux plat délimité par 4 plots (assiettes plates).

- Nous pouvons varier la largeur et la longueur du terrain.

MATERIEL

- Ballons de rugby adaptés à la tranche d'âge. (Taille 4).
- Maillots (équipement solide ne craignant pas la boue), plots, chrono, sifflets, planchettes, crayons.
- Ne porter aucun bijou ! (montres, boucles d'oreilles, etc....).

EQUIPE

- Equipes mixtes de 8 joueurs (toujours 3 filles au moins sur le terrain).
- Remplacements autorisés à tous les moments.
- Par niveau de classe (CE2, CM1, CM2).

REGLEMENT

- 1 - La mise en jeu : le ballon est donné à une équipe, chaque équipe étant dans sa moitié de terrain.
- 2 - Pour marquer un essai, il faut poser (et non jeter) le ballon derrière la ligne d'en but adverse. Remise en jeu au milieu du terrain.
- 3 - La touche : les équipes se replacent chacune de part et d'autre de l'endroit de la sortie. Le ballon est donné à l'équipe qui bénéficie de la touche. Adversaires à 3 mètres.
- 4 - Je passe ou je lâche le ballon si je suis immobilisé, ou à terre.
- 5 - Pas de passe en avant.
- 6 - Plaquage interdit au-dessus de la taille.
- 7 - Tout joueur placé en avant de la ligne de ballon ne peut pas participer au jeu.

ORGANISATION

- Grouper les équipes par poules (3 ou 4 équipes par poules de préférence).
- Pendant que A et B jouent, C et D peuvent :
 - organiser le match.
 - arbitrer.
 - participer à des ateliers.

Toutes les équipes se rencontrent.

TEMPS DE MATCH : 2 mi-temps de 4 mn ou 1 mi-temps de 7 mn.

Eventuellement vous pouvez organiser des 'finales' entre les 1^{ers}, 2^{èmes}, 3^{èmes} et 4^{èmes} de chaque poules.