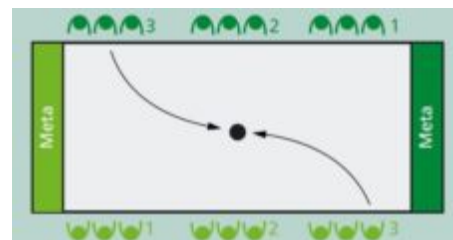


Rugby a scuola – Giochi per piccoli gruppi: Berretto collettivo

Gli allievi, suddivisi in gruppi più o meno grandi, cercano di depositare il pallone nella meta avversaria.

Formare gruppi di tre o quattro allievi. Disporli uno di fronte all'altro e numerarli. I gruppi chiamati entrano nel campo e lottano per ottenere la palla (v. primo consiglio), poi cercano di portare la palla nell'area avversaria per segnare.



Varianti

- Ridurre la dimensione dei gruppi.
- Passare la palla, lanciarla in aria o farla rotolare verso un gruppo.
- Chiamare diversi gruppi simultaneamente (una sola palla).

Osservazioni:

- In un primo tempo, il docente tiene la palla fino a quando i due gruppi lo prendono. In seguito, può consegnare la palla a un gruppo per avvantaggiarlo in base al livello degli allievi.
- Il docente può avviare diverse azioni simultaneamente (diverse palle).
- Esercizio chiave per introdurre la regola del fuori gioco

Regole

- Meta (per la variante): per segnare, il giocatore deve depositare il pallone nella meta avversaria (sulla linea o dietro di essa), con le sue mani, le sue braccia o con la parte superiore del suo corpo (salvo la testa). Il tentativo è considerato valido se c'è un contatto temporaneo giocatore/pallone/suolo. Il tentativo permette di ottenere 5 punti.
- Diritto di avanzare con il pallone in mano, senza alcun obbligo tecnico (palleggio, numero di passi, ecc.). Diritto di avanzare, sfidare e di opporsi fisicamente al proprio avversario e di cercare il contatto nel limite dei suoi doveri. Doveri di non fare male, di non farsi male e di non lasciare che qualcuno ci faccia male.
- Tenuto: il portatore del pallone tenuto a terra deve lasciare immediatamente il pallone o passarlo, ma in ogni caso allontanarsi per lasciare la possibilità agli altri giocatori di

giocarlo (nessun gioco a terra). Se il portatore del pallone è bloccato dall'avversario per tre secondi viene considerato fallo. Questa regola favorisce la continuità del gioco e permette al pallone di girare.

- Fuori gioco: ogni giocatore che si trova davanti al portatore del pallone, in base a una linea parallela alla linea di meta, è considerato fuori-gioco e non può eseguire nessuna azione di gioco. Il passaggio effettuato a un giocatore fuori-gioco è considerato fallo (un in-avanti)..

Organizzazione

- Campo: 5 x 10 metri.
- Pettorine o nastri per le squadre.

Fonte: Philippe Lüthi, chef de sport J+S Rugby et enseignant d'éducation physique; Mario Bucciarelli, expert J+S Rugby et entraîneur en LNA



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Ufficio federale dello sport UFSPO