

JEUX DE BALLE OVALE

CYCLE 2

Le Rugby gascon :

Objectifs Compétences	Organisation	Matériel	Règle du jeu :
- accepter le contact physique - s' approprier un engin et l'amener derrière le camp adverse pour marquer un essai - gêner l'adversaire et empêcher sa progression	- aire de jeu délimitée de 15m de large sur 15 à 20m de long - Les (x) et les (o) sont à égale distance du ballon derrière les lignes d'essai . - Phase 1 : 2 fois 5 manches de 10 sec avec 1 ballon ovale ou rond ou une brique plastique (B) pour 2 - Phase 2 : 1 manche de 3 minutes avec 1 ballon ovale	O B X O B X O B X O B X O B X O B X O B X O X O X O X O X O X O X O B X O X O X	1° PHASE :Un contre un face à face. Au coup de sifflet, les (x) doivent s'approprier le ballon pour l' amener et le poser derrière la ligne du camp de l' adversaire . 10 secondes plus tard, 3 coups de sifflet et arrêt de la manche : tout le monde s'assied sur place pour le comptage des points . Effectuer 5 manches avec les (x) attaquants. Si (o) prend le ballon avant (x) : 0 point pour (x). Si (o) ceinture et arrête (x) qui emporte le ballon : 0 point pour (x). Si (x) marque l'essai derrière la ligne adverse, (x) marque 1 point. Changer les rôles et effectuer 5 manches avec les (o) attaquants. <i>Rotation des adversaires entre chaque manche pour que tous se rencontrent.</i> Comptabiliser les points obtenus. 2° PHASE : Rôles identiques avec 1 ballon seulement. Les (x) comme les (o) doivent s'emparer du ballon et l'amener en face ; ils doivent se faire des passes entre eux avant ou au moment d'être arrêtés. Essayer d'effectuer les passes en arrière ou sur la même ligne ; les passes trop en avant seront sifflées et le ballon donné à l'équipe adverse. Chaque geste trop brutal sera sanctionné et le ballon donné à l'adversaire sur le lieu de la faute. Si un ballon reste bloqué entre 2 ou plusieurs joueurs plus de 5 sec, il est posé au sol, les joueurs reculent de 3m et la manche reprend. Après chaque essai, le ballon est remis au milieu du terrain face à d'autres joueurs. 1 manche de 3 minutes. Comptabiliser les points et faire le total des manches 1 et 2.