



## J+S-Kids: Introduction au rugby – Leçon 5

# Tournoi

### Auteur

Philippe Lüthi, chef de discipline J+S Rugby

### Conditions cadres

Durée de la leçon ≥60 minutes  
Niveau  simple  moyen  difficile  
Âge recommandé 5-7 ans  
Taille du groupe 10-24  
Env. du cours Terrain en herbe (terrain de foot)  
Aspects de sécurité Utiliser des affaires de sport usagées

### Objectifs/But d'apprentissage

Améliorer le jeu collectif de l'équipe au fil des matches

### Indications

**Marque:** Pour marquer, le joueur doit déposer (aplatir) le ballon dans l'en-but adverse (sur ou derrière la ligne), avec ses mains, ses bras, ou avec la partie supérieure de son corps (sauf la tête). Il doit y avoir un contact momentané joueur/ballon/sol pour que l'essai soit validé.

### Droits du joueur:

- Droit d'avancer en portant la balle à la main sans aucune contrainte technique (pas de dribble, pas de limitation dans l'avancée).
- Droit de défier physiquement l'adversaire et d'aller au contact dans les limites de la règle (pas de poing en avant, pas de moulinets de bras, etc.).
- Droit de s'opposer physiquement au porteur de balle (ceinturage, plaquage) dans les limites de la règle (pas de jeu dangereux comme le croche-pied, coup, etc.).

**Tenu:** Le porteur de la balle tenu au sol doit immédiatement lâcher la balle ou la passer, et s'en éloigner afin de laisser la possibilité aux autres joueurs de la jouer.

Le porteur du ballon, bloqué par l'adversaire pendant trois secondes, est aussi considéré comme fautif. Cette règle favorise la continuité du jeu et permet «la vie du ballon».

**Hors-jeu:** Est hors-jeu tout joueur se trouvant en avant du porteur de la balle, selon une parallèle à la ligne de but. La passe effectuée à un joueur hors-jeu est une faute (un en-avant).

Cette règle engendre une ligne de front entre les deux équipes et impose aux joueurs d'avancer pour marquer.

### Contenu

#### MISE EN TRAIN

Durée	Thème/Exercice/Forme de jeu	Organisation/Esquisse	Matériel
10'	<b>Fourmis:</b> Les joueurs se déplacent dans un espace délimité en se passant des ballons. Au signal, les joueurs en possession de la balle se bloquent et défendent leur balle. Les autres tentent de les récupérer et de marquer le plus vite possible.	Un joueur qui perd sa balle est éliminé et reste sur le bord du terrain.  Plusieurs joueurs peuvent lutter pour récupérer le même ballon.	1 balle pour deux
15'	<b>La forteresse:</b> Les joueurs A défendent la forteresse dans laquelle se trouve le diamant du roi (ballon). Au signal, les joueurs B tentent de récupérer le diamant et de le sortir du terrain le plus vite possible. Les défenseurs peuvent recouvrir le ballon de leur corps, mais pas le soulever. Un défenseur qui sort ou est sorti de la forteresse est éliminé.	<b>Variante:</b> Placer plusieurs ballons.	Sautoirs 5 balles



#### PARTIE PRINCIPALE

Durée	Thème/Exercice/Forme de jeu	Organisation/Esquisse	Matériel
30'	<b>Tournoi de rugby:</b> 2 équipes sur un terrain deux fois plus long que large. L'équipe attaquante essaie de marquer en respectant les règles de la marque, des droits du joueur, du tenu et du hors-jeu. Chaque essai vaut 5 points.	Largeur-référence du terrain = 100 cm par joueur.  L'enseignant donne le ballon à l'équipe bénéficiaire.  Former plusieurs équipes de 6 à 8 joueurs. Toutes jouent contre chacune.	Sautoirs 1 balle

#### PARTIE FINALE

Durée	Thème/Exercice/Forme de jeu	Organisation/Esquisse	Matériel
5'	Résultats et débat sur le respect des règles pendant le tournoi. Est-ce que la volonté de gagner nous fait oublier les règles? Peut-on le faire? Et pourquoi pas?		