

SITUATION RUGBY : Carré magique

OBJECTIF : Manip. de balle + marque



15 min



EFFECTIF :

Autant de joueurs possibles



DANS CE JEU L'ENFANT VA :

Déverrouillage articulaire, maîtrise de l'engin, orientation vers la cible, coopérer avec des partenaires s'opposer à des adversaires, prises d'informations



CONSIGNES :

Chaque joueur possède un ballon. Tout en trotinant, on demande de passer le ballon entre les jambes, autour de la taille ou réaliser des passes. Varier les déplacements dans le carré (cloches pieds, marche arrière, pas chassés, etc...)



MATÉRIELS :

Plots + Chasubles + ballons + chronomètre



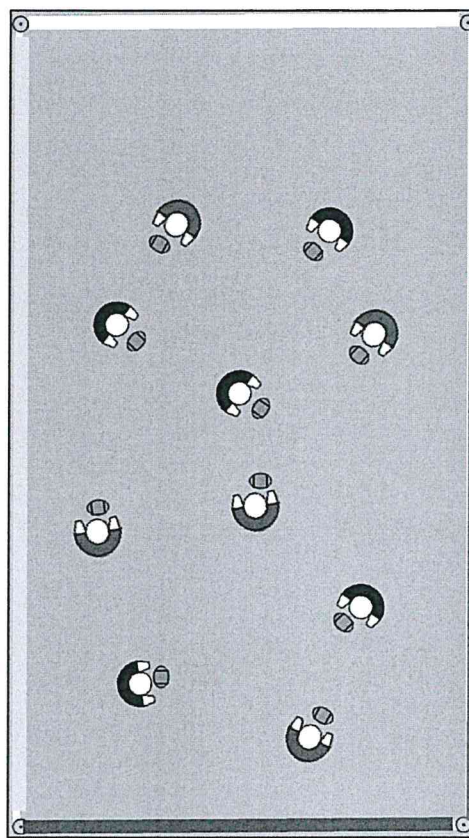
LE TERRAIN :

15m x 15m (variable en fonction du nombre de pratiquants)



VARIABLES (Facilitant / Complexifiant) :

- Les joueurs se mettent par 2. Ils réalisent des passes et au signal de l'éducateur, celui en possession du ballon doit aller marquer derrière la ligne de couleur indiquée. L'opposant doit le toucher.



SITUATION RUGBY : Loup Glacé

OBJECTIF : se démarquer + passer



15 min



EFFECTIF :

2 x 5 joueurs minimum



DANS CE JEU L'ENFANT VA :

Maîtrise de l'engin Orientation vers la cible, coopérer avec des partenaires s'opposer à des adversaires, prises d'informations



MATÉRIELS :

Plots + Chasubles + ballons + chronomètre



LE TERRAIN :

15m x 15m



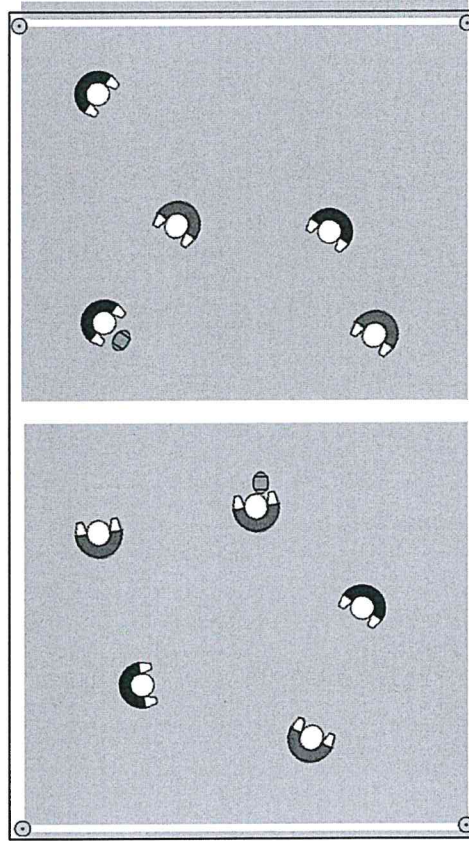
CONSIGNES :

Une équipe possède le ballon (loups), ils doivent toucher les adversaires (moutons) avec le ballon pour les glacer. Le but est de glacer tous les adversaires en un minimum de temps. 1 seul ballon au départ.



VARIABLES (Facilitant / Complexifiant) :

- Les moutons peuvent délivrer les partenaires (en passant entre les jambes du glacé)
- Le porteur du ballon est immobile
- Rajouter des ballons au fur et à mesure du temps



SITUATION RUGBY : L'épervier

OBJECTIF : Jouer le duel + marquer



15 min



EFFECTIF :

1/4 classe



DANS CE JEU L'ENFANT VA :

Maîtrise de l'engin, orientation vers la cible, coopérer avec des partenaires s'opposer à des adversaires, prises d'informations



CONSIGNES :

Un joueur est épervier (défenseur), au milieu du terrain. Au signal, les oiseaux doivent traverser le terrain avec leur ballon et franchir la ligne située en face. L'épervier doit empêcher les oiseaux de passer en les touchant à 2 mains simultanément. L'oiseau touché ou sortant du terrain ou qui perd son ballon devient épervier.



MATÉRIELS :

Plots + Chasubles + 1 ballon/joueur



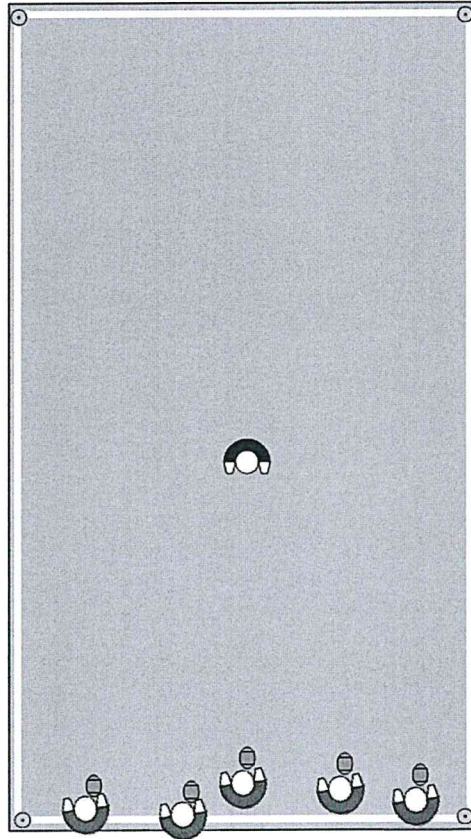
LE TERRAIN :

20m x 15m



VARIABLES (Facilitant / Complexifiant) :

- Agrandir le terrain
- Mettre plusieurs éperviers au départ



SITUATION RUGBY : Babyfoot

OBJECTIF : Utiliser l'espace libre

15 min



EFFECTIF :

1/2 classe



DANS CE JEU L'ENFANT VA :

Maîtrise de l'engin, Orientation vers la cible, coopérer avec des partenaires s'opposer à des adversaires, prises d'informations



MATÉRIELS :

Plots + Chasubles + ballons + chronomètre



LE TERRAIN :

30m x 20m



CONSIGNES :

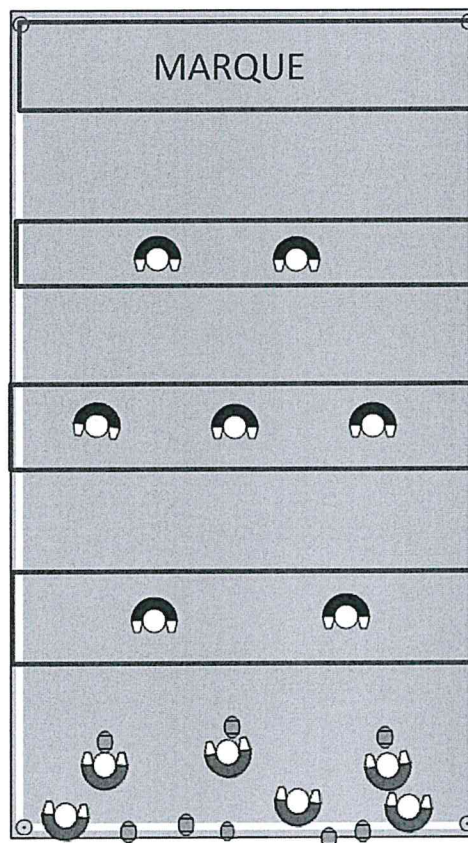
Les utilisateurs doivent amener le plus de ballons possible dans la zone de marque. Les opposants ne peuvent se déplacer que de droite à gauche comme un joueur de babyfoot, et doivent toucher le porteur de balle à 2 mains entre la taille et les épaules.

Le porteur de balle touché sort du terrain et repart depuis son camp.



VARIABLES (Facilitant / Complexifiant) :

- Les défenseurs ne peuvent pas bouger
- Réduire l'espace, le terrain.
- Mettre plus de défenseurs (attention sécurité)



SITUATION RUGBY : Petit Train

OBJECTIF : Manip. de balle + marque

15 min



EFFECTIF :

12 enfants par terrain



DANS CE JEU L'ENFANT VA :

Accepter le contact avec l'adversaire, orientation vers la cible, coopérer avec des partenaires s'opposer à des adversaires, prises d'informations

CONSIGNES :

Différents petits trains composés d'une locomotive (porteur du ballon) et deux wagons (un défenseur puis un partenaire de la locomotive) se déplacent dans l'ensemble du terrain. A l'annonce d'une couleur, le porteur de balle tente d'aller marquer derrière la ligne de la couleur indiquée. Le premier wagon ceinture le porteur de balle et l'empêche d'avancer (coller son oreille à la taille, ne pas faire tomber). Le troisième wagon peut venir aider le porteur de balle.



MATÉRIELS :

Plots + Chasubles + ballons + chronomètre



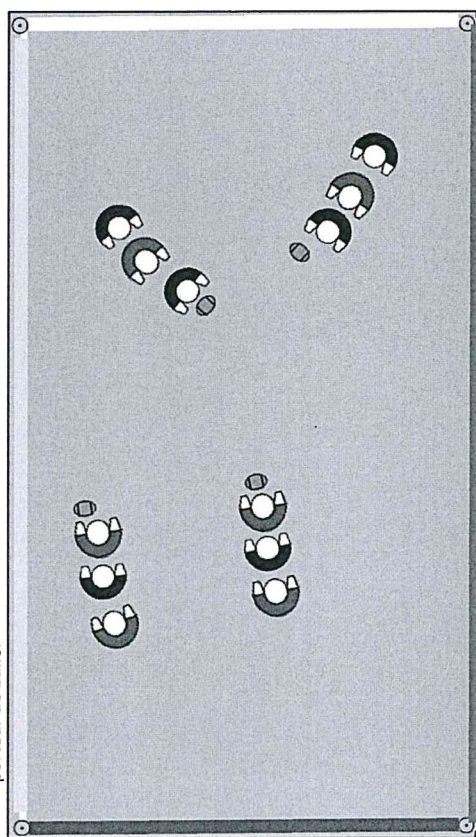
LE TERRAIN :

15m x 15m (variable en fonction du nombre de pratiquants)



VARIABLES (facilitant / Complexifiant) :

- Appliquer la règle du toucher 2 seconde.
- Réduire l'espace (attention sécurité)



SITUATION RUGBY : Les rivières

OBJECTIF : Utiliser l'espace libre

15 min



EFFECTIF :

1/2 classe



DANS CE JEU L'ENFANT VA :

Maîtrise de l'engin, Orientation vers la cible, coopérer avec des partenaires s'opposer à des adversaires, prises d'informations



CONSIGNES :

Les utilisateurs doivent amener le plus de ballons possible dans la zone de marque. Les opposants peuvent se déplacer dans leur zone définie, et doivent toucher le porteur de balle à 2 mains entre la taille et les épaules. Le joueur touché dispose de 2 secondes pour marquer, continuer à avancer ou passer le ballon. Si il est toujours en possession du ballon à l'issue des deux secondes sans avoir marqué, il sort du terrain et repart depuis son camp ou la zone de marque précédente.



MATÉRIELS :

Plots + Chasubles + ballons + chronomètre



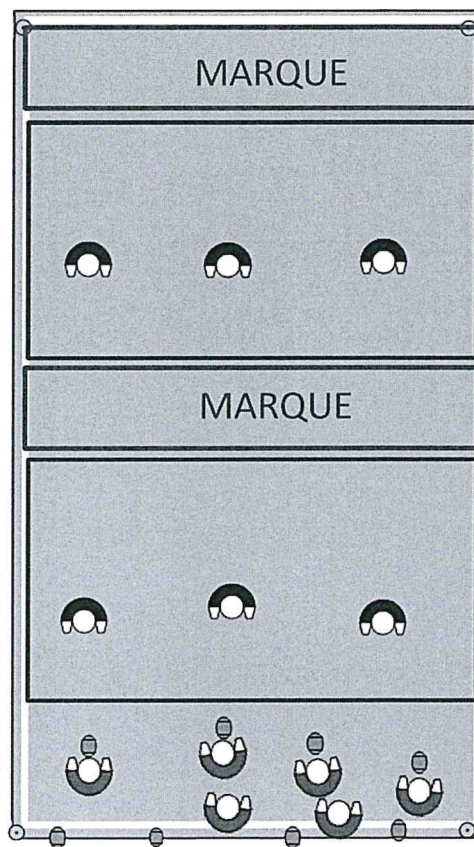
LE TERRAIN :

30m x 20m



VARIABLES (facilitant / Complexifiant) :

- Associer à chaque défenseur un arbitre chargé du décompte des deux secondes
- Réduire l'espace, le terrain.
- Mettre plus de défenseurs (attention sécurité)



SITUATION RUGBY : DELEPLACE

OBJECTIF : Lire la défense et jouer dans les espaces libres

15 min



EFFECTIF :

10 joueurs minimum



DANS CE JEU L'ENFANT VA :

- Apprendre à faire le bon choix de jeu
- Apprendre à marquer collectivement
- Apprendre à communiquer son placement.



CONSIGNES :

Les 5 attaquants s'élancent d'une ligne d'en but pour aller marquer derrière l'autre en évitant qu'un PB se fasse toucher. Si l'équipe marque, elle repart dans l'autre sens avec un défenseur supplémentaire qui entre en jeu par la porte jaune et ainsi de suite jusqu'à se retrouver à 5 contre 5.



MATÉRIELS :

Plots + Chasubles + ballons + chronomètre



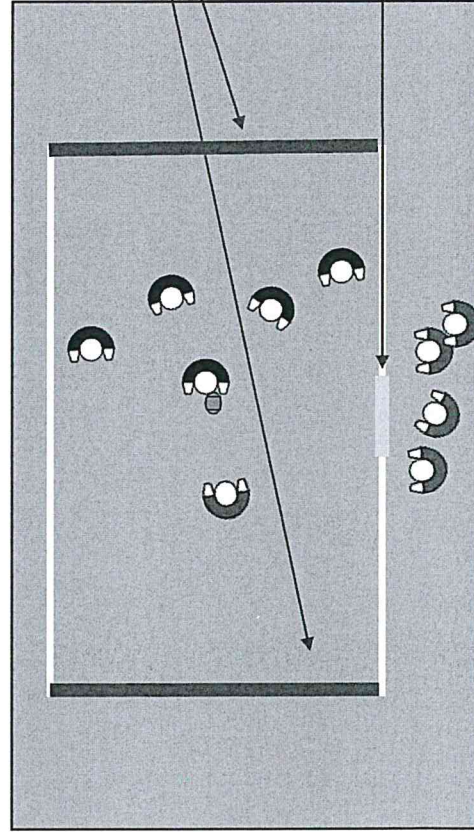
LE TERRAIN :

25m x 35m



VARIABLES (Facilitant / Complexifiant) :

- Varier le lancement de jeu
- Demander aux défenseurs de ne toucher qu'à 1 main
- Mettre une contrainte de temps pour aller marquer
- Augmenter la largeur du terrain



Zones de
marques

Entrée des
défenseurs

TOUCHER 2 SECONDES

LES REGLES SIMPLIFIEES USEP	
MON ROLE	CE QUE J'ARBITRE
Arbitre proche	Le toucher Le respect des deux secondes L'en-avant Le jeu déloyal
Arbitre lointain	Les soutiens défensifs Ce que l'arbitre proche n'a pas vu
Arbitres de touche et d'en-but	Les sorties du terrain Les essais
Adulte référent arbitre sur le terrain	Veille au respect des droits et devoirs Aide au placement Donne des retours aux enfants entre les actions

La marque : pour marquer, je pose le ballon au sol dans l'en-but adverse.

Le hors-jeu – en-avant : je n'ai pas le droit de jouer si je suis devant mon partenaire porteur de balle (hors-jeu). On ne peut donc pas me passer le ballon (en-avant).

Le toucher : je touche le porteur de balle entre la ceinture et les épaules avec les deux mains simultanément. Les opposants ne peuvent pas agir sur la balle.

La règle des 2 secondes : lorsque j'ai le ballon en mains et que je suis touché, j'ai deux secondes pour faire une passe sans obligation de m'arrêter sinon le ballon est rendu aux adversaires. Les opposants n'ont pas de droit d'empêcher ma passe.

Les remises en jeu : je touche le ballon au sol avec le pied avant de le prendre (simplification possible : l'arbitre proche effectue les remises en jeu en mettant le ballon dans les mains d'un des joueurs). Les opposants doivent se tenir à 5 mètres. En début de match, de période ou après un essai, j'effectue la remise en jeu au centre du terrain. Pour les en-avant, pénalité et touche, je me place à l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne.

Equipements : crampons et protections sont interdits

Règlement officiel FFR : [Toucher 2 secondes](#)

Vidéo arbitrage [toucher 2 secondes](#)

Principes de l'arbitrage à deux

[Document gestes de l'arbitre](#)