

RUGBY



Stade français, 1890



Rugby, ville d'Angleterre

Le savais-tu ?

Rugby est une ville d'Angleterre, située dans le pays de Warwickshire. Elle est connue pour l'invention du rugby, sport pratiqué des îles Samoa au Canada en passant par l'Argentine, l'Afrique du Sud, la Géorgie...

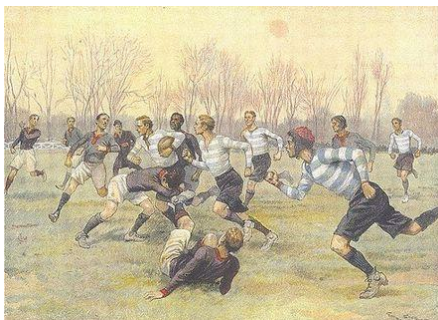
Le rugby est un sport qui se joue à 15 (rugby à XV), à 13 (rugby à XIII) ou à effectif plus réduit à 7 ou à 9.

Le rugby à 7 sera d'ailleurs sport olympique en 2016 !

C'est un apprenti boucher écossais, en 1883, qui a eu l'idée d'organiser un tournoi de rugby à effectif réduit et ne durant que 15 min pour aider le club de Melrose.

Le rugby se joue à la main avec un ballon ovale. Les passes se font vers l'arrière. La balle doit être déposée dans la zone d'en-but ; on marque ainsi un essai valant 5 points.

RUGBY



Stade français, 1890



Rugby, ville d'Angleterre

Le savais-tu ?

Rugby est une ville d'Angleterre, située dans le pays de Warwickshire. Elle est connue pour l'invention du rugby, sport pratiqué des îles Samoa au Canada en passant par l'Argentine, l'Afrique du Sud, la Géorgie...

Le rugby est un sport qui se joue à 15 (rugby à XV), à 13 (rugby à XIII) ou à effectif plus réduit à 7 ou à 9.

Le rugby à 7 sera d'ailleurs sport olympique en 2016 !

C'est un apprenti boucher écossais, en 1883, qui a eu l'idée d'organiser un tournoi de rugby à effectif réduit et ne durant que 15 min pour aider le club de Melrose.

Le rugby se joue à la main avec un ballon ovale. Les passes se font vers l'arrière. La balle doit être déposée dans la zone d'en-but ; on marque ainsi un essai valant 5 points.

Ce que j'aime dans ce sport :

.....

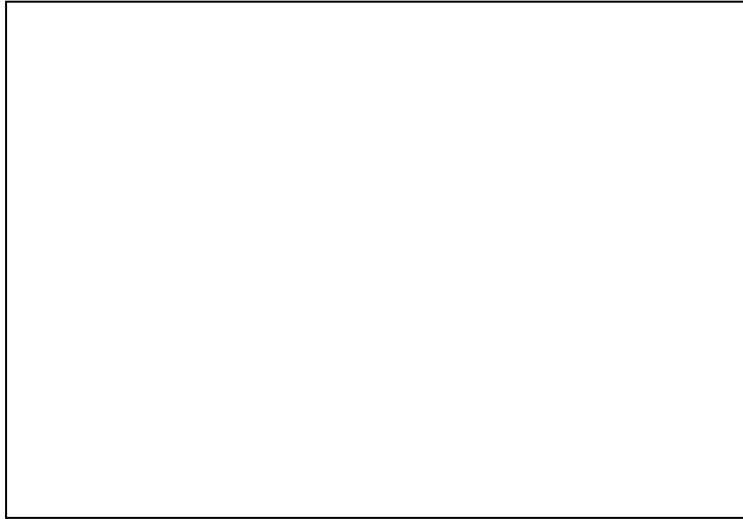
.....

Ce que je n'aime pas :

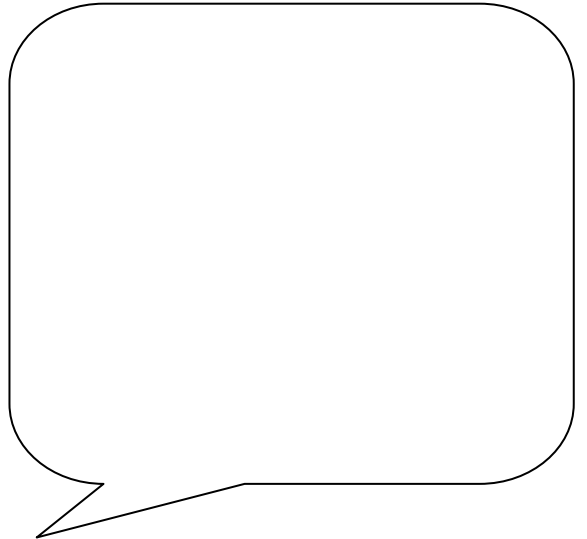
.....

.....

Je dessine :



Mes impressions :



Ce que j'aime dans ce sport :

.....

.....

Ce que je n'aime pas :

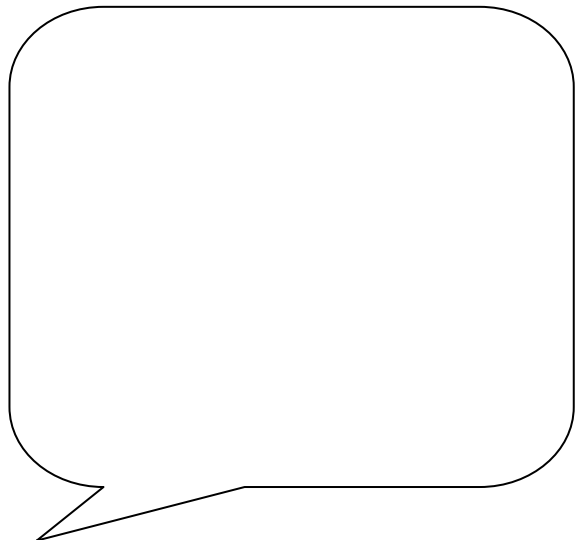
.....

.....

Je dessine :



Mes impressions :



Je pense être capable de :	La maîtresse ou un camarade m'évalue en début de cycle			La maîtresse ou un camarade m'évalue en fin de cycle		
	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
- faire une passe ☐ - avancer ☐ - marquer ☐ - aider le copain à marquer ☐ - plaquer ☐ - connaître les règles du jeu ☐ - respecter les règles du jeu ☐ - immobiliser ☐	- garde le ballon ☐ - recule ☐ - n'aide pas le copain qui a un ballon ☐ - connaît la règle de « l'en-avant » ☐ - évite le contact ☐	- se débarrasse du ballon ☐ - avance ☐ - n'aide pas bien ☐ - connaît « en-avant » et « hors-jeu » ☐ - accroche sans tenir ☐ - plaque ☐	- fait une passe ☐ - avance et marque ☐ - aide le copain à marquer ☐ - connaît et respecte les règles ☐ - immobilise ☐ - plaque ☐	- garde le ballon ☐ - recule ☐ - n'aide pas le copain qui a un ballon ☐ - connaît la règle de « l'en-avant » ☐ - évite le contact ☐	- se débarrasse du ballon ☐ - avance ☐ - n'aide pas bien ☐ - connaît « en-avant » et « hors-jeu » ☐ - accroche sans tenir ☐ - plaque ☐	- fait une passe ☐ - avance et marque ☐ - aide le copain à marquer ☐ - connaît et respecte les règles ☐ - immobilise ☐ - plaque ☐

Je pense être capable de :	La maîtresse ou un camarade m'évalue en début de cycle			La maîtresse ou un camarade m'évalue en fin de cycle		
	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
- faire une passe ☐ - avancer ☐ - marquer ☐ - aider le copain à marquer ☐ - plaquer ☐ - connaître les règles du jeu ☐ - respecter les règles du jeu ☐ - immobiliser ☐	- garde le ballon ☐ - recule ☐ - n'aide pas le copain qui a un ballon ☐ - connaît la règle de « l'en-avant » ☐ - évite le contact ☐	- se débarrasse du ballon ☐ - avance ☐ - n'aide pas bien ☐ - connaît « en-avant » et « hors-jeu » ☐ - accroche sans tenir ☐ - plaque ☐	- fait une passe ☐ - avance et marque ☐ - aide le copain à marquer ☐ - connaît et respecte les règles ☐ - immobilise ☐ - plaque ☐	- garde le ballon ☐ - recule ☐ - n'aide pas le copain qui a un ballon ☐ - connaît la règle de « l'en-avant » ☐ - évite le contact ☐	- se débarrasse du ballon ☐ - avance ☐ - n'aide pas bien ☐ - connaît « en-avant » et « hors-jeu » ☐ - accroche sans tenir ☐ - plaque ☐	- fait une passe ☐ - avance et marque ☐ - aide le copain à marquer ☐ - connaît et respecte les règles ☐ - immobilise ☐ - plaque ☐

LES REGLES DU JEU

Il y a	Si...	Alors...	Où
ESSAI	Un joueur pose la balle dans l'en-but adverse	REMISE EN JEU	L'arbitre présente la balle à 1 joueur au centre du terrain, les adversaires se placent à 3 mètres.
EN AVANT	Le joueur passe la balle à un partenaire situé devant lui	REMISE EN JEU	L'arbitre présente la balle à 1 joueur à l'endroit de la faute et à 5 m de toute ligne, les adversaires se placent à 3 mètres.
BALLON MORT	Le ballon franchit la ligne de ballon mort	REMISE EN JEU	L'arbitre présente la balle à 1 joueur à 5 m devant la ligne d'en-but, les adversaires se placent à 3 mètres.

HORS JEU	Un partenaire se trouve en avant du porteur de balle, et fait action de jeu	REMISE EN JEU	L'arbitre présente la balle à 1 joueur à l'endroit de la faute à 5 m de toute ligne, les adversaires se placent à 3 mètres.
ANTI-JEU	Un joueur plaqué ne libère pas le ballon Un joueur lance volontairement la balle à la main en touche	REMISE EN JEU	
FAUTE GRAVE	- Un joueur donne un coup volontairement - Un joueur saisit le porteur du ballon au-dessus de la ligne des épaules - Un joueur pousse (éjecte) en touche le porteur du ballon sans garder le contact avec lui.	REMISE EN JEU EXCLUSION 1' sans remplacement	

LES REGLES DU JEU

Il y a	Si...	Alors...	Où
ESSAI	Un joueur pose la balle dans l'en-but adverse	REMISE EN JEU	L'arbitre présente la balle à 1 joueur au centre du terrain, les adversaires se placent à 3 mètres.
EN AVANT	Le joueur passe la balle à un partenaire situé devant lui	REMISE EN JEU	L'arbitre présente la balle à 1 joueur à l'endroit de la faute et à 5 m de toute ligne, les adversaires se placent à 3 mètres.
BALLON MORT	Le ballon franchit la ligne de ballon mort	REMISE EN JEU	L'arbitre présente la balle à 1 joueur à 5 m devant la ligne d'en-but, les adversaires se placent à 3 mètres.

HORS JEU	Un partenaire se trouve en avant du porteur de balle, et fait action de jeu	REMISE EN JEU	L'arbitre présente la balle à 1 joueur à l'endroit de la faute à 5 m de toute ligne, les adversaires se placent à 3 mètres.
ANTI-JEU	Un joueur plaqué ne libère pas le ballon Un joueur lance volontairement la balle à la main en touche	REMISE EN JEU	
FAUTE GRAVE	- Un joueur donne un coup volontairement - Un joueur saisit le porteur du ballon au-dessus de la ligne des épaules - Un joueur pousse (éjecte) en touche le porteur du ballon sans garder le contact avec lui.	REMISE EN JEU EXCLUSION 1' sans remplacement	

