

LES GENDARMES ET VOLEURS RUGBY

E R₂

Effectif : 12 x 12,
13 x 13
Terrain : 10 à 15 m
sur 30 m

Objectifs :

- s'opposer en défense (plaquer)
- Coopération

Explications :

10 ballons dans la réserve 1. Les voleurs (●) vont essayer de les prendre et de les emporter dans leur camp (réserve 2). Les gendarmes (○) devront les arrêter.

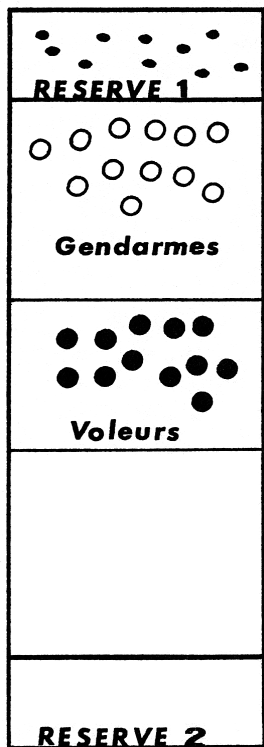
Questions :

Voleur : joueur porteur du ballon
Arrêt du voleur : plaquage le voleur mis au sol doit lâcher la balle. Dans ce cas, seulement, le gendarme a le droit de prendre le ballon et de le rapporter dans la réserve.
Passes interdites mais possibilité de transmission de la main à la main si le voleur n'est pas tombé.
Nombre de ballons volés en 1' et inversion des rôles.

REMARQUES :

- Les gendarmes auront tendance au début à arrêter (plaquer) les voleurs lorsqu'ils se dirigeront vers la réserve, ou à entrer dans cette réserve : leur rappeler la règle (on ne plaque pas quelqu'un qui n'a pas le ballon).
- Tout voleur qui sort des limites est considéré comme attrapé.
- Tout ballon tombé au sol est considéré comme perdu par les voleurs et les gendarmes ont donc le droit de le prendre et le rapporter dans la réserve.
- Les voleurs n'ont pas le droit de prendre deux ballons à la fois.

- Surveiller les gendarmes qui auront tendance à vouloir prendre le ballon dans les mains des voleurs ce que l'on veut induire, c'est la nécessité du plaquage, nécessité qui aura été énoncée au cours du jeu comme meilleur moyen de récupérer la balle.



LE JEU DES TORTUES

E R₃

Objectif : Dédramatiser le contact

Les "tortues" se mettent dans le terrain, en appui sur les genoux et les mains. Les chasseurs vont essayer de les mettre sur le dos.

Deux possibilités :

- Combien de temps faut-il à une équipe de chasseurs pour retourner toutes les tortues ? (on inversera les rôles et on comparera les temps).
- Combien de tortues retournées en 30", 1' ? (idem et compter le nombre de tortues retournées)

Faire la revanche et la belle...

On va assister à beaucoup de luttes au sol (on élimine la peur de la chute). Motiver les tortues (ne te laisse pas faire - montrer comment résister). Dire aux chasseurs qu'ils ont le droit de se mettre à plusieurs sur la même tortue si elle est trop forte (coopération ?)

Veiller à espacer les tortues de façon à ce que, lors de la lutte, on ne se fasse pas mal en tombant (marchant) sur une tortue voisine.

LE RELAIS DES DÉMÉNAGEURS

E R₄

Variante du jeu des tortues :

On aura comme précédemment des tortues sur le terrain, mais le rôle des chasseurs ne sera plus de les retourner mais de les transporter jusqu'à une cible (ligne, zone délimitée par des plots).

Les tortues n'ont pas le droit de se débattre.

La coopération sera bien entendu indispensable pour transporter des tortues.

On interdira de traîner les tortues sur le sol.

Même fonctionnement

- au temps
- au nombre dans le temps imparti