

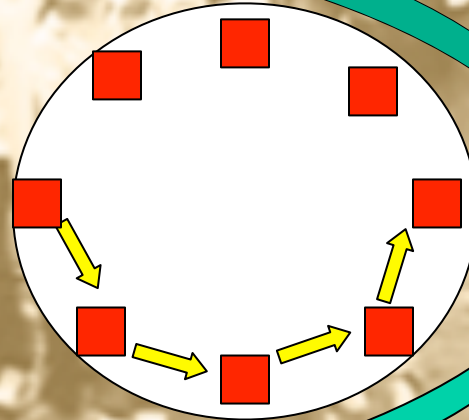
# L'horloge

- **Mise en place:**

- **Effectif:** 10 à 20 joueurs
- **Matériel:** 1 ballon de rugby
- **Terrain:** 20m X 15 m

- **Consignes:**

- **L'équipe en cercle doit faire le maximum de passes**
- **L'équipe en colonne effectue une course de relais autour de l'horloge**
- **La partie se termine lorsque le dernier joueur de la colonne a fini sa course**
- **Inversion des rôles des équipes**
- **L'équipe gagnante est celle qui a effectué le plus grand nombre de tours**



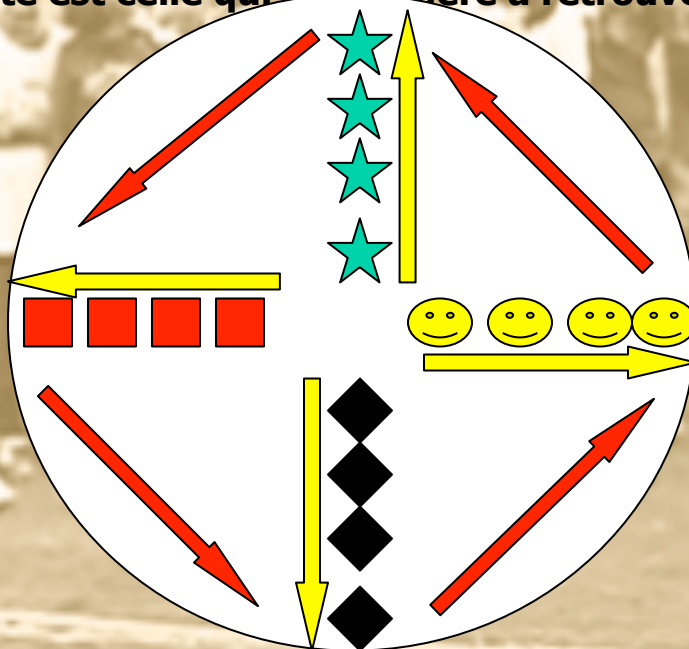
# Relais dribble

- **Mise en place:**

- **Effectif:** 20 à 30 joueurs
- **Matériel:** 4 ballons de rugby et un jeu de maillots
- **Terrain:** 20m X 15 m
- Chacune des 4 équipes se place sur l'un des rayons du cercle. Les 4 premiers joueurs se trouvent au centre un ballon en mains

- **Consignes:**

- Au signal, les joueurs se passent le ballon dans leur équipe jusqu'au dernier qui part en dribble fait le tour du cercle et revient occuper la place du joueur central de son équipe puis il passe le ballon.
- L'équipe gagnante est celle qui la première a retrouver sa formation initiale



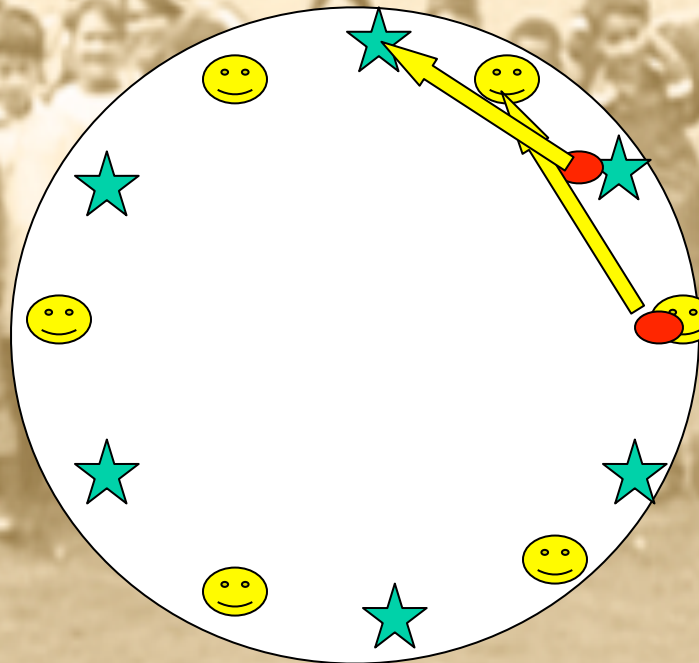
# La poursuite des ballons

- **Mise en place:**

- **Effectif:** 10 à 15 joueurs
- **Matériel:** 2 ballons de rugby et un jeu de maillots
- **Terrain:** 15m X 15 m

- **Consignes:**

- **Au signal, les joueurs les joueurs font tourner les ballons dans le sens indiqué, par passes successives.**
- **Le ballon des étoiles bleues doit rattraper le ballon des ronds jaunes pour marquer 1 point et ce par exemple en 5 tours**



# Le rugby tennis

- **Mise en place:**

- **Effectif:** 10 à 20 joueurs
- **Matériel:** 2 ballons de rugby
- **Terrain:** 60m X 30 m

- **Consignes:**

- Envoyer les ballons dans le camp adverse par coups de pied.
- Les ballons doivent franchir obligatoirement la zone de 20 m dans laquelle aucun joueur ne doit se trouver
- On gagne un point à chaque fois qu'un ballon touche le sol de l'adversaire.
- On perd un point à chaque fois que le ballon tombe en dehors des limites du terrain
- L'équi

